

Домаренко М. В.,

викладач кафедри германської філології та перекладу  
Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»

Панова А. О.,

студентка гуманітарного факультету  
Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»

## ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ВЛАСНИХ НАЗВ МЕТОДОМ КАЛЬКУВАННЯ У ВІДЕОГРІ «DOTA UNDERLORDS»

**Анотація.** У статті розглядається феномен відеоігор та їхня роль у житті людини. Подається одна з можливих точок зору на питання відеоігор у сучасному світі, що висвітлює їхній потенціал для створення абсолютно нових творів мистецтва і розваг. Проводиться огляд ситуації з україномовними локалізаціями відеоігор, що присутні на ринку. Ретельно і ґрунтовно аналізуються власні назви у відеоігрі «Dota Underlords» та розглядається використання методу калькування під час їх перекладу. «Dota Underlords» представляє особливий інтерес для лінгвістичного наукового аналізу, оскільки належить до нового жанру відеоігор «авто-шахи», що виник лише декілька років тому. Вона розділяє один фентезі-світ з відеоігрою «Dota 2», яка також має українську локалізацію, що створює потенціал для подальших науково-лінгвістичних досліджень компаративного характеру. «Dota Underlords» має великий набір героїв, що складається з більше ніж 100 персонажів, кожен з яких має свою історію і риси характеру. Детальніше ознайомлення з відеоігрою розкриває, що імена для кожного з цих персонажів були вибрані не випадково, а ретельно продумані і створені авторами. Оскільки ігровий світ «Dota Underlords» є вигаданим, то багато героїв є абсолютно унікальними і носять незвичайні імена, що їх характеризують (*Earthshaker-Землетрус, Antimage-Антимаг, Venomancer – Трутмант* тощо). У статті увага зосереджена на методи калькування, який був використаний під час перекладу таких імен і стає домінуючим методом перекладу. У роботі також аналізуються помилки, допущені під час перекладу деяких з імен (*Beastmaster-Звірромайстер, Phantom Lancer-Фантомний Улан*), і вдалі рішення, прийняті перекладачами відеоігри (*Vengeful Spirit – Мстива Душа, Undying – Неємирущий*). Найчастіше на заваді створення адекватного україномовного перекладу імен героїв стає відсутність необхідного словникового відповідника у мові перекладу або недоречний переклад іменника за допомогою прикметника, що призводить до неприродного звучання таких імен. Окрім того, у статті надана оцінка якості локалізації щодо наявної наразі ситуації на ринку відеоігор.

**Ключові слова:** відеогра, власні назви, переклад, калькування, Dota Underlords.

**Постановка проблеми.** У сучасному світі розповсюдженою є думка, що нічого нового у мистецтві з'являться вже не може. Усі «нові» творіння будуються з перемішаних в іншому порядку частин вже наявних творів, з яких і створюється щось начебто нове. Подальший розвиток такої точки зору інколи може привести до висновку, що мистецтво вироджується. Але

як альтернативну позицію можна привести слова з маніфесту студії-розробника відеоігор Ice-Pick Lodge. «Мистецтво не вироджується, воно змінюється» [1]. На нашу думку, феномен відеоігор є наступним кроком в еволюції мистецтва та розваг і несе в собі абсолютно нові можливості для створення цілком унікальних і самобутніх творів. Окрім того, відеоігри з'явилися відносно недавно, лише у другій половині ХХ століття, і мають великий потенціал для проведення наукових досліджень, у тому числі й у сфері перекладознавства. Це і встановить **актуальність** нашого наукового дослідження.

**Аналіз останніх досліджень та публікацій.** Унікальність нашої статті полягає в тому, що відеогра «Dota Underlords» американської компанії «Valve» ще не була об'єктом дослідження у сучасній лінгвістиці. Нами уже робилася спроба аналізу перекладу власних назв у відеоігрі «Dota 2» [2], проте наразі у сучасній українській філологічній науці такі розвідки ще не здійснювалися. Вибір для аналізу саме методу калькування був зумовлений тим, що в фентезі-відеоіграх імена зазвичай є промовистими і доносять певну інформацію, яку потрібно передати під час перекладу. Калькування підходить для цього завдання найкраще. Це можемо бачити під час розгляду наукових праць, які стосуються перекладу відеоігор. Наприклад, дослідник Іванов І.Н. під час аналізу перекладу онімів (назв рас і класів) в відеоігрі «World of Warcraft» констатував, що саме калькування серед перекладацьких трансформацій використовувалось найчастіше [3, с. 40].

**Формулювання мети статті.** Зазначимо, що закордонні україномовні локалізації відеоігор є доволі рідкісним явищем на ринку відеоігор. Частіше за все локалізації відомих відеоігор виходять лише від українських розробників. Така подія зазвичай є доволі масштабною і висвітлюється у засобах масової інформації, наприклад, вихід україномовної локалізації від компанії 4A Games стосовно серії відеоігор «Metro» [4] або від GSC Game World для їхньої нової всесвітньо відомої гри «S.T.A.L.K.E.R. 2: Heart of Chernobyl» [5].

Тому, хоча україномовні локалізації відеоігор є не частим явищем, проте саме наукові дослідження відносно якості наявного в них перекладу допоможуть покращити рівень кінцевого продукту. Що, у свою чергу, приверне увагу нових гравців саме до україномовних версій відеоігор і допоможе популяризувати українську мову як основну для відеоігор у нашій країні. Не претендуючи на остаточність, маємо на **меті** проаналізувати переклад власних імен за допомогою методу калькування в локалізації відеоігри «Dota Underlords»,

визначити помилки, що допускались найчастіше, і дати оцінку якості зазначеного продукту.

**Виклад основного матеріалу.** Відеогра – це програмне забезпечення, яке використовується на спеціальному обладнанні (комп'ютері, ігровій консолі, портативному електронному апараті), слугує для організації ігрового процесу (геймплея) та зв'язку з партнерами по грі або само є партнером. Як аудіовізуальний засіб комунікації відеогра залучає елементи розповіді, зображення та анімацію, відеозаставки (кат-сцени), текст на екрані, титри, рух камери огляду та ін. Деякі візуальні та звукові прийоми виразності зближують відеоігри з кінематографом. Але, як зазначає А. Денікін, відеоігри пропонують і свої особливі можливості, такі як інтерактивність, інтерфейс, навігація по ігровому простору, алгоритмічна і процедурна взаємодія між грою і користувачем [6].

Відеогра «Dota Underlords» з'явилась у ранньому доступі 19 червня 2019 року, а офіційний вихід відбувся 25 лютого 2020 року. Вона належить до нового жанру відеоігор під назвою «авто-шахи» і була локалізована спільнотою перекладачів «STS UA». «Dota Underlords» базується на тому ж фентезі-світі, що і відеогра «Dota 2».

Вартим уваги є той факт, що питання перекладу власних імен персонажів «Dota Underlords» було особливо важливим. Це ми можемо бачити з того, що перекладачами було створено окреме опитування для спільноти, в якому всі бажаючі могли залишити свою думку щодо якості наявного перекладу. У «Dota Underlords» є певна визначена кількість персонажів, які після виходу оновлень могли вводитись в гру або з неї видалялись. У цілому в «Dota Underlords» є 119 ігрових героїв, переклад власних назв котрих і був проаналізований.

Калька – слово або вираз, які є буквальним перекладом іноземного слова або виразу, зокрема і за частинами, з наступним складанням частин у ціле згідно із законами словотвору мови, у якій відбувається калькування [7, с. 119]. Іншими словами, калькування – це переклад значущих частин слова [7, с. 132].

Як вже було зазначено, «Dota Underlords» – це фентезійна відеогра, де кожен із персонажів має власну історію. Більша частина імен цих героїв є промовистими і можуть презентувати певну їхню особливість. Наприклад, про героя *Warlock-Чорнокнижник* знаємо, що за сюжетом він є чаклуном, що заключив контракт із демон. Так, слово «warlock» в англійській мові позначає особу чоловічої статі, що практикує магію. Істоти, яких історично так називали, часто звинувачувались в укладанні договору з дияволом.

У випадку великих фентезі-світів метод калькування доволі часто може якнайкраще підходити для перекладу промовистих власних назв, оскільки дає можливість якомога точніше передати інформацію, яка була закладена авторами. Нами за допомогою методу суцільної вибірки був проведений аналіз імен усіх ігрових героїв «Dota Underlords». Було встановлено, що з 119 імен методом калькування було перекладено 69, тобто більше половини. Також зазначимо, що деякі з ігрових персонажів в останній версії гри відсутні, але перекладачами були передані імена абсолютно всіх можливих героїв. Повний список із згаданих 119 імен є серед файлів самої відеогри і був використаний нами під час проведення дослідження.

У ході аналізу нами було виявлені неадекватно перекладені власні назви (13 зі 69).

Наприклад, герой *Beastmaster – Звіромайстер* є людиною, що здатна керувати тваринами та у змозі спілкуватись із ними.

Основною складністю цього імені є переклад англійського «master» українською мовою як «майстер». У контексті персонажа, якого ми розглядаємо, «master» було використано у значенні «повелитель», «господар». Українське слово «майстер», яке було вибрано перекладачами, не має необхідного значення і перешкоджає адекватному сприйняттю героя. На нашу думку, найменування «Повелитель звірів» або «Господар звірів» були б більш доцільними.

Складнощі виникли під час перекладу двох інших імен: *Shadow Fiend – Тінистий Дух* і *Shadow Demon – Тінистий Демон*. На нашу думку, неприпустимо було перекладати у вказаних випадках іменник «shadow» за допомогою прикметника. Таке рішення призводить до того, що імена звучать неприродно українською мовою. Більш милозвучним перекладом могли би бути імена «Дух Тіни» і «Демон Тіни» або «Дух Тіней» та «Демон Тіней». На користь останнього варіанту перекладу говорить переклад імені іншого героя *Shadow Shaman – Шаман Тіней*, що повністю передає наявний образ персонажа і має цілком природне звучання.

Також зазначимо інший важливий момент перекладу імені *Shadow Fiend – Тінистий Дух*. Викликати запитання може переклад англійського «fiend» як «дух». У контексті цього героя слово «fiend» передає його повністю темну природу, власне без чеснот; українське «дух» такого відтінку просто не передає. Слово «демон» могло би бути підходящою альтернативою для перекладу, але воно вже належить іншому герою (*Shadow Demon*). А інші україномовні варіанти на кшталт «біс», «дідько», «лиходій» та ін. або не підходять відносно візуального образу героя, або не несуть в собі необхідного сенсу. На нашу думку, саме тому перекладачі обрали більш нейтральне слово «дух», яке не повною мірою передає зловісний образ героя, проте є більш стилістично підходящим для цього персонажа.

Іншим випадком неадекватного оригіналові перекладу є герой *Phantom Lancer – Фантомний Улан*. Персонаж може створювати багато фантомних образів себе, а його основною зброєю є спис. Ці дві характеристики і передає ім'я *Phantom Lancer*. Незрозумілим є вибір перекладачами слова «улан» для перекладу англійського «lancer». Історично уланами називали солдат легкої кавалерії, тобто тих, що використовували коней для пересування. Персонаж відеогри завжди, в усіх ситуаціях, пересується пішки, а в життєписі героя немає жодних згадок про використання коней. Окрім того, слово «улан» може створювати непотрібні персонажеві асоціації з арміями реального світу, де військові такого роду мали певні візуальні ознаки (одяг, взуття тощо). Ліпшим варіантом було б українське слово «списоносець», яке, хоч і є не таким лаконічним і звучним, проте повністю передає необхідну інформацію щодо зброї персонажа та є нейтральним, тобто не буде створювати у гравців зайвих асоціацій.

Незважаючи на зазначені приклади, більшість імен були перекладені за допомогою методу калькування адекватно (56 зі 69).

Можемо констатувати вдалий переклад імені *Vengeful Spirit – Мстива Душа*. Слово «spirit», у першу чергу, перекладається як «дух» і лише в рідких випадках «душа». Слово «душа» найчастіше передається англійським «soul». Із життєпису персонажа знаємо, що *Vengeful Spirit* – особа жіночої статі, що віддала своє тіло в обмін на інше, не фізичне,

і шукає помсти. Проте українське слово «дух», яке є прямим еквівалентом, – чоловічого роду і його використання могло б негативно вплинути на сприйняття образу персонажа жіночої статі. На нашу думку, це і послугувало причиною для заміни слова «дух» на «душа», що є дещо неточним еквівалентом оригінального «spirit», але краще доносить гравцям інформацію відносно персонажа.

Іншим прикладом якісного перекладу є герой *Undying – Невмирущий*. Англійське слово «undead» позначає різноманітних створінь, що пережили смерть, але існують, наче вони ще живі. До них належать вампіри, зомбі, привиди та інші міфічні істоти. Це слово є доволі незручним, адже в перекладі його україномовні еквіваленти (на кшталт відомого слова «зомбі») можуть звучати дещо неприродно або клішовано. Проте створена перекладачами за допомогою калькування версія імені героя звучить цілком природно і повністю відповідає оригінальному образу персонажа.

Наведемо також приклади інших вдалих використань калькування. Персонажа *Winter Wyvern* було адекватно перекладено як *Зимова Віверна*. Імена *Ogre Magi* і *Anti-Mage* перетворились на *Огр-Маг* і *Антимаг*. Героя *Venomancer* вдало назвали українською *Трутмант*. А *Earthshaker* було кальковано як *Землетрус*.

Варто відмітити послідовність перекладачів під час перекладу найменувань, звань і т.д., що повторюються в іменах героїв. Лицарі в «Dota Underlords» *Chaos Knight*, *Dragon Knight* та *Omniknight* українською мовою йменуються *Лицар Хаосу*, *Лицар-Дракон* і *Веслицар*. Імена зі словом «prophet», а саме *Death Prophet* та *Nature's Prophet* були кальковані як *Провісниця Смерті* і *Провісник Природи*.

Як приклад непослідовності під час перекладу знаходимо імена героїв *Wraith King* та *Sand King*. Перше було перекладено *Король Духів*, а останнє – *Цар Пісків*, і заміна еквівалента «king» українською «король» на «цар», на нашу думку, є недоцільною.

**Висновки.** Імена персонажів в україномовній локалізації «Dota Underlords» перекладались за допомогою калькування значною мірою адекватно. Серед основних складнощів у використанні зазначеного методу можемо вказати неможливість знайти необхідний відповідник в українській мові для певних англійських слів або вибір неправильного відповідника. Також у деяких випадках спостерігалась недоречна заміна іменників в іменах героїв на прикметники, що призвело до немілозвучності отриманих імен і дещо неточної передачі інформації, закладеної в оригінальні імена. Проте більша частина імен були перекладені за допомогою методу калькування адекватно, якнайточніше передаючи сенс оригіналу. Помітно, що перекладачі були добре ознайомлені з ігровим світом «Dota Underlords». Крім того, враховуючи, що україномовні локалізації іноземних фентезі-відеоігор є явищем досить рідкісним, то можемо зробити висновок, що «Dota Underlords» була локалізована на відносно високому рівні. Проведений нами аналіз, у свою чергу, може бути використаний для подальших лінгвістичних розвідок із теми перекладу і локалізації відеоігор українською мовою.

#### Література:

1. Manifesto 2001. *Ice-Pick Lodge*. URL : <http://ice-pick.com/en/manifesto-2001>.

2. Кушнірова Т.В., Домаренко М.В. Особливості перекладу власних назв у відеоігрі «Dota 2». *Лінгвістичні студії*. 2020. Вип. 40, ч. 2. С. 108–115.
3. Иванова И.Н. Специфика перевода компьютерных игр с английского на русский язык. Тольятти : Тольяттинский государственный университет, 2017. 67 с.
4. Постапокаліптичний шутер Metro: Exodus отримав українську локалізацію з виходом патча The Ranger Update. *ITC.UA*. URL : <https://itc.ua/news/postapokaliptichny-shuter-metro-exodus-otrimav-ukrayinsku-lokalizatsiyu-z-vihodom-patcha-the-ranger-update>.
5. S.T.A.L.K.E.R. 2 повністю перекладуть українською мовою – нові подробиці та системні вимоги. *УНІАН*. URL : <https://www.unian.ua/games/s-t-a-l-k-e-r-2-povnistyu-perekladut-ukrajinskoyu-movoyu-novi-podrobici-ta-sistemni-vimogi-igri-11452336.html>.
6. Деникин. А. А. В защиту видеоигр. *Gamestudies.ru*. URL : <http://gamestudies.ru/post/1785>.
7. Селіванова О. Сучасна лінгвістика: термінологічна енциклопедія. Полтава : Довкілля-К, 2006. 716 с.

#### Список джерел:

- Dota Underlords. URL : [https://store.steampowered.com/app/1046930/Dota\\_Underlords/](https://store.steampowered.com/app/1046930/Dota_Underlords/).

#### Domarenko M., Panova A. Peculiarities of the proper names translation by means of the calquing method in a video game Dota Underlords

**Summary.** The article reviews the phenomenon and role of video games. It presents one of the points of view on the issue of video games in the modern world. Namely, that video games present a new way to produce completely unique pieces of art and entertainment. The article also describes the current situation regarding Ukrainian localizations of video games. The other key point is a thorough analysis of the proper names present in the video game “Dota Underlords” and how calquing method was used to translate them. Another point of consideration is that “Dota Underlords” is of particular interest for linguistic analysis because it belongs to a new genre of video games called “auto-chess”, which emerged only a few years ago. It also shares one fantasy world with the video game “Dota 2”, which was provided with a Ukrainian localization as well. This fact creates the potential for further scientific and linguistic research of a comparative nature. “Dota Underlords” has a large set of heroes, consisting of more than 100 characters, each with its own story and traits. A closer look at the video game reveals that the names for each of these characters were not chosen randomly, but carefully thought out and conceived by the authors. Due to the game world of Dota Underlords being fictional, many of the characters are completely unique and have unusual names that characterize them (*Earthshaker – Землетрус*, *Antimage – Антимаг*, *Venomancer – Трутмант*, etc.). The article scrutinizes how the method of calquing was used to translate such names. The paper also provides an analysis of mistakes made in the translation of some proper names (*Beastmaster – Звіромайстер*, *Phantom Lancer – Фантомний Улан*) and reviews successful translational decisions (*Vengeful Spirit – Мстива Душа*, *Undying – Невмирущий*). Most often, the lack of a necessary word in the vocabulary of the target language or an inappropriate substitution of the noun by an adjective, which leads to the unnatural sound of certain names, hinder the creation of an adequate Ukrainian translation. In addition, the article provides an assessment of the quality of localization in relation to the current situation in the video games market.

**Key words:** videogame, proper names, translation, calquing, Dota Underlords.