

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-548-8-23>

SPECIFICS OF RECREATION OF QUASI-REALIAS IN UKRANIAN DURING THE LOCALIZATION OF «BALDUR'S GATE 3»

ОСОБЛИВОСТІ ВІДТВОРЕННЯ КВАЗІРЕАЛІЙ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ ПІД ЧАС ЛОКАЛІЗАЦІЇ «BALDUR'S GATE 3»

Bogdan O. D.

*Student at the Faculty of International
Economic Relations, Management
and Business
Kherson National Technical University
Khmelnitsky, Ukraine*

Bogdan Yu. B.

*Senior Teacher at the Department
of Industry translation and foreign
languages
Kherson National Technical University
Khmelnitsky, Ukraine*

Богдан О. Д.

*студентка факультету міжнародних
економічних відносин, управління
і бізнесу
Херсонський національний технічний
університет
м. Хмельницький, Україна*

Богдан Ю. Б.

*старший викладач кафедри
галузевого перекладу
та іноземних мов
Херсонський національний технічний
університет
м. Хмельницький, Україна*

Автори фентезійних світів відеоігор створюють для гравців уявні простори, на яких вирує життя, схоже на світи у книжках чи фільмах. І так само як у художніх творах завдання відтворити ці світи іншою мовою максимально наближено до замислу авторів, до їх комунікативно-прагматичного посилу є наразі одним з найцікавіших викликів до перекладачів та локалізаторів продукції індустрії відеоігор.

Загалом майже всі дослідники позначають локалізацію відеоігор як складний та багатобічний процес, під час якого зміст гри має бути адаптований під різні мови, регіони та культури. Виходячи з цього пропонуються наступні етапи локалізації: переклад, культурне пристосування, звуковий ряд та синхронізація, форматування тексту та інтерфейсу користувача (меню, кнопки, субтитри та ін.), адаптація жартів та культурних відмінностей, правові та юридичні аспекти. Тобто по факту мова йде про різні складові локалізації, а саме технічні, культурні чи лінгвістичні елементи адаптації відеоігри до мови перекладу.

Найбільшу увагу під час локалізації комп'ютерних ігор приділяють проблемам відтворення безеквівалентної лексики, тобто слів, які не мають еквівалентів або мають неповні еквіваленти в зіставляваних мовах [2, с. 141]. Традиційно до безеквівалентної лексики відносять реалії, власні назви та авторські okazionalizmi, також відомі як

квасіреалії [1], [3] або авторські новотвори чи авторські реалії [4]. На думку О. Ткачик та Є. Петрук квасіреалії мають розглядатися як явища культури вигаданого світу – літератури жанру фентезі та фантастики, для яких роль реалій є визначальною і жанротворчою, адже за допомогою них автор створює новий, ірреальний та абсолютно автономний світ, який є відображенням його індивідуально-авторського світобачення й осмислення дійсності [4, с. 43].

Останні дослідження квасіреалій в художніх творах пропонують нам скористатися для їх класифікації розподілом реалій від Р. Зорівчак [3, с. 142]. Відповідно до цього розподілу нами було виявлено у грі «Baldur's Gate 3» наступні різновиди квасіреалій:

а) побутові реалії. Такі лексичні утворення особливо важливі у відеоіграх, оскільки вони не лише описують предмети та поняття, а й дають гравцям змогу використати їх у грі. Якщо у предметів є назва, призначення та певний спосіб роботи, вони стають більш реальними та корисними для проходження гри. Таким чином, переклад цих новоутворень доволі складний, оскільки вони позначають ключові елементи гри [2, с. 75]: *Shadow of Menzoberranzan* – *шолом Сутинь Мензоберранзана*, *Boots of Speed* – *Чоботи швидкості*, *Absolute's Warboard* – *щит Бойова дошка Абсолют*;

б) етнографічні та міфологічні реалії: *Джурозвір* – цей авторський okazіonalіzm від перекладацької спілки «Шлякбित्रаф», адаптація слова *familiar*, цього духа фей викликають для допомоги у бою. В українській мові не було прямого відповідника цьому слову, транслітерувати локалізатори так само не вбачали сенсу, тому утворили цей okazіonalіzm.

в) реалії світу природи (назви тварин, рослин, ландшафтів): *гакожахи* – *Hook Horror* (монстри з гаками замість кінцівок, які виглядають та звучать вкрай неприємно); *holefish* – *дірявиця*; *bladderfish* – *міхур*.

г) реалії державно-адміністративного укладу та суспільного життя: *Grand Duke* – *Герцог*; *Flaming Fist* – *Вогняний Кулак (охоронці Брами)*; *Iron Throne* – *Залізний Трон (в значенні в'язниці)*;

д) асоціативні реалії: рослині символи (*Noblestalk* – *гриб Шляхтоніжка*, анімалістичні (*cave crawler* – *печерний плазун*), кольорові символи (*Ebonlake Grotto* – *Грот Чорнозера*), загальнокультурні фольклорно-літературні, мовні алюзії тощо;

е) ономастичні реалії. Вони вказують на національну належність назви, що допомагає зберегти національний колорит оригіналу. До таких реалій належать антропоніми загальні; топоніми звичайні та меморативні; імена літературних героїв, назви кампаній, аеропортів, палаців тощо [2, с. 143]: *Omelum* – *Омелуум*, *Ravenguard* – *Вороній*

(ім'я одного з головних героїв), топоніми *Underdark* – Підморок (особливо небезпечна територія); *Whispering Depths* – Шепітна глибина.

У «*Baldur's Gate 3*» є досить багато рас та істот, чії назви спілка «Шлякбित्रаф» змінила в українській локалізації третьої частини. Тому вже звичний для гравців за минулими сезонами гри *tiefling* став бісином, *dwarf* став карликом, *dragonborn* – драконичем. Якщо остання трансформація є радше вдалим прикладом адаптації, бо досить влучно передає суть раси походження від драконів, то попередні дві спотворюють сприйняття раси. Річ у тім, що «*Baldur's Gate 3*» функціонує в сетингу й правилах настільної гри *Dungeons & Dragons*, тож терміни цієї гри (зокрема назви рас) уже є усталеними, до них уже звикли гравці, й вони вже давно використовуються у своїй оригінальній формі. Терміни з *Dungeons & Dragons* не були трансформовані або змінені кардинально, лише транскрибовані. Слід зазначити, що саме необхідність віднайти відповідний еквівалент та відтворити необхідний колорит квазіреалії, її забарвлення стають справжнім викликом як для локалізаторів, так і для гравців.

У процесі перекладу важливо пам'ятати, що більшість квазіреалій базується на асоціації з предметом або явищем з реального світу. Саме тому для перекладу потрібно встановити цю і підібрати відповідник, який би звучав природно у мові перекладу. Важливим фактором виступає відповідність перекладу до візуального відображення предмета в грі [3, с. 178]. Такі квазіреалії саме в відеогрі не рекомендується перекладати описовим способом, через брак символів, оскільки такі зміни можуть призвести до зміни коду у грі.

Отже, відтворення квазіреалій у відеограх це складний процес, який вимагає не тільки перекладацьких навичок, але й розуміння мовознавчих, культурних і технічних тонкощів під час локалізації відеогри. Типовий для перекладу художньої літератури підхід ускладнюється через обмежену кількість символів чи то необізнаність перекладачів зі специфікою гри. Уявний світ відеогри рясніє новоутвореннями або квазіреаліями та звичайною лексикою, котра в грі отримує зовсім інші значення, та її відтворення іншою мовою потребує від локалізаторів розуміння самої гри, її будови та адоптації побудованого авторами всесвіту до мови перекладу. Серед проаналізованих нами квазіреалій у «*Baldur's Gate 3*» найуживаніші способи відтворення в українській мові були транскрибування, транслітерація та калькування. У досліджуваній нами відеогрі основними перекладацькими труднощами слід зазначити відтворення ономастичних та асоціативних реалій, що зумовлено переважним чином відмінностями у культурному сприйнятті авторів та локалізаторів.

Література:

1. Карачун Ю., Півень Ю. Квazіреалії як невід’ємна частина науково-фантастичного тексту та проблеми їх перекладу (на матеріалі перекладів творів Рея Бредбері «451° за Фаренгейтом», «Серпень 1999: Гості з Землі», «Лютий 1999: Ілла» та «Серпень 2026: Дощі випадають» українською мовою). *Актуальні питання гуманітарних наук*. Вип 56, Т. 2, 2022. (Дата звернення 10.03.2025). URL: https://www.aphn-journal.in.ua/archive/56_2022/part_2/19.pdf
2. Кияк Т., Науменко А., Огуй О. Перекладознавство (німецько-український напрям) : підручник. К. : Видавничо-поліграфічний центр «Київський університет», 2008. С. 141–143, 543.
3. Красуля А. В., Кравченко В. В. Специфіка перекладу квazіреалій у локалізації відеоігор. *Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства* : матеріали ІХ Всеукраїнської наукової конференції. Суми, 2021. С. 74–78.
4. Ткачик О. В., Петрук Є. Б. Місце квazіреалій у вербалізації концепту «POWER» у концептуальному просторі англomовної серії фентезі-романів Дж. Р.Р. Мартіна «Пісня льоду та полум’я». *«Advanced Linguistics»*. 2020. № 5. С. 41–53.

DOI <https://doi.org/10.30525/978-9934-26-548-8-24>

**LEXICAL AND SEMANTIC ASPECTS OF SENSORY
VOCABULARY RENDERING IN MYKHAILO KOTSIUBYNSKYI’S
NOVEL “SHADOWS OF FORGOTTEN ANCESTORS”**

**ЛЕКСИКО-СЕМАНТИЧНІ АСПЕКТИ ВІДТВОРЕННЯ
СЕНСОРНОЇ ЛЕКСИКИ В ТВОРІ МИХАЙЛА
КОЦЮБИНСЬКОГО «ТІНІ ЗАБУТИХ ПРЕДКІВ»**

Kucherenko M. V.

*Teacher at the Department of Foreign
Languages and Translation Studies
Lviv State University of Life Safety
Lviv, Ukraine*

Кучеренко М. В.

*викладач кафедри іноземних мов
та перекладознавства
Львівський державний університет
безпеки життєдіяльності
м. Львів, Україна*

An effective way of analyzing perception is through language as a means of expressing cognitive processes. Language serves as a “knowledge