

mit auf die Reise». – «Їдеш на день, а хліба бери на тиждень». «Die Krippe geht nicht zum Ochsen». – «Хліб за черевом не ходить». «Das taugt weder zum Sieden noch zum Braten» – «Це не годиться ні для варіння, ні для смаження».

У результаті аналізу було з'ясовано, що провідне місце серед усіх прислів'їв і приказок посідає слово «хліб». Ці прислів'я і приказки в основному вказують людям на необхідність працювати, наприклад: «Arbeit bringt Brot, Faulenzen Hungersnot». – «Праця годує, а лінь марнує». «Besser eigenes Brot als fremder Braten». – «Свій хліб солодший чужого калача». «Not macht aus Steinen Brot». – «Нужда навчить ворожити, коли нема чого в рот покласти».

Друге місце найбільш часто посідає тема «голоду». Вона виражається в прислів'ях на різних прикладах: «Der Hunger ist niemandes Freund». – «Голод не тітка». «Die Gesunden und Kranken haben ungleiche Gedanken». – «Ситий голодного не зрозуміє».

Третя група – це прислів'я на тему «ліні і працюватості», наприклад: «Ohne Fleiss kein Preis». – «Без праці не витягнеш і рибку зі ставка». «Fleiss bringt Brot, Faulheit Not». – «Старанність приносить хліб, а лінь – нужду». «Faul kriegt wenig ins Maul». – «Хочеш їсти калачі – не лежи на печі».

Отже, концепт «Їжа» посідає одне з провідних місць в українських та німецьких прислів'ях і приказках. На прикладі цієї теми народи показують різні якості лінгвокультурних спільнот, що властиві людині. Якись з них саркастичні, інші мають прямий, не прихований сенс.

Література

1. Гончаренко А.Ю. Концепт «Їжа» в англійській та українській лінгвокультурах // Перекладацькі інновації. Матеріали VI Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції. Суми. 17-18 березня 2016. СумДУ 2016. С.16-18.

2. Німецькі прислів'я та приказки / Упоряд. О.А.Вентлянд. Дніпропетровськ: Січ. 1994. 187 с.

3. Осіпчук Г.В. Вербалізація концепту «Їжа» в українських народних прикметах та пареміях // Актуальні проблеми філології та перекладознавства. 2019. Вип.18. С.44-47.

ДК 81'255.4:81'373.2]:001.946

*М.В. Домаренко, викладач
Національний університет
«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»*

СПЕЦИФІКА ВИКОРИСТАННЯ КАЛЬКУВАННЯ ПРИ ПЕРЕКЛАДІ ОНІМІВ В ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОГРИ "DOTA 2"

1. Наразі все очевиднішими у сучасному світі стають тенденції до глобалізації. Один із аспектів цього процесу – необхідність створення локалізцій програмних продуктів, зокрема й відеоігор, різними мовами

світу. *Локалізація* - це лінгвістична та культурна адаптація цифрового контенту до вимог та особливостей закордонного ринку (Schäler 2007 [4]). Особливі труднощі під час створення таких локалізацій викликають оніми, які відображають колорит певної культури і репрезентують новий об'єкт.

2. Онім – це «слово, словосполучення чи речення, яке служить для виділення іменованого ним об'єкту серед інших об'єктів, його індивідуалізації та ідентифікації» (Подольская 1988 [1]). Кожен онім несе в собі дані стосовно особливостей названого об'єкту чи явища; моменту історії, коли він виник; етносу, який його вигадав; мови, в якій він зародився і т.д.

3. Унікальність онімів відносно культури і мови в яких вони з'явилися робить їх адекватний переклад на іншу мову складною задачею, що іноді не може бути правильно виконаною через відмінності в двох мовах. Наукові розвідки в сфері перекладу онімів в відеоіграх вже були проведені, наприклад, А.Р. Рюковою та Е.А. Філімоною, що аналізували локалізації відеогри «The Elder Scrolls V: Skyrim» (Рюкова, Філімонова 2016 [2]), проте зазначена тема все ще залишає в собі багато потенціалу для подальшого вивчення.

4. Одним з методів перекладу онімів є калькування - слово або вираз, які є буквальною перекладом іншомовного слова або виразу (Селіванова 2006 [3]). Вибрана для дослідження відеогра Dota 2 має унікальний і розвинутий фентезі-всесвіт, де імена героїв є промовистими і використовуються як один зі способів опису їх особливостей, обігрують їх зовнішність, мають стосунок до життєпису тощо. Для аналізу методом сліпої вибірки були відібрані 119 імен ігрових персонажів. Було встановлено, що 50 з них були перекладені за допомогою калькування, вони і аналізувались в подальшому.

5. Калькування, що буквально передає значущі частини слова добре підходить для перекладу промовистих імен, в тому числі якщо вони складаються з декількох складених в одне слів. У якості прикладів можемо бачити наступні імена героїв *Bristleback* – *Голкоспин*, де *bristle* – голка, а *back* – спина, що повністю передає основну особливість міфічного персонажа – укриття голками спину. Також *Lifestealer* – *Життєкрад*, в якому *life* – життя, а *steal* – красти, ім'я що описує одну з механік гри і в той же час головну особливість героя. *Silencer* – *Знемовлювач*, українськомовне ім'я якого передає особливе ставлення героя до тиші і її «накладання» на інших персонажів. Наведені та інші приклади демонструють доцільність і зручність використання методу калькування при перекладі онімів, яким немає відповідників в українській мові.

6. Проте, використання методу калькування вимагає від перекладачів бездоганного володіння контекстом і т.д. В іншому випадку, може бути створений не вірний переклад онімів. Демонструє це, наприклад, ім'я *Storm Spirit* - *Штормовий Дух*, де *storm* – шторм - стихія персонажа, а не

його риса, тобто кращим був би переклад *Дух Шторму*. Інший випадок допущення помилки це ім'я *Beastmaster – Звіромайстер*, в якому частинка *master – майстер* була передана дослівно, що призвело до спотворення ім'я. Особливість цього героя – можливість комунікувати з тваринами та повелівати ними, англійське слово *master* таку інформацію передає, а український варіант *майстер* такого значення не має.

З наведених прикладів випливає, що використання методу калькування вимагає майстерності від перекладача, а саме відчуття і знання обох мов і добре знання особливостей сюжетної складової, без чого створення адекватних онімів при перекладі буде неможливим.

7. Дослідження показало, що значна частина героїв має адекватно перекладені за допомогою калькування імена, а ті, що при перекладі дещо спотворені не наносять грі значної шкоди тому що, *Dota 2* хоча і має багатий і продуманий міфічний всесвіт в своїй основі, проте не є сюжетно орієнтованою грою, тому більшість гравців можуть і не знати, що у кожного із героїв є власна історія, і що оніми не є випадковими. Проте у відеогрі з глибоким сюжетом подібне неправильне використання калькування могло б призвести до дуже значних пошкоджень цілісності сприйняття відеогри. Метод калькування, у свою чергу, при перекладі онімів, вимагає досконалого знання контексту і відмінного відчуття і володіння як мовою оригіналу так і мовою перекладу.

Література

1. Подольская Н. В. *Словарь русской ономастической терминологии*. Москва: Наука, 1988. 192 с.
2. Рюкова А.Р., Филимонова Е. А. *Перевод имён собственных при локализации мультиплатформенных компьютерных игр*. Вестник Башкирского Университета. 2016. том 21. № 4. С. 968-973.
3. Селіванова О. *Сучасна лінгвістика: термінологічна енциклопедія*. Полтава : Довкілля-К, 2006. 716 с.
4. Schäler R. "Localization". In: *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*, Baker M. and Saldanha G. (Eds.), second edition. 2007. С.157-161.