

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

Допущено до захисту

«___» _____

року Завідувач

кафедри

_____ *Олена ЗАЛЄСНОВА*

КУРСОВА РОБОТА

з перекладознавства на тему:

«Лінгвістичні та екстралінгвістичні фактори перекладу відеоігор»

Студентки групи МЛі04-20

Спеціальність 035 Філологія

Спеціалізація 035.051 Романські мови і літератури

(переклад включно), перша – іспанська

Освітня програма Іспанська мова і література, друга

іноземна мова, переклад

Бессараб Анни Володимирівни

(ПІБ)

Науковий керівник:

доцент Наваренко Інна Анатоліївна

(науковий ступінь, вчене звання, ПІБ).

Чотирибальна шкала _____

Кількість балів _____

Оцінка ЄКТС _____

Члени комісії:

_____	(підпис)	_____	(прізвище та ініціали)
_____	(підпис)	_____	(прізвище та ініціали)
_____	(підпис)	_____	(прізвище та ініціали)

Київ 2024

АНОТАЦІЯ

Ця курсова робота досліджує лінгвістичні та екстралінгвістичні фактори перекладу відеоігор. Вона аналізує вплив стилістичних, жанрових особливостей, культурних контекстів та технічних обмежень на переклад відеоігор. Дослідження також розглядає виклики та помилки, з якими стикаються перекладачі. Розглядається тема локалізація у контексті відеоігор та збереження автентичності оригіналу. Ця робота сприяє кращому розумінню складнощів перекладу відеоігор, стратегії перекладу власних назв та імен, та важливість врахування екстралінгвістичних факторів для досягнення кращого результату та іммерсивності гравця.

Ключові слова: переклад відеоігор, лінгвістичні фактори, екстралінгвістичні фактори, локалізація, адаптація, іммерсивність.

ЗМІСТ

ВСТУП.....	4
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ПЕРЕКЛАДУ ВІДЕОІГОР	6
1.1. Особливості відеоігор як мультимедійного продукту.....	6
1.2. Визначення перекладу відеоігор.....	9
1.3. Адаптація та локалізація	11
Висновки до Розділу I	14
РОЗДІЛ 2. ЛІНГВІСТИЧНІ ТА ЕКСТРАЛІНГВІСТИЧНІ ФАКТОРИ ПЕРЕКЛАДУ ВІДЕОІГОР	16
2.1. Вплив жанру відеоігри на рішення перекладу.....	16
2.2. Переклад імен персонажів	19
2.3. Переклад власних назв	21
2.4. Переклад інтерфейсу гри	24
2.5. Цензура	25
Висновки до Розділу II.....	26
ВИСНОВКИ	28
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	31

ВСТУП

Тема дослідження спрямована на аналіз впливу лінгвістичних та екстралінгвістичних факторів на процес перекладу відеоігор. Дослідження охоплює аналіз специфіки відеоігор як мультимедійного продукту, визначає завдання перекладу, проблеми та стратегії перекладу термінів та власних назв, а також враховує соціокультурний контекст.

Актуальність теми. Актуальність даної теми обумовлена зростаючим інтересом до відеоігор у сучасному світі. Відеоігри стали важливим елементом масової культури, їх міжнародна популярність зростає щодня. Однак, процес перекладу відеоігор потребує ретельного аналізу через великі обсяги роботи, що вимагає спеціалізованого підходу від перекладача. Розуміння лінгвістичних та екстралінгвістичних факторів перекладу відеоігор є важливим для забезпечення якісної та адаптованої версії гри для міжнародної аудиторії. Тому дослідження цієї теми має велике значення для розвитку галузі локалізації відеоігор та міжкультурного спілкування.

Мета дослідження. Аналізі лінгвістичних та екстралінгвістичних факторів, що впливають на процес перекладу відеоігор, продемонструвати наскільки сильно взаємопов'язані ці фактори при перекладі відеоігор.

Завдання дослідження.

- Розкриття специфіки мови відеоігор та виявлення основних лінгвістичних викликів, які виникають під час перекладу.
- Виявлення обмежень, які можуть вплинути на процес перекладу та якість готового продукту.
- Надання рекомендацій та систематизація стратегій що використовуються при перекладі відеоігор.

Об'єкт дослідження. Вплив екстралінгвістичних факторів на переклад власних назв та термінології в відеоіграх.

Предмет дослідження. Процес перекладу відеоігор, який включає в себе переклад внутрішньоігровий процесів, такі як: діалоги, інтерфейс користувача, власні назви, імена, графічні елементи.

Методи дослідження. Аналіз текстового матеріалу (Дослідження перекладів відеоігор для виявлення лінгвістичних та екстралінгвістичних особливостей); дескриптивний

Структура роботи. Курсова робота складається зі вступу, двох розділів з висновками до кожного із них, висновків до всієї роботи, = списку використаної літератури.

РОЗДІЛ І. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ПЕРЕКЛАДУ ВІДЕОІГОР

1.1. Особливості відеоігор як мультимедійного продукту

Поява відеоігор на світ почалась із багаторічних зусиль втілити у цифровому форматі шахи. Початкові кроки в цьому напрямку були зроблені у 40-х роках ХХ століття Аланом Т'юрингом та його колегою Девідом Чемперноуном, які написали перший алгоритм шахової гри під назвою "Turochamp". Працююча програма на основі "Turochamp" була розроблена Дітріхом Принцем у 1951 році, але вона обмежувалася лише розв'язанням задач на мат в два ходи (можливості програми були обмежені здатністю тогочасних комп'ютерів). Ця гра вважається першою комп'ютерною грою та першою шахматною програмою у світі.

Прошло більше 70-ти років, і наразі відеоігри є складовою сучасної масової культури. Вони є однією із найпоширеніших форм розваг у світі, випереджаючи у багатьох країнах музичну індустрію та кіноіндустрію. Сучасні комп'ютерні ігри представляють собою унікальне поєднання різноманітних медіа-форматів, таких як візуальне мистецтво, звуковий дизайн, технології віртуальної реальності. Створення відеоігор вимагає багаторічної співпраці великої кількості розробників, дизайнерів, сценаристів, композиторів та інших фахівців із різних сфер, які поєднують свої зусилля для створення цілісного продукту. Далі ми розглянемо найосновніші характеристики сучасної комп'ютерної гри.

Основний фактор, що відрізняє відеоігри від інших типів медіа-форматів, полягає у тому, що відеоігри є **інтерактивними**. Замість пасивного читання або спостереження за розвитком подій гравець взаємодіє з віртуальним світом, приймає рішення, впливає на хід подій, які потім впливають на подальший розвиток сюжету. Ця особливість перетворює ігри на щось більше ніж просте відтворення історії. Кожен гравець отримує свій унікальний досвід, свою унікальну історію, самоідентифікується з персонажем(ами), якими він чи вона керує. Відчуття контролю та власної участі особливо приваблює широку аудиторію.

Візуальне та звукове оформлення відеоігор є ще однією важливою складовою та впливає на їх привабливість для гравців. Від деталізованої графіки до епічного саундтреку, все важливо для створення унікального впізнавального стилю.

Важливість **сценарію** у відеоіграх не може бути переоцінена. Сценарій відіграє ключову роль у створенні глибокого та захоплюючого ігрового досвіду, що дозволяє гравцям повністю зануритися у віртуальний світ гри. Якісний сценарій допомагає створити емоційний зв'язок між гравцем та ігровими персонажами, відчуття симпатії чи ненависті до персонажів, а також емоційні реакції на події, що роблять ігровий досвід більш насиченим та запам'ятовуваним.

В сучасному світі **імерсія** є ключовою для успіху на ринку. Що таке імерсія в відеоіграх? Імерсія — термін, що вказує на ступінь поглиблення гравця у віртуальний світ. Імерсія не лише приваблює, але й впливає на сприйняття та взаємодію з грою, кількість проведених годин. Згадані моменти, такі як: сценарій, інтерактивність, візуальне та звукове оформлення — це все складові імерсії.

Ще один, не менш важливий аспект, який впливає на імерсію гравців — якісний **переклад** відеогри. Багатогранність сучасних комп'ютерних ігор ставить перед перекладачами велику кількість складностей та потребує особливої уваги до кожної деталі: починаючи від змісту діалогів, закінчуючи текстами саундтреків, та загальним котекстом ігрового світу. Неякісний переклад може раз і назавжди зіпсувати враження від гри, спотворити або втратити ідеї та емоції, які хотіли донести розробники своїм фінальним продуктом. В історії відеоігор існує багато прикладів коли низьке володіння мовою перекладу або нерозуміння гри та її контексту призвело не тільки до викривлення, але і до появи лінгвістично та граматично некоректно перекладених відеоігор, які стали широковідомі для масової аудиторії. От деякі приклади таких ситуацій:

- Фраза “All your base are belong to us” із гри Zero Wing була широковідома в Інтернет-культурі. Цей шутер е привернув увагу насамперед великою кількістю помилок перекладу, а не особливостями геймплею.

- “A winner is you” як і гра Pro Wrestling запам'яталась як приклад некомпетентної локалізацій через свою насиченість синтаксичними помилками.

- В відеогрі “X-Men: The Arcade Game” зловісне привітання Магнето “Welcome to die!” незважаючи на абсурдність запам'яталось гравцям як влучне через жорстокий характер персонажа.

Хоча згадані випадки і зробили відеоігри відомішими через некомпетентну роботу переклада, в сучасному світі жодна ігрова компанія не хотіла би отримати популярність завдяки неякісному перекладу, а не завдяки багаторічній кропіткій роботі команди. У світі відеоігор протягом 70 років відбулась значна еволюція до складних мультимедійних продуктів, що відображають сучасні тенденції та технологічні досягнення, тож і переклад має бути вокинаний на вищому рівні.

З точки зору перекладу, в залежності від ступеня свободи перекладачів, проекти можна розділити на два типи: ігри по відомим медіафраншизам, та ігри з оригінальним сюжетом. Перші потребують ретельного дослідження: перекладач має добре розуміти та знати джерело, адже під час перекладу він точно зіткнеться із специфічними термінами та явищами, для яких вже існує відома у масовій культурі традиція перекладу. Ігри з оригінальним вмістом дають перекладачам можливість для творчої свободи при локалізації для покращення ігрового досвіду гравця. Перекладачі відіграють вирішальну роль у формуванні досвіду гравця.

1.2. Визначення перекладу відеоігор

Переклад відеоігор передбачає перетворення всіх текстових елементів у грі, зокрема: ігрового меню, інструкцій, субтитрів, внутрішньоігрового тексту на цільову мову.

Переклад відеоігор складна задача через різноманітність елементів необхідних для перекладу, такі як:

- **Аудіо.** Найчастіше переклад аудіо передається у формі субтитрів, але іноді оригінальні аудіодоріжки перезаписуються мовою перекладу.
- **Внутрішньоігрові діалоги.**
- **Імена персонажів.**
- **Назви локацій, предметів, навичок, тощо.**
- **Інтерфейс користувача (UI).** Всі кнопки меню, підказки, інструкції, що з'являються на екрані гравця.
- **Графічні елементи.**
- **Технічна документація.** Інструкції з інсталяції, налаштування, тощо.
- **Маркетингові матеріали.**

Мета перекладу відеоігор полягає не тільки в точній передачі інформації, але й у тому, щоб викликати ті самі емоції, які відчують гравці оригінальної версії. Це вимагає глибокого розуміння культури та високого рівня знання обох мов.

По суті, переклад відеоігор - це міст, який з'єднує гравців з різним мовним і культурним походженням, дозволяючи їм насолоджуватися відеоігрою своєю рідною мовою. Це поєднання мистецтва, науки, культури та креативність створюють унікальний міжкультурний продукт.

На початку відеоігри мали простий інтерфейс, а гравці мали дуже обмежені можливості. Розвиток графічного дизайну та технологій створили можливості для розробки складних ігор, де гравці могли брати на себе все більше функцій для взаємодії з програмою. Нині відеоігри наповнені оригінальними саундтреками, створені відомими музикантами, а персонажів озвучують відомі актори. Аудіо у відеоіграх є найбільш важливою для перекладу, оскільки ми

зосереджуємо увагу на усному діалозі, через який найчастіше і передається сюжет. Окрім високоякісної музики та усних діалогів, сучасні ігри дають можливість увімкнути субтитри в будь-який момент. Субтитри з перекладом на різні мови — основний спосіб для гравців насолоджуватися грою, навіть якщо вони не володіють мову оригіналу. При перекладі необхідно синхронізувати субтитри з актуальними діалогами та подіями на екрані.

1.3. Адаптація та локалізація

Локалізація відеоігор — складний процес адаптації відеоігор до різних ринків, культур, мов. Термін “локалізація” тісно пов’язаний із “глобалізацією” та “інтернаціоналізацією”, які спочатку використовувалися лише в ділових та економічних колах. Локалізація проектів може не повністю відповідати концепціям перекладу.

З появою відеоігор локалізація з’явилася через бажання охопити глобальні ринки, тобто, внаслідок явища глобалізації, що вимагає мовної та культурної адаптації до цільових ринків. Локалізація передбачає створення продукту культурно та лінгвістично придатним для цільової країни, тому перекладачів-локалізаторів часто спонукають віддавати перевагу рішенням, які потенційно можуть позитивно сприйматись в культурі цільової країни, а не зберігати елементи вихідної культури. Іншими словами, локалізатори відеоігор віддають пріоритет адаптації гри до культури цільової аудиторії.

Локалізація ігор є невід’ємною частиною маркетингових стратегій. Бажаний рівень локалізації визначають розробники гри на основі таких факторів, як ринок, інвестиції та потенційний дохід.

Існують наступні рівні локалізації:

- **Перший рівень** або **відсутність локалізації**. Відеоігри не перекладаються. Наразі такий рівень локалізації спостерігається лише у малобюджетних проектах, які продаються через такі Інтернет-платформи, як Steam.

- **Другий рівень**. Локалізація коробки та документації: перекладається лише текст на коробці та документація, але не сама гра. Такий рівень підходить коли в грі небагато тексту, або коли цільовий регіон володіє мовою гри.

- **Третій рівень**. Часткова локалізація: у грі перекладається текст, аудіодоріжки перекладаються, але не переозвучуються (гравець сприймає переклад через додані субтитри). Цей рівень використовується коли гра має великі об’єми тексту та звуку для перекладу, або коли гра часто оновлюється, або через обмеження часу та бюджету.

- **Четвертий рівень.** Повна локалізація: переклад всього тексту та аудіо, включно з дубляжем аудіо. Зазвичай четвертий рівень локалізації мають високобюджетні проекти ААА.

Крім того, при локалізації приділяють особливу увагу деталям поза самою грою, наприклад, зображення та написи на коробках для дисків, зображення на Інтернет-платформах з продажу відеоігор, логотипи, тощо. Переклад цих додаткових матеріалів сильно нагадує переклад реклами, адже він передбачає адаптацію змісту до психологічних особливостей, уподобань, культури та соціального контексту цільової аудиторії.

Один із основних викликів для перекладачів при локалізації — відеоігри зазвичай мають унікальні світи та персонажів, що неодмінно потребують адаптації при перекладі. Наприклад, якщо події гри відбуваються у фентезійному світі перекладач має адаптувати імена персонажів та власні назви таким чином, щоб вони звучали природньо в мові перекладу. Перекладач також має адаптувати жарти, сленг, каламбури, культурні посилання або навіть перетворити культурні посилання на нові, корегуючи діалоги таким чином, щоб вони були зрозумілі носіям мови перекладу та відповідали настрою історії.

Мета локалізації — створити версію, яка зберігає основний стиль та емоції оригіналу, ідеально адаптувавши відеогру під мову перекладу. Перекладачі-локалізатори змінюють тексти, опускають або додають нові елементи для збереження оригінального настрою гри. Ця абсолютна свобода дає змогу адаптувати гру для кращої відповідності очікуванням гравців. Саме тому у локалізації гри підхід збереження вірності оригіналу змінюється на підхід творчій адаптації.

Успіх локалізації відображається в продажах продукту та реакції гравців. Хоча нам не вистачає досліджень, які підтверджують стандарти якості хорошої локалізації, якість адаптації будь-якої гри може оцінити кожен користувач Інтернету якщо зайде на тематичні форуми. Невиправдання очікувань гравців, розчарування в локалізації може негативно вплинути на їхні враження від

кінцевого продукту. Це додає додаткові складності професіоналів локалізації які повинні переконатися, що діалоги, описи в грі відповідають контексту.

Отже, локалізація відеоігри — це високоспеціалізована галузь перекладу, яка вимагає не лише лінгвістичних навичок. Вона потребує творчого мислення та культурної освіченості. Переклад має передавати не лише значення оригінального тексту, а й жанр та тон гри.

Висновки до Розділу I

За свою історію в декілька десятків років вдеоігри стали улюбленою розвагою для людей різного віку та статі в усьому світі, конкуруючи з іншими формами розваг, такими як кіно, музика та інше. Це поєднання мистецтва, науки, культури та креативності створює унікальний міжкультурний продукт.

Основні відмінності відеоігор як мультимедійного продукту полягають у їх інтерактивності, що дозволяє гравцям активно взаємодіяти з віртуальним світом та впливати на розвиток подій. Інтерактивність додає додаткові задачі для фінального варіанту перекладу, адже більшість ігор дозволяють гравцям вибирати своє ім'я, стать, національність і т.д. Це означає, тексти мають деякі частини, які мають бути змінені в залежності від виборів гравця.

Необхідність перекладати унікальний мультимедійний інтерактивний розважальний продукт, тобто відеоігри, створило підґрунтя для появи нового підходу до перекладу, що вимагає високого рівня знання мов, суспільства та схильність до творчого підходу, креативності. Цей унікальний підхід — локалізація. Локалізація відеоігор є складним процесом адаптації. Мета перекладу відеоігор полягає не лише в точній передачі інформації, а й у передачі унікального стилю гри. Локалізатори віддають перевагу адаптації гри до культури цільової країни, ніж збереженню елементів вихідної культури, що перетворює процес локалізації на своєрідний міст, що з'єднує гравців з різним мовним та культурним походженням, дозволяючи їм насолоджуватися грою своєю рідною мовою.

На сьогоднішній день, відчуття імерсії в відеоіграх є ключовим орієнтиром для розробників та гравців. Задля досягнення ефекту занурення в відеоігру, при локалізації для перекладача необхідно ретельно дослідити та проаналізувати лінгвістичних та екстралінгвістичних фактор перекладу, щоб забезпечити найкращий ігровий досвід для гравця.

Різні фактори, такі як неякісний переклад, заплутані інструкції, незрозумілий інтерфейс, поганий дубляж та помилки локалізації, можуть погіршити досвід гравця. Навіть незначні помилки, як друкарські помилки чи граматичні помилки можуть негативно вплинути на процес імерсії. Перекладачі повинні компетентно вирішувати всі проблеми що створює необхідність локалізації.

РОЗДІЛ II. ЛІНГВІСТИЧНІ ТА ЕКСТРАЛІНГВІСТИЧНІ ФАКТОРИ ПЕРЕКЛАДУ ВІДЕОІГОР

2.1. Вплив жанру відеоігри на рішення перекладу

Ігри охоплюють широкий спектр жанрів, піджанрів, тем, вимагаючи від перекладачів особливого підходу до кожного з них. Перекладачі повинні добре розуміти характеристики та умовності різних жанрів, щоб передбачити потенційні проблеми при перекладі. Ці знання впливають на адаптацію перекладів відповідно до тону та стилю кожної гри, розуміння конкретних вимог від проекту певного жанру позитивно впливає на якість перекладу.

Беренс і Говард представили основоположну класифікацію, що включає сім основних категорій відеоігор. Ці категорії: гоночні ігри, шутери, платформери та головоломки, РПГ, симулятори, стратегії, спорт та файтинги.

Гоночні ігри — симуляція перегонів на реальних трасах або вигаданих локаціях. Прикладами цього жанру можуть бути серії *Need for Speed*.

Шутер — жанр, де гравець контролює персонажа із зброєю, зазвичай від першої особи. Серії ігор *Call of Duty* та *Counter-Strike* є популярними прикладами цього жанру.

Платформери та головоломки орієнтовані на гравців, які люблять долати перешкоди, рухаючись по рівнях. Ці ігри часто включають в себе елементи стрибків, збирання предметів та взаємодію з навколишнім середовищем. *Super Mario* є класичним прикладом цього жанру.

РПГ — відеоігри, де гравці приймають на себе роль вигаданих персонажів та взаємодіють з вигаданим світом. Прикладами цього жанру є серія відеоігор *The Elder Scrolls*.

Симулятори — категорія ігор, що намагається імітувати певну діяльність. Ці ігри можуть включати в себе симуляцію польотів, водіння автомобілів, управління підприємствами або навіть життя віртуальних персонажів, як наприклад *The Sims*.

Стратегії — це ігри де гравці керують група осіб або містами. Стратегії можуть бути віськові, економічні, та інші. Приклад: серія ігор *Civilization*.

Жанр файтинги та спорт включає в себе ігри, які моделюють спортивні змагання або сценарії бійок. Приклади цього жанру є серії FIFA та Street Fighter.

Незважаючи на існування загальновідомих жанрів відеоігор в ігровій індустрії остаточно класифікація ігор залишається складною задачею, особливо в сучасному світі, через велику кількість нових піджанрів. Різноманітність типологій відеоігор має важливе значення для перекладознавства, адже вони дають уявлення про об'єм змісту необхідного для перекладу, та про потенційний словниковий запас, яким має володіти перекладач.

У шутерах геймплей ґрунтується на двидкості дій та реакцій. Тут важливо, щоб переклад відбивав динаміку гри та був легким для сприйняття та швидкого читання та не заважав гравцю швидко реагувати на події.

При перекладі платформерів та головоломок особливу увагу слід звертати на переклад інструкцій, щоб забезпечити чіткість та зрозумілість завдань для гравців.

В жанрі РПГ великий акцент зазвичай робиться на продуманій сюжетній лінії та персонажах. Це означає, що перекладачу необхідно не лише передати сенс кожного рядка, а й зберегти його характер та індивідуальність, культурні особливості, стиль розмови кожного із героїв та їх взаємозв'язок і особливості взаємодій із вигаданим світом.

Стратегії містять велику кількість технічних термінів та складних інструкцій. Тому перекладачам необхідно володіти знаннями про термінологію із різних сфер (економіка, військова діяльність, політика...), в залежності від тематики відеоігри.

Файтинги та спортивні ігри можуть містити специфічний жаргон мову та діалоги, які потребують експресивного та динамічного перекладу, щоб відображати напругу боїв. Важливим також є знанням термінів, пов'язані з правилами та конкретним видом спорту.

Незнання специфічної термінології, невідповідність між часовим проміжком в ігровому світі та використовуваною при перекладі лексикою чи граматичною формою слова чисоїв погіршує якість перекладу. Абсолютно

недоцільною та абсурдною буде ситуація, коли внаслідок неякісного перекладу персонаж у середньовічній стратегії буде використовувати сучасний сленг. Звісно, все залежить від намірів автора або перекладача, адже така дезорієнтація може використовуватися для передачі певного настрою чи гумору.

Прикладом недоцільного використання застарілої лексики при перекладі та невідповідності до жанру гри та ситуації є переклад іспанський переклад японської гри Persona 5. Слово “miss” (з англ. промах) було перекладено як “merma” (з ісп. “помилка”, застарілий варіант, що вже вийшов з активного використання) замість актуального еквіваленту перекладу “fallo”.

Саме для того, аби зрозуміти доцільність використаної при перекладі лексики треба приділяти увагу жанрам та тематиками відеогри. Є твердження, що так само, як переклади сценічних п'єс або сценаріїв фільмів повинні дотримуватися ідеї “сценічності”, переклад відеоігор повинен спиратись на імерсію та “іграбельність”. Перекладачі театральних п'єс стверджують, що існує велика різниця між написаним текстом, та його сценічним виконанням, і переклад, який добре виглядає на папері, може зовсім не підходити для сцени. Те ж саме стосується і відеоігор. Імерсивність - це кінцева мета. Для найкращого результату треба враховувати особливості кожного з жанрів.

Перекладач який добре розуміються на нюансах та очікувань від різних жанрів можуть запропонувати в фіналі вікосоякісний переклад відеогри, який повністю задовольнить гравців.

2.2. Переклад імен персонажів

Імена персонажів мають важливе значення в відеоіграх. Імена персонажів у відеоіграх часто наповнені символічним або образним значенням, невід'ємним від оповіді та контексту ігрового середовища. Переклад імен персонажів заслуговує особливої уваги, а перекладачі мають зрозуміти авторський задум та коректно передати його мовою перекладу.

Імена персонажів у відеоіграх ми можемо умовно поділити на два типи. Перші — це імена та прізвища персонажів які є лише **ідентифікаторами**, позбавленими будь-якого додаткового значення. Зазвичай такі імена використовуються в реальності. Прикладом можуть бути імена головних персонажів в іграх Left 4 Dead: Білл, Елліс, Френсіс, Луїс. Імена персонажів-ідентифікатори можуть мати лексичне значення, але ці лексичні значення не мають відношення до суті гри чи її сюжету, як наприклад ім'я Принцеси Піч (англ. - персик) із серії ігор про Маріо. За словами геймдизайнера Міямото, ім'я Піч було обрано через його власну асоціацію з пинцесами та з рожевими чи теплими кольорами. Такі імена зазвичай не перекладаються.

Другий тип — це імена та прізвища, що мають **контекстуальні конотації** для характеристики персонажа чи створення певної атмосфери. Конотації мають бути ретельно розглянута та вивчені в контексті відеогри, оскільки крім їх буквального тлумачення, вони можуть містити в собі біль глибоку характеристику. Прикладом є ім'я персонажа Шеф, що використовується в іграх Overcooked та Overcooked 2 для позначення персонажа гравця та вказує на його роль в грі. Прикладом багатозначності імені є ім'я Shadowheart (перекладено як Тінесерда, але зустрічаються варіант транскрипція Шедоухарт), що символізує людину, що приховує свою справжню особистість, свої емоції; з розвитком сюжету гравець також дізнається, що персонаж не пам'ятає більшу частину свого життя, свій справжній характер, на що також натякає його ім'я. Ставлення до перекладу імен такого типу є дуже різним, та використовуються різні підходи: транслітерація, транскрипція, транспозиція, калькування. Однак судження чи має ім'я додаткове значення в більшості випадків є суб'єктивним.

Імена персонажів розділяються на 3 функціональні групи: імена, прізвища та прізвиська. Прізвиська зазвичай передають описові якості або мають символічні значення, такі як Тінесерда або Темна Жага (англ. The Dark Urge) .

У сфері перекладу відеоігор існують різні методи для перекладу імен, прізвищ та прізвиськ персонажів.

Особисті імена та прізвища зазвичай зберігаються в перекладі та передаються транслітерацією, перенесення імені з однієї графічної системи на іншу. Приклад: Link - Лінк (із гри “Легенда про Зельду”).

Винятком є імена святих або монархів, які можуть мати традиції перекладу. Приклад: Alfred the Great - Альфрéd I Великий (із гри “Assassin's Creed Valhalla”).

Ще один метод - це натуралізація. Натуралізація адаптує імена та прізвища персонажів до сприймаючої культури. Коли у мові перекладу є еквівалент імені, відповідно до стратегії натуралізації перекладач змінює ім'я персонажа на нього. Приклад: Hector - Гектор (із гри “Кастлванія”).

Інша стратегія перекладу - дослівний переклад імен або калькування. Якщо в мові перекладу не існує прямого еквіваленту для перекладу, то імена персонажів перекладаються із використанням синонімів. Приклади: Shadowheart - Тінесерда.

Іноді стратегії можуть комбінуватись, наприклад: Artorias The Abysswalker - Арторіас Подорожній Безодні (із гри “Dark Souls”).

Перекладачі повинні бути дуже обережними при роботі з іменами персонажів: явище орфографічних помилок в іменах при локалізації є дуже поширеним.

Всі стратегії перекладу імен персонажів є важливими для збереження сутності ідентичності персонажів. Оскільки відеоігри розробляють різні країни з усього світу, носії різних мов, для усього світу та носіїв інших мов, увага до перекладу імен персонажів та розуміння стратегій є важливим.

2.3. Переклад власних назв

Як і при перекладі імен, власні назви в відеоіграх ми можемо поділити на 2 групи: ідентифікатори та з контекстуальними конотаціями. Через масштабність ігрових світів наразі у віртуальній реальності ми можемо зустріти власні назви будь-якого типу, згідно з наступною класифікацією:

Топоніми - географічні назви;

Теоніми - назви божеств;

Зооніми - клички тварин;

Астроніми - назви небесних тіл;

Космоніми - назви зон космічного простору і сузір'їв;

Хрононіми - назви відрізків часу, що пов'язані з історичними подіями;

Ідеоніми - назви пов'язані духовною сферою людини;

Хрематоніми - назви об'єктів матеріальної культури;

Ергоніми - назви об'єднань людей: товариства, організації, тощо;

Гідроніми - назви водойм;

Етноніми - назви народів, етнічних груп.

Далі я розгляну стратегії перекладу власних назв у відеоіграх та приведу приклади використання цих стратегій.

Перша стратегія - відсутність перекладу, тобто транскрипція або транслітерація. Транслітерація при перекладі власних назв відеоіграх використовується дуже рідко. За допомогою транслітерації передаються деякі антропоніми, теоніми, топоніми та назви міст наприклад: *Vogano* - Богано (планета), *Shar* - Шар (богиня), *Chionthar* - Чіонтар (річка), *Neverwinter* - Невервінтер (місто).

Транскрипція полягає у передачі вимови власної назви буквеними знаками мови перекладу. Іноді в одного слова існує декілька можливих варіантів транскрипції. Зазвичай використовується той варіант, які найбільш точно передає звучання.

Транскрипції застосовуються до різних власних назв (географічні об'єкти, назви організацій, міст, локацій, територій, тощо): *Whiterun* - Вайтран,

Riverwood - Рівервуд, Winterhold - Вінтерхолд. Норми транскрипції можуть варіюватися залежно від контексту та вимагати творчого підходу від перекладача.

Відмова від перекладу певних назв, термінів, локацій чи виразів може використовуватись як прийом більш глобальної стратегії для передачі “чужинності”, “невідомості”, чи “іноземності” світу або культури гри. Часто ця стратегія використовується коли в центрі уваги гри культура яка є маловідомою для носія мови перекладу. Відомий приклад відеоігор з широким використання цієї стратегії є японська всесвітньо відома серія ігор Street Fighter. В цьому файтингу спеціальні атаки та комбо персонажів не перекладені та не переозвучені на жодну іноземну мову.

Друга стратегія - буквальный переклад, спосіб перекладу лексичної одиниці мови оригіналу шляхом заміни її складових частин (морфем або слів) їх лексичними відповідностями у мові перекладу.

Географічні назви територій, гір, озер, морів передаються шляхом дослівного перекладу, якщо до них входять компоненти, що перекладаються: Dragon's Peak – Вершина Дракона.

В ситуаціях коли до власних назв належать слова, які не можуть бути перекладені, вживається змішаний спосіб, коли частина назви передається транскрипцією, проте в цілому зберігається принцип буквального перекладу: Temple of Shar - храм Шар.

Деякі вигадані назви можуть мати глибоке значення або символіку, яка важлива для розуміння сюжету чи атмосфери гри. В випадку коли власна назва в відеогрі несе додаткову конотацію в більшості випадках вона перекладається дослівно або за допомогою синонімів: Shadowlands - Тіньові землі. У таких випадках, перекладач повинен зберігати емоційне забарвлення та відтінки оригіналу, щоб не втратити його унікальності.

Слід виділити, що в українській мові, як і в багатьох інших іноземних мовах є тенденція не перекладати власні назви відеоігор. Ця тенденція сильно відрізняється від підходу до кінематографії, де назви фільмів зазвичай

перекладаються. Тому багато назв найвідоміших ігор, такі як Minecraft, Dota 2, Grand Theft Auto, The Elder Scrolls, Call of Duty, World of Warcraft, Baldur's Gate 3 та багато інших є впізнавальними по всьому світу. Однак, слід зауважити, що така стратегія це лише тенденція, а не правило. Існують багато прикладів перекладених назв: польск. Wiedźmin 3: Dziki Gon - англ. The Witcher 3: Wild Hunt - Відьмак 3: Дикий гін. Відношення до того, чи потрібно перекладати власну назву гри може зазвичай пов'язана з політикою компанії щодо локалізації та може бути частиною маркетингової стратегії.

Деяка зброя, місця в комп'ютерних іграх, чії назви натхнені міфологією чи релігією теж зазвичай не перекладаються. Прикладом є місто Rapture (“Підхоплення” - це подія, при якій Бог з землі всіх віруючих) у грі Bioshock.

Транскрибуванням зазвичай передають широко вживані слова і словосполучення у ігровій сфері: хедшот – вбивство з одного пострілу в голову, мультиплеер – багатокористувацький режим.

Більшість відеоігор розповідають авторську історію, що створена сценаристами студії-розробника. Однак існують ігри, що були створені на основі літературних творів, коміксів, фільмів або серіалів. Це стосується ігор по Зоряних Війнах або Гаррі Поттера, Володарю Перснів, а також супергеройських ігор, заснованих на оригінальних коміксах. Тоді протягом геймлею ми зустрічаємо метатекстуальні, екстралінгвістичні посилання на фільми, книги пов'язані з оповіданою в відеогрі історією. Тому перекладачам необхідно зберігати баланс між адаптації контенту та відданістю оригінальному джерелу відеоігри.

Схожі метатекстуальні посилання можна також побачити в іграх, що відтворюють історичні події, такі як величезна кількість військових стратегій або серія ігор Assassin's Creed. В таких ситуаціях слід дослідити історичні події чи оригінальні джерела задля того аби знайти закріплені традиції перекладу.

Проте, саме перекладач вирішує, який метод використовувати, враховуючи багато факторів, таких як традиції перекладу, комунікативні та прагматичні цілі,

відповідність фонетичних, графічних та морфологічних норм мови, а також його знання щодо адекватної передачі реалій.

2.4. Переклад інтерфейсу користувача

Інтерфейс користувача (UI), має велике значення в відеоіграх. Заплутаний інтерфейс може відлякати нових гравців. Переклад інтерфейсу гри та головного меню в відеоіграх — ключовий елемент, що визначає зручність і доступність геймплею для гравців у різних країнах і культурах. Інтерфейс відображається на екрані та включає в себе такі елементи, як кнопки, меню, підказки і текстові блоки. Якісно перекладений інтерфейс дозволяє гравцям легко орієнтуватися у грі, розуміти її механіки та комфортно взаємодіяти з нею. Важливо, щоб переклад був якісним і точним, оскільки некоректні варіанти перекладу можуть призвести до плутанини. Переклад інтерфейсу має бути чітким, зрозумілим, точним оскільки гравці зазвичай швидко переглядають інтерфейс і вони мають швидко знаходити потрібним кнопки чи інші елементу без зайвих зусиль. Підказки мають мати короткі описи чи пояснення при наведенні на них курсором миші, задля не лише швидкого та комфортного інформування нових гравців про певні моменти геймплею, але й для оптимізації інтерфейсу для досвідченого гравця, якому не потрібні довгі пояснення.

Головне меню гри — це початковий екран, на якому гравці можуть вибрати режим гри, налаштування, переглянути досягнення та інше. При перекладі головного меню важливо враховувати ігрову термінологію. Важливу роль в перекладі інтерфейсу гри також відіграє шрифт. Шрифти та розмір шрифту повинні бути гармонійними, вибраними відповідно до стилістики гри. Також важливо притримуватись мінімалізму, оскільки дуже часто в таких ситуаціях полу для тексту сурово обмежене. Іноді перекладач може зіткнутися з іншою ситуацією — надлишком пусого простору, що потребує додаткового тексту для заповнення. Адаптація в цій ситуації може передбачати невеликі коригування розміру шрифту, або обрання іншого, “більш довгого” варіанту перекладу.

2.5. Цензура

Відеоігри, як феномен сучасної масової культури, привертають увагу не лише нових гравців, а й урядів, які регулюють їх вміст та поширення. При перекладі та локалізації гри потрібно враховувати юридичні аспекти. Слід пам'ятати, що переклад відеоігор є ринково-орієнтованою діяльністю і тому в правовому плані не суттєво відрізняється від інших сфер, такі як кіно, музика чи телебачення, в контексті цензури. У деяких країнах існують спеціальні правила стосовно відеоігор, які містять насильство або інвективну лексику. Поміж країнами, які мають власні правила цензури щодо відеоігор, виділимо Австралію та Німеччину. Наприклад, в Німеччині кров у грі повинна бути зеленою, а використання насильства чи певної символіки суворо контролюється владою. Багато військових стратегій заборонені в багатьох країнах через викривлення чи відтворення історичних подій.

Насильство — це не єдине, що привертає увагу. Табуйовані теми, такі як алкоголь, наркотики та інші небажані елементи можуть стати проблемою при перекладі та локалізації відеоігор.

Навіть якщо гру приймаю на закордонний ринок, перекладачам доводиться враховувати всі правові аспекти і, можливо, коригувати переклад відповідно до законів країн або рекомендацій дистрибуційних компаній. За вимогою, перекладач зобов'язаний змінити неприйнятний текст, повністю прибравши згадування забороненої тематики в мові перекладу, навіть якщо це вочевидь призведе до спотворення змісту, або до появи беззмістовних фраз. Прикладом цензури є гра *Final Fantasy Legend II*. Цензура пов'язана з проблемою наркотиків, при локалізації із японської на англійську. Перекладач замінив небажану лексику на “банани” перетворивши згадування табуйованої теми на дивний жарт.

Правила щодо цензури відеоігор можуть змінюватися з часом, відображаючи зміни в суспільстві різних країнах. У зв'язку з різноманітністю правових норм, адаптація відеоігор може стати складним завданням, вимагаючи від компаній індивідуального підходу до кожного ринку.

Висновки до Розділу II

Жанрова класифікація відеоігор є багатогранною, з різними критеріями, але насправді все різноманіття сучасної відеоігрової індустрії неможливо так легко класифікувати. З точки зору перекладу, ігри можна розділити на два типи залежно від рівня свободи перекладача: ігри які не вимагають творчого підходу, але вимагають глибоке знання термінології та компетентності у певній сфері, та ігри які вимагають творчого підходу.

Відеоігри часто включають елементи з різних аспектів популярної культури (кіно, література, книжки, спорт). У таких випадках для перекладу тексту потрібне глибоке володіння відповідними термінами чи жаргонами (як наприклад, спортивний жаргон при перекладі ігр однойменного жанру) і доцільне використання цієї лексики. Якщо ж сюжет гри натхненний вже існуючою франшизою, то переклад повинний зануритись в першоджерело та дотримуватись традиціями перекладу.

З іншого боку, якщо гра представляє собою абсолютно нову концепцію, всесвіт незнайомий цільовій аудиторії, перекладачі мають значно більше свободи і повинні застосувати творчий, ігровий підхід, подібний до перекладу дитячої літератури. Під цим підходом я маю на увазі, наприклад, калькування імен чи власних назв із додатковим коннотаційним значенням для кращого розкриття персонажа. Хоча традиційно стверджується, що згідно з класичною семантикою, власні імена не несуть додаткового, а лише служать для ідентифікації різних осіб, чи предметів та не потребують перекладу, то в сюжетах як казок, так і відеоігор ми часто спостерігаємо зовсім іншу ситуацію, власні імена часто мають етимологічне чи екстралінгвістичне значення, надаючи додаткову інформацію про персонажа, місцевість, предмет, тощо. Підхід до перекладу імен персонажів та власних назв можна класифікувати наступним чином:

- Відсутність перекладу, та використання в мові перекладу назви з мови оригіналу;

- Використання адаптивної форми якщо в мові є еквівалент або традиція перекладу (це стосується імен, історичних подій, референсів на масову культуру);

- Перекла імені чи власної назві (калькування);

- Комбінація минулих варіантів в межах однієї складної назви чи імені.

Перекладач самостійно обирає яку стратегію обрати, спираючись на стилістичні та жанрові особливості гри, загальну атмосферу та стиль наративу.

При перекладі відеоігор зустрічаюся фактори які впливають на фінальні варіанти перекладу, але не залежать від перекладача, такі як:

- Простір в межах інтерфейсу який відведений для текстового перекладу;
- Цензура країни мови перекладу;
- Власні побажання та бачення студії щодо перекладу їх проекту.

ВИСНОВКИ

Переклад відеоігор - це складний процес, що вимагає уважного врахування лінгвістичних та екстралінгвістичних факторів. Основна мета перекладу полягає в тому, щоб забезпечити гравцям розуміння та максимальну іммерсивність, зануреність в ігровий процес, зберігаючи при цьому її автентичний характер. Насправді все зосереджено навколо іммерсивності, саме через інтерактивний характер відеоігор, адже запускаючи відеогру гравець очікує занурення в віртуальний всесвіт, ескапізм. Якісний переклад з іноземної мови — від чого більшою мірою залежить це відчуття.

Під час дослідження та систематизації стратегій, що використовуються для перекладу імен і власних назв, я виявила те, наскільки тісно між собою взаємопов'язані лінгвістичні та екстралінгвістичні фактори. Це вказує на складність завдання перекладача і підкреслює необхідність комплексного підходу до вирішення перекладацьких завдань у цій сфері. Відтак, успішний переклад імен і власних назв відеоігор вимагає не лише глибоких знань із лінгвістики, але й урахування особливостей жанру гри, цільової аудиторії, а також регіональних та моральних норм цензури у деяких випадках. Цей висновок підкреслює важливість ретельного дослідження та аналізу на кожному етапі перекладу відеоігор для досягнення найвищого рівня якості та комунікативності, зрозумілості перекладеного продукту.

Було встановлено, що переклад імен та власних назв відіграє ключову роль у створенні атмосфери гри, надання додаткової конотативної інформації про оточення та особливості віртуального світу чи його персонажів. Переклад імен персонажів у відеоіграх є важливим елементом локалізації, який вимагає ретельного вивчення та розуміння як самого контексту гри, так і культурних відтінків. Імена персонажів можуть мати символічне або контекстуальне значення, яке впливає на їх сприйняття гравцем та розуміння сюжету. Існують я систематизувала різні стратегії перекладу, такі як транслітерація, натуралізація, дослівний переклад або їх комбінація, кожна з яких має свої переваги та обмеження.

Зокрема, виявлено, що жанр відеоігри може впливати на вибір перекладацької стратегії та рішень щодо локалізації. Наприклад, відеоігри жанру РПГ можуть вимагати більшого застосування творчих перекладацьких прийомів для передачі унікальності світу гри, у той час як відеоігри-симулятор можуть потребувати більш технічного та наукового підходу до перекладу термінів та концепцій.

У процесі дослідження також було виявлено, що існують ситуації, коли остаточне рішення щодо варіанту чи стратегії перекладу приймаються не перекладачем. Такі випадки часто пов'язані з цензурою або обмеженнями інтерфейсу гри.

Одним із важливих аспектів цього явища є цензура. У деяких випадках, відеоігри можуть містити контент, який вважається неприйнятним для певної культури або певних регіонів. У зв'язку з цим, рішення щодо цензури може бути здійснене сторонніми органами або регуляторами, які встановлюють правила щодо змісту відеоігор. Така ситуація може вплинути на процес перекладу, оскільки перекладач повинен враховувати обмеження. Це може включати заміну або модифікацію виразів, видалення певних сцен або зміну образів персонажів та їх манери спілкування в цілому.

Крім цього, обмеження у вигляді розмірів кнопок чи полів інтерфейсу гри також може призвести до ситуацій, коли перекладач не має можливості вибирати еквівалентний варіант перекладу. Наприклад, якщо інтерфейс гри має обмеження щодо кількості символів у тексті. У таких випадках, перекладачеві доводиться шукати компроміс між точністю перекладу та відповідністю обмеженням інтерфейсу. Інтерфейс має інформативну функцію для плавної навігації та геймплею зазвичай обмежується короткими текстовими фрагментами, такими як пункти меню та допоміжні повідомлення, саме тому переклад може зустрітись із складністю занадто обмеженого простору для тексту, як для мови перекладу. Завдання перекладача в цій ситуації: прагматичний та функціональний вибір для вирішення проблеми обмежень простору, творчі рішення для подолання просторових обмежень.

Дослідження демонструє, що процес перекладу відеоігор може бути складним та містити різноманітні виклики, які впливають на рішення перекладача. Цензура та обмеження у функціональності інтерфейсу можуть змушувати перекладача обмежуватися в своїй творчості та приймати рішення, які можуть вплинути на остаточний результат перекладу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Al-Batineh. M (2021), Issues in Arabic video game localization: A descriptive study.
https://www.researchgate.net/publication/353453015_Issues_in_Arabic_video_game_localization_A_descriptive_study
2. Bernal-Merino M. (2006). “On the Translation of Video Games. The Journal of Specialised Translation, 6, 22-36
3. Bernal-Merino M. (2007). Challenges in the translation of video games.
<https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a2.pdf>
4. Bushouse E. (2015). The Practice and Evolution of Video Game Translation: Expanding the Definition of Translation.
<https://core.ac.uk/download/pdf/32440158.pdf>
5. Carlson R., Corliss. (2011). Imagined Commodities: Video Game Localization and Mythologies of Cultural Difference. Games and Culture,1 (6), 61-82. <https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/1555412010377322>
6. Chandler H., Deming S. (2012). The Game Localization Handbook. 2nd edition.
https://www.researchgate.net/publication/274668581_The_game_localization_handbook_by_Heather_Maxwell_Chandler_and_Stephanie_O_Deming
7. Corliss J. (2011). Introduction: The Social Science Study of Video Games. Games and Culture, 1 (6), 3-16.
https://www.researchgate.net/publication/258137466_Introduction_The_Social_Science_Study_of_Video_Games
8. Corliss J. (2015). All Your Base are Belong to Us! Videogame Localization and Thing Theory.
<http://www.columbia.edu/~sf2220/TT2007/web-content/Pages/jon1.html>
9. De Benito C. (2017) MUCH MORE THAN WORDS: TRANSLATION AND VIDEO GAME LOCALIZATION.
https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/25831/TFG_F_2017_146.pdf?sequence=1&isAllowed=y

10. Egenfeldt-Nielsen, S., Heide Smith, J., & Pajares Tosca, S. (2015). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. https://books.google.iq/books?hl=ar&lr=&id=E9euDwAAQBAJ&oi=fnd&pg=PT11&dq=related:3lbUEKaSEvsJ:scholar.google.com/&ots=yicYuEMWXR&sig=KNY7W7lnIdsjBvepnDeGnYc35C8&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
11. Honeywood R., Fung J. (2012). *Best Practices for Game Localization*. <http://englobe.com/wp-content/uploads/2012/05/Best-Practices-for-Game-Localization-v21.pdf>
12. Khalaf. T. (2023). *The Rising Field of Video Game Translation*. https://www.researchgate.net/publication/370985371_The_Rising_Field_of_Video_Game_Translation
13. Lisecki M. (2021). *Prolegomena to translation and localization in video games*. <http://docplayer.net/190433470-From-t9n-to-110n-or-i18n-or-c13n-1-prolegomena-to-translation-and-localization-in-video-games.html>
14. Mandiberg S. (2009). *Translation (is) Not Localization: Language in Gaming*. <https://escholarship.org/uc/item/6jq2f8kw>
15. Mangiron C. (2006). *Video games localisation: Posing new challenges to the translator*. http://www.academia.edu/6914885/Game_Localisation_Posing_New_Challenges_to_the_Translator
16. Mangiron C., Zhang X. (2016). *Game accessibility for the blind: Current overview and the potential application of audio description as the way forward*. 75-95. https://www.researchgate.net/publication/304344339_Game_Accessibility_for_the_Blind_Current_Overview_and_the_Potential_Application_of_Audio_Description_as_the_Way_Forward
17. Mangiron C. (2018). *Game on! Burning issues in game localisation*. *Journal of Audiovisual Translation*, 1(1),122-138. <https://jatjournal.org/index.php/jat/article/view/48/7>

18. Nedjar. M. A & Belmabedi. M. F (2020) Arabic Localization of Video Games Case Study: PlayerUnoknw's Battlegrounds. <https://dspace.univ-ouargla.dz/jspui/bitstream/123456789/24780/1/NEDJAR-%20BELMABEDI.pdf>
19. Purwaningsih R. (2018). Video game translation from localization perspective. <https://core.ac.uk/download/pdf/296475868.pdf>
20. Rodríguez A. (2013). Transcreation in the Localisation of Video Games: The Case of Animal Crossing: Wild World, University of Valencia, 1(1). https://www.academia.edu/5301775/_DFD_English_Studies_2013_Transcreation_in_the_Localisation_of_Video_Games_The_Case_of_Animal_Crossing_Wild_World
21. Skoog K. (2012). How Video Game Translation Differs from Other Types of Translation. <https://www.gamedeveloper.com/business/how-video-game-translation-differs-from-other-types-of-translation>
22. Smith A. (2007). Localization Tactics: A Conversation with Alexander Smith. <http://squarehaven.com/news/2007/04/27/Localization-Tactics-A-Conversation-with-Alexander-O-Smith/>
23. Shliakhovchuk, E., & Muñoz García, A. (2020). Intercultural perspective on impact of video games on players: Insights from a systematic review of recent literature. Educational Sciences: Theory and Practice, 1(2), <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1241464.pdf>
24. Tymoczko M. (2009). Why Translators Should Want to Internationalize Translation Studies. The Translator 2(15), 401-421. https://www.researchgate.net/publication/261574678_Why_Translators_Should_Want_to_Internationalize_Translation_Studies
25. Wainwright. A. (2014). Teaching Historical Theory through Video Games. <https://www.jstor.org/stable/43264355>
26. Zhang X. (2014). Terminology management in video games localization. 197-214.

https://www.researchgate.net/publication/279931301_Terminology_Management_in_Game_Localization