

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
Кафедра романської і новогрецької філології та перекладу

Дипломна робота з перекладознавства

на тему:

**«ФЕНОМЕН ЛОКАЛІЗАЦІЇ ПРИ ПЕРЕКЛАДІ ВІДЕОІГОР (НА МАТЕРІАЛІ
СЮЖЕТНОЇ СКЛАДОВОЇ ВІДЕОІГОР КОМПАНІЙ BETHESDA
SOFTWARES ТА BETHESDA GAME STUDIOS)»**

Студента групи МПісп 56-18

факультету романської філології та перекладу

денна форма навчання

спеціальність **035 Філологія**

спеціалізація **035.051 Романські мови та літератури**

(переклад включно) перша – іспанська

Ганенка Артема Геннадійовича

Науковий керівник:

кандидат філологічних наук,

доцент Бокова П. М.

Допущено до захисту

«__» _____ 20__ року

Завідувач кафедри

_____ *Філоненко Н. Г.*

Національна шкала _____

Кількість балів _____

Оцінка ЄКТС _____

Київ – 2019

MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA DE UCRANIA
UNIVERSIDAD NACIONAL LINGÜÍSTICA DE KYIV
Departamento de Filología Románica, Neogriega y Traducción

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

sobre el tema:

“EL FENOMENO DE LOCALIZACION (BASADO EN EL GUIÓN DE LOS VIDEOJUEGOS DE COMPANÍAS BETHESDA SOFTWORKS Y BETHESDA GAME STUDIOS”

Artem Ganenko

Estudiante del grupo MPisp 56-18

Facultad de Filología Románica y Traducción

Educación presencial

Especialidad **035. Filología**

Especialización **035.051 Lenguas y literaturas románicas**

Traducción (lengua española)

Tutora académica:

Profesora Titular Polina Bokova

Kyiv – 2019

ЗМІСТ

ВСТУП.....	5
РОЗДІЛ 1	
ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР	10
1.1 Поняття локалізації: функціональний і структурний аспекти.....	10
1.1.1. Естралінгвістичні особливості при локалізації	12
1.1.2. Лінгвістичні особливості локалізації	15
1.2 Локалізація безеквівалентної лексики	20
1.3 Лінгвістична та екстралінгвістична специфіка дискурсу відеоігор	25
Висновки до розділу 1.....	28
РОЗДІЛ 2	
СПЕЦИФІКА ФОРМУВАННЯ БЕЗЕКВІВАЛЕНТНОЇ ЛЕКСИКИ	30
2.1 Структурно-семантичні особливості утворення okazionalizmiv, realiy ta vlasnykh nazv u rol'ovykh vidеоіграх	30
Висновки до розділу 2.....	47
РОЗДІЛ 3	
СПЕЦИФІКА ЛОКАЛІЗАЦІЇ РОЛЬОВИХ ВІДЕОІГОР УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ	49
3.1 Лінгвістичні особливості локалізації рольових відеоігор українською мовою	49
3.2 Екстралінгвістичні особливості локалізації рольових відеоігор українською мовою.....	65
Висновки до розділу 3.....	68
ВИСНОВКИ.....	70
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	73
СПИСОК ДОВІДКОВОЇ ЛІТЕРАТУРИ.....	79
СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ	79
ДОДАТКИ.....	81

Додаток А. Лінгвістичні приклади локалізації на матеріалі відеоігор компанії Bethesda	81
Додаток Б. Зображення	99
RESUMEN	100

ВСТУП

Мова – це зрозумілий для людей спосіб передачі інформації. Однак чи не найважливішою проблемою мовознавства є питання, що знаходиться далеко за її межами, хоча водночас безпосереднім чином пов'язана з нею. Цим питанням є феномен екстралінгвістичного підґрунтя. Якщо припустити, що мова це відображення реальності, то саме питання обробки реальності, для подальшої трансформації її в мовну форму, є набагато важливішим за саму мову.

Саме тому ця кваліфікаційна робота присвячена питанню локалізації, яка, по своїй суті, є не більше ніж перетворенням лінгвістичних та екстралінгвістичних явищ в зрозумілі для певного регіону (локації) поняття. Оскільки всі мови створювалися людьми з різним розумовим складом, то всі вони створені для окремих груп осіб, які мають свої шаблони в мисленні, свої культурні та етнічні цінності. Тому і адаптація цих продуктів має суттєво відрізнятися.

Врахування всіх екстралінгвістичних явищ є ключовим задля подолання інформаційного бар'єру. Те, як населення певного регіону сприймає мову є важливішим за її функціонування, так як функціонування мови є лише процесом, а не стимулом цього процесу.

Відеоігри – це акумулятивна форма сучасного мистецтва, в якій поєднується сюжетна складова, музичний супровід, візуальні форми відображення, продукти програмування та інші технології. Ця робота базується на найбільш сучасній формі інтерактивного мистецтва – відеоіграх, однієї з найвпливовіших сучасних ігрових студій Bethesda Game Studios, прибуток якої становить більше ніж 100 млн. доларів на рік, а найпопулярніша гра студії TES: Skyrim в день релізу нараховувала понад 230.000 гравців, які грали в неї одночасно. Це свідчить про її суттєвий вплив на медійну сферу сьогодення.

Актуальність дослідження обумовлена ґрунтовно недослідженим феноменом локалізації відеоігор, який за останні десятиліття набув ледь не домінуючого положення серед всіх інших медійних сфер міжкультурного перекладу. Причинами цьому є: недооцінення такого виду міжкультурної комунікації, як відеоігри,

недооцінення такого жанру медійної дистрибуції, що спричинена відносною новизною такої форми інтерактивного мистецтва, а також упередження окремих груп населення щодо несерйозності будь-якого прояву ігрового перекладу. Ця робота спрямована на підтверженні хибності всіх тверджень такого роду, яка є беззаперечною.

Мета дослідження полягає в перекладацькому, лінгвістичному та екстралінгвістичному аналізі сюжетної складової в рамках відеоігрового дискурсу, на матеріалі відеоігор компанії Bethesda, виявлення закономірностей при перекладі цих явищ та їх класифікація.

Мета роботи слугує вирішенням поставлених **завдань**:

- Розглянути суть процесу локалізації;
- виокремити основні відмінності процесу локалізації в сучасній лінгвістиці від процесів перекладу та культурної адаптації;
- охарактеризувати лінгвістичні та екстралінгвістичні явища перекладу у відеоігровому дискурсі;
- дослідити основні особливості процесу локалізації ігор в медійних продуктах компанії Bethesda (на прикладі The Elder Scrolls V: Skyrim, Fallout та Wolfenstein);
- розглянути та проаналізувати відмінності локалізації відеоігор від художньої адаптації книжок та кінофільмів;
- дослідити та охарактеризувати основні мовні особливості перекладу відеоігрових текстів.

Отже не залишаєшся сумнівів, що об'єкт дослідження, а саме відеоігри AAA (окремий підвид ігор, створений великими підприємствами) класу, є найбільш повноцінною формою не тільки виключно мовного, а й культурологічного інформаційного продукту. Відеоігри можна прирівняти до інтерактивної, візуалізованої художньої літератури поєднаної з музичним супроводом, а також варто зазначити, що в багатьох іграх Bethesda сюжетна складова не є сталою, і розвивається опираючись на дії і рішення гравця, незважаючи на те, що кількість цих сюжетних рішень завжди є обмеженою та передбаченою.

Об'єктом дослідження є мовні та позамовні явища при культурно-соціальному та перекладацькому адаптуванні продукту під конкретний споживацький регіон.

Предметом дослідження виступає феномен локалізації при перекладі сюжетної відеоігрової складової.

Матеріалом дослідження слугують відеоігри компаній Bethesda та Bethesda Softworks (The Elder Scrolls, Fallout, Wolfenstein, DOOM та Dishonored), а також відеоігри інших ігрових студій-розробників, такі як Animal Crossing New Leaf, DOTA 2, Counter-, Call of Duty Modern Warfare та інші.

Практична цінність цієї роботи полягає в можливості застосування отриманих результатів у будь-якій локалізаційній діяльності. Для перекладу та адаптації відеоігор та інших продуктів з мовними та екстралінгвістичними складовими. А також для академічного використання, імплементації у дотичному вивченні та дослідженні тем, що стосуються феноменів локалізації.

У процесі дослідження мовних та позамовних явищ, використовувалися наступні **методи**: описового-аналізу, метод зіставного та порівняльного аналізу, метод словотворчого аналізу, метод перекладацького аналізу та метод кількісних підрахунків. Метод описового аналізу використовувався у Розділі 2 (у випадках опису адаптації конкретних мовних явищ, таких як okazionalizmів, реалій та власних назв). Метод перекладацького аналізу застосовувався переважно в Розділі 3, де були розглянуті кожні окремі випадки застосування перекладацьких стратегій при перекладі неочевидних форм відтворення мовознавчих одиниць. Метод кількісних підрахунків застосовувався для виявлення закономірностей та виведення класифікацій загального характеру, що забезпечило виведення найякісніших моделей перекладу okazionalizmів, реалій, власних назв та інших. Метод словотворчого аналізу був використаний у Розділі 2, для аналізу випадків утворення перекладених відповідників на прикладах окремих слів. Метод зіставного та порівняльного аналізу був застосований у Розділі 2 (при порівнянні мовних явищ з поданими класифікаціями та іншими закономірностями).

Наукова новизна роботи полягає в більш детальному аналізі та утворенні характеристик та закономірностей такої відносно нової форми цифрової дистрибуції

як відеоігри. Поєднанні лінгвістичних та екстралінгвістичних явищ у загальному руслі феномену локалізації відеоігор на актуальному матеріалі ігор класу ААА.

За **структурою** робота складається з наступних компонентів: вступу, 3-ох розділів та висновків після кожного окремого розділу, загальних висновків кваліфікаційної роботи, списків використаної літератури, резюме та додатків.

Вступ має узагальнюючий характер та ґрунтовно описує вибір та актуальність теми дослідження, у ньому зазначені використані методи, практичне значення роботи та сформульовано основну мету. А також було визначено предмети та об'єкти дослідження.

Розділ 1 описує загальну теорію такого мовного та позамовного акумулятивного явища, як локалізація. А саме, велика увага присвячена визначенню цього терміну та його відмінностям під понять: «переклад», «адаптація» та «доместикація», так як для повноцінного розуміння цього поняття необхідно чітко відрізнити подану термінологію. В цьому розділі велика увага була присвячена теоретичному підґрунтю екстралінгвістичних явищ, які є основним диференціюючим фактором, який виокремлює локалізацію від інших видів перекладу. А також власне лінгвістичним засадам, які входять до складу локалізації, так як мають безпосередній зв'язок з мовними явищами. В цьому розділі були описані розмежування та класифікації оказіональних утворень, а також види власних назв, фактори, які впливають на їх відтворення іноземною мовою а також особлива увага приділяється реаліям. Також цей розділ пропонує можливі шляхи вирішення перекладацьких практичних проблем, приклади яких будуть висвітлені в розділах 2 та 3.

У 2-му розділі були детально проаналізовані семантичні та структурні особливості оказіоналізмів, власних назв та реалій. Було застосовані загальні класифікації цих трьох видів перекладацьких явищ, в точу числі винятків, за з урахуванням контекстуального оточення за допомогою різноманітних медійних та академічних джерел.

У 3-му розділі основна увага присвячується конкретним перекладацьким рішенням загальних та особливих випадків, а також, закономірностям при перекладі

спільних рис лінгвістичних та екстралінгвістичних явищ на прикладах ігор різних жанрів та розробників.

У Висновках були підведені підсумки наукового дослідження та висвітленні основні результати досліджень питань поставлених у Вступі та Меті роботи а також розроблені можливі рішення розглянутих проблем.

У додатку розміщенні 100 фрагментів дослідження, які були проаналізовані у 3 Розділі, які містять приклади okazionalizmів, власних назв, реалій та інших екстралінгвістичних явищ. Приклади представляють собою як окремі слова, та і речення, за необхідності, в їх контекстуальному оточенні.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР

1.1. Поняття локалізації: функціональний і структурний аспекти

Локалізація – це адаптація певного продукту, послуги чи інших матеріалів підлаштовуючись під потреби певної культури, країни чи регіону. Це не лише переклад текстів, але й переклад різних символів, знаків, кольорів (так як різні кольори можуть відображати різну інформацію в залежності від країни призначення) та інших. До поняття локалізації входить конвертація різних вимірних одиниць, таких як валют, метричної системи, часової та багато інших факторів [36: URL; 37: 46; 55: URL].

Часом, цей процес може вимагати цілковитого перетворення логіки всього тексту. Локалізація, по своїй суті, має абсолютно непередбачуваний характер, оскільки непередбачуваними є хаотичні зміни в екстралінгвістичному середовищі, які хоч і є дотичними до мови, однак мова не диктує їх змісту [50: 22; 67: URL].

Процес локалізації поділяється на три основні складові, які невід’ємним чином пов’язані між собою [70: 83]:

- екстралінгвістична (культуролічна) адаптація
- лінгвістична адаптація
- технічна переробка

Локалізація, попри поширену думку, що до її складу входить лише переклад інструкцій та технічних документацій і графічних інтерфейсів. Насправді ж вона є надзвичайно широким явищем. В окремих випадках певні продукти просто не можуть бути локалізовані, через суцільну невідповідність регіону призначення. Наприклад, в деяких країнах із суворим мусульманським віросповіданням категорично заборонені художні твори з відвертим або провокаційно-релігійним змістом. Тому деякі продукти такого характеру просто неможливо підлаштувати під такі регіони. Правові системи країн світу не є універсальними, тому продукти, послуги та матеріали мають

враховувати всі юридичні особливості і підлаштовувати їх під правові системи цих країн [38: 33; 41: 92; 45: URL].

Яскравим прикладом юридичних обмежень є Китай. Де підліткам, згідно чинному законодавству, забороняють грати в ігри більше ніж 30 хв. на добу. Це відносно нове обмеження змушує розробників ігор вдаватися до скорочення часу, який необхідний для проходження окремих «рівнів» гри, аби гравець в кінцевому результаті отримав схожий досвід і гра змогла повноцінно відтворити закладений в неї першопочатковий зміст. Ця задача вимагає від перекладачів скорочення тексту, а в деяких випадках навіть вдаватися до анотацій, реферованих перекладів або ж суцільного перетворення сценарію, переписання діалогів та нестандартних творчих підходів. Незважаючи на те, що ця робота має позалінгвістичний характер, саме на плечі перекладача лягає відповідальність локалізації, лінгвокраїнознавчої обізнаності та низки технічних факторів.

Неочевидним прикладом локалізації є приклад задіяння клавіатури при керуванні у відеоіграх. Кожна відеогра має специфічне керування на клавіатурі, яке позначається першою літерою назви дії. Наприклад: клавіша “*i*” відповідає іспанському слову “*inventorio*”, що відкриває внутрішньоігровий інтентар, або клавіша “*r*”, що є першою буквою від слова “*recargar*”, що перезаряджає бойові або медичні запаси. Все це керування розташоване ергономічним чином на клавіатурі гравця, аби кожен палець руки міг досягти тієї чи іншої клавіші. Саме тут виникають труднощі при перекладі, не можна просто так залишити керування ідентичним при перекладі на китайську чи іншу мову, особливо для мов, які знаходяться далеко одна від одної в генеалогічній класифікації мов (наприклад укр і китайська, урду та корейська) [62: 55; 65: URL; 66: URL].

Незважаючи на кількість можливих методів адаптації, все одно світ розвивається набагато швидше за мову, тому розробити чіткі методики передбачення локалізаційних нюансів є майже неможливим завданням. Для того, аби адекватно локалізувати продукт, необхідно бути його споживачем, лише таким чином можна досягти відповідності у їх остаточній якості [40: 88].

Сюжет відеогри створений англійською мовою буде значно коротший за обсягом за український варіант. І якщо текст просто заважатиме розгледіти відображене на екрані, то часом розробники змушені вдаватися до різного роду хитрощів, таких як додавання цілих додаткових сцен для висвітлення додаткового сценарного матеріалу, або ж повноцінного видалення фрагментів тексту.

Слід брати до уваги ще технічні особливості локалізованих інтерактивних форм мистецтва. Справа в тому, що деякі ігри опираються на реальний час, в який гравець грає в ту чи іншу гру, тому необхідно пам'ятати, що країни, особливо на різних континентах, схильні мати різні формати запису дат та часу (наприклад запис місяця в англійській мові йде перед числом, на відміну від європейського стандарту). Це має особливе значення, коли справа стосується не відеоігор, а серйозних наукових проєктів, де неадекватний еквівалент перекладу може призвести до катастрофічних наслідків [57: 10; 61: 111].

Фактори, що впливають на адекватну локалізацію є незліченними, до них також входять: формати документів та телевізійних стандартів (американське телебачення працює на частоті кадрів, що відрізняється від європейської, що може значно погіршити сприйняття певної візуальної інформації) [39: URL].

Цікавий приклад виникає із зображеннями. Якщо на меті стоїть зображення технічної документації, до обов'язковим є врахування міжнародних електричних стандартів, наприклад *“Підключіть ваш пристрій до розетки в 220V”* в Америці мусить зазначатися, що це мусить бути саме *“джерело в 120V”*. В протилежному ж випадку, це може загрожувати життю людини.

Локалізація не може бути відірвана від об'єкту її перекладу. Текстуальна інформація несе в собі інформаційний зміст, який нерозривно поєднаний з кінцевим продуктом. Перекладаючи начебто текстову інформацію, не варто забувати про такі фактори як: часові пояси, табу тієї чи іншої країни чи політкоректність.

1.1.1. Естралінгвістичні особливості при локалізації.

Врахування екстралінгвістичних особливостей локалізації це той параметр, який відрізняє переклад продукту від його адаптації. І в залежності від продукту, який

перекладається, локалізація може мати кардинально різний характер і фактори які треба враховувати під час адаптації таких продуктів будуть суттєво відрізнятися [42: 69—70].

Локалізація веб-сайту відрізнятиметься від локалізації мобільного додатку, а тим паче від локалізації відеогри чи навіть інструкції для кухонного приладу.

Особлива увага при процесі екстралінгвістичної адаптації надається *контекстуальному оточенню*. Як показала практика, створення правдоподібних діалогів без відповідного контексту є практично неможливим. Такі діалоги зможуть передати приблизний сенс закладеної в нього інформації, однак не зможуть створити відповідне емоційне забарвлення, яке є ключовим для гравця, його мета – зануритися у віртуальний світ. Він мусить бути правдоподібним, оскільки має на меті бути реалістичним, а цього неможливо досягнути, коли потенційний локалізатор не має уявлення про кінцевий продукт, що розробляється [71: 42].

Більше того, без належного контексту, діалоги будуть звучати смішно або ж взагалі не матимуть ніякого сенсу. Це може не лише зіпсувати кінцевий продукт, але нанести суттєві збитки компанії-розробнику [46: 153].

У відеоіграх, часто історичного характеру, відображаються політичні карти тих чи інших територій (як і в gps-навігаторах). Неодноразово траплялися випадки, коли суперечливі географічні території, приналежність яких є цілковито не визначена, зображали як власність окремих країн, що є політично провокативним. До таких територій належить Кашмір (суперечки між Індією та Пакистаном, або Західний берег річки Йордан між Ізраїлем та Палестиною).

Деякі ігри мають цілі світові фан-бази і спільноти гравців, які наповнюють ці віртуальні світи. Тому особлива увага має приділятися тому, аби гра відчувалася комфортно для своїх гравців. Таким чином, гра створена на Європейській міфології, без правильної подачі, не буде популярною в Азії. Однак цей феномен має реверсивну тенденцію, оскільки азійська міфологія почала неабияк привертати увагу європейських гравців. Це зовсім не означає, що культурологічні особливості однієї країни не можуть бути цікавими для іншої. Це лише означає, що культура одних країн

може бути цікавою для аудиторії інших –однак для має застосовуватися особливий, творчий, та обізнаний обома культурологічними середовищами, підхід [45: URL].

Одним із ключових факторів адекватної локалізації продукту є *спеціалізовані перекладачі*. Під цим терміном розуміється, що неважливо наскільки досвідченим є той чи інший перекладач, у випадку локалізації відеоігор він мусить грати у пов'язані з цим продуктом ігри і сам бути гравцем [51: URL]. Все тому, що відеоігри займають свою особливу нішу у суспільстві. Так, гравці мають свою власну термінологію, яка відрізняється від книжкової, кіно або веб-лексики. Якщо перекладач не знайомий з відеоігровою індустрією – гравець неодмінно зверне на це увагу. Перекладач, який не спеціалізується на відеоіграх витратить занадто багато часу на їх дослідження, і йому буде значно важче адекватно адаптувати свою локалізацію. Найкращі відеоігрові перекладачі самі є гравцями. Найкращі перекладачі технічної літератури захоплюються технікою, найкращі перекладачі фільмів захоплюються фільмами і т.д.

Навіть якщо неспеціалізований на відеоіграх перекладач припускає, що зможе виконати адекватний переклад, він може відрізнятись від того, що прийнято поміж відеоігрової спільноти.

Екстралінгвістичний переклад передбачає позбавлення від будь-яких перекладацьких шаблонів. Локалізатор відеоігор мусить напряду співпрацювати з програмістами, аби його переклади були адекватним чином інтегровані у технічний продукт. Завжди виникають проблеми з підбором шрифтів, інструкціями, зрозумілістю користувацького інтерфейсу та інших [54: 39]. Надзвичайно цікавим прикладом екстралінгвістичної локалізації є інструкції-вказівки та вказівки для гравця. (наприклад такі: “натисніть клавішу X для того, щоб присісти”). В іспанській мові, всі прохання супроводжуються словом “por favor”. Наприклад “por favor, presione la tecla X para sentarse”. Перекладаючи такі інструкції на українську/російську мову всі ці “будь ласка” мусять ігноруватися. Ми не кажемо “будь ласка” при кожній необґрунтованій нагоді, так, як це роблять англійці/американці/європейські. Це особливість нашої культури. В іспанській мові словосполучення “por favor” має характер прохання, і не завжди відповідає нашому “будь ласка”. Незважаючи на це “por favor, presione la tecla X para sentarse” також є

значно коротшим за “Натисніть, будь ласка, клавішу X для того, аби присісти”. Будь ласка у цьому контексті, окрім того, що займає важливе місце на екрані, також звучить неначе благання про те, аби гравець присів, що може здатися недоречним.

При перекладі відеоігор, ні в якому разі не варто забувати про нецензурну лексику. Іноді, створити реалістичний ігровий світ без її застосування є неможливим, саме тому варто мати на увазі, що така лексика може не мати відповідника взагалі, або мати, але лише дуже специфічні [56: 77].

Цікавим прикладом екстралінгвістичної трансформації є повноцінна повторна анімація деяких популярних мультфільмів. При розробці популярного мультфільму *Inside Out* була створена сцена, де маленька дівчинка не хотіла їсти броколі, бо вони здавалися їй огидними. При подальшій локалізації цього мультфільму на японську виявилось, що броколі в Японії вважається смачним продуктом і діти, переважним чином, їх обожують. Розробники почали запитувати у дітей, яку їжу вони ненавидять найбільше, на що ті відповіли “Болгарський перець”. Жодна лінгвістична, відірвана від екстралінгвістичного середовища стратегія не дозволила б врахувати той факт, що навіть харчові вподобання різних регіонів, а тим паче цілих країн та континентів настільки відрізняється.

В цьому ж самому мультиплікаційному фільмі, показується сцена спогадів тата дівчинки, який розповідав їй про своє захоплення футболом (сокером), який у іспанії є найпопулярнішим видом спорту. В той час як для інших країн використовували хокей, оскільки він є більш розповсюджений для цільової аудиторії фільму в тих країнах, де футбол немає такої популярності [64: 91].

Зображення з прикладами цих локалізаційних трансформацій розміщену в додатку Б.

1.1.2. Лінгвістичні особливості локалізації.

Основними лінгвістичними особливостями локалізації є переклад **власних назв, okazіоналізмів та реалій** (оказіоналізми та реалії в художній літературі та відеоігровому дискурсі є часто одним і тим самим поняттям) [26: URL].

Власні імена - це слова або ж групи слів, що позначають імена конкретних людей, місць чи речей. Вони пишуться з великої літери.

Наука про власні назви зветься ономастикою (від грецької - *onomastikos* «називати», «мистецтво давати імена»). Власні назви – це індивідуальні найменування абстрактних понять, предметів і явищ. Оніми - це слова, що позначають реальний чи вигаданий предмет, особу чи місце. Це визначення підкреслює унікальність онімів на відміну від загальних іменників, таких як річка, місто чи прізвище [30: URL; 31: 72].

Власні назви різняться в залежності від культури і виконують референтну функцію, тобто посилаються на певну річ (місце чи людину), наприклад Нью-Йорк був названий на честь англійського герцога Йоркського та Олбані, в той час як назва регіону Новий Амстердам, була запозичена у голандців.

У порівнянні із загальними іменниками (які є загальними назвами речей або явищ одного типу слугують для диференціації позначеного предмета від ряду інших, подібних до нього; власні назви слугують, в першу чергу, для розрізнення та ідентифікації предметів серед інших подібним ним [58: 119]. Наприклад, загальні іменники – річка, вулиця, місто; особисті імена - річка Темза, вулиця Оксфорд, місто Ліверпуль.

Більшість власних назв походять від іменників, які раніше слугували для певної позначення конкретного предмету чи явища. Наприклад, багато українських та англійських прізвищ, такі як Коваленко українською та Поттер англійською мовами, утворилися із загальних іменників.

Ці визначення можуть поєднуватися, щоб доповнювати одне одного наступним чином: власна назва – це слово або група слів, що вивчаються ономастикою, що зазвичай починаються з великої літери і вказують на конкретну унікальну людину, місце чи предмет.

Їхнє призначення в індивідуалізації, ідентифікації та відмежування позначеного об'єкта від кількості подібних до нього інших, зберігаючи при цьому величезну кількість історичної та культурної інформації.

Власні назви поділяються на наступні види [4: 65—66; 28: 100].

- 1) особові імена людей (антропоніми), такі як Лінкольн, Андреас;
- 2) географічні назви (топоніми), такі як Київ, Лондон;
- 3) назви космічних об'єктів (космоніми), таких як Метеорит Сальвадор або галактика Чумацький шлях;
- 4) назви божеств (теоніми), наприклад Зевс та Афродіта;
- 5) назви тварин (зооніми), наприклад: Greezmo, Барсик;
- 6) назви компаній та інших фінансових установ (ергоніми), наприклад Верховна Рада, Білий Дім;
- 7) назви історичних подій (хрононіми), таких як Сторічна війна, Голодомор;
- 8) індивідуальні назви предметів (хрематоніми): тайфунів, книжок, дорогоцінностей: ураган Сенді, діамант Сіера;
- 9) назви рослин такі як *Cactum Demetrica*;
- 10) назви народів та національностей, такі як південноамериканська, камерунська.

Оніми літературного походження (назви людей, місця, предмети, взяті з художніх творів) класифікуються окремо та аналізуються в межах літературної ономастики [22: URL; 43: 25].

У онімах накопичується та зберігається важлива історична та культурна інформація. Хоча власні назви в художніх творах складають, як правило, лише 3–4% тексту, їх функціональне значення мало б визначатися значно більшим відсотком. Літературні оніми відрізняються від звичайних. Звичайні оніми виконують номінативну функцію (функцію називання), служать для розмежування предметів (ця людина, річка чи вулиця - виділяється серед інших - унікальна, в своєму роді) і є нейтральними, в той час, як літературні оніми виконують стилістичну функцію (функціонування та взаємодія у передачі ідей та емоцій у певному текстовому чи комунікативному контексті через лексичні одиниці (у цьому контексті - особисті імена) [47: URL; 59: 8].

Письменник обирає (або створює) оніми, які використовує у своїх творах. Таким чином, особисті імена, які використовуються, наприклад, у серії книжок «Гаррі

Поттер», серії фантастичних романів, написаних Дж. К. Роулінг, є дослідженням літературної ономастики [34: 18]

Оказіоналізми – це новоутворення, невідомі для більшості мовців, для яких будь-яке таке слово розглядається як незвичне, незважаючи на мету його створення [19: 71; 27: 144].

Якщо випадковим чином з'являється нове слово, воно може стати сталим для подальшого використання, наприклад, слово “баг” було використано випадково, коли виникла невідома проблема з комп'ютером; виявилось, що мушка застрягла в корпусі комп'ютера і викликала певний комп'ютерний збій.

Тоді це слово часто використовувалося для позначення будь-яких технічних проблем з комп'ютерами – таким чином воно перетворилося на неологізм. На сьогоднішній день слово “баг” увійшло до активних вокабулярів мовців зі свого світу. І так само є слова, які більше ніколи не вживалися поза контекстом, в якому вони першопочатково з'явилися. Такі слова часто виникають в літературних творах. Наприклад, слово *Авох*, введене Сюзанною Коллінз у її книжковій серії «Голодні ігри», позначає людину, у якої відрізаний язик через те, що він чи вона вчинив/ла злочин [32: 38; 60: 16].

Найпоширеніші ознаки okazіоналізмів [12: 74—75; 24: 34]:

1. Одноразовість. Okazіоналізм- це абсолютно невідоме слово, яке не існувало до цього. З іншого боку, неологізм теж є не менш новим, але він може вже існувати. Справжні okazіоналізми існують лише протягом певного періоду і, як правило, «перестають існувати після того, як вони виконали свою комунікативну функцію»

2. Ситуативна та контекстуалана залежність. Okazіоналізми напряду залежать від контексту. Вони були створені опираючись на певний контекст, і їх використання та інтерпретація обмежені та залежать від конкретного контексту. Без контексту їх створення та інтерпретація стає неможливою [11: 55].

3. Нелексикалізація. Okazіоналізми можуть стати стійкими одиницями лексики та увійти до словника мовців, якщо є необхідність у таких нових словах. Існує величезна кількість okazіоналізмів, які ніколи більше не вживаються, тому вони не стають одиницями лексики і, отже, не є лексикалізованими Часом okazіоналізми

вигадуються просто коли якесь певне слово не існує. Вони створюються, однак рідко стають повноцінними одиницями лексикону.

4. Виразність. Оказіоналізми виконують номінативну функцію, хоча вона не настільки чітко виражена і видима, як експресивна. Оказіоналізми виражають почуття чи ставлення письменника (чи мовця), аби викликати почуття у свого читача (чи слухача) [29: 41]

5. Ненормативність. Оказіоналізми, як окремі мовні одиниці утворюються без допомоги мовних норм, але не кожен оказіоналізм порушує словотвірну норму мови [14: 55].

Реалії – це слова та вирази, що позначають предмети, характерні для певної культури. Реалії народжуються в популярній культурі і все частіше зустрічаються в дуже різноманітних видах текстів. У фантастичних романах створюються нові світи, а уявна реалія є засобом вираження художньої літератури [20: 40].

Уявні реалії – це оказіоналізми, оскільки вони створені автором, і використовували лише в конкретному контексті і ніколи до цього не використовувалися. Реалії опираються на такі критерії: географічні, етнографічні, політичні та суспільні. Опираючись на запропоновані критерії, пропонується наступна класифікація [15: URL; 63: URL]:

1. Географічні реалії

- а) фізична географія, наприклад, степ, смерч, цунамі;
- б) види, такі як ківі, коала, секвоя.

2. Етнографічні

- а) повсякденне життя, наприклад, емпанада, кімоно, сауна;
- б) робочі реалії, наприклад, мачете, профспілки, консьєрж;
- в) мистецькі та культурні, такі як вампір, Дід Мороз, фрески;
- г) етнічні характеристики, такі як кокні, грінго, янкі;
- д) одиниці виміру та валюти, такі як ліра та песета

3. Політичні та суспільні

- а) керівники ка керівні ораги, такі як: сенат, дума, цар;
- б) пов'язані з політичним та соціальним життям: Ку-Клукс Клан, партизани;

в) військові, такі як когорта, фаланга, морські піхотинці.

Так дана класифікація відображає поняття реалії, їх класифікацію та засоби вираження.

1.2 Локалізація безеквівалентної лексики

Звичайно, велика доля локалізація стосується мови. Переклад та локалізація – це два споріднені поняття. Однак, як вже зазначалося раніше, не є тотожними. Для більшості продуктів локалізація включає (але не обмежується ним) переклад. Локалізація вимагає врахування декількох факторів, які є екстралінгвістичними, що компанія використовує для опису чи пояснення свого продукту [17: 94].

Ось лише кілька важливих міркувань, з якими компанії мають звертатися при локалізації продукту [41: 48]:

- Конвенції про іменування (наприклад, люди з певних культур можуть не мати прізвищ або можуть мати кілька прізвищ)
- Формати номерів телефонів
- Формати дати та часу, такі як DD / MM / PPPP та MM / DD / PPPP
- Валюта (символ і сума)
- Напрямок написання (зліва направо для більшості мов, але праворуч ліворуч на івриті та арабській мові, а в деяких азіатських мовах вертикально)
- Система вимірювання, наприклад метрична
- Знаки пунктуації, такі як лапки (""") англійською мовою, низькі лапки (""") німецькою мовою, а гільємети ("») французькою мовою
- Символи та піктограми, наприклад, галочки, знаки зупинки та використання кольору для передачі інформації
- Електричні напруги, частоти та вилки (електричні стандарти)
- Правові вимоги (наприклад, GDPR щодо використання персональних даних громадян Європейського Союзу)

Віртуальний помічник Siri від Apple представляє продукт, який успішно локалізовано. Коли користувачі запитують у Siri звіт про погоду або вказівки щодо

конкретної адреси, Siri може надати відповідь використовуючи Цельсій або Фаренгейт, кілометри або милі відповідно, залежно від місця розташування користувача. Користувачі можуть навіть вибрати бажаний акцент для голосу Сірі (англійською мовою, вибір включає американський, австралійський та південноафриканський) [10: 29].

Створюючи веб-сайт, розробники повинні мати надійну стратегію локалізації, вирішуючи всі проблеми під час фаз планування та проектування. Успішна інтернаціоналізація є невід'ємним складником успішної локалізації.

Наприклад, такі валюти, як чилійський песо чи японська ієна, на практиці не використовують субоддиниці, оскільки кожна одиниця надзвичайно мала (один американський долар дорівнює приблизно 700 чилійським песо). Тому веб-сайти електронної комерції, які розробляють японські розробники для японської аудиторії, можуть використовувати лише змінну з одним цілим числом.

Якщо веб-сайт розширюється до американської аудиторії, розробникам потрібно буде додати ще одну змінну для зберігання як одиниць, так і підрозділів (тобто доларів і центів) або перетворити цілу змінну в десяткову. Цей процес може стати як трудомістким, так і схильним до помилок для дуже складних баз коду.

Завдяки динамічному розвитку сучасного світу проблема перекладу власних назв завжди залишається актуальною: з одного боку – культурний розвиток та технічний прогрес сприяють поширенню конкретних назв за межами певної культури, а з іншого – появою абсолютно нових назв, які мають бути перекладені належним чином. Слід наголосити на важливості адекватного перекладу власних назв у відеоігровому дискурсі, а саме – їх на локалізації [49: 171].

Основне завдання перекладача – зробити переклад особистих імен адекватним оригінальному варіанту іноземної мови, щоб одержувач міг отримати все розуміння реалій, переданих ними [46: 129]. Локалізуючи відеоігри, перекладач підстосовує мову оригіналу таким чином, щоб гравець міг зрозуміти всі культурні особливості та семантичне забарвлення оказіоналізмів, реалій чи власних назв.

Власні назви – це культурно-історичні та мовні покажчики, джерела лексичного збагачення будь-якої мови, оскільки вони є специфічними для певної країни чи нації

[4: 15]. І перекладач повинен відображати всю специфіку поняття, закладену у власній назві іноземної мови.

Оскільки власні назви належать до «безеквівалентної лексики», лінгвісти пропонують перекладати їх з урахуванням цієї специфіки. І. В. Корунець пропонує такі способи перекладу власних назв, як калькування, транскрипція, транслітерація та експлікація [31: 67]. Л. С. Бархударов виділяє такі способи відтворення «безеквівалентної лексики»: транслітерація та транскрипція, калькування, описовий переклад, приблизний переклад та трансформаційний переклад [30: URL].

Отже, аналізуючи два підходи лінгвістів, які схожі, але не зовсім однакові, основні методи перекладу особистих імен можна класифікувати та пояснити так:

Транскрибування – це фонетична передача імені, тобто, лексична одиниця передається так, як вона звучить іноземною мовою [30: URL].

Транслітерація – це спосіб передачі перекладу літерами, коли літера однієї мови має еквівалентний звук чи фонему в іншій. Існують встановлені правила транслітерування українських літер на іноземні мови.

Два згадані вище способи перекладу часто об'єднуються в термін «транскодування». Існує чотири типи транскодування [30: URL]:

- транскрибування;
- транслітерація;
- змішане транскодування (коли транскрибування в основному застосовується при транслітерації);
- адаптивне перекодування (коли форма слова в мові джерела трохи пристосована до фонетичної або граматичної структури цільової мови).

Метод перекладу калькування полягає у буквальному (дослівному) перекладі слів у словосполученні чи морфем у слові [13: 64]. Цей метод стосується, зокрема, двох або більше компонентних особистих імен та проводиться, поділяючи їх спочатку на менші частини.

Варто зазначити, що через те, що не існує встановленої системи відтворення власних імен, велику роль при перекладі може відігравати традиція відтворення власної назви. Наприклад, Carlos I - Карл I [43: 92].

Отже, враховуючи все вищезазначене, можна диференціювати основні способи перекладу особистих імен: калькування, транскодування, традиційний переклад.

Відтворення okazіоналізмів – це творчий акт, який вимагає фантазії та розуміння того, що мав на увазі автор. Визначальним є спосіб локалізації okazіоналізму, оскільки від нього залежить розуміння лексичної одиниці читачем чи слухачем [60: 87].

Методи перекладу okazіональних слів майже повністю збігаються з методами перекладу власних назв, оскільки їх також відносять до безеквівалентної лексики [52: URL].

Основна складність у процесі перекладу okazіоналізмів полягає у з'ясуванні значення нового слова. Іноді трапляється так, що перекладач не має поняття про значення okazіоналізму, поки не з'ясує його з контексту або ж при структурно-семантичному аналізі. Тож, перекладач обов'язково повинен враховувати структуру нового слова, оскільки нові слова, як правило, з'являються на основі вже існуючих слів і морфем. Аналіз цих слів і морфем може бути великою підмогою для перекладача, за умови, якщо він обізнаний щодо способів словотворення мови [12: 54].

Існують три не менш важливі стадії в процесі перекладу чи локалізації okazіональних слів:

- 1) аналіз значення слова;
- 2) визначення авторської мети;
- 3) відтворення засобами цільової мови [12: 55—56].

Практика перекладу засвідчує, що для перекладу okazіоналізмів не існує певного незмінного алгоритму – перекладач мусить творчо опрацювати кожен окремий випадок використання цих одиниць, враховуючи завдання та цілі перекладу, а також норми цільової мови [29: 150].

Окрім вже згаданих методів перекладу безеквівалентної лексики, okazіоналізми також відтворюють за допомогою наступних методів:

Описовий переклад – іноді називається експлікативним перекладом, оскільки він близький до тлумачення слова [5: 177]. У цьому випадку увага приділяється

передачі значення okazіоналізму, зовнішня форма стає неважливою. Основним недоліком цього методу є те, що в результаті описового перекладу використовуються узуальні слова та словосполучення, а тому втрачається експресивність okazіоналізму.

Створення власного okazіоналізму – це, мабуть, найскладніший метод, за допомогою якого перекладач створює свій власний okazіоналізм, зберігаючи при цьому значення, вкладене автором у оригінальне слово [7: 16].

Тож, вивчаючи методи локалізації та перекладу okazіоналізмів, можна зробити такі висновки: відтворення таких лексичних одиниць є нелегким завданням, оскільки навіть коли транскодування зберігає форму слова, тим самим робить значення лексеми незрозумілим для цільової аудиторії. Калькування не завжди підходить, як і описовий переклад, тоді як створення перекладачем власного okazіоналізму вимагає таланту літератора [35: URL].

У процесі перекладу реалій є два моменти, які ускладнюють цей процес: відсутність еквіваленту в цільовій мові через відсутність певного об'єкта, який позначається реалією, і необхідністю передавати не тільки семантичне, але й національне та історичне забарвлення [72: 114]. Особливі труднощі виникають при необхідності локалізувати реалії вигаданих фантазійних світів відеоігор.

Окрім вже згаданих способів перекладу безеквівалентної лексики, реалії можуть також бути відтворені за допомогою приблизного перекладу, який виконується шляхом пошуку еквівалента, який є найближчим до значення лексичної одиниці мови джерела, який не має усталеного еквівалента [8: 146]. Такий метод застосовується найчастіше при локалізації реалій.

Стиль написання, а також положення реалії в тексті, відіграють важливу роль у виборі методу її локалізації. Значну роль відіграє точка зору перекладача, оскільки саме він/вона вибирає метод, виходячи з власних набутих навичок та досвіду. Ось чому остаточний варіант перекладу, незалежно від теоретичного дослідження, здебільшого залишається питанням перекладацького рішення.

Характерною особливістю власних назв, okazіоналізмів та реалій є те, що всі ці одиниці належать до безеквівалентної лексики, тим самим мають подібні методи перекладу.

1.3 Лівгвостилістична та екстралінгвістична специфіка дискурсу відеоігор

Дослідницький інтерес до дискурсу комп'ютерних ігор спричинений масштабами розвитку ігрової індустрії, її фінансовим зростанням, що зараз знаходиться на рівні з кіноіндустрією та спортом [18: 33; 5: 7].

Відповідь на питання про те, чи може існувати дискурсивний аналіз ігор, повинна бути надана після відповіді, чи можна аналізувати ігри взагалі. Можливо проаналізувати будь-яку семіотичну систему. Однак для лінгвістів аналіз дискурсу ґрунтується на синтаксисі та семантиці. Тобто, аналіз дискурсу бере початок з «висловлювання», а оскільки відеоігри окрім візуального компоненту складають мовний – аналіз лінгвістичної складової дискурсу можливий [25: URL].

Деякі дослідники відносять відеоігровий дискурс до підвиду комп'ютерного дискурсу, бо вважають, що вони поділяють однакові характеристики [9: 46]:

- іллокутивність (реалізація комунікативної цілі мовця);
- цифровий канал передачі сигналу (не комп'ютер, а сам сигнал, через який передається інформація – дані);
- дистанційність (знаходження комунікантів на знаній відстані один від одного);
- анонімність (забезпечення часткової або цілковитої анонімності комунікантів);
- мережева структура (обмін інформацією незалежно від соціальних, економічних та політичних факторів);
- гіпертекстуальність (належність системи текстів, що складають єдність та множинність текстів);
- мультимедійність (використанні аудіо, відео, та графічних елементів);
- усно-письмовий характер комунікації (використання обох форм комунікації та їх єдність).

Проблематика досліджень комп'ютерно-ігрового дискурсу різноманітна. Відносна новизна самого явища і його наукового осмислення визначає термінологічну варіативність і прагнення вчених проаналізувати зміст лінгвістичних категорій комп'ютерного, електронного, віртуального, комп'ютерно-ігрового дискурсу, інтернет-дискурсу, комп'ютерно-опосередкованої комунікації, їх співвідношення і різниці [16: 89].

Варто зазначити те, що відеоігровий дискурс – надзвичайно широке поняття і включає в себе також художній дискурс, адже всі діалоги та історії у відеоіграх написані в художньому стилі. Саме тому відеоігровий дискурс характеризується деякими характеристиками художнього:

Складовими художнього дискурсу є конкретні діалогічні чи монологічні форми із численними співвідношеннями історичного, соціального, психологічного, культурного змісту в них [1: 110].

Створюючи «можливі світи», художній дискурс «відкриває» читачеві (у цьому випадку – гравцеві) можливість спілкуватися в іншому вимірі. Усвідомлюючи багатовимірність реального світу, гравець долає свою просторово-часову рамку, занурюючись в один із «можливих світів» [21: 37].

Характерною особливістю художнього дискурсу є використання мовних засобів у образно-естетичній функції. Основними ознаками художнього дискурсу є: відтворення дійсності у образній формі; інтенсивність вираження; художній образ; відсутність певної регламентації використання засобів та методів їх поєднання, будь-яких правил; суб'єктивність розуміння та рефлексії. Основні лінгвістичні засоби відеоігрового дискурсу, що включає художній [33: 84]:

- наявність усього багатства найрізноманітнішої лексики, переважно специфічно-чуттєвої (назви осіб, речей, дій, явищ, ознак);
- використання емоційно-експресивної лексики (синоніми, антоніми, фразеологізми);
- впровадження авторських нововведень (оказіоналізмів, слів, значень, виразів, які формують індивідуальний стиль автора);
- широке використання різних типів речень, синтаксичних зв'язків.

Отже, відеоігровий дискурс в силу своєї відносної новизни низка вчених намагалася прирівняти до художнього, технічного та навіть масмедійного дискурсу. Однак беззаперечним є те, що велика жанрова різноманітність відеоігор є причиною появи абсолютно нового “відеоігрового” дискурсу, оскільки він включає в себе вище згадані окремі дискурси, однак в той же час пропонує кардинально нові особливості мовні та соціокультурологічні явища [53: 49].

Характерною рисою перекладу відеоігор є нестатичність. Відеоігри постійно оновлюються, розвиваються, деякі з них функціонують у вигляді так званих ігор-сервісів, речі у відеоіграх схильні мінятися і багато контенту додається вже після офіційної дати релізу гри (Contenido Descargable).

Для локалізації відеоігри необхідно мати чітко уявлення про переклад ще на самому початку процесу розробки, оскільки переробка певних об'єктів перекладу це завдання, яке може коштувати багато ресурсів і зайняти чималого часу та зусиль. Процес розробки деяких ігор тривав більше десятиліття.

До відеоігрового дискурсу входять наступні мови [6: 58]:

- Мова, що використовується в іграх, яка є частиною Інтерфейсу, діалогів, інструкцій до сюжетної складової;
- мова, що застосовується в окремих відеоігрових спільнотах, “відеоігровий сленг”;
- мова, що застосовується у відеоігрових анотаціях та рекламі;
- мова, яка використовується професіоналами і розробниками відеоігор, мова дизайнерів та програмістів, мова описання ігор та ігрового процесу;
- мова, яка використовується журналістами, політиками, батьками, активістами та іншими представниками медіа-індустрії для опису ігор та різноманітних ігрових механік;
- мова, що застосовується гравцями на різних форумах та відеоігрових соціальних мережах.

Імовірно, системне внутрішньомовне зіставлення дискурсивних характеристик комп'ютерних ігор буде сприяти виявленню їх специфічності. Результати такого зіставлення можуть використовуватися з метою локалізації проаналізованих ігор, а

також оцінки загальних тенденцій просування певних дискурсивних стратегій і тактик [68: 9; 69: 3].

Не варто забувати, що відеоігровий дискурс включає також переклад автентичної “атмосфери” гри, коли перекладається не лише текстова інформація, а й передаються загальні емоції від прочитаного, побаченого чи почутого.

Цілком зрозуміло, що механічні аспекти відеогри не мають нічого спільного з словесною мовою і що вони лише спроможні виразити значення за допомогою інших стратегій [48: URL].

Відеоігри показують процеси за допомогою інших процесів, а не з мовою, однак все ж таки ідея, що відеоігри можуть бути мовою, в сенсі організації смислу – далеко не нова. Книжка "Ігри: Мова майбутнього" концептуалізує відеоігри як своєрідну мову, як потік інтерактивних концептів, який складається з нашого розуміння речей, що називаються «цілісною думкою». Це, по своїй суті, нові комунікаційні стандарти, які дозволяють передавати дуже складні потоки інформації, необхідні для того, щоб пристосовувати "у нашому дедалі швидшому та складнішому світ" [2: 24].

Як зазначається у книжці, сенс всього цього полягав в тому, щоб мислити з точки зору комунікації, мислити способами перенесення сенсу зі слів на досвід, так само як і сенс висловлюваного, як правило, обробляється людиною і перетворюється в образи та відчуття, і лише пізніше перекладається на слова [3: URL].

Визначити якісь «закономірності відеоігор» неможливо, важливе розуміння, як сама ідея мови може бути корисною для розробки нових концепцій дизайну для AAA ігор; пошуки закономірностей у відеоігрового дискурсу - це ключова тема в мистецтві.

Висновки до розділу 1

Власні назви, okazіоналізми та реалії належать до безеквівалентної лексики, тож методи їх перекладу практичної збігаються. Спільними методами відтворення для трьох лінгвістичних явищ є калькування та транкодування. Для перекладу

оказіоналізмів також характерний метод описового перекладу та створення власного оказіоналізму перекладачем. При відтворенні реалій – приблизний переклад.

Найбільшою складністю, що виникає при перекладі такої лексики фентезійних світів – це відсутність еквіваленту в цільовій мові через відсутність об'єкта, який ця реалія, оказіоналізм чи власна назва позначають.

Саме тому, для того щоб зрозуміти семантику оказіоналізму, реалії чи власної назви, надзвичайно важливо для перекладача здійснювати перекладацький аналіз, по перше, контексту, в якому слово чи словосполучення вжито, по друге, по словотвору.

Переклад екстралінгвістичних явищ на пряму залежить він контекстуального оточення. Без нього будь-який перекладений внутрішньоігровий діалог буде звучати неприродно. Перекладач мусить розуміти, що саме в цю секунду відбувається на екрані і ніколи не переклади текст відірвано від гри та механік, що в ній застосовуються.

Було зроблено висновки, що незважаючи на закономірності локалізації екстралінгвістичних явищ, такі як: формати дати та часу, кольорів, надписів та символів, багато явищ можуть мати непередбачуване походження, яке вимагає детального семантичного аналізу.

РОЗДІЛ 2

СПЕЦИФІКА ФОРМУВАННЯ БЕЗЕКВІВАЛЕНТНОЇ ЛЕКСИКИ

2.1 Структурно-семантичні особливості утворення okazіоналізмів, реалій та власних назв у рольових відеоіграх

Okazіоналізми, реалії та власні назви фентезійних світів відносяться до безеквівалентної лексики, саме тому для їх адекватного перекладу – локалізації – необхідно здійснити структурно-семантичний аналіз таких лексичних одиниць.

Лексичні одиниці у відеоігровому дискурсі часто можуть виступати як okazіоналізмами, так і реаліями водночас, оскільки сценаристи відеоігор створюють нові світи з відмінними від звичайного життя реаліями. А для позначення нових реалій необхідно створити нові слова – okazіоналізми.

У фентезійному світі Скайриму існують десятки вигаданих рас та національностей. Саме тому розпочнемо структурно семантичний аналіз з огляду реалій на позначення етнічних характеристик – які водночас слугують okazіоналізмами.

Наприклад, реалія *los dunmer* позначає різновид фентезійної ельфійської раси у фрагменті (2) *Dirigidos por el legendario profeta Veloth, los antepasados de los dunmer, exiliados de las culturas altmer en la actual isla Estivalia, vinieron a la región de Morrowind* (TES).

Етимологія слова *los dunmer* не зазначається, тому можна припустити, що словотвірна форма слова походить від вигаданої сценаристами відеоігри мови. Оскільки у всесвіті The Elder Scrolls, представники інших вигаданих рас називають ельфів *dunmer* як «темний ельф», морефема –*dun* відповідно позначає «темний», в той час як морефема –*mer* позначає слово «ельф».

Це припущення підтверджується також при розборі словотвору іншої реалії на позначення ельфійської раси у аналізованому фрагменті – *los altmer*, що означає «високі ельфи». Вищими ця раса вважає себе не тільки за зовнішніми ознаками, а й за

історичною так культурною традицією (ESW). Звідси і морфема –alt, яка може походити від латинського слова “altum” – «високий».

Наступні okazіональні реалії на позначення вигаданих рас, які теж містять морфему –mer:

– *los bosmer* (14) *Hay tres formas de disparar: tirar de la cuerda y soltarla en un solo movimiento continuo, como hacen los bosmer; arrastrar tirando ligeramente con una pausa antes de lanzar, como hacen los khajitas; o tirar parcialmente de la cuerda, hacer una pausa y terminar de tirar”, Stryngpool disparó la flecha al centro del blanco con una precisión impecable* (TES). Реалія в даному прикладі позначає «лісових ельфів» або «зелених ельфи». Морфема –bos походить від іспанського слова “bosque”, яке, власне, і позначає «ліс».

– *los orsimer* (7) *Por este motivo, muchos de los campeones de los orsimer viajaban intentando hacer valer como podían ciertas fronteras para la proliferación de su propia especie* (TES). Хоча реалія позначає расу орків, яка інколи вважається відмінною від раси ельфи, та у всесвіті *The Elder Scrolls* *los orsimer* походять від ельфійської крові. Не зважаючи на те, що їх називають «орки», інші джерела стверджують, що найближчим значенням їх імені є «Знедолений Народ» (ESW).

Отже узуальна для світу фентезі реалія *los orcos* є синонімічним позначенням okazіональної реалії *los orsimer*: (15) *En los días que precedieron a la fundación de Orsinium, el desdeñado pueblo de los orcos estaba reducido al ostracismo y sometido a persecución con mayor frecuencia y encono que su progenie en nuestros días* (TES).

Підтвердження проаналізованим вище прикладам з морфемою –mer знаходимо у фрагменті: (17) *Los argonianos, al igual que los dreugh, parecen ser formas troglófilas semiacuáticas de los humanos, si bien no se ha aclarado mediante ningún método si los argonianos deberían clasificarse con los dreugh, con los hombres, con los mer o (según la opinión de este autor) con ciertos lagartos arborícolas de la Ciénaga Negra* (TES).

Стає зрозуміло, що морфема –mer може утворювати окреме слово. *Los mer* (яких також «Ельфи») є спільним терміном, що охоплює істот ельфійської раси в Тамріельській культурі. Культурно і фізіологічно ці істоти кардинально відрізняються від людей і звірів (ESW).

До *los mer* також належать інші раси, хоч про це і важко сказати зі словоформи, адже позначувальна морфема в таких лексемах відсутня. Наприклад, *un ayleid* (3) *Supo al instante que se trataba de un ayleid, un elfo salvaje* (TES).

Un ayleid або ж *un elfo salvaje*, позначає «диких ельфів». Значення слова *un ayleid* не відоме достовірно, проте у відеоігровому світі існує традиційна поема, яка називається вигаданою мовою “Meh Ayleidion” та означає «тисяча переваг переховування, тому можна припустити, що значення, яке закладене в аналізовану реалію – «ті, що ховаються» (ESW).

Для аналізу прикладів реалій на позначення людських рас візьмемо оказіоналізми *los bretones* та *los imperials*:

Слово *el breton* – походить від слова “beratu” з вигаданої мови ельнофекс та означає «напів». Чому цій расі надане таке значення зрозуміло з історії їх походження: *los bretones* – нащадки людей, які родом з провінції Хай Рок. Однак, відповідно до деяких джерел, їх кров є сумішшю людей та ельфів. Через це їх іноді називають “manmeri”, тобто «людина-ельф» (ESW). Приклад вживання аналізованої реалії у висловлюванні: (8) *Las noticias del noble orco cruzado comenzaron a adornar incluso las conversaciones de los bretones, casi siempre mezcladas con cierto temor* (TES).

Реалія *los imperials* у фрагменті(10) *Finalmente, el encargado de los carromatos dio la señal para confirmar que la caravana estaba lista para continuar su camino y Scotti se acomodó en el tercer carromato, con los otros imperials* (TES). Слово *los imperials* позначає людську расу, яка походить із імперії Сироділу, саме тому синонімічно їх називають *cyrodílico*, як у фрагменті (6) *Hacía días o incluso semanas que Turala no había visto un rostro humano, cyrodílico o dunmer* (TES).

Тепер проаналізуємо вигадані тваринні раси. Їх називають *hombres bestia* як у фрагменті (21) *No dejaron de llegar historias acerca de sus hazañas defendiendo caravanas de mercaderes de los bandidos o liberando a hombres bestia de la esclavitud* (TES).

Також їх називають *estos seres* як у фрагменті (22) *Sabía que al decir “estos seres” se refería a los nativos de Tamriel, no a los tsaesci de Akavir como él* (TES).

Найвідомішими представниками раси тварин-людей є:

Los argonian (яких також називають *saxhleel*) – яйцеродна рама людей-рептилій.

В прикладі (5) *No podemos encontrar a la argoniana* (TES) реалія вжита в однині жіночого роду – *la argoniana*.

Los khajiitas – звірораса, яка за зовнішніми ознаками нагадує котячих. Етимологія слова також невизначена, тож, мабуть, слово належить до вигаданої мови. (12) *Los khajiitas* difieren de los humanos y de los elfos no solo en su fisiología ósea y dérmica (el pelaje que cubre sus cuerpos), sino también en su metabolismo y sistema digestivo (TES).

Ідентична ситуація виникає при спробі здійснити структурно-семантичний аналіз реалії *los dreugh*: (11) *En este caso, esta bola es, efectivamente, grom, que es una sustancia creada por los dreugh, una raza submarina de las zonas septentrionales y occidentales del continente* (TES). З контексту стає відомо, що це істоти, які живуть під водою.

Інші істоти, які водночас виступають як реаліями, так і оказіоналізмами є:

El akaviri у фрагменті (9) *El akaviri era como una luna que orbitaba alrededor del príncipe* (TES). *El akaviri* ще інколи називають *el akavir* та є містичною гуманоїдною расою з континенту Акавір. Вони розмовляють однойменною вигаданою мовою “*akaviri*” (ESW).

Існує припущення, що ці істоти приховано перетворюються на *los tsaesci*, які є расою вампірів: (13) *Sabía que al decir “estos seres” se refería a los nativos de Tamriel, no a los tsaesci de Akavir como él* (TES).

У фрагменті (16) *Hoy en día aún no se comprende con exactitud la biología reproductiva de los orcos, y ocurre lo mismo con los duendes, trols, arpías, dreugh, tsaesci, imga, varios daedra y muchos otros* (TES) вказані декілька істот, які вже були проаналізовані. Серед нових для аналізу реалій – *los duendes, los trols, los arpías, los imga*.

Los duendes – істоти схожі на гоблінів, які заселяють острів Солстейм, та живуть маленькими племенами в печерах, руїнах, на верхівках гір (ESW).

Los trols, на відміну від більшості аналізованих реалій, які були okazіональними, є узуальною – вже звичною у фентезійному світі відеоігор. Ця реалія позначає великих волохатих, мавпоподібних істот з гострими іклами, кігтями та довгими потужними руками (ESW).

Los arpiás – теж узуальна реалія, що вживається на позначення крилатих істот, які спілкуються власною мовою (ESW).

Los imga – мавпоподібний народ, який також називають «великі мавпи». Іноді *los imga* голять свої тіла і втирають в шкіру білий порошок, щоб ще більше схожим на альтмерів. *Los imga* вважають людей нижчими істотами, і роблять вигляд, що запах людини надзвичайно огидний для них (ESW).

Реалія *los príncipes daedra* складається з двох елементів – узуальної реалії *príncipes*, та okazіональної – *príncipes daedra*: (4) *Había visitado a los príncipes daedra en Oblivion varias veces, pero cada vez había algo nuevo esperándole* (TES).

Слово *daedra* – граматично правильна форма множини, але в повсякденній мові його використовують і для позначення однини. Пов'язано це, можливо, з тим, що форма однини, *daedrot* також позначає один з родів *daedra* (DAR). *Los príncipes daedra* – сутності, подібні демонам, що мешкають в Облівіоні. Даедра порівнюють з іудейськими демонами – «зазвичай підступними, але деколи благодійними» (ESW).

Реалія *vampiros de ceniza* складається з двох узуальних елементів, які в поєднанні формують okazіональне словополучення: (18) *Páramo de Vvarden y todo Morrowind han estado amenazados desde hace mucho por los legendarios males de Dagoth Ur y sus vampiros de ceniza que viven bajo la Montaña Roja* (TES).

Ідентичною є ситуація з реалією *hombres buitres* у фрагменті: (20) *Si realmente es cierto que sus licántropos son distintos y más poderosos que los nuestros, podrían ser valiosos aliados en nuestro conflicto contra la llegada de hombres buitres desde Bosque Valen* (TES).

Таким самим чином утворена реалія *lagartos arborícolas* у фрагменті: (17) *Los argonianos, al igual que los dreugh, parecen ser formas troglófilas semiacuáticas de los humanos, si bien no se ha aclarado mediante ningún método si los argonianos deberían*

clasificarse con los dreugh, con los hombres, con los mer o (según la opinión de este autor) con ciertos lagartos arborícolas de la Ciénaga Negra (TES).

Серед реалій відеоігрового світу можна виділити притаманні певним расам професії та різновиди занять. Наприклад, *los khajiitas*, проаналізовані раніше, відомі тим, що займаються акробатикою та подорожують разом з пересувними цирками. Тож, реалія *acróbatas khajiitas* може часто зустрічатись під час проходження відеогри: (23) *La multitud estaba mucho menos inquieta, ya que el potentado Versidue-Shaie había organizado una función con un grupo de acróbatas khajiitas (TES).*

Інший приклад *piratas nórdicos* (24) *En los primeros tiempos, los dunmer fueron hostigados o dominados por piratas nórdicos (TES).* В цьому випадку вид діяльності – *piratas* стереотипно приписаний одній з людських рас Скайриму – *los nórdicos*. Норди живуть на півночі – звідси й походження назви. З цієї ж причини вони стійкі до морозу і знані як затяті воїни. Представники цієї раси також відомі під назвою однієї з вигаданої мов “Kul-Do-Od”, що означає «Сини Снігів» (ESW).

Ідентично з словосполученням *los colonos Imperiales* у фрагменті (30) *La casa Hlaalu, en combinación con los colonos Imperiales, se embarcó en una vigorosa campaña de asentamiento y urbanización (TES).* Перший елемент реалії *colonos* – позначає вид діяльності, другий *Imperiales* – расу.

Зараз перейдемо до аналізу інших груп реалій всесвіту The Elder Scrolls. Серед них виділимо реалії на позначення озброєння та броні:

Так, у фрагменті (25) *Estaban acampados cerca de Bethal Gray, en las tierras centrales, y todo lo que he visto eran armaduras de ébano, enanas y daédricas, un magnífico armamento y equipos de asedio (TES)* розбираємо три реалії – *armaduras de ébano*, *enanas* y *daédricas*.

Словосполучення *armaduras de ébano* позначає броню, яка виготовлена з ебоніту. З історії відомо, що ебоніт використовували, зокрема, для виготовлення рукояток зброї, гребінців, мундштуків для люльок і сигарет та деяких духових інструментів. У сазі The Elder Scrolls ебоніт – один з найрідкісніших і найскладніших у пошуку матеріалів. В іграх це матеріал вулканічного походження, дуже цінний у

ковальському мистецтві, оскільки з нього виготовляється дуже потужна зброя та обладунки (ESW).

Другий елемент словосполучення *armaduras enanas* – означає «карликовий» і у грі The Elder Scrolls відноситься до ідентифікації раси *los dwemer*. Проте, така назва обладунків не позначає особливості їх розміру, а лише вказує на походження. Так, ці обладунки виготовлені з міцного металевого сплаву, секрет якого назавжди втрачено зі зникненням *los dwemer* (ESW).

В реалії *armaduras daédricas* другий елемент походить від оказіоналізму, який був проаналізований раніше. Тож, *armaduras daédricas* – це важкий набір броні, присутній у грі The Elder Scrolls V: Skyrim. Зовнішній вигляд комплекту броні демонічний – звідси й назва – темно-чорного кольору, з червоними зонами (ESW).

Словосполучення *una armadura de escamas* є ще одним прикладом реалії на позначення обладунків: (26) *A finales de su decimoquinto año de vida, Emmeg forjó con sus propias manos una armadura de escamas ornamentada, celebrando así un rito de ascensión de su tribu* (TES).

Amadura de escamas – набір легкої броні, який з'являється у грі The Elder Scrolls V: Skyrim (ESW). Про зовнішній вигляд таких обладунків можна судити з назви – покриття схоже на луску. Проте лускаті обладунки – реалії не тільки фентезійного світу. З історії відомо, що луска як обладунок була поширена ще за часів скіфів. Відомо також, що для її виготовлення використовували кістки тварин, товсту дублену шкіру, бронзу та залізо.

Реалія *monstruos infectados* складається з двох узуальних слів та позначає тварин, які перетворились на монстрів після зараження спричиненого мором: (19) *Si la Cerca Fantasmal fallase y hordas de monstruos infectados se desperdigasen por los pueblos y aldeas de Páramo de Vvarden, el Imperio no tendría más remedio que evacuar el distrito de Páramo de Vvarden y abandonarlo a merced de la enfermedad y la corrupción* (TES)

Реалія *huesos de la tierra* позначає одну з унікальних сил для проходження гри, яку надають Творці Каменю острова Солстхайм під час подій The Elder Scrolls V: Dragonborn (ESW).

Значення аналізованої реалії також можна зрозуміти, проаналізувавши контекст, в якому вона використовується: (27) *Uno puede seguir preguntándose si la clasificación adecuada de estas mismas “razas”, utilizando este término impreciso pero útil, debe realizarse a partir de la presunción de una herencia común, y si las diferencias entre ellas han aparecido a causa de la experimentación mágica, las manipulaciones de los llamados “huesos de la tierra” o a causa de los cambios graduales experimentados entre una generación y las siguientes* (TES)

У всесвіті відеоігор значну частину займають реалії пов'язані з політичним та соціальним життям, як у фрагменті (29) *Páramo de Vvarden había sido mantenido como coto administrado por el Templo desde el tratado del armisticio, y salvo por unos cuantos asentamientos de la Gran Casa sancionados por el Templo, Páramo de Vvarden no había estado habitado ni urbanizado previamente* (TES).

Реалія *la Gran Casa sancionados* поселення представників *la Gran Casa*. У регіоні Морровінд існує п'ять організацій, які відомі як *las Grandes Casas*. Вони функціонують як політичні партії в політиці Морровінду, а також контролюють велику частину торгівлі та місцевої адміністрації в провінції (ESW). Тому, наступне словосполучення – *el tratado del armisticio* – позначає результат політичної діяльності *las Grandes Casas* і тому є реалією вигаданого світу.

Ще одна реалія пов'язана із *las Grandes Casas* – *a los consejos rectores de las cinco grandes casas* у фрагменті (32) *Casi cuatro siglos tras la llegada de las Legiones Imperiales, Morrowind sigue ocupada por ellas, con un rey Imperial decorativo, aunque el Imperio ha reservado casi todas las funciones del gobierno local tradicional a los consejos rectores de las cinco grandes casas* (TES). Це словосполучення позначає орган законодавчої влади.

Наступні приклади відносяться до правової та військової системи фентезійного світу:

Аналізуємо шість реалій – *la ley de la casa, la ley Imperial, la ley del Templo, guardias de la casa y de la Legión, los Ordenantes* – з фрагменту: (28) *La ley local se convirtió en una mezcla de la ley de la casa y de la ley Imperial en los distritos de la casa,*

aplicada conjuntamente por guardias de la casa y de la Legión, y la ley del Templo y la ley Imperial aplicadas en el distrito del Templo por los Ordenantes (TES).

Отже, у висловлюванні перелічено низку законів вигаданого законодавства. Під реалією *la ley de la casa* маються на увазі закони видані *las Grandes Casas* (реалія проаналізована вище). Реалія *la ley Imperial* – законодавство видане представниками закону від раси *los imperials*. *La ley del Templo* – закони видані *el Templo* (ця реалія буде проаналізована згодом).

Словосполучення *guardias de la casa y de la Legión* охоплює дві окремі реалії: *guardias de la casa* та *guardias de la Legión*. Перші елементи обох реалій позначають військовий чин – охоронців. Другий елемент першої реалії вже був проаналізований раніше. Другий елемент другої реалії – *la Legión* позначає *la legión imperial* – це військова організація саги *The Elder Scrolls*. На створення такої організації, розробників гри надихнула історія – а саме давньоримський легіон (ESW).

Los Ordenantes – це фракція, відповідальна за підтримку порядку і закону в Морровінді. Вони роблять це від імені *el Templo*, який відіграє значну роль та має велику владу в провінції.

Реалія *sumo sacerdote* стосується релігійного життя і позначає найвищий ранг священнослужителя. Вживається у такому контексті: (31) *Pero tanto como sumo sacerdote como estudioso, me veo obligado a hacer la pregunta más importante: ¿Dónde están las pruebas?* (TES).

У фрагменті (33) *Ignorando las protestas de las otras casas, del Templo, del duque y del consejo del distrito, los pioneros Telvanni han estado invadiendo las tierras salvajes reservadas al Templo* (TES) аналізуємо дві реалії, що стосуються політичного та соціального життя – *consejo del distrito, los pioneros Telvanni*.

Словосполучення *consejo del distrito*, яке складається з двох узуальних лексем, вжито на позначення органу територіальної влади.

Реалія *los pioneros Telvanni* складається з двох елементів – узуального та оказіонального. Другий елемент реалії включає власну назву – *Telvanni*, який є одним з *las Grandes Casas*.

Синонімічні реалії *el consejo Telvanni, asentamientos Telvanni, señores-magos Telvanni* вжиті і у фрагменті (34) *El consejo Telvanni oficialmente desautoriza estos asentamientos Telvanni fuera de control, pero es un secreto a voces que en realidad cuentan con el apoyo y respaldo de ambiciosos señores-magos Telvanni* (TES). Всі вони включають оказіональний елемент – власну назву (антропонім).

Цікавою є також оказіоналізм-реалія *señores-magos Telvanni*. Елемент *señores-magos* є оказіоналізмом, за способом словотвору створений за допомогою словоскладання.

(35) *Pero cuando el rey de Morrowind revocó la prohibición del Templo impuesta desde hacía siglos al comercio y la edificación en Páramo de Vvarden, una cascada de colonos Imperiales y dunmer de la gran casa vinieron a Páramo de Vvarden, expandiendo viejos asentamientos y construyendo otros nuevos* (TES).

У цьому фрагменті аналізуємо реалію *el rey de Morrowind*. Як і попередні приклади вона складається з узуального компонента та власної назви. Слово *Morrowind* створене за допомогою словоскладання слів англійської мови “morrow”, яке означає «ранок» та “wind” зі значенням «вітер», і формує значення «ранішній вітер». «Ранішній вітер» – те, що наступило після якихось важливих подій.

Утворення власних назв – надзвичайно важлива частина створення фентезійних світів, тому не дивно, що розробники та сценаристи відеоігор вкладають в цей процес особливе значення. Ціла історія вигаданих всесвітів закладена у власні назви та їх значення.

Для прикладу, проаналізуємо топонім *la Montaña Roja* у фрагменті (36) *La administración Imperial se enfrenta a muchos desafíos en el distrito de Páramo de Vvarden, pero el más serio son las rivalidades de las grandes casas, la animosidad de los nómadas cenicios, los conflictos internos dentro del Templo mismo, y la peste de la Montaña Roja* (TES). Власна назва *la Montaña Roja* вживається на позначення як острову, так вулкану. Отже, це великий вулкан, який домінує в Морровінді. Острів, на якому знаходиться це вулкан, був названий на честь нього (ESW).

Надалі у фрагменті також згадуються власні назви, що позначають певні населені пункти та географічні об'єкти, наприклад: (37) *Resdayn fue la última provincia en someterse a Tiber Septim; igual que la Ciénaga Negra, nunca fue invadida con éxito, y se incorporó pacíficamente al Imperio por medio de un tratado como la provincia de Morrowind* (TES).

Власна назва *la Ciénaga Negra* несе в собі негативну конотацію, це територія у віртуальному світі гри, де проживають *los argonianos*, аналіз яких було проведено вище. Це чорне болото, де проживають міфічні істоти схожі на людиноподібних ящірок. Самі *argonianos* надають перевагу назві Аргонія, яка більш правильно описує територію їхнього проживання (ESW).

Приклад географічних об'єктів ми можемо розглянути в наступному випадку: (38) *El distrito del Templo incluía la ciudad de Vivec, la fortaleza de Portón del Fantasma y todos los sitios sagrados y profanos (incluyendo las zonas apestadas dentro de la Cerca Fantasmal) y todas las zonas salvajes y sin civilizar de Páramo de Vvarden* (TES).

Portón del Fantasma та *la Cerca Fantasmal* – це дві частини одного цілого. У фантастичній історії гри вони розглядаються як Ворота та Замок, через які можна було потрапити до Червоної Гори, про яку ходили легенди, немов звідти пішла Червона Чума (ESW).

Не менш цікавими є випадки утворення назв географічних об'єктів, наприклад у наступному фрагменті: (39) *Inmediatamente, los iniciados obedecieron e hicieron rodar la gran roca que obstruía la entrada a la Cueva de los Sueños* (TES).

La Cueva de los Sueños – це печера, яка слугувала спеціальним підземним шляхом, який проводив у чарівні королівста Deader. Однак доступ туди був сильно обмежений владою. Тому всі, хто там побували розповідали не дуже фантастичні історії, які багато хто просто вважав за фантазії чи сни (ESW).

The Elder Scrolls: Skyrim перенасичений різноманітними власними назвами, аби досягти ефекту провдоподібності ігрового оточення. І це стосується не лише топонімів та антропонімів, а вигаданих релігій, наприклад: (40) *La adoración a los antiguos antepasados de las tribus a veces era sustituida por la teocracia del monolítico*

templo del Tribunal, y los dunmer crecieron hasta ser una gran nación llamada Resdayn (TES).

Templo del Tribunal – це назва релігії, а не храму, як може здатися на перший погляд. Це релігія, яка поклонялася 3-ом Богам, що були посланцями між звичайними смертними та богами (ESW).

Продовжуючи тему релігій Скайриму, цікавим є наступний випадок: (41) *El emperador Reman III siempre asistía al servicio en el templo del Único, pero su hijo y heredero, el príncipe Juilek, consideraba más político asistir al servicio en un templo diferente en cada fiesta religiosa (TES).*

El templo del Único – це також назва релігії. В світі The Elder Scrolls, відображаючи картину реального світу, існують декілька релігій, які змагаються за звання універсальної. Люди в ігровому оточенні часто сперечаються на тему релігії. І справді, світ TES, перш за все, фантастичний. Тому релігія для мешканців Скайриму є настільки ж важливою, як і політика. Бо лише релігія хоча б якимось чином може пояснити всі фантастичні внутрішньоігрові явища (ESW).

Іноді у світі Скайриму трапляються заплутані випадки, але вони є радше виключеннями: (42) *Este año, le tocaba a la catedral Benevolencia de Mara (TES).*

У цьому випадку *la catedral Benevolencia de Mara* це водночас релігія та Храм. Однак саме ця релігія була категорично радикального, через що спричиняла багато непорозумінь та розбіжностей серед простолюду. Mara була внутрішньоігровим напів-Богом напів-Демоном (ESW).

Не менш цікавим є переклад ергонімів світу Skyrim: (43) *La taberna La cerda y el buitre era el tipo de lugar apartado que a Zuuk le gustaba para este tipo de encuentros (TES).*

La Cerda y el Buitre – це назва таверни, яка була названа так через, що в тавернах часто зустрічаються мандрівники абсолютно різних рас та які йдуть абсолютно різними шляхами, маючи на меті найрізноманітніші цілі. Саме через таке різноманіття цілей мандрівників назва таверни свідчить про різноманітність місцевої «фуанти» оскільки рази в Скайрیمی часто нагадують гібридів тварин з людьми (ESW).

У наступному фрагменті: (44) *Hoy en día, aún se habla de muchos de estos campeones, entre los que se cuentan la Legión Maldita, Gromma el Lampiño y el noble Emmeg Gro-Kayra* (TES).

La Legión Maldita – Це назва кочівної армії оркоподібних істот. Це далеко не пацифічний народ світу The Elder Scrolls (що є очевидним з назви цього легіону) і він був створений для нападу на різні кордони держав-сусідів (ESW).

Що до питання релігії, один із ключових моментів є поданий у цьому прикладі: (45) *El Templo aún era reconocido como la religión mayoritaria, pero el culto a los Nueve Divinos era protegido por las Legiones y alentado por las misiones del culto Imperial* (TES).

Los Nueve Divinos — на відміну від очевидної назви, це, насправді назва релігії, яка охоплює всю сагу ігор The Elder Scrolls. Це найпоширеніша релігія регіону (так само, як християнство у справжньому світі). Те, що це назва релігії можна зрозуміти хіба що з контекстуального оточення, де ця релігія зустрічається. Також, цікавим є той факт, що *los Nueve Divinos* є чимось схожим на слов'янський аналог “Присвята Трійця”.

Що стосується власних назв персонажів, розглянемо такий випадок: (46) *Clavicus Vile: su ámbito es conceder el poder y los deseos por medio de invocaciones rituales y pactos* (TES).

Clavicus Vile – це ім'я та прізвище – антропонім, суміш германського прізвища та грецького імена, створена для відворення художньої складової. Це внутрішньоігровий персонаж, який відомий своїми обіцянками для простолюду, які він інколи не виконував, та за допомогою яких він, начебто, від вкладав мир між богами і людьми.

Схожі поєднання власних назв з мов різного походження проглядається і в цьому випадку: (47) *Hermaeus Mora: su ámbito es escudriñar las mareas del destino, del pasado y del futuro tal y como se leen en las estrellas y la bóveda celeste. En su dominio se encuentran los tesoros del conocimiento y de la memoria* (TES).

Hermaeus Mora – це повелитель знань. Як деструктивних, так і корисних. Це істото не підтримує ані Богів, ані людей. Воно лише підтримує баланс сил між обома.

Цікаво, як латинські та давньогрецькі риси називання проявляються в цьому імені для забезпечення повноцінності художнього замислу.

Принцип безпідставного найменування – *la Tejedora de Telarañas, la Tejedora y la Araña*, яке не керується історичним підґрунтям проявляється в наступному матерілі: (48) *Mephala: su ámbito aparece oculto a ojos de los mortales. Se la conoce como la Tejedora de Telarañas, la Tejedora y la Araña. Su única ocupación parece ser entrometerse en las vidas de los mortales por pura diversion* (TES).

Mephala – лише з її назви неможливо здогадатися, що це за істиво. Насправді ж вона є Богинею похоті та вбивства. Чим вона і займається для задоволення. Однак справжні її наміри та мотиваціях приховані від звичайних смертних. Деякі групи населення вважають *Mephala* справжньою єдиною богинею.

Іноді розробники просто вдаються до запозичення латинізмів, задля надання власним назвам особливо елементу загадковості: (49) *Meridia: su ámbito aparece oculto a ojos de los mortales. Está relacionada con la energía de los seres vivos* (TES).

Meridia – Богиня життя та енергії. Котра є абсолютною протилежністю *Mephala*. Про те, що це особа жіночого роду можна здогадатися лише по закінченню жіночого роду, однак без контекстуального оточення важко зрозуміти, чим є термін насправді. Що до її назви, вона походить від латинського слова *meridies*, що означає полудень.

Дослідивши жіночі власні назви людей може скластися враження, що всі імена, що мають закінчення жіночого роду позначають імена жінок, однак, це знову в ж таки є хибним твердження, як от у випадку з наступним матеріалом: (50) *Namira: su ámbito es la antigua Oscuridad. Se la conoce como Daedra de los Espíritus, señora de distintos espíritus oscuros y umbríos. Se la relaciona con las arañas, los insectos, las babosas y otros seres repulsivos que, por instinto, causan repugnancia a los mortales* (TES).

Namira – це, незважаючи на хибне враження, це принц, а не принцеса. В той час як в синтетичних мовах є чітка відмінність між жіночими та чоловічими закінченнями назв, часто в культурах інших країн вважається припустимо називати чоловіків словами, що мають жіноче закінчення. Як от Принц темряви Наміра це слово арабського походження.

Як ми можемо спостерігати, власні назви та реалії часто мають походження від абсолютно різних мов за генеалогічною класифікацією, як в прикладі з: (51) *Nocturnal: su ámbito es la noche y la oscuridad. Se la conoce como la Dama Nocturna* (TES).

Nocturnal – це слово романського походження. Означає нічний. Однак зі слова *Dama* стає очевидним, що це істота жіночого роду. А саме Принцеса Ночі. Це альтернативна назва в інших народів всесвіту *The Elder Scrolls* принцеси наміри. Цікаво, як за аналогією зі справжнім світом, різні народи називають одного й того ж самого Бога по різному. Наприклад Дажбог – Ра. *Namira* – *Dama Nocturna*.

Наступні теоніми створені за допомогою засобів вигадних мов, тому структурний аналіз стає неможливим. Семантичне ж значення стає відомим з контексту:

Peryite: (52) Peryite: su ámbito es la regulación de los órdenes inferiores de Oblivion. Se le conoce como el Maestro (TES).

Sanguine: (53) Sanguine: su ámbito es la rebeldía y el libertinaje hedonistas, así como la indulgencia apasionada para con los caracteres más tenebrosos (TES).

Vaermina: (54) Vaermina: su ámbito es el reino de los sueños y las pesadillas, desde el que lanza malignos presagios (TES).

Власна назва *Neb-Crescen* є хрематонімом, адже називає зброю – кинджал. (55) “*Se llama Neb-Crescen”, dijo el delgado extraño tras ver que el agradecimiento iluminaba la cara de Gro-Kayra* (TES). Хоч етимологія слова *Neb-Crescen* незнана, бо назва дана вигаданою мовою, та відомо, що цей клинок називають також «Клинок Зради».

Olaf Ojo Único у *Numinex* є хрематонімом, бо позначає заголовок твору. Розглянемо приклад в контексті: (56) *Una de las leyendas más coloridas de la tradición nórdica es el cuento de Olaf Ojo Único y Numinex* (TES). В той же час, аналізований хрематонім включає в себе антропоніми – прізвисько *Olaf Ojo Único* та теонім – ім'я божества *Numinex*.

Сценаристи вигаданого світу не обмежились лише вигадкою нової історія, вони також ввели власні відрізки часу. Наприклад, хрононім *Segunda semilla* як у фрагменті

(57) *El año continúa en Segunda semilla (TES);* або ж *Mitad de año*: (58) *El año continúa en Mitad de año (TES).*

Ще один приклад хрононіму *la Tercera Era* зустрічається у фрагменті (61) *En el año 414 de la Tercera Era, el territorio de Páramo de Vvarden, anteriormente un coto del Templo bajo protección Imperial, se reorganizó como distrito provincial Imperial (TES).*

Власна назва *Cumbres de Normar* є топонімом, оскільки дає найменування горам. Про це відомо з контексту: (59) *Fue educado por el chamán de su tribu, el Grilikamaug, en las cimas de lo que hoy conocemos como Cumbres de Normar (TES).* Та навіть без контексту можна дійти такого висновку, адже перший елемент словосполучення *Cumbres* означає «піки, високі точки».

Топоніми *Redoran, Hlaalu, Telvanni* позначають назви округів, які походять від однойменних назв *Las Grandes Casas*: (60) *El nuevo distrito quedó dividido en los distritos de Redoran, Hlaalu, Telvanni y el Templo, cada uno de ellos administrado separadamente por consejos locales de la casa o sacerdocios del Templo, todos ellos bajo el consejo y consentimiento del duque Dren y del consejo del distrito de Corazón de Ébano (TES).* Структурний розбір аналізованих слів неможливий, оскільки, знову ж таки, ці топоніми є створеними за зразком вигаданих мов.

Ідентична ситуацій складається при аналізі топонімів *Balmora* та *las islas Ascadias* у фрагменті (62) *En las décadas que siguieron a la reorganización, Balmora y las regiones de las islas Ascadias han crecido a ritmo continuo (TES).*

Ще один яскравий випадок використання закінчення жіночого роду для позначення імені чоловіка може проглядатися в наступному випадку: (64) *Sotha Sil se apresuraba por los pasillos ennegrecidos del palacio, medio sumergido en aguas salobres (TES).*

Sotha Sil – Це Бог часу. Він вважався архітектором часу та одним із найсильніших богів Скайриму. *Sotha Sil* можна вважати аналогом грецького Зевса.

У наступному фрагменті вжита велика кількість теонімів – назв фентезійних богів, а також антропонімів – їх прізвиськ: (65) *Azura, príncipe del anochecer y del amanecer; Boethiah, príncipe de las conspiraciones; Herma-Mora, daedra del*

conocimiento; Hircine, el cazador; Malacath, dios de las maldiciones; Mehrunes Dagon, príncipe del desastre; Molag Bal, príncipe de la cólera; Sheogorath, el loco (TES).

Всі вони мають германське, скандинавське, грецьке та латинське походження, для було зроблено для того, аби створити чіткі відмінності між назвами тих чи інших народів, що наповнюють світ The Elder Scrolls.

Для загального культурного різноманіття та легкого запам'ятовування великої кількості власних теонімів. Однак семантика цих теонімів залишається не розкритою без подальшого аналізу інформаційного підґрунтя.

Прізвисько *Devorador de Mundos* вжито у фрагменті (66) *Que sea o no una deidad permanece en cuestión, pero el Alduin de los cuentos tradicionales nórdicos es de hecho un dragón, pero uno tan antiguo y tan poderoso que lo llamaron el “Devorador de Mundos”, y hay escritos que afirman que devora las almas de los muertos para mantener su poder* (TES). Вони вжито для назви міфологічної істоти – дракона. Лише для такої величезної істоти може підійти це прізвисько, адже означає воно – «пожирач світів».

У фрагменті (67) *La mayoría del pueblo nórdico parece creer que su legendario Alduin no es Akatosh, sino otra deidad completamente distinta* (TES) вжито дві власні назви – теоніми *Akatosh* та *Alduin*.

Akatosh – Драконовий Бог Часу є головним божеством та офіційною релігією людських імперій протягом великої частини історії Тамрієля. Він володіє такими якостями як витривалість та незламність.

Alduin – бог спустошення для *los nórdicos* і головний антагоніст. Обидва теоніми створені за допомогою засобів, вигаданих сценаристами і розробниками відеоігор, мов.

Для повного розуміння значень, закладених у реаліях, оказіоналізмах та власних назвах необхідно здійснити структурно-семантичний аналіз цих одиниць безеквівалентної лексики. Та враховуючи те, що велика кількість аналізованих лексичних одиниць була створена засобами авторських мов – здійснення цілісного аналізу, подеколи, було неможливим.

Без адекватного аналізу реалій, оказіоналізмів та власних назв, перекладач не зможе здійснити адекватного перекладу безеквівалентної лексики у відеоігровому

дискурсі. Саме тому, допомогою перекладачу слугують різноманітні довідкові джерела. Найбільше під час дослідження наведених фрагментів та лексичних одиниць, вжитих в них, послугував сайт fandom.com (The Elder Scrolls Wikipedia) – тут збережена та описана історія фентезійного світу Скайрім, а отже подані дефініції практично всіх власних назв та багатьох реалій.

Під час проведення доперекладацького аналізу, перекладач повинен використовувати всі можливі довідкові джерела. Тільки в цьому випадку переклад лексичних одиниць буде здійснено справді якісно та адекватно.

Висновки до розділу 2

Проаналізувати словотвір реалій подеколи зовсім неможливо, адже у фентезійному всесвіті існують безліч вигаданих мов, якими і названі okazіональні реалії (а у фентезійному світі, реалії та okazіоналізми це майже завжди одні й ті самі поняття, оскільки – вигадані явища часто є культурологічними особливостями вигаданих світів). Мета всіх okazіоналізмів – занурити гравця у вигаданий світ, зробити його більш правдоподібним. Часом, деякі назви просто напросто вигадуються опираючись на необґрунтовану фантазію.

Однак більшість реалій утворюються способом поєднання двох або більше вже існуючих слів. Завдяки цьому, okazіоналізми легко розуміються і запам'ятовуються гравцем. Власні назви намагаються імітувати справжні топоніми, оскільки так вони краще закарбовуються в пам'ять і створюють ілюзію правдоподібності внутрішньоігрового світу. Наприклад: Дракононароджений це так людина, яку народив Дракон, а контекстуальне оточення дозволяє гравцеві якомога в коротший термін асоціювати це поняття, щоб зрозуміти загальну картину сценарію.

Сюжет гри – складний і заплутаний. Однак з лінгвістичної точки зору ніяких особливих нюансів в порівнянні зі власними назвами робіт дотичних дискурсів при їх аналізі не існує. Вони або згенеровані випадковим чином опираючись на екстетику звучання, або запозичені зі скандинавських мов (сюжет The Elder Scrolls: Skyrim відбувається на місцевості, що є аналогом країн скандинавії в реальному світі).

Часом виникають непорозуміння з приводу того, що саме означає та чи інша реалія. Це обумовлено аналітичною структурою іспанської мови, коли одне поняття може значити багато речей, а також семантичне оточення певних речей, котрі можуть означати, наприклад, не храм, а релігію, назва якої співзвучна з вигаданим в грі храмом.

РОЗДІЛ 3

СПЕЦИФІКА ЛОКАЛІЗАЦІЇ РОЛЬОВИХ ВІДЕОІГОР

3.1 Лінгвістичні особливості локалізації рольових відеоігор українською мовою

Оказіоналізми, реалії та власні назви – найповніше відображають локалізацію текстів відеоігрового дискурсу. Саме тому, для аналізу лінгвістичних особливостей локалізації відеоігор, здійснюємо перекладацький аналіз вищезгаданих лінгвістичних явищ.

У фентезійному світі Скайриму існують десятки вигаданих рас. Приклади їх відтворення засобами української мови є особливо цікавими при аналізі локалізації рольових відеоігор.

Наприклад, в тексті перекладу зустрічаються два варіанти відтворення okazionalizmu *dunmer*. В одному з випадків – *dunmer* ‘темні ельфи’ застосовується локалізація, оскільки лексема відтворюється шляхом описового перекладу, тобто пояснюється для цільової аудиторії, наближуючи її до «традиційної» реалії світу фентезі, вже відомої українським гравцям: (1) *Cuando las tribus dunmer dispersas se consolidaron como predecesoras de los clanes modernos de las grandes casas, expulsaron a los opresores nórdicos y resistieron con éxito posteriores incursiones* (TES) – *Коли ж розрізнені племена темних ельфів об'єдналися, сформувавши прообрази нинішніх Великих Домів, вони скинули з себе гніт нордів і відгородили себе від подальших набігів* (CC).

В іншому ж прикладі okazionalizm *los dunmer* ‘данмери’ відтворюється шляхом транскрибування і без контексту зрозуміти його значення – важко: (2) *Dirigidos por el legendario profeta Veloth, los antepasados de los dunmer, exiliados de las culturas altmer en la actual isla Estivalia, vinieron a la región de Morrowind* (TES) – *Ведені легендарним пророком Велотом, на землю Морровінда прийшли предки данмерів, покинувши своїх сородичів, відомих нині як альтмерів островів Саммерсет* (CC).

В наведеному фрагменті також зустрічається okazionalizm *altmer* ‘альтмери’ і в цьому випадку він також транскрибується. Тим не менш, по аналогії з попереднім okazionalizmom, міг ми перекладатись як «високі ельфи», згідно з проаналізованим у Розділі 2 значенням цієї лексичної одиниці.

В наступному фрагменті як в тексті оригіналу, так і в тексті перекладу подані два синонімічні варіанти реалії *un ayleid* ‘айлейд’ та *un elfo salvaje* ‘дикий ельф’: (3) *Supo al instante que se trataba de un ayleid, un elfo salvaje* (TES) – *Вона зрозуміла, що це – айлейд, дикий ельф* (CC).

Okazionalizm, який теж водночас виступає реалією, *los príncipes daedra* ‘принци даедра’ локалізується калькуванням першого елементу *los príncipes* ‘принци та транслітерацією другого – *daedra* ‘даедра’: (4) *Había visitado a los príncipes daedra en Oblivion varias veces, pero cada vez había algo nuevo esperándole* (TES) – *Кілька разів Сота відвідував принців даедра в Облівіоні, але він ніколи не міг передбачити, що його очікує* (CC).

Ще один okazionalizm (по сумісництву – реалія) – *argoniana* ‘аргоніанка’ локалізується адаптивним транскодуванням, пристосовуючи вихідне слово (яке є назвою вигаданої раси) до фонетичної структури української мови: (5) *No podemos encontrar a la argoniana* (TES) – *Ми не змогли знайти аргоніанку* (CC).

Ідентична ситуація відбувається і при відтворенні наступних okazionalizmів-реалій:

– *cyrodílico* ‘сироділець’: (6) *Насía días o incluso semanas que Turala no había visto un rostro humano, cyrodílico o dunmer* (TES) – *Вже пройшло багато днів, а то й тижнів, з тих пір, як Турала бачила обличчя людини – сиродільця або ж данмера* (CC);

– *los orsimer* ‘орсімерський’: (7) *Por este motivo, muchos de los campeones de los orsimer viajaban intentando hacer valer como podían ciertas fronteras para la proliferación de su propia especie* (TES) – *Тому багато великих орсімерських воїнів мандрували, усуваючи будь-які перешкоди, що вставали на шляху свого народу* (CC);

– *los bretones* ‘бретонці’: (8) *Las noticias del noble orco cruzado comenzaron a adornar incluso las conversaciones de los bretones, casi siempre mezcladas con cierto*

tetor (TES) – Звістки про благородного воїна-орка були на устах навіть у бретонців, правда, часто тут був присутній і відтінок страху (CC);

– *el akaviri* ‘акавірець’: (9) *El akaviri era como una luna que orbitaba alrededor del príncipe* (TES) – Акавірець був подібний до місяця на орбіті навколо принца (CC);

– *los imperials* ‘імперці’: (10) *Finalmente, el encargado de los carromatos dio la señal para confirmar que la caravana estaba lista para continuar su camino y Scotti se acomodó en el tercer carromato, con los otros imperials* (TES) – Нарешти, караванник дав сигнал до відправлення, і Скотті зайняв місце в третьому возі разом з іншими імперцями (CC).

Деякі фентезійні раси локалізуються за допомогою транскодування. Наприклад, *los dreugh* ‘дреуги’ відтворюється за допомогою змішаного транскодування у наступному висловлюванні: (11) *En este caso, esta bola es, efectivamente, grom, que es una sustancia creada por los dreugh, una raza submarina de las zonas septentrionales y occidentales del continente* (TES) – Він являє собою субстанцію, утворену дреугами, підводною расою, що живе в північній і західній частинах континенту (CC).

Приклад транскрибування реалії на позначення раси – *los khajiitas* ‘каджити’: (12) *Los khajiitas difieren de los humanos y de los elfos no solo en su fisiología ósea y dérmica (el pelaje que cubre sus cuerpos), sino también en su metabolismo y sistema digestivo* (TES) – Каджити відрізняються від людей і ельфів не тільки будовою скелета і фізіологією шкіри – “хутро”, що покриває їх тіла – але і обміном речовин (CC).

Прикладами транслітерації таких реалій є:

– *los tsaesci* ‘цаескі’: (13) *Sabía que al decir “estos seres” se refería a los nativos de Tamriel, no a los tsaesci de Akavir como él* (TES) – Він знав, що вираз “звіролюди” відноситься до споконвічно тамріельських рас, але не до цаескі або акавірців (CC);

– *los bosmer* ‘босмери’: (14) *Hay tres formas de disparar: tirar de la cuerda y soltarla en un solo movimiento continuo, como hacen los bosmer; arrastrar tirando ligeramente con una pausa antes de lanzar, como hacen los khajiitas; o tirar parcialmente de la cuerda, hacer una pausa y terminar de tirar”, Stryngpool disparó la flecha al centro del blanco con una precisión impecable* (TES) – Існує три способи стрільби: натяг і

постріл, як один рух, так роблять босмери; короткий натяг і пауза перед пострілом, так роблять каджіти, і частковий натяг пауза, підсумковий натяг, – Стрінгул випустив стрілу в центр мішені з холодною чіткістю (СС);

– реалія *los orcos* ‘орки’, яка притаманна багатьом фантастичним світам, вжита у фрагменті: (15) *En los días que precedieron a la fundación de Orsinium, el desdeñado pueblo de los orcos estaba reducido al ostracismo y sometido a persecución con mayor frecuencia y encono que su progenie en nuestros días* (TES) – У дні, що передували заснуванню Орсініума, зацькований народ орків постійно піддавався гонінням і переслідуванням ще більш лютим, ніж у наш час їх нащадки (СС). Вже традиційно аналізована реалія локалізується методом транслітерації.

У фрагменті (16) *Ноу en día aún no se comprende con exactitud la biología reproductiva de los orcos, y ocurre lo mismo con los duendes, trols, arpías, dreugh, tsaesci, imga, varios daedra y muchos otros* (TES) – Репродуктивна біологія орків поки ще не зрозуміла до кінця, і це стосується і гоблінів, тролів, гарпій, дреугів, цаескі, імга, різних даедра і багатьох інших (СС) аналізуємо чотири ще не згаданих реалії на позначення рас.

Як і у випадку з реалією *los orcos* ‘орки’, лексичні одиниці *los duendes* ‘гобліни’, *trols* ‘тролі’, *arpías* ‘гарпії’ вже вважають традиційними в жанрі фентезі, тож локалізуються згідно традиції і у відеоігровому дискурсі. А от реалія *imga* ‘імга’ є оказіональною і в цьому випадку транслітерується.

Зустрічаються також випадки калькування реалій на позначення вигаданих рас. Наприклад, *lagartos arborícolas* ‘деревоящери’, втім в тексті оригіналу реалія виступає словосполученням, а в тексті перекладу – лексемою: (17) *Los argonianos, al igual que los dreugh, parecen ser formas troglófilas semiacuáticas de los humanos, si bien no se ha aclarado mediante ningún método si los argonianos deberían clasificarse con los dreugh, con los hombres, con los mer o (según la opinión de este autor) con ciertos lagartos arborícolas de la Ciénaga Negra* (TES) – Аргоніанці, як і дреуги, представляються напівводною троглодітною формою гуманойда, хоча неясно, до якої групи слід їх відносити: до дреугів, людей, мерів або (на думку цього автора) певних деревоящерів Чорнотвані (СС).

Реалія фантастичного світу *vampiros de ceniza* ‘попелясті вампіри’ перекладений у наступного фрагменті методом калькування: (18) *Páramo de Vvarden y todo Morrowind han estado amenazados desde hace mucho por los legendarios males de Dagoth Ur y sus vampiros de ceniza que viven bajo la Montaña Roja* (TES) – *Над Вварденфеллом і всім Морровіндом вже давно нависла загроза - легендарний Дагот Ур і його родичі, попелясті вампіри, які загіздилися під Червоної Горою* (СС).

Схоже локалізована також і реалія *monstruos infectados* ‘моріві тварюки’, проте окрім калькування, перекладачі відеоігри застосували також модуляцію до елементу *infectados* ‘моріві’ від слова «мор», що означає «пошесть»:

(19) *Si la Cerca Fantasmal fallase y hordas de monstruos infectados se desperdigasen por los pueblos y aldeas de Páramo de Vvarden, el Imperio no tendría más remedio que evacuar el distrito de Páramo de Vvarden y abandonarlo a merced de la enfermedad y la corrupción* (TES) – *Якщо Примарна Межа впаде і полчища морових тварюк заповнять міста і села Вварденфелла, у Імперії не залишиться іншого виходу, крім як евакуювати округ Вварденфелл, кинувши прокляті землі на волю долі* (СС).

У відеоігровому дискурсі реалії на позначення вигаданих видів тварин зазвичай відтворюються за допомогою калькування. Наприклад, словосполучення *hombres buitres* ‘стерв’ятники-перевертні’ у фрагменті: (20) *Si realmente es cierto que sus licántropos son distintos y más poderosos que los nuestros, podrían ser valiosos aliados en nuestro conflicto contra la llegada de hombres buitres desde Bosque Valen* (TES) – *Якби мені вдалося знайти докази того, що на півночі існують інші види перевертнів, більші і сильніші за наших, ми могли б спробувати заручитися їхньою допомогою в боротьбі зі стерв’ятниками-перевертнями в Валенвуді* (СС).

(21) *No dejaron de llegar historias acerca de sus hazañas defendiendo caravanas de mercaderes de los bandidos o liberando a hombres bestia de la esclavitud* (TES) – *А слава про його подвиги завжди досягала дому, захищав він купецькі каравани від грабіжників або звільняв поневолених звіролюдей* (СС). В цьому прикладі локалізації застосовано калькування, де словосполучення *hombres bestia* в тексті оригіналу стає лексемою ‘звіролюди’ в тексті перекладу.

Реалія *estos seres* за змістом та контекстом є синонімічною реалії, тож в цільовому тексті перекладається відповідно однаково ‘звіролюди’: (22) *Sabía que al decir “estos seres” se refería a los nativos de Tamriel, no a los tsaesci de Akavir como él* (TES) – Він знав, що вираз “звіролюди” відноситься до споконвічно тамріельських рас, але не до цаескі або акавірців (CC).

Розглянемо наступний приклад – *acróbatas khajiitas* ‘акробати-каджити’: (23) *La multitud estaba mucho menos inquieta, ya que el potentado Versidue-Shaie había organizado una función con un grupo de acróbatas khajiitas* (TES) – Натовн зменшив свій запал, коли потентат Версідью-Шайе викликав на арену трупку акробатів-каджитів (CC). Отже, перший елемент словосполучення перекладений калькуванням, а другий – тракрибуванням.

Подеколи, у відегровому дискурсі адаптуються під цільову аудиторію навіть такі, здавалося б, вже звичні навіть для українського гравця реалії як *piratas*. Це може бути спричинене також тим, що ця лексична одиниця вжита в словосполученні з реалією (і водночас okazіоналізмом) *nórdicos* – *piratas nórdicos* ‘морські розбійники – норди’: (24) *En los primeros tiempos, los dunmer fueron hostigados o dominados por piratas nórdicos* (TES) – У стародавні часи данмерів гнобили, а часом і підчиняли собі морські розбійники – норди (CC).

Реалії, що позначають зброю та обладунки локалізуються наступним чином: (25) *Estaban acampados cerca de Bethal Gray, en las tierras centrales, y todo lo que he visto eran armaduras de ébano, enanas y daédricas, un magnífico armamento y equipos de asedio* (TES) – Вони розбили табір поруч з Бетал Гресем в Хартленд, на імперців були одягнені ебонітові обладунки, двемерська броня і обладунки даедра, у них відмінне озброєння, також я побачив облогові знаряддя (CC).

Отже, реалії *armaduras de ébano, enanas y daédricas* ‘ебонітові обладунки, двемерська броня і обладунки даедра’ загалом перекладені методом калькування в поєднанні з трансформацією – додаванням, для роз’яснення та уточнення значення словосполучень.

Відповідно відтворюється реалія *una armadura de escamas* ‘лускаті обладунки’: (26) *A finales de su decimoquinto año de vida, Emmeg forjó con sus propias manos una*

armadura de escamas ornamentada, celebrando así un rito de ascensión de su tribu (TES) – Під кінець п'ятнадцятого року життя Еммег власноруч викував багато прикрашені лускати обладунки, знак повноліття в його племені (CC).

Реалія *huesos de la tierra* ‘кістки Землі’ відтворюється буквально, тобто методом калькування: (27) *Uno puede seguir preguntándose si la clasificación adecuada de estas mismas “razas”, utilizando este término impreciso pero útil, debe realizarse a partir de la presunción de una herencia común, y si las diferencias entre ellas han aparecido a causa de la experimentación mágica, las manipulaciones de los llamados “huesos de la tierra” o a causa de los cambios graduales experimentados entre una generación y las siguientes* (TES) – Можна поставити собі запитання, чи слід в належній класифікації цих “рас”, використовуючи неточний, але зручний термін, виходячи з припущення про загальні успадковані ознаки, і того, що відмінності між ними виявилися в результаті магічних експериментів, маніпуляцій так званих “кісток Землі”, або процесу послідовних змін, що виявляються в кожному новому поколінні (CC).

Наступний для аналізу фрагмент: (28) *La ley local se convirtió en una mezcla de la ley de la casa y de la ley Imperial en los distritos de la casa, aplicada conjuntamente por guardias de la casa y de la Legión, y la ley del Templo y la ley Imperial aplicadas en el distrito del Templo por los Ordenantes* (TES) – Місцеві закони стали сумішшю законів Домів і імперських законів, а за їх дотриманням спільно стежать варти Домів і охоронці Легіону, в храмовому ж окрузі нагляд за дотриманням законів Храму і Імперії проводять ординатори (CC).

В цьому фрагменті вжито одразу декілька реалій фентезійного світу відеоігри і всі вони перекладаються методом калькування. По перше, закони Скайріму: *la ley de la casa* ‘закони Домів’, *la ley Imperial* ‘імперські закони’, *la ley del Templo* ‘закони Храму’, *la ley Imperial* ‘закони Імперії’. По друге, органи влади Скайріму: *guardias de la casa y de la Legión* ‘варти Домів і охоронці Легіону’, *los Ordenantes* ‘ординатори’.

Реалії *la Gran Casa sancionados* ‘поселення Великих Домів’ та *el tratado del armisticio* ‘Угода про перемир’я’ перекладають дослівно (калькування) у фрагменті: (29) *Páramo de Vvarden había sido mantenido como coto administrado por el Templo desde el tratado del armisticio, y salvo por unos cuantos asentamientos de la Gran Casa*

sancionados por el Templo, Páramo de Vvarden no había estado habitado ni urbanizado previamente (TES) – Вварденфелл перебував у статусі закритого володіння під управлінням Храму з часів Угоди про перемир'я і, якщо не брати до уваги кілька санкціонованих Храмом поселень Великих Домів, залишався безлюдною і нерозвиненою територією (CC).

Така ж ситуація відбувається при перекладі реалії *los colonos Imperiales* ‘імперські колоністи’: (30) *La casa Hlaalu, en combinación con los colonos Imperiales, se embarcó en una vigorosa campaña de asentamiento y urbanización* (TES) – Дім Хлаалу, об'єднавшись з імперськими колоністами, завзято взявся за заселення і розвиток (CC).

Буквально перекладається також реалія *sumo sacerdote* ‘Верховний Жрець’ у фрагменті: (31) *Pero tanto como sumo sacerdote como estudioso, me veo obligado a hacer la pregunta más importante: ¿Dónde están las pruebas?* (TES) – Але як Верховний Жрець і як вчений, я не можу не поцікавитися найважливішим питанням – де ж докази? (CC)

Оказіональне словосполучення *a los consejos rectores de las cinco grandes casas*, яке виступає і реалією фантастичного світу, локалізується за допомогою буквального перекладу ‘правлячі ради П’яти Великих Домів’: (32) *Casi cuatro siglos tras la llegada de las Legiones Imperiales, Morrowind sigue ocupada por ellas, con un rey Imperial decorativo, aunque el Imperio ha reservado casi todas las funciones del gobierno local tradicional a los consejos rectores de las cinco grandes casas* (TES) – І менер, через майже чотири століття після появи Імперських легіонів, вони як і раніше розквартировані в Морровінді. У країні панує маріонетковий імперський король, однак велику частину функцій традиційного місцевого управління Імперія залишила за правлячими радами П’яти Великих Домів (CC).

Наступні реалії вигаданого світу, які також перекладаються буквально – *consejo del distrito* ‘Окружна рада’, *los pioneros Telvanni* ‘першопрохідці Телванні’: (33) *Ignorando las protestas de las otras casas, del Templo, del duque y del consejo del distrito, los pioneros Telvanni han estado invadiendo las tierras salvajes reservadas al Templo* (TES) – Незважаючи на протести з боку інших Домів, Храму, герцога і Окружної

ради, першопрохідці Телванні продовжували втручатися в дикі землі, закріплені за Храмом (CC).

Інші приклади реалій, які включають власні назви, локалізуються поєднанням калькування та транслітерації таким чином: реалія *el consejo Telvanni* ‘Рада Телванні’, реалія *asentamientos Telvanni* ‘поселення Телванні’, реалія (водночас okazіоналізм) *señores-magos Telvanni* ‘маги-лорди Телванні’ у фрагменті:

(34) *El consejo Telvanni oficialmente desautoriza estos asentamientos Telvanni fuera de control, pero es un secreto a voces que en realidad cuentan con el apoyo y respaldo de ambiciosos señores-magos Telvanni (TES) – Рада Телванні офіційно відстороняється від відповідальності за ці самовільні поселення Телванні, але ні для кого не секрет, що честолобні маги-лорди Телванні заохочують і підтримують подібні дії (CC).*

(35) *Pero cuando el rey de Morrowind revocó la prohibición del Templo impuesta desde hacía siglos al comercio y la edificación en Páramo de Vvarden, una cascada de colonos Imperiales y dunmer de la gran casa vinieron a Páramo de Vvarden, expandiendo viejos asentamientos y construyendo otros nuevos (TES) – Коли ж наказом короля Морровінда була знята вікова храмова заборона на торгівлю і поселення на Вварденфеллі, на острів хлинув потік імперських колоністів і данмерів Великих Домів. Старі міста розширювалися, будувалися нові (CC).* В наведеному фрагменті аналізується реалія *el rey de Morrowind* ‘король Морровінда’, яка включає в себе власну назву – топонім *Morrowind*. Отже, перша частина реалії відтворюється за допомогою дослівного перекладу, а друга – транскодування.

У наступному фрагменті проаналізуємо два приклади локалізації: реалії *La administración Imperial* ‘Імперська адміністрація’ і та власної назви *la Montaña Roja* ‘Червона Гора’ (36) *La administración Imperial se enfrenta a muchos desafíos en el distrito de Páramo de Vvarden, pero el más serio son las rivalidades de las grandes casas, la animosidad de los nómadas cenicios, los conflictos internos dentro del Templo mismo, y la peste de la Montaña Roja (TES) – Імперська адміністрація відчуває чимало труднощів в окрузі Вварденфелл, найсерйозніші з яких - протиборство між Великими Домами,*

ворожість кочівників-ешлендерів, внутрішньохрамові конфлікти і мор, що йде з Червоної Гори (CC).

Отже, обидва приклади локалізуються методом буквального перекладу кожного з елементів словосполучень. Це знову доводить, що калькування – найпродуктивніший методі перекладу реалій, оказіоналізмів та власних назв у відеоігровому дискурсі.

Отже, власні назви, зокрема топоніми, зазвичай перекладаються методом калькування. Локалізація топонімів у рольових відеоіграх надзвичайно важлива, адже географічні назви, особливо у фентезійних світах, несуть велике семантичне забарвлення, а отже їх неправильний переклад може призвести до неадекватного сприйняття лексичної одиниці читачем чи слухачем.

Саме тому перекладачі вдалися до калькування при локалізації топоніму *la Ciénaga Negra* ‘Чорнотвань’: (37) *Resdayn fue la última provincia en someterse a Tiber Septim; igual que la Ciénaga Negra, nunca fue invadida con éxito, y se incorporó pacíficamente al Imperio por medio de un tratado como la provincia de Morrowind* (TES) – *Ресдайн став останньою провінцією, підпорядкованою Тайберу Септиму, – завойовницька кампанія, як і в випадку з Чорнотванню, не мала тут успіху, і до складу Імперії країна увійшла в результаті дипломатичної угоди, ставши імперської провінцією Морровінд* (CC).

Топоніми *Portón del Fantasma* ‘Примарні Врата’ та *la Cerca Fantasmal* ‘Примарна Межа’ відтворені калькуванням: (38) *El distrito del Templo incluía la ciudad de Vivec, la fortaleza de Portón del Fantasma y todos los sitios sagrados y profanos (incluyendo las zonas apestadas dentro de la Cerca Fantasmal) y todas las zonas salvajes y sin civilizar de Páramo de Vvarden* (TES) – *У Храмовий округ увійшли місто Вівек, фортеця Примарні Врата, всі як священні, так і нечестиві місця (в тому числі уражені мором землі всередині Примарної Межі), а також всі незаселені і дикі місцевості Вварденфелла* (CC).

За цією аналогією локалізується й наступна власна назва *la Cueva de los Sueños* ‘печера Мрій’ у фрагменті: (39) *Inmediatamente, los iniciados obedecieron e hicieron rodar la gran roca que obstruía la entrada a la Cueva de los Sueños* (TES) – *Йому*

негайно підкорилися, відкочуючись величезний валун, що закриває вхід до печери Мрії (CC).

Тим же методом локалізується ергонім *templo del Tribunal* ‘Храм Трибуналу’: (40) *La adoración a los antiguos antepasados de las tribus a veces era sustituida por la teocracia del monolítico templo del Tribunal, y los dunmer crecieron hasta ser una gran nación llamada Resdayn (TES) – Згодом на зміну древньому племінному поклонінню предкам прийшла теократія Храму Трибуналу, і держава данмерів прославилася під ім'ям Ресдайн* (CC).

Інші назви храмів також відтворюються за допомогою калькування:

– *el templo del Único* ‘Храм Єдиного’: (41) *El emperador Reman III siempre asistía al servicio en el templo del Único, pero su hijo y heredero, el príncipe Juilek, consideraba más político asistir al servicio en un templo diferente en cada fiesta religiosa (TES) – Імператор Реман III завжди відвідував служби в Храмі Єдиного, а його син і спадкоємець принц Джуйлек, навпаки, вважав політично вірним в кожен релігійне свято відправлятися в різні храми* (CC).

– *la catedral Benevolencia de Mara* ‘собор Милості Марі’: (42) *Este año, le tocaba a la catedral Benevolencia de Mara (TES) – У цьому році він вибрав собор Милості Марі* (CC).

Відповідно локалізується й ергонім *La cerda y el buitre* ‘Свиня і стерв'ятник’ – калькуванням, у висловлюванні: (43) *La taberna La cerda y el buitre era el tipo de lugar apartado que a Zuuk le gustaba para este tipo de encuentros (TES) – Таверна «Свиня і стерв'ятник» була одним з тих віддалених містечок, які Зуук вважав за краще для ділових зустрічей* (CC).

Наступний приклад відтворення ергоніму *la Legión Maldita* ‘Проклятий Легіон’: (44) *Hoу en día, aún se habla de muchos de estos campeones, entre los que se cuentan la Legión Maldita, Gromma el Lampiño y el noble Emmeg Gro-Kayra (TES) – Про багатьох з них пам'ятають і понині, серед них Проклятий Легіон, Громміт Безволосий і благородний Еммег гро-Кайра* (CC).

Теоніми у відеограх можуть локалізуватись за допомогою дослівного перекладу. Так, теонім *los Nueve Divinos* ‘Дев’ять Божеств’ перекладений методом калькування:

(45) *El Templo aún era reconocido como la religión mayoritaria, pero el culto a los Nueve Divinos era protegido por las Legiones y alentado por las misiones del culto Imperial* (TES) – *Храм як і раніше залишився головною релігією, однак шанування Дев’яти Божеств користується заступництвом Легіону і заохочується місіонерами Імперського культу* (CC).

Часто зустрічаються випадки транскодування теонімів:

– *Clavicus Vile* ‘Клавікус Вайл’ – перший елемент словосполучення транслітерується, другий – транскрибується: (46) *Clavicus Vile: su ámbito es conceder el poder y los deseos por medio de invocaciones rituales y pactos* (TES) – *Клавікус Вайл, чия сфера обдарування сил і здійснення бажань за допомогою ритуалів і погоджень* (CC).

– *Hermaeus Mora* ‘Хермеус Мора’ – перший елемент транскрибується, другий – транслітерується: (47) *Hermaeus Mora: su ámbito es escudriñar las mareas del destino, del pasado y del futuro tal y como se leen en las estrellas y la bóveda celeste. En su dominio se encuentran los tesoros del conocimiento y de la memoria* (TES) – *Хермеус Мора, чия сфера читання потоків Долі, минулого і майбутнього, небес і зірок, він володар скарбів знань і пам’яті* (CC). Окрім власної назви у фрагменті також вжита реалія *las mareas del destino*, яка локалізується калькуванням ‘потокі Долі’.

– *Mephala* ‘Мефала’ відтворюється за допомогою транслітерації у фрагменті: (48) *Mephala: su ámbito aparece oculto a ojos de los mortales. Se la conoce como la Tejedora de Telarañas, la Tejedora y la Araña. Su única ocupación parece ser entrometerse en las vidas de los mortales por pura diversion* (TES) – *Мефала, чия сфера смертними не пізнана, відома під іменами прядильниці Сіток, Прядильниці і Паучиха; відомо лише, що вона втручається в справи смертних для власної розваги* (CC).

Також в аналізованому висловлюванні подані приклади прізвиськ – *la Tejedora de Telarañas, la Tejedora y la Araña* ‘прядильниця Сіток, Прядильниця і Паучиха’, які перекладаються методом калькування.

– *Meridia* ‘Меридія’ локалізується методом адаптивного транскодування: (49) *Meridia: su ámbito aparece oculto a ojos de los mortales. Está relacionada con la energía de los seres vivos* (TES) – Меридія, чия сфера смертними не пізнана, пов'язана з енергіями всього живого (CC).

– теонім *Namira* ‘Наміра’ – транслітерується: (50) *Namira: su ámbito es la antigua Oscuridad. Se la conoce como Daedra de los Espíritus, señora de distintos espíritus oscuros y umbríos. Se la relaciona con las arañas, los insectos, las babosas y otros seres repulsivos que, por instinto, causan repugnancia a los mortales* (TES) – Наміра, чия сфера древня Тьма; відома як Дух Даедра, правителька різних духів п'тьми і тіней; асоціюється з павуками, комахами, личинками, і іншими відразливими тварюками, що вселяє смертним непереборну відразу (CC).

Окрім теоніму в аналізованому фрагменті вжита також інша власна назва, а саме антропонім (прізвисько) *Daedra de los Espíritus* ‘Дух Даедра’, який відтворюється поєднанням калькування та транслітерації. Також тут наведений приклад калькування при перекладі реалії – *espíritus oscuros y umbríos* ‘дух п'тьми і тіней’.

– *Nocturnal* ‘Ноктюрнал’ – транскрибування: (51) *Nocturnal: su ámbito es la noche y la oscuridad. Se la conoce como la Dama Nocturna* (TES) – Ноктюрнал, чия сфера ніч і темрява; відома як Повелителька Ночі (CC). Також аналізуємо приклад антропоніму *la Dama Nocturna*, який перекладений калькуванням ‘Повелителька Ночі’, в якому перший елемент відтворений за допомогою лексико-семантичної трансформації – модуляції.

– теонім *Peryite* ‘Періайт’ перекладено за допомогою транскрибування: (52) *Peryite: su ámbito es la regulación de los órdenes inferiores de Oblivion. Se le conoce como el Maestro* (TES) – Періайт, чия сфера нижчі рівні Облівіона, відомий як Наглядач (CC). Ще одна власна назва вжита у висловлюванні – прізвисько *el Maestro* ‘Наглядач’, яке локалізовано за допомогою модуляції.

Також звернемо увагу на словосполучення *los órdenes inferiores de Oblivion* ‘нижчі рівні Облівіона’, яке є реалією, що вміщує в себе топонім. Отже в загальному ця реалія відтворена за допомогою калькування, а власна назва в ній – транслітерацією.

– теонім *Sanguine* ‘Сангвін’ перекладено за допомогою транскрибування: (53) *Sanguine: su ámbito es la rebeldía y el libertinaje hedonistas, así como la indulgencia apasionada para con los caracteres más tenebrosos* (TES) – Сангвін, чия сфера радість життя і гулянки, а також поблажливість до темних натур (CC).

– власна назва *Vaermina* ‘Верміна’ транскрибується у фрагменті (54) *Vaermina: su ámbito es el reino de los sueños y las pesadillas, desde el que lanza malignos presagios* (TES) – Верміна, чия сфера царство снів і нічних жахів, і з чийого царства виходять лихі прикмети (CC).

Калькуванням локалізуються у відеоігровому дискурсі також хрематоніми. Наприклад, власна назва *Neb-Crescen* ‘Хижий Дзьоб’ у фрагментів: (55) “*Se llama Neb-Crescen*”, *dijo el delgado extraño tras ver que el agradecimiento iluminaba la cara de Gro-Kayra* (TES) – Його називають Хижий Дзьоб, – заговорив худий незнайомец, помітивши збудження на обличчі гро-Кайри (CC).

Хрематонім *Olaf Ojo Único y Numinex* ‘Олаф Одноокий і Нумінекс’, який представляє заголовок твору є прикладом калькування в поєднанні з транслітерацією окремих елементів – антропонімів: (56) *Una de las leyendas más coloridas de la tradición nórdica es el cuento de Olaf Ojo Único y Numinex* (TES) – Серед найбільш яскравих легенд нордського фольклору існує сказання про Олафа Одноокого і Нумінекса (CC).

Хрононім, який виступає водночас і okazaionalізмом, і реалією, *Segunda semilla* ‘Друге зерно’ також відтворюється буквально перекладом: (57) *El año continúa en Segunda semilla* (TES) – Рік триває, настає місяць Другого зерна (CC).

Ще один okazaionalний хрононім *Mitad de año* ‘місяць Середини року’ відтворюється за аналогією з попереднім: (58) *El año continúa en Mitad de año* (TES) – Рік триває, настає місяць Середини року (CC).

Власна назва *Cumbres de Normar* ‘Нормарські Висоти’ частково локалізована методом калькування – Cumbres ‘Висоти’, частково методом адаптивного

транскодування *Normar* ‘Нормарські’: (59) *Fue educado por el chamán de su tribu, el Grilikamaug, en las cimas de lo que hoy conocemos como Cumbres de Normar (TES) – Він був вирощений шаманом свого племені, Грілікамогом, в горах, нині званих Нормарські Висоти (CC).*

Власні назви у вигаданих світах відеоігор також можуть перекладатись методом транскодування (транслітерації та транскрибування), за умови, якщо вони не є семантично-забарвленими.

Наприклад, назви округів *Redoran* ‘Редоран’, *Hlaalu* ‘Хлаалу’, *Telvanni* ‘Телванні’ транслітеровані відповідно до норм та правил транслітерації української мови: (60) *El nuevo distrito quedó dividido en los distritos de Redoran, Hlaalu, Telvanni y el Templo, cada uno de ellos administrado separadamente por consejos locales de la casa o sacerdocios del Templo, todos ellos bajo el consejo y consentimiento del duque Dren y del consejo del distrito de Corazón de Ébano (TES) – Новий регіон був розділений на округи Редоран, Хлаалу, Телванні і Храмовий, кожним з яких управляли місцеві ради Домів або священики Храму, під наглядом і зі схвалення герцога Дрена і Окружної ради в Ебонхарті (CC).*

В той же час назви округів також локалізуються методом калькування, наприклад, *el Templo* ‘Храмовий’ – в попередньому фрагменті, та *Imperial* ‘Імперський’ в наступному: (61) *En el año 414 de la Tercera Era, el territorio de Páramo de Vvarden, anteriormente un coto del Templo bajo protección Imperial, se reorganizó como distrito provincial Imperial (TES) – У 3Е 414 територія Вварденфеллу, до цього будиши закритим володінням Храму під заступництвом Імперії, була реорганізована в Імперський провінційний округ (CC).*

Назви регіонів транскодуються, знову ж таки, якщо сценаристи не заклали в ці топоніми особливого значення. Наприклад, *Balmora* ‘Балмора’ (транслітерація) та *las islas Ascadias* ‘Аскадіанські острови’ (адаптивне транскодування) у фрагменті: (62) *En las décadas que siguieron a la reorganización, Balmora y las regiones de las islas Ascadias han crecido a ritmo continuo (TES) – Протягом десятків років, після реорганізації, Балмора і поселення в регіоні Аскадіанських островів постійно зростали (CC).*

Сюди відносяться також приклади *Caldera* Кальдера (транслітерація) у *Pelagiad* Пелагіад (транслітерація) з фрагменту (63) *Caldera y Pelagiad son asentamientos completamente nuevos, y todos los fuertes de la Legión se expandieron para acomodar guarniciones más grandes* (TES) – *Утворилися нові міста – Кальдера і Пелагіад, а форти Легіону були розширені, щоб вмістити ставші численні гарнізони* (СС).

Антропоніми найчастіше також відтворюють транслітерацією чи транскрибуванням. Наприклад, ім'я *Sotha Sil* ‘Сота Сіл’ – транслітеровано у фрагменті: (64) *Sotha Sil se apresuraba por los pasillos ennegrecidos del palacio, medio sumergido en aguas salobres* (TES) – *Сота Сіл йшов так швидко, як тільки міг почорнілими залами палацу, наполовину заповненими солонуватою водою* (СС).

Наступний фрагмент перенасичений прикладами локалізації антропонімів, серед них особових імен та прізвиськ: (65) *Azura, príncipe del anochecer y del amanecer; Boethiah, príncipe de las conspiraciones; Herma-Mora, daedra del conocimiento; Hircine, el cazador; Malacath, dios de las maldiciones; Mehrunes Dagon, príncipe del desastre; Molag Bal, príncipe de la cólera; Sheogorath, el loco* (TES) – *Азура, Принц Світанку і Смеркання; Боеція, Принц Інтриг; Херма-Мора, даедра Знання; Хірсін, Мисливець; Малакат, Бог Проклять; Мерунес Дагон, Принц Руїнування; Молаг Бал, Принц Гніву; Шеогорат, Божевільний* (СС).

Особові імена *Azura* ‘Азура’, *Herma-Mora* ‘Херма-Мора’, *Malacath* ‘Малакат’, *Dagon* ‘Дагон’, *Molag Bal* ‘Молаг Бал’, *Sheogorath* ‘Шеогорат’ – локалізуються методом транслітерації. Особові імена *Boethiah* ‘Боеція’ та *Mehrunes* ‘Мерунес’ – транскрибуються відповідно до звучання в потоці мови. Особове ім'я *Hircine* ‘Хірсін’ локалізується методом адаптивного транскодування, оскільки в українській мові словам, які позначають чоловічий рід притаманне закінчення –н.

Усі згадані вище прізвиська відтворюються калькуванням: *príncipe del anochecer y del amanecer* ‘Принц Світанку і Смеркання’, *príncipe de las conspiraciones* ‘Принц Інтриг’, *daedra del conocimiento* ‘даедра Знання’, *el cazador* ‘Мисливець’, *dios de las maldiciones* ‘Бог Проклять’, *príncipe del desastre* ‘Принц Руїнування’, *príncipe de la cólera* ‘Принц Гніву’, *el loco* ‘Божевільний’.

Калькування прізвиська *Devorador de Mundos* ‘Пожирач світу’ зустрічається також і у фрагменті: (66) *Que sea o no una deidad permanece en cuestión, pero el Alduin de los cuentos tradicionales nórdicos es de hecho un dragón, pero uno tan antiguo y tan poderoso que lo llamaron el “Devorador de Mundos”, y hay escritos que afirman que devora las almas de los muertos para mantener su poder* (TES) – *Чи справді він істота божественна чи ні, залишається питанням, але Алдуїн з нордського фольклору – це дракон, настільки древній і настільки могутній, що іноді його ще називають “Пожирачем світу”, а в деяких джерелах говориться про те, що він поїрає душі мертвих, щоб підтримати свої сили* (CC).

Інші приклади локалізації прізвиськ знаходимо у фрагменті: (67) *La mayoría del pueblo nórdico parece creer que su legendario Alduin no es Akatosh, sino otra deidad completamente distinta* (TES) – *Більшість нордів переконані, що їх легендарний Алдуїн зовсім не Акатош, а зовсім інша сутність* (CC). Обидва антропоніми *Alduin* ‘Алдуїн’ *Akatosh* ‘Акатош’ локалізовані методом транслітерації.

При здійсненні перекладацького аналізу виявлено, що переважаючими методами локалізації оказіоналізмів, реалій та власних назв є калькування та транскодування (зокрема, транслітерація, транскрибування, адаптивне транскодування).

3.2 Екстралінгвістичні особливості локалізації рольових відеоігор українською мовою

(101) В Німеччині на законодавчому рівні заборонене використання нацистської символіки. Це значить, що будь-яке зображення свастики доводиться прибирати з гри, призначеної для розповсюдження на території Німеччини. Дуже відомими є міжнародні конфлікти, які відносяться до ігор серії “Wolfenstein” від компанії Bethesda. В деяких випадках, собак охоронців, на рівнях гри в нацистського замку довелося замінити на шурів. На території Австрії та Німеччини гра “Wolfenstein: The New Order (2014)” піддалася суворому лексичному цензуруванню, А в “Wolfenstein II: The New Colossus” у Гітлера навіть прибрали його характерні вуса,

називали його канцлером, а свастику взагалі замінили на специфічний символ із трьома відгалуженнями замість чотирьох (WTNO).

(102) Події багатьох ігор відбуваються на конкретних локаціях, тому українські вивіски на вулицях Берліну виглядатимуть дивно. Надписи на стінах німецькою мовою мусять бути німецькою, і неважливо чи зможе зрозуміти сенс прочитаного гравець (WTNO).

(103) Не менш цікавим є приклад гри Animal Crossing the New Leaf. Animal Crossing – це гра-симулятор, суть якої полягає в керуванні маленьким містечком. Тобто, по суті, це симулятор життя в маленькому містечку. Як і в будь-якому поселенні, в грі проводяться свої різноманітні заходи, нові люди шукають поселення, а невдоволені його покидають. Гра пронизана різноманітними святкуваннями і ці святкування, на диво, різняться від кожного окремого регіону. Було б нелогічним включати в гру призначену для російського регіону святкування Дня подяки, який особливої популярності в цій країні не набув. Або Китайський новий рік, досвід святкування якого буде далеким європейському чи американському гравцеві (AC).

(104) Китай завжди характеризувався особливою цензурою що до відеоігор. Китайська влада має переважно комуністичні характеристики, що можливо обумовлює її насторогу, що до такого виду інтерактивного мистецтва. Більше до, до нещодавна в Китаї було заборонено продавати ігрові консолі провідних відеоігрових компаній, лише кілька років тому це ембарго було знято. Такі ігри як DOTA 2 від компанії Valve для Китаю робляться з суворою цензурою крові, жорстокості та насильства. Тому персонажів гри DOTA 2 моделювали з урахуванням того, що кров мала відмінний від зеленого колір, а всі зображення черепів були замінені на зображення тварин.

(105) Відносно нова гра Call of Duty Modern Warfare висвітлює альтернативний фіктивний сценарій війни, в якій показують сутички військ російської Федерації та США. Однак для Росії локалізація продукту була здійснена за рахунок заміни, скрізь де це тільки можливо російських військових на фіктивну групу російськомовних терористів. При цьому, навіть прапори Російської Федерації були замінені на

особливі вигадані прапори, однак зі схожими кольорами. Таким чином досягається ефект контекстуальної здогадки.

(106) В популярній серії ігор Grand Theft Auto від студії-розробників Rockstar North показується приклад того, як проблеми локазації стосуються внутрішнього ігрового світу. Одна з місій гри передбачає крадіжку автомобіля на 1-му поверсі. Однак багато з гравців повідомляли про проблему, коли машину просто неможливо було знайти. Вся справа в тому, що відлік поверхів в Сполучених Штатах починається з 0-го поверху, а не з першого, як це прийнято позначати в країнах пострадянського простору.

(107) Цікавим випадком локалізації є сцена з гри Fallout від Bethesda Game Studios, де персонаж показує надпис рукою. Робить він це справа на ліво, щоб інші персонажі могли повільно прочитати слово “PELIGRO”. Однак для інших країн, цей надпис було повністю перемальовано, а для арабських країн, персонаж показував даний надпис справа наліво та іншою рукою, аби це виглядало більш правдоподібним чином (F4).

(108) В грі-симуляторі Microsoft Flight Simulator зображаються різні куточки світу в різні пори року. Сама гра представляє собою правдоподібний авіа-симулятор тренажер. Різні куточки світу в залежності від пори року будуть виглядати по-різному. Якщо зима в субтропічних поясах буде холодною, то в тропіках та екваторіальних зонах вона можливо майже ніяк не проявляється. Саме для цього розробники створили реалістичну симуляцію погодних умов під назвою “Microsoft Weather Simulation Engine”. Розробникам чи гравцям не потрібні виставляти адекватні погодні умови вручну, цю роботу виконує алгоритм, який збирає дані про погодні умови у більшості країн світу та відзеркалює їх у грі.

(109) У фантастичній серії ігор Heroes of Might And Magic є спеціальні камені та кристали, або їх ще називають “руни”. Ці руни надають особливі магічні властивості персонажам, що урізноманітнює ігровий процес. Однак різні країни мають різні асоціації з кольорами. Тому для Великобританії зелений камінь, який в іспанській мові звався “Runa de La Vida” в Британії звався “Rune of Greed” (руна жадібності) (TES).

(110) Ще один незвичайний приклад застосування кольорів при локалізації відеоігрових аспектів є спеціальне коло, яке позначає нестандартних ігрових персонажів гри *The Sleeping Dogs*. Це коло має рожевий колір лише в Китаї. Міся дослідження причин зміни кольору стало очевидно, що рожевий колір співзвучний зі словом “чужинець” в китайській мові.

(111) В грі *Microsoft Flight Simulator* також присутня можливість перегляду внутрішнього салону літака. Цікавим став той факт, що як і в справжньому японському літаку, на борту повітряного судна відсутнє місце під номером 4, що в японській співзвучне зі словом “смерть”, щ озвучить як “сі”.

(112) Гра *Grand Theft Auto San Andreas* від розробників *Rockstar North* має унікальну особливість, що в певних моментах слово “покидьок” перекладається як вуглепластик. Довго причиною цього дивного вважалася помилка при перекладі сленгу. Як виявилось, раніше відеоігри перекладали за допомогою систем машинного перекладу, які сплутали іспанське нецензурне слово “cabron” (козел) з іншим іспанським слово “carbon” (від. Ісп. вуглепластик), бо воно було найближчим по написанню.

Цікаво, що ця помилка до сих вважається канонічною, тому часто навіть в нових частинах серії можна почути вираз: “Ей ти, вуглепластик, йди-но сюди!”.

Висновки до розділу 3

1. Процес локалізації має досить передбачувані закономірності лінгвістичного відтворення. Власні назви та okazіоналізми відтворюються за допомогою калькування, а також транскодування (транслітерації та транскрибції). Інші лінгвістичні особливості були характерні на лише процесу локалізації відеоігор і складали переважну меншість всіх випадків. Іноді доводилося вдаватися до таких трансформацій як модуляція та додавання. Оскільки іспанська мова має аналітичний характер, додавання допомагало прояснити зміст висловлюваного, в той час як модуляція дозволила виправляти найважчі випадки проблем розуміння.

Неабияку вигадливість розробників можна було спостерігати в особливостях створення власних назв та okazіоналізмів, що намагалися перегукуватися зі реальним реальним, аби у гравця виникали більш зрозумілі асоціації. Наприклад «Червона Чума». За історію людства не було червоної чуми, однак була Чорна Чума в Англії 1566 р. Цікаво, що розробники гри вирішили теж назвати свою чуму кольором, тим паче таким, який викликає в людей почуття тривоги, оскільки червоний колір майже у всіх культурах світу асоціюється із кров'ю.

Більшість випадків були взяті зі сценарію гри The Elder Scrolls: Skyrim (іспанський варіант локалізації) від Bethesda Game Studios та перекладено на українську мову.

2. З іншого боку, екстралінгвістичні випадки показали набагато різноманітніші, хоч і складніші для упорядкування та аналізу результати, коли методи культурологічної адаптації підпорядковувалися складним позамовним феноменам. Наприклад, часом застосовувалися такі прості локалізаційні прийоми, як передача кольорів поміж різними націями, однак іноді правильна адаптація вимагала від перекладача серйозного та ґрунтовного дослідження не тільки гри, а ще й її цільової аудиторії та специфічних вподобань цієї аудиторії.

Екстралінгвістичні випадки були проаналізовані на випадках відеоігор не тільки Bethesda а й інших ігрових студії для відображення повноцінної картини відеоігрового дискурсу.

ВИСНОВКИ

Основна мета дослідження, а саме перекладацький, лінгвістичний та екстралінгвістичний аналіз сюжетної складової в рамках відеоігрового дискурсу на матеріалі відеоігор компанії Bethesda – була досягнута. А також, були виявлені закономірності при перекладі цих явищ і розглянута та побудована їх класифікація.

Провівши детальний аналіз процесу локалізації лінгвістичних та екстралінгвістичних явищ може скластися хибне враження, що локалізація підпорядковується майже хаотичним чинникам. Однак це не зовсім так, – незважаючи на непередбачувані стимули появи позамовних явищ, які в оточуючому світі можуть виникати значно швидше за їхні мовні відображення, локалізація завжди має свої закономірності та характеристики.

Проблема локалізації відеоігор обумовлюється наявністю окремого дискурсу – відеоігрового, який з'явився відносно нещодавно і має дуже широкі межі впливу. Він має риси масмедійного, художнього та технічного дискурсів. Від найпростіших аркадних ігор на проєктів AAA класу з багатомільйонним бюджетом, що належать до, іноді, абсолютно непов'язаних жанрів та в яких використовуються революційні на сьогоднішній день ігрові механіки. Відеогра – це надзвичайно широкий термін, тому як включає в себе низку культурологічних, соціальних та творчих чинників.

В цій роботі я успішно дослідив феномен локалізації з двох боків: мовного та позамовного. І було зроблено висновки, що незважаючи на їх безпосередній зв'язок, мовні явища лише підпорядковуються позамовним для досягнення передчі змісту, однак зміст абсолютно не обумовлюється мовної формою, оскільки, як було зазначено у вступі, мовні явища не є стимулом а лише формою відтворення.

Що до лінгвістичних явищ дослідження, як і очікувалося, кількісна ситуація виявилася досить передбачуваною, адже мовознавчий аспект локалізації не сильно відрізняється від перекладів інших видів дискурсу – найбільшій відсоток випадків локалізації таких явищ склало калькування та транскодування (транслітерація та траскрибція, разом, та як окремі явища).

Така ситуація виникла через те, що розробники гри та сценаристи навмисне намагалися розробити правдоподібні власні назви, які хоча б якимось чином перегукувалися із реальним світом. Це критично необхідно для того, аби в потенційного гравця виникали асоціації і він переносити віртуальні назви на інформаційне підґрунтя реального світу. *The Elder Scrolls Skyrim* – надзвичайно глибока гра, в ній тисячі вигаданих термінів. Тому не слід забувати, що перш за все це інтерактивний продукт дозвілля, вона має нести в собі відтінок розваги. Не можна перенасичувати її складною термінологією, бо в її вивченні для гравця не буде нічого цікавого.

Під час роботи, було зроблено висновки, що у фантастичних творах переважна більшість okazіоналізмів та реалій є одним і тим самим поняттям. Оскільки культурологічні явища створені для передачі задумки вигаданого сюжету часто є новоутвореннями, що беззаперечно робить їх okazіоналізмами, які створюються виключно для конкретного твору для вирішення конкретного художнього завдання.

Такий само підхід було використано і для створення okazіоналізмів. Вони хоч і є новими словами своєї суті, однак на практиці легко розуміються навіть без контексту. Для них використовується метод поєднання вже існуючих слів. А асоціації, що з ними виникають подаються поступово через аудіо-візуальне відображення, аби гравець зміг побачити сенс почутого okazіоналізму.

Така лінгвістична ситуація при перекладі такого виду дискурсу очевидна, оскільки об'єкт перекладу, а саме реалії, okazіоналізми та власні назви перекладаються ледь не дослівно, хоча з певними нюансами, які неодмінно варто враховувати при їх відтворенні. Екстралінгвістичні ж явища були показані з якомога детальнішого боку враховуючи всі особливості їх відтворення, в тому числі різноманітні критерії класифікації.

У цій кваліфікаційній роботі було розглянуто низку різноманітних прикладів локалізації відеоігор на конкретних випадках, деякі з них було проілюстровано та протиставлено для відображення загальної картини різноманіття та хаотичної природи їх утворення.

Жоден шаблон перекладу не здатен відтворити все різноманіття культури людей. А локалізація – це прямий переклад змісту і його підлаштування з одних культур на інші. Всі лінгвістичні приклади були показані на матеріалі ігор Bethesda Game Studios, в той час як екстралінгвістичні були проілюстровані на матеріалі чисельний відеоігор різних жанрів, аби показати ширшу картину проблем феномену локалізації.

Завдання роботи, а саме: розглянути суть процесу локалізації, виокремити основні відмінності процесу локалізації в сучасній лінгвістиці від процесів перекладу та культурної адаптації; охарактеризувати лінгвістичні та екстралінгвістичні явища перекладу у відеоігровому дискурсі; дослідити основні особливості процесу локалізації ігор в медійних продуктах компанії Bethesda; розглянути та проаналізувати відмінності локалізації відеоігор від художньої адаптації книжок та кінофільмів; дослідити та охарактеризувати основні мовні особливості перекладу відеоігрових текстів була однозначно досягнута з доволі неоднозначними, часом суперечливими, але достовірними результатами.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Безугла Л. Р. Дискурс як когнітивно-комунікативний феномен / Безугла Л. Р., Бондаренко Є. В., І., Донець П. М. Харків: Константа, 2005. 256 с.
2. Бехта І. А. Текст в парадигматичній системі наукових лінгвістичних концепцій ХХ — поч. ХХІ століття: актуальні та віртуальні стратегії розвитку // Дискурс іноземно мовної комунікації: концептуальні питання теорії та практики (колективна монографія). Львів: вид-во ЛНУ ім. Івана Франка, 2001. С. 164—192.
3. Білоскурська В. Т. Дискурс як соціально обумовлена форма мовленнєвої взаємодії / В. Т. Білоскурська. 2011. URL: <http://boOk.net/index.php?p=achapter&bid=7784&chapter=1>
4. Бока О. В. Власні імена як компресовані тексти-носії когнітивної інформації. Вісник СумДУ (Серія «Філологія»), 2008. №1. С. 15 — 19.
5. Булаховский Л. А. Введение в языкознание. М.: Учпедгиз, 1984. 174 с.
6. Бурбело В. Б. Художній дискурс в історії французької мови та культури ІХ—ХVІІІ ст.: автореф. дис. д-ра філол. наук: спец. 10.02.05 "Романські мови" / В. Б. Бурбело. К., 1999. 32 с.
7. Виноградов В. С. Введение в переводоведение (общие и лексические вопросы). М.: Издательство института общего среднего образования РАО, 2001. 224 с.
8. Габинская О. А. Типология причин словотворчества. Воронеж: ВГУ, 1981. С. 29.
9. Грошко Т. В. Дискурс у лінгвістичній парадигмі: жанрова класифікація (банківський, публіцистичний та художній дискурси) // БДФЕУ. Чернівці, 2012. 3 с.
10. Загнітко А. П. Лінгвістичні студії: Зб. наук. праць, Укл. А. П. Загнітко (наук. ред) та ін. Донецьк: ДонНУ, 1996. Вип. 12. 333 с.
11. Іллів-Паска І. Художні оказіоналізми наукової фантастики: особливості відтворення українською мовою // Іноземна філологія. 2014. Вип. 127, ч. 2 . С. 293—300.

12. Караванський С. Оказіоналізми або слова-унікуми // Українська мова та література. К., 2001. Квіт. (№16). 11 с.
13. Карпенко О. Ю. Про літературну ономастику та її функціональне навантаження // Записки з ономастики. Одеса, 2000. Вип. 4. С. 68—74.
14. Колоїз Ж. В. До питання про диференціацію основних понять неології // Вісник Запорізького державного університету : Філологічні науки. Запоріжжя, 2002. № 3. С. 78—83.
15. Корнієнко О. Д. Особливості перекладу реалій. К: Національний авіаційний університет, 2016. URL: <http://intkonf.org/kornienko-od-osoblivosti-perekladu-realiy/>
16. Корольов І. Р. Поняття дискурсу в сучасному мовознавстві: визначення, структура, типологія. К., 2007. 35 с.
17. Корунець І. В. Теорія і практика перекладу (аспектний переклад) : Підручник. Вінниця.: «Нова книга», 2003. 448 с.
18. Кочерган М. П. Вступ до мовознавства, підруч. 2. вид. К.: Академія, 2005. 368 с.
19. Крюкова Н. Н. Ways of formation and translation of occasional words in fiction // Филология и лингвистика в современном обществе: материалы II Междунар. науч. конф. М.: Буки-Веди, 2014. С. 175-177.
20. Мулік М. Ю. Способи перекладу реалій у романі Д. Брауна «Код да Вінчі». Запоріжжя: Вісник Запорізького національного університету № 2, 2009. С. 144—148.
21. Олизько Н. С. Художественный дискурс как полилог автора, читателя и текста // Вестник Челябинского государственного университета. Серия: Филология. Искусствоведение. 2011. Вып. 60. 93 с.
22. Педан М. С. Особливості перекладу власних назв в художніх творах. URL: http://confcontact.com/2013_04_17/25_Pedan.htm
23. Плеханов Т. Ф. Текст как диалог. М., 2002. URL: <http://www.psyinst.ru/-library.php?part=article&id=1143>

24. Поздеева Е. В. Оказиональное слово: воспроизведение и перевод: автореф. дис. канд. филол. наук: 10.02.04. Пермский государственный университет им. А. М. Горького. Пермь, 2002. 20 с.
25. Приблуда Л. До проблеми визначення статусу художнього дискурсу // Теоретична і дидактична філологія. 2013. Вип. 16. С. 295—301. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/Tidf_2013_16_35
26. Скороход Т. Особливості перекладу власних назв українською мовою в аудіовізуальних творах (на прикладі перекладу антропонімів серіалу «Революція») // Стаття наукової конференції. Київ: 2013. URL: <http://oldconf.neasmo.org.ua/node/1654>
27. Турчак О. М. Поняття "оказіоналізм" у мовознавчій літературі та його мовленнєва реалізація в українських періодичних виданнях кінця ХХ століття // Вісник Дніпропетровського університету імені Альфреда Нобеля. Сер. : Філологічні науки, 2013. т. № 2. С. 299—305.
28. Фонякова О. И. Имя собственное в художественном тексте. Л.: ЛГУ, 1990. 103 с.
29. Ширяєва О. В. Оказіоналізм у художньому тексті: лінгвальний статус та головні ознаки (на матеріалі роману Г. Мюллер "Гойдалка дихання"). // Іноземна філологія : укр. наук. зб. Львів, 2014. С. 103—109.
30. Шулінова Л. В. Власні назви в художньому мовленні: стилістичний аспект // Актуальні проблеми української лінгвістики: теорія і практика: зб. наук. пр. Київ, 2002. Вип. 5. С. 98—103. URL: http://nbuv.gov.ua/UJRN/apyl_2002_5_11.
31. Adrada Rafael, Cristina. Antroponimia y connotación: la traducción al español de los nombres de persona en la obra de Molière. Tesis de doctorado no publicada. Valladolid: niversidad de Valladolid. 2009. P. 255—296.
32. Ahmad K. Neologisms, Nonces and Word Formation // The 9th EURALEX. Int. Congress (8-12 August 2000, Munich) / ed. by U. Heid, S. Evert, E. Lehmann & C. Rohrer. Munich : Universitat Stuttgart. 711—730 p.
33. Akers H. Discourse // Copyright Literary Devices. 2017. URL: <https://literarydevices.net/discourse/>

34. Alvarez-Altman G. Names in Literature: Essays from Literary Onomastics Studies, Lanham [Md.] / Grace Alvarez-Altman, Frederick M. Burelbach. New York : University Press of America, 1987. 241 p.
35. Archie J. Functions of language. 2012. URL: https://philosophy.lander.edu/logic/form_lang.html.
36. Bernal-Merino M. A. Challenges in the translation of video games. URL: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf>
37. Bernal-Merino M. A. Training translators for the video game industry // In J. Díaz-Cintas (Ed.), The didactics of audiovisual translation. Amsterdam & Philadelphia, PA: John Benjamins, 2008. P. 141—155
38. Bernal-Merino M. A. Translation and localisation in video games. Making entertainment software global. New York, NY: Routledge, 2014. 301 p.
39. Bogost I. Videogames are a mess: My DiGRA 2009 keynote, on videogames and ontology. URL: http://bogost.com/writing/videogames_are_a_mess
40. Chandler H. M., Deming, S. O. The game localization handbook (2nd edition) / H. M. Chandler, S. O. Deming. Sudbury, MA: Jones & Bartlett Learning, 2012. 376 p.
41. Costales A.F. Exploring translating strategies in videogame localization // MonTI. 2012. №4. P. 389—402.
42. Dietz F. Issues in localizing computer games // In K. J. Dunne (Ed.), Perspectives in localization. – Amsterdam & Philadelphia, PA: John Benjamins, 2006. P. 121—134
43. Fernández Leborans, María Jesús. El nombre propio. In: Ignacio Bosque y Violeta Demonte, eds. Gramática descriptiva de la lengua española. Vol.1. Madrid: Espasa, 1999. P. 77—128.
44. Franco Aixelá, Javier. La traducción condicionada de los nombres propios. Salamanca: Almar. 2000. 143 p.

45. Game Studies. The International Journal of Computer Game Research, available at: <http://gamestudies.org> (accessed 01 July 2018). Gamespot [Офіційний сайт]. – URL: <https://www.gamespot.com/>
46. García Yebra, Valentín. En torno a la traducción. Madrid: Gredos. 1989. P. 55—78.
47. Guyennet S. Translating City and Character Names in Video Games. URL: https://www.gamasutra.com/blogs/SandrineGuyennet/20180212/314571/Translating_City_and_Character_Names_in_Video_Games.php
48. H. Akers. What are different types of literary discourse? // Conjecture Corporation. 2017. URL: <http://www.wisegeek.com/what-are-the-different-types-of-literary-discourse.htm>
49. Hernández R. Apuntes de Teoría de la Comunicación. México D. F.: UNAM., 1995. 385 p.
50. Holovatska Y., Protsyshyn T. Localization as a means of intercultural communication: translation aspect // Наукові записки. Випуск 164. Серія: Філологічні науки. Кропивницький «КОД», 2018. С. 518—521
51. Honeywood R. Best Practices for Game Localization. URL: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf>
52. Jackson P. The Occasional Reader. 2013. URL: <https://theoccasionalreader.wordpress.com/2013/09/20/word-of-the-day-aetataureate/>
53. Machin D., Van Leewen T. Global media discourse: A critical introduction. NY, Routledge, 2007. P. 74—104.
54. Mangiron C. Exploring new paths towards game accessibility // In A. Remael, P. Orero & M. Carroll (Eds.), Audiovisual translation and media accessibility at the crossroads. Media for all 3. Amsterdam: Rodopi, 2012. P. 43—59
55. Mangiron C. Game on! Burning issues in game localization. URL: <http://jatjournal.org/index.php/jat/article/view/48/7>

56. Mangiron C. Games without borders: the cultural dimension of game localization // *Herm. neus*. 2016. № 18. P. 187—208.
57. Mangiron C., O'Hagan M. *Game localization*. Amsterdam & Philadelphia, PA: John Benjamins, 2013. 374 p.
58. Morala, José R. El nombre propio, ¿objeto de estudio interdisciplinar? *Contextos* IV(8). 1986. P. 49—61.
59. Moya, Virgilio. *La traducción de los nombres propios*. Madrid: Cátedra. 2000. P. 405—408.
60. Nykytchenko K. P. To the problem of definition of 'occasionalism' among the basic notions of neology // *Науковий вісник ДДПУ імені І. Франка. Серія «Філологічні науки»*. Мовознавство. № 3. 316 с. К. : 2015. С. 181—186.
61. O'Hagan M., Mangiron C. *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam ; Philadelphia, 2013. of *Specialised Translation* 6. P. 22—36.
62. O'Hagan M. Game localisation as emotion engineering: Methodological exploration // In M. O'Hagan & Q. Zhang (Eds.), *Conflict and Communication: A changing Asia in a globalising world*. New York, NY: Nova, 2016. P. 81—102
63. Osimo B. *Realia*. 2004. URL: <http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:piRRxmvwHYEJ:people.unica.it/olgadenti/files/2015/10/REALIA.pdf+&cd=5&hl=ru&ct=clnk&gl=ua>.
64. Ranford A. Targeted translation. How game translations are used to meet market expectations // *The Journal of Internationalization of Localization*. Issue 4(2). P. 141—161.
65. Renish V.S. *Video Game Internationalization: Best Practices for Localization Friendly Architecture* V.S. Renish. URL: <https://daydigital.com/video-game-internationalization-best-practices>
66. Renish V.S. *What Is Video Game Localization And Why Does It Matter?* URL: <https://www.daytranslations.com/blog/2017/10/video-game-localization-9959/>

67. Reviewing the Questionable Legality of Fan-Made Translations of Video Games. Helebraun Law Firm. Specialized Translation. 2006. № 6. P. 22—36. URL: <https://www.helbraunlaw.com/reviewing-the-questionable-legalityof-fan-made-translations-of.html>
68. Torre, Esteban. Teoría de la traducción literaria. Madrid: Síntesis. 1994. 365 p.
69. Venuti L. The Translator's Invisibility. London, New York: Routledge, 2008. 336 p.
70. Vilde O. Video game translations: Mistakes and challenges. Режим доступу: <https://www.evs-translations.com/blog/video-gametranslations-mistakes-challenges/>
71. Yang W. Brief Study on Domestication and Forenization in Translation // Journal of Language Teaching and Research. 2010. Vol. 1. №1. P. 77—80.
72. Zaixi, T. The translator's identity as perceived through metaphors // Across Languages and Cultures / Hong Kong Baptist University. Hong Kong, 2012. P.13—32.

СПИСОК ДОВІДКОВОЇ ЛІТЕРАТУРИ

(UD) — Urban Dictionary. URL:

<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=bumper>

(WR) — Word Reference. URL:

<https://forum.wordreference.com/threads/youre-one-yourself.2351851/>

(ESW) — The Elder Scrolls Wikipedia. URL:

<https://elderscrolls.fandom.com/es/wiki/Skyrim>

(RAE) — Diccionario de la Real Academia Española <https://dle.rae.es/>

(RCT) — Reverso Context <https://context.reverso.net/>

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

(CC) — Стародавні Сувої. URL: <https://elderscrolls.bethesda.net/>

(TES) — The Elder Scrolls URL:

https://store.steampowered.com/app/72850/The_Elder_Scrolls_V_Skyrim/

(AC) — Animal Crossing. URL: <https://animal-crossing.com/>

(F4) — Fallout 4 URL: <https://fallout.bethesda.net/en/games/fallout-4>

(WTNO) — Wolfenstein The New Order URL: <https://bethesda.net/game/wolfenstein-youngblood>

ДОДАТКИ

Додаток А. Лінгвістичні приклади локалізації на матеріалі відеоігор компанії

Bethesda

Текст оригіналу	Текст перекладу
(1) <i>Cuando las tribus <u>dunmer</u> dispersas se consolidaron como predecesoras de los clanes modernos de las grandes casas, expulsaron a los opresores nórdicos y resistieron con éxito posteriores incursiones (TES).</i>	<i>Коли ж розрізнені племена <u>темних ельфів</u> об'єдналися, сформувавши прообрази нинішніх Великих Домів, вони скинули з себе гніт нордів і відгородили себе від подальших набігів (СС).</i>
(2) <i>Dirigidos por el legendario profeta Veloth, los antepasados de los <u>dunmer</u>, exiliados de las culturas altmer en la actual isla Estivalia, vinieron a la región de Morrowind (TES) – Ведені легендарним пророком Велотом, на землю Морровінда прийшли предки <u>данмерів</u>, покинувши своїх сородичів, відомих нині як альтмерів островів Саммерсет (СС).</i>	<i>Ведені легендарним пророком Велотом, на землю Морровінда прийшли предки <u>данмерів</u>, покинувши своїх сородичів, відомих нині як альтмерів островів Саммерсет (СС).</i>
(3) <i>Supo al instante que se trataba de un <u>ayleid</u>, un elfo salvaje (TES).</i>	<i>Вона зрозуміла, що це – <u>айлейд</u>, <u>дикий ельф</u> (СС).</i>
(4) <i>Había visitado a los <u>príncipes daedra</u> en Oblivion varias veces, pero cada vez había algo nuevo esperándole (TES).</i>	<i>Кілька разів Сота відвідував <u>принців даедра</u> в Облівіоні, але він ніколи не міг передбачити, що його очікує (СС).</i>
(5) <i>No podemos encontrar a la <u>argoniana</u> (TES).</i>	<i>Ми не змогли знайти <u>аргоніанку</u> (СС).</i>

<p>(6) <i>Hacía días o incluso semanas que Turala no había visto un rostro humano, <u>cyrodílico</u> o <u>dunmer</u> (TES).</i></p>	<p><i>Вже пройшло багато днів, а то й тижднів, з тих пір, як Турала бачила обличчя людини – <u>сиродільця</u> або ж данмера (CC).</i></p>
<p>(7) <i>Por este motivo, muchos de los campeones de <u>los orsimer</u> viajaban intentando hacer valer como podían ciertas fronteras para la proliferación de su propia especie (TES).</i></p>	<p><i>Тому багато великих <u>орсімерських</u> воїнів мандрували, усуваючи будь-які переешкоди, що вставали на шляху свого народу (CC).</i></p>
<p>(8) <i>Las noticias del noble orco cruzado comenzaron a adornar incluso las conversaciones de <u>los bretones</u>, casi siempre mezcladas con cierto temor (TES).</i></p>	<p><i>Звістки про благородного воїна-орка були на устах навіть у <u>бретонців</u>, правда, часто тут був присутній і відтінок страху (CC).</i></p>
<p>(9) <i><u>El akaviri</u> era como una luna que orbitaba alrededor del príncipe (TES).</i></p>	<p><i><u>Акавірець</u> був подібний до місяця на орбіті навколо принца (CC).</i></p>
<p>(10) <i>Finalmente, el encargado de los carromatos dio la señal para confirmar que la caravana estaba lista para continuar su camino y Scotti se acomodó en el tercer carromato, con los otros <u>imperials</u> (TES).</i></p>	<p><i>Нарешті, караванник дав сигнал до відправлення, і Скотті зайняв місце в третьому возі разом з іншими <u>імперцями</u> (CC).</i></p>
<p>(11) <i>En este caso, esta bola es, efectivamente, <u>grom</u>, que es una sustancia creada por <u>los dreugh</u>, una raza submarina de las zonas septentrionales y occidentales del continente (TES).</i></p>	<p><i>Він являє собою субстанцію, утворену <u>дреугами</u>, підводною расою, що живе в північній і західній частинах континенту (CC).</i></p>
<p>(12) <i><u>Los khajiitas</u> difieren de los humanos y de los elfos no solo en su fisiología ósea</i></p>	<p><i><u>Каджити</u> відрізняються від людей і ельфів не тільки будовою скелета і</i></p>

<p>y <i>dérmica</i> (el <i>pelaje</i> que cubre sus <i>cuerpos</i>), sino también en su <i>metabolismo</i> y <i>sistema digestivo</i> (TES).</p>	<p>фізіологією шкіри – “хутро”, що покриває їх тіла – але і обміном речовин (CC).</p>
<p>(13) <i>Sabía que al decir “estos seres” se refería a los nativos de Tamriel, no a los <u>tsaesci</u> de Akavir como él</i> (TES).</p>	<p>Він знав, що вираз “звіролюди” відноситься до споконвічно тамріельських рас, але не до <u>цаескі</u> або акавірців (CC).</p>
<p>(14) <i>Hay tres formas de disparar: tirar de la cuerda y soltarla en un solo movimiento continuo, como hacen <u>los bosmer</u>; arrastrar tirando ligeramente con una pausa antes de lanzar, como hacen los <u>khajiitas</u>; o tirar parcialmente de la cuerda, hacer una pausa y terminar de tirar”, Stryngpool disparó la flecha al centro del blanco con una precisión impecable</i> (TES).</p>	<p>Існує три способи стрільби: натяг і постріл, як один рух, так роблять <u>босмери</u>; короткий натяг і пауза перед пострілом, так роблять <u>каджіти</u>, і частковий натяг пауза, підсумковий натяг, – Стрінгпул випустив стрілу в центр мішені з холодною чіткістю (CC).</p>
<p>(15) <i>En los días que precedieron a la fundación de Orsinium, el desdeñado pueblo de <u>los orcos</u> estaba reducido al ostracismo y sometido a persecución con mayor frecuencia y encono que su progenie en nuestros días</i> (TES).</p>	<p>У дні, що передували заснуванню Орсініума, зацькований народ <u>орків</u> постійно піддавався гонінням і переслідуванням ще більш лютим, ніж у наш час їх нащадки (CC).</p>
<p>(16) <i>Hoy en día aún no se comprende con exactitud la biología reproductiva de los orcos, y ocurre lo mismo con <u>los duendes</u>, <u>trols</u>, <u>arpiás</u>, <u>dreugh</u>, <u>tsaesci</u>, <u>imga</u>, varios <u>daedra</u> y muchos otros</i> (TES).</p>	<p>Репродуктивна біологія орків поки ще не зрозуміла до кінця, і це стосується і <u>гоблінів</u>, <u>тролів</u>, <u>гарпій</u>, <u>дреугів</u>, <u>цаескі</u>, <u>імга</u>, різних <u>даедра</u> і багатьох інших (CC).</p>

<p>(17) <i>Los argonianos, al igual que los dreugh, parecen ser formas troglófilas semiacuáticas de los humanos, si bien no se ha aclarado mediante ningún método si los argonianos deberían clasificarse con los dreugh, con los hombres, con los mer o (según la opinión de este autor) con ciertos <u>lagartos arborícolas</u> de la Ciénaga Negra (TES).</i></p>	<p>Аргоніанці, як і дреуги, представляються напівводною троглодітною формою гуманоїда, хоча неясно, до якої групи слід їх відносити: до дреугів, людей, мерів або (на думку цього автора) певних <u>деревоящерів</u> Чорнотвані (CC).</p>
<p>(18) <i>Páramo de Vvarden y todo Morrowind han estado amenazados desde hace mucho por los legendarios males de Dagoth Ur y sus <u>vampiros de ceniza</u> que viven bajo la Montaña Roja (TES).</i></p>	<p>Над Вварденфеллом і всім Морровіндом вже давно нависла загроза - легендарний Дагот Ур і його родичі, <u>попелясті вампіри</u>, які загніздилися під Червоної Горою (CC).</p>
<p>(19) <i>Si la Cerca Fantasmal fallase y hordas de <u>monstruos infectados</u> se desperdigasen por los pueblos y aldeas de Páramo de Vvarden, el Imperio no tendría más remedio que evacuar el distrito de Páramo de Vvarden y abandonarlo a merced de la enfermedad y la corrupción (TES).</i></p>	<p>Якщо Примарна Межа впаде і полчища <u>морових тварюк</u> заповнять міста і села Вварденфелла, у Імперії не залишиться іншого виходу, крім як евакуювати округ Вварденфелл, кинувши прокляті землі на волю долі (CC).</p>
<p>(20) <i>Si realmente es cierto que sus licántropos son distintos y más poderosos que los nuestros, podrían ser valiosos aliados en nuestro conflicto contra la llegada de <u>hombres buitres</u> desde Bosque Valen (TES).</i></p>	<p>Якби мені вдалося знайти докази того, що на півночі існують інші види перевертнів, більші і сильніші за наших, ми могли б спробувати заручитися їхньою допомогою в боротьбі зі <u>стерв'ятниками-перевертнями</u> в Валенвуді (CC).</p>

<p>(21) <i>No dejaron de llegar historias acerca de sus hazañas defendiendo caravanas de mercaderes de los bandidos o liberando a <u>hombres bestia de la esclavitud</u> (TES).</i></p>	<p><i>А слава про його подвиги завжди досягала дому, захищав він купецькі каравани від грабіжників або звільняв поневолених <u>звіролюдей</u> (CC).</i></p>
<p>(22) <i>Sabía que al decir “<u>estos seres</u>” se refería a los nativos de Tamriel, no a los <u>tsaesci de Akavir como él</u> (TES).</i></p>	<p><i>Він знав, що вираз “<u>звіролюди</u>” відноситься до споконвічно тамріельських рас, але не до цаескі або акавірців (CC).</i></p>
<p>(23) <i>La multitud estaba mucho menos inquieta, ya que el potentado Versidue-Shaie había organizado una función con un grupo de <u>acróbatas khajiitas</u> (TES).</i></p>	<p><i>Натовп зменшив свій запал, коли потентат Версідью-Шайе викликав на арену трупну акробатів-каджитів (CC).</i></p>
<p>(24) <i>En los primeros tiempos, los <u>dunmer</u> fueron hostigados o dominados por <u>piratas nórdicos</u> (TES).</i></p>	<p><i>У стародавні часи данмерів гнобили, а часом і підчиняли собі <u>морські розбійники – норди</u> (CC).</i></p>
<p>(25) <i>Estaban acampados cerca de Bethal Gray, en las tierras centrales, y todo lo que he visto eran <u>armaduras de ébano, enanas y daédricas</u>, un magnífico armamento y equipos de asedio (TES).</i></p>	<p><i>Вони розбили табір поруч з Бетал Гресм в Хартленд, на імперців були одягнені <u>ебонітові обладунки, двимерська броня і обладунки даедра</u>, у них відмінне озброєння, також я побачив облогові знаряддя (CC).</i></p>
<p>(26) <i>A finales de su decimoquinto año de vida, Emmeg forjó con sus propias manos <u>una armadura de escamas ornamentada</u>, celebrando así un rito de ascensión de su tribu (TES)</i></p>	<p><i>Під кінець п'ятнадцятого року життя Еммег власноруч викував багато прикрашені <u>лускаті обладунки</u>, знак повноліття в його племені (CC).</i></p>
<p>(27) <i>Uno puede seguir preguntándose si la clasificación adecuada de estas mismas</i></p>	<p><i>Можна поставити собі запитання, чи слід в належній класифікації цих “рас”,</i></p>

<p>“razas”, utilizando este término impreciso pero útil, debe realizarse a partir de la presunción de una herencia común, y si las diferencias entre ellas han aparecido a causa de la experimentación mágica, las manipulaciones de los llamados “<u>huesos de la tierra</u>” o a causa de los cambios graduales experimentados entre una generación y las siguientes (TES).</p>	<p>використовуючи неточний, але зручний термін, виходячи з припущення про загальні успадковані ознаки, і того, що відмінності між ними виявилися в результаті магічних експериментів, маніпуляцій так званих “<u>кісток Землі</u>”, або процесу послідовних змін, що виявляються в кожному новому поколінні (CC).</p>
<p>(28) La ley local se convirtió en una mezcla de <u>la ley de la casa</u> y de <u>la ley Imperial</u> en los distritos de la casa, aplicada conjuntamente por <u>guardias de la casa</u> y de <u>la Legión</u>, y <u>la ley del Templo</u> y <u>la ley Imperial</u> aplicadas en el distrito del Templo por <u>los Ordenantes</u> (TES).</p>	<p>Місцеві закони стали сумішшю <u>законів Домів і імперських законів</u>, а за їх дотриманням спільно стежать <u>варти Домів і охоронці Легіону</u>, в храмовому ж окрузі нагляд за дотриманням <u>законів Храму і Імперії</u> проводять <u>ординатори</u> (CC).</p>
<p>(29) Páramo de Vvarden había sido mantenido como coto administrado por el Templo desde <u>el tratado del armisticio</u>, y salvo por unos cuantos asentamientos de <u>la Gran Casa sancionados por el Templo</u>, Páramo de Vvarden no había estado habitado ni urbanizado previamente (TES).</p>	<p>Вварденфелл перебував у статусі закритого володіння під управлінням Храму з часів <u>Угоди про перемир'я</u> і, якщо не брати до уваги кілька санкціонованих Храмом <u>поселень Великих Домів</u>, залишався безлюдною і нерозвиненою територією (CC).</p>
<p>(30) La casa Hlaalu, en combinación con <u>los colonos Imperiales</u>, se embarcó en una vigorosa campaña de asentamiento y urbanización (TES).</p>	<p>Дім Хлаалу, об'єднавшись з <u>імперськими колоністами</u>, завзято взявся за заселення і розвиток (CC).</p>

<p>(31) <i>Pero tanto como <u>sumo sacerdote</u> como estudioso, me veo obligado a hacer la pregunta más importante: ¿Dónde están las pruebas?</i> (TES)</p>	<p><i>Але як Верховний Жрець і як вчений, я не можу не поцікавитися найважливішим питанням – де ж докази?</i> (CC)</p>
<p>(32) <i>Casi cuatro siglos tras la llegada de las Legiones Imperiales, Morrowind sigue ocupada por ellas, con un rey Imperial decorativo, aunque el Imperio ha reservado casi todas las funciones del gobierno local tradicional a <u>los consejos rectores de las cinco grandes casas</u></i> (TES).</p>	<p><i>І тепер, через майже чотири століття після появи Імперських легіонів, вони як і раніше розквартировані в Морровінді. У країні панує маріонетковий імперський король, однак велику частину функцій традиційного місцевого управління Імперія залишила за <u>правлячими радами П'яти Великих Домів</u></i> (CC).</p>
<p>(33) <i>Ignorando las protestas de las otras casas, del Templo, del duque y del <u>consejo del distrito</u>, los pioneros Telvanni han estado invadiendo las tierras salvajes reservadas al Templo</i> (TES).</p>	<p><i>Незважаючи на протести з боку інших Домів, Храму, герцога і <u>Окружної ради</u>, <u>першопрохідці Телванні</u> продовжували втручатися в дикі землі, закріплені за Храмом</i> (CC).</p>
<p>(34) <i>El <u>consejo Telvanni</u> oficialmente desautoriza estos <u>asentamientos Telvanni</u> fuera de control, pero es un secreto a voces que en realidad cuentan con el apoyo y respaldo de ambiciosos <u>señores-magos Telvanni</u></i> (TES).</p>	<p><i>Рада <u>Телванні</u> офіційно відстороняється від відповідальності за ці самовільні <u>поселення Телванні</u>, але ні для кого не секрет, що честолюбні <u>маги-лорди Телванні</u> заохочують і підтримують подібні дії</i> (CC).</p>
<p>(35) <i>Pero cuando <u>el rey de Morrowind</u> revocó la prohibición del Templo impuesta desde hacía siglos al comercio y la edificación en Páramo de Vvarden, una cascada de colonos Imperiales y dunmer</i></p>	<p><i>Коли ж наказом <u>короля Морровінда</u> була знята вікова храмова заборона на торгівлю і поселення на Вварденфеллі, на острів хлинув потік імперських колоністів і данмерів Великих Домів.</i></p>

<p><i>de la gran casa vinieron a Páramo de Vvarden, expandiendo viejos asentamientos y construyendo otros nuevos (TES).</i></p>	<p><i>Старі міста розширювалися, будувалися нові (CC).</i></p>
<p><i>(36) <u>La administración Imperial</u> se enfrenta a muchos desafíos en el distrito de Páramo de Vvarden, pero el más serio son las rivalidades de las grandes casas, la animosidad de los nómadas cenicios, los conflictos internos dentro del Templo mismo, y la peste de <u>la Montaña Roja</u> (TES).</i></p>	<p><i><u>Імперська адміністрація</u> відчуває чимало труднощів в окрузі Вварденфелл, найсерйозніші з яких - протиборство між Великими Домами, ворожість кочівників-ешлендерів, внутрішньохрамові конфлікти і мор, що йде з <u>Червоної Гори</u> (CC).</i></p>
<p><i>(37) Resdayn fue la última provincia en someterse a Tiber Septim; igual que <u>la Ciénaga Negra</u>, nunca fue invadida con éxito, y se incorporó pacíficamente al Imperio por medio de un tratado como la provincia de Morrowind (TES).</i></p>	<p><i>Ресдайн став останньою провінцією, підпорядкованою Тайберу Септиму, – завойовницька кампанія, як і в випадку з <u>Чорнотванню</u>, не мала тут успіху, і до складу Імперії країна увійшла в результаті дипломатичної угоди, ставши імперської провінцією Морровінд (CC).</i></p>
<p><i>(38) El distrito del Templo incluía la ciudad de Vivec, la fortaleza de Portón del Fantasma y todos los sitios sagrados y profanos (incluyendo las zonas apestadas dentro de la Cerca Fantasmal) y todas las zonas salvajes y sin civilizar de Páramo de Vvarden (TES).</i></p>	<p><i>У Храмовий округ увійшли місто Вівек, фортеця Примарні Врата, всі як священні, так і нечестиві місця (в тому числі уражені мором землі всередині Примарної Межі), а також всі незаселені і дикі місцевості Вварденфелла (CC).</i></p>

<p>(39) <i>Inmediatamente, los iniciados obedecieron e hicieron rodar la gran roca que obstruía la entrada a <u>la Cueva de los Sueños</u> (TES).</i></p>	<p><i>Йому негайно підкорилися, відкочуючись величезний валун, що закриває вхід до <u>печери Мрії</u> (CC).</i></p>
<p>(40) <i>La adoración a los antiguos antepasados de las tribus a veces era sustituida por la teocracia del monolítico templo del Tribunal, y los dunmer crecieron hasta ser una gran nación llamada Resdayn (TES).</i></p>	<p><i>Згодом на зміну древньому племінному поклонінню предкам прийшла теократія Храму Трибуналу, і держава данмерів прославилася під ім'ям Ресдайн (CC).</i></p>
<p>(41) <i>El emperador Reman III siempre asistía al servicio en <u>el templo del Único</u>, pero su hijo y heredero, el príncipe Juilek, consideraba más político asistir al servicio en un templo diferente en cada fiesta religiosa (TES).</i></p>	<p><i>Імператор Реман III завжди відвідував служби в <u>Храмі Єдиного</u>, а його син і спадкоємець принц Джуйлек, навпаки, вважав політично вірним в кожен релігійне свято відправлятися в різні храми (CC).</i></p>
<p>(42) <i>Este año, le tocaba a <u>la catedral Benevolencia de Mara</u> (TES).</i></p>	<p><i>У цьому році він вибрав <u>собор Милості Мару</u> (CC).</i></p>
<p>(43) <i>La taberna <u>La cerda y el buitre</u> era el tipo de lugar apartado que a Zuuk le gustaba para este tipo de encuentros (TES).</i></p>	<p><i>Таверна «<u>Свиня і стерв'ятник</u>» була одним з тих віддалених містечок, які Зуук вважав за краще для ділових зустрічей (CC).</i></p>
<p>(44) <i>Hoy en día, aún se habla de muchos de estos campeones, entre los que se cuentan <u>la Legión Maldita, Gromma el Lampiño y el noble Emmeg Gro-Kayra</u> (TES).</i></p>	<p><i>Про багатьох з них пам'ятають і понині, серед них <u>Проклятий Легіон, Громміт Безволосий і благородний Еммег гро-Кайра</u> (CC).</i></p>
<p>(45) <i>El Templo aún era reconocido como la religión mayoritaria, pero el culto a <u>los</u></i></p>	<p><i>Храм як і раніше залишився головною релігією, однак шанування <u>Дев'яти</u></i></p>

<p><i>Nueve Divinos era protegido por las Legiones y alentado por las misiones del culto Imperial (TES).</i></p>	<p><i>Божеств користується заступництвом Легіону і заохочується місіонерами Імперського культу (CC).</i></p>
<p><i>(46) Clavicus Vile: su ámbito es conceder el poder y los deseos por medio de invocaciones rituales y pactos (TES).</i></p>	<p><i>Клавікус Вайл, чия сфера обдарування сил і здійснення бажань за допомогою ритуалів і погоджень (CC).</i></p>
<p><i>(47) Hermaeus Mora: su ámbito es escudriñar las mareas del destino, del pasado y del futuro tal y como se leen en las estrellas y la bóveda celeste. En su dominio se encuentran los tesoros del conocimiento y de la memoria (TES).</i></p>	<p><i>Хермеус Мора, чия сфера читання потоків Долі, минулого і майбутнього, небес і зірок, він володар скарбів знань і пам'яті (CC).</i></p>
<p><i>(48) Mephala: su ámbito aparece oculto a ojos de los mortales. Se la conoce como la Tejedora de Telarañas, la Tejedora y la Araña. Su única ocupación parece ser entrometerse en las vidas de los mortales por pura diversion (TES).</i></p>	<p><i>Мефала, чия сфера смертними не пізнана, відома під іменами прядильниці Сіток, Прядильниці і Паучиха; відомо лише, що вона втручається в справи смертних для власної розваги (CC).</i></p>
<p><i>(49) Meridia: su ámbito aparece oculto a ojos de los mortales. Está relacionada con la energía de los seres vivos (TES).</i></p>	<p><i>Мерідія, чия сфера смертними не пізнана, пов'язана з енергіями всього живого (CC).</i></p>
<p><i>(50) Namira: su ámbito es la antigua Oscuridad. Se la conoce como Daedra de los Espíritus, señora de distintos espíritus oscuros y umbríos. Se la relaciona con las arañas, los insectos, las babosas y otros seres repulsivos que, por instinto, causan repugnancia a los mortales (TES).</i></p>	<p><i>Наміра, чия сфера древня Тьма; відома як Дух Даедра, правителька різних духів п'тьми і тіней; асоціюється з павуками, комахами, личинками, і іншими відразливими тварюками, що вселяє смертним непереборну відразу (CC).</i></p>

<p>(51) <u>Nocturnal</u>: su ámbito es la noche y la oscuridad. Se la conoce como <u>la Dama Nocturna</u> (TES).</p>	<p><u>Ноктюрнал</u>, чия сфера ніч і темрява; відома як <u>Повелителька Ночі</u> (CC).</p>
<p>(52) <u>Peryite</u>: su ámbito es la regulación de los órdenes inferiores de <u>Oblivion</u>. Se le conoce como <u>el Maestro</u> (TES).</p>	<p><u>Періайт</u>, чия сфера <u>нижчі рівні Облівіона</u>, відомий як <u>Наглядач</u> (CC).</p>
<p>(53) <u>Sanguine</u>: su ámbito es la rebeldía y el libertinaje hedonistas, así como la indulgencia apasionada para con los caracteres más tenebrosos (TES).</p>	<p><u>Сангвін</u>, чия сфера <u>радість життя і гулянки</u>, а також <u>поблажливість до темних натур</u> (CC).</p>
<p>(54) <u>Vaermina</u>: su ámbito es el reino de los sueños y las pesadillas, desde el que lanza malignos presagios (TES).</p>	<p><u>Верміна</u>, чия сфера <u>царство снів і нічних жахів</u>, і з чийого царства виходять <u>лихі прикмети</u> (CC).</p>
<p>(55) “Se llama <u>Neb-Crescen</u>”, dijo el delgado extraño tras ver que el agradecimiento iluminaba la cara de Gro-Kayra (TES).</p>	<p>Його називають <u>Хижий Дзьоб</u>, – заговорив худий незнайомиць, помітивши збудження на обличчі гро-Кайри (CC).</p>
<p>(56) Una de las leyendas más coloridas de la tradición nórdica es el cuento de <u>Olaf Ojo Único y Numinex</u> (TES).</p>	<p>Серед найбільш яскравих легенд нордського фольклору існує сказання про <u>Олафа Одноокого і Нумінекса</u> (CC).</p>
<p>(57) El año continúa en <u>Segunda semilla</u> (TES).</p>	<p>Рік триває, настає <u>місяць Другого зерна</u> (CC).</p>
<p>(58) El año continúa en <u>Mitad de año</u> (TES).</p>	<p>Рік триває, настає <u>місяць Середини року</u> (CC).</p>
<p>(59) Fue educado por el chamán de su tribu, el Grilikamaug, en las cimas de lo que hoy conocemos como <u>Cumbres de Normar</u> (TES).</p>	<p>Він був вирощений шаманом свого племені, <u>Грілікамогом</u>, в горах, нині званих <u>Нормарські Висоти</u> (CC).</p>

<p>(60) <i>El nuevo distrito quedó dividido en los distritos de <u>Redoran</u>, <u>Hlaalu</u>, <u>Telvanni</u> y el <u>Templo</u>, cada uno de ellos administrado separadamente por consejos locales de la casa o sacerdocios del Templo, todos ellos bajo el consejo y consentimiento del duque Dren y del consejo del distrito de Corazón de Ébano (TES).</i></p>	<p><i>Новий регіон був розділений на округи <u>Редоран</u>, <u>Хлаалу</u>, <u>Телванні</u> і <u>Храмовий</u>, кожним з яких управляли місцеві ради Домів або священики Храму, під наглядом і зі схвалення герцога Дрена і Окружної ради в Ебонхарті (СС).</i></p>
<p>(61) <i>En el año 414 de la Tercera Era, el territorio de Páramo de Vvarden, anteriormente un coto del Templo bajo protección Imperial, se reorganizó como distrito provincial <u>Imperial</u> (TES).</i></p>	<p><i>У 3Е 414 територія Вварденфеллу, до цього бувши закритим володінням Храму під заступництвом Імперії, була реорганізована в <u>Імперський провінційний округ</u> (СС).</i></p>
<p>(62) <i>En las décadas que siguieron a la reorganización, <u>Balmora</u> y las regiones de las islas <u>Ascadias</u> han crecido a ritmo continuo (TES).</i></p>	<p><i>Протягом десятків років, після реорганізації, <u>Балмора</u> і поселення в регіоні <u>Аскадіанських островів</u> постійно зростали (СС).</i></p>
<p>(63) <i><u>Caldera</u> y <u>Pelagiad</u> son asentamientos completamente nuevos, y todos los fuertes de la Legión se expandieron para acomodar guarniciones más grandes (TES).</i></p>	<p><i>Утворилися нові міста – <u>Кальдера</u> і <u>Пелагіад</u>, а форти Легіону були розширені, щоб вмістити ставші численні гарнізони (СС).</i></p>
<p>(64) <i><u>Sotha Sil</u> se apresuraba por los pasillos ennegrecidos del palacio, medio sumergido en aguas salobres (TES).</i></p>	<p><i><u>Сота Сіл</u> йшов так швидко, як тільки міг почорнілими залами палацу, наполовину заповненими солонуватою водою (СС).</i></p>
<p>(65) <i><u>Azura</u>, príncipe del anochecer y del amanecer; <u>Boethiah</u>, príncipe de las conspiraciones; <u>Herma-Mora</u>, daedra del</i></p>	<p><i><u>Азура</u>, <u>Принц Світанку і Смеркання</u>; <u>Боетія</u>, <u>Принц Інтриг</u>; <u>Херма-Мора</u>, <u>даедра Знання</u>; <u>Хірсін</u>, <u>Мисливець</u>;</i></p>

<p><i>conocimiento; <u>Hircine, el cazador;</u> <u>Malacath, dios de las maldiciones;</u> <u>Mehrunes Dagon, príncipe del desastre;</u> <u>Molag Bal, príncipe de la cólera;</u> <u>Sheogorath, el loco</u> (TES).</i></p>	<p><i><u>Малакат, Бог Проклять;</u> <u>Мерунес Дагон, Принц Руїнування;</u> <u>Молаг Бал, Принц Гніву;</u> <u>Шеогорат, Божевільний</u> (CC).</i></p>
<p><i>(66) <u>Que sea o no una deidad permanece en cuestión, pero el Alduin de los cuentos tradicionales nórdicos es de hecho un dragón, pero uno tan antiguo y tan poderoso que lo llamaron el “Devorador de Mundos”, y hay escritos que afirman que devora las almas de los muertos para mantener su poder</u> (TES).</i></p>	<p><i>Чи справді він істота божественна чи ні, залишається питанням, але Алдуїн з нордського фольклору – це дракон, настільки древній і настільки могутній, що іноді його ще називають "<u>Пожирачем світу</u>", а в деяких джерелах говориться про те, що він поїрає душі мертвих, щоб підтримати свої сили (CC).</i></p>
<p><i>(67) <u>La mayoría del pueblo nórdico parece creer que su legendario Alduin no es Akatosh, sino otra deidad completamente distinta</u> (TES).</i></p>	<p><i>Більшість нордів переконані, що їх легендарний Алдуїн зовсім не <u>Акатош</u>, а зовсім інша сутність (CC).</i></p>
<p><i>(67) <u>Por este motivo, muchos de los campeones de los orsimer viajaban intentando hacer valer como podían ciertas fronteras para la proliferación de su propia especie</u> (TES).</i></p>	<p><i>Тому багато великих <u>орсімерських</u> воїнів мандрували, усуваючи будь-які перешкоди, що вставали на шляху їх народу (CC).</i></p>
<p><i>(68) <u>Hoy en día, aún se habla de muchos de estos campeones, entre los que se cuentan la Legión Maldita, Gromma el Lampiño y el noble Emmeg Gro-Kayra</u> (TES).</i></p>	<p><i>Про багатьох з них пам'ятають і понині, серед них <u>Проклятий Легіон, Громміт Безволосий</u> і <u>благородний Еммег гро-Кайра</u> (CC).</i></p>

<p>(69) <i>La orden fue fundada por sir <u>Amiel Lanno</u> en el año 111 de <u>la Tercera Era</u>, tras su heroico regreso de <u>la Guerra de las Islas</u> (TES).</i></p>	<p><i>Орден лицарів Дев'яти був заснований в 3Е 111 сером <u>Аміелем Ланнусом</u>, який повернувся з <u>Острівної війни</u> героєм (CC).</i></p>
<p>(70) <i>Este último se habría convertido con certeza en una leyenda en toda <u>Tamriel</u> si no hubiera sido objeto de la atención de ciertos <u>príncipes daédricos</u> (TES).</i></p>	<p><i>Цей останній воїн став би справді легендою всього <u>Тамріеля</u>, якби не привернув уваги певних <u>принців даедра</u> (CC).</i></p>
<p>(71) <i>Fue educado por el <u>chamán</u> de su tribu, el <u>Grilikamaug</u>, en las cimas de lo que hoy conocemos como <u>Cumbres de Normar</u> (TES).</i></p>	<p><i>Він був вирощений <u>шаманом</u> свого племені, <u>Грілікамогом</u>, в горах, нині званих <u>Нормарськими висоти</u> (CC).</i></p>
<p>(72) <i>En la actualidad, pocos recuerdan a la <u>Orden de los Caballeros de los Nueve</u>, pero en su tiempo fue famosa en toda <u>Cyrodiiil</u>, e incluso se hablaba de sus caballeros a lo largo y ancho del Imperio (TES).</i></p>	<p><i>Мало хто зараз пам'ятає <u>лицарів Дев'яти</u>, проте свого часу про них знав весь <u>Сіроділ</u>, та й вся Імперія (CC).</i></p>
<p>(73) <i>Durante un breve periodo de tiempo, en los albores del <u>Imperio Septim</u>, sus andanzas pasaban de boca en boca (TES).</i></p>	<p><i>У перші дні <u>Імперії Септиму</u>, їх діяння були у всіх на вустах (CC).</i></p>
<p>(74) <i>No obstante, su nombre cayó en el olvido, como muchas otras cosas, tras la <u>Guerra del Diamante Rojo</u>. En la actualidad, no se conoce siquiera la ubicación exacta de su priorato (TES).</i></p>	<p><i>Їх слава, як і багато іншого, забулася під час <u>війни Червоного Діаманту</u>, і тепер навіть місцезнаходження їх пріорату кануло в безодню забуття (CC).</i></p>
<p>(75) <i>La fama de los caballeros se extendió enseguida, cuando sir Amiel los guío contra el <u>wurm de Elynglenn</u> para</i></p>	<p><i>Популярність прийшла до лицарів, коли сер Аміель повів їх проти <u>Вурма з Елінгленна</u>, щоб добути кірас</i></p>

<p><i>recuperar la coraza del cruzado, que no había sido vista desde <u>la Primera Era</u> (TES).</i></p>	<p><i>Хрестоносця, чий слід загубився ще в <u>Першу еру</u> (CC).</i></p>
<p><i>(76) Poco después, <u>los más grandes caballeros</u> de la época hacían cola para unirse a <u>la orden</u> (TES).</i></p>	<p><i>Незабаром <u>найбільші воїни</u> того часу чи не в чергу ставали, бажаючи вступити в <u>новий орден</u> (CC).</i></p>
<p><i>(77) <u>El Priorato de los Nueve en la Arboleda del Oeste</u> se había convertido en un imán para hombres valientes y rectos (TES).</i></p>	<p><i><u>Пріорат Дев'яти в Західному Вельде</u> став магнітом для тих, хто прагнув до слави і чесноти (CC).</i></p>
<p><i>(78) Lamentablemente, <u>la Guerra del Diamante Rojo</u>, que dividió al Imperio en el año 121 de <u>la Tercera Era</u>, les hizo abandonar su voto (TES).</i></p>	<p><i>На жаль, багатобіччюче майбутнє лицарів було зруйновано <u>війною Червоного Діаманта</u>, що розколола Імперію в 3Е 121 (CC).</i></p>
<p><i>(79) Cuando el vástago de uno de los linajes más nobles de <u>Colovia</u>, <u>Berich Vlundrel</u>, se unió a los Caballeros de los Nueve, la orden pasó a ser la más prestigiosa de todas (TES).</i></p>	<p><i>Коли <u>Берик Вліндрел</u>, син однієї з найбільш родовитих сімей <u>Коловії</u>, вступив в їх ряди, стало ясно, що лицарі <u>Дев'яти</u> є найпрестижнішим лицарським орденом в Імперії (CC).</i></p>
<p><i>(80) Los tapices de <u>Cherim</u>, khajiita de nacimiento y contemporáneo de <u>Maqamat Lusign</u> se consideran verdaderas obras maestras en todo el Imperio desde hace casi treinta años (TES).</i></p>	<p><i>Сучасник <u>Макамаат Лусіна</u>, – <u>Каджся Черім</u>, гобелени якого вже тридцять років визнаються шедеврами по всій Імперії (CC).</i></p>
<p><i>(81) En sus cuatro fábricas ubicadas en la comarca de <u>Elsweyr</u> se realizan reproducciones de su obra, ya que los tapices originales alcanzan precios exorbitantes (TES).</i></p>	<p><i>Чотири фабрики, розташовані в <u>Ельсвейрі</u>, роблять копії його робіт, але його оригінальні гобелени коштують небачених статків (CC).</i></p>

<p>(82) <i>Durante los últimos años, su obra se ha centrado en temas mitológicos y de historia arcana: los dioses conversando sobre la formación del mundo, los chimer adentrándose en <u>Morrowind</u> siguiendo al profeta <u>Veloth</u>, los elfos salvajes luchando contra <u>Morihaus</u> y sus legiones en <u>la Torre Blanca y Dorada</u> (TES).</i></p>	<p><i>Об'єктами його уваги останнім часом стали чудові розповіді з далекого минулого: <u>Боги</u>, які зустрічаються, щоб обговорити створення світу; <u>каймери</u>, наступні за пророком <u>Велотом</u> в <u>Морровінді</u>; <u>дикі ельфи</u>, що борються з <u>Моріхаусом</u> і його легіонами у <u>Вежі Білого Золота</u> (CC).</i></p>
<p>(83) <i>Tuve la oportunidad de hablar con él en su villa de <u>Remanso de los Orcos</u> sobre su primera obra de arte: <u>El corazón de Anequina</u> (TES).</i></p>	<p><i>У мене була можливість обговорити з ним на його віллі в <u>Оркресті</u> один з його перших шедеврів, <u>Серце Анеквіни</u> (CC).</i></p>
<p>(84) <i>También se observan autorretratos con cierto aire reprobatorio en los tapices de <u>Ranulf Hook</u>, artista (TES).</i></p>	<p><i>Самоіронія в автопортретах властива і <u>Ранульф Хуку</u>, художнику (CC).</i></p>
<p>(85) <i><u>Carlovac Townway</u> en su novela 2920: <u>El último año de la Primera Era</u>, excelentemente documentada por cierto, convierte a <u>la Madre Noche</u> en la líder del <u>Morag Tong</u> (TES).</i></p>	<p><i><u>Карловак Таунвей</u> в своїй серйозній історичній праці "2920: Останній рік Першої ери" зображає <u>Матір Ночі</u> керівницею <u>Мораг Тонг</u> (CC).</i></p>
<p>(86) <i>Históricamente, nunca se asoció a la Madre Noche con <u>los tong</u>, solo con la <u>Hermanidad Oscura</u> (TES).</i></p>	<p><i>Але історично вона ніколи не пов'язана з <u>Тонг</u>, тільки з Темним Братством (CC).</i></p>
<p>(87) <i>Aunque lo cierto es que la Madre Noche no es otra que <u>Mephala</u> (TES).</i></p>	<p><i>Мати Ночі, мій дорогий читачу, це <u>Мефала</u> (CC).</i></p>
<p>(88) <i><u>La Hermanidad Oscura</u>, al verse libre de las restricciones dictadas por el Tribunal, continuó ensalzando a <u>Mephala</u> en el oeste (TES).</i></p>	<p><i><u>Темне братство заходу</u>, не пов'язане наказами Трибуналу, продовжує поклонятися <u>Мефалі</u> (CC).</i></p>

<p>(89) <i>Tal vez no utilicen su verdadero nombre, pero el <u>daedra del asesinato, el sexo y los secretos sigue siendo su adalid.</u> Por ello, aún hoy día, siguen sin perdonar a sus hermanos por haberla dejado de lado (TES).</i></p>	<p><i>Можливо, вони не називають її по імені, але ними до сих пір керує <u>даедра вбивства, плотської любові і таємниць,</u> і вони до цих пір не пробачили своїм братам те, що вони забули її (CC).</i></p>
<p>(90) <i>La brecha entre <u>la hermandad y los tong</u> es insalvable y, como indicaba ese zapatero de <u>la Segunda Era</u>, el final de esta guerra no parece vislumbrarse (TES).</i></p>	<p><i>Швець, вбитий в кінці <u>Другої ери</u>, який не бачив кінця війни між <u>Братством і Тонг</u>, мав рацію (CC).</i></p>
<p>(91) <i>Entre las sombras del Imperio, las <u>hermandades de la muerte</u> siguen su contienda, una lucha que probablemente nunca verá su fin (TES).</i></p>	<p><i>У тіні Імперії <u>Брати Смерті</u> ведуть війну, і швидше за все, ця війна не закінчиться ніколи (CC).</i></p>
<p>(92) <i>En tiempos modernos, <u>Laberintia</u> alcanzó gran notoriedad por lo acontecido a comienzos de <u>la Tercera Era</u> (TES).</i></p>	<p><i>Свою недобру славу <u>Лабірінтіан</u> отримав на початку <u>Третьої ери</u> (CC).</i></p>
<p>(93) <i>Parte del <u>Báculo</u> del caos se recuperó allí, y fue clave en el derrocamiento de <u>Jagar Tharn</u>, que marcó el fin de la etapa Imperial (TES).</i></p>	<p><i>Саме звідти була здобута частина палиці <u>Хаосу</u>, завдяки якому вдалося повалити <u>Джагара Тарна</u> і покласти край Імперській епосі (CC).</i></p>
<p>(94) <i>Desde entonces, el lugar forma parte de la mente colectiva de todos los súbditos del Imperio, y sus ruinas suelen recibir las visitas ocasionales de peregrinos partidarios deseosos de seguir los pasos del <u>campeón eterno</u> (TES).</i></p>	<p><i>З тих пір назва цього місця закріпилась в умах всіх жителів Імперії, і руїни <u>Лабірінтіана</u> час від часу відвідували вірнопіддані, в своєму паломництво повторювали шлях <u>Вічного Чемпіона</u> (CC).</i></p>

<p>(95) <i>Estas ominosas ruinas fueron, en origen, un templo dedicado a <u>los dragones</u> (TES).</i></p>	<p><i>Колись ці похмурі, зловісні руїни служили храмом, в якому поклонялися <u>драконам</u> (CC).</i></p>
<p>(96) <i>Dicho templo creció hasta convertirse en <u>Bromjunaar</u>, una gran ciudad de aquella época (TES).</i></p>	<p><i>Поступово навколо храму утворилось велике місто, назване <u>Бромунаар</u> (CC).</i></p>
<p>(97) <i>Se cree que Bromjunaar fue la capital de <u>Skyrim</u> en el momento de máxima pujanza del <u>Culto del Dragón</u> (TES).</i></p>	<p><i>Деякі дослідники вважають, що Бромунаар був столицею <u>Скайріма</u> за часів найвищого розквіту <u>Культу драконів</u> (CC).</i></p>
<p>(98) <i><u>La Laberintia de Shalidor</u> se compone de dos laberintos que se entrecruzan, formando un patrón de reloj de arena (TES).</i></p>	<p><i><u>Лабірінтіан Шалідора</u> насправді являє два лабіринти, з'єднаних між собою у формі пісочного годинника (CC).</i></p>
<p>(99) <i>Los documentos históricos que apuntan a lo contrario son escasos, pero sí que sabemos que los más <u>altos sacerdotes del Culto</u> se reunían en Laberintia para discutir asuntos de gobierno (TES).</i></p>	<p><i>До нас дійшло дуже мало записів тієї епохи, щоб підтвердити або спростувати це твердження, але точно відомо, що <u>верховні жерці Культу</u> збиралися в Лабірінтіані, щоб обговорити ключові питання правління (CC).</i></p>
<p>(100) <i>Sus súbditos visitaron los santuarios y los templos en manadas, implorando a todos los dioses, incluso a algunos de los <u>príncipes daédricos</u>, que el rey <u>Lyandir</u> revocase estas nuevas leyes opresivas (TES).</i></p>	<p><i>Люди натовпами оббивали пороги храмів і святилиць, благаючи всіх богів і навіть деяких <u>принців даедра</u> втрутитися, щоб <u>король Ліандір</u> скасував нові тяжкі встановлення (CC).</i></p>

Додаток Б

Зобр. 1 – приклад сцени з мультфільму “inside out” локалізованого під західний ринок



Зобр. 2 – приклад сцени з мультфільму “inside out” локалізованого під східний ринок



RESUMEN

Este trabajo es dedicado al fenómeno de la localización, la localización de videojuegos en particular, que también es el material de esta investigación. Considerar todos los fenómenos extralingüísticos, aparte de los lingüísticos, es de la mayor importancia para superar la barrera de información entre distintas culturas. Los videojuegos en concreto han sido elegidos por que se consideran ser una forma de arte acumulativa, que combina aparte del texto: la música, elementos visuales, productos de programación y otros elementos artísticos e informáticos.

La actualidad de esta investigación es debida a la falta de conocimientos sobre la localización de los videojuegos, que en las últimas décadas obtuvo una posición dominante entre todas las demás formas de traducción transcultural.

La meta principal de la investigación es el análisis traductológico, lingüístico y extralingüístico del guion de los videojuegos basándose en el material de los videojuegos de las compañías Bethesda Softworks y Bethesda Game Studios igual como la identificación de patrones discursivos y traductológicos y la clasificación de esos patrones.

Los objetivos del trabajo son los siguientes:

- Entender la esencia del proceso de la localización;
- señalar diferencias principales del proceso de la localización en la lingüística moderna comparado con los procesos de traducción y adaptación cultural;
- caracterizar fenómenos lingüísticos y extralingüísticos en el discurso de los videojuegos;
- investigar peculiaridades principales del proceso de la localización en los productos interactivos de Bethesda;
- analizar las diferencias principales lingüísticas comparado con la adaptación de libros o películas;
- investigar y caracterizar las peculiaridades lingüísticas principales de traducción de textos de los videojuegos.

Este trabajo se compone de tres partes:

1. Parte teórica, que contiene toda la información indicativa e investigadora del fenómeno que se analiza.
2. Parte analítica, que analiza los ejemplos elegidos desde el punto de vista de la lingüística y el punto de vista de fenómenos extralingüísticos.
3. Parte traductológica, que analiza los mismos ejemplos desde el punto de vista de la traducción al ucraniano.

La meta principal de esta investigación ha sido lograda. Después de hacer un análisis minucioso de los dichos fenómenos puede parecer, que la localización es debida a razones, que para la ciencia son prácticamente caóticas. Pero no es así, porque no importa cuales son los estímulos de la aparición de fenómenos extralingüísticos, la localización siempre tiene sus características y patrones.

Los problemas de la localización son debidos a la existencia de un discurso relativamente nuevo – el discurso de los videojuegos, que tiene un área de influencia inmenso. Tiene características de los siguientes discursos: el discurso ficticio, el discurso de los medios de comunicación, discurso técnico y otros que dependen del género y de la clase del videojuego. El videojuego – es un termino demasiado amplio por que contiene una grande cantidad de factores culturológicos, sociales y artísticos.

Ciertas conclusiones han sido subrayadas durante esta investigación. La primera es que no importa la conexión directa de los lados lingüísticos y extralingüísticos del proceso, los fenómenos lingüísticos solamente son subordinados a los fenómenos extralingüísticos que es necesario para la transmisión de información contextual.

La segunda conclusión consiste en que las realias y los occasionalismos en obras de fantasía son términos predominantemente idénticos, porque los fenómenos culturológicos creados para transmitir el sentido del guion imaginado casi siempre son palabras o frases ocasionales, o sea nuevas.

La tercera, consiste en que la adaptación culturológica junto con la traducción forman la localización, que se distingue solamente por el área donde se aplica, no solamente la lengua.