

УДК 811.521'373.237

DOI <https://doi.org/10.32782/2412-933X/2025-XXV-12>

ФРАЗЕОЛОГІЗМИ, СЛЕНГ І НЕОЛОГІЗМИ ЯК ПЕРЕКЛАДАЦЬКА ПРОБЛЕМА У ПРОЦЕСІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ЯПОНСЬКИХ ВІДЕОІГОР (НА МАТЕРІАЛІ ВІДЕОІГОР «GENSHIN IMPACT» ТА «HONKAI: STAR RAIL»)

Комісаров Костянтин

кандидат філологічних наук, доцент,
завідувач кафедри японської мови і перекладу факультету східних мов
Київський столичний університет імені Бориса Грінченка
ORCID ID: 0000-0002-2164-6244

Тхоревська Анна

здобувачка другого (магістерського) рівня вищої освіти кафедри японської мови і перекладу
факультету східних мов
Київський столичний університет імені Бориса Грінченка
ORCID ID: 0009-0002-6489-0260

Статтю присвячено дослідженню перекладу фразеологізмів, сленгу та неологізмів під час локалізації відеоігор українською мовою на прикладі двох популярних ігор від компанії HoYoverse – «Genshin Impact» та «Honkai: Star Rail». Актуальність роботи зумовлена щораз вищим попитом на якісну локалізацію ігор українською мовою та необхідністю врахування культурних і мовних особливостей під час перекладу ігрового контенту. Окреслено проблему передачі культурно забарвлених елементів (фразеологізмів, сленгу, неологізмів) з японської на українську, підкреслено важливість забезпечення еквівалентного ігрового досвіду для аудиторії. Основна частина статті містить результати аналізу з прикладами перекладу фразеологізмів, сленгових висловів персонажів та ігрових неологізмів (термінів і власних назв). Обговорено перекладацькі стратегії, як-от пошук аналогів українською, адаптація під культуру, транслітерація екзотизмів, створення нових термінів для безеквівалентної лексики тощо. Проаналізовано також переклад фразеологізмів шляхом добору українських відповідників. Обґрунтовано доцільність збереження ігрової атмосфери та намірів розробників. У висновках підсумовано результати та окреслено перспективи подальших досліджень у галузі перекладу відеоігор українською мовою.

Ключові слова: локалізація відеоігор, фразеологізми, ігровий сленг, неологізми, переклад з японської, Genshin Impact, Honkai: Star Rail.

Komisarov Kostiantyn

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor,
Head of the Department of the Japanese Language and Translation
Faculty of Oriental Languages
Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University

Tkhorevska Anna

Higher Education Student at the Department of the Japanese Language and Translation,
Faculty of Oriental Studies
Borys Grinchenko Kyiv Metropolitan University

PHRASEOLOGISMS, SLANG AND NEOLOGISMS AS AN ISSUE OF TRANSLATION IN THE PROCESS OF JAPANESE VIDEO GAME LOCALIZATION (BASED ON “GENSHIN IMPACT” AND “HONKAI: STAR RAIL”)

The article is devoted to the study of the translation of phraseology, slang, and neologisms during the localization of video games into Ukrainian using the example of two popular games from HoYoverse company – Genshin Impact and Honkai: Star Rail. The relevance of the work is due to the growing demand for high-quality localization of games into Ukrainian and the need to take into account cultural and linguistic features when translating game content. The problem of transferring culturally colored elements (phraseology, slang, neologisms) from Japanese to Ukrainian is outlined, and the importance of ensuring an equivalent gaming experience for the audience is emphasized. The main part of the article contains results of the analysis with examples of the translation of phraseology, slang expressions of characters, and game neologisms (terms and proper names). Translation strategies are discussed, such as searching for analogues in Ukrainian, adaptation to culture, transliteration of exoticisms, creation of new terms for non-equivalent vocabulary, etc. The translation of phraseological units by selecting Ukrainian equivalents is also analyzed. The feasibility of preserving the game atmosphere and the developers' intentions is substantiated. The conclusions summarize the results and outline the prospects for further research in the field of game translation into Ukrainian.

Key words: video game localization, phraseologisms, game slang, neologisms, Japanese-to-Ukrainian translation, Genshin Impact, Honkai: Star Rail.

Вступ. Відеоігри є одним з улюблених видів дозвілля для багатьох людей у всьому світі. Попит спонукає видавців ігор дедалі активніше перекладати свої продукти іншими мовами. Однак природа мультимедійних інтерактивних розважальних програм, здається, вимагає особливого виду перекладу. Розвиток новітньої професійної практики потребує нових досліджень у галузі перекладознавства та нової галузі спеціалізації [1, с. 1]. Локалізація відеоігор є багатогранним процесом, що виходить за межі прямого перекладу і включає адаптацію гри до мовних і культурних реалій цільової аудиторії [1, с. 22]. Мета локалізації – забезпечити ігровий досвід, максимально наближений до оригіналу. Це особливо важливо для сучасних ігор, де мова персонажів, жарти, назви предметів та інші текстові елементи тісно пов'язані з культурою. Перекладачі стикаються з викликом адекватної передачі фразеологізмів, сленгу та неологізмів. Ці елементи мови несуть особливе стилістичне та змістове навантаження: фразеологізми відображають народну мудрість чи образність, сленг надає мові колориту та невимушеності, а неологізми (зокрема, вигадані слова і терміни всесвіту гри) формують унікальну історію та атмосферу.

Популярні ігри «Genshin Impact» та «Honkai: Star Rail» слугують прикладами, на матеріалі яких можна проаналізувати зазначені вище лінгвістичні явища. Обидві гри мають власну термінологію та діалоги з різними стилями спілкування. Для українського перекладу таких ігор перекладачі мають вирішити, як передати: 1) стійкі вирази та приказки, які використовують персонажі (фразеологізми); 2) розмовний стиль або жаргон, притаманний діалогам (сленг); 3) унікальні назви і терміни всесвіту гри (неологізми). Постає проблема вибору між буквальним перекладом, який може не донести повноти значення чи не передати стиль, та творчою адаптацією, яка збереже функцію оригіналу, але вимагатиме від мови від буквалізму.

Мовні реалії українського перекладу ігор наразі формуються на перетині кількох нюансів: з одного боку, уникнення запозичень із російської, з іншого – прагнення наблизити термінологію до міжнародної для зручності гравців. Через це навколо локалізаційних

новотворів існують певні дискусії. Наприклад, 2024 року в українській геймерській спільноті активно обговорювали новий словник ігрової термінології: локалізаторів критикували за введення незвичних термінів та боротьбу з калькою [7].

Матеріал дослідження умовно поділено на три категорії відповідно до трьох досліджуваних явищ. **Фразеологізми** – стійкі вирази, ідіоми або прислів'я, що трапляються в діалогах чи текстах ігрових завдань. Відібрано декілька прикладів з обох ігор, включаючи як загальновідомі ідіоми, так і унікальні вислови персонажів. **Сленг** – розмовні та жаргонні елементи мови в репліках персонажів. **Неологізми** – новотвори, специфічні терміни і вигадані номени всесвіту ігор. Сюди входять назви магічних предметів, феноменів, організацій, які часто не мають прямих аналогів поза грою. Зосереджено увагу на ключових термінах.

Фразеологізми наповнюють мовлення глибинною свіжістю, надають йому художнього звучання, лексичної й синтаксичної витонченості, довершеності [6, с. 7]. У художніх текстах і діалогах відеоігор фразеологізми додають мові образності, гумору та глибини характеру персонажів. Виклик для перекладача полягає в тому, що прямий буквальний переклад ідіом майже завжди буде незрозумілим або недоречним для реципієнтів мови друготвору. Потрібно знайти відповідник – український фразеологізм або вираз, який передасть той самий зміст або ефект. При цьому бажано зберегти стильову забарвленість: чи це жарт, чи приказка, чи емоційний вигук. Звісно, не кожен фразеологізм можливо перекласти готовою українською ідіомою. Іноді перекладачі навмисно відходять від ідіоматичності: спрощують вираз до нейтральної фрази, щоб зберегти зрозумілість. Це є припустимим, особливо якщо ідіома не відіграє суттєвої ролі в характері чи сюжеті. Однак у разі яскравих висловів, які гравці запам'ятовують, локалізаторам варто вкладати максимум творчості в переклад. З огляду на те, що гумор та ідіоми суттєво збагачують розповідь і роблять персонажів «живими», їх успішна локалізація підвищує якість гри для аудиторії. Розглянемо деякі приклади.

「備えあれば憂いなし」 (*Sonae areba urei nashi*). Вибраний переклад: «Хто дбає, той має». Вислів, який буквально означає «якщо ви добре підготуєтесь, то у вас не буде жодних турбот», тобто завчасна підготовка – запорука відсутності клопоту. У грі «Genshin Impact» цю фразу використано як назву пасивного таланту Нін'юан. У перекладі збережено форму прислів'я та вибрано український вислів із подібною ідеєю.

「油断大敵」 (*Yudan taiteki*). Вибраний переклад: «Необачність – найлютіший ворог». Крилатий вислів із чотирьох ієрогліфів (四字熟語), що буквально означає «недбалість – великий ворог». У грі «Genshin Impact» ця фраза трапляється як назва одного з титулів події «Вітер мандрів» (хованки). Український переклад подано у формі стислої приказки, що точно передає суть оригіналу, застереження про те, що втрата пильності може мати фатальні наслідки.

「白駒の隙を過ぐるが如し」 (*Hakko no geki o suguru ga gotoshi*). Вибрані переклади: «Час минає, а назад не вертає». «Згаяного часу і конем не доженеш». Фразеологізм класичного походження, буквально значить «наче білий кінь проскакує крізь шпарину», метафора швидкоплинності життя. Вважається цитатою з твору давньокитайського філософа, у «Genshin Impact» цю фразу було використано як назву листа на день народження Кецин. Для перекладу вибрано природний український відповідник про швидкоплинність життя, щоби зберегти зміст та образність вислову.

「百聞は一見にしかず」 (*Hyakubun wa ikken ni shikazu*). Вибраний переклад: «Краще один раз побачити, ніж сто раз почути». Приказка, що буквально означає: «сто разів почуте, не порівняти з тим, що один раз побачено». Цей вислів вжито в «Honkai: Star Rail» у репліках персонажа з локації Лофу, де полюбляють старовинні прислів'я. Українські

відповідники також є прислів'ями, і в перекладі використано саме їх, аби зробити вирази максимально природними і зрозумілими для української аудиторії.

Сленг – це феномен живої та рухливої мови, яка йде в ногу з часом і реагує на будь-які зміни в житті суспільства [3]. Сленгізми виражають культурні відтінки та нюанси, пов'язані з молодіжною субкультурою або соціальним середовищем, і часто становлять труднощі для відтворення іншою мовою. Недоречний переклад сленгу може призвести або до втрати колориту (якщо замінити його надто нейтральною мовою), або, навпаки, до штучності (якщо використати невластивий жаргон). У «Genshin Impact» більшість діалогів витримано в нейтрально-літературному стилі, й персонажі розмовляють відносно ввічливо. Проте є комедійні персонажі або герої з «вольовим» характером, у мовленні яких трапляються скорочення чи просторіччя.

「すまん、すまん。」 (*Suman, suman*). Вибраний переклад: «Вибачай, вибачай». Подвійне 「すまん」 – розмовне скорочення від 「すまない」 (вибач). Повторення надає вислову невимушеного, жартівливого забарвлення. У «Genshin Impact» таку репліку промовляє персонаж Кейя після свого удару стихій, недбало перепрошуючи у ворогів. В українському перекладі збережено розмовний тон через повторення слова, що передає той самий відтінок неформальної «вибачливої насмішки».

「大人しくしやがれ！」 (*Otonashiku shiyagare!*) Вибраний переклад: «Ану, не рипайся!». Вислів 「～しやがれ」 – різкий, фамільярний наказовий, з грубим відтінком (буквально «роби, що сказано»). Фраза 「大人しくしやがれ」 у грі передає брутальний тон персонажа, коли він атакує ворога. Український переклад передає грубість і командний тон через розмовну конструкцію з вигуком, щоб зберегти характер репліки.

「うっひょーい...雪転がしで遊ぼうぜ! お前じゃ俺様には勝てねぇけどな!」 (*Uhhyōi... yuki-korogashi de asobō ze! Omae ja ore-sama ni wa katenee kedo na!*). Вибраний переклад: «Юх-хуу, гайда грати в сніжки! Тобі все одно мене не перемогти потужного мене!». Це репліка Артакі Ітто, який використовує фамільярний стиль мовлення та молодіжний сленг. Частка 「ぜ」 наприкінці речення 「遊ぼうぜ」 додає бравурного тону, а 「勝てねぇ」 – просторічна форма від 「勝てない」 (не перемогти). Таким чином, герой говорить дуже невимушено й зухвало. В українському перекладі передано енергійний, розслаблений тон через вигук «юх-хуу» та розмовне слово «гайда» (ходімо) і скорочення «не перемогти» замість «не зможеш перемогти».

「今日のウチは、昨日のウチよりすごいんだよ!」 (*Kyō no uchi wa, kinō no uchi yori sugoi na da yo!*). Вибраний переклад: «Сьогоднішня я ще крутіша, ніж вчорашня!». У цьому реченні персонаж March 7th з «Honkai: Star Rail» вживає займенник 「ウチ – розмовний варіант для «я», що надає мові невимушеності. Фраза означає, що «сьогодні я перевершую себе вчорашню». Вживання 「すごいんだよ з кінцевою часткою 「～んだよ」 підкреслює емоційність і впевненість у собі. Український переклад передає цю фамільярність через слово «крутіша» (розмовний варіант слів «вражаючи, неймовірна») і структуру, в якій герой говорить про себе в теперішньому й минулому часі, зберігаючи піднесений тон.

Поява та функціонування інноваційної лексики зумовлені історично, адже неологізм існує лише до того часу, коли він стає візуальним і починає часто використовуватися значною кількістю мовців [4, с. 72]. Неологізми у відеоіграх – це зазвичай спеціально вигадані слова, що позначають елементи нереального світу: артефакти, магічні сили, раси істот, географічні назви, технології тощо. Вони можуть мати корені з реальних мов (наприклад, запозичення з латини чи грецької) або бути повністю вигаданими. Такі слова часто не мають «готового» перекладу, адже створені авторами гри. Перекладач постає перед вибором: залишити оригінальне ім'я через транслітерацію (тобто передати українськими

літерами іншомовне слово) чи перекласти семантично – підібрати або створити українське слово зі схожим значенням або відтінком. Обидва шляхи мають свої плюси і мінуси. Транслітерація зберігає «екзотичність» та єдність з іншими частинами світу (іншомовні гравці зможуть впізнавати спільні терміни), але іноді втрачається важливий сенс, закладений у назву. Семантичний переклад робить термін зрозумілішим, проте може віддалити українську версію від оригіналу і спричинити плутанину (особливо якщо гравці читають інструкції до гри чи спілкуються між собою, вживаючи оригінальні терміни).

У згаданих іграх є низка ключових термінів-неологізмів. 「テイワット」 (*Teiwatto*). Вибраний переклад: «*Тейват*». Вигадана власна назва світу, в якому відбуваються події гри «Genshin Impact». Термін 「テイワット」 не має значення в японській мові поза грою – це неологізм, створений розробниками для позначення чарівного континенту. Українською мовою слово передано через транслітерацію.

「ヒルチャール」 (*Hiruchāru*). Вибраний переклад: «*хілічурл*». Слово – назва фантастичного племені монстрів-гуманоїдів, які носять маски. Термін 「ヒルチャール」 є повністю вигаданим і не походить із жодної реальної мови. В японській версії гри для цього монстра також використовується ієрогліфічний запис 「丘々人」 (люди з пагорбів). В українському перекладі вжито транскрипцію «хілічурл», щоб зберегти впізнавану для гравців назву. Це яскравий приклад ігрового неологізму, слово не існувало до появи гри і отримало значення лише в її контексті.

「星核」 (*Seikaku*). Вибрані переклади: «*зоряне ядро*», «*стеларон*». У грі «Honkai: Star Rail» так називається загадковий об'єкт космічного походження (в англійській версії *Stellaron*). Термін 「星核」 в японській мові у звичайній ситуації міг би означати ядро зорі чи планети, але в грі набув нового специфічного значення. Це неологізм у тому сенсі, що слову надано новий унікальний зміст: воно позначає джерело аномалій та катастроф у світі гри. Український переклад подано у двох варіантах, описово – «зоряне ядро», що відповідає японському складу слова і передає його космічну суть або більш глобальний варіант – «стеларон».

「光円錐」 (*kōen sui*). Вибраний переклад: «*світловий конус*». Термін із «Honkai: Star Rail», який не має прямих аналогів у реальному світі. 「光円錐」 дослівно означає «світловий конус», але в грі так названо особливий вид екіпірування персонажів (аналог зброї). Це слово можна вважати неологізмом, адже в японській мові воно раніше не вживалося в такому значенні. Цікаво, що в реальному світі існує схожий науковий термін, але гра надає йому нового змісту.

Висновки. Дослідження перекладу фразеологізмів, сленгу і неологізмів на матеріалі ігор «Genshin Impact» та «Honkai: Star Rail» дозволило зробити певні висновки. Фразеологізми найкраще перекладаються шляхом підбору українських еквівалентів або аналогів, навіть якщо доводиться відходити від буквального змісту. Це зберігає первинні задуми і більше занурює гравця в атмосферу. У наведених прикладах ми бачимо, що такий підхід виправдав себе, адже український текст звучить «натурально» і достатньою мірою передає закладену авторами першотвору ідею. Якщо ж прямих відповідників немає, доречно застосовувати описовий переклад чи транслітерацію, аби не жертвувати гумором чи колоритом.

З огляду на світові тенденції можна прогнозувати зростання присутності української мови в інтерфейсах і діалогах ігор. Українська локалізація, пройшовши етап становлення, має всі шанси стати зразковою завдяки багатству нашої мови і творчому підходу перекладачів до таких непростих задач, як передача фразеологізмів, сленгу та нових яскравих слів вигаданих світів.

Література:

1. Bernal-Merino M.Á. Challenges in the translation of video game. Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació. 2007. № 5.
2. Словник фразеологізмів української мови / В.М. Білоноженко та ін. Київ : Наукова думка, 2003. 788 с.
3. Бондар Г.В. Лексико-семантичні особливості німецького молодіжного сленгу. *Всеосвіта*. 2021. URL: <https://surl.li/mpnceq> (дата звернення: 20.09.2025).
4. Кабиш О. Словотвірні та семантичні неологізми в сучасній українській мові. *Науковий часопис НПУ ім. М.П. Драгоманова*. 2013. Вип. 5. С. 69–75.
5. Miura A. Essential Japanese vocabulary: Learn to avoid common (and embarrassing!) mistakes. North Clarendon: Tuttle Publishing, 2011
6. Мовчан Л.Л. Українські фразеологізми як засіб експлікації внутрішнього світу людини. Вінниця : Вінницький державний педагогічний університет імені Михайла Коцюбинського, 2006. 20 с.
7. Мороз А. За лаштунками відеоігрової термінології. Розбираємо критику словника. *DOU Blog*. 2024. URL: <https://surl.li/clvobs> (дата звернення: 24.09.2025).
8. Оперо П. Video Game Localization: Linguistic Challenges and Game Translation Models. *Journal of Internationalization and Localization*. 2018. № 5(1). С. 20–40.
9. Genshin Impact. miHoYo. URL: <https://genshin.hoyoverse.com> (дата звернення: 19.09.2025), 2020
10. Honkai: Star Rail. miHoYo. URL: <https://hsr.hoyoverse.com> (дата звернення: 19.09.2025), 2023

References:

1. Bernal-Merino, M. Á. (2007). Challenges in the translation of video games. Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació, (5). [in English].
2. Bilonozhenko, V. M., Hnatiuk, I. S., Diatchuk, V. V., Neronia, N. M., & Fedorenko, T. O. (Comps.). (2003). Slovyk frazeolohizmiv ukrainskoi movy [Dictionary of Ukrainian Phraseologisms]. Kyiv: Naukova dumka. 788 p. [in Ukrainian].
3. Bondar, H. V. (2021). Leksyko-semantychni osoblyvosti nimetskoho molodizhnoho slenhu [Lexical and semantic features of German youth slang]. Vseosvita. Retrieved from: <https://surl.li/mpnceq> (date of access: 20.09.2025) [in Ukrainian].
4. Kabysh, O. (2013). Slovotvirni ta semantychni neolohizmy v suchasnii ukrainskii movi [Word-formation and semantic neologisms in modern Ukrainian language]. *Naukovyi chasopys NPU im. M. P. Drahomanova*, (5), 69–75. [in Ukrainian].
5. Miura, A. (2011). Essential Japanese vocabulary: Learn to avoid common (and embarrassing!) mistakes. North Clarendon: Tuttle Publishing. [in English].
6. Movchan, L. L. (2006). Ukrainski frazeolohizmy yak zasib eksplikatsii vnutrishnoho svitu liudyny [Ukrainian phraseologisms as a means of explicating the inner world of a person]. Vinnytsia: Vinnytskyi derzhavnyi pedahohichnyi universytet imeni Mykhaila Kotsiubynskoho. 20 p. [in Ukrainian].
7. Moroz, A. (2024). Za lashtunkamy videoihrovoy terminolohii. Rozbyraiemo krytyku slovnyka [Behind the scenes of video game terminology. Analyzing dictionary criticism]. DOU Blog. Retrieved from: <https://surl.li/clvobs> (date of access: 24.09.2025) [in Ukrainian].
8. Orero, P. (2018). Video game localization: Linguistic challenges and game translation models. *Journal of Internationalization and Localization*, 5(1), 20–40. [in English].
9. Genshin Impact. HoYoverse. (2020). Retrieved from: <https://genshin.hoyoverse.com> (date of access: 19.09.2025) [in Japanese].
10. Honkai: Star Rail. HoYoverse. (2023). Retrieved from: <https://hsr.hoyoverse.com> (date of access: 19.09.2025) [in Japanese].

