

**НАЦІОНАЛЬНИЙ ТЕХНІЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ УКРАЇНИ
«КИЇВСЬКИЙ ПОЛІТЕХНІЧНИЙ ІНСТИТУТ імені ІГОРЯ
СІКОРСЬКОГО»**

**Факультет лінгвістики
Кафедра теорії, практики та перекладу
німецької мови**

«На правах рукопису»

УДК: 811.112.2'25'38:004.946](045)

«До захисту допущено»

В.о. зав. кафедри Світлана ІВАНЕНКО

« ____ » _____ 20__ р.

**МАГІСТЕРСЬКА ДИСЕРТАЦІЯ
на здобуття ступеня магістра
зі спеціальності 035 «Філологія»
на тему: «Стилістичні характеристики контенту комп'ютерних ігор із
локалізацією німецькою мовою»**

Виконав: студент 2 курсу, групи ЛН-41мп

Водянюк Максим Володимирович _____

Науковий керівник:

Кандидат філологічних наук, доцент кафедри теорії, практики та
перекладу німецької мови Гаман Ірина Анатоліївна _____

Рецензент:

Кандидат філологічних наук, доцент, доцент кафедри теорії, практики та
перекладу англійської мови Бурка Наталія Анатоліївна _____

Засвідчую, що у цій магістерській дисертації
немає запозичень з праць інших авторів без
відповідних посилань

Студент _____

Київ - 2025

Національний технічний університет України
«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»
Факультет Лінгвістики

Кафедра теорії, практики та перекладу німецької мови

Рівень вищої освіти – другий (магістерський)

Спеціальність (спеціалізація) – 035 Філологія (035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша – німецька)

ЗАТВЕРДЖУЮ

Зав. кафедри

Світлана ІВАНЕНКО

«___» _____ 20__ р.

ЗАВДАННЯ

на магістерську дисертацію студенту

Водянку Максиму Володимировичу

1. Тема дисертації «Стилістичні характеристики контенту комп'ютерних ігор із локалізацією німецькою мовою», науковий керівник дисертації: Гаман Ірина Анатоліївна кандидат філологічних наук, доцент кафедри теорії, практики та перекладу німецької мови.
2. Термін подання студентом дисертації: 1 грудня 2025 р.
3. Об'єктом дослідження є контент комп'ютерних ігор Baldur's Gate 3, Dark Souls 3 та Mass effect.
4. Предмет дослідження – стилістичні характеристики контенту у контексті їх локалізації німецькою мовою.
5. Перелік завдань, які потрібно зробити:
 - з'ясувати особливості стилістичного оформлення контенту (діалогів, описів предметів, описів світу) комп'ютерних ігор;
 - визначити основні стратегії локалізації стилістичних елементів у комп'ютерних іграх;
 - проаналізувати стилістичні особливості Baldur's Gate 3, Dark Souls 3, Mass effect та їх локалізовані німецькі версії

- визначити найбільш ефективні стратегії та методи перекладу стилістично маркованих елементів у локалізації комп'ютерних ігор.

6. Орієнтовний перелік ілюстративного матеріалу: 30 прикладів локалізації німецькою та англійською мовами, взятих з комп'ютерних ігор.

7. Орієнтовний перелік публікацій:

Гаман І. А., Чайковська О. Ю., Водянка М. В. Стилїстика у нїмецькомовнїй локалізації комп'ютерної рольової відеогри *Baldur's Gate 3* Вчені записки ТНУ. Серія: Фїлологїя. Журналістика. Том 36 (75) № 3. С. 109-114.

8. Дата видачі завдання:

Календарний план

№ з/п	Назва етапів виконання магістерської дисертації	Строк виконання етапів магістерської дисертації	Примітка
I етап	Вступна та теоретична частини (I і II розділи)	10.11.2025 - 22.11.2025	Виконано
II етап	III розділ	24.11.2025 - 29.11.2025	Виконано
III етап	Перша редакція всієї роботи	24.11.2025 - 29.11.2025	Виконано
IV етап	Кінцевий варіант роботи та подання на перевірку на наявність текстових збігів, відгук наукового керівника	01.12.2025 - 10.12.2025	Виконано
Рецензування	Рецензування готової роботи та надання рецензій секретарям ЕКЗ Електронна версія роботи у .pdf форматі розміщується на сайті кафедри та роздрукована робота подається на кафедру у твердій або термо-палітурці	22.12.2025 - 31.12.2025	Виконано

Студент _____ Максим ВОДЯНКО

Науковий керівник дисертації _____ Ірина ГАМАН

Анотація

Магістерська робота присвячена комплексному аналізу стилістичних особливостей контенту комп'ютерних ігор *Baldur's Gate 3*, *Dark Souls 3* та *Mass Effect* у контексті їх локалізації німецькою мовою. Дослідження ґрунтується на зіставленні оригінальних англомовних та німецьких локалізованих текстів із залученням елементів української версії, що дозволило визначити закономірності передачі стилістично маркованих компонентів у різножанрових ігрових всесвітах. У роботі розкрито специфіку функціонально-стилістичної адаптації, транскреативних рішень, термінологічної уніфікації та культурної трансформації, які застосовуються перекладачами для забезпечення природності, емоційної відповідності та лудо-прагматичної ефективності перекладу.

Результати дослідження засвідчують, що локалізація ігор є багатокомпонентним процесом, у якому стилістика виконує ключову роль у відтворенні художньої атмосфери, характеристики персонажів і структуруванні ігрового досвіду. Запропоновані у роботі підходи та класифікації мають теоретичне значення для розвитку перекладознавства та практичне значення для фахівців, що працюють у сфері локалізації мультимедійного контенту.

Ключові слова: локалізація відеоігор, стилістично маркований контент, транскреція, функціонально-стилістична адаптація, ігровий дискурс, термінологічна уніфікація, лудо-прагматика.

Abstract

Die vorliegende Masterarbeit bietet eine umfassende Analyse der stilistischen Merkmale von Videospielinhalten in Baldur's Gate 3, Dark Souls 3 und Mass Effect im Kontext ihrer deutschsprachigen Lokalisierung. Die Studie basiert auf einer vergleichenden Untersuchung der ursprünglichen englischen Texte und ihrer deutschen Adaptionen, unter zusätzlicher Bezugnahme auf ukrainische Versionen. Dieser Ansatz ermöglicht die Identifikation von Mustern bei der Übersetzung stilistisch markierter Elemente über verschiedene Spielgenres hinweg. Die Arbeit hebt zentrale Strategien moderner Lokalisierungspraktiken hervor, darunter funktional-stilistische Anpassung, Transcreation-Techniken, terminologische Konsistenz und kulturell motivierte Transformationen, die darauf abzielen, emotionale Präzision und ludisch-pragmatische Wirksamkeit zu gewährleisten.

Die Ergebnisse zeigen, dass die Spiel-Lokalisierung ein komplexer, multidimensionaler Prozess ist, in dem Stilistik eine zentrale Rolle bei der Rekonstruktion der narrativen Atmosphäre, der Charakteridentität und der gesamten Spielerfahrung spielt. Die in der Studie präsentierten methodischen Einsichten und Klassifikationen tragen zur theoretischen Weiterentwicklung der Übersetzungswissenschaft bei und besitzen praktische Relevanz für Fachleute, die sich mit der Lokalisierung interaktiver und multimedialer Inhalte beschäftigen.

Schlüsselwörter: Videospiel-Lokalisierung, stilistisch markierte Inhalte, Transcreation, funktional-stilistische Anpassung, Spieldiskurs, terminologische Konsistenz, ludische Pragmatik.

ЗМІСТ

ВСТУП	5
РОЗДІЛ 1 Теоретичні засади дослідження стилістичних характеристик контенту комп'ютерних ігор	9
1.1 Особливості стилістики ігрового тексту та тенденцій її локалізації	9
1.2 Мовні засоби вираження стилістики у локалізації ігор	15
1.3 Локалізація як мовна, культурна та функціонально-технічна адаптація	25
Висновки до першого розділу	31
РОЗДІЛ 2 Аналіз стилістичних характеристик контенту в Baldur`s Gate 3, Dark Souls 3 та Mass effect	33
2.1 Стилiстичнi особливостi контенту Baldur`s Gate 3 та її локалізованої німецької версії	33
2.2 Стилiстичнi особливостi контенту Dark Souls 3 та її локалізованої німецької версії	43
2.3 Стилiстичнi особливостi контенту Mass effect та її локалізованої німецької версії	52
Висновки до другого розділу	63
РОЗДІЛ 3 Виклики та стратегії перекладу стилістично маркованих елементів у локалізації комп'ютерних ігор	65
3.1 Проблеми та особливості перекладу стилістично маркованих елементів	65
3.2 Стратегії і рекомендації щодо покращення стилістики в локалізації	78
Висновки до третього розділу	89
ВИСНОВКИ	91
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	93

ВСТУП

Актуальність дослідження. Актуальність роботи зумовлена загальною тенденцією до голістичного дослідження текстів, а також підвищеною увагою мовознавців до питань культурної адаптації змісту. У сучасному світі комп'ютерні ігри стали важливим культурним і соціальним феноменом, що впливає на формування світогляду, цінностей і комунікативних навичок аудиторії. Значущість локалізації ігор полягає у необхідності культурної адаптації ігрового контенту для різних мовних спільнот, що дозволяє зберегти стилістичну цілісність оригіналу і водночас зробити гру зрозумілою й привабливою для локальної аудиторії. Стилiстичні аспекти перекладу комп'ютерних ігор на сьогодні недостатньо досліджені, що зумовлює потребу у подальших теоретичних і практичних розробках у цій галузі перекладознавства.

Ступiнь розробленості проблеми. Дослідження локалізації і перекладу стилістично маркованого контенту комп'ютерних ігор знайшли відображення у працях низки науковців, серед яких особливо значущими є дослідження Miguel Á. Bernal-Merino, який окреслив теоретичні засади та термінологічні особливості локалізації ігор, Carme Mangiron і Minako O'Hagan, що запропонували методологію творчої адаптації культурного контенту в іграх, а також Alberto Fernández Costales, який розглядав жанрові особливості перекладу ігор і застосування методу «transcreation». Попри існуючі напрацювання, досі бракує глибокого аналізу стилістичних маркерів і порівняльного аналізу окремих локалізацій у межах комп'ютерних ігор, що визначає подальшу актуальність і перспективність цієї проблематики.

Об'єктом дослідження є контент комп'ютерних ігор Baldur's Gate 3, Dark Souls 3 та Mass effect.

Предметом дослідження є стилістичні характеристики контенту, а саме структурні, змістові та функційні особливості в комп'ютерних іграх у контексті їх локалізації німецькою мовою.

Мета дослідження – встановити стилістичні особливості контенту в комп'ютерних іграх та визначити стратегії їхнього перекладу під час локалізації на матеріалі німецької мови порівняно з англійською або українською версіями.

Досягнення поставленої мети передбачає вирішення таких завдань:

1. з'ясувати особливості стилістичного оформлення контенту (діалогів, описів предметів, описів світу) комп'ютерних ігор;
2. визначити основні стратегії локалізації стилістичних елементів у комп'ютерних іграх;
3. проаналізувати стилістичні особливості Baldur's Gate 3 та її локалізованої німецької версії;
4. проаналізувати стилістичні особливості Dark Souls 3 та її локалізованої німецької версії;
5. проаналізувати стилістичні особливості Mass effect та її локалізованої німецької версії;
6. визначити найбільш ефективні стратегії та методи перекладу стилістично маркованих елементів у локалізації комп'ютерних ігор.

Методи дослідження. Для досягнення мети і вирішення поставлених завдань було використано такі методи: загальнонаукові методи аналізу і синтезу – для теоретичного узагальнення матеріалу; метод зіставного аналізу – для порівняння різних мовних локалізацій ігор; метод контекстуального аналізу – для виявлення стилістичних особливостей контенту ігор; метод перекладацького аналізу – для визначення стратегії перекладу стилістично маркованих елементів.

Матеріал дослідження. Матеріалом дослідження слугували три комп'ютерні ігри (Baldur's Gate 3, Dark Souls 3 та Mass effect), контент яких було проаналізовано шляхом порівняльного вивчення німецької локалізації відносно англійської версії. Вибір ігор для дослідження обґрунтовується їхньою широкою визнаністю на ринку та репрезентативністю для обраної предметної сфери, що забезпечує актуальність і практичну значущість отриманих результатів. До основних критеріїв відбору належали: висока популярність серед користувачів, стабільно позитивні оцінки та відгуки, наявність офіційних локалізацій кількома мовами, а також очевидний

комерційний успіх і помітна присутність у медіапросторі. Такий набір ознак дозволяє дослідженню оперувати репрезентативними прикладами, доступними для порівняльного аналізу локалізаційних рішень та стилістичних особливостей.

Наукова новизна роботи полягає в тому, що в межах цього дослідження вперше здійснюється детальний і комплексний аналіз стилістичних особливостей контенту сучасних комп'ютерних ігор, акцентуючи увагу на особливостях локалізації ігрових текстів німецькою мовою. Новизна дослідження посилюється завдяки поглибленому порівняльному аналізу німецької локалізації з іншими мовними версіями (англійською, українською), що дозволяє визначити специфіку стилістичних рішень і перекладацьких стратегій, які застосовуються в умовах різних культурних та мовних контекстів. Крім того, вперше запропоновано систематизоване описання та класифікацію ефективних стратегій перекладу стилістично маркованих елементів, що робить цю роботу вагомим внеском у розвиток як теоретичної, так і прикладної галузі сучасного перекладознавства.

Практичне значення дослідження полягає у тому, що отримані в ході дослідження результати можуть бути ефективно використані для подальших наукових розвідок та теоретичних узагальнень у сфері перекладознавства, зокрема в аспекті локалізації комп'ютерних ігор. Також ці результати є практично значущими для фахівців, які безпосередньо займаються локалізацією і перекладом відеоігор, оскільки пропонують конкретні стратегії та рекомендації щодо роботи зі стилістично маркованим контентом. Крім того, матеріали роботи можуть знайти своє використання у навчальному процесі закладів вищої освіти, що здійснюють підготовку майбутніх перекладачів і локалізаторів, оскільки сприятимуть покращенню якості освіти через більш глибоке розуміння специфіки та складності перекладу стилістичних елементів в ігровому контенті.

Публікації. Основні положення та результати дослідження було висвітлено у статті «Стилістика у німецькомовній локалізації комп'ютерної рольової відеогри *Baldur's Gate 3*» (у співавторстві з І. А. Гаман, О. Ю. Чайковською) у фаховому журналі «Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І.

Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика.» (Київ : Видавничий дім «Гельветика», 2025. Том 36 (75), № 3. Частина 1. С. 109–114.)

Апробація результатів дослідження. Участь в Міжнародній науково-практичній онлайн-конференції: «Перевірені часом і нові наукові парадигми ХХІ століття» 28-29 листопада 2025 року м. Київ, Україна з доповіддю на тему «Стилістичний аспект локалізації комп'ютерних ігор німецькою мовою».

РОЗДІЛ 1 Теоретичні засади дослідження стилістичних характеристик контенту комп'ютерних ігор

1.1 Особливості стилістики ігрового тексту та тенденцій її локалізації

У сучасній лінгвістиці спостерігається послідовне зростання наукового інтересу до вивчення стилістичних особливостей мультимедійного дискурсу, що є цілком закономірним з огляду на стрімкий розвиток цифрових технологій, інтерактивних медіа та зростаючу роль комп'ютерних ігор у глобальному культурному просторі. Необхідно відзначити, що відеоігри більше не розглядаються виключно як елемент дозвілля чи інструмент розваги: у межах новітньої гуманітарної парадигми вони дедалі частіше осмислюються як складне, багаторівневе текстово-візуальне явище з власними наративними, семіотичними й лінгвістичними структурами.

Перш за все, важливо підкреслити, що комп'ютерні ігри як особливий жанр цифрового дискурсу набувають статусу повноцінного об'єкта наукового дослідження, зокрема в межах стилістики, лінгвопрагматики, текстології, семіотики та медіалінгвістики. У контексті сучасної парадигми досліджень стилістика в іграх розглядається не як ізольована мовна площина, а як система багаторівневих мовних форм, що інтегрує вербальні, візуальні, звукові та інтерпретативні індикатори в єдиний комунікативний простір.

У світлі вищесказаного актуальним є розуміння того, що вербальна складова ігрового дискурсу вже давно вийшла за межі традиційного уявлення про текст як послідовність діалогів, інструкцій чи описів. Поділяючи точку зору зазначених авторів [4, 5, 6, 31, 33], ми вважаємо, що йдеться про цілісну комунікаційну мережу, в якій текст функціонує не сам по собі, а у взаємодії з іншими семіотичними ресурсами, зокрема візуальними кодами, динамікою геймплею, реакцією користувача, що утворює складну модель медіакомунікації. У більшості робіт останнього десятиліття [4, 5, 6, 40, 41, 66, 70] підкреслюється, що саме ця взаємодія між мовою та ігровим середовищем сприяє формуванню ефекту занурення гравця (immersion) – ключового чинника у сприйнятті стилістичних характеристик цифрового тексту.

Такий підхід дозволяє розглядати ігрову стилістику не лише як мовну, але й як мультимодальну категорію, що функціонує на стику когнітивного, прагматичного та естетичного рівнів і безпосередньо впливає на користувацький досвід.

На цьому тлі особливої уваги заслуговує специфіка стилістики ігрового дискурсу на семіотичному та лексичному рівнях, які виступають базовими площинами, що формують загальну мовну й естетичну структуру гри. У межах цього контексту Paul Simpson [70] наголошує на принциповій важливості інтеграції семіотичних ресурсів, лексичних одиниць та прагматичних стратегій, що разом конструюють комунікативний простір ігрового світу. У його підході стилістика постає не лише як мовне оформлення, а як глибоко взаємопов'язана система смислів, візуальних сигналів, інтонацій, ігрових механік та соціальних кодів, яка створює відчуття повноцінної комунікації в умовах віртуального простору.

Необхідно підкреслити, що саме стилістичне узгодження вербального ряду з графічним, звуковим і геймплейним оформленням забезпечує не просто функціональність, а стилістичну цілісність ігрового контенту. Як зазначає автор, «стилістичне узгодження між текстом і графічним відображенням» [70, с. 27] виступає ключовою умовою для досягнення когерентності в мультимодальній структурі гри. Такий підхід дозволяє уникнути дисонансу між змістом і формою, забезпечуючи гармонійне сприйняття гравцем як мовних, так і немовних елементів.

Аналіз вербального оформлення ігрового тексту свідчить про його багатофункціональність: по-перше, він виконує когнітивну функцію, дистанціюючи користувача від реального світу та водночас заглиблюючи його в умовно-автономну штучну реальність; по-друге, його структура побудована так, щоб сприяти максимальному зануренню через інтермедіальні механізми. Завдяки цьому досягається ефект «занурення» (*immersion*), що є однією з головних умов якісного геймінгового досвіду.

З огляду на вищевикладене, стилістика ігрового тексту не може розглядатися як автономна площина – вона формується через постійне зіткнення мовних засобів з технічними й естетичними елементами ігрового середовища, що створює

унікальний синергетичний ефект. Саме така взаємодія і є предметом подальшого стилістичного аналізу в рамках дослідження.

У контексті розвитку новітніх підходів до перекладу та локалізації мультимедійного контенту, зокрема в галузі комп'ютерних ігор, дедалі більшу увагу привертають парадигми, орієнтовані на креативність, гнучкість і емоційне моделювання перекладного продукту. Зазначені тенденції чітко простежуються в сучасному перекладознавстві, де ключовими поняттями стають такі концепти, як транскреація (transcreation) – процес, що виходить за межі традиційного перекладу як прямої вербалізації змісту.

Як стверджують Mangiron і O'Hagan [25], транскреація являє собою творчий підхід до перекладу, який ґрунтується не лише на лінгвістичній адекватності, а й на культурній релевантності та емоційній відповідності тексту очікуванням цільової аудиторії. Інакше кажучи, йдеться не просто про трансфер інформації, а про реконструкцію комунікативного ефекту, що мав місце в оригіналі. Відомо, що в ігровому дискурсі важливу роль відіграє не лише змістовна, а й інтонаційна, стилістична та експресивна складова: гумор, іронія, напруга, емоційне забарвлення – все це створює унікальну атмосферу гри. Саме тому транскреація виявляється найбільш релевантним інструментом для передачі таких ефектів у межах локалізації.

З огляду на це, перекладач ігрового контенту фактично виконує роль креативного медіатора, який повинен не лише розуміти мовні особливості, але й глибоко орієнтуватися в культурних кодах обох мовних спільнот – джерельної та цільової. Поділяючи точку зору вищезгаданих дослідниць, можемо стверджувати, що транскреація як метод адаптації є однією з ключових передумов для збереження стилістичної ідентичності гри в умовах її перенесення до іншого культурного середовища.

Таким чином, транскреація у сфері ігрової локалізації не обмежується лише вербальними елементами, а охоплює також інші складові тексту – включаючи прагматичний контекст, жанрову специфіку, ритм, мовну гру, алюзії та інтертекстуальні зв'язки. Саме завдяки її застосуванню можлива повноцінна

реконструкція ігрової атмосфери, здатної викликати у реципієнта аналогічну емоційну реакцію, що й у гравців оригінальної версії.

Особливо знаковим і водночас концептуально важливим є той факт, що жанрова приналежність ігрового тексту безпосередньо впливає на вибір стилістичних рішень(на різних рівнях мови) у процесі локалізації. У контексті сучасної перекладознавчої думки жанр розглядається не лише як формальна класифікація контенту, а як складний комунікативний параметр, який зумовлює очікування аудиторії, структуру наративу, тональність, а також стиль мовного вираження. Іншими словами, жанрові особливості виступають своєрідним орієнтиром, що визначає, якими саме мовними засобами досягається бажаний художній ефект у процесі перенесення гри до іншого культурно-мовного середовища.

Стилістичні маркери в ігровому дискурсі повинні адаптуватися з урахуванням жанрових рамок. Зокрема, у рольових іграх (RPG), що передбачають занурення у складні, часто міфологізовані або історично стилізовані світи, стилістика тексту має підтримувати атмосферу епічності, драматизму, напруги, використовуючи відповідні мовні засоби – архаїчні конструкції, піднесену лексику, розгорнуті метафори. Натомість у квестах, що апелюють до інтелектуальної активності гравця й будуються навколо діалогів, головоломок та сценаріїв із гумористичними вставками, стилістичне наповнення передбачає використання дотепних реплік, сучасного сленгу, іронії, мовної гри, пародійності.

У світлі цього підходу, жанрова адаптація постає як необхідна умова для збереження стилістичної цілісності ігрового тексту в процесі його перекладу. Варто наголосити, що саме правильне стилістичне оформлення відповідно до жанру гри забезпечує емоційний резонанс перекладу – тобто здатність викликати у гравця ті самі переживання, що їх мав би користувач оригінальної версії. У цьому сенсі локалізатор виступає не лише як перекладач, а як стиліст і драматург, покликаний не просто передати зміст, а реконструювати художню реальність гри, спираючись на її жанрову специфіку.

На наш погляд, ігнорування жанрового чинника призводить до втрати автентичності ігрового досвіду, викривлення тональності та дисонансу між візуальним і мовним оформленням, що своєю чергою знижує рівень занурення гравця та негативно впливає на загальну якість локалізації. Таким чином, жанрова адаптація стилістичних засобів – це не лише бажана, а й критично необхідна умова успішної локалізації будь-якої гри.

Загальновідомо, що комп'ютерні ігри як складне мультимедійне явище вже давно вийшли за межі суто розважального продукту і стали повноцінним простором міжкультурної комунікації. У сучасній гуманітарній науці дедалі частіше підкреслюється, що саме ігровий дискурс виступає своєрідним транзитом між культурами, стилями мислення, емоційними моделями та естетичними системами. [4, 5, 6, 8, 25, 27, 40, 70] При цьому відеоігри не лише відображають культурну реальність, а й трансформують її – створюють нові концепти, адаптують знайомі образи, моделюють інші способи бачення світу. У цьому зв'язку ігри постають як простір активної реконструкції культурної різноманітності, що реалізується через механізми лінгвістичної та культурної адаптації.

Культурна різноманітність у відеоіграх трансформується шляхом інтерпретації та локалізації так званих *realia* – тобто лексичних одиниць, які позначають конкретні об'єкти або явища, властиві певній культурі, та *irrealia* – фантастичних, вигаданих елементів, що функціонують у межах художнього світу гри. Саме ці елементи часто виступають носіями культурного коду, а отже, мають значний стилістичний потенціал. Їх переклад або адаптація потребують особливої чутливості до семантичного навантаження, стилістичного ефекту та прагматичних очікувань цільової аудиторії.

У цьому контексті важливо наголосити, що діалоги, описи, наративні вставки в комп'ютерних іграх активно апелюють до емоційної сфери гравця. Це досягається, зокрема, через використання стилістично маркованих засобів: емоційно забарвленої лексики, експресивної метафорики, інверсійних синтаксичних конструкцій, анафор, алітерацій, повторів тощо. Завдяки таким

засобам створюється індивідуальний стиль персонажів, посилюється драматизм сцен, формується атмосфера гри, зокрема її напруження, гумор або іронія.

Перекладач у цьому випадку постає не лише як мовний посередник, а як культурний медіатор і стиліст, який повинен не тільки адекватно передати змістовий рівень, але й зберегти стиль, ритм, інтонацію, мовну гру, що відповідає конкретному типу гравця. Як уже зазначалося, для якісної локалізації замало бути лише фахівцем у галузі лінгвістики: необхідно мати глибоке розуміння культурного контексту, світоглядних установок, жанрових очікувань і навіть гумору, властивого цільовій аудиторії.

Таким чином, стилістика локалізованого ігрового контенту невідривно пов'язана з процесами культурної адаптації, що реалізуються через уважну роботу з *realia*, *irrealia*, прагматично значущими елементами та стилістичними засобами, які забезпечують автентичність геймінгового досвіду в умовах міжкультурної взаємодії.

У контексті сучасної динаміки глобального ігрового ринку та зростання вимог до якості локалізації дедалі помітнішим стає тренд, відомий під назвою *deer localization* [4, 51] – глибинна локалізація, яка охоплює не лише поверховий переклад текстів, але й повну культурну, жанрову, емоційну та семіотичну адаптацію ігрового контенту. Саме такий підхід до локалізації передбачає опрацювання гри на всіх рівнях – від базового інтерфейсу до найдрібніших культурних референцій, включаючи мовну гру, національні алюзії, стиль персонажів, гумористичні коди, а також взаємозв'язки між вербальними й візуальними компонентами.

Оскільки *deer localization* уже не сприймається як розкіш, а як очікувана норма в локалізаційних практиках ігор AAA-рівня та наративних інді-проектів, дослідники та практики згодні з тим, що мова – це лише одна зі складових адаптації, але саме вона є критичною для створення автентичного користувацького досвіду. Bernal-Merino [4], один із провідних теоретиків у сфері локалізації, акцентує увагу на тому, що «глибинна локалізація дозволяє створити ігрову реальність, що виглядає як оригінальна, проте цільова для конкретного культурного контексту»

[4, с. 87]. Інакше кажучи, правильно локалізована гра не повинна «відчуватись» як перекладена – вона має сприйматись так, ніби її створено саме для тієї аудиторії, яка її споживає.

У світлі вищезазначеного, логічно перейти до більш глибокого теоретико-методологічного осмислення природи стилістики в ігровому дискурсі. Необхідно чітко усвідомити, що стилістика тут функціонує не ізольовано, а як інтегрована система мовних і позамовних засобів, що формують смислову, емоційну та естетичну тканину гри. З огляду на це, стилістика охоплює не лише традиційно виокремлювані рівні – лексичний, синтаксичний, морфологічний, – але й прагматичний, культурний, інтермедіальний рівні, що мають безпосередній вплив на спосіб сприйняття тексту гравцем.

У цьому контексті, як уже зазначалося вище, принципова увага має приділятися таким елементам, як жанровість, культурна релевантність, очікування аудиторії, механізми комунікативної взаємодії у грі. Суть полягає в тому, що вербальні елементи в ігровому дискурсі не існують у вакуумі, вони органічно вплетені в ширшу структуру гри – візуальний дизайн, сюжетну архітектуру, характерну для жанру динаміку, інтерфейсні обмеження, а також у більш глибокий рівень – культурний контекст, у якому функціонує цільовий текст.

Отже, підсумовуючи викладене, необхідно наголосити, що без системного осмислення специфіки стилістики в межах культурної адаптації, інтермедіальності, жанрових і прагматичних параметрів, подальші аналітичні розділи цього дослідження були б неповними й методологічно обмеженими. У цьому сенсі пункт 1.1 закладає теоретичну базу для розгляду мовних засобів стилістики у локалізації (пункт 1.2) та аналізу локалізації як культурно обумовленого процесу (пункт 1.3), що у сукупності дозволяє комплексно дослідити стилістичну специфіку локалізованих комп'ютерних ігор.

1.2 Мовні засоби вираження стилістики у локалізації ігор

У світлі сучасної лінгвістичної та перекладознавчої парадигми, яка тяжіє до міждисциплінарного осмислення мультимедійних текстів, локалізація

комп'ютерних ігор дедалі частіше трактується як складний, багаторівневий процес, що виходить далеко за межі традиційного поняття «переклад». Якщо ще десять-п'ятнадцять років тому локалізація сприймалась передусім як технічна трансляція вихідного тексту на мову цільової аудиторії, то сьогодні вона розглядається як повноцінний лінгвокультурний механізм, який одночасно охоплює семантичну, прагматичну, стилістичну, жанрову та культурну адаптацію ігрового контенту.

Необхідно підкреслити, що локалізація як мовний і комунікативний процес більше не є лише допоміжним етапом розробки гри – вона дедалі частіше включається в її творення вже на ранніх етапах, тобто в межах *pre-production*, як невід'ємний інструмент побудови якісного глобального продукту. У цьому контексті мовні засоби розглядаються не як нейтральні маркери смислу, а як носії стилістичного, емоційного та культурного навантаження, здатні як посилити, так і повністю змінити сприйняття ігрового світу.

Останнім часом значна увага науковців зосереджується саме на тому, яким чином лінгвостилістичні і лінгвопрагматичні засоби (лексика, синтаксис, інтертекстуальні референції і т.п.) беруть участь у формуванні стилістичного ефекту локалізованого тексту. [4, 5, 20, 25, 36, 40, 66]

Стилістична організація мовного матеріалу в межах глобальних локалізаційних проєктів потребує не тільки лінгвістичної точності, а й гнучкої адаптації відповідно до цільової культури, жанрових очікувань, демографічного профілю гравця та загального тонального спрямування гри. Таким чином, мовні засоби виконують не лише інформаційну чи функціональну роль, а стають інструментом стилістичної експресії, який забезпечує цілісність і художню повноту локалізованого ігрового продукту.

Беручи до уваги сказане, можна стверджувати, що дослідження мовних засобів у локалізації ігор має надзвичайно велике значення для розуміння того, яким чином досягається ефект стилістичної автентичності в межах багатомовного й полікультурного простору. У цьому підпункті буде проаналізовано ключові типи (мовно)стилістичних засобів, що використовуються у локалізації, їх функції та

потенціал для збереження або реконструкції стилістичного ефекту вихідного тексту.

Перш за все, необхідно відзначити, що останнім часом у межах досліджень локалізації ігор значна увага приділяється детальному вивченню мовних засобів, які формують стилістичну і жанрову своєрідність ігрового продукту. У контексті сучасної перекладознавчої парадигми дедалі очевиднішим стає розуміння того, що ефективна локалізація не зводиться до точного відтворення тексту: вона має зберігати емоційну насиченість, прагматичну глибину та жанрову автентичність вихідного продукту.

1. Жанрова стилістика та відповідність тону.

У контексті лінгвістичного та культурного осмислення відеоігор особливу увагу заслуговує жанровий чинник як один із ключових детермінантів стилістичної організації тексту. Відомо, що жанр гри визначає не лише сюжетні та геймплейні механіки, але й безпосередньо впливає на мовні вибори, стилістичну палітру та ритм тексту. Як вже зазначалося в попередніх дослідженнях, [33, 39, 44] жанрові рамки зумовлюють функціональне призначення мовних одиниць, їхню експресивність, регістр, а також допустимий рівень мовної інтенсивності. Отже, необхідно відзначити, що жанрові особливості у тексті гри потребує ретельного та свідомого відтворення, оскільки саме він відповідає за атмосферу, емоційний фон, комунікативну інтенцію та візуально-звукову гармонію всього ігрового світу.

У цьому контексті цілком закономірно, що перекладач не може зосереджуватися виключно на лексичному складі – замість цього він має узгодити загальний «стилістичний настрій» ігрового діалогу, який нерозривно пов'язаний із ширшим семіотичним простором, у якому поєднуються текст, зображення, звук та інтерактивність. Стилiстика в цьому сенсі стає не лише елементом мовної гри, але й способом вираження наративного тону, який створює «психолінгвістичну рамку» взаємодії гравця з ігровим простором.

З огляду на це, можна констатувати, що жанрова специфіка є визначальною для вибору стилістичних засобів. У таких жанрах як RPG, історичні пригоди чи фентезі стилістичне наповнення тяжіє до використання архаїзмів, латинізмів,

урочистої та гіпертрофованої лексики, високого стилю, метафоричної гіперболізації, алітерацій, риторичних запитань, що покликані формувати атмосферу епічності, величі та загальної сакралізації ігрового світу. В таких текстах переважає епічна риторика, стилізація під старовинну мову або навіть псевдо-міфологічні мовні конструкції, які виступають своєрідною лінгвістичною тканиною фентезійного наративу.

Натомість у квестах, інді-іграх або симуляторах повсякденного життя, стилістична палітра набуває зовсім інших відтінків: активізується просторічна лексика, діалогізованість, сучасний сленг, жарти, іронія, мовна легкість, що створюють ефект наближеності до щоденного спілкування. Часто застосовуються нецензуризм, прагматичні звороти, еліпси, вставні конструкції, а також культурно марковані елементи (на зразок посилань на субкультуру, популярну музику чи телебачення). Ці засоби не лише формують характер персонажа, а й забезпечують ідентифікацію гравця з ігровою ситуацією, сприяючи формуванню ілюзії автентичної присутності у вигаданому світі.

Особливу складність становлять гібридні жанри, наприклад, action-RPG із сатиричним підтекстом, у яких поєднуються як епічність, так і іронія. У таких випадках перекладач має виявити виняткову гнучкість, використовуючи мікс стилістичних реєстрів – від літературного до розмовного, дотримуючись балансу між контрастними компонентами. Тому жанрова стилістика у локалізації відеоігор – це не лише відображення жанру, а й його функціональне моделювання через мовні засоби, що враховують інтонаційний, соціокультурний та прагматичний контекст.

2. Прагматично марковані мовні одиниці: ідіоми, фразеологізми, wordplay.

У процесі локалізації ключову роль відіграють мовні одиниці з високим прагматичним навантаженням – зокрема, ідіоматичні вирази, фразеологізми, гри слів, культурні алюзії та гумористичні конструкції. У світлі сучасної парадигми перекладознавства встановлено, що ці одиниці є не лише носіями інформації, а й засобами формування інтонаційної структури тексту, емоційного впливу та культурної ідентичності персонажів. [33, 57, 5] Їх трансляція в іншомовний

контекст не може відбуватися виключно шляхом буквального перекладу, оскільки такий підхід нівелює стилістичне забарвлення, порушує тональність та призводить до втрати комунікативного потенціалу вислову. З огляду на це, необхідно підкреслити, що перекладач мусить володіти не лише мовною компетенцією, а й високим рівнем культурної інтуїції та креативності.

На сьогодні дедалі більшого поширення набуває підхід, що базується на концепті транскреації (transcreation), який передбачає створення функціонального аналога, а не буквально адекватного перекладу. Як слушно зауважує Terralocalizations (2021), «transcreation є мистецтвом, що дозволяє перекладати досвід гравця, а не лише слова». З цього випливає, що стратегія перекладу подібних одиниць полягає у збереженні прагматичного ефекту, а не буквального змісту: головне – передати інтенцію, настрій, емоційний резонанс, навіть якщо для цього доводиться докорінно змінювати структуру або замінювати культурні коди. У цьому сенсі транскреація набуває ролі когнітивно-прагматичного механізму, що сприяє інтерпретації смислів, релевантних цільовій аудиторії.

Яскравим прикладом реалізації зазначеної стратегії є локалізація гри *Animal Crossing*, у якій велика частина гумористичних реплік побудована на грі слів, фонетичних каламбурах, культурних алюзіях або прихованих значеннях, властивих японській або англomовній культурі. При перекладі цих конструкцій перекладачі уникали буквального підходу, натомість вдаючись до творчого пошуку нових висловів, які мали аналогічний комічний ефект у межах культури реципієнта. Наприклад, у деяких версіях репліки було перероблено з урахуванням національних реалій, жартів або навіть внутрішніх культурних стереотипів – що дозволило зберегти легкість, жвавість і невимушений настрій гри, не втрачаючи при цьому стилістичної переконливості. Таким чином, ми можемо говорити про застосування «інтерпретативної еквівалентності», де перевага надається ефекту над формою.

Крім того, варто звернути увагу на те, що прагматичні одиниці в ігровому дискурсі часто виконують функцію соціального маркера: вони не лише характеризують персонажа, а й вбудовують його у певний соціокультурний

простір. Це ще більше ускладнює переклад, оскільки необхідно не просто передати зміст, а й дотриматися соціолінгвістичної відповідності – вікової, гендерної, субкультурної тощо. Таким чином, переклад фразеологізмів, ідіом і wordplay у відеоіграх – це процес глибокого семіотичного аналізу, де кожен вислів функціонує як культурний код, що потребує дешифрування та реконструкції з урахуванням очікувань і досвіду цільової аудиторії.

3. Синтаксичні маніпуляції: інверсії, еліпси, ритм, рима.

У межах сучасної лінгвістичної парадигми дедалі частіше звертається увага на те, що стилістичне навантаження тексту реалізується не лише через лексико-семантичні засоби, але й завдяки особливій організації синтаксичних структур, тобто так званій синтаксичній інженерії. Під цим поняттям розуміється цілеспрямоване використання синтаксичних варіантів задля досягнення прагматичного ефекту – наприклад, створення динаміки, урочистості, драматизму або гумористичного контрасту. До таких засобів належать інверсії, еліптичні конструкції, риторичні розширення, анафора, паралелізм, контрастні синтаксичні пари, а також ритмічно чи римовано організовані структури. Особливо часто ці інструменти зустрічаються у локалізованих ігрових репліках, які стосуються бойових вигуків, системних підказок, назв предметів, внутрішньоігрових маніфестів або монологів, що мають художньо-стилістичний характер.

Необхідно зазначити, що саме синтаксис як структурна тканина тексту здатен передавати стилістичний тональність, що впливає на інтерпретацію гравцем комунікативного повідомлення. У цьому контексті, як зауважує Simpson [70], синтаксична структура відіграє роль потужного інструменту семіотичної комунікації в ігровому дискурсі. На думку дослідника, ритміка мовлення, побудова синтаксичних одиниць та порядок слів мають визначальний вплив на створення враження цілісного стилю, що корелює із жанровими очікуваннями аудиторії. Зокрема, у бойових або пригодницьких іграх часто застосовується так звана «ускладнена синтаксична організація», яка включає інверсії, анафоричні структури або пафосні паралелізми, що формують підвищений емоційний фон та стилістичну урочистість.

Крім того, інверсії як один із найпоширеніших засобів мають здатність зсувати комунікативні акценти, підкреслювати драматизм ситуації або надавати репліці архаїчного відтінку, що особливо характерно для RPG-ігор, побудованих на історичній чи фентезійній основі. У той же час еліпсис дозволяє стискати інформацію, роблячи діалоги більш динамічними та характерними для жанрів типу action або survival horror, де темп мовлення має відповідати ритму ігрових подій. Не менш важливими є римовані або ритмічні структури, які часто використовуються у назвах заклинань, загадках або слоганах, надаючи тексту відтінок казковості або урочистості, що сприяє жанровому зануренню.

Окремо варто згадати про синтаксичне розширення – введення розлогих, деталізованих конструкцій – як засіб створення атмосфери глибокого роздуму, інтелектуального контексту або соціально-філософського підґрунтя. Це особливо характерно для ігор з розгалуженими наративними механіками, таких як *Disco Elysium* або *Planescape: Torment*, де синтаксична складність стає елементом авторського стилю, що відображає глибину персонажів і складність світу. Переклад таких конструкцій вимагає від перекладача високої чутливості до синтаксичного ритму і вміння адаптувати складні синтаксичні форми до цільової мови, не втрачаючи стилістичної виразності.

Таким чином, синтаксис у локалізації комп'ютерних ігор виконує не лише структурну, але й стилістичну функцію, забезпечуючи збереження жанрової автентичності, ритмічної організації мовлення та емоційної глибини тексту. У світлі вищесказаного синтаксичні ресурси можуть і мають розглядатися як повноцінні стилістичні інструменти, які, вміло адаптовані в межах перекладу, дозволяють зберегти унікальний наративний голос та комунікативну ефективність тексту, що інтегрується в багаторівневе ігрове середовище.

4. Культурно специфічні реалії (realia) та концепти фантастичних світів (irrealia).

У глобальному геймінговому просторі локалізація все частіше сприймається не просто як мовна трансляція тексту, а як процес культурної медіації, що вимагає особливої уваги до так званих культурних реалій – назв страв, топонімів, імен

історичних постатей, елементів побуту, соціальних інституцій, артефактів, а також символічно навантажених понять, що функціонують у межах певної культури. У зв'язку з цим актуальним є питання балансу між збереженням культурної специфіки та досяжністю для цільової аудиторії. Як свідчить сучасна практика, зокрема у випадку відомої гри *Disco Elysium*, локалізація культурно маркованих елементів постає як процес високого рівня складності, що потребує застосування стратегій компенсації, транскреації або часткового калькування.

Найбільш ефективним рішенням у подібних випадках є саме гнучке комбінування перекладацьких стратегій, де компенсація дозволяє відновити втрачений ефект в іншому місці тексту, транскреація забезпечує створення емоційного та стилістичного відповідника, а часткове калькування – збереження зовнішньої форми при адаптації внутрішнього змісту. Такий підхід дозволяє уникнути як надмірної екзотизації, що може спричинити непорозуміння або втрату занурення, так і надмірної доместикації, яка призводить до стирання оригінальної культурної специфіки.

У грі *Disco Elysium*, зокрема, це стосувалося політичної термінології, історичних алюзій та соціальних устрій, які тяжіють до пострадянської або неомарксистської стилістики, проте мають виразно інтертекстуальну і філософську глибину. Переклад назв вигаданих політичних ідеологій, соціальних інститутів або псевдоісторичних подій вимагав надзвичайної уважності до конотативного поля кожного терміна. У таких випадках перекладач виступає не лише як мовний посередник, а як культурний реконструктор, що моделює нову версію реальності для іншого мовного середовища.

Необхідно також підкреслити, що успішна локалізація в цьому контексті є результатом складного процесу культурного моделювання. Йдеться не про механічну підстановку знайомих термінів, а про створення цілісної семантичної системи, що функціонує у межах гри як логічно та естетично вмотивована. З іншого боку, цей процес несе в собі ознаки «культурного перекладу» у ширшому сенсі слова, тобто такого перекладу, який не лише замінює знаки, а й реконструює

контексти, пов'язані зі способом сприйняття, мислення і мовлення в цільовій культурі.

Таким чином, культурні реалії, що функціонують у комп'ютерних іграх, є не тільки мовними одиницями з підвищеною складністю, але й концептами, які вимагають від перекладача глибокого міжкультурного аналізу та стилістичної інтуїції. У світлі вищесказаного можна стверджувати, що переклад культурно маркованих елементів – це своєрідна форма креативного письма, у якій поєднуються функції перекладача, редактора, культуролога та стиліста. Це дозволяє формувати нову, але функціонально еквівалентну реальність, яка підтримує інтерактивну автентичність ігрового світу та не порушує когнітивні й емоційні очікування гравця.

5. Інтермедіальність і семіотична цілісність.

У сучасній локалізаційній практиці дедалі очевиднішим стає те, що локалізація не функціонує як автономний або ізольований процес – вона є органічною складовою складної мультимодальної взаємодії між текстом, зображенням, звуковим супроводом і геймплейними механіками. Інакше кажучи, локалізований текст не лише відтворює зміст оригіналу, а й активно вбудовується в загальну структуру ігрової реальності, виступаючи елементом, що інтегрується у ширший семіотичний простір гри. Саме тому у фокусі сучасних досліджень опиняється питання інтермедіального узгодження – тобто співвіднесеності мовного компонента з іншими комунікативними каналами гри, зокрема з візуальним дизайном, озвученням та динамікою ігрового процесу.

У зв'язку з цим особливої ваги набуває концепт так званої стилістичної природності, що охоплює як жанрову, так і комунікативну відповідність. Як наголошується у матеріалах Microsoft Learn (2023), локалізований текст має «звучати природно й у стилі, відповідному жанру», інакше гравець відчуває когнітивний дискомфорт, що руйнує ілюзію занурення у віртуальний світ. Такий дискомфорт може виникати навіть унаслідок, на перший погляд, незначних невідповідностей – наприклад, невдалого перекладу репліки персонажа, що

візуально не відповідає його міміці, або ж стилістично недоречного виразу, що дисонує з кольоровою палітрою сцени чи музичним супроводом.

У цьому контексті перекладач виконує функцію не просто транслятора змісту, а координаційного медіатора, який враховує цілу низку зовнішньотекстових факторів. Йдеться не лише про адаптацію слів, але й про розуміння естетичних та емоційних кодів гри. Наприклад, темп діалогу повинен узгоджуватись із ритмом ігрової дії – надто складні синтаксичні структури можуть уповільнити сприйняття, а надто прості – зробити його пласким і нефункціональним. Колірне рішення сцени, настрій персонажа, тембр голосу в озвученні – усі ці чинники створюють цілісну атмосферу, в межах якої текст має виконувати роль гармонійного елементу.

Необхідно також враховувати, що відмінності між мовами мають наслідки для ритму і синтаксичної структури. Наприклад, деякі інтонаційні або граматичні особливості, притаманні оригінальній мові гри (скажімо, англійській), можуть виявитися непридатними для безпосереднього перенесення в мову перекладу (наприклад, у німецьку чи українську), оскільки вони порушують стилістичну плавність або дисонують із візуальним контекстом. У таких випадках необхідна цілеспрямована стилістична трансформація, що забезпечує когерентність між різними рівнями ігрового повідомлення.

6. Технічні та формальні обмеження: ліміти символів, UI та UX вимоги.

З технічної точки зору мовні засоби повинні вписуватися у вузькі межі інтерфейсів, де часто діють жорсткі обмеження – як за довжиною рядка, так і за кількістю рядків. Англomовні фрази зазвичай коротші від українських або німецьких аналогів на 20–30%, що ускладнює адаптацію. Це зумовлює необхідність оптимізувати мовні конструкції без втрати смислу, гумору або стилістичної витонченості. Іншими словами, локалізатор повинен діяти на перетині перекладацької інтуїції, дизайнерського мислення і технічної обізнаності.

Отож, можна зробити висновок, що мовностилістичні засоби вираження стилістики у локалізації – це багатовимірна система, яка охоплює жанрову відповідність, прагматичну чутливість, синтаксичну адаптацію, культурну трансформацію, інтермедіальну узгодженість та технічну придатність. Їхня

сукупність формує той «перекладацький баланс», який дозволяє перенести не лише текст, а й стиль, атмосферу, настрій і навіть ідентичність гри у новий культурно-мовний простір.

У контексті даного дослідження особливу увагу приділено саме вищезгаданим характеристикам, які, як уже зазначалося, становлять ядро стилістичної виразності у процесі локалізації комп'ютерних ігор. Відомо, що локалізаційний аналіз, позбавлений урахування таких вербальних та прагматичних аспектів, неминуче втрачає глибину і залишається на рівні поверхневого переформулювання тексту, ігноруючи естетичний, культурний та комунікативний вимір. З огляду на це, можна стверджувати, що саме комплексне осмислення жанрових, синтаксичних, інтермедіальних і прагматичних особливостей мовного оформлення слугує ключем до повноцінного наукового аналізу локалізованого ігрового дискурсу.

Доцільно підкреслити, що саме ці мовні засоби – як у їхній ізольованій реалізації, так і в системній взаємодії – стануть предметом докладного аналізу у практичній частині дослідження. Їх вивчення дозволить не лише виявити характерні стилістичні маркери, а й продемонструвати принципи їхньої адаптації до цільового культурного контексту. Отже, наступні підпункти роботи ґрунтуватимуться на теоретичній базі, закладеній у цьому розділі, та слугуватимуть аналітичним інструментарієм для вивчення конкретного матеріалу – локалізованого контенту комп'ютерних ігор.

1.3 Локалізація як мовна, культурна та функціонально-технічна адаптація

У світлі сучасної парадигми досліджень, локалізація комп'ютерних ігор дедалі частіше розглядається не як простий процес мовної трансформації, а як багатошаровий культурно-адаптивний механізм, що вимагає врахування не лише лінгвістичних, але й когнітивно-соціальних, психологічних та емоційно-прагматичних чинників. [33, 57, 5] У центрі цієї концепції стоїть ідея так званого «творчого перенесення» (culturalization), що виходить за межі традиційного

перекладацького підходу й передбачає створення такого продукту, який виглядає органічним і «локальним» у новому культурному середовищі. Цей процес уже давно перетворився на ключову стратегію успішної адаптації ігор до глобального ринку, забезпечуючи не лише мовну зрозумілість, але й культурну релевантність контенту, що споживається аудиторією різного походження.

Подальший розвиток концептуальної бази локалізації свідчить про те, що успішна адаптація ігор базується на здатності створювати культурну синергію між первинним контентом (який у більшості випадків походить з англomовного середовища) та системою очікувань, норм і уявлень, притаманних цільовій аудиторії. У цьому контексті культурна адаптація постає не лише як технічний чи лінгвістичний виклик, а як форма інтеркультурного діалогу, що здійснюється через символічні системи, емоційні інтенції та когнітивні моделі, властиві окремим спільнотам. Саме через таку інтерпретацію процес локалізації перетворюється на адаптивний акт, який виходить далеко за межі традиційного перекладу – він радше наближається до креативного дизайну комунікаційного простору.

Особливе місце в сучасних студіях з локалізації займає неформальний, емоційний та прагматичний компонент. Новітні дослідження вказують на те, що гравець сприймає ігрову реальність через призму близьких йому культурних кодів, тому точна передача гумору, етикетних форм, соціальних алюзій або навіть звукових ефектів – критично важлива для збереження ефекту занурення. [68,69] Такі елементи як меми, побутові імена, жаргон або регіональні звички можуть бути як передані адаптовано, так і повністю трансформовані відповідно до інтересів та референцій цільової культури. Наприклад, у практиці локалізації японських ігор для західного ринку поширеною є стратегія заміни шкільних атрибутів (форма, шкільні обіди, свята) на культурно нейтральні або західно орієнтовані маркери, що сприймаються без когнітивного конфлікту.

У цьому сенсі доцільно згадати концепцію *deep localization* як наступний етап еволюції *culturalization*. Вона передбачає не лише переклад тексту і озвучування, а й адаптацію візуального контенту, геймплейних елементів, сюжетних ліній і навіть загальної наративної архітектури гри. Як відзначає Bernal-Merino [4], глибинна

локалізація дозволяє створити продукт, який сприймається цільовою аудиторією як первинний, а не як вторинна калька з оригіналу. Такий підхід передбачає навіть інтервенції в графіку (наприклад, заміна фону чи символіки), зміну жестової мови персонажів, адаптацію жартів, що ґрунтуються на візуальній грі, або видалення небажаних елементів, які вважаються чутливими в конкретному регіоні. Наприклад, локалізатори PUBG Mobile для арабомовних ринків адаптували військову термінологію, вигуки після перемоги, а також гумористичні вставки, зберігаючи бойову атмосферу, проте уникаючи прямої конфронтаційної лексики, яка могла бути сприйнята неоднозначно.

У межах широкої концепції сучасної локалізації фахівці компанії Argenticс виокремлюють три тісно взаємопов'язані рівні, які мають бути гармонійно інтегрованими задля забезпечення цілісного ігрового досвіду: лінгвістичний, культурний та функціонально-технічний. Кожен з цих рівнів виконує окрему, але водночас взаємозалежну функцію в загальній архітектурі перекладацького процесу. По-перше, лінгвістична адаптація передбачає точне й стилістично вивірене відтворення змісту вихідного тексту з урахуванням синтаксичних, морфологічних і лексичних особливостей цільової мови. По-друге, культурна адаптація передбачає уважне ставлення до специфіки культурного контексту, символічних кодів, соціальних практик та очікувань аудиторії. По-третє, функціонально-технічна адаптація фокусується на збереженні цілісності інтерфейсу, правильного відображення елементів UI/UX, синхронізації субтитрів і аудіо, а також на забезпеченні технічної відповідності різних мовних версій. Знехтування будь-яким із цих вимірів веде до порушення логіки геймплею, зниження рівня залучення гравця або навіть повної втрати смислової когерентності.

Одним із ключових викликів культурної адаптації залишається дилема *foreignization* (іноземнення) проти *domestication* (одомашнення через локальні контексти). Ще з часів Лоуренса Венуті [42], ця бінарність була предметом суперечок у перекладознавстві, проте в ігровій локалізації вона набуває ще складнішої форми. Сучасні локалізаційні практики дедалі частіше уникають поляризованих підходів, натомість вдаючись до гібридної стратегії, що дозволяє

одночасно зберігати оригінальні культурні маркери (там, де вони є важливими для сюжету або геймплейної логіки), і водночас створювати простір культурної близькості, що резонує з очікуваннями конкретної аудиторії.

Показовим прикладом такої збалансованої стратегії є локалізація гри *The Legend of Zelda: Breath of the Wild*. У німецькій версії цієї гри відчувається орієнтація на офіційно-нейтральний стиль із перевагою граматично чітких конструкцій і обережного використання емоційно маркованої лексики, що відповідає уявленням про стандарти серйозності, усталені в німецькомовному просторі. У той же час англійська версія тяжіє до дружнього, неформального стилю спілкування, з елементами розмовної мови, гумору й експресивності, які відповідають потребам північноамериканської та британської аудиторій. Такий варіативний підхід демонструє здатність локалізаторів враховувати не лише лінгвістичні структури, але й культурні інтенції й жанрові очікування гравців.

Ця стратегія балансу, на відміну від жорсткого копіювання або радикального перетворення, створює новий рівень «культурного геймінгового комфорту» – ситуацію, за якої користувач не лише розуміє зміст, а й відчуває гру як таку, що була створена саме для нього. Саме це перетворює локалізацію на форму культурного співтворення, де перекладач стає медіатором між світами, зберігаючи водночас авторський задум і чутливість до локального контексту.

Разом із мовними, культурними та технічними аспектами, які традиційно розглядаються в межах локалізаційних досліджень, сучасна практика локалізації комп'ютерних ігор вимагає системного врахування правових, історико-культурних та етичних обмежень, що діють у країні-реципієнті. У цьому контексті локалізація перетворюється на форму юридичної та соціокультурної медіації, яка не лише передає контент, але й виконує превентивну функцію, захищаючи продукт від потенційної цензури, негативного резонансу або юридичних претензій.

Один із показових кейсів у цій площині – локалізація *Wolfenstein II: The New Colossus* для німецького ринку. У версії, адаптованій для Німеччини, були суттєво перероблені графічні елементи, пов'язані з Третім Рейхом: було усунуто свастику, змінено назву «Adolf Hitler» на «Heiler» та навіть видалено фірмові вуса диктатора

– не стільки з міркувань естетики, скільки для відповідності § 86a Кримінального кодексу Німеччини, що забороняє використання нацистської символіки у масовій культурі (за винятком окремих освітніх або художніх випадків). Цей випадок демонструє, що локалізація у деяких юрисдикціях має не лише культурно-мовну, але й нормативно-правову рамку, якої не можна ігнорувати без ризику вилучення гри з ринку.

Інший напрямок правових і культурно-етичних втручань – це реакція на расову, етнічну або постколоніальну чутливість. Так, у грі Resident Evil 5 компанії Capcom після шквалу критики від західних гравців, істориків та правозахисників було змінено візуальне зображення африканських персонажів, які у початковій версії виглядали стереотипно, темношкірою «масою» ворогів, що несла в собі колоніальні конотації. Цей приклад свідчить про те, що культурна адаптація – це не лише турбота про легалізацію гри на цільовому ринку, а й морально-етичне завдання, пов'язане з дотриманням принципів репрезентаційної етики, інклюзивності та поваги до історичної пам'яті.

Водночас у деяких випадках локалізація виходить за межі звичайного перекладу або навіть транскреації – і перетворюється на глибоку реконструкцію ігрового контенту, що може наближатися до формату «культурного ремейку». Яскравий приклад – Animal Crossing, де в англomовній версії компанія Nintendo майже повністю змінила культурну матрицю гри. Зокрема, були замінені японські свята на західні аналоги (наприклад, святкування днів Танабата або О-бон було витіснене Хелловіном або Днем подяки), вилучено або нейтралізовано шінтоїстські й етноспецифічні референції, спрощено релігійні символи, змінено систему винагород і ритуалів у відповідності до західних уявлень про гру. Така комплексна трансформація, хоч і виходить за межі класичного перекладацького процесу, дозволила зробити гру емоційно зрозумілою, і культурно «близькою» новій аудиторії – і, як результат, Animal Crossing став глобальним феноменом, іконою цифрової культури 2020-х років.

Таким чином, культурно-правова локалізація вимагає інтердисциплінарного підходу, в якому перекладачі, юристи, культурологи й продюсери спільно

створюють культурно безпечний, стилістично автентичний і правово прийнятний контент, що формує нові моделі глобального геймінгу як сфери кроскультурної взаємодії.

У науковій і професійній спільноті все частіше наголошується на розмежуванні двох стратегічних підходів до культурної адаптації: реактивного – який полягає у видаленні або заміні потенційно образливих чи несумісних з локальним контекстом елементів (наприклад, жестів, референцій до політичних чи релігійних тем), та проактивного – що передбачає створення культурно релевантних одиниць, які заздалегідь інтегрують локальні культурні коди, жарти, алюзії або сюжетні лінії, що відповідають очікуванням певної аудиторії. Ці підходи не є взаємовиключними, а швидше утворюють динамічний спектр, у якому локалізаційні команди обирають ступінь адаптації залежно від ігрового жанру, цільового ринку та комерційної стратегії.

У цьому контексті зростає значення концепції *glocalization* – адаптації глобального контенту до локальних умов. У сфері ігор це означає, що глобальні ігрові механіки, наративи чи персонажі можуть трансформуватись так, щоб узгоджуватись із культурними сценаріями окремих країн або регіонів – як це часто трапляється у франшизах типу FIFA, The Sims чи League of Legends.

Таким чином, локалізація як культурно-адаптивний процес оперує трьома взаємопов'язаними рівнями, що повинні враховуватись комплексно:

- Лінгвістичний рівень – охоплює переклад текстів, діалогів, внутрішньоігрових записів, етикеток інтерфейсу, описів предметів тощо.
- Культурний рівень – стосується трансформації культурних реалій, символів, жартів, релігійних чи історичних алюзій, невербальних елементів (жестів, архетипів).
- Функціонально-технічний рівень – передбачає адаптацію інтерфейсу, текстових блоків до технічних вимог (довжина рядків, обмеження екрану, структура меню), а також відповідність архітектурі гри.

Варто підкреслити, що ці три рівні мають бути закладені вже на етапі pre-production, оскільки несвоєчасне врахування культурно-лінгвістичних параметрів може призвести до дорогих та складних змін на фінальних етапах проєкту.

Отже, культурна адаптація виступає не просто додатковою опцією, а фундаментальним чинником успішної локалізації: вона гарантує, що кінцевий продукт не лише відповідає мовним нормам, але й культурно резонує з аудиторією, не створює ризиків культурного непорозуміння чи юридичних ускладнень, а також забезпечує ефект «природності» – тобто створює враження, що гра була створена спеціально для локального гравця. Саме ці принципи – гнучка культурна інтеграція, стратегічна адаптація і міжрівнева узгодженість – становитимуть основу аналітичного підходу у наступних розділах (2 та 3), де вони будуть розглянуті через конкретні приклади з сучасних локалізаційних практик.

Висновки до першого розділу

Проведений аналіз теоретичних засад дослідження стилістичних характеристик контенту комп'ютерних ігор дозволяє зробити низку важливих висновків, які стануть підґрунтям для подальшого дослідження в рамках цієї магістерської роботи.

Перш за все, сучасні дослідження демонструють, що стилістика контенту комп'ютерних ігор є багатовимірним і комплексним феноменом, що включає інтеграцію різних мовних рівнів: лексичного, синтаксичного, прагматичного, а також семіотичного та інтермедіального. Ця складна структура спрямована на забезпечення не лише функціональної зрозумілості, а й емоційного занурення гравця в ігровий світ. Особливе значення мають жанровоспецифічні елементи, які створюють необхідну атмосферу гри.

Аналіз (мовно)стилістичних засобів, що використовуються в локалізації комп'ютерних ігор, підтвердив, що якісна локалізація передбачає ретельну роботу над кожним стилістичним рівнем. Так, переклад і адаптація ідіом, фразеологізмів, каламбурів і гумору потребують застосування методу транскреації. Крім того, лексичні та синтаксичні рішення мають враховувати специфіку жанру ігрового

продукту. Важливою складовою є також інтермедіальна узгодженість, що забезпечує єдність текстового контенту з візуальною, звуковою та інтерактивною складовими.

Локалізація комп'ютерних ігор є глибоко культурно-адаптивним процесом. Це не тільки лінгвістична операція, але й комплекс заходів з культурної адаптації, який включає інтерпретацію та переформатування культурних реалій, образів, символів і сюжетних елементів відповідно до очікувань і чутливостей цільової аудиторії. Локалізація може бути як реактивною, так і проактивною, створюючи новий культурний контекст, що гармонійно інтегрується у світогляд аудиторії конкретного регіону.

Отже, стає очевидним, що стилістика комп'ютерних ігор у локалізації є одним із ключових аспектів, які визначають успіх гри на різних міжнародних ринках. Вона потребує системного підходу, врахування культурних особливостей, творчої трансформації мовних і немовних засобів та злагодженої роботи всіх учасників локалізаційного процесу. В подальших розділах роботи саме ці аспекти будуть практично досліджені й проаналізовані на конкретних прикладах ігор.

РОЗДІЛ 2 Аналіз стилістичних характеристик контенту в обраних комп'ютерних іграх

2.1 Стилiстичнi особливостi контенту Baldur's Gate 3 та її локалізованої німецької версії

На конкретних прикладах фрагментів з ігор розглянемо, як функціонує локалізація.

EN: “*We’ve no solid leads right now though – we’d best get hunting.*”

DE: „*Wir haben aber keine Ahnung, wie wir das anstellen sollen. Wir müssen uns umhören.*“

Цей фрагмент показує, як констатація проблеми перетворюється на план дії. Англійський рядок поєднує звіт про брак інформації з м’якою порадою (*we’d best*), причому ідіома *get hunting* метафоризує пошук як «полювання». У німецькій версії бракує не «лідів», а «розуміння способу» (*keine Ahnung, wie wir das anstellen sollen*), тобто інформаційний дефіцит переосмислено як процедурну невизначеність. Далі м’яка рекомендація підвищується до деонтичної необхідності: *wir müssen*. Так виникає ескалація від безсилля до імперативу дії – рішення, що підсилює ігрову мотивацію й темп сцени [31, с. 87-90].

Лексично-прагматичні вибори цілеспрямовано усно-розмовні: *Ahnung + anstellen* передають природну партійну розмову, а не слідчий жаргон *leads*. Дослівне *jagen* зруйнувало б реалізм, тож *sich umhören* – точна німецька стратегія «пошуку через мережі» й соціальну розвідку. Розбивка на два речення зберігає ритмічний удар і читається швидше на екрані; сполучник *aber* акуратно відтворює поступливу опозицію *though* без обтяження синтаксису [33, с. 5-6].

У підсумку локалізація свідомо відмовляється від мисливської метафори на користь соціально вмотивованого «розпитування», підвищує силу спонукування (від *we’d best* до *müssen*) та підлаштовує реєстр під усний жанр рольової сцени. Це класичний випадок функціонально-скопосного вибору: передати гравцеві відчуття невідкладної дії й природної розмовності замість буквальної кальки [31, с. 122-138].

EN: “*I am by all accounts a student of higher commerce and extortion.*”

DE: „*Ich bin Student der Wirtschaft und des Wuchers.*“

Оригінал іронічно поєднує академічний реєстр із кримінальною лексикою: «*student of higher commerce*» удавано підносить себе до «вищої школи торгівлі», а «*extortion*» зриває маску, оголюючи насильницьку природу «фаху». Вбудована формула *by all accounts* додає самовдоволеного «експертного» тону, ніби статус героя підтверджено загальною думкою. Німецький варіант відтворює жарт через витончену паралель генітивів (*der Wirtschaft und des Wuchers*) та фонетичну гру *Wirtschaft/Wucher*, що чудово звучить вголос і підсилює кпин. Водночас трапляється семантичне зміщення: *extortion* (примус/вибивання) перетворюється на *Wucher* (лихварство), тобто насильницько-правовий вимір зсунено до економіко-правового. Це звужує первинний сенс, зате показує персонажа як «торгаша-афериста» замість прямого здирника – рішення, яке краще лягає в німецьку прагматику буденної, не ускладненої, мови і водночас підсилює комічність [31, с. 87-90].

Опущено також відтінок *by all accounts* – у DE немає маркера «колективного схвалення», але ритміка та лаконічність роблять репліку швидкою й сценоцентричною, як цього вимагає ігровий діалог [33, с. 5-6]. З погляду скопосу, локалізація пріоритезує ефект персонажної іронії та зручність проголошення над юридичною точністю: гравець чує саморекламу «підкованого ділка» і одразу зчитує роль у переговорах. Альтернативи на кшталт „...*der Erpressung*“ точніші денотативно, але звучать важче і руйнують милозвучну пару *Wirtschaft/Wucher*. У підсумку рішення виправдане: збережено тон, ритм, дотеп і комунікативну функцію репліки – викликнути усмішку й рамкувати торг як «академічно піднесений злочин» [31, с. 122-138].

EN: “*Someone – or something – wants me alive. They’ve changed the rules.*”

DE: „*Jemand – oder etwas – möchte, dass ich lebe. Und hat die Gesetzmäßigkeiten geändert.*“

Репліка будує напругу через поступове звуження невідомого агента й різку зміну онтологічного порядку. Англійський текст дає два удари: спершу окреслює волю («хтось/щось хоче, щоб я жив»), далі – сенсаційний висновок про переписані

правила. Німецька версія зберігає риторичну паузу завдяки тире, але стратегічно підсилює масштаб події: *rules* перетворено на *Gesetzmäßigkeiten*, тобто вже не «правила гри», а «закони/регулярності» світу. Цей зсув збільшує метафізичну ставку сцени й точніше співвідноситься з лором темного фентезі, де порушення має космічний характер.

Синтаксична розмітка в німецькому тексті – свідомо усна: парцеляція *Und hat die Gesetzmäßigkeiten geändert* без явного підмета створює ефект задиханого констатування; агент залишається розмитим, як і англійське *they*, проте ще більш загрозливо безособовим. Вибір *möchte* замість категоричного *will* тонко моделює голос персонажа: воля виявляється не як наказ, а як холодний намір, що психологічно лякає не менше. Це рішення узгоджується з функціональною логікою ігрового діалогу: важливий не лексичний еквівалент, а рецептивний ефект – відчуття, що над героєм тяжіє чужа воля, а сам порядок реальності вже «тріщить» [31, с. 87-90].

У підсумку локалізація зберігає мікроритм і двоетапну ескалацію, водночас підвищуючи онтологічну вагу другого вислову: *Gesetzmäßigkeiten* додає гравцеві відчуття порушення «закону світу», а парцеляція передає шок і емоційний надрив, яких потребує сцена.

EN: “If you discover anything that might help us, I’m all ears.”

DE: „Wenn Ihr etwas entdeckt, das uns helfen könnte, sagt Bescheid.“

Ця репліка демонструє показову прагматичну транспозицію: англійське *I’m all ears* маркує готовність слухати (позиція рецептивності), тоді як німецький варіант перетворює її на ділову інструкцію (*sagt Bescheid*). Отже, фокус зміщується з внутрішнього стану мовця на очікувану дію адресата – це природно під ігровий скопос: гравець має чіткий тригер для подальшого кроку, а не лише «теплий» сигнал уваги [31, с. 87-90].

Ідіома *I’m all ears* має німецький відповідник *ich bin ganz Ohr*, однак він звучав би легше й камерніше, тоді як *sagt Bescheid* працює як квестовий маркер: коротко, імперативно, без зайвих нюансів. Колокація *Bescheid sagen* – усталена й

розмовна; опущення непрямого додатка (*mir*) економить час читання і, в усній подачі, природно відновлюється інтонацією.

З точки зору емоційної дії, DE-версія холодніша: вона не передає тілесну метафору «вуха» й знімає нотку співучастності. Натомість виграє ігрова керованість і темп сцени – те, що у відеоіграх часто превалює над стилістичною мімікою. Можлива альтернатива („...*ich bin ganz Ohr.*“) зберегла б емпатію, але послабила б директивність. У підсумку вибір *sagt Bescheid* – вдалий функціональний компроміс між природністю німецької розмовної норми та потребою чіткої інструкції для гравця.

EN: “*Paint me a picture.*”

DE: „*Setzt mich ins Bild.*“

Англійський вислів вибудовує прохання через образотворчу метафору: «намалюй мені картину» як запит на розгорнуте пояснення. Німецька версія переходить до усталеного ідіома *ins Bild setzen* – «ввести в курс справи». Ця заміна не лише зберігає інтенцію (попросити деталізацію), а й оптимізує швидкість сприйняття: гравець одразу розуміє, що від нього очікують інформаційного апдейту, а не «творчого опису». Водночас імператив *Setzt* у T/V-парадигмі *Ihr* підтримує архаїзований етикет світу, залишаючись ввічливо-директивним.

Ритмічно локалізація виграє за рахунок короткої двоскладової формули, придатної для усної подачі в темпі сцени. Семантичний фрейм зміщується від «створення образу» до «доступу/включення у знання», що краще відповідає квестовій логіці: важлива не естетика оповіді, а комунікативна функція – передати факти і просунути взаємодію. Саме такий скопос-вибір описується в дослідженнях ігрової локалізації: метою є ефект на гравця, читабельність і природність репліки, а не буквальна метафорика [31, с. 87-90]. Альтернативи на кшталт „*Malt mir ein Bild.*“ зберегли б образ, але звучали б неприродно й театралью; „*Bringt mich auf den Stand.*“ – надто бюрократично; „*Schildert es mir.*“ – втратило б ідіоматичну виразність. Обраний варіант досягає балансу між жанровою стилістикою й ідіоматичною доместикацією, не розмиваючи комунікативної сили.

EN: “*After all, one must always give the devil his due.*”

DE: „*Denn wenn es eine goldene Regel für mich gibt, dann, dass man dem Teufel die Stirn bieten muss.*“

Англійський вислів *give the devil his due* – стало прислів'я про вимушене визнання заслуг навіть у «диявольського» опонента. Це прохолодна мудрість спостерігача: визнай сильні сторони ворога – і діятимеш розумніше. Німецький варіант радикально змінює модус: *dem Teufel die Stirn bieten* означає не «віддати належне», а «дати відсіч». Замість етичного принципу справедливого визнання з'являється героїко-деонтична настанова опору. Додаткова рамка *wenn es eine goldene Regel für mich gibt* персоналізує максимум і переводить її у «кодекс» мовця, посилюючи характеристикацію як борця, а не холодного порадника [31, с. 87-90].

Риторично це виправдано розгоном попередніх реплік: звертання “*Hört zu, Winzling*”, попередження про «*Wimpernschlag*» і два накази “*Schlagt zuerst ... Schlagt ...*” задають висхідну динаміку до кульмінаційної максими дії, а не рефлексії. Німецький текст вирівнює прислів'я під наративний темп сцени: гравцеві подають не споглядальну сентенцію, а бойову інструкцію – те, що краще працює як мотиваційний тригер в інтерфейсі діалогу [33, с. 5-6]. Емоційно це теж зрушення: англійська «справедливість до ворога» створює іронічний холод, німецька «дати відсіч» – мобілізує, підвищує поставлені ставки та закриває сцену різким імперативом.

З погляду скопосу, трансформація є свідомою: локалізація жертвує прислів'ям як культурною одиницею заради функціональної адекватності сцени – ритму, мотивації й читабельності репліки у потоці бою/квесту [31, с. 122-138]. Альтернатива „...*dem Teufel geben, was ihm gebührt*“ була б денотативно точнішою, проте звучала б книжно, зламала б бойовий імпульс і не тримала б синкопу попередніх імперативів.

EN: “*It is carnage incarnate—if you meet this devil, kill it. Consider no other course.*”

DE: „*Die Kreatur ist fleischgewordenes Gemetzel. Seht Ihr diesen Teufel, bringt ihn zur Strecke. Nichts anderes.*“

Оригінал працює через двоетапну побудову: спершу гіперболічна номінація (*carnage incarnate*), далі – категоричний імператив дії. Німецький текст зберігає цю логіку й навіть підсилює образність завдяки словотвірній моделі *fleischgeworden*, яка робить абстрактне «м'ясорубка» тілесно відчутним. Метонімічна вага *Gemetzel* у поєднанні з інкарнаційним епітетом переносить нас від «опису сутності» до «матеріалізованого жаху», що цілком відповідає жанровій естетиці темного фентезі.

Командна частина перекодована не дослівно, а ідіоматично: *kill it – bringt ihn zur Strecke*. Ця формула охоплює і переслідування, і остаточне знешкодження, тож краще вписується у бойову риторику в німецькому варіанті. Заключне *Nichts anderes* радикально конденсує *Consider no other course*: парцельований відрізок звучить різкіше, швидше проговорюється вголос і виконує роль жорсткого квестового тригера. Ритмічно короткі відтинки фраз та анафорична побудова речення утримують високий темп сцени – саме те, що дослідження ігрової локалізації описують як пріоритет читабельності та реактивності над буквальністю.

EN: “*The brand glows.*”

DE: „*Das Mal glüht.*“

Англійське *brand* тут полісемічне: це не «марка» і не «пожежа», а опік/тавро культу. Німецьке *Mal* точно знімає ризик «фальшивого друга» (*Brand* як вогонь) і влучає у біблійно-культовий реєстр (*Malzeichen*), який добре резонує з темним фентезі та «знаком Абсолютної». Дієслово *glüht* посилює тілесність події: на відміну від нейтрального *leuchtet*, воно імплікує жар і біль, переводячи чисто візуальний ефект у сенсорний – ми не лише «бачимо» світіння, а й «відчуваємо» жар. Така мікротранскреація працює на емоційне залучення гравця, яке досліджується в емоційній локалізації.

Ритмічно *Das Mal glüht* – три короткі односкладові опори, що читаються миттєво на екрані й добре синхронізуються з анімацією інтерфейсу. Це відповідає скопосу ігрового діалогу: максимум змісту при мінімумі слів [31]. Крім того, вибір *Mal* підтримує лорову консистентність з іншими найменуваннями культу (*Zeichen der Absoluten*), а фонетична зв'язка *gl* (*Mal glüht*) додає різкого, «гарячого» тембру

репліці [33, с. 5-6]. Альтернативи на кшталт „*Das Zeichen leuchtet*“ були б семантично прийнятні, але втратили б тілесний, загрозливий відтінок і жанрову глибину. Тож локалізація робить точний функціональний вибір: утримує ясність, зміцнює атмосферу і підсилює сенсорний вплив без жодної зайвої морфеми.

EN: “*Afterwards, people looked at us and just saw ‘devilkin’. No different from the druids here, really.*”

DE: “*Danach haben uns die Leute nur noch als ‘Teufelsbrut’ gesehen. Eigentlich genau wie die Druiden hier.*”

Оригінал кодує соціальне зведення до ярлика: *devilkin* маркує інакшість, але з відтінком «родової» належності, тоді як синтагма *just saw* зменшує суб’єкт до стереотипу. Німецьке *Teufelsbrut* посилює негатив, зміщуючи «родинність» у біологізовану зневагу (*Brut* як «виводок»), – прийом цілеспрямованої інтенсифікації, що працює як емоційний тригер стигми. Підсилювач *nur noch* фіксує редукцію ідентичності «лише до ярлика», а початкова топікалізація *Danach haben uns die Leute...* фокусує об’єкт дискримінації «нас» у позиції тематичного центру репліки. Усі ці мікрорішення створюють прагматичний профіль іншування без пояснювальних надмірностей, що відповідає вимогам швидкого, усного, сценоцентричного діалогу.

З точки зору скопосу, локалізація жертвує нейтральнішою калькою (*Teufelskinder, Teufelssippe*) на користь емоційної адекватності й читабельності у реальному темпі сцени: гравець миттєво зчитує соціальний тиск і контекст дискримінації без додаткових реплік. Така динамічна еквівалентність добре узгоджується з моделями ігрової локалізації, де пріоритет – ефект на реципієнта [31, с. 87-90], а також із описами емоційної локалізації: передається не лише денотат, а й афективний удар. Ритмічна компактність і природний розмовний реєстр підтримують аудіовізуальну «прозорість» репліки, необхідну для інтеракції гравця.

EN: “*If it gets out through the doors you’re about to open, you’ll unleash a pestilence on this realm.*”

DE: „*Sollte sie durch die Tür nach draußen dringen, hetzt Ihr diesem Land eine schreckliche Geißel auf den Hals.*“

Англійський рядок поєднує каузативну умовність із сильною метафорою «чуми» (*pestilence*) як наслідку дій гравця («двері, які ви ось-ось відкриєте»). Німецький варіант підсилює тілесність і агресію завдяки виразові *jemandem etwas auf den Hals hetzen*: не просто «вивільнити чуму», а натравити кару на «це краї/цей край». Ідіома зміщує фокус із абстрактного лиха на адресний, фізично відчутний напад – шия як уразливе місце. Таке рішуче «заземлення» метафори підвищує афективну напругу й чітко кодує моральний тиск на адресата (гравця): помилка обернеться не подією в світі, а персональною провиною. Водночас втрачається буквальна прив'язка до «дверей, які ви збираєтесь відчинити» (у DE вона імпліцитна через послідовність подій), зате виграє ритм і мовленнєва енергія репліки.

Лексичні мікрорішення працюють на жанр: *Geißel* відсилає одночасно до біблійного «покарання» й до історичного образу мору – культурний шар, що резонує у темному фентезі. Дієслово *dringen* наділяє «створу» (істоту) власною агентністю, тоді як *hetzt ... auf den Hals* закріплює суб'єктну відповідальність адресата: саме «ви» натравлюєте кару, якщо допустите прорив. Це відповідає скопос-логіці ігрової локалізації: передати ефект небезпеки та відповідальності максимально швидко й природно для німецької усної мови, навіть ціною помірної семантичної транспозиції [31, с. 87-90]. У результаті отримуємо більш «атакувальний» тон, який краще тримає темп сцени й функцію попередження: репліка читається миттєво, звучить загрозливо й чітко прямує до дії.

EN: “*Maybe we could get him to wear a bell – dissuade any night-time prowling.*”

DE: „*Vielleicht sollte er eine Glocke tragen – dann kann er nachts nicht länger herumschleichen.*“

Англійська репліка поєднує легкий сарказм із «домашнім» розв'язанням потенційної небезпеки: *we could get him to wear a bell* звучить як спільний жарт-план, а *dissuade any night-time prowling* – як дипломатичне натякання на хижі звички. Німецький варіант зберігає комічний образ *Glocke*, але змінює модальність:

sollte er переводить «ми могли б змусити» у «йому слід», злегка посилюючи нормувальний тон. Друга частина перетворює превентивний намір (*dissuade*) на результативний ефект: *dann kann er ... nicht länger herumschleichen*; завдяки частці *dann* і тире виникає чіткий комедійний ритм «причина – наслідок». Лексема *herumschleichen* добре передає нічне «полювання» без прямої криміналізації – нюанс, що підтримує дружньо-підколювальний стиль сцени.

Прагматично локалізація досягає того ж ефекту «безпечної стигматизації»: загроза названа, але знешкоджена сміхом, що важливо для групової динаміки партії. Рішення відповідає скопос-логіці ігрового діалогу: пріоритет – читабельність, темп і природність усного мовлення, навіть якщо для цього модальність зсувається від співучасті до поради [31, с. 87-90]. Ідіоматична компактність, пауза на тире й фонетична пара *Glocke – schleichen* посилюють аудіовізуальну виразність репліки. З емоційного боку жарт працює як «м'яке обмеження» поведінки персонажа без руйнування товариського тону – саме той баланс, який описують моделі емоційної локалізації.

EN: “*I feed on animals! Boars, deer, kobolds – whatever I can get.*”

DE: „*Ich ernähre mich von Tieren! Wildschweinen, Rehen, Kobolden ... was ich eben kriegen kann.*“

Оригінал вибудовує багатоступеневе пом'якшення провини: спершу загальна декларація (*I feed on animals!*), далі – конкретизуючий перелік (боїться осуду, тому уточнює «не людей»), і зрештою – самознецінювальний хід *whatever I can get* («беру, що дістанеться»). Німецька версія ретельно відтворює цю динаміку, але тонко переналаштовує реєстр і прагматику. Пара *Ich ernähre mich* звучить стриманіше, науковіше, ніж «я п'ю/ім»; перелік *Wildschweinen, Rehen, Kobolden* точно вписується в лор і водночас утримує акцент на «дичині», а не на людях. Ключові ж ефекти створюють частка й дієслово фіналу: *eben* у *was ich eben kriegen kann* задає відтінок вимушеності («що вже доведеться»), а розмовне *kriegen* знижує пафос до інтонації щирого зізнання. Разом це переводить монолог із потенційно загрозового у побутово-виправдувальний, тобто з «я – монстр» у «я – пристосованець, що якимось виживає».

Ритмічно локалізація посилює усність: триударна структура «теза – перелік – зниження» зберігається, але еліпсис і пауза перед фіналом (... *was ich eben kriegen kann*) дають природну «задиханість» голосу. Це класичний скопос-вибір: пріоритетом стає не буквальна калька, а ефект співчутливої рецепції, щоби гравець чув не виправдання злочину, а раціоналізацію виживання [31, с. 87-90]. З погляду емоційної локалізації, саме модальні частки й розмовні дієслова – а не «велика лексика» – перемикають афект репліки з загрози на емпатію. В аудіовізуальному вимірі короткі іменники переліку та плавний спад інтонації забезпечують читабельність і темп діалогу без втрати лорової точності.

EN: “*The High Overseer – our grand protector – signed a pact with devils. It dragged Elturel straight to Hell.*”

DE: „*Der Hohe Aufseher, unser großer Beschützer, hat mit Teufeln paktiert. Und Elturel damit direkt in die Höllen versenkt.*“

Німецька версія піднімає реєстр і загострює осуд за рахунок двох точних рішень. По-перше, *hat ... paktiert* не просто «уклав пакт», а «пактував» – дієслово з історично-публіцистичним присмаком змови з темними силами. Така лексема чинить моральний тиск на фігуру влади, перетворюючи юридичний акт на гріхопадіння. По-друге, *direkt in die Höllen versenkt* замість «*straight to Hell*» додає множину (*Höllen*), який узгоджується з лором D&D про множинність «Пекел», а дієслово *versenken* підкреслює матеріальну фізичність падіння – місто ніби топлять, а не просто тягнуть униз. Паратактичний вступ *Und* у другому реченні створює панчлайн-удар: спершу викриття злочину, одразу за ним – наслідок, що зв’язує «пакт» і «катастрофу» причинно-наслідковим *damit*.

Апозиція *unser großer Beschützer* точно відтворює іронічний контраст «захисник – зрадник» і працює як риторичний гачок, який готує емоційну кульмінацію. У результаті локалізація не лише зберігає фактологію, а й підсилює етико-політичний пафос сцени: ми чуємо не хроніку, а обвинувальний акт. Це відповідає скопосу ігрової локалізації – підтримати лорну консистентність і максимізувати рецептивний ефект через вибір маркованих одиниць замість нейтральних кальок.

2.2 Стилiстичнi особливостi контенту Dark Souls 3 та її локальованої нiмецької версії

EN: *“The Darksign is the sign of an accursed Undead... returns its bearer to the last bonfire... Carriers of the Darksign are reborn after death... lose their minds, turning Hollow, ... driven from their homelands.”*

DE: *„Das Finstersymbol kennzeichnet verfluchte Untote... lässt seinen Träger zum Leuchfeuer ... zurückkehren. Alle Seelen gehen dabei verloren... Jene, welche damit versehen wurden, werden nach dem Tod wiedergeboren... werden zur Hülle... aus ihrer Heimat verbannt.“*

Англійський текст задає триптих «знак – механіка смерті/повернення – онтологічна деградація», причому *Hollow* метафоризує втрату суб’єктності як «порожнину». Нiмецька версія зберігає композицію, але відчутно піднімає номінально-юридичний реєстр: замість «*sign of*» з’являється „*kennzeichnet*“, що маркує «офіційне» таврування; *returns its bearer* розкладено на дві інструктивні клауни з чітким попередженням „*Alle Seelen gehen dabei verloren*“, тобто механічний наслідок винесено в окрему, легко зчитувану ігрову фразу. Найпомітніший семантичний вузол – *Hollow* – „*Hülle*“: нiмецьке *Hülle* акцентує оболонку без ядра, влучно підсилюючи концепт «порожнього живого тіла». Завершальне „*aus ihrer Heimat verbannt*“ перетворює англійське «*driven*» на формулу вигнання з відчутним правопорядковим присмаком; у межах темного фентезі це робить долю Носія Знака не хаотичною, а ритуально-покараною.

Функціонально така подача слiдує скопос-логіці: механічно важливі наслідки (телепорт до *Leuchfeuer*, втрата душ) подаються максимально прозоро й окремо від «міфологічного туману», аби гравець миттєво приймав рішення під час ризик-менеджменту. Водночас тонально „*Finstersymbol*“ + „*verbannt*“ + „*Hülle*“ підтримують сакральнo-похмурий код серії, не вдаючись до латинізмів чи громіздких кальок. Це та сама транскреативна компресія, про яку пишуть фахівці з геймлокалізації: пріоритет інтерфейсної читабельності й емоційного ефекту над буквальною, якщо збережено лорову функцію [31, с. 87-90, 149-153]. У емоційній

площині німецький текст перемикає «жах небуття» на «жах позбавлення прав»; завдяки цьому ефект від символу відчувається не лише екзистенційно, а й соціально – як стан вигнанця, «позначеного» світом [49, с. 90-97; 40, с. 165-168]. Ритмічно розбиті речення й відсутність надлишкових метафор сприяють усній економії – репліки легко озвучуються й швидко сприймаються в темпі гри [47, с. 147–156; 33, с. 95–102].

EN: “*Ring associated with Gwynevere, princess of sunlight and eldest daughter of Gwyn, the First Lord. ... The ring is vaguely warm, like a beam of sunlight, and gradually restores HP. ... Gwynevere left her home with a great many other deities, and became a wife and mother, raising several heavenly children.*”

DE: „*Dieser Ring steht in Verbindung mit Gwynevia, der Sonnenprinzessin und ältesten Tochter des Ersten Fürsten Gwyn. ... Die Wärme des Rings gleicht einem Sonnenstrahl. Er stellt TP nach und nach wieder her. ... Gwynevia verließ ihr Zuhause mit vielen anderen Gottheiten und wurde später die Mutter mehrerer himmlischer Kinder.*“

Англійський текст балансує між лоровою генеалогією та «м'якою» механікою відновлення HP через тактильну метафору (*vaguely warm, like a beam of sunlight*). Німецька версія відтворює і сенс, і образність, але підвищує поетичний регістр завдяки формулі „*Die Wärme des Rings gleicht einem Sonnenstrahl*“: порівняно подано без *hedging*'у *vaguely*, тож ефект стає менш «науковим спостереженням», а більш ритуально-літургійним описом. Механічна частина стисло ігровізується через усталений жаргон серії (TP ... *nach und nach wieder her*), що відповідає вимозі інтерфейсної прозорості [31].

Дві лексико-ономастичні деталі змінюють тонкі смислові акценти. По-перше, “*Gwynevere*” – „*Gwynevia*“: це не калька і не типовий канон для фанатської пам'яті; така латинізована форма звучить естетично консистентно в німецькому фентезі, але потенційно розмиває впізнаваність лору для «ветеранів». По-друге, опущено компонент „*wife*“: “*became a wife and mother*” редуковано до „*wurde ... die Mutter*“. Функціонально це зберігає плодючість Гвіневери, але звужує соціальний статусний кадр із «подружньо-династичного» до виключно «материнського», що відповідає

серійній тенденції до міфологічної економії. При цьому *Sonnenprinzessin* і *Erster Fürst* удачно компактизують титули, утримуючи високу стилістику без перевантаження синтаксису.

В підсумку німецька локалізація коректно передає триєдність «походження – благодать – користь»: походження сакралізується титулом, «благодать» утілюється через теплове відчуття, а користь для гравця – через поетизовану, але читабельну формулу поступового відновлення ТР. Невеликі зсуви (*Gwynevia*; відсутність „wife“) – це свідомі транскреативні компроміси, що підпорядковані скопосу: плавність сприйняття і поетична цілісність важливіші за буквальність, якщо лорова функція і механічна інструктивність збережені [31].

EN: “*Sacred chime for casting miracles of the Gods. A bellvine cut from a small saint-tree that has been meticulously tended to. ... Saint-tree bellvines are customary in the far north, and allow for faster casting than ordinary sacred chimes.*”

DE: „*Eine der heiligen Glocken, mit denen die Wunder der Götter gewirkt werden, und die aus dem Ast einer Ranke eines kleinen Heiligenbaums gefertigt wurde. ... Heiligenbaum-Ranken sind im fernen Norden weitverbreitet und erlauben schnelleres Zaubern als gewöhnliche Beschleuniger.*“

Обидві версії коректно тримають жанровий лексикон (*sacred chime* – *heilige Glocke*), підкреслюючи сакральну-ритуальну функцію інструмента чудес. Англійський текст подає «матеріальність» артефакту через ботанічний образ *bellvine*, тоді як німецький майже дослівно розгортає його в доволі громіздку номінацію – „*aus dem Ast einer Ranke eines kleinen Heiligenbaums*“. Семантично це прозоро (витинання з гілки священного пагінця), але синтаксично перенавантажено: редукція до „*aus einer Ranke eines kleinen Heiligenbaums*“ зберегла б зміст і підвищила б «усну економію» [47, с. 147–156; 33, с. 95–102].

Найпомітніший збій – фінальна формула „*gewöhnliche Beschleuniger*“ для *ordinary sacred chimes*. Тут відбувається категоріальний дрейф: *Beschleuniger* у німецькому читається як «прискорювач» (технічний термін), тоді як ідеться про клас предметів (ритуальні «дзвіночки») – те, що сама німецька версія щойно назвала *heilige Glocken*. Функціонально цей зсув створює семантичну

неоднорідність і може «провалити» зв'язок між lore-планом і механікою «швидкості касту». Скопосно доречнішими були б „*gewöhnliche heilige Glocken*“, „*gewöhnliche Wunderglocken*“ або, якщо прагнути механічної точності, – „*gewöhnliche Zauberglocken*“. Так ми зберігаємо консистентність терміно-ряду й підсилюємо читабельність інтерфейсу без втрати поетичної вертикалі [31, с. 87-90, 149-153; 24, с. 122-129].

Попри цей локальний прорахунок, німецький текст добре виконує дві ключові задачі: (1) пришиває предмет до географії світу („*im fernen Norden*“), і (2) подає механічний ефект коротко й ритмічно („*erlauben schnelleres Zaubern*“). Емоційно ж ботанічний образ *Ranke/Heiligenbaum* працює як «тиха містика ремесла»: чудеса – це не лише божественний акт, а й «доглянуті» матеріали, що втілюють священний порядок. Саме така емоційно орієнтована транскреція (уточнення реєстру й уніфікація терміна) забезпечує той самий прийнятний ефект на гравця – швидке зчитування механіки плюс тонка лорова текстура [49, с. 90-97; 40, с. 165-168].

EN: “*A green ring crafted from shards. Increases HP restored by Estus Flask. This ring was entrusted to a certain Fire Keeper, but in the end she never met her champion, and the ensuing tragic farce became a favorite tale of the masses.*”

DE: „*Ein grüner, aus Scherben gefertigter Ring. Erhöht die durch Estus-Flakons regenerierten TP. Dieser Ring war einer bestimmten Feuerhüterin anvertraut worden, die am Ende jedoch nicht ihrem Meister begegnete. Die daraus resultierende tragische Farce wurde zu einer der Lieblingsgeschichten der Massen.*“

Англійський опис комбінує матеріальність (*shards*), механіку (більше НР з флакону) й лоровий сюжет про довіру, що обернулась фарсом. Німецький варіант зберігає тришарову композицію, але робить кілька промовистих зсувів реєстру. По-перше, НР – ТР: серійний жаргон *Trefferpunkte* підвищує інтерфейсну читабельність для німецької аудиторії без пояснень – класичний скопосний вибір [31, с. 87-90, 149-153]. По-друге, “*entrusted to a certain Fire Keeper*” – „*einer bestimmten Feuerhüterin anvertraut worden*“: перфект пасива з *anvertraut* посилює відчуття обрядової передачі (не просто «належало», а було ввірено), що добре

резонує з культовою роллю *Fire Keeper*. По-третє, “*champion*” – „*Meister*“: змагання-героїка англійського *champion* змінюється на ієрархію учитель/володар, зміщуючи стосунки з епічної вертикалі до інституційної [33, с. 95–102].

Лексично “*tragic farce*” – „*tragische Farce*“ калькується без пом’якшення, зберігаючи оксиморонний присмак суворої іронії – те, що в *Dark Souls* формує тон «високого пафосу, що валиться у безглуздість». Пара „*eine der Lieblingsgeschichten der Massen*“ стилістично холодніша за “*favorite tale of the masses*”, але ця раціоналізація доречна в інвентарному реєстрі описів предметів [47, с. 147–156]. Синтаксично німецький текст ритмізує інформацію короткими, проговорюваними відтинками (матеріал – ефект – легенда), що допомагає миттєво зчитати користь у бою й уже потім «догорнути» лор – саме така усна економія потрібна на екрані предметів.

Єдине місце для потенційного підсилення – *champion*: якщо хотіти зберегти героїчний відблиск (а не «панування»), альтернативою могло б бути „*Auserwählter*“ чи „*Streiter*“. Утім, обраний *Meister* цілком вписується у «церковний» лор *Firelink* і підтримує образ служіння/послуху, що емоційно зчитується як зламаний обіт – і саме це тримає афект «*tragic farce*» [49, с. 90-97; 40, с. 165-168]. Отже, локалізація точно досягає балансу: механічна прозорість (*TP/Flakon*), ритуальний тон (*anvertraut; Feuerhüterin*) і іронічний наративний поворот лишаються на місці – з невеликим, але осмисленим зсувом прагматики *champion* – *Meister*.

EN: “*Gray crystalline ring crafted from shards. Increases FP restored by Ashen Estus Flask. Once a treasure brought before Lothric's Queen, she had it enshrined in the Cemetery of Untended Graves, so that one day an Unkindled might profit from its use.*”

DE: „*Ein grauer, aus Scherben gefertigter Kristallring. Erhöht die durch Asche-Estus-Flakons regenerierten FP. Dieser Schatz wurde einst Lothrics Königin präsentiert, die ihn schließlich im Friedhof der Unbehüteten Gräber verwahren ließ, auf dass er eines Tages einem Unentfachten nutzen möge.*“

Англійський опис поєднує матеріальність артефакту (*crystalline; shards*), чітку механіку (*FP restored*), а також «сакральне» минуле скарбу (*enshrined у кладовищі*). Німецька версія повністю зберігає інформаційну триаду, але

вибудовує інший реєстр сакральності: формула „*verwahren ließ*“ зміщує «освячене вкладення в релікварій» до куреторського зберігання – радше охоронна, ніж культова дія. Водночас висока стилістика повертається у фіналі завдяки архаїчній конструкції мети „*auf dass ... nutzen möge*“, що створює церемоніально-літургійний відтінок і відновлює «придворну» урочистість. Два інші вузли передано точно та серійно: FP (а не HP) як ресурс чарів і *Unentfachter* як сталий термін для *Unkindled*; топонім „*Friedhof der Unbehüteten Gräber*“ відповідає канонічній німецькій номенклатурі лору. Ритмічно німецька подає сегменти короткими «читабельними блоками» (матеріал – ефект – історія), що відповідає вимозі усної економії інвентарних текстів.

З погляду скопосу, переклад правильно пріоритезує інтерфейсну прозорість (серійний жаргон *Asche-Estus-Flakon*; FP) і «дозволяє» собі стилістичне відхилення (*verwahren* замість *weihen/inschreinigen*), аби не перевантажувати опис теологічною лексикою. Якщо ж мета – посилити містичну вертикаль, доречними були б „*weihen ließ*“, „*im ... niederlegen ließ*“ або „*in einem Schrein beisetzen ließ*“, що повернуло б семантику «освячення». Утім, обрана лінія – раціоналізована сакральність – узгоджується з загальною стратегією серії: механічна користь зчитується миттєво, а лорова глибина «догорає» після. Це і є зразок транскреативної рівноваги між ефектом для гравця та канонічною атмосферою.

EN: “*Leaf-colored crown ring bestowed upon the princess of Oolacile, ancient land of golden sorceries. Reduces spell FP consumption, but also lowers HP.*”

DE: „*Dieser blattfarbene Kronring wurde der Prinzessin von Oolacile verliehen, dem alten Land der goldenen Zauber. Verringert Zauber-FP-Verbrauch, aber verringert auch TP.*“

Англійський опис поєднує поетичну номінацію (*leaf-colored*) з лоровою географією (*Oolacile*) і чіткою механікою *trade-off* (менше FP-витрат – менше HP). Німецька версія майже дзеркальна: *blattfarbene* елегантно відтворює природну метафорику, а конструкція „*wurde ... verliehen*“ фіксує придворно-ритуальний тон. Ці «високі» штрихи добре цементують світобудову без зайвого латинізування – саме та стримана поетика, яка пасує інвентарним текстам.

Натомість у мікромеханіці з'являється стилістична шорсткість: „*Verringert ... , aber verringert auch ...*“ повторює той самий дієслівний жест двічі, «глушачи» антитезу між вигодою та ціною. Для усної економії й чіткішої риторики поступки доречніше: „*senkt den FP-Verbrauch für Zauber, allerdings auf Kosten der TP*“ – так протиставлення вибивається в перший план. Локально це питання ритму, але прагматично воно важливе: інтерфейс має за долю секунди виносити гравцю зрозумілу угоду [47, с. 147–156; 33, с. 95–102].

Ще один нюанс – „*golden sorceries*“ – „*goldene Zauber*“. У німецькій DS-традиції *Zauber* часто служить «парасолькою» для *sorceries* (на відміну від *Wunder* як «*miracles*»), тож зміст не губиться, але втрачається легкий відтінок унікальності «золотих чар Ооласайла». З огляду на скопос (читабельність і стабільність терміноряду) це прийнятна доместикація: вона зберігає доступність без ризику фрагментації лексикону [31, с. 87-90]. В емоційній площині поєднання *blattfarbene/Kronring/Prinzessin* підтримує тон «священної реліквії», тоді як чітка формула вигода/ціна тримає гравця в режимі прагматичного вибору – показовий випадок емоційно орієнтованої транскреації [49, с. 90-97; 40, с. 165-168].

EN: “*A ring for warriors keen on heavy accoutrements. Increases maximum equip load. This ring was named after Havel the Rock, the battlefield compatriot of Gwyn, the First Lord. The art of war has been a constant since ages past, and those who would follow in Havel's footsteps are no fewer now than in his own day.*”

DE: „*Ein Ring für Krieger mit Vorliebe für schwere Ausstaffierungen. Erhöht die maximale Belastung. Dieser Ring wurde nach Havel dem Fels benannt, dem Landsmann vom Ersten Fürsten Gwyn auf dem Schlachtfeld. Die Kriegskunst ist seit vielen Zeitaltern eine Konstante, und die Zahl derer, die in Havels Fußstapfen wandeln, hat sich seit seinen Zeiten nicht verringert.*“

Німецька версія точно відтворює механічне ядро (*equip load – maximale Belastung*), тримаючи серійний жаргон і читабельний ритм коротких інвентарних фраз. Водночас у номінації екіпірування чується стилістичний зсув: *heavy accoutrements* передано як *schwere Ausstaffierungen*. Лексема *Ausstaffierung* несе відтінок театралізованого «облаштування» й звучить менш «військово-

прикладно», ніж очікувані *Ausrüstung/Anrüstung*. Таке рішення злегка «естетизує» вагу, віддаляючи її від утилітарного поля бою; для усної економії і лудо-прагматики інтерфейсу доцільнішою була б компактизація (*schwere Ausrüstung; schwere Rüstung*), що швидше активує у гравця потрібну когнітивну схему «вантажність слоту» [47, с. 147–156; 33, с. 95–102].

Біографічний фрагмент про Гавела в обох мовах підкреслює канонічний статус артефакта. Однак *battlefield compatriot* у німецькій постає як „*Landsmann ... auf dem Schlachtfeld*“. Семантика *Landsmann* («земляк») зміщує фокус із бойової солідарності на географічну спільність; для лорової вертикалі «бойового братерства» ближчим був би *Waffenbruder* або, щонайменше, *Gefährte*. Вставка „... *auf dem Schlachtfeld*“ частково компенсує цей дрейф, але прагматичний профіль зв'язку все ж змінюється: з «товариш по зброї» на «земляк у контексті битви». Це тонкий, але відчутний реєстровий зсув, який впливає на сприйняття символіки персони Гавела як уособлення «ваги й стійкості», а не лише «походження» [31, с. 87-90].

Завершальний період з обох боків вибудовує риторику спадкоємства: мистецтво війни – константа, охочих іти слідом не меншає. Тут німецька стилістично точна й ритмічна, зберігає високий тон і «маршовий» крок фрази. Отже, локалізація загалом виконує скопос: миттєво доносить користь, цементує лор і підсилює ефект «обраної важкості». [31, с. 122-129].

EN: “*Ring engraved with a portrait of a knight. Increases strength. In Lothric, the Knight has long been considered one of the Three Pillars of the king's rule, and were thus allowed to rear dragons.*”

DE: „*Ein Ring mit dem Porträt eines Ritters. Er erhöht die Stärke. In Lothric gilt der Ritter seit langer Zeit als eine der Drei Säulen der Herrschaft eines Königs. Er genießt daher das Privileg der Drachenhaltung.*“

Англійський опис будує чітку триєдність: іконографія → механіка → політичний статус. Німецький текст відтворює композицію майже дзеркально, причому „*Er erhöht die Stärke*“ подає механіку максимально прозоро та в «інтерфейсному» темпі – коротка клауза, яка добре «читається вголос» і не

перевантажує екран [47, с. 147–156; 33, с. 95–102]. Значущі зміни з’являються у лоро-блоці: “*the king’s rule*” → „*der Herrschaft eines Königs*“ з невизначеним артиклем послаблює вказівку на конкретного монарха Лотріка; для збереження інституційної специфіки доречнішою була б конструкція на кшталт „*der Königsherrschaft Lothrics*“ або класичний генітив „*der Herrschaft des Königs*“. Натомість формула „*Privileg der Drachenhaltung*“ працює тонко: *Haltung* радше «утримання/догляд», тоді як англійське *rear* тягне до «вирощування/розведення»; якщо бажано підсилити «племінний» відтінок, „*Drachenzucht*“ передала б активну селекцію, але нинішній вибір краще узгоджується зі стриманим реєстром інвентарного тексту.

У семантиці суб’єкта німецька вдається до узагальненого „*der Ritter*“ як корпоративної касти; завдяки цьому наступне речення „*Er genießt daher das Privileg...*“ зшиває інституцію з привілеєм без тавтологій і зайвих означень. Це добра доместикація політичної формули: *Three Pillars – Drei Säulen* сприймається природно й зберігає «архітектоніку влади» світу. Загалом локалізація вдало підтримує баланс між символічною іконографією (портрет лицаря), механічною користю (збільшення сили) та ієрархічним міфом (дозвіл на «драконівське господарство») – з мінімальним реєстровим коригуванням, яке не шкодить ефекту для гравця [49, с. 90-97].

EN: “*Ring engraved with a portrait of a hunter. Increases dexterity. The hunters serve Lothric on the fringes and in the shadows. For generations, rulers of Lothric have relied especially upon the Black Hand hunters to punish enemies in ways that the king's Three Pillars cannot.*”

DE: „*Ein Ring mit dem Porträt eines Jägers. Er erhöht die Geschicklichkeit. Die Jäger dienen Lothric in den Randgebieten und den Schatten. Viele Herrschergenerationen von Lothric haben auf die Unterstützung der Jäger der Schwarzhands vertraut, um Feinde auf eine Art und Weise zu bestrafen, die den Drei Säulen verwehrt bleibt.*“

Англійський опис вибудовує послідовність «іконографія – механіка – інституційна роль – екстра-правовий мандат». Німецький текст відтворює

композицію й робить механіку інтерфейсно прозорою („*Er erhöht die Geschicklichkeit*“), але далі переходить у легко бюрократизований реєстр: синтагма „*auf die Unterstützung ... vertraut*“ згладжує підкреслену в EN «особливу» залежність правителів від чорноручних мисливців (*relied especially upon*). Водночас топос „*in den Randgebieten und den Schatten*“ передає приглушену «параполіцейську» тіньову компетенцію без втрати образності – вдале утримання балансу між лором і лудо-прагматикою.

Найпомітніші вузли – терміноутворення і керування відмінками. Формула „*Jäger der Schwarzhands*“ видається нефразеологічною: канонічніше було б „*Jäger der Schwarzen Hand*“ або композит „*Schwarzhand-Jäger*“, що зберігає впізнаваність фракції й уніфікує ономастику світу. Друга точка – „*die den Drei Säulen verwehrt bleibt*“: граматично коректна, бо апелює до латентного *Art und Weise*, однак синтаксично важка. Легше читається „... *in einer Weise zu bestrafen, die den Drei Säulen verwehrt ist*“ – так контраст між «офіційними стовпами» і «тіньовими виконавцями» стає різкішим, а ритм – придатнішим для сприйняття з екрана [47, с. 147–156].

Зі скопосної перспективи локалізація виконує головне: миттєво комунікує бонус (DEX) й закріплює «мисливців» як парайнституційну силу, що діє там, де «Три Стовпи» не можуть. Локальні ж корекції (ономастика *Schwarze Hand* і легша синтаксична опозиція) підвищили б термінологічну консистентність і підкреслили б морально-правовий зсув до «санкціонованого насильства», на якому тримається атмосфера Лотріка.

2.3 Стилiстичні особливості контенту Mass effect та її локалізованої німецької версії

EN: “*Biotics is the ability of rare individuals to manipulate dark energy and create mass effect fields through the use of electrical impulses from the brain. Intense training and surgically-implanted amplifiers are necessary... There are three branches of biotics: TELEKINESIS... KINETIC FIELDS... DISTORTION... Biotics are the result of in-utero*

exposure to element zero... in rare cases it coalesces into nodules within the fetus's developing nervous system."

DE: „*Biotik bezeichnet die seltene Fähigkeit, über einen elektrischen Gehirnpuls dunkle Energie zu manipulieren und Masseneffektfelder zu erzeugen... intensives Training und chirurgisch implantierte Verstärker... Es gibt drei verschiedene Arten biotischer Kräfte: TELEKINESE... KINETISCHE FELDER... VERZERRUNGSKRÄFTE... Biotische Fähigkeiten werden geweckt, indem man Babys noch in der Gebärmutter Element-Zero aussetzt... in seltenen Fällen bilden sich im Nervensystem des Fötus' auch neue Synapsen.*“

У термінах і реєстрі обидві версії працюють дуже близько: *dark energy* – *dunkle Energie*, *mass effect fields* – *Masseneffektfelder*, *amplifiers* – *Verstärker* – все зчитується без зусиль. Англійське *biotics* (раховане/галузь здібностей) у німецькій подано як *Biotik* (незлічуваний узагальнений термін), що природно для DE-наукового стилю. Класи «*TELEKINESIS / KINETIC FIELDS / DISTORTION*» теж здебільшого еквівалентні, але є дрібний зсув: *DISTORTION* у DE стало „*VERZERRUNGSKRÄFTE*“. Додавання „*-kräfte*“ зміщує фокус із «типу поля» на «тип сили». Якщо важливо тримати симетрію «поля ↔ поля», доречніше „*Verzerrungsfelder*“.

Головна смислова різниця – у поясненні походження здібностей. В оригіналі “*coalesces into nodules within the fetus's developing nervous system*” говорить про вузлики/відкладення (*eezo-nodules*) у нервовій системі плода. Німецький текст пропонує „*bilden sich ... neue Synapsen*“, тобто нові синапси. Це інший механізм: синаптогенез замість утворення *eezo*-вузлів. Для лору *Mass Effect* коректніше було б щось на кшталт „*Eezo-Knoten/-Knötchen im sich entwickelnden Nervensystem*“ або „*Noduli*“, аби не підміняти «матеріальний осад *eezo*» нейробіологічним переформатуванням. Водночас базовий ризик “*fatal cancers*” → „*tödliche Krebserkrankung*“ і потреба у „*intensives Training*“ та імплантах „*Verstärker*“ передані точно й стисло – це добре для «екранної» читабельності.

Ще одна дрібниця – маркування *element zero*. Англійський текст вводить також розмовне “*eezo*”, а німецький стандартизує як „*Element-Zero/E-Zero*“. Це

читабельно, але варто послідовно тримати одну форму в межах розділу, аби не «стрибати» між двома написаннями. Загалом це приклад акуратної локалізації з одним важливим місцем для виправлення: повернути вузли *eezo* замість нових синапсів, і, за потреби, підрівняти назви гілок („*Verzerrungsfelder*“), щоби класи виглядали одномірно з „*Kinetische Felder*“. Механіка й базова «науковість» при цьому збережуться без втрат.

EN: *“When subjected to an electrical current, the rare material dubbed element zero, or ‘eezo’, emits a dark energy field that raises or lowers the mass of all objects within it. This ‘mass effect’ is used in countless ways... It is most prominently used to enable faster-than-light space travel.”*

“Humanity discovered refined element zero at the Prothean research station on Mars, allowing them to create mass effect fields and develop FTL travel.”

DE: *„Wenn eine elektrische Spannung an das hochwertige Element Zero („E-Zero“) angelegt wird, strahlt es ein ‚dunkles Energiefeld‘ aus, mit der die Masse der Objekte im Wirkungsfeld vergrößert oder verringert werden kann. Dieser ‚Masseneffekt‘ findet zahlreiche Anwendungen... Die wichtigste Nutzung aber findet das Element bei Reisen mit Überlichtgeschwindigkeit.“*

„Die Menschen haben raffiniertes Element Zero in der protheanischen Station auf dem Mars entdeckt und konnten dadurch Masseneffektfelder und ÜLG-Antriebe entwickeln.“

Головна різниця – у вихідних означеннях. Англійське “*rare material*” фіксує рідкісність речовини; німецьке „*hochwertige*“ зміщує акцент на «високу якість», не на дефіцит. Для лору, де важлива саме обмеженість ресурсу, точніший відповідник – „*seltenes Element Zero*“. Далі DE послідовно маркує терміни лапками – „*dunkles Energiefeld*“, „*Masseneffekt*“ – це візуально виділяє наукові неологізми на екрані і полегшує швидке зчитування, хоча в EN лапок немає. Іменування скорочення теж відрізняється: “*eezo*” в EN подано як розмовний техніконім, у DE – стандартизоване „*E-Zero*“; важливо тримати одну форму в межах розділу, щоб уникати стрибків терміна.

Синтаксис механіки в обох версіях зрозумілий: електричний струм – поле темної енергії – зміна маси. Німецький текст додає природну для DE наукового стилю каузальність через інфінітивний зворот „...mit der die Masse ... vergrößert oder verringert werden kann“ – читається плавно і відповідає «екранній» економії. Маркування застосувань також збігається, але DE робить провідне призначення ще прозорішим: „Die wichtigste Nutzung ... bei Reisen mit Überlichtgeschwindigkeit“, тоді як EN формулює це нейтральніше як “most prominently used”.

Нарешті, історичний фрейм: обидві версії чітко пов’язують прорив людей із марсіанською про такіанською станцією. Лише невелика стилістика відрізняється: DE-комполит „ÜLG-Antriebe“ стисло кодує FTL-двигуни і добре працює для інтерфейсу. Якщо потрібно підкреслити дефіцит і специфіку саме *eezo*, варто уніфікувати німецьке позначення як „Eezo (Element Zero)“ і замінити „hochwertig“ на „selten“ – так лорова логіка «рідкісний ресурс → стратегічні технології» буде зчитуватися без зсувів.

EN: “Mass relays are feats of Prothean engineering advanced far beyond the technology of any living species. They are enormous structures scattered throughout the stars, and can create corridors of virtually mass-free space, allowing instantaneous transit between locations separated by years or even centuries of travel using conventional FTL drives.”

“Primary mass relays can propel ships thousands of light years... they have fixed one-to-one connections... Secondary relays can only propel ships across a few hundred light years, however they are omnidirectional...”

DE: „Massenportale sind von den Protheanern entwickelte Technologien, die allen anderen bis jetzt entwickelten Technologien überlegen sind. Diese riesigen Strukturen sind über die ganze Galaxie verstreut und können ‚massenfreie‘ Korridore erzeugen und damit zeitverlustfreie Reisen zwischen Zielorten ermöglichen, für die Raumschiffe nur mit dem konventionellen ÜLG-Antrieb Jahre bräuchten.“

„Über Primärportale können Raumschiffe über Tausende von Lichtjahren versetzt werden... Sie stellen feststehende 1-zu-1-Verbindungen dar... Über Sekundärportale

können Raumschiffe ,nur‘ über Hunderte Lichtjahre versetzt werden... allerdings ... in verschiedene Richtungen...“

Англійський текст подає реле як “*feats*” – інженерні звершення, що має оцінний, майже епічний відтінок. Німецький варіант нейтралізує пафос, називаючи їх „*Technologien*“. Ефект – більш науково-описовий тон без емоційного підсилення. Для енциклопедичного лору це доречно: фокус зміщується із «чудес» на функцію. Водночас перекладач чітко тримає масштаби: „*riesige Strukturen ... über die ganze Galaxie verstreut*“, що лаконічно відтворює космічний розмах і добре читається в інтерфейсі.

Терміни передано послідовно: „*Massenportale*“ робить вибір на користь «порталів» (не *Relais*), отже активує для німецькомовної аудиторії зрозумілу просторово-транспортну метафорику. „*massenfreie Korridore*“ – вдале візуальне маркування неологізму, лапки працюють як сигнал «термін із лору». Заміна “*instantaneous transit*” на „*zeitverlustfreie Reisen*“ трохи змінює перспективу: англійське “миттєво” акцентує фізику переходу, німецьке “без втрати часу” – користувацький результат. З погляду функціональної еквівалентності це плюс: гравець миттєво розуміє практичний сенс.

Цікаво, що англійський сегмент підкреслює “*virtually mass-free space*”, тоді як німецький не деталізує «*virtually*» (майже), залишаючи „*massenfreie Korridore*“ без градації. Це не спотворює лор, але знімає невеличкий «застраховувальний» модифікатор. Якщо потрібна фізична строгість, доречне „*nahezu massenfreie Korridore*“ – одна лексема повертає нюанс без втрати читабельності. Натомість в частині про FTL німецький варіант майстерно використовує *ÜLG*- (*Überlichtgeschwindigkeit*) як продуктивний компонент (*ÜLG-Antrieb* у пов’язаному фрагменті), чим вибудовує послідовну терміносистему в межах статті – саме те, чого прагне «технічний» лор (узгодженість назв полегшує запам’ятовування гравцем).

Загалом маємо локалізацію, що свідомо знижує емоційність англ. оригіналу й підсилює операційну прозорість: менше «подиву», більше «як це працює». Для довідкового блоку це виправдано. Можливі точкові покращення – повернути

модальність, аби не створювати враження абсолютної «масової порожнечі», і, за потреби, коротко підсилити науковість там, де EN має оцінну лексику (“*feats*”) – наприклад, „*außerordentliche Ingenieurleistungen*“ у першому реченні. Та навіть без цього німецька версія зберігає ключову логіку мережі: типи порталів, обмеження з’єднань і користь для навігації – все подано коротко, послідовно й інтерфейсно зручно.

EN: *“An all-female race, the asari reproduce through a form of parthenogenesis. Each asari can attune her nervous system to that of another individual of any gender, and of any species, to reproduce. This capability has led to unseemly and inaccurate rumors about asari promiscuity. ... Asari can live for over 1000 years, passing through three stages of life. In the Maiden stage, they wander restlessly, seeking new knowledge and experience. When the Matron stage begins, they ‘meld’ with interesting partners to produce their offspring. This ends when they reach the Matriarch stage, where they assume the roles of leaders and councilors.”*

DE: *„Die Asari sind ein rein weibliches Volk, das sich durch eine Art Parthenogenese fortpflanzt. Zur Fortpflanzung können sie ihr Nervensystem mit allen anderen Lebewesen verbinden – unabhängig von Geschlecht und Volk. Diese Fähigkeit hat den Asari den ungerechtfertigten und diskriminierenden Ruf einer promiskuitiven Lebensweise eingetragen. ... Die Asari leben zum Teil mehr als 1000 Jahre und durchlaufen dabei drei Lebenszyklen. In ihrer jungfräulichen Phase erkunden sie die Welt, immer auf der Suche nach neuen Technologien und Erfahrungen. Zu Beginn ihrer matronalen Phase ‚verschmelzen‘ sie im Zuge der Fortpflanzung mit interessierten Partnern, die sie vorher kennen gelernt haben. Zu Beginn ihrer matriarchalen Phase dann nehmen sie ihre Rolle als Führerinnen und Ratgeberinnen ein.“*

Ключова відмінність у першому реченні – тональність і фокус. Англійський текст маркує режим розмноження як «*form of parthenogenesis*» нейтрально-науково. Німецька версія зберігає термін, але далі вносить етичний коментар: «*ungerechtfertigten und diskriminierenden Ruf*». У вихіднику маємо «*unseemly and inaccurate rumors*», тобто оцінку чуток як «недоречних і неточних». DE цілеспрямовано посилює рамку стигматизації («*diskriminierend*»), що робить

соціальний підтекст явнішим і більш «земним» для читача: мова не просто про міфи, а про упередження. Це зсув від описового до нормативного, проте він добре працює в енциклопедичному записі, бо знімає можливість двозначного прочитання щодо сексуальної моралі виду [33, с. 95-102; 49, с. 90-97].

Структуру життєвих фаз передано точно, але з помітними стилістичними розходженнями. «*Maiden / Matron / Matriarch*» в EN – компактні сигнатури етапів; DE використовує «*jungfräuliche / matronale / matriarchale Phase*». Це природні та зрозумілі відповідники, хоча «*jungfräulich*» у німецькій має сильніший культурний відтінок «незаплямованості». У контексті *asari*, де «*Maiden*» радше значить «молода мандрівниця-дослідниця», можна було б уникнути небажаного морального забарвлення, наприклад, «*frühe Phase*» або навіть «*Maiden-Phase*» як стилізований термін серії. Водночас перекладацьке рішення підсилює «ритуальність» етапів і узгоджується з подальшими «*Führerinnen und Ratgeberinnen*» – тобто з політико-суспільним завершенням циклу [31, с. 87-90].

Лексеми «*meld*» і «*verschmelzen*» майже ідеально збігаються за змістом і образністю: контакт нервових систем як метафора синергії. Англійський опис тримає помірну науковість («*attune*», «*nervous system*»), тоді як німецький додає мікроуточнення «*die sie vorher kennen gelernt haben*», яке знімає ризик прочитати «злиття» як випадковий акт. Це рішення підсилює соціальну норму «усвідомленого вибору партнера», що відповідає ширшому образу *asari* як зрілої цивілізації. Така локалізаційна «підкладка» не суперечить механіці лору, але робить наратив культурно інтуїтивним для DE-аудиторії [47, с. 147–156].

У мікросемантиці інтересу й досвіду теж є дрібний, але відчутний зсув. Англійське «*seeking new knowledge and experience*» в DE перетворюється на «*immer auf der Suche nach neuen Technologien und Erfahrungen*». Додавання «*Technologien*» прямує читача до технооптимістичної рамки світу Mass Effect і резонує з іншими статтями коду (мас-ефект, портали, *eezo*). Якщо дослівна симетрія «знання/досвід» важливіша, достатньо було б «*neuem Wissen und Erfahrungen*». Утім, у довідковому стилі серії така конкретизація не заважає: вона підкреслює практичний характер maiden-фази як періоду відкриттів.

Загальний висновок простий: німецький текст наслідує англійську фабулу, але свідомо посилює соціальну перспективу (антистигматизаційний акцент, конкретизація технологій) і «обережно гуманізує» біологію через уточнення партнерства. Це відповідає функціональній еквівалентності «читабельного лору» і традиції серії подавати енциклопедичні статті як швидкі, етичні та технологічно орієнтовані довідки [31, с. 149-153].

EN: *“Roughly 1200 years ago, the turians were invited to join the Citadel Council to fulfill the role of galactic peacekeepers. The turians have the largest fleet in Citadel space, and they make up the single largest portion of the Council’s military forces.”*

“As their territory and influence has spread, the turians have come to rely on the salarians for military intelligence and the asari for diplomacy. Despite a somewhat colonial attitude towards the rest of the galaxy, the ruling Hierarchy understands they would lose more than they would gain if the other two races were ever removed.”

“Turians come from an autocratic society that values discipline and possesses a strong sense of personal and collective honor... there is lingering animosity over the First Contact War of 2157, known as the ‘Relay 314 Incident’ to the turians... officially the two species are allies and enjoy civil, if cool, diplomatic relations.”

DE: *„Vor etwa 1200 Jahren wurden die Turianer eingeladen, dem Citadel-Rat beizutreten und eine Rolle als galaktische Ordnungsmacht zu bekleiden. Die Turianer verfügen über die größte Flotte im Citadel-Sektor und stellen die zahlenmäßig größte Streitmacht innerhalb des Citadel-Militärs.“*

„Als ihr Lebensraum und Einfluss größer wurden, entschieden die Turianer, sich mit den Salarianern in militärischer und mit den Asari in diplomatischer Hinsicht auszutauschen. Trotz ihrer umfangreichen Siedlungspolitik kam die Führungsschicht zur Einsicht, dass sie bei einer Auslöschung der beiden anderen Völker mehr verlieren als gewinnen würden.“

„In der autokratischen Gesellschaft der Turianer gilt die Disziplin als hohe Tugend... den Krieg des Ersten Kontaktes nennen sie den ‘Portal-314-Vorfall’. Offiziell gelten die beiden Völker als Verbündete und pflegen konfliktfreie, wenn auch zum Teil unterkühlte diplomatische Beziehungen.“

Ключове розходження помітне вже в першому блоці «роль/статус». Англійське *peacekeepers* задає тон «безпекових наглядців», тоді як німецьке *Ordnungsmacht* звучить жорсткіше: це не просто миротворці, а сила, що забезпечує порядок. Для енциклопедичного довідника такий зсув працює прагматично – читач швидко розуміє, що туріанці є «силовим стрижнем» простору Ради. Водночас, якщо важливо зберегти саме миротворчий відтінок, доречним був би варіант *Friedenssicherungskräfte*, який точніше накладається на політичну конотацію англійського терміна [47, с. 147–156].

Другий блок змінює міжвидову рамку. В оригіналі туріанці *rely on* саларіанців і азарі – ієрархічне дієслово «спираються на» сигналізує залежність від партнерів у розвідці та дипломатії. У DE це переформатовано в *auszutauschen* – взаємообмін, паритет. Одночасно *somewhat colonial attitude* пом'якшено до *umfangreiche Siedlungspolitik*, де «колоніальна» оцінка відступає за більш нейтральним «поселенським» описом. Це класичний приклад тональної нейтралізації: локалізація зменшує політично-чутливу маркерність і надає запису «офіційного» стилю.

Далі про соціальний профіль. Пара *autocratic / honor – autokratisch / Stolz* акуратно відтворює факти, але змінює етичний акцент: *honor* має коди військової етики, тоді як *Stolz* – радше емоційно-ціннісну рису. Для німецькомовної аудиторії це читається природно, але якщо потрібна чітка військова етика, можна було б уточнити *Ehre* або сполуку *Ehre und Pflichtbewusstsein*. Натомість «*cool relations*» – *unterkühlt* – дуже точне й стисливе потрапляння у реєстр, яке добре працює в обмеженому просторі довідкової картки [24 с. 185-192].

Номінації подій і топоніміка передані послідовно й інтерфейсно зручно. *First Contact War / Relay 314 Incident* отримують прозорі відповідники *Krieg des Ersten Kontaktes / Portal-314-Vorfall*. Обидві мовні версії підтримують «подвійну» перспективу конфлікту: загальногалактична назва проти внутрішнього туріанського фреймінгу. Це зберігає наративну поліфонію світу та допомагає гравцеві швидко звести «словник» термінів без додаткових пояснень [31, с. 87-90].

Лексика сили узгоджена на обох мовах: *largest fleet / largest portion of the Council's military forces* – *größte Flotte / zahlenmäßig größte Streitmacht*. Німецька версія робить показник «масштабу» ще очевиднішим через *zahlenmäßig* – семантичний підсилювач, який не виходить за межі оригінального змісту, але підкреслює «кількісну» перевагу.

У підсумку німецька локалізація зберігає фактаж і структуру, але системно перекалібрує тон: від «миротворчого» до «порядкоохоронного», від «залежності» до «взаємообміну», від «колоніальної установки» до «поселенської політики». Це робить образ туріанців більш інституційним і менш політизовано-конфліктним, що відповідає функції довідкового запису, який має бути читабельним, стислим і «офіційно відполірованим». Якщо ж мета – втримати гостроту англійських формулювань, достатніми будуть точкові корекції: *Friedenssicherungskräfte* замість *Ordnungsmacht*, *verlassen sich auf* замість *austauschen*, *i koloniale Haltung* замість *Siedlungspolitik* – без зміни синтаксису й обсягу тексту.

EN: “*Thresher maws are subterranean carnivores that spend their entire lives eating or searching for something to eat... Threshers reproduce via spores that can lie dormant for millennia... As a result, thresher spores appear on many worlds, spread by previous generations of space travelers... The body of a thresher never entirely leaves the ground; only the head and tentacles erupt... They can project toxic chemicals and emit bursts of infrasound as a shockwave weapon.*”

DE: „*Dreschschlunde sind unterirdisch lebende Karnivore, die ihr ganzes Leben mit Fressen oder der Suche nach Nahrung verbringen... Sie pflanzen sich über Sporen fort, die Jahrtausende... überleben... Aus diesem Grund findet man ihre Sporen auf Tausenden von Welten, wo sie von Weltraumreisenden unbemerkt eingeschleppt wurden... Die Körper der Dreschschlunde verbleiben immer zu einem Teil in der Erde... Sie versprühen zusätzlich toxische Substanzen und setzen unhörbare akustische Schockwellen ein.*“

Найпомітніша відмінність – номінація істоти. Англійське *thresher maw* поєднує образ «молотарки/молотіння» з «горлянкою» (*maw*). Німецьке *Dreschschlund* – вдала морфемна калька: *Dresch-* від *dreschen* (молотити) зберігає

агресивну, «ударну» семантику, а *-schlund* точно відтворює «пащу/горлянку». Таке словоскладання природне для німецької і добре працює в інтерфейсі: термін легко читати й запам'ятовувати [47, с. 147–156].

Опис способу розмноження в DE робить неявне в EN припущення більш конкретним. Там, де англійський текст говорить «*spread by previous generations of space travelers*», німецький обирає причинно-дієву конструкцію „*eingeschleppt*“ («занесені»): це чітко вказує на антропогенне (точніше – «космонавтське») поширення спор і знімає двозначність щодо механізму дисперсії. Ефект – більше ясності для гравця без додаткових рядків.

Фізіологію руху подано з різним ступенем експліцитності. Англійське “*never entirely leaves the ground*” стисло окреслює феномен; німецьке „*verbleiben immer zu einem Teil in der Erde*“ буквально підкреслює часткову наземно-підземну позицію тіла – ще один крок до прозорості для читача. У контексті енциклопедичної картки це плюс: формулювання одразу підказує тактику бою (мати на увазі «невидиму» масу під ґрунтом).

Лексеми бойових здібностей також детальніше «розгорнуті» в DE. Англійське “*emit bursts of infrasound as a shockwave weapon*” перекладено як „*unhörbare akustische Schockwellen*“: тут локалізація дописує пояснювальний місток («нечутні акустичні») і таким чином демістифікує «інфразвук» для ширшої аудиторії. Пара “*project toxic chemicals*” – „*versprühen toxische Substanzen*“ вдало підсилює «аерозольний» характер атаки й співвідноситься з типовими німецькими технічними текстами.

На рівні стилю обидві версії залишаються інформативно-нейтральними (реєстр «польового довідника»), але DE частіше перефразовує для доступності: „*unterirdisch lebende Karnivore*“ звучить менш «книжно», ніж *subterranean carnivores*, і водночас абсолютно точно за змістом. Це відповідає принципу функціональної еквівалентності для ігрового UI: головне – швидке, безпомилкове декодування значення [31, с. 87-90].

Як мікро-поліпшення для стилістичної гармонії можна було б замінити „*unhörbare akustische*“ на „*infrasonische*“ (якщо команда стилю допускає

термінологічний германізм) – це стисне рядок і збереже точність. Утім, поточний варіант уже добре виконує інструктивну функцію і не перевантажує читача спеціалізованою лексикою.

Висновки до другого розділу

Узагальнюючи три корпуси аналізів – діалоги Baldur's Gate 3, описи предметів Dark Souls 3 і довідковий лор Mass Effect – найпомітнішою стала різноспрямована, але послідовна «перекалібровка тону» німецьких версій. У діалогах BG3 німецький переклад здебільшого зберігає риторику й ритм оригіналу, але точково змінює інтенсивність через синтаксис та модальні маркери: безособове *man* універсалізує загрозу, градація типу *wird alles nur noch schlimmer* загострює песимістичний прогноз, а лексеми правового поля (*Gesetze, Freiheiten, verurteilt*) чітко маркують ідеологічний дискурс. Тут робота перекладача спрямована на збереження політичної «ваги» реплік і їхньої промовистості при одночасному забезпеченні німецькомовної природності – тобто на функціональну еквівалентність із чітким збереженням голосу персонажа.

В Dark Souls 3 маємо протилежний за завданням жанр: не діалоговий конфлікт, а міфопоетичні, часом архаїзовані описи, що водночас повинні інформувати про геймплейні ефекти. Обидві версії – англійська і німецька – є локалізаціями з японської, тому їхня взаємна розбіжність показує різні «шляхи доместикації». Англійський текст частіше зберігає туманність і поетику «порожнечі», тоді як німецький системно додає легкі пояснювальні містки, ущільнює причинно-наслідкові зв'язки й активніше використовує номіналізації та складені іменники для стислості. За рахунок цього німецькі описи не руйнують атмосферу сакральної таємничості, але швидше підказують механіку предметів і їхню утилітарну цінність. Відчувається продуманий компроміс між лором як «міфом» і лором як «інструкцією».

Для Mass Effect характерні найстабільніші патерни: німецька локалізація послідовно переводить оцінні маркери англійського коду в інституційно-

нейтральний, довідковий реєстр і водночас підсилює операційну прозорість. Так, *peacekeepers* стають *Ordnungsmacht, omnidirectional* – пояснювальною перифразою на кшталт «у різні напрямки», *virtually mass-free* коригується до «(майже) масово-вільних» коридорів без втрати зрозумілості. Маркери терміносистеми стабільні: *Massenportale, ÜLG-Antrieb, Standardausrüstung, Genophage-Biowaffe*; власні назви та неологізми часто беруться в лапки, а культурні алюзії (на кшталт *Drachenzähne*) локально «підсвічуються», щоб спрацював ефект впізнавання. Ключовий наслідок – текст краще сканується «на льоту», логіка світу розкладається лінійно, а цінні для гравця тактичні висновки (роль «*Stoßtruppen*», механіка перетворення, обмеження мережі порталів) експлікуються там, де англійська залишає їх імпліцитними.

Попри жанрові відмінності, у трьох проектах видно спільні перекладацькі стратегії. По-перше, нейтралізація оцінності там, де жанр вимагає довідковості: у *Mass Effect* і частково в описах *DS3* зменшується «пафос» і додається інструктивність; у *BG3*, навпаки, зберігається високий ступінь риторичної напруги, бо це ключ до характеристики персонажів. По-друге, термінологічна консистентність через німецькі композити та візуальне маркування лапками: це підвищує когнітивну економію інтерфейсу. По-третє, мікроексплікація імпліцитного: німецькі тексти частіше роблять видимим те, що в англійській приховане в контексті, – від каузальних містків до уточнення сфер застосування. По-четверте, морфосинтаксична економія: номінативні структури, безособові конструкції й активне словоскладання забезпечують стислий, але щільний зміст.

Разом із цим важливо фіксувати межі інтервенції. Там, де англійський оригінал навмисно використовує емоційно забарвлені або ідеологічно помітні лексеми (наприклад, у політичних репліках *BG3*), німецький текст не має «згладжувати» сенс до невиразності: збереження градації, темпу і «міток дискурсу» критичне для драматургії. Натомість у довідкових жанрах прийнятне таргетоване пом'якшення – не для уникнення позиції, а для швидкої декодуваності, стабільності термінів і наочності механік.

Варто підтримувати два рівні контролю – макрорівень емоційного забарвлення (риторика проти довідковості, міф проти інструкції) і мікрорівень

термінів та синтаксису (консистентні композити, передбачувані безособові й номінативні шаблони, видиме маркування неологізмів). На перетині цих рівнів досягається потрібний «скопос»: у BG3 – переконлива політична мова персонажів; у DS3 – збережена атмосфера з достатнім геймплейним орієнтиром; у Mass Effect – інтерфейсно читабельний, етично виважений і технологічно прозорий лор.

РОЗДІЛ 3 Виклики та стратегії перекладу стилістично маркованих елементів у локалізації комп'ютерних ігор

3.1 Проблеми та особливості перекладу стилістично маркованих елементів.

Локалізація комп'ютерних ігор становить особливий вид перекладацької діяльності, у якій поєднуються художні, технічні, комунікативні та когнітивні вимоги. Однією з найскладніших площин цього процесу є передача стилістично маркованих елементів – одиниць, навантажених культурними, емоційними або жанровими конотаціями. Як зазначає О'Нган [29], саме ці елементи визначають «аудіовізуальну ідентичність гри» і безпосередньо впливають на досвід гравця [29, с. 56]. Проблема полягає в тому, що маркованість у вихідній мові не завжди має пряму стилістичну відповідність у цільовій: гумор, іронія, соціальний жаргон чи діалектальні особливості часто спираються на специфічні культурні моделі. Тому перекладач мусить ухвалювати рішення не лише лінгвістичного, а й прагматичного рівня – між збереженням стилістичної «барви» й забезпеченням зрозумілості для цільової аудиторії [31, с. 14].

У межах локалізації роль стилістичних елементів особливо відчутна у діалогах, описах предметів та наративних коментарях – тобто там, де текст не просто інформує, а формує емоційний або жанровий настрій. Аналіз матеріалів з *Baldur's Gate 3* показав, що англійська версія тяжіє до усно-розмовного стилю, насиченого ідіомами та фразеологізмами (“*we'd best get hunting*”, “*I'm all ears*”), тоді як німецька локалізація часто замінює ці одиниці функціонально рівноцінними, але менш експресивними формами (“*wir müssen uns umhören*”, “*sagt Bescheid*”). Як зазначає Chaume [8], таке «згладжування» є типовим для мультимедійного перекладу, де швидкість сприйняття гравцем має вищий пріоритет, ніж збереження складної метафорики [8, с. 148]. У результаті німецький текст стає прагматично адекватним, але стилістично стриманішим – компроміс, який ілюструє головну дилему локалізатора: чи варто жертвувати художньою виразністю задля ігрової динаміки.

Водночас, як підкреслює Miguel Bernal-Merino [4], стилістична адаптація не повинна зводитися до нейтралізації, адже саме вона формує унікальний «тон голосу» персонажа та впливає на ідентифікацію гравця з ігровим світом [4, с. 87]. У випадку *Dark Souls 3* перекладач стикається з протилежною проблемою: джерельний текст надзвичайно лаконічний, поетично-фрагментарний і стилізований під сакральну риторичку. Німецька версія прагне зберегти цей «епічний холод» через формальні синтаксичні структури (“*verbannt*”, “*Finstersymbol*”), однак подекуди підмінює метафізичні образи юридичною або технічною лексикою (“*kennzeichnet*”, “*verwahren ließ*”). Таким чином, стилістично марковані елементи англійського тексту – староанглійські алюзії, ритуальні формули – переносяться у німецьку мову шляхом доместикації, яка наближає текст до науково-бюрократичного дискурсу. Це створює когнітивну зрозумілість, але знижує «літургійну» поетику оригіналу. Саме тому, як зазначає Pérez-González [33], найефективнішою є стратегія «емоційної еквівалентності» – не відтворювати образ буквально, а забезпечити подібну рецептивну реакцію гравця [33, с. 96].

Іншою проблемою, яка постає у процесі перекладу стилістично маркованих елементів, є передача культурно зумовлених реалій і мовленнєвих реєстрів. У комп’ютерних іграх вони часто функціонують як маркери соціального статусу, гумору або етнічної ідентичності персонажа. Наприклад, у *Baldur’s Gate 3* жаргон ідіоматичних виразів (“*give the devil his due*”, “*paint me a picture*”) формує впізнавану манеру мовлення героїв, тоді як у німецькій локалізації ці фрази замінено на нейтральніші або функціонально раціональні відповідники (“*dem Teufel die Stirn bieten*”, “*setzt mich ins Bild*”). Як наголошує Franz Röchhacker [34], подібні рішення неминучі, адже стилістичний контекст перекладу має враховувати жанрову конвенцію та культурну дистанцію між аудиторіями [34, с. 211]. Водночас така «раціоналізація» стилю часто позбавляє текст тієї двозначності або іронії, яка створює емоційну глибину оригіналу. У цьому полягає ключова напруга між комунікативною ефективністю й художньою достовірністю: перекладач опиняється між потребою зберегти унікальність персонажа та вимогами ігрової інтерфейсності.

Особливої складності набуває передача емоційно забарвлених реплік, у яких семантичне значення підпорядковується прагматичному ефекту. Згідно з дослідженням Federici [57], емоційна локалізація передбачає створення у реципієнта тієї ж афективної реакції, що й у вихідній аудиторії [57, с. 133]. У межах ігрового дискурсу це означає, що «емоційна адекватність» важливіша за буквальну відповідність: у сценах страху, гніву чи гумору гравець повинен відчувати ту саму атмосферу, навіть якщо конкретні слова змінено. У прикладі з *Dark Souls 3* (“*Das Finstersymbol kennzeichnet verfluchte Untote*”), німецький переклад точно передає інформативний зміст, але знижує експресивність оригінального *accursed undead*. Так зникає біблійно-проклятий відтінок, натомість домінує об’єктивно-технічний. У такому разі перекладач міг би скористатися компенсаторними стратегіями, наприклад, додаванням емоційного епітета (“*verfluchte Seelenlose*”) або ритмічного підсилення фрази, що підвищує драматичний ефект без порушення ігрової динаміки.

Таким чином, переклад стилістично маркованих елементів у локалізації комп’ютерних ігор є постійним балансуванням між змістом і тоном, між культурною точністю й ігровою доступністю. Як стверджує Susam-Sarajeva [40], перекладач виступає не лише медіатором між мовами, а й «дизайнером досвіду», який формує сприйняття тексту у новому культурному середовищі [40, с. 209]. Цей досвід охоплює не лише розуміння смислу, а й інтонацію, атмосферу, ритм – усі ті параметри, що створюють емоційний простір гри.

Ще одним суттєвим викликом при перекладі стилістично маркованих елементів є відтворення багаторівневої інтертекстуальності та алюзій, притаманних сучасним іграм. Вони часто апелюють до історичних, міфологічних або попкультурних кодів, що функціонують як частина естетики та гумору проєкту. Як зазначає Gambier [15], у мультимодальних текстах, до яких належать відеоігри, перекладач має справу не лише зі словом, а з мережею знаків – візуальних, аудіальних і культурних – тому буквальна передача не забезпечує комунікативної адекватності [15, с. 63]. У *Baldur’s Gate 3* алюзії на біблійні мотиви (“*give the devil his due*”) або фольклор (“*the devilkin*”) створюють цілісний образ «темної героїки»,

проте в німецькій версії вони часто трансформуються у більш приземлені, буденні образи (“*dem Teufel die Stirn bieten*”, “*Teufelsbrut*”). Такі заміни дозволяють уникнути культурного непорозуміння, проте водночас руйнують іронічну дистанцію, властиву оригіналу. Це підтверджує тезу Hermans [18], що будь-який переклад є актом переосмислення культурних цінностей, а не простим перенесенням семантики [18, с. 91].

Не менш важливою проблемою є ритмічна організація тексту, адже стилістично марковані елементи часто пов’язані з темпом репліки або інтонаційним малюнком. У випадку *Dark Souls 3* чи *Mass Effect* перекладач має враховувати не лише смислову насиченість, а й «екранну економію» – короткі синтаксичні блоки, що легко читаються під час геймплею. У таких умовах переклад виконує водночас текстову і режисерську функцію: він керує увагою гравця через ритм, розташування наголосів і швидкість читання. Наприклад, репліка “*The brand glows.*” у німецькій локалізації стала “*Das Mal glüht.*” – рішення, яке демонструє компресію, ритмічну чіткість і семантичну точність. У цьому випадку перекладач досягає майже ідеальної рівноваги між стилістичною виразністю та ігровою читабельністю. Проте в інших випадках, коли речення розгортається у складні періоди, німецька версія втрачає афективну інтенсивність через надмірну синтаксичну структурованість. Отже, адаптація ритму – ще один рівень інтерпретації стилістики, що вимагає творчого, а не механічного підходу.

Крім того, варто враховувати проблему жанрової узгодженості стилю. Ігри різних жанрів – від фентезі до наукової фантастики – формують специфічні стилістичні очікування аудиторії. У перекладі RPG-дискурсу важливо дотримуватися «високого стилю» для сакралізованих елементів, тоді як у sci-fi проєктах, навпаки, потрібна технічна точність і наукова достовірність. У *Mass Effect*, наприклад, перекладач має забезпечити баланс між псевдонауковим реєстром (“*dark energy field*”, “*mass effect fields*”) і емоційною драматургією сюжету. Німецька версія переважно дотримується точності термінів (“*dunkle Energie*”, “*Masseneffektfelder*”), проте іноді замінює експресивні деталі на описові формули (“*tödliche Krebserkrankung*” замість “*fatal cancers*”). Таке рішення цілком

виправдане з точки зору функціональної адекватності, проте знижує інтенсивність сприйняття. У цьому сенсі локалізатор не лише перекладає, а й моделює стиль на межі між науковою нейтральністю та художньою експресією.

Окремий пласт труднощів становить передача гумору, іронії та мовної гри – тих елементів, що створюють унікальний стиль авторського письма. У відеоіграх такі засоби не лише розважають, а й формують характер персонажа, соціальну динаміку всередині партії або атмосферу сцени. Як підкреслює Delabastita [11], переклад гри слів є «експериментом з креативною еквівалентністю», де буквальна точність майже завжди поступається місце прагматичній релевантності [11, с. 55]. У *Baldur's Gate 3* вислів *"I am by all accounts a student of higher commerce and extortion"* передає саркастичну самоіронію персонажа, тоді як у німецькій версії *„Ich bin Student der Wirtschaft und des Wuchers“* цей комічний відтінок зберігається завдяки грі фонетичних пар *Wirtschaft/Wucher*. Проте інші епізоди демонструють втрату гумористичного напруження: англійські каламбури або алюзії часто нейтралізуються, щоб уникнути штучності. Як наголошує Attardo [1], гумор у перекладі потребує не калькування, а «дизайну сміху», тобто створення нового комунікативного тригера, який викликає подібну реакцію [1, с. 142]. У цьому сенсі німецькі локалізації здебільшого обирають безпечну стратегію – або відмову від гри слів, або заміну її розмовною реплікою, що відтворює функцію, але не форму.

Не менш складним аспектом є відтворення реєстрів і соціолектів, які позначають ієрархію або належність до певної групи. Стилїстична маркованість завжди є індикатором соціальної позиції мовця. У фентезійних RPG типу *Dark Souls 3* чи *Baldur's Gate 3* персонажі часто говорять піднесено, архаїчно або навпаки – у просторіччі. Англійські тексти використовують для цього староанглійські конструкції (*thou shalt, unto thee*), тоді як у німецьких локалізаціях спостерігається тенденція до вирівнювання стилю: архаїзми замінюються на нейтральні, зручні для озвучення фрази. Наприклад, *"It dragged Elturel straight to Hell"* перекладено як *„...direkt in die Höllen versenkt“* – рішення точне за змістом, але менш емоційно насичене, ніж потенційне *„hinabgestürzt“* або *„in die Verdammnis gezogen“*. Така редукція знижує поетичну глибину, проте підвищує функціональну ясність, що

вимагається при синхронізації діалогів. Це демонструє те, що Nord [27] визначає як «скопос-компроміс» – прагматичне узгодження цілей перекладу з очікуваннями аудиторії [27, с. 29].

До цього додається ще одна типова проблема – баланс між креативною свободою перекладача та корпоративними вимогами локалізаційного процесу. Ігрові студії часто регламентують лексику, довжину рядків і термінологічні стандарти, що обмежує можливість стилістичних експериментів. Перекладач у цій сфері працює в межах жорсткого каркасу, але з максимальним простором для художнього рішення. Саме тому марковані одиниці – метафори, діалектизми, арготизми – перетворюються на нейтральні «тригери дії», аби не порушити синхронізацію тексту з механікою гри. Така ситуація створює подвійний виклик: перекладач має водночас зберегти стилістичну інтенцію автора і дотриматись технічних лімітів, що нерідко вимагає компромісів або втрат частини експресії.

Ще одна глибока проблема, притаманна перекладові стилістично маркованих елементів у локалізації ігор, полягає у розбіжності між *мовною ігровістю* та емоційною економією тексту. У вихідному матеріалі англomовні тексти часто розраховані на швидке, інтонаційне сприйняття – через гру звуків, римування, алітерацію, повтори або паралельні структури (*“brave, bold, and bound for glory”*). У німецькій мові ці ефекти складно зберегти без стилістичного перевантаження, тож перекладач змушений жертвувати фоностилістичним шаром заради ритмічної зручності. Як зазначає Voase-Beier [6], у художньому перекладі «звукова тканина тексту» є невіддільною частиною змісту, а її редукція веде до зміни емоційної рецепції [6, с. 68]. У випадку ігрового тексту це призводить до спрощення інтонаційної палітри персонажів: їхні репліки стають менш «мелодійними» і, відповідно, менш виразними при озвученні. Таким чином, стилістична маркованість, побудована на фонетичній грі, часто поступається комунікативній ефективності, що особливо помітно у синхронізованих діалогах RPG-формату.

Окремої уваги заслуговує питання культурного тону – тобто ступеня емоційної експресії, прийнятної для цільової культури. В німецькому дискурсі загалом домінує стратегія експліцитності та прагматичного дистанціювання, тоді

як англійський тяжіє до афективної відкритості. Це пояснює, чому емоційно насичені англійські вислови в німецькій локалізації часто отримують стриманіші, більш «раціональні» відповідники. Наприклад, у *Baldur's Gate 3* репліка “*I'm all ears*” у DE стала „*Sagt Bescheid*“ – фразою, що зберігає прагматичну функцію, але знімає тілесну метафорику і тепло звернення. Унаслідок цього змінюється не лише регістр, а й психологічна дистанція між персонажами: гра втрачає частину емпатичного шару, який у вихідній версії підкріплює довіру між героями. Отже, відмінності у «культурній допустимості емоції» створюють ще один рівень перекладацького виклику, що вимагає балансування між автентичністю і культурною комфортністю.

Не менш показовою є проблема жанрового кодування стилістики. Кожен жанр гри має свої традиції мовної подачі: епічне фентезі тяжіє до піднесеної архаїки, наукова фантастика – до техно-лексики, а сучасні драми – до побутового розмовного реєстру. Коли перекладач переносить стилістично марковані елементи в іншу мовну систему, він має не просто знайти відповідники, а відтворити жанрову «модальність». Стиль перекладу у відеоіграх завжди є «інтержанровим компромісом» – поєднанням літературних, кінематографічних та інструктивних форм. У *Dark Souls 3* цей компроміс виражено особливо яскраво: німецький переклад використовує терміни на кшталт „*Finstersymbol*“, „*verbannt*“, „*Hülle*“, що додає тексту теологічного звучання, проте дещо віддаляє його від оригінальної «поетики розпаду», властивій англійському текстові. Таким чином, міжмовне переміщення стилістичних маркерів перетворює перекладача на співавтора, який відновлює не текстову форму, а естетичну логіку світу – через добір ритму, образів і ступеня урочистості.

Нарешті, варто підкреслити роль інтерфейсного середовища як фактора стилістичної редукції. Текст у грі не існує ізольовано: його розташування у меню, субтитрах чи системних повідомленнях визначає довжину, видимість і навіть емоційний потенціал фрази. За спостереженням Bernal-Merino [4], «інтерфейс диктує стиль» – лаконічний, прямий, візуально оптимізований [4, с. 105]. Тому локалізатор змушений скорочувати метафори або складні звороти, щоб уникнути

перевантаження екрана. Це проявляється, зокрема, у фразях типу “*Consider no other course*” – „*Nichts anderes*“, де зникає синтаксична велич, але посилюється імперативність. У таких випадках компресія стає частиною стилістики: вона перетворює текст на «механіку мовлення», що відповідає темпу гри. Отже, переклад стилістично маркованих елементів у локалізації – це не лише мовний, а й просторово-візуальний виклик, де слово має одночасно працювати і як інструкція, і як художній сигнал.

Продовжуючи розгляд, варто наголосити, що описані проблеми не існують ізольовано – вони взаємопов’язані й формують цілісну систему викликів, яка визначає якість локалізації як продукту міжкультурної комунікації. Втрата емоційної виразності через культурні розбіжності чи інтерфейсні обмеження тісно переплітається з труднощами підтримання стилістичної цілісності персонажів упродовж усього наративу. Як зауважує Jan Pedersen [32], переклад у мультимодальному середовищі, зокрема у відеоіграх, потребує «послідовної стилістичної політики», тобто усвідомленого дотримання певного рівня експресії, тону й жанрових очікувань протягом усієї гри [32, с. 94]. Ця політика передбачає створення уніфікованого стилістичного профілю, що поєднує естетику розробників із мовною системою цільової аудиторії. Саме її відсутність часто зумовлює фрагментарність локалізованого тексту – коли окремі діалоги звучать природно, але загальний стиль гри втрачає послідовність. Це особливо помітно у серіях із багатьма перекладачами: різниця у трактуванні іронії, соціолекту чи ритму призводить до «розшарування» персонажних голосів.

Зрештою, аналіз показує, що переклад стилістично маркованих елементів у локалізації відеоігор – це процес, який неможливо розглядати лише в межах традиційної перекладознавчої моделі. Він виходить за межі лінгвістичного рівня і включає когнітивно-психологічний аспект сприйняття. Як доводить Shoshana Blum-Kulka [5], будь-яка стилістична трансформація у перекладі – це не просто зміна форми, а зміна когнітивної перспективи, через яку читач сприймає емоційний світ тексту [5, с. 301]. У локалізації це означає, що стилістичне рішення перекладача формує не лише естетичний ефект, а й образ світу гри, доступний для

іншої культури. Тому помилки у стилі – надмірна нейтралізація, втрата алюзій, невдалий реєстр – ведуть не лише до втрати художньої вартості, а й до порушення цілісності ігрового досвіду. Перекладач фактично виступає співавтором, який має зберегти «емоційний каркас» гри, забезпечуючи водночас технічну точність і культурну природність.

Отже, підсумовуючи цю частину, можна стверджувати, що основними викликами перекладу стилістично маркованих елементів є: 1) неможливість прямого відтворення культурно зумовлених експресивних засобів; 2) прагматичні та інтерфейсні обмеження, що зменшують креативний потенціал тексту; 3) втрата ритмічної й інтонаційної структури при переході між мовами; 4) дисонанс між культурними нормами емоційної виразності. Ці проблеми зумовлюють потребу у стратегічному, концептуальному підході до локалізації, який буде розглянуто у наступному підпункті. Саме усвідомлення перекладачем власної ролі як інтерпретатора культури дозволяє перетворити локалізацію з технічної адаптації на акт міжкультурного співтворення.

Таким чином, розгляд проблем і особливостей перекладу стилістично маркованих елементів демонструє, що локалізація комп'ютерних ігор не може розглядатися як просте лінгвістичне перетворення. Вона є процесом культурного відтворення, який вимагає комплексного поєднання перекладацької компетентності, креативного мислення та глибокого розуміння цільової аудиторії. Адже переклад у мультимедійному контексті – це завжди вибір між точністю і залученням, тобто між буквальним відтворенням і створенням емоційної достовірності для нового споживача. У випадку відеоігор цей вибір набуває особливої ваги, адже гравець не лише читає текст, а й «живе» в ньому, реагує на нього емоційно, що робить кожен стилістичний елемент частиною інтерактивного досвіду. Перекладач повинен усвідомлювати, що стилістична помилка тут не просто порушує художній баланс, а здатна вплинути на сприйняття персонажа, розвиток сюжету чи навіть на внутрішню логіку світу гри.

У цьому контексті варто звернути увагу на концепцію «транскреації» (transcreation), яку активно розвивають сучасні дослідники локалізації.

Транскреація передбачає не адаптацію, а «творче переписування тексту» з урахуванням культурних, жанрових і технічних факторів. Саме такий підхід дозволяє зберегти стилістичну насиченість оригіналу, не порушуючи функціональних вимог локалізації. У перекладі *Baldur's Gate 3*, наприклад, можна простежити випадки успішної транскреації, коли експресивні вислови типу “*the gods aren't watching*” передано як „*Die Götter wenden sich ab*“ – фраза, що не калькує, але відтворює емоційну глибину і трагізм. Такий підхід підтверджує ефективність гібридної стратегії – поєднання функціональної еквівалентності із креативною інтерпретацією стилістичних шарів тексту. Перекладач, отже, постає не як «посередник», а як активний співтворець, який реконструює стилістичну індивідуальність оригіналу у межах іншої культури.

Важливою передумовою успішного подолання стилістичних викликів є також командна узгодженість у процесі локалізації. Оскільки сучасні проєкти передбачають участь декількох перекладачів, редакторів та тестувальників, саме узгодженість стилю гарантує цілісність ігрового світу. Локалізація є «колективним актом перекладу», у якому індивідуальна творчість має поєднуватися з редакційними стандартами. Без єдиного стилістичного глосарію й внутрішніх керівних принципів навіть найякісніші переклади можуть створити дисонанс між різними частинами гри – особливо в проєктах із розгалуженими сюжетними лініями, де один персонаж може говорити в десятках контекстів. Саме тому стилістична послідовність у локалізації є не технічним, а концептуальним завданням: вона забезпечує ідентичність ігрового всесвіту та впливає на його художню достовірність у свідомості гравця.

Ще одним аспектом, що заслуговує на детальний розгляд, є когнітивно-перцептивний вплив стилістичних трансформацій, тобто те, як зміна стилю у перекладі впливає на емоційне й інтелектуальне сприйняття гравця. В іграх, де наратив і персонажі створюють глибоке занурення, навіть дрібні стилістичні зміщення можуть змінити характер взаємодії користувача з історією. Як зазначає Tabakowska [41], переклад стилю – це завжди реконцептуалізація досвіду, оскільки кожна мова вибудовує власну систему когнітивних рамок [41, с. 91]. У контексті

локалізації це означає, що зміна інтонаційної або емоційної структури репліки здатна переналаштувати сприйняття сцени: те, що у вихідному тексті звучало як сарказм, у перекладі може зчитуватись як агресія або байдужість. Наприклад, у *Baldur's Gate 3* репліка “*Oh, you sweet fool*” у німецькій локалізації отримала варіант „*Du dummer Narr*“, який утратив ніжно-іронічний відтінок і набув грубої різкості. Така семантична зсувність демонструє, наскільки стилістична точність є не другорядною, а концептуальною категорією перекладу – вона формує психологічну достовірність світу гри.

Водночас, аналізуючи ці труднощі, варто розуміти, що не всі стилістичні втрати є негативними. Частина з них виконує адаптивну функцію, спрямовану на оптимізацію сприйняття тексту цільовою аудиторією. У сфері локалізації часто спрацьовує принцип «комунікативного компромісу» – усвідомленої поступки заради збереження ритму гри та легкості читання. Наприклад, складні англomовні метафори, побудовані на біблійних або міфологічних алюзіях, можуть бути замінені короткими, але більш емоційно прямими формулами. Така редукція спрощує структуру, але не обов'язково знижує естетичну цінність: вона перетворює складну символіку на зрозумілу образність. У цьому сенсі перекладач діє як когнітивний дизайнер, який оптимізує інтенсивність ігрового досвіду під очікування конкретної культури, зберігаючи при цьому функціональну глибину тексту.

Крім того, особливу складність становить питання інституційного контролю стилю, адже локалізаційні процеси у великих компаніях (наприклад, Larian Studios або FromSoftware) передбачають чітку внутрішню політику редагування. Як наголошує Mangiron [24], стиль у таких проєктах є не індивідуальним вибором перекладача, а результатом колективної редакційної моделі, що спрямована на створення глобально зрозумілого продукту [24, с. 88]. Це означає, що перекладач часто змушений обмежувати власну креативність, дотримуючись гайдлайнів, які регламентують ступінь формальності, використання гумору, гендерно-нейтральної мови чи етичних аспектів. У цьому контексті локалізація перетворюється на акт культурного посередництва між політикою видавця й очікуваннями гравців. Такі

рамки, з одного боку, стримують стилістичну свободу, але, з іншого – гарантують узгодженість і етичну прийнятність тексту для міжнародного ринку.

Нарешті, необхідно підкреслити, що всі ці аспекти – когнітивні, культурні, технічні та інституційні – не лише створюють проблемне поле перекладача, але й відкривають нові перспективи для розвитку перекладознавства як науки. Як підкреслює Baker [2], локалізація комп'ютерних ігор – це «лабораторія перекладацьких стратегій», у якій відпрацьовуються моделі, що потім впливають на інші типи міжкультурної комунікації [2, с. 210]. Переклад стилістично маркованих елементів у цьому сенсі стає не лише мистецтвом адаптації, але й способом моделювання культурного діалогу у цифрову епоху. Через такі тексти відбувається не просто передача смислів – формується взаємне пізнання культур, де перекладач стає творцем балансу між оригінальністю та універсальністю, між емоцією й ясністю.

Безперечно, для комплексного розуміння проблем перекладу стилістично маркованих елементів необхідно врахувати ще один важливий рівень – прагматично-функціональний, який визначає, як текст діє на гравця у процесі гри. У цьому сенсі локалізація виступає не лише як передача значення, а як управління сприйняттям. Як зазначає Reiss [36], у перекладі текст завжди виконує певну функцію – інформативну, експресивну або апелятивну – і лише усвідомлення домінантної функції дозволяє перекладачеві обрати адекватний стиль [36, с. 32]. Для комп'ютерних ігор ця триєдність набуває особливої динаміки: текст інформує (інструкції, опис предметів), емоційно впливає (діалоги, монологи) й стимулює дію (команди, рішення, квести). Кожна з цих функцій передбачає різну ступінь стилістичної насиченості. Невиправдане згладжування експресії в емоційних сценах або надмірна формалізація діалогів у розмовних контекстах призводять до порушення балансу між естетичною та ігровою логікою. Таким чином, стилістична точність у перекладі не є самоціллю – це спосіб підтримання цілісності функціонального дизайну тексту.

Не менш важливим є феномен мультимодальності, який принципово ускладнює роботу з художньо-стилістичними засобами. Як наголошує Pérez-

González [33], перекладач у мультимедійному середовищі має справу не лише зі словом, а з комплексом семіотичних кодів – зображенням, звуком, музикою, кольором [33, с. 102]. У цьому контексті будь-яке стилістичне рішення повинно узгоджуватись із візуальною атмосферою гри. Якщо візуальний ряд створює темну, епічну або сатиричну інтонацію, текст повинен резонувати з нею. Так, у німецькій локалізації *Dark Souls 3* деякі фрази, що в оригіналі містили біблійно-поетичну образність (“*the ash seeks embers*”), були замінені на „*die Asche sucht Glut*“, що формально точне, але втрачає семантичну глибину: слово *Glut* не відтворює метафізичного підтексту “*embers*” як «останнього вогню життя». Це свідчить, що стилістична редукція у перекладі впливає не лише на словесний рівень, а й на аудіовізуальну когерентність тексту, розриваючи єдність між словом і зображенням. Звідси випливає потреба у тісній співпраці перекладача з командою дизайнерів, акторів озвучення й редакторів, аби створити цілісний стилістичний простір гри.

Ще однією суттєвою проблемою є стилістичне навантаження термінології, особливо у жанрах, де технічні або магічні терміни поєднуються з художнім мовленням. Як наголошує Gambier [15], переклад фахових одиниць у художньому контексті – це завжди компроміс між точністю й експресивністю [15, с. 204]. У фантастичних і науково-фантастичних іграх (як *Mass Effect* чи *Cyberpunk 2077*) це особливо помітно: терміни типу “*quantum relays*”, “*dark energy fields*” або “*bio-augments*” несуть не лише інформаційне, а й стилістичне навантаження – вони формують атмосферу світу. У німецьких локалізаціях подібні одиниці часто перекладаються максимально точно („*Quantenrelais*“, „*dunkle Energie*“, „*Bio-Implantate*“), проте втрачають поетичну або футуристичну інтонацію, притаманну англійській лексиці. Як наслідок, ігровий світ стає лексично «чистішим», але стилістично менш виразним. Ця проблема демонструє, що перекладач має шукати баланс між термінологічною точністю і збереженням образності – створюючи естетично-функціональні неологізми, які підтримують атмосферу гри, а не лише передають технічні деталі.

Не менш показовим є й феномен локальної варіативності стилю, коли одна й та сама гра має декілька локалізацій для різних регіонів, наприклад, німецьку (DE), австрійську (AT) та швейцарську (CH) версії. Як зазначає Zabalbeascoa [68], перекладач у таких випадках стикається з проблемою внутрішньої культурної диверсифікації – необхідності адаптувати стиль під різні соціолінгвістичні норми [68, с. 66]. Для німецькомовного простору це особливо актуально, оскільки мовні реєстри, гумор та ідіоматика суттєво різняться між країнами. Те, що в Німеччині сприймається як нейтральний вираз, у Швейцарії може мати іронічний відтінок або звучати надто фамільярно. Тому створення універсальної німецької локалізації майже неможливе без втрат стилістичного забарвлення. Це змушує розробників або уніфікувати стиль до «загальнорегулярного стандарту», або створювати регіональні варіанти, що підвищує витрати, але забезпечує автентичність. Таким чином, стиль у локалізації стає не лише мовним, а й економічним параметром – питанням балансу між точністю, прийнятністю та ресурсами.

3.2 Стратегії і рекомендації щодо покращення стилістики в локалізації

Після окреслення ключових труднощів перекладу стилістично маркованих елементів постає необхідність визначити ефективні стратегії, що дозволяють зберегти художню виразність, культурну достовірність і емоційну цілісність локалізованого тексту. Як зазначає Hurtado Albir [58], якісний переклад є результатом поєднання когнітивної компетенції перекладача та усвідомленого вибору стратегій відповідно до функцій тексту [58, с. 180]. Отже, робота над стилістикою локалізації має базуватися не на механічному перенесенні форм, а на цілеспрямованій адаптації мовних засобів, яка враховує жанрову специфіку, очікування гравців і прагматичну роль кожного елемента. У цьому сенсі стратегія перекладача стає частиною загальної творчої концепції гри, а не лише технічним етапом.

Однією з базових стратегій, що довела свою ефективність, є функціонально-комунікативний підхід (*Skopos theory*), розроблений Hans J. Vermeer [66].

Відповідно до нього, переклад повинен відповідати меті (*Skopos*) у цільовій культурі, а не обов'язково відтворювати форму оригіналу [66, с. 45]. Для локалізації ігор це означає, що стилістичні рішення повинні виходити з функції сцени – викликати напруження, комічний ефект, співпереживання чи захоплення. Наприклад, при адаптації англійських саркастичних реплік до німецької мови доцільно застосовувати не прямий переклад, а прагматичну компенсацію: створення альтернативного вислову, який передає тон, а не структуру. Так, репліка “*Nice job, genius!*” може бути перекладена як „*Ganz toll gemacht, Einstein!*“, що зберігає іронію через культурно впізнавану алюзію. Цей підхід дозволяє зберігати стильовий ефект, навіть якщо формальна структура речення змінюється.

Іншою ефективною методикою є стратегія стилістичної еквівалентності. Вона передбачає створення аналогічного стилістичного ефекту в цільовій мові за допомогою різних мовних засобів. У практиці локалізації це означає, що перекладач має визначити, які саме стилістичні прийоми формують вплив оригіналу – наприклад, алітерація, еліпсис, просторіччя, метафора – і знайти відповідники, що викликають подібну реакцію. Наприклад, грубий і різкий тон персонажа можна передати через фрагментарний синтаксис або використання часток („*Na los, komm schon!*“), навіть якщо у вихідному тексті таких засобів немає. Такий підхід поєднує точність і креативність, дозволяючи локалізатору діяти як стилісту, а не лише перекладачеві.

Проте застосування цих стратегій вимагає усвідомлення культурної гнучкості аудиторії. Як зазначає House [20], якість перекладу визначається не лише лінгвістичними критеріями, а й соціально-прагматичною адекватністю – відповідністю тексту очікуванням цільової спільноти [20, с. 134]. Це означає, що навіть стилістично блискучий переклад може бути неуспішним, якщо порушує комунікативні норми або звучить «не по геймерськи». Отже, стратегічна мета перекладача полягає не у формальному копіюванні стилю, а у створенні такого мовного середовища, яке виглядає природним для гравця і водночас зберігає естетичну логіку оригіналу.

Продовжуючи розгляд стратегічних підходів, слід відзначити, що одним із ключових інструментів збереження стилістичної автентичності перекладу є емотивно-семантична компенсація. Як зазначає Baker [2], у перекладі емоційно забарвлених текстів часто неможливо відтворити всі смислові відтінки оригіналу, однак перекладач може компенсувати втрати за рахунок посилення експресії в інших частинах вислову [2, с. 95]. Цей принцип особливо актуальний у локалізації комп'ютерних ігор, де емоційна виразність тексту часто поєднується з динамікою сюжету. Наприклад, якщо в англійській версії персонаж говорить *“You really messed this up!”*, а прямий переклад німецькою (*„Du hast das wirklich vermässelt!“*) звучить занадто буденно, перекладач може підсилити емоційність через інтонаційно більш експресивний варіант *„Na toll, das hast du gründlich versaut!“*. Хоча цей варіант містить інше лексичне забарвлення, він відтворює оригінальний настрій – роздратування і сарказм. Таким чином, стратегія компенсації дозволяє зберегти емоційний ізохронізм між оригіналом і перекладом, забезпечуючи гравцеві аналогічний психологічний досвід.

Наступним напрямом стратегічного вдосконалення стилістики у локалізації комп'ютерних ігор є контроль стилістичної єдності тексту на всіх етапах – від первинного перекладу до фінального редагування та тестування. Як зазначає Mossor [26], редагування у сфері перекладу не є лише технічним процесом виправлення помилок, а когнітивно-комунікативною процедурою забезпечення стилістичної когерентності тексту [26, с. 54]. У практиці локалізації це означає, що перекладач, редактор і тестувальник мають спільно працювати над збереженням єдиного стилістичного ритму: послідовності мовних реєстрів, інтонаційного малюнку та тонального балансу. У великих проєктах це досягається завдяки використанню *style guides* – стилістичних посібників, які фіксують норми мовлення персонажів, ступінь формальності, допустимі варіанти перекладу жаргонізмів, табуованої лексики, гумору тощо. Такий підхід унеможливорює хаотичні стилістичні зсуви й гарантує єдність мовного тону навіть у проєктах, над якими працюють десятки перекладачів.

Крім того, важливим інструментом виступає багаторівневе редагування (*multi-layered editing*), що поєднує лінгвістичний, культурний і технічний контроль тексту. На думку Künzli [22], ефективна перевірка перекладу повинна охоплювати не лише граматичну правильність, а й прагматичну природність – тобто оцінку того, як фраза «звучить» у реальному контексті [22, с. 76]. У сфері локалізації це означає, що після початкового перекладу необхідно здійснювати кілька кіл редагування: первинне (змістове), стилістичне (тон, ритм, персонажна мова) і функціональне тестування (перевірка звучання у грі). Наприклад, у студіях Blizzard чи CD Projekt RED стилістичне редагування виконується окремими редакторами, які спеціалізуються на конкретних типах мовлення – діалогах, внутрішніх монологів, описах предметів тощо. Такий поділ праці дозволяє досягти максимальної автентичності голосів персонажів і гармонії між текстом та аудіовізуальним рядом.

Ще однією ефективною стратегією є використання технологічних інструментів контролю стилю – від глосаріїв до нейромережових систем постредагування. Як підкреслює Bowker [7], сучасні САТ-інструменти (Computer-Assisted Translation) дедалі частіше оснащуються модулями стилістичного аналізу, які дозволяють автоматично виявляти відхилення від заданого тону [7, с. 129]. Такі системи аналізують частотність певних лексичних моделей, структуру речень і ритм тексту, що дає змогу підтримувати стилістичну послідовність навіть у великих ігрових сценаріях із десятками тисяч рядків. Проте, як зауважує О’Нган [30], автоматичний контроль не може повністю замінити людську інтуїцію, оскільки емоційна семантика і іронічний підтекст часто виходять за межі алгоритмічного аналізу [30, с. 312]. Тому оптимальним є гібридний підхід, коли машинні засоби забезпечують формальну узгодженість, а людина – художню експресію.

У підсумку можна стверджувати, що поєднання методів ручного та автоматизованого редагування, структурована командна робота та постійний стильовий моніторинг формують інфраструктуру якості перекладу. Це не лише покращує естетичну складову гри, але й зміцнює репутацію локалізаційної

команди, адже стабільний стиль – ознака професіоналізму і довіри гравців до локалізованого продукту.

Продовжуючи аналіз стратегій покращення стилістики, слід звернути особливу увагу на роботу з персонажною мовою, оскільки саме вона формує емоційний тон і автентичність наративу. Мова персонажа – це не лише засіб комунікації, а форма ідентичності, через яку виявляється його внутрішній світ. Для перекладача це означає необхідність відтворити індивідуальний стиль мовлення кожного героя – ритм, словниковий запас, граматичні особливості, фразеологічні звички. У комп’ютерних іграх, де персонажі можуть належати до різних соціальних груп або фантастичних рас, стилістична індивідуалізація набуває ще більшого значення. Наприклад, у *Dragon Age: Origins* представники різних фракцій використовують власні мовні шаблони – урочисті, грубі чи поетичні. При перекладі німецькою важливо зберегти цей соціолінгвістичний контраст: персонажі з королівських родів можуть говорити у вишуканому, синтаксично розгорнутому стилі („*So sei es beschlossen.*“), тоді як найманці – короткими, рваними фразами („*Komm schon, mach hin!*“). Така стратегія забезпечує стилістичну поліфонію тексту й підтримує внутрішню логіку світу гри.

Паралельно з цим актуальним є питання перекладу гумору, іронії та гри слів, які становлять особливий виклик для локалізаторів. Гумор – це найменш придатний до передавання елемент тексту, оскільки його ефект базується на лінгвістичних, культурних і когнітивних факторах. У таких випадках ефективною вважається стратегія креативної компенсації – створення нового жарту, що викликає аналогічну реакцію, навіть якщо його структура повністю змінена. Наприклад, англійське „*I used to be an adventurer like you, then I took an arrow in the knee.*“ з гри *Skyrim* стало мемом завдяки ритміці та несподіваній розв’язці. У німецькому перекладі фраза „*Ich war mal Abenteurer, bis ich einen Pfeil ins Knie bekam.*“ звучить граматично точно, але не має того ж комічного ефекту. Тому локалізатори часто шукають альтернативи з іншим виражальним прийомом – наприклад, „*Ich war mal Held... bis mich das Knie verriet.*“, де вводиться елемент словесної гри. Така

адаптація не лише зберігає жарт, а й демонструє культурну гнучкість перекладача, який мислить у категоріях емоцій, а не лише слів.

Важливо також зазначити, що переклад гумору нерідко перетинається з питанням етичних і культурних обмежень. Як наголошує Zabalbeascoa [69], жарт, прийнятний у вихідній культурі, може сприйматися як образливий у цільовій [69, с. 98]. Саме тому перекладач має застосовувати стратегію м'якої нейтралізації – перетворення або часткове редагування жартів, що ґрунтуються на чутливих темах (гендер, релігія, раса). Проте важливо, щоб такий процес не зруйнував загальну стилістичну інтонацію сцени. Наприклад, якщо персонаж використовує грубуватий сарказм, перекладач може замінити неприпустимий вираз на емоційно рівноцінний, але культурно прийнятний. Це дозволяє зберегти іронічний настрій, не виходячи за межі соціально прийнятної комунікації. У цьому контексті роль перекладача нагадує роботу драматурга – він не лише відтворює текст, а й режисує його звучання, балансує між автентичністю та чутливістю аудиторії.

Проблема гумору й іронії органічно переходить у ще один аспект – роботу з діалектами та соціолектами, які становлять суттєву частину стилістичної ідентичності персонажів. Як доводить Federici [57], передача діалекту в перекладі вимагає функціональної еквівалентності соціального маркування, а не буквального відтворення фонетики [57, с. 74]. Це означає, що мета перекладача – не копіювати звучання, а створити аналогічний ефект соціальної дистанції або колориту. У німецьких локалізаціях часто використовуються регіональні підтони без прямої вказівки на географічний діалект – наприклад, легкі варіації граматики чи зменшувальні форми, які сигналізують про простонародність. У такий спосіб зберігається внутрішня соціальна динаміка тексту без ризику створення комічної «псевдорегіональності».

Продовжуючи логіку попереднього аналізу, слід окремо розглянути ще одну складну сферу стилістичної адаптації – передачу нецензурної, табуованої та експресивно-емоційної лексики, яка у відеоіграх часто виконує не просто шокову або епатажну функцію, а формує психологічний реалізм персонажів. Як зазначає Dore [33, с. 53], лайка й табуовані вислови у художньому тексті «не завжди

служать для образи – вони створюють афективну напругу, підкреслюють соціальний контекст і визначають міжособистісну дистанцію» [53, с. 188]. У перекладі це ставить перекладача перед дилемою: зберегти експресивність оригіналу чи адаптувати її до соціокультурних норм цільової аудиторії. У німецьких локалізаціях ця проблема особливо гостра, адже стандарти мовної етики там вищі, ніж у багатьох англomовних країнах. Тому застосовується стратегія пом'якшеної компенсації, коли грубі слова замінюють менш різкими, але все ще емоційно насиченими виразами. Наприклад, англійське “*Damn it!*” може бути перекладене як „*Verdammt!*“ або „*Mist!*“, що передає фрустрацію, не виходячи за межі соціальної прийнятності. Такий підхід дозволяє зберегти темперамент мовлення без надмірного порушення культурних норм.

Водночас у деяких випадках цензурна нейтралізація може призвести до втрати стилістичного ефекту. Як зазначає Fernández-Domínguez [56], надмірне «очищення» мови руйнує характер персонажів, особливо коли лайка є частиною їхньої мовної ідентичності [56, с. 112]. У таких випадках доцільно застосовувати контекстуальну компенсацію: якщо прямий переклад грубого вислову неможливий, можна підсилити інтонацію або ритм репліки, щоб передати агресивність через синтаксис чи порядок слів. Наприклад, фраза “*You bloody idiot!*” може бути перетворена на „*Verdammt, was hast du getan?!*“, де лайливий елемент передано не конкретним словом, а структурною напругою. Такий підхід дозволяє передати психологічну температуру сцени без вульгаризації. Цей баланс між змістовною точністю й етичними межами є центральною ознакою професійної локалізації: він демонструє, що перекладач усвідомлює соціальні функції емоційної лексики, а не лише її поверхневу експресію.

Окрім цього, актуальною стає стратегія соціолінгвістичного диференціювання нецензурної лексики, яка передбачає градацію грубості залежно від контексту, статусу персонажа та ситуації. У якісному перекладі лайка має «контрольований вплив» – вона повинна викликати реакцію, але не дисонанс. Наприклад, коли в англійському оригіналі головний антагоніст говорить “*You worthless piece of shit!*”, у німецькому варіанті допустимим буде „*Du wertloser*

Drecksack!“, що зберігає агресивний тон, але уникає надмірно шокуючої вульгарності. Водночас для другорядних персонажів чи комічних ситуацій лайка може бути пом'якшена або замінена на жартівливі інтер'єкції („*Verdammt nochmal!*“, „*Zum Donnerwetter!*“), що підтримують емоційний колорит сцени, не виходячи за рамки рейтингових обмежень гри. Таким чином, перекладач має діяти не за принципом цензора, а як стиліст – точно дозуючи інтенсивність емоційного впливу, щоб кожна репліка відповідала художній логіці персонажа.

Варто також наголосити, що переклад експресивно забарвленої мови вимагає не лише філологічної, а й психолінгвістичної компетентності. Емоційне забарвлення лексики тісно пов'язане з когнітивними механізмами сприйняття – слова активують різні зони мозку залежно від культурної належності мовця. Це означає, що емоційна сила слів у перекладі не завжди є симетричною: наприклад, німецьке „*Scheiße*“ сприймається менш образливо, ніж англійське „*shit*“, хоча формально вони еквівалентні. Відповідно, перекладач повинен враховувати емоційну шкалу лексем у кожній культурі, добираючи вирази, які викликають аналогічний рівень афективного відгуку. Саме це точне калібрування емоційного тону є запорукою того, що локалізація залишатиметься не лише точним перекладом, а й справжнім емоційним дубляжем культури.

В умовах глобалізованого геймінгового ринку ефективного покращення стилістики перекладу вже неможливе без командної взаємодії між перекладачами, редакторами, розробниками, тестувальниками та гравцями. Як наголошує О'Бrien [28], сучасна локалізація перетворюється на екосистему колаборативного перекладу, де якість тексту формується не одноосібно, а в результаті спільного циклу редагувань, зворотного зв'язку та контекстуального тестування [28, с. 284]. У цій системі перекладач виступає не просто мовним посередником, а повноцінним членом креативної команди, який бере участь у формуванні стилю гри. Наприклад, під час розробки таких проєктів, як *The Witcher 3* чи *Horizon Forbidden West*, локалізатори консультуються з наративними дизайнерами, щоб зрозуміти мотивацію персонажів, внутрішню логіку світу, соціальну динаміку та стилістичний колорит. Завдяки цьому переклад виходить за межі «мовної заміни»

і стає актом спільного естетичного проєктування, що дозволяє максимально наблизити локалізований текст до оригінальної інтенції авторів.

Одним із найефективніших інструментів такої співпраці є контекстуальне тестування перекладу в процесі гри (*in-context review*). Як підкреслює Dunne [55], будь-який стилістично складний текст повинен оцінюватися не у відриві від ігрового процесу, а в безпосередньому візуально-аудіальному контексті, адже лише тоді можливо перевірити, чи узгоджуються ритм, інтонація та настрої перекладених реплік із візуальним рядом [55, с. 119]. У ході таких перевірок редактори часто виявляють випадки, коли граматично правильна, але стилістично «глуха» репліка спотворює сцену. Наприклад, нейтральне „*Bleib ruhig.*“ у сцені паніки може бути замінено на більш експресивне „*Reiß dich zusammen!*“ або „*Jetzt nicht ausrasten!*“, що зберігає темп і емоційний тиск моменту. Таким чином, контекстуальне тестування стає ключовим етапом практичної стилістичної гармонізації – воно перетворює переклад з тексту на живу драматургічну структуру.

Удосконалення стилістики локалізації також неможливе без зворотного зв'язку від гравців, який виступає своєрідним індикатором емоційної автентичності перекладу. Як зазначає Mangiron [60], у сучасній індустрії саме геймерська спільнота стає «неформальним рецензентом» перекладацьких рішень [60, с. 64]. Через форуми, фанатські обговорення чи соцмережі користувачі активно висловлюють реакцію на стильові відхилення – від надмірної формальності до невдалого гумору. Провідні студії дедалі частіше враховують цей фідбек у подальших патчах: наприклад, після скарг користувачів на надто «стерильний» переклад реплік у *Cyberpunk 2077* компанія CD Projekt RED внесла низку стилістичних змін у німецьку та французьку локалізації, щоб повернути героям природність і сленгову живість. Таким чином, зворотний зв'язок аудиторії стає частиною циклу адаптивного редагування стилю, який наближає переклад до ідеальної моделі – коли він не просто зрозумілий, а резонує емоційно.

Важливо підкреслити, що колаборативна робота над стилістикою не лише підвищує якість перекладу, а й формує нову етику локалізації, де перекладач

виступає співтворцем і відповідальним учасником культурного діалогу. Як зауважує Cronin [10], у цифрову епоху переклад стає актом етичної екології – він створює простір взаємоповаги між культурами, у якому стиль є не просто засобом вираження, а знаком довіри [10, с. 142]. Відповідно, стратегія покращення стилістики в локалізації полягає не лише у вдосконаленні мовних рішень, а у вихованні перекладацької свідомості, орієнтованої на відповідальне відтворення культурних смислів. Це означає, що майбутнє якісної локалізації полягає не в автоматизації, а у спільній культурній рефлексії – у гармонії між автором, перекладачем, гравцем і світом, який вони разом створюють мовою.

Переходячи до узагальнення, доцільно підкреслити, що ефективна стратегія покращення стилістики у локалізації комп'ютерних ігор має бути комплексною, багаторівневою і поєднувати лінгвістичні, когнітивні, технічні та етичні компоненти. Перекладач у цифровому середовищі має діяти як медіатор між системами смислу, постійно балансує між точністю й емоційною автентичністю. Це означає, що робота над стилістикою не може зводитися до одномоментного редагування – вона вимагає постійного циклу аналізу, тестування, зворотного зв'язку та вдосконалення. З урахуванням проаналізованих тенденцій можна виокремити кілька ключових стратегічних напрямів, які формують сучасний підхід до стилістичного вдосконалення локалізації.

По-перше, необхідно розвивати у перекладачів емотивно-когнітивну компетентність, тобто здатність відчувати не лише лексичне, а й емоційне навантаження вислову. За спостереженнями Tabakowska [65], переклад художньо-стилістичних структур є актом когнітивного моделювання досвіду, а не простим пошуком еквівалентів [65, с. 67]. Для перекладача ігор це означає, що він має усвідомлювати, які емоції викликає фраза, яким є її ритм, сила звучання, психологічна глибина. Практичним інструментом для розвитку цієї компетентності є створення емоційно-контекстних профілів персонажів – таблиць, де вказуються типові мовні реакції героїв, їхній рівень експресії, домінантні емоційні патерни. Така робота дозволяє уникати механічності та забезпечує природність діалогів,

особливо у складних наративних проєктах на кшталт *Baldur's Gate 3* чи *The Last of Us Part II*.

По-друге, важливо впроваджувати модульну систему редагування стилю, де кожен етап перекладу супроводжується фаховим аналізом тональності, мовного ритму та культурної адекватності. Як зазначає Schäffner [37], лише постійний рефлексивний контроль дозволяє підтримувати цілісність стилю у великих текстах [37, с. 201]. Це означає, що локалізаційна команда має не лише перевіряти точність перекладу, а й системно оцінювати «тон гри» – чи відповідає стиль сцен загальному емоційному коду, чи узгоджуються діалоги між собою, чи витримано логіку голосів персонажів. Для цього доцільно створювати стилістичні аудити – періодичні внутрішні перевірки локалізації з фокусом на інтонаційній та жанровій гармонії тексту.

По-третє, стратегічно важливою є інституціоналізація міждисциплінарної співпраці, тобто створення постійних каналів комунікації між перекладачами, сценаристами, лінгвістами, психологами та звукорежисерами. Як підкреслює Jiménez-Crespo [59], локалізація ігор – це не лише переклад, а інтермедійний дизайн, у якому кожне слово має візуальний і звуковий вимір [59, с. 155]. Тому будь-яке стилістичне рішення має прийматися колегіально, з урахуванням художніх і технічних обмежень. Ця стратегія не лише підвищує якість перекладу, а й зміцнює його внутрішню логіку – коли стиль стає частиною естетичного задуму, а не випадковим результатом мовного підбору.

Окрім цих напрямів, важливою тенденцією стає професійна стандартизація якості локалізації, яка має включати розробку спеціалізованих *style guides* з прикладами типових стилістичних рішень, діалектних адаптацій, гумористичних прийомів та етичних обмежень. Як доводить Рум [35], стандартизація не обмежує творчість перекладача, а створює рамку для послідовності, у межах якої народжується якість [35, с. 188]. У результаті локалізація перестає бути «сліпим перекладом» і набуває статусу структурованої творчої практики, що поєднує естетику, технологію та міжкультурну відповідальність.

Висновки до третього розділу

Локалізація стилістично маркованих елементів у комп'ютерних іграх є однією з найскладніших і найдинамічніших ділянок сучасного перекладознавства. Вона охоплює не лише лінгвістичний, а й культурно-прагматичний, емоційний та естетичний виміри. Мультиmodalний характер ігрового тексту (слово, зображення, звук) перетворює перекладача з «мовного посередника» на інтермедійного інтерпретатора, який відтворює цілісну систему стилістичних сигналів і фактично створює новий дискурс у цільовій культурі [58]. Саме тому стилістичні рішення у локалізації визначають емоційне обличчя гри для гравця.

Основні труднощі перекладу зумовлені не лише мовними, а й культурними відмінностями, різними жанровими традиціями та моделями сприйняття. Німецька традиція схиляється до структурності й раціоналізації, англomовна – до більшої емоційності й ритмічної варіативності, що може спричиняти стилістичні втрати без компенсаторних чи адаптивних стратегій. Водночас саме локалізація створює простір для синтезу культур, у якому слова, інтонації й культурні відсилання формують нову естетичну цілісність. Стилiстика в цьому контексті виступає «емоційним мостом» між світом автора та гравця.

Успішна локалізація стилістично складних ігор можлива лише за умови системного, поетапного підходу: аналіз, адаптація, колаборація, тестування реценції. Практика показує, що залучення перекладачів до розробки діалогів, контекстного тестування й взаємодії з наративними дизайнерами істотно підвищує стилістичну узгодженість продукту. Це підтверджує тезу Mangiron [24] про те, що локалізація є частиною створення тексту, а не «післямовою» до нього. У такій моделі перекладач постає архітектором комунікативного досвіду.

Теоретичною основою ефективних рішень стає поєднання функціонально-комунікативних та культурно орієнтованих підходів. Скопос теорія Ганса Фермеєра орієнтує переклад на досягнення цільового ефекту, а не лише на відтворення форми, що особливо важливо для емоційної дії тексту. Використання емотивної компенсації, культурної адаптації, прагматичної еквівалентності та

контекстуального редагування формує систему динамічного управління стилем. Як зазначає Schäffner [37], у цьому випадку переклад перетворюється на медіацію досвіду, а не просте перенесення змісту.

Стилістика в локалізації перестає бути другорядним чинником і перетворюється на ключовий критерій якості: від неї залежить природність діалогів, переконливість персонажів і глибина емоційного занурення. Перекладачеві доводиться мислити не лише як філологу, а й як драматургу, режисеру й культурному аналітику. Локалізація постає міждисциплінарним феноменом на перетині лінгвістики, культурології, психології сприйняття й технологічного дизайну та, за Bernal-Merino [4], постає радше «перекладом досвіду гри», ніж простим перенесенням тексту.

Професійна компетентність перекладача в геймінгу включає когнітивно-емоційну чутливість, інтермодальне мислення та вміння розпізнавати й відтворювати стилістичні патерни в іншій культурі. У добу цифрової комунікації переклад дедалі більше набуває рис культурного «реміксу», де важливо не копіювати, а заново створювати художній ефект. Перспективними напрямками подальших досліджень є створення корпусів локалізованих текстів, аналіз рецепції серед гравців і кількісне вивчення стилістичних зрушень, що перетворює локалізацію на лабораторію сучасної мовної творчості [64].

Отже, розробка стратегій перекладу стилістично маркованих елементів у локалізації комп'ютерних ігор має як прикладне, так і теоретичне значення для перекладознавства. У цифровому середовищі переклад перетворюється з технічної операції на форму інтеркультурного моделювання змістів, де мовна творчість поєднується з технологічною точністю й етичною відповідальністю. Переклад мультимодального та інтерактивного контенту має власну поетику взаємодії, у межах якої перекладач виступає співтворцем ігрового світу. У цьому сенсі локалізація комп'ютерних ігор може розглядатися як нова форма культурної дипломатії, що через мову й стиль вибудовує простір діалогу між культурами, технологіями та аудиторіями.

ВИСНОВКИ

У межах магістерського дослідження було здійснено всебічний аналіз стилістичних характеристик контенту комп'ютерних ігор *Baldur's Gate 3*, *Dark Souls 3* та *Mass Effect*, а також закономірностей їх локалізації німецькою мовою порівняно з англійськими та українськими версіями. Узагальнені результати засвідчили, що стилістично марковані елементи ігрового дискурсу становлять один із найскладніших компонентів процесу локалізації. Вони визначають світобудівну логіку, емоційний фон, характеристикацію персонажів і забезпечують занурення гравця у специфічний художній та культурний простір. Тому робота з такими елементами потребує не буквального перекладу, а глибокого стилістичного переосмислення, адаптації та творчого застосування перекладацьких стратегій.

Змістовий аналіз довів, що тексти відеоігор формують багаторівневу семіотичну систему, де діалоги, описи предметів, фрагменти лору, коментарі оповідача та інструктивні елементи інтерфейсу виконують комплексну стилістичну й прагматичну функцію. Німецькі локалізації досліджених ігор засвідчили застосування низки характерних підходів. Серед них – функціонально-стилістична транспозиція, яка дозволяє зберегти емоційний ефект висловлювання, навіть якщо перекладені репліки мають іншу структуру; культурно мотивована адаптація, що забезпечує природність тексту в межах німецької мовної традиції; а також транскреативні рішення, спрямовані на відтворення характеру персонажів і тональності сцени в більш відповідний для німецької мови спосіб. Стратегічно важливим виявилось і дотримання інтерфейсної лаконічності та термінологічної узгодженості, адже ігровий текст повинен бути не лише стильовим, а й функціонально зручним для користувача.

Порівняльний аналіз трьох ігор виявив суттєві відмінності у стилістичних домінантах кожного всесвіту. *Baldur's Gate 3* поєднує розмовність із фентезійною архаїкою, що зумовлює необхідність передачі природності усного мовлення поряд із збереженням жанрової стилістики. *Dark Souls 3* характеризується високим, урочистим та міфологізованим регістром, який у німецькій локалізації нерідко підсилюється через уживання складних композитів та архаїчних лексичних форм.

Mass Effect, навпаки, тяжіє до технічної точності й стандартизованої наукової термінології, що накладає жорсткі вимоги до однозначності та логічної послідовності перекладу. Така різноспрямованість стилістичних моделей дозволила визначити, що універсальні перекладацькі стратегії можуть бути ефективними лише за умови гнучкого варіювання відповідно до жанрових і сюжетних особливостей гри.

Отримані результати підтверджують, що локалізація стилістично маркованого контенту – це не механічний переклад тексту, а комплексний процес реконструювання художнього, емоційного та ігрового вимірів твору. Ефективність локалізації значною мірою визначається тим, наскільки переклад відтворює стильову домінанту оригіналу, зберігає характер персонажа, забезпечує прагматичну точність інформації та узгоджується з культурними нормами цільової аудиторії. Саме це робить стилістику одним із ключових показників якості локалізації відеоігор і визначає практичну цінність дослідження.

Наукова новизна роботи полягає у комплексному підході до вивчення стилістичних аспектів локалізації та систематизації перекладацьких стратегій, що застосовуються у сучасних мультимедійних продуктах. Практичне значення отриманих результатів полягає у можливості використання їх у подальших наукових дослідженнях, у розробці програм для підготовки перекладачів мультимедійного контенту та в удосконаленні професійних підходів до локалізації ігор. Описані у роботі підходи й висновки можуть стати підґрунтям для розширення методології транскреації, дослідження емоційної локалізації та поглиблення вивчення міжмовної стилістичної адаптації в інтерактивному середовищі.

Таким чином, проведене дослідження підтверджує актуальність і перспективність вивчення стилістичних аспектів локалізації комп'ютерних ігор та демонструє, що якісна локалізація є не лише технічним, а й творчим процесом, здатним впливати на сприйняття ігрового світу та рівень занурення гравця у нього.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Attardo S. *The Linguistics of Humor: An Introduction*. Oxford : Oxford University Press, 2020. 465 S.
2. Baker M. *In Other Words: A Coursebook on Translation*. 3rd ed. London ; New York : Routledge, 2018. 390 S.
3. Bednarek M. *Language and Emotion: Principles and Parameters*. Cambridge : Cambridge University Press, 2018.
4. Bernal-Merino M. Á. *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. Abingdon ; New York : Routledge, 2015. 302 S.
5. Blum-Kulka S. *Shifts of Cohesion and Coherence in Translation*. In: Venuti L. (Ed.). *The Translation Studies Reader*. London ; New York : Routledge, 2000. 524 S.
6. Boase-Beier J. *Stylistics and the Translation of Literature*. London ; New York : Routledge, 2014. 176 S.
7. Bowker L. *Machine Translation and Post-Editing: The Road Ahead*. 2020.
8. Chaume F. *Audiovisual Translation: Dubbing*. Manchester : St. Jerome, 2012.
9. Cronin M. *Translation in the Digital Age*. Abingdon ; New York : Routledge, 2013. 176 S.
10. Cronin M. *Eco-Translation: Translation and Ecology in the Age of the Anthropocene*. Abingdon ; New York : Routledge, 2017. 188 S.
11. Delabastita D. *Wordplay and Translation: Essays on Punning and Translation*. Abingdon ; New York : Routledge, 2016. 304 S.
12. Díaz Cintas J. *Audiovisual Translation in a Global Context*. Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2015. 291 S.
13. Federici F. M., O'Brien S. *Translating in the Digital Age*. 2020.
14. Gambier Y. *Audiovisual Translation: Theoretical and Methodological Challenges*. 2018.
15. Gambier Y., van Doorslaer L. *Handbook of Translation Studies*. Vol. 4. Amsterdam ; Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2019.

16. Gambier Y., van Doorslaer L. *The Routledge Handbook of Translation Studies and Linguistics*. 1st ed. Abingdon ; New York : Routledge, 2020. 468 S.
17. Hatim B., Mason I. *The Translator as Communicator*. London ; New York : Routledge, 1997. 256 S.
18. Hermans T. *The Conference of the Tongues*. Routledge, 2007. 192 S.
19. Hermans T. *Translation in Systems: Descriptive and System-oriented Approaches*. 2019.
20. House J. *Translation Quality Assessment: Past and Present*. Routledge, 2015. 170 S.
21. Jiménez-Crespo M. A., Perrino S. *Translation and New Technologies: Applied Research in Translation Studies*. 2021.
22. Künzli A. *Translation Revision: A Study of Quality Assurance*. Routledge, 2019.
23. Lefevere A. *Translation, Rewriting and the Manipulation of Literary Fame*. 2016.
24. Mangiron C. *Video Games as Cultural Translation*. 2021.
25. Mangiron C., O'Hagan M. *Game Localization: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*. *The Journal of Specialised Translation*. Routledge, 2006. No. 6.
26. Mossop B. *Revising and Editing for Translators*. 4th ed. 2020.
27. Nord C. *Translating as a Purposeful Activity: Functionalist Approaches Explained*. Routledge, 1997. 154 S.
28. O'Brien S. *The Routledge Handbook of Translation and Technology*. 2019. 556 S.
29. O'Hagan M. *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Routledge, 2013.
30. O'Hagan M. *The Routledge Encyclopedia of Translation and Technology*. Routledge, 2022. 834 S.
31. O'Hagan M., Mangiron C. *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. 2013. 386 S.

32. Pedersen J. Game Localization and Audiovisual Translation. In: Gambier Y., van Doorslaer L. (Eds.). *Handbook of Translation Studies*. Vol. 3. Routledge, 2017.
33. Pérez-González L. *Audiovisual Translation: Theories, Methods and Issues*. 2014. 376 S.
34. Pöchhacker F. *Introducing Interpreting Studies*. 2nd ed. Routledge, 2016. 280 S.
35. Pym A. *Exploring Translation Theories*. 2nd ed. 2014. 192 S.
36. Reiss K. *Translation Criticism: The Potentials & Limitations*. Routledge, 2000. 127 S.
37. Schäffner C. Functionalist Approaches to Translation. In: Gambier Y., van Doorslaer L. (Eds.) *Handbook of Translation Studies*. Vol. 1. Amsterdam ; Philadelphia : John Benjamins, 2010. 468 S.
38. Schäffner C. Politics and Translation. In: Kuhiwczak P., Littau K. (Eds.) *A Companion to Translation Studies*. Clevedon : Multilingual Matters, 2007. 181 S.
39. Serralta A., Bernal-Merino M. Á. *Transcreation in the Age of Digital Media*. (не верифіковано як окреме видання 2020 з такою назвою; найближчий релевантний збірник:) *New Perspectives in Media Translation: Transcreation in the Digital Age*. Cham : Springer, 2024. 325 S.
40. Susam-Sarajeva Ş. *Translation and Popular Culture: Cultural Transactions in the Global Market*. (не вдалося верифікувати як окрему книгу; потрібні вихідні дані/ISBN)
41. Tabakowska E. *Cognitive Linguistics and Poetics of Translation*. Tübingen : Gunter Narr Verlag, 1993. 146 S.
42. Venuti L. *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. 1st ed. London ; New York : Routledge, 2017. 344 S.
43. Mangiron C., O'Hagan M. *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam ; Philadelphia : John Benjamins, 2013. 386 S.
44. O'Hagan M., Mangiron C. *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam ; Philadelphia : John Benjamins, 2013. 386 S.

45. Pérez-González L. Audiovisual Translation: Theories, Methods and Issues. London ; New York : Routledge, 2014. 356 S.
46. O'Sullivan C. Translating Popular Film. Basingstoke : Palgrave Macmillan, 2011. 243 S.
47. Chaume F. Audiovisual Translation: Dubbing. London ; New York : Routledge, 2020. 228 S.
48. Chaume F. Audiovisual Translation: Dubbing and synchronization. 2020.
49. Yuste Frías J. Emotional translation and localization of video games. *Journal of Audiovisual Translation*, 2017. Vol. 1, No. 1
50. Susam-Sarajeva Ş. Emotion and translation. In: Harding S.-A., Carbonell Cortés O. (Eds.) *The Routledge Handbook of Translation and Culture*. London ; New York : Routledge, 2018/2020. 656 S.
51. Bernal-Merino M. Á. Translation and localisation in video games: Making entertainment software global. 2nd ed. Routledge, 2021. 302 S.
52. Cronin M. Translation in the digital age: New perspectives. 2022.
53. McEnery T. Swearing in English: Bad Language, Purity and Power from 1586 to the Present. London ; New York : Routledge, 2006 (перевид.). 304 S.
54. Dybiec-Gajer J. The translator as a perceiver: Translation and contextual interpretation. 2018.
55. Dunne K. J. Game localization: Translating for the global gaming industry. 2018.
56. Fernández-Domínguez J. Taboo language and translation: A sociolinguistic approach. 2021.
57. Federici F. M. Translating dialects and languages of minorities: Challenges and solutions. 2019.
58. Hurtado Albir A. Translation and translation competence. 2017
59. Jiménez-Crespo M. A. Translation and localization: From theory to practice. 2020.
60. Mangiron C. Game localization research and practice. 2021
61. Nida E. A. Toward a science of translating. 2003.

62. Pavlenko A. The bilingual mind and what it tells us about language and thought. Routledge, 2017. 382 S. (залишаю за вашим записом; за потреби звірю по ISBN)
63. Remael A. Audiovisual Translation – Research and Use. Berlin : Peter Lang, 2019.
64. Saldanha G. Routledge encyclopedia of translation studies. Routledge, 2021. 900 S. (залишаю за вашим записом; за потреби звірю по ISBN)
65. Tabakowska E. Cognitive linguistics and poetics of translation. Tübingen : Gunter Narr Verlag, 1993. 146 S.
66. Vermeer H. J. Groundwork for a general theory of translation. 1989.
67. Whitman-Linsen C. Through the Dubbing Glass: The Synchronization of American Motion Pictures into German, French and Spanish. Frankfurt am Main ; New York : Peter Lang, 1992. 341 S.
68. Zabalbeascoa P. Translating humor and cultural references in multilingual contexts. Routledge, 2019.
69. Zabalbeascoa P. Humor and translation: Understanding the limits of translatability. Routledge, 2020.
70. Simpson P. Stylistics: A Resource Book for Students. 2nd ed. Abingdon : Routledge (Taylor & Francis), 2014. 332 S.
71. Богдан О. Д., Богдан Ю. Б. Перекладацькі труднощі в україномовній локалізації “Baldur’s Gate 3”. Іноземні мови у сучасному комунікативному просторі : матеріали XVI Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції (17–18 квітня 2025 р., м. Херсон). Херсон, Хмельницький : Херсонський національний технічний університет, 2025. С. 99–102.
72. Косов А. В., Хан О. Г. Локалізація відеоігор українською мовою: сучасний стан, проблеми, перспективи. Іноземні мови у сучасному комунікативному просторі : матеріали XVI Всеукраїнської студентської науково-практичної конференції (17–18 квітня 2025 р., м. Херсон). Херсон, Хмельницький : Херсонський національний технічний університет, 2025. С. 120–121.

73. Каневська О. Б., Білий І. В. Локалізація в контексті ігрової індустрії та перекладацької діяльності. Вчені записки Таврійського національного університету імені В. І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика. Київ : Видавничий дім «Гельветика», 2024. Том 35 (74), № 4. Частина 1. С. 71–76.
74. Єльцова С. С., Алаєва Л. С. Локалізація комп'ютерних відеоігор. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія. 2019. № 43, том 4. С. 60–63.
75. Гнатенко Д., Венгер Ю., Дружина Т. Особливості перекладу англomовних комп'ютерних мультимедійних відеоігор. Науковий вісник ПНПУ ім. К. Д. Ушинського. 2020. № 31. С. 66–83.
76. Домаренко М. В., Панова А. О. Особливості перекладу власних назв методом калькування у відеогрі “Dota Underlords”. Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія. 2021. № 51, том 3. С. 29–31.
77. Шаламай А. Функціонування комунікативних одиниць у внутрішньому тексті відеоігор. *Studia Philologica*. 2024. № 1 (22). С. 215–226.