

КИЇВСЬКИЙ НАЦІОНАЛЬНИЙ ЛІНГВІСТИЧНИЙ УНІВЕРСИТЕТ
ФАКУЛЬТЕТ СХІДНОЇ І СЛОВ'ЯНСЬКОЇ ФІЛОЛОГІЇ
Кафедра корейської і японської філології

Курсова робота
з японської філології
на тему:

ДОСЛІДЖЕННЯ ПЕРЕКЛАДУ ЯПОНСЬКИХ ВІДЕОІГОР

Студентки групи Яп05-21
факультету східної і слов'янської філології
денної форми навчання
Освітньої програми:
Японська мова і література та переклад,
західноєвропейська мова
Спеціальності 035 Філологія
Спеціалізації 035.069 Східні мови та
літератури (переклад включно),
перша – японська
Данчук Анастасії Володимирівни

Науковий керівник:
Викладач Шепельська Ірина Юріївна

Національна шкала _____
Кількість балів _____
Оцінка ЄКТС _____

ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ 1	6
ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ЯПОНСЬКОЇ МОВИ.....	6
1.1 Особливості японської мови.....	6
1.2 Особливості японських відеоігор.....	10
Висновок до розділу 1:	15
РОЗДІЛ 2	17
ПРОБЛЕМИ ПЕРЕКЛАДУ ЯПОНСЬКИХ ВІДЕОІГОР	17
2.1. Проблеми та їх причини при перекладі японських відеоігор.....	17
2.2. Фан-переклади та чудні ситуації перекладів	26
Висновок до розділу 2:.....	31
ВИСНОВКИ	32
АНОТАЦІЯ ІНОЗЕМНОЮ МОВОЮ.....	34
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	35

ВСТУП

Ця робота спрямована на дослідження достовірності перекладу японських відеоігор та дослідження причин через які переклад було скориговано. Здавна у всіх виробів медіа були проблеми з перекладом, але з кожним новим роком відеоігри, які вже не перший раз перекладають, мають кількість цих проблем набагато менше, що великий прогрес від того як все починалось. Причин для таких явищ багато, хоча й не кожний раз вони зрозумілі для нас простих споживачів медіа, кожний раз вони повністю різні, від простішої помилки перекладача через необачність чи не розумінням культури до незрозумілої цензури при локалізації на міжнародний ринок та нестачі бюджету й часу. Такі помилки часто призводять до непорозумінь у відеоіграх під час проходження її квестів чи читання її діалогів між ігровими персонажами. Інколи гравці навіть не можуть пройти певний етап гри через таке явище, чи ще гірше, вони знаходять діалоги які були зовсім вирізані з локалізацією, що призводить до ще більших проблем з проходженням гри та наслодженням її сюжету та атмосфери. Буває що ігри не виходять за межі японського ринку, хоча деякі з них мають англійську локалізацію, це часто призводить фанатів специфічної гри брати на себе роль перекладача й перекладати гру самостійно без жодного бюджету, на простішому бажанні поділитися цією грою з іншими хто не знає японської. Японська мова вважається складною для перекладу відеоігор “з” чи “на”, через специфіку ж самої мови та японської культури. Чому так трапляється я й спробую дослідити на прикладі таких відеоігор як: серія відеоігор Kirby, Zero Wing, серія відеоігор Legends of Zelda, Danganronpa V3: Killing Harmony, трилогія Phoenix Wright: Ace Attorney, Black Souls, The Witch House, Yume Nikki, Ib. Досліджуючи на прикладі цих ігор ми спробуємо з'ясувати фактори й аспекту впливу на переклад та локалізації ігор з японської мови на іншу.

Актуальність даної теми зумовлена зростаючою кількістю локалізованих японських відеоігор які тепер легко доступні міжнародним споживачам. Через

культурні різниці навіть найкращі й найточніші переклади мають дивні й незрозумілі моменти для людей незнайомих з японською культурою. Дане дослідження ж ознайомить людей з такими моментами й спробує їх детально пояснити.

Метою дослідження є аналіз японських відеоігор та їх локалізації на інші мови (в основному англійську), а також різниці мов і культур, що спричиняють непорозуміння та помилок в перекладі й споживанні перекладених відеоігор.

Завдання дослідження:

1. Характеристика японської мови та специфіки її перекладу.
2. Дослідження лексичних, граматичних особливостей перекладу відеоігор.
3. Дослідження особливостей та проблем перекладу японських відео ігор
4. Демонстрація прикладів помилок перекладу японських відеоігор.

Об'єктом дослідження є якість достовірності перекладу й можливі причини через які його було змінено чи скореговано.

Предметом дослідження є різниця мов та культур що спричиняє зміни в перекладі японських відеоігор.

Матеріалами дослідження слугують специфічність японської мови та її перекладу, в даному випадку за допомогою таких допоміжних джерел як японські відеоігри та блоги їх авторів.

Під час даного дослідження було використано такі **методи дослідження** як: аналіз, для аналізу інформації та явищ, які трапляються при перекладі та чому; порівняльний аналіз, для порівняння оригіналу гри та її перекладених діалогів; опис, для пояснення тих чи інших явищ в перекладі ігор, перекладів. авторів цих ігор, самих ігор, їх процесу створення, впливу на гравця та впливу перекладу на гравця під час гри.

Наукова новизна дослідження зумовлена дослідженням розумінням перекладатському процесу та поглибленим інтересам к іншим культурам та їх медійних продуктів для споживання, в даному випадку японської культури та їх унікальним відеоіграм. Багато людей знаходять японськи ігри дивними чи не

розуміть специфічні моменти, це інколи їх навіть відлякує чи плутає. Інколи ж трапляються ж інші дива, як повністю змінений сюжет в локалізованій грі від її оригінальної японської версії. Японська мова та культура безпосередньо впливає на їх ігри в тому чи іншому вигляді й розуміння цього допомагає гравцю поглибитись в процес гри набагато краще й навіть вивчити щось нове для себе, що він ніяк не очікував...

Завдяки цьому дослідженню це буде продемонстровано й пояснено на прикладі певних японських ігор та їх специфічних проблем перекладу які трапились з тих чи інших причин.

Практичне значення цієї наукової роботи полягає для висвітленні специфічних проблем з якими стикаються перекладачі при перекладі японських ігор, про які зазвичай замовують, та як цього можливо чи неможливо було уникнути.

Матеріали цієї роботи можна використати для подальшого навчання й поглиблення в цю тему та її унікальних проблем. Результат цієї роботи може бути корисним для глибшого розуміння специфік японської мови та японської культури при загальному перекладі.

РОЗДІЛ 1 .

ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ ЯПОНСЬКОЇ МОВИ

1.1 Особливості японської мови

На даний момент японська мова використовується як державна мова лише в Японії, й на момент 21 сторіччя її активно використовують понад 217 мільйонів осіб. Точне походження японської мови вчені на даний момент до сих пір не встановили й магають багато розбіжних думок. Найбільш популярними теоріями до сих пір залишають її спорідненість до Корейської мови, але все ще продовжують дослідження через усю мовну сім'ю. Найбільш поширеною думкою є що Японська мова утворилася за часів приходу алтайської граматики та австронезійського лексикону на їх землі, але з часом корейська мова та культура почала розповсюджуватися з півдня що призвело до зміни граматики на більш корейський варіант при цьому майже повністю залишаючи вже існуючу лексику.

Японська писемність ж почала утворюватися завдяки впливу китайської культури. Їх назва “Канджі” пішла від значення “Ханські знаки”. Хоча кана й виникла в Японії, але генетично вона походить від ієрогліфів, не дивлячись на це вони відрізняються своїми функціями. Ієрогліфи використовуються для передачі морфем, в той час як кана використовується для фонетичної функції, передачі складів.

Достовірний час утворення кани невідомий, але починаючи з X століття можна впевнено сказати що вона вже існували в невідполірованній формі. Канджі майже завжди є основним видом письма в Японії, але зазвичай нині чергується з канною, для розрізнення запису тексту.

Складові кани використовують по різному, наприклад: хірагану використовують для запису граматичної частини тексту, катакану ж використовують для позначення запозичених слів чи унікальних діалогів, зазвичай персонажів роботів чи акцент.

В той самий час ієрогліфи використовуються для запису ж основної частини тексту, його лексичної частини.

Різні джерела згадують різні кількість існуючих ієрогліфів. Великий Китайський Словник, так же відомий “The Hanyu Da Zidian” налічує понад 50,000 ієрогліфів, в той самий час як Словник Кансі, інша назва “ Kāngxī dictionary” 47,000 ієрогліфів. На повсякденній основні, японці використовують лише 2136 ієрогліфів, также відомий як дзьюйо канджі.

Манйогама, також відома під назвою “Абетка Манйосю” є одним із найдавнішою й найранішою формою письменства що утворилася в Японії. Утворилося вона спробами записувати слова схожими за звучанням на китайські ієрогліфи. Це призвело до утворення хірагани та катакани.

Хірагана, одна із складової кани, створена що передавати граматичні частини тексту та відображати один склад. Дуже часто у японських дитячих підручниках її можна помітити як напис поверх ієрогліфів, підказкою, щоб діти які покі ще не вивчили цей ієрогліф могли прочитати й зрозуміти. Таке можна помітити й в деяких японських телепередачах.

Катакана - ще одна складова кани, створена майже повністю для всього того для чого й хірагана. Найбільшою різницею є її застосування. Вона не застосовується для позначення граматичних форм, але використовуються для позначення іноземних та запозичених слів, в це входять: іноземні імена, більшість іноземних країн, рослин, термінів, напоїв, їжі, техніки і тд., ономапопеї (часто можна побачити в мангах звуки техніки, сміху, твари, під час бійок між персонажами і тд.). Як трохи раніше в цьому ж дослідженні було написано, катакану також використовують для надання особливого значення діалогам.

Дуже часто для позначення цієї різниці між одним персонажем та іншим. Зазвичай механічні роботи персонажі спілкуються лише катаканою, але є випадки коли це роблять щоб позначити персонаж має дивний іноземний акцент, наприклад як персонаж Маголор з такої японської серії ігор як Кірбі

.По сюжету гри він прийшов з іншої планети тим сами все ще вивчає місцевий діалект планети Попстар (планета звідки головний герой гри, Кірбі).

З часом він просто вирішує мати акцент не дивлячись на те що знає як вимовляти правильно. (Див. рис. 1.1.1).



(Рис. 1.1.1)

(Скріншот з Kirby's Return to Dreamland (星のカービィWii), HAL,Nintendo,2011) Він відображає приклад того що не дивлячись Маголор повинен використовувати в підчеркнути місцях хірагану, він використовує катакану.

Цей персонаж є дуже хаотичний й просто вирішує так розмовляти, не дивлячи на те, що він може робити це граматично правильно. (Далі дивитися рис.1.1.2)



(Рис 1.1.2),(Скріншот з Super Kirby Clash (スーパーカービィハンターズ , HAL, Nintendo, 2019).

На цьому прикладі можна побачити що застосування катакани є просто спеціальним методом для підчеркування характеру персонажа через його діалог з гравцем.

Таке явище насправді доволі розповсюджене в різних японських медіа: відеоігри, манга, в книжках під час діалогів між персонажами цієї книжки, рекламах з персонажем що щось каже і тд.

Японська мова має набагато більше підґрунтя до слів та стилів мовлення чим інші мови, тому це буває важко точно перекласти на деякі мови. Прикладом може бути наведеним навіть така проста річ як сміх. В японській мові існує багато засобів як можна виразити сміх й кожен має невеликий підґрунтя до характеру персонажа чи його особливостей. Наприклад: "Shishishishi" (しししし) що є притаманним для тихого смішку, "Wahaha" (わはは) що притаманий чоловічим персонажам похилого віку, "Kyahahaha" (キャハハハ) для жіночих персонажів з антагоністичного характеру, "Fufufu" (ふふふつ чи フッフッフツ) невеличкий смішок звичний для багатих персонажів чи жінок, але може використовуватися суто чоловічими персонажами для підчеркування жіночності, "Kukuku" (くくく) злібний смішок, що натякає гравцю чи читачу що персонаж задумав щось лихе. Персонаж гри Danganronpa V3: Killing Harmony (Spike Chunsoft, 2017), Кокічі Ома (王馬小吉) використовує "Nishishi" (にしし), який в англійській версії переклали як "Nihihi". "Nishishi" використовують для позначення зухвалою сміху та передачі його не натуральності. Зазвичай його використовують дуже дивні персонажі, в негативному контексті. "Nihihi" доволі гарно передає не натуральність цього сміху.

Отже, японська мова має унікальну систему письма та історію, з цікавими граматичним підґрунтям що може виражати доволі багато деталей (характер, настрій, наявність акценту і тд.) від залежності обраного письмового вигляду. Не дивлячись на те, що наразі ми не маємо багато джерел чи точні відповіді на всі культурні та історичні питання, це не означає, що ми маємо нехтувати теоріями та інформацією, що наразі відома.

1.2 Особливості японських відеоігор

Японські відеоігри мають свій особливий чарм й відчуття під час проходження, що починає відрізняти їх одразу від інших.

Зумовлено це культурною різницею та розуміння більшості соціальних тем. Вони мають унікальний дизайн персонажів, ігрових кат-сцен, анімацій та стиль розповіді сюжету.

Думаю багато з вас знають таких персонажів як Сонік та Маріо, які практично є маскотами Sega та Nintendo відповідно, хоча би ми назвали Кірбі більшим маскотом Nintendo чим Маріо, але на Україні дана серія ігор й персонаж менш відомий ніж цей самий же Маріо. З їжаком Соніком насправді дуже цікава ситуація, даний персонаж був спеціально створений для Американського ринку. По ньому виготовлено багато різних американських коміксів, але також і манг. Важливою момент його ігрової історії була гра Sonic Frontiers (Sega, 2022).

Зазвичай сюжети цієї серії створює та пише майже повністю японський підрозділ Sega, але не в цьому випадку. В цей раз сюжет гри був створений американський підрозділом Sega й перекладено з англійської на японську, що призвело до невеликих помилок в діалогах в перші 6 днів. Японська локалізація була швидко підправлена менше ніж за тиждень, на відміну багів в самій грі. Сонік, як й серія ігор й як маскот, розповсюджений більше на американському ринку ніж японському. Маріо ж доволі відомий по всьому світу, але більш спрямований на глобальний ринок ніж фокусується на лише одному.

Японські ігри не мають якогось специфічного виключно для них жанру чи стилістики, їх атмосфера та маленькі незначні деталі є справжнім шармом в їх іграх, який нині ніхто майже навіть й не намагається відтворити. Стилiстика японських відеоігор може бути дуже різною, від більш зарубіжного чи реалістичної до більш анімешною, але все ще дивуючи гравця.

Серія ігор Guilty Gear має дуже унікальну для себе стилістику, спеціально розробленою Ark System Works.

Починаючи з 1995 для цієї стріт-файтерської лінійки ігор, вони відтворювали 3D вигляд використовуючи 2D пікселі, тобто гра насправді була 2D, але імітувала 3D, що давало їй дуже унікальний вигляд.

В 2014, з виходом нової гри цієї лінійки ігор, під назвою Guilty Gear Xrd (Arc System Works, 2015), команда розробників змінила стилістику та весь її курс. Стиль залишився тим самим, більш анімешним, але замість імітування 3D за допомогою 2D, вони для всіх подальших на даний момент ігор почали імітувати 2D через 3D за допомогою технології цел-шейдингу (cell shading). Для більш поглиблених деталей як саме вони цього досягли, ми рекомендуємо ознайомитися з виступом Джуної Крістофера Мотомури (Junya C. Motomura або 本村純也), який детально пояснив усі аспекти та тяжкості такого рішення й процесу на виступі GDC 2015 talk, 2015 року.

Не всі є великим та відомими студіями, але можуть любити комп'ютерні ігри та хотіти їх створювати, на разі для цього є багато інструментів та ресурсів, яких до цього не було. Японські ігри наразі важко уявити без існування РПГ та майже безкінечної кількості піксельних РПГ ігор на одноіменній платформі.

Завдяки креативності японських програмістів, виникла програма під назвою “RPG Maker” (RPGツール), що дала початок цілій новій ері в просторі інтернету. Дана програма була створена для легкого створення РПГ ігор, що призвело до великої ери ігор данного жанру, як і в Японії так і на Заході.

Перша версія програми вийшла в 1992 році й лише в Японії, з часом вона поширилась через простори інтернет форумів та в неї з'явилися перші не офіційні переклади, це змусило засновників програми надати їй легальний та офіційний шлях отримання та перекладу. Сьогодні найпоширенішими версіями, що люди використовують є RPG Maker MV (2015) та RPG Maker MZ (2020), які мають невеликі різниці в функціоналі, тому навіть зараз можуть обрати саме старішу версію, виключно через її кількість плагінів та функцій.

Легкий та доступний інтерфейс програми дозволяє користувачам навіть не знаючи мов програмування створювати ігри, що й було ключем для появи багатьох японських культових ігор.

РПГ (RPG role-play game, рольова гра) це жанр відеоігор який ставить гравця головним героєм історії та витрачає всі свої сили на розповідь історії та взаємодії з ігровим світом та персонажами. Зазвичай має специфічне батл-меню та інвентар, завдяки якому інколи можна навіть сказати яка сама версія RPG Maker була використана, через ігровий асет який використаний для цих функцій.

Інколи люди щоб вирізнити японську та західну рпг використовують термін JRPG (japanese role-play game, японська рольова гра), але насправді великої різниці між ними тут немає, тому японську РПГ буде коректно називати RPG чи JRPG.

Японські рпг дуже унікальні, хоча інколи можуть здаватися дуже простими та дешевими іграми, але кожний раз так думаючи й починаючи грати ти розумієш, що це не так. Кожного разу гравець, навіть в японських рпг з найгіршими асетами, гравці зустрінуть дуже цікавий сюжет, з неочікуваними твістами та великою варіантністю кінцівками, чиї методи досягнення дуже унікальні. Навіть така мала дія як просто розбити чи ні вазу може вплинути на яку кінцівку гравець отримує.

Наприклад Black Souls, гра японського розробника під ніком Eeny meeny miny moe?, жанр гри є темне фентезі з усіма специфіками даного жанру.

Взагалі це дуже цікава деталь, що японці люблять брати жанр темного фентезі, як наприклад дуже популярна японська JRPG гра Dark Souls (FromSoftware Inc., Bandai Namco, 2011), яка стала зародком цілого жанру соулс-лайк (souls-like), атмосферу якої часто намагаються відтворити й раніше згадана гра невиняток.

Цензурні правила в японських іграх є іншими, тому такі явища як кров є навіть в наймиліших рпг, але через специфіку жанру темного фентезі був також введений дорослий контент . Хоча не дуже давно вони отримали оновлення й стали більш цензурними до раніше відкритих тем, особливо насилля, але це не зупиняє інди-розробників до опублікування своїх ігор на форумі чи сайті, що дозволяє дорослі теми й насилля.

Не дивлячись на дуже пустий світ на перший погляд, перша гра має 5 кінцівок, 3 з яких можна отримати простими методами, а останні 2 лише на новій грі +.

Нова гра +, є стандартною практикою в більшості jrpg, це режим гри який працює як хард мод (найтяжкіша складність гри), але переносячи предмети з минулого збереженого проходження гри, змінюючи світ навколо гравця та інтеракції з персонажами.

Говорити про серію ігор (Red Hood's Woods далі BlackSouls й нарешті BlackSouls II) цього автора важко, але ми спробуємо описати дуже швидко. Гравець бере на себе роль персонажа (справжнє ім'я якого можна дізнатися лише в одній з кінцівок, яке є Грімм), якому було сказано врятувати світ від якогось демона, якого саме, навіть персонажі гри не знають. В усьому світі із-за його прокляття персонажі почали сходити з розуму й ставати темними й викреливними версіями себе. Найважливішою деталлю є що майже всі персонажі із казок братів Грімм, лише деякі із казок інших авторів чи зовсім не пов'язані з казками як одна зелена фея, яка є великим твіст персонажем. Серія його ігор не має повного на даний момент перекладу й через велику тривалість та її незакінченість важко сказати скільки помилок перекладу.

Іншим прикладом JRPG, але без стандартної бойової системи, зо зазвичай притаманна даному жанру, ми б хотіли навести The Witch House (Fummy,2012).

Це інший RPG інді проект, виготовлений японським розробником під ніком Fummy (ふみー), викладений вперше в 2012 на платформі RPG Maker VX (2007) та отримавши ремейк в 2018 на платформі RPG Maker MV (2015) та публікацію на платформі інтернет магазину Steam.

Гра розповідає історію дівчини Віоли, як отримала запрошення від подруги до її маєтку, недовго думаючи вона вирішила відвідати її, але двері маєтку зачинились, тепер Віола має вибратися з маєтку який намагається її вбити. В цій грі не можна довіряти навіть плюшему ведмедику. Як гравець ви теж не святий персонаж й під час гри робите доволі жорстокі речі.

Гра має багато жорстоких сцен й змушує граця робити доволі жорстокі речі щоб вижити. Не дивлячись, що гра має лише дві кінцівки назвати жодну з них гарною неможливо, точніше буде повна й неповна так як різниця в них лише одна додаткова кат-сцена й додатковий діалог в сутичці між тобою, відьмою й твоїм батьком.

Ця гра є гарним прикладом духу RPG та JRPG на RPG Maker в періоди 2010-2016, так як ігри цього періоду мали тяжкий та сумний сюжет з кінцівками, які змушують гравця спитати свій моральний компас та чи була б навіть можлива щаслива кінцівка.

На даний момент деякі люди спеціально створюють ігри на цій застарілій платформі, щоб вшанувати культурний вплив який вона призвела для всіх в відеоігро-індустрії, як наприклад остання популярна гра на цій платформі Omori (Omocat, LLC, 2020), що була розроблена на RPG Maker MV. Гра повинна була вийти в 2015, раніше Undertale (by Toby Fox, 2015), але через фінансові проблеми при розробці цього інди-проекту, пріоритети автора були змінені на її приватний магазин одяжі, отримані кошти з кікстартеру та магазину вона витратила на найм більшої команди людей та більш детальну розробку даної гри.

Навіть назва цієї гри походить від японського терміну хікікоморі (引きこもり). Даний термін означає що індивід має психологічні проблеми через які відмовляється покидати дім (зазвичай дім з батьками), відвідувати роботу чи навчальний заклад, залишати свою кімнату та й в основному ізолювати себе від соціуму більше шести місяців.

Зазвичай це пов'язано з депресією та глибшими ментальними проблемами. Гра цікава, але не рекомендується людям з депресією та деякими ментальними проблемами та як вона буде зануриться з ними з головою, що є притаманною частиною характеру японських рпг, особливо на RPG Maker, що розробники заходу також копіюють під час відтворення їх атмосфери.

Підхід до перекладу японських ігор є унікальним через специфіку мови та культури.

Перекладачу треба дуже ретельно звертати увагу на контекст інакше можна втратити всю її японську унікальність.

Отже, японські ігри наділені своїми культурними та мовними особливостями, що є унікальною притаманною до них частиною. Це зазвичай спричинено орієнтуванням гри на внутрішній чи міжнародний ринок та основну національну специфіку культури бажаною аудиторією гравців.

Висновок до розділу 1:

Японська мова є унікальною, граматично й лексичною. Історія її утворення не є повністю розкрита та її все ще базується на теоріях, винекнених через подібності з іншими існуючими мовами та їх граматики. Найбільшим впливом на японську мову був Китай, але й свою частину внесла й Корея. Сама ж мова складається з кани (хірагана та катакани) та ієрогліфів (канджі). У світі на момент 2023 року, мову використовують понад 217 мільйонів осіб, хоч першою та другою державною вона є лише в Японії. Специфіки граматики та лексики активно використовуються для позначення більшої глибини в діалогах персонажів так як японська мова має більше специфік в одному слові, ніж влюбій іншій мові. Навіть простіше використання катакани замість хірагана в певних випадках є позначкою для акценту персонажа та унікальності його способу розмови.

Японські ігри є особливі із-за їх специфічних механік та історій. Вони роблять ризикувати з сценарієм та механіками, що може бути як й добре так й погано.

Атмосфера кожної японської гри є унікальною виключно для неї, інколи гра може повністю бути спрямована на не японську публіку і тим самим мати сеттінг повністю не пов'язаний з Японією, як серія ігор Dark Souls чий сеттінг є середньовічна ера Європи.

Через різницю класифікації вікового рейтингу для гри, японські ігри можуть використовувати більш дорослі теми та жоркість деяких дій, змусуючи гравця почуватися некомфортно в деяких ситуаціях.

Через особливості мови, японські ігри можуть давати більше інформації гравцю через найменші деталі персонажів та їх стилю мовлення.

Не дивлячись на те що дуже часто багато ігор є забутими чи провальними, вони завжди приносили щось нове в міжнародну ігрову індустрію, що змінювало її навічно.

Великі компанії зазвичай фокусують свої ігри на західну аудиторію більше ніж на свою, в той час як малі інді-розробники, зазвичай лише одна людина, фокусує всі свої сили на створення дивної, але унікальної гри, не хвилюючись за використання теми, характер чи моральний компас.

Поява RPG Maker вплинула як і на японські ігри так і на зарубіжні, створюючи цілу еру RPG Maker's ігор, які відзначились своєю дивністю та важкими виборами для гравця, часто створюючи дискомфорт під час їх проходження, як інструмент історії. Даний ігровий прорив все ще вшановують роблячи такі ігри й вшановуючи перші, як наприклад одну за перших запускованих цю еру, Yume Nikki (Kikiyama, 2004). Граючи в японську гру, гравець відразу відчуває щось повністю унікальне, найближчим відчуттям з яким можливо його порівняти є ситуація як ти в малому кіосці знайшов дуже яскравий і барвистий напій в дивній упаковці, беручи цей напій ти ризикуєш, він може бути як смачний так й найгірша річ, що ти куштував за все своє життя, але ти ніколи не забудеш смак цього напою. Точнісінько таким й є відчуття під час проходження японських ігор. Гра може як й сподобатися, так й бути найгіршим що ти робив за все своє життя, але ти точно ніколи цього не забудеш.

РОЗДІЛ 2.

ПРОБЛЕМИ ПЕРЕКЛАДУ ЯПОНСЬКИХ ВІДЕОІГОР

2.1. Проблеми та їх причини при перекладі японських відеоігор

Переклад дуже важка річ та здійснити його повністю вірно не можливо, так як переклад насправді адаптація мови з однієї на іншу, тому не дозволяє передати про те що було в оригіналі на всю точність. Викликано це різницями між мовами й культурами. Багато мов мають слова й означення які не існують в інших, тому інколи перекладачам треба навіть вигадати повністю новий термін на своїй мові, перекладаючи іншу. Дуже часто перекладачі намагають перекласти все й перекласти точно як воно є, що призводить до дуже дивних діалогів, які не мають сенсу чи звучать неприродньо. Інколи це не повністю помилка перекладача так як навіть сам оригінал може мати помилки.

Zero Wing прославлена своїм жахливим перекладом, але навіть на японській вона не була написано сюжетно серйозною. Ця гра стала відома через помилково перекладену фразу “All your base belongs to us” (“Вся ваша база належить нам”), що стало відомим англійським мемом. (Див. рис. 2.1.1).



(Рис 2.1.1) ,(Скріншот з гри Zero Wing, Williams Electronics, 1990)

Оригінал насправді же звучить трохи по іншому. (Див. рис. 2.1.2)



(Рис 2.1.2), (Скріншот з гри Zero Wing, Namco, 1989)

Головний антогоніст гри каже:

“CATS: 連邦政府軍のご協力により、君達の基地は、全てCATSがいただいた。”

(CATS: Renbōseifu-gun no go kyōryoku ni yori, kimitachi no kichi wa, subete CATS ga itadaita.)

Що можна перекласти як : “За допомогою урядових сил Федерації, CATS захопили всі ваші бази”

Думаю різниця перекладу доволі помітна. В 80-90-х роках, переклад ігор мав дуже багато проблем, це призводило до смішних чи не дуже помилок. Дуже часто гравці мали звертатися до різних ігрових форумів щоб просто зрозуміти що відбувається в грі яку вони грають, не кажучи про те що робити в цій самій ж грі.

Фан-переклад, хоч і не офіційний, але в деяких таких іграх дуже допомагав з їх проходженням. Іншим гарним прикладом поганого перекладу можна навести, ще одну сцену з інтро гри. (Дивитись нижче рис.2.1.3)



(Рис, 2.1.3), (Скріншот з гри Zero Wing, Williams Electronics, 1990)

Ця фраза робить ще менше сенсу, її можна перекласти як “ В тебе немає шансу на те щоб вижити проведи свій час”.(Англомовні користувачі кажуть що фраза звучить дивно й неприродно). Якби там була навіть проста кома то воно було б краще “В тебе немає шансу на те щоб вижити, прийми це”. В оригіналі воно ж було іншим (Див рис, 2.1.4).



(Рис. 2.1.4), (Скріншот з гри Zero Wing, Namco, 1989)

Все ще той самий антогоніст каже:

“CATS: せいぜい残り少ない命を、大切にしまえ。”

(CATS: Seizei nokorisukunai inochi o, taisetsu ni shita ma e....)

Що можна перекласти як “Цінуй цей короткий час, що тобі залишилося жити...”.

Ця гра колодець помилкового перекладу, що трапився із-за нестачі ресурсів та знань команди перекладачів на той рік. Пізніше гра отримала пере-переклад від фан-перекладачів й незалежним видавництвом Retro Bit, які радісно попередили про це в своєму пості в твіттері 2020 року, але мем фразу залишили не змінюючи через її культовий статус в англійсько-мовному ком'юніті.

Не дивлячись на помилки, ця гра ніколи не було серйозною й має дуже багато дивних кінцівок (лише 3 в англійській версії, але аж 36 в японській версії, тільки в 2020 при перевиданні англійська версія отримала всі кінцівки), в одній з них (кінцівка #7) антагоніст навіть розмовляє з тобою (гравцем) про яке смачне гомашіо (ごま塩), (це така суха приправа з кунжуту та сіллі, яку Японці використовують для їжі) , вони мають на своїй базі та як смачно це змішати з рисом та яйцем й те що ти маєш це спробувати. (Див. рис.2.1.5)



(Рис. 2.1.5), (Скріншот з гри Zero Wing, Namco, 1989).

Про цю гру можна говорити дуже довго через кількість помилок, жартів та посилань на японську поп-культуру тих часів в японській версії гри, але ми маємо дослідити й інші проблеми з якими зустрічаються перекладачі при перекладі японських відеоігор.

Іншою важливою є проблема того як побудована сама японська мова: її грамматика, порядок того як розташовані граматичні основи, важко встановити стать розмовника, додаткові граматичні частки які не існують в інших мовах і тд. Через такі моменти перекладачам треба вигадувати нові шляхи як перенести жарти чи те що мали в оригіналі. Дуже часто це неможливо зробити, в таких випадках перекладачу краще вигадати новий жарт який буде схожим та зрозумілим в їх культурі та мові.

В The Legend of Zelda: The Wind Waker (Nintendo, 2002) є такий персонаж як Король Дафнес Нохансен Хіруле (англ. King Daphnes Nohansen Hyrule; яп. ダフネス ノハンセン ハイラル). Його ім'я є жартом (Dafunesu Nohansen Hairaru; fune-корабель й hansen - човен), але при перекласти його коректно невдається.

Іншою не перекладаємим жартом із-за специфік японської мови можна взяти знову ж з цієї самої серії ігор, а саме конкретно з The Legends of Zelda: Breath of the Wild (Nintendo, 2017). В місті Герудів, є жарт про те що всім не місцевим жителям важко розмовляти на їх мові. Жарт полягає в тому що Геруди використовують багато “v” звуків при розмові, якого не існує в японській мові, так як вони це намагаються симулювати його через “b” звук. Тому цей жарт не буде працювати на англійській чи українській мові.

Це не помилки перекладу, а приклад того що не завжди це можливо зробити із-за специфік мови.

З цієї ж самої гри можна взяти також приклад того що перекладачі не адаптували специфіку граматики. В *Breath of The Wild* у японській версії, Лінк (головний герой гри) введе щоденник. Щоденником виступає ігровий журнал для читання підказок, доповнення до квестів чи нагадування рецептів та місій.

Це дуже маленька деталь, але більше розкриває головного героя через таку дрібницю як нагадування.

В англійському перекладу, перекладачі переклали журнал від третьої особи, тим самим просто забираючи такий невеликий шарм.

Серія ігор *The Legends of Zelda* мають дуже багато помилок не дивлячись на те скільки разів їх перекладали й на те наскільки гра популярна на міжнародному та японському ринку.

Ми розглянемо специфічну ситуацію перекладу з цією грою яку неможливо пояснити чи придумати пояснення трохи пізніше в цьому дослідженні.

Культурна різниця також має важливий аспект та вплив на переклад. Перекладач завжди має тяжкий вибір як його виконати, перекласти як воно є чи адаптувати ближче до своєї культури?

“Й так настає велике питання: Кому це важливо? Навіщо робити зарубіжній версії гри більш “емоційно точними” загалом? “(Джанет Хсу, 2014). Це слова перекладача яка була однією з тих хто переклала такі культові ігри як: більшість серій ігор *Ace Attorney* та *Mega Man Battle Network 6*. Така серія ігор як *Ace Attorney* є дуже популярною як і в Японії так і в англійськомовних країнах. Переклад оригіналу (версії тільки на *Game Boy Advance* та *Nintendo DS*) та ремейку(всі нинішні ігрові платформи) майже повністю однаковий, змінений лише в сценах які були змінені через технічні причини. (Майже вся серія гри вийшла на *Nintendo DS*, а він має два інтерактивних екрана, тому сцени де б жарти чи тьюторіал для граця потребував це були змінені та замінені іншим).

Щодо ж перекладу з японської на англійську, найшвидше його можна описати як цікавий.

Там є як багато адаптованих й не адаптованих моментів. Цікаві рішення щодо перекладу можна помітити з самого старту, ім'я головного героя першої серії ігор. Phoenix “Nick” Wright (Фенікс Врайт, або як друзі його кличуть Нік). Його ж оригінальне ім'я 成歩堂龍一 (Naruhodou Ryuichi; Нарухудо Рююічі). Японська фраза “нарухудо” можна перекласти як: “Зрозуміло; Я бачу чи я розумію”.

Гарне ім'я для захисника у кримінальному процесі чи простіше кажучи адвоката який майже програв 37 раз в кожній справі, але якимось чином в останній момент знаходив правду й повертався. В англійській це вирішили адаптувати через ім'я Фенікс, як та сама міфічна пташка, що завжди повертається з попелу, що доволі непогана альтернатива для передачі жарта в ім'ї персонажа який має помітити щось в останній момент.

В цій грі залишили багато культурних деталей, як фестивалі хоч сама гра й американизована з самого початку деякі речі, як Новий Рік. Найбільш атмосфери гравець може отримати з розслідування вбивства в японських храмах та справи Металевого Самурая. Металевий самурай є місцевим телешоу про металевого самурая, інакше кажучи місцеве токусатцу (японське телешоу зі спецефектами). що не було змінено. як більшість їжі яку вживають персонажі на екрані.

З їжею яка ж не на екрані трапилась цікава річ. Її вирішили адаптувати. Мая дуже часто просить піти поїсти в головного протагоніста й частіше всього він обіцяє піти з нею за гамбургерами після роботи.

В оригіналі вони йшли за місо-раменом. Один з перекладачів який й зробив цю зміну пояснює її тим що більшість би просто не зрозуміла що таке рамен. Перша версія гри вийшла аж в далекому 2001 що доволі таки пояснює таку причину, так як на тот момент люди тільки починали цікавитися японською культурою й мали дуже мало знань загалом. Це також є причиною чому бенто стали ланч-боксами, а традиційна одяга - “хіппі прикидом”.(дивитися рис. 2.1.6 нижче).



(Рис. 2.1.6) , (Скріншот Маї в “хіппі-прикиді”, Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy, Capcom, 2012.)

Насправді ж це традиційна одяга в японській версії.

Вони використовують також це пояснення для причини чому Японія стала Лос-Анджелосом.

Також ми зараз повернемося до теми їжі, бо в першій грі трилогії є ще один з нею момент в останній справі (4 епізод) на цю гру. (див рис. 2.1.7)



(Рис. 2.1.7), (Скріншот Ларрі Батца який продає хот-доги, Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy, Capcom, 2012.)

В англійській версії персонаж продає хот-доги, що ж знову було адаптацією, але від випадку з гамбургерами є різниця. Ми отримаємо предмет який ніяк не схожий на хот-дог. (див. рис 2.1.8)



Не дивлячись що в оригіналі це не хот-дог, а булочка, перекладачі переклали спрайт предмету й так як він закований воно не дуже руйнує контекст та атмосферу.

В оригіналі навіть назва стенду була іншою.(див рис 2.1.9)



(Рис. 2.1.), (Скріншот Ларрі Батца (яп. 矢張 政志 - Masashi Yahari, його ім'я оригіналі також є жартом на слово Yarragi, що можна перекласти як “Так і знав” й персонажі використовують це для його прізвиська.) який продає булочки, Phoenix Wright: Ace Attorney Trilogy, Capcom, 2012.)

Найбільшим різницями в адаптації та оригіналу цього стенду є замилювання ціни (в оригіналі написано що коштує 300 йен) й те що над стендом (в оригіналі це ті канджі що на жовтому фоні) сказано що стенд є своїм, приватним, а не офіційним. Більшість таких речей відбулася із-за нестачі бюджету на переклад, що призвело до нестачі часу для перекладачів. Не дивлячись на всі розглянуті вище проблеми даної гри, вони дуже гарно тримає атмосферу й навіть в адаптованому вигляді передає те що гравець мав відчутти в момент проходження певного моменту.

Іншими все ще важливи проблеми з якими зустрічають перекладачі з японської, це зрозуміти якої статі персонаж в діалозі, минулий чи теперішній стан дієслів та про яку кількість йдеться. Із-за знову же специфік японської мови, ці речі можна зрозуміти лише за контекстом. Завдання стає складнішим якщо японська версія оригінально не надала стать персонажу.

В таких мовах як англійська з цього ще можна викрутитися використовуючи сингулярні They/Them, але в нашій мові, українській, такого гендерно-нейтрального аналога немає на превеликий жаль, тому перекладач скоріше всього сам вигидає стать для персонажа, якщо не зможе викрутитися. Можливо він з'явиться, але на момент написання цього дослідження його немає.

Наприклад ми можемо привести Кірбі з японської серії відеоігор Кірбі. В японській мові для нього використовують гендерно-нейтральні терміни. Не дивлячись на те що англійська мова це дозволяє адаптувати, вони вирішили перекладати його чоловічою статтю. На даний момент стаття Кірбі все ще не підтверджена. В основному із-за того це гарний маркетинговий крик, щоб кожен сам собі вибрав як до нього звертатися.

Більш цікавішим прикладом можна привести Самус Аран з ігор серії Метроїд. В самій першій грі, вони знову не використовували статево специфіку й англійський переклад знову вирішив піти з чоловічою статтю.

Перед тим як робити другу гру, по Метроїду вийшла манга, де стаття Самус була розкрита всім читачам. Насправді ж, маркетингологи мали довгі дебати, але вирішили піти не з популярним на той час “сильний чоловічий персонаж військовий”, а навпаки жінкою. Тому коли друга гра вийшла, гравців які грали до цього на англійській чекав сюрприз, хоча цей сюрприз був набагато менший для тих гравців які прошли гру на істину кінцівку в першій частині. (Самус знімала костюм в ній).

Насправді, маркетингологи були праві й “сильний жіночий персонаж військовий” сподобався обоім головним маркетам (японський та міжнародний) на яка гра й була спрямована та принесла багато прибутку. На ті роки це був доволі ризиковий крок, ігор з жіночими персонажами в головних ролях було не багато на міжнародних ринках.

Один із розробників гри на інтерв'ю навіть сказав : “Люди що грали в той час були шоковані. І навіть зараз люди говорять про це як про якусь легенду.” (Йошіо Сакамото, 2016).

Найбільше всього цей конфююз зі статтю відбувся через англійський переклад мануалів до гри, гри та манги, де стаття Самус була перекладена як чоловіча, в основному так як на той час в Америці, чоловіки-солдати, як головні персонажі були майже в кожній грі.

За це ми й любимо японські ігри, вони беруть ризик на відміну більшості інших, в механіках чи навіть таких, як на цей час здається, незначних речах, хоча деякі падають у прірву від цього, інші відкривають новий жанр чи не бачані ідеї та механіки.

Отже, переклад має багато проблем через специфіки мови та ресурсів перекладачів. Часто команда перекладачів не мала ні часу, ні ресурсів, щоб виконати гарний переклад. Інколи причини зміненого перекладу були виконані, щоб аудиторія гравців відчула й зрозуміла, що мало бути в той чи інший момент.

Не дивлячись що інколи переклад є повністю зміненим й навіть не підходить під атмосферу, це скріплює людей шукати, що відбулося насправді так який був оригінал. Це призводить до більшого дослідження японської мови та культури та більшого поглиблення в ці теми. Це є дуже корисним так як це часто призводить до розуміння більшості культурних та мовних моментів, як базових знань, тим самим кожна наступна гра може бути перекладена набагато краще, через дослідженню помилку минулої.

Завдяки одній маленькій помилці, може виникнути щось культове й навічно залишитися в пам'яті кожного гравця та перекладача.

2.2. Фан-переклади та чудні ситуації перекладів

Дуже часто ігри не виходять за границі Японії чи є просто маленькими інді-іграми виготовлені простим японцем, який не може її перекласти на іншу мову, в такі моменти знаходять люди, які вирішують перекласти гру самостійно, на одинці чи з найманою командою для цього, які виконують переклад не офіційно й доволі часто навіть без дозволу автора. Технічно це буде нелегально, але також технічно це й не порушує комерчинські права, тому дані ситуації більше залежать чи автор гри добре відноситься до перекладу. На разі, фан-переклади все частіше і частіше виконують з дозволом від автора та в групі з декількох чоловік, до 2015 років таке явище було дуже рідким.

Yume Nikki (Kikiyama, 2004), унікальна гра яка й дала початок дивним японським іграм на платформі RPG Maker. Виготовлено на платформі RPG Maker 2003, одним загадковим японським розробником під ім'ям Kikiyama. Гра була опублікована на приватному офіційному сайті Kikiyama та оновлювалась з патча 0.00 до патча 0.10, який був останнім та оновленим в 2007. Після цього Kikiyama зник на майже 20 років, без жодної активності в інтернеті, до поки в 2023 Toby Fox, розробник гри Undertale (Toby Fox, 2015), зміг стати єдиною людиною знайшовши даного загадкового розробника і навіть провести інтерв'ю, як виявилось з нею. Не дивлячись на таке загадкове зникнення автор дозволила неофіційні переклади своєї гри та ліцензію на офіційний переклад та публікацію для Playism на інтернет-платформі Steam. Данна гра має багато перекладів та фан-ігор, та мабуть є єдиною грою де майже всі ніколи не йдуть на кінцівку чи завантажують мод на її змінення.

Саме слово “yume nikki” (夢日記 чи ゆめにつき) можна перекласти як щоденник сновідінь. Гра є дуже дивною де ви граєте за японську дівчинку на ім'я Madotsuki (窓付き), що можна перекласти як вікно, та що з вікном. Це є дуже іронічним до кінцівки гри, де Мадотсукі випригує з вікна, вбиваючи себе, через небажання жити та втратити останнього методу ескапізму, снів.

Хоча як що прочитати її ім'я задом наперед то виходить “iku to dame” (行くと駄目 або 行くとダメ), що перекладається як “це марно виходити”, хоч скоріше всього це простий збіг, але Мадотсукі відмовляється виходити зі своєї квартири всю гру, скільки би гравець не намагався.

Дивна ситуація в тому що офіційний переклад цієї гри гірший ніж фанатський та має просто смішні помилки.

Наприклад Розмовляюча голова яка насправді має бути Відрубана голова Слово “namakubi” (なまくび) напряму перекладається як “відрубана”, тому таке рішення просто смішне, особливо тому що гравець має очі та може просто подивитися на неї.

Така ж помилка спіткла й флейту, яку зробили свистком. Не дивлячись, що в цьому випадку слово “fue” (ふえ) можна перекласти як подібні до флейтів та свистків інструменти, але гравець знову ж має очі.

З ефектом який називається “futoru”(ふとる) ситуація в тому що всі інші не є діями, його єдиним переклали як дію “Get Fat”, хоча й коректний переклад фанати вирішили його переробити й залиши для себе як “Fatten”, хоча обидва слова означають “потовстіти”.

Більш серйозним та незрозумілим є те що при перекладі гри, ті хто змінювали код забули привернути уваги з переходу від японської мови на англійську тим сами “¥” (yen або ж йен), що є валютою в меню була змінено на “0\” що немає зовсім сенсу та просто кумедно. Більшість інших деталей в цій грі просто прямий переклад без якого усе все одно було б зрозуміло, тому це не є помилкою.

Ib (kougi, 2012) є іншою популярною грою ери RPG Maker ігор, ми будемо говорити про саме версію 2012 року розробленій на RPG Maker 2000, так як всі використовували фан переклад від vgrperson граючи вперше, який був дуже гарним. Гра на разі отримала ремейк Ib (Playism, 2022) на платформі RPG Maker MV, тому ми будемо говорити про оригінал 2012 року так як вони мають різниці.

Kougi як японський розробник гри набагато більш відкритий, не дивлячись що тільки випустили одну гру та її ремейк.

Kougi має приватний блог через який можна дізнатися про гру більше на питання які можуть виникнути під час проходження. Vgrperson, чий переклад ми будемо розглядати навіть перекладав пости з блогу до 2015 року та виконав дуже гарну роботу над перекладом. Не дивлячись на це, гравець все ще буде здивований и матиме питання при проходженні, якщо мало знайом з японською культурою. Ib це гра в якій ви граєте за однойменного персонажа, маленьку дев'ятирічну дівчинку Ib, яка загубилась в мистецькій галереї й все пішло не так через одну картину на виставці.

Першим з чим зустрінеться кожен гравець буде під час взаємодії з картинами та написами під ними чи іншим текстом. Іб не може все прочитати так як їй лише 9 років і вона не знає всіх ієрогліфів. Це не помилка перекладу, але гравець не знайомий з культурою не зрозуміє чому вона може читати половину тексту чи взагалі нічого. Гра вирішує цю проблему трохи пізніше коли Іб зустрічає Гаррі, іншого персонажа який в такому ж становищі як вона, після того як він приєднується до Іб та захищає її від небезпек, вона може попросити прочитати його всі написи й так як він дорослий він може це виконати, дана опція поширюється на всі написи що існують, тому гравець може повернутися до попередніх локацій щоб дізнатися що було написано. Це просто неможливо адаптувати ні як коректно через те що в інших мовах таке явище неможливе.

Іншим тим що не можливо буде адаптувати буде якраз торкатися Гаррі. Після одного моменту коли вони зупиняються перепочити гравець може задати йому декілька питати серед яких буде “Чому ти розмовляєш так?” чи більш повне “Чому ти розмовляєш як леді?”.

Гравець буде дуже здивований так як він не помічав цього. Це пов’язано з тим що в японському оригіналі, Гаррі використовує фемінітиви при розмові, як “*atashi*”(*あたし*) при зверненні до себе що є жіночим варіантом “*watashi*”(*私* чи *わたし*) яке саме собою є нейтральним засобом сказати “я”, чоловічим же варіантом буде “*boku*”(*僕* чи *ぼく*).

При цьому Гаррі все ще є чоловічим персонажем так як це сказано в оригіналі та перекладі в деяких моментах, як Іб вперше знаходить його без свідомості чи коли Мері питає чи Гаррі батько Іб. Просто він використовує жіночий метод мовлення в оригіналі, який неможливо перекласти інших мовах через їх специфіки.

Перекладач під ім’ям *vgrperson* проклав дуже великий об’єм роботи при перекладі і адаптував інші специфіки як вибір “на який палець йде кільце?”, змінивши коректну опцію. В англійській мові це як “третій палець від великого пальця” чи “четвертий палець”.

В японській версії це kusuriyubi (薬指), “медичний палець”. В японській мові пальці називаються по іншому, тому гравці б не здогадались що таке медичний палець. На українську ми б могли перекласти це як “безіменний” палець.

The Legend of Zelda: The Breath of The Wild (Nintendo, 2017) одна з останніх ігор з лінійки на момент написання цього дослідження, але протягом невеликого проміжку часу має вийти наступна частина. Зельда має багато помилок перекладу, але більшість з них можна пояснити, крім одного моменту саме цієї гри, який дуже дивний і не має логіки.

Під час проходження гри можна натрапити на квест з молодою Фінлі яка хоче знайти принца й написала романтичний лист, поклавши його в пляшку та пустивши на річку. Вона просить головного героя гри, Лінка, допомогти їй та прослідкувати щоб пляшка спокійно дісталась когось. Лінк погоджується й ви слідкуєте за пляшкою. Вона буде відкритою та прочитаною Сасаном. Звідси й починаються великі різниці між японським оригіналом та англійським перекладом.

На англійській версії квест продовжується не дуже гарно, м'яко кажучи. Сасан отримує лист, пише відповідь, що він дуже крутий шукач пригод, має мускули та подорожує багато й так далі. Вони листуються між собою деякий час. Потім він зізнається Фінлі що він збрехав про більшість в листах, але вона все ще хоче зустрітись з ним.

Лінк допомагає їм зустрітись й Фінлі дякує головному герою що він допоміг їй знайти її соулмейта, інакше кажучи коханого. Звучить мило, але проблема в тому що Сасан дорослий чоловік, а Фінлі молода, дівчина раси Зора (рибо-люди). В англійській версії виходить так що ви, як гравець допомогли вчинити акт педофільії. Єдине малим виправданням можна назвати, що можливо перекладачі не знали що не дивлячи на те що раса Зора живуть набагато довше й по роках Фінлі набагато старше Сасана, це не робить її дорослою чи навіть підлітком.

Оригінальний квест був насправді доволі милим. Він починається точнісінько так само, з Фінлі яка намагається знайти принца для себе.

Вона так само пише листа та клада його в пляшку, але лист не названий романтичним, а просто “メッセージボトル” що дослівно перекладається як “лист у пляшці”, на відміну англійського “love letter”. Далі багато діалогів змінені, він все відчувається жахливо, що він збрехав Фінлі про мускули, але все ще б хотів зустрітися з подругою по переписці. Він не раз за діалог не звертається до Фінлі в романтичній манері та дуже невпевнений в собі й боїться підвести та не захистити її, в допомозі з мандрівкою по світу, на відміну настирливого чоловіка як в англійській, що просто жадає роману.

Фінлі все ще називає Сасана “unmei no hito ” (運命の人), це можна все ще можливо перекласти як “soul mate” чи “людина по долі”, але в контексті що вони мали зустрітися та це було волею долі для них познайомитися, а не що вони ідеальна романтична пара на вічно.

Висновок до розділу 2:

Отже, інколи трапляються моменти коли помилки в перекладі неможливо пояснити чи переклад неможливо перекласти достовірно, з тих чи інших причин. Такі помилки чи випадки можуть призвести до різних наслідків. Інколи просте непорозуміння гравцем моменту, інколи якийсь інтернет-мем, а інколи щось миле стає чимось жахливим.

Перекладачі часто не мають достатньо часу щоб перевірити чи їх переклад та візуал відповідні, що призводить до більшості таких помилок. Фанатські переклади є дуже унікальними, вони зазвичай виготовлені з такою любов'ю та увагою до деталей, буваючи кращими за офіційний. Інколи їх роблять щоб відремонтувати офіційний переклад, який був недостовірний з якихось причин.

Фанати часто розмовляють про помилки та як краще було б зробити, деякі готові навіть зайти так далеко що пояснити цілу граматику лише в одному коментарі на випадковому форумі, лиш би щоб інші зрозуміли що насправді було в оригіналі гри. Незважаючи на це все офіційний та фан-переклада є важливими, так як вони дозволяють зазирнути на різний підхід до одного й того самого моменту.

ВИСНОВКИ

Японська мова є однією з найунікальніших мов в світі. Її історія виникнення була дуже довгим процесом з великим впливом від інших культур, що й призвело до виникнення багатьох граматик, що не мають прямого перекладу на інших мовах. Роблячи це дослідження ми виявили що найбільш популярними причинами для проблем в перекладі японських відеоігор є відсутність ресурсів на переклад та достатніх знань мови й культури. Інколи деякі речі неможливо перекласти й їх треба адаптувати, але навіть бувають випадки коли й таке неможливе через відсутність подібних граматик в мові перекладача, як наприклад: використання автором нейтральних займенників, щоб лишити вибір статі для гравця, це буде неможливо перекласти на українську через відсутність таких займенників звертань в нашій мові, також як й жарти про персонажів використовуючих японську мову специфічну тільки для осіб однієї статі. З причин різниці граматик інколи важко зрозуміти що саме хотів автор, в таких випадках перекладач має адаптувати переклад, щоб допомогти гравцю відчутти той самий момент, але в зрозумілому для нього тексті. Дане дослідження зачепило лише малу частину існуючих помилок, але це не є дослідженням яке можливо дослідити повністю. Мова мінлива річ в усіх культурах, слова та граматики змінюється, нові ігри створюються, нові методи перекладу, ресурси, знання та помилки разом з ними. Тим сами дане дослідження заохочує оновлення, час від часу, для архівування як змінювалась ті чи інші названі проблеми та їх рішення при перекладі.

Незважаючи на те що інколи інколи деякі помилки перекладу не мають логічного підґрунтя та створюють повне збереження для гравця, це заохочує їх дізнатися більше про що саме стало причиною такого перекладу та що було насправді. Це допомагає дослідити гру та японську мову й культуру, навіть з такої малої причини як помилка перекладу. Дане дослідження розглянуло такі випадки й обґрунтували чому вони існують та як корисні вони для подальшого ознайомлення з японською мовою та культурою.

Офіційний переклад відеоігор не завжди є повністю правильним й може допускати помилки сміхотворного рівня, які ми розглянули в цій роботі. Ці помилки не завжди є випадковими й інколи зроблені щоб адаптувати абсурдність моменту та ситуації в грі, часто це призводить для утворення моментів перекладу які входять в історію. Фанати ігор дуже часто проходять гру на оригінальній мові, щоб дізнатися відмінності, чи тому що гра попросту не є доступною на інших мовах. Це бажання до інформації спонукає багатьох з них розповідати та пояснювати малі деталі в форумах та блогах, створювати власні фан переклади з допомогою однодумців чи самотушки. Фан-переклади не є чимось гіршим ніж офіційні, інколи вони навіть кращі, так як вони виконанні без індустріального поспіху та любові до перекладаємої гри. Японська культура вплинула дуже сильно на ігрову індустрію та є засновником багатьох жанрів та механік в іграх. RPG ігри є одними з найпопулярнішим жанрів по цей день, а про вплив RPG Maker ми вже більш детально поговорили в цьому дослідженні. Ігри на цій платформі надихнули багатьох авторів та починаючих перекладачів, так як історії за ними є не менш цікавішими ніж сама гра. Нині ігри робляться з розрахунком на те що вони буду перекладені чи навіть використовують англійську лексику в деяких моментах. Це робить процес їх перекладу трохи легшим для перекладачів та більш зрозумілим для гравців граючих на перекладі

Отже, японська мова та її особливості сприяють утворення цікавим моментах при перекладі, що змушують перекладачів та гравців дізнаватися більше про японську культуру та мову, як і про їхню мову та культури, щоб адаптувати гру на зрозумілу та просту мову. Інколи зробити повністю правильно не є можливо через відсутність певних граматик та слів, але це не робить переклад чи гру гіршою, лише малі збентеження для деяких гравців.

Ця робота дослідила невелику частину цих подій та ситуацій та може бути ще більш дослідженою через нестачу заархівованої інформації з даної теми, так як мова любого народу є важливою, так як краще зрозуміти соціальні стандарти, як не через мову використану в іграх того часу.

АНОТАЦІЯ ІНОЗЕМНОЮ МОВОЮ

この調査は、どの国や言語からもウクライナ語に翻訳された現在のゲームがないため、主に英語である他の言語への日本のゲームの翻訳を調査するために実施されました。この作品では、いくつかの最もよく使われる文法を使用して、いくつかの日本語と歴史を探求し、それらを説明しました。古いゲームと新しいゲームを比較して、翻訳がどれほど厄介で、どのような間違いが時々犯されているかを比較しました。間違いはまだありますが、なぜそれが起こるのかを探り、いくつかの答えを見つけることにしました。日本のゲームについて話すことは、RPG ゲームや、JRPG と呼ばれる方法について話すことなしには不可能です。これは日本の RPG の略であり、使用する必要はありません。私たちの調査では、RPG ツクールとこのエンジン ゲームの背後にある豊かな歴史を簡単に探ることにしました。これらは、日本と外国の両方のゲームの社会と文化に影響を与えた日本のゲームの必要な部分です。悲しいことに、そのような情報が大幅に不足しているため、実際にそれについて書く必要があるとは誰も考えておらず、プライベート フォーラム、ブログ、またはメッセージで情報を言葉で保持しているだけです。あらゆる困難にもかかわらず、この調査はより深いレイヤーに進み、いくつかの用語、文法、そのようなアクションに対する開発者の選択、および翻訳チームがこれをどのように処理したかの背後にある情報を探しました。言語や文化の理解不足が原因だったり、時間のプレッシャーや言語の違いによる翻訳の不可能性が原因だったり、翻訳チームからの説明がまったくない奇妙な間違いもありました。

翻訳と翻案に関する興味深い決定と、なぜそれらが行われたかについての調査は、このようなテーマに関心のある他の人と共有するために、この研究に書かれています。この研究は、ゲームの翻訳と新しいゲームの作成に関する終わりのない産業用ビデオ メディアの決定により、さらに更新される可能性があります。これが企業の産業レベルのゲームであろうと、1 人の開発者による小さなインディー ゲームであろうと関係ありません。ゲームを通じて、プレイヤーと翻訳者の両方に日本の文化と言語に関する多くの知識を、ゲームを通じて楽しく理解しやすい形でもたらしめます。

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Britannica, Masayoshi Shibatani, (2023). Japanese language. Відновлено з <https://www.britannica.com/topic/Japanese-language>
2. ResearchGate, Victor Navarro-Remesal & Antonio Loriguillo-López, (2015). What Makes Gêmu Different? A Look at the Distinctive Design Traits of Japanese Video Games and Their Place in the Japanese Media Mix. Відновлено з https://www.researchgate.net/publication/316890158_What_Makes_Gemu_Different_A_Look_at_the_Distinctive_Design_Traits_of_Japanese_Video_Games_and_Their_Place_in_the_Japanese_Media_Mix
3. Twitter, Retro-Bit Gaming,(2020). Zero Wing re-translation announce. Відновлено з <https://twitter.com/RetroBitGaming/status/1304766760093134852>
4. Capcom, Janet Hsu, (2014). Localization and Ace Attorney. Відновлено з <https://news.capcomusa.com/zeroobjections/blog/2014/11/21/localization-and-ace-attorney>
5. Legends of Localization, Clyde Mandalin, (2014). How Zero Wing’s “All Your Base” Translation Compares with the Japanese Script. Відновлено з <https://legendsoflocalization.com/lets-take-a-peek-at-zero-wings-all-your-base-translation/>
6. Takashi’s Japanese Dictionary, Takashi, (2021). Japanese Words and Onomatopoeias about Laugh (Warai). Відновлено з https://takashionary.com/japanese-words-onomatopoeias-about-laugh/#%E3%82%AF%E3%82%B9%E3%82%AF%E3%82%B9_%E3%81%A8%E7%AC%91%E3%81%86
7. Niche Gamer, Brandon Orselli, (2018). New Sony Censorship Policy is Forcing Japanese Developers to Censor Themselves Even in Japan. Відновлено з <https://nichegamer.com/new-sony-censorship-policy-is-forcing-even-japanese-developers-to-censor-themselves-in-japan/>

8. Vgperson's blog, vgperson, (2012). Ib translation notes. Відновлено з <https://vgperson.com/posts.php?p=ibnotes>
9. KikiyamaHP, Kikiyama, (2008). 「ゆめにつき」 バグ修正履歴 (0.04以降) . Відновлено з <http://www3.nns.ne.jp/~tk-mto/kikiyamaHP.html>
10. Reddit, jack_edition, (2022). Did...I just assist sex offender?! Відновлено з https://www.reddit.com/r/Breath_of_the_Wild/comments/v8d8l1/did_i_just_assist_a_sex_offender/
11. Twitter, Kouri, (2021). Ib remake announcement. Відновлено з https://twitter.com/monomu_kouri/status/1444640492264701953?s=20
12. Polygon, Anna Diaz, (2023). Undertale's creator conducted an interview with a cult-hit RPG dev, and it's bizarre. Відновлено з <https://www.polygon.com/23585012/toby-fox-yume-nikki-undertale-kikiyama-famitsu-interview>
13. GDC, Junya C Motomura, (2015). Guilty Gear Xrd's Art Style: The X Factor Between 2D and 3D. Відновлено з <https://www.youtube.com/watch?v=yhGjCzxJV3E>
14. Unreal Engine, Jimmy Thang, (2021). How *Guilty Gear -Strive-* hits an ultra combo with groundbreaking visuals and gameplay. Відновлено з <https://www.unrealengine.com/en-US/developer-interviews/how-guilty-gear--strive--hits-an-ultra-combo-with-groundbreaking-visuals-and-gameplay>
15. Vgperson's blog, vgperson. (2012). The Witch House. Відновлено з <https://vgperson.com/games/witchhouse.htm>
16. Dislyte, Eeny meeny miny moe?, (2019). Black Souls. Відновлено з https://www.dlsite.com/maniawork/=/product_id/RJ203687.html/?locale=en_US
17. Dislyte, Eeny meeny miny moe?, (2022). Eeny meeny miny moe?'s profile. Відновлено з https://www.dlsite.com/maniawork/circle/profile/=/maker_id/RG33488.html
18. Omocat, Omocat, (2023). About. Відновлено з <https://www.omocat.com/bio>

- 19.Omocat, Omocat, (2014). Project: Omori. Відновлено з <https://www.omocat.com/omori>
- 20.Pub Med Central, J Nerv Ment Dis, (2010). Hikikomori, A Japanese Culture-Bound Syndrome of Social Withdrawal? A Proposal for DSM-V. Відновлено з <https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC4912003/>
- 21.GameDesign, Bryan Wirtz, (2023). The Pros and Cons of Using RPG Maker Video Game Engine: Is It A Good Fit For You?. Відновлено з <https://www.gamedesigning.org/engines/rpg-maker-mv/#Verdict>
- 22.Britannica, James A. Matisoff, (2022). Tibeto-Burman languages. Відновлено з <https://www.britannica.com/topic/Tibeto-Burman-languages>
- 23.Pangea, Fares Zoghلامي, (2022). Woolseyisms and the Difficulties of Localizing Japanese Role-Playing Games. Відновлено з <https://www.pangea.global/blog/woolseyisms-and-the-difficulties-of-localizing-japanese-role-playing-games/>
- 24.Japantimes, Daniel Morales, (2015). The myths and misery of translating Japanese video games. Відновлено з <https://www.japantimes.co.jp/life/2015/01/05/language/myths-misery-translating-japanese-video-games/>
- 25.Den of Geek, Matthew Byrd, (2021).Metroid: How Did NES Gamers React to Learning Samus Aran is a Woman?. Відновлено з <https://www.denofgeek.com/games/metroid-nes-ending-samus-aran-woman-reveal-reactions/>