

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
ДРОГОБИЦЬКИЙ ДЕРЖАВНИЙ ПЕДАГОГІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ  
ІМЕНІ ІВАНА ФРАНКА  
РАДА МОЛОДИХ ВЧЕНИХ  
MINISTRY OF EDUCATION AND SCIENCE OF UKRAINE  
DROHOBYCH IVAN FRANKO STATE PEDAGOGICAL UNIVERSITY  
YOUNG SCIENTISTS COUNCIL

ISSN 2308-4855 (Print)  
ISSN 2308-4863 (Online)

# **АКТУАЛЬНІ ПИТАННЯ ГУМАНІТАРНИХ НАУК:**

**Міжвузівський збірник наукових праць молодих  
вчених Дрогобицького державного педагогічного  
університету імені Івана Франка**

# **HUMANITIES SCIENCE CURRENT ISSUES:**

**Interuniversity collection of Drohobych  
Ivan Franko State Pedagogical University  
Young Scientists Research Papers**

ВИПУСК 56. ТОМ 4  
ISSUE 56. VOLUME 4



Видавничий дім  
«Гельветика»  
2022

УДК 81'255.4:81'373.2]:001.946

DOI <https://doi.org/10.24919/2308-4863/56-4-27>

**Максим ДОМАРЕНКО,**

*orcid.org/0000-0003-1930-7312*

викладач кафедри германської філології та перекладу

Національного університету «Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»

(Полтава, Україна) *wigglyfern@gmail.com*

## ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ВЛАСНИХ НАЗВ У ВІДЕОІГРАХ НА УКРАЇНСЬКУ МОВУ (НА ПРИКЛАДІ ВІДЕОГРИ “THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM”)

У статті досліджуються особливості перекладу власних назв на прикладі рольової відеогри “The Elder Scrolls V: Skyrim”, котра відома гравцям з усього світу і в яку активно грають і по сьогоднішній день. Коротко описується світ відеогри, що є необхідним для розуміння контексту дослідження. Розглядається поняття власної назви (оніма). Розкривається новизна і популярність відеоігор як культурного феномена, що обґрунтовує їх вибір у якості матеріалу для дослідження. Викладено аналіз перекладу з англійської мови на українську власних назв локацій. Стаття ставить у якості мети описати способи перекладу таких власних назв, особливості та складнощі, які можуть виникати у процесі. Для передачі авторської думки, закладеної в зазначені назви локацій, перекладачами була використана низька перекладацьких прийомів, які було розібрані на прикладах та описані. До них відносяться: транслітерація, транскрибування, калькування, контекстуальна заміна або поєднання цих прийомів. Найчастіше перекладачам доводиться використовувати калькування, контекстуальну заміну і, в особливості, поєднувати декілька прийомів. Це пояснюється різноманітністю локацій і тим, що їх назви є промовистими і доносять до гравців певну інформацію, а не просто слугують підтримці художньо-стилістичного рівня відеогри. Також викладається розгляд помилок, котрі зустрічаються у проаналізованих назв. Наприклад, опущення одного зі слів в назві, що призводить до децю неточного перекладу або безпідставне звернення до прийому контекстуальної заміни, котре викривляю оригінальну назву. Перекладачі у своїй роботі над перекладом *The Elder Scrolls V: Skyrim* прагнули якомога точніше передати дух, атмосферу і суть оригіналу, проте у такого підходу є свої складнощі, до них відноситься занадто дослівний переклад, результат якого може звучати децю не природно для користувачів. Зверх того, в проведеному дослідженні також демонструється висновок, що для створення адекватного перекладу власних назв абсолютно необхідними є не лише відмінні теоретичні знання перекладача, але і повне та вичерпне ознайомлення зі світом відеогри.

**Ключові слова:** відеогра, власна назва, онім, переклад, Скайрим.

**Maksym DOMARENKO,**

*orcid.org/0000-0003-1930-7312*

Lecturer at the Department of Germanic Philology and Translation

National University “Yuri Kondratyuk Poltava Polytechnic”

(Poltava, Ukraine) *wigglyfern@gmail.com*

## THE TRANSLATION PECULIARITIES OF PROPER NAMES INTO THE UKRAINIAN LANGUAGE (BASED ON THE VIDEO GAME “THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM”)

The article examines the peculiarities of the translation of proper names based on the role-playing video game “The Elder Scrolls V: Skyrim” which is known to players from all over the world and has a large and active player base up to this day. The paper presents a brief description of the world of the video game and the explanation of the concept of a proper name to provide the context necessary for proper understanding of the research. Video games were chosen as the material for this study due to their popularity and novelty as a phenomenon. The names of the video game locations served as basis for the analysis of the translation of the proper names. This article aims to describe ways of translating such proper names, as well as peculiarities and difficulties that may arise in the process. To convey the author’s ideas featured in the aforementioned location names, the translators used a number of translation techniques, which were analyzed and described with examples. These include: transliteration, transcription, calquing, contextual substitution, or a combination of such techniques. Most often, translators had to use calquing, contextual substitution and, especially, combine several techniques. This is explained by the variety of in-game locations and the fact that their names are expressive and convey certain information to players, and are not simply used to support the artistic and stylistic integrity of the video game. Except that, the research also includes an analysis of mistakes present in the translation. For instance, an inaccurate translation created due to the omission of one of the words in the proper name or an unnecessary use of

*contextual substitution. In their work on translating of The Elder Scrolls V: Skyrim, the translators tried to convey the feel, atmosphere and essence of the original as accurately as possible, but this approach has its own difficulties, including a too literal translation of some proper names, which may sound unnatural to users. Finally, the conducted research also concludes that to adequately translate proper names, the translator must have not only excellent theoretical knowledge, but also a complete and comprehensive understanding of the in-game world.*

**Key words:** videogame, proper name, onim, translation, Skyrim.

**Постановка проблеми.** В наш час проводиться багато дебатів відносно того чи є відеоігри новим видом мистецтва і яку роль вони займають у суспільстві. Проте, очевидною реальністю є їх все більш зростаюча популярність. Індустрія відеоігор, ще на момент 2021 року, за своїм обсягом є більшою за розмірами, ніж кіноіндустрія і музикальна індустрія разом взяті (Beattie, 2017). Німецька компанія Statista, що спеціалізується на ринкових та споживчих даних, оцінила, що станом на 2021 рік 3,24 мільярди людей у світі грають в відеоігри (Clement, 2022). Важливою частиною відеоігор, як продукту створеного в певній культурі, є їх локалізація, зокрема переклад на інші мови світу, необхідність чого підтверджується наведеними вище даними. Власні назви є особливо складними і важливими для перекладу оскільки несуть в собі неповторність закладену авторами і можуть передавати гравцю важливу інформацію про всесвіт відеоігри. Їх правильний переклад є необхідним елементом адекватної передачі наративу і підтримки цілісності художнього сприйняття відеоігри гравцем.

**Аналіз досліджень.** На відміну від інших видів творчості, відеоігри з'явилися відносно недавно, а їх наукові дослідження лише тільки починають зростати в своїй частоті. Наприклад, Гнатенко Д., Венгер Ю., Дружина Т. провели дослідження важливості адекватного перекладу «безеквівалентної лексики» на прикладі відеоігор *Baldur's Gate* та *Hollow Knight* (Гнатенко та ін., 2020: 67–78). Дослідження перекладу власних назв у відеоіграх, особливо у парі англійська та українська мови, зустрічаються набагато рідше. Як приклад можна навести аналіз всесвітньо відомої відеоігри *World of Warcraft* (Біша, Устіменко, 2014: 24–28). Таким чином, попри певну вивченість цієї проблеми, тема перекладу онімів залишається актуальною для багатьох нових відеоігор, що виходять постійно. Тому ми маємо на меті провести аналіз всесвітньо відомої рольової фентезі відеоігри *The Elder Scrolls V: Skyrim*, котра за час свого існування не втратила популярності серед гравців, а саме дослідити особливості, способи, та складнощі перекладу з англійської мови на українську власних назв в ній на прикладі найменування ігрових локацій.

**Виклад основного матеріалу.** Відеогра *The Elder Scrolls V: Skyrim* вийшла понад десятиліття

назад 11 листопада 2011 року і отримала вкрай позитивне сприйняття як критиків (оцінка 94 бали із 100 на Metacritic) так і від гравців (оцінка 8,4 із 10 на Metacritic на момент написання статті) (Metacritic, 2022). А кількість одночасно граючих в цю відеоігру гравців на одній лише платформі цифрової дистрибуції відеоігор Steam коливається в середньому від 11000 до 28000 тисяч на день (Steamdb.info, 2022). Такі показники є дуже значущими для однокористувацької відеоігри, що вийшла більше 10 років назад. Зазначені показники і послужили одним і факторів у виборі відеоігри для дослідження, адже вони демонструють не лише актуальність *The Elder Scrolls V: Skyrim*, але і те, що відеогра зарекомендувала себе серед користувачів як високоякісний продукт.

Іншим важливим фактором стало те, що *The Elder Scrolls V: Skyrim* можна класифікувати як рольову відеоігру у фентезі вселеній, що була створена завдяки натхненню від культурно-історичної спадщини вікінгів. Жанр фентезі, в тому числі відносно відеоігор, передбачає створення насиченого, прорацьованого світу з великою кількістю створених авторами унікальних власних назв, що можуть як відсилати до певних реалій нашого світу, так і бути цілком внутрішньоігровими. Відносно *The Elder Scrolls V: Skyrim* ця особливість підсилюється також тим, що відеогра належить до жанру рольових відеоігор, тобто в основі лежить можливість для гравців вибирати для себе певну роль і відігравати її під час розгортання сюжетних подій, що робить значний акцент на пропрацювання сюжету і світу відеоігри, в тому числі і на створенні багатьох власних назв.

Сама ж власна назва або ж онім – це слово або словосполучення, що служать для виділення об'єкта, який називається серед інших об'єктів (Ганич, Олійник, 1985: 168). Власні назви окрім виокремлення певного об'єкта чи явища серед інших також є промовистими, тобто у лаконічній формі доносять до користувача певну, подекуди важливу для заглиблення в світ відеоігри, інформацію. Іншою важливою функцією власних назв є репрезентація собою культури, в якій вони були створені або до якої відносяться. Вони є унікальними для такої культури і через зазначену унікальність можуть становити особливу складність для перекладача. Невірний переклад власних

назв може призвести не тільки до неправильного сприйняття користувачем сюжетної частини, але і до порушення художньо-стилістичної цілісності витвору.

*The Elder Scrolls V: Skyrim*, як вже згадувалось, має багатий фентезі світ і розповідає історію героя, що іменується «Останній Дракононароджений» або «Останній Довакін». Сюжет торкається великої кількості філософсько-соціальних тем. Як приклад можна навести тему релігійного конфлікту між нордами, котрі поклоняються людині, яку піднесли до рангу богів, та тамріельцями, котрі вважають це не допустимим. До зазначеного конфлікту додаються расові питання різних народів, де ельфи вважають себе кращими за людей. Описані та інші сюжетні події призводять до воїн, у тому числі громадянських і розгортання подальших подій, що відображають різноманітні філософсько-соціальні питання і нашого світу також. У такому пропрацьованому і багатому на концепції світі опиняється гравець і отримує можливість відвідати велику кількість ігрових локацій, де відбуваються події гри.

Об'єктом нашого дослідження, за допомогою методу суцільної вибірки, були вибрані назви цих локацій. Для адекватної їх передачі на українську мову перекладачі використовували різні способи в залежності від кожної окремої назви.

Першим способом, що було проаналізовано є дослівний переклад власних назв, що у рамках нашого дослідження прирівнюється до **калькування**. В випадках звернення до цього методу перекладачі дослівно перекладали назви з відеоігри, що було необхідним для передачі закладеної в них інформації.

Автори відеоігри *The Elder Scrolls V: Skyrim* створили назви певної кількості локацій виходячи з виключно утилітарних міркувань. Під цим ми маємо на увазі, що деякі назви просто коротко доносять головну особливість відповідного місця і не несуть в собі особливого художньо-естетичного навантаження. У приклад можемо навести локацію з назвою *Abandoned Prison – Покинута тюрма*, місце яке складається з декількох зруйнованих башт, які зараз зруйновані і покинуті, а раніше, буквально, були тюрмою. Подібна ситуація складається з низкою інших локацій, серед них *Alchemist's Shack – Хижа алхіміка*, що є хижою, де жив алхімік та *Battle-Born Farm – Ферма Народжених Битвою*, яка є фермою, що належить одному з кланів Скайрима під назвою «Народжені Битвою» та ін.

Другим способом перекладу власних назв є **транслітерація**. Транслітерація – це побуквена

передача текстів і окремих слів, записаних однією графічною системою, засобами іншої графічної системи (Кочерган, 2005: 145).

Як ми зазначали раніше, *The Elder Scrolls V: Skyrim* належить до такого типу відеоігор, де власні назви зазвичай є промовистими, а використання методу транскрипції, головним чином, виконує функцію передачі написання слова, залишаючи в стороні інформацію вкладену в назву авторами відеоігри. По цій причині перекладачі звертались до цього методу, без його поєднання з іншими, лише декілька раз. У якості прикладу можна навести стародавні руїни нордів, *Ansivund – Ансілвунд*, де, як англomовна назву оригіналу, так і україномовний переклад не надають ніякої інформації носіям відповідних мов про особливості цієї локації.

**Транскрибування** є ще одним способом перекладу власних назв, який використовували перекладачі *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Транскрибування застосовується для точної передачі звукового складу слів мови оригіналу на мову перекладу. Використання цього методу дає можливість відчутти користувачам перекладу звучання мови оригіналу, але, на відміну від транслітерації, не фокусується на точній передачі написання слова або тексту оригіналу.

Як приклад можемо навести назву локації *Angarvunde* і український відповідник створений перекладачами *Ангарвунд*, що передає звучання цього слова на англійській мові, котра є мовою розробки *The Elder Scrolls V: Skyrim*. До транскрибування перекладачі звертаються також лише декілька раз. Причиною є повторення ситуації, що склалась з транслітерацією, а саме відсутність передачі інформації про локацію через її назву.

Наступним способом перекладу до якого в окремих випадках звертались перекладачі є **контекстуальна заміна**. Цей прийом підходить для тих випадків коли адекватно перекласти назву ні одним з вище згаданих способів не вдається. В такому випадку перекладач може вдатись до створення нової назви. В такому випадку фокус іде не стільки на точну передачу слів оригінальної назви, скільки, виходячи із контексту вживання, на передачу інформації закладеної авторами в неї.

Використання прийому контекстуальної заміни можемо спостерігати в наступних прикладах. *Ancient's Ascent – Стародавня круча*, у цьому випадку оригінальна назва означає підйом, по якому підіймались стародавні люди. Задля підтримання художньої цілісності звучання україномовного варіанту акцент був зсунутий зі слова “ancient”, котре у перекладі перетворили

на прикметник, на слово “ascent”, яке було перекладено «круча». На цілісність сприйняття світу відеогри така заміна не впливає, тому її можна вважати цілком адекватною.

Окрім описаного вдалого випадку звернення перекладачів до прийому контекстуальної заміни варто також зазначати і невдало створені відповідники. Так локацію *Beggar’s Row*, назву котрої найбільш точно можна перекласти як *Район жебраків*, в українському варіанті було названо *Сутичка жебраків*. Зазначена локація – це звичайне мирне місце, де по ночам сплять жебраки одного з міст відеогри, до слова «сутичка», котре означає певний конфлікт ця локація відношення не має.

Іншим прикладом невдалої контекстуальної заміни є локація *Autumnshade Clearing*, що в перекладі називається *Джерело у осінньому затінку*. Англійське слово “clearing” перекладається на українську «галявина», що правильно описує це місце, яке і є галявиною без джерел поруч. Кращим перекладом міг би бути варіант *Галявина у осінньому затінку*, якщо дотримуватись стратегії більш дослівного перекладу або *Осіньна галявина*, що є більш спрощеною, але художньо-орієнтованою версією.

У перекладі багатьох проаналізованих назв було виявлено використання **змішаного способу** перекладу. Під цим ми маємо на увазі, що за для створення адекватного відповідника перекладачам доводилось застосовувати до однієї власної назви декілька способів перекладу одночасно. Найчастіше зустрічається поєднання транскрибування або транслітерації з калькуванням.

Більша частина таких випадків припадає на локації які мають в своїй назві згадку імені певного персонажа, назву раси або виду міфічної істоти. До таких прикладів можемо віднести *Amren’s House – Будинок Амрена*, що є будинком де живе чоловік на ім’я Амрен (Amren). Далі – назва магазину *Angeline’s Aromatics – Аромати Ангеліни*, в якому до переданого транслітерацією імені власниці закладу додали використання контекстуальної заміни, тобто змінили англійське слово “aromatics”, котре перекладається як «ароматичні речовини» на «аромати». Таке заміна є доцільною, адже створений відповідник передає суть оригінальної назви магазину, що був пов’язаний з продажем парфумів і є більш милозвучним у порівнянні з дослівним перекладом.

Останнім прикладом наведемо локацію *Anga’s Mill – Лісопилка Анги*, де ім’я Anga переклали за допомогою транскрибування і поєднали з дослівним перекладом самого місця, яке є лісопилкою. Наведений приклад також демонструє важливість

ретельного ознайомлення перекладачів зі світом відеогри, без чого неможливе створення адекватного перекладу. Одним з основних варіантів передачі англійського слова “mill” на українську мову є «млин», що було б не вірним у випадку цієї локації. Англійське слово “mill” у цій власній назві є скороченням від “wood mill”, що передається на українську словом «лісопилка», котре і обрали перекладачі вірно розпізнавши контекст ситуації.

Окрім деяких вже раніше згаданих складнощів зі створенням контекстуальних заміни при перекладі варто звернути увагу і на певні інші випадки. Наприклад, було виявлено деякі власні назви, до яких можна підібрати кращі відповідники в перекладі. Крамниця, де продають різноманітні товари, носить назву *Bits and Pieces*, котра повідомляє гравцеві про наявність різних предметів, що можна там придбати. В перекладі це місце називається *Все гуртом*, що, в цілому, також передає суть оригіналу, але і додає конотації перемішаності товарів і безладу. Кращим відповідником могла б бути назва *Всяка всячина*, що є адекватним перекладом оригіналу і не додає до україномовного варіанту зайвих конотацій.

Локацією з можливим альтернативним варіантом перекладу є *Autumnwatch Tower*. В українському перекладі вона має назву *Осіньна башта*. Альтернативою до цього можна запропонувати назву *Осіньна сторожова башта*, який є ближчим до оригіналу. Англійське слово “watchtower”, до якого відсилає оригінальна назва, є еквівалентом українського «сторожова башта». Варіант перекладачів *Осіньна башта* – є лаконічнішим, але ігнорує інформацію з оригіналу про функціональний елемент башти, а варіант запропонований нами *Осіньна сторожова башта* – є ближчим до оригіналу, але не настільки короткомовний.

Подеколи власні назви також можуть бути перекладені занадто дослівно. Така особливість виникає у випадках, коли перекладач бажає створити власну назву у мові перекладу, котра буде настільки наближеною до оригіналу, наскільки це можливо, але результат може звучати дещо не природно. Можливою демонстрацією такого є переклад локації *Bard’s Leap Summit* як *Вершина Стрибка барда*. Назва відсилає до історії пов’язаної з бардом, котрий помер після стрибка з цієї вершини. Якщо гравець також здійснить своїм персонажем стрибок з вершини у воду і залишиться в живих, то його зустріне привид барда і розповість трохи більше про те, що трапилось. Можливою кращою альтернативою для перекладу оригіналу є *Вершина Стрибок Барда*. Такий варіант краще підкреслює факт назви вершини у честь

описаної події і не звучить так дослівно-описово як *Вершина Стрибка барда*.

**Висновки.** Таким чином, для створення адекватного перекладу власних назв перекладачі вдавались до використання наступних прийомів: транскрибування, транслітерація, калькування, контекстуальна заміна або поєднання цих способів (змішаний переклад). Кожний з перерахованих способів має свої переваги та недоліки і може не підходити для перекладу певних власних назв. Перекладачу потрібно мати відмінні теоретичні знання і усвідомлювати особливості використання кожного зі способів перекладу і знати,

коли який з них варто застосовувати, в іншому випадку кінцевий результат може бути нижчої якості, ніж бажана. Складнощі може викликати прагнення якомога точніше перенести оригінал на мову перекладу, що подеколи призводить до занадто дослівного перекладу з не природним звучанням. Іншою головною особливістю перекладу власних назв є необхідність ретельного ознайомлення зі світом відеоігор, без чого створення адекватного перекладу не є можливим. Врахування зазначених висновків є важливим для подальшого розвитку сфери перекладу відеоігор у нашій країні.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Біша І.В., Устіменко С.Е. Особливості англо-українського перекладу власних назв у текстах відеоігор (на прикладі MMORPG “World of Warcraft”). *In Statu Nascendi. Теоретичні та прагматичні проблеми перекладознавства* : Збірник студентських статей. Вип. 15. Харків : НТМТ, 2014. С. 24–28.
2. Ганич Д. І., Олійник І. С. Словник лінгвістичних термінів. Київ : Вища школа, 1985. 360 с.
3. Гнатенко Д., Венгер Ю., Дружина Т. Особливості перекладу англomовних комп’ютерних мультимедійних відеоігор. *Науковий вісник ПНПУ імені К. Д. Ушинського*. Випуск 31. Одеса, 2020. С. 66–83.
4. Кочерган М. П. Вступ до мовознавства. Київ : Академія, 2005. 368 с.
5. A. Beattie. How the Video Game Industry Is Changing. Investopedia. 2017. URL: <https://www.investopedia.com/articles/investing/053115/how-video-game-industry-changing.asp>
6. Metacritic. The Elder Scrolls V: Skyrim (PC). URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/the-elder-scrolls-v-skyrim>
7. Clement J. Number of video gamers worldwide 2021, by region. Statista. 2022. URL: <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>
8. Steamdb.info. The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition. Charts. URL: <https://steamdb.info/app/489830/graphs/>

#### REFERENCES

1. Bisha I., Ustimenko S. Osoblyvosti anhlo-ukrainskoho perekladu vlasnykh nazv u tekstakh videoihor (na prykladi MMORPG “World of Warcraft”). [The peculiarities of English-Ukrainian translation of proper names in video game texts (on the material of MMORPG “World of Warcraft”)]. Kharkiv, 2014. P. 24–28. [in Ukrainian].
2. Hanych D., Oliinyk I. Slovyk lnhvistychnykh terminiv [Dictionary of linguistic terms]. Kyiv, 1985. 360 p. [in Ukrainian].
3. Hnatenko D., Venher Yu., Druzhyna T. Osoblyvosti perekladu anhlo-movnykh kompiuternykh multymediinykh videoihor. [The peculiarities of translating English computer multimedia video games]. Odesa, 2020. P. 66–83. [in Ukrainian].
4. Kocherhan M. Vstup do movoznavstva. [Introduction to Linguistics]. Kyiv, 2005. 368 p. [in Ukrainian].
5. A. Beattie. How the Video Game Industry Is Changing. Investopedia. 2017. URL: <https://www.investopedia.com/articles/investing/053115/how-video-game-industry-changing.asp>
6. Metacritic. The Elder Scrolls V: Skyrim (PC). URL: <https://www.metacritic.com/game/pc/the-elder-scrolls-v-skyrim> [in English].
7. Clement J. Number of video gamers worldwide 2021, by region. Statista. 2022. URL: <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/>
8. Steamdb.info. The Elder Scrolls V: Skyrim Special Edition. Charts. URL: <https://steamdb.info/app/489830/graphs/>