

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

Курсова робота
з корейської філології

на тему:

ПЕРЕКЛАД ТА ЛОКАЛІЗАЦІЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР
(НА МАТЕРІАЛІ СУЧАСНИХ КОРЕЙСЬКОЇ, АНГЛІЙСЬКОЇ
ТА УКРАЇНСЬКОЇ МОВ)

Студента групи Кор 23-21
факультету східної і слов'янської філології
денної форми здобуття освіти
Освітньої програми: Корейська мова і література
та переклад, західноєвропейська мова
Спеціальності: 035 Філологія
Спеціалізації 035.066 Східні мови та літератури
(переклад включно), перша – корейська
Моїсеєнка Дмитра Олександровича

Науковий керівник: **доц. Пророченко Н.О.**

Національна шкала _____

Кількість балів _____

Оцінка ЄКТС _____

Київ – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП	3
РОЗДІЛ 1. ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ПЕРЕКЛАДУ І ЛОКАЛІЗАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР	6
1.1. Історія розвитку та визначення поняття перекладу і локалізації в контексті геймдев індустрії	7
1.1.1. Основні відмінності між перекладом і локалізацією	8
1.2. Галузеві особливості перекладу і локалізації ігрового комп'ютерного матеріалу	14
1.2.1. Технічні особливості перекладу і локалізації	18
Висновки до Розділу 1	22
РОЗДІЛ 2. ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ПЕРЕКЛАДУ І ЛОКАЛІЗАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР	24
2.1. Оцінка якості локалізації на базі популярних ігор	24
2.1.1. Порівняльний аналіз локалізованих версій ігор..	25
Висновки до Розділу 2	31
ВИСНОВКИ	33
초록	35
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ	37

ВСТУП

Звертаючи увагу на безмежну кількість новітніх лінгвістичних досліджень, які охоплюють вивчення найрізноманітніших аспектів структурного й перекладного мультимовного матеріалу, може скластися враження, що більшість тем для подальших досліджень знаходиться на межі кінцевої вичерпності. Однак, розглядаючи дану думку більш глибоко й цілісно, варто підкреслити те, що кожна мова невпинно розвивається, знаходячи своє вдосконалення і подальший прогрес у новітніх галузевих сферах людського соціального існування.

Сучасна індустрія розробки ігор являє собою одну з найпопулярніших галузей, що з кожним днем привласнює собі тисячі, якщо не мільйони прихильників з усього світу, впроваджуючи безмежну мультикультурну комунікацію серед ігрових спільнот, стаючи за даних умов рушієм мовного обміну.

Актуальність запропонованої теми роботи полягає у нагальній можливості активно використовувати невпинний розвиток індустрії геймдеву та геймдизайну задля подальшого прогресу лінгвістичних досліджень майбутнього в мовних аспектах, що постійно оновлюються. У той час, як корейська мова стає дедалі популярнішою та всебічно поширює свій вплив на інші світові мови, не можна ігнорувати факт її взаємодії з українською та англійською мовами в умовах ігрового онлайн середовища спілкування та сприйняття загального перекладного контенту.

Беззаперечна необхідність вивчення запропонованої тематики полягає у потребі акцентованого фокусу уваги щодо найбільш популярних та найвпливовіших сфер сьогодення, прикладом яких є саме геймдев та його роль в імплементуванні, успішному

використанні та вдосконаленні корейського, англійського та українського мовного матеріалу, що в подальшому може стати у нагоді за проведення лінгвістичних досліджень, зокрема й у перекладознавстві.

Метою роботи слугує проведення детального аналізу теоретичної бази відомостей, що безпосередньо стосуються внутрішніх понять, методів виконання та функціональних проблем процесу локалізації, а також демонстрація практичного порівняння адаптованих ігрових одиниць, їх якостей та успіху застосування.

Задля досягнення окреслених цілей роботи було визначено низку основних завдань:

- 1) Аналіз теоретичної бази наявних джерел, що стосуються підходів та різновидів ведення процесу перекладу та адаптації комп'ютерних ігор;
- 2) Огляд методів та інструментів перекладу і локалізації;
- 3) Визначення впливу мовних особливостей на локалізацію розважального матеріалу;
- 4) Окреслення загального і технічного взаємозв'язку між адаптацією мовного матеріалу й геймдизайном;
- 5) Створення вибірки конкретних ігрових одиниць та проведення практичного порівняльного аналізу варіацій локалізованих комп'ютерних ігор, їх успіху та якісних особливостей.

Спираючись на вищезазначену інформацію можна сказати, що наукова новизна результатів, одержаних у ході дослідження та викладу інформації за обраною темою, полягає в розширенні та удосконаленні як теоретичних, так і практичних відомостей щодо процесів перекладу і локалізаційної адаптації ігрового контенту на базі корейської, англійської та української мов, а також тенденцій

галузі ігрової локалізації, її проблематику та вплив на сучасну лінгвістику.

Практичним значенням роботи і підсумку загальних висновків проведених досліджень є розширення систематизованої наукової бази корейського, англійського та українського адаптованого ігрового матеріалу, а також безумовна теоретична і практична користь для майбутнього покоління філологів та перекладачів, що матимуть справу з новітніми методами проведення подібних дослідів у галузі індустрії розробки ігор та розважального контенту загалом. Проведення подібних аналітичних дослідів у таких прогресивних сферах із постійним розвитком та потоком нової інформації, як геймдев та геймдизайн, може стати рушійною силою подальшої модернізації вивчення лінгвальних аспектів за сучасного мовного, соціального і технічного контексту.

РОЗДІЛ 1

ТЕОРЕТИЧНІ АСПЕКТИ ПЕРЕКЛАДУ І ЛОКАЛІЗАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Впродовж історії людства мова, як феноменальне явище, трансформувалася безліч разів, однак все ж декілька основних функцій мови залишаються незмінними й до сьогодні. Складно уявити сучасний світ без онлайн контенту, передача інформації та донесення головного сенсу думки в якому відбувається виключно через мову. Попри це, більшість людей досі зіштовхуються з певними труднощами щодо розуміння інформативного ряду будь-якого характеру, якщо даний сенс представлений у вигляді іншомовного тексту, або ж аудіоряду.

Згадана проблема завжди утримувала і буде утримувати свою актуальність як в сучасності, так і в подальшому майбутньому. Дивлячись на стрімкий та неспинний розвиток галузевого функціонування людства, можна сказати, що мова, як одиниця спілкування і передачі інформації, ніколи не перестане зазнавати змін. Навпаки ж, розвиваючись, мова знаходить нові джерела, що безперечно впливають на її видозмінення.

Одним з прикладів таких ресурсів можна цілком вважати новітню галузь розробки комп'ютерних ігор. Сфера онлайн геймінгу зробила неабиякий внесок до розвитку міжнародної комунікації серед користувачів та й мови загалом за останні два десятиліття.

Актуальність згаданої вище проблеми розуміння повного сенсу іншомовного контенту також проявилася й в ігровій сфері, створюючи нову гілку професійного функціонування лінгвістики – галузевий переклад та локалізація ігрового матеріалу. Такий аспект наразі

вважається невіддільною частиною будь-якого процесу виготовлення як сюжетних, так і онлайн багатокористувацьких комп'ютерних ігор.

1.1. Історія розвитку та визначення поняття перекладу і локалізації в контексті геймдев індустрії

Процеси перекладу та локалізації, як лінгвістичні засоби спрощення споживання іншомовного інформаційного ряду, мають досить обширну історію розвитку, що своїм корінням сягає віддалених древніх епох. Пропонуємо коротко розглянути основні засади адаптації мовного матеріалу крізь вікове надбання людства.

Сягаючи стародавніх цивілізацій, історична база перекладацьких та загальнолінгвістичних наукових досліджень дає нам уявлення про саму суть явища адаптації незрозумілої мовної інформації. Почавши свій розвиток з найдавніших форм, кожна мова змогла стати складною та злагодженою системою різноманітних лексичних, граматичних і фонетичних аспектів, що є відмінними від мов інших народів.

Рушійною силою перекладу та адаптації стала комунікація між народами і культурами, ключові ґрунтовні традиції та звичаї яких були переважно кардинально відмінні. Переклад та адаптацію інформації будь-якого характеру у давні часи можна було переважно зустріти при вдосконаленні міжнародних дипломатичних відносин. Згодом, у період античної Греції та Риму, переклад стає більш характерним для наукової і філософської діяльності. Такий феномен дозволив розвиток вищезгаданих сфер навіть у середньовічній Європі, поширюючи знання та ідеї між культурами. Пізніше переклад стає одним з допоміжних напрямків у розповсюдженні релігійних ідей

та роботі наукового просвітництва. Із своєчасним розвитком сфер професійного функціонування суспільства переклад набуває все більшої популярності і необхідності серед торгівлі, а також технічної, наукової і розважальної галузей.

Наразі ж, в еру сучасних тенденцій розвитку багатьох бізнесів та споживання контенту в інтернеті, складно уявити наш світ без втручання перекладу та локалізації, а індустрія розробки комп'ютерних ігор також не є виключенням, адже переважно саме ця галузь наразі має один з найбільших рівнів впливу на молодь, просуваючи нові ідеї та задаючи ритм провідним популярним мотивам сучасності. Крізь часи роль та напрямки адаптації іншомовного матеріалу неодноразово змінювались, та попри це можна зробити ґрунтовний висновок щодо головної функції згаданих явищ – обмін набутими знаннями, ідеями та спадщинами культур в контексті міжнародного спілкування. Наразі переклад та локалізація також виступають як один з ресурсів збагачення культурного та мовного ландшафту різних народів глобального суспільства.

1.1.1. Основні відмінності між перекладом і локалізацією.

Цікавлячись темою перекладу та локалізації іншомовної інформації, часто можна побачити, що обидва терміни вважають тотожними, тобто прирівнюють один до одного як абсолютно однакові за функціями та значенням поняття. Така думка є досить широко поширеною серед людей, однак, заглиблюючись детальніше в дослідницьку інформацію лінгвістичного спрямування, існуюча серед багатьох ідея абсолютної спільності перекладу та адаптації легко спростовується.

Спочатку пропонуємо ознайомитись детальніше з поняттям перекладу ігрового матеріалу. Сам по собі переклад у контексті

запропонованої галузі вважається простим процесом перенесення текстового матеріалу гри з однієї мови на мову прямого перекладу, що може містити у собі такі характерні аспекти, як от: вміст діалогових вікон між різними персонажами, текстові елементи ігрового інтерфейсу та меню, переклад вказівок та інструкцій до гри, а також інші текстові елементи комп'ютерної гри, що залежать від її жанру, спрямованості, а також різновиду багатокористувацького режиму. Просимо звернути увагу, що, виконуючи простий переклад ігрового матеріалу з однієї мови на іншу, спеціалісти часто не заглиблюються до ідей та культурних аспектів перекладної мови. Також варто зазначити, що поняття ігрового перекладу ніколи не включає у себе зміни в діалогах та загальному розповідному матеріалі, що зазвичай представлений у вигляді аудіосупроводу гри.

Застосовуючи звичайний переклад, розробники комп'ютерних ігор мають за мету переважно одну річ – зробити свій продукт трошки більш доступним для іншомовної аудиторії, не витрачаючи багато свого ресурсу. Такий крок з боку студії може надати гравцям більш персональний досвід проходження гри. Переклад також відкриває перед розробниками широкі можливості економії матеріальних засобів, якими вважаються грошові витрати, адже, наприклад, локалізація абсолютно всього матеріалу містимого в комп'ютерній грі буде значно дорожчою на ринку, ніж звичайний переклад без особливого старання, а також значно довшою.

Такий спосіб зробити свою гру більш впізнаваною та більш доступною серед гравців різних регіонів світу цілком користується популярністю серед студій-розробників малого масштабу, адже переклад поєднує у собі досить привабливу ціну та безумовне розширення кордонів продажів певного ігрового продукту. Більші ж студії-розробники натомість надають перевагу саме процесу ігрової

локалізації, тож наразі розглянемо основне поняття та побічні аспекти такого явища.

Ігрова локалізація являє собою масштабний процес як повного перекладу, так і безпосередньої адаптації контенту комп'ютерних ігор до культурних контекстів різних країн світу, а також особливостей мови серед цільової аудиторії продукту на ринку. Вказане явище не є звичайним перенесенням текстового матеріалу з однієї мови на іншу, а навпаки глибше занурюється у пристосування різноманітних графічних елементів та інтерфейсів, а також адаптацію імен як головних, так і побічних персонажів, не виключаючи й певну роботу над власними назвами місцевості, що також можуть мати адаптацію за потреби. Одним з характерних прийомів, що використовуються в локалізації ігрового матеріалу, є транскреція – реінтерпретація сегментованої текстової частини оригінальної одиниці, що стає рушійною силою створення нових перекладних концептів та одиниць, що компенсують відсутність правильної одиниці перекладу з однієї мови на іншу. За локалізації також можуть відбуватися зміни в ключових механізмах гри, або ж навіть в її сюжетному компоненті, якщо у певних країн виникають питання щодо культурної коректності випуску та особливостей ігрових моментів того чи іншого активних продуктів. Порівнюючи процеси складної ігрової локалізації з досить простим явищем звичайного перекладу, можна помітити, що в більшості випадків локалізація включає в себе не лише текстову інтерпретацію, а й зміну аудіоряду гри з однієї мови на іншу. Зазвичай над зміною звукової локалізації комп'ютерної гри починають працювати вже після закінчення робіт зі всією текстовою частиною адаптації. Попри вказану вище інформацію, студії-розробники все ж не завжди використовують повний потенціал можливостей ігрової локалізації, часто виокремлюючи певний список найпопулярніших

мов, для яких має бути обов'язкова текстова та звукова комбінація локалізованої версії ігрового контенту. Саме через факт популярності та впливовості певних світових мов варто було б зазначити, що процес ігрової локалізації, на відміну від вищевказаного звичайного перекладу, є багатогранним явищем та надає опцію досить комфортної варіативності для студій-розробників. Сама локалізація комп'ютерних ігор постає перед нами у двох характерних різновидах, таких як: часткова та повна локалізація. Розглянемо відмінності обох варіантів більш детально:

1. **Часткова ігрова локалізація** – спосіб підлаштування та адаптації ігрового матеріалу під визначені завчасно потреби цільової аудиторії із застосуванням певних модифікацій мовного, контекстуального та культурного характерів. Під часткову ігрову локалізацію підпадають менш популярні світові мови, що також залежить від таких факторів, як: основна позиція країни-носія на світовій арені, популярність мови серед цільової аудиторії, а також банальна кількість людей у світі, що є активними носіями тієї чи іншої мови. За такого типу локалізації зазвичай зберігаються всі характерні особливості процесу, попри наявність повної зміни мови аудіоматеріалу комп'ютерної гри, що також треба розуміти;
2. **Повна (абсолютна) ігрова локалізація** – метод абсолютної адаптації контентної частини комп'ютерної гри, що також включає в себе технічні модифікації текстового і графічного матеріалу діалогів, інтерфейсів основної та побічної ролей, контекстного меню управління грою, корекцію імен персонажів та власних назв сюжетних компонентів гри майже так само, як і часткова версія локалізації, однак характерною особливістю абсолютної чи повної локалізації виступає підлаштування

аудіоматеріалу комп'ютерної гри до цільової мови адаптації. Такий процес повної локалізації займає значно більше часу, а також матеріальних ресурсів компаній-розробників, ніж, наприклад, звичайний галузевий переклад та часткова локалізація складені разом.

Явище абсолютної адаптації виступає досить складним технічним процесом, що зобов'язує всіх, хто працює над початковим бета-тестуванням, або ж стартовим випуском гри, мати відточені навички роботи у команді та високий рівень професіоналізму в галузі. Вимоги до стандарту якості проведеної компанією роботи підвищуються досить стрімко, якщо студія-розробник позиціонує себе одним з найбільш успішних та найприбутковіших виробників міжнародного ігрового ринку за статусом. Попри сказане вище, відповідальність за всі складні процеси та успіх серед міжнародної аудиторії гравців спадає не тільки на плечі основного розробника, а й на відділи ігрового ліцензування, що залежать від платформи випуску комп'ютерної гри до продажу. Чим більше платформ охоплює готова гра, тим більше технічних та юридичних процесів вона ховає у своєму функціонуванні. Під час процесу отримання ліцензування й дозволу на публікацію серед таких платформ, як: комп'ютерні дистриб'ютори *Steam*, *Epic Games Launcher*, *Battle.net*, *Microsoft store* та ін., разом з консольними дистриб'юторами *Sony PlayStation*, *Xbox*, *Nintendo Switch*, а також мобільними платформами, ігри, що містять у собі хоч одну абсолютно адаптовану мовну версію, проходять правову перевірку не лише за патентом, але й за характеристиками локалізованого матеріалу. На цьому етапі варто вказати, що одна гра може бути наділена одночасно як частковою, так і повною версією локалізації тієї чи іншої мови, що також підпадають під перевірку. За безуспішного проходження такої ревізії компанія-розробник може

мати труднощі з випуском та публікацією певної гри через невідповідність встановленим нормам перекладу та адаптації ігор, поданих платформою, або ж занадто провокативні й упереджені ставлення до будь-яких аспектів, традицій та культур народів цільового ринку серед текстового та аудіоматеріалу гри. Саме через все зазначене вище, на ринку ігрової індустрії повну локалізацію вважають одним з найтяжчих і водночас найбільш кропітким процесом у виготовленні гри.

Попри згадану складність, компанії індустрії геймдеву отримують беззаперечну користь від імплементації перекладу й мовної адаптації до своїх ігор. Від фактору наявності багатогранної локалізації в основі гри першочергово залежить розширення аудиторії, що сприймає контент, представлений тією чи іншою компанією-розробником. За вдалої локалізації та різноманітних спроб надати гравцям спосіб покращення іммерсії з ігровим середовищем збільшується й рівень експансії і присутності на міжнародному ринку ігрових студій, що дозволяє успішно розширювати бізнес-можливості. За цим тягнеться й інший фактор, що також позитивно впливає на розвиток компанії та якість її подальших ігрових продуктів – розширення відомості та збільшення прибутків з продажів як самої гри, так і додаткового ексклюзивного контенту, вбудованого в неї. Саме таке підвищення конкурентоспроможності просуває розвиток геймдев компаній та створює можливості для покращення зворотного зв'язку від гравців, що можуть більш активно брати участь в покращенні ігрового продукту своїми широкими обговореннями.

Окрім підвищеної іммерсії та доступності, гравці ж у свою чергу здатні отримати відчуття культурної автентичності, що цілком спричиняє і розвиток міжнародної ігрової спільноти серед безлічі країн світу та сприяє покращенню міжнародної комунікації в

контексті індустрії, пов'язаної з розробкою та розвитком ігрового контенту будь-яких жанрів та класифікацій за платформами.

1.2. Галузеві особливості перекладу і локалізації ігрового комп'ютерного матеріалу

Серед досить широкої сфери професійного перекладу існує багато вимог, щодо якості виконання та чітких правил інтерпретації з однієї мови на іншу. Наприклад, розглядаючи переклад серед юридичної та медичної сфер діяльності, можемо зробити висновок, що головними характерними рисами такого процесу є безпосередня чіткість викладу інформації та її безумовна однозначність. Це зумовлено наявністю в обох зазначених галузях досить великої кількості відповідної термінології та безліч як культурних, так і нормованих концепцій, що мають вплив на правову документацію. Займаючись такого роду перекладом, де точність є обов'язковою характеристикою вдалого результату, спеціалісту з інтерпретації бажано мати хоч якийсь досвід у галузі, на яку розраховане виконання перекладної діяльності. Це тісно стосується не тільки юридичної, а і медичної сфери, де пряма відповідність наукової інформації та діагностованих висновків спеціалістів медичної галузі має стовідсотково прирівнюватись до мови оригіналу, аби уникнути спотворення інформації та забезпечити відсутність вагомих наслідків до сторони-замовника перекладацьких послуг.

Розглядаючи згадані сфери інтерпретації у більш детальних аспектах, можна з легкістю провести умовне порівняння та зробити висновок, що геймдев індустрія є менш вимогливою зі сторони точної відповідності перекладеного матеріалу. Однак, попри сказане вище, ігровий переклад, особливо як частина масштабного процесу

локалізації матеріалу, включає в себе чіткі вимоги як культурної коректності, так і відповідності технічних аспектів виконання. Такий фактор передбачає не лише володіння мовою перекладу на високому рівні, але і світову, і регіональну культурну обізнаність спеціаліста перекладу, а також вміння працювати з технічними характеристиками перекладного матеріалу, його форматами, а також співпрацю з розробниками ігрового двигуна, на якому й базується функціонування всіх ключових аспектів гри загалом. Надалі пропонуємо детальніше ознайомитись з труднощами та галузевими особливостями перекладу й локалізації, як професійного процесу.

На відміну від галузей, де точність перекладу є ключем до його успіху, професійна локалізація ховає в собі величезний пласт контекстуальних особливостей перекладу. Такий фактор цілком залежить від жанрових особливостей гри та їх поєднання між собою, представленого розробниками сюжету та його відгалужень, а також приблизної історичної епохи того чи іншого ігрового матеріалу, в умовах якої відбуваються події. За ігрової інтерпретації цілком можлива неточна передача поданої в мові-оригіналі інформації, однак ключовим аспектом має бути кореляція сенсу основних наративів зі встановленими та чітко окресленими ігровими механіками, що розроблялися геймдев студією. За таких умов варто згадати й про адаптації культурного характеру, що зазвичай спрямовані на підвищення фактору іммерсивності запропонованого контенту гри. Серед культурних адаптацій зустрічаємо досить багато аспектів, одними з яких являються: специфічний гумор, міфологічна база певних регіонів світу, а також традиції різних народів та їх культурна спадщина. Найбільш складними аспектами для правильної адаптації та ігрової локалізації загалом вважають гумор та міфологію, оскільки традиції та культурну спадщину можна донести переважно описово,

іноді надаючи якість більш ґрунтовні приклади з історичного контексту. Не секрет, що гумор є досить суб'єктивним явищем, і те, що одній людині видаватиметься переважно смішним, може стати цілком неприйнятним фактором впливу на іншу персону чи групу людей. Зазвичай для адаптації гумористичних моментів, що переважно зустрічаються в ігрових діалогах та авторських коментарях, спеціалісти з перекладу намагаються якомога більше підлаштувати жарт під контекст оточення та умов життя цільової аудиторії певного регіону, а іноді й взагалі проводять етимологічне дослідження використаного іншомовного жарту, аби в подальшому максимально коректно і дотепно імплементувати його до перекладного матеріалу. Наразі ж у випадку невдалої локалізації одного з суб'єктивних аспектів ігрового матеріалу можуть виникати обурливі обговорення серед світової спільноти гравців, що загрожує компанії як і заплямованою репутацією, так і цілковитою втратою ліцензії на випуск відповідної гри за допомогою тієї чи іншої платформ базування. Цікаво, що розвиток локалізації до того становища, яке ми можемо спостерігати у сьогоденні був досить довгим та не завжди мав найкращі відгуки світової спільноти, однак залишав і позитивні моменти в історії. Розглянемо наступний приклад: *All your base are belong to us – Усі ваші укріплення мають належати нам*. Досить стара японська ретро-гра *Zero Wing*, розроблена й випущена в світ компанією *Toaplan* подарувала міжнародній ігровій спільноті один з прикладів непрофесійної та неякісної локалізації, де граматичний сенс перекладеного речення з японської мови на англійську став всесвітнім жартом через повністю перевернутий порядок слів. Іншим не менш цікавим прикладом успіху локалізованої версії жарту може слугувати наступна фраза: *Cake is a lie – Ці руки нічого не крали*. Саме така адаптація, яку можна зустріти

під час невдалого проходження квесту з пошуків подарункового торта (якого насправді не було; це розкривається тоді, коли гравець доходить до певного моменту в сюжеті гри) в неофіційній, однак користувацькій версії гри *Portal* від компанії *Valve Corporation*, слугує прикладом гострого та влучного підлаштування жартівливого матеріалу до умов суспільства. Подана фраза згодом стала символом обману аудиторії чи недостовірних обіцянок. Ігрова локалізація жартівливих фраз та ситуацій також може ґрунтуватися й на лексичних відповідниках усталених в мові словниковій базі, залежно від специфікацій персонажів гри.

Що стосується адаптації міфологічної бази, яка використовувалась при створенні гри, цінним вмінням для виконавця перекладу стане базове знання особливостей історичного фону певних народів, а також їх вірувань та фольклорної спадщини. Яскравим прикладом якісної адаптації міфологічних створінь серед безлічі ігор можна виділити серію *The Witcher* від відомої компанії *CD Project RED*, де створіння, що проживали переважно в болотяній та лісовій місцевостях, отримали назву *мавка* в українській локалізації, а от в корейській адаптація назви поданої істоти виглядає, як *늪소녀* – *болотяна дівчина*. Такий прийом часто використовується при виконанні адаптації переважно вигаданих фентезійних персонажів, однак схожих за властивостями чи ознаками на вже існуючі в різних культурах образи, за допомогою яких користувачам гри буде легше зрозуміти основний сюжет гри, а також збільшити рівень ефекту своєї імерсивності в ігрове середовище. Стосовно адаптації оригінальних історичних імен міфологічних істот можна сказати, що у більшості випадків, якщо назва цієї істоти подана власним ім'ям, що не має відповідника в тій чи іншій культурі, тоді переважна більшість професійних перекладачів-локалізаторів залишить їх без суттєвих

змін, адаптуючи лише до систем звучання та коректного написання за правилами мови локалізації гри.

1.2.1. Технічні особливості перекладу і локалізації. Згадка про те, що кожна галузь професійного функціонування та розвитку людства має свої приховані підводні камені та секрети, точно не буде зайвою. Така думка набуває неабиякого значення особливо тоді, коли мова йде про досить креативну індустрію розробки сучасних комп'ютерних ігор. Попри факт того, що більшість сприймає цю галузь, як звичайний нерухомий конвеєр, що всіма зусиллями намагається затягнути все більше людей до грального процесу, геймдев індустрія має досить різноманітні підходи до організації роботи з виготовлення, удосконалення та подальшої дистрибуції ігрового контенту серед міжнародної спільноти. Технічна складова оформлення процесу перекладу і локалізації матеріалу комп'ютерних ігор також не є виключенням з правил.

Звертаючи увагу на технічні моменти роботи з локалізацією, хотілось би зазначити, що це дуже чіткий процес, кожен крок якого відбувається зокрема за правилами, що передчасно встановлюються тією чи іншою компанією-розробником, або ж навіть видавцем. Попри таку ремарку, увесь процес остаточної локалізації можна поділити на такі ключові етапи:

- 1. Аналіз представленої до опрацювання вихідної бази матеріалу.** Цей етап є одним з найперших при виконанні адаптації ігор, а також одним з найбільш важливих, оскільки саме він надає можливість оцінити складність та обсяг роботи, що стоїть перед фахівцем, приблизні часові рамки, що у подальшому слугуватимуть чіткості процесу без відтермінувань. У залежності від складності текстового

матеріалу гри, на цьому етапі починається робота з дослідження культурних особливостей та підготовки до подальшої локалізації з орієнтиром на мову перекладу;

2. **Переклад і локалізація.** Під час цього етапу здійснюється найбільш витратна за часом робота. Фахові спеціалісти-перекладачі, враховуючи контекст, стилістику тексту, а також його визначену ігрову термінологію, проводять сухий переклад ігрових діалогів між персонажами, наявних інструкцій та різних вікон меню, а також будь-яких текстових ігрових елементів. Тут варто зазначити, що такі складові, як переклад і локалізація виконуються переважно окремо під час вказаного етапу. Наявність завчасно перекладеного тексту-чернетки, що згодом стає шаблоном до успішної локалізації гри, є досить важливою вимогою серед більшості компаній індустрії. Пояснюючи таке розмежування цілого масштабного етапу, зазначаємо один момент, про який обов'язково потрібно згадати. Він полягає у тому, що переклад і локалізація – не однакові явища. Переклад є однією зі складових частин процесу адаптації будь-якого матеріалу. Саме тому адаптація специфічних мовних і культурних аспектів, одиниць виміру та валюти регіону, на який буде спрямована вже готова версія локалізації, а також відповідність форматів часового поясу і дати припадають на другу частину роботи в етапі перекладу і локалізації.
3. **Пруфрідинг та подальше тестування.** Після завершення етапу повної локалізації починається досить кропіткий процес перевірки перекладеного та адаптованого матеріалу комп'ютерної гри у відповідності до її оригінальної розробницької версії. Даний етап набуває однакового рівня

важливості зі своїм попередником, адже саме під час декількох перевірок відбувається вдосконалення усіх аспектів перекладу і локалізації гри, зазначених раніше. Будь-які основні й побічні текстові елементи, вікна з рядками діалогів, усі пункти меню та представлених інструкцій, адаптовані імена персонажів, назви ігрових місцевостей та розділів сюжетних квестів – усе це підлягає повторній перевірці на відсутність орфографічних, лексичних, а також, що є найважливішим, технічних помилок і відмінностей, мова щодо яких йтиме далі.

4. **Інтеграція.** Під час завершального етапу інтеграції відбувається повне перенесення всього опрацьованого матеріалу до програмного енджину, або ж двигуна, на базі якого і буде функціонувати майбутня гра та всі її елементи.

Оскільки ми вже розглянули ключові етапи, на яких базується досить складний процес перекладу та локалізації комп'ютерних ігор, саме час звернути увагу на те, що впродовж усієї тривалості вказаної сегментованої роботи, усі фахівці з перекладу й адаптації послуговуються певним набором технічних характеристик та особливих вимог виконання процесу. Одним з найскладніших аспектів серед сфери локалізації є вивчення та імплементація специфічного кодування мови, відмінностей файлових форматів, а також технічні характеристики двигуна, на якому функціонує гра.

Серед найпоширеніших форматів файлів, у яких прийнято здійснювати збереження опрацьованих текстових елементів, можна виділити три основних варіації, кожна з яких є по-своєму зручною та особливою як для професійного перекладача, так і для програміста-кодувальника: *EXtensible Markup Language*, *JavaScript Object Notation*, а також *Comma-Separated Values*. Згадані варіанти

форматування текстових елементів найчастіше можна побачити у більш знайомих аббревіатурах: *XML*, *JSON* та *CSV*. Переважна більшість виконаної перекладацької, адаптивної, а також тестувальної роботи виконується саме в цих файлових різновидах. Цікавим може бути той факт, що локалізація корейського мовного матеріалу є більш поширеною, ніж опрацювання, до прикладу, українського тексту. Саме через це при рішенні команди-розробників додати до комп'ютерної гри корейську локалізацію можна зустріти більш серйозний *XML* формат збереження тексту. При виконанні ж української локалізації найчастіше використовується більш простий *CSV*.

Оскільки переклад і локалізація текстового матеріалу комп'ютерних ігрових одиниць є виснажливим та складним процесом, що переважно потребує високої якості й точності, фахівці з перекладу, що мають справу з широкими зразками текстів, зазвичай послуговуються таким найпопулярнішим програмним забезпеченням перекладної галузі, як от спеціалізовані застосунки: *MemoQ* та *SDLTS (SDL Trados Studio)*. Подані програми є одними з найбільш поширених інструментів спрощення викладацької роботи не лише в індустрії геймдеву, а й серед інших провідних ланок, які так само потребують технічного перекладу, або ж локалізації. Вказані вище допоміжні інструменти, як і будь-які інші схожі відповідники серед програмного забезпечення, можуть похизуватися функціями створення і редагування глосаріїв до кожного окремого проєкту, новоствореною провідною підтримкою штучного інтелекту (ШІ), а також автоматизованого перекладу простих речень, сталих та крилатих висловів, які потім будуть відредаговані фахівцем для кореляції тексту з сюжетним контекстом гри. Саме за допомогою таких технічних рішень, галузевий переклад ігор та їх локалізація на більшість світових мов стають все більш поширеними та легшими.

Висновки до Розділу 1

Продемонстрована у розділі інформація з розвитку та особливих аспектів організації і успішного процесу проведення перекладу і локалізації мовного матеріалу комп'ютерних ігор своєю концептуальною складністю, наявністю тісних зв'язків мови зі споживачем, а також лінгвістичною цінністю здобутого окресленого матеріалу вкотре доводить, що всесвітня індустрія геймдеву з усіма великими ланками, що її наповнюють, точно варта масштабних досліджень наукового спрямування. Зумовлено це фактом того, що вищезгадана індустрія позиціонується одним з багатьох осередків виникнення нових ідейних течій на міжнародному ринку та серед спільноти не лише гравців, але й професійних галузевих перекладачів, що вкладають безмежні зусилля до процесів умовного полегшення життя споживачів ігрового контенту та їх подальшої імерсії в ігрове середовище.

За результатами попереднього розділу нам вдалося заглибитись в історичні аспекти виникнення індустріальної ринкової потреби перекладу й локалізації ігрового середовища для широкої публіки. Попри невимовний успіх даної сфери, також ми змогли розглянути й приклади професійних недопрацювань з точки зору якості виконання перекладацької роботи адаптування мовного матеріалу, який все ж зміг піти в минуле й знайти свої витoki у більш професійному ставленні та виконанні основної локалізаційної роботи, яку наразі маємо можливість спостерігати усі ми.

Важливим витягом з досягнень проведеного аналізу буде встановлення відмінностей перекладу та локалізації. Однак краще буде застосувати термін синергії, адже таке масштабне відгалуження сфери виготовлення й ліцензування комп'ютерних ігор, як локалізація

іншомовного матеріалу, просто не існувала би без одночасного розвитку галузі вузького фахового перекладу. Переклад, як проміжна частина публікації ігрового матеріалу, слугує певним стрижнем опору для подальшого опрацювання текстової складової гри та включення її до фінального локалізованого варіанту ігрової одиниці, що підлягатиме дистрибуції після здобуття ліцензії.

Окремим досягненням проаналізованої інформації можна вважати окреслення технічних галузевих аспектів виконання перекладу та локалізації серед опрацювання текстового матеріалу ігрового середовища. Якої б складності та сетингу не була б комп'ютерна гра з точки зору контекстуальних мовних особливостей, професійна діяльність з міжнародної мовної адаптації новітніх ігрових одиниць потребує механічної підкованості професіонала та якісного програмного забезпечення, що й надає змогу переважній більшості галузевих перекладачів у сфері локалізації проводити відповідальну організацію своєї діяльності, досягаючи високої якості інтеграції мовних особливостей гри до міжнародних спільнот, тим самим покращуючи імерсивний досвід гравців з усього світу. Допоміжним механізмом у такій кропіткій роботі стала наявність та подальший розвиток професійного перекладацького програмного забезпечення, що є багатим на високотехнологічний функціонал, однозначно стаючи в нагоді при опрацюванні масивної кількості текстового матеріалу, присутнього серед різноманітних ігрових середовищ.

РОЗДІЛ 2

ПРАКТИЧНІ АСПЕКТИ ПЕРЕКЛАДУ І ЛОКАЛІЗАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР

Ведучи мову щодо перспектив розвитку наукових досліджень лінгвістичного спрямування у сфері ігрової локалізації, важливим буде зазначити факт того, що аналіз вищевказаного характеру та його ключові висновки точно матимуть першочергово практичне значення.

Пропонуємо ознайомитись з подальшою вибіркою окремих ігрових одиниць для того, щоб детальніше визначити практичні аспекти застосування перекладу і локалізації серед більшості ігрових середовищ. Запропонована до аналізу вибірка налічує переважно найпопулярніші на даний момент комп'ютерні ігри, що поєднують у собі безліч жанрових особливостей, аспектів вузького фахового перекладу. Кожна з представлених у розділі ігрових одиниць може похизуватися наявністю широкомасштабної аудиторії, на яку й розрахована кропітка й складна праця перекладачів-локалізаторів комп'ютерного ігрового контенту.

2.1. Оцінка якості локалізації на базі популярних ігор

Як було зазначено раніше, проведення якісного лінгвістичного аналізу локалізованих одиниць – досить заплутаний та складний процес. Організувати дослідження подібного характеру просто не мало б сенсу, якби базувалося виключно на засадах однієї мови та культури. Саме задля уникнення згаданої проблеми було прийнято рішення взяти до розгляду ігровий матеріал, що ґрунтувався б

мінімум на трьох мовах. Аналіз та якісна оцінка реалізованої роботи з локалізації запропонованих ігор надалі буде відображена на основі корейської, англійської та української мов.

Ми вважаємо, що запропонований мовний матеріал з текстових середовищ популярних у сьогодні ігор, продемонстрований саме у трьох вищезгаданих мовах, допоможе чітко виокремити особливості роботи з перекладом та адаптацією специфічних аспектів, окреслити відмінності вже обробленого текстового матеріалу, а також принципів і тенденцій адаптації сучасних комп'ютерних ігор корейською, англійською та українською мовами.

2.1.1. Порівняльний аналіз локалізованих версій ігор. Серед сфери локалізації ігрового матеріалу прийнято вважати, що кінцевий результат буде виключно залежати від характеристик ігрового середовища, а також сетингових особливостей. Сетингові особливості ігор можна визначити, поглянувши на такі критерії: жанрові характеристики, окреслена епоха розгортання сюжету, наявність зв'язку ігрового середовища з історичними подіями реального світу, походження та поведінкові особливості наявних у грі персонажів, а також культурний фон представлених у грі подій та багато інших проміжних аспектів, які становили б інформаційну цінність для перекладача, що здійснює опрацювання тексту всередині гри та його подальшу адаптацію.

Грунтуючись на згадці такого критерія, як базування сюжету гри на певному історичному періоді, зазвичай найбільш поширеними варіаціями можуть слугувати середньовічні наративи, фентезійні пригоди з багатьма фантастичними подіями та персонажами, повсякденний сетинг, а також науковий прогрес у контексті майбутнього життя людства.

Ведучи мову про більш детальні аспекти перекладу точно варто зазначити що найбільш складною роботою є адаптація специфічних назв місцевостей, ігрових предметів та імен персонажів. Головним правилом проведення роботи з локалізації можна назвати відповідність до правил правопису мови перекладу, незалежно від того, як саме вони написані мовою оригіналу. Пояснюючи зазначене, варто буде наголосити на тому, що будь-які квестові предмети й нагороди, ранги, прикметники належності до специфічного угруповання, нації, клану чи підвиду тощо – у локалізованому тексті все це має бути відповідним до норм правопису кожної окремої мови. Одним з яскравих прикладів поданих правил, слугуватиме матеріал популярної фентезійної гри багатокористувацького спрямування від студії-розробника *Blizzard – World of Warcraft Online*. Наповненість гри зумовлена відображенням фентезійного світу, наповненого різноманітними як загальними, так і власними назвами, над якими була проведена локалізація українською мовою. За правилами української мовної системи власні назви прийнято писати таким чином: загальне слово починаємо з маленької літери, а от власну іменну назву – з великої. Такий аспект можна чітко побачити серед назви магічного лісу *Elven forest – Ельвінський ліс*, а також пристані наявного у грі портового міста, що отримала назву *Menethil harbor – гавань Менетилів*. У першому прикладі, хоч слово *elven* і може слугувати звичайним описовим прикметником лісу, де проживає ельфійська раса, у самій грі назви таких локацій прийнято вважати за власні іменні позначення через масштабність та насиченість внутрішнього ігрового середовища величезною кількістю подібних назв. Гавань, адаптацією якої слугує другий приклад, у запропонованій грі має досить глибоку історію походження, а сама назва є похідною від прізвища королівської сім'ї, що за сюжетом правила цією місцевістю.

Прикладом адаптації угруповань та кланових ознак також можуть слугувати назви із зазначеної вище ігрової одиниці. У випадках, коли в тексті основна ознака, від якої походить назва категорії, вжита іменником – адаптація написання має починатись з великої літери. Для демонстрації розглянемо такі одиниці: *Bloodfeathered* – *Кривавопері* (на позначення зграї виду гарпій), а також *Kolkars* – *Колкари* (на позначення представників клану кентаврів). Однак варто зазначити, що за використання поданих назв у вигляді означення, їх варто писати з малої літери: *Bloodfeathered harpies* – *кривавопері гарпії*, та *centaurs of Kolkar* – *колкарівські кентаври*. Що стосується корейської мови, то очевидним буде сказати, що мовна система не передбачає написання слів з малої чи великої літери. Іменна адаптація наявного в іграх матеріалу зазвичай проводиться виключно однаковим шрифтовим стилем написання зі збереженням міжрядкових відступів та загального оформлення тексту. Тому, наприклад, вищезгадані назви у корейській адаптації виглядають так: *Bloodfeathered* – 블러드깃털, *Kolkars* – 컬카스 та *Elven forest* – 엘븐 숲. Цікавим буде зазначити аспект того, що серед корейської ігрової локалізації існує тенденція поєднувати виключно корейські перекладні назви та конгліш – транслітерація корейськими літерами з текстового оригіналу англійською мовою. Ще одним прикладом даного феномену слугуватимуть кланові власні назви ельфійської раси: *Night clan* – 나이트 씨족 та *Blood clan* – 블러드 씨족. Такий феномен пояснюється правилами адаптивного перекладу власних та загальних понять у корейській мові. Однак не всі власні назви завжди підпадатимуть під наведені вище зразки за встановленими правилами.

Дещо іншого підходу перекладачі застосовують в адаптації імен та прізвищ наявних у грі персонажів. Спираючись на приклади з *World of Warcraft*, можна зробити вибірку з таких прикладів: *Storm-rage* – *Лютюшторм* – 스톰레이지, *Sun-strider* – *Сонцеходець* – 선스트라이더, *Pestle* – *Товкач* – 페스틸 та інші. Подані приклади відображають методи адаптації простих прізвищ ігрових персонажів, що не мають чітко вираженого модифікованого значення, тобто слугують звичайним складанням вже існуючих слів оригінальної мови гри. За іншого ж випадку, де прізвища героїв позбавлені чітко окреслених значень лексичного складу оригіналу та мають певні модифікації, прізвище не підлягає адаптивному перекладу. Спираючись на тенденції ігрової індустрії, такі одиниці краще просто транслітерувати: *Proudmoore* – *Праудмур* – 프라우드무어, *Ravengard* – *Рейвенгард* – 레이븐가드. Точно таких же трансформацій зазнають і повні імена ігрових персонажів, якщо вони все ж зазначаються серед текстового матеріалу гри. Візьмемо до прикладу також імена персонажів багатокористувацької гри *Overwatch 2*, що також розроблялася студією *Blizzard*. У згаданій комп'ютерній грі можемо знайти як звичайні та притаманні людям імена, так і імена, що утворилися словоскладанням. Прикладами адаптаційної роботи можуть слугувати такі зразки: *Ana* – *Ана* – 아나, *Tracer* – *Трейсер* – 트레이서, *Pharah* – *Фара* – 파라, *Mercy* – *Мерсі* – 메르시. Особливої уваги хотілось би звернути на останній приклад. Наразі він має саме такий вигляд всередині гри, однак, коли гра тільки починала розвиватись після випуску, вигляд української локалізації імені персонажа був дещо інший: *Mercy* – *Ангел*. Згодом цей варіант був замінений звичайною транслітерацією. Детальніше розглядаючи цей факт, варто вказати, що креативна адаптація будь-яких наявних в іграх

назв локацій, предметів чи імен персонажів переважно зумовлюється контекстуальним фоном. Ігри, що позиціонують свій всесвіт більш подібним до реального, загалом дотримуються тенденції збереження власних назв та імен, тож послуговуються процесом транслітерації. Адаптивні методи локалізації більше розповсюджуються на більш віддалені від реальності ігрові середовища.

Не відхиляючись від вищезгаданої *Overwatch 2*, варто розглянути ще один цікавий аспект корейської локалізації, а саме адаптацію рангової системи та статистики. Згадуючи слова, що локалізація є тісно пов'язаною з ігровим сетингом, треба зазначити, що в ігрових жанрах, розрахованих на багатокористувацьку мережеву змагальну систему, рангова система завжди адаптується згідно з оригіналом, тобто шляхом транслітерації. Більш детально це можна побачити на таких прикладах: *Silver* – 실버, *Gold* – 골드, *Platinum* – 플래티넘, *Master* – 마스터, *Champion* – 챔피언. Рішення впровадити транслітерацію на позначення рангової системи було прийнято для простішої комунікації серед гравців. Статистика, що присутня у грі для відображення успіхів гравця навпаки ж адаптується виключно корейською мовою. Такої тенденції намагаються дотримуватися всі фахівці з ігрової локалізації, що працюють з корейським мовним матеріалом комп'ютерних ігор. Прикладом відображення статистики слугуватимуть подані одиниці: *Kills* – 처치, *Damage* – 피해, *Healing* – 치유, *Assist* – 도움.

Цікавим також є позначення ігрових режимів в ігровій локалізації. Усі іншомовні похідні слова, що не входять до офіційного словникового складу мови прийнято записувати, використовуючи конгліш, однак з іншими лексичними одиницями спостерігаємо більш креативний підхід. Продемонструвати це можна за допомогою таких

прикладів: *Quickplay* – 일반전, *Competitive* – 경쟁전, а також *Arcade* – 아케이드. Корейські локалізатори явно вирішили додати логічнішої назви першому прикладу, адже в контексті самої гри ніякої часової різниці у ході матчів як першого, так і другого режимів просто немає.

Стосовно стильових особливостей використання мовних модифікацій у локалізації варто звертати увагу на загальну характеристику персонажів, а також на тон їх ввічливості. Гра *Baldur's Gate 3* точно слугуватиме одним з найкращих прикладів демонстрації вищезазначеного. Ігрове середовище поданої одиниці багате на персонажів різних класових станів, що різняться походженням та ввічливістю спілкування. До прикладу представник високої раси вампірів, ім'я якому Астаріон, досить часто характеризується у спільноті як вишуканий гурман та вельможа особистість. Тому серед притаманних стильових особливостей його мови часто можна побачити такі адаптації звернень у цитаті: *"Oh, my dear"* – *"Ох, любонько моя"*. А також використання таких одиниць, як от: *Dear fella* – *Пане шановний*. Іншим відповідником кореляції адаптивного перекладу з походженням персонажів може бути такий приклад, що зустрічається у діалогах неосвічених тролів: *Lemme hit ya wiz dat stick* – *Дай-но трясну тебе сею герлигою*. Цей варіант адаптації можна вважати одним з найвдалиших серед інших ігор, та й загалом розробники *Baldur's Gate 3* виконали справді неперевершену роботу, адже не всі популярні ігрові проекти можуть похизуватися якісною українською локалізацією. Попри це, єдиним мінусом перекладу і локалізації згаданої гри слугують орфографічні помилки та одруківки, що свідчить про недосконале виконання одного з найважливіших етапів проведення локалізаційної роботи – прюфрингу та тестування. Увагу також хотілося б звернути і на адаптацію імені

собаки, що так сподобалася і запам'яталася гравцям після проходження певного квесту гри. Аплодисментів за креативність адаптації заслуговують саме українські локалізатори: *Scratch – Дрякко* - 스크래치.

Висновки до Розділу 2

Після проведення повного аналізу наявного локалізованого матеріалу комп'ютерних ігор на основі корейської, англійської та української мов, можна чітко стверджувати, що процес адаптивного перекладу і локалізації може різнитись досить сильно у залежності від обраної мови перекладу. Англійська мова, як одна з найбільш популярних мов світу й міжнародного спілкування, як не дивно, позиціонується оригіналом мовного матеріалу в переважній більшості випадків. Саме тому основне порівняння локалізованого матеріалу вдалося зробити між українською та корейською мовами.

Основними здобутками розділу можна вважати окреслення певних вимог адаптивного перекладу серед ігрового середовища, а також практичну демонстрацію локалізованих варіантів текстового матеріалу на прикладі одних з найпопулярніших ігор сьогодення. Особливої уваги також заслуговує порівняльний аспект зразків корейського та українського варіантів локалізації, включно з окресленням певних відмінних тенденцій щодо імплементування адаптацій до контенту комп'ютерної гри.

Українська локалізація відзначається більшою креативністю та гнучкістю саме через ширші можливості модифікацій лексики у жанровому контексті. Натомість корейська ігрова локалізація змогла проявити себе як чітку та досить структуровану систему правил та вимог, за якими зазвичай відбувається адаптований переклад, що

найчастіше набуває свого вираження у так званій транслітерації англійською, конгліші, або ж його поєднанні з виключно корейськими перекладними лексичними одиницями, що пасуватимуть контексту комп'ютерної гри якнайкраще.

ВИСНОВКИ

У потоці розробки геймдев компаніями новітніх рішень, щодо оптимізації виготовлення ігор, оформлення внутрішнього ігрового процесу, відтворення різноманітних як правдивих, так і фентезійних історій будь-якого характеру та, що слугує найголовнішим, розширення полів користувачького міжкультурного спілкування як усередині ігрового середовища, так і поза ним, виникає й досі не повністю окреслена безліч іншомовних і культурних особливостей, які потребують варіативних ігрових інтеграцій, що й постає рушійною силою розвитку та вдосконалення величезної часточки людства у вигляді перекладу і локалізації.

У ході проведених досліджень ми досягли глибшого знання щодо засад формування стрімкого розвитку локалізації комп'ютерних ігор, як окремого виду адаптивного перекладу й контекстуальної інтеграції. Огляд методів та інструментів, що застосовуються у процесі перекладу і локалізації, також можна вважати вдалим, адже ми змогли окреслити чіткі умови виконання локалізаційної роботи, а також виявити певні технічні особливості, що постають не менш важливими у такій кропіткій роботі.

Одним з головних досягнень поданої роботи можна вважати окреслення понять відмінності та синергії фахового перекладу із процесом адаптації переважно текстового наповнення ігор, зумовленого різномаїттям контекстуальних особливостей, що формуються, ґрунтуючись на сетингових аспектах комп'ютерних ігор.

Нам вдалося досягти успіху в створенні вибірки популярних ігрових одиниць, що найчіткіше виражають аспекти адаптацій мовного матеріалу в залежності від сетингу та публіки, на яку спрямоване інтегрування локалізації. Заслугою можна вважати і

проведення практичної демонстрації, а також порівняльного аналізу локалізованих з мовного оригіналу одиниць, що різняться своєю формою та мають досить сильну залежність кінцевого вигляду від мови, обраної для виконання адаптивного перекладу.

Опрацьовуючи поданий інформативний ряд, варто буде зазначити, що всесвітня лінгвістика й досі не надає належного значення науковим мовним дослідженням, що включали б опрацювання сучасної галузі розробки комп'ютерних ігор. Ми наголошуємо на факті того, що геймдев наразі, у сучасному світі, виступає одним з найбільш потужних рушіїв структуризації суспільної думки, багатогранного світогляду, а також формування і розвиток міжнародної комунікації безлічі різноманітних спільнот на величезному світовому ринку. Враховуючи все зазначене вище, хотілося б виразити бажання, а також заклик наукової лінгвістичної спільноти до розкриття світові індустрії розваг у формі виготовлення ігрового матеріалу з більш серйозної сторони, впроваджуючи новітні дослідження використання й функціонування мультимовного матеріалу серед такого масштабного феномену, як геймдев індустрія.

초록

작품의 주제는 컴퓨터 게임 개발 분야에서 번역과 현지화에 대한 연구 활동과 분석이다. 작품에서 언급한 분야의 인기는 증명된 연구 자료가 현대 세계 언어학의 과학 공동체 중에서 정말로 한 자리를 차지하고 있다고 믿을 만한 근거를 제공한다.

적응형 번역 및 게임 현지화와 같은 측면은 플레이어의 글로벌 커뮤니티에 대한 대규모 영향과 언어학자-번역가의 전문적인 개발로 인해 이 작업에서 주요 연구 주제가 되었다.

현대 컴퓨터 게임의 번역 및 현지화 분야에 내재된 주요 특징과 구체적인 측면을 실증하고, 수행된 분석 결과를 영어, 우크라이나어, 한국어 적응형 번역의 경향성을 실증하는 형식으로 실용적으로 제시하고, 인기 게임 유닛의 별도 샘플의 적응형 텍스트 자료를 비교하는 것이 작업의 주요 목적이다.

작업의 목적과 그 이후의 결과에 대해 설명한 모든 작업은 성공적으로 해결되었다고 볼 수 있다. 번역 및 현지화의 발전, 주요 기능 및 게임 환경의 맥락과 결과가 계산되는 오디언스의 특정 문화적 특성에 대한

밀접한 의존성에 대한 작업에 설명된 연구는 컴퓨터 게임의 개발 및 문서화와 같은 인류의 전문적이고 사회적인 기능에 대한 언어 연구의 추가 발전에 분명히 도움이 될 것이라고 확신한다.

주제어: 언어학, 컴퓨터 게임, 적응형 번역, 현지화.

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

- Бублейник Л. В. (2009). *Проблематика художнього перекладу: семантико-стилістичні аспекти*. Терен.
- Козеровський Д. А. (2018). *Особливості локалізації Аудіовізуального контенту в онлайн-відеоіграх*. Центральноукраїнський державний педагогічний університет імені Володимира Винниченка. М.-во освіти і науки України Київський нац ун-т. ім Т. Шевченка. (2009). *Проблеми семантики, прагматики та когнітивної лінгвістики*. ЛОГОС.
- Переваги локалізації над перекладом. Локалізація онлайн-відеоігор*. (2019, 19 січня). Шлякбитраф. Відновлено з <http://surl.li/suykd>
- Скрєбкова-Пабат М. А. (2012). *Технічний переклад: Елементи теорії та практики*. Новий Світ-2000.
- Шмігер, Т. (2013). *Українське перекладознавство ХХ сторіччя*. Дослідно-видавничий центр наукового товариства ім. Шевченка.
- Blizzard Entertainment, Inc. (2023). *Overwatch® 2* [Відеогра]. Retrieved from https://store.steampowered.com/app/2357570/Overwatch_2/
- Blizzard Entertainment, Inc. (2004). *World of Warcraft* [Відеогра].
- E. Hertog. (2009). *Legal interpreting and translation in the EU*. Lessius University College
- Katan, D., & Taibi, M. (2021). *Translating Cultures*. Routledge.
- Larian Studios. (2023). *Baldur's Gate 3* [Відеогра]. Retrieved from https://store.steampowered.com/app/1086940/Baldurs_Gate_3/
- O'Hagan M., & Mangiron C. (2013). *Game Localization. Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins.

V. Montalt, & M. González-Davies. (2007). *Medical translation step by step*. Routledge.

모바일 앱 현지화: 번역의 길: 모바일 앱 현지화 익히기. (2024).

FasterCapital. Retrieved from <http://surl.li/suyvu>

번역학연구 (3-те вид.). (2021). 한국번역학회 The Korean Association Of Translation Studies.