

в соціально-культурному середовищі, спрямована на забезпечення умов для засвоєння учнями духовних цінностей, що зумовлюється унікальністю художньої літератури як мистецтва слова, її винятковим місцем у духовному житті людства. Вивчення зарубіжної літератури зменшує дистанції між інокультурними творами та сучасними читачами, сприяє формуванню кваліфікованого читача з аргументованою і критичною оцінкою прочитаного. Робота з перекладними творами на уроках зарубіжної літератури збагачує культурний рівень школярів, вчить їх уважно ставитися до художнього слова.

Література

1. Жадько В. А. Духовне єднання народів засобами перекладної літератури. *Філософсько-гуманітарні читання*. 2017. №4. С.22–29.
2. Кравченко С. Художній переклад як діалог культур: семантично-експресивна співвідносність лексичних еквівалентів у польських перекладах української поезії (на матеріалі часопису «*Biuletyn Polsko-Ukraiński*»). *Філологічні науки. Літературознавство*. 2013. № 3. С. 57–63.
3. Сивокінь Г. У вимірах сприймання. Теоретичні проблеми художньої літератури, її історії та функції. К.: Фенікс, 2006. 304 с.
4. Франко І. Твори в 20-ти томах. Т. 16. К. : Держлітвидав України, 1955. С. 397.
5. Чередниченко О.І. Про мову і переклад. К.: Либідь, 2007. 248 с.

Назар Кравченко, Олександр Мацегора

здобувачі другого (магістерського) рівня вищої освіти
Науковий керівник: кандидатка філологічних наук, доцентка

Ірина Литвин

Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького
(Черкаси, Україна)

ПЕРЕКЛАДАЦЬКІ ПРИЙОМИ УКРАЇНСЬКОЇ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ФЕНТЕЗІЙНОЇ РОЛЬОВОЇ ВІДЕОГРИ «BALDUR'S GATE III»

Питання локалізації відеоігор є **актуальним**, оскільки відеоігрова індустрія швидко розвивається, а разом із цим з'являється потреба створення локалізацій іншими мовами в інтересах ігрного бізнесу. Оскільки від якості локалізації може залежати враження гравця від гри й успішність її продажу, цю тему варто розглянути глибше. Питання локалізації, процесу, що включає переклад тексту, адаптацію графіки, дотримання правових норм і вимог цільового ринку [4, р.8] і враховує культурні особливості адресата, досліджували відомі дослідники й експерти у сфері локалізації відеоігор: Г. М. Чендлер, К. Мангірон, М. О'Гаган, М. А. Бернал-Мерино, Р. Ганівуд й інші. Однак українська локалізація відеоігор є малодослідженою.

Мета. У цій розвідці розглянемо кілька ілюстрацій української локалізації англomовної відеогри «Baldur's Gate III», зокрема переклад тексту.

«Elf. With ethereal countenances and long lifespans, elves are at home with nature's power, flourishing in light and dark alike» // «Ельфи. Завдяки дивовижному самовладанню й тривалому часу життя ельфи живуть у гармонії з природою як під світлом, так і в темряві».

У цьому фрагменті фразеологізм *to be at home* – «To be very comfortable or proficient in a particular area» [8] – перекладено вільною сполукою *жити в гармонії*, що влучно розкриває значення фрази, не порушуючи зміст тексту гри.

«Human. The most common face in Faerûn, humans are known for their tenacity, creativity, and endless capacity for growth» // «Люди. Найбільш поширена раса у Фейруні – люди. Вони відомі своєю затаїтістю, вигадливістю і нескінченими можливостями розвитку».

У цьому фрагменті перекладачі вдалися до гіперонімізації: англійське слово *face* – «the front of the head, where the eyes, nose, and mouth are» [3] (досл. обличчя) перекладено більш загальним терміном *раса* – «антр. Велика група осіб, що мають спільне походження і ряд характерних спільних фізичних особливостей, набутих у процесі історичного розвитку під впливом природних і соціальних умов існування» [1]. На нашу думку, трансформація є доцільною, оскільки вона чудово передає сенс висловлювання у контексті фентезі.

«Githyanki. With a ruthlessness borne from mind flayer enslavement, githyanki ride the Astral Sea atop red dragons, bringing their silver swords and psionic might to bear against any trace of the illithid menace» // «Гітьянки. Гітьянки – неперевершені воїни з астрального виміру, відомі своїми срібними клинками й прирученими червоними драконами. Вони прагнуть цілковитого знищення мізкожерів, чия імперія тисячоліттями тримала гітьянки в рабстві».

Дуже вдало, на нашу думку, перекладено назву істот, представлену англійською словосполукою *mind flayer* (досл. «здирач розуму»), вмотивованим композитом *мізкожер*, з огляду на те, що ці фентезійні створіння дійсно живляться мізками розумних істот.

Таким чином, розглянуті нами перекладацькі прийоми в українській локалізації фентезійної рольової відеогри «Baldur's Gate III» доволі вдалі.

Перспективним є подальше вивчення перекладацьких прийомів в українській локалізації англomовної фентезійної рольової відеогри «Baldur's Gate III» для визначення оцінки якості українського перекладу цієї гри.

Література

1. Горох – українські словники. URL: <https://goroh.pp.ua/> (дата звернення: 27.11.2023).
2. Bernal-Merino M. Á. Translation and localisation in video games. Routledge, 2014. URL: <https://doi.org/10.4324/9781315752334> (date of access: 27.11.2023).
3. Cambridge dictionary. URL: <https://dictionary.cambridge.org/> (date of access: 27.11.2023).

4. Chandler H. M., Deming S. O. Game localization handbook. Jones & Bartlett Learning, LLC, 2011. 376 p.
5. Honeywood R., Fung J. Best practices for game localization. *Igda*. URL: <https://igda.org/resources-archive/best-practices-for-game-localization/> (date of access: 27.11.2023).
6. Mangiron C. Game on! Burning issues in game localisation. *Journal of audiovisual translation*. 2018. Vol. 1, No. 1. P. 122–138. URL: <https://doi.org/10.47476/jat.v1i1.48> (date of access: 27.11.2023).
7. O'Hagan M., Mangiron C. Game localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation. *JoSTrans*. URL: https://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan_spare.php (date of access: 27.11.2023).
8. The free dictionary. URL: <https://www.thefreedictionary.com/> (date of access: 27.11.2023).

Олена Кресан

кандидатка філологічних наук, доцентка
Черкаський національний університет імені Богдана Хмельницького
(Черкаси, Україна)

ВАСИЛЬ ЄРОШЕНКО: УКРАЇНСЬКИЙ, КИТАЙСЬКИЙ ЧИ ЯПОНСЬКИЙ ПИСЬМЕННИК?

Грудень, безперечно, є найкращим часом для розгляду питань, пов'язаних із творчістю Василя Яковича Єрошенка, адже легендарний поет, прозаїк, драматург, публіцист, педагог, музикант, етнограф, есперантист, поліглот і гуманіст народився 31 грудня 1889 р., за старим стилем (13 січня 1890 р. за новим), і помер 23 грудня 1952 р.

Українська культура почала повертати майже втрачену пам'ять про його непересічну особистість у 60-х роках минулого століття. У 1966 р. з'явилися згадки про В. Єрошенка в українській періодиці [2], а в 1969 р. під назвою «Квітка справедливості» побачила світ перша збірка його творів українською мовою, у перекладі Н. М. Гордієнко-Андріанової [1].

Існує низка причин, з яких письменник, котрий вважав себе українцем і походив з української родини, писав та видавав свої твори іншими мовами. Почати слід із того, що в чотирирічному віці Василь тяжко захворів і внаслідок ускладнень хвороби повністю втратив зір. З часом у хлопчика розвинулися здібності до музики, проте батьки не були в змозі дати синові належне навчання в селі, тож єдиною можливістю для нього отримати освіту була школа-інтернат для сліпих дітей. Такий навчальний заклад для різночинців існував на той час у Москві, куди рідні й відвезли дев'ятирічного Василя. Там незрячих дітей навчали читати за системою Брайля, спонукали опановувати різні ремесла та основи музики [там само, с. 9-10].