

ВАРІАТИВНІСТЬ ТА КОНСТАНТНІСТЬ У ПЕРЕКЛАДІ ВІДЕО-ІГРОВОГО СЛЕНГУ**VARIABILITY AND STABILITY OF SLANG TRANSLATION IN VIDEO GAMES****Мовчан Д.В.,***orcid.org/0000-0003-3604-7057**кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри германської філології
Сумського державного університету***Нікитенко В.М.,***orcid.org/0009-0001-5160-8484**студентка II курсу магістратури факультету іноземної філології та соціальних комунікацій
Сумського державного університету*

У статті проаналізовано важливі аспекти варіативності та стабільності перекладу сленгу у відеоіграх як особливої складової соціокультурного простору. Доведено, що відеоігри, які стають все популярнішими формами спілкування й розваг, створюють свою унікальну лінгвістичну модель, де сленг відіграє вагомий роль у спілкуванні членів геймерського середовища. Наголошено, що переклад сленгу відеоігор вимагає розуміння не лише лексичного значення виразів, але й їхньої культурної ваги та контексту використання. Недостовірний переклад може призвести до неправильного розуміння сюжету гри, зниження імєрсії та загальної якості геймплею. Виокремлено тактики перекладу сленгізмів у відеоіграх, які включають транслітерацію, транскрипцію, калькування, заміну сленгу еквівалентом, контекстуальний переклад, локалізацію, перефразування. Кожен з цих методів використовується для передачі особливостей ігрового мовлення з урахуванням специфіки та контексту гри, забезпечення належного розуміння аудиторією та збереження автентичності та оригінального характеру гри. Обґрунтовано, що культурна еквівалентність у перекладі відео-ігрових сленгізмів є критично важливою для збереження сенсу та емоційного забарвлення оригіналу. Перекладачеві слід бути свідомим культурних відмінностей, які можуть вплинути на розуміння сленгу. Виявлено, що відео-ігровий сленг активно використовується для вираження гумору, створення атмосфери гри та підкреслення факту існування геймерської спільноти. Висновки дослідження підкреслюють, що успішний переклад відео-ігрового сленгу вимагає від перекладача креативності, здатності сприймати культурні відмінності, знань індустрії відеоігор та глибокого розуміння геймерської культури.

Ключові слова: відео-ігровий дискурс, сленгізми, геймплей, лінгвістична еквівалентність, адекватність перекладу, геймерська культура.

The article analyzes important aspects of the variability and stability of slang translation in video games as a special component of the socio-cultural space. It is proved that video games, which are becoming more and more popular forms of communication and entertainment, create their own unique linguistic model, where slang plays a significant role in the communication of members of the gaming community. It is emphasised that the translation of video game slang requires understanding not only the lexical meaning of expressions, but also their cultural significance and context of usage. An inaccurate translation can lead to a misunderstanding of the game's plot, reduced immersion, and overall gameplay quality. The tactics of translating slangisms in video games are highlighted, including transliteration, transcription, calquing, replacing slang with an equivalent, contextual translation, localisation, and paraphrasing. Each of these methods is used to convey the specifics of game broadcasting, taking into account the specifics and context of the game, ensuring proper understanding by the audience and preserving the authenticity and original character of the game. It is underlined that cultural equivalence in the translation of video game slang is critical for preserving the meaning and emotional colouring of the original. The translator should be aware of cultural differences that may affect the understanding of slang. It has been found that video game slang is actively used to express humour, create the atmosphere of the game and emphasise the existence of a gaming community. The findings of the study emphasise that successful translation of video game slang requires creativity, the ability to perceive cultural differences, knowledge of the video game industry and a deep understanding of gaming culture.

Key words: video game discourse, slangisms, gameplay, linguistic equivalence, translation adequacy, gaming culture.

Постановка проблеми. Відеоігри на сьогодні є одним із найпопулярніших видів розваг, їхній вплив на суспільство та культуру стає дедалі помітнішим. Сучасний світ відеоігор надзвичайно динамічний та постійно розвивається, відеоігри вражають якістю геймплею, реалізмом графіки та глибиною сюжету. Велика кількість відеоігор, розроблених в англійських країнах, привертає увагу гравців по всьому світу, вклю-

чаючи Україну. Проте, переклад таких ігор має свої особливості, зокрема щодо відтворення сленгу, який є неодмінною частиною геймплею. Сленг додає автентичності та створює відповідну атмосферу для відтворення світу гри. Сленгізми виражають культурні особливості та нюанси, які іноді складно репродукувати в іншій мові.

Аналіз досліджень. Вивченню питання перекладу відео-ігрового сленгу присвячена велика

кількість робіт: Ю. Головацька, Ю. Новосад [1], А. Красуля, В. Кравченко [2], А. Міщенко [3], С. Терещенко [4], О. Яковлева [5] та ін. Проте, як доводить аналіз наукової літератури, автори зосереджують увагу переважно на технічних аспектах перекладу. Водночас специфіка перекладу відео-ігрового сленгу в англійських відеоіграх вимагає подальшого аналізу для визначення нюансів та проблем, з якими стикаються перекладачі при відтворенні сленгу. Переклад сленгізмів відео-ігрового дискурсу є складним завданням, оскільки вимагає врахування контексту гри, специфіки геймерської культури та мовних особливостей цільової аудиторії.

Постановка завдання. Об'єктом цього дослідження є англійські відеоігри, які містять в собі сленгові вирази та елементи культурного контексту.

Предмет – перекладацькі стратегії та тактики, які використовуються з метою адекватного перекладу відео-ігрового сленгу.

Мета роботи полягає у висвітленні аспектів перекладу відео-ігрового сленгу та визначенні його впливу на сприйняття гри українськими гравцями.

Матеріалом дослідження слугували англійські відеоігри, які представлені на ринку та користуються популярністю серед гравців як в англійських країнах, так і в Україні: CS: GO, Cyberpunk 2077, Grand Theft Auto, The Witcher 3: Wild Hunt, Mass Effect, Overwatch, Super Mario, Minecraft, Dota 2 та ін.

У ході дослідження використовувалися як загально-філологічні методи дослідження (описовий метод, метод суцільної вибірки, метод компонентного та дистрибутивного аналізу), так і власне перекладознавчі методи, що слугували визначенню ступеня близькості або віддаленості змісту та структури сленгізмів у мові оригіналу та мові перекладу, виокремленню способів досягнення еквівалентності / адекватності способів та прийомів перекладу.

Виклад основного матеріалу. У відео-ігровому середовищі використання сленгу є поширеним явищем, що визначає особливості комунікації та створює внутрішню мову спільноти гравців.

Наукові джерела зазвичай визначають «сленг» як неформальну мову, характерну для певної соціальної групи чи спільноти. Ця мова часто включає в себе набір слів, виразів або специфічних зворотів, які використовуються в обмеженому колі, можуть бути тимчасовими та швидко модифікуватися внаслідок трендів, моди або культурних змін. Такий специфічний лексикон часто відобра-

жає ідентичність групи та може відрізнятися від загальноприйнятої мовної норми.

Так, О.О. Селіванова тлумачить сленг як нелітературну, невнормовану і некодифіковану додаткову лексичну систему, яка представляє експресивно-оцінні, найчастіше стилістично знижені позначення загальновідомих понять і належить субкультурі у межах національної мови [6, с. 666].

У Merriam Webster Dictionary сленг визначається як неформальна нестандартна лексика, яка зазвичай складається з вигаданих або винайдених, довільно змінених слів і екстравагантних, вимушених або жаргівливих фігур мови [7].

Сленг – динамічне явище, що постійно трансформується та адаптується до нових потреб і тенденцій. Нові слова, вирази та значення неперервно виникають та використовуються у мовленні молодіжних груп та інших соціальних спільнот. Важливою рисою сленгу є його міжнародний характер, у разі, якщо він використовується в різних країнах та культурах з невеликими відмінностями.

Сленг виступає як інструмент комунікації та ідентифікації всередині певної соціальної групи або субкультури. Це сприяє формуванню зв'язків між людьми та відображає їхні спільні цінності, інтереси та життєвий стиль.

Відео-ігровий сленг є важливою частиною мовлення в Інтернеті, з тісними зв'язками з загальним комп'ютерним сленгом та молодіжним жаргоном.

Як вказує С.О. Швачко, з появою нових сервісів в інтернет-середовищі та нових технічних засобів комунікації, народжуються й розвиваються нові жанри, специфічні лише для цієї форми спілкування [8, с. 120].

Характер сленгізмів у відео-ігровому дискурсі визначається специфікою грального середовища та його контексту. Відео-ігровий сленг охоплює широкий спектр термінів, виразів та абревіацій, якими послуговуються гравці для швидкої та ефективної комунікації під час гри. Ця специфіка мови відображає особливості гальної культури, спільні цінності та норми гравців, як стверджує К. Чамберс [9].

Переклад сленгу у відеоіграх з англійської на українську мову демонструє різноманітність підходів та має свої особливості, оскільки деякі сленгові вирази можуть бути складними для точного еквівалентного перекладу. Вибір перекладацьких рішень у даному разі вимагає збалансованості між відтворенням оригінального тексту та адаптацією до культурних та мовних особливостей цільової аудиторії.

У випадку відеоігор перекладачеві слід керуватись певними тактиками через такі аспекти:

1) контекст гри. Важливо враховувати не лише слова чи вирази, але й загальний контекст гри та специфічність її світу. Деякі терміни можуть мати унікальні асоціації або значення у віртуальному світі гри;

2) збереження атмосфери гри. Перекладач повинен стежити за тим, щоб його переклад відтворював тон та стиль оригіналу. Це особливо важливо у випадку, коли сленг або термінологія впливають на настрій чи атмосферу гри;

3) прийняття цільової аудиторії. Перекладач повинен враховувати, як цільова аудиторія сприйме використані сленгові вирази. Навіть якщо переклад відбувається у форматі локалізації, необхідно забезпечити зрозумілість та адаптацію мовлення до місцевого контексту [10].

Сучасний переклад сленгу відео-ігор відображає широкий спектр прийомів та засобів. Для їх аналізу, на нашу думку, найбільш прийнятними є теоретичні рамки, запропоновані Е. Честерманом, включаючи набір з синтаксичних, семантичних і прагматичних перекладацьких стратегій [11].

Транскрипція полягає у використанні фонетичного написання сленгових виразів для збереження їхнього звучання та автентичності. Наприклад, англ. *homies* – укр. *хоміз*.

Стратегія транслітерації передбачає переклад сленгового виразу шляхом його фонетичного або буквального трансліювання у цільову мову: англ. *LOL* (Laughing Out Loud) – укр. *Лол*.

Калькування застосовується для збереження оригінального сленгу в перекладі, що дозволяє зберегти ідіоматичність, адаптуючи лексичну одиницю лише до граматичних та мовленнєвих вимог мови перекладу: англ. *ripperdoc* – укр. *хірург-імплантолог*.

Заміна сленгу еквівалентом – це спроба знайти відповідні вирази або фрази у мові перекладу, які відображають сенс і стиль оригінального сленгу: англ. *rain in the ass* – укр. *сльози з неба*. Ця стратегія використовується тоді, коли в цільовій мові існує аналогічний сленговий термін, що має схоже значення або викликає подібні асоціації.

Контекстуальний переклад передбачає адаптацію сленгових виразів в залежності від контексту ситуації або персонажів у грі для кращого розуміння аудиторією цільової мови: англ. *piece of cake* – укр. *легко, просто*.

Локалізація – це переклад, який враховує особливості мови, культури та локальних уподобань аудиторії. При цьому перекладач виступає як спі-

вавтор розробників, стикаючись з різними типами текстів, включаючи інформативні, експресивні, оперативні та аудіо-мультимедійні тексти: англ. *Cheers, love! The cavalry's here!* – укр. *Ура, дівчина-кавалерист на місці!*.

Перефразування дозволяє передати сутність та емоційний відтінок оригінального виразу за допомогою аналогічних виразів або ідіоматичних конструкцій, що є більш загальними, але не втрачають важливих аспектів оригінального сленгу: англ. *grind for loot* – укр. *збирати бонуси у грі*.

Кожна з вище згаданих тактик має свої переваги та обмеження в контексті збереження стилю, специфіки та ідіоматики гри. Релевантність вибору того чи іншого перекладацького рішення базується на можливості зберегти автентичність, специфічний характер сленгу і водночас зрозумілість оригінального контенту.

Ефективним способом перекладу відео-ігрового сленгу видається комбінування різних прийомів та тактик, що дозволяє досягти точності, виразності та культурної відповідності в перекладі: англ. *That's lit!* – укр. *Вогонь!* (поєднання локалізації та заміни еквівалентом для збереження виразності та сенсу оригінального сленгу).

Слід відмітити, що при перекладі сленгу в англійській мові важливо брати до уваги константні складові, які відображають важливі аспекти, що впливають на процес передачі та відтворення геймерського сленгу в мові перекладу та не підлягають модифікаційним змінам. Такими є технічна термінологія; культурні аспекти (посилання на популярні культурні або історичні явища, фільми, телешоу, меми тощо); стиль мовлення, характер, емоційний стан персонажів; контекст гри, внутрішня логіка геймплею.

Такий підхід використовується в тих випадках, коли сленговий вираз є відомим усім членам геймерської аудиторії, або коли переклад може вплинути на втрату специфічного смислу.

Наведемо приклади сленгових висловів та термінів, що залишаються незмінними у багатьох мовних версіях гри: *Game Over* вказує на поразку гравця або завершення ігрового сеансу; *Save Point* – місце, де гравець може зберегти свій прогрес у грі; *Level Up* – досягнення нового рівня з отриманням нових навичок або можливостей; *Respawn* – повторна поява гравця у грі після загибелі персонажа та ін.

Геймери активно використовують аббревіації та скорочення для ефективного спілкування під час гри, які також носять універсальний характер: *AFK* (*Away From Keyboard*) – зустрічається, коли гравець на короткий час залишає клавіатуру; *BRB* (*Be*

Right Back) – гравець повідомляє, що скоро повернеться; *GG (Good Game)* – гравець виявляє повагу й визнання після завершення гри; *LOL (Laugh Out Loud)* – вживається для вираження сміху або жарту; *PVP (Player versus Player)* – позначає режим гри, де гравці змагаються один проти одного.

Часто геймерський сленг характеризується наявністю посилань на популярну культуру: фільми, телешоу, музику, комікси та інше. Такі референції стають ключовими для розуміння гумору, контексту та стилю відеоігор. Наприклад, *Joker* – може вказувати на гравця, який застосовує неочікувані або химерні стратегії, схожі на підходи Джокера в коміксах або фільмах; *Matrix Move* – опис стратегії у грі, який виглядає надзвичайно вражаюче, подібно до трюків із фільму «Матриці»; *Hulk Smash* – вираз, який гравець може використовувати, коли наносить потужний удар своєму супернику.

Таким чином, важливість константної складової перекладу сленгу англomовних відеоігор на цільову мову підтверджується її автентичністю та загальноживаністю.

Стратегія збереження оригінального сленгу в перекладі відеоігор впливає на атмосферу та контекст гри, а також сприяє встановленню особливої атмосфери спілкування у геймерському співтоваристві. Для цього перекладачам варто використовувати деякі стратегії:

1) контекстуальне відтворення. Перекладачі повинні враховувати контекст, у якому використовується сленг в оригінальній грі. Це включає у себе розуміння ситуацій, персонажів та особливостей геймплею;

2) повне або часткове відтворення. Перекладачі можуть вибирати між повним або частковим відтворенням оригінального сленгу, маючи на меті збереження сенсу або концепції оригіналу, забезпечуючи зрозумілість;

3) підтримка контекстуальних анотацій. Деякі перекладачі включають контекстуальні пояснення або анотації в перекладі, які допомагають розуміти специфіку вживання сленгу у відеоіграх. Це може бути корисним для аудиторії, яка не знайома з оригінальною культурою гри;

4) вживання еквівалентів. Замість прямого перекладу сленгу, перекладачі можуть шукати аналогічні вирази, фрази або сленгові терміни, що сприймаються аналогічно або передають подібне емоційне забарвлення та контекст;

5) консервація унікальності. Збереження оригінального сленгу у перекладі відеоігор дозволяє зберегти унікальність та характеристики оригінального виразу або терміну, які формують специфіку та ідентичність гри, вимагаючи водночас балансу між вірністю оригіналу та зрозумілістю для аудиторії цільової мови.

Висновки. Вивчення проблеми перекладу сленгу в контексті відеоігор є актуальною темою, оскільки самі відеоігри стають все популярнішими формами спілкування й розваг. Сленг, який використовується у геймерському середовищі, відрізняється використанням неофіційних, інформальних та індивідуальних слів, виразів і фраз, які мають свої особливості, та є тісно пов'язаними з контекстом відеоігрової культури, жанром гри та комунікаційними практиками геймерів.

Труднощі перекладу англomовних відеоігрових сленгових висловів включають розбіжності в культурних асоціаціях, розумінні та сприйнятті слів, відсутності еквівалентних висловів у цільовій мові, проблемах при передачі іронії та гумору та ін. Крім того, перед перекладачем може виникнути завдання знайти відповідний ідіоматичний вислів у цільовій мові, який точно передає стиль та емоційний заряд оригіналу геймерської культури.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ:

1. Головацька Ю. Б., Новосад Ю.І. Концепції локалізації відеоігор. *Франкофонія в умовах глобалізації і полікультурності* світу : збірник тез II Міжнародної науково-практичної конференції 19 березня 2020 р. Тернопіль : ТНПУ ім. В. Гнатюка, 2020. С. 217–220.
2. Красуля А., Кравченко В. Специфіка перекладу квазіреалій у локалізації відеоігор. *Соціально-гуманітарні аспекти розвитку сучасного суспільства* : матеріали IX Всеукраїнської наукової конференції студентів, аспірантів, викладачів та співробітників, 15-16 квітня 2021 р. Суми : СумДУ, 2021. С. 74–78.
3. Міщенко А. Локалізація та інтернаціоналізація перекладу у контексті міжкультурної комунікації. *Наукові записки*. 2012. Вип. 104 (1). Серія : Філологічні науки (мовознавство). С. 151–157.
4. Tereshchenko S. Video games slang. *Науковий журнал «Логос. Мистецтво наукової думки»*. 2019. № 4. С. 145–147. URL: <https://ojs.ukrlogos.in.ua/index.php/2617-7064/article/view/227> (дата звернення: 12.11.2023).
5. Яковлева О. В. Мова жаргонного середовища. *Мова*. 2012. №17. С. 206–209.
6. Селіванова О.О. Лінгвістична енциклопедія. Полтава : Довкілля-К, 2010. 844 с.

7. Mariam Webster Dictionary. *Encyclopedia Britannica Online* : веб-сайт. URL: <https://www.merriam-webster.com/> (дата звернення: 24.10.2023).
8. Швачко С., Михайлюк В. Специфіка гумору в мережі інтернет. *Наукові записки*. 2020. Т. 1, № 2. Вип. 187. С. 230–235.
9. Chambers J. K. *Sociolinguistic Theory: Linguistic Variation and Its Social Significance*. Oxford : Blackwell, 1995. С. 284.
10. Медвідь О. М., Андрияш О. Г. Англійський сленг в українській мові. *Вчені записки Таврійського національного університету імені В.І. Вернадського*. Серія «Філологія. Соціальні комунікації». 2019. Т. 30 (69). № 4. С. 78–85.
11. Chesterman A. *Memes of Translation : The Spread of Ideas in Translation Theory*. Amsterdam : John Benjamins Publishing, 1997. 363 p.

УДК 821.111-1/81'25

DOI <https://doi.org/10.32782/tps2663-4880/2023.31.25>

**«БУВ СМАЖЕНЬ, І ШВИМКИ ЯСКІ...»:
ВІРШ *JABBERWOCKY* ЛЬЮІСА КЕРРОЛА В УКРАЇНСЬКИХ ПЕРЕКЛАДАХ**

**“‘T WAS BRILLIG, AND THE SLITHY TOVES...”:
JABBERWOCKY BY LEWIS CARROL TRANSLATED INTO UKRAINIAN**

Москвітін Д.А.,
orcid.org/0000-0001-9958-0962
кандидат філологічних наук, доцент,
доцент кафедри іноземних мов
Запорізького державного медико-фармацевтичного університету

Корнелюк Б.В.,
orcid.org/0000-0003-4162-0495
кандидат філологічних наук, доцент,
декан факультету мистецтва та дизайну
Хортицької національної навчально-реабілітаційної академії

У статті розглядається англійська поезія нонсенсу як перекладацька проблема та висвітлюються основні труднощі при відтворенні її українською. Головна увага приділена одному із найвідоміших зразків англійської поезії нонсенсу – віршу Льюїса Керрола «*Jabberwocky*» з роману «*Through the Looking-Glass*» та його версіям українською, створеним М. Лукашем, Т. Тарабукіною та В. Панченком. В статті подано стислий огляд історії перекладів цього вірша Льюїса Керрола українською: вітчизняна перекладацька керроловіана бере початок у 60-ті рр. ХХ століття, але її розквіт припадає на перше десятиліття ХХІ століття, коли вийшло друком одразу кілька нових перекладів романів класика англійського нонсенсу.

Автори висвітлюють поетологічну специфіку зазначеного вірша та позначають проблемні точки, що ускладнюють переклад цього твору іншими мовами. До таких відносимо, зокрема, наявність значної кількості оказіоналізмів, каламбурів, гри слів, фонетичних стилістичних засобів, зокрема алітерації. Аналіз перекладацьких стратегій вітчизняних майстрів поетичного перекладу дозволив зробити низку спостережень та узагальнень. По-перше, перекладаючи вірш «*Jabberwocky*», варто урахувати наступні мовно-стилістичні аспекти: широке вживання оказіоналізмів, алітерацію, віршований розмір та специфіку римування. По-друге, варто взяти до уваги тематико-ідейний спектр вірша та його загальний піднесений пафос, що ріднить його з творами середньовічного героїчного епосу, і в цьому ключі обирати загальну тональність перекладу. З усіх проаналізованих варіантів найближчим до духу й букви оригіналу є версія класика українського поетичного перекладу М. Лукаша. В цілому, адекватне і хоча б частково еквівалентне відтворення англійської поезії нонсенсу українською залишається складним та вимогливим завданням для перекладача.

Ключові слова: Льюїс Керрол, переклад, нонсенс, поетичний переклад, перекладацька стратегія.

The paper considers English nonsense poetry as a translation problem and highlights the main difficulties in reproducing it in Ukrainian. The main attention is paid to one of the most famous examples of English nonsense poetry – Lewis Carroll's poem «*Jabberwocky*» from the novel «*Through the Looking-Glass*» and its versions in Ukrainian by M. Lukash, T. Tarabukina and V. Panchenko. The article provides a brief overview of the history of translations of this poem by Lewis Carroll into Ukrainian: the national translational Carrolliana dates back to the 60s of the twentieth century, but its heyday is