

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Кафедра англійської філології та перекладу імені професора І. В. Корунця

Кваліфікаційна робота магістра з перекладознавства на тему:

**«Лінгвостилістична реалізація комічного в текстах англійськомовних відеоігор
як проблема перекладу»**

Студента групи МПа 02-20
факультету перекладознавства
освітньо-професійної програми
Перекладознавство: професійно-
орієнтований переклад (англійська мова і
друга іноземна мова)
за спеціальністю 035 Філологія
Теличка Владислава Сергійовича

Допущена до захисту
«_____» _____ 2021 року

Завідувач кафедри англійської
філології та перекладу імені професора
І. В. Корунця

_____ проф. Ніконова В.Г.
(підпис) (ПІБ)

Науковий керівник:
кандидат філологічних наук,
доцент Скрябіна В.Б.

Національна шкала _____
Кількість балів: _____
Оцінка: ЄКТС _____

Київ – 2021

MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE OF UKRAINE

KYIV NATIONAL LINGUISTIC UNIVERSITY

Korunets Department of English Philology and Translation

Master Degree Thesis in Translation Studies

under the title: «Linguistic and stylistic realization of the comic in English video games as a translation problem»

Group MPa 02-20
School of translation studies
Educational Programme Translation
Studies: Specialized Translation (English
and Second Foreign Language)
Majoring 035 Philology
Vladyslav S. Telychko

Research supervisor:
V.B. Skryabina
Candidate of Philology,
Associate Professor

Kyiv – 2021

Київський національний лінгвістичний університет
Кафедра англійської філології та перекладу
імені професора І. В. Корунця

Затверджую:

Завідувач кафедри англійської філології
та перекладу імені професора І.В. Корунця
(підпис)

д.ф.н., проф. Ніконова В.Г.

“10” вересня 2021 р.

ЗАВДАННЯ

на кваліфікаційну роботу магістра з перекладознавства

студента(ки) II курсу Мпа02-20 групи факультету перекладознавства КНЛУ

Телічка Владислава Сергійовича

(ПІБ студента)

спеціальності 035 Філологія, спеціалізації 035.041 Германські мови і літератури (переклад включно), перша – англійська, **освітньо-професійної програми Перекладознавство: професійно-орієнтований переклад (англійська мова і друга іноземна мова)**

Тема роботи Лінгвостилістична реалізація комічного в текстах англійськомовних відеоігор як проблема перекладу

Науковий керівник Скрябіна Вікторія Борисівна

Дата видачі завдання “10” вересня 2021 р.

Графік виконання кваліфікаційної роботи магістра з перекладознавства

| № п/п | Найменування частин і план кваліфікаційної роботи | Графік виконання | Підписи студента і керівника |
|-------|--|------------------|------------------------------|
| 1. | Аналіз наукових першоджерел і складання бібліографії | Жовтень 2020 р. | |
| 2. | Написання теоретичної частини кваліфікаційної роботи (розділ 1) | Листопад 2020 р. | |
| 3. | Добір мовного матеріалу тексту і складання Додатку (100 англійськомовних речень та їх переклад) | Грудень 2020 р. | |
| 4. | Аналіз мовного матеріалу тексту, який досліджується, і написання аналітичної частини кваліфікаційної роботи (розділ 2) | Березень 2021 р. | |
| 5. | Проведення перекладацького аналізу досліджуваного мовного явища і написання практичної частини кваліфікаційної роботи (розділ 3) | Травень 2021 р. | |
| 6. | Написання вступу і висновків дослідження, подання завершеної кваліфікаційної роботи науковому керівнику для попереднього перегляду | Вересень 2021 р. | |
| 7. | Попередній захист кваліфікаційної роботи і подання завершеної кваліфікаційної роботи на кафедру | 5 жовтня 2021 р. | |
| 8. | Оформлення документації (відгуки) і підготовка презентації до захисту кваліфікаційної роботи | Жовтень 2021 р. | |
| 9. | Захист кваліфікаційної роботи магістра з перекладознавства | Грудень 2021 р. | |

Науковий керівник _____ (підпис)

Студент _____ (підпис)

**ВІДГУК НАУКОВОГО КЕРІВНИКА
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА З ПЕРЕКЛАДОЗНАВСТВА
студента(ки) II курсу групи МПа02-20 факультету перекладознавства
спеціальності 035 Філологія, спеціалізації 035.041 Германські мови і літератури (переклад включно),
перша – англійська, освітньо-професійної програми Перекладознавство: професійно-орієнтований
переклад (англійська мова і друга іноземна мова)**

Теличка Владислава Сергійовича
(ПІБ студента)

за темою Лінгвостилістична реалізація комічного в текстах англійськомовних відеоігр як проблема перекладу

| Відповідність кваліфікаційної роботи нормативним вимогам (необхідне позначити √ або +) | | |
|---|---|---|
| 1. | Наявність основних структурних компонентів | <input type="checkbox"/> усі компоненти присутні , <input type="checkbox"/> один компонент відсутній <input type="checkbox"/> декілька компонентів відсутні |
| 2. | Відповідність оформлення, посилань і списку використаних джерел нормативним вимогам | <input type="checkbox"/> повна відповідність <input type="checkbox"/> незначні помилки в оформленні <input type="checkbox"/> оформлення неправильне |
| 3. | Відповідність побудови вступу нормативним вимогам | <input type="checkbox"/> повна відповідність <input type="checkbox"/> відповідність неповна <input type="checkbox"/> не відповідає вимогам |
| 4. | Відповідність огляду наукової літератури нормативним вимогам | <input type="checkbox"/> повна відповідність <input type="checkbox"/> відповідність неповна <input type="checkbox"/> не відповідає вимогам |
| 5. | Відповідність аналітичної частини дослідження заявленій меті та завданням | <input type="checkbox"/> повна відповідність <input type="checkbox"/> відповідність неповна <input type="checkbox"/> не відповідає вимогам |
| 6. | Відповідність практичної частини дослідження нормативним вимогам | <input type="checkbox"/> повна відповідність <input type="checkbox"/> відповідність неповна <input type="checkbox"/> не відповідає вимогам |
| 7. | Відповідність висновків результатам теоретичної та практичної складових дослідження | <input type="checkbox"/> повна відповідність <input type="checkbox"/> відповідність неповна <input type="checkbox"/> не відповідає вимогам |

Особиста думка керівника _____

Кваліфікаційна робота _____ може бути (не може бути)
(ПІБ студента)

рекомендована до захисту

(підпис керівника)

(_____)
(ПІБ керівника)

” ___ ” _____ 2021 року

**РЕЦЕНЗІЯ НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА
З ПЕРЕКЛАДОЗНАВСТВА**

студента(ки) II курсу групи МПа02-20 факультету перекладознавства спеціальності 035 Філологія, спеціалізації 035.041 Германські мови і літератури (переклад включно), перша – англійська, освітньо-професійної програми Перекладознавство: професійно-орієнтований переклад (англійська мова і друга іноземна мова)

Теличка Владислава Сергійовича

(ПІБ студента)

за темою Лінгвостилічна реалізація комічного у текстах англійськомовних відеоігр як проблема перекладу

| | Критерії | Оцінка в балах |
|----|--|---------------------------|
| 1. | Наявність основних компонентів структури роботи — <i>загалом 10 балів</i> (усі компоненти присутні – 10 , один компонент відсутній – 5 , декілька компонентів відсутні – 0) | |
| 2. | Відповідність оформлення роботи, посилань і списку використаних джерел нормативним вимогам до кваліфікаційної роботи — <i>загалом 10 балів</i> (повна відповідність – 10 , поодинокі огріхи у форматуванні – 8 , незначні помилки в оформленні – 6 , значні помилки в оформленні – 4 , оформлення переважно не відповідає вимогам – 0) | |
| 3. | Відповідність побудови вступу нормативним вимогам — <i>загалом 10 балів</i> (повна відповідність – 10 , поодинокі огріхи стилістичного характеру – 8 , несуттєві помилки у формулюваннях – 6 , суттєві помилки у формулюваннях – 4 , не відповідає вимогам за структурою і змістом – 0) | |
| 4. | Відповідність огляду наукової літератури нормативним вимогам — <i>загалом 10 балів</i> (повна відповідність – 10 , несуттєві помилки у формулюваннях – 8 , недостатня кількість проаналізованих іноземних джерел (мін. 30%) – 6 , відсутній критичний аналіз наукових праць – 4 , не відповідає вимогам за структурою і змістом – 0) | |
| 5. | Відповідність аналітичної частини дослідження заявленій меті та завданням — <i>загалом 10 балів</i> (повна відповідність – 10 , несуттєві огріхи стилістичного характеру – 8 , несуттєві помилки при аналізі фактичного матеріалу – 6 , суттєві помилки при аналізі фактичного матеріалу – 4 , відсутність власного аналізу фактичного матеріалу (100 речень) – 0) | |
| 6. | Відповідність практичної частини дослідження нормативним вимогам — <i>загалом 10 балів</i> (повна відповідність – 10 , несуттєві огріхи стилістичного характеру – 8 , несуттєві помилки при перекладі фактичного матеріалу – 6 , суттєві помилки при перекладі й аналізі фактичного матеріалу – 4 , відсутність перекладацького аналізу фактичного матеріалу (100 речень) – 0) | |
| 7. | Відповідність висновків результатам теоретичної та практичної складових дослідження — <i>загалом 10 балів</i> (повна відповідність – 10 , несуттєві огріхи стилістичного характеру – 8 , неповне висвітлення результатів дослідження – 6 , часткове висвітлення результатів дослідження – 4 , не відповідає результатам дослідження – 0) | |

Усього набрано балів: _____

(ПІБ рецензента)

(підпис рецензента)

” ”

_____ 2021 р

ЗМІСТ

| | |
|---|----|
| ВСТУП | 1 |
| РОЗДІЛ 1 | 5 |
| ВІДТВОРЕННЯ КОМІЧНОГО У ВІДЕОІГРАХ ЯК СУЧАСНА ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧА ПРОБЛЕМА | 5 |
| 1.1 Дослідження комічного у лінгвістичних та перекладацьких студіях | 5 |
| 1.2 Перекладацькі стратегії відтворення комічного | 9 |
| 1.3 Ігровий дискурс: визначення, функції, класифікація | 15 |
| Висновки до розділу 1 | 22 |
| РОЗДІЛ 2 | 25 |
| СТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ КОМІЧНОГО В АНГЛІЙСЬКОМОВНИХ ВІДЕОІГРАХ | 25 |
| 2.1 Стилiстичні засоби вираження комічного в англійськомовних іграх | 25 |
| 2.2 Лексичні та граматичні засоби вираження комічного в англійськомовних відеоіграх | 38 |
| Висновки до розділу 2 | 44 |
| РОЗДІЛ 3 | 46 |
| ПЕРЕКЛАДАЦЬКІ СТРАТЕГІЇ ДЛЯ ПЕРЕДАЧІ КОМІЧНОГО ЕФЕКТУ АНГЛІЙСЬКОМОВНИХ ВІДЕОІГОР УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ | 46 |
| 3.1 Лексичні трансформації при передачі комічного | 47 |
| 3.2 Граматичні трансформації при передачі комічного | 54 |
| 3.3 Лексико-граматичні трансформації при передачі комічного | 60 |
| Висновки до розділу 3 | 64 |
| ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ | 66 |
| СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ | 70 |
| ДОДАТОК | 81 |
| SUMMARY | 98 |

ВСТУП

Останнім часом комп'ютерні ігри стають все більш популярними і привертають увагу людей будь-якого віку. Найчастіше ігри виявляються привабливими тому, що дозволяють відпочити від рутини, перенестися в зовсім новий світ, відчувати і пережити те, чого ніколи не могло би статися в звичайному житті. Для деяких комп'ютерні ігри – це спосіб втекти від реальності. В комп'ютерних іграх кожна людина може грати за будь-якого персонажа, тим самим у неї з'являється можливість побути кимось іншим, отримати навички, яких у нього немає в реальному житті. Сутність мови комп'ютерних ігор складає теоретичний та практичний інтерес.

Сучасні відеоігри виконують не лише розважальну функцію, а ще й освітню та виховну. Вони створили навколо себе справжню унікальну культуру, копії якої знайти складно. Відповідно, ставши новою культурою, відеоігри звернули на себе увагу багатьох вчених.

Відеоігри набули надзвичайної популярності за дуже короткий відрізок часу завдяки рівню інтерактивності який вони пропонують гравцеві. Користувачі можуть ставати активними учасниками пригод не лише в ролі глядача, як це було раніше.

Переклад і локалізація відеоігор є досить новим напрямком у перекладознавстві. Це пов'язано, перш за все, з тим, що відеоігри з'явилися в індустрії розваг відносно не так давно. Перші комерційні відеоігри з'явилися в 1970-х роках в США і спочатку їх не перекладали іншими мовами, оскільки вони були спрямовані на місцевий ринок. Але в зв'язку зі швидкими темпами розвитку цієї індустрії з'явилася необхідність грамотного перекладу і локалізації відеоігор на інші мови.

Хоча комп'ютерні ігри мають неабияку популярність у всьому світі, багато гравців часто незадоволені перекладом діалогів, передачею атмосфери гри і особистостей персонажів. Окремою проблемою є розуміння гумору, який є

характерною рисою багатьох відеоігор. Гумор був і залишається частиною життя, без нього не обходиться жодна сфера діяльності людини. Однак, в кожній країні є своя культура, свої звичаї і реалії, що, в свою чергу, визначають і всі тонкощі національного гумору. Тому для перекладача процес відтворення комічного, наприклад, фраз, що містять сарказм або іронію, є складним завданням.

Актуальність нашого дослідження полягає в тому, що переклад відеоігор в Україні недостатньо розвинутий на відміну від інших країн. Часто гравцям доводиться грати іншими мовами. Окрім цього, комічне є однією з найскладніших категорій для перекладу. Відсутність комплексних лінгвістичних досліджень, які б розкривали особливості перекладу комп'ютерних ігор і принципи збереження в них гумору, обумовлює **новизну** цього дослідження.

Об'єктом дослідження є лінгвостилістичні засоби творення комічного в англійськомовних текстах відеоігор.

Предметом дослідження є відтворення гумору у перекладі текстів відеоігор з англійської мови на українську.

Мета роботи – виокремити особливості відтворення гумору при перекладі комп'ютерних ігор з англійської мови на українську. Досягнення цієї мети передбачає вирішення наступних **завдань**:

1. Дослідити поняття комічного в сучасних лінгвістичних та перекладацьких студіях.
2. Встановити характеристики «комп'ютерного дискурсу» та відеоігор як його жанру.
3. Розглянути стилістичні особливості створення комічного ефекту в англійськомовних текстах відеоігор.
4. Розкрити роль контексту при інтерпретації гумору.
5. Проаналізувати перекладацькі стратегії для відтворення комічного.
6. Виокремити трансформації, що застосовані в перекладах англійськомовних відеоігор українською мовою з метою збереження комічного.

Матеріалом дослідження слугували тексти реплік персонажів з англійськомовних відеоігор (загалом 126 фрагментів з 31 відеогри), що містять елементи комічного, а також варіанти їх перекладу (переклад наш).

Для вирішення поставлених завдань були використані наступні **методи дослідження**: аналіз теоретичних праць з теми, порівняльний метод, описовий метод, контекстуальний метод, а також методи перекладознавчого аналізу у визначенні специфіки передачі комічного при перекладі.

Наукова новизна роботи полягає у комплексному дослідженні лінгвостилістичних і соціокультурних проблем, які впливають на відтворення гумористичного ефекту при перекладі; застосування та аналіз перекладацьких трансформацій як способів передачі гумору при перекладі.

Теоретична значимість. У результаті дослідження виокремлені найбільш вдалі стратегії перекладу лінгвостилістичних засобів творення комічного у відеоіграх, що і визначає внесок цього дослідження в розвиток сучасного перекладознавства.

Практична значимість дослідження полягає в тому, що встановлені нами стратегії можуть бути використані при перекладах вказаних відеоігор на українську мову, а також слугувати прикладом практичного використання для майбутніх перекладачів, які збираються займатися перекладом саме відеоігор.

Апробація результатів роботи. Результати кваліфікаційної роботи було апробовано у січні 2021 р. на Всеукраїнському конкурсі студентських наукових робіт зі спеціальності «Переклад», на I етапі якого робота отримала призове місце.

Структура роботи. Робота складається зі вступу, трьох розділів з висновками до кожного, загальних висновків, списку використаних джерел (у тому числі ілюстративних) та додатку. У вступі розкрито актуальність обраної теми, мету та завдання роботи, суб'єкт та об'єкт, методик досліджень, наукову новизну та практичну значущість проведеного дослідження. Зазначено апробацію результатів роботи, а також структуру дослідження. Перший розділ присвячено теоретичному обґрунтуванню обраної теми. Проаналізовано

актуальні дослідження з комічного як перекладознавчої проблеми українських та зарубіжних вчених, розкрито поняття комічного у комп'ютерному дискурсі, а також досліджено особливості комп'ютерного дискурсу в цілому. У другому розділі проаналізовано лінгвостилістичні засоби створення ефекту комічного у відібраних прикладах та обґрунтовано необхідність опори на контекст при інтерпретації гумору. У розділі 3 проведено перекладознавчий аналіз трансформацій, які ми застосували при перекладі відібраного матеріалу українською мовою з урахуванням збереження ефекту комічного. У висновках представлено короткий огляд результатів проведеної роботи. Список використаних джерел містить 90 найменувань, що представляють собою теоретичні та теоретико-практичні напрацювання українських та зарубіжних вчених-мовознавців. У додатку представлено 126 відібраних фрагменти, що містять комічне із запропонованим нами перекладом.

РОЗДІЛ 1

ВІДТВОРЕННЯ КОМІЧНОГО У ВІДЕОІГРАХ ЯК СУЧАСНА ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧА ПРОБЛЕМА

1.1 Дослідження комічного у лінгвістичних та перекладацьких студіях

Тема комічного тривалий час цікавить дослідників різних галузей науки: філософії, лінгвістики, літератури, психології. Проблеми комічного вивчали багато вчених: Д.С. Лихачов, М.М. Бахтін, Б.О. Дземідок, Ю.Б. Борев, В.Я. Пропп. Незважаючи на велику кількість досліджень з цієї теми, чіткого визначення поняття комічного досі не розроблено [24: 50].

Науковці описали різні види комічного: гумор, чорний гумор, іронія, сатира, сарказм, абсурд (А.В. Карасик, S. Attardo, K. Egendorf, W. Nash, V. Raskin та ін.), а також численні жанри комічного, такі, як комедія, анекдот, жарт, каламбур, комікс, карикатура тощо (А.В. Карасик, В.З. Санніков, S. Attardo, D. Chiaro, Ch. Davies та ін.). З'являється все більше праць про комічний (гумористичний, іронічний тощо) текст і комічний дискурс (М.В. Мироненко, С.Н. Плотникова, W. Chłopicki). Наразі також активно вивчають комічне в аспекті міжкультурної комунікації (А.В. Карасик, М.А. Кулинич, Ch. Davies, J. Dorinson, M. Nolan).

Комічне як поняття є більш загальним, ніж гумор. Ми дотримуємося точки зору В.Л. Наєр, який до вербальних форм комічного відносить дотепність, гострослів'я, іронію, гумор, жарт, пародію, анекдот, зубоскальство, словесне блазнювання. До того ж, в основі гумору, жарту, анекдоту, пародії, словесного блазнювання лежить комічне з прагматичним ефектом – сміхом, а дотепність і іронія носять суто інтелектуальний характер, стверджуючи розумність, де комічне виступає факультативно [37: 89-90].

Для існування гумору важливим аспектом є аудиторія. Для того щоб гумор існував, йому необхідно суспільство. Саме в ньому він може діяти і реалізовувати свої функції. М.А. Кулинич виділяє такі функції гумору [31: 27]:

1. Естетична. Гумор завжди асоціюється з чимось приємним.

2. Соціальна. Ця функція виражається в здатності людини розуміти і висловлювати смішне, яке визначається особливостями національного характеру, культурними традиціями, соціальним устроєм. Важливою ознакою приналежності до тієї чи іншої соціальної групи є здатність розуміння жартів, характерних для цієї групи.

3. Комунікативна. Завдяки цій функції гумору людина може регулювати характер спілкування з іншими людьми. Гумор здатний сприяти більш легкій атмосфері спілкування, перевести розмову в більш приємне русло.

4. Функція саморегуляції. Ця функція дозволяє людині з почуттям гумору уникнути занепокоєння або безсилля в зв'язку з неприємною ситуацією.

5. Катарсична. Цю функцію виконує сміх над собою, своїм горем і нещастям. Таким чином, людина долає ці випробування, відновлюється за допомогою гумору.

6. Евристична функція полягає в тому, що гумор оголює невідповідність між формою і змістом, теорією і практикою, усталеними уявленнями про предмет і їх реальним змістом. Відповідно до цієї функції, будуються парадокси, спростування ідеалістичних уявлень реальними фактами тощо.

7. Творча. Завдяки цій функції людина розвиває свої творчі здібності, тобто з'єднує раніше не пов'язані між собою факти та аспекти досвіду, щоб досягти більш високого рівня розвитку думки.

Всі ці функції тісно пов'язані між собою і реалізуються в будь-якому прояві вербального гумору. При цьому одні функції проявляються більше, ніж інші залежно від характеру жарту.

Як і будь-який інший акт комунікації, гумористичний акт націлений на створення певного комунікативного впливу – комічного ефекту [74]. Гумористичний акт реалізується в жартівливій комунікації [74: 5]. Вона відрізняється від справжньої порушеннями основ кооперації (за П. Грайсом), що складається з чотирьох принципів.

1. Принцип кількості: необхідно адекватно нормувати інформацію при розмові.
2. Принцип якості: потрібно говорити правду.
3. Принцип релевантності: повідомлення повинно бути актуальним до обговорюваної теми.
4. Принцип способу: мову слід робити недвозначною і ясною, чіткою [19: 27].

Недотримання вимог будь-який з чотирьох категорій може спровокувати комічний ефект.

Загалом вчені поділяють гумор на три групи:

- 1) лінгвістичний;
- 2) культурний;
- 3) універсальний [79: 59].

Перша група становить найбільшу складність для перекладача. До неї відносяться каламбури і гра слів, які, як правило, досить складно повністю і без втрат передати мовою перекладу. Тому лінгвістичний гумор часто визначається як неперекладний.

Наступна група – культурний гумор – представляє для перекладача не меншу проблему. До неї відносяться національні та професійні жарти, сатиру тощо. Складність в перекладі такого виду гумору полягає в тому, що його розуміння вимагає певного рівня знань про культуру мови оригіналу, тому іноді його головна ідея незрозуміла або він зовсім не є гумором з точки зору мови, на яку перекладено текст.

Універсальний гумор, як правило, викликає найменші труднощі в перекладі. Він заснований на загальнолюдських реаліях і універсальних ситуаціях, тому такі жарти зрозумілі всім незалежно від раси, соціального статусу та професії. До універсального гумору відносяться жарти про сімейне життя, роботу і про саму людину.

Однак, розглядаючи проблеми перекладу гумору і його збереження, необхідно також звернутися до питання прагматики перекладу.

Переклад прийнято розглядати з трьох точок зору:

1. Семантико-сміслова (що сказано, що мається на увазі);
2. Стилiстична (як сказано, яке стилістичне забарвлення має сказане);
3. Прагматична (навіщо сказано; яка реакція очікується).

Прагматичний вплив, на думку Комісарова, залежить від трьох чинників:

1. Зміст висловлювання. Наприклад, повідомлення про те, що людину обікрали, викличе у нього не таку ж реакцію, як повідомлення про те, що йому залишили велику спадщину.

2. Характер складових висловлювання знаків. Будь-яка думка може бути передана по-різному.

3. Адресат. Одне і теж висловлювання різними людьми сприймається по-різному [30: 135].

Будь-яке повідомлення має свою комунікативну мету, а, отже, прагматичний аспект грає найважливішу роль не тільки при відтворенні самого висловлювання, але і при його перекладі. Тому досягнення бажаної реакції адресата є найважливішим завданням перекладача.

Таким чином, в процесі перекладу гумористичного компонента перекладачеві доводиться вдаватися до прагматичної адаптації вихідного висловлювання, тобто до трансформації тексту з метою здійснення потрібного впливу на адресата перекладу [30: 137].

Така адаптація може проявлятися в доповненні тексту інформацією, якою не володіє рецептор або, навпаки, опущення слів, що перевантажують висловлювання, також у відступі від початкового висловлювання для досягнення більш сильного його ефекту. До всього іншого, багато науковців виділяють такий термін як «екстраперекладацька стратегія», в основі якого – ситуація, де перекладач має право на ґрунтовне перестроювання або навіть спотворення тексту оригіналу для здійснення певної комунікативної задачі [30: 143].

Як В.Комісаров, так і інші теоретики перекладу, наприклад, А. Швейцер, також вважають прагматичний аспект головним завданням у вивченні перекладу [60: 85]. Хоча не тільки передача прагматики, а й еквівалентність, стилістична

відповідність перекладу і багатство мови перекладача впливають на оцінку самого перекладу. Проте саме прагматичний аспект є найбільш важливим показником якості перекладу.

Таким чином, переклад гумору – це ретельний процес декодування гумористичного компоненту оригіналу, його перенесення в інше лінгвокультурне середовище, і прийняття ним нового виду, який має забезпечити досягнення задуманої в оригіналі реакції адресата. Без належного розуміння тексту перекладачем, досягти достовірного перекладу є непростю задачею.

1.2 Перекладацькі стратегії відтворення комічного

Перекладацька стратегія є ключовою в роботі перекладача, адже неможливо виконувати професійний переклад, не маючи плану організації роботи. За Х. Крінгсом, перекладацькі стратегії – це обдуманий план перекладача, направлений на вирішення певної перекладацької проблеми в рамках певної перекладацької стратегії [76: 18].

А. Швейцер доповнює це визначення, підкреслюючи, що перекладацькі стратегії – це ціла програма дій перекладача, до якої входить не тільки план роботи з текстом, але й план ознайомлення зі специфікою жанру, врахування мети перекладу і загальноприйнятті норми, що є актуальними для суспільства, яке буде цим перекладом користуватися [60: 65].

При цьому треба розуміти, що «перекладацькі стратегії» та «перекладацькі дії» – це абсолютно різні поняття. Перекладацькі дії, в свою чергу, – це сукупність усіх дій, що стосуються роботи з перекладом [2: 322].

Розглянемо детальніше перекладацькі стратегії, що можуть бути використані для відтворення комічного. У нашому дослідженні ми спираємося на декілька класифікацій. Розглянемо спочатку класифікацію Д. Чіаро, яка розроблена спеціально для перекладу вербального гумору [68: 200]:

- Заміна жарту у мові оригіналу жартом у мові перекладу;
- Заміна жарту в мові оригіналу на ідіому в мові перекладу;

- Заміна жарту у мові оригіналу на жарт у іншій частині тексту мови перекладу.

Можна виокремити 5 категорій перекладацьких стратегій:

- заміна (підбір найкращого еквіваленту);
- повторення (комічний компонент не замінюють аналогічним, а переносять у мову перекладу, зберігаючи ті чи інші формальні особливості комічного компоненту);
 - опущення (комічний елемент не передається взагалі);
 - доповнення (введення додаткової інформації для пояснення комічного компоненту);
 - компенсація (комічний елемент передається в іншій частині тексту).

Вищезазначені перекладацькі стратегії дещо відрізняються, проте можна виділити й загальні тенденції.

Варто додати, що знайти еквівалент комічної одиниці у мові перекладу практично неможливо. У кращому випадку можна підібрати такий жарт, який матиме схожий вплив на реципієнта, маючи при цьому деяку ступінь еквівалентності.

Якщо знайти адекватну заміну не вдається, перекладач може або передати загальний сенс жарту іншими способами (описовим перекладом, конкретизацією тощо), або зберегти частину експресивного впливу за допомогою використання ідіом або інших експресивних засобів. Якщо жарт у мові перекладу не вписується в контекст саме в тій частині тексту, в якій його вжито в мові оригіналу, перекладач має право передати цей жарт в іншій частині тексту.

Не дивлячись на все це, коли йдеться про комп'ютерні ігри, концепції «правильного» і «неправильного» залишаються осторонь, а перекладачі зосереджені на досягненні основної функціональної мети: збереження ігрового процесу. Це непросте завдання, оскільки перекладач повинен вміти знаходити і розуміти посилання на інші джерела (на попередні частини гри, літературні видання та інші матеріали, пов'язані з грою), щоб виправдати очікування досвідчених гравців. Розглянемо деякі стратегії, які використовують для

досягнення поставлених цілей. Серед них розроблено та запропоновано науковцями наступні: доместикація, форенізація, відмова від перекладу, транскреація, дослівний переклад, канонічність, стратегія компенсації. Саме ці стратегії ми використовуватимемо в нашому аналізі. Розглянемо кожну стратегію детальніше.

Доместикація та форенізація. Оскільки ці дві стратегії схожі між собою, розглянемо їх разом. При доместикації переклад максимально адаптується до норм приймаючої культури, а перекладач прагне зробити сприйняття тексту зручним і легким для адресата. Для досягнення цієї мети перекладач може піти на згладжування і усунення мовних або змістовних особливостей оригіналу. Основною метою при стратегії форенізації є установка на збереження і дбайливе відтворення особливостей оригіналу, всієї повноти, що міститься в цій інформації. Однак, використовуючи цю стратегію, перекладач часом жертвує легкістю читацького сприйняття і порушення конвенцій приймаючої культури [88].

Основна функція стратегії форенізації – зберегти зовнішній вигляд оригінальної гри і перенести атмосферу культури.

З іншого боку, стратегія доместикації спрямована на наближення гри до цільової аудиторії, тобто до культури реципієнта.

Відмова від перекладу. Відсутність перекладу деяких власних імен, термінів, локацій або виразів можна віднести до стратегії ширшої, ніж форенізація. У багатьох випадках переклад імен, назв і всього, що є властивим іншій культурі, ускладнює процес сприйняття гри цільовою аудиторією.

Транскреація. Транскреація – креативна адаптація маркетингового, комерційного або рекламного продукту засобами мови перекладу [Branded Translations]. При транскреації перекладач використовує прийом творчого переосмислення оригіналу в процесі перекладу, намагаючись встановити розуміння між носіями різних мов і культур. Метою перекладу комп'ютерної гри є забезпечення комфортного сприйняття і процесу гри, формування позитивного досвіду у представників цільової аудиторії. Таким чином, перекладачеві

необхідно надати певну ступінь свободи при роботі з текстом оригіналу, забезпечити його необхідними інструментами, які дозволяють зробити комп'ютерну гру максимально доступною для сприйняття. Таким інструментом може стати стратегія транскреації.

Для деяких жанрів стратегія транскреації є найкращим варіантом, оскільки це дозволяє перекладачеві максимально адаптувати гру до культури цільової аудиторії і зберегти при цьому основний вид і атмосферу ігрового процесу. Так, наприклад, жанр гри, заснований на оповіданні, максимально залежить від ступеню свободи і винахідливості перекладача. Іншими словами, чим складнішою і незвичайною є сюжетна лінія, тим більше стратегія транскреації застосовна до процесу перекладу [79]. Частіше за все стратегію транскреації обирають для перекладу екшенів, візуальних новел або ігор з розгорнутою сюжетною лінією.

Дослівний переклад. Ця стратегія підходить для перекладу комп'ютерних ігор і може бути особливо ефективною при перекладі спортивних, гоночних ігор і симуляторів, де багато специфічної технічної термінології.

В такому випадку, ступінь свободи перекладача зменшується, а стратегія дослівного перекладу виходить на перший план. Однак, це не означає, що дослівний переклад в порівнянні з іншими стратегіями є простим процесом, оскільки від перекладача вимагається досвід перекладу спеціальних текстів і знання необхідної термінології.

Канонічність. Чимало комп'ютерних ігор створюються на основі літературних творів, коміксів або фільмів. Прикладами є *Star Wars*, *Games of Thrones*, *Harry Potter* і багато інших. У таких випадках у грі завжди є ремінісценції або ж прямий зв'язок з джерелом. Тому при перекладі важливо зберігати рівновагу при транскреації або адаптації гри для збереження канонічності історії і сюжету оригінального твору. Порушення канонів може, в свою чергу, викликати невдоволення у гравців і фанатів, що також позначиться на рівні продажів гри в інших країнах. У цьому сенсі стратегія канонічності має сенс при перекладі та локалізації ігор, створених на основі літературних творів,

оскільки збереження атмосфери буде ключовим елементом для задоволення очікувань цільової аудиторії [80].

Важливо при перекладі таких ігор ознайомитися з першоджерелом, тобто літературним твором або фільмом, за мотивами якого створено цю гру. Це має полегшити завдання перекладача.

Компенсація. Компенсація – це заміна елемента оригіналу елементом іншого порядку відповідно до загального ідейно-художнього характеру тексту, що перекладають, і там, де це зручно за умовами мови, якою переклад здійснюється [44: 64].

Компенсація є таким способом перекладу, при якому елементи сенсу, прагматичні значення, а також стилістичні нюанси неможливо передати дослівно, а, отже, певні елементи втрачають при перекладі, передаючи їх в тексті перекладу елементами іншого порядку, до того ж необов'язково в тому ж самому місці тексту, що і в оригіналі.

Таким чином, можемо зробити наступні висновки щодо підбору перекладацьких стратегій комічного. Головна відмінна риса перекладу текстів комп'ютерних ігор від звичайних текстів – це мікс багатьох функціональних стилів. Якщо текст може поєднувати в собі лише кілька споріднених стилів, то в грі вони можуть кардинально відрізнятись. Переклад комп'ютерних ігор – комплексний процес, під час якого перекладач допомагає не тільки адаптувати текст для країни, мовою якою вона виходить, але і виступає як співавтор розробників. Це творчий процес, адже від якісного перекладу часто залежить популярність гри в певній країні, а від цього залежить об'єм продажів. При перекладі комп'ютерних ігор широко використовують такі перекладацькі стратегії, як заміна, опущення, повторення, компенсація, доместикація, форенізація, транскреція або навіть у деяких випадках відмова від перекладу.

При перекладі гумористичних творів необхідно зберегти певну рівновагу між експліцитним і імпліцитним, в іншому випадку комічний ефект буде втрачено. На сьогодні не існує універсальної схеми індикації комічного ефекту. Реципієнт, залежно від фонових знань, життєвого досвіду, гумористичної

культури у своїй країні, почуття гумору і інших чинників, розпізнає наявність гумористичного контексту в творі і відповідно реагує на нього.

Комічне представляє собою серйозну перекладацьку проблему. Це пояснюється саме тим, що автор та реципієнт можуть бути представниками інших культур, мати різний життєвий досвід тощо. Своєрідність англійського чи американського гумору, як і будь-якого іншого національного гумору, закладено в мові. Гру слів відтворити неможливо, як і передати іншомовний колорит. Кожна мова має свою специфічну систему ідіоматичних зворотів, синонімів і омонімів. Вони лягають в основу комедійних мовних засобів і впливають на національно-стильову своєрідність гумористичного твору [12: 63-64]. Завдання перекладача в такому випадку полягає в адекватній передачі інформації та збереженні при цьому елементів комічного.

Розглядаючи проблеми відтворення гумору необхідно також розглянути це питання з точки зору прагматики перекладу. Переклад оцінюють за трьома аспектами:

1. Семантико-смісловий (що сказано, що мається на увазі);
2. Стилїстичний (як сказано, яке стилїстичне забарвлення має сказане);
3. Прагматичний (навіщо сказано; яка реакція очікується).

Прагматичний вплив, на думку Комїсарова, залежить від трьох чинників:

1. Зміст висловлювання.
2. Характер складових висловлювання. Будь-яка думка може бути передана по-різному.
3. Реципієнт, тобто сам одержувач інформації. Одне і те ж висловлювання різними людьми сприймається по-різному [30: 135].

Будь-яке повідомлення має свою комунікативну мету, а, отже, прагматичний аспект грає найважливішу роль при його перекладі. Тому досягнення бажаної реакції реципієнта, у нашому випадку – сміху, гарного настрою – найважливіше завдання перекладача.

1.3 Ігровий дискурс: визначення, функції, класифікація

Інформаційні технології є невід'ємною частиною майже всіх галузей людського життя. Людей це все більше і більше приваблює, і одним з найпопулярніших видів є комп'ютерна гра. На думку Хьозенга, кожна гра – це, перш за все, вільна дія [58: 26].

У 21 столітті з розвитком технологій, що передбачають створення різних ігрових платформ (персональні комп'ютери, консолі, планшети, смартфони), комп'ютерна гра як окремий компонент культури набула великої популярності.

Відеоігри стають все більш поширеним і затребуваним продуктом в галузі інформаційних технологій, як у сфері розваг, так і в освітньому контексті. З цього приводу з'явилися дослідження щодо відеоігор у різних галузях науки. Лінгвісти аналізують переважно тематичні, композиційні та стилістичні типи висловлювань чи текстів у відеоіграх [8]. Ще одне завдання дослідників – визначити комп'ютерну гру як жанр, описати та представити її жанрові особливості. Для вирішення цих проблем необхідно, перш за все, визначити такі поняття, як «дискурс» та «дискурс відеоігри».

Термін «дискурс» у сучасному світі активно фіксується в рамках різних сфер людської діяльності. Цей термін спочатку був суто філософським. В історії класичної філософії поняття «дискурс» використовувалося для опису послідовного переходу від одного дискретного кроку до іншого; дискурсивне мислення протиставлялося інтуїтивному мисленню, заснованому на послідовності та особистості. Згодом під дискурсом почали розуміти особливість певної ментальності та ідеології, що виражається у зв'язному, цілісному тексті.

У мовознавстві цей термін увійшов у вжиток на початку 1970-х років, і представляє собою складну єдність мовної практики та екстралінгвістичних явищ. На думку В.І. Карасіка, «дискурс представляє явище проміжного порядку між мовленням, спілкуванням, мовною поведінкою, з одного боку, і фіксованим текстом з іншого боку» [26]. Інше визначення поняття було запропоновано М.А.К. Халлідеем, який розглядав дискурс через тріаду: «сфера – напрямок –

способ», визначаючи його як текст, що функціонує в контексті культури та ситуації» [71: 29].

Лінгвіст Н.А. Арутюнова визначає дискурс як текст (тобто будь-яке відтворення мовлення, семантично та граматично завершене) разом із екстралінгвістичними (прагматичними, соціокультурними, психологічними та ін.) факторами [5: 136]. Враховуючи вивчення різних точок зору у питанні визначення поняття «дискурс», у цій роботі дискурс буде розглядатися з позиції Т.А. ван Дейка, оскільки цей термін відрізняється послідовністю з нашої точки зору.

Т.А. ван Дейк зазначає, що «дискурс – це комунікативна подія між мовцем та слухачем (спостерігачем тощо) у процесі комунікативної дії у певних часових, просторових та інших контекстах. Комунікативна дія може бути усною, письмовою, мати словесні та невербальні компоненти» [14: 46].

Є.Н. Галичкіна пропонує чотири підходи до визначення та вивчення дискурсу:

- 1) комунікативний підхід;
- 2) структурно-синтаксичний підхід;
- 3) структурно-стилістичний підхід;
- 4) соціально-прагматичний підхід.

Дослідниця зауважує, що «структурно-синтаксичний та структурно-стилістичний підходи обмежені і не беруть до уваги такі аспекти, як ситуація спілкування та контекст. Соціально-прагматичний підхід, у свою чергу, не орієнтований на комунікативний акт, що також має особливе значення для цього дослідження. Комунікативний підхід спрямований на вивчення дискурсу з точки зору теорії спілкування; застосовуючи цей підхід, слід враховувати всі важливі елементи акта спілкування: код, ситуація, джерело, рецептор» [18: 26-27].

Як і у випадку з концепцією дискурсу, не існує уніфікованого визначення та розуміння терміну «комп'ютерний дискурс» або «дискурс відеоігор». Однак існує можливість виокремити найбільш поширене розуміння цього поняття. У більшості праць комп'ютерний дискурс визначають як «багатожанровий

функціональний вид монологічного та діалогічного мовлення, що формується в процесі комп'ютерної комунікації» [18: 25]. Іншим визначенням комп'ютерного дискурсу є «цілий набір текстів, об'єднаних загальними темами, пов'язаними з сучасними інформаційними технологіями» [49].

Багато дослідників (М.В. Беляков, Є.Н. Галичкіна, Є.І. Горошко, Т.А. ван Дейк, Н.Л. Моргунов,) виділяють такі комунікативні особливості комп'ютерного дискурсу:

1. Ілокутивна функція. На думку Д. Остіна, який ввів це поняття, «ілокутивний акт – це реалізація комунікативного задуму мовця» [38: 3]. Ілокуція комп'ютерного дискурсу орієнтована на реалізацію комп'ютерних намірів учасників комп'ютерного спілкування.

2. Канал передачі цифрового сигналу. Канал передачі сигналу в комп'ютерному дискурсі специфічний: це комп'ютер, а саме цифровий сигнал, за допомогою якого передається інформація.

3. Відстань. Відстань комп'ютерного дискурсу означає пошук комунікантів на значній відстані один від одного, посередництво їх спілкування за допомогою комп'ютера.

4. Анонімність. Цей аспект комп'ютерного дискурсу характеризується принциповою анонімністю інформації.

5. Практична безпосередність, або мережева структура. Ця особливість означає здатність комунікантів бути учасниками спілкування через комп'ютер та обмінюватися інформацією незалежно від соціальних, економічних та політичних факторів.

6. Гіпертекстуальність. Це особливість комп'ютерного дискурсу, поданого в гіпертексті. Це означає, що текст упорядкований таким чином, що він перетворюється на систему з ієрархією тексту, що одночасно становить єдність і багато текстів [45: 52]. Таким чином, гіпертекст – це метод взаємозв'язку одних даних з іншими.

7. Мультимедіа. Мультимедіа означає використання таких елементів, як звуковий та відео супровід, усі види графічних елементів та їх комбінацій, а в

деяких випадках також їх взаємодію з текстом. Сюди ж належать так звані креолізовані тексти. З точки зору лінгвістики, креолізовані тексти – це «особливий лінгвовізуальний феномен, текст, у якому словесні та зображальні компоненти утворюють одне зорове, структурне, семантичне та функціональне ціле, надаючи йому складний прагматичний вплив на адресата» [3: 73].

8. Усний та письмовий характер спілкування. Тут ми маємо на увазі в першу чергу використання як усного, так і письмового мовлення, а також особливість комп'ютерного дискурсу для їх зв'язку.

Існування та зв'язок вищезазначених ознак дозволяє стверджувати, що комп'ютерний дискурс справді є дискурсивною одиницею.

Комп'ютерний дискурс, як і будь-який інший тип дискурсу, має свою класифікацію мовленнєвих жанрів. На думку О'Хеган, «кожна з мовленнєвих сфер розвиває свій набір мовних жанрів, мови загалом, вона має номенклатуру мовних жанрів, філологічний опис яких необхідний для дослідження та опису моделей мовленнєвого спілкування» [81]. Отже, можна зробити висновок про значення мовного жанру для мови в цілому та для комп'ютерного дискурсу зокрема.

Говорячи про відеогру як жанр комп'ютерного дискурсу, слід пам'ятати про її новизну та специфіку, властиві як комп'ютерному дискурсу загалом, так і відеоіграм зокрема. Ми вважаємо важливим виділити такі характеристики відеоігр:

1. Комунікативна мета: залежно від типу гри ціль її спілкування може змінюватися і бути навчальною, розважальною тощо.

2. Образ автора: у будь-якій відеоігрі автор виступає у ролі творця, регулятора або керівника у віртуальному просторі гри, іноді безпосередньо як автор, а іноді під виглядом одного з персонажів гри.

3. Образ адресата. У цьому випадку це користувач. У будь-якій відеоігрі є учасник процесу проходження гри, який має свої цілі та завдання, які відрізняються від одного типу гри до іншого.

4. Диктум: заснований на подіях аспект спілкування між автором та адресатом, як правило, полягає у бажанні користувача увійти в ігровий процес та досягти цілей, поставлених засобами, які будуть надані автором у віртуальній реальності.

5. Формальна організація: належні мовні особливості текстів відеоігор різняться залежно від їх сюжету та типу; загальним є наявність стилістичної єдності текстів відеоігри, тобто прийом дозволяє досягти створення певної атмосфери тієї чи іншої реальності чи епохи.

Вищезазначені характеристики комп'ютерної гри дозволяють зробити висновок, що відеоігри дійсно можуть бути складним мовним жанром комп'ютерного дискурсу.

Дослідниця Мінако О'Хаган у своїй статті «Відеоігри як нова сфера досліджень перекладу: від перекладу тексту до досвіду перекладу» дає короткий огляд структури ігор та розповідає про основні моделі перекладу. Авторка пише, що комп'ютерні ігри стали світовою індустрією розваг, яку сьогодні вважають найбільшим культовим явищем у світі. Однак світовий статус ігри набули завдяки перекладу мовної складової. Переклад сприяв доступності комп'ютерних ігор для всіх гравців незалежно від їх походження. Проте, незважаючи на це, найчастіше значення перекладу занижується або повністю ігнорується.

Відеоігри – це величезне поле для перекладацьких досліджень, визнане багатьма експертами в галузі дослідницької діяльності, але, незважаючи на це, досі немає чіткої термінології. Часто навіть термін «комп'ютерна гра» використовується у багатьох варіаціях: «електронні ігри», «цифрові ігри», а також найбільш поширений варіант, «відеоігри». Така термінологічна нестабільність може розглядатися як ознака динамічного характеру цієї технології, а також мінливості думок та уявлень щодо неї [81].

Залежно від різних точок зору, ігри можна розглядати як інтерактивне програмне забезпечення, цифрове мистецтво, віртуальну реальність, інтерактивне розповідання історій тощо. Така множинність позицій

з'являється завдяки тому, що під час вивчення комп'ютерних ігор перетинаються різні дисципліни, такі як філософія, когнітивна наука, лінгвістика, математика, фізика, статистика та економіка.

Щоб перекладач зміг правильно передати сутність комп'ютерної гри, її сюжетну складову, потрібно володіти знаннями жанрової класифікації комп'ютерних ігор та основними принципами роботи з ними. Слід зазначити, що комп'ютерні ігри як продукт інформаційних технологій, з розвитком ігрової індустрії стають різноманітнішими та складнішими. Комп'ютерні ігри навіть намагаються виокремити як сферу мистецтва, поряд з театром, кіно та ін. Для деяких комп'ютерних ігор проводять аматорські та професійні конкурси. Змагання називаються кіберспортом. Комп'ютерні ігри часто створюють на основі фільмів та книг, і навпаки [81].

Подібно до інших видів мистецтва, комп'ютерні ігри поділяють на види, що відрізняються один від одного метою та призначенням [81]. Комп'ютерні ігри можна класифікувати за такими критеріями:

1. Жанр: гра може належати як до одного, так і до кількох жанрів, а в унікальних випадках вона може виявити новий або бути поза будь-яким жанром.

2. Кількість гравців та спосіб їх взаємодії: гра може бути призначена для однієї людини або призначена для одночасної гри кількох учасників; а також проводиться на одному комп'ютері, через Інтернет, електронну пошту чи масово;

3. Візуальне подання: гра може використовувати графічний дизайн та текстові інструменти. Гра також може бути 2D або 3D. Існують також звукові ігри, коли замість візуального подання використовуються звуки.

4. Платформа: гра може на одній платформі або бути мультиплатформовою.

У цій роботі важлива жанрова класифікація ігор, оскільки від цього залежить складність та стилістична спрямованість перекладу.

Зазвичай виділяють такі жанри комп'ютерних ігор:

1. Екшн: ігри з динамічним сюжетом, що складаються в основному з бойових сцен. Тут також виділяються 3D-шутери, тактичні стрільби, бойові ігри (рукопашний бій) тощо.

2. Рольова гра (RPG): ігри, засновані на певній історії з повноцінним літературним сюжетом, де гравець в процесі гри самостійно розкриває всі перипетії цього сюжету. Рольові ігри мають піджанри (екшн-RPG, Hack'n'Slash RPG, справжня RPG, JRPG), а також окремий жанр тактичних RPG з покроковою стратегією.

3. Стратегії: ігри з нетривіальними варіантами вибору. Тут ключем до перемоги є планування та стратегічне мислення. Гравець керує не одним, а кількома персонажами одночасно (як керівник загону тощо). Стратегії поділяються за схемою (покрокова, карткова) та масштабом ігрового процесу (бойові ігри, ігрова стратегія).

4. Симулятори та менеджери: ігри, що забезпечують можливість імітувати та керувати тим чи іншим процесом із реального життя.

5. Аркада (аркадна гра): ігри, короткі за часом, які передбачають напружений ігровий процес.

6. Головоломки: жанр комп'ютерних ігор, метою яких є вирішення логічних задач, що вимагають від гравця залучення логіки, стратегії та інтуїції.

7. Пригода – це історія розповіді, в якій контрольований гравцем герой просувається через історію та взаємодіє з ігровим світом, за допомогою використання предметів, спілкування з іншими персонажами та вирішення логічних задач. Цей жанр також поділяють на текстові пригодницькі ігри, графічні тексти, пригодницькі бойовики тощо.

8. Музичні ігри: ігри, де головною складовою є музика, а від гравця вимагається відчуття ритму.

9. Традиційні та настільні: комп'ютерні реалізації настільних ігор (маджонг, шахи, шашки тощо).

10. Текст (інтерактивна фантастика): ігри, в яких спілкування з гравцем здійснюється за допомогою текстової інформації [84].

Жанрова складова є визначальною в процесі перекладу. Якщо порівнювати рольову гру і аркаду, то першу слід перекладати як класичну книгу, а другу як коротку інструкцію із зазначенням кроків, які необхідно зробити. Щоб точно передати зміст гри, а саме її сюжетну складову, необхідне знання жанрової класифікації комп'ютерних ігор, а також основні принципи роботи з ними.

Висновки до розділу 1

1. Комічне є ширшим поняттям, ніж гумор. До вербальних форм комічного відносять дотеп, гострослів'я, іронію, гумор, жарт, пародію, анекдот, зубоскальство, словесне блазнювання. Комічне має естетичну, соціальну, комунікативну, катарсичну, евристичну, творчу функції та функцію саморегуляції.

Комічний ефект є основним завданням гумористичного акту. Досягають його за рахунок порушення принципів кооперації П.Грайса.

Гумор поділяють на лінгвістичний, культурний та універсальний. Найскладнішим для перекладача є відтворення лінгвістичного гумору, що базується на використанні різнорівневих стилістичних засобів: іронії, гри слів, антитези, вживання некоректного часу, особи, роду тощо.

2. Переклад гумористичного твору може бути успішним, тільки якщо перекладач розуміє текст, що перекладає. Відтворення комічного – це ретельний процес декодування гумористичного компонента оригіналу, його перенесення в інше лінгво-культурне середовище, досягнення задуманої в оригіналі реакції реципієнта.

3. Комічне є одним із елементів жанру відеоігор, які мають певну комунікативну мету, образ автора й адресата, диктум, формальну організацію

тощо. Ігри розглядають як інтерактивне програмне забезпечення, цифрове мистецтво, віртуальну реальність, інтерактивне розповідання історій та ін.

У дослідженні виділяємо такі характеристики відеоігор: жанровість, масовість, візуальне подання. Від жанрової класифікації гри залежить вибір стратегії перекладача. За складністю та стилістичною спрямованістю виділяють такі жанри комп'ютерних ігор: дія, рольова гра, стратегія, симулятори та менеджери, аркади, головоломки, пригоди, музичні ігри, традиційні та настільні та ігри-тексти.

Відеоігри відрізняються від звичайних текстів поєднанням багатьох функціональних стилів. Для їх перекладу необхідно обрати відповідну перекладацьку стратегію – програму дій перекладача, до якої входить не тільки план роботи з текстом, але й план ознайомлення зі специфікою жанру, врахування мети перекладу і загальноприйнятні норми, що є актуальними для суспільства, яке буде цим перекладом користуватися. При перекладі комп'ютерних ігор широко використовують такі перекладацькі стратегії, як заміна, опущення, повторення, компенсація, доместикація, форенізація, транскреція або навіть у деяких випадках відмова від перекладу.

Необхідним фактором для достовірного перекладу тексту відеоігр є розуміння контексту діалогу, адже багато одиниць комічного засновано саме на попередніх знаннях гравця. На відміну від письмового тексту, пояснення незрозумілих термінів необхідно виконувати за допомогою переробки тексту, а не звичайним поясненням в дужках.

Для досягнення правильності перекладу потрібно знати та розуміти різницю між різними типами відеоігр, адже вони, як і літературні тексти, відрізняються за своїм настроєм та характером, а також аудиторією, яка цей текст сприймає. Не варто також забувати, що підвиди відеоігр зростають майже не щодня, адже ця індустрія наразі є доволі продуктивною, та випускає багато матеріалу. Геймери, у свою чергу, постійно прагнуть бачити більше, тим самим змушуючи нових виробників ігор вдаватися до вигадування нових жанрів та

типів для отримання нової аудиторії та отримання потенційної нової. Отже, перекладачу потрібно постійно слідкувати за новинами з індустрії відеоігр.

РОЗДІЛ 2

СТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ СТВОРЕННЯ КОМІЧНОГО В АНГЛІЙСЬКОМОВНИХ ВІДЕОІГРАХ

Лінгвостилістична реалізація комічного здійснюється за рахунок мовних засобів, які в свою чергу, поділяють на фонетичні, граматичні (морфологічні, синтаксичні), лексичні та власне стилістичні.

2.1 Стилiстичнi засоби вираження комiчного в англiйськомовних iграх

До стилістичних засобів вираження комічного відносять алегорію, алюзію, антитезу, алогічність, зведення до абсурду, перебільшення, гротеск, гіперболу, карикатуру, пародію, травестію, шарж, літоту, градацію, змішання стилів, іронію, метафору, оксюморон, парадокс, паралелізм, передражнювання, несподівані епітети тощо. Розглянемо детальніше, які стилістичні засоби застосовано у відібраних нами прикладах для утворення комічного ефекту.

Проведений аналіз демонструє, що у відібраних прикладах переважають стилістичні засоби створення ефекту комічного такі, як іронія, сатира, чорний гумор, каламбур. Наприклад:

(13) *Otherwise, I'm afraid you're about to become the immediate past president of the Being Alive Club. Ha ha* (P: URL).

Чорний гумор у наведеному фрагменті реалізується за рахунок перифрази *past president of the Being Alive Club* (гравець стане колишнім членом клубу живих, тобто скоро помре). Вигук «*ha ha*» підсилює ефект комічності чорного гумору, адже нічого смішного в цій фразі немає, а навпаки здійснюється насмішка над персонажем.

У низці випадків вербальний контекст має мінімальну кількість сигналів, і тоді основною опорою для інтерпретації висловлювання як гумористичного стає зовнішній контекст. Часто такі висловлювання функціонують як афоризми або анекдоти:

(4) «*Human can survive under water. But not for long*» (OB: URL)

Очевидним поясненням цього жарту є те, що люди не можуть виживати під водою. У грі до цього немає ніяких посилань, проте жарт можна зрозуміти маючи загальний світовий контекст.

Наступний приклад створення комічного ефекту на основі чорного гумору.

(9) - *I've been waiting for you.*

- *But I died.* (GTAV: URL)

Комічний ефект утворено на відповіді *But I died*, адже жива людина не може розмовляти, проте в грі герой продовжує підтримувати бесіду. Таким чином, у цьому випадку присутній парадокс.

(114) – *Your friend is crying. Is he crying 'cause he's sad or happy?*

- *I think he's crying because he can't blink.* (TB: URL)

На основі цього прикладу можна побачити утворення чорного гумору. Персонаж плаче, бо він не може кліпати від паралічу. Незважаючи на це, ставиться питання чому він сумний. Відбувається насмішка над станом персонажа та над можливими смертельними наслідками, що є виразним прикладом чорного гумору.

Тема смерті та гумору навколо неї не є рідкістю в сучасних відеоіграх. Це дозволяє зняти напругу в кульмінаційних моментах гри.

(27) «*Sorry, I'm dead*» (B2: URL)

У цьому випадку ефект комічного знову створено за допомогою чорного гумору на основі парадоксу – людина не може вибачитися за смерть, якщо вона вже померла.

(107) *Jeez, Pop, too much more of that and maybe I won't be dead by 35!*
(GTAV: URL)

Чорний гумор, базований на основі насмішки над смертю, створює комічний ефект у даному реченні. Персонаж робить посилання на відомий псевдогламурний тренд ранньої смерті, та стверджує що може померти прямо зараз, а не в 35, як планувалося.

У наведеному нижче реченні за сценарієм фраза є відповіддю на прохання бути обережною, адресоване головній героїні гри. На що вона відповідає з **сарказмом**:

(30) «*I promise to be as careful as a pussycat walking up a slippery roof*» (ND: URL).

Так, вона порівнює серйозну справу з підйомом на слизький дах, що є небезпечним. Але цим простим буденним **порівнянням** вона ніби нівелює значення справи, глузує з неї.

Сарказм, або насмішку над гравцем спостерігаємо у наступному фрагменті:

(73) *Great work! Because this message is prerecorded, any observations related to your performance are speculation on our part. Please disregard any undeserved compliments* (P2: URL)

Практично всі репліки, пов'язані з оцінкою фізичних і розумових якостей в аналізованих прикладах містять сарказм та іронію, що направлені на гравця. Тут сарказм міститься в тому, що оскільки мова і похвала були записані заздалегідь, здатності випробуваного (які могли б бути гідні такої похвали) дуже сумнівні. Комічний ефект утворюють використані в одному реченні слова *please ma disregard any undeserved compliments*. Слово *please* підсилює сарказм, адже воно є вираженням поваги та подяки, проте у проханні приховано виражена нездатність гравця продовжити гру, тому для нього похвала – це *undeserved compliments*. Таким чином, сарказм у даному випадку засновано на парадоксі.

(110) *Sure, climb on the roof. It's not like gravity ever killed anyone.* (PoP: URL).

Сарказм даного речення утворений завдяки порівнянню персонажа. Він стверджує, що гравітація нікого ще не вбила, тим самим не схвалюючи наміри гравця вилізти на дах.

(74) *Good work getting this far, future-starter! That said, if you are simple-minded, old, or irradiated in such a way that the future should not start with you, please return to your primitive tribe and send back someone better-qualified for testing* (P2: URL).

Сарказм виражається у насмішливому докорі персонажа, який рекомендує повернутися у своє плем'я, якщо герой не підходить за певними параметрами. Градація епітетів створює ефект комічного.

(108) *You tell me exactly what you want, and I will very carefully explain to you why it cannot be* (GTAV: URL).

Сарказм утворює комічний ефект у даному реченні, адже персонаж просить героя пояснити що він хоче, та обіцяє також ретельно пояснити, чому він йому відмовить. Присутній також ефект очікування, що створює насмішку над гравцем. Персонаж ніби навмисно дозволяє гравцю задати питання, зухвало попередивши, що він отримає відмову.

(49) *If I'd known you'd let yourself get captured this easily, I would have just dangled a turkey leg on a rope from ceiling* (OB: URL).

Насмішка над гравцем створюється за допомогою порівняння способу полювання на тварин з тим, як просто було заманити героя. Персонаж порівнюється з нерозумною твариною, яка повелась би на таку просту приманку, як ніжка індички.

(78) *You're navigating these test chambers faster than I can build them. So feel free to slow down and... do whatever it is you do when you're not destroying this facility* (P2: URL)

В момент, коли звучить ця фраза в грі, головна героїня намагається вибратись з цілої низки небезпечних камер та дістатись до виходу з комплексу. Антагоністка, як їй і притаманно, цим невдоволена, тому в її словах звучить **сарказм**, адже вона створює нові випробувальні кімнати для протагоністки, поки та руйнує старі.

(79) *I'll give you credit: I guess you ARE listening to me. But for the record: You don't have to go THAT slowly* (P2: URL).

До цього антагоністка гри просила героїню не справлятися з її тестовими кімнатами так швидко (звідси і посилання на попередні репліки в *you ARE listening to me* та використання великих літер для посилення цього ефекту). Але потім після кількох невдалих спроб персонажки гри, в зверненнях до неї

починають звучати роздратування та сарказм. На цьому також додатково наголошено за допомогою використання великих літер.

(80) *Oh, sorry. I'm still cleaning out the test chambers. So sometimes there's still trash in them. Standing around. Smelling, and being useless* (P2: URL).

В цій цитаті комічний ефект досягнутий за допомогою двох стилістичних прийомів. Персонажка одночасно **саркастично** насміхається над головною героїнею та приховано порівнює її з неживим об'єктом за допомогою метафори.

(103) *I've been REEEEEEEALLY busy being dead. You know, after you murdered me*. (P2: URL).

Комічний ефект у даному реченні утворено завдяки **парадоксу** на основі порівняння живого та мертвого стану. Очевидно, що мертва особа не може бути «заянитою», і тим більше розмовляти з власним вбивцею. **Сарказм** також виражений фразою «You know», яка спрямована до вбиці, створюючи враження, що він про це забув.

(121) *Now you're thinking with stupidity* (P2: URL).

Комічний ефект у даному реченні утворено завдяки парадоксальному порівнянню аналітичних здібностей героя з «тупістю». Очевидно, що думати можна лиш мозком, а не «тупістю».

(120) *I was getting so lonely down there. It's so good to hear somebody else's voice. I'm kidding, of course. GOD I hate you*. (P2: URL)

Сарказм даного речення полягає в тому, що персонаж довгий час знаходився на самоті, і стверджує, що радий чути чийсь голос. Проте потім різко змінює думку, утворюючи насмішку над головним героєм.

(14) *Would you be so kind to die of dysentery?* (ММО: URL)

Комічне у цьому прикладі виражено в абсурдній ситуації. Прохання *would you be so kind* та прохання померти виглядають неприродньо в одному реченні.

(122) *You're going to hurt yourself doing that, and then I will be ecstatic* (P2: URL).

Сарказм у даному прикладі виражений насмішкою над гравцем у разі його невдачі під час випробування. Зазвичай невдачам не радіють, проте для комічного ефекту був використаний **сарказм**.

(46) *If the laws of physics no longer apply in the future, God help you* (OB: URL)

Сарказм тут у наступному: якщо не працюють закони фізики, то ніхто крім вищих сил не врятує вас (або навіть вищі сили безсилі). Оскільки закони фізики працюють завжди, а наука та релігія суперечать один одному, то в цій фразі є насмішка, утворена за допомогою парадоксу.

(62) *Snake venom is very useful. Would you like to try?* (WIII: URL)

Усім відомо, що зміїна отрута може бути небезпечною та навіть смертельною, тож у фрагменті пропонується те, що завідомо може нанести шкоду людині. У цій фразі використано **іронію**, відбувається провокація гравця, ніби якщо вона корисна, чому б тобі не спробувати. Насправді, за сценарієм гри це пастка.

(119) *You're not a scientist! You're not a doctor! You're not even a full-time employee!* (P: URL)

Градація та **іронія** утворюють комічне у цьому прикладі. Персонажа спочатку називають не вченим, не лікарем, а потім навіть не працівником на повну ставку. Дана градація створює комічний ефект поступовим зниженням описаних якостей.

(81) *Hmm. This Plate must not be calibrated to someone of your... generous... ness. I'll add a few zeros to the maximum weight* (P2: URL).

Персонажка, яка неодноразово під час всієї гри як відкрито, так і приховано коментувала вагу героїні, вкотре **іронізує** над нею.

(84) *For many of you, I realize 60 dollars is an unprecedented windfall, so don't go spending it all on... I don't know. Caroline, what do these people buy? Tattered hats? Beard dirt?* (P2: URL).

Героєм, який є автором цієї цитати, є мільярдер, який не знайомий з тим, як витрачають гроші люди, бідніші за нього. **Іронія** фрази полягає в тому, що він

прирівнює 60 доларів до нечуваного багатства для бідних людей, тоді як для нього ці гроші нічого не значать і для нього за цю суму можна купити лиш сміття.

(109) *No matter how good a promoter you are. You can't organize an ostrich race... with just one ostrich!!* (PoP: URL).

Жарт даного речення полягає в тому, що у гонці повинно бути мінімум 2 учасника. За допомогою **іронії**, персонаж пояснює, що ніякі рекламні здібності героя не зможуть заставити людей прийти на гонку, яка складається з одного страуса, адже переможець є очевидним.

(85) *Alright. He's not even trying to be subtle anymore. Or maybe he still is, in which case, wow, that's kind of sad* (P2: URL)

Персонаж, про якого йде мова в цій фразі, висловив свої наміри про вбивство головної героїні за кілька сцен до цього, але зробив це доволі недолуго. Тому авторка цитати насміхається над спробою персонажа приховати свої наміри про які він так відкрито до цього повідомив героїні. Тут комічний ефект досягається при знанні повного контексту гри.

(123) *We can't repo assets off a dead man.* (GTAV: URL)

(126) *I shouldn't spoil this, but... remember how I'm going to live forever, but you're going to be dead in sixty years? Well, I've been working on a present for you. Well, I guess it's more of a medical procedure. Well, technically it's more of a medical experiment. You know how excruciating it is when someone removes all of your bone marrow? Well, what if after I did that, I put something back IN that added four years to your life?* (P2, URL)

Ефект комічного утворений у даному фрагменті за допомогою **анафори** на початку трьох речень поспіль, що створює **градаційний** ефект. Кожне з цих речень гірше за попереднє у своїй конотації, що нівелює позитивні очікування гравця. Спочатку пропозиція пропонується як «подарунок», а закінчується «медичним експериментом», що є протилежністю по конотації.

У даному реченні саме **іронія** виступає вираженням комічного. За сюжетом, герої повинні були забрати власність у боржника, проте він загинув. Відповідно, у мертвої людини законно відібрати власність вже неможливо.

Порівняння сприяє гумористичному ефекту у наступному реченні:

(49) *Look at you! Sailing through the air majestically. Like an eagle. Piloting a blimp* (OB: URL).

Сарказм у цьому прикладі полягає в тому, що орел порівнюється з водієм дирижаблю (*an eagle piloting a blimp*). Орел – хижий птах, який чудово літає та розвиває високу швидкість, чого не можна сказати про дирижабль. Таке порівняння створює ефект комічного, адже порівнюються несумісні речі, що створює свого роду алогізм. Варто також зазначити, що в даному випадку сарказм підсилено **парцеляцією**: *Like an eagle. Piloting a blimp*.

Розглянемо ще один схожий приклад:

(83) *I honestly, TRULY didn't think you'd fall for that* (P2: URL)

Комічний ефект у наведеному прикладі утворюється за допомогою **градації** та **прислівників** *honestly, truly*, що підкреслюють факт, що такий вчинок не очікувався від гравця. До того ж, слово *TRULY* виділено у написанні – всі літери великі, що означає особливу роль цього слова в реченні.

(118) *Welcome to Dota. It's like chess with one piece and a forest*. (D2: URL).

Гра в даному реченні порівнюється з шахами з одною фігурою та в лісі. Навідміну від звичайної гри в шахи, де присутньо достатньо багато фігур та велике схематичне поле для гри, у цій грі можна використовувати лиш одного персонажа. Окрім того, дії гри дійсно відбуваються в лісі.

(86) «*So. Welcome to Aperture. You're here because we want the best, and you're it. Nope. Couldn't keep a straight face*» (P: URL)

У даному прикладі насмішка над гравцем відбувається за допомогою прихованого **сарказму**, який виражається останніми двома реченнями. *Couldn't keep a straight face* означає, що автор не може втриматися від сміху описуючи гравця найкращим з претендентів.

(125) *These tests are potentially lethal when communication, teamwork and mutual respect are not employed at all times. Naturally this will pose an interesting challenge for one of you, given the other's performance so far* (P2: URL)

Для того щоб охарактеризувати другого гравця, застосовується **саркастичний** прийом. Стверджується, що задача може виявитися цікавою для одного гравця, у той час як у другого немає шансів на її виконання враховуючи його здібності.

(117) *These next tests require cooperation. Consequently, they've never been solved by a human* (P2: URL)

У даному реченні є чітко виражений **сарказм**: насмішка над здатностями людства до кооперації між собою. Також прислівник *Consequently* додає до очевидності та частоти даного явища, ще більш поглиблюючи ефект насмішки.

(99) – *How've ya been?*

- *Oh, simply wonderful. And you?*

- *Somewhere stuck between 'joyful' and peachy'. (GTAV: URL)*

Опис самопочуття утворений **сарказмом**: персонаж описує самопочуття порівнянням між двома позитивними станами, і можна зробити висновок, що справи насправді є не дуже приємними. Також слово “stuck” має негативну конотацію, що ще більш підкреслює саркастичний намір висловлення персонажа.

(26) *Guybrush: Say, are you guys pirates?*

Pirate 1: No, we're wondering circus troupe (SMI: URL)

В цьому прикладі комічний ефект досягається за допомогою **сарказму**. Головний герой задає питання, відповідь на яке є очевидною, адже весь сюжет гри та її головні герої так чи інакше пов'язані з піратами. Персонаж, що дає відповідь на запитання, саркастично порівнює себе та своїх товаришів з циркачами.

Розглянемо детальніше приклади, що містять комічне, утворене на основі **іронії**.

(88) *And whose fault do you think it's going to be when the management comes down here and finds ten thousand flipping vegetables?* (OB: URL)

У цьому прикладі іронію виражено у вигляді **риторичного запитання**. Очевидно, що відповідь на дане запитання очевидна, та не потребує подальшого пояснення.

(112) *Come on, he's just a convict. How bad could he be?* (FNV: URL).

У даному реченні комічне утворюється завдяки **риторичному запитанню** створеного на основі порівняння злончиця з людиною з добрими намірами. Також прислівник *just* ніби нівелює характеристику персонажа, про якого йде мова.

(87) *And of course nobody tells ME anything. Nooo. Why should they tell me anything? Why should I be kept informed about the life functions of the ten thousands bloody test subjects I'm supposed to be in charge of?* (P2: URL).

Риторичне запитання у даному реченні створює комічне завдяки довжині цього речення. Відповідь на дане питання не потрібна, адже це лиш саркастичне питання персонажа.

(101) *Careful, these slimes have been known to expl-* (SR: URL).

Комічний ефект утворено способом переривання слова. У даному реченні персонаж не зміг вимовити слово до кінця, адже відбувся вибух. За іронією, цей вираз мав би описати вибухові здібності даного слайму, отже ця характеристика і не дала закінчити висловлення.

(96) *How can you fail at this? It isn't even a test!* (P2: URL)

У даному прикладі насмішка над гравцем відбувається за допомогою **риторичного запитання** та саркастичного докору. Після невдалої спроби пройти тест гравцем, персонаж стверджує що це навіть не було тестом, тим самим поглиблюючи іронічний ефект висловлювання.

(113) *It's a simple procedure... as far as brain surgeries go.* (FNV: URL)

Іронія даного речення утворена завдяки порівняння операцій на мозку з простими процедурами. Очевидно, що така серйозна операція потребує серйозної професійної підготовки, проте не в даному випадку.

(92) *All these science spheres are made of asbestos, by the way. Keeps out the rats. Let us know if you feel a shortness of breath, a persistent dry cough or your heart stopping. Because that's not part of the test. That's asbestos (P2: URL).*

Ефект **каламбуру** базується на омонімічній грі слів: *rat* – пацюк, *lab rat* – випробовуваний (лабораторні пацюки). Така номінація спрямована на гравців, тобто це вони є *lab rats* і таким чином їх просять завершити гру в разі поразки. Тут використано **метафору** (*keep out the rats* у значенні *end the game*), а також метонімічний переніс (*lab rats* – *gamers*).

(95) *It's badly BEEhaved. (SR: URL)*

Гумористичний ефект у цьому прикладі створено на основі **каламбуру**, який утворений співзвучністю початку слова *behaved* та власне назвою комахи “bee”. Навіть без розуміння контексту гри можна здогадатися, що мова йде про бджолу.

(51) *Just a heads-up: That coffee we gave you earlier had fluorescent calcium in it so we can track the neuronal activity in your brain. There's a slight chance the calcium could harden and vitrify your frontal lobe. Anyway, don't stress yourself thinking about it. I'm serious. Visualizing the scenario while under stress actually triggers the reaction (OB: URL).*

У цьому випадку іронія заснована на **метафорі**. Людині кажуть про щось не думати, вона починає думати саме про це. Таким чином, створюється нав'язлива ідея, з'являється паніка. І своїми словами про те, що подібне хвилювання може спровокувати затвердіння лобової частки, по суті, автори гри провокують випробуваних (тобто гравців). (*That coffee we gave you earlier had fluorescent calcium in it so we can track the neuronal activity in your brain*).

(58) *I'm an open book, boss. Obviously, the book is in Spanish, and some of the pages have been torn out, but still an open book (D2: URL).*

У даному випадку комічний ефект створюється за допомогою **метафори**. Людина асоціюється з відкритою книгою, тобто людиною, яку легко зрозуміти. Доповнюється, що *the book is in Spanish, and some of the pages have been torn out*, хоча ці характеристики стосуються не книги, а людини, яка з цією книгою

порівнюється. Тобто, він має свої специфічні особливості характеру, як і книга має перешкоди при її прочитанні / розумінні.

Таким чином, можемо зробити висновок, що іронічний комічний ефект в проаналізованих прикладах утворюється за допомогою метафори або парадоксу.

(25) *Spiderants are burrowing insects commonly found in areas of open ground which will attack anything that treads on their territory. Also many of them are racist and hate that restaurant you love* (ТВ: URL).

При описі певного виду комах використовується **персоніфікація** для більш багатого опису та створення певного образу даного персонажу. Істот описують як расистів та стверджують що вони ненавидять ресторани, проте очевидним є те, що нікому окрім людей до цього справи немає.

Для передачі комічного ефекту часто використовують **каламбур**. Каламбур – це фігура мови, яка заснована на грі зі значеннями слів, яка може переходити в гру співзвуччями і навпаки. У проаналізованих нами прикладах каламбур часто засновано на антонімії.

(52) *This next test involves the Aperture Science Aerial Faith Plate. It was part of an initiative to investigate how well test subjects could solve problems when they were catapulted into space. Results were highly informative: They could not. Good luck!* (ОБ: URL)

Каламбур утворює фраза *Results were highly informative: They could not* та вжитому у попередньому реченні фрази *could solve problems*. Таким чином, спочатку мова йде про те, що проблеми зможуть вирішити, а потім – що не зможуть. Таким чином, каламбур засновано на протиставленні. Між ними є речення *Results were highly informative*, ключове слово якого *informative*. *Could not solve the problem* та *informative results* утворюють парадокс, адже якщо проблеми не вирішені то результату не може бути. У цьому прикладі наявна також іронія: *highly informative* слугує насмішкою та передає за значенням протилежний ефект: *not informative at all*.

(124) *Best post-war pizza? Extra cheese, hold the mushroom cloud* (F: URL).

В вищевказаному прикладі ефект комічного досягається завдяки полісемії слова *mushroom* - *гриб*. В поєднанні зі словом *cloud* це означає стовп пилу після вибуху ядерної бомби, які були притаманні воєнному періоду, описаному в грі. Саме тому персонаж просить не додавати їх до післявоєнної піци.

(34) *What's a seahorse's favorite sport? Water polo!* (F: URL).

Ефект комічного створений з використанням **каламбуру** як в англійській, так і в українській мовах. В звичайній грі в поло гравці їздять верхи на конях, і на основі цього факту утворюється гра слів з морським коником, який мав би грати в водний аналог цього спорту.

Розглянемо наступний приклад:

(93) *...unless a stalemate associate is present to press the stalemate resolution button* (P2: URL).

Комічний ефект у даному прикладі засновано на **парадоксі** адже *resolution button* та *stalemate* за своєю семантикою взаємовиключають один одне в реченні. Вживання їх разом утворює парадокс, що призводить до комічного ефекту.

(35) *Oscar burned 3000 calories. He accidentally left a cake in the oven* (F: URL).

В вищевказаному прикладі ефект комічного закладений в полісемії слова *burned* - *спалив*. Так як спалювати щось можна і в прямому, і в переносному значенні, герой не тільки використовує гру слів, а й натякає на харчові та фізичні звички Оскара, для якого було б більш вірогідно спалити калорії у вигляді згорілого пирога, а не в спортзалі.

Сигналом наявності гумористичної інтенції також може бути **алюзія**. Гумористичне висловлювання може бути пов'язано з іншим текстом або висловлюванням, і саме цей зв'язок стає ключем до подальшої інтерпретації інтенції мовця. Наприклад:

(29) *«Thank you for help, but our Princess is in another castle»* (SMB: URL)

За сценарієм гри мова йде про допомогу. Проводиться аналогія з порятунком Принцеси, яка знаходиться у вежі, але врятовано не ту Принцесу. Цей фольклорний мотив спостерігається в казках багатьох народів Європи.

Насправді, в грі немає жодної принцеси, проте автор порівнює непотрібну допомогу з порятунком не тієї принцеси в казках.

Отже, серед стилістичних засобів вираження комічного виділяємо в першу чергу іронію та парадокс як найбільш частотні. Метафора також є ефективним засобом утворення комічного ефекту в англійськомовних відеоіграх.

2.2 Лексичні та граматичні засоби вираження комічного в англійськомовних відеоіграх

Лексичні та граматичні засоби часто слугують мовними засобами реалізації комічного, наприклад, у саркастичних та іронічних висловленнях. Розглянемо наступний фрагмент:

(75) *To ensure that sufficient power remains for core testing protocols, all safety devices have been disabled. The Enrichment Center respects your right to have questions or concerns about this policy* (P2: URL)

Сарказм у даному випадку виражено останнім реченням. Центр підтримки поважає право висловлювати стурбованість, проте такої можливості немає, гра не буде через це переписана, що означає, насправді Центру байдуже, як гравець до цього ставиться, ніхто не порушуватиме сценарій гри. Сарказм також полягає в тому, що цінність людського життя в цьому комплексі дорівнює нулю. Мовними засобами вираження сарказму виступають **лексеми та кліше, характерні для офіційно-ділового стилю** *respects your right to have questions or concerns about this policy*.

(12) *You euthanized your faithful Companion Cube more quickly than any test subject on record. Congratulations* (P: URL). У даному випадку використано чорний гумор. **Слова з протилежними конотаціями** (негативною та позитивною) *to euthanize* та *congratulations* в одному контексті утворюють парадокс, адже не можна привітати людину зі знищенням його приятеля (за сценарієм приятель-кубик – це помічник гравця протягом всього проходження гри).

(104) *Please note that we have added a consequence for failure. Any contact with the chamber floor will result in an unsatisfactory mark on your official testing record, followed by death. Good luck!* (P: URL)

У даному прикладі комічний ефект утворено виразами з **протилежними конотаціями**. Гравцеві описується умова тесту, та обіцяється смертна кара у разі невдачі. Наступне речення *Good luck* ніби насміхається з гравця, створюючи антонімічний ефект між цим реченням та попереднім. Створюється абсурдна ситуація, у якій гравцеві погрожують смертю за невдачу та бажають успіхів у наступному ж реченні.

(28) *Your fists of evil are about to meet my steel wall of niceness* (FFS: URL).

За допомогою **протилежної конотації** герой поєднує поняття сталльної стіни, яка асоціюється з твердістю та силою, та ніжності. В цьому випадку метафоричні кулаки зла б'ють в стіну, яка також є метафоричною, до того ж складається не з твердого металу, а з добра та турботи.

(115) *Because science both rocks and burns at the same time* (FC3: URL).

У даному випадку комічний ефект утворено на основі протиставлення опису слова *science* словами з протилежними конотаціями. Йому надається описове значення та фізичне значення, що утворює ефект протиставлення

Сарказм як уїдливу насмішку часто будують на основі абсурдних висловлень: (65) *People die when they are killed* (TLO: URL)

За допомогою **лексем з негативною конотацією** *die, killed* пояснюється абсолютно закономірна ситуація, яка в такому контексті виглядає абсурдною, що спричиняє комічний ефект.

Наступний випадок вимагає тільки розуміння всього контексту гри:

(15) *It's good to know you're keeping the mean streets of Pancake City free from crime* (ND, URL).

За сценарієм гри Панкейк Сіті представляє собою мирне місто, в якому насправді немає хакців, а Ненсі Дрю є детективом, яку попросили розслідувати таємничу справу в цьому місті. Але гостя Ненсі Дрю іронічно натякає, що таким «гарним» детективам як Ненсі не доручать розслідувати серйозну справу, тільки

пришлють охороняти доброзичливе місто Панкейк Сіті. У самій назві міста є натяк на його доброзичливість, адже *pancake* – це, по-перше, страва, а по-друге, лагідне прізвисько, тому це слово не має жодної негативної конотації.

(105) *Oh no! The zombies killed God!* (L4D: URL).

Зовнішній контекст є необхідним для розуміння цього речення. За сюжетом гри, світ було захоплено зомбі. Персонаж гри, побачивши зображення Бога, подумав що зомбі і його захопили та перетворили на одного з них.

(106) *I think you need a new therapist.* (GTAV: URL)

Для повного розуміння цього прикладу необхідне розуміння зовнішнього контексту гри. За сюжетом, ця фраза належить теперішньому психологу гравця. Іронічно, він радить йому знайти нового психолога, адже проблем настільки багато, що теперішній не може з ними впоратися.

(2) *Drink at work, huh? When did you become Irish?* (MII: URL)

У вищенаведеному прикладі ефект комічного досягається за допомогою гри на загальновідомому стереотипі про жителів Ірландії. Для розуміння жарту необхідне знання зовнішнього контексту.

Утворенню комічного ефекту може сприяти використання **сленгізмів**. Наприклад: (20) *Oh my god, the benchhole-captain is in a hurry to help!* (MII: URL).

У цьому випадку комічний ефект утворює лексема *benchhole-captain*. Як відомо, капітан може бути якогось судна, але не *benchhole*, що є сленгізмом для позначення туалету.

(91) *Warning! Neurotoxin pressure has reached dangerously unlethal levels* (OB: URL).

Комічний ефект засновано на парадоксі: вживання прислівника *dangerously* та прикметника *unlethal*, значення яких взаємовиключають один одне в контексті.

(39) *It's time to kick ass and chew bubble gum* (FPS: URL)

У цьому прикладі створено абсурдну ситуації, адже **сленговий фразеологізм** *to kick ass* означає насилля, а *to chew bubble gum* – це звична справа,

на яку більшість навіть не звертає уваги. Поєднання таких дій в одному реченні створюють комічний ефект.

(19) «*You were almost a Jill Sandwich*» (CR: URL).

Аби зрозуміти гумор в цій фразі треба знати контекст, тобто в яких комунікативних умовах її було вжито. В даному випадку за сценарієм гри персонажа Джила ледве не проковтнули, саме тому його приятель іронічно каже йому: *You were almost a Jill Sandwich*. Іронія досягається завдяки **авторському okazionalizmu**, тобто утворено нове прізвисько для героя на основі його імені та ситуації, в яку герой потрапив.

(102) *A hunter slime's slimological makeup allows for a natural cloaking ability that renders it almost completely invisible* (SR: URL)

Для опису персонажів гри, автор створив власний термін “slimological”, що протиставляється слову “biological”. У даній грі слайми прирівнюються до живих істот, тому використання такого **авторського okazionalizmu** є доволі доречним.

(1) «*It's perfect! I mean, not only do we screw over Assquez, we have a frickin' vault key*» (TB: URL).

У даному випадку комічний ефект утворено завдяки **авторському okazionalizmu Assquez**, в основі якого *ass* – лайка, а також іспанський суфікс – *quez* для позначення людини. Такими чином, утворено нове слово для позначення людини з використанням негативної конотації (наявне приниження), що й утворює комічний ефект.

У наступному фрагменті комічний ефект досягають за рахунок **незвичного використання дієслова to accessorise** стосовно людини (хоча зазвичай його в такому контексті не вживають):

(8) - *You brought the detective inspector?*

- *You told me to accessorise!* (MF: URL).

Серед граматичних засобів створення комічного переважають синтаксичні. Наприклад, наведеному нижче виразі комічний ефект створюється за рахунок **парцеляції**:

(4) *Human can survive under water. But not for long* (OB: URL).

У цьому випадку, якби це було одне речення, не було б смішно, це одна думка. Але пауза після першої частини створює ефект очікування, а несподіване закінчення посилює комічність.

(22) *Well done. In fact, you did so well, I'm going to note this on your file, in the recommendation section. Oh, there's lots of room here. «Did well... Enough».* (OB: URL).

Після похвали персонаж іронічно помічає, що у героя на диво нічого не написано в графі рекомендацій. Далі він озвучує таку ж іронічну коротку нотатку, яку залишає в його профайлі. Подібний комічний ефект також досягається за допомогою **парцеляції**, вжитої в реченні з нотаткою.

(116) *Here, let me engrave a trophy for you: Nobody. Cares.* (D2: URL).

Іронія даного прикладу в тому, що за досягнення гравця, йому пропонується трофей (що має позитивну конотацію). Незважаючи на це, на трофеї буде написано, що всім на це начхати. **Парцеляція** створює додатковий ефект очікування.

(71) *Good news. I figured out what to do with all the money I save recycling your one roomful of air. When you die, I'm going to laminate your skeleton and pose you in the lobby. That way future generations can learn from you how not to have your unfortunate bone structure* (P: URL).

Спостерігається **іронія** при створенні комічного у вищезазваному фрагменті. Персонажу обіцяють поставити його скелет у вестибюлі, щоб наступні покоління могли дивитися і знати як не бути схожим на нього.

(100) *You see. They said I was a fraud. A charlatan. A nothing. But I...am a miracle* (GTAV: URL)

Парцеляція у даному прикладі створює комічний ефект завдяки утворенні пауз між виразами персонажа. Його норовиста промова створює очікування певного вагомого аргументу, проте персонаж лиш заявляє, що він є «дивом», тим самим підтверджуючи попередні заяви про нього.

(111) *My Powers... gone... My Empire... shrinking... My huge cake... never got a slice...* (SMB: URL)

У даному реченні **парцеляція** створює ефект градації та очікування чогось навіть більшого ніж попередні вислови, проте герой фокусується на торті, який він не зміг скуштувати. Створюється комічне порівняння між звичайним тортом та владою, імперією.

(97) *Federal regulations require me to warn you that this next test chamber... is looking pretty good* (P2: URL)

У даному прикладі комічний ефект утворений **парцеляцією**, що створює ефект підвищеного очікування. Фраза “Federal regulations” змушує гравця думати, що його чекає серйозне оголошення, проте у повідомленні йдеться лиш про те, що наступна камера є доволі гарною.

(98) *Oh. It's you.* (P2: URL)

Комічний ефект утворено **парцеляцією** між двома реченням, що у свою чергу створює насмішку над гравцем. Якби це було одне речення, то можна було б сприйняти цей вираз як позитивний, проте пауза це виправляє у протилежну сторону.

Розглянемо наступний приклад, де парцеляція використана у саркастичному висловленні:

(22) *Well done. In fact, you did so well, I'm going to note this on your file, in the commendation section. Oh, there's lots of room here.* «*Did well... Enough*» (OB: URL).

Сарказм у цьому випадку зосереджено у фразі *oh there's lots of room here*. Мова йде про те, що в графі рекомендацій в профайлі багато вільного місця, тому що даного гравця рекомендувати не можна. Таким чином, над ним глузують, що він знову провалив завдання. До того ж, парцеляція в кінці фрагменту *Did well... Enough* підсилює комічність фрагменту.

Отже, до лексичних засобів створення ефекту комічного відносимо вживання стилістично маркованої лексики, а саме лексем та кліше, які характерні для офіційно-ділового стилю або навпаки сленгових фразеологізмів, лексем з позитивною та негативною конотацією, топонімів, okazionalizmів, які набувають гумористичного значення у відповідному контексті.

Серед граматичних засобів утворення комічного переважають синтаксичні, зокрема парцеляція.

Висновки до розділу 2

1. На основі проведеного аналізу різних фрагментів гумористичних текстів можна зробити наступні висновки щодо особливостей створення гумору в текстах комп'ютерної гри. Серед стилістичних засобів створення комічного варто виділити іронію, парадокс, а також каламбур та градацію. Гумористичний ефект іронії та каламбуру базується на інконгруентності, що є характерною для багатьох жартів, анекдотів і в нашому випадку, відоігор. Інконгруентність, парадокс та ефект обманутого очікування складають основу для більшості стилістичних засобів створення комічного в англійськомовних відеоіграх, що складає доволі значну проблему для перекладача. Парадокс необхідно перекласти відповідником, що знаходиться в українській культурі, проте такі зазвичай відсутні, тож найчастіше доводиться вигадувати схожі парадокси або використовувати інші методи для досягнення достовірності перекладу та правильного ефекту на користувача.

2. Лексичними засобами вираження комічного є стилістично маркована лексика, топоніми, авторські okazionalizmi, які набувають гумористичного значення у відповідному контексті та слугують основою різноманітних стилістичних засобів та методів, завдяки яким досягається комічний ефект. Серед граматичних засобів утворення комічного переважають синтаксичні, зокрема парцеляція, яку активно використовують для створення ефекту обманутого очікування, що істотно допомагає створенню комічного ефекту, змушуючи гравця очікувати одну річ, а потім надавати йому повністю

протилежну, або ж навіть абсурдно несумісну з грою річ. Парцеляція є доволі поширеним засобом, який зустрічається майже в кожній відеогрі сьогодення.

РОЗДІЛ 3

ПЕРЕКЛАДАЦЬКІ СТРАТЕГІЇ ДЛЯ ПЕРЕДАЧІ КОМІЧНОГО ЕФЕКТУ АНГЛІЙСЬКОМОВНИХ ВІДЕОІГОР УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

Два головні етапи, які лежать в основі перекладацького процесу, викоремлені О. Д. Швейцером, передбачають вироблення стратегії перекладу та визначення конкретного мовного втілення цієї стратегії (різноманітні конкретні методи – «перекладацькі трансформації», що утворюють технологію перекладу) [60: 65].

Можна виокремити 5 категорій перекладацьких стратегій:

- заміна (підбір найкращого еквіваленту): (13) *Otherwise, I'm afraid you're about to become the immediate past president of the Being Alive Club. Ha ha.* – Боюся, інакше ти відразу станеш колишнім президентом клубу живих. Ха-ха (P, URL);

- повторення (комічний компонент не замінюють аналогічним, а переносять у мову перекладу, зберігаючи ті чи інші формальні особливості комічного компоненту): (14) *Would you be so kind to die of dysentery?* – Будь ласка, ти не міг би померти від дизентерії? (ММО: URL);

- опущення (комічний елемент не передається взагалі): (15) *It's good to know you're keeping the mean streets of Pancake City free from crime* – Рада чути, що ти охороняєш хаци Панкейк Сіті від злочину (ND: URL);

- доповнення (введення додаткової інформації для пояснення комічного компоненту): (16) *Don't let Black Friday be the end.* – Не дай чорній п'ятниці знищити місто (P2: URL);

- компенсація (комічний елемент передається в іншій частині тексту): (12) *You euthanized your faithful Companion Cube more quickly than any test subject on record. Congratulations* (Portal) – Вітаю, ви умертвили свого вірного приятеля-кубика швидше, ніж будь-то з попередніх випробовуваних (P: URL).

Перекладацькі трансформації частіше поділяють на три великі групи: лексичні, граматичні та лексико-граматичні.

3.1 Лексичні трансформації при передачі комічного

Лексичні трансформації активно використовують для відтворення комічного. Наприклад, транскрибування, звукове відображення слова іншою мовою, тобто передача його транскрипції. Часто транскрибування використовують для перекладу лінгвістичного гумору, адже він характеризується як неперекладний. Розглянемо приклад:

(17) *You can't run away from me, even your converses won't help* (P: URL) *Від мене не втекти, навіть конверси твої не допоможуть.*

У даному випадку слово *converse* може бути перекладено як і просто «кросівки». Адже це і є спортивне взуття, а слово *converse* утворено від назви фірми-виробника. Проте, це слова часто залишається неперекладеним. Ми також вирішили використати транскрибування та вжили саме переклад «конверс» для підкреслення характеристик взуття саме цієї фірми, а також для збереження атмосфери повсякденної культури США.

(101) *Careful, these slimes have been known to expl-* (SR: URL) - *Обережно, ці слайми мають здатність вибу-*

У даному прикладі був використаний український аналог слова *explode* – вибухати. Задля досягнення задуманого комічного ефекту, 4 останній літери було прибрано, щоб передати вибух.

(104) *Please note that we have added a consequence for failure. Any contact with the chamber floor will result in an unsatisfactory mark on your official testing record, followed by death. Good luck!* (P: URL) *Зверни увагу, що ми додали покарання за програш. Будь-який контакт з підлогою камери приведе до незадовільної оцінки за тест, та смерті. Хай щастить!*

Англомовний вислів *Good luck* передається більш спорідненим до української мови *Хай щастить*, що допомагає створенню комічного ефекту.

(82) *Well, what does a neck-bearded old engineer know about fashion? He probably – Oh, wait. It's she. Still, what does she know? Oh wait, it says she has a medical degree. In fashion! From France!* (MiM: URL) *Ой, ну що старий*

бородатий інженер може знати про моду? Він, напевно... Стоп! Це жінка! Хоча, що вона може... Стоп! Тут вказано, що у неї науковий ступінь! У сфері моди! Та ще й з Франції!

У цьому випадку *she* перетворили в перекладі «жінка», тобто в наведеному прикладі ми використали **конкретизацію** шляхом заміни займенника на іменник, який, на нашу думку, автори мали на увазі. Таке перетворення відбулося завдяки тому, що ми максимально дотримувалися правила збереження ефекту комічного.

(95) *It's badly BEEhaved (SR: URL) – Це справжній поганеДЗЬ.*

У даному випадку каламбур *BEEhaved* було передано українським аналогом, який базується на звуконаслідування бджоли *дзь*. Звуконаслідування використано у кінці слова.

(123) *We can't repo assets off a dead man (GTAV: URL) Ми не можемо забрати майно трупа!*

При перекладі даного фрагменту була використана **конкретизація** задля спрощення виразу і більш лаконічного вираження невдоволення персонажа.

(111) *My Powers... gone... My Empire... shrinking... My huge cake... never got a slice... (SMB: URL) Мої суперсили ... зникли... Моя Імперія ... зменшується... Мій здоровенний торт ... так і не скуштував ...*

У даному прикладі для повноцінної передачі змісту речення була використана **генералізація** задля більш звичного для українського читача виразу. Парцеляція була збережена при перекладі задля досягнення аналогічного комічного ефекту як і в мові оригіналу.

(122) *You're going to hurt yourself doing that, and then I will be ecstatic (P2: URL) Ти себе пораниш в процесі, і я буду в захваті.*

Генералізація була застосована при виконанні перекладу задля покращення розуміння контексту фрази користувачем.

(126) *I shouldn't spoil this, but... remember how I'm going to live forever, but you're going to be dead in sixty years? Well, I've been working on a present for you. Well, I guess it's more of a medical procedure. Well, technically it's more of a medical*

experiment. You know how excruciating it is when someone removes all of your bone marrow? Well, what if after I did that, I put something back IN that added four years to your life? (P2, URL) Не хотіла це так рано розповідати, але... пам'ятаєш те, що я безсмертна, а ти помреш у шістдесят? Я працювала над подарунком для тебе. Ну, скоріше над медичною процедурою. Технічно кажучи, медичний експеримент. Знаєш як неприємно коли хтось дістає твій кістковий мозок? Що якщо я після цієї процедури додам щось НАЗАД у твою спину, що додасть 4 роки до твого життя?

Генералізація вжита для опису настрою персонажа, котрий передає новини. Замість *spoil* вжито прислівник *рано*, що більш влучно передає особливість цього виразу українською мовою.

(115) *Because science both rocks and burns at the same time* (FC3: URL) *Бо наука це класно і боляче одночасно.*

Генералізація слова *burns* застосована для використання прислівника *боляче* в парі з прислівником *класно*.

Доволі часто слова англійської мови не мають точного еквіваленту в українській мові. У такому випадку використовуємо **повну перестановку** та підбираємо найбільш вдалий варіант, зберігаючи семантику слова або виразу.

Доволі яскравим прикладом перестановки є наступний:

(18) «*Wasteful bastards*» (P: URL) *З жиру бісяться!*

У даному випадку дослівний переклад не дозволив би передати комічний ефект та був би не зовсім зрозумілим українському користувачеві. Тому ми використали перестановку та підібрали аналогічну за значенням фразу, яка була б красномовною в даному випадку в українській культурі та зберегла б комічний ефект.

(110) *Sure, climb on the roof. It's not like gravity ever killed anyone.* (PoP: URL) *Звісно, залітай на дах. Гравітація тебе поцадить.*

Використано повну перестановку задля застосування більш звичного для української мови вислову. Антонімічний переклад присутній у другому реченні.

(102) *A hunter slime's slimological makeup allows for a natural cloaking ability that renders it almost completely invisible* (SR: URL) *Слаймологічний склад слайма мисливця дозволяє йому маскуватися до рівня майже повної невидимості.*

У вищенаведеному прикладі ми передали авторський оказіоналізм *slimological* україномовним еквівалентом, або ж власним оказіоналізмом слаймологічний.

За таким принципом ми переклали також наступну фразу:

(20) *Oh my god, the benchhole-captain is in a hurry to help!* (МІІ: URL) *Боже мій, диванний аналітик поспішає на допомогу!*

Лексема *benchhole-captain* була замінена на популярний український варіант «диванний аналітик» через пошук найкращого аналогу, що допомогло нам зберегти комічний ефект.

Застосування **модуляції** з метою збереження комічного ефекту спостерігаємо в наступному прикладі:

(47) *Look at you. Sailing through the air majestically. Like an eagle. Piloting a blimp* (P2: URL) *Тільки подивіться! Як величаво він ширяє в повітрі. Як орел. На повітряній кулі.*

Лексема *sailing* була замінена на *ширяє* шляхом логічного семантичного розвитку з метою підібрати більш знижену лексику, яка б змогла українською мовою передати необхідний комічний ефект.

(119) *You're not a scientist! You're not a doctor! You're not even a full-time employee!* (P: URL) *Ти не вчений! Ти не лікар! Ти навіть не працюєш на повну ставку!*

При перекладі цього речення словосполучення *full-time employee* замінена на більш вживане в Україні словосполучення *повна ставка*.

(120) *I was getting so lonely down there. It's so good to hear somebody else's voice. I'm kidding, of course. GOD I hate you.* (P2: URL) *Мені було дуже самотньо. Дуже приємно чути чийсь голос. Повівся? Як же я тебе ненавиджу.*

Для вищевказаного речення було застосовано модуляцію при перекладі фрази *I'm kidding, of course*, котра була замінена на більш загальнозрозуміле

Повівся? Окрім того, було опущено слово *GOD*, присутність якого не є обов'язковою для передачі емоції ненависті.

(121) *Now you're thinking with stupidity* (P2: URL) *Тепер ти ввімкнув тупість.*

Модуляція є необхідною для перекладу цього фрагменту, адже у нашій мові відсутня можливість передати суть фрази *thinking with stupidity* дослівно.

(112) *Come on, he's just a convict. How bad could he be?* (FNV: URL) *Він всього лиш сидівший. Що може ніти не так?*

Для розуміння деяких лексичних одиниць, лиш перекладу слова часто не достатньо. При перекладі даного речення була використана заміна слова на *сидівший* що більш коректно передасть настрій та повідомлення цього речення.

(116) *Here, let me engrave a trophy for you: Nobody. Cares.* (D2: URL) *Зараз зроблю тобі трофей: Всім. Плювати.*

Модуляція та антонімічний переклад застосовані при перекладі надпису на трофеї, щоб передати його більш звичним для українського користувача шляхом. Фраза *всім плювати* є частовживаною та звучить натурально, на відміну від потенційного прямого перекладу фрази *nobody cares*.

(105) *Oh no! The zombies killed God!* (L4D: URL) *О ні! Зомбі й до нього добралися!*

У вищенаведеному реченні для повного розуміння суті жарту необхідне знання зовнішнього контексту. За сюжетом гри, персонаж побачив зображення Бога та подумав, що зомбі і його захопили та перетворили на одного з них. Враховуючи це, була вжита модуляція *Зомбі й до нього дібралися*.

(118) *Welcome to Dota. It's like chess with one piece and a forest.* (D2: URL) *Вітаю в Дота! Ось як виглядають шахи з однією фігурою. В лісі.*

Для повноцінної передачі опису гри була застосована **модуляція та парцеляція**. *Ось як виглядають шахи* було вжито замість потенційного *це як шахи*, що звучить не зовсім природньо. Парцеляція використана для додаткового комічного ефекту – останнє слово *forest* взято в окреме речення.

(114) *Your friend is crying. Is he crying 'cause he's sad or happy?*

- *I think he's crying because he can't blink.* (TB: URL)

- *Твій друг плаче. Від щастя чи від горя?*

- *Тому що він не може кліпати.*

У цьому фрагменті була використана **модуляція** для того, щоб наблизити речення до такого, що природньо звучить українською мовою. *Фрази плакати від горя та плакати від щастя* більш знайомі вітчизняному користувачу.

(25) *Spiderants are burrowing insects commonly found in areas of open ground which will attack anything that treads on their territory. Also many of them are racist and hate that restaurant you love* (TB: URL) *Мурахи-навуки – це земляні комахи, що живуть на відкритих місцях. Агресивні з чужаками. А ще багато хто з них – расисти й ненавидять вашу улюблену їжу.*

Задля кращого розуміння користувачем тексту, необхідно застосування модуляції, а саме підміна слова *restaurant* на *їжу*. Ресторани не займають такої високої позиції серед культурних цінностей в Україні, аніж в країнах Заходу, проте страви та *їжа* дійсно є частиною культури.

(74) *Good work getting this far, future-starter! That said, if you are simple-minded, old, or irradiated in such a way that the future should not start with you, please return to your primitive tribe and send back someone better-qualified for testing* (P2: URL) *Чудово, творець майбутнього! Однак, якщо ви старі, недорозвинені або страждаєте від радіації настільки, що майбутнє не повинно починатися з вас, поверніться в своє примітивне плем'я і надішліть кого-небудь більш підходящого для тестів.*

Під час опису усіх можливих недостатків персонажа, слово *simple-minded* було замінено на *недорозвинені* для спрощення значення та полегшення розуміння тексту українським користувачем.

(77) *Congratulations. Not on the test. Most people emerge from suspension terribly undernourished. I want to congratulate you on beating the odds and somehow managing to rack on a few pounds* (P2: URL) *Вітаю. Але не з приводу тесту. Більшість виходить з консервації дуже худими. Хочу тебе привітати: тобі якимось дивом вдалося набрати кілька кілограмів*

У вищезазначеному фрагменті присутня модуляція щоб передати значення виразу *beating the odds* – було використано фразу *якимось дивом*, що має схожу конотацію в українській мові.

(106) *I think you need a new therapist* (GTAV: URL) - *Я гадаю тобі вже треба пошукати нового психолога.*

При перекладі даного речення була використана модуляція, щоб підкреслити настрій психолога персонажа. Частина вже означає нестаток сил теперішнього психолога, який радить персонажу знайти нового.

(99) *-How've ya been?*

- *Oh, simply wonderful. And you?*

- *Somewhere stuck between 'joyful' and 'peachy'.* (GTAV: URL)

- *Як тебе справи?*

- *Просто чудово. А у тебе?*

- *Щось середнє між «чудесно» на «прекрасно»*

Словосполучення *somewhere stuck between* замінено на український еквівалент *щось середнє між*, що звучить більш наближено до української мови. Слово *stuck* не вжито при перекладі.

(96) *How can you fail at this? It isn't even a test!* (P2: URL) – *Як тут можна було програти? Це навіть не рахується як тест!*

Модуляція була використана у цьому реченні враховуючи особливості української та англійської мов. Якби було вжито варіант *це навіть не тест*, то сенс було б важче зрозуміти. *Іронічний ефект підсилено фразою не рахується.*

Про необхідність заміни лексеми на більш знижену та емоційно-марковано шляхом заміни з метою збереження комічного ефекту свідчить і наступний приклад:

(24) *«Existence of Alpha Skags indicates that there is a certain hierarchy in skag social structure: one in which the biggest jerks apparently boss everyone else around»* (TB: URL) - *«Існування подібних альфа-самців говорить про наявність ієрархії в соціальній структурі скагів: найздоровіший й найсильніший урод задирає всіх інших».*

Якби ми переклали лексему *to boss around* «хазяйнувати, командувати», це нівелювало би комічний ефект, закладений в оригінальному реченні, тому ми використали конкретизацію значення й обрали емоційно-знижену лексему «задирає» для підкреслення нездорового почуття господарювання над іншими. Також, прикметник *biggest* ми розвили до двох «найздоровіший та найсильніший» шляхом конкретизації значення.

(11) «*I'm not the going out type*» (SC, URL) – Я не гуляка.

Дослівний переклад *going out type* українською мовою неможливий. Ми перекладемо цю фразу як «тип, який любить ходити гуляти» шляхом експлікації значення. Проте, в українській мові ми так не говоримо. Це можна замінити як «любитель погуляти», але така номінація буде нейтральною, а нам необхідно зберегти комічний ефект. Саме тому нами була обрана лексема «гуляка», яка має негативну конотацію в українській мові.

Таким чином, серед лексичних трансформацій найвживанішими виділяємо транскрибування, модуляцію, перестановку та конкретизацію значення. Частотність використання зазначених трансформацій пов'язана з необхідністю підбору найкращого еквіваленту в рамках контексту та з метою збереження комічного ефекту.

3.2 Граматичні трансформації при передачі комічного

До граматичних трансформацій відносять перестановку, заміну, додавання та опущення.

Перестановка представляє собою перекладацьку трансформацію, внаслідок якої змінюється порядок слів у реченні.

З точки зору **перестановки** цікавим є наступний приклад:

(12) *You euthanized your faithful Companion Cube more quickly than any test subject on record. Congratulations* (P: URL) – Вітаю, ви умертвили свого вірного приятеля-кубика швидше, ніж будь-то з попередніх випробовуваних.

У цьому прикладі з двох речень утворено одне. Використано трансформації перестановки й додавання. Оскільки друге речення, в якому самі і міститься жарт, складається з одного слова, ми його перенесли як вставне слово на початок основного речення, підкресливши таким чином елемент, який утворює комічний ефект.

(125) *These tests are potentially lethal when communication, teamwork and mutual respect are not employed at all times. Naturally this will pose an interesting challenge for one of you, given the other's performance so far* (P2: URL) Якщо не працювати в команді, застосовувати комунікацію та взаємоповагу, ці тести можуть бути небезпечними для життя. Враховуючи здібності одного з вас, це може стати цікавим випробуванням для однієї особи.

Перестановка застосована у вищенаведеному фрагменті для створення більшого фокусу на умові небезпеки для житті учасників. Те ж саме можна сказати про друге речення, де догана в сторону другого гравця поставлена на перший план у реченні.

(36) *You hear the man who sells dynamite? Business is booming* (F: URL) – Чув про чувака, що торгує динамітом? Взривний бізнес!

Окрім перестановки в наведеному вище фрагменті ми використали **граматичну заміну**: в оригіналі було вжито речення, яке при перекладі ми передали прикметниковим словосполученням. Нам також вдалося хберегти каламбур: *Business is booming* – Взривний бізнес.

(103) *I've been REEEEEEEALLY busy being dead. You know, after you murdered me.* (P2: URL). Останнім часом я займався тим, що був мертвий. Знаєш, після того як ти мене вбив.

Грамматична заміна необхідна для перекладу цього речення, адже варіант із складнопідрядним реченням виглядає більш споріднено для української мови.

При роботі нами також була використана трансформація **опущення**. Вона полягає в тому, що слово або група слів не перекладаються, тобто в мові оригіналу вони взагалі відсутні. Це пов'язано з різною структурою англійської та української мови. Інколи для передачі інформації не потрібно перекладати

кожне слово. З точки зору збереження ефекту комічного опущення є можливим для точного його передання або для того, аби уникнути його викривлення.

Розглянемо приклад:

(15) «*It's good to know you're keeping the mean streets of Pancake City free from crime*» (ND: URL) Рада чути, що ти охороняєш хащі Панкейк Сіті від злочину.

Як вже було зазначено вище, причиною опущення частіше за все є різна структура англійської та української мов. На цьому прикладі можемо побачити, що фраза *free from crime* у перекладі подана без еквіваленту *free*. Це пояснюється тим, що українською мовою такий переклад був би розцінений як неправильний, адже ми не говоримо «вільний від злочину», проте в англійській мові саме з компонентом *free* ця фраза звучить більш природньо. Головною причиною опущення в даному випадку є необхідність передачі адекватного перекладу.

Розглянемо наступний приклад:

(41) *This is a bow. If this description is not enough, then you shouldn't sit down to play at all. Better to read a dictionary, for example. People who do not know what a bow is should be shot with it. "But the bow is outdated," you whine. Not a problem: we added neon lighting, and what could be more modern than neon. Bow is the future!* (FC 3: URL) – Це лук. Якщо такого опису недостатньо, то можете не сідати за гру зовсім. Краще почитайте словник. Хто не знає, що таке лук, того би вбити отим самим луком. «Але лук – це вже не модно»? – будете скиглити ви. Не проблема: ми додали неонові підсвітки, що може бути сучасніше за неон! За луком майбутнє!

У реченні *People who do not know what a bow is should be shot with it* ми не тільки використали **опущення** деяких слів (виділено в реченні), а й зробили **додавання** для того, аби зберегти комічний ефект та дотримуватися стилю оповіді. Додавання представляє собою перекладацьку трансформацію, в результаті якої переклад доповнюється словами, які відсутні в мові оригіналу з метою передати вірний переклад. При перекладі комічного додавання може

зберігати комічний ефект, або посилити його, якщо в мові перекладу він не справляє потрібного враження.

(100) *You see. They said I was a fraud. A charlatan. A nothing. But I...am a miracle* (GTAV: URL) - *Розповідали що я обманщик. Шарлатан. Пусте місце. Але я...чудо.*

A nothing перекладається на українську більш спорідненим українським варіантом Пусте місце. Можлива опція *ніщо* не передавала б сповна усі емоції персонажа, і комічний ефект не був би досягнутий.

В наступому випадку метою **опущення** є необхідність адаптування фрази до простого стилю, а також для запобігання нагромадження слів, які можуть викривити комічний ефект:

(93) *...unless a stalemate associate is present to press the stalemate resolution button* (P2: URL) – ... допоки вповноважений співробітник не натисне кнопку виходу з безвихідної ситуації.

Наступна граматична трансформація – **додавання**. Використання цієї трансформації обумовлено необхідністю додавання до тексту перекладу лексичних елементів, що відсутні в оригіналі, з метою правильної передачі смислу тексту оригіналу та / або дотримання мовленнєвих і мовних норм мови перекладу. Як і трансформація випущена, необхідність цієї трансформації обумовлена в першу чергу тим, що англійська та українська мови відрізняються за своєю граматичною структурою, тому інколи для того, аби передати ту чи іншу фразу її треба по-іншому сформулювати.

(92) *All these science spheres are made of asbestos, by the way. Keeps out the rats. Let us know if you feel a shortness of breath, a persistent dry cough or your heart stopping. Because that's not part of the test. That's asbestos* (P2: URL) – Між іншим, ці лабораторні сфери зроблені з азбесту. Він відлякує пацюків. Повідомте нам, якщо під час тестів вас буде мучити задуха, сухий кашель, або зупиниться серце. Це не частина експерименту. Це азбест.

Додавання використано в цьому прикладі в двох реченнях. *Keeps out the rats* ми переклали як «Він відлякує пацюків», тобто додали у перекладі підмет.

Хоча для англійської мови наявність підмета є, як правило, традиційним, у даному випадку його опустили. Проте, у перекладі було необхідно його відтворити для того, аби підтримати логіку висловлювання та не викривити комічний ефект.

Друге речення в цьому прикладі, де ми використали додавання – це *Let us know if you feel a shortness of breath, a persistent dry cough or your heart stopping*. Ми його переклали як «Повідомте нам, якщо під час тестів вас буде мучити задуха, сухий кашель, або зупиниться серце» і додали фразу, якої не було в оригіналі «під час тесту». Додавання виконує функцію уточнення. Як і в попередньому випадку, це зроблено для збереження логіки та з метою запобігання викривленню комічного ефекту.

(109) *No matter how good a promoter you are. You can't organize an ostrich race... with just one ostrich!!* (PoP: URL) *Ти можеш бути геніальним промоутером, але не можна організувати гонку страусів лиш з одним страусом!!*

На прикладі даного речення можна побачити з'єднання речень для збереження комічного ефекту, задля збереження цілісності вираження. Окрім цього, було вжито антонімічний переклад у першій частині фрагменту.

(113) *It's a simple procedure... as far as brain surgeries go* (FNV: URL) *Це просто процедура, як для відкритої операції на мозку.*

Задля загострення комічного ефекту у даному реченні було використано додавання за допомогою слова відкритої. У розумінні українського читача саме відкрита операція на мозку викличе бажаний ефект.

У наступному випадку **заміна** обумовлена не тільки необхідністю збереження комічного ефекту, а й різницею англійської та української мов:

(22) *Well done. In fact, you did so well, I'm going to note this on your file, in the commendation section. Oh, there's lots of room here. «Did well... Enough»* (OB: URL) – Гарна робота. Настільки гарна, що я занотую це в твоєму профайлі у графі рекомендацій. О, тут стільки місця. «Гарна робота... доволі».

Те, що в англійській мові виражає фраза *well done* українською найкраще передати фразою «гарна робота». Заміна в першу чергу відбувається на лексико-граматичному рівні, замінено не тільки слова, а й частини мови, які виражають значення фрази. У другому реченні *In fact, you did so well* ми здійснили переклад «настільки гарна», апелюючи до першого речення та слова «робота». Таким чином, здійснивши заміну в першому реченні, ми вимушені були її зробити й в другому, аби дотримуватися одного стилю перекладу. На нашу думку, комічний ефект зберегти вдалося.

(44) *I'd be more than happy to have you. Heck, I'll hire anybody with a pair of legs and at least one good eye at this point* (TW: URL) Я на сьомому небі від щастя, що маю тебе. Дідько, я би міг найняти кого завгодно з парою ніг та хоча б одним нормальним оком.

У даному випадку відбулася **заміна** способу дієслова *I'll hire* представляє собою індикатив, але ми у перекладі використали варіант *я би міг* для того, аби підкреслити нереальність цієї дії умовним способом, адже описувана особа – гравець, якого вже замінити не можна, тож автори гри іронічно сміються з того, що нинішній гравець програв.

У наступному випадку **заміни** можна було б уникнути, проте комічний ефект було б викривлено:

(63) *Don't study, you won't graduate* (WIII: URL) Не вчися, ти все одно не отримаєш вишку.

Дієслово *to graduate* є нейтральним за конотацією, але ми замінили на розмовний варіант, аби дотриматися стилю перекладу. Також, вживання дослівного перекладу «отримати вищу освіту» порушує ефект комічного.

(7) *He itself was just released from sanitarium* (P: URL) Цього типа щойно виписали з дурки.

Речення в оригіналі стає комічним через слово *itself*, що зазвичай не вказує на особу чоловічого роду (мало б бути *himself*), але на цьому було й побудовано комічний ефект, що це не зовсім особа після виписки з психіатричної клініки. У перекладі ми замінили займенник на іменник «тип», що має негативну

конотацію, аби підкреслити комічний ефект, який був закладений в оригіналі. Варто також зазначити, що цей фрагмент є яскравим прикладом компенсації, про яку йтиметься в наступному підрозділі роботи.

Таким чином, можемо спостерігати, що всі граматичні трансформації (перестановка, заміна, додавання та опущення) активно використовуємо з метою збереження комічного ефекту при перекладі.

3.3 Лексико-граматичні трансформації при передачі комічного

До лексико-граматичних трансформацій відносять антонімічний переклад, компенсацію, смисловий розвиток та цілісне перетворення. Розглянемо їх детальніше на відібраних нами прикладах.

Антонімічний переклад представляє собою трансформацію, в результаті якої відбувається заміна стверджувальної форми в оригіналі на заперечну форму в перекладі або, навпаки, заперечної на стверджувальну, супроводжується заміною лексичної одиниці мови оригіналу на одиницю мови перекладу з протилежним значенням.

(19) «*You were almost a Jill Sandwich*» (CR: URL) Ти ледве не стала Джил-Сендвічем.

У цьому випадку в оригіналі вжито стверджувальне речення, у той час як при перекладі ми використали заперечення. Це пов'язано з тим, що конструкція *to be almost* передається запереченням «майже не», тому з метою передачі правильної передачі інформації та збереження комічного ефекту ми зробили антонімічний переклад.

(71) *Good news. I figured out what to do with all the money I save recycling your one roomful of air. When you die, I'm going to laminate your skeleton and pose you in the lobby. That way future generations can learn from you how not to have your unfortunate bone structure* (P, URL) Гарні новини. Я придумала, що робити з грошима, які заощадила на переробці повітря в твоїй кімнаті. Коли ти помреш, я заламіную твій скелет і поставлю в вестибюлі. Так майбутні покоління

зможуть зрозуміти, як позбутися від настільки невдалої будови скелета, як у тебе.

Необхідність застосування **антонімічного перекладу** у цьому фрагменті зумовлена потребою підлаштувати останнє речення під українського користувача та використати більш просте речення.

(107) *Jeez, Pop, too much more of that and maybe I won't be dead by 35* (GTAV: URL) -Йой, тату, ще трішки і я б помер раніше 35 років!

Антонімічний переклад необхідний для коректного відтворення чорного гумору в прикладі вище.

(108) *You tell me exactly what you want, and I will very carefully explain to you why it cannot be* (GTAV: URL) Скажи мені що ти хочеш, і я тобі ввічливо відмовлю.

Антонімічний переклад було застосовано при перекладі *why it cannot be* на звичайне дієслово *відмовлю* щоб споріднити речення до української мови. Якби було застосовано прямий переклад, то комічний ефект був би викривлений та незрозумілий користувачу.

У нашому дослідженні антонімічний переклад використовувався не часто, оскільки частіше за все його використовують при неспівпадінні лексико-граматичних конструкцій у англійській та українській мовах. Він не є основним шляхом збереження комічного ефекту.

З метою збереження комічного ефекту нами також застосовувалася така трансформація як **компенсація**. Ця перекладацька стратегія представляє собою переклад слова або групи слів в іншій частині тексту, відмінній від тієї, де його було вжито в оригіналі. Слова або група слів передаються в тексті перекладу іншим способом, причому необов'язково в тому ж самому місці тексту, що і в оригіналі.

(7) «*He itself was just released from sanitarium*» (P: URL) Цього типа щойно виписали з дурки.

Займенник *itself* ми компенсували в українському перекладі за допомогою іменника «тип» з метою збереження комічного ефекту. В англійській мові

займенник *itself* вказує на неживу особу, таким чином вказуючи, що людина після психлікарні вже не є повноцінною людиною. Ми компенсували це фразою «тип», що має конотивну конотацію в українській мові.

(22) *Well done. In fact, you did so well, I'm going to note this on your file, in the recommendation section. Oh, there's lots of room here. «Did well... Enough* (OB: URL) Гарна робота. Настільки гарна, що я занотую це в твоєму майже пустому профайлі у графі рекомендацій. «Гарна робота... доволі.

Передостаннє речення цього фрагменту було замінено описом профайлу у попередньому реченні задля економії та спрощення розуміння для україномовного користувача.

(117) *These next tests require cooperation. Consequently, they've never been solved by a human* (P2: URL) Наступні тести потребують кооперації з іншими учасниками. Враховуючи це, їх ще ніхто не пройшов.

У даному прикладі було застосовано додавання, щоб користувачу було більш зрозуміло суть завдання. Компенсація була вжита для передачі слова *human* і була додана до першого речення – з *іншими учасниками*.

(14) *Would you be so kind to die of dysentery?* (MMO: URL) – Будь ласка, ти не міг би померти від дизентерії?

У наведеному прикладі відбувається компенсація фрази *would you be so kind* завдяки додаванню фрази «будь ласка» замість «чи не був би ти таким люб'язним». Семантично значення фрази зберігається, проте передається частково іншими лексичними засобами з метою збереження гумористичного ефекту та адаптації до української розмовної мови.

Смисловий розвиток представляє собою трансформацію, при якій відбувається заміна одного поняття іншим. Предмет може бути замінений його ознакою, процес – предметом, ознака – предметом чи процесом тощо.

(16) *Don't let Black Friday be the end* (MiM: URL) - Не дай чорній п'ятниці знищити місто.

У даному випадку смисловий розвиток при перекладі отримала фраза *be the end*, калькування якої призвело би до викривлення комічного ефекту. Смисловий

розвиток фрази отримала на основі сюжету епізоду гри, в якому ця фраза вживається.

(97) *Federal regulations require me to warn you that this next test chamber... is looking pretty good* (P2: URL) За вимогою державних настановок, я мушу тебе попередити, що наступна камера... доволі гарна.

Особливості української та англійської мов змусили нас використати перестановку для того, щоб речення виглядало природньо після перекладу. Використано кліше офіційно-ділового стилю *за вимогою*, яке створює аналогічний комічний ефект як і в англійському реченні.

У тому випадку, коли при перекладі словосполучення, смислової групи або речення неможливо відштовхнутися від словникових відповідностей або контекстуальних значенні окремих слів, але необхідно зрозуміти смислове значення усього цілого, що перекладається, та перефразувати його українськими словами, іноді дуже далекими від слів оригіналу, ми використовуємо прийом **цілісного перетворення**.

(18) *Wasteful bastards* (P, URL) З жиру бісяться.

У цьому випадку переклад має з оригіналом спільне лише семантично. Жодне слово, граматики не збережені. Це зроблено з метою збереження комічного ефекту та адаптації виразу до українських реалій, адже фраза «з жиру бісяться» українському гравцеві ближче та зрозуміліше, ніж дослівний варіант «марнотратні сволоти».

(98) *Oh. It's you.* (P2: URL) О, знову ти.

Цілісне перетворення було вжити в даному реченні для ближчого наближення до українського стилю мовлення. Слово знову дає зрозуміти, що гравця бачать не вперше, і що реакція не є позитивною. Речення з'єднано в одне навідміну від англійського речення.

Таким чином, у розглянутих прикладах ми використали лексико-граматичні заміни з метою адаптації перекладу до української мови та стилю викладення, а також для збереження комічного ефекту або з метою запобігання викривлення комічного ефекту.

Висновки до розділу 3

1. Найпоширенішими лексичними трансформаціями, використаними для відтворення комічного в перекладі англійськомовних відеігор були модуляція, транскрибування, конкретизація та повна перестановка. Найчастотнішими лексичними трансформаціями є конкретизація значення та диференціація. Конкретизація значення пов'язана з певною невідповідністю деяких лексем англійської та української мов, тож виникала необхідність їх уточнити. Частотність використання диференціації також пов'язана з необхідністю підбору найкращого еквіваленту в рамках контексту та з метою збереження комічного ефекту, та відмінністю менталітету між англомовним та україномовним читачем.

2. Найпоширенішими граматичними трансформаціями, використаними для відтворення комічного в перекладі англійськомовних відеігор були перестановка, заміна, додавання та опущення. Всі граматичні трансформації пов'язані з різницею англійської та української граматики. Інколи граматичні структури не мають своїх відповідників у мові перекладу. Саме тому мусили деякі граматичні категорії замінювати, опускати або міняти місцями з іншими словами речення для вдалого перекладу.

3. Найпоширенішими лексико-граматичними трансформаціями, використаними для відтворення комічного в перекладі англійськомовних відеігор були антонімічний переклад, компенсація, смисловий розвиток та цілісне перетворення, проте найчастіше доводилося використовувати компенсацію. Необхідність компенсації обумовлена невідповідностями деяких лексем між двома мовами. У такому випадку компенсація допомагає відтворити сенс фрази та здійснити правильний переклад, який був би зрозумілий україномовному користувачу.

Використання зазначених трансформацій обумовлено необхідністю зберегти комічний ефект, а також адаптувати гру до українських реалій, аби вона

була зрозумілою для аудиторії. Деякі трансформації (наприклад, смисловий розвиток, антонімічний переклад) було використано через необхідність адекватної передачі перекладу між мовами, які мають різні структури. Необхідність вживання певних трансформацій були зумовлені різним сприйняттям англійських та українських користувачів відеоігор, що є доволі вагомим фактором при створенні достовірного перекладу. Підбір еквівалентів, коректних заміників реалій англійського світу українськими відповідниками є ваговою часткою роботи перекладача під час перекладу такого культурно специфічного дискурсу як відеоігри.

ЗАГАЛЬНІ ВИСНОВКИ

Комічне в нашій роботі розуміємо як ретельний процес декодування гумористичного компоненту оригіналу, його перенесення в інше лінгвокультурне середовище, і прийняття ним нового виду, який має забезпечити досягнення задуманої в оригіналі реакції адресата.

Переклад гумору – це складний процес, який вимагає від перекладача не лише знань мови та вміння перекладати, а й додаткових знань про природу та види гумору, а також якими лінгвістичними інструментами в тексті створюється комічний ефект.

При перекладі гумористичних творів необхідно зберегти певну рівновагу між експліцитним і імпліцитним, в іншому випадку комічний ефект буде втрачено. На сьогодні не існує універсальної схеми індикації комічного ефекту. Реципієнт, залежно від фонових знань, життєвого досвіду, гумористичної культури у своїй країні, почуття гумору і інших чинників, розпізнає наявність гумористичного контексту в творі і відповідно реагує на нього.

Комічне представляє собою серйозну перекладацьку проблему. Це пояснюється саме тим, що автор та реципієнт можуть бути представниками інших культур, мати різний життєвий досвід тощо.

Комічне є одним із елементів жанру відеоігор, які мають певну комунікативну мету, образ автора й адресата, диктум, формальну організацію тощо. Ігри розглядають як інтерактивне програмне забезпечення, цифрове мистецтво, віртуальну реальність, інтерактивне розповідання історій та ін.

Відеоігри відрізняються від звичайних текстів поєднанням багатьох функціональних стилів. Для їх перекладу необхідно обрати відповідну перекладацьку стратегію – програму дій перекладача, до якої входить не тільки план роботи з текстом, але й план ознайомлення зі специфікою жанру, врахування мети перекладу і загальноприйнятті норми, що є актуальними для суспільства, яке буде цим перекладом користуватися. При перекладі комп'ютерних ігор широко використовують такі перекладацькі стратегії, як

заміна, опущення, повторення, компенсація, доместикація, форенізація, транскреція або навіть у деяких випадках відмова від перекладу.

Стилістичний аналіз відібраних прикладів демонструє, що засобами створення комічного ефекту є переважно чорний гумор, сарказм, іронія та гра слів. Чорний гумор частіше за все пов'язаний зі смертю, що у відеограх зазвичай означає поразку гравця. Сарказм та іронія також висміюють гравця, якщо його дії закінчилися поразкою. Таким чином, гумор практично завжди направлений на гравця, але приховано. Мовні засоби створення комічного включають лексичні, граматичні, стилістичні. Нами виокремлені зокрема такі лексичні засоби, як емоційно-маркована лексика, оказіоналізми, до найпоширеніших граматичних засобів відносимо парцеляцію, на стилістичному рівні переважають метафора, парадокс, іронія, гра слів тощо.

Переклад комп'ютерних ігор – це комплексний процес, в якому перекладач допомагає не тільки адаптувати текст для країни, мовою якої вона виходить, але і виступає як співавтор розробників. Успішність цього процесу залежить від якості роботи перекладачів.

Серед найбільш типових перекладацьких стратегій для перекладу текстів ігрового дискурсу ми широко застосовували доместикацію та форенізацію, а також підбір найкращого еквіваленту.

Що стосується перекладацьких трансформацій, ми використовували лексико-граматичні перестановки, заміни, додавання, опущення тощо. Вважаємо їх доцільними для використання у перекладі текстів, що містять гумористичну інтенцію з метою збереження гумору. Найчастотнішими лексичними трансформаціями є конкретизація значення, повна перестановка, модуляція та транскрибування. Серед граматичних трансформацій найчастіше застосовували перестановку, заміну та опущення. Серед лексико-граматичних трансформацій найчастіше використовували компенсацію. Необхідність компенсації обумовлена невідповідностями деяких лексем між двома мовами. У такому випадку компенсація допомагає відтворити сенс фрази та здійснити правильний переклад.

Зважаючи на складність передачі гри слів і сарказму, такі переклади часто страждають від неточної передачі експресивної форми оригіналу, ослаблення або посилення експресії. До того ж, при перекладі сарказму, чорного гумору та іронії перекладач користується подібними прийомами і стратегіями, аби максимально передати сенс.

Дана сфера має широкий потенціал для досліджень в майбутньому, адже індустрія відеоігр не планує зупинити масове виробництво продукції в майбутньому, що надасть великий спектр матеріалу. Поступово будуть з'являтися нові явища поп-культури, які завжди йшли пліч-о-пліч з відеоіграми. Зважаючи на поступову світову глобалізацію, усе більше ігр потребуватимуть якісного перекладу для потрапляння на український ринок. Враховуючи те, що дискурс відеоігр виступає як певного роду медіа, що передає в собі поточні події країни виробника-відеоігр, майбутнім перекладачам потрібно бути в курсі актуальних подій у світі для досягнення найбільш достовірного перекладу. У свою чергу, завдяки появі безлічі перекладацьких проблем та дискусій, це стане безперервним джерелом для перекладацьких досліджень в майбутньому.

Потенційні напрями подальших досліджень на дану тематику можуть бути засновані на дискусії щодо потреби чи її відсутності перекладу власних назв, специфічних жартів, інтернаціоналізмів тощо. Як уже згадувалося раніше, світ глобалізується, і фонові знання пересічного користувача відеоігр зростають щороку, що можна обґрунтувати все більшою присутністю українців на просторах англomовних соціальних та інформаційних онлайн мереж.

Аналізуючи види комічного, які найчастіше присутні у відеоіграх, можна зробити висновок що підтеми чорного гумору, іронії та сарказму є ледь не домінуючими у цьому дискурсі. Дослідження саме цих підтипів комічного було б доцільним у подальших роботах з даної теми, адже вони складають левову частку діалогу в іграх.

Різноманіття підвидів відеоігр змушує задуматися, чи повинен тип гри впливати на особливості її перекладу. Нам відомо, що є ігри для дітей, дорослих,

підлітків, і їхнє мовлення значно відрізняється один від одного. Саме дослідження впливу віку гравця на переклад діалогу в грі було б вартим уваги.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Александрова Е.М. Хиастическая языковая игра как основа создания комического эффекта в анекдотах. URL: <https://cyberleninka.ru/article/n/hiasticheskaya-yazykovaya-igra-kak-osnova-sozdaniya-komicheskogo-effekta-v-anekdotah> (дата звернення: 18.01.2021)
2. Алексеева И. С Введение в перевод введение: Учеб. пособие для студ. филол. и лингв, фак. высш. учеб. заведений. СПб.: Филологический факультет СпбГУ. М.: Издательский центр «Академия», 2004. 352 с.
3. Анисимова Е.Е. Паралингвистика и текст (к проблеме креолизованных и гибридных текстов). *Вопросы языкознания*. 1992. №1. С. 71–79.
4. Арнольд И. В. Читательское восприятие интертекстуальности и герменевтика. *Интертекстуальные связи в художественном тексте: межвуз. сб. науч. трудов*. 1993. С. 97–101.
5. Арутюнова Н.Д. Дискурс. *Языкознание. Большой энциклопедический словарь*. М.: Большая энциклопедия, 1998. С. 136–137.
6. Бабич В.М. Інтерпретація англомовного тексту. Київ: Либідь, 1990. 154 с.
7. Барсукова В.І. Перекладацький підхід до класифікації жартів. URL: <http://eprints.zu.edu.ua/17108/1/%D0%91%D0%B0%D1%80%D1%81%D1%83%D0%BA%D0%BE%D0%B2%D0%B0%20%D0%92.%D0%86..pdf> (дата звернення: 03.05.2021)
8. Бахтин М. М. Проблема речевых жанров. *Автор и герой: К философским основам гуманитарных наук*. СПб.: Азбука, 2000. С. 249–299.
9. Бондаренко М. Інтерпретація словесного гумору як виклик для перекладача. URL: <http://everest-center.com/interpretatsiya-slovesnogo-gumoru-yak-viklik-dlya-perekladacha/> (дата звернення: 03.05.2021)
10. Бергсон А. Смех. Москва: Искусство, 1992. 127 с.

11. Болдирева А.Є. Мовні засоби створення гумористичного ефекту: лінгвокогнітивний аспект (на матеріалі романів П.Г. Вудхауза). Одеса, 2007. 24 с.
12. Борев Ю. Б. Комическое: или о том, как смех казнит несовершенство мира, очищает и обновляет человека и утверждает радость бытия. Искусство, 1970.
13. Борисова О.В. Відтворення комічного в англо-українському перекладі як перекладознавча проблема (на матеріалі американських анімаційних фільмів). URL: http://www.philol.vernadskyjournals.in.ua/journals/2020/1_2020/part_3/15.pdf (дата звернення: 03.05.2021)
14. Ван Дейк Т.А. Язык. Познание. Коммуникация. М.: Прогресс, 1989. 312 с.
15. Виноградов В. С. Перевод: Общие и лексические вопросы. М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. 224 с.
16. Влахов С. Непереводимое в переводе. М.: Международные отношения, 1980. 442 с.
17. Вулис А. В лаборатории смеха. Москва : Художественная литература, 1966. 143 с.
18. Галичкина Е. Н. Специфика компьютерного дискурса на английском и русском языках (на материале жанра компьютерных конференций): дис. канд. филол. наук. Астрахань, 2001. 212 с.
19. Грайс П. Логика и речевое общение // URL: <http://kant.narod.ru/grice.htm>. (дата звернення: 18.01.2021)
20. Гюббенет И.В. К проблеме понимания литературно-художественного текста (на материале английского языка). Москва : Изд. Московского университета, 1981. 110 с.
21. Демьянков В.З. Когнитивная лингвистика как разновидность интерпретирующего подхода. Вопросы языкознания. 1994. № 4. С. 17–33

22. Дземидок Б. О комическом. Монография. Перевод с польского. Москва: Прогресс, 1974 год, 223 с.
23. Існюк І.В. Ідеал комічного у репрезентаціях сучасного художнього простору України // URL: VZhDU_2014_6_10.pdf (дата звернення: 18.01.2020)
24. Игнатченко И. Р. К вопросу о структуре юмористического акта. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-strukture-yumoristicheskogo-akta> (дата звернення: 11.02.2020).
25. Калита О. Типи комічних текстів та особливості їх стилістичного аналізу. *Лінгвостилістичні студії*. 2015. Вип. 2. С. 54–61.
26. Карасик В.И. Этнокультурные типы институционального дискурса. *Этнокультурная специфика речевой деятельности: сб. обзоров*. М.: ИНИОН РАН, 2000. С. 37– 64.
27. Ковалевська Я.Л. Медіапростір сатирико-саркастичного дискурсу (на прикладі американських онлайн видань). *Вісник Харківського національного університету імені В.Н. Каразіна. Серія: Іноземна філологія. Методика викладання іноземних мов*. 2016. Вип. 84. С. 130–135.
28. Коншина С.Г. Комический текст в аспекте его структурирования и понимания. Москва, 2006. 24 с
29. Козуляев А.В. Аудиовизуальный полисемантический перевод как особая форма переводческой деятельности и особенности обучения данному виду перевода // URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/audiovizualnyu-polisemanticheskij-perevod-kak-osobaya-forma-perevodcheskoj-deyatelnosti-i-osobennosti-obucheniya-dannomu-vidu> (дата звернення: 04.02.2021).
30. Комиссаров, В.Н. Современное переводоведение. Учебное пособие. М.: ЭТС, 2002. 424 с.
31. Кулинич М.А. Лингвокультурология юмора. С.: Изд-во СамГПУ, 1999. 180 с.

32. Кулинич М. А. Семантика, структура и прагматика англоязычного юмора. URL: <http://www.dissercat.com/content/semantika-struktura-i-pragmatikaangloyazychnogo-yumora> (дата звернення: 18.01.2021)
33. Лубина Л. Н. Комический эффект как трансформация нормы, национально-культурное в комическом. URL: <http://cyberleninka.ru/article/n/komicheskij-effekt-kak-transformatsiya-normy-natsionalno-kulturnoe-v-komicheskom> (дата звернення: 28.01.2021)
34. Лук А.Н. Юмор, остроумие, творчество. Москва : Искусство, 1977. 182 с.
35. Малёнова Е. Д. Теория и практика аудиовизуального перевода: отечественный и зарубежный опыт. *Коммуникативные исследования. №. 2 (12).* 2017.
36. Мілько М.В. Труднощі перекладу гумористичних текстів. *Матеріали Міжнародної інтернет-конференції Інтелектуальний потенціал XXI століття '2016.* С. 22–24.
37. Наер В. Л. Продукционные стратегии текстовой реализации категории комического. *Сб. научных трудов МГЛ.* 1992. №. 339.
38. Остин Дж. Л. Слово как действие. *Новое в зарубежной лингвистике. Вып. 17: Теория речевых актов.* М., 1986. 130 с.
39. Остроушко О. А. Особливості перекладу англійських атрибутивних словосполучень українською мовою. *Філологічні студії.* 2010. №4. С. 150–155.
40. Підгрушна О.Г. Стратегії відтворення гумору в українських перекладах повісті Джерома К. Джерома «Троє у човні, як не рахувати собаки». URL: http://Mikks_2015_2_9.pdf (дата звернення: 03.05.2021)
41. Походня С.И. Языковые средства и виды реализации иронии. Киев : Наукова думка, 1989. 126 с
42. Райс К. Классификация текстов и методы перевода. *Вопросы теории перевода в зарубежной лингвистике.* 1978.

43. Раскін В. Семантичний механізм гумору. Бостон: D.Reidel Publishing Company, 1985. 256 с.
44. Рецкер Я.И. Теория перевода и переводческая практика. М.: Международные отношения, 2004. 216 с.
45. Руднев В. Словарь культуры XX века. М.: Аграф, 1999. 384 с.
46. Савіна О. Ю. Інконгруетність як когнітивний механізм комічного та її відтворення в українськомовних перекладах. URL: file:///D:/Download/inkongruentnistj_ey4ndrvh.5e1.pdf (дата звернення: 14.02.2021)
47. Савіна О. Ю. Лінгвопоетичні засоби створення комічного та їх відтворення у процесі перекладу (на матеріалі творів Дж. К. Джерома й О. Генрі та їх українськомовних перекладів). URL: file:///D:/Download/zasobivstvorennya-komichnogo_r5b4dyb1.b1e.pdf (дата звернення: 14.02.2020)
48. Савіна О. Ю. Особливості сприйняття англомовного гумору як проблема перекладознавства. URL: file:///D:/Download/komichne_k3bqsnd2.u1k.pdf (дата звернення: 14.02.2021)
49. Самаричева А.И. Англоязычное влияние на немецкий компьютерный дискурс. Язык, коммуникация и социальная среда. URL: <http://lse2010.narod.ru/index/0-280> (дата звернення: 05.01.2021).
50. Самохина В.А. Современная англоязычная шутка. Харьков : ХНУ имени В.Н. Каразина, 2008. 356 с.
51. Самохіна В.О. Жарт у сучасному комунікативному просторі Великої Британії та США. 2-е, перероб. і доп. вид. Харків : ХНУ імені В.Н. Каразіна, 2012. 360 с.
52. Сачук О. М. Проблеми адекватності перекладу англомовного гумору українською мовою. URL: <https://naub.oa.edu.ua/2019/%D0%BF%D1%80%D0%BE%D0%B1%D0%BB%D0%B5%D0%BC%D0%B8-%D0%B0%D0%B4%D0%B5%D0%BA%D0%B2%D0%B0%D1%82%D0%BD%D0%BE%D1%81%D1%82%D1%96%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B5>

D0%BA%D0%BB%D0%B0%D0%B4%D1%83-%D0%B0%D0%BD%D0%B3/
(дата звернення: 03.05.2021)

53. Сниховська І. Е. Механізми, засоби та прийоми мовної гри в сучасній англійській мові : автореф. дис. ... на здобуття наук. ступеня к. філол. наук : 10.02.04. Запоріжжя, 2005. 37 с

54. Сурай Ю. Гумор в історії української культури. Газета «День», 004. № 44. URL: <http://www.day.kiev.ua/uk/article/ukrayinaincognita/gumor-v-istoriyiukrayinskoji-kulturi> (дата звернення: 03.05.2021)

55. Телятнікова О.Н. Художественный текст комической направленности в аспекте его интерпретации. Известия Самарского НЦ РАН. 2009. Т. 11. 4(6). С. 1613–1618

56. Уткина А.В. Обоснование когнитивного подхода к категории комического. Вестник Адыгейского гос. университета. 2008. № 2. С. 1–3.

57. Фефелова Г. Г. Языковые средства выражения комического в юмористическом дискурсе. URL: file:///D:/Download/_wdr3rbd1.cav.pdf (дата звернення: 14.02.2021)

58. Хейзинга Й. Homo ludens. Человек играющий. СПб.: Изд-во Ивана Лимбаха, 2011. 416 с.

59. Хортюк Д. Особливості перекладу категорії комічного українською мовою. URL: http://www.aphn-journal.in.ua/archive/28_2020/part_4/8.pdf (дата звернення: 03.05.2021)

60. Швейцер А. Д. Теория перевода: статус, проблемы, аспекты. Наука, 1988.

61. Шестаков В.П. Английская литература и английский национальный характер. СПб.: Нестор-История, 2010. 312 с.

62. Шестаков В.П. Английский юмор как средство национальной идентификации. *Искусство в контексте цивилизационной идентичности*. 2006. Т. 2. С. 135–149.

63. Шмелев А.Д. Перевод «непереводимого». *Логический анализ языка. Перевод художественных текстов в разные эпохи*. М.: Индрик, 2012. С. 44–54.
64. Attardo S. *Humor Research, Volume 1: Linguistic Theories of Humor*. Berlin, DEU. 2009.
65. Attardo S., Pickering L., Baker A. Prosodic and multimodal markers of humor in conversation. *Pragmatics & Cognition*. 2011. Т. 19. №. 2. С. 224-247.
66. Attardo S. *Encyclopedia of humor studies*. Sage Publications, 2013.
67. Branded Translations. Transcreation. URL: <http://www.brandedtranslations.com/transcreation/> (дата звернения 21.01.2021).
68. Chiaro D. HUMOR: International Journal of Humor Research. *Special Issue on Humor and Translation*. 2005. Т. 2.
69. Grimm H., Engelkamp J. *Sprachpsychologie: Handbuch und Lexikon der Psycholinguistik*. Erich Schmidt Verlag GmbH & Co KG, 1981. Т. 1.
70. Gruner C. R. *The game of humor. A comprehensive theory of why we laugh*. New Brunswich NJ: Transaction Publishers. 1997.
71. Halliday M. A. K. *Language, Context, and Text: Aspects of Language in a Social-semiotic Perspective*. Oxford University, 1985. 126 p.
72. Heider F. Attitudes and Cognitive Organizations. *Journal of Psychology*. 1946. Vol. 21. P. 46–54.
73. Fatkullina F. G. Typology of Concepts in Modern Linguistics. *Педагогический журнал Башкортостана*. 2015. № 1 (15). С. 239-243.
74. Kotthoff H. Erzählstile von mündlichen Witzen. *Sprech-und Gesprächsstile*. Berlin: de Gruyter. 1997. S. 123-169.
75. Krikmann A. Contemporary Linguistic Theories of Humour. *Folklore*. 2005. No. 33. P. 27–58.
76. Krings H. P. Was in den Köpfen von Übersetzern vorgeht: Eine empirische Untersuchung zur Struktur des Übersetzungsprozesses an fortgeschrittenen Französischlernern. GNV, 1986. 291 S.

77. Lakoff G. *Metaphors We Live By*. Chicago: The Univ. of Chicago Press, 1980. 242 p.
78. Leibold A. The Translation of Humor; Who Says it Can't Be Done? *Translators' Journal*. No. 34. 1989. P. 109-111.
79. Mangiron C. Localizing Final Fantasy – bringing fantasy to reality. *LISA Newsletter Global Insider*, XIII, 1.3. 2004. 5 p.
80. Nord C. Translating as a Purposeful Activity. *Functionalist Approaches Explained*. URL: <https://docslide.net/documents/christiane-nord-translation-as-a-purposeful-activity.html> (дата звернення: 21.01.2021).
81. O'Hagan M. Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. *Localizacio de videojocs*. 2007. No. 7(8). P. 1–10.
82. Ramière N. Reaching a foreign audience: Cultural transfers in audiovisual translation. *The Journal of Specialised Translation*. 2006. T. 6. P. 152-166.
83. Raskin V. Semantic mechanisms of humor. *Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society*. 1979. T. 5. P. 325-335.
84. Rouse R. III. *Game Design: Theory & Practice*. Second edition. Wordware Publishing, 2001. 609 p.
85. Schaufler S. F. *Investigating Subtitling Strategies for the Translation of Wordplay in Wallace and Gromit-An Audience Reception Study*. University of Sheffield, 2012.
86. Sucharowski W. *Sprache und Kognition. Neuere Perspektiven in der Sprachwissenschaft*. Opladen. 1996.
87. Vandaele J. Introduction: (Re-)Constructing Humour: Meanings and Means. *Translating Humour*. Manchester: St. Jerome Publishing, 2002. P. 149–170.
88. Venuti L. *The Scandals of Translation: Towards an Ethics of Difference*. Routledge, 1998. 210 p.

89. Zabalbeascoa P. Humour and translation. *International Journal of Humour Research*. 2005. Vol. 18 (2). P. 185–207.
90. Zijderfeld A.C. The Sociology of Humor and Laughter. *Current Sociology*. 1983. Vol. 31. № 3. P. 5.

СПИСОК БІБЛІОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ

- | | | | | |
|-----|-------|-----------|-------------|---|
| 91. | (CD) | Cambridge | Dictionary. | URL: |
| | | | | https://dictionary.cambridge.org/ |
| 92. | (CoD) | Collins | Dictionary | URL: |
| | | | | https://www.collinsdictionary.com/ |
| 93. | (OD) | Oxford | Dictionary | URL: |
| | | | | https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/ |

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

- (TB) — Tales from the Borderlands. URL: <https://borderlands.com/en-US/shop/tales-from-the-borderlands/#rg=%22united-states%22>
- (MII) — Mafia II. URL: <https://mafiagame.com/mafia-2/>
- (C) — Crysis. URL: <https://www.crysis.com/>
- (OB) – The Orange Box. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Orange_Box
- (P) – Portal. URL: <https://www.thinkwithportals.com/>
- (P2) – Portal 2. URL: <https://www.thinkwithportals.com/>
- (V) – Vega. URL: <http://www.vegaconflict.com/>
- (MF) – Miss Fisher: The Murder at the Opera. URL: <https://play.google.com/store/apps/details?id=au.com.tinmangames.missfisher1&hl=ru&gl=US>
- (GTAV) – GTA V. URL: https://www.rockstargames.com/V/restricted-content/agegate/form?redirect=https%3A%2F%2Fwww.rockstargames.com%2FV%2F&options=&locale=en_us

- (SMI) – The Secret of Monkey Island. URL: https://store.steampowered.com/app/32360/The_Secret_of_Monkey_Island_Special_Edition/
- (SC) – The Sinking City. URL: <https://thesinkingcity-game.com/en>
- (MMO) – MMO Globus. URL: <https://mmoglobus.ru/top-games>
- (ND) – Nancy Drew. URL: <http://www.nancydrew.com/>
- (MiM) – Miss Murder. URL: <https://www.murdermysteryco.com/murder-mystery-online-game/>
- (CR) – The Chronicles of Riddick: Escape from Bucher Bay. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Chronicles_of_Riddick:_Escape_from_Butcher_Bay
- (L4D) – Left 4 Dead. URL: <https://www.l4d.com/blog/>
- (B2) – Boss 2, Monster Party. URL: <https://gamefaqs.gamespot.com/nes/587469-monster-party/faqs/3068>
- (FFS) – Fatal Fury Special. URL: <https://www.microsoft.com/ru-ru/p/aca-neo-geo-fatal-fury-special/9mw8f1cf95d3?activetab=pivot:overviewtab>
- (SMB) – Super Mario Bros. URL: <https://www.nintendo.ru/-/NES/Super-Mario-Bros-803853.html>
- (F) – Fallout. URL: [https://en.wikipedia.org/wiki/Fallout_\(series\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Fallout_(series))
- (9GAG) – 9GAG. URL: <https://9gag.com/gaming>
- (FPS) – FPS. URL: <https://store.steampowered.com/tags/en/FPS/>
- (DDM II) – Death Drive Mk II. URL: https://suda51.fandom.com/wiki/Death_Drive_Mk_II
- (FC3) – Far Cry 3: Blood Dragon. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Far_Cry_3:_Blood_Dragon
- (TBT) – The Bard's Tale. URL: https://store.steampowered.com/app/41900/The_Bards_Tale/?l=russian
- (TW) – The Witchcraft. URL: <https://www.gametop.com/download-free-games/witchcraft/>

- (BAA) – Batman: Arkham Asylum URL:
https://en.wikipedia.org/wiki/Batman:_Arkham_Asylum
- (AC II) – Assassin's Creed II. URL:
https://en.wikipedia.org/wiki/Assassin%27s_Creed
- (AC) – Assassin's Creed. URL:
https://ru.wikipedia.org/wiki/Assassin%E2%80%99s_Creed
- (D2) – Dota 2. URL: <https://www.dota2.com/home>
- (FNV) – Fallout: New Vegas. URL:
https://ru.wikipedia.org/wiki/Fallout:_New_Vegas
- (WIII) – Watchcraft III: Reign of Chaos. URL: <https://www.watchcraft.com/gr3-gates-of-time-collection>
- (T, URL) – Tanky. URL: <https://tankionline.com/play/>
- (TLO) – The Last One. URL:
https://store.steampowered.com/app/601380/The_Last_One/
- (L) – Leaves. URL: <https://www.bigfishgames.com/games/11743/leaves-the-journey/>
- (JdH) – Josou de Haramasete. URL: <http://www.world-art.ru/games/games.php?id=17230>
- (Sk) – Skyrim. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/The_Elder_Scrolls_V:_Skyrim
- (PoP) – Prince of Persia. URL: https://en.wikipedia.org/wiki/Prince_of_Persia
- (MGR) – Metal Gear Rising: Revengeance. URL:
https://en.wikipedia.org/wiki/Metal_Gear_Rising:_Revengeance
- (SR) – Slime Rancher. URL: <http://www.slimerancher.com/>

ДОДАТОК

Лінгвостилістична реалізація комічного в текстах англомовних відеоігор
як проблема перекладу

| № | Текст оригіналу | Текст перекладу |
|---|--|---|
| 1 | « <i>It's perfect! I mean, not only do we screw over <u>Assquez</u>, we have a frickin' vault key</i> » (TB, URL). | «Просто чудово! Так ми зможемо не тільки цього <u>Мудаскеса</u> поставити на місце, та й ще здобудемо ключ від Сховища» (переклад наш – В. Т.). |
| 2 | « <i>Drink at work, huh? When did you become <u>Irish</u>?</i> » (MII, URL) | «П'єш на роботі? І давно ти став <u>ірландцем?</u> » |
| 3 | « <i>Want guarantees – <u>buy a toaster</u></i> » (C, URL) | «Хочеш гарантій – <u>купи тостер</u> » |
| 4 | « <i>Human can survive under water. <u>But not for long</u></i> » (OB, URL) | «Людина може жити під водою. <u>Але недовго</u> » |
| 6 | « <i>You're cries of agony... <u>They're music to my ears</u></i> » (V, URL) | «Ти кричиш від агонії... <u>Це музика для моїх вух</u> » |
| 7 | « <i>He <u>itself</u> was just released from sanitarium</i> » (P, URL) | «Цього <u>типа</u> щойно виписали з дурки» |
| 8 | - <i>You brought the detective inspector?</i> - <i><u>You told me to accessorise!</u></i> (MF, URL) | - Ти взяла з собою детектива? - <u>Ти ж просила мене підібрати аксесуар</u> |
| 9 | - <i>I've been waiting for you.</i> - <i><u>But I died.</u></i> (GTAV, URL) | - Я чекав на тебе. - <u>Але я помер</u> |

| | | |
|----|--|---|
| 10 | « <i>We don't have one anymore. There was a horrible accident. <u>Drinking and darts don't mix</u></i> » (SMI, URL) | «Ми втратили її. Через жахливий нещасний випадок. <u>Випивка й дартс несумісні</u> » |
| 11 | « <i>I'm not the <u>going out type</u></i> » (SC, URL) | «Я не <u>гуляка</u> » |
| 12 | « <i>You <u> euthanized your faithful Companion Cube more quickly than any test subject on record. <u>Congratulations</u></u></i> » (P, URL) | « <u>Вітаю, ви умертвили</u> свого вірного приятеля-кубика швидше, ніж будь-то з попередніх випробовуваних» |
| 13 | « <i>Otherwise, <u>I'm afraid you're about to become the immediate past president of the Being Alive Club. <u>Ha ha</u></u></i> » (P, URL) | «Боюся, <u>інакше ти відразу станеш колишнім президентом клубу живих. Ха-ха</u> » |
| 14 | « <i>Would you be <u>so kind to die of dysentery?</u></i> » (MMO, URL) | «Будь ласка, ти не міг би померти <u>від дизентерії?</u> » |
| 15 | « <i>It's good to know you're keeping the mean streets of <u>Pancake City free from crime</u></i> » (ND, URL) | «Рада чути, що ти охороняєш хащі <u>Панкейк Сіті</u> від злочину» |
| 16 | « <i>Don't let Black Friday <u>be the end</u></i> » // (MiM, URL) | «Не дай чорній п'ятниці <u>знищити місто</u> » |
| 17 | « <i>You can't run away from me, <u>even your converses won't help</u></i> » (P, URL) | «Від мене не втекти, <u>навіть конверси твої не допоможуть</u> » |
| 18 | « <i><u>Wasteful bastards</u></i> » (P, URL) | « <u>З жиру бісяться</u> » |
| 19 | « <i>You were almost a <u>Jill Sandwich</u></i> » (CR, URL) | «Ти ледве не став <u>Джиллом-Сендвічем</u> » |

| | | |
|----|--|---|
| 20 | « <i>Oh my god, <u>the benchhole-captain is in a hurry to help!</u></i> » (MII, URL) | «Боже мій, <u>диванний аналітик</u> поспішає на допомогу!» |
| 21 | « <i>It has been replaced with <u>a live-fire course designed for military androids</u>. The Enrichment Center apologizes for the inconvenience and wishes you the best of luck</i> » (P2, URL) | «Ми замінили гру на <u>курс для стрільби для військових андроїдів</u> . Центр збагачення приносить свої вибачення за незручності та бажає успіхів» |
| 22 | « <i>Well done. In fact, you did so well, I'm going to note this on your file, in the recommendation section. Oh, there's lots of room here. <u>«Did well... Enough»</u></i> » (OB, URL) | «Гарна робота. Настільки гарна, що я занотую це в твоєму майже пустому профайлі у графі рекомендацій. <u>«Гарна робота... доволі»</u> » |
| 23 | « <i>Most test subjects do experience some cognitive deterioration after a few months in suspension. Now you've been under for... quite a lot longer, and it's not out of the question that you might have <u>a very minor case of serious brain damage</u></i> » (L4D, URL) | «Більшість випробуваних відчувають певне когнітивне погіршення після декількох місяців підозр. Тепер ви пройшли ... набагато кроків вперед, і не виключено, що у вас може бути <u>дуже незначний випадок серйозного пошкодження мозку</u> » |
| 24 | « <i>Existence of Alpha Skags indicates that there is a certain hierarchy in skag social structure: one in which the biggest <u>jerks</u> apparently boss everyone else around</i> » (TB, URL) | «Існування подібних альфа-самців говорить про наявність ієрархії в соціальній структурі скагів: <u>найздоровіший й найсильніший урод</u> задирає всіх інших» |
| 25 | « <i>Spiderants are burrowing insects commonly found in areas of open ground which will attack anything</i> » | «Мурахи-павуки – це земляні комахи, що живуть на відкритих місцях. Агресивні з чужаками. А ще |

| | | |
|----|---|---|
| | <i>that treads on their territory. Also many of them <u>are racist and hate that restaurant you love</u></i> (TB, URL) | багато хто з них – <u>расисти й ненавидять вашу улюблену їжу</u> |
| 26 | « <i>Guybrush: Say, are you guys pirates?</i> <i>Pirate 1: <u>No, we're wondering circus troupe</u></i> » (SMI, URL) | «Гайбраш: Агов, хлопці, ви пірати? Пірат 1: <u>Та ні, ми циркачі-мандрівники</u> » |
| 27 | « <i>Sorry, I'm dead</i> » (B2, URL) | « <u>Вибач, але я помер</u> » |
| 28 | « <i>Your fists of evil are about to meet my <u>steel wall of niceness</u></i> » (FFS, URL) | «Твої кулаки зла от-от зустрінуться з <u>моєю сталюною стіною ніжності</u> » |
| 29 | « <i>Thank you for help, but our Princess is in <u>another castle</u></i> » (SMB, URL) | «Дякую, звісно, за допомогу, але наша Принцеса перебуває в <u>іншому замку</u> » |
| 30 | « <i>I promise to be <u>as careful as a pussycat walking up a slippery roof</u></i> » (ND, URL) | «Обіцяю бути <u>обережною як кішечка, що збирається на злизький дах</u> » |
| 31 | « <i>You don't know where the cheapest cafes are? Are you sure you're <u>American?</u></i> » (ND, URL) | «Ти не знаєш, де тут найдешевше кафе? Ти точно з <u>Америки?</u> » |
| 32 | « <i>The result: the search made <u>boom</u></i> » (GTA IV, URL) | «Результат: пошукова система зробила <u>«бах»</u> » |
| 33 | <i>Captain: What happen!</i> <i>Mechanic: Somebody <u>set up us the bomb</u> (in the meaning: the war is happening)</i> (SMI, URL) | Капітан: Що сталося? Механік: <u>Хтось бомбанув нас</u> |
| 34 | <i>What's a seahorse's favorite sport?</i> <i><u>Water polo!</u></i> (F, URL) | Який улюблений спорт морських коників? <u>Водне поло!</u> |

| | | |
|----|---|---|
| 35 | <i>Oscar burned 3000 calories. <u>He accidentally left a cake in the oven</u> (F, URL)</i> | Оскар спалив 3000 калорій. <u>Він випадково залишив пиріг у мікрохвильовці</u> |
| 36 | <i>You hear the man who sells dynamite? <u>Business is booming</u> (F, URL)</i> | Чув про чувака, що торгує динамітом? <u>Взривний бізнес!</u> |
| 37 | <i>What do you call a boomerang that never come back? – <u>A stick</u> (F, URL)</i> | Як називається бумеранг, що не повертається? – <u>Палка</u> |
| 38 | <ul style="list-style-type: none"> - <i>There is a camper in the house?</i> - <i>What house?(9GAG, URL)</i> | <ul style="list-style-type: none"> - У домі є турист? - <u>В якому домі?</u> |
| 39 | <i>It's time <u>to kick ass and chew bubble gum</u> (FPS, URL)</i> | Настав час <u>надрати всім дупи та пожувати гумку</u> |
| 40 | <i>What happened to me? Did... <u>did I just teleport?</u> (DDM II, URL)</i> | Що зі мною? <u>Я щойно... телепортувався?</u> |
| 41 | <i>This is a bow. If this description is not enough, then you shouldn't sit down to play at all. Better to read a dictionary, for example. <u>People who do not know what a bow is should be shot with it. "But the bow is outdated," you whine. Not a problem: we added neon lighting, and what could be more modern than neon. Bow is the future!</u> (FC 3, URL)</i> | Це лук. Якщо такого опису недостатньо, то можете не сідати за гру зовсім. Краще почитайте словник. <u>Хто не знає, що таке лук, того би вбити отим самим луком. «Але лук – це вже не модно»? – будете скиглити ви. Не проблема: ми додали неонові підсвітки, що може бути сучасніше за неон! За луком майбутнє!</u> |
| 42 | <i>You know what, <u>once in a killed rat, a whole chest was found</u> (TBT, URL)</i> | Знаєте, <u>одного разу в убитому щурі знайшли цілий комод</u> |
| 43 | <i>Kill a boss, <u>take a victory drink!</u> (TBT, URL)</i> | Вбий боса, <u>отримай напій переможця!</u> |

| | | |
|----|--|---|
| 44 | <i>I'd be more than happy to have you. <u>Heck, I'll hire anybody with a pair of legs and at least one good eye at this point</u> (TW, URL)</i> | Я на сьомому небі від щастя, що маю тебе. <u>Дідько, я би міг найняти кого завгодно з парою ніг та хоча б одним нормальним оком</u> |
| 45 | <i>You did it! <u>The Weighted Companion Cube certainly brough you good luck. However, it cannot accompany you for the rest of the test and, unfortunately, must be euthanized. Please escort your Companion Cube to the Aperture Science Emergency Intelligence Incinerator</u> (OB, URL)</i> | Ви зробили це! Куб-компаньйон, безумовно, приніс вам удачу. <u>Однак він не може супроводжувати вас протягом усього тесту, і, на жаль, його потрібно евтаназувати.</u> Будь-ласка, проведіть свій супутній куб до спалювального апарата |
| 46 | <i>If the laws of physics no longer apply in the future, <u>God help you</u> (OB, URL)</i> | Якщо в майбутньому закони фізики перестануть діяти, <u>Господь тобі допоможе</u> |
| 47 | <i>Look at you! <u>Sailing through the air majestically. Like an eagle. Piloting a blimp</u> (OB, URL)</i> | Подивися на себе! Як ти чарівно ширяєш у повітрі. <u>Як орел. На повітряній кулі</u> |
| 48 | <i>That jumpsuit you're wearing looks stupid. <u>That's not me talking, it's right here in your file</u> (OB, URL)</i> | Цей твій комбінезон виглядає тупо. <u>Це сказав не я, так написано в твоєму профайлі</u> |
| 49 | <i>If I'd known you'd let yourself get captured this easily, <u>I would have just dangled a turkey leg on a rope from ceiling</u> (OB, URL)</i> | Якби я знав, що тебе так легко можна спіймати, <u>я би повісив ножку індички на мотузку і причепив би її до стелі</u> |
| 50 | <i>All reactor core safeguards are non-functional. <u>Please prepare for reactor core meltdown</u> (OB, URL)</i> | Жоден реактор не працює. <u>Будь ласка, приготуйтеся до вибуху</u> |

| | | |
|----|---|--|
| 51 | <p><i>Just a heads-up: That coffee we gave you earlier had fluorescent calcium in it so we can track the neuronal activity in your brain. <u>There's a slight chance the calcium could harden and vitrify your frontal lobe.</u> Anyway, don't stress yourself thinking about it. I'm serious. Visualizing the scenario while under stress actually triggers the reaction (OB, URL)</i></p> | <p>Ще дещо: в каві, яку ви нещодавно пили, додали люмінесцентний кальцій, щоб ми могли спостерігати активність нейронів мозку. <u>Існує ймовірність, що ваша лобова частка затвердіє і перетвориться на скло.</u> Не потрібно про це думати. Візуалізація процесу в умовах стресу може спровокувати цю реакцію</p> |
| 52 | <p><i>This next test involves the Aperture Science Aerial Faith Plate. It was part of an initiative to investigate how well test subjects could solve problems when they were catapulted into space. <u>Results were highly informative: They could not. Good luck!</u> (OB, URL)</i></p> | <p>У наступному випробуванні використовується повітряна панель віри. Вона була розроблена в ході дослідження, як випробовувані справляються з труднощами, якщо їх катапультиувати в космос. <u>Результат виявився дуже інформативним: ніяк. Успіхів!</u></p> |
| 53 | <p><i>He may look like an idiot and talk like an idiot, but don't let that fool you. <u>He really is an idiot</u> (BAA, URL)</i></p> | <p>На вигляд він може здатися ідіотом та розмовляти як ідіот, але не дай себе обдурити. <u>Він ідіот насправді</u></p> |
| 54 | <p><i>This is Leonardo - an ingenious inventor. He built this ... this ... this <u>piece of shit!</u> (AC II, URL)</i></p> | <p>Це Леонардо – винахідник-геній. <u>Він зробив... зробив... цей шматок лайна!</u></p> |
| 55 | <p><i>Oh, save him, doctor! <u>A cute face is all he has!</u> (AC II, URL)</i></p> | <p>Докторе, врятуйте його! <u>Гарне личико – це все, що в нього є!</u></p> |
| 56 | <p><i>- Thanks to us, the spirit of men becomes stronger.</i></p> | <p>- Завдяки нам дух чоловіків стає твердішим! - <u>Гадаю, не тільки дух...</u></p> |

| | | |
|----|---|---|
| | - <u>I believe that not only the spirit...</u> (AC, URL) | |
| 57 | <u>With a face like that, I would also wear a mask</u> (D2, URL) | З таким <u>обличчям</u> я би і сам носив <u>маску</u> |
| 58 | <u>I'm an open book, boss. Obviously, the book is in Spanish, and some of the pages have been torn out, but still an open book</u> (D2, URL) | Я відкрита книга, бос. <u>Хоч книга й китайською, а декілько сторінок вирвано, я все одно відкрита книга</u> |
| 59 | <u>All of you illegal immigrants as one. You're under civil arrest, do you understand? America is a land of opportunity, and I will take the opportunity to send you back across the border you came from!</u> (GTA V, URL) | Всі ви як один є незаконними імігрантами. Ви підлягаєте арешту, зрозуміло? Америка – країна можливостей, і я скористаюся <u>можливістю відправити вас назад туди, звідки ви прийшли</u> |
| 60 | - <u>Mussolini is to blame for the fact that I ended up in the States.</u> - <u>He bought you a ticket?</u> (MII, URL) | - <u>Врешті-решт, Мусоліні винен, що я опинився в Штатах.</u> - <u>Він купив тобі білет?</u> |
| 61 | <u>I can't just stand while others are working ... I'll better go and lie down</u> (WIII, URL) | Не можу просто <u>стояти</u> , поки інші працюють... <u>краще я піду й приляжу</u> |
| 62 | <u>Snake venom is very useful. Would you like to try?</u> (WIII, URL) | Зміїна отрута дуже корисна. <u>Хочеш спробувати?</u> |
| 63 | <u>Don't study, you won't graduate</u> (WIII, URL) | Не вчися, ти все одно не отримаєш <u>вишку</u> |
| 64 | <u>And how do you plan to move it, genius?</u> (T, URL) | Ну і як ти збираєшся рухати це, <u>генію?</u> |
| 65 | <u>People die when they are killed</u> (TLO, URL) | <u>Люди вмирають, коли їх вбивають</u> |

| | | |
|----|---|--|
| 66 | <i>Hey, I boil the pasta, <u>that counts as cooking?</u> (L, URL)</i> | Гей, я варю макарони, <u>це рахується за готовку?</u> |
| 67 | <i>...Sorry. I never told you, but I... I'm <u>not really your mother, I'm your father</u> (JdH, URL)</i> | ... Вибач, ніколи тобі не казав, але... я насправді не твоя мама. <u>Я твій тато</u> |
| 68 | <i>I used to be an adventurer too, <u>but then I got an arrow in my knee</u> (Sk, URL)</i> | Я теж любив пригоди, <u>поки стріла не прилетіла мені в коліно</u> |
| 69 | <i>Stopped to ponder <u>the next error</u> (PoP, URL)</i> | Зупинено для <u>обдумання наступної помилки</u> |
| 70 | <i>What good is an <u>intellect if you can't use it?</u> (MGR, URL)</i> | Яка користь від розуму, <u>якщо ти ним не користуєшся?</u> |
| 71 | <i>Good news. I figured out what to do with all the money I save recycling your one roomful of air. When you die, I'm going to laminate your skeleton and pose you in the lobby. <u>That way future generations can learn from you how not to have your unfortunate bone structure</u> (P, URL)</i> | Гарні новини. Я придумала, що робити з грошима, які заощадила на переробці повітря в твоїй кімнаті. Коли ти помреш, я заламіную твій скелет і поставлю в вестибюлі. <u>Так майбутні покоління зможуть зрозуміти, як позбутися від настільки невдалої будови скелета, як у тебе</u> |
| 72 | <i>Oh, come on... <u>If it makes you feel any better, they abandoned at birth, so I very seriously doubt they'd even want to see you</u> (P, URL)</i> | Ну, годі вже... <u>Якщо це тобі від цього стане легше, тебе кинули при народженні, так що у мене є серйозні сумніви, що хтось буде сумувати за тобою</u> |

| | | |
|----|---|---|
| 73 | <i>Great work! Because this message is prerecorded, any observations related to your performance are speculation on our part. <u>Please disregard any undeserved compliments</u> (P2, URL)</i> | Приголомшливо! Оскільки це повідомлення було записано заздалегідь, всі оцінки вашого успіху з нашого боку носять гаданий характер. <u>Ігноруйте незаслужовані компліменти</u> |
| 74 | <i>Good work getting this far, future-starter! <u>That said, if you are simple-minded, old, or irradiated in such a way that the future should not start with you, please return to your primitive tribe and send back someone better-qualified for testing</u> (P2, URL)</i> | Чудово, творець майбутнього! <u>Однак, якщо ви старі, недорозвинені або страждаєте від радіації настільки, що майбутнє не повинно починатися з вас, поверніться в своє примітивне плем'я і надішліть кого-небудь більш підходящого для тестів</u> |
| 75 | <i>To ensure that sufficient power remains for core testing protocols, all safety devices have been disabled. <u>The Enrichment Center respects your right to have questions or concerns about this policy</u> (P2, URL)</i> | Заради постачання енергією основних тестових протоколів, всі девайси безпеки були відключені. <u>Центр розвитку поважає ваше право висловлювати стурбованість у зв'язку з нашою політикою</u> |
| 76 | <i>You know what? Go ahead and jump. You've got braces on your legs. No braces on your arms, though. <u>Gonna have to rely on the old human strength to keep a grip on the device, and, by extension, me. So do. Do make sure to maintain grip</u> (P2, URL)</i> | Знаєш що? Давай, стрибай. У тебе на ногах є ці ресори, але на руках ресор немає. <u>Доведеться сподіватися на просту людську силу, що ти втримаєш пристрій і, відповідно, мене. Так що давай. Давай, тримай сильніше</u> |

| | | |
|----|---|--|
| 77 | <i>Congratulations. Not on the test. Most people emerge from suspension terribly undernourished. <u>I want to congratulate you on beating the odds and somehow managing to pack on a few pounds</u> (P2, URL)</i> | Вітаю. Але не з приводу тесту. Більшість виходить з консервації дуже худими. <u>Хочу тебе привітати: тобі якимось дивом вдалося набрати кілька кілограмів</u> |
| 78 | <i>You're navigating these test chambers faster than I can build them. So feel free to slow down and... <u>do whatever it is you do when you're not destroying this facility</u> (P2, URL)</i> | Ти проходиш ці тестові камери швидше, ніж я встигаю їх будувати. Ти можеш пригальмувати і зайнятися чим-небудь іншим ... <u>Чим-небудь, що не зруйнує цей комплекс</u> |
| 79 | <i>I'll give you credit: I guess you ARE listening to me. But for the record: <u>You don't have to go THAT slowly</u> (P2, URL)</i> | Ти мене слухаєш, це твоя перевага. Але, до твого відома, <u>немає потреби робити все так повільно</u> |
| 80 | <i>Oh, sorry. I'm still cleaning out the test chambers. So sometimes there's still trash in them. <u>Standing around. Smelling, and being useless</u> (P2, URL)</i> | О, прошу вибачення. Я поки ще розчищаю ці тестові камери. Тому часом в них все ще попадається сміття. <u>Стоїть та смердить без всякої користі</u> |
| 81 | <i>Hmm. This Plate must not be calibrated to <u>someone of your... generous... ness. I'll add a few zeros to the maximum weight</u> (P2, URL)</i> | Хм ... Ця панель не розрахована на випробовуваних <u>твоєї ваги. Я додам кілька нулів до її максимальної витривалої ваги</u> |
| 82 | <i>Well, what does a neck-bearded old engineer know about fashion? He probably – Oh, wait. <u>It's she. Still, what does she know? Oh wait, it says</u></i> | Ой, ну що старий бородатий інженер може знати про моду? Він, напевно... Стоп! <u>Це жінка!</u> Хоча, що вона може... Стоп! Тут вказано, |

| | | |
|----|---|--|
| | <i>she has a medical degree. In fashion! From France!</i> (P2, URL) | що у неї науковий ступінь! У сфері моди! Та ще й з Франції! |
| 83 | <i>I honestly, <u>TRULY</u> didn't think you'd fall for that</i> (P2, URL) | Чесно, <u>я і не думала, що ти на це клюнеш</u> |
| 84 | <i>For many of you, <u>I realize 60 dollars is an unprecedented windfall, so don't go spending it all on...</u> I don't know. Caroline, what do these people buy? Tattered hats? Beard dirt?</i> (P2, URL) | Для багатьох з вас шістдесят доларів - <u>це нечуване багатство, тому не витрачайте їх усі на...</u> Керолайн, що купують ці люди? Рвані капелюхи? Сміття? |
| 85 | <i>Alright. He's not even trying to be subtle anymore. Or maybe he still is, in which case, wow, that's kind of sad</i> (P2, URL) | Ну все. Він вже й не намагається люб'язничати. <u>А, може, і намагається, але це вже зовсім сумно</u> |
| 86 | <i>So. Welcome to Aperture. You're here because we want the best, and you're it. Nope. Couldn't keep a straight face</i> (P2, URL) | Ласкаво просимо до Лабораторії. Ви тут тому, що нам потрібні найкращі, і це ви! <u>Ні, не можу втриматися від сміху</u> |
| 87 | <i>And of course nobody tells ME anything. Nooo. Why should they tell me anything? <u>Why should I be kept informed about the life functions of the ten thousands bloody test subjects I'm supposed to be in charge of?</u></i> (P2, URL) | І звичайно ж, мені ніхто нічого не сказав. Ні, навіщо говорити мені? <u>Ну навіщо інформувати мене про життєво важливі функції 10 тисяч чортових випробовуваних, за яких я відповідаю?</u> |
| 88 | <i>And whose fault do you think it's going to be when the management comes down here and finds <u>ten</u></i> | І чия це буде провина, коли керівництво спуститься сюди і знайде <u>десять тисяч чортових овочів?</u> |

| | | |
|----|--|---|
| | <i><u>thousand flipping vegetables?</u></i> (P2, URL) | |
| 89 | <i>Good. If you feel that a lethal military android has not respected your rights as detailed in the Laws of Robotics, please note it on your self-reporting form. <u>A future Aperture Science Entitlement Associate will initiate the appropriate grievance-filing paperwork</u></i> (P2, URL) | Добре. Якщо ви відчуваєте, що смертоносний бойової андроїд не поважає ваші права, обумовлені в Законах робототехніки, будь ласка, відзначте це в спеціальному формулярі. <u>В майбутньому співробітник Лабораторії, відповідальний за компенсації, обов'язково розгляне вашу скаргу</u> |
| 90 | <i>This next test is very dangerous. To help you remain tranquil in the face of almost certain death, <u>smooth jazz will be deployed in three. Two. One</u></i> (P2, URL) | Наступне випробування дуже небезпечно. Щоб допомогти вам зберегти холонокровність перед обличчям неминучої смерті, <u>на рахунок три ви почуєте заспокійливу джазову музику. Один. Два. Три</u> |
| 91 | <i>Warning! Neurotoxin pressure has reached <u>dangerously unlethal levels</u></i> (P2, URL) | Увага! Рівень нейротоксину досяг <u>небезпечно несмертельної позначки</u> |
| 92 | <i>All these science spheres are made of asbestos, by the way. <u>Keeps out the rats</u>. Let us know if you feel a shortness of breath, a persistent dry cough or your heart stopping. Because that's not part of the test. That's asbestos</i> (P2, URL) | Між іншим, ці лабораторні сфери зроблені з азбесту. <u>Він відлякує пацюків</u> . Повідомте нам, якщо під час тестів вас буде мучити задуха, сухий кашель, або зупиниться серце. Це не частина експерименту. Це азбест |

| | | |
|-----|---|---|
| 93 | <i>...unless a stalemate associate is present to press the stalemate resolution button (P2, URL)</i> | ... допоки вповноважений співробітник не натисне кнопку виходу з безвихідної ситуації |
| 94 | <i>Sorry about the mess. I've really let the place go since you killed me. By the way, thanks for that (P2, URL)</i> | Вибач за безлад. Після того, як ти вбив мене, я трохи запустив цей комплекс. До речі, дякую за це |
| 95 | <i>It's badly BEEhaved. (SR, URL)</i> | Це справжній поганеДЗЬ. |
| 96 | <i>How can you fail at this? It's not even a test! (P2, URL)</i> | Як тут можна було програти? Це ж навіть не рахується тестом! |
| 97 | <i>Federal regulations require me to warn you that this next test chamber... is looking pretty good (P2, URL)</i> | За вимогою державних настановок, я мушу тебе попередити, що наступна камера... доволі гарна. |
| 98 | <i>Oh. It's you. (P2, URL)</i> | О, знову ти. |
| 99 | <i>-How've ya been? -Oh, simply wonderful. And you? -Somewhere stuck between 'joyful' and 'peachy'. (GTAV, URL)</i> | - Як тебе справи? -Просто чудово. А у тебе? -Щось середнє між «чудесно» на «прекрасно». |
| 100 | <i>You see. They said I was a fraud. A charlatan. A nothing. But I...am a miracle. (GTAV, URL)</i> | Розповідали що я обманщик. Шарлатан. Пусте місце. Але я...чудо. |
| 101 | <i>Careful, these slimes have been known to expl- (SR, URL)</i> | Обережно, ці слайми мають здатність вибу- |
| 102 | <i>A hunter slime's slimological makeup allows for a natural cloaking ability that renders it almost completely invisible (SR, URL)</i> | Слаймологічний склад слайма мисливця дозволяє йому маскуватися до рівня майже повної невидимості. |

| | | |
|-----|---|---|
| 103 | <i>I've been REEEEEEEALLY busy being dead. You know, after you murdered me.</i> (P2, URL) | Останнім часом я займався тим, <u>що був мертвий</u> . Знаєш, <u>після того як ти мене вбив</u> . |
| 104 | <i>Please note that we have added a consequence for failure. Any contact with the chamber floor will result in an unsatisfactory mark on your official testing record, followed by death. Good luck!</i> (P, URL) | Зверни увагу, що ми додали покарання за програш. Будь-який контакт з підлогою камери приведе до незадовільної оцінки за тест, <u>та смерті</u> . Хай щастить! |
| 105 | <i>Oh no! The zombies killed God!</i> (L4D, URL) | О ні! Зомбі й до нього добралися! |
| 106 | <i>I think you need a new therapist.</i> (GTAV, URL) | Я гадаю тобі вже треба пошукати <u>нового психолога</u> . |
| 107 | <i>Jeez, Pop, too much more of that and maybe I won't be dead by 35!</i> (GTAV, URL) | -Йой, тату, ще трішки і я б помер <u>раніше 35 років!</u> |
| 108 | <i>You tell me exactly what you want, and I will very carefully explain to you why it cannot be.</i> (GTAV, URL) | Скажи мені що ти хочеш, <u>і я тобі ввічливо відмовлю</u> . |
| 109 | <i>No matter how good a promoter you are. You can't organize an ostrich race... with just one ostrich!!</i> (PoP, URL) | Ти можеш бути геніальним промоутером, але не можна організувати гонку страусів <u>лиш з одним страусом!</u> |
| 110 | <i>Sure, climb on the roof. It's not like gravity ever killed anyone</i> (PoP, URL) | Звісно, залізай на дах. <u>Гравітація тебе пощадить</u> . |
| 111 | <i>My Powers... gone... My Empire... shrinking... My huge cake... never got a slice...</i> (SMB, URL) | Мої суперсили ... зникли... Моя Імперія ... зменшується... <u>Мій</u> |

| | | |
|-----|--|---|
| | | <u>здоровенний торт ... так і не скуштував ...</u> |
| 112 | <i>Come on, <u>he's just a convict. How bad could he be?</u> (FNV, URL)</i> | Він всього <u>лиш сидівший</u> . <u>Що може піти не так?</u> |
| 113 | <i>It's a simple procedure... <u>as far as brain surgeries go.</u> (FNV, URL)</i> | Це просто процедура, <u>як для відкритої операції на мозку</u> . |
| 114 | <i>Your friend is crying. Is he crying 'cause he's sad or happy? - I think he's crying <u>because he can't blink.</u> (TB)</i> | -Твій друг плаче. Від щастя чи від горя? -Тому що він <u>не може кліпати</u> . |
| 115 | <i>Because science <u>both rocks and burns at the same time</u> (FC3, URL)</i> | Бо наука це <u>класно і боляче одночасно</u> . |
| 116 | <i>Here, let me engrave a trophy for you: <u>Nobody. Cares.</u> (D2, URL)</i> | Зараз зроблю тобі трофей: <u>Всім. Плювати.</u> |
| 117 | <i>These next tests require cooperation. <u>Consequently, they've never been solved by a human</u> (P2, URL)</i> | Наступні тести потребують кооперації з іншими учасниками. <u>Враховуючи це, їй ще ніхто не пройшов.</u> |
| 118 | <i>Welcome to Dota. It's like chess with <u>one piece and a forest.</u> (D2, URL)</i> | Вітаю в Дота! Ось як виглядають <u>шахи з однією фігурою. В лісі.</u> |
| 119 | <i>You're not a scientist! You're not a doctor! You're not even a <u>full-time employee!</u> (P, URL)</i> | Ти не вчений! Ти не лікар! Ти навіть не працюєш <u>на повну ставку!</u> |
| 120 | <i>I was getting so lonely down there. It's so good to hear somebody else's voice. I'm kidding, of course. <u>GOD I hate you</u> (P2, URL)</i> | Мені було дуже самотньо. Дуже приємно чути чийсь голос. <u>Повівся?</u> <u>Як же я тебе ненавиджу.</u> |
| 121 | <i>Now you are <u>thinking with stupidity.</u> (P2, URL)</i> | Тепер ти <u>ввімкнув тупість</u> . |

| | | |
|-----|---|---|
| 122 | <i>You're going to hurt yourself doing that, <u>and then I will be ecstatic.</u></i> (P2, URL) | Ти себе пораниш в процесі, <u>і я буду в захваті.</u> |
| 123 | <i>We can't repo assets <u>off a dead man.</u></i> (GTAV, URL) | Ми не можемо забрати майно <u>трупа!</u> |
| 124 | <i>Best post-war pizza? <u>Extra cheese, hold the mushroom cloud</u></i> (F, URL) | Найкраща післявоєнна піца? Багато сиру, <u>але без ядерних грибів.</u> |
| 125 | <i>These tests are potentially lethal when communication, teamwork and mutual respect are not employed at all times. <u>Naturally this will pose an interesting challenge for one of you, given the other's performance so far.</u></i> (P2, URL) | Якщо не працювати в команді, застосовувати комунікацію та взаємоповагу, ці тести можуть бути небезпечними для життя. <u>Враховуючи здібності одного з вас, це може стати цікавим випробуванням для однієї особи.</u> |
| 126 | <i>I shouldn't spoil this, but... remember how I'm going to live forever, but you're going to be dead in sixty years? <u>Well, I've been working on a present for you. Well, I guess it's more of a medical procedure. Well, technically it's more of a medical experiment. You know how excruciating it is when someone removes all of your bone marrow? Well, what if after I did that, I put something back IN that added four years to your life?</u></i> (P2, URL) | Не хотіла це так рано розповідати, але... пам'ятаєш те, що я безсмертна, а ти помреш у шістдесят? <u>Я працювала над подарунком для тебе. Ну, скоріше над медичною процедурою. Технічно кажучи, медичний експеримент.</u> Знаєш як неприємнок коли хтось дістає твій кістковий мозок? Що якщо я після цієї процедури додам щось НАЗАД у твою спину, що додасть 4 роки до твого життя? |

SUMMARY

The **aim** of this study is to pinpoint the peculiarities of expressing humour while translating videogames from English to Ukrainian. In order to achieve that, several **goals** need to be reached, namely:

1. To understand the notion of humour in modern linguistic and translation discourse.
2. To define the characteristics of “computer discourse” and videogames as its genre.
3. To consider the stylistic peculiarities of the humour effect formation in English videogame texts.
4. To dwell upon the importance of context while rendering humour.
5. To analyze the translation strategies in rendering humour.
6. To single out the transformations used while translating the English videogames into Ukrainian in order to preserve the comic effect.

The **material** of the paper are quotes from the characters from English videogames (126 fragments from 31 games in total), which contain the comic elements and their translation (the translation is ours).

The first part of the paper consists of theoretical grounding of the chosen topic. We analyze the comic effect as a translation problem among Ukrainian and foreign scholars, we take a closer look at comic effect in computer discourse, and dwell upon the peculiarities of the computer discourse in general. The second part of the study is devoted to analyzing the linguostylistic means used to create the comic effect in the selected examples and to emphasizing the importance of relying on context while translating humour. The third part of the study contains the translatology analysis of the transformations which were used to translate the selected material into Ukrainian while preserving the comic effect.

The main **conclusion** that can be drawn from the study is that in order to translate humour, especially in this domain, a translator should be able to understand the nature and the setting in which the said humour is created. Furthermore, the knowledge of the linguistic elements by which the humour is created is essential. Rendering humour is a

translation problem, the main reason for which is the cultural and personal differences between the author and the recipient of the text. The analysis of the selected fragments shows that the majority of the means used to create the comic effect are dark humour, sarcasm, irony and wordplay. While performing the translation of the fragments, we used such transformations as concretization, full rearrangement, modulation, transposition, replacement, omission and compensation due to their ability to fully transfer the meaning of our specific language means into the target language without losing much of the humour effect.