

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Бараян Я. А., Зимомря М.І., Білоус О. М., Зимомря І. М. Фразеологія: знакові величини : Навчальний посібник для студентів факультетів іноземних мов. Вінниця: Нова Книга, 2008. 256 с.
2. Гарпер Лі “Убити пересмішника” URL: <https://www.ukrlib.com.ua/world/printit.php?tid=3562> (Дата звернення: 12 травня 2024)
3. Ковалів Ю. І. У 2 т. Т 2: Літературознавча енциклопедія: У двох томах. Київ. 2007. 624 с.
4. Кочерган М. П. Вступ до мовознавства: підручник. Київ: Академія. 2001. 368 с.
5. Harper Lee.To Kill a Mockingbird. URL: <https://www.raio.org/TKMFullText.pdf> (Дата звернення: 12 травня 2024)

Пасічник Д.П., Левченко О.М.
Житомирський державний університет імені Івана Франка

ОСОБЛИВОСТІ ВИКОРИСТАННЯ ІДІОМАТИЧНОГО ПЕРЕКЛАДУ У ПРОЦЕСІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ВІДЕОІГОР

Локалізація відеоігор – це процес адаптації гри для різних мовних та культурних середовищ з метою забезпечення зручності та розуміння користувачам усього світу. Однією з ключових складових локалізації є переклад ідіом та виразів, які можуть мати унікальне значення та культурну специфіку в оригінальній мові гри.

У відеоіграх ідіоми можуть використовуватись для створення атмосфери, характеристики персонажів або для гумористичних ефектів. Ідіоми можуть мати значний вплив на локалізацію відеоігор. Перекладачі повинні ретельно враховувати контекст, культурні особливості та емоційний вплив ідіом, щоб зробити їх переклад зрозумілим, точним і природним [1, с. 56].

Різні жанри відеоігор можуть використовувати ідіоми по-різному. Наприклад, у рольових іграх ідіоми можуть використовуватись для підкреслення характерів персонажів або створення унікальної атмосфери світу гри. У стратегічних іграх вони можуть мати важливе значення для передачі інтелектуальних викликів гравцям. Стратегії перекладу ідіом у відеоіграх вимагають не лише знання мови, а й особливої уваги до деталей та культурних контекстів [2, с. 28].

Ідіоми є складними лінгвістичними конструкціями, які мають унікальне значення в оригінальній мові та культурі. Вони часто мають глибокі історичні корені або зв'язки з популярними культурними образами, які не завжди легко передати в інші мови без втрати смислу та емоційного навантаження. Під час перекладу ідіом у відеоіграх важливо не лише забезпечити розуміння гравцями нової культурної групи, але й зберегти атмосферу гри. Кожна відеогра має свій унікальний характер та стиль, які визначаються не лише графікою чи музикою, але і великою мірою мовним контентом, включаючи ідіоми та фразеологізми.

Однією зі стратегій перекладу ідіом у відеоіграх є пошук еквівалентів у цільовій мові. Це означає знаходження подібних за значенням виразів чи ідіом у мові перекладу. Іншою стратегією є адаптація ідіом під культурні особливості цільової аудиторії. Це означає певну зміну ідіоми так, щоб вона краще відображала асоціації та культурні реалії цільової мови.

Ще однією стратегією є збереження стилістичного забарвлення та емоційної виразності оригіналу. Деякі ідіоми мають виражену гумористичність або драматичність, які важливо зберегти при перекладі. Також важливо уникати буквального перекладу ідіом, який може призвести до втрати смислу або неправильного сприйняття гравцями.

Однією з важливих стратегій є співпраця з локалізаторами та культурними експертами. Це дозволяє зрозуміти контекст і значення ідіом у культурі цільової аудиторії та забезпечити точний та виразний переклад. Крім того, локалізатори можуть пропонувати альтернативні варіанти перекладу, що дозволяє вибрати найбільш ефективний та зрозумілий для гравців варіант [3, с. 10]. Важливо також враховувати жанр гри та її цільову аудиторію при виборі стратегії перекладу ідіом. Наприклад, у гумористичних іграх можна використовувати більш вільні та креативні переклади, тоді як у серйозних іграх краще дотримуватись точності та виразності [4, с. 1]. Наприклад, у рольових іграх ідіоми можуть використовуватись для підкреслення характерів персонажів або створення унікальної атмосфери світу гри. У стратегічних іграх вони можуть мати важливе значення для передачі інтелектуальних викликів гравцям.

В іграх жанру RPG ідіоми можуть використовуватись для створення унікальних діалогів між персонажами, наприклад, "взяти бика за роги" українською може звучати у фентезійній грі як "ухопити дракона за лапи". У стратегічних іграх ідіоми можуть використовуватись для передачі тактичних порад або стратегічних концепцій, наприклад, "засаджувати комах" українською може бути перекладено як "розгортати агентів".

Локалізація ідіом - це складний процес, який потребує знань, досвіду та творчого підходу. Узагальнюючи, стратегії перекладу ідіом у відеоіграх вимагають не лише мовних знань, але і творчого підходу, врахування культурних особливостей та співпраці з фахівцями для забезпечення максимальної адаптації та розуміння гравцями усієї емоційної та стилістичної глибини оригіналу.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ ТА ЛІТЕРАТУРИ

1. Thayer A. Localization of digital games: The process of blending for the global games market. Technical Communication / Thayer A. – Oxford. : Lancer Books, 2004. – 319 p
2. O'Hagan M. Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry / O'Hagan M. – Amsterdam. : John Benjamins Press, 2014. – 256 p
3. Mangiron, C., O'Hagan, M. Video Games Localisation: Unleashing Imagination with Restricted Translation. The Journal of Specialised Translation. 2006. № 6, p. 10-21.