МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

ФАКУЛЬТЕТ ІНОЗЕМНОЇ ФІЛОЛОГІЇ
КАФЕДРА ТЕОРІЇ ТА ПРАКТИКИ ПЕРЕКЛАДУ З АНГЛІЙСЬКОЇ МОВИ

Кваліфікаційна робота
магістра

на тему **ОСОБЛИВОСТІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ НАСТІЛЬНИХ ІГОР УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ**

Виконав: студент 2 курсу,
групи 8.0353-ап
спеціальності 035 Філологія
спеціалізації 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно),
перша – англійська
освітньо-професійної програми
Переклад (англійський)
Вихристюк Євгеній Анатолійович

Керівник к.ф.н., доц. Андрєєва І. О.

Рецензент к.ф.н., доц. Запольських С. П.

Запоріжжя – 2024

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
ЗАПОРІЗЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Факультет іноземної філології
Кафедра теорії та практики перекладу з англійської мови
Освітній рівень магістр
Спеціальність 035 Філологія
Спеціалізація 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), перша – англійська
Освітньо-професійна програма Переклад (англійський)

ЗАТВЕРДЖУЮ
Завідувач кафедри _____
_____
«____»_____ 2024 року

З А В Д А Н Н Я
НА КВАЛІФІКАЦІЙНУ РОБОТУ МАГІСТРА
ВИХРИСТЮКУ ЄВГЕНІЮ АНАТОЛІЙОВИЧУ

1. Тема кваліфікаційної роботи магістра (проєкту) «Особливості локалізації настільних ігор українською мовою»
Керівник кваліфікаційної роботи (проєкту) Андрєєва Ірина Олександрівна, к.ф.н., доцент
затверджені наказом ЗНУ від «27» лютого 2024 року № 352-с

2. Строк подання студентом кваліфікаційної роботи (проєкту) 29.11.2024 р.

3. Вихідні дані до кваліфікаційної роботи (проєкту)
теоретичні засади теорії коду, мовних знаків, символів, модусів та мультимодальності; словники англійської та українських мов.

4. Зміст розрахунково-пояснювальної записки (перелік питань, які потрібно розробити
1) здійснити огляд теоретичних джерел;
2) проаналізувати та дослідити підходити до типів текстової інформації в іграх;
3) з’ясувати основні функції тексту та текстової інформації в настільних іграх;
4) розкрити сутність поняття «локалізації» та її ролі в сучасних настільних іграх;
5) виявити лексико-граматичні особливості перекладу настільних ігор під час локалізації;
6) запропонувати можливі власні українські відповідники перекладу англійських слів, словосполучень та фраз українською мовою.

5. Консультанти розділів кваліфікаційної роботи (проєкту)

Розділ	Прізвище, ініціали та посада консультанта	Підпис, дата	
		завдання видав	завдання прийняв
Вступ	Андрєєва І. О., к.ф.н., доц.	07.06.2024	07.06.2024
Розділ 1	Андрєєва І. О., к.ф.н., доц.	02.09.2024	02.09.2024
Розділ 2	Андрєєва І. О., к.ф.н., доц.	02.09.2024	02.09.2024
Розділ 3	Андрєєва І. О., к.ф.н., доц.	01.10.2024	01.10.2024
Висновки	Андрєєва І. О., к.ф.н., доц.	21.10.2024	21.10.2024

6. Дата видачі завдання 03.06.2024 р.

КАЛЕНДАРНИЙ ПЛАН

№ з/п	Назва етапів кваліфікаційної роботи магістра	Строк виконання етапів роботи (проєкту)	Примітка
1.	Пошук наукових джерел з теми дослідження, їх аналіз	лютий – квітень 2024	виконано
2.	Добір фактичного матеріалу	травень 2024	виконано
3.	Написання вступу	червень 2024	виконано
4.	Написання теоретичного розділу	вересень 2024	виконано
5.	Написання практичного розділу	жовтень 2024	виконано
6.	Формулювання висновків	жовтень 2024	виконано
7.	Проходження нормоконтролю	листопад 2024	виконано
8.	Одержання відгуку та рецензії	листопад – грудень 2024	виконано
9.	Захист	грудень 2024	виконано

Автор роботи несе персональну відповідальність за відсутність в роботі несанкціонованих текстових запозичень (академічного плагіату)

Магістрант _____ Є. А. Вихристюк
(підпис) (ініціали та прізвище)

Керівник роботи _____ І. О. Андрєєва
(підпис) (ініціали та прізвище)

Нормоконтроль пройдено
Нормоконтролер _____ Г. О. Хацер
(підпис) (ініціали та прізвище)

РЕФЕРАТ

Дипломна робота – 81 стор., 52 джерела

Об’єкт дослідження: процес локалізації англомовних слів та словосполучень на різні теми, які зустрічаються в різноманітних настільних іграх українською мовою.

Мета роботи: виявити особливості локалізації настільних ігор українською мовою.

Теоретико-методологічні засади: положення теорії знаків та модусів, розроблених в лінгвістиці (Фердинан де Сосюр, Умберто Еко), процесу семіозису (Чарльз Пірс), теорії модусів (Флорій Бацевич) та мультимодальності (Гюнтер Крес та Тео ван Лювен).

Отримані результати: теоретично встановлено, що всі інформаційні елементи настільної гри функціонують як «код», який гравці інтерпретують для досягнення ігрових цілей. Семіотична природа цих кодів на основі ідей Ф. де Сосюра, У. Еко та Ч. Пірса, дозволяє зрозуміти їх роль у спрощенні ігрового процесу та формуванні моделей поведінки гравців. Дослідження мультимодальності настільних ігор, базуючись на теоріях Г. Кресса та Т. ван Лювена, виявило важливість поєднання аудіальних, лінгвістичних, жестових і просторових модусів для забезпечення когнітивної залученості гравців. Практичний аналіз дозволив виокремити основні типи текстової інформації в іграх та визначити принципи їхньої локалізації. Розроблено типологію назв ігор і встановлено, що найбільш ефективними методами їхнього перекладу є еквівалентний переклад, конкретизація та генералізація. Досліджена локалізація компонентів настільних ігор, зокрема карток та кубиків. Дослідження локалізації каламбурів продемонструвало важливість стилістичної компенсації для передачі гумору, а аналіз ігрових механік висвітлив значущість описового перекладу з точки зору розуміння гравцями.

***Ключові слова**: знаки, локалізація, мультимодальність, семіозис, адаптація*

ЗМІСТ

ВСТУП 3

РОЗДІЛ 1 СОЦІОЛІНГВАЛЬНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ НАСТІЛЬНИХ ІГОР 7

1.1 Загальне визначення коду та його застосування в настільних іграх 7

1.2 Мовний знак як об’єкт лінгвістичного дослідження 8

1.3 Класифікація знаків за Пірсом та підходи до їх вивчення 111

1.4 Полікодовість та її реалізація в настільних іграх 155

1.5 Модуси комунікації в настільних іграх 177

РОЗДІЛ 2 ЛІНГВАЛЬНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ НАСТІЛЬНИХ ІГОР 244

2.1 Текстовий модус: типологія текстів та їх функції в настільних іграх.. 244

2.2 Типологія назв в настільних іграх 300

2.3 Особливості функціонування символів в текстовому модусі настільних ігор 333

РОЗДІЛ 3 ЛОКАЛІЗАЦІЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР 366

3.1 Локалізація як процес та результат мовно-культурної адаптації 366

3.2 Особливості української локалізації назв англомовних настільних ігор 39

3.3 Особливості української локалізації правил англомовних настільних ігор 47

3.4 Особливості локалізації англомовного тексту в компонентах настільних ігор українською мовою 544

3.5 Особливості української локалізації каламбурів в англомовних настільних іграх 633

3.6 Типологія механік в англомовних настільних іграх та особливості їх локалізації українською мовою 733

ВИСНОВКИ 79

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 822

ВСТУП

Локалізація є важливим компонентом перекладу лінгвістичного процесу, що дозволяє не лише адаптувати текст до цільової аудиторії, а й передати культурні особливості та концепти, закладені в оригінал. У цьому контексті локалізація виходить за межі простого перекладу тексту та включає адаптацію термінології, імен, назв, фразеологізмів та інших мовних елементів, щоб зберегти автентичність і зрозумілість для цільової аудиторії.

Питаннями локалізації займалися такі українські та міжнародні дослідники, як С. Г. Шурма, М. Б. Меріно, Л. І. Гольденберг, Л. Венуті, Е. Пім, М. Бейкер, Дж. Мандей, С. Баснет, М. Снел-Хорнбі, Жан-Поль Віне. Також кілька відомих словників та наукових журналів досліджували складність процесу локалізації під час перекладу. Серед них можна виділити The Journal of Internationalization and Localization (JIAL), опублікований видавництвом John Benjamins Publishing, присвячений міждисциплінарним дослідженням локалізації, який поєднав практичні ідеї галузі з академічними дослідженнями. Такі видавництва як Routledge і Springer також опублікували численні дослідження перекладу та проблем локалізації, зокрема у спеціалізованих текстах, таких як медичні та технічні переклади.

Незважаючи на значні дослідження в сферах перекладу та локалізації, людські інтереси постійно оновлюються та набувають нових видів, тому така сфера як настільні ігри залишається недостатньо вивченою в питаннях локалізації на міжнародні мови. Значення та розмаїття цих ігор значно зросло в порівнянні з іграми кількох сторічь тому. Вчені з International Journal of Serious Games дослідили, що настільні ігри тісно пов’язані з логічним мисленням [Menon, Romero, Viéville 2019, p. 3–18], покращують рідинний інтелект [Bartolucci, Batini, Mattioli 2019, p. 1–14] та словесну оперативну пам’ять [Estrada-Plana, Esquerda, Mangues, March-Llanes, Moya-Higueras 2019,

p. 265–274]. Крім того, створюється враження, що вони також покращують соціальні навички, допомагають розвити емоційні, вербальні та взаємні відносини.

Якщо в минулому ці ігри часто мали символічне або ритуальне значення, наприклад, представляли військову стратегію (шахи) чи символізували подорож до потойбічного світу (сенет), то на сьогоднішній день основною функцією настільних ігор виступають розваги та соціалізація. У той час як стародавні ігри часто були обмеженими за обсягом, призначенням і доступністю, сучасні настільні ігри є різноманітними, культурно значущими і глобально-інтегрованими.

Актуальність нашої роботи полягає у забезпеченні збереження авторського задуму та передачі оригінального ігрового досвіду для гравців різних країн, що має важливе значення для розвитку ринку локалізації настільних ігор. Це сприяє вдосконаленню процесу перекладу і допомагає розширити доступність продукції, враховуючи культурні та мовні особливості різних регіонів.

Наукова новизна полягає в аналізі та створенні власних пропозицій щодо різного типу перекладу слів та словосполучень українською, які можна зустріти в настільних іграх.

Об'єктом дослідження є процес локалізації англомовних слів та словосполучень на різні теми, які зустрічаються в різноманітних настільних іграх українською мовою.

Предметом дослідження є структурно-семантичні особливості локалізації настільних ігор в залежності від текстового модусу.

Мета дослідження полягає в з’ясуванні структурно-семантичних та граматичних характеристик україномовної локалізації настільних ігор.

Щоб досягти поставленої мети ми відокремили для себе наступні **завдання**:

1. Надати визначення терміну «коду», «семіозису» та «полікодового утворення» і «модусу»;

2. Проаналізувати та дослідити підходити до типів текстової інформації в іграх;

3. З’ясувати основні функції тексту та текстової інформації в настільних іграх;

4. Розкрити сутність поняття «локалізації» та її ролі в сучасних настільних іграх;

5. Виявити лексико-граматичні особливості перекладу настільних ігор під час локалізації;

6. Описати структурно-семантичні зміни під час локалізації настільних ігор;

7. Запропонувати можливі власні українські відповідники перекладу англійських слів, словосполучень та фраз українською мовою.

Матеріалом дослідження стали близько двох сотень англомовних слів та словосполучень, відібраних із більше ніж сотні настільних ігор та їх офіційних українських локалізацій на світовому ринку.

Методи дослідження. Дослідження здійснювалось на основі використання таких методів та прийомів: лінгвістичного спостереження та аналізу, описового і компонентного методів, методу аналізу словникових дефініцій.

Практична значущість нашого дослідження полягає у можливості використання його результатів при створенні власних настільних ігор чи при роботі над локалізацією нових англомовних ігор.

Структура роботи: дослідження складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списку використаних джерел.

Вступ представляє собою загальні відомості про дану наукову працю та в ньому сформульовані тема, актуальність дослідження, мета, головні завдання, об’єкт та предмет дослідження.

У першому розділі подаються загальні відомості про код, мовні знаки та підходи до їх вивчення. Особлива увага приділяється поняттям «мультимодальності» та «семіозису» в контексті настільних ігор. Розглянуто питання модусів та їх взаємодії в настільних іграх.

У другому розділі ми виокремили поняття «текстового модусу» та розглянули які типи текстів можна зустріти в настільних іграх. В цьому розділі ми також приділили увагу символам та їх реалізації в настільних іграх.

Третій розділ містить власний аналіз локалізації англійських слів та словосполучень українською мовою.

У висновках подано узагальнені результати проведеної роботи.

Загальна кількість сторінок 81, кількість використаних джерел 52.

РОЗДІЛ 1
СОЦІОЛІНГВАЛЬНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

1.1 Загальне визначення коду та його застосування в настільних іграх

Код відноситься до системи знаків або правил, які визначають, як інформація передається та інтерпретується відповідно до соціокультурних особливостей і функцій [Бацевич 2007, с. 203]. В настільних іграх коди реалізовані через різні елементи, серед яких можна виділити: правила, символи та іконки, механіки гри, мовні коди і тд. Хотілося б звернути увагу на поняття *правил*, як основного коду настільної гри, що встановлює її рамки. Вони визначають, які дії дозволені, які обмежені, і які умови повинні бути виконані для перемоги. Правила також регулюють взаємодію між гравцями, задаючи межі їхніх можливостей і визначаючи, як гравці повинні комунікувати між собою та обмінюватися інформацією.

У своїй роботі «*Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games*» дизайнер настільних ігор Стюарт Вудс розглядає настільні ігри як культурний феномен і досліджує, як дизайн ігор, зокрема їхні правила (або коди), формують досвід гравців [Woods 2012, p. 671]. Він акцентує увагу на тому, що правила не просто встановлюють рамки гри, але й визначають, як гравці взаємодіють з грою та один з одним. Вудс підкреслює, що дизайн ігор є навмисним і риторичним: дизайнери закладають у гру певні механіки та коди, які спрямовують гравців до певних моделей поведінки. Наприклад, у європейських настільних іграх (або *«євроіграх»*) конфлікти між гравцями зведені до мінімуму, і це формує досвід гри, який підкреслює стратегічне мислення та оптимізацію ресурсів.

Вудс стверджує, що ці коди, вбудовані в дизайн, мають вплив не лише на індивідуальні рішення гравців, але й на загальну динаміку гри. Наприклад, ігри з більш жорсткими правилами можуть підвищувати напругу та конкуренцію між гравцями, тоді як ігри з більшим простором для творчості та варіативності можуть стимулювати співпрацю.

Дослідження Вудса показує, що ігровий дизайн, через механіки та правила (тобто коди), може маніпулювати поведінкою гравців та створювати унікальний соціально-культурний досвід. Вплив правил на гравців показує, як настільні ігри можуть формувати не лише індивідуальний досвід, але й колективну динаміку.

Таким чином, для проведення аналізів та досліджень локалізації англомовних настільних ігор українською мовою, визначення поняття коду є досить важливим елементом, оскільки саме коди визначають структуру гри, її межі та способи взаємодії гравців. У контексті локалізації важливо розуміти, як ці коди адаптуються до різних культурних контекстів, зберігаючи оригінальну ігрову ідею та забезпечуючи релевантність гри для локальної аудиторії.

1.2 Мовний знак як об’єкт лінгвістичного дослідження

Мовний знак – це одиниця мови, тобто букви, які складаються як із звукових знаків (фонем), так і з відповідних їм друкарських, графічних знаків. Він охоплює різні функції мови, такі як фонологія, морфологія, синтаксис, семантика та прагматика. [Освіта.UA 2011]

Мовні знаки дозволяють людям ефективно спілкуватися і розуміти один одного, а сам термін досить тісно пов’язаний з такою лінгвістичною наукою,

як семіотика – від грецької *semantikos – «такий, що означає»*, що вивчає культурні та життєві явища через призму знаків.

«Знакові моделі» не є новим поняттям в лінгвістиці, насправді існує декілька таких моделей, що були введені в систему семіотичної теорії відомими вченими, такими як швейцарський лінгвіст Фердінанд де Сосюр, італійський філософ Умберт Уко та іншими.

Фердінан де Сосюр, один із засновників структурної лінгвістики, ввів поняття «мови» (langue) і «мовлення» (parole). За Сосюром, мова – це система знаків (лінгвістичний код), яка існує в свідомості колективу, і є *«сукупністю необхідних умовностей, прийнятих у суспільстві для забезпечення реалізації мовної здатності індивідами»* [Сосюр 1998, с. 90], а мовлення – це конкретне використання цієї системи індивідуумами. Вчений наголошував на важливості системності мови, де кожен знак має значення тільки у взаємозв'язку з іншими знаками в системі.

Беручи до уваги модель знаків Сосюра, можна побачити, що Фердінан розглядав їх співвідношення у мові як двозначну взаємопов’язану систему, в якій обидва елементи є тісно пов’язаними між собою. Відповідно, цими ж самими елементами виступають: *сигніфікат* (будь-яке поняття, про яке йдеться під час розмови) та *сигніфікант* (через які знаки (букви) виражається це поняття).

Таким чином, лінгвістичний знак Сосюра «поєднує не річ, або назву, але поняття та акустичний образ» – певну абстракцію, уявлення про цей образ у нас в голові, а не його фізичну форму.

Умберто Еко, італійський семіотик і філософ, розширив поняття лінгвістичних знаків, вивчаючи їх в контексті семіотики. Еко підкреслював, що лінгвістичний знак є лише однією з багатьох систем кодування, які люди використовують для комунікації. Він розглядав ці знаки як засоби для передачі культурних і соціальних значень, що робить їх невід'ємною частиною людського спілкування і розуміння. За його визначенням: *«знак має характер*

конвенції, тобто він встановлюється там і тоді, коли група людей вирішує використати дещо для позначення чогось іншого» [Eco 1968, p. 153].

Для позначення лінгвістичного знаку часто вживають слово «символ», адже він певною мірою виступає формою відображення абстрактного поняття знаку. Повертаючись до роздумів Фердинана Де Сосюра: *«символу властиво те, що він ніколи не є цілком довільним; він не "порожній", в ньому є залишок природного зв'язку між позначеним і позначенням»*. [Сосюр 1998, с. 90] Кожен символ передає в собі певні поняття, назви чи явища, тобто загальноприйнятий смисл, який культура або суспільство приписало цьому символу.

Але, не дивлячись на індивідуальну психічну інтерпретацію окремих символів, та те як мозок людини пов'язує свідомість із дійсністю через них, деякі символи не можна замінити від вже твердо встановлених в суспільстві (такі, як скажімо, символ дня – Сонце – не можна замінити будь-яким іншим, наприклад краплею).

І так, кожен сприймає закладений в тому чи іншому символі смисл по-своєму, однак значення цих символів невід'ємно закладене в зовнішній соціальний світ та обумовлюється культурними явищами.

З урахуванням вищенаведеного, ми можемо зазначити, що аналіз знаків і знакових систем є важливим для локалізації настільних ігор, оскільки він дозволяє адаптувати їх мовні та культурні коди до специфіки цільової аудиторії. Лінгвістичні знаки, як зазначали Фердинан де Сосюр і Умберто Еко, відображають не лише поняття чи слова, але й культурні та соціальні контексти, у яких вони функціонують.

В результаті, врахування цих аспектів під час локалізації настільних ігор дозволяє точно передавати ігровий задум розробників і забезпечувати зрозумілість символів для гравців іншої культури.

1.3 Класифікація знаків за Пірсом та підходи до їх вивчення

Знакова система в настільних іграх відіграє важливу роль у передачі інформації, організації ігрового процесу та взаємодії між гравцями. Символи й іконки використовуються для спрощення та прискорення розуміння правил та ігрових процесів. Це особливо допомагає, якщо певна гра має значну кількість текстової інформації, наприклад, в такій грі, як «Тераформування Марса» (*«Terraforming Mars»*) символи представляють різні дії, ресурси та ефекти, що дозволяє гравцям швидко орієнтуватися в правилах гри. До найпоширеніших світових символів відноситься система кольорів. Колір часто використовується для кодування інформації та розрізнення різних елементів гри. Наприклад, у грі «Ticket to Ride», кольори визначають маршрути, що допомагає гравцям швидше орієнтуватися на карті, в той час як «Пандемія» (*«Pandemic»*) використовує кольорову систему для визначення типів хвороб та дій, які необхідно виконати, щоб врятувати світ від пандемії.

Розглядаючи поняття *«знаків»*, американський філософ та дослідник Чарльз Пірс запропонував свою класифікацію. Ця класифікація була розроблена як частина його філософської системи, зокрема відходячи від його досліджень з прагматизму та теорії категорій. В той час, коли модель знаків Соссюра була діадичною (*сигніфікат / сигніфікант)*, Пірс запровадив тріадичну модель, також додавши до концепції знаку та об’єкта *адресата*, для якого знак є інструментом розуміння того, що мав на увазі *спостерігач-адресант*. [Маменко 2020, с. 133].

Пірс також інноваційно пов’язав семіотику з прагматизмом, наголошуючи на тому, як знаки впливають і піддаються впливу людських дій та інтерпретацій. Згідно з його досліджень логіки та семіотики, Чарльз Пірс вирішив розділити всі знаки на три типи:

1. **Знаки-ікони** – позначають зображення та певні картинки, за своєю формою вони є подібними до сиґнифікату. Головною особливістю таких знаків є те, що вони лише умовно вказують на об’єкт, та можуть бути взагалі не пов’язанні з ним напряму. Наприклад, як карта певної місцевості не матиме детального опису та замальовок всіх дерев, річок та кущів, але матиме символи цих предметів.

2. **Знаки-індекси** – позначають вказівки, що обумовлені в розмові часопростіром (мімікою, жестами співбесідника). До таких знаків Чарльз Пірс виділяє реакцію співбесідника на вимовлене, всі тілесні жести, такі як, наприклад, вказівка пальцем на правильний шлях, або ж певні сліди на місцевості. Також індексами позначають знаки, що тісно пов’язані з самими об’єктами, роблячи їх унікальними.

3. **Знаки-символи** – умовні знаки, зв’язок яких між денотатом не є чітко зрозумілим, але він встановлений в межах певних соціальних конвенцій, домовленостей. Наприклад, говорячи співбесіднику слово «дерево», він зрозуміє вас, не дивлячись на те, що саме слово немає нічого спільного з позначеним фізичним об’єктом, головне знати лише образ.

На основі цієї знакової системи Чарльза Пірса сформувався метод *«gameotics»* (ігрової семіотики), що полягає в аналізі механіки, естетики і сюжету гри через взаємодію знаків [de Araujo, Hildebrand 2019]. Цей підхід дозволяє глибше зрозуміти, як символи та знаки впливають на гравців та їхній ігровий досвід. На прикладі настільної гри «Містеріум» (Mysterium), розробленою українцями Олекандром Невським та Олегом Сидоренко, пропоную проаналізувати інтерпретацію знаків саме через метод *ігрової семіотики*.

По-перше, з точки зору механіки гри, головний гравець (гравець-душа) використовує карти з ілюстраціями як знаки, щоб передати інформацію іншим гравцям. Кожна карта може мати безліч символічних елементів, які потрібно інтерпретувати, щоб зрозуміти, які карти слід вибрати для підказок. Інші ж

гравці (медіуми) повинні розшифрувати знаки (карти підказок) та зіставити їх з можливими варіантами підозрюваних, місць і знарядь злочину. Механіка гри полягає в тому, що гравець-душа не може говорити, а лише використовує символічні карти, що в свою чергу, створює додатковий рівень інтерпретації знакових систем гравцями-медіумами. Взаємодія між духом і медіумами є прикладом того, як різні гравці використовують знакові системи по-різному через одну спільну ігрову механіку.

По-друге, аналізуючи знакову систему через естетику гри, ми можемо побачити наступне: карти підказок мають абстрактні, сюрреалістичні ілюстрації, які є багатозначними знаками. Це сприяє створенню атмосфери та вимагає від гравців високого рівня інтерпретації та творчості у їх розшифруванні. Звертаючись до дизайну гри, різні аспекти (колірна палітра, стилістика карт та ігрове поле) створюють певний настрій, що також може розглядатися як система знаків, яка впливає на сприйняття гри.

По-третє, сюжетні елементи гри розкриваються через систему карток, що самі собою є знаками (підозрювані, місця, знаряддя), які потрібно декодувати. Медіуми повинні зібрати шматочки інформації з підказок духа і скласти їх у загальну картину, розгадавши загадковий злочин через спогади гравця-душі.

Процес кодування та декодування знаків є ключовим аспектом гри, на яких побудована вся механіка гри, а сюжетні знакові системи (атмосферний дизайн карт і стилістика) створюють напругу та занурюють в атмосферу гри.

1.3.1 Визначення процесу «семіозису» та його реалізація в настільних іграх.

В основу процесу семіозису в роботах Пірса полягає принцип інтерпретації. Таким чином, за Пірсом, *семіозис* – це процес, у якому знак *(репрезентамен)* відноситься до об'єкта і створює інтерпретант, тобто розуміння або значення цього знаку у свідомості інтерпретатора. Цей процес є безперервним і самозамкненим, оскільки інтерпретант одного знаку може стати знаком у наступному акті семіозису. [Маменко 2020, с. 131]. Сам процес

семіозису є циклічним і може повторюватися величезну кількість разів, але в нього повинні входити такі етапи, як: вибір знаку, простіше – повідомлення, яке хоче відправити комунікант; канал зв’язку – в якому контексті передається повідомлення, та як воно відноситься до реципієнта (адресата); та інтерпретація цього знаку реципієнтом: як він його розуміє в цьому окремому контексті.

Пропоную проаналізувати процес циклічного семіозису на прикладі ходу під час партії в настільну гру «Космічний Контакт» (Cosmic Encounter). Космічний Контакт – це стратегічна гра, в якій гравці керують різними інопланетними расами, намагаючись захопити контроль над планетами інших гравців. Гра включає в себе переговори, дипломатію, а також елементи випадковості. Розгляньмо приклад ходу гри: гравець-нападник вирішує атакувати планету іншого гравця. Він бере картку атаки зі своєї руки і розміщує її обличчям вниз на столі, обираючи силу атаки. Знаком у цьому випадку виступає картка атаки, яку розігрує гравець-нападник. На картці зображені певні числові значення, що вказують на силу атаки, а також інші можливі ефекти. Об'єктом тут є власне акт атаки, яку гравець виконує. Знак (картка атаки) представляє реальну дію в грі – спробу захопити планету суперника. Інтерпретант – це розуміння іншого гравця, що саме означає розіграна картка. Так як картки розігруються долілиць, в інтерпретанта може виникати безліч умовних ситуацій. Наприклад, якщо гравець-нападник розігрує картку з високим значенням, інший гравець може зрозуміти, що цей хід несе велику загрозу і відреагувати відповідно – або підготуватися до серйозного захисту, або навіть відмовитися від боротьби за цю планету. Як тільки гравець-захисник прийме рішення, хід закінчиться і гра продовжиться по колу з іншого гравця, створюючи циклічний процес семіозису, в якому активний гравець розігруватиме знаки (картки), що представляють певний об’єкт (акт нападу чи перемовин), які інтерпретуватимуться в голові гравця-захисника.

Отже, в цьому підрозділі ми дослідили, як концепції лінгвістичних знаків і семіозису, розроблені та досліджені Чарльзом Пірсом на основі робіт Фердинана де Сосюра та Умберто Еко знаходять практичне застосування в локалізації настільних ігор, зокрема через адаптацію знакових систем до культурних та мовних особливостей аудиторії.

На прикладі асоціацій в настільній грі *«Містеріум»*, ми розібрали різні інтерпретації та адаптації малюнків та знаків гравцями, відповідно системи ігрової семіотики Чарльза Пірса. Ми також показали, як процес семіозису за Пірсом створює поле для безлічі інтерпретацій гравцями в ігровій ситуації *«Космічного Контакту»*.

Можемо з точністю сказати, що зазначені знакові системи в настільних іграх забезпечують гравців в зрозумілості ігрового процесу та допомагають передати повний ігровий досвід, який задумали розробники гри. Локалізація цих систем є невід'ємною складовою передачі цього автентичного досвіду цільовій аудиторії.

1.4 Полікодовість та її реалізація в настільних іграх

Розібравшись з поняттями *«знак»* / *«символ»*, ми можемо перейти до процесу їх поєднання, що позначається таким явищем як *полікодове утворення*, або, як його ще часто називають, *мультимодальність*. Полікодове утворення – це утворення, яке характеризується одночасним використанням кількох різних типів інформаційних кодів або систем символів. Це поняття зазвичай використовується в контексті лінгвістики, літературознавства, семіотики та комунікацій, де означає взаємодію різних знакових систем (наприклад, вербальних, візуальних, аудіальних чи графічних) у межах одного повідомлення або тексту. За визначенням Тетяни Космеди *«полікодове*

утворення – це текст або повідомлення, що складається з кількох семіотичних систем, таких як вербальна, візуальна та аудіальна, які взаємодіють між собою для створення єдиного змістового цілого» [Бацевич, Космеда 1998, с. 150].

Згідно цьому визначенню, можна навести в приклад такі компоненти настільних ігор як: картки та книги правил (поєднання тексту з зображенням), кубики та інші ігрові компоненти з символами, або ж мобільні додатки-помічники. Ці вербальні та невербальні компоненти поєднуються, щоб створити цілісний продукт. В контексті настільних ігор вони створюють єдину зв’язну ігрову реальність. Пропонуємо розглянути реалізацію полікодового утворення через наступні компоненти настільних ігор:

1. **Назви** – назви ігор, персонажів, місць чи подій у грі мають семантичне значення. Вони не лише позначають конкретні об’єкти, а й несуть додаткове смислове навантаження, задаючи тон і атмосферу гри.

2. **Картки** – на картках зазвичай міститься текстова інформація (інструкції, описи, властивості), яка пов'язана з механікою гри. Текст на картках може включати як лексичні (словесні) елементи, так і зображення, що слугують для гравців джерелом інформації та вказівками для дій.

3. **Фігури** – фігури є невербальними елементами гри. Вони часто представляють персонажів, об'єкти або ресурси ігор. Їх взаємодія з текстовими елементами на картках або ігровій дошці створює семантичне поле, що допомагає гравцям орієнтуватися в грі.

4. **Правила** – цей невід’ємний компонент формалізує взаємодію між різними елементами гри (картками, фігурами, гравцями). Вони можуть бути представлені як текстовими інструкціями, так і візуальними схемами.

5. **Геймплей (ігровий процес)** – це термін, який використовується задля позначення процесу взаємодії людини з грою, зазвичай через правила та механіки гри [Salen, Zimmerman 2004]. Гравці взаємодіють з текстовими та

невербальними кодами, використовуючи їх для створення свого унікального ігрового досвіду. Такий процес є результатом поєднання всіх цих елементів.

У висновку зазначимо, що настільні ігри є полікодовим утворенням, у якому створюється зв'язок між текстовими та невербальними елементами, що забезпечує цілісність гри і дозволяє гравцям легко орієнтуватися в її світі. Ця взаємодія допомагає створити глибший, багатовимірний досвід, де всі елементи працюють у синергії.

1.5 Модуси комунікації в настільних іграх

У лінгвістиці термін *«модус»* розглядається як спосіб вираження суб’єктивного ставлення мовця до висловлюваного змісту. Це може включати різні аспекти, такі як реальність, можливість, бажаність та інші модальності. В українській лінгвістиці поняття модусу досліджували такі фахівці, як Флорій Бацевич, який підкреслює зв’язок між модусом і комунікативною ситуацією, а також вираженням суб'єктивних значень через мовні засоби.

За даними Гарвардських вчених та дослідників *«New London Group»*, є п'ять видів комунікації: візуальний, лінгвістичний, просторовий, слуховий і жестовий [Kristin, Sheppard, Ball 2014, p. 4]. Модус є основною частиною середовища цих типів комунікації, головною різницею яких є те, що модус – це спосіб вираження комунікації, а середовище – це канал або система, через яку передається комунікація. Наприклад, обираючи лінгвістичне середовище комунікації, ми можемо вибрати друкований текст як модус. Якщо ми хочемо, щоб комунікація відбувалася через звукове середовище, тоді модусами для нього послугують радіо, або подкаст. Не дивлячись на те, що і друкований текст, і радіо використовуються в різних середовищах, вони обидва слугують засобами вираження комунікації в них.

Хоча засоби передачі інформації в більшості випадків є полікодовими, поєднуючи в собі різні види модусів, деякі з цих засобів ставлять лише один аспект модусу на перше місце, таким чином затьмарюючи інший, менш очевидний модус. Наприклад, дорожній знак *«Пішохідний перехід»* не містить тексту чи звуку. Як і багато інших знаків, він передає інформацію через символи, тобто візуально. Розглянувши цей дорожній знак детальніше, помітно, що він також використовує просторовий тип модусу, оскільки символи чітко визначають позицію пішохода на знаку. Таким чином, в цьому випадку можна зазначити, що навіть коли візуальний тип домінує в знаковій системі комунікацій, вона не виражена цілком візуальним модусом.

Пропонуємо розглянути наступні категорії модусів більш детально:

- **Аудіальний модус –** зосереджений на звуках, таких як музика, звукові ефекти, фонові шуми, тиша, тон голосу, гучність, наголос і акцент. Як вже було зазначено раніше, прикладом аудіального модусу може бути запис публічної промови, радіопередача або подкаст.

- **Жестовий модус** – стосується інтерпретації рухів: міміки, жестів рук, мови тіла та взаємодії між людьми. Цей модус проявляється під час розмов, його можна побачити на телебаченні чи в театрі. Зараз він також широко використовується в Інтернеті, наприклад, на таких платформингових сервісах як YouTube. Жестовий модус часто поєднується разом з мовним, візуальним, звуковим і просторовим модусами, щоб деталізувати та краще донести інформацію.

- **Лінгвістичний (або алфавітний) модус** – стосується написаних або усних слів. Це вибір слів, подача тексту, організація слів у речення та абзаци, а також розвиток і зв’язність ідей. Лінгвістичний модус не завжди є найважливішим, це залежить від інших модусів, типу тексту та інших факторів. Він найпоширеніший, оскільки його можна читати або слухати, як на папері, так і в аудіо. Лінгвістичний модус добре підходить для вираження деталей і списків.

• **Просторовий модус** – стосується розташування елементів у просторі. Це організація предметів і фізична близькість між людьми та предметами. Прикладом просторового модусу може бути розташування стільців і столів у класі.

Беручи до уваги настільні ігри, в них використовуються різні види лінгвістичних модусів, що додають глибини та інтерактивності до ігрового процесу. Задача такого розважального продукту: чітко дати гравцеві зрозуміти, в чому полягає сенс гри та дати знати за якими правилами відбувається ігровий процес. Будучи полікодовими, більшість сучасних настільних ігор не може опиратися лише на один тип лінгвістичних модусів. Сучасні настільні ігри складаються з мультимодальної системи компонентів: в них присутні слова (лінгвістичний модус), малюнки та символи (візуальний модус), та нарація або спілкування між гравцями (аудіальний модус).

Згідно з Гюнтером Кресом та Тео ван Лювеном, мультимодальність означає взаємодію між різними модусами передачі інформації, наприклад, між зображеннями та текстом. Інші приклади включають вибір шрифту, колір, відео та їх взаємодію [Kress & van Leeuwen 2001a, p. 204]. Кресс та ван Лювен також вважають, що різні модуси передачі інформації не повинні мати суворо визначені ролі та оперувати в обмеженнях по відношенню один до одного.

Лондонська професорка Кері Джуітт у своїй роботі *«An introduction to multimodality»* зазнає, що *«в мультимодальній комунікації взаємодія між модусами є важливою для створення сенсу»* [Jewitt 2009, p. 12–27]. Це безпосередньо стосується і настільних ігор, де різні способи передачі інформації, такі як правила, фігури, картки та навіть гравці взаємодіють між собою щоб створити гру, допомогти іншим гравцям краще зрозуміти гру або поглибитись в її тематику.

Австрійський професор текстової лінгвістики Хартмут Штьокль додає, що *«поняття суто мономодального тексту завжди було винятком, тоді як основна практика спілкування весь час була, по суті, мультимодальною»*

[Stöckl 2004, p. 9–30]. У мультимодальних текстах, таких як ілюстровані книги, фільми чи настільні ігри, текст супроводжується іншими видами візуальної та аудіальної інформації, які взаємодіють зі словами та впливають на їх сприйняття.

Наприклад, в настільній грі «Кодові імена» (Codenames) гравці використовують мову для спілкування, пояснення правил, обговорення стратегій або прийняття рішень. Вони дають підказки словами, щоб допомогти своїй команді вгадати правильні слова на дошці, таким чином ставлячи аудіальний модус на перше місце ігрового процесу. Так як гра зав’язана на комунікації та командній роботі, в ній також застосовується візуальний модус у формі карток на полі, які видні всім гравцям та індивідуальних карток, які видні лише шпигунам.

Не можна сказати, що всі настільні ігри обов’язково використовують декілька типів модусів. Так, наприклад, в настільних іграх на уяву по-типу: «Діксіт» (Dixit) чи «Детективний Клуб» (Detective Club) використовуються суто візуальні модуси: графіки, малюнки та схеми для пояснення правил, опису ситуацій або передачі інформації.

Полікодовість, або мультимодальність, важлива в настільних іграх, адже вона звертається до різних сенсорних та когнітивних аспектів гравців. Таким чином, відбувається залучення потенційних гравців різноманітних типів: деякі з них краще сприймають інформацію візуально, інші – за допомогою текстів або через взаємодію з компонентами. Мультимодальність дозволяє створити продукт, який підходить для більшості людей. До того ж, поєднання різних модусів дозволяє гравцям глибше зануритися в ігровий світ. Використовуючи ілюстрації, розробники можуть посилити наративний аспект гри, а тактильні елементи можуть зробити гру більш реалістичною та захоплюючою.

І наостанок, процес поєднання модусів, знаків та символів суттєво покращує навчання та сприйняття гравців: він може допомогти гравцям

швидше зрозуміти правила гри та прийняти рішення, використовуючи різні канали отримання інформації.

Однак, зовсім необов'язково, щоб такий продукт, як настільна гра, мав велику кількість взаємодіючих між собою компонентів, що утворюють синергію та привертають когнітивну увагу гравця. Насправді, найпопулярніші ігри в світі майже не використовують мультимодальність і все ж залишаються ефективними. Серед таких ігор слід виділити **шахи** – гра базується виключно на тактичному мисленні та взаємодії між фігурами на дошці. Тут немає тексту, ілюстрацій чи інших мультимодальних елементів.

Іншим прикладом можна навести стародавню китайську гру, в своїй стратегічній природі схожу на шахи – **ґо**. Ця гра також використовує мінімум елементів – лише камені двох кольорів та дошка. Відсутність тексту або інших візуальних елементів робить гру максимально абстрактною та, на відміну від шахів, що мають асоціацію з фігурами, чистою у своїй суті.

Якщо мова йде про абстрактність, слід звернутися до **доміно.** Гра використовує лише кілька елементів: плитки з крапками, які представляють числові значення. Немає тексту або зображень, тільки механічне з'єднання плиток за певними правилами.

Ці ігри демонструють, що можна створити захоплюючий ігровий досвід без використання мультимодальності, спираючись виключно на прості та інтуїтивні правила, які не потребують додаткових модусів для пояснення або залучення гравців.

Як вже було зазначено, полікодовий (мультимодальний) текст складається з різних модальностей, таких як текст, зображення, звук, відео та інші форми комунікації, що утворюють єдине повідомлення. Виходячи з цього, при перекладі чи адаптації таких текстів в інший формат, з'являються різноманітні проблеми, що можуть охоплювати лінгвістичні, семіотичні, когнітивні та технічні аспекти. Однією з основних проблем, що виникають в такій ситуації є відсутність гармонійної синергії між різними модальностями

в тексті. Зображення, відео чи аудіо не завжди можуть доповнювати текст, що призводить до розбіжностей у сприйнятті інформації. Такий конфлікт може виникнути через те, що кожна модальність має свою власну систему значень і "граматику", які не завжди узгоджуються одна з одною. Аналізуючи роботи Роланда Барта – французького філософа і теоретика семіотики, Стівен Хіт, в своїй роботі *«Roland Bartes: Image-Music-Text»* зазначає, що*: «the text directs the reader among the various signifieds of the image, causing him to avoid some and to accept others; by means of an often subtle dispatching, it teleguides him toward a meaning chosen in advance»* [Barthes 1977, p. 40]. Таким чином, Барт наголошує на тому, що текст може спрямовувати інтерпретацію зображення, що може вступати в конфлікт із самим зображенням, особливо якщо вони передають різні повідомлення або значення.

Підтримуючи думку Роланда Барта, Гюнтер Кресс та Тео ван Лювен наголошують, що різні модальності в мультимодальному тексті можуть виконувати різні функції і те, як їх інтерпретувати напряму залежить від факту, що наше суспільство не складається повністю з однодумців, а навпаки – в нього входять різні групи індивідів, з унікальними та часто суперечливими інтересами. Через це виходить, що інтерпретація кількох модусів суспільством, в першу чергу залежить від рівня соціалізації особистостей: *«It is likely, and in our experience often the case, that the different modes through which texts are constructed show these social differences, so that in a multimodal text using images and writing the writing may carry one set of meanings and the images carry another»*. Вони підкріплюють свої спостереження, приводячи приклад рекламного зображення, вербальний текст якого старається бути несексистським, в той час як візуальний текст відверто кодує сексистські стереотипи: *«Given the still prevalent sense about the meaning of images, it is possible to pretend that the meaning carried in the image is there only 'in the eye of the beholder', something that it would not be possible to assert about verbally realized meanings»* [Kress & van Leeuwen 2006b, p. 20].

Іншою проблемою мультимодального тексту є велике когнітивне навантаження, що вимагає від людини підвищеної уваги, оскільки користувачу потрібно синхронізувати інформацію з різних джерел (тексту, зображень, звуків тощо).

Підводячи підсумки цього підрозділу, ми розглянули чотири основні типи модусів комунікації в настільних іграх (аудіальний, жестовий, лінгвістичний та просторовий) та, за допомогою теоретичних досліджень Гюнтера Кресса та Тео ван Лювена, з'ясували, що кожен із цих типів модусів не обов'язково повинен домінувати над іншими, а може співіснувати задля кращого розуміння ситуації. І хоч не всі настільні ігри використовують більшість модусів одночасно (як шахи чи ґо), більшість із них є мультимодальними, що створює унікальний ігровий досвід.

Хочемо зазначити, що мультимодальність дозволяє створювати ігри, що звертаються до різних сенсорних і когнітивних аспектів гравців, поєднуючи текст, зображення, звуки й тактильні елементи. Переклад таких елементів вимагає врахування гармонійної взаємодії модальностей, оскільки конфлікти між ними можуть викликати когнітивне перевантаження або спотворення значення. Локалізація ігор на різні мови та для різних культур дозволяє уникнути вищезазначених проблем, шляхом адаптації модальностей до культурних, лінгвістичних і когнітивних особливостей цільової аудиторії. Завдяки цьому забезпечується узгодженість елементів гри та покращується розуміння її змісту користувачами.

РОЗДІЛ 2
ЛІНГВАЛЬНІ ХАРАКТЕРИСТИКИ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

2.1 Текстовий модус: типологія текстів та їх функції в настільних іграх

Повертаючись до роботи Ролана Барта *Image-Music-Text*, пропоную розглянути, що саме він мав на увазі під поняттям «тексту». В своєму есе *From work to text* [Barthes 1977, p. 155], Барт схиляється до радикального підходу, залишаючи традиційне бачення тексту, як статистичного об’єкту, що напряму пов’язаний з його автором, роботою та читачем. Він запропонував, що текст повинен розглядатися не як статичний об'єкт з фіксованим змістом, що заклав у нього автор, а як окреме відтворення читача, його розуміння роботи автора. Барт розрізняє текст та авторський твір, стверджуючи, що різниця між цими двома поняттями полягає в тому, що «твір є фрагментом речовини, що займає частину простору книг (у бібліотеці, наприклад), текст є методологічним полем». [Barthes 1977, p. 157] Іншими словами, твір відчутний і його «можна тримати рукою, але Текст несуттєвий, його можна тримати лише в мові та існує лише в русі дискурсу». [Barthes 1977, p. 157]

Барт визначає текст як «тканину знаків» (англ. *«tissue of signs»*), що означає, що текст складається з різних культурних і мовних елементів, які взаємодіють між собою. Текст для Барта – це не просто набір слів чи речень, а складна система знаків, яка постійно перетинається з іншими текстами і знаками, утворюючи поле нескінченних інтерпретацій. [Barthes 1977, p. 159]. Завдяки своїй інтертекстуальній природі, текст породжує безліч можливих інтерпретацій, які залежать від культурного, соціального та особистого контексту читача.

Подібно до тексту, настільні ігри, в першу чергу, складаються з набору знаків і символів: правила гри, ігрове поле, фігурки, картки тощо. Кожен з цих елементів є частиною складної системи, що взаємодіє між собою, утворюючи унікальну «тканину» гри. Взаємодія цих елементів створює ігровий процес, де кожен гравець читає і інтерпретує ці знаки, приймаючи рішення на їх основі.

Розглядаючи текст в іграх, можна впевнитись в його інтертекстуальності: зазвичай будь-який текст запозичує елементи чи цитує фрагменти вже існуючих текстів. Художній текст, зображений на картках в іграх на відому тематику може включати цитати з оригінального тексту, на який посилається. Наприклад, в колекційній картковій грі «Жах Аркгема», що була спроєктована навколо оповідань Говарда Лавкрафта, часто можна побачити цитати з його робіт на різноманітних картках.

За результатами нашого дослідження та аналізу більш ніж сотні ігор, було виявлено, що будь-яка текстова інформація в грі зазвичай поділяється на такі типи:

1. **Правила** – основний тип тексту, який пояснює, як грати в гру. Правила можуть бути короткими і простими або дуже складними, залежно від гри. Правила можна знайти в ігрових посібниках для гравців чи в інструкціях до гри. Зазвичай вони чітко структуровані, мають логічні розділи, містять підзаголовки, номери сторінок та включають діаграми чи малюнки для демонстрації прикладів.

2. **Тематичний (сюжетний) текст –** цей текст розповідає історію або задає контекст гри. За допомогою нього розробники розкривають персонажів, місця, події та загальну атмосферу гри. Такий текст часто стилізований відповідно до теми гри, може бути написаний у художньому чи наративному стилі та часто включає елементи опису. На відміну від флейвор-тексту (*«атмосферного тексту»)*, що зазначений нижче за списком, цей тип тексту рухає події гри вперед за сюжетною лінією.

3. **Текст з ігровою механікою –** такий тип тексту безпосередньо впливає на ігрові дії. Він описує, що відбувається, коли гравець робить певний хід або як працюють різні ігрові елементи або вказує на ігрову механіку. Деякі настільні ігри використовують такий тип тексту, повністю описуючи процес виконання дії за тою чи іншою механікою (до таких ігор входить колода контактів у «Космічному Контакті», завдяки якій гравці вирішують на кого напасти під час свого ходу). Інші ж, використовують ігрові терміни, що спеціально виділяються від основного тексту по дизайну або виділенням, або курсивом (як слова, що позначають виконання дії на картках у «Жаху Аркгема»).

4. **Інформаційний текст –** надає додаткову інформацію або підказки гравцям. Він може бути написаний на ігрових компонентах або в посібнику. Такий текст зазвичай має довідковий характер, призначений для допомоги гравцям під час гри, як от в настільній грі «Red7», що має картки-довідки правил ходу та механік для кожного гравця.

5. **Флейвор-текст (flavor text) –** через новизну та обмежене застосування словосполучення в цілому, нажаль не існує офіційного українського еквіваленту цьому поняттю. Проте, люди, що добре знайомі з ігровою культурою та особливо з культурою колекційних карткових ігор, прозвали його *«атмосферний текст»*. Так званий *«атмосферний текст»,* не впливає на геймплей і часто не має функціонального значення для гри, але, як пропонує назва, додає атмосферу та глибину ігровому світу. Його мета – зробити світ гри більш реалістичним та цікавим для гравців. Такі тексти часто виділяються курсивом та їх часто можна зустріти на ігрових картках, як наприклад, у «Magic the Gathering».

Щоб розрізнити ці текстові типи між собою, варто поглянути на місце розташування цих текстів: правила зазвичай знаходяться в посібнику з гри, тоді як механічний текст – на ігрових елементах (картках, планшетах гравців, токенах). Також слід звернути на стиль написання: тематичний текст часто

художній і образний, тоді як механічний текст лаконічний і точний. Інформаційний текст може бути написаний у формі списків або таблиць. Ну і наостанок, ці тексти можна розподілити за функціями в грі: механічний текст безпосередньо впливає на геймплей, правила пояснюють основи, а флейвор-текст створює атмосферу. Тематичний текст допомагає гравцям зануритися в гру, але не обов’язково впливає на те, як вони грають.

Продовжуючи нашу думку про функцій тексту, пропонуємо розглянути його прояви на ігровому полі гри. Залежно від типу гри та її механік, текст може виконувати наступні функції:

- **позначати назви міст, регіонів та зон, чи позначення** (як правило, сюди входять ігрові елементи, що ідентифікують різні типи ресурсів, будівель та об’єктів, що використовуються в грі та які можуть бути розміщені безпосередньо на полі), наприклад, як в «Concordia»;
- **давати короткі інструкції** – деякі ігри мають текстові підказки, розміщені на полі, щоб нагадати гравцям про специфічні правила або дії, які потрібно виконати в певних зонах. Наприклад, в «Monopoly» на полі є інструкції щодо того, що відбувається, коли гравець потрапляє на певне поле;
- **давати підказки гравцям** – мітки на полі можуть вказувати, де гравцям потрібно ставити фішки, карти або інші елементи під час гри, а також додаткові модульні елементи, як от в «Horrified», мають пару речень, які допомагають гравцям з виконанням їх задачі;
- **виступати елементом наративу** – поле може мати описові тексти, що додають атмосферу або пояснюють події, що відбуваються в грі;
- **виступати декоративним елементом.**

Текстова інформація, що домінує на полі, зазвичай пов'язана з функціональністю гри, тобто назвами зон або трекерами, які використовуються для ведення ігрового процесу. Інформація з інструкціями або підказками також важлива, але її може бути менше за обсягом, ніж текст, що позначає основні ігрові елементи.

В результаті аналізу текстового типу модусу та його проявів в настільних іграх, від правил до флейвор-тексту, ми можемо зазначити наступне: під час локалізації ігор з великою кількістю текстової інформації важливо приділити увагу кожному типу тексту, адже всі вони виконують специфічні ролі: від забезпечення зрозумілості правил до створення атмосфери та підтримки ігрової механіки.

Невідповідна адаптація тексту може призвести до втрати функціональності гри чи її тематичної автентичності, тому локалізаторам необхідно враховувати не лише мовні аспекти, а й культурні.

2.1.2 Типи текстової інформації на картках. Згідно опитуванню, проведеним Pangea Games у 2020, розробник настільних ігор Брендон Ролінз проаналізував найпопулярніші фізичні компоненти настільних ігор, і за даними більш ніж 800 людей, гральні картки поставили рівно посередині за популярністю [Rollins 2020, 51]. І це не дивно, дивлячись на наші спостереження щодо більшої інтерактивності та несподіваності кубиків, та захвату гравців від мініфігурок. Тим не менш, саме картки слугують основним засобом як і передачі текстової інформації, так і створення механік гри. Вони часто застосовуються через свою універсальність, можливість включати текст, символи та зображення, а також через простоту виготовлення та інтеграції у різні ігрові системи. Разом із ігровим полем, картки використовують візуальний, лінгвістичний та просторовий модуси, та служать носієм текстової інформації, яка може впливати на ігрові дії, рішення гравців і загальний хід гри.

Серед основних типів текстової інформації на картках, можна побачити наступні:

1. **Описова інформація** – текст на картках містить описи об'єктів, подій або персонажів, які вводять гравців у контекст гри або надають

додаткову інформацію про ігровий світ (наприклад, *заголовки* у третій редакції «Жаху Аркгема»);

2. **Інструкції чи правила** – картки часто містять інструкції або правила, які визначають, що гравець повинен робити після чи для розіграшу картки (наприклад, карти дій у «Замісі»);

3. **Наративні елементи** – деякі картки включають текст, який сприяє розвитку сюжету гри. Вони можуть містити діалоги, внутрішні монологи персонажів або інші елементи, які поглиблюють історію та створюють атмосферу (наприклад, карти пригод у «Володарі Перснів: Карткова гра»);

4. **Інформація з приводу механік** – часто картки використовують задля демонстрації механік гри, таких як бонуси, очки, штрафи, можливі дії, прокляття і тд. В такому випадку, текст на картках може бути досить коротким, зосередженим на цифрах, діях та фактах (наприклад, карти заклинань в «Епічно магічній зарубі бойових чаклунів»);

5. **Символи та скорочення –** окрім тексту, картки можуть містити символи або скорочення, що потребують інтерпретації. Ці елементи можна вважати частиною тексту, оскільки вони передають зміст і вимагають розуміння певних умов або дій (наприклад, карти підтримки у «Цербері»). Як можна побачити, картки є важливим засобом комунікації, що забезпечує взаємодію між гравцями та грою, і є ключовим елементом у передачі текстової інформації різного типу.

Отже, в цьому підрозділі ми з’ясували, що картки є універсальним компонентом настільних ігор, що поєднує текст, символи та зображення, дозволяючи ефективно передавати інформацію та інтегруватися в різноманітні ігрові механіки. Під час локалізації настільних ігор картки потребують особливої уваги через їхню ключову роль у передачі текстової інформації гравцям, впливі на механіки гри та створенні ігрової атмосфери.

2.2 Типологія назв в настільних іграх

Як ми з’ясували з минулого підрозділу, більшість текстової інформації в настільних іграх розташована на картках, полі та правилах, але ці елементи не є першими, що виділяються на очах гравця, адже на перше враження впливає саме назва продукту. За допомогою назви, настільна гра захоплює гравців та сприяє їхньому рішенню спробувати гру. Зазвичай видавці продукту бажають затягти якомога більше потенційних покупців, тому створюють яскраві та прості назви, за допомогою яких у гравця виникає розуміння механіки чи тематики гри. В такому випадку часто вживаються прості іменники, дієслова чи словосполучення, як-от: «Череп» (Skull), «Рятуй котів» (Race to the Raft), «Кишенькове підземелля» (One Card Dungeon). Іменники часто є основою назви, в той час як прикметники уточнюють або підсилюють значення головного концепту гри, наприклад: «Епічна магічна заруба бойових чаклунів» (Epic Spell Wars of the Battle Wizards). Але назви також можуть містити складні слова, каламбури або навіть неологізми, що підкреслюють унікальність гри: «ВикрутАйс» (Ice Cool), Пройдисвіти «Кведлінбурга» (The Quacks of Quedlinburg), «Виноробство» (Viticulture). З синтаксичної точки зору, простота або складність назви впливає на те, наскільки легко вона запам'ятовується. Короткі, чіткі назви зазвичай асоціюються з простими іграми, тоді як складні, багатослівні назви можуть створювати враження складнішої або більш насиченої гри. Видавці також повинні приділяти увагу лексичному вибору під час створення назв, адже використання конкретних слів може викликати певні асоціації у гравців. Наприклад, слова на кшталт «епічний», «пригоди», «таємниця» можуть налаштовувати на епічний або пригодницький характер гри.

Назви настільних ігор можна поділити на такі типи, залежно від текстової інформації, закладеної в них:

1. **Дескриптивні** – вказують на основну тематику або сетинг гри (наприклад, «Settlers of Catan»);
2. **Емотивні** – такі назви, що виникають певні емоції або асоціації (наприклад, «Betrayal at House on the Hill»);
3. **Іконічні –** ці назви використовують символи або знаки, та також посилаються на культурні явища (наприклад, «Red7»);
4. **Назви-неологізми** – створюють нові слова, або використовують нові терміни (наприклад, «Zombicide»);
5. **Назви-механіки** – описують механіку гри (наприклад, «Trade on the Tigris»).

Щоб настільні ігри успішно продавалися по всьому світу, треба дотримуватись декількох важливих аспектів адаптації назв. Назва повинна передавати основну ідею та тематику гри, тому адаптуючи її на різні мови, необхідно враховувати всі можливі лексичні та граматичні перешкоди, будь-то гра слів чи культурні відсилання. Говорячи про культурну важливість: деякі слова або фрази можуть мати інше значення чи асоціації в іншій культурі. Назва повинна бути зрозумілою та привабливою для нової аудиторії, можливо навіть відігравати ознайомлювальну роль. Так, наприклад, в іспанській версії японської гри «Machi Koro» (дослівно: «Місто Коро»), було додано слово «Ciudad» (місто) на початку назви, щоб краще відобразити зміст гри, оскільки японська назва не викликала б у іспанськомовних гравців таких самих асоціацій. Таке рішення також робить назву більш зрозумілою та привабливою для гравців, зберігаючи при цьому японське коріння гри.

Інколи буває, що назва гри є настільки простою та влучною, що її легко адаптувати під фонетичні та граматичні особливості нової мови, при цьому зберігши легкість вимови: «Pandemic» («Пандемія» (укр) чи «Pandemie» (нім)) – одна із таких назв.

Але наявність простих слів у назві, не значить, що вона буде зрозуміла багатьом покупцям, навіть якщо оригінальна назва є на мові цільової

аудиторії. Так, наприклад, після тестування виявилося, що назва британської «Cluedo» менш зрозуміла для американської аудиторії, тому було обрано простішу та зрозумілішу версію «Clue». [Pyttlik 2021] Ефективна та влучна адаптація назви настільної гри, що враховує культурні, мовні та соціальні особливості цільової аудиторії, значно впливає на її поширення на нових ринках.

Згідно зі статтею інформаційного додатку Lark, терміном «стан гри» можна назвати наступне: *«Game state refers to the collection of data that represents the current condition of a game. It includes information such as player progress, inventory, character attributes, completed quests, and the state of the game world»* [Lark, 47]. Стан настільної гри включає в себе постійні багатогранні аспекти, за якими гравці повинні слідкувати, згідно правилам гри. До цих аспектів входять багато речей, але ми пропонуємо сконцентруватися на тих, що схильні мати багато текстової інформації, а саме: ігрове поле та картки. Для початку, з'ясуємо, що таке ігрове поле: *«A board is a flat piece of wood or other hard material with a special pattern on it, used for playing games»* [CD, 31]. Сьогодні, багато настільних ігор використовують картонні ігрові поля, аніж будь-який інший твердий матеріал.

Доходимо висновку, що назва настільної гри є ключовим елементом її маркетингового успіху та першого враження, яке гра справляє на потенційних гравців. Вона не лише привертає увагу, а й передає основну ідею, тематику або механіку гри, сприяючи її зрозумілості та привабливості.

Під час аналізу назв настільних ігор, нами було запроваджено наступні типи: дескриптивні назви, емотивні, іконічні, назви, що містять неологізми або відображають механіки гри.

Успішна локалізація повинна забезпечувати збереження ідеї та атмосфери гри, роблячи назву зрозумілою та привабливою для нової аудиторії. Прикладом такої локалізації є конкретизація, як у випадку з грою «Machi Koro», або спрощення назв, як це сталося з «Cluedo, адаптованою під

американський ринок як «Clue». Ефективна локалізація назви значно впливає на популярність гри в нових культурних контекстах.

2.3 Особливості функціонування символів в текстовому модусі настільних ігор

Дивлячись на широкий вибір настільних ігор на ринку, не можна не помітити і ті, що на перший погляд не мають жодної текстової інформації під час геймплею: тобто у таку гру можна грати, спираючись лише на символи на ігровому полі. І дійсно, ми схильні стверджувати, що такі символи є формою текстової інформації, навіть без супровідних слів. Так як ми вже розглядали роль символів в настільних іграх в першому розділі, пропонуємо порівняти словесні тексти та символи на ігровому полі та спробувати зрозуміти значимість тексту в даній ситуації.

По-перше, хочемо відзначити, що текстові позначення можуть прояснити будь-яку неоднозначність, яка може виникнути лише через використання символів. Зазвичай новим гравцям, особливо тим, що грають у гру вперше, важко орієнтуватися на полі, де є лише символи. Їм важливо зрозуміти основи гри, а текст слугує більш детальним роз’ясненням для них, без необхідності запам'ятовувати символи.

По-друге, деякі ігри передають складну інформацію, яку важко представити виключно за допомогою символів. У таких випадках текст стає необхідним для надання детальних пояснень або інструкцій.

Ну і по-третє, не всі символи є універсальними та зрозумілими у різних культурах або групах гравців. Особливість тексту в цьому випадку очевидна: текст долає ці прогалини, надаючи чіткі інструкції чи позначення. Підсумовуючи, хоч символи і можуть передавати значну кількість інформації,

не займаючи багато простору на ігровому полі, текстові позначення часто відіграють критичну роль у забезпеченні ясності, особливо у складніших іграх або для нових гравців.

Останнє твердження не применшує значення символів в настільних іграх. Впродовж цієї роботи ми з'ясовували важливість та функції символів, як типу текстової інформації. Ми розглядали приклади комунікаційної функції символів на ігровому полі та картках, але зараз пропоную звернутися до ігрового компоненту, що використовує символи найефективніше – кості. Сьогодні, кості асоціюються у нас з кубами, чиї сторони позначені крапками від одного до шести, хоча насправді, гральними костями можна назвати «*будь-який предмет, який можна кидати, що використовується для визначення результату гри або віщування долі»* [Cataliotti 2023]. Кості слугують важливим елементом настільної гри та виконують схожі, але водночас і різні функції, разом з ігровим полем та картками. Спершу, основна функція гральних кісток – комунікативна, як і у інших ігрових компонентів. Як і деякі картки, кості подають гравцям результат: кожен символ на гранях кубика може представляти різні події, які визначають подальший хід гри. Це може бути індикатор успіху, кількість ресурсів, сила атаки тощо. На відміну від карток та поля, кості слугують елементом зменшення текстової інформації, через використання символів. Це дозволяє зменшити когнітивну напругу гравців, відводячи їх від багатої кількості тексту, який потрібно читати, тим самим прискорюючи ігровий процес. В основі костей закладений візуальний модус, за допомогою якого, гравці швидко орієнтуються в ігровому процесі. У такий спосіб, гральні кістки є компактним та швидким способом передачі інформації за допомогою символів.

Головна відмінність інформації на кістках від іншої текстової інформації у грі полягає в її динамічному характері та непередбачуваності. Як відомо, кості поводяться випадково, тому гравці ніколи не покладаються на аспект впевненості та не знають наперед, який результат буде на кубику: *«The fact*

*that an object behaves differently than expected, that it **surprises**, makes it interesting»*, пише Клаудіус Клювер – дослідник Марбурзького університету Філіпса [Clüver 2022, p. 29]. Це робить такий тип інформації ненадійним, бо все, що написано на ігровому полі є статичною інформацією, яка, в більшості випадків, завжди доступна гравцям. Так само з картками і правилами: гравці можуть заздалегідь вивчити цю незмінну інформацію і використовувати її для планування. Враховуючи кості як інтерактивний елемент, через який подається інформація, треба зазначити, що на відміну від ігрового поля та карток, текст яких не змінюється та постійно впливає на гру протягом всієї партії, інформація на костях має короткочасний вплив. Результат, який отримають гравці, лише одноразово вплине на хід гри, а саме – в момент кидка. Після застосування всіх ефектів на кубиках, інформація стає неактуальною до наступного кидка.

Говорячи про символи на кубиках, то вони часто є універсальними і можуть мати різні значення залежно від контексту або ігрової ситуації. Найпопулярнішими з них, звичайно, є крапки, що позначають цифри від одного шести, але сучасні настільні ігри креативно змінюють свій підхід щодо стандартних цифр, як символів. Так, наприклад, в «King of Tokyo» – грі, чия механіка закладена на кидках кубиків, кості використовують універсальні елементи пошкоджень, енергії та здоров’я в поєднанні з арабськими цифрами. Ці всесвітньовідомі символи (цифри, символ серця для здоров’я та символ блискавки для енергії) роблять кістки універсальним способом передачі інформації, що не потребує локалізації на інші мови.

Наостанок, хочеться наголосити, що кістки є інтерактивним елементом, тому вони більше пов'язані із взаємодією між гравцями, оскільки їхні результати прямо впливають на ігрові події. В той час, як текстова інформація є інформативною, надаючи контекст, правила та загальну структуру гри, не залучаючи безпосередньо до взаємодії.

РОЗДІЛ 3
ЛОКАЛІЗАЦІЯ НАСТІЛЬНИХ ІГОР

3.1 Локалізація як процес та результат мовно-культурної адаптації

Локалізація виконує роль адаптації продукту чи послуги до конкретного ринку певної країни чи окремого регіону. Вона є важливим процесом у розповсюдженні настільних ігор на нові ринки, адже цей процес охоплює не тільки переклад тексту, але й адаптацію ігрового контенту до культурних, мовних, і соціальних особливостей цільової аудиторії. Успішна локалізація може значно вплинути на сприйняття гри, зробити її більш доступною та привабливою для місцевих гравців, а також сприяти зростанню її популярності на міжнародному рівні.

Згідно дослідженню Олени Мазур та Станіслава Кучіва, під терміном локалізація можна розглядати наступне: *«локалізація – процес адаптації продукту до певного середовища (країни, культури, ринку)*. *Локалізація входить до структури загального процесу глобалізації і стосується як прагматично спрямованих текстів загалом, так і продукції та сервісів і їх супровідних текстів»* [Кругла, Мазур 2020, с. 12–17]. Центр ресурсів торгівельної асоціації The Globalization and Localization Association (GALA Global) визначає за ціль локалізації *«надавати продукту чи послузі вигляд і відчуття, створені спеціально для цільового ринку, незалежно від їхньої мови, культурних уподобань чи місця розташування»* [GALA, 20].

Відповідно статистиці на 2024 рік [Statistics&Data 2024], лише понад 18% людей в усьому світі розмовляють на англійській мові, що робить локалізацію продукту вигіднішою, ніж звичайний переклад, адже під час процесу локалізації компанії бажають привернути до себе увагу більшої кількості

покупців та потенційних гравців. В умовах глобалізації, виробники ігор стикаються з потребою не лише перекладати ігровий текст, але й адаптувати всі аспекти гри, від назв і персонажів до візуального оформлення та правил гри. Це робиться для того, щоб кінцевий продукт компанії сприймався максимально зручно та природньо гравцями по всьому світу.

Продивившись більш ніж сотні ігор, що були локалізовані та адаптовані під українську аудиторію, ми спробували надати кроки, через які може проходити гра в процесі локалізації від іноземного ринку до нашого. Для того, щоб досягти успіху на ринку продукції та затягти до себе нових покупців, видавництва використовують багаторівневу адаптацію, що може включати в себе наступні аспекти:

1. **Мовна адаптація –** перший крок у локалізації. Сюди входить переклад ігрових компонентів, які ми досліджували раніше (правила, картки, інші текстові елементи). Зробивши якісний переклад, локалізатори дають можливість гравцям повністю зрозуміти гру, що робить її доступною та привабливою для широкого кола користувачів.

2. **Культурна адаптація –** важливо враховувати не лише мовні, але й культурні аспекти. Деякі ігри можуть містити культурні або історичні референції, які не завжди зрозумілі або прийнятні в інших країнах. Локалізація дозволяє змінити ці елементи так, щоб вони відповідали культурним нормам і очікуванням цільового ринку (наприклад, зміна тематики стратегічної гри «Web of Power» на китайську, у версії «China», є формою культурної адаптації).

3. **Візуальна адаптація –** іноді необхідно змінити візуальні елементи гри, такі як символи, кольори або малюнки, щоб вони відповідали культурним або естетичним уподобанням місцевої аудиторії (так зробила корейська версія гри «Modern Art», змінивши в ній валюту, естетику та картини художників).

4. **Маркетинг –** успішна локалізація також включає адаптацію маркетингової стратегії: зміна назви гри, створення рекламних матеріалів на місцевій мові, співпрацю з місцевими дистриб'юторами задля привернення більшої уваги для продажів. Зазвичай видавництва притримуються найвигіднішої маркетингової стратегії, однією з яких є тематичні версії відомих ігор (наприклад, існує видання «Star Trek Catan», яке було адаптоване під фанатів серії «Star Trek»).

5. **Місцеві правові вимоги –** локалізація також включає врахування місцевих законів і регуляторних вимог певної країни, тому їх недотримання може призвести до проблем з продажами або навіть заборони продукту (як приклад, локалізація «Dungeons & Dragons» в Китаї повинна була дотримуватись китайським законам про цензуру щодо зображень окультизму або надмірного насильства задля уникнень можливих санкцій).

Для забезпечення відповідності гри культурним, мовним, і законодавчим вимогам цільового ринку, використовуються різні методи локалізації, серед яких основним є переклад тексту. Під час цього кроку, весь текст на ігрових компонентах перекладається на мову цільового ринку. Досягши повної мовної адаптації, попит на товар збільшується, що дозволяє зберегти унікальний ігровий досвід, водночас роблячи його зрозумілим і прийнятним для гравців з різних культур.

І так, наш аналіз показав, що локалізація такого продукту, як настільні ігри, охоплює не лише переклад тексту, але й багаторівневу адаптацію, включаючи культурні, візуальні, маркетингові аспекти та врахування місцевих правових вимог.

Саме завдяки щойно згаданими нами рівням адаптації можна забезпечити відповідність гри потребам цільової аудиторії, зробивши її зрозумілою, привабливою та доступною. На нашу думку, дотримуючись цих кроків, локалізація сприятиме не лише комерційному успіху продукту, але й інтеграції

культурних ігрових елементів у нове середовище, зберігаючи автентичність ігрового досвіду.

3.2 Особливості української локалізації назв англомовних настільних ігор

3.2.1 Особливості української локалізації назв англомовних настільних ігор через еквівалентний переклад.

Наступна інформація цього розділу буде спрямована на аналіз перекладацьких трансформацій тексту в настільних іграх в усіх його проявах, і почати хотілося б з перекладу назв ігор.

В настільних іграх досягти уваги покупця можна декількома способами: креативний дизайн гри, її механіки, наскільки складна вона в розумінні, скільки гравців можуть грати в цю гру, і те, скільки часу займає гра (downtime). Це те, на що звертає увагу типовий гравець. Але як зробити так, щоб навіть досвідчені гравці знаходили щось нове? І головне, як компаніям краще поширювати свій продукт, залучаючи не тільки колекціонерів, але й тих, хто лише починає захоплюватися настільними іграми? Відповідь – локалізація гри на мову та реалії нової аудиторії. І все починається з назви гри, адже це зазвичай перше (окрім дизайну коробки), що побачить перед собою потенційний новий гравець. Успішний переклад назви гри на мову цільової аудиторії гравців по всьому світу значно підвищує шанси компанії отримати прибуток з цієї настільної гри. Зазвичай локалізатори настільних ігор ніяк не грають з назвою та не додають суттєвих змін до її оригіналу, адже автори створюють її з урахуванням тематики гри, механіки чи сеттінгу. Тому під час локалізації часто використовують еквівалентний переклад або транслітерацію.

Еквівалентний переклад – це відтворення єдності змісту і форми оригіналу засобами іншої мови [Рябокінь, Стукаленко 2020]. Такий тип

перекладу забезпечує максимальну відповідність між текстом оригіналу та його перекладом за змістом, стилем та функціональністю.

Відповідно думки американського лінгвістика та теоретика перекладу Юджина Найди, цілком тотожній переклад є неможливим. Загальне враження перекладу може виявлятися близьким до оригіналу, однак ідентичності у деталях не існує [Nida 1964, p. 159]. Продовжуючи думку Найди, для успішного перекладу необхідно шукати найбільш близькі еквіваленти. Юджин Найда виокремлює дві форми еквівалентності перекладу: **формальна еквівалентність** (formal equivalence) – зосереджується на збереженні максимальної точності структури та змісту оригінального тексту в перекладі. Формальний еквівалент намагається зберегти граматичні форми, лексичні одиниці та синтаксис, наскільки це можливо, залишаючи текст максимально схожим на оригінал; **динамічна еквівалентність** (dynamic equivalence) – спрямована на передачу основного змісту та емоційного впливу оригінального тексту, зосереджуючись на тому, як текст сприймається читачем цільової мови. Динамічна еквівалентність прагне досягти тієї ж реакції в читача перекладу, яку викликає оригінал у читача вихідної мови [Nida 1964, p. 159]. Ось декілька прикладів локалізації назв настільних ігор українською за допомогою еквівалентного перекладу чи адаптації:

- ***7 Wonders – 7 Чудес***;
- ***Ali Baba – Алі Баба***: в даному прикладі назви власних імен, особливо таких відомих, зазвичай транскрибуються або перекладаються таким чином, щоб зберегти їх оригінальне звучання та написання, адаптуючи їх до фонетичних і орфографічних норм мови. Тобто, можна сказати, що цей тип перекладу також є транскрипційним;
- ***Arkham Horror – Жах Аркгема***: такий еквівалентний переклад зберігає оригінальну назву міста (Arkham – Аркгем), проте водночас адаптується під граматичні реалії української мови: як бачимо, при локалізації було змінено порядок слів на більш природнє звучання. Такий порядок відповідає типовому

українському словосполученню іменника та прикметника, коли останній передує першому.

- ***Citadels – Цитаделі***;
- ***Codenames – Кодові імена***: особливість такого еквівалентного перекладу полягає в тому, що він не тільки передає значення оригінальної назви, але і адаптує її до особливостей української мови, використовуючи словосполучення для кращого розуміння і сприйняття;
- ***Colt Express – Кольт Експрес***;
- ***Foggy Island – Туманний острів***;
- ***King of Tokyo – Володар Токіо***: такий еквівалентний переклад є прикладом лінгвокультурної адаптації – тип перекладу з домінантною прагматичною настановою та орієнтацією на стереотипи очікування носіїв мови-реципієнта та його культури; процес пристосування тексту до культурних особливостей цільової аудиторії [Baker, Saldanha 2009, p. 704]. На нашу думку, українське слово «король» має вузьку асоціацією з владою, того, хто отримав титул у спадок, в той час як «володар» є більш універсальним і має ширше значення. Однак при цьому втрачаються такі конотації англійського слова «king», яке несе відтінок престижу, особливого статусу, які не завжди можна асоціювати зі словом «володар»;
- ***Munchkin – Манчкін***: і хоч українська локалізація є еквівалентною з точки зору збереження фонетики терміну, вона не надає жодних додаткових пояснень для української аудиторії. *Munchkin* – це термін, який у певних контекстах означає маленьку людину, зокрема ту, що схожа на карлика чи ельфа. Вперше цей термін з’явився в книзі «Чарівник країни Оз» [Dictionary.com, 36]. Нажаль цей аспект походження слова є менш зрозумілим для української аудиторії, що незнайома з книгою, проте враховуючи, що саме слово за останні роки набуло відродження в ігровому світі, такий підхід до локалізації є виправданим, на нашу думку.
- ***Pirates of the 7 Seas – Пірати 7 морів***;

- ***Shadows: Amsterdam – Тіні: Амстердам***;
- ***Splendor – Розкіш***: еквівалентом «splendor» в Українсько-англійському словнику є слово «блиск» [Андрусишин, Крет 1957], однак ми вважаємо, що офіційна українська назва більш точно передає загальну атмосферу і тематичний фокус гри на елегантності і вишуканості, який точно можна побачити в ігрових механіках гри, де гравці збирають дорогоцінні камені і створюють престижні торгові імперії;
- ***The Little Prince: Make me a planet – Маленький Принц: Створи Планету Для Мене***: особливість цього перекладу полягає в граматичній милозвучності при зміні слів (*Створи планету для мене* замість *створи мені планету*), що звучить природньо для носіїв українською мови, при цьому зберігаючи англійську структуру запрошення або прохання;
- ***Voodoo – ВуДу***: переклад зберігає оригінальну фонетичну форму слова, але використовує українські орфографічні та стилістичні норми. Велика літера «Д» серед інших малих літер у цьому слові створює візуальний ефект, що підкреслює акцент на містичному терміні voodoo. До того ж, транскрипція українською максимально наближена до звучання оригінального слова;
- ***Wingspan – Крила***: в той час як українська локалізація є короткою, звучить природньо та легко запам’ятовується, що відповідає критеріям успішного маркетингу, вибір еквіваленту «Крила» трохи змінює перспективу оригінального значення. Слово «wingspan» означає розмах крил: відстані між кінцями розкритих крил у птахів. Нам здається, що це слово спонукає більш специфічний аспект фізичної характеристики птахів, з наукової точки зору. В свою чергу українське «крила» є більш поетичним та символічним словом.

Таким чином, ми можемо побачити, що еквівалентний переклад є найпоширенішим та одним із найуспішніших методів локалізації назв настільних ігор через його здатність зберігати зміст, стиль та функціональність оригінального тексту. Однак не всі слова чи фрази мають точний відповідник в іншій мові, що може ускладнити передачу повного

спектра значень і конотацій, як от з «Манчкіном», назва якої містить культурні посилання, які не зовсім зрозумілі для більшості україномовних гравців.

3.2.2 Особливості української локалізації назв англомовних настільних ігор через конкретизацію та генералізацію.

Дивлячись на попередні приклади можна подумати, що назви ігор завжди перекладатимуться дослівно та ніяк не змінюватимуться від оригіналу. Хоча в більшості випадків перекладачі використовують еквівалентні поняття в мові перекладу – реалії сучасного світу потребують від перекладачів різних країн креативних рішень, під час яких буде максимально збережено чи якісно передано культурні посилання, що закладені в гру. Такі переклади зазвичай відбуваються через генералізацію, або навпаки, специфікацію певних явищ, зазначених в назві. Це робиться для того, щоб цільова аудиторія гравців певних країн змогла мати уяву про продукт, який компанія хоче їм продати.

Перш ніж перейти до прикладів, що ілюструють нашу думку, необхідно дати визначення поняттю генералізації та конкретизації. Згідно Карабану В. І, поняття **генералізації** включає в себе процес, внаслідок якої слово із вужчим значенням, що перекладається, замінюється в перекладі на слово із ширшим значенням [Карабан 2004, с. 306]. В свою чергу, **конкретизація –** процес, під час якого одиниця більш широкого змісту передається в мові перекладу одиницею конкретного змісту [Карабан 2004, с. 300]. До такої локалізації ми відносимо наступні приклади:

- ***¡Extinción!* – *Зникнення***: ми вважаємо, що такий спосіб локалізації за допомогою модуляції більше відноситься саме до процесу генералізації, адже концепт гри побудований навколо теми динозаврів, які не просто «зникли», а саме «вимерли». У цьому випадку перекладачі вибрали загальніше слово, яке охоплює ширше значення, ніж конкретний біологічний термін.

• ***Behind the Throne – Сірий Кардинал***: конкретизація цього фразеологізму полягає в тому, що українська назва замінює загальний опис ситуації (невидимий вплив «за троном») на конкретний культурно впізнаваний образ, – сірого кардинала, *«людини, яка керує з тіні. Він може не володіти ні посадою, ні троном. Але він має владу набагато могутнішу, ніж офіційні керівники»* [Настільні ігри Ігромаг, 40].

• ***Broad Lines – Дотепні лінії***: поняття «in broad lines» використовується в англійській мові задля того, щоб описати щось у загальному вигляді [Power Thesaurus, 38]. Головна мета гри полягає в тому, що гравці повинні малювати прості речі за допомогою кількох прямих чи кривих ліній по-черзі, поки інші намагаються вгадати назву цих речей чи словосполучень. Якщо оригінальна назва обіймає фізичний аспект малювання ліній, то українська локалізація надає перевагу веселощам та ідеї створення жартівливих або винахідливих малюнків, а не на технічному елементі гри. Таким чином локалізатори поставили почуття гравців *буде весело*, генералізувавши основну ідею механіки гри.

• ***Нооор! – Жабки***: оригінальна назва містить в собі вигук, що асоціюється зі стрибками, рухом, динамікою, але без явного зазначення того, хто або що виконує ці дії. Така назва є абстрактною та може бути інтерпретована по-різному. Українська ж назва *Жабки* конкретизує значення, вказуючи на персонажів гри – жаб, які стрибають по листочках. У результаті, замість абстрактного поняття, локалізатори використали конкретне слово, що чітко відображає центральний елемент гри.

• ***I am, I do – Я є, Я роблю***: еквівалентний переклад хоч і може здатися доречним на перший погляд, використання такої трансформації з огляду на механіку гри, насправді не є виправданим рішенням. Дивлячись на таку назву, українському споживачу не одразу стане зрозуміло, що ця гра – про шаради, та й до того ж, ця назва не є досить милозвучною. Видавництво Бельвіль вирішило піти простим шляхом та, задля уникнення одноманітності,

використати генералізацію під час локалізації, назвавши гру *Веселі шаради*. І хоча під час цієї трансформації втрачається стилістичний прийом алітерації, ми вважаємо, що назва *Веселі Шаради* краще передає суть гри.

• ***Imagine – Геометрія уяви***: особливість цього конкретизованого перекладу назви полягає в ігровій механіці, в якій гравці за допомогою карток та фігур складають ситуації на поданні словосполучення у формі різних геометричних фігур. Різноманітні зображення розташовуються паралельно, вертикально чи, навіть, діагонально до інших компонентів, створюючи геометричні візерунки для інших гравців.

• ***Last Message – Намалюй Вбивцю***: конкретизація в даній локалізації полягає в тому, що українська назва містить чіткіше вказівку на суть гри. Оригінальна назва «Last Message» є більш загальною і може бути інтерпретована по-різному. Така назва є односторонньою, адже концентрує увагу гравця лише на одному аспекті гри – останньому повідомленні, що є важливою частиною ігрового процесу, але не розкриває суть механіки або мети гри. Українська ж локалізація уточнює сюжет гри, відразу повідомляючи, що гравці мають малювати і ідентифікувати вбивцю. Така назва одразу передає центральну мету гри і ключовий механізм (малювання та пошук вбивці), що робить її більш інформативною для потенційних гравців.

• ***Machi Koro – Наші Міста***: назва *Machi Koro* перекладена на українську як *Наші міста*, що є прикладом прийому конкретизації. В оригіналі *Machi Koro* поєднує два елементи: *Machi* означає «місто», а *Koro* – ономатопея, що відтворює звук кидка кубика (скорочено від *saikoro* – «гральний кубик») [Harrington, 48]. Українська локалізація зосереджує увагу на тематичному аспекті гри – будівництві міст – і передає зміст гри через зрозумілу для споживача фразу Наші міста. Така конкретизація допомагає чіткіше пояснити, що гравці будують міста, однак, на жаль, втрачається важливий елемент – механіка гри, яка пов'язана з кидком кубика, відображена в слові Koro. Хоч переклад робить гру більш доступною та зрозумілою для української

аудиторії, він упускає частину оригінальної концепції, що ставить під сумніви доцільність такого рішення.

• ***Mood X – Empatio***: гра, основна тематика якої заснована на темпераменті головних героїв та, відповідно, гравців. Використання конкретного терміну «Емпатія» чудово описує механіку гри. Локалізатори надали перевагу загальновживаному українському слову, замість еквівалентного *«Настрій Х»*, дивлячись на який не одразу розумієш, про що мається на увазі.

• ***Survive: Escape from Atlantis! – Вижити: Втеча з Острова***: ще один приклад генералізації назви. У перекладі слово *Atlantis* замінено на більш загальне поняття – *Острів*. Це можна розглядати як генералізацію, оскільки Атлантида є конкретною легендарною локацією, тоді як острів є узагальненим поняттям. Такий підхід може допомогти гравцям швидше асоціювати гру з простим контекстом втечі з острова, хоча водночас втрачається міфічний елемент назви *Atlantis*, який додає певної унікальності оригіналу.

В заключенні, можна сказати, що перекладачі часто уникають дослівних перекладів, обираючи адаптивні рішення, які враховують культурний контекст і очікування гравців. Щоб дотриматись цих культурних розбіжностей, під час перекладу застосовують конкретизацію та генералізацію.

Локалізація назв настільних ігор через конкретизацію або генералізацію є важливим інструментом, що дозволяє зробити гру більш зрозумілою та привабливою для цільової аудиторії. Використання конкретизації дозволяє звузити значення, акцентуючи на головних елементах гри, тоді як генералізація розширює сенс, роблячи назву більш універсальною. Таким чином, перекладачі можуть створити назву, яка зберігає основну ідею оригіналу, водночас краще відображаючи очікування гравців у конкретній країні.

3.3 Особливості української локалізації правил англомовних настільних ігор

Розгляньмо інший важливий аспект локалізації настільних ігор, а саме – їх правила. На відміну від тематичного аспекту гри, який зазвичай містить елементи міфології, історії чи літератури певних світів, механічна сторона гри зосереджується на тому, як правильно грати та на що слід звертати увагу гравцям під час ігрового процесу, щоб перемогти у грі. Щоб досягти чіткості матеріалу при перекладі правил та механік гри, перекладачі отримують від розробників окремий файл або книгу з цими правилами, довідниками та термінами, які в ній використовуються. Зазвичай більшість цих «книг правил» дотримуються єдиної термінології та стилю, тому кожна книга правил хоч і відрізняється від гри до гри, але містить докладні терміни, що допомагають гравцям зрозуміти основний ігровий концепт. В ідеалі, такі правила перекладає людина, яка знайома з механікою, тематикою та концепцією гри і розуміє вимоги розробників до гравця. Без знання основних механік та термінів перекладач не зможе точно передати бачення розробників, адже деякі ігри не містять жодних слів у компонентах чи геймплеї, і гравці дізнаються, як грати, лише з книги правил.

Локалізація книги правил включає: переклад ігрових компонентів, глосарію (якщо він є), основних термінів та прикладів, описаних у правилах, переклад частих запитань від розробників та гравців для кращого розуміння механік або розв'язання суперечливих ситуацій, а також переклад термінів, що описують механіку, фазу раундів та дії, що відбуваються під час кожної фази гри. При перекладі таких механічних аспектів, часто використовуються граматичні заміни. Наприклад, в назвах правил для карткових ігор часто можна зустріти наступний тип перекладу: ***Learn to Play*** (в *«Arkham LCG»* і *«Lord of Rings LCG»*) перекладають як ***«Правила гри»***. Тут замінюють дієслово

«learn» на іменник *«правила»*, що звучить краще для українського користувача, ніж дослівний варіант *«Навчись грати»*. Така назва книги-правил часто використовується в карткових іграх.

Аналіз термінологічної структури ігрових правил спирається на визначення поняття терміну. Карабан визначає терміни як *«мовні знаки, що репрезентують поняття спеціальної, професійної галузі науки або техніки»* [Карабан 2004, с. 315]. Зазвичай терміни виступають словосполученнями, за якими закріплене стале значення. Більшу кількість таких термінів-словосполучень становлять поєднання означення з іменником, де означення стоїть на першій позиції словосполучення.

Розгляньмо приклади універсальних локалізованих ігрових термінів, які можна зустріти в правилах до більшості настільних ігор:

- ***End of Game*** *(King of Tokyo, Golem, Kemet)* – ***Кінець гри*** *(Володар Токіо, Ґолем, Кемет)*: тут використано *еквівалентний переклад*, оскільки в обох мовах зберігається значення без змін.

- ***Glossary*** *(Kemet, King of Tokyo)* / ***Keywords*** *(Arkham Horror)* – ***Терміни*** *(Кемет, Володар Токіо)* / ***Ключові слова*** *(Жах Аркгема)*: обрані лексичні еквіваленти відповідають значенню оригіналу та враховують специфіку гри.

- ***How to play*** *(King of Tokyo)* / ***Overview*** *(Golem)* / ***Round Sequence*** *(Arkham LCG)* / ***Gameplay*** *(Kemet)* – ***Ігровий процес*** (*Володар Токіо*: граматична трансформація дієслова на іменник), ***Огляд*** (*Ґолем*: лексичний еквівалент), ***Раунд Гри*** (*Жах Аркгема. Карткова гра*: лексична заміна «послідовності» на слово «гра»), ***Перебіг гри*** (*Кемет:* лексичний еквівалент).

- ***Living Card Game*** *(Arkham LCG, Lord of Rings LCG)* – ***Жива карткова гра*** *(Жах Аркгема. Карткова Гра, Володар Персні*в. *Карткова гра)*: тут використовують *граматичну трансформацію*, замінюючи англійський дієприкметник теперішнього часу ***«Living»*** на український прикметник ***«жива»***, утворений від дієслова недоконаного виду ***«жити»***. Це підсилює значення постійного оновлення гри.

Проаналізуймо терміни, які є найбільш поширеними в книгах правил до настільних ігор, незалежно від їх жанру:

- ***Action*** / ***Дія***: застосовується *лексичний еквівалент* без змін, оскільки слово «дія» відображає концепт вибору певної дії чи кроку гравцем під час його ходу і є зрозумілим для україномовного гравця.

- ***Deck*** / ***Колода***: у цьому випадку використовується *лексичний еквівалент*, оскільки «колода» є загальноприйнятим терміном для позначення набору карт, що зрозуміло без додаткового пояснення.

- ***Meeple*** / ***Міпл***: під час української локалізації використали метод калькування, шляхом запозичення іншомовного слова. Однак термін meeple став загальновживаним та універсальним серед гравців у настільні ігри, чим і пояснюється такий вибір перекладу.

- ***Phase*** / ***Фаза***: тут використано *прямий еквівалент*, оскільки слово «фаза» є загальновживаним в українській мові та зрозуміле без додаткового пояснення.

- ***Player Board*** / ***Ігрове поле***: в цьому випадку використано *комплексну лексичну заміну*. Замість дослівного «дошка гравця», що виглядало б незвично, локалізатори застосовують термін «ігрове поле», що краще описує функцію цього елементу гри.

- ***Resources*** / ***Ресурси***: тут також обраний *лексичний еквівалент*, оскільки слово «ресурси» є нейтральним і легко інтегрується в український ігровий контекст.

- ***Round*** / ***Раунд***: в цьому випадку *транскрибування* забезпечує розпізнаваність терміну, оскільки слово «раунд» легко зрозуміле для україномовних гравців і зберігає міжнародне звучання. У деяких локалізаціях можна зустріти й *еквівалент «цикл»*, якщо ігровий процес має циклічну структуру.

- ***Setup*** *(Arkham LCG, King of Tokyo / Kemet, Lord of Rings LCG, Golem)* – ***Підготовка*** *(Жах Аркгема, Володар Токіо)*, ***Приготування*** *(Кемет, Володар*

Перснів, Ґолем): в обох випадках використовується *лексичний еквівалент*, де слова обираються відповідно до стилістики конкретної гри.

- ***Token* / *Жетон***: для цього терміна застосовано *лексичний еквівалент*, де «жетон» є звичним і зрозумілим поняттям у настільних іграх та інших контекстах.

- ***Turn* / *Хід***: тут також застосовується *лексичний еквівалент*. Перекладачі вдало обрали слово «хід», яке точно відповідає поняттю індивідуальної черги кожного гравця, замість потенційно дослівних варіантів «черга» або «повернення».

- ***Victory Conditions* / *Умови перемоги***: застосовується *лексичний еквівалент* англійського словосполучення та *транспозиція*, що змінює зворотній порядок слів з англійської мови на прямий порядок в українській. Перекладена фраза асоціюється з аналогічним ігровим контекстом, зберігаючи основну ідею.

Отже, для забезпечення легкого розуміння і збереження функції термінів в ігровому контексті, локалізатори часто віддають перевагу лексичним еквівалентам, адже, як бачимо, більшість з цих термінів є загальновживаними і зрозумілими для україномовних гравців.

З іншого боку, деякі настільні ігри бажають відокремитись на ринку та часто гравці можуть зустріти в них терміни, які тематично підходять до гри, але більше ніде в інших іграх не зустрічаються. Такі терміни пропонуємо назвати **тематично закладеними** у гру – тобто терміни, що водночас пояснюють механіку гри та підпорядковуються жанру чи концепту гри. Переклад таких термінів інколи може викликати складнощі через тематику гри, але зазвичай їм легко знайти лексичні еквіваленти в рідній мові:

- ***«Grim Rule»*** *(Arkham Horror LCG)* – ***«Темне правило»*** *(Жах Аркгема)*: на нашу думку, переклад *«Темне правило»* є влучним лексичним еквівалентом, що відтворює настрій і сенс оригіналу. Так як цей термін згадується лише в

книзі правил, немає необхідності використовувати експлікаційний переклад, адже пояснення терміну гравці знайдуть у книзі.

- ***«The Golden Rules»*** *(Arkham Horror LCG)* – ***«Золоті правила»*** *(Жах Аркгема)*: знову використано лексичний еквівалент, який точно передає зміст оригіналу.

- ***Casualties*** *(Kemet)* – ***Втрати*** *(Кемет)*: ми вважаємо, що цей термін суперечить з вже існуючим у цій грі терміном *Damage*, адже перший підсвідомо групує поняття «втрат» у цій грі, що не співпадає з термінологією у книзі правил. Для уникнення змішування термінів з *Damage* можна використовувати «загальні втрати».

- ***Convert Plants into Greenery*** *(Terraforming Mars)* – ***Озеленити Марс за рослини*** *(Тераформування Марса)*: в українській локалізації присутня вдала конкретизація, що додає назву планети, на якій основана тематика гри.

- ***Cosmic Quake*** *(Cosmic Encounter)* – ***Космотрус*** *(Космічний Контакт)*: лексична транспозиція з мови оригіналу на еквівалентний складний іменник (субстантивація) передає ідею оригіналу і є успішною адаптацією.

- ***Damage*** *(The Binding of Isaac: Four Souls)* – ***Збитки*** *(Жертвоприношення Айзека: Чотири Душі)*: досить невдалий, на нашу думку, вибір лексичного еквіваленту, адже «збитки» на українській мові асоціюються з фінансами (грошові збитки), аж ніяк не фізичною шкодою, про яку мається на увазі (Damage – поранення, ушкодження). Тому пропонуємо перекласти цей термін за допомогою лексичної заміни, використовуючи слова *«пошкодження»* або *«шкода»*, що буде збігатися з тематикою фізичної шкоди.

- ***Damage*** / ***Unblockable Damage*** *(Kemet)* – ***Втрати*** / ***Невідворотні втрати*** *(Кемет)*: терміни «Втрати» та «Невідворотні втрати» є гарними замінами для Damage та Unblockable Damage. У контексті гри краще відобразити фізичні втрати, як-от ушкодження для Damage, щоб уникнути плутанини з Casualties (загальні втрати).

- ***Exhausted*** *(Marvel Champions)* – ***Виснажений*** *(Чемпіони Марвел)*: у грі *Marvel Champions* термін *Exhausted* описує стан персонажа, який не може здійснювати дії до кінця раунду. Переклад на *Виснажений* зберігає зміст і контекст, тому є досить вдалим.

- ***Forging a Die Face*** *(Dice Forge)* – ***Заміна Грані кубика*** *(Кузня Долі)*: генералізація дії: в оригіналі дія називається Forge (Кування) через тематику гри, в якій гравцеві треба складати (кувати) грані кубика. В українській локалізації вирішили замінити дієслово «to forge» на генералізоване поняття «заміна». І хоча цей переклад дозволяє легше зрозуміти, про що йдеться мова та яку дію позначає цей термін, він втрачає тематичний аспект гри.

- ***Home Base*** *(Scythe)* – ***База Нації*** *(Коса)*: використано трансформацію конкретизації для ясності, адже в грі також використовується термін Factions, який переклали як Нації, що відсутній в англійському словосполученні Home Base (База).

- ***In Combat / Out of Combat Only*** *(Nemesis)* – ***Лише в бою / Тільки не в бою*** *(Немезида)*: перекладаючи термін лексичним еквівалентом передається функція і контекст,

- ***Influence Track*** *(Dune: Imperium)* – ***Шкала впливу*** *(Дюна: Імперіум)*: у грі *Dune* термін *Influence Track* перекладено як «шкала впливу». Це дослівний переклад, однак слово «шкала» може дещо збивати з пантелику, оскільки в ігровому контексті іноді доречніше використовувати іменник «рівень», що є загальновживаним ігровим терміном. В такому випадку буде використана лексична адаптація.

- ***No Cost / Free Cost*** *(7 Wonders)* – ***Безкоштовне будівництво*** *(7 Чудес)*: так як обидва терміни «No Cost / Free Cost» в грі позначають те ж саме, на нашу думку, було доволі доречно локалізувати їх під один єдиний термін, використовши при цьому конкретизацію дії в перекладі, додаючи слово «будівництво». Таким чином, один український термін акцентує увагу на дії

гравця, ліквідуючи зайвих клопотів перекладачів для роз'яснень того ж самого процесу.

• ***Oneiromancy*** *(Mysterium)* – ***Тлумачення Снів*** *(Містеріум)*: в цьому прикладі можна побачити описовий переклад англійського поняття «Oneiromancy», що позначає «тлумачення слів», адже в українській мові офіційно в словниках немає еквівалента цьому явищу.

• ***Roll*** *(King of Tokyo)* – ***Кидок*** *(Володар Токіо)*: використовувати лексичний еквівалент для перекладу цього терміну є логічно, адже українське значення цілком точно передає сенс дії гравця під час гри з кубиком.

• ***Rooms and Corridors*** *(Nemesis)* – ***Відсіки та Коридори*** *(Немезида)*: беручи до уваги факт, що дія гри відбувається на космічному кораблі, локалізатори використали чудову можливість для перекладу за допомогою культурної адаптації. Англійському іменнику «rooms» («кімнати») в українській мові надали значення «відсіків», що не є прямим перекладом, але підходить до космічної тематики гри.

• ***Sick Bay*** *(Sleeping Gods)* – ***Шпиталь*** *(Сплячі Боги)*: даний переклад за допомогою лексичного еквівалента не є досить доречним, тому що слово «шпиталь» вказує на лікувальний заклад, що забезпечує лікування на суші, в той час як термін «лазарет» позначає карантинну станцію для морських мандрівників [Бурячок, Доценко 1973, с. 436]. І хоча на сьогодні різницю між цими термінами не враховують та використовують їх взаємозаміно, ми вважаємо, що згідно ігровому контексту та морській тематиці гри, краще все ж таки використати термін «лазарет».

• ***Smash*** *(King of Tokyo)* – ***Атака*** *(Володар Токіо)*: даний переклад терміну є адекватною лексичною заміною. В той час, як слово «smash» зазвичай позначає «погром», акцент ставиться саме на загальновживаному ігровому терміні атаки.

• ***Stopped by an Explosion*** *(Quacks of Quedlinburg)* – ***Вибух зілля*** *(Пройдисвіти Кведлінбурга)*: тут застосовано описовий переклад з

конкретизацією. Заміна дієслова на іменник і додавання другого іменника «зілля» співпадає з контекстом гри.

- ***Yield*** *(King of Tokyo)* – ***Відступ*** *(Володар Токіо)*: переклад «відступ» як лексичний еквівалент – доречний, оскільки в грі цей термін позначає дії відмови або відходу.

Підсумуючи, хочеться наголосити, що переклад таких термінів потребує не лише точності, але й збереження атмосфери гри. Вибір перекладацьких трансформацій, таких як описовий переклад, лексична заміна або конкретизація, допомагає передати сенс ігрового процесу й теми. Успішний переклад враховує культурні асоціації, особливості геймплею та сприйняття гравців, що сприяє більш повному зануренню в ігровий світ.

3.4 Особливості локалізації англомовного тексту в компонентах настільних ігор українською мовою

Локалізація настільних ігор включає не лише переклад правил, а й адаптацію ігрових компонентів, які є невід'ємною частиною ігрового процесу. Компоненти, такі як жетони, картки, кубики, мініатюри, підставки, лічильники, ігрове поле, міпли, плитки та інші, потребують ретельного опрацювання для збереження атмосфери гри та її функціональності. Важливо не лише перекласти текст і позначки на цих компонентах, але й передати зміст і призначення кожного елемента, щоб вони були зрозумілі гравцям у локалізованій версії. Зазвичай локалізація таких компонентів включає адаптацію тексту на картах, який може стосуватися як ігрової механіки, так і тематичного контенту (наприклад, цитат відомих осіб або персонажів з літератури чи інших культурних джерел.) Розгляньмо приклади локалізації таких компонентів для глибшого розуміння цього процесу:

• ***.18 Derringer*** *(Mansions of Madness) –* ***Дерринджер 18-го калібру*** *(Маєтки Божевілля)*: еквівалентний переклад терміну назви зброї, що включає в себе назву пістолета та вимір діаметра ствола. При перекладі калібру зброї, залишають оригінальне число в назві, хоч і мається на увазі вимірювання в дюймах. Інколи можна додати пояснення для української аудиторії, що це дюймовий калібр, але в назвах це не критично.

• ***2x4*** *(Mansions of Madness) –* ***Дошка*** *(Маєтки Божевілля)*: описовий переклад, адже згідно Cambridge Dictionary термін «2x4 (two-by-four)» позначає: *«a standard size for cut pieces of wood used for building, measuring about two inches thick and four inches wide»* (стандартний розмір для вирізаних шматків дерева, які використовуються для будівництва, розміром близько двох дюймів завтовшки і чотирьох дюймів завширшки) [CD, 33]. І хоч такий описовий переклад терміну іменником відповідає загальній ідеї, на нашу думку, можна точніше відобразити формат через назви «дошка 2х4 дюйми», або «будівельна дошка», адже 2х4 — це загальноприйнятий стандартний розмір в дюймах, що надає додаткову інформацію щодо цього матеріалу. Такі будівельні дошки назвали «2х4» через приблизні розміри, на які ці дошки пилять в Америці та використовують в будівництві.

• ***Acorn Woodpecker / Great Blue Heron / Northern Cardinal*** *(Wingspan) –* ***Гіла Черновола / Чапля Північна / Кардинал Червоний*** *(Крила)*: текст на картках птахів локалізовано згідно зі збереженими видами птахів, що трапляються у світі, в тому числі і в Україні. Збережено еквівалентний переклад у науковому стилі.

• ***Alchemicals*** *(Alchemists) –* ***Алхімікати*** *(Алхіміки)*: перекладачі використали еквівалентний переклад складного іменника alchemy + chemicals (алхімія + хімікати).

• ***Arsenal / Town Hall / Scryptorium/ Scientists Guild*** *(7 Wonders) –* ***Арсенал / Ратуша / Скрипторій / Гільдія Вчених*** *(7 Чудес)*: у грі 7 Чудес локалізовано

весь текст на ігрових картках, що включає в себе назви історичних будівель та міст.

• ***Authority tokens*** *(Detective: A Modern Crime Board Game)* – ***Жетони впливу*** *(Детектив. Сучасне розслідування)*: еквівалентний переклад, що адекватно передає зміст. Іменник «вплив» тут підходить як значення авторитету чи повноваження, тому змін не потрібно. Також тут присутня граматична трансформація, що описує тип жетонів через іменник в родовому відмінку («впливу»). Така трансформація поширена під час перекладу англійських складених іменників на українську мову, де прийнятне використовувати конструкцію з родовим відмінком для позначення належності чи характеристик.

• ***Bird tray*** *(Wingspan)* – ***Авіарій*** *(Крила)*: тематична конкретизація, адже словосполучення «Bird Tray» перекладається як «Годівниця для Птахів». В грі вже присутня одна годівниця («birdfeeder»), тому локалізатори замінили назву на «Авіарій», що позначає великий вольєр для птиць. Використання такої конкретизації, як ми вважаємо, є виправданим рішенням задля уникнення дублювання термінів у грі.

• ***Bullseye lantern*** *(Mansions of Madness)* – ***Старовинний ліхтар*** *(Маєтки Божевілля)*: згідно освітньому онлайн-словнику Vocabulary.com: *«A bull's-eye is a type of lamp or lantern that was commonly used in the 18th century»* (Старовинний ліхтар – це тип лампи або ліхтаря, який широко використовувався у 18 столітті) [Vocabulary.com, 39]. В даному випадку описовий переклад є влучним, адже зберігає суть оригінального терміну. Додатково можна додати значення «круглий ліхтар», що підкреслює форму ліхтарів тих часів, але це не є обов’язково.

• ***Case Book*** *(Detective: A Modern Crime Board Game)* – ***Журнал Розслідування*** *(Детектив. Сучасне розслідування)*: в цій локалізації присутня генералізація, адже слово «case» позначає окрему справу в розслідуванні, а не сам його процес. З іншого боку, ми гадаємо, що заміна на більш точний термін,

як «Журнал справ», може звучати менш інтуїтивно, тому переклад вийшов вдалий.

• ***Chinook Salmon*** *(Cascadia)* – ***Чавича*** *(Каскадія)*: як і у випадку з локалізацією назв птахів у грі «Крила» вище, еквівалентний переклад назви підвиду риб є найбільш доречним, адже він збігається з офіційною біологічною номенклатурою.

• ***Contamination Cards (Ibfdewed / Izergned / Ighwaefd / Ibsacsyd / Infected)*** *(Nemesis)* – ***Карти Зараження (Зккоханий / Збагнутнй / Зіпхнхтий / Зврджений / Зараженій)*** *(Немезида)*: лексико-семантична адаптація. Хоча переклад основного терміна «Contamination» як «Зараження» виглядає як еквівалентний, процес адаптації «перемішаних» слів на картках для передачі слова «infected» передбачає більш творчий підхід. У грі «Nemesis» англійське слово «infected» представлено у вигляді «зашифрованих» варіацій (наприклад, Ibfdewed, izergned тощо), які при використанні спеціального сканера зчитуються як «infected». Локалізатори адаптували цю ідею, створивши подібні спотворені українські версії, такі як «Зккоханий, збагнутнй, зіпхнхтий». Це не просто еквівалентний переклад, а саме тематична адаптація, спрямована на відтворення атмосфери гри та інтерактивності тексту, що передає статус зараження. Оскільки змішані літери на картках є ключовою ігровою механікою, адаптація вигаданих варіантів слова «заражений» українськими співзвучними дієприкметниками на букву «з» (закоханий – зккоханий, збагнутий – збагнутнй) демонструє збереження інтерактивного елементу в грі. Таким чином, така тематична адаптація додає занурення в сюжет і робить переклад більш органічним для української аудиторії, враховуючи культурні особливості та мовний контекст.

• ***Crocodile Crackerjack / Lion Lover / Elephant Enthusiast*** *(Wild: Serengeti)* – ***Колега Крокодилів / Лідер Левів / Слуга Слонів*** *(Дика природа: Серенгеті)*: на перший погляд виходить художній переклад із збереженням алітерації (тавтології), який вдало передає стиль оригінальних словосполучень. Але тут

також присутня граматична трансформація транспозиції, де назви тварин і відповідні до них означення подані у зворотному порядку в українській мові. Така перестановка обумовлюється мовними нормами української, а також сприяє збереженню стилю і звучання оригіналу.

- ***Dazed / Focused / Restrained / Stunned*** *(Mansions of Madness: Condition Cards)* – ***Ошелешений / Зосереджений / Скутий / Оглушений*** *(Маєтки Божевілля: Картки Стану)*: під час даної локалізацій було використано еквівалентні переклади до кожного поданого дієприкметника, що точно передають зміст оригіналу.

- ***Encounter Cards*** *(Scythe)* – ***Картки Пригод*** *(Коса)*: вибір іменника «пригод» як перекладу для «encounter» має художній характер, але може дещо віддалити значення від оригіналу. Згідно англо-українським словникам, слово «encounter» першочергово має такі значення: *зустріч / сутичка* [Гороть, Коцюк, Малімон, Павлюк 2006], *бій* [Гороть, Гончарук, Малімон, Рогач 2016] та *зіткнення* [Мейнарович, Кратко 2010], що в контексті гри може мати більш нейтральний або конфліктний підтекст. Натомість, ми вважаємо, що українська локалізація цього словосполучення у результаті тематично підходить більше, ніж еквівалентний переклад поданого іменника в оригіналі. Подивившись та проаналізувавши текст на самих картках пригод, ми дійшли висновку, що ситуації, в яких опиняються головні гравці згідно цих карток більшою мірою є позитивними та злагодженими, аніж відверто ворожими, тому слово «пригоди» є чудовою лексичною заміною.

- ***Event Dice*** *(Celestia)* – ***Кубики загроз*** *(Селестія)*: цього разу переклад «загроз» замість «події» є тематичною конкретизацією, що є доречним, адже кубики в грі переважно ініціюють загрози, з якими зіштовхуються головні гравці.

- ***Expired Currywurst*** *(The Loop)* – ***Простроченa Ковбаса*** *(Петля)*: назва популярної Німецької страви «Currywurst» була генералізована до іншої назви м’ясного продукту – «ковбаса». І хоч така культурна адаптація є цілком

доречною та навіть більш прийнятною (така страва, як «ковбаса», серед українців є в рази популярніше, ніж Карівурст), ми не заперечуємо можливість зберегти специфічний національний характер закладений в оригінальному словосполученні, переклавши його як «Прострочений Карівурст».

• ***Factions: Marquise de Cat, Eyrie Dynasties, Woodland Alliance, Vagabond*** *(Root)* – ***Фракції: Муркіза де Котé, Крилаті Династії, Лісовий Альянс, Бурлак*** *(Root: Українське видання)*: під час даної локалізації перекладачі використали художню адаптацію, задля збереження колориту оригінальних назв фракцій. Перекладачі креативно підправили назву кожної фракцій, щоб вони були зрозумілими та доступними для українського гравця. Французьке ім'я «Маркіз» було адаптовано через ономатопею кошачого мурчання – «*Мур*-кіз», а замість звичайного «бродяги» (Vagabond) використали давньоукраїнський термін «людина без постійної роботи».

• ***Genesis Planet*** *(Cosmic Encounter)* – ***Планета Буття*** *(Космічний Контакт)*: використання еквівалентного перекладу зберігає необхідний космічний відтінок, водночас адекватно передаючи біблейське поняття.

• ***Half Wild: Spice / Number*** *(Sweet & Spicy)* – ***Джокер*** *(Sweet & Spicy: Битва Котиків)*: переклад «Джокер» є тематичною конкретизацією, яка відповідає механіці гри. Однак, слід враховувати різницю між «half wild» і «total wild» для чіткого розуміння правил: термін «wild card» *(Шалена карта)* позначає гральну карту, яку можна використати замість будь-якої іншої відповідної карти [CD, 34], і хоч в більшості випадків задача Джокерів полягає саме в заміні таких карт, в оригіналі Half Wild (тобто *Напів-шалені карти*) дозволяють замінювати *або* лише числа, *або* лише спеції, аж ніяк не все разом (тому є наявність специфікації: Spice / Number). Для справжньої карти «Джокера» у грі є інший термін, що називається «total wild», який переклали як «Універсальна карта». Вважаємо, що переклад англійського словосполучення «half wild» як «Напів-Джокер» і «total wild» як «Універсальний Джокер» може зробити механіку більш зрозумілішою.

• ***Jewels*** *(Colt Express)* – ***Самоцвіти*** *(Кольт Експрес)*: еквівалентний переклад, який передає сутність компоненту без втрати змісту.

• ***Marshall*** *(Colt Express)* – ***Шериф*** *(Кольт Експрес)*: використання тематичної конкретизації, оскільки звання «маршал» в американському контексті може асоціюватися з правозахисною діяльністю, в той час як «шериф» є ближче до загальної ідеї охоронця порядку на Заході, де і відбуваються події гри. На нашу думку, такий переклад є цілком виправданим, оскільки він передає атмосферу гри краще.

• ***Moscow*** *(Pandemic)* – ***Київ*** *(Пандемія)*: досить креативна патріотична перекладацька заміна, яка має культурний відтінок, замінюючи російське місто на столицю України, що є чітким прикладом локалізації продукту під цільову аудиторію.

• ***Purse*** *(Colt Express)* – ***Гаманці*** *(Кольт Експрес)*: еквівалентний переклад, який підходить з точки зору значення. Незважаючи на те, що компоненти виглядають як мішки з грошима, термін «гаманці» є адекватним з огляду на оригінал.

• ***Rasputin*** *(Cthulhu: Death May Die)* – ***Мольфар*** *(Ктулху: Смерть Може Померти)*: ще один приклад патріотичної локалізації, а саме – художня адаптація імені персонажа, де ім'я «Мольфар» додає національного колориту та асоціюється з українською міфологією.

• ***Richmond PD*** (*Detective: A Modern Crime Board Game)* – ***Департамент Поліції*** *(Детектив. Сучасне розслідування)*: так як контекст гри загалом дозволяє уникнути конкретизації географічного положення локації, адже в якому місті відбувається розслідування не є критичною інформацією для гравців, використання еліпсису (пропуск назви міста Richmond) є цілком виправданою перекладацькою трансформацією.

• ***Special enclosure tiles*** *(Ark Nova)* – ***Плитки особливих вольєрів*** *(Новий Ковчег)*: еквівалентний переклад, який точно відображає значення та контекст оригіналу.

• ***Strongboxes*** *(Colt Express)* – ***Кейси*** *(Кольт Експрес)*: поняття «strongbox» позначає міцну, безпечну скриню для зберігання грошей або цінностей, що не співпадає з дійсним компонентом гри – жетоном портфелю. Тому використання генералізації терміну спрощує значення і адаптує його під ігрову тематику.

• ***Sydney / Buenos Aires / São Paulo / Kyiv / Shànghǎi*** *(Pandemic)* – ***Сідней / Буенос-Айрес / Сан-Паулу / Київ / Шанхай*** *(Пандемія)*: локалізовано назви міст та континентів, а також назви ігрового поля, що відображають епідеміологічні терміни: ***Cured diseases*** – ***Винайдені ліки*** (переклад за допомогою модуляції: заміна об'єкта на процес – в англійському варіанті акцент зроблено на хворобах, які були вилікувані, тобто на результаті. Натомість в українському перекладі фраза «Винайдені ліки» фокусується на засобі досягнення цього результату – на процесі створення ліків; також тут присутній семантичний зсув – переклад здійснює зсув від терміну «хвороби» до «ліків», оскільки «винайдені ліки» прямо вказують на результат розробки засобу лікування), ***Infection rate*** – ***Рівень захворюваності*** (конкретизація: в оригіналі акцент робиться на швидкості, або інтенсивності зараження. В українському перекладі використовується словосполучення «Рівень захворюваності», яке більше вказує на кількість захворілих, а не швидкість інфікування, що вносить певну додаткову конкретику. У грі оригінальний термін зазвичай позначає, як часто поширюється інфекція. У локалізації ж, наголос зміщується на ступінь поширення вже існуючих захворювань, що надає терміну більше статистичного відтінку), Outbreaks – Спалахи (лексичний еквівалент).

• ***The Combine Honnete Ober Advancer Mercantiles (or simply CHOAM)*** *(Dune: Imperium)* – ***Добропорядний Альянс Прогресивних Торгівців (або просто ДАПТ)*** *(Дюна: Імперіум)*: в українській локалізації настільної гри по мотивам роману «Дюна» використали еквівалент терміну, що міститься в самому романі Френка Герберта. Такий переклад є вдалим прикладом

адаптації, оскільки він не лише передає зміст, але й дотримується оригінальних асоціацій.

- ***Wood / Brick / Weed*** *(Catan)* – ***Дерево / Цегла / Зерно*** *(Катан)*: Локалізація карток ресурсів дотримується прямого перекладу термінів, щоб зберегти зрозумілість гри, зберігаючи назви українською мовою.

Переклад компонентів настільних ігор є важливим етапом для створення комфортного і зрозумілого ігрового середовища. Адаптація компонентів під культурні особливості цільової аудиторії та обрана тематична лексика значно покращують ігровий досвід, забезпечуючи точне розуміння правил і підсилюючи ігрову атмосферу.

Проаналізувавши тридцять прикладів локалізації ігрових компонентів, ми прийшли до такого висновку: під час перекладу цих компонентів вживалися наступні перекладацькі трансформації: лексична адаптація, генералізація, конкретизація, описовий переклад, еліпсис і транслітерація.

Серед них, найбільш поширена трансформація – це лексична адаптація, зокрема конкретизація та генералізація. Перекладачі-локалізатори часто змінюють текст для кращого відображення ігрової тематики та полегшення розуміння. Наприклад, заміна «strongboxes» на «кейси» або «вплив» замість «авторитет» – все це дає можливість гравцям швидше орієнтуватися в правилах та ігрових елементах.

У багатьох випадках трансформації обґрунтовуються тематикою гри, культурним контекстом та уподобанням цільової аудиторії. Наприклад, український переклад «Річмонд» міг би бути адаптований до місцевих реалій, якщо б гра була б орієнтована на локальну аудиторію, як от перетворення російських назв на українські в «Пандемії» чи «Ктулху: Смерть може померти».

Переклад ігрових компонентів, як-от картки, кубики, жетони та інші предмети, допомагає зменшити бар’єри входу для новачків, полегшуючи навчання та гру та є необхідним. Їх локалізація дозволяє гравцям повністю

зануритися в гру, не відволікаючись на розуміння іноземних термінів. Хочемо зазначити, що процес локалізації символів на кубиках під культуру цільової аудиторії вимагає від перекладачів неабиякої майстерності, під час якого їм слід дотримуватись розмірів кісток, дозволеної символіки та оригінального смислу.

3.5 Особливості української локалізації каламбурів в англомовних настільних іграх

Каламбур, або «гра слів», є лексико-стилістичною особливістю, що базується на полісемії слів, їх омонімії та співзвучності, і зазвичай слугує в мові для створення комічного та несподіваного ефекту [Гром'як, Коваліва, Теремко 2007, с. 322]. Часто каламбури вживаються в сатиричних чи комічних контекстах та підкреслюють жартівливий ефект звучання слів.

У настільних іграх каламбури можна зустріти усюди: від їхніх назв та тексту на компонентах (зазвичай картках), до опису персонажів, тексту на ігровому полі чи у певних сюжетних елементах гри. Гра слів також неодноразово виступає основною механікою настільних ігор, в яких гравці або змагаються за найкумедніші каламбури, або розгадують ті, що їм пропонує гра. З цього виходить, що цей стилістичний прийом є важливою частиною атмосфери гри та його часто можна зустріти навіть в іграх, що не будують свою механіку навколо каламбурів, але все одно використовують їх щоб сприяти креативності та викликати комічний ефект у гравців.

Проте переклад каламбурів ставить складне завдання для локалізаторів через свою культурну специфіку та лексичні відмінності мови. Однією з головних проблем локалізації каламбурів є необхідність передати не лише зміст, але й емоційний та гумористичний ефект, притаманний оригіналу, адже

зазвичай каламбури базуються на особливостях мови-джерела, які не мають аналогів у вихідній мові. Так, гра слів, що будується на омонімах чи паронімах в англійській мові при перекладі на українську часто може бути незрозуміла. Наприклад: «What do you call a bus with only eight seats? An octobus» (гра слів полягає в співзвучності англійського іменника «octopus» з іменником «bus»). Окрім цього, важливо враховувати культурний контекст, адже каламбур, зрозумілий носіям однієї культури, може бути непридатним для аудиторії іншої.

Для успішної локалізації каламбурів перекладачі використовують різні підходи. Одним із них є підхід адаптації, коли оригінальна гра слів замінюється іншою, що відповідає мові та культурі цільової аудиторії. Іншим розповсюдженим підходом є описова трансформація, що використовує пояснювальний елемент в перекладі, коли каламбур є важливим для гри, але його неможливо адаптувати без втрати сенсу. Іноді також застосовується стратегія створення нових каламбурів у вихідній мові, що відтворюють стиль і тон оригіналу, водночас підлаштовуючи лексичні аспекти під культуру вихідної мови. Кожен із цих варіантів перекладу вимагає від перекладача не лише мовної майстерності, а й творчого ставлення, щоб зберегти цілісність і привабливість лексико-семантичного та комічного аспекту гри.

Пропоную розглянути та проаналізувати наступні відібрані приклади каламбурів в настільних іграх, що пов’язані з назвою гри:

- ***7 Ate 9*** – ***7 на 9***: каламбур на основі вимови цифр в послідовному порядку: seven, eight, nine (звучить як «Seven ate nine» – «Сімка з’їла дев’ятку»). При перекладі гумор зберігається лише частково, при цьому акцент зміщується на арифметичну гру слів «сім на дев’ять».

- ***B Movies*** – ***(НЕ)погане Кіно***: в назві присутній англійський фразеологізм «B movies» (фільми категорії B), що як правило, позначає фільми з низьким бюджетом. Під час локалізації фразеологізму українською, перекладачі ввели нову гру слів: (НЕ)погане Кіно, що зберігає стилістичні

особливості оригіналу (великі букви на початку фрази) та гумористичний тон. Була використана успішна адаптація каламбуру.

- ***bRainbow*** – ***Брейнбоу***: англійські іменники «brain» та «rainbow» вдало зливаються в одне слово в оригіналі, однак під час локалізації перекладачі надали перевагу прийому транслітерації, все ще зберігаючи основний концепт інтелектуальності, але втрачаючи при цьому гру слів. Так як в українській мові досить важко знайти еквівалентні іменники, що так легко поєднуються між собою, пропонуємо надати описовий переклад, як от: «Барви розуму», що зберігає алітерацію звуків [б]/[b] та [р]/[r].

- ***Camel Up (2nd Edition)!*** – ***По верблюдах!***: гра слів англійської фрази «saddle up» (осідлати / запрягти) та іменника camel (верблюд). Зазвичай цю фразу використовують в значені «По коням!», але враховуючи тематичний аспект гри, фраза «По верблюдах!» вводить гумористичний тон та збігається з іменником camel в оригіналі.

- ***Drawing Swords*** – ***Мечі Наголо***: каламбур англійської назви полягає у співзвучності дієприкметника «drawing swords» (витягування мечів) та іменника «drawing» (малювання), а також асонансу звука [ɔ:]. Нажаль у перекладі було зроблено вибір на користь семантики бойового контексту, відмовившись від подвійного значення. Можливо, змінивши іменник «мечі» на «ручки» частина каламбуру збереглася б (щоб писати ручками, спочатку треба зняти ковпачок, що схоже на витягування меча перед битвою).

- ***Galaxy Trucker*** – ***Космобійники***: англійська назва каламбуру «галактичний водій вантажівки» збігається з тематикою гри, гравці якої гратимуть саме за таких персонажів. При перекладі на українську, локалізаторам вдалося знайти українські відповідники в іменниках «космос» та «долекобійник», які милозвучно зливаються в неологізм «космобійники». Такий переклад зберігає оригінальну гру слів та акцентує увагу на пригодницькому характері.

• ***Go Nuts for Donuts!*** – ***Пончевілля***: в оригіналі гра слів зі словосполученням «go nuts» (божеволіти) та іменником «donuts» (пончики) прив'язана до теми їжі. При перекладі гра слів замінена на асоціативний образ «пончевілля» – божевільне захоплення пончиками, що влучно зберігає настрій та контекст мови оригіналу. І хоча було втрачено повтор звуків оригінальної фрази, вважаємо, що була використана ефективна адаптація через створення нового каламбуру у вигляді складного іменника, зрозумілого локальній аудиторії.

• ***Hellapagos*** – ***Пекельний острів***: каламбур оригінальної назви полягає в злитті іменників «hell» (пекло) та «Galápagos» (Гала́пагос), в той час як українська локалізація зберігає основну думку, втрачаючи гру слів. Як на нашу думку, можливими варіантами локалізації без втрати каламбуру можуть бути наступні назви: «Жара́погос» (поєднання іменника «жара́», що успішно доносить значення слова «hell» та назви островів Гала́пагос) чи «Палапагос» (в даному випадку, «hell» зміниться на іменник «пал», що позначає дуже сильне тепло, особливо від чогось розжареного [Білодід 1970–1980]).

• ***Oh My. Orchids!*** – ***Овва, орхідеї!***: каламбур полягає в милозвучності здивування виклику «Oh my!» та асонансу букви «о». Українська локалізація зберігає як і емоційність, так і асонанс звуку через виклик «Овва»!

• ***Point Salad*** – ***Рецепт Успіху***: англійська назва має гру слів, що представлена фразеологізмом «point salad», в якому іменник salad вказує на різноманітність способів отримання очок у грі. Локалізація «Рецепт успіху» не відходить від кулінарного контексту та акцентує увагу на концепції досягнення перемоги, щоправда, без зазначення «очок», що втрачає багатозначність іменника salad. Попри це, ми гадаємо, що зміна акценту для локальної аудиторії є успішною трансформацією при перекладі.

• ***Speed Cups*** – ***Швидерця***: англійська назва є простою грою слів, що складається з іменників «speed» (швидкість) та «cups» (стаканчики), яка передає суть гри – швидкість дій із кольоровими стаканчиками. Українська

локалізація використовує спосіб поєднання іменників «швидкість» (еквівалентний переклад) та «відерця» (лексична заміна), щоб утворити неологізм «швидерця». Така назва легко запам'ятовується й асоціюється з українським контекстом, зокрема через милозвучність і використання зменшувальної форми. І хоч оригінальний іменник «cups» було втрачено під час адаптації, ми вважаємо, що йому знайшли достойну заміну.

- ***Sprawlopolis*** – ***Мегаполіс:*** як і з *«bRainbow»*, оригінальна гра слів полягає в милозвучному поєднанні іменників «sprawl» (розширення) та «metropolis». І знову, як і в попередньому випадку, український переклад відмовляється від каламбуру, замінюючи його на прямий опис «Мегаполіс». Така втрата каламбуру виправдовується на користь зрозумілості.

- ***Tails on Fire*** – ***Жар-хвостики***: при перекладі англійського словосполучення була використана вдала адаптація, що включає в себе каламбур оригінальних іменників «tails» та «fire», поєднуючи їх в один складний іменник з однаковим значенням, при цьому надаючи фразі локального звучання.

- ***The Fox in the Forest*** – ***Лис та Ліс***: в оригінальній назві присутня гра слів на алітерації звуку [f] та асонансі звуку [ɔ]. Під час локалізації, перекладачі зберегли як і алітерацію так і асонанс звуків [л] та [и]/[і], для дотримання ритмічності та семантики.

- ***Unbeetable*** – ***Редькордсмен***: в оригінальній назві присутня гра слів на співзвуччі слів «unbeatable» (непереможний) та «beet» (буряк). У перекладі збережено гру слів через заміну базового образу буряка на редьку, що без проблем впізнається у локальному контексті. Для подальшого гумористичного ефекту перекладачі використали схожим за значенням «unbeatable» слово «рекордсмен», замінивши його на співзвучне «редькордсмен», що зберігає гумор та гру звуків. Лексико-стилістична адаптація із домінантою звукової гри.

Ось список каламбурів, які нам вдалося знайти в самих компонентах настільних ігор, що зазвичай були написані як ігровий текст на картках, що позначає їх назву:

• ***Big Book of Awesomeness*** *(Epic Spell Wars of the Battle Wizards)* – ***Альманах Орк-Н-Рола*** *(Епічна Магічна Заруба Бойових Чаклунів)*: українська локалізація трансформує назву та алітерацію звуків [b] на каламбур, що гармонічно поєднує слова «рок-н-рол» та «орк», створюючи неологізм «орк-н-рол», що додає гумору та зберігає контекст оригінальної назви.

• ***Bunny Jones / Bunnoleon*** *(Bunny Kingdom)* – ***Кріліана Джоунс / Крільполеон*** *(Королівство кроликів)*: обидва імені в оригіналі гри відсилаються на відомих людей, адаптуючи їх імена під каламбури зі словом «bunny» (кролик), що обумовлено тематикою гри. Українські лексичні поєднання іменника «кріль» з іменами Індіана та Наполеон ідеально зберігають гумористичний та тематичний аспект оригіналу зі зрозумілими відсилками.

• ***Cackling coin purse*** *(Cosmoctopus)* – ***Реготливий гаманець*** *(Космоспрут)*: гра слів оригіналу полягає в персоніфікації об’єкта (purse), що «регоче», надаючи йому комедійно-фантастичний образ. Українська локалізація звертається до калькування, задля прямого збереження основного змісту оригіналу через каламбур. Такий переклад через точний відповідник зберігає гумористичний тон та посил, адаптуючи його під українську аудиторію.

• ***Cat Tastrophy*** *(Cubitos)* – ***Кіт Тастрофа*** *(Кубітос)*: в даній локалізації відбулось навпроти: перекладачі зуміли зберегти оригінальний посил співзвуччя, яке відбувається у грі слів «cat» та «catastrophe», завдяки тому, що українські еквіваленти «кіт» та «катастрофа» також є співзвучними між собою.

• ***Chip Sweep*** *(Everdell)* – ***Гризь Мітлочисть*** *(Евердел)*: каламбур оригінальної назви закладений в словах «chip», що часто позначає гризуна або тріску / стружку та «sweep» – дії підмітання. Гра слів, що натякає на білок, які

часто асоціюються із гризінням та прибиранням. Українські перекладачі успішно адаптували каламбур, утворивши неологізм «Мітлочисть», що точно передає смисл та надає гумористичного ефекту. Така трансформація також зберігає асонанс англійського звуку [i:], який в українському словосполученні має форму [и].

• ***Cone of Acid*** *(Epic Spell Wars of the Battle Wizards)* – ***Кварцувальник*** *(Епічна Магічна Заруба Бойових Чаклунів)*: каламбур в назві заклинання полягає в поєднанні слів «cone» (конус) та «acid» (кислота), що натякає на хімічний ефект. Українська назва «Кварцувальник» вводить неологізм, що позначає процес кварцування – процес обробки повітря ультрафіолетовим опромінювачем (кварцовою лампою) з метою знищення хвороботворних вірусів, бактерій і мікробів [Стаття: *Що таке кварцування?* 2015]. Така назва асоціюється з випалюванням через жар ультрафіолету, з чим і збігається ілюстрація до цього заклинання: фіолетове полум'я. Така вдала адаптація зберігає посил та тон оригінальної назви, створюючи гру слів для цільової аудиторії.

• ***Dragon Hoard*** *(Epic Spell Wars of the Battle Wizards)* – ***Скарбозавр*** *(Епічна Магічна Заруба Бойових Чаклунів)*: дана лексична адаптація є досить вдалим поєднанням значень англійських іменників «dragon» (дракон) та «hoard» (скарб) та створює неологізм, шляхом їх комбінування. І хоч семантичне значення слова «dragon» трохи змістилося (українське слово натякає на «динозавра»), така адаптація зберігає гру слів.

• ***Fool's Gold*** *(Epic Spell Wars of the Battle Wizards)* – ***Кісткоін*** *(Епічна Магічна Заруба Бойових Чаклунів)*: оригінальна назва посилається на фразеологізм «fool's gold» – something that you think is valuable or will earn you a lot of money, but which has no chance of succeeding (те, що люди бачать цінним та корисним, але що насправді немає жодних шансів на успіх) [OALD, 35]. Українська адаптація вводить гру слів із криптовалютою та «кістками», що створює асоціацію скелетів в крипті (нижньому храмі поховань), водночас

посилаючись на сучасний контекст криптовалюти – цифрового заробітку. Дуже вдала адаптація, що збігається із зображення голови скелета та монети на картці.

• ***Gurglings*** *(The Binding of Isaac: Four Souls)* – ***Буль-Бульки*** *(Жертвоприношення Айзека: Чотири Душі)*: в англійській назві присутня ономатопея «gurgle» (булькання), тон якої локалізатори досить креативно передали через гру слів та ономатопеї. «Буль-Бульки» вдало передає лексичний ефект звуку оригіналу, при цьому створюючи гумор та милозвучність.

• ***Nanoosh*** *(The Hunger)* – ***Жакіття*** *(Голод)*: ми припускаємося, що англійський іменник «nanoosh» є каламбуром від «nano» (малий) та «osh», що саме по собі є скороченням від назви породи котів: oriental shorthair (орієнтальна кішка). Таке неочевидне поєднання слів може стати проблемою при перекладі, якщо не приділити увагу будові слова. На щастя, українські перекладачі влучно адаптували складний іменник мови оригіналу, замінивши його на культурний відповідник «кіт», використавши генералізацію (не уточнюється порода кота). Таким чином вони створили неологізм, поєднавши співзвучні іменники «жахіття» та «кіт», в результаті чого вийшла гра слів «Жакіття».

• ***Nuc-U-Lar Meltdown*** *(Epic Spell Wars of the Battle Wizards)* – ***Жовтоводський проєкт*** *(Епічна Магічна Заруба Бойових Чаклунів)*: гра слів в англійській назві заклинання здійснюється через неправильну вимову та написання прикметника «nuclear» (ядерний), завдяки яким в слові виділяється буква «U», що співзвучна з займенником «you» (ти). Водночас, українська локалізація «Жовтоводський проєкт» відсилає до реального українського міста Жовті Води, що є місцем, куди відправляють всю видобувну уранову руду України [Мороз 2023]. Така локалізація позбавляється від гри слів, натомість замінюючи смисл іншим гумористичним ефектом, який зберігає ідею ядерної тематики.

• ***Prof. Agement: «The Magician»*** *(MIND MGMT)* – ***Професор Генція: «Чарівник»*** *(MIND MGMT: Ігри розуму)*: оригінальна гра слів базується на імені «Agement», що може натякати на іменник «management» чи «aging». Враховуючи тематику гри, в центрі якої постає вербувальне спецагенство та його рекрути, ми схильні до того, що оригінальне ім'я є скороченням від слова «management» (менеджмент / управління). Якщо подивитися на українську лексичну адаптацію скорочення імені, то можна дійти висновку, що перекладачі взяли ім'я зі слова «агенція», що досить вдало збігається з тематикою гри та зберігає каламбур оригіналу. Для більш точної передачі оригіналу, ми думаємо, що можна було б використати еквівалентний переклад іменника «management» та утворити ім'я «Вління», що відсилається на іменник «управління».

• ***Shakes-purr*** *(Cubitos)* – ***Котисько*** *(Кубітос)*: оригінальна відсилка до імені Шекспіру відбувається через гру слів «purr» (ономатопея муркотіння). Нажаль, під час української локалізації, ім'я персонажу втрачає відсилання на Шекспіра, але все ще зберігає тему котів, тому в цілому відповідає тематиці гри.

• ***Tip the Scales*** *(Flamecraft)* – ***На вагу луски*** *(Вогнетвір)*: каламбур в цьому прикладі виражений через англійську ідіому «tip the scales», що означає «змінити баланс» проти чи на користь когось [CD, 32]. В контексті грі, слово «scales» сприймається буквально як «луска», адже гра про драконів. Українська локалізація змінює значення ідіоми на дослівне (вагова вартість луски), але зберігає гру слів, додаючи контекст про драконів через пряме використання іменника «луска».

• ***Wight Brothers*** *(Munchkin)* – ***Брати Зомбюкіни*** *(Манчкін)*: англійський каламбур базується на іменах «Wright brothers» (брати Райт), що були винахідниками першого моторного аероплану «The Wright Flyer» та іменника «wight», що значить «дух / істота». Українська адаптація досить вдало зберігає

гру слів, змінюючи значення іменника «wight» на «зомбі», створюючи неологізм «зомбюкіни», що збігається з ілюстрацією картки.

У висновку хочемо відмітити, що лексико-семантична адаптація каламбурів є складним, але важливим процесом в локалізації ігор, що допомагає зберегти не лише зміст оригіналу, але й сприяє умисному гумористичному ефекту, закладеного розробниками та дизайнерами гри.

Проаналізувавши тридцять прикладів локалізації каламбурів, ми виявили, що під час їх перекладу перекладачі можуть зіткнутися з наступними труднощами:

- збереження багатозначності, яке часто неможливо відтворити у цільовій мові через прямий переклад фрази. Словосполучення інколи потребують лексико-семантичної перебудови для збереження смислу;
- культурні та мовні особливості: деякі ігри слів спираються на специфіку вихідної культури чи лексики (як от Брати Райт – Брати Зомбюкіни), які не завжди є відомими для аудиторії вихідної мови;
- тематичні обмеження, що вимагають від локалізаторів та перекладачів дотримуватись рамок задля узгодження тематики гри під час її адаптації. Такі рамки часто спонукають перекладачів створювати нові слова чи словосполучення (неологізми).

Знайти відповідник, що повністю передає структуру каламбуру вихідної мови, надзвичайно складно через відсутність прямих еквівалентів чи звукових відповідників у вихідній мові. Часто доводиться адаптувати зміст каламбуру, щоб він підходив під лексико-семантичний аспект оригіналу. Якщо гру слів не вдалося адаптувати ні по значенню, ні по лексичним особливостям вихідної мови, то перекладачі можуть використовувати описовий переклад фрази.

Найпоширенішими методами перекладу каламбурів є:

- семантична адаптація (модифікація), що зберігає як і лексичне значення, так і синтаксис словосполучень оригіналу (як от з *«Point Salad»* – *«Рецепт Успіху»*);

- калькування, що часто використовується для збереження прямого значення, коли структура оригіналу легко передається вихідною мовою (наприклад: *«Cackling coin purse» (Cosmoctopus) – «Реготливий гаманець» (Космоспрут)*;
- утворення неологізмів задля передачі гри слів, як у випадку з *«Cone of Acid» (Epic Spell Wars of the Battle Wizards) – «Кварцувальник» (Епічна Магічна Заруба Бойових Чаклунів)*;
- компенсація, задля збереження гумористичного ефекту через зміну значення чи структури: *«Tip the Scales (Flamecraft)» – «На вагу луски» (Вогнетвір)*.

3.6 Типологія механік в англомовних настільних іграх та особливості їх локалізації українською мовою

В останньому розділі нашого дослідження хотілося б розібрати та проаналізувати різні види ігрових механік та їх локалізацію в настільних іграх. На сьогоднішній день немає точного визначення терміну «ігрова механіка», але більшість дослідників та гравців користуються загальним поняттям, що звучить приблизно наступним чином: *«сукупність дій, що врегульовані та керовані правилами, завдяки яким відбувається ігровий процес та які рухають гру до логічного кінця»* [Zhang, 13].

Механіка гри є ключовим аспектом дизайну, який часто порівнюють з іншим основним його елементом – тематикою гри. Це і не дивно, враховуючи що майже всі сучасні настільні ігри розробляються саме на цих двох речах. В той час як тематика гри створює певну атмосферу та намагається ввести гравців в світ, в якому відбуваються події гри, механіка, в свою чергу, визначає, за якими правилами учасники взаємодіють між собою та з ігровими

компонентами. Різноманітність механік дозволяє створювати ігри для великої кількості всіх можливих аудиторій гравців: від сімейних розваг до складних стратегій. Щоб вдало розібратися з механіками гри, важливо розуміти, яким саме чином різні елементи ігрового процесу впливають на залученість гравців і формують унікальний ігровий досвід.

Так як офіційно настільні ігри майже ніколи не зазначають назви механік в своїх книгах правил, суттєва більшість з них була запропонована в ігрову спільноту самими дизайнерами чи активними гравцями в ці ігри. Зазвичай назви таких механік є досить прямими та короткими, для того щоб піднести гравцям образ гри в кількох словах. Розглянувши список ігрових механік на сайті найбільшої онлайн-спільноти з настільних ігор *Board Game Geek* [42], ми виокремили деякі з них для аналізу лексико-семантичних компонентів під час процесу локалізації.

Отже, розгляньмо наступні ігрові механіки в настільних іграх та спробуємо запропонувати власний переклад цим термінам:

1. Механіка кидка грального кубиків:

- ***Roll & Move* / *Roll & Write* – *Кидай та Рухайся* / *Кидай та Запиши***: в українській назві зберігається основний принцип механіки (використання кидка кубика) через адаптацію поняття *«to roll»* в настільній грі (to roll dice – кидати кубики).

2. Механіки взаємодії з гральною колодою:

- ***Closed* / *Open Drafting* – *Обмежений* / *Вільний Вибір карт***: у цьому випадку складний англійський термін *«drafting»* перекладено через описовий підхід, який передає суть механіки вибору карт. Ми вважаємо, що такий переклад є адекватним, адже він спрощує розуміння для загальної аудиторії;

- ***Deck Building* – *Колодобудівництво***: при перекладі цієї механіки ми застосували прямий переклад (калькування) із збереженням посилу оригіналу, але змінивши лексичну структуру слова у вихідній мові, використавши складний іменник;

• ***Move Through Deck*** – ***Швидкісний Добір***: запропонована нами українська локалізація передає основну ідею механіки – швидкий перегляд та використання карт із колоди. Під час перекладу ми використали стилістичну трансформацію, що спрощує оригінальну назву та акцентує увагу на швидкості, що підсилює сприйняття концепту механіки.

• ***Set Collection*** – ***Збір колекції карток***: переклад цього терміну використовує експлікацію для передачі точного значення та є досить деталізованим, додаючи іменник *«картки»*;

3. Механіки в європейських настільних іграх:

• ***Area Control*** – ***Контроль територій***: українська локалізація даної механіки використовує лексичну заміну іменника *«area»*, перекладаючи його як *«територія»*. На нашу думку, такий підбір стилістично-відповідного лексичного компоненту забезпечує точність та звучить природньо в цільовій мові перекладу.

• ***Auction*** / ***Bidding*** – ***Аукціон*** / ***Ставка***: у першому випадку з іменником *«auction»* при перекладі використовується лексичний еквівалент. До іменника *«bidding»* застосовується лексико-семантична адаптація уточнення: *«ставка»*. Ми гадаємо, що такий варіант перекладу є спрощеним та більш інтуїтивним для україномовної аудиторії та дає змоги відобразити різні відтінки схожих за контекстом механік.

• ***Push Your Luck*** – ***Випробуй Удачу***: використання наказового способу підсилює динаміку терміну та зберігає основну думку механіки.

• ***Resource Management*** / ***Управління ресурсами***: при перекладі цієї механіки використовується граматична трансформація перестановки, що відповідає правилам синтаксису української мови.

• ***Sandbox*** – ***Пісочниця*** / ***Вільне пересування***: термін *«Пісочниця»* є семантичною адаптацією фразеологізму методом калькування, оскільки оригінальна метафора позначає *«гру або ігровий режим, що акцентується на вільній формі ігрового процесу, немає чітких цілей та суворих правил, яким*

гравець повинен слідувати» [Carreker 2012, p. 321]. Альтернативний варіант *«Вільне пересування»* було перекладено за допомогою описової трансформації, що додає роз'яснення, акцентуючи на свободі дій гравців у межах механіки.

• ***Worker* / *Tile Placement* – *Розташування Робітників* / *Плиток***: українська локалізація зберігає структуру оригінального терміну, передаючи точний зміст механіки через еквіваленти. Також, такий переклад використовує граматичну заміну моделі-оригіналу *іменник + іменник*, змінюючи граматичну структуру іменників в українській мові, а саме ставлячи їх в родовий відмінок.

4. Механіки, що описують тип ігрового процесу:

• ***Action points* – *Кількість дій за раунд***: ми переклали даний термін за допомогою опису, оскільки буквальне значення *«очки дій»* викликає плутанину. Описовий переклад, в першу чергу, наголошує на функції механіки.

• ***Dexterity Games* – *Фізичні Ігри***: при локалізації цього терміну ми використали модуляцію шляхом узагальнення, щоб передати основну суть та спростити сприйняття аудиторії стосовно механіки.

• ***Drawing* – *Малювання***: еквівалентний переклад відображає основний зміст механіки, акцентуючи увагу на фізичному процесі створення зображень.

• ***Hidden Movement* – *Приховане переміщення***: еквівалентний переклад терміну, зі стилістичною адаптацією алітерації звуку [п] в українській мові.

• ***Hidden Roles* – *Приховані ролі***: знову при локалізації терміну використано еквівалентний переклад, що стисло і чітко передає суть механіки.

• ***King of The Hill* / *Last One Standing* – *Цар Гори* / *Останній Уцілілий***: так як фразеологізм *«King of The Hill»* має свій відповідник у формі кальки в українській мові, при локалізації цієї механіки був використаний саме він. Щодо *«Останнього Уцілілого»,* то така адаптація передає ідею механіки дослівно, але з модифікацією граматичної структури для природного звучання.

• ***Negotiation*** – ***Перемовини***: еквівалентний переклад терміну, що зберігає суть механіки – взаємодія гравців через діалог та домовленості.

• ***Pick-up and Deliver*** – ***Дістай та Достав***: стилістична адаптація оригінальної назви механіки з використанням алітерації звуку [д] успішно та креативно передає основну ідею механіки.

• ***Race*** – ***Перегони***: така локалізація за допомогою наявного еквіваленту допомагає повністю зберегти семантику та стислість оригіналу, передаючи суть механіки змагань на швидкість.

• ***Trading*** – ***Обмін***: простий та інтуїтивний переклад через еквівалент, що передає суть механіки без додаткових змін.

• ***Engine Building*** – ***Наростання***: термін перекладено через узагальнення (генералізацію), що передає основну суть механіки: поступове накопичення ресурсів чи можливостей. Така локалізація хоч і спрощує асоціативний зв'язок з оригіналом, але все одно надає гравцям певного розуміння, про що є гра.

• ***Hand Management*** – ***Оптимізація карт***: така конкретизація терміну українською мовою допомагає зберегти зміст та змінити акцент з *«управління»* на більш загальновідоме поняття для кращого розуміння механіки.

• ***Investment games*** – ***Ігри-інвестиції***: пряме калькування терміну зберігає основне значення, а граматична трансформація (утворення складеного іменника) відповідає стилістичним особливостям української мови.

• ***Memory games*** – ***Ігри, що розвивають пам'ять***: застосувавши описовий тип перекладу, ми уточнюємо функціональність гри, таким чином роблячи цей термін більш інтуїтивним та зрозумілішим для цільової аудиторії.

5. Механіки ігор за способом взаємодії між гравцями:

• ***Asymmetric games*** – ***Асиметричні ігри***: термін перекладено еквівалентно, що дозволяє передати механіку, у якій учасники мають різні стартові умови, цілі або можливості.

• ***Competitive games*** – ***Конкурентні ігри***: дану назву переклали шляхом еквівалентного перекладу, повністю зберігаючи вміст оригіналу та підкреслюючи змагальний характер в українській назві.

• ***Cooperative games*** – ***Кооперативні ігри***: тут так само було використано еквівалентний відповідник, щоб зберегти посил механіки.

• ***Scenario / Mission / Campaign Game*** – ***Сценарна гра / Гра-місія / Кампанія***: під час локалізації кожного компоненту було застосовано метод калькування: *«Сценарна гра»* передає ідею розвитку сюжету, *«гра-місія»* – акцентує на виконанні конкретного завдання, а *«кампанія»* залишає міжнародний термін, зрозумілий у контексті настільних ігор.

• ***Team-based game*** – ***Командні ігри***: в українському перекладі відбулося опущення (еліпсис) пояснювальної частини *(«що базуються на»*). Таким чином, термін стає компактнішим, а зміст не змінюється від оригіналу.

Отже, проаналізувавши різні види ігрових механік, ми виокремили для себе п’ять типів найрозповсюдженіших з них: механіка кидка гральних кубиків, механіка взаємодії з колодою, механіки в європейських настільних іграх, механіки, що описують ігровий процес та механіки за способом взаємодії між гравцями.

Ми також детально проаналізували ці види ігрових механік, звернувши увагу на особливості їхньої локалізації українською мовою та навіть запропонували власні варіанти перекладу.

Серед цих варіантів ми побачили такі трансформації, як калькування, семантична адаптація, еліпсис, описовий переклад та генералізація або конкретизація. Ми вважаємо, що описовий переклад чи генералізація є найефективнішими методами перекладу механік настільних ігор, адже так найлегше можна донести гравцям інформацію про гру.

Дослідження також показало, що успішна локалізація назв механік настільних ігор залежить від балансу між точністю передачі змісту та адаптацією до культурно-лінгвістичних особливостей української мови.

ВИСНОВКИ

В ході аналізу визначення «коду» в настільних іграх ми з'ясували, що вся інформація, з якою гравець взаємодіє в настільній грі (правила, символи, мовні знаки і тп) виступає певним кодом, який гравці інтерпретують між собою задля досягнення власної чи спільної мети. Як стверджує дизайнер ігор Стюарт Вудс: «коди в настільних іграх формулюють у гравців певні моделі поведінки задля варіативності та співпраці під час ігрового процесу». Проаналізувавши взаємодію кодів і знаків в різних соціальних культурах через наукові ідеї Фердинана де Сосюра та Умберто Еко, ми дійшли висновку, що локалізація сприяє адаптації цих культурних особливостей, формуючи нові соціальні контексти для їхнього сприйняття іншими мовами.

Ми також розглянули знакову систему Чарльза Пірса (знаки-ікони, знаки-індекси, знаки-символи), що допомогло нам зрозуміти, як символи та іконки в настільних іграх використовуються для спрощення та прискорення розуміння правил та ігрових процесів гравцями: наявність різноманітних символів на компонентах настільної гри дозволяє гравцям швидко орієнтуватися в грі, без зволікань на довгі слова та пояснення механік чи правил. Ми дійшли висновку, що процес семіозису, запропонований Пірсом, забезпечує унікальний досвід між гравцями, адже кожен може інтерпретувати ситуацію по-своєму, що видно з аналізу нашої ситуації в раунді настільної гри *«Містеріум»*.

Під час дослідження понять «модусів» та «мультимодальності», нами було зазначено, що існує чотири основні типи модусів комунікації в настільних іграх (аудіальний, жестовий, лінгвістичний та просторовий) та, на теоретичній основі Гюнтера Кресса та Тео ван Лювена, ми з'ясували, що кожен із цих типів модусів не обов'язково повинен домінувати над іншими, а може співіснувати разом задля кращого розуміння ситуації. Мультимодальність дозволяє створювати ігри, що звертаються до різних

сенсорних і когнітивних аспектів гравців, поєднуючи текст, зображення, звуки й тактильні елементи, тому їх успішна локалізація забезпечує злагодженість ігрових елементів.

В другому розділі нашого дослідження, ми запропонували наступні типи текстової інформації в настільних іграх: правила, сюжетний текст, текст з ігровими механіками, інформаційний текст та флейвор-текст, якому ми дали визначення – *«атмосферний текст»*. Розділивши всю текстову інформації на підтипи допомогло нам краще виокремити різноманітні функції тексту в настільних іграх. Аналізуючи текст на картках, ми дійшли висновку, що їх локалізація потребує особливої уваги через їхню ключову роль у передачі текстової інформації гравцям, впливі на механіки гри та створенні ігрової атмосфери.

Додатково, ми дослідили роль символів на гральних кістках та з'ясували, що на відміну від карток та інших компонентів, їх локалізація в основному зосереджується на культурній адаптації, через те, що однакові символи сприймаються по-різному в світових культурах.

Нами також були розглянуті назви ігор як текстова інформація, і ми запропонували розділити їх на такі типи: дескриптивні, емотивні, іконічні, назви-неологізми та назви-механіки. Ми заключили, що назва настільної гри є ключовим елементом її маркетингового успіху та її локалізація повинна забезпечувати збереження ідеї та атмосфери гри. Згідно отриманих даних, нами було встановлено, що найпоширенішим методом локалізації назв є еквівалентний переклад, який зберігає зміст, стиль та функціональність оригіналу (наприклад, *Pirates of the 7 Seas – Пірати 7 морів*). Також застосовуються методи конкретизації (*Hoop! – Жабки*) та генералізації (*Broad Lines – Дотепні лінії*), що враховують культурний контекст та очікування гравців.

Згідно нашому дослідженню локалізації ігрових правил, ми дійшли висновку, що перекладачі часто використовують лексичні еквіваленти, адже

більшість термінів зрозумілі для україномовної аудиторії (*End of Game – Кінець гри*). У випадках, коли терміни підсилюють тематичність гри, застосовуються описовий переклад (*Oneiromancy – Тлумачення снів*), лексична заміна (*Smash – Атака*) або конкретизація (*Home Base – База Нації*).

Дослідження також показало важливість локалізації компонентів настільних ігор до культурних особливостей аудиторії, що покращує розуміння правил і підсилює ігрову атмосферу. Серед застосованих трансформацій було виділено лексико-семантичну компенсацію (*Infection rate – Рівень захворюваності*), генералізацію (*Case Book – Журнал розслідування*) та описовий переклад (*2x4 – Дошка*).

Особливу увагу було приділено перекладу каламбурів, які часто вимагають стилістичної компенсації через відсутність прямих еквівалентів у мові перекладу. Наприклад, *Unbeetable – Редькордсмен*, *Cat Tastrophy – Кіт Тастрофа*.

Згідно нашому аналізу ігрових механік та їх локалізації, було з’ясовано, що зазвичай механіки не мають офіційних назв. В такому випадку, виявилося, що описовий переклад і генералізація стали найефективнішими методами для пояснення їхньої суті.

Отже, можемо зазначити, що локалізація настільних ігор виявилася багатогранним процесом, який охоплює лінгвістичні, культурні та маркетингові аспекти. Успішна локалізація забезпечує інтеграцію гри в нове мовно-культурне середовище, зберігаючи її автентичність та покращуючи ігровий досвід. Результати нашого дослідження є корисними для розробників, перекладачів та маркетологів у сфері настільних ігор.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

СПИСОК ТЕОРЕТИЧНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бацевич Ф. С. Словник термінів міжкультурної комунікації. М-во освіти і науки України, Львів. нац. ун-т ім. І. Франка. Київ : Довіра, 2007. 203 с.

2. Бацевич Ф. С., Космеда Т. А. Нариси з функціональної лексикології: монографія. Львів : Світ, 1998. 150 с.

3. Карабан В. І. Переклад англійської наукової і технічної літератури. *Граматичні труднощі, лексичні, термінологічні та жанрово-стилістичні проблеми*. Вінниця, Нова Книга, 2004. 560 с.

4. Кругла Н. А., Мазур О. В. Локалізація як інтердисциплінарне явище в межах процесу глобалізації. *Проблеми локалізації програмного забезпечення*: матеріали наук.-практ. конф. : збірник наукових праць. Херсон, 2020. С. 12–17.

5. Маменко Т. Семіотичні категорії Пірса. *Мультиверсум. Філософський альманах. 2020. Випуск 2(172). Том 1.* URL : https://www.researchgate.net/publication/347941196_Semioticni_kategorii_Pirsa (дата звернення: 15.08.2024).

6. Освіта.UA : Мова як знакова система. Семіотика як наука про знаки. Реферат. URL : https://osvita.ua/vnz/reports/logika/25349/ (дата звернення: 05.09.2024).

7. Рябокінь Н. О., Стукаленко В. В. Поняття еквівалентності, адекватності та повноцінності в перекладі. *Вісник ЛНУ імені Тараса Шевченка*. № 3 (334), 2020. URL : https://dspace.luguniv.edu.ua/xmlui/bitstream/

handle/123456789/5168/12.pdf?sequence=1&isAllowed=y (дата звернення: 26.08.2024).

8. Сосюр Ф. Курс загальної лінгвістики. Київ: Основи, 1998. 90 с.

9. Стаття компанії «МЕДТЕХНІКА ZENET»: *Що таке кварцування?*. URL : https://zenetdnepr.com.ua/ua/a217773-chto-takoe-kvartsevanie.html (дата звернення: 20.09.2024).

10. Barthes R. Image-Music-Text (Heath S., Trans.). Fontana Press, 1977. 40 p.

11. Bartolucci M., Batini F., Mattioli F. Do Board Games Make People Smarter? : Two Initial Exploratory Studies. *International Journal of Game-Based Learning (IJGBL)*. 2019; № 9. P. 1–14.

12. Carreker D. The Game Developer's Dictionary: A Multidisciplinary Lexicon for Professionals and Students. Cengage Learning PTR; 1st edition, 2012. 321 p.

13. de Araujo D.P., Hildebrand H.R. Gameotics: A Game Analysis Method Based on Semiotics. In: *Marcus A., Wang W. Design, User Experience, and Usability. Design Philosophy and Theory*. HCII 2019. Lecture Notes in Computer Science(), vol 11583. Springer, Cham. URL : https://doi.org/10.1007/978-3-030-23570-3_2 (accessed: 17.08.2024).

14. Eco U. The Absent Structure. Milan : Bompiani, 1968. 153 p.

15. Jewitt C. An introduction to multimodality. The Routledge Handbook of Multimodal Analysis. London : Routledge, 2009. P. 12–27.

16. Kress G. & van Leeuwen T. Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication. London : Arnold, 2001. 204 p.

17. Kress, G., & van Leeuwen, T. Reading Images: The Grammar of Visual Design (2nd ed.). The USA, Canada: Routledge, 2006. 20 p.

18. Kristin L. A., Sheppard J., and Ball C. E. Writer/Designer: A Guide to Making Multimodal Projects. Bedford / St. Martin's. 2014. 4 p.

19. Nida E. A. Toward a Science of Translation. With Special Reference to Principles and Procedures involved in Bible Translating. Netherlands : Leiden, 1964. 159 p.

20. Salen K., Zimmerman E. Rules of Play: Game Design Fundamentals. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press, 2004. URL : https://archive.org/details/rulesofplaygamed0000sale (accessed: 02.10.2024).

21. Statistics&Data: The Most Spoken Languages 2024. URL : https://statisticsanddata.org/data/the-most-spoken-languages-1900-2024/ (accessed: 25.08.2024).

22. Stöckl H. In between modes: Language and image in printed media. Perspectives on Multimodality. Amsterdam : John Benjamins Publishing Company, 2004. P. 9–30.

23. Woods S. Eurogames: The Design, Culture and Play of Modern European Board Games. Jefferson, NC: McFarland, 2012. 671 p.

СПИСОК ЛЕКСИКОГРАФІЧНИХ ДЖЕРЕЛ

24. Англійсько-український словник з математики та інформатики / голов. ред. Є. Мейнарович, М. Кратко. Київ; Ірпінь: ВТФ «Перун», 2010. URL : https://e2u.org.ua/s?w=encounter&dicts=2&highlight=on&filter_lines=on (дата звернення: 15.09.2024).

25. Великий англо-український словник / голов. ред. Є. І. Гороть, Л. М. Коцюк, Л. К. Малімон, А. Б. Павлюк. Вінниця : Нова Книга, 2006. URL : https://e2u.org.ua/s?w=encounter&dicts=17&highlight=on&filter_lines=on (дата звернення: 14.09.2024).

26. Літературознавчий словник-довідник за редакцією Р. Т. Гром'яка, Ю. І. Ковалiва, В. І. Теремка. – Київ : ВЦ «Академія», 2007. 322 с.

27. Новий українсько-англійський словник / уклад. Є. І. Гороть, С. В. Гончарук, Л. К. Малімон, О. О. Рогач ; за заг. ред. Є. І. Гороть. – Луцьк : Вежа-Друк, 2016. URL : https://e2u.org.ua/s?w=encounter&dicts=18&highlight=on&filter_lines=on (дата звернення: 15.09.2024).

28. Словник української мови: в 11 тт. АН УРСР. Інститут мовознавства. Київ : Наукова думка, 1970–1980. За ред. І. К. Білодіда. URL: https://slovnyk.ua/index.php?swrd=%D0%BF%D0%B0%D0%BB (дата звернення: 20.09.2024).

29. Словник української мови: в 11 тт. АН УРСР. Інститут мовознавства. Київ : Наукова думка, 1970–1980. За ред. І. К. Білодіда. *Том 4 : І-М / ред. тому: А. А. Бурячок, П. П. Доценко. – 1973.* 436 с.

30. Українсько-англійський словник = Ukrainian-english dictionary / уклад. К. Андрусишин, Д. Крет. – Торонто: University of Toronto Press, 1957. URL: https://e2u.org.ua/s?w=splendor&dicts=all&highlight=on&filter_lines=on (дата звернення: 27.08.2024)

31. (CD) Cambridge Dictionary: English meaning – board. URL : https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/board (accessed: 21.09.2024).

32. (CD) Cambridge Dictionary: English meaning – tip the balance/scales. URL: https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/tip-the-balance-scales (accessed: 18.08.2024).

33. (CD) Cambridge Dictionary: English meaning – two-by-four. URL : https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/two-by-four (accessed: 14.09.2024).

34. (CD) Cambridge Dictionary: English meaning – wild card. URL : https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/wild-card (accessed: 15.09.2024).

35. (OALD) Oxford Advanced Learner's Dictionary. Definition of : *fool's gold noun*. URL : https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/fool-s-gold (accessed: 21.09.2024).

36. Dictionary.com, LLC. Definition & Meaning: *MUNCHKIN*. URL: https://www.dictionary.com/browse/munchkin (accessed: 10.09.2024).

37. Encyclopedia of Translation Studies / Edited By: Baker M., Saldanha G. : Routledge, 2009. 704 p.

38. Power Thesaurus. Power definitions of: *In broad lines*. URL : https://www.powerthesaurus.org/in_broad_lines/definitions (accessed: 10.09.2024).

39. Vocabulary.com, Inc. Definition, Meaning & Synonyms: *bull's-eye*. URL: https://www.vocabulary.com/dictionary/bull's-eye (accessed: 14.09.2024).

СПИСОК ДЖЕРЕЛ ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ

40. Настільні ігри Ігромаг: *Настільна гра Сірий Кардинал українською.* URL : https://desktopgames.com.ua/behind-the-throne.html (дата звернення: 13.09.2024).

41. Як добувають уран – видобуток урану в Україні : Блог компанії GeoGroup, Мороз Євгеній. URL : https://geogroup.com.ua/blog/yak-dobuvayut-uran-v-ukrayini-ta-yak-jogo-mozhna-vykorystaty-dlya-energetychnogo-sektoru/ (дата звернення: 20.09.2024).

42. Board Game Mechanics. *Board Game Geek.* URL : https://boardgamegeek.com/browse/boardgamemechanic (accessed: 03.10.2024).

43. Cataliotti, J. *Dice History, Invention & Games.* URL : https://study.com/academy/lesson/ancient-dice-history-games-facts.html (accessed: 18.08.2024).

44. Clüver C. Dice, Cards and Boards. Material Elements of Games and the Play-Form. In: *Spiel|Formen, Jg. 2 (2022), S.* P. 29-51. DOI: http://dx.doi.org/10.25969/mediarep/19002 (accessed: 19.08.2024).

45. Estrada-Plana V., Esquerda M., Mangues R., March-Llanes J., Moya-Higueras J. A Pilot Study of the Efficacy of a Cognitive Training Based on Board Games in Children with Attention-Deficit/Hyperactivity Disorder: A Randomized Controlled Trial. *Games Health Journal.* 2019;8: P. 265–274.

46. GALA: Globalization and Localization Association. Resource Center: Language Services. URL : https://www.gala-global.org/knowledge-center/about-the-industry/language-services (accessed: 25.08.2024).

47. Lark: Gaming Glossary: Game State. URL : https://www.larksuite.com/en_us/topics/gaming-glossary/game-state#define-game-state-and-its-relevance-in-the-gaming-industry (accessed: 18.08.2024).

48. Lasso The Moon: Machi Koro: A Family Favorite For Game Night : Zina Harrington Blog. URL : https://letslassothemoon.com/machi-koro/#:~:text=The%20word%20%22machi%22%20means%20town,something%20is%20rolling%2C%20like%20dice. (accessed: 10.09.2024).

49. Menon D., Romero M., Viéville T. Computational thinking development and assessment through tabletop escape games. *International Journal of Serious Games, Serious Games Society*. 2019;6: P. 3–18.

50. Pyttlik O. The History of Clue: Across the Board Game Café. *Olaf's Corner*. URL: https://acrosstheboardcafe.com/the-history-of-clue/ (accessed: 10.09.2024).

51. The Top 6 Board Game Components to Add to Your Game : Brandon the Game Dev Blog. URL : https://brandonthegamedev.com/the-top-6-board-game-components-to-add-to-your-game/ (accessed: 20.08.2024).

52. Zhang D. QinPrinting: *What Are Board Game Mechanics?*. URL : https://www.qinprinting.com/blog/what-are-board-game-mechanics/ (accessed : 02.10.2024).

SUMMARY

This paper is dedicated to the analysis of such a topical problem as the Ukrainian localization of board game text in its different forms: from board game names to their textual components.

The object of the work can be defined as the process of Ukrainian localization of English words, word combinations and phrases which appear in board games.

The main aim of the paper consists in analyzing the terms of code, symbols, modes and multimodality and the process of their localization through English board games into Ukrainian language. It determined the accomplishment of such objectives as: defining the terms «code», «semiosis», «mode» and «multimodal formation»; analyzing and researching the types of text information in games; finding out the main functions of text and text information in board games; revealing the essence of the concept of «localization» and its role in modern board games; identifying lexical and grammatical features of the translation of board games during localization; describing structural and semantic changes during the localization of board games; suggesting possible Ukrainian equivalents for the translation of English words, word combinations, and phrases into Ukrainian.

The proposed definitions of stylistic types of board game text information are offered in the work, along with the author's analysis and proposed variants of Ukrainian translation of more than a hundred words, terms and phrases, which relate to board game names, components, rules and mechanics.

The scientific novelty of the research lies in the analysis of how modern board games are translated into Ukrainian, highlighting the main aspects, problems and types of such localization for a target audience. It also allows the possibility of using the results when creating your own board games or when working on the Ukrainian localization of newly developed English-language board games.

Key-words: *signs, localization, modes, multimodality, adaptation*

Декларація
академічної доброчесності
здобувача ступеня вищої освіти ЗНУ

Я, Вихристюк Євгеній Анатолійович, студент 2 курсу магістратури, форми навчання денної, факультету іноземної філології, спеціальність 035 Філологія, освітньо-професійна програма 035.041 Германські мови та літератури (переклад включно), адреса електронної пошти effgen1848@gmail.com,

- підтверджую, що написана мною кваліфікаційна робота на тему «Особливості локалізації настільних ігор українською мовою» відповідає вимогам академічної доброчесності та не містить порушень, що визначені у ст. 42 Закону України «Про освіту», зі змістом яких ознайомлений/ознайомлена;

- заявляю, що надана мною для перевірки електронна версія роботи є ідентичною її друкованій версії;

- згоден/згодна на перевірку моєї роботи на відповідність критеріям академічної доброчесності у будь-який спосіб, у тому числі за допомогою Інтернет-системи, а також на архівування моєї роботи в базі даних цієї системи.

Дата_____ Підпис_____ ПІБ (студент) _____