

УДК 811.581

DOI <https://doi.org/10.32782/2522-4077-2024-209-27>

## ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ВЛАСНИХ НАЗВ ТА РЕАЛІЙ КИТАЙСЬКОМОВНИХ ІГОР УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

### TRANSLATION FEATURES OF CHINESE LANGUAGE GAMES PROPER NAMES AND REALITIES INTO THE UKRAINIAN LANGUAGE

**Коломієць Н. В.,**

*orcid.org/0000-0002-0171-6938*

*кандидат філологічних наук,*

*доцент кафедри мов і літератур Далекого Сходу та Південно-Східної Азії  
Навчально-наукового інституту філології*

*Київського національного університету імені Тараса Шевченка*

**Маковська М. А.,**

*orcid.org/0000-0002-7831-6510*

*кандидат філологічних наук,*

*асистент кафедри мов і літератур Далекого Сходу та Південно-Східної Азії  
Навчально-наукового інституту філології*

*Київського національного університету імені Тараса Шевченка*

**Снісаренко А. В.,**

*orcid.org/0009-0008-2139-4789*

*магістр кафедри мов і літератур Далекого Сходу та Південно-Східної Азії  
Навчально-наукового інституту філології*

*Київського національного університету імені Тараса Шевченка*

Українська локалізація при перекладі ігор має місце лише у незначній частині нині популярних на ринку ігор, і то у вигляді субтитрів. Наявні нині україномовні переклади з китайської мови виконуються в основному волонтерами аматорами з власної ініціативи і зазвичай через англійську мову. Тому проблема прямого фахового перекладу китайськомовних ігор є актуальною.

У статті розглядається проблема перекладацьких трансформацій при перекладі власних назв та реалій, специфічних предметів у процесі локалізації мобільної гри Wild Frontier для користувачів Android / iOS від китайської компанії-розробника «37games». Переклад мав конкретні технічні та стилістичні вимоги щодо перекладу імен та назв предметів внутрішніх текстів гри Wild Frontier від розробника.

При перекладі внутрішніх наративів відеоігор найскладнішим завданням є відтворення гри слів та сталих виразів, виявлення культурних маркерів, вірна передача емоційної конотації, відтворення акценту, переклад неологізмів, назв предметів, імен тощо. Не слід також забувати про розбіжності у лінгвокультурологічних концептах, таких як, кольори та образи на національному рівні.

При перекладі назв предметів ми використовували велику кількість лексичних трансформацій, зокрема дослівний переклад, модуляція, опущення + конкретизація, опущення, модуляція + конкретизація, контекстуальна заміна. Усього було перекладено 256 назв предметів.

Найбільша частка припадає на модуляцію, модуляцію + конкретизацію та опущення + конкретизацію. Безумовно, це пов'язано з необхідністю скоротити текст перекладу, якнайбільше його конкретизувати, щоб не перевищити дозволена кількість знаків.

При перекладі імен персонажів найбільш дієвою виявилася змішана трансформація шляхом транскрипції та калькування, при цьому метод транскрипції зустрічався значно менше. Тобто, стратегія доместикації є домінуючою. Таку тенденцію можна пояснити тим, що розробник від початку планував просувати гру на інтернаціональному ринку, тому значно обмежив кількість специфічних образів та постатей, зрозумілих лише китайському реципієнту.

**Ключові слова:** переклад, китайська мова, перекладацькі трансформації, адаптація, локалізація, гра.

Ukrainian localization when translating games takes place only in a small part of currently popular games on the market, and mainly in the form of subtitles. The currently available Ukrainian-language translations from the Chinese language are mainly performed by volunteer amateurs on their own initiative and usually through the English language. Therefore, the problem of direct professional translation of Chinese-language games is urgent.

The article considers the problem of translation transformations when translating proper names and realities, specific items in the process of localization of the mobile game Wild Frontier for Android / iOS users from the Chinese developer company «37games». The translation had specific technical and stylistic requirements for the translation of the names and item names of the internal texts of the game Wild Frontier from the developer.

When translating the internal narratives of video games, the most difficult task is to reproduce the game of words and fixed expressions, to identify cultural markers, to accurately convey emotional connotations, to reproduce the accent, to translate neologisms, names of objects, proper names, etc. We should also not forget about differences in linguistic and cultural concepts, such as colors and images at the national level.

When translating subject names, we used many lexical transformations, including literal translation, modulation, omission + specification, omission, modulation + specification, contextual substitution. A total of 256 subject names were translated.

Modulation, modulation + concretization, and omission + concretization account for the largest share. Of course, this is due to the need to shorten the translation text, specify it as much as possible, so as not to exceed the allowed number of characters.

When translating the names of the characters, the most effective was the mixed transformation by transcription and tracing, while the transcription method was found much less often. That is, the strategy of domestication is dominant. This trend can be explained by the fact that the developer from the beginning planned to promote the game on the international market, therefore significantly limited the number of specific images and figures that are understandable only to the Chinese recipient.

**Key words:** translation, Chinese language, translation transformations, adaptation, localization, game.

**Постановка проблеми.** Гра стала чи не найпопулярнішим способом відпочинку серед дорослих і дітей на початку 21-го століття, і цей факт неодноразово підтверджують самі виробники ігор та мобільних платформ. Наприклад, згідно з даними всевітньо відомої компанії-аналітика глобальних ринків Statista, категорія «Games» (ігри) є абсолютним лідером серед всіх представлених на AppStore додатків у липні 2021-го року, випередивши «Health & Fitness» (здоров'я та фітнес) на 18%, а «Books» (книги) аж на 19,17% [4]. Всього на AppStore є 20 категорій додатків, серед яких: «Music» (музика), «Travel» (подорожі), «Photo&Video» (фото та відео) та інші. Цікаво, що найбільший виробник ігор у світі – Китай [3], проте з українським споживачем герої віртуальних пригод, на жаль, розмовляють лише російською чи англійською. У 2020 році українська локалізація офіційно присутня лише в поодиноких іграх і виключно у вигляді субтитрів. Звісно, деякі аматори працюють над українською локалізацією на волонтерській основі, проте переклад здійснюється з російської чи англійської мови, а перекладацька база з китайської на українську поки що відсутня.

**Аналіз останніх досліджень і публікацій.** Відомий китайський лінгвіст Ван Хун'їнь (王宏印) вважає, що переклад – це творчий вид розумової діяльності, що використовує мову для поширення інформації, та суб'єктом якого є особа-перекладач. На його думку, так званий переклад – це точне й повне відтворення тексту однією мовою за допомогою іншої, тим самим надаючи перекладному текстові еквівалентної до оригіналу літературної та історичної цінності [6, с. 6].

Корунець І.В. зазначив, що основні та незначні зміни в структурній формі мовних одиниць, що відбуваються з метою досягнення точності в перекладі, називаються перекладацькими трансформаціями [8].

Юджин Найда, теоретик перекладу, зазначав, що переклад повинен задовольняти таким основним вимогам: передавати зміст, дух і стиль оригіналу, мати легкість і природність викладу та викликати рівнозначне враження [7].

Для того щоб адекватно відтворити колорит та закладене значення у тексті мовою оригіналу, перекладач вдається до так званих *перекладацьких адаптацій* – міжмовних перетворень, які обумовлюються складнощами, що виникають у процесі перекладу з огляду на відмінності мов-

них систем та покликані забезпечити адекватне сприйняття реципієнтами перекладу [1, с. 156]. Отже, перекладацькі адаптації, власне, є перекладацькими трансформаціями.

У ході дослідження ми звернулися до робіт, що розглядають особливості локалізації сучасних ігор для іноземних ринків (Хізер, Максвел, Чандлер), особливості локалізації комп'ютерних ігор з ієрогліфічними системами (Мінако, О'Хаган, Берт, Есселінк), та загальні проблеми локалізації (Мігель А., Берналь-Меріно, Кармен, Мангірон). Проблема локалізації чи перекладу китайськомовних відеоігор недостатньо висвітлена українськими вченими.

Тож пропонуємо проаналізувати ці складнощі та способи їх усунення на конкретному прикладі. Досліджуваний матеріал – Wild Frontier (у нашому перекладі «Дикий Рубіж») – мобільна гра жанру RPG (рольова гра з необмеженою кількістю онлайн-гравців) для користувачів Android / iOS від китайської компанії-розробника «37games». Гра була вперше представлена на платформах Play Market Apple Store у 2019 році, а локалізація на українську мову розпочалася у 2021 році. Усього було перекладено 96000 слів тексту діалогів, описів та сюжетної лінії.

Вибір стратегії перекладу залежить, крім суб'єктивних переваг перекладача та типу тексту оригіналу, від багатьох об'єктивних факторів, до яких, на думку перекладознавця Кроніна, належать: 1) цільова аудиторія перекладу; 2) кількість наявних перекладів певної реалії у цільовій літературі. Потреба у форенізуючому перекладі виникає особливо гостро, коли створюється критично велика кількість перекладів-одомашнень, які роблять відстань між читачем та оригіналом дедалі більшою [2, с. 205].

Найскладнішим завданням у процесі перекладу внутрішніх наративів відеоігор є відтворення так званої гри слів й усталених виразів, ідентифікація культурних посилань, точна передача емоцій персонажа, відтворення акценту (при цьому, невідомий у цільовій країні локалізації регіональний акцент, наприклад, шотландський, зазвичай, не передається), переклад неологізмів, назв предметів, імен тощо. Не слід також забувати про розбіжності у сприйнятті кольорів та образів реципієнтом на національному рівні.

Наведемо конкретні технічні та стилістичні вимоги щодо перекладу імен та назв предметів внутрішніх текстів гри Wild Frontier від розробника: При заміні власних назв зберігати вихідний колорит бажано, проте не обов'язково. У разі неможливості відтворення вихідного смислового навантаження такі назви необхідно переробляти на західноєвропейський лад.

Назви предметів: назви слід формувати за шаблоном «означення + підмет + додаток», слід уникати прийменників. Кількість знаків у назві одного предмета не може перевищувати 21 включно з пробілами. Замість складної назви, яка містить набір ознак, слід використовувати довільну метафору.

**Мета дослідження.** Метою дослідження є виявлення основних перекладацьких трансформацій при перекладі власних назв та реалій з китайської мови українською гри Wild Frontier.

**Виклад основного матеріалу.** Отже, розглянемо особливості перекладу імен персонажів. Wild Frontier – гра жанру MMORPG (massively multiplayer online role-playing games), тобто гра з необмеженою кількістю гравців, серед яких неможливо виокремити головного персонажа. Проте у ході проходження сюжету гравці неодноразово зустрічаються з NPC (non-player character) – персонажі, ролі та характеристики яких завчасно були прописані у сюжеті гри розробниками. Таких героїв у грі 56. Під час перекладу нам вдалося класифікувати усі імена персонажів на 4 категорії відповідно до застосованої перекладацької трансформації.

Таблиця 1

№	Ім'я китайською	Переклад українською
1.	黛珂路. 月光	Докару Лунар (транскрибування + калькування) – 56%
2.	海伦娜	Гелена (фонетична калька) – 25%
3.	穆罕默德	Абдула (контекстуальна заміна) – 12%
4.	麒麟	Цілінь (транскрибування) – 7%

Переважає більшість імен у грі «Wild Frontier» належить до змішаного типу – у ході їх перекладу застосовувалося 2 трансформації: **транскрибування + калькування**. Зазвичай перша частина імен цієї категорії містить видуманий компонент, який можна перекласти шляхом транскрибування, а другий – прізвище – містить певну ознаку персонажа. Тому для збереження асоціативних зв'язків пропонуємо перекладати цей компонент калькуванням. Наприклад, у імені 黛珂路. 月光 dàikēlù yuèguāng першу частину було трансформовано у «Докару», що звучить досить милозвучно для української споживача, а 月光 (досл. «місячне сяйво») ми переклали як «Лунар» – калька з латинської.

**Фонетична калька.** З іменами типу 海伦娜 перекладачу необов'язково вдаватися до значних трансформацій, адже це ім'я – ніщо інше аніж транскрипція англійського «Helena», або ж «Гелена» українською. Тому можна обрати будь-яке ім'я у мові перекладу, яке було б схоже за звучанням і було звичним для українського користувача. Проте слід бути пильним, адже таких відповідників в англійській, а, відповідно, й в українській може бути безліч, наприклад «Elena» (Єлена), «Ellen» (Еллен) тощо.

**Контекстуальна заміна.** Ім'я 穆罕默德 – теж усталений відповідник імені «Мухаммед» (Магомед), арабського пророка та засновника Ісламу. Це ім'я несе значне смислове навантаження та є прямим релігійним посиланням, тому при перекладі було вирішено замінити його на будь-яке арабське ім'я, наприклад «Абдула», яке б так само асоціювалося у гравця з арабським світом.

Метод **транскрибування** є доволі суперечливим, адже дозволяє чітко передати звучання слова, проте смисл, закладений у ієрогліфіці, при цьому втрачається. Тому ми транскрибували імена лише тих героїв, які безпосередньо пов'язані з китайською культурою. Наприклад – міфічний єдиноріг 麒麟. Задля збереження екзотичності імені в українському перекладі було вирішено назвати цього героя «Цілінь». Таким чином, тут реалізується стратегія фореїзації.

Отже, при перекладі імен персонажів найбільш дієвою виявилася змішана трансформація шляхом транскрипції та калькування (56%), при цьому метод транскрипції зустрічався значно менше (7%). Тобто, стратегія доместикації є домінуючою. Таку тенденцію можна пояснити тим, що розробник від початку планував просувати гру на інтернаціональному ринку, тому значно обмежив кількість специфічних образів та постатей, зрозумілих лише китайському реципієнту.

Чимало труднощів у перекладача викликає адаптація **назв предметів** з китайської мови на мову перекладу. У нашому випадку ситуація навіть ще складніша, адже відповідно до вимог розробника, кількість знаків у назві предмета не повинна перевищувати 21 (враховуючи пробіли). Ще однією особливістю цього класу слів у MMORPG є строга класифікація об'єктів, а також можливість їх модифікації. У китайських іграх всі ці характеристики прийнято виносити в назву предмета. При цьому один символ китайської мови має значення повного слова, отже, для вказівки характеристики предмета достатньо використовувати один ієрогліф. В алфавітних же системах письма один символ не має самостійного семантичного значення, тож вмістити всі ознаки та модифікації предмета в одну назву видається вкрай важким.

Наведемо приклади:

Таблиця 2

№	Китайська	Дослівний переклад	Українська (21 зн.)
1	悟道天衣	Імператорський одяг пізнання	Мантія мудрості (модуляція) – 22%
2	显影水	Вода, що проявляє тіні	Зілля тіней (конкретизація + опущення) – 21%
3	玄黄护手	Захист для рук Сюаньхуана	Легендарні поручі (модуляція + конкретизація) – 19%



Продовження таблиці 2

4	法宝灵石	Магічний камінь дхарми	Камінь дхарми (опущення) – 16%
5	能量指环	Перстень енергії	Перстень сили I (контекстуальна заміна) – 12%
6	能量指环二级	Перстень енергії 2-й рівень	Перстень сили II (контекстуальна заміна) – 12%
7	勇士勋章	Медаль хоробрості	Медаль хоробрості (досл. переклад) – 10%

**Модуляція.** Назва першого предмета 悟道天衣 складається з двох лексем – 悟道 «шлях пізнання» та «небесний одяг», тобто «імператорський одяг». Звичайно, такий дослівний переклад неприпустимий з огляду на технічні вимоги. Окрім цього, «шлях пізнання» для українського реципієнта звучить досить розмито і культурно віддалено. Тому «імператорський одяг» було замінено на коротше слово «мантія», а «пізнання» – на «мудрість», щоб наблизити переклад до української культури та зберегти посилення на імператорське вбрання, значно зекономивши місце. Таким чином, остаточний переклад – «мантія мудрості» (15 знаків).

**Конкретизація + опущення.** Предмет 显影水 дослівно перекладається як «вода, що проявляє тіні». Проте зазначена рідина не є водою, а радше зіллям, яке наділяє героя певними здібностями. Окрім того, 显影 «проявляти тіні» – занадто поширена назва, тому можна видалити «проявляти», і це не завдасть значних смислових втрат. Отже, для перекладу назви цього предмета конкретизуємо «воду» у «зілля» та видаляємо «проявляти», щоб отримати остаточний переклад – «зілля тіней» (11 знаків).

**Модуляція + конкретизація.** Переклад назви «玄黄护手» потребує від перекладача значних творчих зусиль, адже 玄黄 вказує на стародавнього міфічного героя Сюаньхуана, зрозумілого лише китайським гравцям, а 护手 (досл. «захист для рук») має занадто широке значення, яке необхідно конкретизувати. Невідомого українцям Сюаньхуана пропонуємо замінити словом «легендарні» і у такий спосіб зберегти асоціацію з дечим міфічним, небесним та наділеним необмеженою силою, а 护手 пропонуємо перекласти як «поручі». Остаточний переклад – «легендарні поручі» (17 знаків). Таким чином, при перекладі цієї назви було використано стратегію доместикації.

**Опущення.** У китайськомовній версії предмети часто мають означення 灵 «пов'язаний з духами» чи 魔 «магічний, пов'язаний з нечистою» (наприклад, 空灵魔环 «перстень прудкості», 魔草编织指环 «плетений перстень», 法宝灵石 «камінь дхарми» тощо), проте жодного смислового навантаження ці слова не несуть для гравця, адже всі предмети у грі так чи інакше наділені певними магічними характеристиками. Тому можна легко оминати цей епітет в українському перекладі.

**Контекстуальна заміна.** Назва наступного предмета 能量指环 складається з двох двоскладових слів: 能量 «енергія» та 指环 «кілець, перстень», тобто дослівний переклад – «перстень енергії» (16 знаків). Однак у іграх зазвичай «енергія» у такому значенні не використовується, тому замінимо це слово на його контекстуальний синонім «сила».

Раніше згадувалося, що предмети в іграх MMORPG можуть бути модифіковані, і це вплине на їх назву. Диференціювання предметів у такому разі є критичним, адже у грі не може бути двох предметів, однакових за назвою, але різних за властивостями. У наступному рядку є модифікація даного кільця: 能量指环, тобто «перстень сили другого рівня». Щоб значно скоротити переклад українською, було вирішено передавати рівні модифікації за допомогою римських цифр. У такому випадку перекладом 能量指环二级 буде «перстень сили II», 能量指环 – «перстень сили I» обсягом 19 та 18 друкованих символів відповідно.

**Дослівний переклад** в китайсько-українському перекладі зустрічається досить нечасто, знову ж таки, з огляду на технічні вимоги з кількості знаків. Проте нам все-таки зустріча-

лися поодинокі випадки застосування цього способу перекладу. Наприклад, 勇士勋章 «медаль хоробрості» – тут жодних трансформацій немає.

**Висновки.** Отже, при перекладі назв предметів ми вдавалися до чималої кількості лексичних трансформацій, зокрема дослівного перекладу (10%), модуляції (22%), опущення + конкретизації (21%), опущення (16%), модуляції + конкретизації (19%), контекстуальної заміни (12%). Усього було перекладено 256 назв предметів.

Як бачимо, найбільша частка припадає на модуляцію, модуляцію + конкретизацію та опущення + конкретизацію. Безумовно, це пов'язано з необхідністю скоротити текст перекладу, якнайбільше його конкретизувати, щоб не перевищити дозволену кількість знаків – 21.

#### СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Бацевич Ф. С. Основи комунікативної лінгвістики. Київ: «Академія», 2004. 344 с.
2. Bowker L., Cronin M., Kenny D., Pearson J. Unity in Diversity: Current Trends in Translation Studies. Routledge, 2016. 208 p.
3. The statistics portal for market data URL: <https://www.statista.com/chart/25593/biggest-video-game-markets> (дата звернення 20.11.2023)
4. The statistics portal for popular categories in the app store URL: <https://www.statista.com/statistics/270291/popular-categories-in-the-app-store> (дата звернення 20.11.2023)
5. 在线汉语大词典 URL: <https://cidian.bmcx.com>. (дата звернення 26.11.2023)
6. 郑海凌《中国翻译》, CHINESE TRANSLATORS JOURNAL, 编辑部邮箱, 1998年06期
7. Г. М. Костенко. Тексти (конспект) лекцій з дисципліни “Вступ до перекладознавства” для студентів спеціальності 0203 «Гуманітарні науки» 6.020303 «Філологія» з подальшим навчанням за спеціальністю 7.02030304 «Переклад» – Запоріжжя: ЗНТУ, 2012. 74 с.
8. Корунець І. В. Теорія і практика перекладу (аспектний переклад) – Вінниця: «Нова книга», 2001. 448 с.