

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ
КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ

Кафедра японської філології

Кваліфікаційна робота магістра з японської філології
на тему: «Особливості розвитку, функціонування та перекладу лексики
японських комп'ютерних ігор»

Допущено до захисту
«___» _____ року

студентки групи МПяп 51-20
факультету сходознавства
освітньо-професійної програми Галузевий
переклад: японська мова, англійська мова
за спеціальністю 035 Філологія
спеціалізацією 035.069 Східні мови та
літератури (переклад включно), перша –
японська

Моргун Єлизавети Павлівни

Завідувач кафедри
японської філології

Науковий керівник:
**кандидат педагогічних наук, доцент
Свердлова Тетяна Геннадіївна**

_____ Кравець К. П.

Національна шкала _____

Кількість балів _____

Оцінка ЄКТС _____

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1. ДИХОТОМІЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР. ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ ЯПОНСЬКОЇ ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ.....	6
1.1. Поняття «комп'ютерна гра».....	6
1.2. Комп'ютерна гра як витвір мистецтва.....	7
1.3. Комп'ютерна гра як продукт.....	14
1.4. Історія розвитку ігрової індустрії Японії.....	17
1.5. Розподіл комп'ютерних ігор за жанрами.....	22
Висновки до розділу 1.....	26
РОЗДІЛ 2. Основні етапи здійснення перекладу відеоігри й труднощі, з якими зустрічаються перекладачі під час локалізації.....	27
2.1. Етапи здійснення локалізації.....	30
2.2. Проблеми, які виникають під час локалізації ігор японською мовою.....	40
Висновки до розділу 2.....	45
РОЗДІЛ 3. ПОРІВНЯННЯ ІГРОВИХ ЛОКАЛІЗАЦІЙ І ВИЗНАЧЕННЯ ТРУДНОСТЕЙ, ЯКІ ВИНИКЛИ ПІД ЧАС ЇХНЬОГО СТВОРЕННЯ.....	47
3.1. Відбір матеріалу для аналізу проблем локалізації відеоігор.....	47
3.2. Аналіз та порівняння локалізацій.....	49
3.2.1. Локалізація Bloodborne.....	49
3.2.2. Локалізація Dark Souls.....	53
3.2.3. Локалізація Dark Souls II.....	58
3.2.4. Локалізація Dark Souls III.....	60
Висновки до розділу 3.....	62
ВИСНОВКИ.....	64
РЕЗЮМЕ.....	67
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	69
ДОДАТОК 1.....	74

ВСТУП

Перша відеогра з'явилася ще в 1950-х роках, проте наразі ігрова індустрія досі перебуває на стадії свого розвитку, у зв'язку з чим у ній існує безліч невивчених областей, однією з яких є локалізація відеоігрової продукції іншими мовами та для інших культур.

Проте, з кожним роком відеоігри набирають все більшої популярності серед різних верств населення, тому питання про необхідність компетентного підходу до їхніх локалізацій постає сьогодні як ніколи гостро. Ситуацію ускладнює те, що нині не існує жодного єдиного стандарту з локалізації відеоігор, у зв'язку з чим страждає якість їхнього перекладу та успішність гри на міжнародному ринку.

У даному дослідженні ми прагнемо вивчити різноманітні аспекти локалізації відеоігор і її процесу для того, щоб отримати краще розуміння явища локалізації відеоігор для подальшого здійснення якісних відеоігрових перекладів.

Актуальність дослідження зумовлена великою популярністю японських комп'ютерних ігор у всьому світі та складністю їхнього перекладу іншими мовами через великий об'єм тексту, його специфіку та своєрідність японської мови, тому виникає необхідність створення теоретичних та практичних знань щодо здійснення якісної роботи по локалізації та перекладу відеоігор.

За **мету** було поставлено порівняти оригінальний текст з його перекладом за допомогою методу компаративного аналізу, виявити й дослідити проблеми, з якими зіткнулися перекладачі під час своєї роботи, а також запропонувати засоби та підходи до їх вирішення.

Реалізація мети передбачає розв'язання таких **завдань**:

1. Розглянути поняття відеоігри, історію розвитку японських відеоігор, їхні особливості та відмінності від інших продуктів мас-медіа;

2. Проаналізувати теоретичні засади локалізації відеоігор у перекладознавчому контексті та визначити їх взаємозв'язок;

3. Дослідити лінгвістичні особливості адаптації контенту відеоігор для цільової аудиторії;

4. На прикладі локалізацій відеоігор студії FromSoftware виявити основні етапи здійснення перекладу відеоігри й труднощі, з якими зустрічаються перекладачі під час локалізації;

5. На основі виявлених труднощів і перекладацьких помилок дати поради щодо їх вирішення.

Об'єкт дослідження — відеогра як аудіовізуальний продукт.

Предмет дослідження — лінгвістичні особливості локалізації японських відеоігор.

Методами дослідження були збір текстового матеріалу з японської, англійської та російської версій ігор студії FromSoftware з подальшим аналізом перекладу оригінальних японських рядків англійською та російською мовами на предмет будь-яких помилок або упущень.

Наукова новизна одержаних результатів полягає в поглибленому теоретичному вивченні феномена локалізації в аспекті відеоігор, обґрунтуванні термінології відеоігрової локалізації та виявлено головні мовні особливості адаптації тексту відеоігри у цільовій мові.

Дана робота являє собою **практичну значущість** для перекладачів, які працюють або планують початок кар'єри у сфері перекладу відеоігор та ігрового контенту, оскільки у даній роботі наводяться основні складності локалізації відеоігор, а також даються поради щодо розв'язання цих проблем, тому дана робота може використовуватися як посібник для здійснення локалізації та перекладу відеоігор.

Дослідження пройшло **апробацію** на міжнародній науково-практичній відеоконференції СВІТ ЦІННОСТЕЙ І ЦІННОСТІ У СВІТІ, Київ, 13 – 14 травня 2021 року.

Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків та списку використаної літератури.

У вступі надано обґрунтування теми, визначено актуальність, поставлені мета і завдання, показана структура роботи.

У першому розділі аналізується й систематизується теоретичний матеріал з питання явища відеоігор як витвору мистецтва, описано історію розвитку японської ігрової індустрії та дана класифікація жанрів відеоігор.

У другому розділі наводиться теоретичний матеріал про види відеоігрової локалізації, а також описується процес стандартної локалізації.

У третьому розділі наводяться результати практичного дослідження основних відмінностей перекладу відеоігор іншими мовами на прикладі ігор студії FromSoftware, описуються основні труднощі, з якими перекладач може зустрітися в процесі локалізації гри.

У висновку підбиті підсумки роботи сумарного характеру.

Відповідно до тематики роботи, у додатку до неї наведені основні, використанні у роботі терміни, що належать до сфери відеоігор.

Матеріалами роботи є: цифрові версії відеоігор Dark Souls, Dark Souls II, Dark Souls III й Bloodborne.

РОЗДІЛ 1. ДИХОТОМІЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР. ІСТОРІЯ РОЗВИТКУ ЯПОНСЬКОЇ ІГРОВОЇ ІНДУСТРІЇ

1.1. Поняття «комп'ютерна гра»

З метою вивчення відеоігрової локалізації та перекладу, необхідно для початку вивчити їх об'єкт, тобто відеоігри самі по собі.

У закордонній літературі розважальне програмне забезпечення як на комп'ютерах, так і на різних видах цифрових ігрових пристроїв позначають терміном «video games» (відеоігри), тоді як «computer games» належить до ігор на платформі домашніх комп'ютерів. Слово «відеоігри», яке прийшло до української мови шляхом калькування з англійської, не набуло широкого поширення, і частіше використовується відносно ігор для ігрових приставок - Sony Playstation, Xbox, Nintendo тощо. В англійській мові відносно ігор для ігрових приставок використовується «console games» (консольні ігри).

Комп'ютерна гра - це комп'ютерна програма або частина комп'ютерної програми, що служить для організації ігрового процесу, зв'язку з партнерами по грі, або сама виступає як партнер, що функціонує на електронному пристрої.

Слід розуміти, що з часів появи в 50-х рр. минулого століття найпершої відеоігри (Tennis for Two, 1958 рр.) (Gottlieb, 2002) Комп'ютерні ігри та їх індустрія багаторазово зросли і зазнали безліч змін. Сьогодні розробка відеоігор вимагає залучення безлічі фахівців для виведення гри на ринок, включаючи розробників, видавців, дистриб'юторів, роздрібних торговців, виробників консолей та інших сторонніх пристроїв, а також інших фахівців. Тому наразі про ігри заведено говорити як про багатогранне явище. Наприклад, відповідно до класифікації Хезер Чендлер, відеоігри, як і схожі з ними форми медіа, такі як телебачення і кінематограф, одночасно поєднують в собі два концепти: концепт витвору мистецтва і концепт продукту (Ernest, 2012).

Якщо розглядати як витвір мистецтва, то ігри є витворами аудіовізуального мистецтва, які створюються їхнім автором або авторами (в контексті відеоігор подібні автори називаються розробниками) з метою вступити з гравцем в культурний діалог, розповісти йому яку-небудь історію і, можливо, духовно збагатити гравця.

Відносно цього концепту гри можна порівнювати з іншими такими творами мистецтва, як кіно, живопис, література і музика: сучасна ігрова індустрія, попри свій ранній вік щодо індустрії кіно чи літератури, має свої класичні твори, які продовжують надихати розробників і гравців досі (Translating Fantasy and Science Fiction: The Peak of Creativity, б.д.).

Разом з тим, якщо сприймати гру як продукт, то вона визнається товаром, який створюється розробником або розробниками для отримання прибутку шляхом реалізації та продажу споживачеві (самостійно або із залученням видавця). У цьому концепті гра є кінцевим результатом великого бізнесу, в якому залучені мільйони людей по всьому світу.

У зв'язку з подібною функціональною дихотомією відеоігор кожна окрема відеогра може ставитися в більшій чи меншій мірі до будь-якого з цих концептів, часом балансуючи між статусом витвору мистецтва і статусом продукту, створеного для отримання прибутку (Video Game Genre, б.д.).

1.2. Комп'ютерна гра як витвір мистецтва

Найбільшою проблемою при аналізі відеоігор стає складність виведення визначення для самого поняття «відеогра», тому що сучасний ринок відеоігор налічує близько 1,2 мільярда ігрових продуктів, серед яких складно знайти загальні подібності.

Вивченням ігор як феномена і продукту займаються лудологи (від латині ludus - гра, розвага), і для терміну відеогра вони дають різні визначення (Internet slang

words — Internet Dictionary, б.д.). Так, французький письменник, соціолог і лудолог Роже Кайуа вважає, що відеогра є вигаданою, непередбаченою і непродуктивною активністю з правилами, обмеженнями за часом і простором (Understanding Gamer Slang, б.д.). Крім того, він представляє свою класифікацію відеоігор, виділяючи дві орієнтації, так звані *païda* і *ludus*. Їх можна розуміти як свободу і обмеження. Під цими двома термінами розуміється то, що на рівні загального концепту потрібно розрізняти ігри, які обмежують гравця в його внутрішньоігрових можливостях і ведуть лиш визначеним шляхом, і ігри, які надають гравцеві свободу дій і дають йому лише загальні уявлення про його кінцеву мету в грі.

Дизайнер відеоігор і творець присвяченого лудології блогу ludology.org Гонзало Фраска розвиває цю думку, виявляючи різницю між іграми-іграшками та іграми-сюжетами. На його думку, деякі ігри без будь-якого конкретного закінчення можна вважати «іграшками» (наприклад, такі ігри як *Sim City*, 1989 і *The Sims*, 2002) (Honeywood R., б.д.). У цих іграх неможливо прийти до якого-небудь так званого "екрану смерті", тобто логічного завершення - гра буде тривати до тих пір, поки гравець не захоче перестати в неї грати. Разом з тим такі відеоігри, як *Call of Duty* або *Dishonored*, мають цілком конкретну кінцеву мету для гравця, при виконанні якої також закінчується і сюжет гри, після чого гравець може почати гру заново, але не продовжити її. Подібні відеоігри можна називати іграми-сюжетами. Ерік Ціммерман дає таке визначення терміну «відеогра»: «Відеогра - це добровільна інтерактивна активність, в якій один або кілька гравців дотримуються правил і обмежені в свободі свого вибору, в результаті розігруючи вигадану ситуацію, що приводить до деякого результату, визначеного заздалегідь творцем гри» (Пырсигов А. С., 2014).

На основі всіх цих визначень і доказів, як відправну точку для вивчення феномена відеоігор слід взяти їхнє найзагальніше поняття - ігри, це одна з форм мультимедійних творів.

Якщо бути конкретніше, то відеоігри відносяться до так званих аудіовізуальних творів, в число яких входять фільми, серіали, реклама, відеоблоги і онлайн-шоу.

Кожен з цих форматів є складною структурою з різних елементів, що стосується і відеоігор. Тому, розбираючи феномен відеоігри глибше, лудологи воліють виділяти в ньому три елементи, іменовані тріадою візуального мистецтва Декса.

Відповідно до його класифікації, відеогра складається з зображення (або візуальної складової), історії (або сюжету) й ігрового процесу (або геймплея) (MacLean, 1997). Зображення є медіумом, через який гра сприймається гравцем і через який йому розповідається історія, за допомогою якої гравець втягується в ігровий процес.

Таким чином ці три елементи тісно взаємопов'язані між собою, і серед них не можна виділити той, який би домінував над іншими, оскільки кожен елемент може впливати на ті два, що залишилися. Наприклад, певна історія може вимагати певного візуального стилю, а певний елемент геймплею може по-своєму ставити рамки або правила для історії, в той час, як візуальний стиль може диктувати свої умови для геймплею.

У широкому сенсі під візуальною складовою розуміється все те, що людина бачить і візуально сприймає в будь-якому візуальному або аудіовізуальному творі. У виключно візуальних творах, таких як картини, замальовки, шаржі, візуальна складова являє собою весь твір: хоча ми можемо вивести якийсь сюжет у картини, виходячи з контексту зображених на ній подій і з контексту життя її автора і часу її написання, подібні трактування не будуть вважатися єдино правильними, адже кожна людина може трактувати картину інакше.

Однак час візуальна складова таких аудіовізуальних творів як фільми, серіали або ігри є лише медіумом, завдяки якому, укупі зі звуком, твір передає свою історію або сюжет.

У випадку відеоігор візуальною складовою буде вважатися ігрова графіка, що обробляється комп'ютером або будь-яким іншим обчислювальним пристроєм гравця або виводиться на його монітор чи дисплей. При цьому, візуальна складова може мати багато проявів: вона може являти собою блоки, що падають зверху вниз, в грі «Тетріс», деталізовані луки й ліси вигаданого королівства Темерія в грі The Witcher 3: The Wild Hunt або навіть просто виведений на екран текст, як у багатьох текстових квестах 80-х рр. минулого століття.

У будь-якому випадку візуальна складова буде зобов'язана перебувати в грі для того, щоб давати гравцеві можливість зчитувати події, що відбуваються в ній

Необхідно відзначити, що аудіосигнали не виділяються лудологами як окремий елемент відеоігор з тієї причини, що не існує ігор, які не мають візуальної складової й складаються лише з аудіосигналів (Booker, 2004). Навіть в таких експериментальних проєктах як Blind Monk's Society, в яких гравцеві необхідно орієнтуватися в ігровому світі виключно за звучанням голосів і звуків, присутні візуальні елементи ігрового інтерфейсу, такі як меню, здоров'я, субтитри й підказки.

Під історією розуміється послідовність подій, які потім закінчуються якоюсь кульмінацією.

Ідеальним прикладом візуальної складової з елементами історії будуть телевізійні серіали, які складаються як з зображення, так і з історії, тобто сюжету (Trudgill, 2000).

Як і в інших формах аудіовізуального медіа, за історію в відеоігрі відповідає сценарист, який розробляє сюжет і прописує персонажів, події й локації гри, разом часто іменуються «лором» (від англійського lore - легенда, історія).

Історія відеоігри може складатися всього з пари речень (так, наприклад, сюжет оригінальної гри Doom, що вийшла в 1993 рр., був включений на диск з грою в вигляді простого текстового файлу, що містить в собі два невеликих абзаци тексту), а може за своїм обсягом реплік і тексту перевершувати багато фільмів, серіалів або

навіть книжок. Наприклад, відеогра The Witcher 3: The Wild Hunt містить близько 450 000 слів (Пырсигов А. С., 2014). Для порівняння, найбільша книга з популярної серії Гаррі Поттер містить лише 257 045 слів (Jamaican Slang Glossary Words and Phrases, б.д.).

У плані подачі історії відеоігри вважаються неперевершеними в своєму умінні залучати аудиторію до процесу. У більшості ігор гравець представлений у вигляді окремого персонажа в вигаданому світі. У деяких іграх персонаж гравця має власну історію, обличчя і голос, в деяких - гравцеві пропонується проєктувати себе на безликого персонажа, зовнішність якого не буде показана протягом гри. У будь-якому з цих випадків гравцеві пропонується відігравати певну роль - обрану ним самим, або запропоновану йому грою.

Таким чином в кожній грі людина приміряє на себе новий образ: від простого селянина в селі до командира космічного корабля. Саме це відрізняє відеоігри від телебачення і кіно, адже останні лише надають глядачеві можливість стати спостерігачем гостроцікавої історії та насолодитися красивим візуальним рядом, в той час, як ігри дають глядачеві свободу вибору щодо розвитку історії. Глядачеві ніколи не вдасться повністю занурити себе в персонажів сюжету, оскільки вони будуть дивитися на них з боку, не маючи можливості управляти ними або впливати на їхню долю і ставлення до героя. В кінцевому підсумку глядачі будуть виступати лише в ролі спостерігачів. Однак у відеоіграх вибір є, і гравець своїм вибором може вплинути на історію й ігровий світ. У цьому багато лудологів бачать ключову відмінність відеоігрового медіума від інших сфер аудіовізуального мистецтва. Разом з тим слід усвідомлювати що ця межа значно розмита. У деяких іграх сюжет може постраждати, якщо гравцеві буде дано занадто багато свободи вибору.

Історії в відеоіграх унікальні багато в чому, оскільки гравцеві дається можливість впливати на перебіг гри та багато в чому навіть задавати його. У таких іграх, як Call of Duty, гравець має можливість продумувати власну тактику ведення бою на перетнутій місцевості, приймати рішення про напад або відступ в залежності від числа противників. В іграх типу Mass Effect гравець може впливати на дії свого

персонажа і вирішувати, які з його ігрових компаньйонів будуть врятовані, а хто загине в бою (Lifton, б.д.).

Найчастіше лудологами виділяються дві основні категорії відеоігрових історій.

Перша є традиційною й іменується запланованим нарративом. Подібні ігри ґрунтуються на принципі того, що сценарист відеоігри розповідає якусь історію гравцям. Дії гравців можуть вплинути на розвиток історії, але її загальна сюжетна канва завжди буде чітко визначена і будь-яка дія гравця так чи інакше передбачена (Lifton, б.д.). Прикладами подібних ігор можуть бути Deus Ex, Mass Effect і багато інших. Попри те, що в цих іграх є рольові елементи, гравець все одно знаходиться в конкретних рамках сюжету.

Другою категорією є так званий нарратив, що розвивається. Ігри подібного формату пропонують гравцям розвивати свою власну історію, зводячи присутність сценариста до мінімуму. До ігор подібного жанру можна віднести Skyrim, DayZ, Civilization і багато інших. У них гравець не змушений йти по конкретному сюжетному шляху, а може вибирати свій розвиток сам (Juul, 2005).

Слід розуміти, що як і в інших явищах, можуть існувати гри, які поєднують обидва з цих нарративних підходів, роблячи один або інший з них більш домінантним.

Під ігровим процесом відеоігор (також званим «геймплеєм») розуміється елемент всередині твору, який, будучи активованим гравцем, змінює історію і/або візуальну складову, може навіть в незначному вигляді.

Слід зазначити, що відеоігри є не єдиним прикладом поєднання геймплея, візуальної складової й історії. Так, наприклад, серія дитячих книг Choose Your Own Adventure (Вибери свою пригоду), що публікувалася в Сполучених Штатах Америки в 1979-1998 рр. являла собою друковані твори (візуальна складова), що містять в собі різні пригодницькі повісті (історія), на розвиток сюжету яких читач міг надавати непрямий вплив, роблячи в певний сюжетний момент вибір і перегортаючи на сторінку (ігровий процес), яка відповідає певному вибору, на якій тривала

розповідь. Крім того, з'явився недавно жанр інтерактивного кіно, в якому глядачеві в певний момент потрібно натиснути будь-яку з кнопок на пульті для телевізора, також має в собі всі три елементи. Однак попри це, найчистішим проявом всіх трьох елементів аудіовізуального медіа є, безсумнівно, відеоігри.

Сам по собі термін «геймплей» у відеоіграх також має велику кількість проявів, і його неможливо описати одним реченням.

Такі популярні ігри, як Halo, Overwatch, League of Legends, мають строго заданий геймплей, заточений під отримання гравцем «веселоців» (В яких країнах мира відеоігри найбільше популярні, б.д.). При подібному геймплеї гравці переміщуються в альтернативний світ, де змагаються один з одним за поінти або будь-які інші внутрішньоігрові досягнення. Найчастіше сюжет в подібних іграх не особливо опрацьований і помітний: він обмежується невеликими заставками перед початком чергового матчу й описами в ігрових меню.

В інших іграх, на зразок Mass Effect або The Witcher, геймплей використовується як засіб для просування історії, що має різні відгалуження і нелінійний наратив, за допомогою якого кожен гравець може обирати власний шлях розвитку сюжету і впливати на гру на мікрорівні (наприклад, вирішувати, які персонажі будуть йому доступні або які локації будуть відкриті) і на макрорівні (безпосередньо своїми діями визначати результат сюжету гри і її кінцівку) (В яких країнах мира відеоігри найбільше популярні, б.д.).

Говорячи про співвідношення геймплея і сюжету в іграх французький розробник Девід Кейдж каже, що створювані їм і іншими розробниками ігри можна назвати «інтерактивним кіно». Використовуючи цей термін щодо своєї продукції, він говорить про те, що його ігри не піддаються конкретній класифікації (Essential-Facts-2016). Наприклад, гру Heavy Rain можна описати як візуально розказану історію, на яку гравець може вплинути своїми діями.

Однак термін «візуальне кіно» вкрай негативно сприймається гравцями, які звикли до ранніх ігор подібного стилю, в яких гравцеві найчастіше пропонувався

вкрай безглуздий і порожній вибір, який не ніс за собою ніяких значних наслідків (Video Game Genre, б.д.). Проте сучасні ігри подібного жанру помітно відрізняються від своїх попередників і часом від вибору гравця залежить життя або смерть багатьох ігрових персонажів. Проте, більшість ігор дотепер передає гравцеві сюжет за допомогою так званих кат-сцен (проміжків гри, в яких у гравця віднімається можливість управляти грою і показується заздалегідь розроблений відеоряд).

Підбиваючи підсумок цього розділу, можна зробити висновок про те, що неможливо вивести абсолютно точний опис для феномена відеоігор на увазі їх нескінченної різноманітності та підходу до використання аудіовізуального медіума. Однак для простоти подальшого дослідження нами буде прийнято наступне визначення: «Відеогра є аудіовізуальною продукцією, що дозволяє людині впливати на розроблену в ній історію за допомогою ігрового процесу». Таке визначення для відеоігор досить широко, але підійде для даної роботи, адже воно дозволяє мати в собі приклади візуальних творів (наприклад, Heavy Rain) або візуальні новели, які мають мінімальний геймплей.

1.3. Комп'ютерна гра як продукт

Як і у випадку з визначенням феномену відеоігри, визначення відеоігри як продукту також викликає великі суперечки серед лудологів: відеоігри можна назвати спортом, що відбувається в комп'ютері, інтерактивними телешоу й інтерактивними фільмами, цифровими настільними та картковими іграми, приблизними симуляціями повсякденного життя, в яких можна займатися простою роботою (Munday & Natim, 2004)

Деякі відеоігри є проявом творчості їхніх творців, деякі ж відходять якнайдалі від нього, при цьому все одно залишаючись відеоіграми.

Основним проблемним моментом для лудологів є ігрова складова терміну «відеогра»: якщо кожна гра, як зазначалося в попередньому параграфі, зобов'язана

мати візуальну складову (тобто відео), то не кожна сучасна гра повинна мати складну ігрову механіку з правилами й умовами перемоги та поразки (тобто гру) (Charman, 1987).

Іншими словами, чи можливо називати відеогрою продукт, який являє собою електронну розвагу, але не вимагає від гравця ніякого досвіду?

Наприклад, спортивні ігри типу NBA 2K вимагають від гравця вміння управляти футбольною або баскетбольною командою, застосовувати тактику гри на полі й вчасно реагувати на дії своїх опонентів; рольові ігри типу World of Warcraft або The Witcher вимагають від гравця вміння підбирати навички для власного персонажа, надягати необхідну для конкретного бою броню і зброю, а також пріоритезувати виконання тих чи інших завдань у певній послідовності, щоб отримати найкращі результати; в шутерах типу The Last of Us або Overwatch гравцеві необхідно мати хорошу влучність і реакцію, щоб вчасно потрапляти по противниках і не бути метою вогню у відповідь.

Разом з тим у сучасній ігровій індустрії існують так звані «симулятори прогулянки» (walking simulators) - гри, в яких перед гравцем не існує ніяких небезпек і завдань, і він може просто переміщатися по ігровому світу, відкриваючи для себе його нові локації і знайомлячись з ігровим сюжетом, читаючи різні книжки і записки, які він знаходить під час проходження (O'Hagan, 2006). Прикладом подібної гри можна назвати гру Firewatch: в ній відсутній звичний багатьом гравцям екран «Гру закінчено» (Game over), оскільки у грі неможливо програти або померти. Протягом всієї гри гравець виступає в ролі егеря, котрий перевіряє ліс на предмет пожеж або сміття. Наявність подібних ігор піднімає питання про те, чи слід їх вважати такими ж відеоіграми, як інші?

Більш того, навіть одна відеогра може містити в собі різні прояви відеоігрових жанрів. Так, наприклад, гри популярної серії Call of Duty мають як лінійну сюжетну кампанію, яку гравець проходить самостійно і в чітко заданому розробниками порядку, так і онлайн-режим, в якому гравці змагаються один з одним без будь-яких

сюжетних прив'язок. Крім того, в останніх іграх серії почали з'являтися окремі ігрові режими, спрямовані на кооперацію між гравцями. Номінально, все це вважається однією відеогрою, хоча по суті являє собою три окремих продукти, кожен націлений на конкретного споживача.

У середовищі відеоігроків і журналістів існує якась негласна домовленість про те, що будь-яку форму інтерактивного цифрової розваги слід називати відеогрою (Goodenough, 1964). На їхню думку, гравцем є кожен, хто хоч раз в житті запуслав хоча б одну гру, навіть якщо це був звичайний додаток на їхньому мобільному пристрої.

Слід розуміти, що іграми не рахуються лише ті, які суб'єктивно вважаються «якісними» і «культовими» серед гравців. Такі ігри можуть бути популярні серед деякої кількості відданих і завзятих геймерів, але в той самий час програвати за популярністю більш загальнодоступним іграм типу Angry Birds або Pokemon Go. Проте, жоден з цих продуктів не є грою в більшій чи меншій мірі, ніж інший (Essential Facts about the Computer and Video Game Industry).

Також спірною областю у визначенні відеоігор є так звані інтерактивні фільми та мультфільми, які вимагають мінімальних дій з боку гравця, але разом з тим без його участі неможливо продовження сюжету. Так, наприклад, розроблені колишнім співробітником корпорації Disney Доном Блуто ігри Dragon's Lair і Space Ace є практично повнометражними мультфільми, проте в певні моменти гравцям необхідно натискати певні клавіші на клавіатурі або пульті від телевізора, щоб продовжити перегляд. Це наймінімальніший геймплей з можливих але, водночас, багато журналістів і видавці асоціюють ці мультфільми з іграми, а не як звичайну анімацію (Lingvo Live. Online Dictionary from ABBYY, б.д.).

Виходячи зі сказаного вище, відеогрою є будь-який продукт, що має візуальну складову і має в собі інтерактивність в тому чи іншому вигляді.

1.4. Історія розвитку ігрової індустрії Японії

У XXI ст. ігрова індустрія стала не тільки невід'ємною частиною попкультури та індустрії розваг, але і двигуном технологічного прогресу: доповнена реальність, 3D-моделювання та нові розробки в галузі робототехніки та ІТ-технологій застосовуються як для створення нового апаратного забезпечення, так і в медичних, освітніх і навіть у військових цілях.

Підхід японських розробників до створення відеоігор в корені відрізняється від західних представників індустрії, що говорить про різне не тільки в технологічному, а й культурному підході до роботи. Цьому сприяло багато чинників: від історичних, соціально-економічних, політичних до культурних особливостей і трансформації національної свідомості японців.

Розглядаючи історію ігрової індустрії з точки зору технологій, ми можемо простежити розвиток технологій, які були застосовані у відеоіграх, їхньому апаратному та програмному забезпеченні, тобто якісні зміни в процесі створення ігор. Однак не можна виключати творчу складову при розробці, а саме історію жанрів і геймдизайн. Багато ігор як сюжет беруть за основу реальні історичні події (Громадянська війна в США, Друга світова війна), літературні твори (The Witcher, The Lord of the Rings, серія романів про Гаррі Поттера). Продукція розробляється з урахуванням смакових уподобань та інтересів аудиторії, що обумовлює тісний взаємозв'язок попкультури в конкретній країні й світі. Своєю чергою, рівень культури і її зміст відповідає певній соціокультурній ситуації в країні, на підставі чого ми можемо аналізувати історію ігрової індустрії з точки зору історії культури та сучасної історії окремо взятого суспільства (Koizimi, б.д.).

Формування ігрової індустрії в Японії відбувалося спільно зі змінами, які прийшли на другу половину XX ст. Тут в першу чергу слід говорити про всеосяжну вплив США і післявоєнної окупації не тільки на політичне та економічне життя Японії, але і на культуру. Контроль і фінансова підтримка з боку американського уряду стали фундаментом для японського економічного дива, що призвело до

споживчого буму, в тому числі на товари й послуги у сфері розваг (ゲーム産業取材班, 2016).

Перші японські розробники апаратного та програмного забезпечення спиралися на вже наявні концепції та розробки американських колег, однак більш пізній старт і що склалася соціально-економічна ситуація визначила особливий шлях розвитку ігрової індустрії в Японії.

На відміну від США, де початком ігрової індустрії заведено вважати вихід легендарної гри Spacewar в 1961 році, в Японії перший етап охоплює період з моменту народження галузі в кінці 1970-х і до 1980 років. Це пояснюється особистою ініціативою японських компаній і окремих розробників, в той час, як в США створення відеоігор проводилося на базі університетів, наукових лабораторій за участю військових. Основною рушійною силою розвитку технологій в ігровій індустрії Японії стали підприємства електротехніки та побутової електроніки, а також компанії з виробництва іграшок для дітей (Шефф, 2017).

У 1983 внутрішній ігровий ринок Японії постійно збільшувався, і в 1997 році його обсяг досяг 750 мільярдів єн. Показник цього року став піковою величиною, а у 2013 році його величина вже скоротилася до 400 мільярдів. Частка Японії на світовому ігровому ринку не перевищує тринадцяти відсотків повідомляє аналітик ігор Хірабаяші Хісакадзу у своїй статті «Глобальний ринок відеоігор: японські компанії в пошуках нових рішень».

Найбільш успішним прикладом стала компанія Nintendo, заснована в 1889 році, перейшовши від виробництва простих іграшок та гральних карт до розробки інноваційних на той момент електронних іграшок. З 1964 року для розробки незалежного програмного й апаратного забезпечення Nintendo провела спільні дослідження з найбільшими виробниками побутової електроніки Sharp і Mitsubishi Electric (ゲーム産業取材班, 2016). Першим успіхом стало отримання ліцензії на виробництво ігрової домашньої приставки Odyssey від американської компанії Magnavox в 1975 р. Інженери, які спочатку були найняті для розробки машин для

бейсболу та іграшкових рацій, згодом були перенаправлені до відділу по розробці аркадних ігор, що показує ще одну специфічну рису японської індустрії відеоігор - спадкоємність кадрів з суміжних галузей, наприклад, таких, як мультиплікаційні студії, сфера ІТ тощо (История Nintendo, б.д.).

Після так званого шоку Атарі в 1983 році ринок ігрових консолей, перш за все американський, наздогнала криза перенасичення. Це стало наслідком щодо невисокої якості ігор для популярних на той момент консолей (Atari 5200, ColecoVision, Magnavox Odyssey і т.п.).

Багато компаній розкрили специфікацію обладнання, щоб збільшити кількість ігор, що випускаються для своїх приставок, що, зрештою, і привело до втрати контролю над якістю продукцією. Хоч перша самостійна ігрова приставка компанії Nintendo Entertainment System (Famicom) вийшла тільки в 1983 році і вже тоді була технічно застарілою в порівнянні з продукцією конкурентів, Nintendo пішла іншим шляхом, зробивши ставку на прийнятну ціну і забезпечивши нове різномаяття ігор для своєї консолі, і зайняла 90% японського ринку (ゲーム産業取材班, 2016).

З виходом таких ігор у 1981 році, як Donkey Kong і Pac-Man, починається другий етап. На відміну від попередніх, більш примітивних ігор, де гравець керував якимось предметом (битою, зброєю і т.п.) або транспортним засобом (автомобіль, космічний корабель), DonkeyKong і Pac-Man стали першими іграми, в яких з'явився прототип головного героя, що має образ людини або тварини (Шефф, 2017). Це стало відправною точкою для розробників у всьому світі для зміни сюжетної структури та геймплею. Перехід японських розробників до персоналізації й глибшого розвитку сюжетних ліній пов'язаний з впливом попкультури Японії (аніме і манга). Цьому сприяли й технічні фактори: зобразити персонажів з коміксів і мультфільмів набагато простіше, ніж реалістичний прототип з фільму.

Масове визнання коміксів і анімаційних фільмів як форм розваги для дітей і дорослих, а також перехід висококваліфікованих кадрів (художників і сценаристів) з анімації до відеоігор стали ключовими факторами більш раннього початку другого

етапу в історії ігрової індустрії Японії (в порівнянні з США, де другий етап в зв'язку з кризою почався в 1985 році, з виходом Nintendo Entertainment System на американський ринок) (История Nintendo, б.д.).

Подальший успіх таких великих проєктів від Nintendo, як Mario і Pokemon, породив нову хвилю конкуренції не тільки в самій Японії, але і в середовищі західних розробників. Крім технічних перегонів поява Mario стала своєрідним переходом ігор на абсолютно новий рівень: якщо раніше вони були пов'язані в основному з космосом, спортом, то після виходу Mario в 1983 році концепція змінилася на більш грайливу і гумористичну, що стало ще одним внеском Nintendo не тільки в технічну, але і в змістовну частину створення відеоігор і їхнє жанрове розмаїття.

Кон'юнктура як світового, так і японського ринку дозволила розширити потенційну аудиторію. Якщо раніше продукція розроблялася в основному для дітей і молоді, то залучення більш дорослої аудиторії за допомогою розробки більш серйозної категорії ігор (маджонг, го, спортивних симуляторів) стало для японської індустрії найважливішим вектором подальшого розвитку. Старіння населення, низький рівень народжуваності та збільшення чисельності робочого сегмента споживачів, які не в змозі приділяти час для ігор на ПК або домашніх консолях, зумовило появу нової форми залучення аудиторії. Подібні зміни не тільки урізноманітнили внутрішню складову ігор, але й оновили підходи до розробки бізнес-моделей і маркетингових стратегій.

Відеоігри трансформувалися в життєздатне комерційне підприємство, оскільки місце, де споживач повинен був проводити час за грою, перемістилося з наукових лабораторій в громадські місця з ігровими автоматами та, зрештою, додому. Одночасно вдалося досягти відразу двох цілей: задовольнити запити щодо широкої аудиторії високопрофесійних любителів і користувачів домашньої системи на базі консолі, які сподівалися окупити вартість приставки більш тривалим терміном використання, на відміну від аркадних ігор, які розраховані на кілька

хвилин. Більш тривале використання консолі, а значить, і її ігор, дозволило збільшити рівень залученості гравця.

У 1990-х рр. з появою CD-ROM для ПК і консолей, включаючи SegaMegaCD в 1993 році, PlayStation і SegaSaturn в 1995 році, починається третій етап в історії японських відеоігор (Koizimi, б.д.). Впровадження систем CD-ROM співпало з поширенням інноваційних технологій, привнесених американськими та канадськими компаніями, як в програмному, так і в апаратному забезпеченні. На третьому етапі сильні сторони японської індустрії (різноманітність сюжетів і персонажів, графіка) поступово втрачали своє значення, оскільки постійне вдосконалення технологій зняло цілий ряд обмежень з західних розробників.

Нові технології дозволили розширити деталізацію графіки і збільшувати обсяги пам'яті. В індустрії відеоігор з'явилися північноамериканські спеціалізовані виробники графічних чіпів, Nvidia (1993) та ATI Technologies (1985), і вже на початку 1990-х рр. був розроблений 3D-рушій. Ігри на основі 3D-рушія характеризувалися більш реалістичним графічним представленням і симуляцією фізичного світу.

Крім того, реалістичне графічне представлення стало важливим маркетинговим інструментом, оскільки споживачі й розробники стали судити про якість, ґрунтуючись саме на цьому параметрі. Розробники ігор, зокрема, почали оцінювати досягнення і статус програмістів на основі складності створюваних ними графіки та геймплея (Шефф, 2017). Витрати, пов'язані з ростом вартості розробки однієї гри (так, середня вартість розробки гри для Nintendo Entertainment Systems в 1990-х рр. становила 100 тис. дол., і до 2007 року вона досягала 10 млн доларів для PlayStation), тільки закріпили залежність від ліцензованих персонажів з кіно, анімаційних фільмів і інших секторів індустрії розваг, таких як страхівка і збільшення шансів на те, що гра стане бестселером (Шефф, 2017).

Глобалізація не обійшла стороною й ігрову індустрію. Прискорення технічного прогресу в 1990-х рр. неминуче призвело до початку спекулятивних воєн.

Технічне оновлення проходило кожні кілька років, що ускладнювало становище не тільки виробників консолей, але і розробників ігор, яким доводилося розробляти гри в перспективі на подальше портування на новітні платформи. Спекулятивна конкуренція продовжувала посилюватися у 2000-х рр. на додаток до того, що Microsoft, перший виробник не-японської консолі, займав значну частку ринку з Xbox (12% у світі на 2001-2005 рр.) (Japanese videogame market analysis, б.д.).

Феномен японської ігрової індустрії є наслідком ряду внутрішніх і зовнішніх факторів. Попри запозичений характер, саме в Японії ігрова індустрія вийшла на якісно новий рівень, увібравши в себе масову і традиційну культуру, створивши нові бізнес-стратегії та підходи до просування медіафраншиз. Не можна виключати й всеосяжний американський вплив, який проявився не тільки в післявоєнній перебудові всієї японської економіки, але і в культурному експорті західних цінностей, які сьогодні є одним з ключових елементів розважальної індустрії Японії. Проте, не дивлячись на успіх політики м'якої сили, культурний експорт через відеоігри все ще вкрай незначний і поступається решті розважальної індустрії.

1.5. Розподіл комп'ютерних ігор за жанрами

Оскільки подібне визначення відеоігрової продукції є максимально великим і неточним, для більш конкретної класифікації відеоігор лудологи часто вдаються до питання про жанр відеоігор і їхню класифікації.

Однак і це питання стоїть вкрай гостро в лудологічній спільці, адже кожен день з'являються все нові й нові ігри, кожна з яких має деякі відмінності від іншої, у зв'язку з чим створення єдиної жанрової класифікації ігор стає неможливим (Karamitroglou, 2008).

Наприклад, один з найбільш відомих лудологів, Еспен Аарсет, вважає, що відеоігри ставлять виклик нашому поточному розумінню про прив'язаних до об'єктів дисциплін (Translating Fantasy and Science Fiction: The Peak of Creativity, б.д.): вони

являють собою не просто один медіаформат, а відразу декілька, що ускладнює класифікацію відеоігор в аудіовізуальному медіумі. У зв'язку з цим з'являється таке явище як «медійна сліпота» (Translating Fantasy and Science Fiction: The Peak of Creativity, б.д.): ми перестаємо бачити відмінності в медіаформатах і помилково починаємо прирівнювати відеоігри до фільмів і книг, що приводить нас до проблем виявлення чисто ігрових жанрів.

Щоб внести хоч якусь структурованість в питання відеоігор, їхні дослідники вирішили звернутися до концепту жанру, який допоміг би об'єднати разом гри, мають хоча б мінімальні подібності, при цьому не претендуючи на абсолютну їхню ідентичність (Danesi, 1994).

У науковому вивченні відеоігор і їхніх жанрів більшість класифікацій зазвичай фокусуються виключно на інтерактивних жанрах або розпізнають безліч різних інтерактивних, наративних, тематичних, соціальних і навіть матеріальних жанрів.

Журналісти, критики та самі гравці розділяють ігри за платформами (для комп'ютерів, для консолей), візуальному представленню (розташування ігрової камери, технології графічного зображення), видавничим критеріям (free-to-play ігри, ігри AAA-класу, інді-ігри тощо), кількості гравців, але найбільшою популярністю користується класифікація за жанрами.

Потрібно розуміти, що класифікація ігор за жанрами також досить умовна. По-перше, багато жанрів немає чіткого, загальноприйнятого визначення. По-друге, розробники не припиняють своїх експериментів, розбавляючи усталені типи ігрових механік новими елементами. Тобто сучасні ігри можуть належати до одного або відразу кількох жанрів, або взагалі бути чимось новим.

У статті «Дослідження жанрів та ігор» (Apperley, 2006) Томас Епперлі досліджував підстави та джерела наявних класифікацій і в результаті дійшов висновку про наявність двох суперечливих між собою підходів до класифікації (Apperley, 2006). Перша – класифікація лудологів, які акцентують свою увагу на

механіках гри, характері оповідання. Друга – класифікація наратологів, які звертають увагу на зовнішньому вигляді гри, її візуальних компонентів.

У межах жанрової класифікації ігор автор пропонує використовувати вказівку на модифікатори базового жанру, універсальні для всіх жанрів (Thomas, Orland, & Steinberg, 2007).

Екшн (*Action*) – має акцент на боротьбі, включає проходження певних рівнів для досягнення битви з босами.

Пригоди (*Adventure*) – це жанр, що описує пригодницьку гру, головними елементами якої є сюжет, дослідження світу та виконання різних завдань та головоломок.

Екшн-пригоди (*Action-adventure*) – жанр ігор, що поєднують у собі елементи пригоди та екшену. Від екшену такі ігри мають високу динаміку та інтерактивність, а від пригод – наявність сюжету, необхідність пошуку розв'язання різних завдань.

Файтинг (*Fighting*) - цей жанр має на увазі поєдинок на арені - в обмеженому просторі. Бій, як правило, відбувається віч-на-віч, але це не виключає можливості участі в командних поєдинках.

Побий їх усіх (*Beat 'em up*) – в іграх цього жанру гравець не обмежений ареною, він не має конкретного ворога. Являє собою рукопашний бій проти безлічі супротивників.

Платформер (*Platform*) – основна увага приділяється стрибкам або складностям навігації, часто включають елементи ігор-екшенів. Як правило, герою платформера необхідно часто робити стрибки, щоб долати прірви, урвища, рухаючись від платформи до платформи.

Головоломка (*Puzzle*) – це жанр ігор, у центрі уваги яких виявляється необхідність розв'язання різноманітних логічних завдань.

Перегони (*Racing*) – змагання на певний час між персонажами або різними видами транспорту, від автомобілів до космічних суден.

Рольова гра (*Role-playing Game* або *RPG*) – жанр ігор, гравці яких керують одними чи кількома героями, які мають певний набір характеристик. У ході гри, як правило, показники характеристик героя зростають, збільшується кількість здібностей, пасивних умінь. Внаслідок цього герой здатний успішніше справлятися з поставленими завданнями.

Шутер (*Shooter*) – жанр ігор, у яких більше уваги приділяється перестрілкам.

Слешер (*Slasher*) – основне завдання персонажів ігор такого жанру полягає у винищенні величезної кількості ворогів за допомогою холодної зброї.

Стелс (*Stealth*) - це жанр ігор, персонажам яких при виконанні різних завдань необхідно постійно ховатися, переміщатися потай і непомітно для оточення, всіляко намагаючись не стати виявленими.

Стратегії (*Strategy*) – ігрова механіка ігор подібного жанру полягає у зборі ресурсів, будівництві баз і атакуванні супротивників. Успіх залежить не від швидкості реакції гравця, а від тактичних та стратегічних навичок користувача у грі.

Виживання в кошмарі (*Survival horror*) – головною відмінністю ігор подібного жанру є скоріше їхня атмосфера, ніж ігрова механіка. Геймплей може поєднувати в собі елементи багатьох інших жанрів, тоді як атмосфера завжди одна — представлена сумішшю напруги, тривоги та страху.

Симулятори (*Simulator*) – ігри цього жанру симулюють реальність, інакше кажучи, намагаються допомогти гравцеві відтворити будь-який реальний досвід.

MMORPG – жанр ігор, що являє собою гібрид рольової та масової онлайн-гри. Серед відмінних рис MMORPG можна виділити наявність загального віртуального світу, різноманітні форми розвитку та соціальну взаємодію. Гравцям відкривається великий світ, вивчення якого стає нецікавим без взаємодії з іншими гравцями.

Висновки до розділу 1

Відеоігри це подвійне явище, що поєднує в собі як елементи високого мистецтва, що претендує на створення культурного діалогу і душевного збагачення гравця, так і елементи продукту, метою створення якого є його продаж споживачеві.

У зв'язку з подібною дихотомією, складно дати повноцінне і єдине визначення відеоігри як феномену.

Як витвір мистецтва гра являє собою тріаду з ігрового процесу, ігрової історії та ігрової графіки (візуальної складової). Кожен з елементів тріади в більшій чи меншій мірі впливає на два інших елементи, в той самий час потрапляючи під їхній вплив в тому числі. Ігровий процес може задавати тон для ігрової історії, і одночасно ігрова історія може пояснювати присутність у грі деяких елементів ігрового процесу, а ігрова графіка може визначати собою те, що можливо або неможливо в ігровому процесі, при цьому стилістично залежачи від ігрової історії.

З іншого боку, як продукт гра може виступати як складний товар, найчастіше створюваний групою людей і має свою розвинену індустрію розробки та збуту. Ігрова продукція має багатосторонню систему жанрів і класифікацій, а також, на відміну від інших продуктів аудіовізуального типу, може мати тривалий термін «життя»: навіть після надходження в продаж гра може отримувати періодичні оновлення свого вмісту, на відміну від кіно, серіалів, музичних або літературних творів, які рідко оновлюються навіть через десятиліття.

Японська ігрова індустрія вплинула на велику кількість аспектів життя по всьому світу. Багато людей виросло на японських відеоіграх. Індустрія, що виникла наприкінці 60-х років, й нині продовжує розвиватися, а тому вимоги до створення і розробки ігор стають усе складнішими. Японська індустрія ігор, надаючи просту форму розваг, вплинула на розвиток суспільства й перетворилася на індустрію з багатомільйонними активами, яка забезпечує роботою творчих людей.

РОЗДІЛ 2. ОСНОВНІ ЕТАПИ ЗДІЙСНЕННЯ ПЕРЕКЛАДУ ВІДЕОІГРИ Й ТРУДНОЩІ, З ЯКИМИ ЗУСТРІЧАЮТЬСЯ ПЕРЕКЛАДАЧІ ПІД ЧАС ЛОКАЛІЗАЦІЇ

Варто також відзначити деяку різницю між роботою над усним та письмовим текстом відеоігри (Леденева, 2018). Під час роботи з письмовим текстом перекладач у більшості випадків нічим не обмежений, і після перекладу текст не потребує спеціального редагування для того, щоб уміщуватися у рамки ігрового коду.

Під час роботи з усним текстом перекладач входить у сферу аудіовізуального перекладу, який передбачає три основні стратегії (Лутков, 2016):

1. **Переклад для дубляжу.** Цей вид перекладу передбачає повну заміну оригінальної звукової доріжки новою, дубльованою іншою мовою. При цьому промова персонажів у перекладі має збігатися з промовою персонажів в оригінальній версії за тривалістю та артикуляцією акторів, що передбачає певну трансформацію тексту, яка зазвичай називається «укладанням».

2. **Переклад для закадрового озвучування.** Під час закадрового озвучування нова звукова доріжка накладається поверх оригінальної, у той час, як мова оригіналу та звукові ефекти продовжують звучати тихішому режимі. У такому випадку, завдання перекладача полягає в тому, щоб довжина фраз у перекладі збігалася з довжиною фраз в оригіналі.

3. **Переклад субтитрами.** У даному виді перекладу відбувається найбільш лаконічна передача промови дійових осіб за допомогою письмового тексту, який найчастіше знаходиться в нижній частині екрана зі збереженням оригінальної звукової доріжки. Головна мета перекладача полягає в тому, щоб зробити фразу якомога лаконічнішою, і при цьому зберегти стиль і зміст матеріалу, що перекладається.

У перекладі відеоігор використовуються тільки перша та третя стратегії, тобто, дубляж та субтитрування. Рішення про спосіб перекладу найчастіше приймає

видавець (Говорун, 2015). Варто звернути увагу на одну важливу особливість озвучування відеоігор. Попри те, що при перекладі відеоігор звукова доріжка ніколи не накладається поверх мови персонажів, далеко не завжди відбувається укладання тексту. На це є багато причин: від банальної перекладацької недбалості до відсутності необхідних матеріалів, адже часто трапляється так, що перекладачеві відеоігор доводиться готувати аудіовізуальний переклад без доступу до оригінального відео- або аудіофайлу, маючи на руках лише письмовий варіант тексту (Говорун, 2015).

Жанрово та стилістично текст відеоігор може бути абсолютно будь-яким. Проте текст відеоігор можна умовно поділити на кілька підтипів, виходячи з їхніх функцій у грі. Кожен із цих функціональних типів передбачає свої особливості перекладу (Леденева, 2018).

1. Технічний текст. До цього типу тексту відноситься переклад інтерфейсу, назв та описів різноманітних можливостей, які надає гра, інструкцій для гравця. Специфіка перекладу цього типу текстів полягає, по-перше, у наявності спеціалізованих термінів, що пов'язані з ігровим процесом; по-друге, необхідність адаптації іншомовного тексту таким чином, щоб забезпечити для гравця найбільш адекватну комунікацію з ігровим простором.

2. Сюжетний текст. На нинішньому етапі розвитку ігрової індустрії більшість ігор мають вагомий сюжетний елемент. Проте, кількість даного тексту відрізняється від гри до гри, адже деякі розробники виводять на перший план ігровий процес, а хтось і повністю відмовляється від сюжетних елементів або привносить їх якимось іншим способом (наприклад, візуально).

В арсеналі сучасних відеоігор є кілька способів подачі сюжетного тексту, серед яких діалоги, закадровий голос, різноманітні тексти, вбудовані в гру (наприклад, як записки). Даний тип тексту включає величезну жанрово-стилістичну різноманітність, що передбачає велику професійність перекладача.

3. **Додатковий текст.** Під даним терміном ми маємо на увазі внутрішньоігровий текст, що не відноситься безпосередньо до сюжету, основного чи побічного. Тобто, це всі поодинокі нетехнічні тексти, які можуть зустріти гравці. Це включає всілякі записки, вбудовані до гри книги та листи, діалоги заднього плану, поодинокі діалоги з персонажами, які не отримують подальшого розвитку, досягнення та їхні описи. Якщо ж текст має зв'язок лише із загальним контекстом гри, він повинен вважатися додатковим текстом.

Додатковий текст найбільш наближений до стандартного розуміння тексту, тому що є найбільш відокремленим серед інших типів внутрішньоігрових текстів, у зв'язку з чим можна стверджувати, що його переклад є найпростішим, а перекладацьке завдання буде досить близьким до роботи над стандартним текстом відповідного жанру.

Винятком серед додаткового ігрового тексту, мабуть, буде переклад досягнень. Досягнення – це «завдання», поставлені розробниками для гравця, за виконання яких він отримує певну нагороду (зазвичай це символічна іконка в ігровому профілі з особистим списком досягнень).

Варіюватися ці завдання можуть абсолютно неймовірно, і бути як абсолютно простими й зрозумілими, так і жартівливими або просто позбавленими будь-якої логіки. Складність їхнього перекладу полягає в сильній сюжетній обумовленості багатьох з них, тому що найчастіше назви досягнень мають у собі жарт. У зв'язку з тим, що з комерційних причин у більшості випадків локалізація відбувається до офіційного релізу гри, можливість ознайомитися з контекстом повною мірою відсутня. Дуже легко зробити помилку при перекладі жартівливого короткого опису певного сюжетного моменту, і тим більше якщо відсутня можливість з ним ознайомитися. Таким чином, частина досягнень виявляється на стику сюжетного та додаткового тексту.

Виходячи з усього вищеописаного, стає зрозуміло, що відеоігри включають абсолютно різні і жанрово, і стилістично, і функціонально, і прагматично тексти, що

складають семантичну єдність. Таким чином, стає можливим стверджувати, що при перекладі відеогри перекладачі стикаються не з завданням перекладу одного тексту, а з необхідністю перекладу гіпертексту. Т. Нельсон визначав гіпертекст як нелінійний текст, що розгалужується й дозволяє (Национальная психологическая энциклопедия, б.д.) читачеві самому вибирати маршрут руху по його фрагментах, тобто шлях читання (Бычкова, 2003), що і відбувається при ігровому процесі, адже те, з якою частиною тексту гравцю доведеться зустрітися і в якій послідовності безпосередньо залежить від його дій.

2.1 Етапи здійснення локалізації

У зв'язку з тим, що процес розробки відеоігор являє собою сукупність з різних заходів і завдань, які можуть виконуватися як паралельно одне з одним, так і в деякій послідовності, обраній провідним розробником гри, то, відповідно, відеоігрова локалізація також має безліч видів і форм. За найзагальнішими критеріями відеоігрову локалізацію можна класифікувати на підставі двох факторів: періоду здійснення локалізації та типу матеріалу, який потрібно локалізувати (Грицианов, 2003).

За періодом здійснення локалізації виділяються локалізації, які здійснюються в процесі розробки гри (передрелізні) і локалізації, які робляться вже після виходу гри (пострелізні).

Передрелізні локалізації найчастіше відбуваються в останні місяці до виходу гри в прокат (також іменованій релізом). Такі локалізації відбуваються після завершення розробки основного вмісту гри й початку підготовки до випуску продукту на цифрових носіях і в сервісах онлайн-покупок. При здійсненні таких локалізацій перекладачі не завжди можуть мати доступ до всього контенту відеоігри через різні обмеження щодо захисту інтелектуальної власності та конфіденційності з боку розробників або видавців гри, тому робота команди локалізаторів буде

ускладнена необхідністю звернення до розробників для уточнення будь-яких деталей гри (Прохоров, 1991).

Пострелізні локалізації проводяться вже після релізу гри, часом навіть через пів року або більше. Найчастіше причиною для проведення пострелізної локалізації є бажання розробника розширити аудиторію гри в певній країні або серед частини населення, що говорить іншою мовою. Під час пострелізної локалізації перекладачі мають доступ до повної версії гри та можуть здійснювати переклад виходячи з власного досвіду гри в неї або, при неможливості зробити це, вивчати аспекти гри на різних інтернет-майданчиках, форумах, а також за допомогою відеозаписів проходжень на хостингу Youtube.

За типом матеріалу, який локалізують, можна виділити три види локалізації, що відрізняються кількістю і типом матеріалів, які переводяться під час локалізації гри.

Першим подібним видом є локалізація інтерфейсу. Під локалізацією інтерфейсу розуміється переклад всіх ігрових меню та інших елементів, що містять в собі важливу для проходження гри інформацію. Крім того, в такому випадку в поняття «інтерфейс» також входять ігрові субтитри, які й складають основний обсяг тексту, що перекладається.

У сучасному середовищі локалізацій, відеоігри найчастіше перекладаються за допомогою саме цього виду локалізації, як найбільш зручного і практичного методу перекладу відеоігри, що дозволяє заощадити на дублюванні голосів у грі (в якій, часом, може бути близько 65 000 реплік) або відеоролику, і також передати оригінальні голоси і їхні інтонації (Internet slang words — Internet Dictionary, б.д.).

Другим видом локалізації є локалізація інтерфейсу і внутрішньої графіки. На відміну від попереднього виду локалізації, в цьому крім перекладу елементів механіки гри, тобто ігрових меню і субтитрів, перекладаються також різні графічні елементи ігрового світу, що мають у своєму складі текст, наприклад: постери й плакати на стінах, вивіски магазинів, написи на зброї або одязі тощо.

Подібний вид локалізації використовується набагато рідше, ніж проста локалізація інтерфейсу, оскільки вимагає виконання додаткової роботи по зміні графічних елементів гри, що не рідко буває пов'язане з різними труднощами. Крім того, цей вид локалізації може бути недоцільним, адже вся важлива інформація гри найчастіше знаходиться в інтерфейсі та субтитрах, в той час, як різні постери або вивіски служать лише невеликими доповненнями до ігрового світу, і відсутність їхнього перекладу не зробить істотного впливу на сприйняття гри кінцевим гравцем.

Нарешті, третім видом локалізації є повна локалізація гри, при якій найчастіше відбувається переклад інтерфейсу, субтитрів, ігрової графіки, а також дублювання мови ігрових персонажів іншою мовою.

Найчастіше подібний вид локалізації використовується для перекладу великих проєктів, для яких необхідна максимальна поширеність серед аудиторії іншої країни. Викликано це тим, що здійснення повної локалізації вимагає значних грошових і часових витрат, оскільки містить у собі необхідність роботи з акторами озвучки та підведення готового аудіоматеріалу під оригінальні часові проміжки.

Існують різні проблеми, що стосуються аудіовізуального перекладу. Хоча копії аудіовізуальних творів часто є на виробничих студіях, дуже рідко до них надається доступ перекладачам. І якщо перекладач не знайомий з тематикою твору і не має скрипта з анотаціями, то такий переклад може мати значні фактичні помилки. Найчастіше так відбувається через проблеми з нестачею часу або бюджету: наразі виробництво роблять максимально економним, через величезні розміри матеріалу для перекладу або дубляжу. В результаті оплата перекладу стає менше, особливо для малих студій, які беруться перекладати на замовлення. Такі проблеми можуть виникати через бажання самої компанії захистити власну інтелектуальну власність.

Наразі в індустрії активно використовується стандарт, розроблений представниками комітету з питань локалізації Міжнародної асоціації розробників ігор (International Game Developers Association або IGDA) - однієї з найбільших

незалежних спільнот розробників відеоігор у світі, яка проводить різні міжнародні конкурси з розробки та локалізації ігор.

Однак розроблений IGDA стандарт не є конкретним зобов'язанням, яке нормує процес проведення відеоігрової локалізації - він більше служить посібником, що містить в собі поради для розробників і локалізаторів (перекладачів). Проте, цього стандарту намагаються дотримуватися багато великих компаній розробників, тому далі буде наведено приклад процесу здійснення відеоігрової локалізації з використанням зазначених в стандарті практик.

Найчастіше процес локалізації гри можна розбити на кілька етапів: препродакшен; створення глосарію; здійснення перекладу; здійснення дубляжу і звукозапису; лінгвістичне тестування якості перекладу; завершення локалізації та передача всіх її файлів розробникам для імплементації в інтернаціоналізовану збірку гри (Киризлеев, б.д.).

Якщо на локалізацію виділяється невелика кількість часу, то деякі з цих кроків можуть відбуватися паралельно один одному (наприклад, переклад і здійснення дубляжу).

На етапі препродакшену розробником складається план випуску гри і її локалізації - на які платформи буде випущена гра, які мови в ній будуть доступні. Після цього розробником наймаються компанії по локалізації відеоігор, які формують команду локалізації, відповідальну за локалізацію конкретного проєкту. Після формування команди обговорюються терміни та умови задачі локалізації.

Незалежно від обсягів проєкту, перед початком перекладу перекладачі повинні ознайомитися зі змістом гри та зрозуміти його, провести перекладацький аналіз усього ігрового тексту або всіх рядків, які були надіслані команді локалізації розробником гри.

Ця вимога схожа з вимогою, яка пред'являється до перекладачів художньої літератури або фільмів, адже для коректного перекладу подібних творів необхідно

тонке розуміння вихідного матеріалу. Оскільки відеоігри також багато в чому є художніми творами, то необхідність розуміти й знати, як перекладати гру, також існує при роботі над її локалізацією.

Однак слід зазначити, що зважаючи на складність устрою відеоігри як продукту, чим більше гра має взаємозамінних гілок діалогів і історії, тим складніше стає передати всі необхідні матеріали для локалізації перекладачам так, щоб їхня структура і взаємозв'язок були зрозумілі без труднощів (Пырников А. С., 2014).

Обсяг проекту також визначає той час, який повинен виділятися перекладачам та іншим учасникам процесу локалізації на виконання своєї роботи. В ідеалі, для ознайомлення з невеликою грою перекладачеві потрібно як мінімум три дні гри й читання довідкової документації. Якщо гра є продовженням будь-якої вже наявної ігрової серії, то до цього часу додаються ще два-три дні для ознайомлення з попередніми іграми серії і її загальним сюжетним канонам. Водночас, на повне проходження великих і масштабних ігор, зазвичай жанрів RPG або MMORPG може знадобитися не менше ніж місяць (Alexander, 1962) (навіть якщо перекладач буде користуватися так званими «командами розробника», які дозволяють спрощувати проходження гри, наприклад надаючи ігровому персонажу безсмертя, завдяки чому гравець не може програти).

У випадку якщо локалізація гри відбувається на ранніх етапах її розробки, то перекладачам зазвичай надаються неповні збірки гри або набір дизайн-документів і сюжетних замальовок, які дозволять членам команди локалізації отримати хоча б загальне уявлення про сюжет гри і її стилістику.

В ході цього етапу перекладачам або іншим учасникам команди локалізації рекомендується вести облік всіх внутрішньоігрових імен, назв, термінів сюжетних подій і ігрових механік, які вони зустрінуть при вивченні ігрового вмісту. Це допоможе їм під час наступного етапу локалізації.

Розробники можуть попросити перекладачів скласти щотижневі або навіть щоденні звіти про виконану роботу, щоб контролювати процес виконання локалізації та переконатися в тому, що він не виходить з термінів.

Навіть якщо перекладачі користуються спеціальними командами розробника, які спрощують процес гри (наприклад, роблять ігрового персонажа "безсмертним") їм все одно потрібно також зіграти хоча б трохи в гру без них, щоб краще зрозуміти її основні механіки й зв'язок між ними. Вони також повинні перевірити всі режими та області гри, включаючи будь-який розрахований на багато користувачів режим та інші онлайн-компоненти. Якщо на цьому етапі перекладачі зможуть якомога більше дізнатися про гру, то згодом їм доведеться рідше повертатися до неї та зупиняти процес перекладу для уточнення будь-яких сюжетних або геймплейних аспектів гри. Цей перелік термінів слід звірити з глосарієм для забезпечення його повноти й послідовності.

Як тільки перекладачі ознайомляться з вмістом гри, команда розробників повинна надати їм список загальних ігрових термінів, включаючи їхню вимову. На основі цих матеріалів перекладачі зможуть створити глосарій і керівництво для перекладу гри іншою мовою. Якщо гра є частиною серії і/або продовженням іншої гри або іншого твору (книги, фільму, мультфільму), то матеріали про зміст попередньої або попередніх ігор повинні бути також надані перекладачам, щоб вони могли підтримувати зв'язність перекладу між іграми серії. Якщо таких документів не існує, то перекладачі повинні самі створити їх з отриманих файлів і із нотаток, зробленими ними під час ознайомлення з грою.

На створення глосарію для невеликої гри може піти тиждень, під час якого перекладачі складуть список всіх імен власних і термінів, що вживаються в грі. На складання глосарію для великої RPG або MMORPG гри може піти до шести тижнів і більше, але частіше за все робота над перекладом почнеться вже тоді, коли будуть готові й затверджені переклади основних ігрових найменувань (Bosman, 2012).

Перекладачі повинні спільно провести мозковий штурм і, якщо це необхідно при перекладі великих проєктів, розбитися на окремі підгрупи, кожна з яких отримає окремий фрагмент від загального обсягу перекладу. Після виконання кожною підгрупою своєї частини перекладу, ці фрагменти об'єднуються разом в один файл, який потім спільно обговорюють всією командою перекладачів, що дозволяє кожному учаснику процесу локалізації контролювати прогрес перекладу проєкту.

Найчастіше, команда перекладачів прагне зберегти де-небудь не взяті на цьому етапі варіанти перекладу внутрішньоігрових найменувань і термінів - вони можуть стати в нагоді в тому випадку, якщо на наступних етапах перекладу провідним менеджером локалізації або розробниками буде прийнято рішення про необхідність заміни перекладу для того чи іншого терміна або імені персонажа. В такому випадку перекладачі зможуть швидко замінити переклад необхідного терміну на один зі збережених раніше варіантів (Пырсигов А. С., 2014).

Крім того, на етапі узгодження термінології та глосарію перекладу команді перекладачів рекомендується надавати коментарі до перекладу деяких термінів або імен, якщо цей переклад можна вважати спірним. Особливо це стосується тих випадків, коли команда перекладу перейменовує щось або навмисно відходить від оригінальних імен/характеристик з якої-небудь важливої причини.

Написання коментарів позбавить перекладачів від необхідності потім виправдовувати своє перекладацьке рішення під час тестування перекладу замовником або менеджером локалізації. Крім того, часом кілька локалізацій різними мовами здійснюються різними командами локалізації за допомогою так званого методу «глухих телефонів», при якому перекладачі на одну з мов спираються на перекладацькі рішення іншої команди перекладачів, переглядаючи їхній переклад в загальному файлі. У такому випадку наявність коментарів, які обґрунтовують те чи інше перекладацьке рішення допоможе іншим локалізаторам не допустити таку ж помилку або виправити вже наявну.

Без робочого глосарію перекладачам буде важко зберігати цілісність перекладу і не вибиватися з термінів його здачі. У разі, якщо після складання і затвердження глосарію перекладач зустрівся відсутнім в ньому терміном, то зазвичай йому належить самостійно дати цьому терміну чорновий переклад, який потім буде перевірений і затверджений редактором або менеджером проєкту і доданий до загального глосарія.

Перекладачам і розробникам варто пам'ятати про те, що в процесі локалізації команда перекладачів повинна розраховувати на можливість зв'язатися з розробниками або їхнім представником для уточнення будь-яких питань, що виникли під час проходження гри або створення її перекладу. У практиці локалізацій ця порада часто ігнорується розробниками, що призводить до лексичних, стилістичних і навіть граматичних неточностей перекладу. Чим більше контексту і відповідей зможуть дати розробники гри, тим краще вона буде перекладена іншими мовами для ширшої аудиторії.

У керівництві оформлення перекладу повинні бути перераховані всі правила орфографії, граматики та пунктуації, застосовані до гри. Якщо як орієнтир по граматиці, лексиці або стилістиці використовується який-небудь конкретний наявний посібник, то він надається перекладачам в друкованому або цифровому вигляді для того, щоб вони могли звіритися з ним в процесі локалізації.

Крім того, на цьому етапі перекладачі можуть отримати від розробників вказівки щодо характеристик ігрових персонажів, які необхідно зберегти при перекладі. Також подібні вказівки можуть стосуватися голосів персонажів. Частіше за все персонаж описується будь-якими прикладами з життя, історії, літератури, кіно, інших ігор (Bosman, 2012).

Оновлений глосарій, керівництво оформлення перекладу і посилання (граматичні посібники та словники) також повинні бути надані команді перевірки якості перекладу на етапах тестування перекладу.

Як тільки керівництва оформлення перекладу і глосарії завершені та затверджені, перекладачі можуть приступити до безпосереднього перекладу матеріалів гри. У процесі перекладу і перед його здачею для подальшої перевірки перекладачі перевіряють одне одного, спільно радяться і вносячи правки в переклад. Найчастіше команді локалізації рекомендується мати спеціальних редакторів або коректорів, які будуть вчитувати текст перекладу і виявляти в ньому помилки або неточності. Крім того, в команді локалізації завжди повинен бути ведучий перекладач, за яким буде останнє і вирішальне слово при вирішенні будь-яких конфліктів і суперечок, що виникли під час перекладу.

Крім того, організація процесу перекладу вимагає розуміння того, що у кожного перекладача буде свій темп роботи, а переклад аудіоскриптів може займати більше часу, ніж переклад інтерфейсу користувача. Разом з цим, на початку процесу перекладу перекладачам потрібен якийсь час, щоб налаштуватися на проєкт і домогтися оптимальної швидкості своєї роботи.

По можливості, перед тим, як надіслати виконаний переклад на тестування командою перевірки якості перекладу, перекладачами виконується прогін інтеграції тексту в гру, який дозволяє побачити текст перекладу на екрані та виявити найбільш очевидні помилки з його відображенням або стилістикою. Побачивши текст репліки на екрані як субтитри, перекладачі зможуть краще помітити будь-які неточності й виправити їх до того, як почнеться дорожка фаза дубляжу. Крім того, так перекладачі зможуть краще упевнитися в тому, що їхній стиль перекладу підходить візуальному стилю гри.

Якщо в грі присутні озвучені діалоги та репліки, то перед початком їхнього дубляжу відбувається переклад їхнього транскрипта. Крім того, одна-дві сесії звукозапису плануються ближче до терміну здачі локалізації, щоб записати будь-які пропущенні рядки або виправити помічені в період тестування локалізації проблеми. При здійсненні дубляжу його режисер використовує сценічні вказівки, які були перекладені або створені перекладачами. При цьому, перекладачам рекомендується заздалегідь вказувати на те, які репліки та рядки повинні бути синхронізовані за

часом або синхронізовані по губах, щоб відповідати відеоряду, так званий "ліпсинг" (Пырсигов А. С., 2014). Це дозволить команді озвучення не витратити зайвий час на ті репліки й рядки, які не мають будь-яких обмежень за часом або руху губ, приділяючи більше уваги іншим рядкам.

Під час запису локалізованих реплік завжди повинен бути присутнім один з перекладачів, щоб допомогти пояснити матеріал звукорежисеру й акторам озвучення. Крім того, під час запису може знадобитися внести зміни в репліки (наприклад, в тому випадку, якщо початкова репліка не вкладається в оригінальний таймінг або рух губ), для чого теж знадобиться присутність перекладача в студії звукозапису. У разі внесення таких змін «нашвидкуруч» перекладачеві потім потрібно буде не забути повідомити про них решті команді та внести їх до усіх файлів з субтитрами, щоб уникнути будь-яких невідповідностей в перекладі.

Для лінгвістичного тестування якості перекладу (також часто іменованого QA - quality assurance) зазвичай відбираються лінгвісти, які добре знають стилістику мови, якою роблять переклад, а також добре розбираються в відеоіграх. Розмір команди залежить від розміру і графіку проєкту. Часом деякі компанії дозволяють тестувальникам виправляти знайдені ними помилки (Кирилєєв, б.д.). Однак якщо цього дозволяє бюджет або графік, то перекладом займаються початкові його перекладачі. Під цим розуміється те, що право на внесення змін в переклад на момент лінгвістичного тестування повинно бути тільки у ведучого перекладача проєкту.

Це допоможе уникнути ситуацій, коли QA лінгвіст вважатиме помилкою виправлену характеристику персонажа або будь-який інший елемент гри, який був адаптований для іншого ринку. У такому випадку ведучий перекладач повинен буде зуміти пояснити своє рішення.

Під час етапу завершення проєкту відбувається фінальна перевірка перекладу і його працездатності всередині гри. Під цим розуміється те, що додані до гри рядки субтитрів не повинні виходити за відведені їм поля або за межі монітора, файли

озвучених реплік повинні сприйматися грою і програватися без будь-яких перешкод або спотворень. Якщо всі подібні умови дотримані, то починається процес архівування всіх матеріалів локалізації для подальшої їхньої передачі розробнику гри, який створить на їх основі окрему збірку свого продукту, що містить один або кілька мов локалізації.

На цьому етапі може знадобитися втручання перекладача, якщо з'явиться необхідність внесення термінових змін до перекладу.

На цій стадії також здійснюється переклад всього додаткового контенту, пов'язаного з грою: переклад рекламних роликів, обкладинки гри, інструкції до неї, різних супровідних матеріалів. У зв'язку з цим рекомендується тримати одного перекладача наготові навіть після здачі проєкту.

2.2. Проблеми, які виникають під час локалізації ігор японською мовою

Першочерговою проблемою при перекладі комп'ютерних ігор є обмеженість кількості символів, які можуть бути використані при створенні перекладу тексту. Це спричинено тим, що в комп'ютерних іграх текст завжди знаходиться у межах певного елемента комп'ютерного інтерфейсу, наприклад у так званому діалоговому вікні, яке завжди має конкретні розміри. Це у своє чергу означає, що певне діалогове вікно зможе умістити у собі лише обмежену кількість символів. Перенесення частин тексту одного діалогового вікна в інше вікно зазвичай неможливе, адже кожне з них пов'язане з певною ігровою сценою та діями персонажів, вираженням їх емоцій. Тому переміщення тексту з одного діалогового вікна до іншого задля економії місця у більшості випадків істотно ускладнить розуміння ігрових подій. Особливо це стосується популярного у Японії жанру візуальних новел.

У зв'язку з цим до лексичних та граматичних проблем перекладу художнього тексту додається ще те, що цей переклад не може перевищувати певну кількість символів. Це відразу ускладнює завдання перекладача, що полягатиме не тільки у

підборі найбільш адекватного варіанту перекладу, але й у підборі такого, який би містив чітко визначену кількість символів. У тексті японською мовою використовуються ієрогліфи, кожен із яких є одним символом, які можуть означати ціле слово мовою перекладу. Тому при перекладі тексту комп'ютерної гри з японської мови, основою якої є ієрогліфічне письмо та складові азбуки, англійською мовою, яка послуговується алфавітом, виникає значна різниця в кількості використовуваних символів. У якості прикладу наводимо уривок із японської візуальної новели Danganronpa V3 Killing Harmony, порівнявши із перекладом фрази, уміщеної в діалогове вікно.

Оригінальний варіант: モノタロウにモノファニー... モノキッドにモノダムにモノスケ... (Монотаро, Монофані...Та ще й Монокід, Монодам і Моноске...).
Офіційний англійський переклад: Monotaro... Monophanie... Monodam... And the rest...(Монотаро, Монофані...Та інші).

В оригіналі ведеться перелік п'яти імен ігрових персонажів, проте в англійському перекладі імена двох були замінені на «And the rest...» – «та інші». Це відбулося через те, що японський оригінал тексту записаний складовим письмом, тому один символ «モ» буде трансформуватися в одразу дві літери англійського перекладу – «мо». Тому перекладачі не змогли вкластися в цьому випадку в задану їм кількість символів, через що єдиним можливим рішенням стало скорочення двох імен та запис їх у вигляді «And the rest...».

Локалізованою версією гри у сучасних реаліях розуміють відеогру, не лише перекладену, але й змінену у зв'язку з особливостями життєвих реалій певної країни. Такі зміни можуть бути спричинені не лише бажанням зробити гру більш зрозумілою для певного регіону, але й відмінностями у культурі та законі. Наприклад, в японській версії гри Fallout 3 була видалена можливість спричинення гравцем вибуху атомної бомби під час одного з завдань, хоча у всіх інших версіях цієї відеогри ця можливість присутня. Спричинено це, звичайно, через жахливі вибухи атомних бомб у Хіросімі та Нагасакі. Тому не дивно, що можливість

спричинити вибух атомної бомби у японській версії гри Fallout 3 була видалена, адже це ця тема є дуже болісною для усього японського народу (Minako, 2013).

Ще однією проблемою перекладу японських відеоігор, що виникає через різні розміри тексту у діалоговому вікні є умови, за яких переклад відповідає необхідним розмірам, проте гравець не зможе встигнути прочитати його, саме через значний об'єм тексту. Такі ситуації можуть виникнути під час ігрових битв, коли текст із важливою інформацією буде з'являтися лише на кілька секунд, тому гравець не зможе прочитати його. Один зі способів розв'язання цієї проблеми можемо спостерігати у грі Dragon Quest VIII, де в оригінальній грі назви предметів у меню були записані лише японським текстом, а у локалізованій англійській версії гри подавалися у вигляді їх зображення (Minako, 2013). Проблеми такого типу дуже часто з'являються під час перекладу японських комп'ютерних ігор.

Навіть вдалий переклад не завжди може передати повною мірою гру слів чи гумористичні елементи іншої мови. Така проблема виникла під час локалізації нової гри Dragon Quest XI, останньої гри з обоюдною японською ігровою серією Dragon Quest. У ній, як і в переважній більшості японських відеоігор зроблено акцент на тексті, озвучування ж ігрових персонажів повністю відсутнє. Саме тому, розробники цієї гри вирішили додати озвучування персонажів у англійській версії гри, щоб таким способом компенсувати ті елементи оригінального тексту, які буде неможливо передати у перекладі, внаслідок додавання озвучування та емоційного інтонування реплік ігрових персонажів (Детальна інформація щодо локалізації гри Dragon Quest XI, б.д.).

Подібна проблема виникає при перекладі озвучених ігрових відеовставок. Ігрове відео створюється, базуючись на мову оригіналу, тому кількість часу, що приділяється репліці одного персонажа, встановлюється з огляду на час, який знадобиться актору, щоб сказати цю репліку японською мовою. Тому, щоб вписатися в ці обмежені часові рамки, переклад цих фраз має створюватися не лише з урахуванням певної кількості символів, але й часу, необхідного для природної вимови перекладеного варіанту фрази. Адже, якщо час, що витрачається на репліку

одного персонажа в ігровій відеовставці буде помітно відрізнятись, це спричинить відставання від подій, що відбувається на екрані, у порівнянні зі звуком.

Ще однією важливою проблемою при перекладі японських комп'ютерних ігор є співпраця акторів озвучування з перекладачами щодо питання вимови особистих імен людей та місцевостей. Нерідко трапляються випадки, коли японські імена чи назви місцевостей вимовляються, порушуючи норми їх оригінальної японської вимови. Але ще більш шкодить якості кінцевого продукту різна вимова одних особистих імен різними акторами озвучування. Це може призвести до того, що гравець не запам'ятає персонажа, вимову імені якого сплутали, чи навіть сплутає його з іншим ігровим персонажем. Наприклад, у грі Persona 5 прізвище персонажа Такамакі (яп. 高卷杏) в англійській версії вимовляється по-різному різними акторами озвучування: Takámaki та Takamáki. У випадку згадування в тексті особистих японських імен та назв, перекладачу слід зробити особливі помітки щодо правильної вимови, бо це сприятиме покращенню якості перекладу.

Особливою проблемою щодо перекладу комп'ютерних ігор є також те, що в переважній більшості випадків переклад створюється лише на основі оригінального тексту, а перекладач не може побачити конкретну ігрову ситуацію під час якої використана репліка чи оцінити характер персонажа, судячи з його зовнішнього вигляду, дізнатися, чи є діалог персонажів формальним, або він відбувається між друзями. Це відбувається, бо переклад гри починається ще в той час, коли гра знаходиться в розробці та незавершена, а випуск у продаж оригінальної та локалізованої версії гри видавці прагнуть зробити якщо не в один і той самий день, то у найкоротший строк.

Враховуючи той факт, що зазвичай у японських відеоіграх наявний великий об'єм тексту, переклад починається ще на ранніх етапах розробки. У таких випадках перекладачі можуть послуговуватися лише базовими описами ситуацій та персонажів, короткими примітками розробників гри. Через це переклад деяких ігрових сцен робиться «наосліп», без знання особливостей конкретної ситуації, адже

в тексті комп'ютерної гри розміщені лише діалоги персонажів, на відміну від книги чи сценарію фільму, де подається опис місцевості, предметів, деталей інтер'єру, виразів обличчя, атмосфери тощо. В таких випадках на допомогу може прийти лише особиста фантазія перекладача.

Також варто приділити увагу питанню впливу особистого стилю перекладача. Оригінал зміниться залежно від того, яким чином сприйняв його перекладач, тому переклад буде мати свій власний характерний стиль. Але у випадку перекладу комп'ютерних ігор, процес перекладу яких триває протягом довгого проміжку часу, тому враховуючи великі об'єми тексту японських відеоігор, переклад завжди робить не одна людина, а декілька. Присутність одразу декількох перекладачів означає те, що один переклад буде мати водночас декілька стилів, властивих кожному перекладачу окремо. Також це означатиме, що під час перекладу схожих речень, словосполучень чи слів різні перекладачі будуть застосовувати різні стратегії перекладу. Це у може сильно зашкодити якості кінцевого перекладу. Саме тому, ми можемо зробити висновок, що під час перекладу відеоігор перекладачі повинні координувати свої дії, проводити наради та обирати спільні стратегії перекладу. Або ще одним способом є спроба звести кількість перекладачів до мінімуму. Наприклад, переклад японської відеогри Final Fantasy 12, повне проходження якої займає понад 93 години (Статистика часу проходження відеоігор, б.д.), відбулося силами лише двох перекладачів. У своєму інтерв'ю один з цих перекладачів, Дж. Рідер зазначив, що рішення вести роботу над перекладом такої великої гри було прийнято ним разом з іншим перекладачем навмисно, бо вони хотіли створити якомога якісніший переклад і розуміли, що для цього кількість перекладачів має бути мінімальною (Запис інтерв'ю з перекладачами японських відеоігор, б.д.). В результаті ця невелика команда змогла створити переклад, який дотепер вважається найкращим прикладом перекладу японських комп'ютерних ігор.

Висновки до розділу 2

У ході проведеного дослідження феномену локалізації, її видів і стандартного процесу нами був зроблений висновок про те, що сама по собі локалізація відеоігор представляє складне явище, що поєднує як елементи перекладу, так і локалізації. Крім того, вивчення стандартного процесу відеоігрової локалізації показало необхідність наявності потрібних компетенцій до локалізації з боку кожного з залучених до неї осіб, в тому числі самих розробників і видавців оригінальної гри.

Було виявлено, що в тих іграх, дія яких відбувається в Японії, дуже яскраво представлені японська культура, звичаї, мислення та мова. Часто зустрічається японське розмовне мовлення, складнощі з перекладом якого виникають ще на етапі розуміння сенсу речення. Тому при перекладі таких речень найважливішим є точне розуміння його синтаксису, адже неправильне розуміння перекладачем змістового наповнення може призвести до неправильного перекладу, що може заплутати гравця. Проблемними стали спроби перекласти елементи, що стосуються японської культури в грі таким чином, щоб вони залишилися зрозумілими гравцю, який не є носієм японської мови, оскільки додаткові пояснення є неможливими у відеоіграх через обмежену кількість використовуваних символів. Окрім цього, ми зіткнулися з випадками, коли деякі елементи потребували повної заміни на інші, більш знайомі іншомовному гравцю, через неможливість їх адекватного перекладу.

У роботі були розглянуті також приклади локалізації тексту, тобто не лише виконання перекладу з японської мови, а й заміни лінгвокультурних елементів на ті, що були б знайомі та зрозумілі гравцю, мовою якого виконується переклад. Окрім цього, певні ігрові ситуації чи ігровий текст оригінальної відеогри можуть бути замінені чи повністю видалені, якщо їх наявність є небажаною через культурні чи історичні аспекти країни, мовою якої виконується переклад.

Не залишилися без уваги технічні проблеми перекладу комп'ютерних ігор, що виникають через обмежену кількість символів, які можна відобразити на екрані одночасно. Обмежена кількість символів створює проблему, коли деякі слова чи

реалії, які, наприклад, у книзі, можливо було б пояснити у примітках, неможливо пояснити у випадку відеоігор. Обмежена кількість символів також іноді створює проблему необхідності пошуку більш лаконічного варіанту перекладу, що буде відповідати необхідній кількості символів. Саме тому іноді деякі елементи опускаються чи замінюються.

РОЗДІЛ 3. ПОРІВНЯННЯ ІГРОВИХ ЛОКАЛІЗАЦІЙ І ВИЗНАЧЕННЯ ТРУДНОСТЕЙ, ЯКІ ВИНИКЛИ ПІД ЧАС ЇХНЬОГО СТВОРЕННЯ

3.1 Відбір матеріалу для аналізу проблем локалізації відеоігор

Дізнавшись суть феномена відеоігор та основні особливості їхньої локалізації необхідно перейти до детальнішого розгляду того, з якими проблемами може зіткнутися перекладач при здійсненні локалізації будь-якої гри, тому нами було прийнято рішення вивчити готову локалізацію реального наявного ігрового продукту та на її прикладі виділити основні області локалізації, з якими доводиться працювати перекладачеві, а також виявити часті помилки, з якими перекладач може зіткнутися під час роботи в кожній з областей. Для цих цілей нам була необхідна гра, яка містила б у собі велику кількість різноманітних ігрових елементів, при аналізі перекладу яких можна було б виявити поширені перекладацькі помилки й труднощі. Зрештою, нами було прийнято рішення розглядати проблематику перекладу ігор на прикладі ігор студії FromSoftware, а саме: Dark Souls, Dark Souls II, Dark Souls III та Bloodborne.

Ігри були розроблені та видані японською компанією FromSoftware та випущені у період з 2011 по 2015 роки. Вони виконані у жанрі Action RPG з виглядом від третьої особи та відрізняються від інших ігор цього жанру наявністю хардкорної, тобто складної, бойової системи. Ігри виходили на західний та східні ринки, тому були локалізовані іншими мовами, зокрема російською та англійською.

Світи ігор серії Souls — середньовічне темне фентезі, у світі якого можна зустріти багато атрибутів цього жанру: лицарі, дракони та різноманітні монстри. Кожна гра серії розповідає про якесь колись багате і успішне королівство, яке до моменту гри занепало через низку негативних подій: головний герой Dark Souls II шукає засіб зцілитися від прокляття, що перетворило його на немертвого, тоді як в Dark Souls I в Dark Souls III основною темою є цикл вогню та темряви, у підтримці чи знищенні якого бере участь головний герой (ダークソウルシリーズサイト, б.д.).

Гра Bloodborne, випущена у 2015 році, вирізнялася надзвичайною схожістю ігрового процесу та подачі сюжету із серією Souls; при цьому дія гри відбувається в окремому вигаданому світі, і замість звичного для серії Souls середньовічного сеттингу Bloodborne використовує теми та образи вікторіанської доби та лавкрафтівських жахів. Дія гри починається в охопленому епідемією чуми вигаданому місті Ярнам, створеному у вікторіансько-готичному стилі. Гравець керує мандрівником, який прибув до міста, щоб вилікувати свою хворобу, але став так званим «мисливцем» внаслідок місцевого ритуалу переливання крові.

Ігровий цикл ігор серії Souls і Bloodborne можна описати так: гравець відвідує нову область світу, в цілому лінійну, але яка має різні відгалуження та роздоріжжя. У цій місцевості з'являються нові вороги та випробування, з якими гравець спочатку не вміє справлятися, і деякі з цих ворогів можуть становити найбільшу загрозу, ніж усе, з чим гравець стикався у грі до цього моменту. Ймовірно, що на якомусь етапі проходження ігровий персонаж загине; при цьому він повертається до життя біля найближчого місця останнього збереження, але всі зібрані гравцем душі (валюта в іграх серії Souls) або відлуння крові (валюта в Bloodborne) залишаються в тій точці ігрового світу, де персонаж загинув. Після кожної смерті та воскресіння або просто відпочинку в точці збереження всі вороги в ігровому світі, крім босів та міні-босів, також воскресають та повертаються на свої місця. Гравець може спробувати повернутися на місце попередньої загибелі та повернути втрачену валюту, але якщо його персонаж знову загине, то вона зникне назавжди. Ця небезпека втрати підштовхує гравця просуватися грою якомога обережніше, намагаючись уникнути чергової загибелі персонажа; очікується, що він буде використовувати знання про попередню невдачу, щоб цього разу успішно подолати небезпечне місце.

Проекти були мали успіх як серед гравців, так і серед профільної преси. За даними агрегатора оцінок Metacritic ці ігри загалом отримали 89 зі 100. Критики у своїх рецензіях захоплено відгукувалися про розробників. Журналісти відзначали похмурість світу та напруженість ігрового процесу, а також високий рівень складності.

3.2 Аналіз та порівняння локалізацій

У своєму дослідженні ми порівнюватимемо оригінальні імена персонажів японською мовою з їхніми двома локалізаціями англійською та російською. Ці ігри не мають локалізації українською мовою, оскільки більшість видавців не зацікавлені у створенні окремої локалізації для україномовного населення, вважаючи, що Україна – це країна колишнього Радянського Союзу, а отже, в ній розуміють російську мову. Але з літа 2022 року набуде чинності закон, який зобов'язує локалізувати інтерфейс комп'ютерних програм, що розповсюджуються на території країни. Локалізація за обсягом має бути не меншою, ніж іншими мовами.

Головною проблемою локалізації цих ігор можна вважати те, що англійська відбувалася невід'ємно від створення гри. Розробники гри, заради того, щоб краще передати атмосферу жанру середньовічного темного фентезі, для озвучування персонажів найняли лише британських акторів. Фактично, спочатку були створені субтитри (скрипт) японською, а вже їхній переклад англійською став базою для діалогів протягом усієї гри. Оскільки цей процес відбувався безпосередньо під час розробки гри, перекладачі та актори іноді додавали від себе або змінювали японський сценарій так, щоб для англомовних гравців локалізація сприймалася як оригінал. Звичайно, ці зміни були схвалені розробниками, які цілком їм довірилися.

Тоді як російська локалізація створювалася в менші терміни та відбувалася безпосередньо перед випуском гри на ринок, тому здебільшого команда локалізації спиралася на досвід адаптації своїх англомовних колег.

3.2.1 Локалізація гри Bloodborne

Першим прикладом проблем локалізації можна навести адаптацію назви гри Bloodborne. Російською назва гри звучить як «Порождение крови» («Породження крові»). Але тут є нюанси, які важко помітити не носіям мови. Річ у тім, що багато людей вважають, що гра називається Bloodborn. Звук /e/ на кінці взагалі не вимовляється. Це відразу й додає складнощів для розуміння: blood (кров) та (born)

народжений разом утворюють поняття «породження крові». Але borne - це одна з форм дієслова bear - «нести». «Borne» як частина слова вказує на те, що щось переноситься за допомогою якогось посередника. Найчастіше, що в нашому випадку важливо, такі слова використовуються для позначення шляхів поширення інфекцій. Наприклад, інфекції, що передаються повітряно-крапельним шляхом англійською будуть airborne. Відповідно до цього, bloodborne - ті, які передаються через кров. І дійсно, сюжет гри полягає в тому, що Церква лікує всі хвороби кров'ю, але щось йде не так і через це починається чума, усі починають перетворюватися на чудовиськ. І що ця чума, про яку йдеться у грі, передається через кров, яку вводять людям. Звідси й назва – «Bloodborne».

Можна вважати, що «породження крові» - це неточний переклад, але найточнішим перекладом, який можна було застосувати й який би повною мірою передавав сенс оригіналу, було б слово «гемоконтактний». Навряд чи гра з такою назвою зацікавила би гравців, тому «Порождение крови» («Породження крові») - прийнятне, за відсутністю адекватних альтернатив.

Найбільша складність у локалізації гри Bloodborne полягала у перекладі церковних понять, які червоною ниткою проходять через імена багатьох ігрових персонажів і несуть у собі більшу частину ігрового сюжету та його розуміння загалом. Розглянемо це на прикладі перекладу імен двох персонажів.

Японською ім'я звучить так - 教区长エミーリア [kyo:kucho: emi:ria]. Англійська локалізація переклала як Vicar Amelia. Російська - Викарий Амелия.

Проблемою є те, що перекладачам потрібно було пунктирною лінією поєднати російські назви католицьких священників із їхніми англійськими оригіналами та японськими відповідниками.

Розглянемо поняття 教区长 [kyo:kucho:], де 教区 [kyo:ku] — це церковна парафія, тобто в католицтві (у контексті Bloodborne розумно проводити паралелі саме з католицтвом) — територіальна одиниця, де є своя церква. Ще це слово

означає діоцезу — велику територіальну одиницю, де може бути кілька парафій. Ієрогліф 長 [cho:] часто використовується у складових словах, щоб вказати на верховенство або адмініструючу роль. Таким чином, в оригіналі Амелія – голова церковної парафії та церкви також.

Англійська локалізація обрала слово Vicar, яке буквально означає «заступник», префікс vice-(віце-) походить саме від цього слова. Vicar - це той, хто заміщає вищого священника, найчастіше єпископа. Це можна було б вважати хорошим варіантом перекладу, оскільки якоюсь мірою Амелія «заміщає» Лоуренса, засновника Церкви зцілення, як й інші до неї, але під час розбору локалізацій імені Лоуренса виникли проблеми.

Японський оригінал — 初代教区長ローレンス [shodai kyō:kuchō: rō:rensu]. Англійська локалізація переклала як Laurence, the First Vicar. Російська — Лоуренс, Первый Викарий.

初代 [shodai] - засновник чи представник першого покоління. Це обґрунтовано сюжетно, оскільки Лоуренс заснував Церкву зцілення. 教区長 [kyō:kuchō:] — як ми з'ясували, розбираючи ім'я Амелії, означає главу парафії чи церкви.

Постає питання: якщо Амелія — вікарій, тоді стосовно до кого Лоуренс може бути вікарієм, якщо він був засновником. Навіть якщо припустити, що духовенство Ярнама (місто, де розгортаються події гри) не побудовано за принципами чинних релігій у реальному світі, то вікарій все одно не вважається вдалою аналогією. Можна було використовувати варіант «єпископ», але найбільш вдалими варіантами перекладу цих імен було б — Amelia, Head of the Church (Амелія, Голова Церкви) та Laurence, Founder of the Church (Лоуренс, Засновник Церкви). Це відображало б і японський оригінал, і не йшло всупереч із сюжетом.

Далі розглянемо ім'я боса, на честь якого було названо місто у гри – Ярнам.

Японською ім'я звучить як ヤーナムの影 [ya:namu no kage]. Англійською — Shadow of Yarnam. Російською — Тень Ярнама.

ヤーナム [ya:namu] - Ярнам, ім'я Птумеріанської королеви, на честь якої і було названо місто. Цей факт важливий, оскільки ім'я Ярнам, на відміну від назви міста, не відмінюється. の [no] - частка, що позначає приналежність. 影 [kage] - тінь. Найбільше в контексті цього боса, звичайно ж, цікавить число — тінь або тіні, адже їх троє — але в японській мові категорія числа не граматична, тому за відсутності лічильних суфіксів або доповнень на кшталт たち [tachi] нічого точно сказати не можна. Але спираючись на все вищевикладене ми вважаємо, що більш правильним і зрозумілими варіантами локалізації були б Shadows of Yarnam (Тіні Ярнам).

Робота над локалізаціями полягала не тільки у правильному перекладі, який би не спотворював сенсу оригіналу, а й у пошуку адекватних еквівалентів, для передачі того чи іншого явища. Розглянемо це на прикладі імені опціонального боса, якого гравець може зустріти, виконавши низку умов.

Японською — アmendローズ [amendo:zu]. Англійською — Amygdala. Російською — Амигдала.

Пояснення імені цього боса зав'язане на понятті amygdala — мигдалеподібного тіла, яке, перебуваючи в мозку та маючи форму мигдального горіха, відіграє важливу роль у формуванні емоцій та є частиною лімбічної системи. За однією з теорій ігрової спільноти ім'я цього боса походить від Horsfieldia amygdalina, дерева сімейства мускатних, шкірка горіха цього дерева має сигнатурну форму. «Amygdala» у перекладі з латини означає «мигдалеподібне тіло» або «мигдаль». Так у старих лікарських опусах латиною позначалася частина мозку, що відповідає за вегетативні, рухові та емоційні реакції, страх. Пошкодження цього тіла може спричинити агресію, відсутність страху. Голова Амігдали нагадує мигдаль, а якщо згадати, як її трясє під час бою, то можна припустити, що вона уособлює саме пошкодження мигдалеподібного тіла. Саме японське слово アmendローズ [amendo:zu] — це не amygdala. Amygdala у сенсі мигдалеподібне тіло - це 扁桃體 [hento:tei], це слово до речі використовується для позначення Мигдального Каменя - 扁桃石 [hento:seki], який потрібен для спілкування з Амігдалою. アmendローズ

[amendo:zu] це запозичене слово з португальської «amêndoa», яке в перекладі теж означає «мигдаль».

Також прикладом гарної адаптації для гравців, які говорять іншими мовами, можна вважати назву рядового супротивника, що блукає різними локаціями ігрового світу.

Японський оригінал — ほおずき [hoozuki]. Англійський варіант — Winter Lantern. Російський — Зимний Фонарь.

ほおずき [hoozuki] - це фізаліс, який також називають "китайський ліхтарик", "японський ліхтарик" або навіть "зимова вишня". Одне з традиційних використань такого фізалісу – седативний засіб. У Японії він також є частиною фестивалю Обон як підношення – фізаліси супроводжують душі померлих.

Зимові ліхтарі в Bloodborne формою і справді схожі на фізаліси, а також світяться помаранчевим. Ще вони заражають божевіллям, що контрастує з седативною дією фізалісу у традиційній медицині. З погляду сюжету ігрового світу, це неправильний фізаліс, і він неправильно заспокоює. Для перекладу назви цього противника було використано одну з народних назв рослини.

3.2.2 Локалізація *Dark Souls*

Світи серії ігор *Dark Souls* це середньовічне темне фентезі, тому перед локалізаторами стояло завдання правильно й адекватно передати сенс, закладений в іменах як рядових супротивників, так і босів, адже особливістю ігор студії FromSoftware є те, що гравцю сюжет подається не відкрито, а за допомогою імен персонажів та противників, назв локацій, описів предметів тощо. Тому такі імена повинні бути локалізовані з усією обережністю.

Почнемо свій аналіз локалізацій цієї гри з аналізу перекладу двох необов'язкових босів, яких гравець може зустріти під час гри.

Японською — 牛頭のデーモン [gozu no de:mon]. Англійською — Taurus Demon. Російською — Демон-Телец.

牛頭 [gozu] - буквально "голова бика", що цілком відповідає дійсності. Цей бос може бути міфологічним відсиланням, оскільки цими ж ієрогліфами у традиційній китайській мові позначається один із міфічних вартових Підземного Світу, де душі мають страждати перед переродженням. Вартових два - 牛頭 (дослівно "з головою бика") і 馬面 (дослівно "з обличчям коня").

Англійські локалізатори не помилилися з варіантом перекладу, Taurus Demon відображає тваринну натуру демона. Російська версія була отримана з англійської, тому проблем тут теж немає. Головна різниця лише в асоціативних зв'язках – Taurus та Телець відсилають нас більше до зодіакальної теми, ніж до східної міфології.

Проблеми виникли під час перекладу імені другого демона.

Японський оригінал — 山羊頭のデーモン [yagizu no de:mon]. Англійська локалізація — Capra Demon. Російська — Демон Капра.

山羊 [yagi] - козел або коза. 頭 [atama] - буквально "голова", як і у випадку з Демоном-Тельцем, який насправді "з головою корови".

Цікаво, що Capra - це латинською "коза". Рішення взяти слово Capra для перекладу 山羊頭 [yagizu] можна вважати витонченим, особливо враховуючи те, що слово «сарга» англійською мовою зустрічається у слові «Sargisorn» - Козоріг, зодіакальний знак. Мотивація англійської локалізації зрозуміла - вони почали зодіакальну тему з Taurus Demon і продовжили її з Capra Demon.

Але російські локалізатори заплуталися і вирішили, що Capra - це власне ім'я, тому і переклали як "Демон Капра", що не дає російськомовному гравцеві провести паралелі між цими двома іменами.

Далі розглянемо один із моментів, коли локалізатори вирішили відійти від оригіналу та придумати свій варіант імені.

Японською — 貪食ドラゴン [donshoku doragon]. Англійський переклад — Gaping Dragon. Російський — Разверстый дракон.

Записане катаканою слово dragon ドラゴン [doragon] є запозиченим з англійської мови словом «dragon». 貪食 [donshoku] - слово, що означає неймовірну ненажерливість, ненаситність. Складається з 貪る [musaba.ru], дієслова, що означає "пристрасно хотіти чогось", "непереборно бажати", і простого дієслова 食う [ku.u] - "їсти".

Ім'я боса відсилає до його біографії - цей дракон є нащадком Вічних Драконів, який став настільки одержимим ненажерливістю, що все його тіло змінилося. Його грудна клітка перетворилася на жахливу пащу, уся внутрішня поверхня якої усяяна зубами.

Англійська локалізація, а слідом за нею і російська, вирішили не передавати в імені ніякого сюжетного обґрунтування, а локалізувати ім'я, ґрунтуючись лише на зовнішності, так з'явилося Gaping Dragon, де gare - це зяюча діра або щось широко розкрите. Російська локалізація, хоч і втратила первісний сенс імені боса, але постаралася адаптувати ім'я до пари грі, використовуючи архаїчне слово «розверзнутий».

Також перед локалізаторами стояла проблема культурної адаптації деяких понять з японської мови. Одне з таких розглянемо на прикладі боса, з яким гравець може зіткнутися майже на початку гри.

Японською – 三人羽織 [san'ninbaori]. Англійською – Pinwheel. Російською – Вихрь.

三人 [san'nin] - у буквальному перекладі означає "три людини", що логічно, оскільки там дійсно три людини: чоловік, жінка і дитина. 羽織 [haori] - японський жакет прямого крою без гудзиків. Також [haori] - це "надягати".

Якщо звернутися до традиційного японського мистецтва комедії, то знайдемо, що є такий термін як 二人羽織り [nininbaori] – дві особи в хаорі. Суть цього терміну полягає в тому, що одна людина накидає на плечі хаорі, інша встає позаду нього, просмикує руки в рукава і намагається нагодувати першого. Смішно це тому, що особа і руки ніколи не бувають скоординовані, і трапеза йде не зовсім гладко.

Але перебороти культурний бар'єр виявилось неможливо, і англійська локалізація вирішила зосередитися на зовнішності боса і його діях, тому переклала його як Pinwheel, буквально "вітряк". Російська локалізація вирішила не використовувати дослівний переклад з англійської, лиш зосередилася на діях босу, тому переклала його як "Вихор". Але все одно жодна з цих локалізацій не має взагалі ніякого зв'язку з його справжнім ім'ям.

Ще один момент, коли локалізатори пропустили дуже важливу для розуміння персонажа деталь у його імені.

Японський оригінал — 半竜プリシラ [hanryu: purishira]. Англійська локалізація — Crossbreed Priscilla. Російська — Присцилла Полукровка.

半竜 [hanryu:] - дослівно "наполовину дракон". Варіант "напівкровка" - звучить правильно, але втрачена деталь про дракона призвела до того, що для англомовних та інших не-японських гравців той факт, що вона напівдракон, стало несподіванкою, тоді як гравцям, які грали в гру японською було все зрозуміло, оскільки в імені персонажа було зазначено, що вона дракон.

Як у випадку з упушенням в імені персонажа важливих моментів, для розуміння його історії чи ролі в сюжеті, локалізатори, з метою дати персонажу більш красномовне ім'я, що пояснює його передісторію, заходять далі за оригінал і розкривають більше, ніж було закладено розробниками.

Японський оригінал — 白竜シース [hakuryu: shi-su]. Англійський варіант — Seath The Scaleless. Російський — Нагой Сит.

白竜 [hakuryu:] - буквально "білий дракон". Ні про яку луску чи тим більше наготу не йдеться. Варто проаналізувати, що відомо з гри про цього персонажа. У російській локалізації: «...Причина в том, что он родился с дефектом — у него не было чешуи бессмертия как у других драконов» (Причина у тому, що він народився з дефектом — він не мав луски безсмертя як в інших драконів). В англійській: "The albino dragon, Seath the Scaleless" - Дракон-альбінос Сіт-без-Луски. У російській зазначено, що він народився без луски, в англійській – що він альбінос. Але в японському оригіналі сказано: «ウロコのない古竜シース» [uroko no nai koryu: shisu] - Древній дракон Сіт, у якого не було луски.

Як відомо з історії світу гри, у драконів була непробивна луска, якої у Сіта не було. На офіційному концепт-арті видно, що в нього є тільки хутро, яке у драконів теж було — але біле, його ж успадкувала Прісцілла. Але луски в нього справді немає. Тобто він і альбінос, і без луски.

Тепер повернемося до російської локалізації "Нагой Сит" (Нагий Сіт). Ми вважаємо, що локалізатори не стали використовувати варіант «без луски» через складність створити з цього слова прикметник, тому замінили його на близьке за змістом, виходячи з передісторії персонажа, «нагий».

Бувають випадки, коли локалізатори хоч і дотримуються букви оригіналу, але все одно втрачають ледь уловиму суть поняття, яке перекладають.

Японською — 混沌の苗床 [konton no naedoko]. Англійською — Bed of Chaos. Російською — Ложе Хаоса

混沌 [konton] - хаос. 苗床 [naedoko] — слово, яке складається з 苗 [nae] — паросток і 床 [toko], що має значення “альков”. 苗床 [naedoko] загалом перекладається англійською мовою як "nursery" і означає дитячу кімнату, розплідник, розсадник, інкубатор. Це логічно, тому що саме в цьому місці Відьма Ізаліта спробувала створити Перше Полум'я, але щось пішло не так, і народжений натомість хаос поглинув її та її дітей. Назва цього боса відсилає нас до початку

хаосу, до того місця, де він зародився. Ні Bed of Chaos, ні Ложе Хаоса тим більше не відображають того факту, що це не просто оселя Хаосу, а місце його зародження. Маленька деталь, але прикро втрачена.

Японською — 爛れ続けるもの [tadare tsuzukeru mono]. Англійський варіант — Ceaseless Discharge. Російський — Неутомимый Воин

爛れ [tadare] - запалений, болючий. 続ける [tsuzukeru] - продовжуватися. もの [mono] — дослівно “істота”. Якщо почитати передісторію цього боса, то він був єдиним сином Відьми Ізаліта та її молодшою дитиною. В одному з інтерв'ю творець і основний розробник гри Хідетака Міядзакі каже, що він народився дуже давно, коли Полум'я ще не було стабільним, тому воно спалює його. Якщо придивитися, то можна побачити виразки, що не гояться, на тілі боса, з яких нескінченно вивергається лава. Таким чином, його ім'я означає щось на кшталт "істота, яка продовжує розпалюватися". Англійські локалізатори взяли за основу саме той факт, що він весь час вивергає лаву зі своїх ран, і переклали його як Ceaseless Discharge (Безперервний розряд), а російські колеги вирішили перекласти більш поетично і створили Неутомимого Воина (Невтомного Воїна), зовсім втративши сумну долю боса, закладену в його імені.

3.2.3 Локалізація *Dark Souls II*

Також перекладачам, під час локалізації, довелося мати справу з поняттями, які мають кілька значень, і, залежно від контексту, можуть перекладатися по-різному.

Японською — 竜騎兵 [ryu:kihei]. Англійський варіант — Dragonrider. Російський — Драконий всадник.

竜騎兵 [ryu:kihei] - японське слово для позначення драгунів, воїнів кавалерії деяких європейських держав. Походження слова "драгун" достеменно невідоме -

найпоширеніша етимологія повідомляє, що, можливо, назва військ походить від французького dragon - короткий мушкет, що був на озброєнні у кавалеристів. Ще є версія, що назва походить від латів. Draco – дракон, тому що на прапорах були зображені дракони. У французькому немає відмінностей між “дракон” та “драгун”, обидва позначаються словом dragon.

У японську мову це слово так і прийшло з усіма важливими значеннями: три ієрогліфи позначають 竜 — дракон, 騎 — вершник на коні, 兵 — солдат.

Вершники у гри й справді літали на вивернах. Тоді чому вони називаються драгунами? У японському фентезі найчастіше історичне поняття "драгун" використовується для позначення вершника на драконі, тому що за ієрогліфами приблизно так і є. Команда англійської локалізації коректно переклала Dragonrider, так само як і російська.

Оскільки англійська локалізація робилася паралельно зі створенням гри, і перекладачі могли безпосередньо спілкуватися з творцями, то російська була позбавлена цієї можливості й робилася з англійського варіанта, тому в локалізації є неточності, пов'язані з цим.

Японський оригінал — 毒の妃ミダ [doku no hi mida]. Англійський варіант — Mytha, the Baneful Queen. Російський — Мита, губительная королева

毒 [doku] - отрута. За сюжетом Міта хотіла краси та молодості, тому приймала отруту, яка раптово перетворила її на монстра. 妃 [hi] - дружина владущого короля, королева. ミダ [mida] - можна було б передати як є - Mida/Міда, без th, але насправді Mytha записувалося б катаканою як ミダ, тут немає однозначного варіанту.

Можна було перекласти її ім'я як Mytha, the Poisonous Queen. Але команда локалізаторів вирішила використати слово «baneful», яке має архаїчне значення poisonous — отруйний. Питання виникає лише з приводу доречності додавання старовини, якої немає в оригіналі, але технічно до англійської локалізації претензій

немає. Російська локалізація заплуталася і переклала «baneful» як згубний, що теж правильно проте, віддаляє ім'я персонажу від оригіналу та від його історії.

Розглянемо ще один варіант подібної плутанини.

Японською — 蠍のナジカ [sasori no najika]. Англійська локалізація — Scorpioness Najka. Російська — Скоприон Нажка

蠍 [sasori] - скорпіон. ナジカ [najika] - власне ім'я, цілком коректно адаптоване як Najka/Нажка. Цікаво, що англійська адаптація вирішила уточнити, що Нажка – дівчина, тому додала суфікс -ness, щоб отримати Scorpioness. Російські колеги не стали з цього слова робити фемінітив, тому залишили просто «скорпіон». Що стосується чоловіка Нажки, Тарка, то англійська локалізація теж вирішила уточнити, що це чоловік, тому вигадала Manscorpion, але вже тут російська локалізація, швидше за все, не розібралися і переклала це як "напівскорпіон". В оригіналі Нажка і Тарк взагалі нічим не відрізняються в написанні, крім, власне, імен - 蠍のナジカ [sasori no najika] - Скорпіон Нажка і 蠍のターク [sasori no ta:ku] - Скорпіон Тарк.

3.2.4 Локалізація *Dark Souls III*

Як ми вже зазначали до цього, часом перекладачі опускали деякі моменти в іменах персонажів, через що не-япономовні гравці були позбавлені того розуміння, що було у тих, хто грав в оригіналі.

Японський оригінал - 王たちの化身 [o:tachi no keshin]. Англійський переклад - Soul of Cinder. Російський - Душа пепла.

王たち [o:tachi] - королі, множина, яка підкреслено часткою たち [tachi]. の [no] - частка, що вказує на приналежність королям. 化身 [keshin] - буддійське поняття, що означає аватар, інкарнацію або втілення.

Точний варіант перекладу - Incarnation of Kings/Lords, Інкарнація Королів, слідує традиції Lord of Cinder/Повелитель Попелу. Бос дійсно є збіркою сутністю всіх Повелителів Попелу, які були до.

Ситуація приблизно така ж, як і з Прісциллою. Людям довелося здогадуватися, що цей бос - збірна інкарнація всіх попередніх повелителів, коли в оригіналі про це сказано прямо.

Ще одним прикладом того, що проблемою втрати якихось елементів імені, присутніх в оригіналі та доповнюють історію персонажа, можна вважати те, що англійський варіант локалізації створювався для англомовних гравців так, ніби це і є оригінал, тому багато моментів упускалися для співзвучності. І російська локалізація робилася з англійської, чим продовжила ланцюжок упущень в іменах і віддалилася від оригіналу.

Японською - 灰の審判者グンダ [hai no shinpansha gunda]. Англійська локалізація - Iudex Gundryr. Російська - Судия Гундир.

灰 [hai] - це попіл. Цей ієрогліф також присутній у позначенні головного героя 火の無い灰 [hi no nai hai] - дослівно "попіл без вогню". Багато не ігрових персонажів називають головного героя як ashen one (попільний), в оригіналі використовуючи поєднання 灰方 [hai no kata] - якраз "попільна людина" або просто ієрогліф 灰 [hai] - попіл. の [no] - частка, що означає приналежність до чого-небудь, яка ще може робити прикметники з іменників. Можна трактувати ім'я як "той, хто судить попіл", що цілком правильно, оскільки Гундир випробовує всіх повсталих з мертвих. Також можливий варіант трактування як "попільний суддя", оскільки Гундир і сам один із повсталих попільних людей. 審判者 [shinpansha] - походить від слова 審判 [shinpan] - судити (в поєдинку), проводити випробування, тобто він той, хто судить когось. グンダ [gunda] - власне ім'я, Gundryr/Гундир цілком непогана адаптація.

Англійська локалізація під час перекладу опустила в його імені все, що стосується попелу, і всі зусилля направила на слово 審判者 [shinpansha]. Ймовірно, з міркувань стилістики англійська локалізація замість звичайного слова judge використовувала його архаїчний варіант Iudex (він же judex) - латинське слово, від якого judge і походить. Російська локалізація користувалася досвідом англійських колег, й у результаті у перекладі виникло застаріле “судия” (суддя).

У перекладі цієї частини гри так само не обійшлося без непорозуміння, яке виникло під час російської локалізації.

Японський оригінал - 深淵の監視者 [shin'en no kanshisha]. Англійський варіант перекладу - Abyss Watchers. Російський - Хранители Бездны.

深淵 [shin'en] - звичне позначення Безодні в іграх серії Dark Souls. の [no] - частка, що вказує на приналежність до Безодні. 監視者[kanshisha] - походить від 監視 [kanshi] - дивитися, наглядати. У цього слова є і значення "охороняти", але воно набагато частіше використовується у значенні "контролювати, стежити". Abyss Watchers (Спостерігачі Безодні) – не втрачає сенсу оригіналу, тому є хорошим варіантом перекладу. Варіант Хранители Бездны (Охоронці Безодні) втратив сенс оригіналу. Охоронці не зберігають Безодню, а дивляться, щоб звідти нічого не прийшло. "Наглядачі Безодні" було б ближче до істини, особливо з урахуванням того, що в англійській версії вже використано слово "watcher".

Висновки до розділу 3

Недостатнє опрацювання або відсутність єдиного посібника з рекомендацій для перекладу та глосарію перекладених термінів може призвести до порушення однаковості перекладу та створити у гравця негативне враження як про гру, так і про її локалізовану версію.

Недолік фонових знань або компетентності у перекладача може призвести до того, що гра при перекладі втратить свій колорит або збідніє в мовній структурі.

Переклад слів, що не мають прямий еквівалент у словнику, вже є досить складним завданням, що включає вибір серед синонімів і перефразування слова, що цілком відповідає слову в вихідному тексті. Ігри часто містять оригінальні назви різних місць, елементів та імена персонажів. Існує кілька варіантів перекладу цих слів: зберегти оригінальні іменники неперекладеними, перекласти їх буквально або частково, створити нові іменники, які матимуть такий же вплив, чи бажаний ефект. Це включає створення нових каламбурів і створення нових посилань на місця або речі, які фактично будуть значити щось ідентичне для тих гравців, які не виростили або не живуть у тій самій країні, що й розробники. У відеоіграх імена персонажів часто є значущими, тобто їхні імена мають певне значення (древні боги, сузір'я тощо) або містять каламбур.

Однак усі перелічені проблеми та труднощі можуть бути вирішені, якщо перекладач матиме належну підготовку до здійснення своїх професійних обов'язків, до яких входять вивчення пов'язаних з грою матеріалів, завчасна розробка глосарію перекладених термінів та посібника з рекомендаціями для перекладу, а також постійне підвищення власної професійної компетентності та розширення кругозору.

ВИСНОВКИ

Індустрія відеоігор є великою сферою розваг, що постійно розвивається та охоплює собою велику аудиторію, до якої входять представники різного віку, національностей та інтересів, що показує щорічна статистика з відеоігрової індустрії від Electronic Software Association (американської асоціації виробників програмного забезпечення та комп'ютерних ігор).

Відеоігри це подвійне явище, яке поєднує в собі як елементи високого мистецтва, так і елементи продукту, метою створення якого є його продаж споживачеві. У зв'язку з подібною двоякістю, складно дати відеоігри як феномену повноцінне і єдине визначення. Ігрова продукція має багатосторонню систему жанрів і класифікацій, що безпосередньо впливають на вигляд та механіки, яку будуть залучені до гри.

Японська ігрова індустрія вплинула на велику кількість аспектів життя по всьому світу. Багато людей виросло на японських відеоіграх. Індустрія, що виникла наприкінці 60-х років, й нині продовжує розвиватися, а тому вимоги до створення і розробки ігор стають усе складнішими. Японська індустрія ігор, надаючи просту форму розваг, вплинула на розвиток суспільства й перетворилася на індустрію з багатомільйонними активами, яка забезпечує роботою творчих людей.

Локалізація відеоігор представляє складне явище, що поєднує як елементи перекладу, так і локалізації. Термін «локалізація» також часто використовується позначення багатьох перекладацьких завдань, що відбуваються у процесі адаптації гри. Однак, на відміну від загальної теорії перекладу у відеоігровому дискурсі, локалізацією також часто можуть називати безпосередній процес перекладу оригінального тексту іншою мовою, навіть якщо він не передбачає подальшої імплементації перекладеного тексту до робочої версії гри.

Локалізація та переклад відеоігор грає одну з важливих ролей у поширенні індустрії відеоігор по всьому світу. Адекватний та якісний переклад відеоігри

сприяє залученню уваги до відеоігрової продукції, тим самим збільшуючи аудиторію відеоігрової індустрії.

Один з найбільших недоліків перекладу та локалізації відеоігор є нестача теоретичних матеріалів під час локалізації відеоігор. У зв'язку з цим багато перекладачів можуть виявитися неготовими до тих труднощів, які виникають під час перекладу стандартної відеогри.

Проведене дослідження особливостей та труднощів локалізації стандартних відеоігор показало, що процес відеоігрової локалізації відрізняється багатогранністю та різноманітністю, вимагаючи від перекладача багатьох фонових та додаткових знань, а також чітке розуміння медіуму, в якому він здійснює роботу.

У ході дослідження було проаналізовано оригінал японською мовою та російську й англійську локалізації ігор Dark Souls, Dark Souls II, Dark Souls III та Bloodborne. Залежно від контексту, помилки локалізації відрізнялися, і ми висунули свої припущення щодо того, з якими проблемами зустрілися локалізатори.

Перекладачеві рекомендується уважно вивчати пов'язані з грою матеріали та саму гру (якщо така можливість є) перед початком здійснення її перекладу, скласти єдині посібники з рекомендацій для перекладу та глосарії перекладу ігрових термінів, які допоможуть зберігати однаковість локалізації, а також вивчати загальні принципи розробки та функціонування ігор, щоб мати найкраще уявлення про їхню технічну складову, з якої вони можуть зустрітися під час перекладу.

На прикладі даної роботи можна дійти до висновку, що сама по собі локалізація відеоігор є складним явищем, що поєднує як елементи перекладу, так і локалізації. Крім того, вивчення стандартного процесу відеоігрової локалізації показало необхідність наявності потрібних компетенцій до локалізації з боку кожного із залучених до неї осіб, у тому числі самих розробників та видавців оригінальної гри. Сфера перекладу відеоігор і відеоігрового контенту досі перебуває у стадії розвитку, і можливе подальше вивчення цих питань розробить практичні

поради щодо подолання різних локалізаційних труднощів, із якими може зустрітися перекладач.

要約

最初のビデオゲームは1950年代にさかのぼりますが、現在のゲーム産業はまだ初期段階にあり、未開拓の分野がたくさんあります。その一つが、ビデオゲームを他の言語や異文化にローカライズすることです。とはいえ、ゲームは年々さまざまな層に普及してきており、ゲームのローカライズに対する適切なアプローチの必要性はかつてないほど高まっています。現在、ビデオゲームのローカリゼーションには統一された基準がないため、翻訳の質や国際市場でのゲームの成功率が低下し、状況は複雑になっています。

本研究では、質の高いビデオゲームの翻訳を実現するために、ビデオゲームのローカリゼーションという現象をより深く理解するために、ビデオゲームのローカリゼーションとそのプロセスのさまざまな側面を探ることを目的としています。

この研究の妥当性は、日本のコンピュータゲームが世界中で非常に人気があることと、テキストの量が多く、その特殊性と日本語の特殊性のために他の言語への翻訳が難しいことにあります。そのため、ビデオゲームの高品質なローカリゼーションや翻訳を実現するための理論的・実践的な知識が必要とされています。

その目的は、比較分析の手法を用いて原文と訳文を比較し、翻訳者が作業中に直面する問題を特定・調査し、その解決のための手段やアプローチを提案することにあります。

調査方法は、フロム・ソフトウェアのゲームの日本語版、英語版、ロシア語版からテキスト資料を収集し、その後、日本語の原文を英語とロシア語に翻訳したものを分析して、誤りや脱落がないかどうかを確認しました。

卒業論文は、ビデオゲームのローカリゼーションにおける主な課題を概説し、これらの問題を克服するためのアドバイスを提供しているため、ビデオゲームのローカリゼーションや翻訳を実施している翻訳者や、これからキャリアを始めようとしている翻訳者にとって、実用的な関連性があると言えます。

第1章では、芸術作品としてのビデオゲームの現象に関する理論的資料を分析・体系化し、日本のゲーム産業の歴史を説明し、ビデオゲームのジャンルを分類しています。第2章では、ビデオゲームのローカリゼーションの種類に関する理論的な資料を提供し、標準的なローカリゼーションのプロセスを説明してい

ます。第3章では、フロム・ソフトウェアのゲームを例に、ビデオゲームを他の言語に翻訳する際の主な違いについてケーススタディを行った結果を紹介し、ゲームをローカライズする過程で翻訳者が遭遇する可能性のある主な困難を説明しています。

卒業論文の素材は、ビデオゲーム「Dark Souls」「Dark Souls II」「Dark Souls III」「Bloodborne」のデジタル版です。

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Alexander, H. (1962). *The story of our language*. New York.
2. Apperley, T. (March 2006 г.). Genre and game studies: Toward a critical approach to video game genres. *Simulation & Gaming vol. 37, iss. 1*, стр. 6-23.
3. Booker, C. (2004). *The seven basic plots: Why we tell stories* . London: Continuum.
4. Bosman, F. (2012). *What is your game? Proposal for an integral classification system of video games*. Tilburg University Press.
5. Chapman, R. (1987). *American Slang*. Harper Perennial.
6. Danesi, M. (1994). *Cool: the signs and meanings of adolescence*. Toronto: University of Toronto Press.
7. Ernest, A. (2012). *Video Game Genres and their Meaning*. Cambridge: Cambridge University Press.
8. *Essential Facts about the Computer and Video Game Industry*. (б.д.). Відновлено з Princeton University Library:
<https://library.princeton.edu/sites/default/files/2006.pdf>
9. *Essential-Facts-2016*. (б.д.). Відновлено з EssentialFacts.com.:
<http://essentialfacts.theesa.com/Essential-Facts-2016.pdf>
10. Goodenough, W. (New York). *Cultural Anthropology and Linguistics*. 1964: Harper Row Publishers.
11. Gottlieb, H. (2002). *Titles on Subtitling. An International Annotated Bibliography: Interlingual Subtitling for Cinema, TV, Video and DVD* . Rassegna Italiana di Linguistica Applicata.
12. Honeywood R., F. J. (б.д.). *Best Practices for Game Localization*. Відновлено з International Game Developers Association:
cdn.ymaws.com/www.igda.org/resource/collection/2DA60D94-0F74-46B1-A9E2-F2CE8B72EA4D/Best-Practices-for-Game-Localization-v22.pdf

13. *Internet slang words* — *Internet Dictionary*. (б.д.). Відновлено з InternetSlang.com.: <http://www.internetslang.com/>
14. *Internet slang words* — *Internet Dictionary*. (б.д.). Відновлено з InternetSlang.com.: <http://www.internetslang.com/>
15. *Jamaican Slang Glossary Words and Phrases*. (б.д.). Відновлено з Speakjamaican.com.: <http://www.speakjamaican.com/jamaican-slang-glossary.html>
16. *Japanese videogame market analysis*. (б.д.). Відновлено з Newzoo: Games, Esports & Mobile Market Intelligence: <https://newzoo.com/insights/countries/japan/>
17. Juul, J. (2005). *Journal of Gaming and Virtual Worlds*. AFSF.
18. Karamitroglou, F. (2008). *Towards a Methodology for the Investigation of Norms in Audiovisual Translation*. Amsterdam: Rodopi.
19. Koizimi, M. (б.д.). *Japanese Video Game Industry: History of Its Growth and Current State*. Відновлено з Transnational Contexts of Development History, Sociality, and Society: https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-319-43820-7_2
20. Lifton, D. (б.д.). *The ins and outs of video game localization with Dmitry Kornyukhov*. Відновлено з SDL*Trados Blog.: <https://blog.sdltrados.com/ins-outs-video-game-localization>
21. *Lingvo Live. Online Dictionary from ABBYY*. (б.д.). Відновлено з ABBYY Lingvo Live: <https://www.lingvolive.com/en-us>
22. MacLean, H. (1997). *Translating Science Fiction: A Case Study*. ATA Chronicle.
23. Minako, O. (2013). *Game localization: translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
24. Munday, J., & Hatim, B. (2004). *An Advanced Resource Book*. New York: Routledge.

25. O'Hagan, M. (2006). *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*. JoSTrans.
26. O'Hagan, M. (2013). *Game Localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
27. Potter, S. (1964). *Language in the modern world*. Pelican books.
28. Pym, A. (2010). *Exploring Translation Series*. London and New York: Routledge.
29. Thomas, D., Orland, K., & Steinberg, S. (2007). *The videogame style guide and reference manual*.
30. *Translating Fantasy and Science Fiction: The Peak of Creativity*. (б.д.). Получено из SFCrownest.com.:
<http://www.sfcrownsnest.com/articles/features/2004/Translating-Fantasy-and-Science-Fiction--The-Peak-of-Creativity-6982.php>
31. Trudgill, P. (2000). *Sociolinguistics: An Introduction to Language and Society*. London: Penguin.
32. *Understanding Gamer Slang*. (б.д.). Відновлено з NerdTrek.com:
<http://nerdtrek.com/understanding-gamer-slang/>
33. *Video Game Genre*. (б.д.). Відновлено з The History of Computing:
<https://www.thocp.net/software/games/reference/genres.htm>
34. Yang, W. (2010). Brief Study on Domestication and Forenization in Translation. *Journal of Language Teaching and Research Vol. 1. №1.*, стр. 77-80.
35. Yang, W. (2010). Brief Study on Domestication and Forenization in Translation. *Journal of Language Teaching and Research*, стр. 77-80.
36. Бычкова, В. В. (2003). *Лексикон нонклассики. Художественно-эстетическая культура XX века*. РОССПЭН.

37. *В каких странах мира видеоигры наиболее популярны.* (б.д.). Получено из Hi-News.ru.: <https://hi-news.ru/games/v-kakix-stranax-mira-videoigry-naibolee-populyarny.html>
38. Говорун, К. П. (2015). *Как игры переводят на русский.* Відновлено з Беседа с Михаилом Захаровым, заместителем директора локализации по работе с продюсерами компании “1С-Софтклуб”: <https://darkwren.ru/igry/kak-igry-perevodyat-na-russkij/>
39. Грицианов, А. (2003). *Энциклопедия социологии.* Минск: Книжный Дом.
40. Шефф, Д. (2017). *Game Over: как Nintendo завоевала мир.* Москва: Белое Яблоко.
41. *Детальна інформація щодо локалізації гри Dragon Quest XI.* (б.д.). Відновлено з <https://www.youtube.com/watch?v=hCSvsUi24tg>
42. *Запис інтерв'ю з перекладачами японських відеоігор.* (б.д.). Відновлено з <https://www.youtube.com/watch?v=tPV5ZMDfQdQ>
43. *История Nintendo.* (б.д.). Відновлено з Официальный сайт компании Nintendo: <https://www.nintendo.ru/-/Nintendo/-Nintendo-625945.html>
44. Кирилеев, А. (б.д.). *Классификация компьютерных игр. Все способы разделения: по платформам, по виду, по жанрам.* Відновлено з GameIsArt.ru.: http://gamesisart.ru/game_class_all.html#Game_Class_3_2
45. Леденева, А. Е. (2018). Перевод дискурса видеоигр. *Языки и литература в поликультурном пространстве: сборник научных статей*, стр. 43-48.
46. Лутков, Е. А. (2016). Мультиформатность аудиовизуального перевода. *Вестник ВолГУ. Серия 9*, стр. 163-167.
47. Прохоров А. М. (1991). *Большой энциклопедический словарь.*
48. *Национальная психологическая энциклопедия.* (б.д.). Відновлено з Национальная энциклопедическая служба: <https://vocabulary.ru/about.html>

49. Пырсигов А. С. (2014). Локализация программного обеспечения в аспекте лингвистики и переводоведения. *Коммуникативные аспекты языка и культуры: сборник материалов XIV Международной научно-практической конференции студентов и молодых ученых*, (стр. 207-215).
50. *Статистика часу проходження відеоігор*. (б.д.). Відновлено з <https://howlongtobeat.com/>
51. *ゲーム産業取材班, 日. (2016). 日本ゲーム産業史 ゲームソフトの巨人たち*. 東京: 日経 BP.
52. *ダークソウルシリーズサイト*. (б.д.). Відновлено з DARK SOULS Series Site: <https://www.darksouls.jp>

ДОДАТОК 1**Глосарій основних термінів, що використовуються в роботі, та їхній короткий опис**

Відеогра - подвійне явище, що поєднує в собі одночасне характеристики товару і твору, що представляє собою інтерактивний продукт. Має власну історію та ігровий процес, якими може керувати людина, яка називається гравцем.

Геймплей – загальна назва для різних видів відеоігрових механік, які разом утворюють інтерактивну складову гри та задають гравцю якісь ігрові завдання.

Графіка гри – усі візуальні елементи гри, за винятком інтерфейсу, які відображаються на екрані гравця.

Інтерфейс – загальна назва різних ігрових елементів меню, які з'являються на екрані гравця під час гри. У деяких контекстах під інтерфейсом може розумітися будь-яка інформація, що виводиться на екран гравця, яка не є ігровою графікою (субтитри, меню, описи).

Людолог – людина, яка займається вивченням ігор як феномена та продукту, що розглядає гру з погляду теорії та психології ігор.