

УДК 811.581
DOI <https://doi.org/10.26661/2414-1135-2024-94-9>

ПЕРЕКЛАДАЦЬКІ АДАПТАЦІЇ У ВІДТВОРЕННІ ДІАЛОГІВ КИТАЙСЬКОМОВНИХ ІГОР УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

Коломієць Н. В.

*кандидат філологічних наук,
доцент кафедри мов і літератур Далекого Сходу
та Південно-Східної Азії
Навчально-науковий інститут філології
Київського національного університету імені Тараса Шевченка
бульвар Тараса Шевченка, 14, Київ, Україна
orcid.org/0000-0002-0171-6938
natalia.kolomiets@knu.ua*

Маковська М. А.

*кандидат філологічних наук,
асистент кафедри мов і літератур Далекого Сходу
та Південно-Східної Азії
Навчально-науковий інститут філології
Київського національного університету імені Тараса Шевченка
бульвар Тараса Шевченка, 14, Київ, Україна
orcid.org/0000-0002-7831-6510
m.makovska@knu.ua*

Снісаренко А. В.

*магістр кафедри мов і літератур Далекого Сходу
та Південно-Східної Азії
Навчально-науковий інститут філології
Київського національного університету імені Тараса Шевченка
бульвар Тараса Шевченка, 14, Київ, Україна
orcid.org/0009-0008-2139-4789
snisarenko.alina99@gmail.com*

Ключові слова: *китайська мова, переклад, адаптація, локалізація, перекладацькі трансформації.*

У сучасному світі відеоігри стали важливою частиною дозвілля для багатьох людей. Це спричинило необхідність дослідження перекладів популярних відеоігор з метою покращення рівня самих перекладів, а також для виявлення нових тенденцій у перекладознавстві.

Для вирішення проблеми недостатньої кількості прямих перекладів з китайської мови українською для відеоігор важливо провести дослідження перекладацьких адаптацій внутрішніх наративів китайськомовних ігор українською мовою. Для цього необхідно охарактеризувати поняття гри з лінгвістичної точки зору, проаналізувати можливі перекладацькі адаптації та процес перекладу окремих текстових складників гри. Ця робота має на меті розкрити перекладацький аспект саме лінгвістичного складника локалізації гри, вона розглядається як мультимедійна форма дискурсу.

У процесі перекладу варто враховувати стратегії форенізації та доместикації, які допоможуть зберегти культурний компонент тексту

оригіналу або наблизити його до культури мови перекладу. Стратегія доместикації орієнтована на максимально адекватну передачу смислу, тобто є стратегією сенсу, а стратегія форенізації орієнтована на передачу особливостей форми, тобто є стратегією форми. Також важливо уникати нецензурної лексики, відтворювати стиль мовлення персонажів та замінювати алюзії на зрозумілі для української аудиторії.

Матеріал дослідження – Wild Frontier (у нашому перекладі «Дикий Рубіж») – мобільна гра жанру RPG (рольова гра з необмеженою кількістю онлайн-гравців) для користувачів Android / iOS від китайської компанії-розробника «37games».

Дослідження показало, що найчастіше застосовуються заміни (синтаксичні та лексичні), компенсація культурних реалій та опущення повторень. Для досягнення адекватності перекладу важливо мати розуміння екстралінгвістичних факторів та володіти фоновими знаннями у галузі локалізації ігор.

У майбутньому можна продовжити дослідження деталізації факторів перекладу, виявлення шляхів вирішення перекладацьких труднощів та створення практичних рекомендацій для майбутніх перекладачів, що працюють з китайсько-українським перекладом.

TRANSLATION ADAPTATIONS IN REPRODUCING THE DIALOGUES OF CHINESE LANGUAGE GAMES IN UKRAINIAN LANGUAGE

Kolomiets N. V.

PhD (Philology),

Associate Professor at the Department of Languages and Literatures

of the Far East and Southeast Asia

Educational and Scientific Institute of Philology

of Taras Shevchenko National University of Kyiv

Taras Shevchenko Blvd., 14, Kyiv, Ukraine

orcid.org/0000-0002-0171-6938

natalia.kolomiets@knu.ua

Makovska M. A.

PhD (Philology),

Assistant at the Department of Languages and Literatures

of the Far East and Southeast Asia

Educational and Scientific Institute of Philology

of Taras Shevchenko National University of Kyiv

Taras Shevchenko Blvd., 14, Kyiv, Ukraine

orcid.org/0000-0002-7831-6510

m.makovska@knu.ua

Snisarenko A. V.

Master of Philology at the Department of Languages and Literatures

of the Far East and Southeast Asia

Educational and Scientific Institute of Philology

of Taras Shevchenko National University of Kyiv

Taras Shevchenko Blvd., 14, Kyiv, Ukraine

orcid.org/0009-0008-2139-4789

snisarenko.alina99@gmail.com

Key words: Chinese language, translation, adaptation, localization, translation transformations.

In modern world, video games have become an important part of leisure for many people. This made it necessary to study translations of popular video games to improve the level of translations themselves, as well as to identify new trends in translation studies.

To solve the problem of the insufficient number of direct translations from Chinese into Ukrainian for video games, it is important to conduct a study of translation adaptations of the internal narratives of Chinese-language games into Ukrainian. For this, it is necessary to characterize the concept of the game from a linguistic point of view, to analyze the possible translation adaptations and the process of translation of individual textual components of the game. This work aims to reveal the translational aspect of the linguistic component of the localization of the game, it is considered as a multimedia form of discourse. In the process of translation, it is worth considering foreignization and domestication strategies that will help preserve the cultural component of the original text or bring it closer to the culture of the target language. The strategy of domestication is focused on the most adequate transfer of meaning, it is a strategy of meaning, and the strategy of foreignization is focused on the transfer of features of form, it is a strategy of form. It is also important to avoid obscene language, reproduce the speech style of the characters and replace allusions with ones that are understandable for the Ukrainian audience.

The material of the study is Wild Frontier (in our translation “Wild Frontier”) – a mobile game of the RPG genre (role-playing game with an unlimited number of online players) for Android / iOS users from the Chinese developer company “37games”.

The study showed that substitutions (syntactic and lexical), compensation of cultural realities and omission of repetitions are most often used. To achieve translation adequacy, it is important to understand extralinguistic factors and to have background knowledge in the field of game localization.

In the future, it is possible to continue research detailing translation factors, identifying ways to solve translation difficulties, and creating practical recommendations for future translators working with Chinese-Ukrainian translation.

Постановка проблеми. Відеоігри стали важливою частиною дозвілля сучасної людини. Великі геймерські компанії створюють ігри, що стають популярними у багатьох країнах світу. Китайські ігри не є виключенням. Основною проблемою локалізації та перекладу в цій сфері є незначна кількість прямих перекладів з китайської мови українською. Більшість таких перекладів здійснюється волонтерами-аматорами через англійську мову і у вигляді субтитрів.

Таким чином, актуальність дослідження зумовлена необхідністю просування якісної української локалізації китайськомовних відеоігор та напрацювання конкретної перекладацької бази, яка б полегшила процес локалізації в майбутньому. Це зумовлює **мету дослідження** – проаналізувати основні перекладацькі адаптації внутрішніх наративів китайськомовних ігор українською мовою на основі їхніх лінгвостилістичних особливостей та виявити найкращі методи перекладу.

Мета дослідження зумовлює вирішення таких **завдань**: охарактеризувати поняття гри з лінгвістичної точки зору; проаналізувати перекладацькі адаптації, які можуть застосовуватися у ході пере-

кладу відеоігор; проаналізувати процес перекладу окремих текстових складників гри та здійснити кількісний аналіз адаптацій, застосованих у процесі перекладу внутрішніх наративів гри “Wild Frontier”.

Отже, **об’єктом** дослідження є процес перекладу внутрішніх наративів гри. **Предметом** дослідження є тексти внутрішніх наративів гри «Wild Frontier».

Виклад основного матеріалу. Переклад визначається як один з видів мовної діяльності, що зводиться до процесу передачі думок, висловлених однією мовою засобами іншої. Це процес взаємодії двох мов. А якщо це так, то цей вид практичної діяльності спирається на лінгвістичний субстрат. Переклад – це розумова діяльність, процес передачі змісту, висловленого однією мовою, засобами іншої мови та результат цього процесу. Переклад викликаний суспільною необхідністю процесу і результату передачі інформації (змісту), вираженої в письмовому або усному тексті однією мовою, за допомогою еквівалентного (адекватного) тексту іншою мовою [Мамрак, 2009].

У 1990-х роках американський теоретик перекладу Л. Венуті сформулював дві головні стра-

тегії в перекладі: *foreignization* та *domestication* [Venuti, 1995, с. 185]. Ці два терміни були запозичені іншими вченими, у тому числі українськими, та на поточний момент є досить вживаними в українському перекладознавстві. Л. Коломієць та І. Корунець вживають терміни «форенізація» та «доместикація» [Коломієць, 2006, с. 12].

Український перекладознавець О. Ребрій зазначає, що стратегія доместикації орієнтована на максимально адекватну передачу смислу, тобто є стратегією сенсу, а стратегія форенізації орієнтована на передачу особливостей форми, тобто є стратегією форми. Перекладач, вибираючи стратегію сенсу, свідомо усуває будь-які наявні перепони на шляху до розуміння тексту, через що і жертвує тими особливостями форми, які можуть ускладнити розуміння тексту іншомовним реципієнтом. Вибираючи стратегію форми, перекладач, навпаки, часто змушений приносити в жертву смислову прозорість аби максимально точно відтворити нетривіальні особливості побудови оригінального тексту, котрі можуть виступати як маркерами авторського стилю, так і характерними мовностилістичними ознаками певного стилю чи епохи [Ребрій, 2012, с. 305].

За визначенням О. Селіванової, перекладацька трансформація – це перетворення, модифікація форми, інколи і змісту в тексті з метою досягнення балансу між різними видами інформації та прагматичного впливу на адресата порівняно з текстом оригіналу [Селіванова, 2012, с. 205].

В українському перекладознавстві питання трансформацій вивчає професор І. Гарник. Він пропонує виділити чотири типи трансформацій: лексичні (конкретизація, генералізація, зміщення, додавання, вилучення), граматичні (заміна частин мови, заміна членів речення, заміна типу речення, синтаксичні перестановки, членування речень, об'єднання речень), лексико-граматичні (функціональні заміни, антонімічний переклад), лексико-семантичні (логічний розвиток значень, метонімічні зрушення, метафоричні зрушення, компенсація втрат) [Гарник, 2001].

Локалізація – значно ширше поняття, яке, окрім перекладу лінгвістичної частини, охоплює адаптацію технічного вмісту продукту, програми або документа до мовних відповідностей культурним та іншим вимогам певного цільового ринку. Ця робота має на меті розкрити перекладацький аспект саме лінгвістичного складника локалізації гри, тому в межах цієї роботи процес відтворення текстів засобами української мови називатимемо «переклад», а не локалізацією [Bernal-Merino, 2006, p. 128].

Тепер проаналізуємо поняття відеогри. Як відзначає М. О'Хаган, відеогра (комп'ютерна гра або просто гра) – це програмне забезпечення, що

працює на спеціальному обладнанні (комп'ютері, ігровій консолі, портативному електронному апараті), що служить для організації ігрового процесу (геймплея), зв'язку з партнерами по грі або сама виступає партнером [О'Хаган, 2014, с. 180]. З точки зору лінгвістики гра – це мультимедійна форма дискурсу, в якій інформація транслюється за допомогою звуку, візуального та текстуального складників.

Лінгвістичний складник у цій схемі є, на нашу думку, найважливішим, оскільки відеогра може включати різноманітну кількість лінгвістичних елементів залежно від жанру і складності гри і саме через текстовий складник транслюється головна інформація для гравця.

Власне, за допомогою діалогів, різноманітних описів та нарацій, тобто експресивних текстів, розробники знайомлять гравців зі своїми персонажами, історією та допомагають гравцям у ході гри. Відтак саме цей складник гри видається найважчим для перекладу, адже вимагає від перекладача чіткого розуміння ситуації, характеру персонажів та особливостей предметів, які трапляються у ході гри.

Використовуючи ці трансформації, перекладач зазвичай має на меті реалізацію однієї з двох стратегій – форенізації та доместикації. Відомий знавець локалізації відеоігор А. Костальє [Costales, 2012, с. 385–408] визначає ці два підходи так: доместикація – наближення тексту до культури мови, якою він перекладається, при цьому деяка інформація може бути втрачена; форенізація – збереження культурного компонента тексту оригіналу в перекладі.

Тож пропонуємо проаналізувати ці складнощі та способи їх усунення на конкретному прикладі. Досліджуваний матеріал – *Wild Frontier* (у нашому перекладі «Дикий Рубіж») – мобільна гра жанру RPG (рольова гра з необмеженою кількістю онлайн-гравців) для користувачів Android / iOS від китайської компанії-розробника «37games». Гра була вперше представлена на платформах Play Market Apple Store у 2019 році, а локалізація на українську мову розпочалася у 2021 році. Усього було перекладено 96000 слів тексту діалогів, описів та сюжетної лінії.

Наведемо конкретні технічні та стилістичні вимоги щодо перекладу внутрішніх текстів гри *Wild Frontier* від розробника: довжина рядка: кількість символів тексту перекладу діалогів не повинна перевищувати 160; кількість символів тексту опису рівня – 125 знаків; дозволяються лише загальноприйняті скорочення та аббревіатури (крім спеціальних скорочень, наведених окремо). Таке обмеження викликано особливостями відображення тексту на екрані мобільного девайсу – інтерфейс гри на той час уже було роз-

роблено, тож для кожної репліки було виділено конкретне місце.

Використання нецензурної лексики: необхідно уникати нецензурної лексики у перекладі на українську. Якщо така лексика присутня у тексті оригіналу, то її необхідно замінити відповідним евфемізмом. Проте це не стосується героїв, у репертуар яких входить звичка до лайки.

Переклад реплік героїв: необхідно відтворити стиль мовлення персонажів відповідно до їхнього соціального статусу з певним жаргоном та діалектом, якщо такі є. Інтонацію та емоції, які неможливо передати засобами української мови, необхідно зазначити так: (Посміхається), (Плаче), (Зашарівся) тощо.

Виукі: калькування неприйнятне – необхідно знаходити відповідники в українській мові.

Переклад прислів'їв, приказок, сленгових виразів, інтернет-мемів: не допускається збереження вихідних висловів з поясненнями, необхідна заміна українськомовними еквівалентами або, за необхідності, схожими за змістом та експресивним навантаженням висловлюваннями.

Переклад алюзій на історичних та фольклорних персонажів: виконувати довільну заміну на зрозумілу для українського реципієнта алюзію.

Переклад паралінгвістичних засобів (емотиконів тощо): не допускається збереження у вихідному вигляді або заміна на українські аналоги, потрібна трансформація у мовні засоби.

Займенник першої особи: не використовувати займенник першої особи «я», якщо у тексті не

зазначається стать персонажа, якого ця репліка стосується.

Слід зазначити, що задовго до передачі матеріалу гри перекладачу всі тексти було інтернаціоналізовано, тобто на кодовому рівні їх було адаптовано для потенційного використання практично в будь-якому місці незалежно від формату календаря, дати, часу, цифр, грошових знаків та загалом знаків, специфічних для певних мов [Міщенко, 2012, с. 153]. Тому нам, як перекладачам, не треба було вдаватися до технічних перетворень з кодом та тегами, що значно полегшило перебіг перекладу.

Під час перекладу діалогів перекладач, з одного боку, намагається передати іншомовному реципієнту смисловий зміст репліки, а з іншого – максимально зберегти характерні особливості тексту оригіналу (інтонацію, настрій героя тощо) з метою забезпечення відповідного прагматичного ефекту.

Розглянемо приклади (табл. 1).

Під час перекладу першої репліки, наведеної в таблиці, перекладачу довелося докласти значних творчих та аналітичних зусиль. Ось чому. Ця репліка належить торговцю діамантами, який нещодавно зазнав невдачі на ринку: у зв'язку з надмірною «пропозицією» на ринку ціна на діаманти знизилась – що торговець і побачив на графіку, дещо схожому на сучасний графік падіння (червона крива) та росту (зелена крива) цін, наприклад на біржах. Проте виявилось, що для китайського гравця кольори несуть зовсім інше значення: червоний означає ріст, тобто позитивний тренд, а зелений – негативний. У цій репліці

Таблиця 1

№	Китайська	Дослівний переклад	Українська (160 зн.)
1.	上帝啊。连我点的绿草灵丹的颜色看起来都这么不幸!	Матір Божа! Навіть колір цього зеленого пійла, що я замовив, виглядає нещасливим! (81 зн.)	Матір Божа! Навіть це багряне пійло нагадує про мою невдачу! (60 зн.)
2.	我被他烦得吃不好，只能喝酒唱歌解闷。	Я така розлючена/розлючений через нього, що я ні їсти, ні спати не можу. Можу лише пити алкоголь та співати, щоб заспокоїтись (114/115 зн.)	Мені через нього і шматок у горло не лізе. Лиш чарка та пісня рятують. (68 зн.)
3.	太可怜了。他简直像一块螺蛳，沾上了甩也甩不掉!	Як шкода. Він неначе та мушля – як прилипне (до дна корабля), то не відстане. (61 зн.)	Співчуваю. Він ще той причепа! (30 зн.)
4.	啊哈! 我鸡皮疙瘩都起来了! 这个消息比普洱茶用一百倍!!	Аха! В мене аж мурашки по шкірі! Ця новина працює краще, ніж чай пуер! (69 зн.)	Вау! Оце так новина! В мене аж мурашки по шкірі! (48 зн.)
5.	废材，我从没见过这么傻的人! 这种理由都相信!	Нікчема, я ще не бачив таких дурнів! Вірять такій причині! (58 зн.)	Мені ще не траплялися такі дурні, які б повірили в це! (54 зн.)
6.	- 黛珂路呢? - 死掉吧。	- Докару? - Помер. (16 зн.)	- А що з Докару? - Гигнув певно що. (33 зн.)
7.	猎魔人，我竟然亲眼见到了!	Відьмак, як не дивно, своїми очима побачив! (43 зн.)	Відьмак, чорти б мене побрали! (30 зн.)

герой скаржитися на колір саме зеленого напою, вважаючи, що навіть у шинку доля з нього знущасться. Тому перекладачу потрібно не лише влучно передати емоційний стан торговця, а й замінити колір «пійла» відповідно до сприйняття українського реципієнта, тобто вдатися до компенсації шляхом антонімічного перекладу. Окрім того, у цьому уривку неможливо використовувати займенник першої особи 我 «я», оскільки це призведе до необхідності вказівки на стать персонажа. Це суперечить вимогам до перекладу, оскільки персонаж, який вимовляє цю репліку, може бути як чоловічої, так і жіночої статі. Використовувати займенник «я» можна лише у разі прямої вказівки на стать персонажа, який вимовляє цю репліку. Тому видаляємо частину «我点的» у перекладі.

Під час перекладу другої репліки було застосовано декілька трансформацій. По-перше, перекладач змістив акцент з персони мовця (щоб уникнути уточнення статі), видаливши «烦». При цьому граматична конструкція «我被他烦» була перекладена майже тотожною фразою «мені через нього», тобто пасив було збережено. Для перекладу словосполучень

«只能喝酒唱歌解闷» та «吃不好» перекладачу довелося вдатися до художніх перетворень, зокрема до метафоризації: ці словосполучення було влучно замінено на «лиш чарка та пісня рятують» замість «можу лише пити алкоголь та співати, щоб заспокоїтися» та «шматок у горло не лізе». Таким чином, конотативне та денотативне значення було повністю збережено, а настрої мовця відтворено під час перекладу.

У третій репліці головною трансформацією є генералізація, за допомогою якої перекладачам вдалося влучно передати зміст і уникнути складного для розуміння порівняння більш звичним для українського реципієнта, при цьому значно скоротивши кількість знаків.

У четвертій репліці суттєвих змін під час перекладу не відбулося – лише опущення порівняння «这个消息比普洱茶用一百倍», яке під час перекладу українською не надає гравцю нової інформації, проте може заплутати тих, хто не знайомий з різновидами чаю в Китаї. Тут персонаж говорить про чай пуер – класичний напій для китайців з високим вмістом кофеїну, який додає енергії на короткий час, неначе кава. Оскільки замінити «пуер» на «каву» неможливо, адже події гри відбуваються задовго до винаходу цього напою, вважаємо за потрібне видалити цю частину репліки. Разом з цим додаємо фразу «Оце так новина!», щоб зберегти ефект здивування. Таким чином, знову реалізується стратегія форенізації. При цьому нам вдалося знайти абсолютний фразеологічний відповідник для фрази «我鸡皮疙瘩都起来

了» – «в мене аж мурашки по шкірі». Вигук «啊哈!» замінили на відповідний «Вау!».

У вихідному тексті п'ятої репліки діалогу грапляється слово 废材 «нікчема». Згідно з вимогами перекладу таких лексичних одиниць необхідно уникати, тому в тексті перекладу це слово було видалено. В остаточному варіанті перекладу граматична структура спрощена до одного складного речення. Крім того, у цьому уривку неможливо використовувати займенник 我 «я», оскільки це призведе до необхідності вказівки на стать персонажа. У цьому прикладі активна структура із займенником «я» замінюється пасивною структурою із займенником «мені», що допомагає уникнути проблем із зазначенням статі персонажа.

Шоста репліка – чи не єдиний приклад, коли кількість знаків відредатованого перекладу досліджуваної гри перевищує кількість знаків у буквальному перекладі. Причина полягає у складності відтворення китайських часток 呢, що підсилює питання, та 吧, що у цьому прикладі виражає упевненість мовця у своїй правоті, українською мовою. Щоб не втратити закладений емоційний ефект, перекладачі вдалися до прийому компенсації, відтворивши частку 呢 наприкінці репліки поширеним питанням «А що з Докару?» замість непоширеного «Докару?». Частку 吧 було вирішено передати за допомогою вставних слів «певно що». Оскільки з попередніх діалогів стає зрозуміло неприязнь та недбале ставлення відповідача до Докару, 死掉 було вирішено перекласти більш емоційно насиченим словом «гигнути». Тобто було використано прийом контекстуальної заміни.

У сьомій репліці було застосовано вже відому трансформацію метафоризації. Фразу «我竟然亲眼见到了!» було перекладено українським емоційно насиченим відповідником «щоб мене чорти побрали». Саме ця фраза в українській мові позначає здивування від побаченого.

Висновки та перспективи подальшого дослідження. Усього було перекладено 546 реплік. Під час перекладу найчастіше застосовувалися заміни (синтаксичні та лексичні) – 25%, компенсація культурних реалій та незрозумілих цільовій аудиторії явищ – 20% та опущення повторень або інформації, що не несе смислового навантаження для реципієнта, – 18%.

Отже, для досягнення адекватності перекладу ігрових текстів необхідна не лише загальна перекладна кваліфікація та відповідні навички, але й повне розуміння екстралінгвістичних факторів. Зокрема, перекладач повинен володіти фоновими знаннями у галузі локалізації ігор та чітко розмежовувати ігри за жанровою приналежністю.

З урахуванням усіх мовних та екстралінгвістичних факторів перекладу досліджуваних текстів було виокремлено 3 типи перекладацьких тран-

сформацій: граматичні трансформації (дослівний переклад, членування речень, об'єднання, зміна порядку слів, заміни членів речень, зміна типів синтаксичного зв'язку), лексичні трансформації (транскрипція / транслітерація, калькування, лексико-семантичні заміни) та лексико-граматичні трансформації (антонімічний переклад, описовий переклад, компенсація втрат, метафоризація / деметафоризація).

Аналіз застосування цих трансформацій стане в пригоді перекладачам, що спеціалізуються на перекладі ігор, перекладачам-початківцям, які починають перекладацьку кар'єру, і викладачам-філологам, які викладають перекладознавство. Перспективу дослідження вбачаємо в подальшій деталізації факторів, виявленні шляхів вирішення перекладацьких труднощів і створенні практичних рекомендацій майбутнім перекладачам, які працюють з китайсько-українським перекладом.

ЛІТЕРАТУРА

1. Гарник І.В. Типологія перекладацьких трансформацій : навчально-методична розробка на базі англійської мови. Київ : МІЛП, 2001. С. 50–51.
2. Коломієць Л.В. Еволюція напрямів в англо-українському поетичному перекладі кінця ХІХ – початку ХХ століття : автореф. дис. ... док. філолог. наук : 10.02.16. Київ, 2006. 41 с.
3. Мамрак А.В. Вступ до теорії перекладу : навчальний посібник. Київ : Центр учбової літератури, 2009. 304 с.
4. Міщенко А. Локалізація та інтернаціоналізація перекладу у контексті міжкультурної комунікації. *Філологічні науки (мовознавство)*. Кіровоград : РВВ КДПУ ім. В. Винниченка, 2012. С. 151–157.
5. Ребрій О.В. Сучасні концепції творчості у перекладі : монографія. Харків : Харківський університет імені В.Н. Каразіна, 2012. 376 с.
6. Селіванова О.О. Проблема диференціації перекладацьких трансформацій. *Нова філологія*. 2012. № 50. С. 201–208.
7. Bernal-Merino M. On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation*, 2006. № 6. P. 22–36.
8. Costales A.F. Exploring translation strategies in video game localization. 2012. P. 385–408.
9. O'Hagan M. Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry. Amsterdam : John Benjamins Press, 2014. 256 p.
10. Venuti Lawrence. The Translator's Invisibility: A History of Translation. London and New York : Routledge, 1995. 353 p.

REFERENCES

1. Harnyk, I. V. (2001) *Typolohiia perekladatskykh transformatsii: navchalno-metodychna rozrobka na bazi anhliiskoi movy* [Typology of translation transformations: Educational and methodological development based on the English language]. Kyiv: MILP. P. 50–51 [in Ukrainian].
2. Kolomiets, L.V. (2006) *Evoliutsiia napriamiv v anhlo-ukrainskomu poetychnomu pereklyadi kintsia XIX – pochatku XX stolittia* [The evolution of directions in the Anglo-Ukrainian poetic translation of the end of the 19th and the beginning of the 20th century]: Doctor of Philological Sciences thesis, Kyiv, 41 p. [in Ukrainian].
3. Mamrak, A.V. (2009) *Vstup do teorii perekladu: navchalnyi posibnyk* [Introduction to the theory of translation: a study guide]. Kyiv: Center of Educational Literature, 304 p. [in Ukrainian].
4. Mishchenko, A. (2012) *Lokalizatsiia ta internatsionalizatsiia perekladu u konteksti mizhkulturnoi komunikatsii* [Localization and internationalization of translation in the context of intercultural communication]. *Filolohichni nauky (movoznavstvo) – Philological sciences (linguistics)*. Kirovohrad: RVV KDPU named after V. Vinnichenko, p. 151–157 [in Ukrainian].
5. Rebriy, O.V. (2012) *Suchasni kontseptsyi tvorchoosti u pereklyadi: monohrafiya* [Modern concepts of creativity in translation: a monograph]. Kharkiv: Kharkiv University named after V.N. Karazin, 376 p. [in Ukrainian].
6. Selivanova, O.O. (2012) *Problema dyferentsiatsii perekladatskykh transformatsiy* [The problem of differentiation of translation transformations]. *Nova filolohiia – New philology*. No. 50, p. 201–208 [in Ukrainian].
7. Bernal-Merino, M. (2006) On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation*, 2006, Issue 6, 2006. P. 22–36.
8. Costales, A.F. (2012) Exploring translation strategies in video game localization. P. 385–408.
9. O'Hagan, M. (2014) *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins Press, 256 p.
10. Venuti Lawrence. (1995) *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. London and New York: Routledge. 353 p.