

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

Курсова робота з японської філології на тему:
**ОСОБЛИВОСТІ ТА ПРОБЛЕМАТИКА ПЕРЕКЛАДУ СТАРИХ
ВІДЕОІГОР**

Студента групи 07-21
Факультету східної і слов'янської філології
Денної форми навчання
Освітньої програми:
Японська мова і література та переклад
Спеціальності 035 Філологія
Спеціалізації 035.069 Східні мови та
літератури (переклад включно)
Перша – японська
Попова Ігора Станіславовича

Науковий курівник:
Кандидат псих наук, доцент
Наумова Юлія Станіславівна

Національна шкала _____
Кількість балів _____
Оцінка ЄКТС _____

Київ 2023

ЗМІСТ

Вступ.....	3
Розділ 1. Особливості перекладу старих відеоігор.....	9
1.1 Розвиток перекладу відеоігор.....	9
1.2 Різниця між перекладом та локалізацією.....	13
Висновок до 1 розділу.....	18
Розділ 2. Проблематика перекладу старих ігор.....	19
2.1 Креативність у контексті локалізації	19
2.2 Проблема відсутності ознайомлення перекладачів з матеріалом їх праці.....	25
Висновок до 2 розділу.....	31
Висновки.....	33
Реферат (анотація) іноземною мовою.....	36
Список використаних джерел.....	37

ВСТУП

Переклад комп'ютерних ігор японською особливо важливий, оскільки Японія є значним гравцем у світовій індустрії відеоігор. Японські ігри відомі своїм унікальним стилем, інноваційним геймплеєм і захоплюючим сюжетом, і вони здобули значну кількість прихильників у всьому світі.

Таким чином, перекладаючи свої ігри різними мовами, японські розробники ігор можуть охопити ширшу аудиторію в усьому світі. Це допомагає їм розширити свій ринок і збільшити дохід.

Японські ігри відомі своєю високоякісною розповіддю, унікальною ігровою механікою та привабливими персонажами. Перекладаючи ігри на різні мови, розробники можуть задовольнити очікування гравців, які можуть не розуміти японської, але все ж хочуть випробувати ігри.

Ці ігри часто містять посилання на японську культуру, мову та традиції, які можуть бути незнайомі гравцям з інших країн. Ретельно перекладаючи та локалізуючи вміст, розробники можуть зберегти ці нюанси та гарантувати, що оригінальний сенс і задум гри не буде втрачено.

Переклад гри може допомогти створити фан-базу ігор у різних країнах. Гравці, яким подобаються перекладені версії ігор, імовірно, поділяться своїм досвідом з іншими, що може підвищити обізнаність і інтерес до ігор.

В них часто відображають унікальні аспекти японської культури, такі як міфологія, фольклор та історія. Перекладаючи та локалізуючи ці ігри, розробники можуть сприяти міжкультурному розумінню та вдячності серед гравців із різних країн.

Локалізація — це процес адаптації продукту чи послуги до культурних, мовних і технічних вимог конкретного ринку чи регіону. Коли справа доходить до локалізації вмісту з японської на англійську, виникає кілька проблем, зокрема:

1. Культурні відмінності: однією з найбільших проблем у локалізації вмісту з японської на англійську є культурні відмінності між двома мовами. Японська культура значно відрізняється від західної, і значення певних фраз або понять може не перекладатися англійською мовою.

2. Граматика та синтаксис: граматична структура японської мови дуже відрізняється від англійської. Наприклад, японська мова є суб'єктом-об'єктом-дієсловом, а англійська – суб'єктом-дієсловом-об'єктом. Це може ускладнити переклад речень з японської на англійську без зміни змісту чи структури речення.

3. Ідіоматичні вирази: в японській мові є багато ідіоматичних виразів, які важко перекласти безпосередньо англійською мовою. Ці вирази глибоко вкорінені в японській культурі та історії й можуть не мати еквівалентного виразу англійською мовою.

4. Символи кандзі: японська мова використовує три системи письма: кандзі, хірагана та катакана. Кандзі — це логографічна система письма, що означає, що кожен символ представляє слово чи ідею. Переклад символів кандзі англійською може бути складним, оскільки один і той самий символ кандзі може мати кілька значень.

5. Стандарти локалізації: Іншою проблемою при локалізації з японської на англійську є необхідність відповідності стандартам локалізації цільової мови. Серед іншого це стосується дотримання мовних умов, технічних стандартів і правових вимог.

Загалом, локалізація з японської на англійську є складним процесом, який вимагає глибокого розуміння як мов, так і культур. Важливо працювати з досвідченими професіоналами з локалізації, які зможуть впоратися з цими проблемами та переконатися, що кінцевий продукт є точним, відповідає культурі та відповідає потребам цільової аудиторії.

Результат ігнорування поганої локалізації в японських іграх може мати такі негативні ефекти, як:

Неправильне розуміння сюжету та механізму гри: якщо переклад неточний або погано виконаний, гравці можуть мати проблеми з розумінням сюжету та механізму гри, що може призвести до розчарування та негативного досвіду гри.

Образлива або невідповідна лексика: погано перекладений текст також може містити образливу або невідповідну лексику, яка може бути нечутливою до культурних особливостей або неприйнятною для певних вікових груп. Це може завдати шкоди репутації гри та розробників.

Юридичні проблеми: у деяких випадках неточні переклади можуть спричинити юридичні проблеми, якщо вони призводять до порушення авторських прав, спотворення торгових марок чи іншої інтелектуальної власності чи інших порушень місцевих законів і правил.

Втрата продажів і негативні відгуки: якщо гравці незадоволені перекладом гри, вони можуть залишати негативні відгуки або відмовляти інших від покупки гри. Це може призвести до втрати продажів і погіршити репутацію гри та її розробників.

Таким чином, важливим буде ретельно винайти корені проблеми, які можуть негативно впливати на результат перекладу певного тексту та знайти спосіб позбавитись цього надалі.

Дослідження японського перекладу ігор можуть сприяти розробці нових інструментів і методів локалізації ігор, а також поглибити наше розуміння культурних і мовних факторів, які формують ігровий досвід у різних культурах.

Це зумовлює **актуальність** даної научної роботи.

Метою є розбір та вирішення проблем минулого та теперешнього перекладу старих ігор.

Основним завданням роботи є:

1. Розуміння культурних і мовних відмінностей: японські ігри часто наповнені культурними посиланнями та мовними нюансами, які може бути важко точно перекласти. Дослідження можуть допомогти

перекладачам зрозуміти ці відмінності та переконатися, що зміст і намір оригінального вмісту збережено.

2. Покращення якості: високоякісні переклади необхідні для забезпечення захоплюючої та захоплюючої гри. Дослідження можуть допомогти перекладачам покращити якість їхніх перекладів, надаючи їм доступ до найновіших інструментів і методів.

3. Виявлення труднощів: японський переклад ігор може спричинити ряд труднощів, наприклад складний словниковий запас, технічний жаргон і культурні відмінності. Дослідження перекладу можуть допомогти виявити ці проблеми та надати перекладачам стратегії їх подолання.

4. Сприяння інноваціям: дослідження можуть сприяти інноваціям у перекладі японських ігор, заохочуючи розробку нових методів і підходів. Це може допомогти покращити якість і ефективність перекладів і забезпечити кращий ігровий досвід для гравців.

5. Забезпечення точності: точність має вирішальне значення для перекладу гри, щоб гарантувати збереження сенсу та наміру оригінального вмісту. Дослідження можуть допомогти перекладачам перевірити точність їхніх перекладів і переконатися, що вони відповідають культурі та зрозумілі для гравців з різних регіонів.

Переклад ігор є важливою сферою дослідження, яка останнім часом привертає все більше уваги. Японські ігри особливо цікаві з точки зору перекладу, оскільки вони часто включають культурні елементи, які можуть бути незнайомі гравцям з інших частин світу. Таким чином, дослідження японського перекладу ігор можуть сприяти розвитку найкращих практик локалізації ігор поза культурними та мовними кордонами.

Предметом є дослідження особливостей, які роблять японський переклад настільки унікальним, та проблеми, які є причиною великої кількості некоректностей у перекладі.

Винайдення найбільш ефективних методів вирішення проблеми та знаходження їх застосування на практиці за вже існуючими прикладами того, як правильно людям вже вдалося впоратися з чимось подібним.

Об'єкт роботи – переклад та локалізація старих ігор.

Науковою новизною в дослідженнях японського перекладу ігор є аналіз культурних і лінгвістичних елементів в іграх, а також розробка стратегій для перекладу та адаптації цих елементів до різних культур. Наприклад, дослідники вивчали локалізацію японських почесних слів (таких як «-san» і «-chan») в англійських перекладах японських ігор і дослідили, як ці пошани можуть передавати соціальні ієрархії та стосунки між персонажами. Інші дослідники досліджували переклад ономапоєї та інших звукових ефектів в іграх і розробили стратегії перекладу цих елементів, зберігаючи їхній вплив на ігровий процес.

Практичне значення дослідження японського перекладу ігор важливе у кількох аспектах. Це може допомогти розробникам і видавцям ігор створювати високоякісні локалізовані версії японських ігор, доступні та приємні гравцям у різних регіонах світу. Підвищуючи точність і культурну відповідність перекладів, локалізація гри може покращити досвід гравців і збільшити популярність японських ігор на світових ринках.

Дослідження японського перекладу ігор також можуть сприяти міжкультурному розумінню та оцінці, роблячи культурні елементи в іграх доступними для гравців із різним походженням. Наприклад, ігри, які включають традиційний японський фольклор або історичні події, можуть бути незнайомі гравцям з інших частин світу, але точні та добре адаптовані переклади можуть допомогти подолати ці культурні розриви та сприяти кращому розумінню та оцінці.

Дослідження японського перекладу ігор також можуть мати ширші наслідки для розвитку технологій перекладу та локалізації в цілому.

Досягнення машинного навчання та штучного інтелекту, наприклад, можуть

бути застосовані в інших сферах перекладу та обробки мови за межами індустрії ігор, потенційно підвищуючи ефективність і точність перекладу в широкому діапазоні сфер.

Таким чином, дослідження перекладу японських ігор мають наслідки для ігрової індустрії, міжкультурного розуміння та розвитку технологій перекладу та локалізації, що робить їх важливою сферою дослідження з відповідним впливом.

РОЗДІЛ 1.

ОСОБЛИВОСТІ ПЕРЕКЛАДУ СТАРИХ ІГОР

1.1 Розвиток перекладу відеоігор

Вперше перекладу японських ігор почали приділяти увагу у 1970-х роках. Незважаючи на те, що на той час в іграх цілком й не було тексту, окрім назви на аркадному автоматі, японцям була необхідна допомога локалізації, щоб інші країни могли асоціювати їх продукт з його назвою. Коли Японія, побачивши, що у людей є можливість грати не тільки в ігрових залах, а й на своєму персональному комп'ютері, вона стала одною з перших країн, яка почала замислюватись над експортуванням своєї продукції. Одним з найвідоміших представників такого типу творінь була гра *Rack Man*, розлюблена компанією Namco. Але на той час професії перекладача ще не були настільки розвинуті, тому спочатку, із крайни оригіналу, гра іменувалась як *Ruck Man* (з яп. мови *rakkuman*, що походить від ономапопеї «*ra*ки *ra*ки», позначаючи ономапопею поїдання їжі), але через те, що слово «*ruck*» було занадто сильно созвучне з англійським лайливим словом «*fuck*», щоб випадковим чином не образити або викликати недорозуміння, у західних країнах її переклали так, як ми звикли бачити його зараз: *Rack Man*.

Далі, починаючи з 1980-х років, коли переклад все залишається діяльністю, яка тільки почала зароджуватися, з'явилися ігрові консолі, які продовжували сприяти розвитку ігрової індустрії. Разом з цим, *Rack Man*, будучи однією з найуспішніших ігор нашого часу, з допомогою чого, отримала локалізацію не тільки для Сполучених Штатів Америки, а й для деяких країн Європи: Німеччини, Франції, Італії, Данії та Іспанії, не зважаючи на те, що переклад так і залишився англійською мовою.

Проблема полягала у тому, що більшість ігрових компаній не розуміла те, наскільки локалізація допоможе у розкручуванні своєї продукції. Враховуючи те, що у той час не було тих технологій, допомагаючих зараз с перекладом не тільки у професійному сенсі, а і у повсякденному житті, на це витрачалось багато часу та зусиль, а витратити гроші на те, що необов'язково зможе окупитися належним чином, вважалось не розумним рішенням.

З 1990-х років ігри для західних країн стають більш доступними через те, що переклад з'являється не тільки для посібників, з яким ігрокам постійно потрібно звертатися, а й на головні меню та катсцени, за допомогою чого тепер люди можуть сприймати гру не тільки геймплейно та візуально, а й почати слідкувати за сюжетом.

Переклад сюжету у відеоіграх може стати достатньо складним через значний обсяг тексту. Починаючи з 90-х років, ігри почали відходити від стандарту, де гравцю потрібно самому сприймати відносини віж подіями та персонажами через случайні фрази. Почала з'являтися повноцінна історія, з діалогами, персонажами та логічним фіналом, з якою навіть тодішні книги або фільми могли позмагатися.

Для перекладу загалом одною з найважливіших подій став переклад ігри Baldur's Gate на іспанську мову. Було перекладано все: від записок з елементами оповідання о тутешньому всесвіті, до озвучки важливих для сюжету персонажів. Це було одним з найважливіших моментів для спільноти локалізації, бо тепер у кожній країні з'явилась можливість ознайомитись з іграми іншомовного походження, знаючи, що японський маркет почав орієнтуватись не тільки на одну з найбільш швидкозростаючих країн.

З часом локалізація почала становитись більш доступною, але з цим і кількість тексту в іграх значно підвищилося. На переклад стало приділяти більше часу і з цим не обійшлося без постійних помилок, які виправити на той час можливість була у дуже маленької кількості людей.¹

¹ Bussey S. Brief History of Game Localization. blog.andovar.

Одною з найважливіших умов якісного перекладу завжди є можливість не тільки буквально перекласти кожне речення слово в слово, а й адаптувати його під аудиторію, на яку ти робиш акцент, намагаючись зробити так, щоб сенс тексту все ще був зрозумілий у контексті гри, над якою локалізатори здійснюють свою роботу.² Без таких навичок, люди швидко почнуть помічати те, наскільки неприродно від цього починає звучати текст. Прикладом цього може бути друга частина серії «Street Fighter», розроблена компанією Capcom, яка своїм існуванням відкрила жанр «файтингів», який є актуальним серед геймерів по цей день. Вона складалась із вибору бойців з різних країн світу, через що перед перекладачами встала задача адаптувати фрази кожного з них, щоб кожен з персонажів гри відбивав у своєму мовленні специфіку мовної картини своєї країни. Іронічно склалося, що одною із найвідоміших помилок перекладачи зробили над словами американського персонажа Guile. Іноді, коли він одержує перемогу над тією чи іншою персоною, в офіційному перекладі, він може сказати фразу «Go home and be a family man!» (Повертайся додому та стань сімейним чоловіком) або «Are you a man enough to fight me?» (Чи достатньо в тобі мужності, щоб дратись зі мною?). Одним з таких персонажів може бути жінка, що не звучить коректно, коли чоловік використовує «man», враховуючи те, що Guile це не та людина, яка буде намагатись якось принизити таким чином свого опонента. Аналізуючи його фрази, що він говорить японською, що є мовою оригіналу, то можна буде побачити звідки йде проблема: «国へ帰るんだな。お前にも家族がいるだろう。。。», що, якщо перекладати буквально, буде звучати як «Повертайся до своєї батьківщини. В тебе є сім'я, про яку тобі ще потрібно піклуватись»³. З цього можна побачити, що в оригіналі немає ніякої згадки чоловіка чи іншого представника чоловічого роду. Можна зробити висновок, що перекладач не врахував, на перший погляд, таку очевидну можливість того, що ця фраза могла би бути адресована по відношенню до жінки. Окрім цього в відеогрі існує ще багато прикладів

² Ashcraft B. The Surprising Ways Japanese Games Are Changed For Americans. Kotaku.

³ Guile/Pop Culture. streetfighter.fandom.

неточностей у перекладі, які були виправленні у подальших частинах, але саме цей приклад до сих пір згадується фанатами у вигляді свого роду мема і згадується самими розробниками у вигляді посилання на цей невдалий переклад.

Через достатньо малий проміжок актуальності відеоігор після їх вихода, на який орієнтуються компанії, коли роздумують про те, окупиться їхній продукт чи ні, у 2000 роки компанії вже, можна сказати, повністю визначили для себе стандарт перекладу ігор на інші мови разом із виходом. Наявність персональних комп'ютерів і розвиток інформаційних технологій надало велику популярність іграм не зважаючи на місце їх виробництва.⁴

Одним із найпоширених жанрів на той момент стали MMORPG. Сенс полягав у тому, що в тебе з'являлась можливість грати з великою кількістю людей з усього світу, виконуючи разом різноманітні завдання, роблячи можливості для комунікації майже необмеженими. Але для іншомовних ММО, тим паче для японських, для людини, яка не розуміла мову оригінала, було набагато складніше. Хоча цей жанр і полягає у виконанні бездумних дій, для їх виконання потрібно спочатку розібратись з тим, як вони працюють. Зробити це було майже неможливо, бо ММО відомі своєю великою кількістю тексту і речей, які ти там можеш робити. Окрім цього, в них обов'язково існує сюжет і свій проработаний всесвіт, для його тобі потрібно розуміти мову. Такий стрибок популярності жанру, відомого своєю залежністю від опису всього, що існує у грі, поставив складну задачу перед локалізаторами, щоб вони хоч якось сприймалися на слух. У кожних обширних країнах того часу були розроблені свої ММО, тому альтернатива у будь якому випадку була, але це сильно обмежувало гравців в їх виборі. Прикладом цього може бути одна з найвідоміших ММО Японії: Fantasy Earth Zero 2006-го року, яка офіційно отримала переклад на англійську тільки через 4 роки. Вона так і залишалась актуальною в межах Японської спільноти, але закордоном вона вже давно

⁴ Bussey S. Brief History of Game Localization. blog.andovar.

втратила свою актуальність, через що американські сервера швидко зачинили, із-за недостатньої кількості гравців.⁵

Незважаючи на складність своєї мови, Японці є одними з найбільших читачів, через державний сильний ухил у сторону покращення освіти. Тепер ми бачимо повсюду тонни сюжетно направлених ігор з горами літературного стилю письма. Це робить задачу перекладачів фізично вимотуючою, не зважаючи уваги на факт того, що, як вже було проілюстровано вище, праця може стати даремною.

З часом видавці, відповідальні за локалізацію своїх ігор на інші мови почали більш відповідально відноситись до цього питання. Зараз став актуальним спосіб зв'язку з фанатами через соц мережі, через які стає зрозумілим, на яку аудиторію працювати перекладачам.

1.2 Різниця між перекладом та локалізацією

Проблема з якою часто стикаються під час перекладу, це сохрняти оригінальний контекст діалогів, при цьому зробивши таким чином, щоб він сохрняв сенс для гравців. Враховуючи те, наскільки наші мови, порівняно з японською, різні, не завжди вдається адаптувати японський стиль мовлення під наш, тому приходиться вдаватися до альтернатив. У мові оригіналу можуть використовуватися різноманітні вирази, відсилання на субкультуру країни, та ігри слів. Все це можна замінити відповідниками своєї культури, але все не настільки просто. Деякі історії можуть бути повністю пов'язані на культурному контексті, який буде мати сенс у мові оригіналу, але повністю втратить його при перекладі.⁶ З цим на плечі перекладачів падає велика відповідальність через верогідність того, що твір мистецтва може сприйматись зовсім не так, як він сприймається у країні оригіналу.⁷

⁵ Omer Altay. Japanese MMORPGS. mmos.

⁶ Mandiberg S. Translation (is) Not Localization: Language in Gaming. University of California, San Diego, 2009. – С. 2-4

⁷ Suvannasankha E. Open World Translation: Localizing Japanese Video Games for a Globalizing World. University of Central Florida : STARS, 2019. – С. 3

Прикладом такого типу помилок може стати серія ігор Kingdom Hearts, яка з'явилась на світ за допомогою коллаборації компаній гігантів Disney та Squer Enix. Знаменита глибиною та заплутаністю свого сюжету, за рахунок чого, при перекладі, потрібно враховувати контекст, відносно попередніх частин серії, оскільки кожна гра тісно пов'язана одна з одною. З таким розкладом також потрібно, щоб в офіційному перекладі команда перекладачів залишалась тією ж самою, щоб протягом всіх ігор прийоми та адаптації неперекладаємих фраз не відрізнялись, за рахунок чого гравці можуть потрапити в плутанину і розбиратися у погано перекладеному контексті самостійно. Основною проблемою було велика наявність Arc Words та Chekhov's Armoury.

Arc Words – це, говорячи простою мовою, слова, які задають тон твору, з'являясь протягом нього. Такі слова можуть з'являтися у будь якій формі: на стінах, предметах або рідині, при цьому не несучи сенсу для будь кого, окрім глядачів.⁸

Chekhov's Armoury чимось схожий термін на Arc Words тим, що він віщує щось, що ще не згадувалось персонажами. Це може бути будь який предмет, за допомогою якого буде вирішуватись проблема надалі. Походить цей вираз з популярної п'єси «Чайка» 1982-го року Антона Чехова, в честь якого і був названий цей термін, де пістолет, який показують у початку і повертають його під самий кінець, надаючи йому важливе значення в історії.⁹

Так вийшло, що із-за неознайомленості або відсутності враховування їх важливості, контекст більшості сюжетних поворотів втратив своє початкове значення.

Так в офіційному перекладі гри Kingdom Hearts 3D [Dream Drop Distance] втратилась параллель між Красунею і Чудовиськом з Сора і Ріку, роблячи натяк на їх потенційні романтичні стосунки фразою «いっしょに行こう» (issyō ni

⁸ Arc Words. tvtropes

⁹ Chekhov's Armoury. tvtropes.

ikō), яка у контексті діалогу мала значення «Ми зробимо це разом», її переклали, як «Come with me» (Пішли зі мною).

Також, у першій грі серії, в оригінальному японському тексті, коли Дональд Дак відправляється на пошуки Сори та Короля Мікі Мауса, він звертається до персонажа Дейзі фразою: «デイジー、王妃様を» (Deijī, ōhi-sama o, «Дейзі (виконай дію над) Королевою»). Одною з головних особливостей японської мови, це припущення слів у реченні, коли їх контекст може бути зрозумілим без них, для полегшення вимови. У прикладі вище, так у реченні припускається прикметник на кінці речення, коли контекст зміст для зрозумілий і без нього. В англійській локалізації перекладачі не врахували те, що такий метод в інших мовах може не працювати, через що вийшла фраза «Daisy, can you take care of...»(Дейзі, чи не могла би ти розібратись із...). З чим їй потрібно було розібратись звісно не було зрозуміло, тому гравці довгий час вважали, що гра пояснить цю недомовленість через деякий час, але цього ніколи не відбулося, через що розробникам прийшлося пояснити справжнє значення сказанного через інтерв'ю.¹⁰

Таким чином для тих, хто проходив гру в перший раз, такі фрази сприймалися зовсім по іншому, у порівнянні з мовою оригіналу. У той час, коли японська спільнота строїла теорії щодо того, як ці фрази вплинуть на стосунки персонажів у подальших іграх серії, англомовні гравці гадки не мали, що слова головних героїв можуть мати при собі якусь вагу, як щодо романтики, так і ключових сюжетних елементів.

Незважаючи на те, наскільки такі помилки можуть геть вбити початкове значення тексту, через що гравці можуть сильно розчаруватись в елементах гри, завдяки похибок, в яких оригінальні розробники зовсім не винні, адаптування настільки не схожу на інші мову, це неймовірно складне заняття, яке зараз ціниться на рівні з будь якими затребуваними зараз професіями. Для цього і існують помилки, щоб надалі працювати над собою та позбавитись них.

¹⁰ Lost In Translation / Video Games. tvtropes

Щодо цієї проблеми ми маємо декілька варіантів вирішення проблеми, до яких, як ми вважаємо, потрібно прагнути для покращення подальшого сприйняття тексту:

1. Як ми вже загудували вище, одним з ключових факторів у перекладі є контекст. Без нього більшість живих істот у витвірі будуть звучати нереалістично, роботизовано, або зовсім говорити непов'язано з попередніми або наступними словами. Враховуючи те, що не всі можуть потрапити у голову авторів оригіналу, найлогічнішим рішенням буде завжди уточнювати незрозумілі моменти у них саміх. Розробники, які самі не розуміють як переклад працює, часто залишають всю працю перекладачам, без почуття потреби в допомозі з контекстом. Ніхто не розуміє початковий контекст тексту так, як це роблять оригінальні автори.

2. Наскільки людина не була би професіоналом у перекладі, наскільки б гарно вона не знала мову, якщо вона не буде грати в ігри, вона ніколи не зможе стати воістину талановитим перекладачем. Це відноситься не тільки до ігор, з якими вона збирається працювати, а й взагалі до будь якої. Часто відбуваються моменти, коли локалізатор відноситься до напису в відеоіграх, як до будь якого напису з інших типів мистецтва, але тут все набагато складніше. Хочаб базове ознайомлення з тим, яку стилістику, яку термінологію використовують у написанні тексту, може стати достатньо корисним у подальшій праці.

3. Недостатньо креативний підхід до перекладу може звестися до відчуття відсутності характеру у тексті. Коли люди намагається буквальним чином перекладати текст, це помічається і надає відповідне, нудне враження. Навіть якщо початкове значення буде відрізнитись від оригіналу, є уйма альтернатив в нашій мові, які не будуть заважати посилу гри. Головне не боятись і намагатись пробувати щось нове, але при цьому завжди консультиватися з колегами або роботодавцями, щоб не викликати потім зайвих непорозумінь.

4. Незаперечним фактом є наявність, у повсякденному мовленні, сленгу, який намагаються імітувати в інших видах мистецтва, які видабражають живе

спілкування людей. У випадку його наявності, часто трапляється, що перекладачі, неознайомлені з усним мовленням культури, на якій базуються діалоги в грі, одразу перекладають їх буквально, через що початкове значення втрачається. Щоб позбутися такого типу ситуацій, необхідно звертатись з тим, як використовують сленгові слова у живому спілкуванні і шукати схожі за контекстом слова у своїй мові.

5. Навіть якщо японська є одною з найскладніших мов світу для перекладу, через що неможливо виконати ідеальну роботу в без вади, маючи справу зі стінами тексту. Через велику різницю у культурах, складно перекласти все в точності. В таких випадках, коли ніякі варіанти не підходять, потрібно вмикати свою голову і робити так, як ти вважаєш необхідним, а не так, щоб кожне слово у тексті мало чіткий переклад.

Перше, що кожному локалізатору потрібно враховувати, це те, яке враження отримає гравець від процесу гри. На плечах перекладачів вісить тяжка відповідальність, бо саме завдяки ним люди взагалі мають можливість хоч якось спробувати те, що було так ретельно заблоковано мовним бар'єром. В першу чергу в грі ідуть, щоб на невеликий проміжок часу відволіктись від реального світу; щоб відчувати себе у шкірі зовсім інших людей, зробленими прямо із чиєїсь креативної активності.

Висновок до 1 розділу

Підсумовуючи, історія перекладу відеоігор — це захоплююча розповідь про технології, культуру та творчість. Від перших днів простих аркадних ігор до складних розповідей сучасних ігор процес перекладу цих інтерактивних медіа значно розвинувся. З часом розвиток технологій дозволив створювати точніші переклади з урахуванням культурних особливостей, а глобалізація індустрії відеоігор зробила локалізацію важливою частиною процесу розробки. Сьогодні переклад відеоігор є самостійним видом мистецтва, з талановитими перекладачами та командами локалізаторів, які працюють, щоб надати ігри аудиторії в усьому світі. Оскільки ігри продовжують розвиватися та зростати в популярності, історія перекладу відеоігор залишатиметься важливою частиною історії.

Переклад і локалізація є двома різними, але взаємопов'язаними процесами, необхідними для ефективної комунікації в сучасному глобалізованому світі. У той час як переклад передбачає перетворення тексту з однієї мови на іншу, локалізація виходить за межі мови та передбачає адаптацію вмісту до культурних, соціальних і мовних норм цільової аудиторії. Як для перекладу, так і для локалізації потрібні знання мови, культури та спілкування, а використовуваний підхід залежатиме від конкретних потреб проекту. Розуміння відмінностей між перекладом і локалізацією має вирішальне значення для компаній, організацій і окремих людей, яким потрібно спілкуватися за межами кордонів і культур. Вибравши відповідний підхід і працюючи з кваліфікованими професіоналами, творці контенту можуть гарантувати, що їхнє повідомлення буде точно й ефективно донесено до різноманітної аудиторії, незалежно від мови чи культури.

РОЗДІЛ 2

ПРОБЛЕМАТИКА ПЕРЕКЛАДУ СТАРИХ ІГОР

2.1 Креативність у контексті локалізації

Творче мислення є вирішальним аспектом локалізації відеоігор з японської на англійську. Команда локалізації має не лише перекласти текст і діалог, але й адаптувати культурні посилання, ідіоми та жарти, зберігаючи запланований тон і значення гри.

Деякі з конкретних проблем, які можуть ускладнити творче мислення в цьому контексті, включають:

Культурні відмінності. Як згадувалося раніше, між Японією та англomовними країнами існують значні культурні відмінності. Гумор, посилання на поп-культуру та навіть дизайн персонажів можуть значно відрізнятись в цих культурах. Тому команда локалізації повинна мати глибоке розуміння обох культур, щоб забезпечити збереження запланованого тону та значення гри.

Елементи ігрового процесу: відеоігри часто мають унікальні елементи ігрового процесу, характерні для культури, в якій вони були розроблені. Команда з локалізації має не лише перекласти текст і діалоги гри, але й адаптувати ці елементи ігрового процесу, щоб мати сенс для англomовної аудиторії.

Часові обмеження: часові рамки розробки відеоігор можуть бути стислими, через що може бути складно витратити стільки часу на творчі аспекти локалізації, скільки хочеться команді. Це може призвести до поспішної роботи, яка може не передати повного змісту гри.

Стандарти локалізації: як і в будь-якому іншому проекті локалізації, команда повинна дотримуватися стандартів локалізації цільової мови. Це

стосується не лише лінгвістичних конвенцій, а й технічних стандартів і правових вимог. Це може обмежити творчу свободу команди, особливо якщо оригінальна гра містить вміст, неприйнятний на цільовому ринку.

Підсумовуючи, локалізація відеоігор з японської на англійську вимагає високого рівня творчого мислення та здатності до адаптації. Команда локалізації повинна мати можливість глибоко розуміти обидві культури та адаптувати вміст гри, щоб переконатися, що він резонує з цільовою аудиторією. Хоча цей процес пов'язаний із багатьма проблемами, кваліфікована та досвідчена команда локалізаторів може їх подолати, щоб створити успішну та приємну гру для англомовних гравців.

В руках відповідальних за локалізацію лежить підтримка творчого потенціалу, бачення авторів, які в нього багато своєї енергії так сил. Враховувати потрібно кожен маленьку деталь, яка може заважати, або навпаки, допомогти з адаптацією, бо без креативного підходу у речі, яка бере все потроху з таких форм мистецтва, як література, кіно або дизайн. Враховувати бачення розробників все ще потрібно, бо не можна просто взяти та написати свою історію на фоні чужої праці, але коли з'являються елементи, які є унікальними до культури мовлення оригіналу, не можна буде обійтись без невеликого мозгового штурму.¹¹

В серії ігор Final Fantasy, відомої як в Японії, так і во всіх інших країнах світу серед людей, які цікавляться геймінгом існує своя риса з магичною зброєю, яке характерно називається на честь природних термінів. Одним з таких прикладів буде катана 花鳥風月 (Kachōfūgetsu), що буквально перекладається, як «квіти, пtiця, повітря та місяць», вираз, який позначає «Красу природи». В офіційному перекладі у Сполучених Штатах схожого терміну немає, який можна було б вмістити в одне слово, тому те, що зробили локалізатори, це взагалі позбавились початкового значення, назвавши його «Rainkiller»(знеболювальне). Більшість країн не так сильно збудовани на

¹¹ Bernal-Merino M. Creativity and playability in the localisation of video games. University of Roehampton. London : JIAL: The Journal of Internationalisation and Localisation, 2018. – С. 3, 11

поетичних виразах про красу природи, тому, незважаючи на те, наскільки ця адаптація відходить від оригіналу, вона гарно відповідає американській ігровій культурі.¹²

Японський маркет розробки відео ігор мав важливий вплив на індустрію з її появи, тому те, що кожен прагне виявити у ньому ініціативу, є абсолютно природним явищем. Незважаючи на це, не можна заперечувати факт того, що японська є одною з найскладніших мов світу, за яку братися не кожен хоче. Хоч зараз ігри і стають більш насиченими різноманітними внутрішньоігровими механіками, старі ігри ніколи не були виключенням за рахунок існування жанру RPG.

Повертаючись до серії ігор Final Fantasy від Squar Enix, яка завжди була прабатьком цього жанру з 90-х років. Кількість тексту примушував дивуватись кожного, хто хотів її спробувати, бо до цього вважалося, що ігри розраховувались для дітей.

Нажаль друга, третя та п'ята частини не заповували офіційний переклад аж до 2021 року, коли вони заповували правильну перероботку під сучасну техніку. Таким чином, увесь цей час фанатам потрібно було покладатися корявий, непрофесійний переклад, за який відповідальні люди не получили ніякого заробітку, окрім невеличкої підтримки серед гравців.

Одною з найвидавніших команд перекладачів було J2e, яка випустила переклад Final Fantasy IV у 2001 році. У цей час гра вже мала офіційний переклад на більш легкій версії, яка піддалася великій кількості цензури, через консервативне відношення американського підрозділу японської компанії Nintendo, яка намагалась якомога сильніше догодити східній аудиторії. Задачею J2e було приблизити переклад сильніше до оригіналу, через що він вважалась протягом довгих років одним з найкоректніших з усіх доступних на думку фанатів. Незважаючи на це, більшість тексту в ньому було навіть не перекладом, а отредактивованою версією англійської версії на консолі SNES.¹³

¹² Mandelin C. Final Fantasy VI Translation Comparison. Legends of Localization.

¹³ Fan translations. finalfantasy.fandom.

Хоча це був більше відредагований текст, аніж повноцінний переклад, на відміну від оригінальної праці, він зробив гру більш сприятливою та виявляла повагу до японської версії, не вирізаючи або цензуючи роботу автора.

Найпоширеним способом використання кретивного підходу, це неологізмів, жартів та ігор слів, де тобі потрібно повністю переробити увесь вислів, але зробити його логічним у контексту, в якому він використовується.

У японській версії Persona 4 Golden від Atlus, персонаж Канджі має намір використати слово デリカシー (Derikashī, «вправність/чутливість/делікатність») , але по помилці переставляє деякі склади, через що виходить японське слово, яке дуже схоже на デカシリー (Dekashirī, «велика дупа»).

Жарти, які построєні на переробці японської граматики не завжди будуть працювати при перекладі на іншу мову, через що потрібно шукати свій еквівалент.

У цьому випадку перекладачі використали дивну вимову слова subtle(тонкий), щоб дотриматись теми оригіналу, яка вела до жарта пов'язаного із задницею. Таким чином діалог виглядав таким чином: «Did you think the word «subtle» is pronounced «sub-buttle»?» «Kanji's got sub-buttle» «Oh, ugh... Why'd you make me think about your butt!? You're the most un-subtle person ever.»¹⁴

Тут можна побачити те, що якщо перекладачі б не залишили жарт пов'язаний із задницею, їм потрібно бул б повністю переписувати діалог. Зміна діалогу при перекладі постійно трапляється, але їх рішенням було міняти текст настільки мало, наскільки це тільки можливо, щоб сохранили несерйозний, шутливий дух оригіналу.

Єдине тільки що можна додати, що порівнюючи з тим, як люди розмовляють у реальному житті, було б странно отримати таку дивну вимову «subtle». Але коли справа доходить до жартів з вимовою, неможливо прийти до

¹⁴ Mandelin C. How Persona 4 Golden's "Sub-Buttle" Joke Works in Japanese. Legends of Localization.

ідеального рішення. В таких ситуаціях потрібно вкладатися на максимум, використовуючи всю ту інформацію, яку маєш.

З таким підходом, якщо людина дійсно захоче переробити оригінальну фразу, але залишити тій дух, якій він представляє, єдине що тебе обмежує, це людська уява. Мова, неважливо яка, занадто комплексна, щоб у будь якій ситуації було лише одне рішення.

Хоча креативність у більшості випадків і пов'язують із традиційними формами мистецтва (малювання, музика, скульптури, тощо), креативне мислення утворитися у різноманітних способах в залежності від речі, яка його мотивує. У світі є багато прикладів такого типу людей: Ейнштейн, Моцарт, Хомер тощо. Такий же підхід необхіден у відеоіграх, щоб люди могли повністю поглинутись у процес, не відволікаючись на погано зроблений переклад, усічений текст або нерозбірливий інтерфейс.

Гарним прикладом придушення креативності буде серія ігор Fire Emblem від компанії Nintendo, о суперечки якої розмовляють по цей день, пов'язаний із її релізом у США, в якій вирізали діалоги, які, на думку американських видавців, може не виправдати очікування гравців, як наприклад видалення сцени, де головний герой мацає щоки персонажів, щоб покращити відносини з ними, або сюжетна лінія з жінкою гомосексуальної орієнтації, яку персонаж примушує змінити її змінити. Там також було декілька діалогів, де персонажи обговорювали свою любов до огірків, які були або вирізані, або замінені. Зрозуміло, що таке байдуже ставлення щодо праці автора мотивовано бажанням заробітку грошей з людей, які могли образитись чимось подібним. На щастя, ми зараз живемо в епоху розвитку технологій та інтернету, де кожен може висловлюватись та скаржитися на таке некомпетенте ставлення, роблячи петиції для подальшого зупинки прибирання у майбутніх іграх. Неповага до іншої культури не варте того, щоб задовольняти іноземну аудиторію; її потрібно залишити такою, яка вона є, враховуючи те, що у грі існують інші елементи, які

гармоніюють із діалогом, по типу дизайну персонажів та манерою їх спілкування.¹⁵

Якби видавці частіше говорили про свою мотивацію і виходила б на зв'язок з аудиторією, замість того, щоб намагитись приховати будь яку інформацію щодо цього, люди б відносились з більшим розумінням. В підсумку виходить, що видавці у більшості випадків не розуміють, що від них хочуть покупці, через що все більше і більше гравців втрачають інтерес щодо нових релізів і поступово переходять до грання у старі продукти, у які потенційно вкладено більше душі.

У той час розробка відеоігор була не настільки розвинутим бізнесом, тому вони, як правило, робились командою із максимум 10 людей. Тільки потім, коли гра добре продається, використовуючи накопчені кошти, вже обмірковують можливість наймання перекладачів, щоб розширити фанбазу їхнього проекту.

Одною з найважливіших причин подавлення творчого потенціалу у перекладачів, це як раз несерйозне відношення до їх праці. Звісно людям, які ніколи не були знайомі з цією діяльністю, не зможуть зрозуміти те, наскільки вона витрачає як творчих, так і інтелектуальних зусиль, що може позначатись на якості їх праці. Можна провести паралель з професією ілюстратора, де тобі також встановлюють крайній термін до якого потрібно виконати поставлене завдання. Проблема у тому, що малювання це не настільки прямолінійне заняття, як кодування або рекламування, де в тебе є ціль і ти встановлюєш шлях до її виконання. В малюванні, навіть якщо тобі можуть допомогати люди, відповідальні за пострєння композиції та перспективи, ти все одно будеш натикатися на глухі кути, коли тобі потрібен буде час на обмірковування того, чим далі тобі потрібно доповнити свій витвір, без будь якої напруги, направленої в твою сторону з боку начальників. З перекладацькою діяльністю трапляється теж саме, що в якийсь момент ти усунеш у ступор того, що ти

¹⁵ Suvannasankha E. Open World Translation: Localizing Japanese Video Games for a Globalizing World. University of Central Florida : STARS, 2019. – С. 33

можеш якось покращити свою працю, але поки не розумієш як. Якщо намагитись прискорити цей процес, не розуміючи те, у чому полягає причина, це може позначитися на підсумковому результаті і людина повинна це розуміти, а не скаржитися на лінь своїх працівників.

Можливо, якщо підвищити кількість працівників, парі людей не прийшлося би віддуватись з цілу команду. Звісно, на це може піти багато коштів, щоб не прийшлося постійно різати зарплату, але потенційні помилки, визвані безініціативністю робітників, в підсумку почнуть помічатись ігрокам, що потім негативно позначиться на іміджу компанії, через що вони можуть втратити ще більше грошей.

Немає єдиного виходу із будь якої ситуації, але потрібно робити пріоритет на ті рішення, які точно доставлять комфорт робітникам та мінімізує витрати.

2.2 Проблема відсутності ознайомлення перекладачів з матеріалом їх праці

На перший погляд, ігри не мають особливої різниці порівнюючи з іншими типами перекладу. Вони навіть візуально схожі с такими типами перекладу, як серіали та фільми, в яких також фігурують інтеракції та діалоги між персонажами. В якомусь сенсі це правда, але у більшості фільмів, які розраховані на більш обширну аудиторію, використовується зглажена термінологія.

Фільм 2001: Космічної Одісея увесь час його дії проходить у космосі, працюючи з технікою та відтримкою цілісності корабля. Незважаючи на це, у ньому зовсім не використовуються специфічні слова технічного напрямку, які могли б бути незнайомі до більшого відсотку глядачів. Таким чином картину роблять більш сприятливою до середньостатистичної людини, щоб вона занадто багато не замислювалась над речами у вже достатньо складному фільми і могли увійти у стан течії під час просмотру.

У відеоіграх немає такого обмеження, бо в них ти можеш розширювати процес так, як ти забажаєш або тим, наскільки гарно ти граєш, в залежності в типу гри. Окрім очевидного діалогу, перед гравцем також може з'явитись супроводжуюча колона тексту, яка допоможе тобі краще влитися в процес і навіть почати слідкувати за думкою персонажа, замість того, щоб слухати, а тільки потім сприймати. Такий стиль оповідання дає людині час на обдумання тільки що сказаного, при цьому не виходячи із ходу гри. Це дає можливість розробникам не обов'язково робити свої творіння сильно простими у плані термінів, враховуючи, що під час розмови у грі персона може у будь який момент відволіктись або відійти, не пропустивши ніякої частини важливої сюжетної інформації. При більш синематографічних інтеракціях, де текст йде у більш привичному темпі, у грі все ще можуть бути присутні способи поширення інформації, у вигляді записів. Вони несуть у собі додаткову інформацію о всесвіті сетінгу цього світу і, як правило, є необов'язковими, через що розробники можуть представляти нам настільки насичену термінологію, наскільки вони цього хочуть.¹⁶

У грі *Signalis* присутній такий стиль, в якому йде упор на надання маленьких частинок інформації, через медичні записи заглиблених людей або щоденники вчених, які колись працювали у лабораторії, в якій проходить місце гри.

Тебе ніяк не кваплять діалогом у реальному часі, де текст пропадає у той самий момент, коли людина закінчує говорити. В тебе є стільки часу скільки тобі потрібно, щоб відворити у себе в голові научну термінологію, яка там використовується.

При наявності записей, до яких не можна адаптуватися, як до манери спілкування людини при перекладі, перекладачу потрібно представити текст у такому вигляді, якій він був презентований в оригіналі, вне залежності від його складності.

¹⁶ Piątkiewicz B. THE CHALLENGE OF VIDEO GAME LOCALIZATION: WHY ONE DOES NOT SIMPLY WALK INTO THE LOCALIZATION INDUSTRY. localization.pl.

Це вимушує команду локалізаторів, якщо вони вже вирішили взятись за проект, поглиблюватись у, потенційно, незнайому їм до цього термінологію, що може сильно сповільнити процес, шляхом постійної перевірки правильності написаного.

Для мене, як людини, яка цікавиться різноманітними тематиками, вне залежності від того, відносяться вони до типу моєї діяльності чи ні, тому правильно оформлений текст у такого типу ігор буде грати для мене важливу роль того, чи отримаю я задоволення від проходження цієї гри. На мою думку, перекладач повинен враховувати не тільки потенційні манеризми у мові людей, а й предмет, на тему якого вони розмовляють.

Переклад научної термінології стало особливо важливим елементом для історії у грі *AI: The Somnium Files* від Spike Chunksoft. Ця гра особлива собою тим, що використані в ній научні терміни є не до кінця правдивими. Дія гри проходить у далекому майбутньому, де у людей з'явилась можливість проникати у чужі підсвідомості для отримання необхідної інформації. Наш головний герой знаходиться у самому центрі научного підприємства, відповідального за цю технологію, тому нам постійно потрібно звірятися фейковими термінам, основаними на їх реальних відповідниках: 先進式人腦捜査部隊 (*senshinnoritonōsōsabutai*, «Передовий відділ дослідження мозку»), 化學工場爆發事故 (*kagakukōjōbakuhatsujiko*, «Вибух на хімічному заводі»), тощо.¹⁷

Ці терміни існують не як второсортний запис у записній книжці головного героя, а постійно використовуються їм, коли він буде вважати це за потрібне. У такі моменти існує окреме меню, в якому ти можеш подивитись усі відомі тобі терміни на цей момент і прочитати визначення кожного з них.

Факт залишається фактом: ти не можеш адаптувати текст з присутніми термінами не знаючи, що у самій грі є визначення кожного з них, на які і потрібно орієнтуватись при визначенні контексту у діалогах.

¹⁷ Adventure Rules. Real Fake Science – Exploring the Pseudoscience of *AI: The Somnium Files*. Adventure Rules.

Такі складнощі повністю анулюються, якщо перекладач вже був ознайомлений з ігровим процесом, щоб йому не прийшлося гадати, чи правильно він використав те чи інше слово.

Для мене концепція внутрішньоігрового словаря є дуже зручною, яка дає гравцям можливість не заплутатись у кількості незнайомих ним слів та допомагає перекладачам слідкувати за ходом мовлення та позбавляє необхідності постійно звірятися з правильністю використання конкретного слова, як це робить *Return of the Obra Dinn* та серія ігор *Guilty Gear*.

Проблема використання одного і того ж слова в оригіналі різним чином у перекладі це достатньо поширена проблема при перекладі ігор, особливо коли перекладом різних ігор однієї і тієї ж самої серії займаються різні студії.

В *Final Fantasy VI*, подія 魔大戦 (mataisen), або «Війна Магії», зіткнулась зі складнощами пошуку значення ієрогліфу 魔(ma), який у контексті гри повинен асоціюватись із магією, але перекладачі звикли до того, що кожний 魔 перекладається як демон або д'явол, через що у одному з перших фанатських перекладів з'явилась «Війна Демонів», що говорить об їх ознайомленості з сюжетом гри. В офіційному перекладі, не знаючи яке із значень краще підійде, команда локалізаторів вирішила трохи схитрити, залишивши оригінальне японське читання та назвавши феномен «Війна Магі». ¹⁸ Хоча це і є умним ходом з їх сторони, щоб зайвим чином не допустити помилку, як це зробив фанатський переклад, тема магії все одно буде згадуватись по ходу гри по декільку раз, а продовжити називати її «Магі» було б некоректно. У цій ситуації виникає інша проблема, а саме те, що у японській мові присутне декілька термінів, які позначають магію: 魔法 (mahō) та 魔導 (madō). Значення обох цих слів може змінюватись в залежності від авторів, які їх використовують у своїх творіннях, але усталеним значенням для «махоо» є більш натуральна, природна магія, коли «мадоо» це магія, яку жива істота може

¹⁸ Mandelin C. *Final Fantasy VI Translation Comparison. Legends of Localization.*

вивчити для подальшого використання. Офіційний переклад не володів цією інформацією, тому для обох цих термінів використовувалась одне й те саме звичне «Magic». Це може і не бути помилкою, враховуючи, що в інших культурах немає такого глибоко розподілу магії, яке воно є в японському, але фанатський переклад вирішив вийти за межі цього правила та, виявивши різницю, використав звичне «magic» для означення махоо, а для мадоо – «Majick».¹⁹

Те, чого так не вистачає в офіційних перекладах – експериментування у випадках, коли, на перший погляд, ти стикаєшся зі словом, якого банально не існує у твоїй мові. Автор оригіналу використав різні слова до цих феноменів з ціллю, що помітили і адаптували таким чином, щоб воно мало сенс у зовсім іншій культурі, не схожій на японську, сохранияючи початковий посил.

Погана локалізація може статися з різних причин, а не лише тому, що перекладачі не грають в ігри. Хоча це правда, що гра в ігри може дати перекладачам краще розуміння контексту та нюансів гри, існує багато інших факторів, які можуть сприяти поганій локалізації.

Наприклад, погана комунікація між розробниками та командою локалізації може призвести до непорозумінь і помилок. Крім того, стислі терміни, обмежені бюджети та брак ресурсів можуть сприяти поспішним і неповним перекладам.

Важливо пам'ятати, що локалізація – це складний процес, який передбачає не лише переклад. Хороша команда локалізації також візьме до уваги культурні відмінності та адаптує гру відповідно до цільової аудиторії. Це вимагає глибокого розуміння мови, культури та звичаїв цільового ринку.

Локалізація передбачає набагато більше, ніж просто переклад слів з однієї мови на іншу. Це також передбачає адаптацію вмісту відповідно до цільової аудиторії, яка включає культурні нюанси, ідіоми та посилання, які можуть не існувати в вихідній мові. Крім того, команди локалізації часто тісно

¹⁹ Mandelin C. Final Fantasy VI Translation Comparison. Legends of Localization.

співпрацюють із розробниками та авторами гри, щоб переконатися, що перекладений текст відповідає контексту та тону гри.²⁰

Незважаючи на те, що гра в гру може допомогти перекладачам краще зрозуміти зміст і контекст, це не єдиний фактор, який впливає на якість локалізації. Гарна локалізація вимагає поєднання мовних навичок, культурного розуміння та глибокого знання цільової аудиторії.

Хоча це правда, що перекладачі, які не грають в ігри, можуть не мати такого ж рівня знайомства з ігровою термінологією та культурою, як ті, хто грає, це лише один фактор, який може вплинути на якість локалізації.

Професійні перекладачі навчаються розуміти не лише мову, а й культуру та контекст змісту, який вони перекладають. У деяких випадках розробники ігор можуть працювати зі спеціалізованими перекладачами ігор, які мають глибоке розуміння ігрової культури та термінології. Однак важливо зазначити, що навіть ці спеціалізовані перекладачі можуть не вловити всі культурні нюанси, та їм, можливо, доведеться тісно співпрацювати з розробниками ігор, щоб забезпечити точність і автентичність кінцевого продукту.

Підсумовуючи, хоча гра в ігри, безперечно, може допомогти перекладачам зрозуміти контекст і нюанси гри, є багато інших факторів, які можуть сприяти поганій локалізації. Успішна локалізація вимагає добре злагодженої команди з міцним спілкуванням, культурною обізнаністю та досвідом у мовному та ігровому дизайні.

²⁰ Slator. The World of Japanese Game and Media Localization With Katrina Leonoudakis. Slator.

Висновок до 2 розділу

Підсумовуючи, креативність відіграє вирішальну роль у локалізації гри та є важливою для створення успішної локалізованої версії гри. Процес локалізації гри передбачає більше, ніж просто переклад тексту гри, оскільки він вимагає розуміння цільової культури та відповідної адаптації гри, щоб резонувати з місцевою аудиторією. Творчий підхід до локалізації гри передбачає використання різноманітних технік, таких як транскреція, адаптація та культуралізація, щоб гарантувати, що локалізована версія є культурно актуальною, емоційно резонансною та привабливою для гравців. Команди локалізації, які надають пріоритет креативності та інвестують у створення захоплюючого ігрового світу для гравців з різних культур, мають більше шансів досягти успіху на світовому ринку відеоігор. Оскільки індустрія відеоігор продовжує розширюватися по всьому світу, локалізація ігор залишатиметься життєво важливим компонентом, а творчі стратегії локалізації будуть критично важливими для успіху ігор у всьому світі.

Переклад ігор є важливим аспектом ігрової індустрії, оскільки він дозволяє розробникам ігор охопити ширшу глобальну аудиторію. Хоча перекладачі ігор, які не грають в ігри, можуть зіткнутися з певними труднощами, як-от розуміння ігрового жаргону та культури, вони приносять цінний набір мовних і культурних навичок. Здатність точно перекладати зміст гри вимагає глибокого розуміння вихідної та цільової мов, а також культурних нюансів цільової аудиторії. Варто зазначити, що базове розуміння ігор та ігрової культури також може бути корисним для перекладачів ігор, оскільки це може допомогти їм краще передати передбачуване повідомлення та тон гри цільовій аудиторії. Загалом, переклад ігор — це спеціалізована галузь, яка

вимагає унікального набору навичок і знань, і неігрові все одно можуть зробити цінний внесок у індустрію як перекладачі ігор. Тому перекладачі ігор, які не грають в ігри, все ще можуть відігравати важливу роль у забезпеченні ефективної локалізації ігор для різних ринків. Оскільки ігрова індустрія продовжує розширюватися в усьому світі, попит на перекладачів ігор буде лише зростати, що робить цю кар'єру захоплюючою та корисною для тих, хто захоплюється мовою та культурою.

Висновки

Отже, розглянувши усі можливі чинники, які могли впливати на переклад під чого його реалізації, всіх їх тісно пов'язує між собою. Ще з 1970-х років, коли культура перекладу ще тільки почала зароджуватися, у випадку з перекладом «Risk Man», у локалізаторів не було можливості зв'язатись із засновником гри та напряду запитати початковий сенс.

Через відсутність бажання кооперуватись, у перекладачів або розробників, інші культури, які до цього не цікавились японською культурою, ігрові користувачі можуть розчаруватись у якості гри, коли це взагалі може бути не вина розробника.

Навіть при виникненні проблем з комунікацією під час перекладу, ми переконалися, що із будь якої ситуації може знайтися вихід. Будучи творчою професією, завжди можна опратись на контекст і підбирати свій переклад, який буде найбільш логічним як для тебе, так і для потенційних гравців цього продукта.

Кожний культурний елемент, який має значення тільки на кордоні Японії, можна адаптувати під культуру своєї країни або взагалі придумати щось своє, як це зробила команда по перекладу основного конфлікту у серії ігор Final Fantasy.

Якщо особи, які відповідають за основну частину перекладу, будуть частіше ознайомлюватись із іншими ігровими проектами, пізнаючи специфічні ігрові методи та методики, які використовували інші, такіж самі перекладачі, було б набагато легше покращувати подальший переклад, порівнюючи із роботами, в яких також можуть просочуватись помилки.

Переклад японських ігор є складним і багатогранним процесом, який вимагає лінгвістичних, культурних, технічних і творчих знань. У цій роботі розглядалися проблеми, з якими стикаються команди локалізації під час перекладу японських ігор для глобальної аудиторії, а також вплив, який ці переклади мають на ігрову індустрію та ширше суспільство.

Одним із ключових завдань перекладу гри є точна передача значення, тону та нюансів оригінального тексту з одночасним його адаптуванням до культурного контексту цільової аудиторії. Японські ігри часто містять культурні посилання, ідіоми та гру слів, які важко перекласти буквально. Групи локалізації повинні впоратися з цими проблемами, знайшовши еквівалентні вирази, які передають той самий зміст і гумор цільовою мовою, а також гарантуючи, що переклад залишається вірним оригінальному твору.

Інша проблема полягає в адаптації ігрової механіки та інтерфейсу користувача відповідно до цільової аудиторії. В японських іграх можуть бути незнайомі західним геймерам механізми гри, наприклад покрокові бойові системи або складні екрани меню. Команди локалізації повинні тісно співпрацювати з розробниками ігор, щоб гарантувати, що гра буде приємною та доступною для широкої аудиторії, не втрачаючи суті оригінального сенсу.

Незважаючи на ці проблеми, переклад японських ігор мав значний вплив на ігрову індустрію. Японські ігри мають унікальний стиль і підхід до оповідання історій, які завоювали відданих прихильників у всьому світі, а переклад цих ігор допоміг представити їх ширшій аудиторії. Класичні ігри, такі як *Final Fantasy* і *Fire Emblem*, десятиліттями подобаються геймерам у всьому світі, а новіші ігри, такі як *Persona* і *AI: The Somnium File*, завоювали визнання критиків і відданих шанувальників.

Крім того, локалізація японських ігор відіграла вирішальну роль у глобалізації ігрової індустрії. Оскільки розробка та розповсюдження ігор стають все більш глобалізованими, потреба в точних перекладах з урахуванням культурних особливостей стає все гострішою. Команди локалізації відіграють важливу роль у тому, щоб ігри були доступними та приємними для аудиторії в

усьому світі, і їхня робота є важливою для подальшого зростання та успіху галузі.

Переклад японських ігор також має ширші культурні наслідки. Японські ігри часто мають справу з універсальними темами, такими як кохання, втрата та самопізнання, але підходять до них унікальним способом, який часто спонукає до роздумів. Переклад цих ігор допоміг представити нові перспективи та ідеї світовій аудиторії та сприяв більшій оцінці японської культури та естетики.

Крім того, переклад японських ігор вплинув на інші форми медіа, такі як аніме та манга. Багато японських ігор засновані на франшизах аніме або манги, і переклад цих ігор допоміг представити ці франшизи ширшій аудиторії. Команди локалізації повинні знати про ширший культурний контекст цих франшиз і гарантувати, що їхні переклади залишаються вірними оригінальній роботі, але мають сенс для цільової аудиторії.

Ще один важливий аспект ігрового перекладу — роль, яку він відіграє у збереженні культурної спадщини. Японські ігри часто містять культурні посилання та історичні елементи, які є унікальними для японської культури. Переклад цих ігор допомагає зберегти та поділитися цими культурними елементами з ширшою аудиторією, а також може допомогти розпалити інтерес до японської культури та історії.

Крім того, переклад японських ігор має важливі економічні наслідки. Глобальний ринок відеоігор оцінюється в мільярди доларів, і японські ігри зробили значний внесок у це зростання. Команди локалізації відіграють важливу роль у тому, щоб зробити ці ігри доступними та приємними для аудиторії в усьому світі, і їхня робота відіграє важливу роль у забезпеченні подальшого успіху галузі.

Підсумовуючи, переклад японських ігор є складним і складним процесом, який вимагає широкого спектру навичок і досвіду. Незважаючи на труднощі, неможливо переоцінити вплив, який ці переклади мали на ігрову індустрію та суспільство в цілому. Японські ігри стали невід'ємною частиною ігрового ландшафту, а їхній унікальний стиль і теми також вплинули на інші форми

медіа. Переклад цих ігор допоміг підвищити цінність японської культури та естетики, а також представив нові перспективи та ідеї світовій аудиторії. Оскільки ігрова індустрія продовжує розвиватися та розширюватися, важливість точних перекладів з урахуванням культурних особливостей ставатиме ще більш помітною.

古いビデオゲームの翻訳の特徴と問題点

この論文の主題は、古い日本のゲームの翻訳の特殊性と、購入者によるゲームの認識の質に影響を与える可能性のある翻訳の問題の分析に専念している。

翻訳は、原文に精通していないために無視されることがよくあるが、その逆を証明する。

ゲームの翻訳は、開発者が他の文化に注意を払うことがいかに重要であるかを示すため、それ自体に明確な焦点を当てる必要がある、より深い活動だ。

成功した翻訳と恥ずべき間違いを犯した翻訳の類推と例を描くことによって、その存在は人々が再びそれらを作るのをやめさせた。

この調査では、翻訳者と開発者のチーム間の適切なコミュニケーションが仕事の質に良い影響を与えるという結論に達した。創造的な側面からゲームの翻訳に取り組み、翻訳できない単語ゲームや日本独自の文化的特徴に遭遇した場合に、自分のものを持参することを恐れない。

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Adventure Rules. Real Fake Science – Exploring the Pseudoscience of AI: The Somnium Files. Adventure Rules.
URL: <https://adventurerules.blog/2019/12/02/real-fake-science-exploring-the-pseudoscience-of-ai-the-somnium-files/>.
2. Arc Words. tvtropes.
URL: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ArcWords>.
3. Ashcraft B. The Surprising Ways Japanese Games Are Changed For Americans. Kotaku. URL: <https://kotaku.com/the-surprising-ways-japanese-games-are-changed-for-amer-5679474>.
4. Bernal-Merino M. Creativity and playability in the localisation of video games. University of Roehampton. London : JIAL: The Journal of Internationalisation and Localisation, 2018. 37 p.
5. Bussey S. Brief History of Game Localization. blog.andovar.
URL: <https://blog.andovar.com/brief-history-of-game-localization>.
6. Chekhov's Armoury. tvtropes.
URL: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/ChekhovsArmoury>.
7. Fan translations. finalfantasy.fandom.
URL: https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Fan_translations.

8. Guile/Pop Culture. streetfighter.fandom.

URL: https://streetfighter.fandom.com/wiki/Guile/Pop_Culture.

9. Lost In Translation / Video Games. tvtropes.

URL: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/LostInTranslation/VideoGames>.

10. Mandelin C. Final Fantasy VI Translation Comparison. Legends of Localization. URL: <https://legendsoflocalization.com/final-fantasy-vi/>.

11. Mandelin C. How Persona 4 Golden's "Sub-Buttle" Joke Works in Japanese. Legends of Localization. URL: <https://legendsoflocalization.com/how-persona-4-goldens-sub-buttle-joke-works-in-japanese/>

12. Mandiberg S. Translation (is) Not Localization: Language in Gaming. University of California, San Diego, 2009. 7 p.

URL: <https://escholarship.org/uc/item/6jq2f8kw>.

13. Omer Altay. Japanese MMORPGS. mmos.URL:

<https://mmos.com/editorials/japanese-mmorpgs>

14. Piątkiewicz B. THE CHALLENGE OF VIDEO GAME LOCALIZATION: WHY ONE DOES NOT SIMPLY WALK INTO THE LOCALIZATION INDUSTRY. localization.pl. URL: <https://localization.pl/challenge-of-video-game-localization/>.

15. Slator. The World of Japanese Game and Media Localization With Katrina Leonoudakis. Slator. URL: <https://slator.com/world-of-japanese-game-media-localization-katrina-leonoudakis/>.

16. Suvannasankha E. Open World Translation: Localizing Japanese Video Games for a Globalizing World. University of Central Florida : STARS, 2019. 95 p. URL: <https://stars.library.ucf.edu/honorsthesis/464/>.