

Шифр «Dota 2»

СТУДЕНТСЬКА НАУКОВА РОБОТА

на тему:

**«Особливості перекладу онімів у відеоіграх
(на прикладі «Dota 2» і «Dota Underlords»)»**

2021 рік

ЗМІСТ

ВСТУП	3
ВІДЕОГРА ЯК ТЕХНОЛОГІЧНИЙ ФЕНОМЕН: ГЕНЕЗА, ЕВОЛЮЦІЯ, ОЗНАКИ.....	6
1.1. Поняття «відеогра», його роль у суспільній свідомості	6
1.2. Особливості перекладу відеоігор	9
1.4. Оніми у тексті відеогри та особливості їх перекладу	13
ПЕРЕКЛАД ОНІМІВ НА ПРИКЛАДІ ВІДЕОІГОР «DOTA 2» ТА «DOTA UNDERLORDS»	15
2.1 Загальна інформація про «Dota 2» і «Dota Underlords» та процес їх локалізації	15
2.2 Компаративний аналіз спільних для обох ігор прикладів використання способів перекладу онімів.....	17
ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ	28
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	31
Додаток А.....	36

ВСТУП

Відеоігри як соціально-культурне явище з'явилися лише у середині минулого століття, проте у наші дні вони стали невід'ємною частиною багатьох культур світу і сформували навколо себе цілу індустрію. Кожен може знайти в них щось своє. Для одних вони є видом розваг, для інших - справжнім хобі, а для деяких мистецтвом, що змінює їхнє життя. Стає очевидним, що фактор новизни і розповсюдженості відеоігор робить їх ідеальним об'єктом для наукових досліджень, у тому числі й лінгвістичних.

Саме через таку популярність та відносну новизну відеоігор їхня локалізація в цілому і переклад зокрема є важливим і подеколи важким завданням. Одним з найважчих аспектів для перекладу є оніми, тобто власні назви. У творчості людей оніми виконують важливу роль маркерів, які дозволяють лаконічно описати певного персонажа або об'єкт. Їхній переклад є складним завданням, що вимагає неабиякого знання обох мов та відмінного володіння контекстом твору. Це завдання лише ускладнюється, якщо взяти до уваги той факт, що кожний онім є специфічним для певної культури, тобто несе в собі її колорит і зазвичай не має відповідників в мовах інших культур.

Таким чином, **актуальність** нашого дослідження полягає у тому, що зростаюча кількість відеоігор вимагає створення нових локалізацій. Особливо важливим цей момент є для нашої країни, адже в Україні відповідна індустрія знаходиться лише на перших етапах розвитку. Власні назви у такому випадку потребують особливої уваги, бо саме вони через свою специфічність зазвичай викликають труднощі у перекладачів.

Об'єктом дослідження виступають імена ігрових героїв з оригінальних та локалізованих версій фентезійних відеоігор «Dota 2» та «Dota Underlords».

Предметом аналізу є способи перекладу та помилки при перекладі зазначених онімів.

Метою дослідження є висвітлення специфіки способів перекладу онімів та огляд існуючих помилок на прикладі вказаних відеоігор.

Мета дослідження передбачає вирішення таких **завдань**:

- огляд феномену відеоігор і розкриття специфіки їхнього перекладу;
- вивчення важливості ролі онімів та огляд можливих способів їх перекладу;
- порівняння перекладу імен героїв відеоігор «Dota 2» та «Dota Underlords» з наглядною демонстрацією використання описаних способів та аналізом помилок, що існують в локалізаціях.

Матеріалом дослідження є 119 англійських імен, взятих з відеоігор «Dota 2» та «Dota Underlords» та їх відповідники в українських локалізаціях цих відеоігор.

До **методів дослідження** належать метод суцільної вибірки, який був використаний для відбору імен героїв зазначених відеоігор; метод порівняння оригінальних імен з їх відповідниками в локалізаціях відеоігор, що використовувався для встановлення способів перекладу та виявлення помилок; метод семантичного аналізу, котрий був необхідним для з'ясування інформації закладеної авторами в імена героїв; метод кількісного аналізу, що використовувався для встановлення статичних даних стосовно використання перекладачами того чи іншого способу перекладу.

Наукова новизна нашої роботи полягає в тому, що локалізації відеоігор на українську мову є явищем не частим, тому й існує дуже мало досліджень з цієї теми. Окрім того, специфіка перекладу онімів саме на прикладі цих двох відеоігор досліджується уперше.

Практичне значення дослідження полягає в тому, що отримані результати проливають світло на особливості використання кожного зі способів перекладу власних назв в відеоіграх і розкривають допущені перекладачами помилки, що дозволить покращити якість майбутнього продукту. Більш того, отриманий матеріал може бути використаний під час занять з художнього та технічного перекладу тощо.

Апробація результатів дослідження була здійснена на I Міжнародній науково-практичній конференції «Актуальні проблеми іноземної філології та перекладознавства» (Полтава, 2020) (тема доповіді «The translation peculiarities of proper names in a videogame «DOTA 2») та під час написання статті, опублікованої у фаховому виданні (Кушнірова Т.В., Домаренко М.В. Особливості перекладу власних назв у відеогрі «DOTA 2». *Linguistic Studies*. 2020. Volume 40(2). 108-116р.).

Структура роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів та висновків до них, загальних висновків та списку використаних джерел.

Загальний обсяг роботи 30 сторінок, бібліографія містить 52 джерела використаної літератури та 2 джерела стосовно об'єкту дослідження. Робота містить 3 ілюстрації і 2 діаграми.

РОЗДІЛ 1

ВІДЕОГРА ЯК ТЕХНОЛОГІЧНИЙ ФЕНОМЕН: ГЕНЕЗА, ЕВОЛЮЦІЯ, ОЗНАКИ

1.1. Поняття «відеогра», його роль у суспільній свідомості

Сучасний світ заснований на постійній динаміці інноваційних технологій, які відіграють значну роль у становленні та прогресі суспільства. Наразі досить актуальними та затребуваними стають інформаційні технології, що дають можливість людям покращити своє життя, а також сприяють динаміці нових технологій. Однією із інновацій ІТ є виникнення відеоігор, які наразі є досить популярними у суспільстві.

Загалом перші відеоігри були відомі ще сімдесят років тому. Їхня історія почалася, коли Вільям Хігінботам, інженер, котрий працював на уряд США в лабораторії ядерних дослідів, створив гру під назвою «Теніс для двох», яка працювала на осцилоскопі [46, с. 15-17]. Стрімкий розвиток технологій, які з часом ставали все більш доступними для пересічних громадян, та можливості, які відеоігри надавали, допомогли їм пройти довгий шлях розвитку. Спочатку їх застосовували як просту демонстрацію того, на що здатна техніка, а зараз навколо цього поняття вже вибудовується справжня індустрія.

Щодо їх розповсюдженості та популярності можна зазначити, що за 2019 рік світовий об'єм ігрового ринку становив більше 120 млрд. доларів. Найбільшу частку цієї суми склав ринок мобільних відеоігор, який приніс більше 65 млрд. доларів [33]. Зазначимо, що завдяки відеоіграм став розвиватися новий вид спорту. Він носить назву кіберспорт (Esport), а країни по всьому світу вже почали позиціонувати його як офіційний вид спорту. Протягом останніх років Esport став однією з найбільш швидко зростаючих форм нових медіа, що було зумовлено розвитком (онлайн) ігор і технологій онлайн-трансляцій [38, с. 211].

А. Денікін вважає, що: «під словом «відеогра» потрібно розуміти програмне забезпечення, яке працює на спеціальному обладнанні

(комп'ютері, ігровій консолі, портативному електронному апараті), слугує для організації ігрового процесу (геймплея), зв'язку з партнерами по грі або само є партнером. Як аудіовізуальний засіб комунікації відеогра залучає елементи розповіді, зображення та анімацію, відеозаставки (кат-сцени), текст на екрані, титри, рух камери огляду та ін. Візуальні і звукові прийоми виразності, що зближує відеоігри з кінематографом, телевізійними програмами.

Однак, як зазначає Денікін, разом з цим відеоігри мають і специфічні можливості, такі як інтерактивність, інтерфейс, навігація по ігровому простору, алгоритмічна і процедурна взаємодія між грою і користувачем [11].

Для повного розуміння того, що з себе представляє феномен відеоігри та чим він відрізняється від інших медіа, необхідно описати поняття *«інтерактивності»*.

Марк Волф наголошує на відмінностях відеоігор від інших видів медіа і дає можливість зрозуміти, що таке *«інтерактивність»*. Він зазначає, що перегляд фільму можна назвати «активним» видом досвіду, тобто тим, під час якого глядач приділяє увагу до показаного на екрані і використовує свою уяву і критичне мислення для того, щоб зрозуміти або «прочитати» фільм. Але саме ігровий процес в відеоігри вимагає введення команд – певної фізичної дії – від гравця. Без цього сам цей процес не є можливим [44, с. 23].

Інакше кажучи, *«інтерактивність»* у контексті відеоігор, – це можливість гравця взаємодіяти з ігровим оточенням і впливати на хід подій в ньому.

Є багато типів поділу відеоігор на жанри. Наприклад, за художнім стилем, тематикою, цільовою аудиторією, фіналом і т.д. Ми висвітлимо один з найпоширеніших типів, в якому класифікація відбувається на основі ігрового процесу.

«Ігровим процесом» можна назвати інтерактивне залучення до процесу, зазвичай пов'язаного з відеограми. Тобто, видами діяльності, які

виникають коли хтось грає у відеогру [48, с. 86]. Іншими словами, це діяльність, яку гравцю необхідно виконувати для того, щоб пройти відеогру.

За зазначеним вище аспектом відеоігри можна поділити на такі жанри: *екшн* («Super Mario Bros», «Patapon»), *екшн/пригодницькі* («The Legend of Zelda», «Prince of Persia»), *водіння/гоночні* («Mario Kart», «Gran Turismo»), *файтинг* («Street Fighter», «Mortal Kombat»), *головоломки* («Tetris», «Minesweeper»), *рольові* («Final Fantasy», «Mass Effect»), *шутери* («Doom», «Duck Hunt»), *симулятори* («SimCity», «Trauma Center»), *спортивні* (серія FIFA, «Wii Sports»), *стратегії* («StarCraft», серія Total War) [39, с.131].

Ця класифікація жанрів є прийнятною для загального огляду, але не є вичерпною.

Наприклад, стратегії в реальному часі є піджанром стратегій. А піджанром стратегій у реальному часі є МОБА (багатокористувацька онлайнна бойова арена). Відеогра Dota 2, яка є об'єктом подальшого дослідження, належить саме до піджанру МОБА. За цією причиною опишемо вище згадані піджанри і дещо більше розкриємо суть жанру стратегій.

Брюс Герік у своєму описі про історію стратегій у реальному часі пише: «Ранні комп'ютерні стратегічні ігри міцно дотримувались концепцій своїх предків - настільних ігор, вони були покроковими. У них – за необхідності – гравці мали час спланувати свої ходи, перш ніж їх опоненти отримували змогу зробити свої. Стратегії у реальному часі змінили все це таким чином, що ігри почали більше нагадувати реальність: час був обмежений, і якщо ви його марнували, ваші опоненти, скоріше за все, отримували перевагу скориставшись своїм» [35].

МОБА (багатокористувацька онлайнна бойова арена) – це піджанр відеоігор стратегій у реальному часі, в яких дві команди, зазвичай по п'ять гравців в кожній, змагаються одна проти одної, при цьому кожний з гравців контролює одного персонажа. На відміну від стратегій в реальному часі, в *МОБА* відеоіграх не має побудови споруд або створення юнітів (бойових

одиниць). Тому суть стратегії полягає в індивідуальному розвитку персонажа та злагодженій командній грі в сутичці [52, с.1].

Отже, на момент початку третього десятиліття XXI століття відеоігри встигли стати невід'ємною частиною суспільства. Цей феномен є новим видом медіа, широкою ареною для розваг і можливим засобом створення витворів мистецтва. Але виник він відносно недавно і на даний момент продовжує стрімко розвиватись, що говорить про значний потенціал у сфері наукових досліджень.

Сама ж відеогра є, по суті, програмою та аудіовізуальним засобом комунікації, яка працює на спеціальному пристрої та представляє собою ігровий процес, який, зазвичай, доповнюється іншими елементами (нарратив, зображення, анімації, відеовставки і т.д.). Одним з найважливіших моментів, який відрізняє їх від інших видів медіа, є інтерактивність, тобто, вони дають гравцеві можливість впливати на хід подій, а не просто знайомлять його з ними.

Відеоігри можна класифікувати багатьма різноманітними способами. Однією з найпоширеніших є класифікація за видом ігрового процесу, структурними компонентами якої є: екшн, екшн/пригодницькі, водіння/гоночні, файтинг, головоломка, рольові, шутери, симулятори, спортивні, стратегії.

1.2. Особливості перекладу відеоігор

У сфері відеоігор часто можна зустрітися з використанням слів «переклад» і «локалізація» у якості синонімів. Інколи вони навіть можуть взаємозамінювати один одного. Тому варто окреслити особливості кожного поняття, щоб краще усвідомити значення кожного із них.

«Локалізація» і «переклад» - це лише частина більш широкого процесу, яке носить назву GILT (Globalization, Internationalization, Localization and Translation). Воно відсилає до видів діяльності, якими займаються компанії, коли вони збираються виходити за рамки національних кордонів [42]. Для

повноцінного розуміння, що таке «локалізація» варто висвітлити й інші поняття цього акроніму.

Глобалізація – це цикл процесів, які направлені на підготовку продукту до продажу на багатьох ринках світу. Цей цикл складається з процесів інтернаціоналізації та локалізації [50].

У контексті відеоігор *Інтернаціоналізація* – це процес перетворення продукту таким чином, щоб його можна було без особливих зусиль перекласти на декілька мов і без зусиль адаптувати під певну культуру, не вдаючись до його кардинальних змін [37, с. 48]. Іншими словами, інтернаціоналізація продукту відбувається заради того, щоб подальші процеси локалізації для багатьох різноманітних ринків відбувались не складно та мінімальними затратами ресурсів.

В ідеалі «інтернаціоналізація» повинна проходити лише один раз на стадії розробки відеоігри. Моменти, які входять в цей процес:

- формування глосарію за всіма важливими термінами для надання перекладачам необхідного контексту.
- інтеграція - можливість розширення меж тексту, що допоможе вирішити проблему різної об'єму тексту мови оригіналу і мови перекладу.
- надання інструкцій по роботі з необхідними при перекладі програмами.
- підтримка шрифтів, які використовуються у інших мовах [17].

Локалізація – це лінгвістична та культурна адаптація цифрового контенту до вимог та особливостей закордонного ринку, а також надання послуг і технологій для управління багатомовністю в цифровому глобальному інформаційному потоці [47, с. 157].

Мета локалізації полягає у створенні такої версії продукту, щоб користувачі цільового ринку отримали враження, що він був створений саме для них, незалежно від країни і культури розробки оригіналу. Така мета під час здійснення перекладу передбачає необхідність адаптувати всі культурно-специфічні моменти, на кшталт, жартів, культурних відсилок, ідіом і т.п.

Здійснення локалізації продукції можна назвати необхідним для абсолютно кожної компанії, яка планує продавати її на більш, ніж одному ринкові. Наприклад, у 1990 році була створена Асоціація з розробки стандартів в області локалізації (LISA), яка проіснувала до 2011 року. Її метою була підтримка якості перекладу продуктів на високому рівні та створення відповідних стандартів перекладу. Членами цієї асоціації були Apple, Microsoft, Adobe, McAfee, Nokia, Cisco та багато інших відомих компаній [49].

Переклад цілком можна назвати лише частиною процесу локалізації. Весь цей процес передбачає не тільки переклад тексту, а й багато інших елементів. Деякі з них це:

- Адаптація продукту під закони певної країни (наприклад, в Німеччині на законодавчому рівні заборонена нацистська символіка. Через що у німецькій версії гри «WolfensteinII: The New Colossus» свастика була замінена на інший рунний символ, Гітлера називали канцлером і зобразили без його відомих вусів) [51].

- Стилізація шрифтів для цільової мови.

- Забезпечення правильного для даної мови відображення дати, одиниць вимірів, телефонів, вартості та ін. (для уникнення фраз, на кшталт, «розширення коштувати 5 гривня»).

- Графічна частина продукту та культурно специфічні символи (графічні надписи у грі теж у більшості випадків повної локалізації мають бути перекладені. Тобто, потрібно не лише здійснити переклад, а й створити нові текстури відповідного вигляду на його основі).

Існує багато версій визначення терміну «переклад».

Я. Рецкер описує переклад як «точне відтворення оригіналу засобами іншої мови із збереженням єдності змісту і стилю». Але він же і зауважує про неможливість точної передачі такої єдності. «Єдність змісту і стилю відтворюється в перекладі на іншій мовній основі і вже тому буде новою єдністю, властивою мові перекладу» [25, с. 5].

В. Виноградов зазначає, що слово «переклад» є багатозначним і виділяє два термінологічних значення, а саме «переклад» як процес і «переклад» як результат. «Перше з них визначає розумову діяльність, процес передачі змісту, вираженого на одній мові засобами іншої мови. Друге називає результат цього процесу - текст усний чи письмовий» [6 с. 3].

Тому зазначаємо, що переклад – це соціально важливе явище міжкультурної комунікації, яке представляє собою процес трансформації тексту оригіналу у текст мови перекладу. Основною метою під час такого процесу є збереження та передача змісту та ідей оригіналу настільки повним чином, наскільки це є можливим.

Метою локалізації є не точна передача змісту та ідей оригіналу, як у випадку з перекладом, а підлаштування під потреби, вимоги та, в деяких випадках, бажання цільової аудиторії. У контексті відеоігор локалізація означає, що колорит і певний стиль оригіналу будуть приноситись у жертву аби звичайний гравець краще зрозумів суть та відчув атмосферу створену авторами. У нашому дослідженні ми звернемо увагу саме на завдання перекладача при створенні локалізації. У полі зору буде знаходитися саме процес перекладу тексту оригіналу іншою мовою та якомога точніша передача сенсів, які хотіли донести до реципієнтів автори оригіналу.

Тому можемо констатувати, що коли ми звертаємось до теми перекладу відеоігор, то неминуче натрапляємо на процеси набагато ширші. Ці процеси позначає аббревіатура GILT – глобалізація, інтернаціоналізація, локалізація, переклад.

У контексті відеоігор глобалізація – це набір процесів, які спрямовані на виведення відеоігри на численні ринки світу. Вона включає в себе інтернаціоналізацію гри і її локалізацію.

Під час етапу інтернаціоналізації гра створюється таким чином, щоб її можна було якнайпростіше і найдешевше адаптувати для будь-якого ринку. А на етапі локалізації вже готова відеогра адаптується під вимоги та потреби

конкретного ринку. Переклад, у свою чергу, є вагомою, але лише частиною етапу локалізації.

1.4. Оніми у тексті відеогри та особливості їх перекладу

Однією із центральних категорій тексту відеогри є «онім», поняття, що конкретизує певну локалізацію, простір, характерний для певного віртуального світу. М. Кочерган пише: «Власні назви на відміну від загальних служать для виділення названого ними об'єкта з низки подібних, для його індивідуалізації та ідентифікації» [20, с. 187]. Але для кращого розуміння сутності оніму йому варто надати конкретне визначення.

Так, в словнику Ганича Д. та Олійника І. дається таке визначення: «*Онім* – слово або словосполучення, що служать для виділення об'єкта, який називається серед інших об'єктів, власна назва» [8, с. 168]. Подольська Н. зазначає: «Онім - слово, словосполучення чи речення, яке служить для виділення іменованого ним об'єкту серед інших об'єктів, його індивідуалізації та ідентифікації» [24, с. 91]. Кожен онім містить когнітивну інформацію про об'єкт, історичну епоху, в якій виникла назва, етнос, котрий створив назву, мову, на якій створена назва і багато іншого [14].

Основне завдання онімів – це опис об'єкта чи явища за допомогою одного або декількох слів. У літературі, фільмах, відеоіграх та інших творах мистецтва оніми виконують важливу роль маркера того чи іншого персонажа або об'єкта. Автори доволі часто можуть давати імена персонажам своїх творів, які розкривають їх суть на інтуїтивному рівні. У них може вкладатися найрізноманітніша інформація: соціальний статус персонажа, його особисті звички тощо. Таким чином, у певного образу з'являється додаткова конотація. У деяких випадках одного імені або прізвиська достатньо для розуміння типу людини.

Оніми можна класифікувати за різними принципами. Одним з таких є розподіл за ступенем їх територіальної розповсюженості: глобальні, контактні, національні, регіональні [3, с. 8].

Більш поширеною класифікацією онімів є розподіл в залежності від об'єкту, який називається. У праці Н.Подольської можна знайти наступні види онімів: антропонім, топонім, гідронім, ойкоснім, оронім, зоонім, теонім тощо [27].

Особливо важким завданням під час перекладу є передача власних назва. Вони несуть в собі низку інформації, підтекстів і смислів, що можуть ставати очевидними далеко не одразу і не в кожній ситуації (якщо, наприклад, мова йде про відеогру з нелінійним сюжетом). Усе це перекладачеві потрібно зберегти і адекватно передати при перекладі. У той же час кінцевий результат повинен мати і адекватну форму, тобто сприйматися реципієнтом, як створений для його культури. Таке завдання вимагає від перекладача відмінного знання мови та великого багажу фонових знань, що є необхідними для правильного тлумачення різних моментів, закладених авторами (культурних відсилок і т.д.).

Оніми належать до безеквівалентної лексики, тобто є лексичними одиницями, які не мають регулярних (словникових) відповідників, а тому їх переклад зазвичай може супроводжуватись труднощами [19, с. 246].

Таким чином, оскільки оніми є доволі складним, безеквівалентним типом лексики, то для їхнього перекладу необхідно відмінно володіти обома мовами, вміти розпізнавати оніми, які мають традиційні відповідники в мові перекладу та знаходити їх. У випадку, коли такого відповідника немає, перекладачеві необхідно дотримуватись мовних норм мови перекладу.

Для здійснення перекладу онімів існує 5 різних способів: транскрибування, транслітерація, калькування, транспозиція, контекстуальний переклад. Подеколи може використовуватись комбінація зазначених способів. Крім того, хоча і існують деякі загальні тенденції стосовно того, який спосіб у якому випадку потрібно використовувати, кожний онім потрібно розглядати в індивідуальному порядку.

РОЗДІЛ 2

ПЕРЕКЛАД ОНІМІВ НА ПРИКЛАДІ ВІДЕОІГОР «DOTA 2» ТА «DOTA UNDERLORDS»

2.1 Загальна інформація про «Dota 2» і «Dota Underlords» та процес їх локалізації

Для аналізу перекладу онімів ми обрали відеоігри «Dota 2» та «Dota Underlords». Наш вибір ґрунтується на тому, що обидві гри базуються на одному й тому ж фентезі-світі. Персонажі представлені в них є, в основному, однаковими, проте переклади їхніх імен місцями значно відрізняються. Цей аспект і є потенціально цінним для дослідження.

«Dota 2» належить до жанру «МОБА» і є продовженням відеоігри «Dota», яка була користувацькою модифікацією для стратегії в реальному часі «Warcraft III: Reign of Chaos» і її доповнення, «Warcraft III: The Frozen Throne». У 2009 році компанія «Valve» прийняла на роботу «IceFrog» - основного розробника першої частини і разом з цим почала розробку «Dota 2». Для закритого бета-тестування відеоігра стала доступною в 2011 році в онлайн-сервісі цифрової дистрибуції відеоігор «Steam». Офіційний вихід «Dota 2» відбувся у 2013 році, проте оновлення, які вводять новий контент, виправляють помилки, виходять і нині.

Стосовно ігрового процесу вкажемо, що він є доволі складним, що створюється значною кількістю ігрових механік, широким набором ігрових персонажів та важливістю і варіативністю рішень, які гравець має прийняти під час гри. У битві беруть участь 10 гравців, які розподіляються на дві рівні команди. Перед початком кожний з них вибирає персонажа, за якого буде грати. Під час битви персонажі розвиваються, збільшують свій рівень, за рахунок чого вивчають та покращують закляття, а також отримують золото, на яке купують предмети, що роблять їх сильнішими. Кожен з персонажів є по-своєму унікальним, а складність гри за них може варіюватись від доволі

простих до тих, що можуть вимагати не один десяток годин на їх опанування. Метою битви є знищення ключової споруди супротивника.

Локалізація «Dota 2» була розпочата у 2013 році українським відділом офіційної спільноти перекладачів-волонтерів Steam «STS UA». За три роки роботи ними було перекладено більше 450 000 слів. Більш-менш фінального етапу цей процес досяг у 2016 році, коли переклад існуючого на той момент контенту був завершений. Проте, «Dota 2» є грою-сервісом, тобто для неї виходять постійні оновлення, які привносять щось нове у гру. Це, у свою чергу, означає неможливість повного завершення локалізації через періодичний вихід нового контенту, який теж вимагає перекладу.

«Dota Underlords», на відміну від «Dota 2», була локалізована на українською мовою вже на момент свого виходу тією ж спільнотою перекладачів-волонтерів «STS UA». Вартим уваги є той факт, що питання перекладу імен персонажів було особливо важливим. Перекладачами гри було створено особливе опитування для спільноти, в якому всі бажаючі могли висловити власну думку стосовно якості існуючого перекладу. У цьому ж опитуванні закладено більше інформації про саму локалізацію. Звідти ми можемо дізнатись, що: «переклад гри робився професійними перекладачами із багаторічним досвідом перекладу відеоігор, кіно та художньої літератури. У якості консультантів залучалися сторонні спеціалісти з перекладу, а також волонтери, які у свій час займалися локалізацією Dota 2» [22]. Щодо перекладу, то: «Згідно української школи художнього перекладу прізвиська і навіть значущі імена у казках та фентезі повинні перекладатися, а не транслітеруватися... Транслітеровані лише ті імена, які не мають особливого значення англійською (Ліна, Мірана), або ім'я має виразно неанглійське походження (Некрофос, Абаддон), або англійське слово позначає давньоанглійських фольклорних істот (Троль, Пак)» [22]. Проте іншим важливим моментом було те, що: «перекладачі прагнули, щоби переклади звучали питомо, не занадто штучно, відповідали біографіям та

характеристикам героїв, і, за можливості, впізнавалися гравцями Dota 2, які звикли до англійських версій» [22].

Таким чином, локалізація «Dota 2» була однією з перших настільки масштабних локалізацій відеоігор на українську мову. Виконувалась вона волонтерами, які могли не мати професійного досвіду у перекладі власних назв.

Через три роки після її завершення вийшла українська локалізація «Dota Underlords». Натомість у перекладі цієї відеогри брали участь професіонали з багаторічним досвідом, які усвідомлювали важливість перекладу власних назв героїв. Керувались вони принципом, що комунікаційний посил промовистих імен потрібно обов'язково доносити. Все це призвело до зміни імен деяких героїв та доопрацювання імен інших.

2.2 Компаративний аналіз спільних для обох ігор прикладів використання способів перекладу онімів

Нами було проаналізовано основні власні назви усіх 119 ігрових персонажів відеоігри «Dota 2» та «Dota Underlords». Зазначимо, що у процесі аналізу був використаний сайт [36], який містить низку інформації про героїв відеогри, в тому числі і про їхні імена та історії. Нагадаємо, що ми розглядали п'ять способів перекладу онімів, серед них: транскрибування, транслітерація, транспозиція, калькування, контекстуальна заміна.

Щоб систематизувати матеріал, наведемо приклади однакового для обох відеоігор перекладу імені певного персонажа, коли перекладачами вдало було використано певний спосіб.

1. Транскрибування. Суть цього методу полягає в передачі звукової форми слова. Цей спосіб, як і транслітерацію, зазвичай використовували у випадках, коли ім'я персонажа не несе в собі певної важливої інформації, яку потрібно передати.

Meepo – Mino. Ім'я цього героя походить від кобольда (вид міфічних істот), який вперше з'явився у грі «The Sunless Citadel» (2000). Зазвичай імя кобольдів в іграх є доволі промовистими, проте значення цього імені є

невідомим. Вочевидь, саме через це перекладачі і вирішили вдатися до транскрибування.

Pangolier – *Пангольєр*. Герой своїм зовнішнім виглядом нагадує «панголінів» - групу ссавців, яка знаходиться на грані вимирання. Тобто, суть оригінального імені *Pangolier* (зображення героя на рис. 2.1., див. додаток А) полягає в відсиланні до зображеної на рис. 2.2 (див. додаток В) «Pangolin» [36]. Використання перекладачами транскрибування, на нашу думку, є цілком виправданим, адже українською мовою *Пангольєр* теж можна зіставити з цими тваринами.

Leshrac – *Леурак*. З доступної інформації про цього героя можемо віднайти, що його ім'я було взято від персонажа настільної гри «Magic: the Gathering». Дізнаємось, що англійське ім'я *Leshrac* є анаграмою іншого ім'я *Charles*. Воно було взято від другого імені Кріса Пейджа (*Chris Charles Page*), який тестував перші ігри серії «Magic» [36]. Таким чином стає зрозуміло, що в імені *Leshrac* немає певної особливої інформації саме про героя гри «Dota 2», яку б потрібно було донести при перекладі, тому звернення до транскрибування є виправданим.

2. Транслітерація. Метод полягає в передачі графічної форми слова при перекладі. Цей метод перекладу власних назв не є особливо популярним, проте в контексті двох наших відеоігор на нього варто звернути особливу увагу.

Як вже зазначалось, метод транслітерації при перекладі онімів був популярний в XVIII—XIX століттях, коли контакти з англійською культурою були дуже обмежені і зазвичай закінчувались на ознайомленні з літературою. У процесі глобалізації така ситуація змінилась на краще. У нашому випадку ми маємо дещо схожу ситуацію. Герої гри «Dota 2» походять ще з першої частини цієї гри, яка вийшла у 2003 році. Навіть на 2020 рік значна частина мешканців нашої країни володіє англійською мовою на недостатньому рівні, а на початку першого десятиліття ситуація була ще гіршою. До того ж у звичайних гравців є свої способи адаптувати імена, наприклад, виходячи з

того як їм зручніше їх вимовляти. В такому випадку було не особливо важливо як оригінальні імена насправді звучали або який зміст у них закладено.

Імена героїв, які розглядаються у дослідженні, протягом більш ніж десятиліття не були перекладені і гравці самі вигадували, як їх адаптувати під себе. Тому не рідкими є випадки, коли ігрова спільнота сама, не знаючи того, вдавалася до адаптації імен методом транслітерації і вони прижились. Таким чином, в серії відеоігор «Dota», серед вітчизняної спільноти склалась своя традиція найменування героїв і при створенні офіційної локалізації цей факт теж варто було б враховувати.

Так, є персонаж *Razor*, в «Dota 2» один з існуючих варіантів перекладу його імені - *Разор*, напевно, саме гравці звикли його так називати. Адже у випадку звернення до транскрибування ім'я б звучало «Рейзор», а в «Dota Underlords» воно було перекладено методом калькування «Лезо». Тобто, такий вибір, скоріше за все, був зумовлений вже існуючими звичками ігрової спільноти, яка і зараз продовжує називати цього героя саме *Разор*.

Іншим цікавим прикладом є герой *Ю – Ю*. По факту, перекладачами під час перекладу цього імені було використано метод транспозиції. Адже Ю - персонаж в грецькій міфології, яка має свою історію, одна зі жриць богині Гери. Тобто перекладачі звернулись до вже існуючого традиційного варіанту перекладу. Вартим уваги є саме той факт, що більшість гравців не знають цієї інформації і замість того, щоб при адаптації імені вимовляти англійське звучання [айо], спільнота пішла іншим шляхом і просто почала проговорювати літери на український манер [іо]. Цей випадок показовий і демонструє як сьогодні може повторитись історична ситуація з використанням методу транслітерації. Різниця лише в тому, що XVIII—XIX століттях саме перекладачі були погано ознайомлені з англійською культурою. У XXI столітті їх місце зайняли звичайні пересічні люди, у нашому випадку гравці, які просто адаптували це ім'я, читаючи англійське

слово на український лад. А те, що [іо] легше і швидше вимовляти, ніж [айо] лише закріпило такий варіант серед вітчизняної спільноти.

Крім того, подеколи, в силу звучання і написання певного слова його переклад методом транслітерації і методом транскрибування може бути однаковим. Тобто, ці два методи можуть зливатись при перекладі деяких слів. Наведемо деякі приклади.

Sven – *Свен*. Герой був названий на честь данського актора та бодібілдера Свена-Оле Торсена [36]. Цей факт знімає питання стосовно промовистості імені, яке, при його перекладі, наглядно демонструє злиття транслітерації і транскрибування.

Clinkz – *Клінкз*. Виходячи з життєпису герою було даровано безсмертне життя саме в той момент, коли усе його тіло, до самих кісток, було спалено у вогні. Сам він виглядає як скелет-лучник. Точної інформації стосовно його імені знайдено не було, але, на нашу думку, ключовою є одна з фраз Клінкза: «Clink goes my bones», що приблизно можна перекласти «Клац – звучать мої кості». Тобто, вірогідно, *Clinkz* походить від слова «clink», що в англійській мові передає звук клацання кісток одна об одну при пересуванні героя. Хоча цей момент і не був переданий при перекладі імені, проте існуючий варіант демонструє процес злиття двох методів.

Riki - *Piki*. У першій «Dota» мав ім'я *Rikimaru*, яке у продовженні було скорочено до *Riki*. Воно є ремінісценцією до серії відеоігор «Tenchu». Один з основних персонажів там носить таке ж ім'я. Схожість між ними стає очевидною, коскільки обидва герої спеціалізуються на мистецтві непомітного вбивства. Іншими словами, в імені *Riki* не має необхідної для передачі інформації, бо для розуміння суті потрібно знати відповідну відеогру. Тому такий переклад є адекватним і, як і минулі два приклади, демонструє, що подеколи звучання і написання можуть зливатись.

3. Транспозиція. Полягає в використанні традиційного відповідника в мові перекладу на основі спільного з оригінальним власним ім'ям лінгвістичного походження. Такі імена, зазвичай є доволі легкими для

перекладу, адже потрібно лише знайти потрібний варіант перекладу. Складність полягає в тому, щоб розпізнати факт наявності такого відповідника та правильно встановити необхідність його використання. «Dota 2» має розвинений фантастичний світ. Деякі її мешканці були створені на основі вже давно відомих міфічних персонажів. Хоча в таких випадках життєписи героїв нашої відеогри, в цілому, не повторюють історій своїх оригіналів, проте очевидним є факт їхньої схожості.

Abaddon – Абаддон. Персонаж християнської та іудаїстської міфології. Ім'я Абаддон походить від івритського אַבְדּוֹן, означає «загибель», «нищення», інколи може зустрічається в написанні Аваддон, Абадонна. В Новому завіті виступає в ролі «янгола безодні», повелителя сарани. У книзі Йова він згадується у якості персоніфікації смерті.

Однойменний герой «Dota 2» має власну, непов'язану з християнством або іудаїзмом, історію, проте в його образі явно помітні схожості з описаним вище персонажем міфології. Полягають вони в основному у зовнішньому вигляді героя та його озвученні. Ще одним об'єднуючим моментом є титул персонажа гри «the Lord of Avernus», Авернус є одночасно назвою його роду та купелі, яку цей рід охороняє. «Авернус» або ж іншим відповідником є «Аверн» - відсилання до відомого кратера в Італії. У давні часи його вважали входом до підземного світу, що пов'язує нашого героя з міфологічним оригіналом, який «вийшов з бездни».

Mars – Марс. Марс є одним з найдавніших богів Римської релігії, що вважався богом землеробства та війни. Священною зброєю та одними з символів Марса були щит та спис, які зберігались в його храмі [36].

В плані схожості, герой «Dota 2» носить воєнну уніформу дуже схожу на давньоримську. Основною зброєю є спис та щит, з ними ж пов'язані і його ігрові здібності. Хоча у грі його щит є беотійським, тобто виконаним у грецькому стилі, проте декоративні блискавки на ньому відсилають нас саме до римської військової культури. У його ігровому описі він також згадується у якості бога війни, який все життя провів в битвах. У цьому вбачається його

схожість із римським богом війни. Однак у відеогрі його батьком є Зевс – персонаж не римської, а грецької міфології (він також є одним із героїв «Dota 2»). Зазначаємо, що оригінальний Марс римського пантеону перейняв багато чого, передовсім вірність військовому ремеслу, від Ареса – бога війни грецького пантеону. Арес, водночас, був сином Зевса. Тому навіть тут є певне сходження з древньою міфологією.

Phoenix – Фенікс. В міфології давнього Єгипту Фенікс описувався як дивовижний птах. Існує багато варіацій легенд про нього, основна із яких свідчить, що передбачаючи кінець своїх днів, Фенікс згорав у вогні та перероджувався після цього з того ж вогню, попелу або праху. Такий процес був символом циклічності буття, безсмертя. На різних зображеннях стародавніх часів птах зображувався з сьйвом навколо себе. Це та інші моменти, на кшталт, зв'язку його історії з храмом сонця дають можливість його асоціювати із самим сонцем. Одна з найпопулярніших версій опису його зовнішності належить Геродоту, який згадував, що кольором птах жовто-червоний. На рис. 2.3 (див. додаток Г) герой відеогри «Dota 2» повністю підходить під зовнішній опис свого міфологічного оригіналу. Відмітимо, що у відеогрі його заклинання теж мають зв'язок з образом персонажа в цілому.

Одне із заклинань фенікса має назву «Sun Ray», тобто сонячний промінь, а його ключова здібність полягає в переродженні, яке йому дозволяє цілком відновити ресурси здоров'я та мана (витрачається на використання заклинань) та зняти перезарядку заклинань. Тобто ігровий персонаж теж тісно пов'язаний з символікою сонця та циклу. Це стало очевидно і перекладачам, які вірно розпізнали необхідність використання методу транспозиції.

Ще одним героєм у відеогрі, вартим нашої уваги, є *Medusa – Медуза*. Мова йде про одну з сестер Горгон. Як це часто трапляється, є різні версії цього міфу. За Овідієм, медуза була однією з трьох сестер Горгон, яка, на відміну від них була смертною. Проте була дуже вродливою та мала красиве волосся. Посейдон обернувся у птаха та звалтував Медузу у храмі Афіни, де

вона намагалась сховатись. Боги прогнівались на Медузу за плундрування храму та покарали її. Обличчя Медузи стало настільки потворним, що одного погляду на нього було достатньо аби споглядач перетворився на камінь. Прекрасне волосся Медузи було обернене на змії.

Герой відеогри «Dota 2» Медуза, як і у більшості інших випадків, описаних у нашій роботі, має доволі сильну схожість зі своїм оригіналом. За життєписом Медузи з відеогри вона також була однією з сестер Горгон, молодшою і теж, на відміну від сестер, була смертною. Далі історії розходяться. Проте, персонаж відеогри, хоча і за інших подій, перетворилась на такого ж потворного монстра, як і у міфі. А її зовнішність повністю відповідає опису зовнішності оригінала.

Закляття Медузи в «Dota 2» лише доповнюють цю подібність. Одне з них - це кидок змії зі свого волосся, що наносить шкоду ворогам. Її головна особливість це закляття «Stone Gaze». Воно перетворює у камінь всіх ворожих героїв, які повернуті обличчям до Медузи. Наданий нами опис навряд чи може викликати сумніви щодо подібності героя гри та персонажа міфології. Перекладачі також розпізнали це і змогли адекватно підібрати ім'я.

4. Калькування. Полягає в дослівному перекладі власної назви. Цей спосіб використовується при перекладі саме промовистих імен, котрих в «Dota 2» більшість. Стосовно персонажів цієї відеогри, їх промовисті імена зазвичай описують їхню певну особливість. Вона може полягати як в їх історії, їхньому зовнішньому вигляді, так і в ігровій механіці, яка є основною в процесі гри за них. Зазначену інформацію необхідно передати і, по суті, переклад такого промовистого імені можна вважати вдалим і адекватним лише тоді, коли перекладачам це вдається. Окрім того, у випадку нашої роботи, для зручності, ми відносимо сюди і звичайний семантичний переклад імен героїв.

Lifestealer – *Життєкрад*. Ім'я *Lifestealer* пов'язане як з історією персонажа, так і з однією із ігрових механік, яка превалує в ігровому процесі

за нього. Ігрові здібності героя дозволяють з кожною атакою не лише наносити шкоду супротивнику, але і лікувати себе у процентному співвідношенні від його максимального запасу здоров'я. Одна з основних особливостей і сильних сторін цього персонажа полягає у механіці Lifesteal (крадіжка життя), що також пов'язано і з його життєписом. Можна стверджувати, що Життєкрад є правильним і адекватним варіантом перекладу імені Lifestealer, адже в точності передає україномовному реципієнту всю необхідну інформацію.

Silencer – Знемовлювач. Silencer є втіленням іншої ігрової механіки під назвою Silence (знемовлення). Вона полягає у тому, що за допомогою певного заклинання або ігрового предмету герой може заборонити своєму супротивнику використовувати його заклинання, що в «Dota 2» може зіграти дуже важливу роль.

Silencer є героєм, який майже повністю повторює цю ігрову механіку. Його життєпис це лише підтверджує. Герой отримав перемогу на змаганнях і став кращим магом свого клану за рахунок того, що не дозволив своїм супротивникам-магам використовувати свої чари. На нашу думку, переклад Silencer як Знемовлювач є цілком вдалим. Він не лише адекватно описує особливість персонажа, яку потрібно було передати, але і відсилає нас до схожої за назвою ігрової механіки, яка в його випадку є ключовою.

Undying – Невмирущий. Англійське слово «undead» йменує створіння, що пережило смерть, однак існують, наче ще живі. Сюди входять вампіри, зомбі, привиди та інші міфічні істоти. «Немертві» є розповсюдженим дослівним перекладом цього поняття, проте звучить дещо неприємно для україномовної людини. У цьому варіанті перекладу відчувається дослівне калькування. Однак, за таким принципом буде важко ідентифікувати істот Undying, яких класифіковано за цим поняттям.

Герой за описом є воїном, якого вкинули у яму Мертвого Бога. Останній не дарував Undying смерті, а вибрав його у якості свого герольда,

який має нести по землі погребальну пісню цього Бога та піднімати мертвих проти живих [36].

Ім'я цього героя в українській локалізації Невмирущий. Воно теж є дещо запозиченим, проте, на відміну від слова «немертві», на слух сприймається цілком нормально. Крім того, «Невмирущий» вірно передає суть оригінального ім'я, а тому є адекватним прикладом калькування.

Vengeful Spirit - Мстива Душа. У даному випадку не будемо описувати історію персонажа, а просто відмітимо, що це особа жіночої статі і відносно життєпису такий переклад є цілком адекватним. Звернемо увагу на слово «spirit» в цьому імені. Його було перекладено, як «душа», що за рамками контексту цього персонажа є сумнівними. Якщо бути більш точними, то «Spirit» - це поняття, яке відповідає українському слову «дух». «Душа» англійською мовою «soul». Хоча ці два поняття часто можуть вважатися синонімами, проте різниця між ними існує і при перекладі на цей аспект треба зважати.

Описана ситуація змінюється коли звертаємось до контексту «Dota 2». У англійській мові ні слово «Spirit», ні «soul» не мають поняття роду. Це створює важливу для нас різницю, оскільки в українській слово «дух» - однозначно чоловічого роду, а «душа» - жіночого. Зазначаємо, що перекладачі взяли в розрахунок цю різницю і на її основі вирішили підмінити одне поняття іншим. Принципової різниці у контексті нашої гри така заміна не становить, проте позитивно впливає на сприйняття образу персонажа. Адже Vengeful Spirit в своїй вигаданій расі створінь належить саме до жіночого роду. Називати її «духом» не буде помилкою, однак може викликати непотрібні запитання. Тому переклад її імені як «Мстива Душа», що краще підходить для персонажа жіночого роду, є цілком адекватним.

5. Контекстуальна заміна. Цей спосіб перекладу використовується, коли за певних причин прямий переклад імені героя є неможливим, проте закладену в ньому інформацію потрібно донести. В таких випадках перекладач вдається до самостійного створення нового імені на основі

контексту. Контекстуальна заміна може використовуватись і у парі з іншими способами. Так, описаний вище приклад з *Vengeful Spirit* можна назвати поєднанням калькування і контекстуального перекладу. У «Dota 2» імен, перекладених за допомогою контекстуальної заміни, не так багато і часом цей переклад викликає запитання. Проте, опишемо деякі приклади, що є цілком прийнятними.

Snapfire – *Запальниця*. *Snapfire* – це бабуся, яка носить дробовик у якості зброї і роз'їжджає верхи на драконожабі, що здатна випльовувати з себе чергу вогняних куль [36]. Перекласти її ім'я дослівно і при тому не порушити принцип милозвучності було б доволі складно. А створене перекладачами ім'я *Запальниця* є адекватним відповідає суті оригіналу.

Centaur Warrunner - *Кентавр-Воєвода*. Кентаври – міфічні істоти з грецької міфології. Верхня частина їх тіла є людською, а нижня - як у коней [36]. Оскільки «Кентавр» є прямим перекладом «Centaur», то у цьому випадку нас цікавить слово «Warrunner». Воно є прізвиськом цього конкретного кентавра, що і виділяє його з-поміж інших (у нього є і повноцінне ім'я, проте воно належить до не основних, а тому нас не цікавить). «Warrunner» перекласти буквально також доволі складно і тому, найвірогідніше, перекладачі вирішили звернутись до імені цього ж персонажа з першої частини «Dota». Там він титулується *Centaur Warchief*, що і було перекладено як *Кентавр-Воєвода*. У спільноті гравців у «Dota 2» називати героїв іменами з першої частини гри є звичайним явищем, а тому така заміна має повне право на існування.

Treant Protector - *Ент-захисник*. Ім'я героя відносить гравця до раси ентів, міфологічних істот з роману «Володар Перснів» Д.Р.Р.Толкіна. Наприклад, зовнішність, ім'я та голос *Treant Protector* були запозичені у Древлена (*Treebeard*), одного з персонажів цієї книги. Ситуація навколо цього героя стане зрозумілою, якщо вказати, що у 1974 році Енти з'явилися в ранній версії настільної гри «Dungeons & Dragons». У 1975 стараннями копірайтерів використання слова «Ent» в ній було заборонено. З цього часу у

творців фентезі-ігор (в тому числі і відеоігор), які хотіли включити до свого всесвіту расу Ентів, починаються проблеми.

Одним зі шляхів обходу такої заборони стало перейменування поняття так, щоб слово звучало інакше, але було алюзійно зрозуміло, про що йде мова. Вочевидь так і з'явилися «Treants» в відеогрі «World of Warcraft». А саме на її всесвіті було побудовано локації першої «Dota». Звідси і походить саме така форма ім'я - Treant Protector. У випадку нашої локалізації є не зрозумілим, чи ця заборона діє й на території України, чи вона не розповсюджується на локалізовані версії гри. Проте, як в «Dota 2», так і в «Dota Underlords» для перекладу імені героя перекладачі використали оригінальну назву цієї раси, взятую з книг Толкіна, що робить переклад більш автентичним, ніж в англійській версії відеогри. Такий приклад також цілком можна назвати адекватним перекладом.

Grimstroke – *Чорнильник*. Основна сила цього персонажа, за життєписом, полягає в чорнилах, з яких він черпає силу [36]. Свого роду зброєю для нього виступає великих розмірів художній пензлик. На основі такого образу перекладачі і змогли вигадати контекстуальний переклад імені персонажа. Чорнильник є адекватною заміною для Grimstroke, адже передає основні, зазначені вище, особливості персонажа.

На основі аналізу однакових для обох відеоігор перекладів імен героїв можемо констатувати, що цей фентезі-всесвіт є дуже багатим і різноманітним. Тут зустрічаються персонажі з різноманітними іменами. Одні були вигадані розробниками повністю, інші – алюзії та ремінісценції на вершинні здобутки людства, проте у всіх є власна історія. Переклад власних назв вимагає неабиякої уваги, обережності й використання найрізноманітніших підходів, адже часто імена героїв не відображають суть, закладену в образ. У більшості випадків, фахівці з перекладу із цим завданням впоралися.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Відеоігри як соціально-культурний феномен з'явилися у світі в середині ХХ століття. За короткий час свого існування вони встигли отримати популярність серед людей як розважальний контент індустрії розваг, один із видів медіа і навіть мистецтва. Відносно молодий вік цього явища дозволяє говорити про значні перспективи у сфері наукових досліджень, оскільки вплив розважальної індустрії тільки збільшується.

Локалізація відеоігор є одним з елементів глобалізації світу, коли продукт потрібно підлаштувати під вимоги та потреби аудиторії певної культури. Переклад є важливою частиною локалізації. Під час цього процесу перекладачі можуть зіштовхнутись із низкою проблем. Однією з яких є переклад онімів, тобто власних назв персонажів ігор.

У різних видах мистецтва оніми зазвичай додають додаткової глибини об'єктам або персонажам. Не рідкими є промовисті імена, за допомогою яких автор має змогу надати лаконічну характеристику, наприклад, певному героєві, з яким уперше знайомить реципієнта. Тому власні назви можуть містити значну кількість інформації, яку перекладачеві потрібно передати. Це робить такі оніми складними для перекладу.

Не існує універсального підходу щодо виокремлення способів перекладу онімів. З упевненістю можна лише стверджувати, що кожна власна назва є окремим випадком і потребує особливої уваги й окремого підходу. У цілому, можемо констатувати п'ять способів перекладу онімів: транскрибування, транслітерація, калькування, контекстуальна заміна, транспозиція. Основною вимогою до перекладу є відмінне знання обох мов і вичерпне ознайомлення з контекстом гри в цілому.

Відеоігри з'явилися порівняно недавно, а тому є новим контентом, який потребує більш ґрунтовного наукового підходу. У цьому й полягала мета нашої роботи: дослідити на конкретних прикладах переклад онімів у

відеоіграх, наглядно продемонструвати, як і чому перекладачами був використаний певний спосіб перекладу онімів та указати на різноманітні помилки та огріхи, що були допущені при перекладі.

Для такого зіставного аналізу нами були вибрані дві відеогри з однаковими персонажами, засновані на одному фентезі-всесвіті, а саме «Dota 2» і «Dota Underlords». Важливим аспектом щодо вибору послугував той факт, що їх україномовні локалізації вийшли з різницею у три роки, що дозволило краще побачити розвиток індустрії локалізації відеоігор українською мовою. Іншим важливим моментом було залучення перекладачів зі значним досвідом художнього перекладу у випадку «Dota Underlords», що вийшла пізніше. Слід зазначити, що переклад локалізацій «Dota 2» забезпечували в основному перекладачі-волонтери.

Для дослідження методом суцільної вибірки нами було відібрано 119 героїв, чії основні імена були проаналізовані. У ході дослідження з'ясувалось, що основна кількість власних назв цих персонажів була перекладена адекватно. Найбільше проблем в локалізаціях обох відеоігор виникало з перекладом онімів за допомогою калькування або контекстуальної заміни. Проблема полягала у подеколи занадто дослівному перекладі, що порушувало принципи милозвучності. У результаті перекладені власні назви могли звучати не природно. Перепоною для перекладачів також стала вагома різниця у нормах англійської та української мов, що часом унеможлиблювала прямий порядок слів. У частині випадків перекладачі не керувалися констестом при перекладі імені героя, що призвело до викривлення або повного спотворення комунікативного посилу, закладеного в оригіналі.

Під час аналізу також стало ясно, що локалізація «Dota 2», яка була випущена раніше, має ряд додаткових проблем, які не є актуальними для «Dota Underlords». Серед них: відсутність перекладу невеликої кількості з проаналізованих імен, переклад одного й того ж імені декількома способами тощо. Подеколи промовисті імена, що вимагають донесення закладеної в них

інформації, були перекладені способами, які цю інформацію ніяк не передають. Тому, на нашу думку, є доцільним продовжувати роботу у царині перекладу відеоігор, а відтак і здійснювати наукові дослідження, які стосуватимуться цієї галузі.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Алексеева И.С. Введение в переводоведение: учеб. пособие для студ. филол. и лингв. фак. высш. учеб. заведений. СПб. : Филологический факультет СПбГУ; М.: Издательский центр «Академия», 2004. 335 с.
2. Белецкий А. А. Лексикология и теория языкознания. Киев : Изд-во Киев. ун-та, 1972. 209 с.
3. Варникова Е. Н. и др. Ономастика Русского Севера: учебное пособие к спецкурсу. Вологда : Легия, 2012. 70 с.
4. Вики Мор Утопия. *GamePedia*. URL: https://pathologic.ru.gamepedia.com/Pathologic_Wiki (дата звернення: 27.11.2020)
5. Вине Ж.П., Дарбельне Ж. Технические способы перевода. *Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике*. Москва : Международные отношения, 1978. С. 157–167.
6. Виноградов В.С. Введение в переводоведение: общие и лексические вопросы. Москва : Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. 224 с.
7. Влахов С. В., Флорин. С. Непереводимое в переводе. Москва : Международные отношения, 1980. 448 с.
8. Ганич Д. І., Олійник І. С. Словник лінгвістичних термінів. Київ : Вища школа, 1985. 360 с.
9. Гарбовский Н.К. Теория перевода: учебник. Москва : Изд-во Моск. Ун-та, 2004. 544 с.
10. Гиляревский Р. С., Старостин Б. А. Иностранные имена и названия в русском тексте. Москва : Высшая школа, 1985. 303 с.
11. Деникин. А. А. В защиту видеоигр. *Gamestudies.ru*. URL: <http://gamestudies.ru/post/1785> (дата звернення: 27.11.2020)
12. Ермолович Д.И. Имена собственные на стыке языков и культур. Москва : Издательство "Р. Валент", 2001. 199 с.

13. Ермолович Д.И. Методика межъязыковой передачи имён собственных. Москва, 2009. 88 с.
14. Зубко А. Українська ономастика: здобутки та проблеми. *Наукова електронна бібліотека періодичних видань НАН України*. URL: <http://dspace.nbuv.gov.ua/xmlui/bitstream/handle/123456789/32501/19-Zubko.pdf>
15. Казакова Т.А. Практические основы перевода. СПб : Союз, 2001. 292 с.
16. Карабан В. Переклад англійської науково-технічної літератури. Вінниця : Нова книга, 2004. 576 с.
17. Киселева, А. Советы по локализации: «Английского недостаточно, чтобы стать глобальной компанией». *RUSBASE*. URL : rb.ru/opinion/anglijskogo-nedostatochno (дата звернення: 27.11.2020)
18. Комиссаров В. Н. «Современное переводоведение»: учебное пособие. Москва : ЭТС, 2002. 424 с.
19. Комиссаров В.Н. Теория перевода (лингвистические аспекты): Учебник для институтов и факультетов иностранных языков. Москва: Высш. шк., 1990. 253 с.
20. Кочерган М. П. Вступ до мовознавства. Київ : Академія, 2005. 368 с.
21. Лингвистический энциклопедический словарь. Под ред. Ярцева В. Н. Москва: Сов. Энциклопедия, 1990. – 685 с.
22. Переклад імен героїв для Dota Underlords. *Steam українською*. URL: https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSf2V6YxlV-xCKH1aVWQP-IP6TWmcgVhnVV7KdUdS_fr6nXsdw/viewform (дата звернення: 27.11.2020)
23. Подольская Н. В. Словарь русской ономастической терминологии. Москва : Наука, 1978. 198 с.
24. Подольская Н. В. Словарь русской ономастической терминологии. Москва : Наука, 1988. 192 с.
25. Рецкер Я.И. Учебное пособие по переводу с английского языка на русский. Москва : Просвещение, 1981. 159 с.

26. Селіванова О. Сучасна лінгвістика: термінологічна енциклопедія. Полтава : Довкілля-К, 2006. 716 с.
27. Суперанская А.В. Общая теория имени собственного. Москва : Наука, 1973. 367 с.
28. Сучасна українська літературна мова: підручник / за ред. М.Л.Плющ. – 2-е вид., перероб. і допов. – Київ : Вища шк., 2000. – 432 с.
29. Торчинський М. М. Українська ономастика: історія, сьогодення, перспективи. *Актуальні проблеми філології та перекладознавства* : зб. наук. пр. / гол. ред. М. Є. Скиба. Хмельницький : ХМЦНІ, 2013. – Вип. 6, ч. 1. с. 217-238.
30. Фёдоров А. В. Основы общей теории перевода (лингвистические проблемы): Учеб. пособие. — 5-е изд. СПб. : Филологический факультет СПбГУ; Москва : ООО «Издательский Дом «ФИЛОЛОГИЯ ТРИ», 2002. 416 с.
31. Юшманов Н.В. Ключ к латинским письменностям земного шара. Москва : Изд-во Академии наук СССР, 1941. - 85 с.
32. 2019 Essential Facts About the Computer and Video Game Industry. *The Entertainment Software Association*. URL: https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/05/ESA_Essential_facts_2019_final.pdf (Last accessed: 27.11.2020)
33. 2019 Year In Review Digital Games and Interactive Media. *SuperData*. URL: <https://www.superdataresearch.com/2019-year-in-review/> (Last accessed: 27.11.2020)
34. Bolter J. D., Grusin R. Remediation: Understanding new media. Cambridge, MA: The MIT Press. 1999 295 p.
35. Bruce G. A. History of Real-Time Strategy Games Part 1: 1989-1998. *GameSpot*. URL: https://web.archive.org/web/20110427052656/http://gamespot.com/gamespot/features/all/real_time/ (Last accessed: 27.11.2020)

36. Dota 2 Wiki. *Gamepedia*. URL: https://dota2.gamepedia.com/Dota_2_Wiki (Last accessed: 27.11.2020)
37. Esselink B. *A Practical Guide to Localization*. Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000. 488 p.
38. Hamari J., Sjöblom M. What is eSports and why do people watch it? *Internet Research*. 27 (2): 2016. P. 211–232.
39. Jin Ha Lee and others. Facet Analysis of Video Game Genres. *The Illinois Digital Environment for Access to Learning and Scholarship*. URL: https://www.ideals.illinois.edu/bitstream/handle/2142/47323/057_ready.pdf (Last accessed: 27.11.2020)
40. Jones C. M., Scholes L., Johnson D., Katsikitis M., Carras M. C. Gaming well: Links between videogames and flourishing mental health. *Frontiers in Psychology*. 2014. Vol. 5. P. 1-8.
41. King G., Krzywinska T. *ScreenPlay: Cinema/videogames/interfacings*. London : Wall-flower Press, 2002. 229 p.
42. Localization, Globalization, Internationalization: What's the Difference? *Lionbridge*. URL: <https://www.lionbridge.com/blog/translation-localization/localization-globalization-internationalization-whats-the-difference/> (Last accessed: 27.11.2020)
43. Manifesto 2001. *Ice-Pick Lodge*. URL: <http://ice-pick.com/en/manifesto-2001> (Last accessed: 27.11.2020)
44. Mark J.P. Wolf. *The video game explosion: a history from Pong to Playstation and beyond*. Westport, Connecticut, London: Greenwood Press, 2008. 401 p.
45. Miguel Á. Bernal-Merino. Challenges in the translation of video game. *Revista Tradumàtica*. 2007. Vol. 5. P. 74 – 81
46. Poole S. *Trigger Happy: Videogames and the Entertainment Revolution*. New York : Arcade Publishing, 2000. 248 p.

47. Schäler R. Localization. *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*, Baker M. and Saldanha G. (Eds.), second edition. Psychology Press. 2007. P. 157-161.
48. Tavinor G. *The Art of Videogames*. Oxford : Wiley-Blackwell, 2009. 240 p.
49. The Operating Objectives And Activities Of The Localization Industry Standards Association. *Localization Industry Standards Association (LISA)*. URL: <https://www.w3.org/International/O-LISA-object.html> (Last accessed: 27.11.2020)
50. What Is Globalization? *Localization Industry Standards Association (LISA)*. URL: <https://web.archive.org/web/20110101205931/http://www.lisa.org/What-Is-Globalization.48.0.html> (Last accessed: 27.11.2020)
51. Wolfenstein 2 Has A Strange Workaround For Germany's Censorship Laws. *Kotaku*. URL: <https://kotaku.com/wolfenstein-2-has-a-strange-workaround-for-germanys-cen-1819985020> (Last accessed: 27.11.2020)
52. Yang P., Harrison B., Roberts L. D. Identifying Patterns in Combat that are Predictive of Success in MOBA Games. *CIIGAR Lab @ NC State*. URL: <https://ciigar.csc.ncsu.edu/files/bib/Yang2014-MOBASuccessPatterns.pdf> (Last accessed: 27.11.2020)

Список джерел

1. Dota 2 (ver. 7.27). *Steam*. URL: https://store.steampowered.com/app/570/Dota_2/ (Last accessed: 27.11.2020)
2. Dota Underlords. *Steam*. URL: https://store.steampowered.com/app/1046930/Dota_Underlords/ (Last accessed: 27.11.2020)

Додаток А
Зображення героя Пангольєра



Рис. 2.1. Герой гри «Dota 2» Pangolier

Додаток В
Зображення тварини Панголіна



Рис. 2.2. Один з «панголінів» - реально існуючих тварин

Додаток Г
Зображення героя Фенікс



Рис. 2.3 герой Phoenix з відеогри «Dota 2»

Додаток Д

Діаграма з висновку відносно «Dota 2»

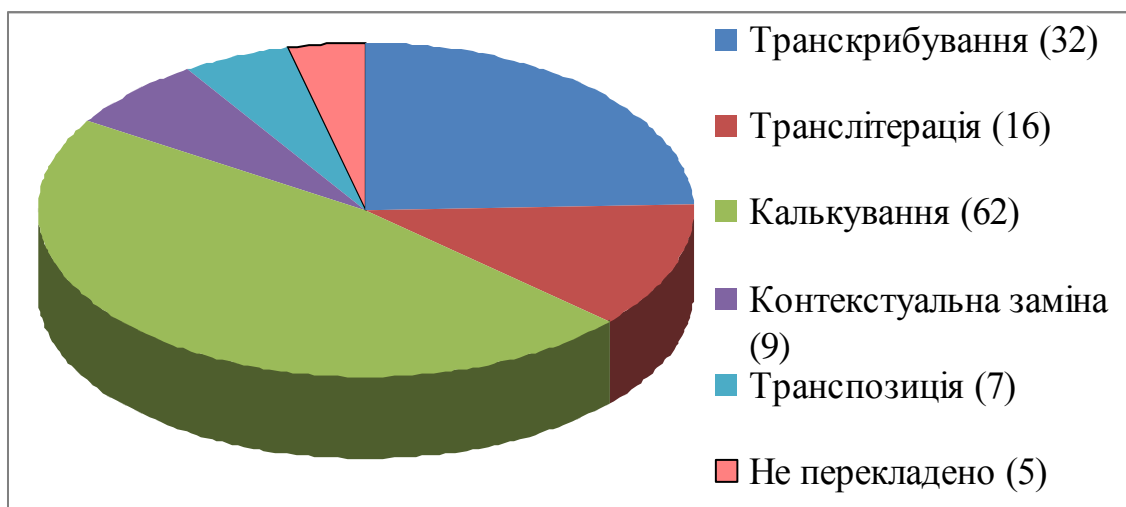


Рис. 2.4. Кількість випадків використання методів перекладу онімів в україномовній локалізації «Dota 2»

Додаток Е

Діаграма з висновку відносно «Dota Underlords»

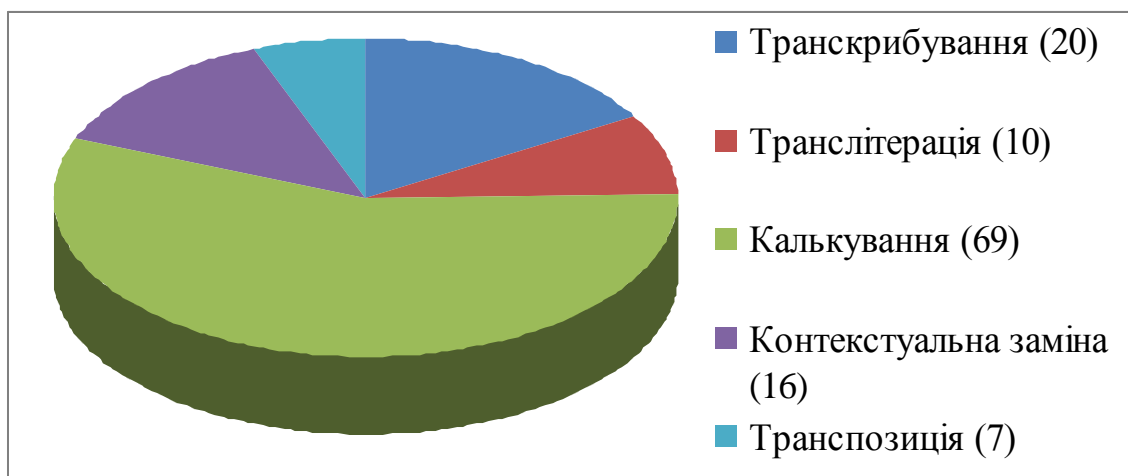


Рис. 2.5. Кількість випадків використання методів перекладу онімів в україномовній локалізації «Dota Underlords»

АНОТАЦІЯ

У анотації наукової роботи під шифром «Dota 2» зазначаються:

Актуальність дослідження полягає у тому, що зростаюча кількість відеоігор вимагає створення нових локалізацій. Особливо важливим цей момент є для нашої країни, адже в Україні відповідна індустрія знаходиться лише на перших етапах розвитку. Власні назви у такому випадку потребують особливої уваги, бо саме вони через свою специфічність зазвичай викликають труднощі у перекладачів.

Об'єктом дослідження стають імена ігрових героїв з оригінальних та локалізованих версій фентезійних відеоігор «Dota 2» та «Dota Underlords».

Предметом аналізу є способи перекладу та помилки при перекладі зазначених онімів.

Метою дослідження є висвітлення специфіки способів перекладу онімів та огляд існуючих помилок на прикладі вказаних відеоігор.

Мета дослідження передбачає вирішення таких **завдань**: огляд феномену відеоігор і розкриття специфіки їхнього перекладу; вивчення важливості ролі онімів та огляд можливих способів їх перекладу; порівняння перекладу імен героїв відеоігор «Dota 2» та «Dota Underlords» з наглядною демонстрацією використання описаних способів та аналізом помилок, що існують в локалізаціях.

Матеріалом дослідження є 119 англійських імен, взятих з відеоігор «Dota 2» та «Dota Underlords» та їх відповідники в українських локалізаціях цих відеоігор.

До методів дослідження належать метод суцільної вибірки, використаний для відбору імен героїв зазначених відеоігор; метод порівняння оригінальних імен з їх відповідниками в локалізаціях відеоігор, що використовувався для встановлення способів перекладу та виявлення помилок; метод семантичного аналізу, котрий був необхідним для з'ясування інформації закладеної авторами в імена героїв; метод кількісного аналізу, що використовувався для встановлення статичних даних стосовно використання перекладачами того чи іншого способу перекладу.

Наукова новизна нашої роботи полягає в тому, що локалізації відеоігор українською мовою є явищем не частим, тому й існує дуже мало досліджень з цієї теми. Окрім того, специфіка перекладу онімів саме на прикладі цих двох відеоігор досліджується уперше.

У роботі ґрунтовно і всебічно аналізуються власні назви у локалізації відеоігор «Dota 2», а саме переклад онімів з англійської мови українською. Власні назви розглядаються як філологічна категорія, простежуються особливості використання власних назв у відеоіграх, їх генеза та функції, досліджуються перекладацькі трансформації при перекладі онімів у відеоігри. зокрема назв локацій, імен головних героїв тощо. У дослідженні зроблено висновок про доцільність перекладацьких трансформацій у грі, що впливає на якість програмного продукту. У роботі продемонстровано різні способи перекладу власних назв, увага зацентрована на адекватності перекладу

відеоігри українською мовою та адаптованості локалізацій для українського ринку, здійснений компаративний аналіз локалізації відеоігор «Dota 2» та «Dota Underlords».

Структура роботи. Робота складається зі вступу, двох розділів та висновків до них, загальних висновків та списку використаних джерел.

Загальний обсяг роботи 30 сторінок, бібліографія містить 52 джерела використаної літератури та 2 джерела стосовно об'єкту дослідження. Робота містить 3 ілюстрації і 2 діаграми.

Ключові слова: «Dota 2», «Dota Underlords», локалізація, відеоігра, власні назви, оніми, транскрибування, транслітерація.