

УДК 811.161.2'25:81'373.43:355

DOI <https://doi.org/10.32782/2412-933X/2025-XXIII-20>

ВНУТРІШНЯ ОРГАНІЗАЦІЯ ДИСКУРСУ Й ПЕРЕКЛАД (НА МАТЕРІАЛІ КОНТЕНТУ ВІДЕОІГОР)

Чепелюк Наталія

кандидат педагогічних наук, доцент
доцент кафедри англійської філології та перекладу
Національний університет «Одеська політехніка»
ORCID ID: 0000-0002-6822-9691

Рогальська-Якубова Інна

кандидат філологічних наук, доцент
Державний університет інтелектуальних технологій і зв'язку
ORCID ID: 0000-0002-7975-7801

Назаров Артем

здобувач вищої освіти на магістерському рівні
Державний університет інтелектуальних технологій і зв'язку
ORCID ID: 0009-0005-8391-8865

Останнім часом в інтернет-дискусії з'явилася значна кількість неологізмів. А оскільки загальна глобалізація світу спричиняє потребу швидко перекладати інформацію про події в різних країнах, журналісти й філологи стикаються з проблемою адекватного перекладу неологізмів. Популярним контентом серед молоді є відеоігри, на переклад яких науковці майже не звертають уваги, тому цим займаються аматори, що призводить до появи значної кількості помилок і неточностей. Переклад, а особливо локалізація медіапродуктів, у тому числі відеоігор, є справою кропіткою. Виникає проблема коректної адаптації власних назв, імен, локацій, інших реалій. Труднощі з коректним перекладом виникають найчастіше, коли йдеться про фантастичних героїв, вигадані міста, країни, планети тощо. До 2022 року більшість видавців включала Україну до так званих країн СНД-регіону, де послуговуються переважно російською мовою. Але протягом трьох років війни кількість активних акаунтів відеоігор, що обирали своєю основною мовою українську, збільшилася майже втричі, і це свідчить про консолідований масовий перехід споживачів на використання відеоігор з українським перекладом, що привернуло увагу розробників даного контенту. Студії оголосили про локалізацію ігор або сервісів власного виробництва, але, на жаль, українські локалізаційні команди мають невеликий досвід у роботі над перекладом відеоігор, що призводить до випуску контраверсійних варіантів перекладу й локалізації, наприклад, трансформація прізвища героїні з Хохлова на Москаль, вигадану расу «тифлінги» було перекладено як «бісини». Наразі необхідна державна програма з заохочення розробників перекладати ігри державною мовою, фінансова підтримка й залучення українського й іноземного бізнесу; чіткий перелік правил і рекомендацій, якісна редакція й модерація перекладів, створення певних уніфікацій; поліпшення комунікації між виробником контенту й перекладачем, локалізатором.

Ключові слова: переклад, дискурс, неологізм, відеогра, локалізація.

Chepelyuk Nataliya

Candidate of Pedagogical Sciences, Associate Professor,
Associate Professor at the Department of English Philology and Translation Studies
Odesa National Polytechnic University

Rohalska-Yakubova Inna

Candidate of Philological Sciences, Associate Professor
State University of Intelligent Technologies and Telecommunications

Nazarov Artem

Student of higher education at the master's level
State University of Intelligent Technologies and Telecommunications

INTERNAL ORGANIZATION OF DISCOURSE AND TRANSLATION (BASED ON VIDEO GAME CONTENT MATERIAL)

A considerable number of neologisms have appeared in online discourse. Since the general globalization of the world makes it necessary to translate information, journalists and philologists face the problem of adequate equivalents of neologisms. Video games are popular content among people. However, scholars hardly pay attention to the translation of the content, which is done by amateurs, leading to a significant number of errors and inaccuracies. Translation, especially the localization of media products, including video games, is painstaking. There is a problem of correct adaptation of proper names, locations, and other realities. Difficulties with correct translation arise when it comes to fantasy characters, fictional cities, planets, etc. Until 2022, most publishers included Ukraine in the CIS countries, where the Russian language is predominantly used. However, during the three years of war, the number of active video game accounts that chose Ukrainian as their primary language almost tripled, which indicates a consolidated massive shift of consumers to using video games with Ukrainian translation. Studios have announced the localization of games or services of their own production. Unfortunately, Ukrainian localization teams have little experience in translating the products, which leads to the release of controversial translation and localization options. What is needed is a government program to encourage developers to translate games into the state language; financial support and involvement of Ukrainian and foreign businesses; a clear set of rules and guidelines, high-quality editing and moderation of translations, the creation of certain unifications; improved communication between the content producer and the translator or localizer.

Key words: translation, discourse, neologism, video game, localization.

Вступ. Труднощі перекладу лексики на позначення різноманітних реалій у сучасних фізичних і віртуальних текстових продуктах викликають активне обговорення в медіа й жваві дискусії в різних спільнотах, у яких кожному учаснику притаманний власний дискурс. Крім того, через масштабний військовий напад з боку РФ на Україну наразі виникає величезна кількість новотворів переважно воєнної тематики. На жаль, загальний рівень освіченості користувачів інтернету є недостатнім, тому відбувається так звана вульгаризація мови, з'являються грубі слова, лайки. Значна кількість новотворів має негативну конотацію, що значною мірою відображається на внутрішній організації дискурсу загалом і на якості його подальшого перекладу як текстового продукту зокрема.

Дослідженню нових номенів, що з'явилися протягом 2022–2024 років і стосуються воєнної тематики, вже присвячена низка наукових робіт, матеріалом до яких стали неологізми, зафіксовані в інтернет-дискурсі, що включає елементи писемного й усного мовлення, а до того ж орієнтується на позамовні чинники, актуальні реалії життя [16, с. 43].

Інтернет-спільнота вже широко послуговується такою лексикою, з'являється все більше відеоконтенту, наприклад, відеоігри, де використовуються новотвори, а отже, маємо спроби перекладу таких лексем, словосполучень, речень, що і є матеріалом для аналізу в нашій роботі.

У фаховому перекладацькому середовищі є праці таких галузевих спеціалістів, як-от Вероніка Галичина [11], Сергій Саржевський [17] та ін. У наукових філологічних колах питання дискурсу й перекладу розглядається в роботах багатьох вітчизняних і зарубіжних дослідників: В. Карабана [14], Т. Кияка [15], О. Іліаді [13], Т. Ананко [10], С. Амеліної [9], Г. Труби [18], У. Зеєвальд-Хег [6] та ін. Також у відкритому доступі Інтернет-мережі маємо досить масштабний доробок перекладачів-аматорів, особливо в командах перекладачів розважального контенту, зокрема відеоігор – студія «Шлякбित्रаф» та ін.

На діяльність останніх у нашій роботі ми звертаємо особливу увагу, оскільки, на нашу думку, по-перше, популярність згаданого відеоконтенту сьогодні не підлягає сумніву, проте досліджень з перекладу саме такого віртуального текстового комунікаційного продукту, як відеогра, обмаль; по-друге, недостатня увага з боку освітян до можливостей використання відеоігри як дидактичного компонента, а часом навіть різка критика, несприйняття цього явища, всупереч стрімкому постійному зростанню інтересу молодшого покоління до цього продукту, викликає неабиякі дискусії. Звідси й виникає потреба дослідження вибору еквівалентів перекладу саме в цій сфері задля подальшого вивчення такого феномену, як відеогра, й перекладу текстового контенту згаданого продукту.

Мета статті полягає в привертанні уваги до питання перекладацького дискурсу на прикладах розважального відеоконтенту, а саме відеоігор; в аналізі проблеми розвитку перекладу національної лексики й української локалізації, інших актуальних реалій у текстовому форматі; у спробі надати аргументовані рекомендації, що мають сприяти сталому розвитку перекладу з англійської українською мовою. Загальновідомо, що більшість контенту розважального характеру виробляється англійською мовою, тому у нашій роботі будемо послуговуватися прикладами англомовних продуктів, головним чином відеоігор, а саме перекладу національної лексики, використання неологізмів під час перекладу й інтерпретації.

Методи та методики дослідження. Для досягнення поставленої мети були застосовані такі методи дослідження: метод спостереження за мовними фактами; метод порівняльного аналізу для виявлення особливостей перекладу під кутом зору відповідності контексту; лінгвокультурологічний підхід для аналізу того, наскільки культурні конотації зберігаються під час перекладу й локалізації.

Слово «дискурс» має латинське походження та належить до пізнього періоду розвитку мови (1400–1500 рр.) [3, с. 420], майже без змін у звучанні й написанні було інтегроване й використовується в багатьох мовах світу. Найчастіше під цим словом розуміють розмову, висловлювання думок, промову й розповідь одночасно. Часто термін «дискурс» інтерпретують як дискусію, навіть суперечку, оскільки, за Оксфордським й іншими тлумачними словниками, ця лексема має не менше трьох значень.

Дійсно, палка сформована промова або ж майстерно складена розповідь часом може перерости в дискусію, ба більше: може породити суперечку, розпочати цілий шторм з нескінченних хвиль критики. Саме дискусія й критика є обов'язковою стадією розвитку вдалого дискурсу, а отже, і його внутрішнім структурним компонентом, у процесі розгортання якого паралельно може виникнути низка імпульсів у людському мозку, які призводять до внутрішнього дискурсу й контраверсії не тільки всередині окремої людини, а й всередині певної групи людей, цілого суспільства. На думку О. Іліаді, текст і дискурс – продукти комунікативної культури як

особливого вектора еволюції етнічної культури. Отже, пізнання їхньої архітекτονіки, стратегій побудови, семантичної багаторівневості наближає фахівців до розуміння законів, які керують цим видом комунікації і які спричиняють породження тексту й дискурсу [13, с. 4].

За найбільш поширеними й найпростішими прикладами дискурсу варто звернутися до екранів телевізійних й екранів інших електронних пристроїв, що використовуються повсякденно, де серед безмежної кількості побутових, політичних та інших за тематикою шоу, виступів, висловів є можна спостерігати за дискурсом класичним, дипломатичним, з активним залученням яскраво забарвленої лексики й складних мовних конструкцій. Проте спостерігаємо також дискурс новітній, у якому часто трапляються приклади зіставлення протилежних точок зору з використанням неологізмів, сленгу, обценної, ненормативної лексики тощо. Менше з тим, оскільки багато інтернет-джерел супроводжуються субтитрами, часто маємо переклад цієї продукції з різних мов українською й навпаки.

Саме новітній тип дискурсу найчастіше й виникає під час визначення правильного або ж вдалого перекладу (чи підбору відповідного еквівалента) і тлумачення слів, особливо різних мовних груп. Дійсно, прикладом новітнього дискурсу можна вважати короткі суперечки в соціальних мережах, а також довготривалі так звані інтернет-війни в різних месенджерах, інтернет-каналах тощо. На нашу думку, останні завдяки своїй вражаючій кількості, активному використанню й розповсюдженості становлять основу внутрішнього перекладацького дискурсу, особливо в медіапросторі України. І незважаючи на те, що такий дискурс має безмежно яскравий і красномовний вигляд завдяки барвистій лексиці й використанню оригінальних мовних зворотів, у цій роботі ми не будемо його досліджувати детально, а звернемо увагу на так званий суперечливий, дискусійний бік перекладу.

На сучасному етапі розвитку перекладознавства лінгвокультурній, соціальній і міжкультурній проблемам перекладу вже присвячено низку досліджень. Зокрема, Тетяна Ананко акцентує на актуальності й значенні врахування культурного компонента й національних особливостей, що виявляються на мовному, а також на невербальному рівні. Вони є важливим фактором налагодження діалогу й співпраці між представниками різних культур [10, с. 73].

Подальший стрімкий розвиток інформаційних технологій кінця ХХ – початку ХХІ ст. дає могутній поштовх до створення й формування цілком нового явища – інфосфери, однією з найважливіших ознак якої є доступність інформації фактично 24 години на добу в режимі онлайн у будь-якому місці. Крім того, на думку сучасних вітчизняних вчених-філологів, що займаються дослідженням мережевого дискурсу, його тактики й віртуального виміру, за можливості доступу до мережі Інтернет це величезне сховище даних перетворюється «на потужний засіб спілкування, що усуває часові, просторові, гендерні, соціальні та інші обмеження й стає невід'ємною частиною еволюції цивілізації, проникаючи в усі сфери нашого життя» [18, с. 141].

Результати та дискусії. Окреслимо деякі проблеми в галузі перекладу й локалізації, у вирішенні яких, маємо надію, може посприяти наше дослідження внутрішньої організації дискурсу й перекладу.

Отже, загалом переклад, а особливо локалізація (перекладом може бути або текстова локалізація, або локалізація голосова паралельно з текстовою), медіапродуктів, таких як книги, кінематографічні роботи або ж відеоігри, завжди була справою кропіткою, своєрідним особистим викликом для мовознавців-самоуків, спільноти яких, незважаючи на постійні спроби знищення й пригнічення з боку радянської влади, виникали ще всередині ХХ століття, коли почали з'являтися перші художні твори з комплексними, вигаданими назвами й іменами [12].

Саме з активним розповсюдженням художньої літератури часів ХХ сторіччя й виникла проблема коректної адаптації власних назв, імен, локацій, інших реалій, яка наразі залишається актуальною. Зрозуміло, що локалізація історичних документів, переклад автобіографій або ж іншої нехудожньої літератури (наприклад, книги, твори, тексти для підвищення кваліфікації, для саморозвитку й навчання тощо) часто не вимагає від перекладача ретельної й кропіткої адаптації, адже там використовуються загальнодоступні терміни разом з загальноприйнятими словами й виразами, так звана міжнародна лексика. Труднощі з коректним перекладом виникають найчастіше саме в художній літературі, і саме через відсутність чіткого тлумачення або розуміння авторського тексту. Звідси постають риторичні питання: «Що ж саме хотів сказати автор, використовуючи ту чи іншу ідіому, метафору?», «Як правильно звучала б ця власна географічна назва українською?». Саме такі питання вже й стають дискусійними в колах українських перекладачів і локалізаторів.

Що стосується перекладу такого відносно нового виду інтерактивного мистецтва, як відеоігри, то, на нашу думку, наразі ситуація радше нагадує своєрідний дикий захід. Ця галузь тільки відносно нещодавно почала активно розвиватися в перспективному напрямку. Важливо зауважити, що саме з початком повномасштабної війни росії проти України компанії-виробники відеоігор почали більше звертати увагу на український ринок, який раніше, навіть після подій 2014 року, зазвичай відносили до так званого СНД-ринку. Наведемо деякі статистичні дані щодо створення таких продуктів українською та іншими мовами в одному з найпопулярніших інтернет-магазинів з продажу інтерактивних розваг «Steam», що належить компанії Valve.

Так, у березні 2022 року, вже після початку широкомасштабного вторгнення незначна кількість (0,17%) активних акаунтів (користувачів відеоігор) обирали своєю основною мовою українську. Для порівняння, зараз цей показник становить 0,50%. Водночас статистика запитів на продукцію з використанням російської мови зменшилася на 2%, що свідчить саме про консолідований масовий перехід споживачів на використання відеоігор з українським перекладом, який і привернув увагу великих гравців на ринку розробників даного контенту, таких як CDPR, Larian, Remedy Entertainment, One more level тощо [7]. Усі ці студії оголосили про локалізацію ігор або сервісів власного виробництва. Як було згадано вище, раніше Україну більшість видавців включала до так званих країн СНД-регіону, відповідно мовою за замовчуванням для всіх споживачів вважали російську. Насправді до СНД входили такі країни, як Білорусь, Казахстан, Узбекистан, Грузія, Вірменія та інші.

Таким чином, на ринку всі ці країни розглядалися виробниками відеоігор як ті, що потребують єдиної локалізаційної опції, а отже, для них була доступна продукція практично тільки російською мовою. Зрозуміло, що до озвучування цією мовою залучались виключно студії з самої рф. Звідси отримали ще одну проблему: українські локалізаційні команди фактично мали невеликий проміжок часу для набуття досвіду в роботі над перекладом відеоігор. Звісно, бували і є винятки, але тільки від українських студій або прихильників такого розважального контенту. Наприклад, українсько-мальтійська студія “4A games” повністю локалізувала всі 3 частини своєї серії “Metro” українською мовою. А такі невеликі команди-розробники, як “Martis team”, досі активно працюють над аматорським перекладом багатокористувацької гри «Гвинт» авторства вищезгаданих CDPR. Розробники не вважають переклад офіційним, але помірно допомагають з його реалізацією. Проте великі комерційні студії не мають достатнього досвіду, що призводить до випуску контраверсійних варіантів перекладу українською мовою. Наприклад: “Cyberpunk 2077” виробництва CDPR, “Baldur’s gate 3” виробництва Larian Studios та “Alan Wake 2” виробництва Remedy Entertainment.

Так, “Cyberpunk 2077” – відеогра, яка вийшла в кінці 2020 року, а отже, не отримала української локалізації [4]. Ситуацію було виправлено пізніше, 26 вересня 2023 року, з виходом оновлення продукту, що отримав назву “Cyberpunk 2.0”, у якому, окрім інших змін, було додано повноцінну підтримку – 100% переклад у вигляді текстової української локалізації, що далі спостерігається і в перекладі нових розробок до доповнення під назвою “Phantom Liberty”. Усього було перекладено понад один мільйон слів. Переклад здійснювала студія “Unloc team”, яка заявляла, ніби консультувалася напямучу з розробниками під час перекладу. Переклад вийшов суперечливим.

Наразі особливу увагу світової й української спільноти привернуло використання неологізмів і сучасних реалій [4]. Звідси маємо такі варіанти перекладу, як-от фраза «будь ласка, я хороша людина», перекладена як «будь ласка, я хороший руський», що напямучу порушує контекст і є, на нашу думку, яскравим прикладом недоречного вживання реалій і новотворів воєнного часу. Варто згадати й переклад прізвища однієї з героїнь, а саме з Хохлова на Москаль, що також, на нашу думку, порушує загальноприйняті локалізаційні норми перекладу.

Британське видання “RockPaperShotgun” також згадує багато прикладів посилань на електронний застосунок (додаток) «Дія», а також супровідні лексеми, що є поширеним і популярним в Україні, але якого не існує у всесвіті відеоігор. Проте певні модифікації зброї, що застосовується у грі, були перекладені як «єПідтримка», «єРакета», «єПеревага», «єВідновлення», «єЗовнішність» [2]. Фактично такі слова з «є» на початку можна віднести до неологізмів і мемів, але, на нашу думку, їх використання також не є доречним через відсутність такого контексту в відеопродукті.

Отже, недостатність досліджень не тільки лінгвістичних, а й, наприклад, соціологічних, психологічних, у яких би йшлося про те, що інтерактивні розваги могли б виконувати роль психологічного ескапізму (у психології й психіатрії – важливий механізм людської психіки), а зараз вони можуть мати зворотний ефект.

Наступним прикладом наводимо фразу “We’re f*cking through”, яку компанія “Unloc team” інтерпретувала так: «Йди вслід за кораблем». У такому випадку вона втрачає своє оригінальне значення, адже в англійській мові лексема “f*cking” вважається табуованою [3, с. 615]. Подібний переклад також є недоречним і, на нашу думку, не відповідає оригіналу.

Інший приклад: фразу “Couldn’t all these assholes bite it out in the Badlands?” було перекладено як «От не могла ця вся русня поздихати десь у Пустці». Це лише підкреслює дивне й недоречне використання неологізмів. Звісно, наявність і додавання української локалізації після релізу продукту є серйозним кроком вперед, але проблема непрофесійності й відсутності досвіду в наших локалізаційних командах є доволі суттєвою.

Звісно, тут може бути пояснення, що відсутність злагодженої комунікації «виробник – студія» і є джерелом таких невдалих варіантів перекладу. Про деякі шляхи вирішення цієї та інших окреслених проблем ітиметься нижче. Однак тут дещо зазначимо на захист вищезгаданих команд перекладачів, оскільки розробники з CDPR активно підтримують українську культуру й український народ. Виробник офіційно публічно висловив свої вибачення й виправив деякі локалізаційні варіанти перекладу в наступному ж оновленні [1].

Далі пропонується спроба аналізу деяких лексем і фраз з “Alan Wake 2” і “Ghostrunner 2”, дата релізу – 27 жовтня 2023 року, розробник – “Remedy Entertainment” [8]. Згаданий продукт також має контраверсійні варіанти локалізації й перекладу українською мовою. Наприклад, фразу “You forgot UFO coverups” було перекладено як «ти забув чохла для НЛО», а слово “Credits” переклали як «кредити», хоча це, очевидно, мали б бути «титри». Такі варіанти можуть вказувати на використання машинного перекладу без застосування

редакторської стадії роботи. Студія-перекладач “Keywords Localization” – це ірландський локалізаційний сервіс від “Keywords Studios”, що перекладає відеоігри та інші тексти, які супроводжують програмне забезпечення. Сама ж локалізаційна студія найняла фрілансерів з РФ, аби ті допомогли їй з автентичністю перекладу [8].

Щодо відеоігри під назвою “Ghostrunner 2” та її розробника “One more level”, то над локалізацією працювала “MoGi” – транснаціональна корпорація, яка передала локалізацію “РТВ Eurotransl OU” російській компанії. Звісно, і в цьому перекладі наявні невдалі, на нашу думку, варіанти перекладу. Так, фразу “Blade Coating” переклали як «Напилення на лезі». Саме такий переклад і пропонує відомий інтернет-перекладач Google translate.

Проаналізуємо ще один приклад локалізації у відеоігри “Baldur’s Gate 3”, розроблений і виданий “Larian Studios” третього серпня 2023 року. Продукт має текстовий український переклад від студії «Шляхбित्रаф» [5]. Переклад цієї гри також спричинив низку дискусій у локальному інфопросторі. Локалізатори зазнали жорсткої критики, що викликало активні дискусії серед користувачів ігрового контенту. Так, вигадану расу «тифлінги» було перекладено як «бісини», а «дворфів» замінили на карликів, хоча, на суб’єктивну думку авторів статті, доречніше було б використати слово «гноми», адже це пряме тлумачення цього слова. Зустрічаються й такі важкі як для сприйняття, так і для вживання словосполучення, як «вибір замовлень», замість “Choose enchantments”, і далі: «Ви знаєте одне замовлення чарівника», замість більш правильного: «Ви знаєте одне заклинання чарівника», що було б не просто зрозуміліше для україномовних гравців, користувачів цього продукту, а й коректним перекладом вказаної фрази.

Вищезгадані варіанти перекладу можуть не тільки нашкодити репутації команди розробника, а й призвести до алогічності й незрозумілості в сприйнятті контенту, ба навіть до певного психоемоційного дискомфорту гравців. Саме вплив неологізмів і новотворів сучасної доби воєнного стану на психоемоційний стан українців і є предметом нашого подальшого дослідження.

Висновки. Традиції перекладу українською мовою мають пройти ще довгий шлях і подолати неймовірно величезну кількість проблем. Наразі пропонуємо варіанти вирішення деяких з них.

По-перше, необхідна державна програма з заохочення розробників перекладати ігри державною мовою, а саме фінансове заохочення й залучення до роботи як українського, так й іноземного бізнесу, що здійснює перекладацьку й локалізаційну діяльність. Можливе також запровадження пільгових умов праці задля створення робочих місць у галузі.

По-друге, у пригоді стане чіткий перелік правил і рекомендацій, якісна редакція й модерація перекладів, створення певних уніфікацій.

По-третє, необхідне поліпшення комунікацій між виробником контенту, автором і перекладачем, локалізатором.

Література:

1. CDPR Apologizes for Insensitive Content in Ukrainian Localization of Cyberpunk 2077: Phantom Liberty. *WeGame*. 2023. URL: <https://www.wegamedaily.com/cdpr-apologizes-for-insensitive-content-in-ukrainian-localization-of-cyberpunk-2077-phantom-liberty/> (date of access: 25.10.2024).
2. Cyberpunk 2077’s Ukrainian localisation takes the piss out of Russia’s war. *RockPaperShotgun*. 2023. URL: <https://www.rockpapershotgun.com/cyberpunk-2077s-ukrainian-localisation-takes-the-piss-out-of-russias-war> (date of access: 24.10.2024).
3. Exam Dictionary. Pearson – Longman, 2006. 1834 p. URL: www.longman.com/dictionaries (date of access: 26.10.2024).

4. How Cyberpunk 2077 was localized. *Zaxid.net*. 2023. URL: https://zaxid.net/yak_ukrayinizuvavsya_cyberpunk_2077_n1571332 (date of access: 25.10.2024).
5. Localization scandal: Baldur's gate 3. *gamedev.dou.ua*. 2023. URL: <https://gamedev.dou.ua/forums/topic/44626/> (date of access: 23.10.2024).
6. Seewald-Heeg, U. Multilingual. The Great Gap. Singularity, AI and MT. *Multilingual Media LLC*. Sandpoint, ID 83864. – # 212. Volume 36, Issue 02. February. 2023. 98 p.
7. Steam survey – languages. *Steam*. 2023. URL: <https://store.steampowered.com/hwsurvey/> (date of access: 22.10.2024).
8. Ukrainian localization of Alan Wake 2 and Ghostrunner 2 were made by Russian studios. *players.com.ua*. 2023. URL: <https://players.com.ua/news/ukrayinskoyu-lokalizatsiyeyu-igor-the-ghostrunner-2-i-alan-wake-2-zajmalysya-rosijski-studiyi/> (date of access: 24.10.2024).
9. Амеліна С.М., Тарасенко Р.О. Сутність та особливості поняття «інформаційна компетентність перекладача». *Духовність особистості: методологія, теорія і практика*. 2013. Вип. 4. С. 21–34.
10. Ананко Т. Особливості перекладу національних реалій у художньому тексті. *Наукові записки. Серія: Філологічні науки (мовознавство)*. Кіровоград. 2014. Вип. 126. С. 73–75.
11. Галичина В. Голос Вероніки. *YouTube*. 2023. URL: <https://www.youtube.com/channel/UCIsDdxYyRuww2FZWXMjeKbw/videos> (дата звернення: 20.10.2024).
12. Дж. Р.Р. Толкін українською: де шукати. *svitfantasy.ua*. 2022. URL: <https://svitfantasy.com.ua/articles/2022/ukr-tolkien-de-shukaty.html> (дата звернення: 25.10.2024).
13. Іліаді О.І. Проблеми текстології та дискурсології. Одеса, 2023. 167 с.
14. Карабан В.І. Переклад англійської наукової і технічної літератури. Граматичні труднощі, лексичні, термінологічні та жанрово-стилістичні проблеми. Вінниця : Нова книга, 2004. 576 с.
15. Кияк Т. Міжкультурна комунікація, дискурс та переклад. *Актуальні питання іноземної філології*. 2015. № 2. С. 83–91.
16. Рогальська-Якубова І.І., Чепелюк Н.І. Особливості словотворення неологізмів тематичної групи «війна» в українському інтернет-дискурсі. *Закарпатські філологічні студії*. 2023. Вип. 29. Т. 2, С. 43–47.
17. Саржевський С. Я маю певну філософію перекладу. URL: <https://www.stb.ua/ua/2011/10/18/u-menyu-est-opredelennaya-filosofiya-perevoda-sergej-sarzhhevskij/> (дата звернення: 21.10.2024).
18. Труба Г. Мережевий дискурс: його тактики та віртуальний вимір. *Актуальні питання гуманітарних наук*. 2021. Вип. 44. С. 141–145.

References:

1. CDPR Apologizes for Insensitive Content in Ukrainian Localization of Cyberpunk 2077: Phantom Liberty. (2023). *WeGame*. Retrieved from: <https://www.wegamedaily.com/cdpr-apologizes-for-insensitive-content-in-ukrainian-localization-of-cyberpunk-2077-phantom-liberty/> [in English].
2. Cyberpunk 2077's Ukrainian localisation takes the piss out of Russia's war. (2023). *RockPaperShotgun*. Retrieved from: <https://www.rockpapershotgun.com/cyberpunk-2077s-ukrainian-localisation-takes-the-piss-out-of-russias-war> [in English].
3. Exam Dictionary. (2006). Pearson – Longman. 1834 p. Retrieved from: www.longman.com/dictionaries [in English].
4. How Cyberpunk 2077 was localized. (2023). *Zaxid.net*. Retrieved from: https://zaxid.net/yak_ukrayinizuvavsya_cyberpunk_2077_n1571332 [in English].
5. Localization scandal: Baldur's gate 3. (2023). *gamedev.dou.ua*. Retrieved from: <https://gamedev.dou.ua/forums/topic/44626/> [in English].
6. Seewald-Heeg, U. (2023). "Multilingual. The Great Gap. Singularity, AI and MT". *Multilingual Media LLC*. Sandpoint, ID 83864. – # 212. Volume 36, Issue 02. February. 98 p. [in English].
7. Steam survey – languages. (2023). *Steam*. Retrieved from: [in English].
8. Ukrainian localization of Alan Wake 2 and Ghostrunner 2 were made by Russian studios. (2023). *players.com.ua*. Retrieved from: <https://players.com.ua/news/ukrayinskoyu-lokalizatsiyeyu-igor-the-ghostrunner-2-i-alan-wake-2-zajmalysya-rosijski-studiyi/> [in English].
9. Amelina, S.M., & Tarasenko, R.O. (2013). Cutnist' ta osoblyvosti ponyattya "informatsiyna kompetentnist' perekladacha"[Meaning and peculiarities of the concept of "interpreter's information

competence”]. *Dukhovnist' osobystosti: metodolohiya, teoriya i praktyka – Personal spirituality: methodology, theory and practic*, 4, 21–34. [in Ukrainian].

10. Ananko, T. (2014). Osoblyvosti perekladu natsional'nykh realiy u khudozhn'omu teksti [Peculiarities of translation of national realities in an artistic text]. *Naukovi zapysky. Seriya: Filolohichni nauky (movoznavstvo) – Proceedings. Series: Philological sciences (linguistics)*. Kirovohrad, 126, 73–75. [in Ukrainian].

11. Halychyna, V. (2023). Holos Veroniky [Veronika's voice]. *YouTube*. Retrieved from: <https://www.youtube.com/channel/UCIsDdxYyRuwg2FZWXMjeKbw/videos> [in Ukrainian].

12. Dzh. R.R. Tolkin ukrayins'koyu: de shukaty [J. R. R. Tolkien in Ukrainian: where to look]. (2022). *svitfantasy.ua*. Retrieved from: <https://svitfantasy.com.ua/articles/2022/ukr-tolkin-de-shukaty.html> [in Ukrainian].

13. Iliadi, O.I. (2023). Problemy tekstolohiyi ta dyskursolohiyi [Problems of textology and discourseology]. Odesa, 167. [in Ukrainian].

14. Karaban, V.I. (2004). Pereklad anhliys'koyi naukovoyi i tekhnichnoyi literatury. Hramatychni trudnoshchi, leksychni, terminolohichni ta zhanrovo-stylistychni problemy [Translation of English scientific and technical literature. Grammatical difficulties, lexical, terminological and genre-stylistic problems]. Vinnytsya: Nova knyha, 576. [in Ukrainian].

15. Kyyak, T. (2015). Mizhkul'turna komunikatsiya, dyskurs ta pereklad [Intercultural communication, discourse and translation]. *Aktual'ni pytannya inozemnoyi filolohiyi – Current issues of foreign philology*, 2, 83-91. [in Ukrainian].

16. Rohal's'ka-Yakubova, I.I. & Chepelyuk, N.I. (2023). Osoblyvosti slovtvorenniya neolohizmiv tematychnoyi hrupy “viyna” v ukrayins'komu internet-dyskursi [Features of word formation of neologisms of the thematic group “war” in the Ukrainian Internet discourse]. *Zakarpats'ki filolohichni studiyi – Transcarpathian Philological Studies*, 29, 2, 43–47. [in Ukrainian].

17. Sarzhevs'kyy S. Ya mayu pevnu filosofiyu perekladu [I have a certain philosophy of translation]. Retrieved from: <https://www.stb.ua/ua/2011/10/18/u-menya-est-opredelennaya-filosofiya-perevoda-sergej-sarzhevskij/> [in Ukrainian].

18. Truba, H. (2021) Merezhevyy dyskurs: yoho taktyky ta virtual'nyy vymir [Network discourse: its tactics and virtual dimension]. *Aktual'ni pytannya humanitarnykh nauk – Actual issues of humanitarian sciences*. Drohobych, 44, 141–145. [in Ukrainian].