

Міністерство освіти і науки України  
Північно-Східний науковий центр НАН України та МОН України  
Національний університет  
«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»

# Тези

**72-ої наукової конференції професорів,  
викладачів, наукових працівників,  
аспірантів та студентів університету,  
присвяченої 90-річчю  
Національного університету  
«Полтавська політехніка імені Юрія Кондратюка»**

**Том 1**

**21 квітня – 15 травня 2020 р.**

Полтава 2020

## **ОСОБЛИВОСТІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ АНГЛОМОВНИХ ІГОР УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ**

Галузь виробництва відеоігор займає досить велику частку на світовому ринку й приносить чималий дохід. Проте, для того, щоб продукт можна було реалізувати в Україні, його потрібно якісно локалізувати.

У законі України «Про забезпечення функціонування української мови як державної» [1], ідеться про те, що комп'ютерна програма з користувацьким інтерфейсом, що реалізується в Україні, повинна мати користувацький інтерфейс державною мовою та/або англійською мовою, або іншими офіційними мовами Європейського Союзу [там само].

Проблеми локалізації досліджували, зокрема, Ю.К. Онищенко, М.О. Болотіна й Є.В. Кузьміна, Н.К. Яшина, O'Hagan M., Mongiron C. та ін.

На думку Ю.К. Онищенко [4], локалізація програмних продуктів – це складне явище, яке охоплює широке коло аспектів: економічні, технологічні та лінгвістичні. Переклад є невід'ємною, але не єдиною частиною локалізації. Під локалізацією розуміється особливий різновид технічного перекладу, що здійснюється у дискурсі комп'ютерних технологій, спрямований на комплексне відтворення текстової частини програмної продукції засобами іншої мови та включає в себе мовно-культурну інтерпретацію та адаптацію текстів перекладу відповідно до специфічних потреб та очікувань цільової аудиторії [4]. Метою локалізації є «одомашнення» й створення такого продукту, який сприймається кінцевим користувачем як такий, що був виготовлений у його країні.

В Україні питанням локалізації ігор займається, зокрема, Громадська організація SBT Localization Team [2]. Локалізація буває різних видів. Найчастіше в Україні виконують текстову локалізацію. Вона передбачає переклад інтерфейсу та субтитрів до гри. І не дивлячись на те, що озвучування, якщо таке є, залишається на мові оригіналу, звичайний український гравець уже здатний повноцінно оцінити гру. Цей вид локалізації є найменш затратним із можливих варіантів. До локалізації з озвучуванням окрім текстової локалізації додається озвучення реплік, яке виконують професійні актори. У такому перекладі постає проблема дотримання синхронізації мовлення. Цей вид локалізації потребує значного бюджету і сил. На жаль, в Україні така практика не завжди можлива. При повній локалізації продукт повністю адаптується до українського ринку. Перекладають усі деталі й увесь текст. Це – найскладніший і найбільш копіткий вид локалізації.

До лексичних проблем локалізації М.О. Болотіна та Є.В. Кузьміна відносять: 1) переклад слів, що не залежать від контексту (зокрема, вибір способу перекладу власних назв: транскодування, калькування чи семантичний переклад); 2) переклад слів, що залежать від контексту (особливо якщо перекладається короткий фрагмент тексту, на рівні одного слова, словосполучення чи фрази); 3) переклад безеквівалентної лексики й неологізмів (термінів, понять і назв, що створювалися для конкретної гри); 4) переклад «хибних друзів перекладача» [2, С. 44–46].

Проілюструємо граматичні проблеми перекладу комп'ютерних ігор на наступному прикладі: *As you play, you will find more options open to you. Should you find yourself blocked or overly challenged, take the time to explore the board.* (укр. переклад: *Протягом гри тобі будуть відкриватися все нові й нові можливості. Якщо тобі не вистачатиме свободи або грати стане надзвичайно важко, приділи час дослідженню дошки.*) [5]. Як бачимо, перекладач стикнувся з проблемою вибору правильного регістру спілкування, перекладом сталих виразів, потребою змінити фразу в активі на пасив. Був застосований анатомічний переклад і трансформація додавання.

Отже, питання локалізації комп'ютерних ігор в Україні є недостатньо вивченим, хоча попит на адаптований продукт, безумовно, існує.

#### Література

1. Про забезпечення функціонування української мови як державної: Закон України. URL : <https://zakon.rada.gov.ua/laws/show/2704-19>.

2. Болотина М. А., Кузьміна Е.В. Лексические проблемы перевода компьютерных игр. Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Сер.: Филология, педагогика, психология. 2019. № 1. С. 43–50.

3. Локалізація відеоігор. Навіщо потрібна локалізація відеоігор? URL: <https://statusko.ua/ua/lokalizatsiia-pz-igr-ta-saitiv/lokalizatsiya-videoigr.html>.

4. Онищенко Ю. К. Локалізація програмних продуктів у англо-українському перекладі: автореф. дис... канд. філол. наук : 10.02.16 : Київський національний ун-т ім. Тараса Шевченка. К., 2009. 19 с.

5. Особливості локалізації ігор. Інструкції. URL: <http://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-instruktsiyi/>