

Водянюк М. В.

Гаман І. А.

Національний технічний університет України

«Київський політехнічний інститут імені Ігоря Сікорського»

СТИЛІСТИЧНИЙ АСПЕКТ ЛОКАЛІЗАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР НІМЕЦЬКОЮ МОВОЮ

Локалізація комп'ютерних ігор постає сьогодні одним із найактуальніших викликів сучасної лінгвістики. Це зумовлено стрімким зростанням популярності ігрових проєктів і постійним розширенням міжнародних ігрових ринків. Особливої уваги потребують стилістичні особливості текстового контенту, адже саме вони визначають якість сприйняття гри аудиторією та впливають на загальну успішність локалізованого продукту.

Через текстовий компонент гравець встановлює глибший зв'язок із грою: занурюється у сюжет, розкриває характери персонажів, розуміє правила, відчуває довіру до продукту й очікує культурної автентичності контенту. Тому виникає потреба у комплексному аналізі особливостей локалізації ігрових текстів із акцентом на стилістичні аспекти їх адаптації для німецькомовної аудиторії.

Проблематика локалізації комп'ютерних ігор активно досліджується у сучасній лінгвістиці та перекладознавстві. Значну увагу приділено питанням мовно-культурної адаптації, досягнення стилістичної еквівалентності, а також перекладу аудіовізуального й текстового контенту (Mangiron, 2021; O'Hagan, 2018; Yuste Frías, 2017; Головащенко, Лимар, 2022; Єльцова, Алаєва, 2019). Водночас стилістична специфіка адаптації ігор для німецькомовного простору залишається недостатньо вивченою, що зумовлює актуальність подальших досліджень. Динамічний розвиток ігрової індустрії постійно ставить перед перекладачами нові

виклики, адже кожна гра має власний сюжет, тематику та мовно-культурний код, який потребує індивідуального підходу під час локалізації.

Метою дослідження є визначення стилістичних характеристик локалізованого німецькою мовою текстового контенту комп'ютерних ігор та встановлення перекладацьких стратегій, спрямованих на збереження стилістичної еквівалентності.

На прикладі гри *Baldur's Gate 3* порівняємо оригінальні фрагменти і переклад, з урахуванням сучасних теорій аудіовізуального перекладу, транскреації та наративної еквівалентності.

Приклад перший:

EN: "*We've no solid leads right now though – we'd best get hunting*".

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

Цей фрагмент показує, як констатація проблеми перетворюється на план дії. Англійський рядок поєднує звіт про брак інформації з м'якою порадою (*we'd best*), причому ідіома *get hunting* метафоризує пошук як «полювання». У німецькій версії бракує не «лідів», а «розуміння способу» (*keine Ahnung, wie wir das anstellen sollen*), тобто інформаційний дефіцит переосмислено як процедурну невизначеність. Далі м'яка рекомендація підвищується до деонтичної необхідності: *wir müssen*. Так виникає ескалація від безсилля до імперативу дії – рішення, що підсилює ігрову мотивацію й темп сцени (Mangiron, 2021; O'Hagan, 2018).

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

У підсумку локалізація свідомо відмовляється від мисливської метафори на користь соціально вмотивованого «розпитування», підвищує силу спонування (від *we'd best* до *müssen*) та підлаштовує реєстр під усний жанр рольової сцени. Це класичний випадок функціонально-скопосного вибору: передати гравцеві відчуття невідкладної дії й природної розмовності замість буквальної кальки (Yuste Frías, 2017: 89).

Приклад другий:

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

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

Оригінал іронічно поєднує академічний реєстр із кримінальною лексикою: *student of higher commerce* удавано підносить себе до «вищої школи торгівлі», а *extortion* зриває маску, оголюючи насильницьку природу «фаху». Вбудована формула *by all accounts* додає самовдоволеного «експертного» тону, ніби статус героя підтверджено загальною думкою. Німецький варіант відтворює жарт через витончену паралель генітивів (*der Wirtschaft und des Wuchers*) та фонетичну гру *Wirtschaft/Wucher*, що чудово звучить вголос і підсилює кпин. Водночас трапляється семантичне зміщення: *extortion* (примус/вибивання) перетворюється на *Wucher* (лихварство), тобто насильницько-правовий вимір зсунено до економіко-правового. Це звужує первинний сенс, зате показує персонажа як «торгаша-афериста» замість прямого здирника – рішення, яке краще лягає в німецьку прагматику буденної мови і водночас підсилює комічність (Mangiron, 2021).

Опущено також відтінок *by all accounts* – у DE немає маркера «колективного схвалення», але ритміка та лаконічність роблять репліку швидкою й сценоцентричною, як цього вимагає ігровий діалог. З погляду scopu, локалізація пріоритезує ефект персонажної іронії та зручність проголошення над юридичною точністю: гравець чує саморекламу «підкованого ділка» і одразу зчитує роль у переговорах. Альтернативи на кшталт *Erpressung* точніші денотативно, але звучать важко і руйнують

милозвучну пару *Wirtschaft/Wucher*. У підсумку рішення виправдане: збережено тон, ритм, дотеп і комунікативну функцію репліки – викликати усмішку й рамкувати торг як «академічно піднесений злочин» (Yuste Frías, 2017: 85).

Приклад третій:

EN: "*Quiet, Barcus. The adults are talking*".

DE: "*Ruhe, Barcus. Die Erwachsenen unterhalten sich*".

Цей приклад ілюструє комічно-зневажливу іронію, характерну для діалогів між персонажами з напруженими або недружніми стосунками. Репліка "*Quiet, Barcus. The adults are talking*" здається простою, але насправді вона функціонує як глибоко статусна, іронічна та принизлива форма мовленнєвої агресії. Тут персонаж (Wulbren / Вулбрен) вдається до класичного риторичного прийому – позбавлення співрозмовника суб'єктності шляхом мовної інфантилізації. Водночас фраза є показовою з погляду прагматики: вона має чіткий адресат, експресивну функцію та виконує роль соціального сигналу: хто має право говорити, а хто має замовкнути. Це мовленнєва дія, яка впорядковує ієрархію безпосередньо в момент діалогу.

Німецький переклад "*Ruhe, Barcus. Die Erwachsenen unterhalten sich*" здається на перший погляд дослівним, проте він блискуче відтворює весь шар іронії та статусного приниження, закладеного в оригіналі. Перше речення *Ruhe, Barcus* є суворим, коротким наказом, який не залишає простору для обговорення. Це не прохання, не пояснення, а пряма вербальна агресія. Це речення задає тон зверхності.

Друга частина *Die Erwachsenen unterhalten sich* звучить як типова фраза з повсякденної ситуації, у якій дорослі виправдовують перед дітьми свою закритість до діалогу. У цьому й полягає тонка сатира: Баркус не є дитиною, але мовець наділяє себе правом трактувати його як такого, що не має права голосу. Такий риторичний хід підкреслює внутрішній

конфлікт між персонажами та водночас розкриває характер Вулбрена як зверхнього, самовпевненого, подекуди жорсткого.

Цей приклад наочно ілюструє одну з найскладніших задач у локалізації – передачу іронії в діалозі, що має точкову функцію приниження. Як наголошує Mangiron (Mangiron, 2021: 200), іронія – це не лише мовленнєвий прийом, а й прагматична гра, яка має працювати на цільову аудиторію з усіма культурними нюансами. Успіх німецького варіанту полягає саме в тому, що перекладач зберігає не лише логіку фрази, а й її інтонаційну багатошаровість: це і жарт, і агресія, і риторичний захист позиції.

Крім того, репліка в перекладі є інтертекстуальною: у німецькій мові така фраза має чітко впізнаваний соціальний шаблон. Це робить її ще більш ефективною, оскільки гравець сприймає репліку з подвійним розумінням: як звернення всередині гри та як культурний відголос реального спілкування. Внаслідок цього виникає ефект занурення через мовну інтуїцію, коли персонажі звучать живо, а ситуація переконливо.

Висновки. Локалізація комп'ютерних ігор вимагає не лише технічної компетентності, а й розвиненої стилістичної інтуїції, культурної обізнаності, знання жанрових конвенцій і готовності нести відповідальність за створення тексту, який набуває нового життя в іншій мовній культурі. Це особливо важливо при передачі гумору, травматичного досвіду, критичних суджень чи іронічної самооцінки. Таким чином, стилістичні характеристики у локалізації відеоігор – не вторинний елемент, а ключовий чинник, що визначає глибину наративу, занурення гравця та довіру до ігрового світу. Якісна локалізація – це не просто переклад тексту, а переклад досвіду. І Baldur's Gate 3 у своєму німецькому втіленні є яскравим прикладом успішного втілення цього підходу.

Список використаних джерел

1. Mangiron C. (2021). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam : John Benjamins Publishing Company. 300 p.
2. O'Hagan M. (2018). *Game Localization : Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam : John Benjamins Publishing Company. 278 p.
3. Yuste Frías J. (2017). Emotional translation and localization of video games: Challenges and strategies. *Journal of Audiovisual Translation*. Vol. 1, No. 1. P. 84–100.
4. Головащенко Л. С., Лимар М. Ю. (2022). Локалізація і переклад комп'ютерних ігор на прикладі відеогри «S.T.A.L.K.E.R.: Тінь Чорнобиля». *Вчені записки ТНУ імені В.І. Вернадського. Серія: Філологія. Журналістика*. Том 33 (72). № 5. Ч. 2. С. 19–24.
5. Єльцова С. С., Алаєва Л. С. (2019). Локалізація комп'ютерних відеоігр. *Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Серія: Філологія..* Том 4. № 43. С. 60–63.