

## ЗАСОБИ ВІДТВОРЕННЯ ФРАЗЕМ У ДИСКУРСІ АНГЛОМОВНОЇ ВІДЕОГРИ BALDUR'S GATE: ПЕРЕКЛАДОЗНАВЧИЙ РАКУРС

**Тищенко Олег Володимирович,**

доктор філологічних наук, професор,  
професор кафедри іноземних мов та перекладознавства  
Львівського державного університету безпеки життєдіяльності  
професор Університету Святого Кирила і Мефодія  
ORCID ID: 0009-0009-0811-2123

**Коваль Станіслав Романович,**

викладач кафедри іноземних мов та перекладознавства  
Львівського державного університету безпеки життєдіяльності  
ORCID ID: 0000-0001-5245-4889

*Комплексне моделювання перекладацького процесу на основі досвіду існуючих моделей, синтезу окремих елементів для створення синергетичної теорії єдиного багатовимірного перекладацького простору визначається низкою аспектів і рушіїв.*

*Багатовимірність матричної моделі перекладу, його «трансдаптивне кодування» визначається багаторівневими когнітивними та мультимодальними підходами, які є суттєвими для дослідження міжмовних перекладацьких трансформацій та локалізації реалій у відеоіграх з огляду на специфіку аудіовізуального перекладу.*

*Стаття присвячена розгляду у перекладознавчому, функціонально-стилістичному і когнітивно-дискурсивному річчизі типів фразеологічних еквівалентів (когнітем, реалем, прагмем), представлених в англійській грі Baldur's Gate: Enhanced Edition у її перекладі українською мовою локалізаційною волонтерською спілкою «Шлякбित्रаф» (Localization Limited Liability Company, SBT Localization LLC). Матеріалом для дослідження послужили субтитри та аудіовізуальні ролики відеодискурсу, які експліковано у вербально-асоціативні ряди, представлені головним чином у репліках, діалогах і монологів героїв, стереотипах їх поведінки.*

*Об'єктом уваги слугували передусім лексико-граматичні, синтаксичні та фразеологічні трансформації образно-характеризуючих знаків, порівнянь та метафор, факти збігу і розбіжностей відповідних етнокультурних паралелей і способів їх відтворення й локалізації у цільовому тексті. При цьому ми орієнтувалися на авторитетні зарубіжні розробки з теорії еквівалентності й трансдаптивного кодування з огляду на специфіку аудіовізуального перекладу.*

*В полі зору перебуває семантичний і контекстуальний аналіз фразео-тематичної та ідеографічної групи на позначення ментально-психологічних станів героїв, їх розумових здібностей, зв'язаних з ними ризикованих дій, деяких структурно-семантичних моделей фразем у їхніх варіантах тощо. Лівову частку з-поміж них становлять експресиви, інвективи, оціночні пейоративи, розмовно-жаргонна лексика та фразеологія, індивідуально-авторські неологізми, okazionalizmi.*

**Ключові слова:** локалізація, міжмовна еквівалентність, фраземи, транс-і реметафоризація, індивідуально-авторський стиль перекладача цільового тексту, прагматика.

***Tyshchenko Oleh, Koval Stanislav. Means of Rendering Phrasemes in the Discourse of the English-Language Video Game Baldur's Gate: A Translation Studies Perspective***

*The complex modeling of the translation process based on the experience of existing models, the synthesis of individual elements to create a synergistic theory of a unified multidimensional translation space, is determined by a number of aspects and drivers.*

*The multidimensionality of the matrix translation model, its «transadaptative coding» is defined by multilevel cognitive and multimodal approaches, which are essential for the study of interlingual translation*

*transformations and the localization of realities in video games, taking into account the specifics of audiovisual translation.*

*This article examines, from the perspective of translation studies as well as functional-stylistic and cognitive-discursive approaches, the types of phraseological equivalents (cognitemes, realia, pragmemes) encountered in the English-language video game Baldur's Gate and their rendering in the Ukrainian translation produced by the volunteer localization community "Shliakbyttrof" (SBT Localization LLC).*

*The study is based on subtitles and audiovisual segments of the video discourse, explicated into verbal-associative sequences primarily represented in characters' utterances, dialogues, monologues, and behavioral stereotypes. Particular attention is given to lexico-grammatical, syntactic, and phraseological transformations of figurative-characterizing nomens, comparisons, and metaphors; to the coincidences and divergences of corresponding ethnocultural parallels; and to the methods of their reproduction and localization in the target text. The analysis draws on authoritative international scholarship on equivalence and transadaptive coding, taking into account the specificities of audiovisual translation.*

*The study further undertakes semantic and contextual analysis of phraseme-thematic and ideographic groups denoting the mental and psychological states of characters, their intellectual capacities, associated risky actions, and selected structural-semantic models of phrasemes in their variants.*

*A substantial share of these consists of expressives, invectives, evaluative pejoratives, colloquial and slang vocabulary and phraseology, as well as authorial neologisms and occasionalisms.*

**Key words:** *localization, cross-linguistic equivalence, phrasemes, trans- and remetaphorization, translator's individual style in the target text, speech act.*

**Вступ.** Застосування системоутворюючого підходу в моделюванні, що передбачає виявлення прагматичних та етнокультурних чинників, які впливають на збереження системи та підтримання динаміки її розвитку в рамках структурної взаємодії окремих складників віртуального простору, є суттєвим в ході інтерпретації певного аудіовізуального продукту. Як слушно зауважується в Передмові до "Енциклопедії перекладознавства" (2020) в аспекті "мінливих парадигм" певний "культурний поворот", спрямований на різні "платформи і середовища, в межах яких наразі здійснюється перекладацька діяльність", спостерігається "перехід від парадигми еквівалентності до цифрової та Інтернет-парадигми, де текст оригіналу стає мультимодальним" [4, с. 7-8].

Останнім часом інтерес до вивчення комп'ютерних ігор зростає. Лінгвістичний погляд на цю сферу представлено в працях зарубіжних лінгвістів – Е. Аарсета, який розглядає текст комп'ютерної гри як гіпертекст, Дж. Джуула та Дж. Мюррея, що описують наративи комп'ютерної гри.

В дисертаційному дослідженні Т.В. Варбанець подана дефініція жанру комп'ютерної гри, зокрема уточнено деякі функції номінацій комп'ютерних ігор; схарактеризовано електронний дискурс комп'ютерних ігор, який розглядається як тексти, реалізовані в ситуації соціальної взаємодії між гравцями та/або їхніми персонажами чи псевдосоціальної взаємодії між гравцем і комп'ютером [2, с. 3].

У полі зору Шаламай А. дискурс відеоігор рефлексується як мультирівневе та мультимодальне явище, яке включає різні види дискурсу залежно від адресатів та адресантів мовлення (розробників, гравців, ігрових журналістів тощо). Дослідниця уводить поняття "внутрішньоігрове мовлення". Крім шести типових модусів, притаманних сучасним відеоіграм (аудіального, відео, вербального, жестового, просторового та тактильного), уводиться сьомий модус – процедурний, який передбачає формування та передачу смислів за посередництва механіки гри [9, с. 84].

Дехто розглядає віртуальний комунікативний простір і передусім проблеми мовної локалізації відеоігрової продукції в лінгвокультурологічному та когнітивно-прагматичному аспекті, виявляє таксономічні характеристики відеоігрового дискурсу, аналізує мовленнєві особливості суб'єктів відеоігрового контенту, з'ясовує лексичну й мовленнєву специфіку відеоігор, детально прописує мовні особистості геймера крізь призму локалізації.

Переклад і локалізація відеоігор є досить новим напрямком у перекладознавстві. Це пов'язано, перш за все, з тим, що відеоігри з'явилися в індустрії розваг відносно не так давно. Перші комерційні відеоігри з'явилися в 1970-х роках в США і спочатку їх не перекладали іншими мовами, оскільки вони були спрямовані на місцевий ринок. Але у зв'язку зі швидкими темпами розвитку цієї індустрії з'явилася необхідність адекватного пере-

кладу і локалізації відеоігор іншими мовами. Хоча комп'ютерні ігри мають неабияку популярність у всьому світі, багато гравців часто незадоволені перекладом і діалогів, і передачею атмосфери гри і особистостей персонажів. Ситуація ускладнюється тим, що наразі не існує єдиного стандарту локалізації відеоігор, у зв'язку з чим страждає якість їхнього перекладу і, відповідно, успішність просування гри на ринку. У річищі автоматизованого перекладу, описативного та функціонального перекладознавства з'ясовується локалізація відеоігор (O'Hagan 2009) та ін. [4, с. 32-33].

Апелюючи до низки робіт вітчизняних та зарубіжних лінгвістів (Гнатенко, Венгер Дружина 2020; Карпенко та Варбанець 2021, Murray 1997; Bogost 2007; Gee 2013; Hawreliak 2021; Ensslin 2021), дослідники зауважують, що до сих пір немає єдиної думки стосовно основних питань вивчення відеоігрового дискурсу і зокрема в плані його виокремлення від інших суміжних явищ; звертається увага і на різнобій в термінології [цит за: 9, с. 85-86].

Окремою проблемою є інтертекстуальність, гра слів і гумор, які, як відомо, часто густо є неперекладними, і тому вимагають неабияких зусиль при перекладі, додаткових фонових знань перекладача, його особливої міжкультурної компетенції.

Як слушно зауважують Л.С Головащенко, М.Ю. Лимар, "різні рівні локалізації передбачають створення продукту, який можна охарактеризувати як стандартизований (який не вимагає перекладу, а єдиною доступною мовою є мова оригіналу); напівлокалізований; локалізований; високолокалізований; та культурно-специфічний (з повним перекладом на цільові мови, разом з необхідною культурною адаптацією)" [3, с. 19].

При цьому локалізації, за переконанням багатьох дослідників, зазнають численні елементи, що зустрічаються в тексті відеоігор, зокрема їх назви, лінгвокультурні реалії, вигадані слова та вирази (слова-фантоми), спеціалізовані терміни, метафори та різні лакуни.

Під локалізацією здебільшого розуміється процес не лише власне перекладу, але й адаптації текстового та аудіовізуального матеріалу гри для ринку цільової країни, в ході здійснення якого перекладачу слід враховувати

все різноманіття специфічних національних рис вихідної культури і особливостей реальної дійсності цільової культури. Лінгвістична локалізація відтворення лексичних одиниць з мови оригіналу мовою перекладу, зміну художніх засобів, дубляж та створення нових аудіозаписів [3, с. 22].

Зокрема, Х. Максвел-Чандлер характеризує «локалізацію ігор» як «фактичний процес перекладу об'єктів мови у відеоігри на інші мови» [3, с. 20].

**Характеристика об'єкта дослідження.** В локалізаційній спільноті з промовистою назвою «Шлякбित्रаф» (також ТОВ «ЛС ШБТ», "SBT Localization" Limited Liability Company, SBT Localization LLC) працюють волонтери та професійні перекладачі, які займаються створенням, перекладом і поширенням українського ігрового контенту і передусім локалізацією гри *Baldur's Gate: Enhanced Edition*, яка слугує об'єктом нашої уваги.

Наголосимо, що вербальний, асоціативно-символічний та частково аудіальний коди відеоігри пройшли процедуру адаптивного перекладу. Відмінність між локалізацією та адаптивним перекладом полягає в тому, що локалізація має справу не просто із взаємодією двох мов, але двох картин світу. Останні відображають особливу кластеризацію ігрової реальності, і її кінцевим результатом є в даному випадку відеовербальний текст, який відповідає економічному та культурному середовищу, виконаний з урахуванням лінгвістичних особливостей цільової аудиторії, не спотворює першопочаткового смислу. При локалізації головним можна вважати ефективність здійсненої текстової трансформації – кінцевий текст нерідко не зберігає повної еквівалентності оригіналу, але еквівалентний вихідному тексту за прагматичним потенціалом, який часто передається за допомогою аналогових замінів або неповних лексичних та фразеологічних відповідників.

*Baldur's Gate: Enhanced Edition* – ремейк культурної фентезійної рольової відеоігри, розробленої BioWare і випущеної Interplay Entertainment у 1998 році. Це перша гра в серії *Baldur's Gate*, події якої відбуваються у всесвіті Забутих Королівств, розгорнутій фентезійній кампанії, з використанням модифікованої версії правил 2-го видання *Advanced Dungeons & Dragons* (далі AD&D).

Baldur's Gate: Enhanced Edition – це ізометрична гра в перспективі від третьої особи. Управління сценарієм здійснюється через інтерфейс користувача, який дозволяє гравцю переміщувати персонажів, переглядати інформацію про поточні квести та керувати інвентарем та складом активної групи [10].

На початку нової гри гравці повинні створити нового персонажа, (або імпортувати вже створеного у попередньому проходженні), задавши його ім'я, стать, расу, клас та походження, а також розподілити певні показники здібностей та навичок. Гравець взаємодіє з персонажами та об'єктами, натискаючи на них. Діалоги з неігровими персонажами розпочинаються у визначений сценарієм час або при взаємодії гравця з персонажем. Система діалогів займає одну з ключових ролей у ігровому процесі і має досить масштабне діалогове дерево, яке служить для взаємодії протагоніста з персонажами та семантичним і прагматичним наповненням гри.

Виконуючи квести або вбиваючи ворогів, ігрові персонажі отримують очки досвіду, за допомогою яких вони підвищують свій рівень. Персонаж із вищою репутацією отримує знижки в магазинах і навіть деякі квести вимагають встановленого репутаційного мінімуму. Тоді як нижча репутація змушує магазини підвищувати ціни, а в деяких випадках може призвести до нападу на персонажа в місті.

Реалії і предметний код у грі тісно пов'язані із системою інвентаря та атрибутів. А це в свою чергу дозволяє кожному персонажу споряджати предмети, зокрема, зброю, боєприпаси, обладунки, шоломи, кулони, персні, пояси, плащі або взуття. На кількість предметів, які персонаж може носити з собою, впливає обмеження їх ваги, яке залежить від показників сили персонажів у ігровій партії, а перевищення цього ліміту перевантажить персонажа, змушуючи його рухатися повільно, або завадить йому рухатися взагалі. Ігрова механіка також вказує спорядження, яке окремо взяті персонажі можуть використовувати відповідно до їх класів та кількість доступних для зброї слотів [10].

Як нам видається, попри достатню кількість робіт, прив'язаних відеоіграм, їх жанровій специфіці, аналізу нарративної і мовної складової, власних імен, сюжетів і мотивів в одній окремо взятій мові, практично від-

сутні праці, де б спеціально розглядалась фразеологія і комунікативно-прагматична й когнітивна складова разом зі стилістичними ресурсами і тропами, особливо якщо йдеться про переклад англійських відеоігор українською мовою спеціальними локалізаційними спілками.

**Матеріалом** для дослідження послужили субтитри та аудіовізуальні ролики відеогри Baldur's Gate: Enhanced Edition, які експліковано у вербально-асоціативні ряди, представлені головним чином у репліках, діалогах і монологів героїв.

З огляду на сказане в статті поставлено **мету** – розглянути особливості перекладу фразеологічних та прагматичних одиниць з точки зору їх семантико-ідеографічної категоризації, образності та перекладацьких трансформацій, відтворення форми та змісту еквівалентів у розгляданому дискурсі відеогри. При цьому ми звернулися до деяких відомих теорій еквівалентності у зарубіжному мовознавстві.

Поставлена мета передбачає вирішення таких **завдань**:

з'ясувати стратегії перекладу ідіом та фразем з огляду на наявні перекладацькі трансформації та типи відповідників;

звернути увагу на індивідуально-авторські особливості віртуального тексту, зокрема особливості мовотворчості та креативності цільових рішень (оказіоналізми, структурно-семантичні перетворення стійких сполук та паремій, порівнянь тощо);

експлікувати прагматично-мовленнєві ситуації та комунікативні акти крізь призму емоційно-прагматичної налаштованості дискурсу відеогри (інвективи, образи, субстандарна лексика і т.ін).

Варто підкреслити, що в статті оприятнено далеко не всі наявні тематичні і лексико-семантичні групи фразеологічних одиниць, а лише окремі образно-характерологічні знаки головним чином на позначення ментальних станів, сприйняття, розумових здібностей героїв, соматичного коду, деяких типових структурно-сміслових моделей, зокрема й маркування концептосфери небезпеки і ризику.

Загальна **методологія** дослідження зорієнтована на механізм локалізації відеогри в аспекті перекладацького аналізу відповідних образів та когнітем, пошук перекладаць-

ких трансформацій і втрат при перекладі, засоби відтворення етнокультурних реалій у цільовому тексті, когнітивно-дискурсивний аналіз, спрямований на виявлення ціннісних концептів у відеогрі, контекстуально-семіотичний для виявлення семіотики предметів на реалій наративного дискурсу гри, комунікативно-прагматичний спектр прийомів зорієнтований на відтворення загальної стилістичної, емоційної тональності тексту.

Наголосимо, що в сучасному перекладознавстві дослідження міжмовних еквівалентів зорієнтоване на низку авторитетних праць зарубіжних мовознавців. Крім відомої теорії формальної і динамічної еквівалентності Ю. Найди (Nida 1964: 159), останнім часом в парадигмі теорії перекладу з'явився ряд інших концепцій міжмовної еквівалентності [4, с. 74].

Показовими з цього приводу є розробки Шляйєрмахера, Коллера та Кетфорда, опозиція етнографічного й лінгвістичного перекладу (*ethnographic versus linguistic translation*) Жоржа Мунена, прийоми прямого і непрямого перекладу (*direct versus indirect procedures*) Віне й Дарбельне, відкритого й закритого (*overt and covert*) перекладу Джуліан Гаус, проспективного й ретроспективного перекладу (*prospective and retrospective translation*) Джона Постгейта та ін.

Так, зокрема, Коллер описує еквівалентність як “відносини між певним вихідним текстом (або його елементами) та цільовим текстом (або його елементами), наголошуючи, що саме природа цих відносин визначає різновид еквівалентності (Koller 1979: 186). На його думку, завданням перекладознавства є аналіз і порівняння максимальної кількості ситуацій взаємовідносин між вихідним (джерельним) і цільовим текстами, аби виокремити принципи, які визначають кожен різновид еквівалентності. Суголосною є думка Кетфорда, який виходить із тези адекватної еквівалентності, зокрема “наскільки конкретний вихідний текст або його одиниця є “співвідносними (принаймні частково) з аналогічними характерними рисами” конкретного цільового тексту або його одиниці (Catford 1965: 50) [див.: 7, с. 23-24].

Для нашої рефлексії досить цінним слід визнати напрацювання представників Лейпцизької школи, які опрацьовували численні

складні типології еквівалентності, серед яких найвідомішою, вірогідно, є запропонована Отто Каде. У своїй праці (Kade 1968: 79) запропонував чотири різновиди еквівалентності, а саме “повну” (“total”) (коли дві одиниці різних мов збігаються повністю), “факультативну” (“диференційовану”) (“fakultativ”) (коли одна одиниця відповідає багатьом в іншій мові), “приблизну” (“часткову”) (“approximativ”) (коли одиниця є лише частковим відповідником одиниці в іншій мові) та “нульову” (“null”) (як у випадку культурно-специфічних одиниць, які взагалі не мають відповідників у іншій мові). В свою чергу Коллер (1979: 187) виявив п'ять різновидів еквівалентності, зокрема (1) “денотативну” (“denotativ”), що відноситься до певної позамовної дійсності й завжди є принципово досяжною; (2) “конотативну” (“konnotativ”), яка стосується способу вербалізації і становить одну з найбільших проблем у перекладі; (3) “текстуально-нормативну” (“textnormativ”), яка відноситься до текстових та мовних норм, що поширюються на певні тексти; (4) “прагматичну” (“pragmatisch”), що враховує ознаки адресата (одержувача) перекладу; (5) “формальну” (“formal”), яка стосується певних естетичних характеристик мови, таких як гра слів (каламбур) чи фігури мовлення [7, с. 24]. Варто зауважити, що інший теоретик перекладу Ньюмарк зазначає, що “еквівалентність є типовим академічним глухим кутом – їй неможливо ні дати дефініцію, ні визначити, де вона закінчується і де починається відповідність або адекватність” (Newmark 1991: 3) [7, с. 24].

Оскільки при перекладі відеOVERBальної продукції можливі розбіжності мовних картин світу вихідного та перекладного тексту, що посилюється присутністю інтертекстуальних національно-прецедентних феноменів як комунікативного маркера, важливим видається визначення статусу комунікантів в архетиповій опозиції «свій – чужий», «чистий» – «брудний», «праведний» – «гріховний», «честь» – «ганьба» та більш вузьких соціальних, гендерних та вікових опозиціях, що реалізуються у семіотичному просторі ігрового контенту.

Цей аспект може стати особливим завданням спостереження над морально-етичною категоризацією реалій в дискурсі розгляданої відеогри на майбутнє.

**Результати.** До буквального перекладу відповідників без помітних лексико-граматичних трансформацій можна віднести такі (найменш поширений тип відповідників Каде розглядає як” (“total”), коли дві одиниці різних мов збігаються повністю): *You may break her spirit – Ти можеш зламати її дух; Move aside, and I’ll be on my way. I have no time to waste on idle blathering – З дороги, і я пройду своїм шляхом. У мене немає часу на порожні балачки; I shall seek out others who know their place – Що ж, я знайду когось, хто знає своє місце; They’ll step over their own mother – Вони переступлять через власну матір.*

Щодо стратегій перекладу окремих стійких словосполучень і метафор на позначення сприйняття, ментального стану та інтелектуально-розумових здібностей героїв, то вони здебільшого повністю збігаються й зрідка містять часткову заміну структури та образності еквівалентів. Так, в перекладі знаходимо: Мене сюди викликали з якоїсь причини, чи лише для того, щоб слухати твої дурні роздуми, на відміну від англійського оригіналу (*listen to your fat musings – журні роздуми*). Наведені контексти можуть бути прикладом “приблизної” (“часткової”) (“approximativ”) еквівалентності, за О. Каде.

Ідея сприйняття, слуху реалізується через неідентичне лексичне наповнення шляхом асоціативно-символічного порівняння, пор. *Greetings to you and yours, my friend. Might I have your ear a moment? (Дослівно: Можна мені на момент ваше вухо?) – Можу я отримати трохи вашої уваги?*

До часткових відповідників віднесемо ще й такі, які становлять гіпонімічні трансформації: *You spineless bastards, get out of my sight – Ви безхребетні виродки, зникніть геть з-перед моїх очей. У цих двох випадках можна говорити про “факультативну” (“диференційовану”) (“fakultativ”) еквівалентність корелятивів.*

З прагматичного погляду вони також виявляються різновидом фатичної мовленнєвої комунікації, зокрема маркують бажання позбутися когось небажаного, про що, до речі, свідчать образливі позначення – англ. *bastard*, укр. *безхребетні виродки*. Негативна стилістична тональність таких висловів є у дискурсі аналізованої гри типовою.

Функція деяких метафор та порівнянь та їх трансформації.

Заміна метафоричних домен оригіналу і цільового тексту, що її окремі дослідники розглядають як трансметафоризацію, не є досить поширеною. Зупинимось на деяких показових міжмовних контекстах. Пор. ситуацію передачі гніву, в якій соматичний код заступлено чисто емоційною вербалізацією: *Your intentions are diabolical! Release Abela at once, or face my wrath! (з конкретизацією в оригіналі з лицем) – Твої наміри демонічні! Звільни Абелу негайно або ти відчуєш на собі мій гнів!* Як бачимо, в українському тексті певна особа виступає об’єктом активної дії, а в оригіналі наявна просторова семантика перешкоди.

Ще одним прикладом подібних міжмовних корелятивів може бути такий: *We can’t afford any dead weight, sorry (де ідея чогось важкого, обтяжливого має своїм відповідником соматичну фразу *зайвий рот*): *Зайвий рот нам не потрібен. Пробач.* Подібний приклад представлений внутрішнім соматизмом як образно-смысловим центром фрази в цільовому тексті: *Sick to death of bandits, I am! Ці бандити вже у печінках сидять!* Пор. ще відмінні концептуальні домени побажань зі спільною оптативною модальністю зі значенням категоричної поради: *I’ve no need of you. Take your freedom and go – Ти мені не потрібен. Іди своїм шляхом.**

Ще рідше простежується реметафоризація (заміна в перекладі вільної сполуки або граматичної конструкції вихідного тексту метафорою або стійкою сполукою, ідіомом), наприклад, *Well, you’ll get naught from me this day, not a cry of pain nor the knowledge in my noggin. – Що ж, сьогодні ви з мене не витягнете нічогосінько, ні вереску від болю, ні знань із моєї макітри.* О. Каде у цій ситуації стверджував би про “нульову” (“null”) еквівалентність, бо тут представлені культурно-специфічні одиниці, які взагалі не мають відповідників; *What he means is, we’re being harassed by a priest of the Bitch Queen Umberlee – Що він має на увазі: нас уже до печінок дістала жриця Королеви Куртизанок Амберлі.* До цієї підгрупи віднесемо і заміну стійкого вислову іншим фразеологізмом, співвіднесеним з емоційно-соматичним кодом: *Ідіть до біса, падлюки-перевертні; Someone disturbs me?! I have no time to talk with you, <CHARNAME>. Don’t take it personally Хто мене турбує?!? У мене немає часу на роз-*

мови з тобою, <CHARNAME>. Не приймай це близько до серця, просто я дуже заклопотана людина або ж передачу за допомогою соматичної стійкої сполуки іншого вільного контексту оригіналу: англ. *Sorry, we've had enough to do with the Seven Suns – Вибачте, але ми вже ситі по горло «Сімома Сонцями».*

Онтологічно спільні натуроморфні метафори можуть різнитися при позначенні ментального стану, підтвердженням чого є метафора затуманеного, затьмареного розуму в перекладі: *Your twisted feelings cloud your sight! Release her, before you both come to harm!* (дослівно: захмарили твій зір) – *Твої змішані почуття затумали твій розум! Звільни її, доки вам обом не завдано шкоди!*

Лексико-семантичні заміни такого типу можуть проявлятися в аспекті: соматичний образ → інший соматизм. Наприклад, *I'm in no mood to speak with you. Get out of my face* (з просторічною формою займенника (*me*) – *Я не в гуморі балакати з вами. Геть з-перед моїх очей.* Такий фразеологізм є більш звичним для української мови при передачі відповідного прагматичного змісту. Дехто називає таке явище еквонімічними трансформаціями [8, с. 116].

При позначенні ризикованих дій в оригіналі та адаптованому тексті також вживається соматичний фразеологізм (герой, що перебуває у небезпеці не намагається ризикувати, звідси й вислів *It will be a cold day in the lower planes before I risk my neck in the elven ruin o' Firewine!*

Це буквально перекладається в такий спосіб: *'швидше настане холодний день на нижніх площинах, ніж я ризикну своєю шиєю в ельфійських руїнах'.* Ця ідея відтворюється у цільовій мові за допомогою буквального перекладу, але крім цього в адаптований текст вводиться скалькований зворот, співвіднесений з позначенням ідеї “ніколи не відбудеться щось”: *Швидше в пеклі випаде сніг, ніж я ризикну своєю шиєю в ельфійських руїнах Фаєрвайн!* Ця ідіома фіксується у двомовних фразеологічних словниках у вигляді численних синонімічних варіантів, зокрема подається як американський вислів *When (the) hell freezes over* [1, с. 49]. Саме на таку ідіому натрапляємо у тексті відеогри далі: *We'll give ourselves up to the likes of you when hell freezes over.* У цьому разі еквіваленти виявляються практично ідентичними, типологічно

подібними, міжсеміотичними, а власне прагматична налаштованість вислову тут зорієнтована на ситуацію, комунікативно-ситуативний план небажання виконати якусь дію чи обіцянку за жодних обставин (“ніколи щось не буде виконаним, не відбудеться”): *Ми віддамо себе таким, як ти, коли пекло замерзне.* Ідентичну фраземну структурно-семантичну модель-конструкцію актуалізовано і при перекладі номінації *I ain't your friend, you ain't mine, and it'll be a cold day on the 9th plane before I drink with the likes of you!*, де еквівалентом виступає перекладний синонім з опущеним компонентом (*на горі*): *то ж швидше рак свисне, аніж я розпиватиму алкоголь з такими, як ти!*

Високий ступінь сп'яніння героїв в обох мовах передається за допомогою стійких порівнянь, але ці зооморфні метафори мають різну образність, до того ж при перекладі уживаються вульгаризми і розмовна лексика, наприклад, *Well snuck, by any measure! Split the gemmies thrice, and tonight we'll suck the monkey a keg apiece tavern-wise!* – *Ну, попрацювали на славу! Поділимо здобич на трьох, вдудлимо бочку доброго пійла... налижемось, як свині!*

Окремі індивідуально-авторські метафори оригіналу при перекладі замінюються фраземами або іншими образними паремійними структурами, іноді з незначними або помітними лексичними замінами (з додаванням або вилученням компонентів). Так, замість соматичного терміна *ногам* як прототипового вислову, в українському перекладі представлено: *за дурною головою і рукам нема покою;* пор. англ. *your sword is secondary to your mind* (*Твій меч другорядний до твого розуму*). В цьому ж фрагменті тексту наявна ще одна антропоморфно зорієнтована метафора з ідеєю гострого розуму, яка в адаптованому тексті передана фігурально, за допомогою контекстуальної антонімії (*Набагато страшніше, коли у твого суперника гострий не меч, а розум*), на відміну від англійського оригіналу, який вирізняється своїм компонентним лексичним складом і містить іншу предметну символіку антитези, співвіднесеної зокрема з іншим знаряддям: *a harder time matching your wit than your blade* – важче зрівнятися з твоєю дотепністю, ніж з твоїм клинком.

Фразеологічний каламбур як наслідок зіткнення полісемантичних структур слів,

окремі з яких мають фразеологічне зв'язане значення, а інші пряме є досить показовою фігурою в обох зіставлюваних текстах: *It's your choice which hits the ground first: your swords or your heads!* – *Це ваш вибір. І менер, що впаде на землю першим? Ваші голови чи ваші мечі?!*

Індивідуально-авторські порівняння практично повністю збігаються в обох лінгвокультурах, хоча на позначення дурості українська мова має досить широкий репертуар фразеологізмів, проте перекладачі чомусь подають дослівний переклад: *The soldiers say there might be an ogre about. Nasty things, they are. Thankfully they are usually dumb as a sack of hammers* – *Солдати подеїкують про те, що поблизу бродить огр. Що за базікали. На щастя, зазвичай вони дурні як торба з молотками.* Окремі лексико-граматичні трансформації відбуваються і при зіставленні таких стійких контекстів на позначення розумових здібностей, зокрема дурості (в англійській мові мотивація пов'язується з прикметником *right* із заперечним значенням 'неправильного' в домені умістище (*in the head*), на відміну від метафори в українському цільовому тексті, яка маркована ідеєю відсутності порядку, ладу в голові і ширше, імовірно, метафорикою зіпсутого механізму: *They are just not right in the head* – *У них просто не все до ладу з головою, клепки бракує; Це все були нові інструменти, куплені у цього пройдисвіта, Таерума. Йому треба вправити клепки* – *They're all new tools too, bought from that flam, Taerom. He's getting a piece of my mind.* Зазначений контекст є яскравим свідченням заміни образів фразем.

Метафоричне значення затьмареного розуму в англійській має своїм образно-когнітивним корелятом у перекладі образ каламутної, брудної води (у когнітемі *брудний-чистий*), пор. *Being dead longer than you were alive must tend to addle the mind* – *Якщо бути мертвим довше, ніж живим, розум може скаламутитися.*

Індивідуально-авторські, ідеостильові перекладацькі рішення неологізми й окремі трансформаційні заміни в тексті відеогри представлені досить різноманітно. Це і відфразеологічні експресивно і стилістично марковані новотвори-деривати, і образні контамінації лексем у складі стійких словосполучень зі значним емоційно-експресивним

зарядом. Зупинимося на деяких з них. Так, на основі образно-сислової структури ідіому на позначення категоричної поради 'не втручатися у чийсь справи' (в англійському варіанті тексту *telling me to mind my own business*) при передачі українською ужито словотворчий неологізм, що виступає у поєднанні зі зниженою, зневажливою лексикою, наприклад, *Ви дурнувати носопхай*, ваша перемога не житиме довго (англ. *You meddling fools* – дослівно: Ви, втручальні дурні). Такі відповідники в протиставлюваній мові засвідчують про наявні морфолого-синтаксичні трансформації, оскільки герундіальна конструкція оригіналу замінена своєрідною композитною номінацією (*пхати + ніс*). Якщо в англійській представлено правничий термін (*enforcer* 'особа, яка примусово виконує право (в судовому порядку)'), то в українській йому знову ж таки відповідає експресивний композит, неологізм у складі прагмеми-поради: *Nobody with any sense wants to risk fighting with the Flaming Fist. They mean business, they do. You get an enforcer on you, and best you run like the dickens* *Ніхто не ризикне битися з Полум'яним Кулаком. Вони знають свою справу, о, так. Знайшовся на вас чортонхай, і краще вам утікати, як наляканим чортенятам.* Переклад окремих ідіом, наприклад, *who's been throwing around a lot of money* (хто розкидається купою грошей) слід визнати не цілком адекватним, хоча загальна конотація і структурно-сисловий малюнок фрази в цільовій мові при цьому збережені, але образний еквівалент підібрано не досить вдало, позаяк застосовано вільний переклад або спотворено інваріант: пор. укр. той, хто навколо грошима смітить.

Подібні синтаксичні трансформації є типовими: а ти лежатимеш і плакатимеш, як маленька дитина, тоді і побачимо, хто смітиметься останній. Як бачимо, при перекладі збережена лише частина усталеного паремійного вислову *Сміється той, хто сміється останнім*. Натомість в оригіналі ще наявне звуконаслідування, яке при перекладі опущене: *crying like a little baby, hee hee, then we'll see who has the last laugh.*

В окремих випадках має місце і така стратегія перекладу реплік героїв, коли вільне словосполучення чи конструкція з переносним стилістично нейтральним значенням в англійському оригіналі відтворені в укра-



їнській мові синтаксично трансформованим образним висловом зі зворотним порядком компонентів. Так, у висловлюванні *Perhaps I can sweeten the prospect a little* простежується незначний натяк на ідею солодкого, але в перекладному тексті наявні асоціативно-символічні кореляції, що ідентифікують образ меду у складі видозміненої ідіоми у поєднанні з параметризацією ідеї малої кількості, лексичного маркування посуду: Можливо, я зможу додати до бочки дьогтю якусь ложку меду. У цьому разі ми також маємо справу з трансформацією відомого вислову.

Українська дослідниця Г.Т. Кузь виокремлює вигуківі фразеологізми з домінуючою емоційно-виражальною функцією, які у свою чергу поділяються на такі структурно-семантичні групи: вокативні та номінативні вигуки, що найчастіше виражають емоції гніву, роздратування, обурення (рідше – замилювання, захоплення); вигуки-імперативи, що також виражають агресивні емоції, проте мають на меті спонукати співрозмовника до певних дій: вигуки-прокляття (найчастіше імперативи), що можуть виражати цілу гаму почуттів – від незадоволення, роздратування до захоплення чимось; агресивні емоції у таких фразеологізмах, окрім інтонації, виявляються ще й у пониженні соціального статусу співбесідника його відправлення у сферу діяльності нечистої сили, надсилання хвороб, нещастя [6, с. 11].

При перекладі деяких міфологічних постатей перекладачі вдаються до пошуку алюзивно-інтертектуальних компенсаційних трансформацій, коли міфопоетичний персонаж, приміром, гном, типовий для представників англослов'янської культури, замінений прототипною реалією: *With him dead, I'll be a wanted dwarf – З його смертю я став карликом у розшуку*. Хоча переклад цієї міфологеми слів визнати неточним.

Уведення в перекладений текст інвективних зворотів з прагматикою погрози і категоричного наказу лише підсилює емоційне налаштування тексту у ситуації, близької до конфлікту, незгоди чи непорозуміння учасників ігрової інтеракції. У такій ситуації перекладач намагається близько до оригіналу передати текст образи, зберігши відповідну стилістичну тональність оригіналу шляхом уведення розмовно-просторічних пейоративних лексем (із збереженням типової праг-

меми. пор. *стули картоплерізку (potato trap)*, уведенням маркерів-відсилів зі значенням позбутися когось, припинити непотрібні розмови і т.ін.). Пор. *Агов! Стули свою картоплерізку і зроби язичку вихідний* (це буквальный переклад вихідного образу); *Я не хочу, щоб хтось пхався в мої справи. Котися, доки я не зацідив у твою пику – Hey! Shut your potato trap and give your tongue a holiday. I don't want strangers in my business. Shove off before I take offense to your face*. Наведемо ще кілька прикладів. Так, англійській прагмемі *Out! Return at your peril, and stupidity* відповідає в цільовому тексті *Геть! Повертайтеся на свій страх і ризик*. Як бачимо, при перекладі здійснено лексичну заміну, бо в оригіналі дурість (*stupidity*).

Інвективні номени з різною внутрішньою формою у вихідному і адаптованому тексті по-різному концептуалізують ідею умістища і ментального стану, інтелектуально-розумових здібностей, сприйняття. Наприклад, в англійській мові наявна когнітема нечистоти, бруду, зайвих елементів в голові людини замість мізків разом із рослинною метафорою: *'Ere ye are, ye blasted squeaker! Ye got dirt fer brains? Ye must, cause ye growin' something in yer ears to make ye not hear!* (Дослівно: *Ти щось вирощуєш у вухах, аби не чути*). В українській мові актуалізований фразеологічний аналог із соматичним кодом у поєднанні з оказіональним образним утворенням зі значним експресивним зарядом, спрямованим на приниження співбесідника: *Ось ти де, клятий крикуне! У тебе солома замість мізків?... Ти напевно вуха компотом миєш і кісточки не витягуєш!* Як бачимо, ідея перешкоди для сприйняття почутого при порівнянні більш яскраво та емоційно представлена саме у цільовому тексті.

Лайливі вислови в англослов'янському тексті при відтворенні українською можуть втрачати свою негативну конотацію і набувати більш нейтрального звучання, при цьому окремі лексичні маркери-пейоративи вилучаються: *As ye will and won't, 'tis your behind to hide. A grand time it'd ha' been if it was* (Дослівно – *Тобі треба ховати свій зад*). *Narlen dost consider ye a fellow night-mate!* Пор. *Хоч-не-хоч, треба ховатися. Ми б добре згаяли час. Нарлен не розглядає тебе, друже, як товариша!* Вигуківі фраземи оригіналу також можуть дещо втрачати свою експре-

сивність та набувати більш помірної стилістичної тональності при збереженні в цілому загальної прагматичної налаштованості тексту. В оригіналі відсил немає конкретної адресації: *Blasted damn and demons all, what be your mishearing?! I say it plain as flies on backside* (дослівно – *Як мухи на задниці*), *get yer group gone! Nothin' suspect about a SCORE of sneakers in the alley! Get them gone or yer out!* – *А щоб тебе чорти вхопили, ти що глухий?! Я ж кажу, це простіше простого, ану зникніть! Ніхто нічого не підозрює про грабіж! Нехай зникнуть, або ти не з нами!*

Наголосимо, що жаргонна і лайлива лексика у цільовому тексті використана перекладачем з метою більшої експресії, про що свідчать стерті прокльони: *Ye would show yer jack nasty face back here after runnin' out on us?! Ye didn'a call the warn, ye gacking mather! Guardsman caught us unknowin' blind, an' Rededge caught his blade in the softside! I'll quiet ye good, so's Rededge can kick yer hind across the lower planes hissself!* Пор. *І більше не показуй тут свою потворну пику, після такого кидалова!* Окремі евфемізми в англійському тексті (*lower planes hissself*) замінені дисфемізмами. Ти *не підняв шухер, трясця твою!* Близькими до цих мовленнєвих формул є і ретрибутиви, які в обох мовах збігаються за лексичним складом і значенням: *I lost my husband to those bastard raiders. I hope they rot through all the Nine Hells!* – *Я загубила свого чоловіка, через цих виродків, рейдерів. Сподіваюся, вони гнитимуть у всіх дев'яти пеклах!* Український емоційний вигук, як видно, містить образ провалля, ідею семіотичного низу і виступає як синонімічна компенсація й аналог англійського вислову, який для англійської фраземіки є типовим (*damn*): *Damn it, Jebadoh, we can't go on like this forever!* – *Провалитися тому Джебадо, ми не можемо продовжувати так вічно!* Ці імперативи також виражають агресивні емоції, тому близькі до прокльонів. Символіку низу, Пекла і провалля у міфологічній картині світу на матеріалі східнослов'янської фразеології з компонентами *гибель, пропасть* розглядала М. Жуйкова [5, с. 238-244]. Згідно з Коллером, такі відповідники можна віднести до “прагматичних”, що враховують ознаки адресата (одержувача) перекладу.

Переклади цього типу слід визнати міжсеміотичними, оскільки вони переносять

образ з однієї знакової системи в іншу (4, Т.1, с. 22-23). Самопрокльони (клішовані прагеми, спрямовані на самого суб'єкта, відправника повідомлення, близькі до клятв) можуть дещо різнитися мотиваційною ознакою: *Well, they were my clan's home 125 years ago. Curse me for a fool, I trusted them!* (Дослівно: *Хай мене клянуть за дурня, я їм довіряв!*) – *Але ж вони були домом мого клану 125 років тому. Чорти б мене вхопили. Вартовий застав нас зі спущеними штанами, Криваволезий отримав клинком у гузно! Принагідно звернімо увагу і на адаптацію деяких прізвиськ героїв на кшталт *Криваволезий*. Як ми переконались, у цьому разі простежується низка замінів, зокрема, *nasty face* – потворна пика, *after runnin' out on us?!* – таке кидалово; пор. ще *шухер, трясця, гузно*, субстантивоване утворення *Криваволезий* і т. ін.*

**Висновки.** Стало вже аксіомою те, що досить часто цільовий текст, адаптований до національно-культурної специфіки мови-реципієнта, її семантико-прагматичних можливостей, зрештою, психологічних настанов, містить набагато більше образів, характерологічно-оціночних знаків номінації, експресивних висловів, індивідуально-авторських рішень, okazionalizmів, інвектив, незвичних яскравих порівнянь, епітетів та інших стилістичних тропів, ніж вихідний текст-оригінал. Це вповні стосується і фактичного матеріалу відеогри, який представлений у цій розвідці.

Безперечно, не в усьому можна беззастережно погоджуватися з представниками локалізаційної спілки, які перекладали англійський текст розглядової відеогри. Адже в окремих випадках можна було позбутися буквального перекладу деяких фраз і розшукати в образному і фразеологічному інвентарі української мови більш адекватні відповідники, синонімічні, компенсаційні варіанти й заміни тощо. Про це не раз ми наголошували у цій розвідці.

Аналіз продемонстрував, що різні форми і способи локалізації у перекладі відеодискурсу, навні лексико-семантичні, і передусім синтаксичні трансформації, підпорядковані розшуку і добору міжмовних і ширше – кроскультурних міжсеміотичних відповідників при репрезентації власне українських реалій (пор. *макітра, клепки бракує, трясця* і ряд подібних) або окремих прагматичних контекстів.

Досить цікаво було подивитися на випадки заміни концептуальних метафоричних образів (або навпаки заміни метафорами вільних, незв'язаних конструкцій оригіналу), виявити незвичні оказіональні оціночні деривати, зазвичай, з пейоративною конотацією, індивідуально-стилістичні тропи при позначенні образливої, зниженої лексики. Засобами перекладу було відтворено інші структурно-семантичні паралелі, часто видозмінені, при позначенні ментальних і психічних станів героїв, семантики дурості чи розумових

здібностей героїв, маркування небезпеки і ризику в українській мові, на відміну від англійської тощо.

Перспективою запропонованого дослідження слід визнати відтворення засобами цільової мови переклад семіотичних локусів та особових імен в тексті відеогри і переліком власні назви, зокрема й прізвиська, клички учасників ігрового сценарію з огляду на зв'язані з ними вчинки, акти і виконувану символічну функцію, зокрема й міфологічну конотацію.

### Література:

1. Баранцев К.Т. English-Ukrainian phraseological Dictionary. Київ: Радянська школа, 1969. 1052 с.
2. Варбанець Т. Онімний складник електронного дискурсу комп'ютерних ігор : дис. ... канд. філол. наук : 035. Одеса, 2020. 210 с.
3. Головащенко Л.С., Лимар М.Ю. 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. 2022. С. 19–23.
4. Енциклопедія перекладознавства : у 4 т. Т. 2 : пер. з англ. / за ред.: Івз Гамб'є та Люка ван Дорслара : за заг. ред.: О. А. Кальниченка та Л.М. Черноватого. Вінниця: Нова Книга, 2020. 276 с.
5. Жуйкова М. Динамічні процеси у фразеологічній системі східнослов'янських мов: монографія. Луцьк: "Вежа" Волинського державного університету ім. Лесі Українки, 2007. 416 с.
6. Кузь Г.Т. Вигуківі фразеологізми української мови: етнолінгвістичний та функціональний аспекти: автореф. дис... канд. філол. наук: 10.02.01. Івано-Франківськ, 2000. 19 с.
7. Леал А. Еквівалентність In: Entsyklopediia perekladoznavstva: u 4 t. T. 3 [Encyclopedia of translation studies: In 4 volumes. Vol. 3] (Trans. from English). Vinnytsia: Nova Knyha. С. 23-24
8. Литвин І. Перекладознавство. Науковий посібник. Черкаси: видавництво Ю.А. Чабаненко, 2013. 288 с.
9. Шаламай О. Дискурс відеоігор як мультимодальне явище. *Studia linguistica*, 2022. Вип. 20. С. 84–95
10. Baldur's Gate: Enhanced Edition. Вікіпедія вільна енциклопедія. URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/Baldur%27s\\_Gate:\\_Enhanced\\_Edition](https://uk.wikipedia.org/wiki/Baldur%27s_Gate:_Enhanced_Edition)

### References:

1. Barantsev, K. (1969). *Anhlo-ukrainskyi frazeolohichnyi slovnyk [English-Ukrainian Phraseological Dictionary]*. Kyiv: Radianska Shkola. 1052 p. [in Ukrainian].
2. Varbanets, T. (2020). *Onimnyi komponent elektronnoho dyskursu kompiuternykh ihor: dysertatsiia na zdobuttia naukovooho stupenia kandidata filolohichnykh nauk: 035 [The Onymic Component of the Electronic Discourse of Computer Games: PhD thesis in Philology: 035]*. Odesa. 210 p. [in Ukrainian].
3. Holovashchenko, L., & Lyamar, M. (2022). *Lokalizatsiia ta pereklad kompiuternykh ihor na prykladi videoihry "S.T.A.L.K.E.R.: Tin Chornobylia" [Localization and Translation of Computer Games on the Example of the Video Game "S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl"]*. *Naukovi zapysky Tavriiskoho natsionalnoho universytetu imeni V. I. Vernadskoho. Serii: Filolohiia. Zhurnalistyka – Scientific Notes of V. I. Vernadsky Taurida National University. Series: Philology. Journalism*, 33(72), 19–23. [in Ukrainian].
4. *Encyclopedia of Translation Studies: in 4 vols. Vol. 2.* (2020). Trans. from English / Eds.: Yves Gambier & Luc van Doorslaer; Gen. eds.: O. A. Kalnychenko & L. M. Chernovaty. Vinnytsia: Nova Knyha. 276 p. [in Ukrainian].
5. Zhuikova, M. (2007). *Dynamichni protsesy u frazeolohichnii systemi skhidnoslovianskykh mov: monohrafiia [Dynamic Processes in the Phraseological System of East Slavic Languages: Monograph]*. Lutsk: Vezha of Lesya Ukrainka Volyn State University. 416 p. [in Ukrainian].
6. Kuz, H. (2000). *Interiektyvni frazeolohichni odynytsi ukrainskoi movy: etnolinhvistychnyi ta funktsionalnyi aspekty: avtoreferat dysertatsii na zdobuttia naukovooho stupenia kandidata filolohichnykh nauk: 10.02.01 [Interjectional Phraseological Units of the Ukrainian Language: Ethnolinguistic and Functional Aspects: Abstract of PhD thesis in Philology: 10.02.01]*. Ivano-Frankivsk. 19 p. [in Ukrainian].
7. Leal, A. (2020). *Equivalence*. In *Encyclopedia of Translation Studies: in 4 vols. Vol. 3 (Trans. from English)* (pp. 23–24). Vinnytsia: Nova Knyha. [in Ukrainian].

8. Lytvyn, I. (2013). *Perekladoznavstvo: navchalnyi posibnyk* [Translation Studies: A Scientific Manual]. Cherkasy: Yu.A. Chabanenko Publishing. 288 p. [in Ukrainian].
9. Shalamai, O. (2022). Video game discourse as a multimodal phenomenon. *Studia Linguistica*, (20), 84–95.
10. Baldur's Gate: Enhanced Edition [Electronic resource]. (n.d.). *Wikipedia, the free encyclopedia*. [https://uk.wikipedia.org/wiki/Baldur%27s\\_Gate:\\_Enhanced\\_Edition](https://uk.wikipedia.org/wiki/Baldur%27s_Gate:_Enhanced_Edition)

Стаття надійшла до редакції 06.08.2025

Стаття прийнята 01.09.2025

Статтю опубліковано 27.10.2025