МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ

Київський національний лінгвістичний університет

Кафедра корейської і японської філології

Кваліфікаційна робота магістра з японської філології на тему:

ЛЕКСИКО-СТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ЯПОНСЬКИХ ВІДЕОІГОР

Студента групи Мяп 51-23 факультету східної і слов'янської філології денної форми навчання

Освітньої програми

Східна філологія: японська мова і література, переклад, методика навчання

Спеціальності 035 Філологія

Спеціалізації 035.069 Східні мови та літератури (переклад включно), перша – японська

Лещенка Іллі Олександровича

Науковий керівник:

канд. історич. наук, доц. Пророченко Н.О.

Допущена до захисту

«___»_____ 2024 року

Завідувач кафедри

_____ _____

(підпис) *(ПІБ)*

Національна шкала _____

Кількість балів _____

Оцінка ЄКТС _____

Київ – 2024

ЗМІСТ

ВСТУП..... 3

РОЗДІЛ 1 ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ЯПОНСЬКИХ ВІДЕОІГОР..... 7

1.1Історія та етапи локалізації відеоігор. 7

1.2 Дослідження локалізації. 13

1.3Вплив локалізації на досвід та культурні відмінності гравців. 19

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1 25

РОЗДІЛ 2 МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ЯПОНСЬКИХ ВІДЕОІГОР..... 27

2.1 Стилістичні та лексичні особливості японської культури та її вплив на дизайн та наратив відеоігор..... 27

2.2 Локалізаційні труднощі та виклики при адаптації японських відеоігор на західному ринку..... 32

2.3 Локалізація культурно маркованих елементів відеоігор. 41

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2 47

РОЗДІЛ 3 ЛЕКСИКО-СТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ЯПОНСЬКИХ ВІДЕОІГОР..... 49

3.1 Лексико-стилістичні особливості локалізації японських відеоігор... 49

3.2. Вплив стратегій локалізації на ігровий досвід..... 55

3.3 Проблеми та помилки локалізації та їх стратегії вирішення. 63

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3 74

ВИСНОВКИ 76

РЕЗЮМЕ..... 79

СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ 81

ВСТУП

Відеоігрова індустрія на сьогоднішній день є однією з найпопулярніших форм цифрових розваг, що впливає на культуру, суспільство та економіку у глобальному масштабі. Японська частка цього світу залишається вже тривалий час популярною не лише на внутрішньому ринку, але і завойовує аудиторію по всьому світу. Проте вихід на глобальний ринок цифрових розваг має певні труднощі, зокрема необхідна локалізація, яка адаптує кінцевий продукт до різних культурних, мовних та соціальних контекстів. Сама ж локалізація є складним процесом, що виходить за межі простого перекладу текстів. Процес включає в себе: адаптацію культурних реалій, гумору, символів, прислів'їв та приказок.

Однією з головних проблем у процесу локалізації є вирішення дилеми: збереження автентичності оригінального продукту та адаптація до культурних реалій цільового ринку. Перший варіант передбачає максимальну близькість до оригінального контексту, що часто приваблює гравців, зацікавлених у знайомстві з культурою. Однак, адаптація робить гру зрозумілішою та доступнішою для гравців з іншим світоглядом, як правило, може призвести до втрати колориту оригінального продукту.

Актуальність теми. Полягає у необхідності уточнення ролі і різних практик локалізації у процесі перекладу відеоігор та їх адаптації до потреб конкретного споживача. Враховуючи швидке зростання глобального ринку відеоігор та важливість глобальних взаємовідносин, вивчення локалізаційних стратегій дозволить розробити оптимальні підходи для досягнення комерційного успіху, зберегти культурної специфіку та задовольнити очікування споживачів у різних країнах.

Мета дослідження. Полягає у розгляді лексико-стилістичних особливостей локалізації японських відеоігор, і визначення основної

проблематики, що виникає під час адаптації японських продуктів для іншомовної аудиторії, та визначені ефективних стратегій їх локалізації.

Для досягнення цієї мети формулюємо такі **завдання** дослідження:
- дати визначення поняттю локалізації та розглянути основні етапи історії локалізації відеоігор;

- дослідити особливості локалізації японських відеоігор;

- вивчити лексичні та стилістичні прийоми, які використовуються у японських відеоіграх;
-порівняти оригінальні тексти з уже локалізованими версіями;
- проаналізувати ефективність різних стратегій локалізацій;

- розглянути з якими труднощами стикаються локалізатори при адаптації японських ігор на західний ринок;

- зрозуміти як стилістичні та лексичні особливості японської культури впливають на наратив;

- охарактеризувати локалізацію культурно маркованих елементів;

- розглянути основні труднощі та помилки при локалізації;

Об'єкт дослідження є локалізація текстів японських відеоігор на інші мови.

Предмет дослідження є лексико-стилістичних особливостей трансформацій, перекладацьких стратегій, методів адаптацій японських відеоігор при перекладі на інші мови.

Матеріал дослідження. Тексти ігор: Pac-man; серія Final Fantasy; Ace Attorney; серія Persona; Nioh; Animal Crossing: New Horizons; Okami; серія Yakuza; серія The Legend of Zelda; Zero Wing; Journey; Ghost of Tsushima; Dragon Quest XI; серія Pokémon; Monster Hunter; Dynasty Warriors; Nier: Automata, серія Dead or Alive, Dark Souls; Legend of Heroes: Trails in the Sky

Методи дослідження. Для аналізу та виявлення лексико-стилістичних особливостей локалізації відеоігор, було використано наступні наукові методи: *порівняльний аналіз* для зіставлення оригінального тексту з вже локалізованими версіями та для виявлення лексико-стилістичні трансформації; *контент-аналіз* використовувався щоб дослідити лексичні та стилістичні елементи, що зустрічаються в оригінальних та локалізованих текстах; *описовий метод* застосовувався при описі перекладацьких стратегій і технік; *експериментальні дослідження* допоможуть перевірити конкретні гіпотези та вплив локалізації на сприйняття оригінальних лексико-стилістичних особливостей гравцями; *соціологічний аналіз* став при нагоді вивчення передачі культурно маркованих елементів японської мови та їх адаптації; *етнографічний метод* заглиблюється у особистий досвід людей, залучених до локалізації.

Наукова новизна полягає у тому, що раніше не були достатньо дослідженні особливості локалізації японських відеоігор у межах української перекладознавчої науки. Більш поглиблено здійснюється дослідження особливостей локалізації японських відеоігор на англійську мову та виявленню ефективних стратегій локалізації японських відеоігор.

Практичне значення полягає у покращенні якості локалізації: виявленні найбільш ефективних стилістичних і лексичних прийомів, що використовуються для адаптації японських ігор, та сприяє покращенню якості локалізації. Це підвищить інтерес гравців до локалізованих версій, оскільки добре адаптований текст краще відповідає їхнім культурним і мовним очікуванням. Отримані результати розширюють можливості для охоплення більш ширшої аудиторію та підвищити рівень привабливості локалізації на міжнародному рівні.

Апробація результатів дослідження. Здійснено на Міжнародній науково-практичній конференції КНЛУ «Ad orbem per linguas. До світу через

мови: Семіотика української незламності: мова-освіта-дискурс» (16-17 травня 2024 року), за результатами якої надруковано тези доповіді.

Структура роботи.

Робота складається зі вступу, трьох розділів, висновків, резюме і списків використаних джерел. Загальна кількість сторінок становить 80 сторінки без урахування списку використаних джерел.

У вступі обґрунтовується актуальність дослідження локалізації відеоігор. З'ясовується мета, об'єкт, предмет, матеріал і методи цієї роботи.

У першому розділі вивчаються теоретичні аспекти локалізації відеоігор. Обговорюється специфіка японської мови та культурні особливості, які впливають на процес та аналізуються основні підходи та стратегії з акцентом на культурні елементи.

У другому розділі розбирається лексико-стилістичні особливості текстів. Визначаються основні труднощі та виклики під час перекладу лексичних одиниць. Розглядається вплив жанрових особливостей відеоігор на адаптацію.

У третьому розділі відбувся порівняльний аналіз оригінальних та локалізованих версій. Були виявлені лексико-стилістичні трансформації та їх вплив на сприйняття контенту.

РОЗДІЛ 1.

ТЕОРЕТИЧНІ ОСНОВИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ЯПОНСЬКИХ ВІДЕОІГОР

1.1 Історія та етапи локалізації відеоігор.

Локалізація – процес адаптації продукту до специфіки певного регіону або країни. Це механізм що включає в себе переклад текстів, адаптацію культурних елементів, зміну формату дати, часу, грошових одиниць. Локалізація японських відеоігор передбачає адаптацію культурно багатих і лінгвістично складних наративів для різноманітних аудиторій по всьому світу, гарантуючи, що гравці відчують суть оригіналу, резонуючи зі своїм локальним контекстом. Така практика набула популярності з розвитком індустрії відеоігор, а локалізація стала критично важливим елементом у подоланні культурних відмінностей та підвищенні рівня зацікавленості гравців. Японські ігри, особливо рольові ігри та візуальні романи, часто містять заплутані сюжетні лінії, культурні відсилання та унікальний гумор, що вимагає творчого підходу до перекладу, аби зберегти повноцінність оригіналу та адаптувати для різних регіонів. Слід зазначити, що процес локалізації вимагає балансування між «форенізацією», яка зберігає культурну автентичність, та «доместикацією», яка пристосовує контент до місцевих смаків. Такий підхід до перекладу сприяє культурному обміну та пропонує гравцям зрозуміти складнощі як японських, так і західних ігрових наративів. (Liubiniene, 2011, p.46-47)

Завдяки швидкому розвитку та поширенню комп’ютерних технологій, ми маємо бути вдячні за появу такого напряму, як локалізації. Необхідність у локалізації програмного та апаратного забезпечення з’явилося у зв’язку з виходом на глобальний ринок продукції. Ще з часів появи перших відеоігор, японська індустрія була завжди авангарді цифрової розважальної індустрії. Саме тому для успішної реалізації продукції за кордоном з’явилась потреба у

локалізації, мається на увазі технічно, лінгвістично та культурно адаптувати контент для певного регіону.

Локалізація відеоігор зазнала значного розвитку з моменту зародження індустрії, особливо це стосується японських ігор. На початку розвитку ігрової індустрії, зокрема у 1980-х та на початку 1990-х років, дуже велика кількість японських ігор, що містили обширний текст, не могли бути локалізовані через високу вартість та трудомісткість цього процесу. Сьогодні багато ентузіастів займається перекладом старих японських рольових ігор. Для японських видавців у пріоритеті були простіші жанри, наприклад, файтинги або платформери, як правило, вони мали набагато менше тексту та були простішими для адаптації. У далекому минулому картриджних ігор з обмеженим об'ємом пам'яті зробити ідеальний переклад з японської на англійську, було майже неможливою задачею, адже японський текст займав набагато менше місця, ніж англійський. Так, близько двох тисяч японських ієрогліфів, які використовуються у повсякденному житті, займали чимало місця. Але їх додавання призвело до того, що повне речення могло складатися з набагато меншої кількості символів, ніж англійське речення. (Kohler, 2016 p.277) Фактично, японська мова є більш економною з точки зору обсягу тексту, оскільки канджі здатні передати більше сенсу меншою кількістю знаків. До прикладу, фраза 「見に行きます」використовує лише 5 ієрогліфів (канджі та хіраґани). У той час як англійською «I will go to see», вимагає 13 символів, що майже втричі більше, ніж японською. Або ще варіант 「世界を救う」займає 5 символів, а англійський переклад «to save the world» має довжину аж 16 знаків. Така різниця в довжині речень впливає на рішення локалізаторів, як скоротити або перефразувати речення, щоб вкластись у обмеження.

Коли світовий ринок відеоігор почав розповсюджуватися, потреба в локалізації ставала дедалі очевиднішою. Продюсери почали усвідомлювати важливість адаптації ігор не лише в мовному, а й у культурному плані, щоб вони знаходили відгук у міжнародної аудиторії. Відеоігрова локалізація

вимагає не лише переклад текстів та звичайну адаптацію, а й адаптацію графічних елементів (текстур з текстом), озвучку, переклад діалогів і сюжету, так щоб відповідало культурним нормам, необхідно не забувати про адаптацію, гумору, фразеологізмів та в деяких випадках геймплею. Важливо зробити це якісно за для того, щоб кінцевий споживач сприймав усе максимально природньо, без втрати ключових задумів та культурного контексту.

Процес локалізації передбачає співпрацю між різними зацікавленими сторонами, включаючи розробників, перекладачів і маркетологів, щоб забезпечити задоволення від гри, яка зберігає вірність оригінальному контенту, але водночас відповідає місцевим смакам. (Sorrentino, 2024)

Упродовж останніх років локалізація японських відеоігор адаптувалася до більш тонкого підходу, балансуючи між «форенізацією» - збереженням оригінального соціокультурного контенту для ознайомлення гравців з культурою джерела, та «доместикацією», яка адаптує контент для більшої відповідності місцевим особливостям. Зростання цифрової дистрибуції та поява фанатських локалізацій також змінили картину локалізації відеоігор, зробивши її більш доступною та різноманітною. Фанатські зусилля часто заповнюють прогалини, залишені офіційними локалізаторами, задовольняючи певні ринки.

Індустрія продовжує глобалізуватися, розуміння історичного контексту локалізаційних практик стає важливим для розуміння складного поєднання культури, мови та технологій у галузі відеоігор.

У 70-х американські розробники вперше представили публіці аркадні автомати, що швидко стали в один ряд з настільним футболом та пінболом.

Японці швидко зрозуміли на чому можна заробити та почали експорт своїх автоматів. У цей період слова як: ‘arcade’, ‘joystick’, ‘score’, ‘game over’ та інші, стали загальновідомими. Потреба в локалізації була досить низькою через невелику актуальність зарубіжних ринків. Азійські розробники не могли використовувати щось окрім латиниці, бо на початкових етапах комп’ютерного програмування, лиш вона коректно відображалася на екрані.

Як приклад цієї епохи можна привести всесвітньо відому гру ‘Pac-man’, оригінальна назва якої ‘Puck man’ 「パックマン」була натхненна від ономатопеї「パクパク食べる」що значить їсти давлячись, а сам персонаж імітував рибу, яка відкриває рот. Під час локалізації продукту на американський ринок вирішили що ‘Puck’ якось досить співзвучно зі словом ‘F…’ , тому рішенням було замінити на ‘Pac’, в решті-решт це було успішним рішенням. Хоч це і японська гра, проте через технічну неможливість при розробці використовувати кану та канджі, персонажів та їх прізвиська записувати на ромаджі. При виході гри у Америці і Європі звісно ж пак-манів було локалізовано так: 追いかけ – переслідувач (Shadow) 赤ベイ - червоний (Blinky) 待ち伏せ - засадник (Speedy) ピンキー рожевий (Pinky) 気まぐれ - примхливий (Bashful) 青助 - блакитний (Inky) お惚け - дурник (Pokey) 愚図多 - повільний (Clyde).

Такий варіант локалізації відеоігор чудово підходить як продукт, що потребує адаптації для більшого охоплення нових користувачів з різних регіонів.

У наступну декаду з розвитком технологій та популярністю домашніх консолей на Європейському континенті, настала епоха локалізацій на популярні мови: німецька, французька, іспанська, італійська та нідерландська на додачу вже до англійської. Ці мови були обрані через зрілість користувачів комп’ютерів, попиту на нові форми розваг та наявного ВВП.

Дев’яності вивели локалізацію на новий рівень. Компанія Соні зі своєю новою розробкою дешевий, великих за об’ємом компакт дисків. Розробники могли виділити місце під кат-сцени більш якісну музику. А локалізатори у свою чергу вже могли не лише зробити «часткову локалізацію» (адаптувати інтерфейс користувача чи інтерактивне меню). З’явилася можливість редагувати ігрові анімації, пре-рендерені сцени, а також змінювати аудіо

файли для озвучення персонажів. Цей період побудував основи сучасної повної локалізації, яка покращується як за допомогою нових технологій, так і методів. (Bernal-Merino, 2011, p.11-17)

Процес локалізації зазвичай починається з попереднього планування, під час якого розробники проводять аналіз ринку, щоб зрозуміти культурні вподобання та регуляторні стандарти цільової аудиторії. Цей етап закладає основу для розподілу ресурсів, складання бюджету та встановлення термінів. Після цього на етапі вилучення контенту збираються всі внутрішньо ігрові тексти, діалоги та аудіо елементи для перекладу, що є важливим кроком, який забезпечує точну та культурно-чутливу адаптацію на наступних етапах, включно з перекладом, локалізацією користувацького інтерфейсу та тестуванням якості. (Mirela, 2023) Культурна нечутливість може спровокувати негативну реакцію, що підкреслює необхідність для команд локалізації співпрацювати з експертами з культури, аби уникнути помилок, що можуть зашкодити репутації.

Дотримуючись найкращих практик, таких як завчасне планування, сприяння співпраці та використання сучасних технологій, розробники можуть оптимізувати процес локалізації, гарантуючи, що їхні ігри будуть доступними та цікавими для різноманітної аудиторії. Постійне вдосконалення через відгуки гравців і регулярні оновлення також відіграє ключову роль у покращенні загального ігрового досвіду, підкреслюючи, що локалізація – це постійна робота, а не одноразове завдання.

Основні етапи локалізації:

1. Попереднє планування;
2. Вилучення контенту;
3. Переклад і локалізація;
4. Локалізація Інтерфейсу користувача;
5. Контроль якості та тестування;
6. Остаточна передача.

На першому етапі проводиться аналіз ринку, щоб зрозуміти культурні вподобання цільової аудиторії, мовні вимоги та регуляторні стандарти.

На основі цього аналізу команда локалізаторів визначає необхідні ресурси, бюджет і терміни виконання проєкту.

Під час другого етапу розбирається весь ігровий текст, діалоги, меню та інструкції для перекладу. Крім, того для локалізації визначають голоси, звукові ефекти та музику. Цей етап має вирішальне значення, оскільки він закладає базу для наступних етапів.

Далі перекладається весь контент цільовою мовою. Ретельна увага приділяється до культурної чутливості та точності, забезпечуючи належну адаптацію ідіом, жартів та культурних посилань. Можуть бути записані нові голоси, або існуючі можуть бути скориговані відповідно до губозбігу та інтонації персонажів.

Локалізація інтерфейсу користувача – це модифікація інтерфейсу користувача гри, щоб пристосувати його до різних мов та алфавітів. Сюди входить коригування макета, дизайну, написів на кнопках та іконок, щоб забезпечити зрозумілість і зручність для цільової аудиторії. Крім того, буд-які зображення, графічні елементи або текстури теж можуть адаптувати відповідним чином. (gamesprofsTeam, 2024)

Забезпечення якості – етап, на якому локалізований контент проходить ретельне тестування, щоб виявити та виправити проблеми. Часто відбувається переоцінка та повторення попередніх кроків для того, щоб впевнитись, що кінцевий продукт відповідає рівню якості. Зворотній зв’язок від тестувальників допомагає вдосконалити локалізацію перед випуском.

Фінальна стадія передбачає передачу замовнику повністю локалізовану та функціональну версію гри. Хоч це і «фінальна» версія, розробники

проводять внутрішнє тестування фокус-групою для внесення необхідних коректівів.

Ці етапи локалізації відеоігор є загально прийнятими і завдяки ним люди з різних куточків світу можуть насолодитися якісним перекладом і грою.

1.2 Дослідження локалізації.

У науковій літературі дослідження локалізації охоплюють міждисциплінарне вивчення того, як продукти, послуги та контент адаптуються до культурних і мовних потреб різних регіонів. Ця область стала важливою сферою досліджень у перекладознавстві, соціології та культурології, що відображає зростаючу важливість глобалізації та технологічного прогресу у формуванні культурних обмінів. Оскільки бізнес дедалі більше визнає важливість локалізації для підвищення рівня задоволеності клієнтів і проникнення на ринок, що до 2028 року ринок мовних послуг досягне 51.5 мільярда доларів США, що підкреслює актуальність цієї галузі для сучасної глобальної торгівлі. (Magu, 2015)

Історичний розвиток досліджень локалізації свідчить про перехід від переважно лінгвістичного фокусу до більш детального розуміння, що включає культурні параметри. Такі вчені, як Марван Крейді, наголошують на таких поняттях, як гібридність, які стосуються перетинів культури, раси, мови та етнічної приналежності в процесах локалізації: «дух нашого часу це обов’язкове оспівування культурних відмінностей та злиття.» (Kraidy, 2005, p.1) Така еволюція пов’язана зі зміною ландшафту комунікації - від появи Інтернету до сплеску міжнародної взаємодії, що вимагає нових методологій, які враховують соціологічні та етнографічні перспективи поряд із традиційними перекладацькими техніками.

Методологічно дослідження локалізації використовують різноманітні підходи, включаючи описові та експериментальні дослідження, а також соціологічні та етнографічні методи для вивчення складнощів локалізації як соціальної практики. Цей широкий спектр досліджень не лише аналізує

використання мови, але й вивчає ідеології та погляди, що формують зусилля з локалізації, особливо в контексті міноритарних мов та спільнот. Незважаючи на свої досягнення, ця галузь стикається з такими проблемами, як мовні бар'єри, питання культурної чутливості та динаміка влади, які перешкоджають ефективним зусиллям з локалізації.

У перспективі на дослідження локалізації все більше впливають такі інновації, як штучний інтелект і стратегії, що ґрунтуються на даних, які обіцяють підвищити ефективність і результативність локалізаційних практик, та будуть відповідати унікальним потребам та вподобанням різних груп населення.

Локалізаційні дослідження охоплюють широкий спектр методологій, які відображають їхню міждисциплінарну природу та практичне застосування. Дослідження в цій галузі використовують різні підходи: 1) описовий; 2) експериментальний; 3) соціологічний; 4) етнографічний.

Описові дослідження часто використовують корпуси для аналізу явищ локалізації, забезпечуючи кількісну основу дослідження. Ці методи можуть допомогти в розумінні використання мови в локалізованих контекстах та виявленні закономірностей, що виникають у різних типах локалізації.

Наприклад, у грі ‘Final Fantasy XV’. Під час процесу локалізації гри розробники приділили особливу увагу адаптації імен та культурних реалій, зокрема стилю письма та мови персонажів. Персонаж Ігніс, який розмовляє вишукано та ввічливо, був перекладений у західній версії з акцентом на британський варіант англійської мови, щоб передати його «благородний» образ. Так він має фразу: 「こちら、レシピを考えました。」яку переклали на англійську: “I’ve come up with a new recipe!” для відповідності. Дескриптивний підхід допомагає зрозуміти, як такі зміни впливають на характеристики персонажів та сприйняття гри іноземними гравцями.

Експериментальні дослідження доповнюють описові методи, дозволяючи дослідникам перевіряти конкретні гіпотези про процес локалізації

та його вплив на користувачів, уможливлюючи більш тонке розуміння того, як локалізація працює в реальних умовах.

Щоб дослідити вплив локалізації на західних гравців, можна провести експерименти, в яких гравцям пропонують різні версії ігрового діалогу (оригінал японською мовою, прямий переклад і локалізовану версію). Так у ‘Ace Attorney’ (逆転裁判) експериментально можна показати, як адаптація японських правових і культурних аспектів (наприклад, «японський суд» і «бенто» 「日本の法廷」「弁当」) впливає на розуміння гри. 「日本の法廷」 використовуючи замість буквального перекладу у англійській версії це було адаптовано як «courtroom» або «trial». Це допоможе зробити асоціації з західною правовою системою. 「弁当」часто перетворюється на “lunch box” або більш конкретні види їж, можна зустріти “burger” або інші варіанти.

Соціологічні підходи зосереджуються на локалізації як соціальній практиці, досліджуючи, як різні гравці взаємодіють у різних культурних контекстах під час процесу локалізації. Коли люди не можуть ефективно висловлювати свої думки та емоції через мовні відмінності, можуть виникати непорозуміння, що призводять до конфліктів і розривів у спілкуванні. Ці бар'єри можуть перешкоджати обміну ідеями, обмежувати співпрацю та заважати побудові довіри і взаєморозуміння між представниками різних культур. (Diri, 2024) Ці методи мають вирішальне значення для розуміння ідеологій і поглядів, які впливають на зусилля з локалізації, особливо в міноритарних мовах.

Наприклад, у грі ‘Persona 5’ міститься багато елементів японської шкільної культури та соціальних проблем, зокрема теми соціального тиску та булінгу. Дослідники за допомогою соціологічного підходу можуть зрозуміти, як локалізація впливає на сприйняття японського суспільства західними гравцями. Наприклад, соціологічне дослідження може виявити, що деякі гравці зацікавилися японською культурою, освітою та соціальними питаннями

в процесі гри. Наприклад, в одній зі сцен з'являється репліка: 「みんなに無視されてる」 (Всі мене ігнорують). У локалізованій версії це може бути адаптовано як “Everyone's giving me the silent treatment” або “They’re all ignoring me.”. Тут термін “silent treatment”, зрозумілий англомовній аудиторії, використовується для передачі ідеї цькування. У японській версії можуть зустрітись також фрази на кшталт 「先輩にちゃんと敬語使えよ！」 (Підбирай слова, коли говориш із семпаєм!). У локалізації така репліка часто змінюється на більш загальний заклик до ввічливості, наприклад, “Watch your tone around seniors!” або “Show some respect for your seniors!” щоб краще передати контекст взаємоповаги.

Етнографічні методи, з іншого боку, заглиблюються в суб'єктивний досвід людей, залучених до локалізації, пропонуючи розуміння життєвих реалій перекладацької та локалізаційної роботи.

Так у ‘Nioh’, грі заснованній на японській міфології та історії періоду Сенґоку. Використовуючи етнографічний підхід, дослідники можуть спостерігати, як західні гравці взаємодіють з цими культурними аспектами, наприклад, як вони сприймають йокаїв (妖怪), що є частиною японського фольклору. У японській версії йокай Онріо (怨霊) представлений із згадуванням про його значення в японському фольклорі: як дух, який повертається, щоб помститися тим, хто його скривдив. В японському тексті Онріо має детальний опис своїх здібностей та історії. В англійській версії можна запропонувати спрощений опис, наприклад, “vengeful spirit”, що спрощує контекст для іноземної аудиторії, але частково втрачає глибину культурного розуміння. Інтерв'ю з гравцями можуть показати, як локалізація (наприклад, опис міфічних істот і подій) допомагає їм зрозуміти і оцінити ці культурні аспекти або, навпаки, створює труднощі в їх сприйнятті.

Важливою методологічною основою, запропонованою для дослідження мовних установок, є тріангуляція, яка інтегрує якісні та кількісні методи на різних рівнях аналізу та додати етнографічні підходи, щоб охопити всю складність ставлення до локалізації. Такі комплексні проекти допомагають висвітлити багатогранну природу локалізації, заохочуючи дослідників розглядати різні перспективи та джерела даних. Пандемія Covid-19 спонукала до переоцінки методологій у дослідженнях локалізації, що призвело до появи інноваційних підходів, які використовують цифрові інструменти та дистанційні методи дослідження. Цей період потрясінь дозволив дослідникам демократизувати доступ до досліджень локалізації, що дало змогу отримати нові ідеї та ширшу участь у дослідницьких процесах. (Hampton, 2023)

Локалізаційні дослідження є міждисциплінарною галуззю, що включає в себе елементи соціології, маркетингу та культурології.

Соціологічні дослідження в локалізації допомагають зрозуміти соціальні впливи та культурні відмінності, які впливають на сприйняття гри. Хотілось навести як приклад: гра ‘Animal Crossing : New Horizons’ від Nintendo набула популярності в усьому світі, особливо під час пандемії, пропонуючи гравцям можливість взаємодіяти зі своїми віртуальними сусідами та створювати спільноти. Соціологічний аналіз локалізації Animal Crossing може показати, як гравці з різних культурних груп реагують на такі аспекти гри, як святкування японських свят (День дівчат, День дитячої іграшки тощо). День дівчат 「雛祭り」- це свято включає розміщення спеціальних ляльок 「雛人形」 та інших атрибутів свята. У англійській локалізації його замінюють або змінюють на більш знайомі західним гравцям святкові події, такі як День святого Валентина, що допомогло встановити соціальний зв'язок між персонажами гри та гравцями по всьому світу.

Оскільки добре адаптована гра може легше завоювати іноземний ринок. Маркетологи використовують аналіз цільової аудиторії для адаптації не лише тексту та культурного контенту, а й рекламних кампаній. Компанія Square Enix

адаптувала рекламну кампанію гри для західної аудиторії, щоб врахувати культурні відмінності у сприйнятті жанру JRPG (японська рольова гра). В Японії ‘Final Fantasy’ є відомою франшизою, і її реклама базується на знайомих персонажах і темах. Натомість у західних країнах маркетологи зробили акцент на екшн-елементах гри та її масштабах, щоб зробити її більш привабливою для гравців, знайомих із рольовими іграми західного зразка. Так у 15-тій частині в японській рекламній кампанії гра просувалася через теми дружби та пригод, використовуючи такі слогани, як: 「仲間と共に旅を」, що можна перекласти як «Мандрівка з друзями». Такий підхід підкреслює близькість між головними героями, що відображає японський погляд на командну роботу та спільноту. На противагу цьому, західні кампанії наголошували на таких елементах, як кінематографічні битви та масштабний відкритий світ, наприклад, “Live the Fantasy”, що уможливлювало епічні пригоди та занурення у фантазійний світ. Таким чином, локалізація в маркетингу допомагає адаптувати рекламне повідомлення до відповідної культури та підвищити привабливість гри.

Культурологічний підхід у локалізації дозволяє дослідникам вивчити, як культурні особливості впливають на сприйняття та розуміння гри в різних регіонах. Розроблена студією Clover Studio, ‘Okami’ заснована на японському фольклорі та міфології. Головною героїнею гри є біла вовчиця богиня Аматерасу, яка в японській легенді відроджує природу та бореться з демонами. Під час процесу локалізації багато культурних відсилань та аспектів міфології було пояснено або адаптовано для західної аудиторії, щоб передати японську естетику та міфологічне підґрунтя. Одним з приклад — образ дерева Сакуя 「サクヤ姫」, натхненний японською богинею квітів. У японській версії її ім’я та символічне значення вказують на зв'язок з сакурою, що уособлює мінливість життя. В англійській локалізації додали пояснення, щоб гравці зрозуміли значення сакури та її символічну роль у грі як духа природи. Ще один приклад культурного переосмислення стосується сакральних об’єктів.

Слово 「神器」, яке стосується священних артефактів у японській культурі, адаптували як "celestial tools," щоб підкреслити значущість цих предметів у грі без специфічного релігійного контексту. Оце все забезпечує критичну основу для вивчення того, як практики локалізації реалізуються в різних секторах, зокрема в медіа, журналістиці та рекламі. Академічні програми часто зосереджуються як на практичних проектах, так і на дослідницьких працях явищ локалізації, аналізуючи такі методології, як дескриптивні дослідження та соціолінгвістичні підходи.

Локалізація стала наріжним каменем успішних глобальних бізнес-стратегій. Такі компанії, як Apple та H&M, є прикладом ефективної локалізації, адаптуючи маркетингові стратегії та товарні пропозиції до місцевих культурних цінностей та споживчої моделі поведінки. Успіх вашого бренду на новому ринку залежить від вашої здатності культурно адаптувати контент - процесу, відомого як локалізація контенту. Це не просто переклад слів. Йдеться про передачу суті вашого повідомлення у спосіб, який резонує з вашою цільовою аудиторією. (Sela, 2023)

Поняття локалізації виходить за межі традиційних бізнес-відносин. Воно перетинається з іншими галузями, такими як соціолінгвістика, де дослідники вивчають взаємодію мови, культури та ідентичності в локалізованих контекстах. Нещодавні наукові праці відкрили дискусії про методологічні виклики в дослідженнях локалізації, пропагуючи інноваційні підходи до вивчення складної динаміки, що відбувається. Оскільки ця галузь продовжує розвиватися, важливо, щоб майбутні дослідження вирішували ці труднощі та розширювали розуміння локалізації в різних сферах.

1.3 Вплив локалізації на досвід та культурні відмінності гравців.

Вплив локалізації на досвід і культурні відмінності гравців є важливим аспектом ігрової індустрії, що впливає на те, як відеоігри резонують з різними аудиторіями в усьому світі. Локалізація охоплює адаптацію ігрового контенту - тексту, аудіо, візуальних ефектів та ігрових механік - до мовних і культурних

потреб певних регіонів. Цей процес не лише посилює занурення гравців у гру, але й сприяє емоційним зв'язкам, дозволяючи людям глибше взаємодіяти з історіями та персонажами, які відображають їхню культурну ідентичність. Культурне підґрунтя значною мірою формує ігровий дизайн, впливаючи на все - від сюжетних тем до розвитку персонажів. Розробники ігор черпають натхнення у своїй культурній спадщині, інтегруючи унікальні перспективи та елементи розповіді, які знаходять відгук у різних гравців по всьому світу. Таке поєднання культурних нюансів збагачує ігровий досвід, сприяючи встановленню глибших зв'язків між гравцями та віртуальними світами, які вони досліджують. Різноманітне культурне походження додає багатства та автентичності ігровому дизайну, створюючи захоплююче та інклюзивне середовище, яке задовольняє глобальну аудиторію. (Editorial Team, 2024)

Сильне культурне підґрунтя японських злочинних організацій, традиції, моделі поведінки та певні способи життя, знайомі японській аудиторії, ускладнили локалізацію серії ‘Yakuza’ (особливо першої частини серії). У грі використовуються японські терміни, такі як 「アニキ」 (на позначення старших), які мають емоційне навантаження і формують певні соціальні ролі серед персонажів. Культурні аспекти: оскільки західна аудиторія може не розуміти цих нюансів, локалізація зберігає оригінальну японську термінологію, але додає анотації та контекст. Слід також звернути увагу на структуру самої гри, що включає численні міні-ігри (караоке, боулінг, японські розваги). Міні-ігри та завдання можуть містити японський гумор, який може бути адаптований або перекладений, щоб краще резонувати з іноземними гравцями. Вплив на сприйняття: західні гравці можуть відчути атмосферу реального життя в Японії та зрозуміти її культурні особливості. А гра ‘The Legend of Zelda: Breath of the Wild’ містить багато елементів японської культури, незважаючи на те, що дія гри відбувається у вигаданому світі. Персонажі часто спілкуються з протагоністом у шанобливій манері, що є унікальною японською формою етикету, використовуючи суфікс як 「さま」,

що підкреслює рівень поваги в японській культурі. В англійській версії було замінено на більш нейтральні варіанти як-то ‘sir, my hero’. Оригінальні японські діалоги іноді включають специфічні форми ввічливості та стилі спілкування, такі як повага до старших і навіть до членів королівської родини. Культурні аспекти: при локалізації такі аспекти адаптуються з використанням більш нейтральної або дружньої мови, щоб зберегти шанобливий тон по відношенню до західних гравців, не заглиблюючись у складні нюанси японського етикету. Деякі назви об'єктів і предметів, засновані на японських ієрогліфах і культурних значеннях, замінюються більш нейтральною англійською мовою, щоб зберегти загальну атмосферу, страва 「山菜おひたし」 яка є японською стравою на основі диких овочів, була адаптована в англійській версії як ‘Salt-Grilled Greens’. Вплив на сприйняття: західні гравці можуть зануритися у гру та відчути її унікальну атмосферу, не замислюючись про культурні відмінності, які можуть збити з пантелику. Однак, змінюючи діалоги, можна зберегти оригінальну історію та атмосферу.

Варто зазначити, що успішна локалізація може призвести до підвищення рівня задоволеності гравців і ширшої привабливості на ринку, тоді як погана локалізація може спричинити непорозуміння, культурну нечутливість і негативну реакцію з боку гравців. Ця динаміка підкреслює делікатний баланс, якого розробники повинні дотримуватися між збереженням початкового задуму гри та її адаптацією з урахуванням регіональних культурних особливостей. У локалізації використовуються найрізноманітніші варіанти: від професійних агенцій, які забезпечують якісний переклад, до зусиль фанатської спільноти, які використовують внесок гравців.

Однак труднощі залишаються, зокрема технічні обмеження, дотримання законодавства та необхідність забезпечення якості - все це може ускладнити процес локалізації та вплинути на успіх кінцевого продукту. Залучення місцевих експертів та врахування відгуків гравців може підвищити автентичність, але також створює власні проблеми, підкреслюючи складність

навігації в різноманітних культурних ландшафтах в іграх. Зосереджуючись на LQA (Language Quality Assurance), ви не просто вичитуєте чи налагоджуєте; ви переконуєтесь, що гра забезпечує безперебійний, культурно резонуючий досвід для кожного гравця, незалежно від його географічного розташування. (Gower, 2023)

Неякісний переклад може миттєво порушити занурення гравця в гру і призвести до того, що розробник гри зіткнеться з глузуванням з боку ігрової спільноти. Насправді, один з найперших і найвідоміших мемів в Інтернеті з'явився в результаті помилки в перекладі ігор. У японській грі ‘Zero Wing’ 1990-х років був персонаж, який оголошував: “All of your bases are now under our control.” (Всі ваші бази тепер під нашим контролем). Коли гру переклали для англійського ринку, фраза стала звучати так: “All your base are belong to us. ” (Уся ваша база належать нам). Над помилковим перекладом компанії безжально насміхалися, оскільки фраза поширилася на інтернет-форумах, у ЗМІ і навіть на футболках. (Summalinguae, 2021)

Не слід забувати про важливість історичного контексту в локалізації ігор історичний контекст відіграє вирішальну роль у локалізації ігор, особливо коли розповідь ґрунтується на конкретних історичних подіях чи періодах. Забезпечуючи тло, яке інформує про оточення, персонажів та сюжет гри, розробники можуть покращити занурення гравця та розуміння культурних нюансів, присутніх в ігровому процесі. Наприклад, така гра, як ‘龍が如く 維新!’ (Ryu Ga Gotoku: Ishin!), яка критикує західний вплив у період Реставрації Мейджі, є прикладом того, як історичний контекст може формувати сприйняття гравця та загальний наратив. Локалізація ігор, які зачіпають чутливі історичні теми, може бути особливо складною, для забезпечення того, щоб локалізований текст точно відображав оригінальний задум - і водночас був чутливим до культурних відмінностей - вимагає проникливого перекладу та чіткого редагування. Критика західного впливу: В оригінальній японській версії персонажі та оповідь підкреслюють занепокоєння щодо західного

впливу, поширеного в той час. Наприклад, у діалозі часто використовуються японські терміни та ідіоми, такі як 「攘夷」(вигнати варварів), що відображають опір проникненню іноземної культури в традиційне японське суспільство. У локалізованій версії цей термін був адаптований як "expel the foreigners," що передає значення, але втрачає деякі культурні відтінки. Інші елементи західної культури також називаються "foreign," щоб зберегти контекст. Це особливо важливо, коли контент може образити певних гравців, що підкреслює необхідність всебічного розуміння як вихідної, так і цільової культури. Включення історичного контексту не лише збагачує сам наратив, але й сприяє емпатії та розумінню між гравцями. Досліджуючи такі теми, як політичні інтриги та соціальні потрясіння в історичних рамках, ігри можуть викликати сильні емоційні реакції та надавати уявлення про різні культури та суспільства. Історичний контекст в ігровому оповіданні збагачує наратив, пропонуючи гравцям глибше зрозуміти світ і персонажів гри. Включаючи історичні елементи, розробники ігор можуть створювати захоплюючі сюжетні лінії, які резонують з гравцями на культурному та емоційному рівнях. (Editorial Team, 2024)

Ефективна локалізація сприяє зануренню у світ та емоційному зв’язку, гарантуючи, що діалоги, інструкції та розповіді резонують з культурним досвідом і мовою гравців. Занурення гравця у світ гри - це відчуття загубленості в ігровому світі, що є критично важливим компонентом отримання задоволення від гри. Цей процес може усунути такі бар'єри, як незграбні переклади та культурно нерелевантні посилання, тим самим підтримуючи безперебійний ігровий процес. Забезпечення відповідності візуальних ефектів місцевим звичаям виходить за рамки простого уникнення образ; це покращує загальний ігровий досвід, роблячи його релевантним і привабливим. Коли гравці бачать щось, що позитивно відображає їхній культурний контекст, їхнє занурення в гру збільшується. (Hakia, 2021)

Коли гравці можуть спілкуватися з персонажами та історіями, які відображають їхню власну культурну ідентичність, їхня емоційна зацікавленість у грі зростає, що призводить до глибшого зв'язку з наративом. Локалізація також відіграє ключову роль у підвищенні залученості гравців завдяки включенню елементів, знайомих цільовій аудиторії. Це включає в себе коригування деталей, таких як валюта, дати та культурні посилання, що допомагає гравцям відчути, що гра була створена спеціально для них. Моду зазначити, що поважаючи та інтегруючи культурні особливості, розробники можуть перетворити пасивних гравців на активних учасників ігрового всесвіту, що в кінцевому підсумку сприяє більшій привабливості гри.

Добре продуманий користувацький інтерфейс (UX), який узгоджується з зусиллями з локалізації, може ще більше підвищити задоволеність гравців. UX-інженери враховують потреби та мотивацію гравців, створюючи інтуїтивно зрозумілі та цікаві інтерфейси, які забезпечують легку навігацію. Такі ігри, як «Pokémon Go», що використовують сенсорне введення та взаємодію в реальному житті, є прикладом того, як продуманий дизайн і локалізація можуть об'єднатися, щоб створити привабливий ігровий досвід, який відчувається як особистий і захоплюючий.

Також розробники повинні пам'ятати про культурний контекст, у якому випускаються їхні ігри. Те, що може бути гумористичним або прийнятним в одній культурі, може бути образливим в іншій. Наприклад, певні символи, кольори чи жести можуть мати різне значення в різних культурах, що вимагає ретельного розгляду під час розробки та локалізації. Вам потрібна команда експертів, щоб змінити символи, кольори та посилання відповідно до культурного контексту різних регіонів. (Hansem, 2024) Культурна чутливість не тільки допомагає уникнути потенційних суперечок, але й підвищує залученість гравців, роблячи гру зрозумілою для їхньої аудиторії.

Мовна адаптація виходить за межі простого перекладу; вона передбачає глибоке розуміння ідіоматичних виразів, розмовної мови та регіональних діалектів. Структура та довжина перекладеного тексту може сильно

відрізнятися, що може вплинути на дизайн інтерфейсу користувача та загальний ігровий досвід.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 1

Поняття локалізація представляє собою більше ніж звичайний переклад, це процес більш складний, що обумовлено необхідністю адаптації ігор для різних мов і культурних контекстів. Розвиток технологій та зростання впливу глобальних ринків зробили локалізацію критичним елементом для успішного запуску на міжнародному рівні цифрових розваг. Також з прогресом технологій з'являлися можливості для перекладу ігор з великою кількість тексту, прибираючи обмеження накладені вільним місцем на диску. Глобалізація ввела сталі терміни ще на самому зародженні цифрової розважальної індустрії.

Локалізаторам завжди необхідно балансувати між збереженням автентичністю та адаптацією. Сам процес передбачає співпрацю між різними сторонами за для того, щоб кінцевий споживач мав змогу отримати якісний переклад. Задля вчасної здачі проєкту необхідно слідувати загально прийнятих практик, та корегувати кожен етап під ситуацію. Прислухатись до відгуків як тестерів так і гравців на релізі, або спільнота може взяти справи у свої руки, виправляючи помилки.

Аналіз етапів локалізації надає підстави стверджувати, що процес охоплює не тільки переклад тексту, але й адаптацію графіки, звуку та культурних реалій. Це дозволяє зберігати цілісність ігрового досвіду, забезпечуючи його доступність для різних культур.

Ми з'ясували, що для дослідження локалізації використовуються наступні методи: описовий; експериментальний; соціологічний; етнографічний. Дані підходи допомагають краще зрозуміти саму ідею, виявити закономірності, що виникають у різних типах локалізації. Залучення новітніх технологій спрощує роботу перекладач, підвищує ефективність і результативність перекладу.

Дослідження впливу локалізації на гравців, показало, що якісний переклад сприяє більшому зануренню у гру та позитивно впливає на досвід користувача. Водночас, культурні та жанрові відмінності можуть викликати труднощі під час адаптації, як то соціальні або ж культурні особливості Японії, на цих елементах часто роблять помилки недосвідчені перекладачі, тому це потребує уваги з боку як прекладачів, так і розробників.

Отже, необхідно враховувати особливості на які буде опиратись кінцевий споживач, чи хоче він погрaти в гру з сучасним сетингом або понуритись у період сенґоку. Це не аби як впливатиме на досвід гравця.

РОЗДІЛ 2.

МЕТОДОЛОГІЧНІ ЗАСАДИ ДОСЛІДЖЕННЯ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ЯПОНСЬКИХ ВІДЕОІГОР

2.1 Стилістичні та лексичні особливості японської культури та її вплив на дизайн та наратив відеоігор.

Японська культура суттєво впливає на дизайн і сюжет відеоігор, поєднуючи традиційні естетичні принципи з сучасним інтерактивним досвідом. Японська естетика, що ґрунтується на глибокій повазі до природи та гармонії, елементи, що глибоко резонують з дизайном відеоігор. Еволюція цих культурних рис, починаючи з таких історичних періодів, як Хейан та Едо, і закінчуючи сучасною епохою Рейва, створює багате підґрунтя для розуміння їхнього впливу на ігрові наративи та візуальні ефекти. Зокрема, інтеграція емоційного вираження у відеоіграх відображає мистецьку спадщину Японії, як це можна побачити в таких іграх, як ‘Journey’ (2012), які надають перевагу емоційності персонажів над жорсткою механікою геймплея. Такий підхід розширює привабливість відеоігор, дозволяючи гравцям і не гравцям оцінити мистецькі виміри середовища. Крім того, дизайн персонажів у японських відеоіграх часто використовує специфічні форми, щоб передати виразну індивідуальність, посилюючи залучення до розповіді за допомогою інтуїтивних візуальних підказок. Принципи динамічної композиції, успадковані від традиційного японського мистецтва, ще більше збагачують досвід відеоігор, керуючи емоціями та взаємодією гравців. Розробники ігор стратегічно використовують такі елементи, як колір і форма, щоб викликати певні почуття, подібно до класичних наративних технік. Та саме підтримці мистецтва суспільством, японська культура процвітає та має свої особливості. Підтримка та визнання мистецької діяльності широко розповсюджені з точки зору участі населення та державного заохочення. Починаючи зі старшої школи, існують державні та приватні школи, які роблять акцент на навчанні мистецтву, а також багато мистецьких коледжів та академій, в яких студенти

можуть підготуватися до кар'єри професійних художників. Міністерство освіти відповідає за більшу частину офіційної підтримки і патронажу мистецтва, включаючи мистецьку освіту в школах, музеях, бібліотеках та інших установах. Міністерство загалом займає консервативну позицію, віддаючи перевагу традиційним видам мистецтва і ремесла та «високій культурі». (Bestor 2000)

У серії Final Fantasy наративні та стилістичні елементи ґрунтуються на східній філософії, шінтоїзмі та буддизмі. Наприклад, у Final Fantasy X центральною є концепція життя і смерті, яка розкривається через персонаж Юну та її ритуали. Також з'являється центральний буддійський мотив сансари (циклу життя і смерті). Імена, назви та посилання на богів і духів наприклад, 英霊 так у англійській версії було обрано нейтральний переклад “aeons”, що правда він позбавив зв’язку з шінтоїзмом, 幽霊 було адаптовано “fiends” так робиться акцент на ворожих силах, але втрачає частину культового шанування духів предків. Серія Persona досліджує соціальні та психологічні аспекти японської культури, зокрема такі теми, як ідентичність, соціальний тиск та роль особистості в суспільстві. Кожен персонаж має «персону», своєрідну маску, яка відповідає поняттям 「建前」 та「本音」(соціальні маски та істинне ”я» в японській культурі). 建前 локалізація слова зберігає концепт у вигляді терміну "persona", що дозволяє гравцям зрозуміти ідею поділу особистості, не вдаючись до термінів японської етикетної системи. Лексика також відповідає японським культурним концепціям. Використання таких термінів, як 「青春」 (час молодості) і 「車」 (іноді як символ життя) відображає стиль, заснований на повазі до культурних особливостей.

Так японські стилістичні особливості не лише покращують ігровий процес, але й створюють унікальний синтез художності та взаємодії, роблячи японський культурний вплив життєво важливим компонентом сучасної ігрової

естетики. Суперечки навколо цієї культурної інтеграції часто включають дебати про культурне привласнення та репрезентацію в ігровій індустрії. Оскільки відеоігри продовжують розвиватися, діалог між традиціями та сучасністю в японській культурі залишається важливим фактором формування майбутнього індустрії.

Японська культура здавна формувалася під впливом глибокої поваги до гармонії, природи та естетичних принципів, які проявляються в різних видах мистецтва, включаючи архітектуру, музику та літературу. Традиційна японська садово-паркова архітектура високо цінується і віддзеркалює значення традиційної архітектури будівель, оскільки обидва ці види архітектури формувалися під впливом схожого історичного та релігійного контексту. А зв'язок між відеоіграми та культурою є складним і багатогранним, демонструючи значний вплив на те, як передаються та сприймаються культурні наративи. Відеоігри виступають потужним засобом поширення культури, впливаючи як на творців, так і на гравців, залучених до ігрового досвіду.

Ось гра Ghost of Tsushima. Хоча розробник американська студія, вони досить вправно зробили свою роботу. Це історична відеогра, відома своїм захоплюючим зображенням Японії тринадцятого століття, особливо під час монгольської навали 1274 року. Ігровий світ передає японську естетику 侘寂 (わびさび) — філософії, яка цінує недосконаліть, ефемерність і красу речей у їхньому природному стані. Важливим аспектом гри є дослідження середньовічної японської культури через міфічні історії, які є різновидом побічного квесту, що заглиблюється у фольклорні та надприродні оповіді. Ці історії дозволяють гравцям взаємодіяти як з доброзичливими, так і зі злісними надприродними істотами, сприяючи глибшому розумінню культурних вірувань, поширених у середньовічному японському суспільстві. Міфічні історії характеризуються аудіовізуальним видовищем, що включає кінематографічні послідовності, візуальні артефакти та музику, які посилюють

враження від розповіді. Ця презентація не лише розважає, але й слугує для навчання гравців культурному контексту та міфологічним елементам того періоду. Дизайн гри демонструє багату палітру історичних та фольклорних елементів, створюючи захоплюючий інтерфейс, за допомогою якого гравці можуть досліджувати культурну спадщину Японії. Ретельна курація історичних артефактів у поєднанні з ігровою механікою гри створює унікальну можливість для культурного обміну. Гравцям пропонується взаємодіяти з глосарієм предметів, які висвітлюють аспекти середньовічної матеріальної культури, хоча це іноді може призвести до анахронічних уявлень, які можуть формувати розуміння історії гравцями. Це піднімає критичні питання щодо точності та впливу наративів відеоігор на історичне сприйняття, оскільки гравці часто використовують такі ігри як ресурси для розуміння минулого.

У відеогрі острів Цушіма розділений на три зони, які стають доступними в міру проходження гри. Відповідно, локації «Міфічних історій» розподілені по цих зонах, що робить ігрового 琵琶法師 (біва-хо:ші) (на ім'я Ямато) мандрівним священиком, якого можна зустріти в таких місцях, як табір біженців, узбіччя доріг або невеликі села. Міфічні оповіді, які розповідає Ямато, відтворюються у вигляді кінематографічної нарізки, яка зображує наратив, після чого екран повертається до виступу Ямато, який надає інтерпретацію оповідей у зв'язку з нинішньою монгольською навалою та обов'язком Джіна як захисника Цушіми, подібно до героїв оповідей. Оскільки оповіді передбачають надприродні зв'язки, ці казки надають знання про божественну зброю і божественне заступництво, які, з наративної точки зору, дають людям надію, а з ігрової - забезпечують ігрову механіку і розвиток персонажа, які дають гравцеві змогу долати складніші виклики в грі. Крім того, у відповідь на ці виклики, діалог за сценарієм зображує Джіна підбадьореним, відкидаючи будь-яку загрозу потойбічних прокльонів і добровільно призначаючи себе воїном казки, який піднімається назустріч виклику. Таким

чином, внутрішньоігровий 琵琶法師 слугує каталізатором для розвитку персонажа та розширення ігрового наративу через дослідження історії, яку нібито можна знайти на острові. Коли Джін отримує божественну зброю або благословення, це підкреслюється через використання специфічних термінів, як-от 加護, що означає "благословення". Це слово має глибоке релігійне та культурне значення в Японії, яке не лише позначає благословення богів, але й елемент особливого захисту. В англійській версії це може бути спрощено до "blessing", що не передає всю глибину значення та культури японської мови, де кожен термін має специфічну значимість, пов’язану з релігійними віруваннями. В інтерв'ю для Game Informer креативний директор Sucker Punch Production Нейт Фокс пояснив концепцію Mythic Tales і те, як вона вписується в загальний ігровий наратив. За словами Фокса, незважаючи на наявність елементів фентезі, більшість оповідань Mythic Tales засновані на фольклорі, в який вірили жителі острова. Одним із прикладів є міф про створення світу, відомий жителям острова Цусіма, який описує появу блискавичних псів, що спустилися з неба і перетворили пісок на пляжі на чорний. Цей реальний міф про створення світу був використаний як один з міфів, досліджених у грі (Game Informer 10:50-12:26). Так само очевидним є використання надприродних сутностей, запозичених з японського фольклору, але представлення та інтерпретація цих елементів може бути віднесена до творчої ліцензії розробника. Однак, більш уважний погляд на ці міфічні казки може показати нам, як розробники включили стародавні системи вірувань і острівний фольклор, щоб збагатити ігровий досвід. (Carmel, 2023)

Цей місцевий колорит має вирішальне значення, оскільки він не лише збагачує ігровий досвід, але й дозволяє гравцям взаємодіяти з культурою, відмінною від їхньої власної, та оцінити її нюанси. Ефективна локалізація враховує залишкові сліди національного походження гри, які можуть сприяти культурній взаємодії та гібридній ідентичності гравців. Замість того, щоб

розглядати ці сліди як перешкоди, їх можна розглядати як можливості для гравців зіткнутися з культурним розмаїттям і взаємодіяти з ним.

2.2 Локалізаційні труднощі та виклики при адаптації японських відеоігор на західному ринку.

Труднощі локалізації при адаптації японських відеоігор для західного ринку охоплюють низку культурних, технічних і ринкових складнощів, які суттєво впливають на сприйняття та успіх гри. З ростом популярності японських відеоігор у світі, особливо з 1990-х років, потреба в ефективній локалізації стає дедалі важливішою для подолання культурних розбіжностей і забезпечення того, щоб ігровий процес знаходив відгук у різних аудиторій. Ці виклики часто вимагають не лише перекладу тексту, а й ретельної культурної адаптації, щоб уникнути хибних тлумачень чи образ, підкреслюючи крихкий баланс між збереженням оригінального контенту та привабливістю для нових ринків. Зрештою, я припускаю, що локалізація як набір дискурсів, ідеологія глобалізації та, зрештою, культурна «істина» індустрії, що сприймається як само собою зрозуміле, та формує уявлення про інші національності, створила міфології суттєвих культурних відмінностей та закріпила перевагу таких міфологізованих відмінностей у маніпулюванні замкнутими потоками культур в умовах глобалізації. (Wilson, 2024) Історичний контекст цих зусиль з локалізації розкриває багате полотно культурного обміну, особливо під впливом модернізації Японії під час Реставрації Мейдзі. Багато ігор, таких як 龍が如く維新! (Ryu Ga Gotoku: Ishin!), відображають історичну критику західних впливів, що вимагає від локалізаторів делікатного поводження, аби зберегти первісний задум і водночас зробити контент зрозумілим для західних гравців. З історичних причин, Ishin! займає непримиренно негативну позицію по відношенню до американців та європейського тиску наприкінці періоду Едо, про що в своїй рецензії на Ishin! розповіла штатний письменник Сісі Цзян (Sisi Jiang). Коли мова зайшла про локалізацію гри, яка критикує країни, з яких походять деякі гравці, Лі повторив, що робота локалізатора полягає в тому,

щоб забезпечити гравцям з різних країн досвід, закладений у грі, навіть якщо деякі аспекти перекладеного тексту ображають людей. (Colbert, 2023)

1. Зміна харчових та культурних реалій

Покемони - у ранніх версіях гри персонажі в різних локаціях їли 「おにぎり」«оніґірі» (рисові кульки). Оніґірі не були звичною їжею для західних гравців, тому в деяких місцях їх замінили бутербродами та пончиками, які ближчі до західних харчових звичок. Final Fantasy XV - у цій грі гравці побачать традиційні японські страви , такі як темпура та суші. Під час локалізації до назв страв були додані пояснення для жителів Заходу, але гравці, незнайомі з японською культурою, часто не розуміють їх.

2. Гра слів та імена персонажів

Головний герой Ace Attorney, 成歩堂龍一 (なるほどう りゅういち, Наруходо Рюічі)- це гра слів, де «なるほど» означає «ясний», що відповідає ролі адвоката, який завжди шукає правди. Для західної аудиторії назву було змінено на « Phoenix Wright », що символізує відродження та справедливість, але оригінальний каламбур втрачено. Zelda The Legend of Zelda: Breath of the Wild - деякі топоніми в японській версії є каламбурами або відсиланнями до японських реалій, які важко донести до іноземних гравців. Наприклад, гора Шіґураяма (時雨山) має назву, що натякає на японську погоду, яка не має аналогів у західних перекладах.

3. Адаптація діалектів та акцентів

У японській версії Dragon Quest XI деякі персонажі розмовляють такими діалектами , як 「関西弁」кансай-бен. У версіях, локалізованих для англомовної аудиторії, діалекти іноді адаптовані під шотландський або ірландський акцент, щоб передати цей особливий колорит. Persona 5 -

персонаж Рюджі розмовляє у дуже невимушеній манері, що свідчить про його вільну і дещо грубу натуру в японській культурі. У західній версії локалізатори зберегли це банальне відчуття, але було важко передати всі нюанси японського сленгу та інтонації.

4. Чутливі теми та цензура

Tokyo Mirage Session #FE – гра була сильно модифікована для західного ринку. Наприклад, костюми персонажів були змінені, щоб відповідати західним нормам щодо оголеності та сексуальності. Крім того, деякі діалоги були переписані, щоб уникнути тем, неприйнятних у західній культурі. Fire Emblem Fate – японська версія має сцену, в якій один з персонажів використовує чарівний порошок, щоб змінити сексуальну орієнтацію іншого персонажа. У західній версії ця сцена була визнана недоречною і такою, що потенційно вводить в оману західних гравців, тому її було змінено.

5. Гумор та культурні відсилання

Yakuza「龍が如く) - у грі є багато відсилань до японської поп-культури, які невідомі західній аудиторії. Наприклад, традиційні японські жарти та ситуативний гумор іноді замінюються або адаптуються для західної аудиторії, що може відволікати від оригінальної атмосфери. у Yakuza 0 є пародія на японське реаліті-шоу Takeshi's Castle (風雲!たけし城), де персонажі змушені проходити смішні та абсурдні фізичні випробування. Це шоу є культовим в Японії, але для західних гравців подібна сцена потребує пояснення або зміни. 「あのテレビ番組みたいだな！大げさなリアクションが面白い！」(“It’s just like that TV show! The over-the-top reactions are hilarious!”) - “This feels like one of those crazy TV game shows!”. Часто використовуються типові для японської культури форми гумору, такі як boke (ボケ) та tsukkomi (ツッコミ) — комічні взаємодії, де один персонаж виступає у ролі “дурня” (boke), а інший

— у ролі того, хто “виправляє” його (tsukkomi). 「お前、今何言ってんだ？おい、ツッコミだろ！」(“What are you saying right now? Come on, this is where you’re supposed to correct me!”) - “What are you talking about? This is where you’re supposed to set me straight!”. Деякі сцени та зображення були вилучені або змінені в західному релізі, щоб уникнути можливої образи.

Крім того, унікальні для Японії культурні референції, такі як соціальні норми, символи та історичні алюзії, часто створюють значні перешкоди при перекладі, вимагаючи від локалізаторів всебічного дослідження та творчого підходу, щоб передати відповідний контекст. Значні суперечки часто виникають, коли розробники стикаються з етичними дилемами зміни культурних елементів для більшої привабливості на ринку. Одна з проблем, з якою стикаються розробники, - це баланс між бізнес-інтересами та культурною цілісністю. Рішення, прийняті з метою культурної адаптації, можуть призвести до етичних дилем, таких як зміна історичних фактів. (Edwards, 2022)

Практика локалізації підкреслює складність перекладу культурних референцій. Наприклад, відеоігри часто містять посилання на певні історичні періоди або соціальні норми, які можуть бути незрозумілі західній аудиторії. Це помітно в назвах, які включають елементи британської культури, що вимагає від перекладачів проведення додаткових досліджень для ефективної передачі відповідного контексту. Так локалізаторка гри “The Great Ace Attorney Chronicles”, Жанет Хсу, у інтерв’ю виданню Polygon зазначила: «Як не дивно, передача британської культури американській аудиторії була ще однією частиною загальної головоломки локалізації. Окрім звичайної плутанини з «першим поверхом», що означає щось зовсім інше в британській англійській та американській англійській, оригінальний японський діалог містить багато посилань і знань, що стосуються пізньої вікторіанської епохи (оскільки багато японських гравців самі були б незнайомі з такими деталями), і було цікаво, що навіть британським перекладачам і мені доводилося час від

часу проводити невеликі дослідження, щоб отримати правильні факти». (Epps, 2021) Такі виклики вимагають балансу між вірністю першоджерелу та необхідністю культурної відповідності цільовому ринку.

Культурні виклики при локалізації японських відеоігор для західного ринку є багатогранними і вимагають від розробників ретельного підходу. Оскільки глобальний ігровий ландшафт розширюється, розуміння та повага до культурних відмінностей стають першочерговими для забезпечення успіху гри в різних регіонах. Культурна чутливість у відеоіграх має важливе значення для уникнення непорозумінь або негативної реакції. Елементи, які можуть бути нешкідливими в одній культурі, можуть бути образливими в іншій. Наприклад, символи, жести чи фрази можуть мати різні конотації в різних регіонах, що робить життєво важливим для розробників проведення ретельного дослідження місцевих звичаїв та соціальних норм. Надаючи пріоритет культурній обізнаності, розробники можуть запобігти негативному розголосу та підвищити залученість гравців. Поява складних інструментів локалізації та програмних рішень дозволяє командам оптимізувати робочі процеси, роблячи співпрацю між різними регіонами більш безперешкодною. Наприклад, хмарні платформи полегшують спілкування між командами локалізаторів у режимі реального часу, незалежно від географічного розташування, забезпечуючи миттєвий обмін оновленнями та відгуками. (Hakia, 2021)

Необхідно враховувати ще і візуальні елементи, які слугують потужним засобом комунікації і повинні бути культурно адаптовані, щоб гравці могли взаємодіяти з ігровим контентом без непорозумінь. Це включає локалізацію графіки, символів та елементів інтерфейсу, що створює унікальні виклики, такі як врахування культурного значення певних кольорів та символів, розширення або скорочення тексту в перекладі та збалансування художніх уподобань. Візуальні елементи є потужним засобом комунікації, здатним викликати емоції та передавати інформацію, незважаючи на мовні бар'єри. Адаптація візуальних елементів до різних культур гарантує, що гравці з різних регіонів

зможуть безперешкодно взаємодіяти з ігровим контентом. Від дизайну персонажів і об'єктів навколишнього середовища до елементів інтерфейсу користувача, культурно адаптовані візуальні елементи покращують занурення гравця в гру і сприяють глибшому зв'язку зі світом гри. Якщо не адаптувати візуальні елементи до культурних уподобань, це може призвести до непорозумінь або відчуження серед гравців, що завадить сприйняттю гри та її потенційному успіху. (Argnetics, 2024) Наприклад, ігровий процес, можливо, знадобитися скоригувати, щоб вона резонувала з культурним контекстом різних аудиторій, тим самим зберігаючи основний ігровий досвід, але роблячи його приємним для різних груп гравців.

Досягнення глобальної популярності через культурну адаптацію вимагає тонкого підходу, який поважає суть оригінального контенту та враховує культурні нюанси цільової аудиторії. Кілька ключових стратегій мають вирішальне значення в цьому процесі:

1. Мовна локалізація: Фундаментальний аспект культурної адаптації передбачає переклад ігрового тексту та діалогів. Навіть в англомовних регіонах існують культурні відмінності, які необхідно враховувати, щоб мова резонувала з місцевою аудиторією. Коли Nintendo адаптувала 「どうぶつの森」Animal Crossing для західного ринку, багато зусиль було докладено до перекладу тексту та діалогів. В японській версії гри персонажі використовують різні діалекти та тони для вираження характеристик своїх героїв. Під час локалізації ці елементи були замінені на схожу англійську мову, включаючи діалектні особливості та характерні акценти. Персонаж しずえ (Shizue) говорить на так званому "стандартному" японському, в той час як おやぶん (Oyabun) використовує більш грубий, гірський діалект, щоб передати його характер:

しずえ:「いらっしゃいませ、村長さん！」

おやぶん:「おお、ようこそ、てぇ、村長さん！」

Для західного ринку ці діалектні особливості були адаптовані на американський англійський стиль, де замість грубого діалекту персонажів використовували більш сучасні стилі мовлення, що зберігають певні риси характеру:

Isabelle (Shizue): "Welcome, Mayor!"

Tom Nook (Oyabun): "Well, well, look who’s here, the mayor!"

В результаті західні гравці змогли отримати схожий емоційний досвід.

2. Візуальні та аудіо адаптації: Культурна адаптація поширюється на візуальні та звукові елементи гри. Зовнішність, одяг і жести персонажів можуть потребувати коригування відповідно до місцевих культурних норм. Крім того, зміна фонової музики або звукових ефектів на знайомі мелодії чи інструменти може посилити занурення та відповідність гри для цільової аудиторії. Наприклад, у західній версії Final Fantasy XIV змінили зовнішній вигляд деяких монстрів та персонажів, а також деякі костюми, щоб вони відповідали очікуванням та уподобанням західної аудиторії. В деяких випадках також адаптували фонову музику, щоб зробити її більш приємною для гравців з різних культур.

3. Культурні відсилання: Розробники часто включають у гру пасхальні яйця, ремінісценції та жарти, які резонують з оригінальною аудиторією. Однак у перекладі ці відсилання можуть не мати такого ж впливу. Пошук еквівалентних відсилань, які несуть той самий гумор або вплив, має вирішальне значення для збереження розважальної цінності для гравців, залишаючись при цьому культурно релевантними. Серія ігор Pokémon 「ポケットモンスター」від Nintendo є ще одним яскравим прикладом адаптації культурного цитування. В оригінальній японській версії деякі персонажі та покемони названі на честь японської культури та традицій або мовних ігор,

зрозумілих японським гравцям. Наприклад, мегалітоподібний покемон ゴローニャ (гороня) у західній версії отримав назву Голем, на честь істоти з каменю в західній міфології. Ці зміни забезпечили ясність для гравців по всьому світу, зберігаючи при цьому схожість концепції персонажа і його відповідність культурним асоціаціям кожного регіону.

4. Чутливість до табу та культурних норм: Різні культури мають різну чутливість і табу. Вміст, який може бути прийнятним в одній культурі, може бути образливим або недоречним в іншій. Розробники повинні ретельно враховувати ці культурні норми, щоб не відштовхнути або не образити гравців. У грі ゼルダの伝説: 時のオカリナ (The Legend of Zelda: Ocarina of Time) оригінальний саундтрек одного з храмів, Fire Temple, містив музичний супровід, що нагадував ісламські молитви, які були випадково включені завдяки використанню звукових ефектів з бібліотеки. Після релізу компанія дізналася, що ця музика може бути сприйнята як образлива або неповага до мусульманської релігійної культури. У наступних локалізованих версіях, включаючи міжнародні перевидання, саундтрек було перероблено, щоб уникнути можливих непорозумінь і не образити релігійні почуття гравців з різних країн. Така адаптація дозволила нам зберегти цілісність гри, уникнути культурних образ і зробити її більш прийнятною для глобальної аудиторії.

5. Ігрова механіка: Деякі механіки ігрового процесу можуть не дуже добре перекладатися в певних культурах через відмінності в культурному контексті або вподобаннях. Адаптація цих механізмів зі збереженням основного ігрового досвіду гарантує, що гра залишатиметься приємною та цікавою для цільової аудиторії. (Brookly, 2024) У モンスターハンター (Monster Hunter) від Capcom для західного ринку були внесені деякі зміни в ігрову механіку. Наприклад, розробники додали чіткішу навігацію та підказки, щоб задовольнити вподобання західних гравців, які віддають перевагу більш структурованому підходу. Це покращило загальний досвід і зробило гру більш

зручною для нових гравців, не змінивши при цьому суті ігрового процесу. Ці приклади показують, як японські розробники використовують різні стратегії культурної адаптації, щоб досягти успіху на світовому ринку, зберігаючи при цьому суть і привабливість своїх ігор.

Важливість культурної адаптації як життєво важливого компонента розробки ігор підкреслюється їхньою роллю в досягненні глобального успіху. Розробники повинні адаптувати контент гри не лише шляхом перекладу, а й узгоджуючи його з культурним, історичним та соціальним контекстом різних ринків. Це виходить за рамки простого уникнення образливих матеріалів; це передбачає створення ігор, які глибоко резонують з гравцями різного походження, сприяючи відчуттю зв'язку та занурення в ігровий світ. Культуризація передбачає адаптацію контенту гри до культурного, історичного та соціального контексту різних ринків. На відміну від локалізації, яка зосереджується насамперед на перекладі, культурна адаптація занурюється глибше, враховуючи потенційну культурну чутливість і забезпечуючи відповідність контенту та його привабливість для різних аудиторій. (Edwards, 2022)

Локалізація серії Persona, розроблена компанією Atlus, ілюструє складнощі, пов'язані з адаптацією японських ігор для західної аудиторії. Починаючи з першої гри, Revelations: Persona (1996), для північноамериканського релізу були внесені значні зміни. Оригінальна назва, 女神異聞録ペルソナ (Megami Ibunroku: Persona), була змінена на Revelations: Persona, і багато імен персонажів, а також культурних посилань було локалізовано відповідно до західних смаків. Зокрема, було змінено дизайн персонажів, включаючи суперечливе рішення про зміну раси головного героя Марка, що викликало дискусії про наслідки таких змін у культурній репрезентації. (Girard-Meli 2015; RPG Site 2019) Особливо суперечливою зміною стало те, що Марк, один з головних героїв, став афроамериканцем для північноамериканської версії без жодної очевидної причини (Censored Gaming,

2017). Також було змінено механіку ігрового процесу: зменшено частоту зустрічей з ворогами та збільшено кількість досвіду, який можна було отримати, можливо, для того, щоб зробити гру простішою та привабливішою для нових гравців (Censored Gaming, 2017).

Локалізована англійська версія отримала стільки критики через усі ці зміни, що в наступних випусках команда локалізаторів вирішила змінити стратегію локалізації на користь іншомовної версії. Починаючи з Persona 2: Eternal Punishment (2000), відсилання до японської культури були збережені в локалізованій версії, щоб поділитися японською культурою із західними гравцями (Girard-Meli 2015). Слід зазначити, що це була фактично третя гра Persona, випущена в Японії, але друга, Persona 2: Innocent Sin (1999), не була випущена на міжнародному рівні до 2011 року для PlayStation Portable (PSP). Хоча в Atlus пояснили, що причиною невипуску гри була завантаженість команди локалізаторів на той час, вважається, що це також частково було пов'язано з великою кількістю посилань на японську культуру та включенням гітлерівської та нацистської символіки. (Hilliard 2015; Did you know Gaming? 2015) А також можливість мати стосунки з чоловіком-геєм (Aether 2015). Для релізу на PSP в Японії та інших країнах ім'я Гітлера було змінено на «Фюрер», його дизайн був модифікований, включно з сонцезахисними окулярами та плащем, щоб приховати уніформу, а свастики були замінені на залізні хрести (Did You Know Gaming? 2015). Відсутність офіційної локалізованої версії змусила фанатів взяти локалізацію в свої руки, і в 2008 році було випущено патч з перекладом.

2.3 Локалізація культурно маркованих елементів відеоігор.

Локалізація культурно-маркованих елементів - це стратегічна адаптація маркетингового контенту та контенту продукту відповідно до чітких культурних маркерів - символів, практик і вірувань - конкретних цільових ринків. Оскільки глобалізація розширює можливості бізнесу, розуміння та повага до цих культурно маркованих елементів стає вирішальним для ефективної локалізації, гарантуючи, що продукти та повідомлення позитивно

резонують з різними аудиторіями. Культурні маркери впливають на поведінку споживачів і сприйняття бренду, тому їх продумана інтеграція в маркетингові стратегії є не лише корисною, але й часто необхідною для успіху на міжнародних ринках. Важливість культурної чутливості в локалізації важко переоцінити. Непорозуміння, пов'язані з нормами, табу та соціальними практиками, можуть призвести до значної негативної реакції, що потенційно може зашкодити репутації бренду. Наприклад, недоречне використання кольорів, образів чи мови може викликати небажані конотації або образити місцеві почуття, що підкреслює необхідність глибокого врахування маркетологами культурного контексту своєї цільової аудиторії. Наприклад, у грі ファイナルファンタジー X (Final Fantasy X) персонажі виконують ритуал, відомий як 「送り」 (おくり), що є відсиланням до буддійських обрядів на честь померлих. Локалізована версія пояснює його як «відправлення душ», але зберігає достатньо елементів, щоб віддати шану культурному контексту, зберігаючи при цьому глибину оригінальної символіки.

Крім того, визнання та вшанування місцевих традицій, свят і ритуалів може сприяти зміцненню зв'язків зі споживачами, демонструючи повагу до місцевих звичаїв та сприяючи лояльності. Культурні маркери також охоплюють складні виклики, такі як балансування між стандартизацією для узгодженості бренду та пристосуванням до місцевої специфіки. Ефективна локалізація вимагає не лише лінгвістичного перекладу, а й тонкого розуміння культурної динаміки, яка може суттєво відрізнятися в різних регіонах. Кольори часто навантажені культурними значеннями, які не обов'язково добре перекладаються в інші культури. Наприклад, білий - це колір чистоти в західних культурах, а в східних - смерті та жалоби. (Hemingway, 2023

Орієнтування в цих тонкощах вимагає ретельного підходу, щоб уникнути культурної нечутливості та водночас максимізувати взаємодію з ринком. Значні суперечки щодо локалізації виникають, коли бренди неправильно інтерпретують або ігнорують культурні нюанси, що призводить

до кризових ситуацій у сфері зв'язків з громадськістю. Історичні приклади показують, що бренди, які не враховують місцеві звичаї, можуть зіткнутися з серйозною негативною реакцією, що робить необхідним для компаній інвестувати в культурні дослідження і відповідно адаптувати свої стратегії. Оскільки глобалізація продовжує формувати взаємодію зі споживачами, локалізація культурно маркованих елементів стає ключовим компонентом успіху на глобальному ринку.

Культурна чутливість має вирішальне значення при адаптації маркетингових стратегій до різних культур. Маркетологи повинні знати про різноманітні норми, табу та чутливість, які відрізняються в різних культурах. Наприклад, в одних культурах використання імен може вважатися неповагою, в той час як в інших це прийнято. Така обізнаність допомагає уникнути ненавмисного заподіяння образи та будує довіру з аудиторією, демонструючи повагу до місцевих звичаїв і традицій. Що до 逆転裁判 (Ace Attorney), то головний герой носить «弁護士バッジ», тобто адвокатський значок, який в Японії є обов'язковим для ведення юридичної практики. У локалізованих версіях замість японських термінів використовуються англійські юридичні терміни, щоб зробити історію більш зрозумілою для західної аудиторії.

Локалізація культурно маркованих елементів у японських відеоіграх - це процес адаптації ігор, створених у Японії, для різних міжнародних ринків зі збереженням їхнього оригінального культурного значення. Ця тема актуальна у зв'язку зі зростаючою популярністю японських відеоігор у світі, які часто мають унікальні культурні відсилання, гумор і прийоми оповіді, що можуть бути неефективно перекладені в інших культурах. З розвитком індустрії з кінця 1970-х років виклики та стратегії, пов'язані з локалізацією, привертають значну увагу як розробників, так і науковців. Історично склалося так, що ранні японські ігри, такі як Space Invaders, надавали перевагу ігровому процесу, а не оповіді, але з розвитком середовища глибина оповіді стала вирішальною, що вимагало більш тонких підходів до локалізації. Поява домашніх консолей у

1980-х роках, зокрема Nintendo Entertainment System (NES), ознаменувала поворотний момент, що призвів до появи культових франшиз, таких як Super Mario Bros, які вимагали ретельного балансування між вірністю першоджерелу та доступністю для західних гравців. У 1990-х роках потреба в культурно-орієнтованих стратегіях локалізації стала очевидною, особливо з появою рольових ігор (RPG) зі складними сюжетами та розвитком персонажів, що підштовхнуло індустрію до пошуку інноваційних методів локалізації, аби уникнути культурних помилок або «культурних ударів», які можуть порушити залучення гравців.

Ключовим аспектом локалізації є розуміння та адаптація культурно маркованих елементів, які можуть охоплювати візуальну комунікацію, теми розповіді та механіку ігрового процесу. Виклики включають переклад ідіоматичних виразів, збереження культурної чутливості та забезпечення технічної сумісності між різними регіонами. Найважливіша та найскладніша частина локалізації відеоігор - це переклад. Навіть найменша помилка може призвести до втрати контексту, викликати плутанину та розчарування гравців. (Alconost, 2020)

Варто зазначити, що дебати навколо балансу між збереженням ідентичності оригінальної гри та її адаптацією для іноземних ринків часто призводять до суперечок всередині ігрової спільноти, особливо щодо змін у дизайні персонажів та сюжетних лініях. Оскільки індустрія відеоігор продовжує зростати, важливість ефективних стратегій локалізації залишається критично важливою. З появою нових технологій та ігрових платформ розробники повинні орієнтуватися в дедалі складнішому ландшафті культурних відмінностей, а також враховувати етичні наслідки своїх адаптацій, щоб гарантувати, що їхні ігри автентично резонують з глобальною аудиторією.

Культурно марковані елементи в японських відеоіграх відіграють ключову роль у тому, як ці ігри локалізуються для різних аудиторій. Ці елементи охоплюють графіку, символи, мову та сюжети, які можуть суттєво відрізнятися в різних культурах.

Візуальні елементи слугують потужним інструментом комунікації, здатним долати мовні бар'єри. Однак вони повинні бути адаптовані до культурного контексту різних демографічних груп гравців. Певні кольори, символи або жести можуть мати специфічне значення, яке варіюється від культури до культури, що вимагає ретельного розгляду під час процесу локалізації, щоб уникнути непорозумінь або образ. Наприклад, дизайн персонажів та об'єктів довкілля має бути культурно прийнятним, щоб посилити занурення гравця та його зв'язок зі світом гри. Неспроможність адаптувати ці візуальні засоби може відштовхнути гравців і негативно вплинути на сприйняття гри. Забезпечення якості є важливою практикою, яку необхідно виконувати протягом усього процесу розробки будь-якого програмного продукту. Контроль якості локалізації допомагає виявити будь-які помилки, баги, невідповідності та інші проблеми, які можуть вплинути на користувацький досвід і зашкодити ігровому контенту. (Alconost, 2020)

Ба більше, переклад ідіоматичних виразів та розмовної лексики вимагає тонкого розуміння мови цільової аудиторії, оскільки гумор або елементи розповіді можуть не однаково резонувати в різних культурах. Культурна локалізація спонукає локалізаторів до пошуку гібридизацій, але чи можна змінювати оригінальний текст навіть тоді, коли кастомізація продукту не вимагається відділом маркетингу? Як «компенсується» переклад відеоігор, коли локалізатор усвідомлює той факт, що при перекладі оригінальної версії більша частина первісного сенсу обов'язково буде втрачена? Розглянемо деякі випадки, коли локалізатор, щоб відтворити той самий ефект, який був закладений в оригінальному тексті, або щоб компенсувати втрату сенсу оригінальної версії, вдається до часткового переписування. На початку гри «The Legend of Zelda: The Wind Waker» (Nintendo 2003) Лінк, головний герой популярної серії ігор Zelda, блукає островом Аутсет, коли зустрічає Масао, NPC. Масао косить косою галявину на острові і пропонує Лінку знайти меч, щоб той також міг косити галявину і знайти заховані в ній рупії. Оригінальні японські репліки для Масао були смішними. Масао - неосвічений,

простакуватий селянин, який розмовляє на комічному діалекті з південних островів Японії. Однак, оскільки в локалізації відеоігор бажано уникати використання діалектів, оскільки вони належать до «реального» світу, характер Масао в європейських версіях був би надзвичайно збіднений, і він розмовляв би так само, як і будь-який інший селянин, якого гравець зустрічав би в численних селах під час пригод пізніше. У дослівному англомовному перекладі деякі з його реплік виглядали б так: деякі з його реплік виглядали б так:

-What's that? Today is your birthday? Well, congrats, buddy! Are you that old already?

Що це? У тебе сьогодні день народження? Ну, вітаю, друже! Ти вже так виріс?

-Wow! Time just flies right by, doesn't it? You blink and POOF! There goes a year!

Ого! Час летить непомітно, чи не так? Моргнеш - і бац! Рік пролетів!

- Why, I swear I just cut the grass in this field the other day, but look at how tall it's gotten already...

Присягаюся, я тільки недавно підстриг траву на цьому полі, але подивіться, яким високим стало...

Глибоке переписування було необхідним для того, щоб компенсувати втрату гумору, навіть якщо це змінювало вихідний текст. Таким чином Масао перетворився на неосвіченого, простакуватого перукаря, відповідального за «зачіску» трави на острові. Він називає траву «волоссям» і використовує гумористичну перукарську термінологію (cutting (стрижка), trimming (підстригання), thinning (проріджування), curling (завивка) тощо) по відношенню до трави і своєї роботи. (Di Marco, 2007)

Складність японської мови створює додаткові труднощі. Переклад - це не просто питання прямого перетворення; він вимагає глибокого розуміння ідіоматичних виразів, розмовної лексики та регіональних діалектів. Ця складність може призвести до непорозумінь або втрати сенсу, якщо перекладом не керувати обережно. Крім того, структура мов суттєво

відрізняється, що впливає на дизайн ігор та користувацький інтерфейс (UI), вимагаючи коригування довжини та форматування локалізованого тексту.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 2

Знання мови та умовних позначень - це лише перші вимоги до локалізатора. Інші навички включають розуміння ігрової механіки, ігрового жаргону та жанрових умовностей, і, безсумнівно, вміння інтерпретувати ефект, який оригінал прагне викликати у свідомості гравця, і створити функціональний еквівалент. Історія, естетика – елементи, які впилвають на наратив. Тому перед локалізаторами стоїть не проста задача або ж адаптувати текст або залишити все як є і перекласти.

Для локалізації на західний ринок слід враховувати не лише самі культурні особливості регіону, а який народ там проживає, історію. Якщо гра про британську культуру, не всім американцям буде зрозуміло, що відбувається, хоча обидві країни англомовні.

Аби гра здобула світову популярність варто дотримуватись ряду методів як то: мовна локалізація, візуальна та аудіо адаптація, чутливість до табу та культурних норм, культурні відсилання, ігрова механіка. Хоча це не завжди так, може бути, що саме локалізована версія не здобуде популярності, а оригінальна перетягне гравців на себе як то було з грою з серії Persona. З іншого боку втратити автентичність аби не образити певну групу людей, якось не хотілося б цензурувати або щось змінювати.

Проаналізувавши стилістичні та лексичні особливості, визначили з якими труднощами стикається локалізатор: чутливі теми, гумор, відсилання та цензура, складнощі які з’являються завжди і будь-де. Ці елементи охоплюють графіку, символи, мову та сюжети, які можуть суттєво відрізнятися в різних культурах. Так труднощі повинні бути розв’язані ще на початкових етапах, оскільки мають величезний вплив на сприйняття людини.

Розглянувши процес локалізації культурно маркованих елементів, доходимо до висновку, що вони вимагають глибоке розуміння мови перекладу і мови оригіналу для правильної локалізації гумору, елементів розповіді, ідіом

та просто розмовної лексики. Ці елементи просто можуть не резонувати в різних культурах. Під час локалізації контенту певна його частина може зникнути, бо вона просто буде не зрозуміла цільовій аудиторії. У таких випадках перекладач може компенсувати втрату змінивши навіть характер персонажу.

РОЗДІЛ 3.

ЛЕКСИКО-СТИЛІСТИЧНІ ОСОБЛИВОСТІ ЛОКАЛІЗАЦІЇ ЯПОНСЬКИХ ВІДЕОІГОР

3.1 Лексико-стилістичні особливості локалізації японських відеоігор

Оскільки ігрова індустрія дедалі більше глобалізується, процес локалізації перетворився з простого перекладу на складну роботу, яка підкреслює культурну чутливість і контекстуальну релевантність. Ця трансформація підкреслює важливість мови та стилю для того, щоб зробити ігри доступними та приємними для гравців із різним досвідом. Зокрема, ефективна локалізація враховує лексичні особливості, такі як ідіоматичні вирази та етимологічні нюанси, які допомагають передати оригінальний зміст гри, адаптуючи його до культурного контексту цільової аудиторії. Японські відеоігри часто містять унікальні культурні елементи, які потребують ретельної адаптації, щоб гумор, відсилання та теми резонували з гравцями за межами Японії. Як наслідок, команди локалізаторів дедалі частіше залучають культурних консультантів і проводять маркетингові дослідження, щоб впоратися з викликами, пов'язаними з мовними відмінностями та культурними очікуваннями. Розвиток практики комплексної локалізації позначився більшою увагою до локалізації звуку, адаптації текстів і діалогів, а також технічної термінології. Ці елементи відіграють вирішальну роль у забезпеченні того, що гравці не лише розуміють зміст, але й глибоко занурюються в оповідь та емоційний підтекст гри. Практика локалізації відеоігор значно еволюціонувала з моменту зародження ігрової індустрії, відображаючи ширші тенденції глобалізації та культурного обміну. Спочатку переклад відеоігор, особливо японських, зосереджувався насамперед на лінгвістичній точності. Однак із розвитком індустрії стало очевидно, що ефективна локалізація вимагає глибшого розуміння культурних нюансів та очікувань гравців.

Сьогодні локалізація розглядається як спільний творчий процес, що виходить за рамки простого перекладу. Він передбачає ретельне дослідження ринку, щоб зрозуміти вподобання різних демографічних груп, і використання локалізаційних наборів для стандартизації процесів на різних платформах і в різних компаніях. Також зросла роль зворотного зв'язку з користувачами: розробники дедалі більше покладаються на думки гравців, щоб доопрацьовувати стратегії локалізації та покращувати загальний ігровий досвід. Оскільки індустрія відеоігор продовжує розвиватися, історичний контекст локалізації демонструє, як культурний обмін та адаптація стали важливими для охоплення різноманітних глобальних аудиторій.

Локалізація гри для японського ринку може бути пов'язана з унікальними труднощами. Ось деякі важливі з них, які слід врахувати:

- Збереження англійської мови: важливо, щоб у вашій грі була присутня англійська мова, особливо для елементів, знайомих японським геймерам. У японських версіях ігор часто зберігають певні англійські терміни, щоб забезпечити автентичність або зберегти загальновизнану термінологію. Наприклад, у серії ファイナルファンタジー (Final Fantasy) назви заклинань, такі як Fire або Blizzard, часто залишаються англійською мовою. Японські гравці знайомі з цими термінами, і їхній переклад може здатися недоречним або знизити впізнаваність. Таке рішення допомагає зберегти атмосферу гри та уникнути незручного враження.
- Врахування гендерних особливостей: у Японії представники різних статей використовують різні стилі мовлення, тому дуже важливо, щоб мова, яка використовується в грі, відповідала статі персонажа. ドラゴンクエスト XI (Dragon Quest XI): Одна з героїнь, シルビア (Сільвія), використовує мову, типову для чоловічих персонажів у японській культурі, яка є більш

енергійною та розслабленою, використовуючи такі закінчення, як 「だぜ」. У той же час, жіночі персонажі серіалу можуть використовувати більш м'які варіанти, наприклад, закінчення 「わ」 або 「よね」, що відображає культурні стереотипи та очікування щодо жіночого мовлення в Японії.

- Контекстний переклад: локалізація для ігор не повинна розглядатися як документ для перекладу. Команда локалізаторів повинна пограти у гру, щоб переконатися, що вони повністю розуміють контекст і можуть надати точний переклад. (Paolucci, 2023) У ペルソナ 5 (Persona 5) локалізатори мали не лише перекласти текст, а й зрозуміти його контекст, наприклад, під час фестивалю 文化祭 (ぶんかさい), на якому студенти виконують культурні перформанси. Щоб правильно адаптувати цей досвід для західної аудиторії, перекладачам довелося грати в гру, щоб відчути шкільне середовище та адаптувати унікальні аспекти, зберігаючи при цьому культурний контекст.

Ідіоматичні вирази відіграють вирішальну роль у локалізації японських відеоігор, суттєво сприяючи сприйняттю вільної мови та культурної автентичності. Ці вирази дозволяють перекладачам передавати ідеї лаконічніше та з більшою кількістю нюансів. Наприклад, японська ідіома 出る杭は打たれる (Dekiru kui ha utareru), що дослівно перекладається як «стовп, який може бути, враженим», насправді означає що хтось сильно виділяється з натовпу і його не долюблюють, слугує прикладом того, як культурно-специфічні фрази можуть інкапсулювати складний соціальний коментар меншою кількістю слів (Richard, 2024). Таке використання ідіом є важливим для створення релевантного діалогу, який резонує з цільовою аудиторією.

На процес перекладу часто впливають етимологічні відмінності між мовами. Англійський термін «переклад» походить від латинського «translatio», що означає «перенесення», що відображає суть перенесення значення через мовні бар'єри. Однак відмінності в походженні слів іноді можуть призвести до хибних тлумачень. Наприклад, англійське слово «actual» не слід плутати з його французьким відповідником «actuel», що означає «теперішній» або «поточний». Такі нюанси є критично важливими для локалізації, оскільки вони впливають на вибір слів, які найкраще передають задумане значення в контексті гри.

Переклад - це не просто механічний процес; він передбачає навігацію в культурних ландшафтах і звернення до тем, притаманних першоджерелу. У контексті локалізації відеоігор це означає, що перекладачі повинні збалансувати оригінальні культурні елементи з тими, які будуть резонувати з аудиторією. Необхідність адаптувати певні елементи без шкоди для початкового задуму підкреслює тонкощі, пов'язані з досягненням ефективної локалізації. Технічний переклад також відіграє важливу роль у локалізації відеоігор, особливо коли йдеться про посібники, інструкції та внутрішньо ігровий текст, що вимагає ясності й чіткості. Наприклад, термінологія, пов'язана з ігровою механікою або елементами користувацького інтерфейсу, має бути точно передана, щоб гравці могли ефективно орієнтуватися в грі. У таких іграх, як Final Fantasy XIV, важливо точно передавати терміни, пов'язані з механікою бою, сценаріями або інтерфейсом. Японське слово 「スキル」 в англійській версії перекладається як «skill», що означає здібності персонажа. Однак перекладачі також повинні враховувати контекст, в якому це слово вживається, щоб воно не звучало для гравців надто технічно або абстрактно. Японська версія: 「スキルルを使う」; Англійська версія: «Use your skill»

Ігри, які використовують складну механіку, такі як Monster Hunter, часто вимагають точного перекладу технічних термінів. Термін 「討伐」 в

японській версії гри означає «знищення», але для західного ринку його часто адаптують як «полювання» або «квест» залежно від контексту. Тому важливо усвідомлювати культурні відмінності, оскільки слово «討伐» має більш агресивну конотацію в японській культурі. Японська версія: 「モンスター討伐」; Англійська версія: «Monster hunt». Ця специфіка підкреслює важливість обізнаності перекладача як із вихідним матеріалом, так і зі стандартами ігрової індустрії.

Під час локалізації відеоігор розуміння їхньої культурної значущості має першорядне значення. Певні символи, кольори та жести можуть мати різні значення в різних культурах, що вимагає адаптації або уникнення певних елементів для збереження культурної чутливості та уникнення непорозумінь чи образ. Успішна адаптація лексичних і стилістичних особливостей вимагає пильної уваги до різних елементів, які можуть суттєво вплинути на досвід гравця. До найважливіших особливостей, які потребують ретельного вивчення в процесі локалізації відеоігор, належать такі:

Назви: Назви персонажів і локацій слід обирати або адаптувати відповідно до культурних уподобань і вимови цільової аудиторії. У деяких випадках імена з певними конотаціями чи значеннями в одній культурі можуть бути недоречними або навіть образливими в іншій. Final Fantasy VI - персонаж カムリ (Камурі) має ім'я, яке може асоціюватися з певними історичними або міфологічними постатями в японській мові. У локалізації ім'я було змінено на Сесіл, щоб максимально відповідати західним традиціям іменування і не створювати зайвих асоціацій. Koei Tecmo's Dynasty Warriors - назви місць та персонажів з китайської історії, такі як 諸葛亮 (Чжуге Лян) або 劉備 (Лю Бей), мають велике культурне значення в китайському контексті. При локалізації цих назв необхідно враховувати їхнє історичне коріння і точно передавати в

західних версіях, що може вимагати додаткових пояснень або адаптації, оскільки ці персонажі для західних гравців можуть бути менш знайомими.

Стилістика: Культурні посилання, історичні події та алюзії на поп-культуру мають бути ретельно підібрані або адаптовані, щоб бути релевантними для цільової аудиторії. Це гарантує, що гравці зможуть повністю зрозуміти контекст і гумор, закладений у грі. Yakuza 5 - ця гра містить багато посилань на японську культуру та історію, включаючи символи та поняття, пов'язані з やくざ (якудза) - японськими мафіозними угрупованнями. Однак для західної аудиторії, незнайомої з цією частиною японської культури, локалізатори можуть змінювати певні фрази або коригувати культурні алюзії, щоб зробити їх більш зрозумілими. Наприклад, 忠義 (ちゅうぎ) - це термін, що означає «вірність» або «повагу» і часто використовується в контексті японських самураїв та якудзи. Це поняття має велике значення в японському контексті, але для західних гравців локалізатори можуть додати пояснення або замінити його більш близькими за змістом термінами, пов'язаними з поняттям «лояльність».

Символи або терміни: Певні символи можуть мати різне значення або культурну значимість у різних регіонах. Уникання використання символів, які можуть бути неправильно витлумачені або викликати негативні емоції в певних культурах, має вирішальне значення для збереження культурної чутливості. (Argnetics, 2024) Tekken 7 - у японській культурі символи, пов'язані з 炎 (ほのお, вогонь) або 龍 (りゅう, дракон), мають потужне культурне значення. Наприклад, パンダ (панда) у грі Tekken, яка є персонажем, насправді має глибоке значення як символ гармонії в японській культурі, але західна аудиторія може сприймати її лише як тварину, не усвідомлюючи культурного символізму. Legend of Heroes: Trails in the Sky - японські відеоігри часто використовують елементи японської архітектури, такі як お寺 (おてら,

храм) або 神社 (じんじゃ, святиня), які мають сильне релігійне значення в Японії. У сценах для західної аудиторії ці елементи можуть бути адаптовані, щоб змінити атмосферу і зберегти занурення, не викликаючи незручних ситуацій з релігійними або культурними асоціаціями.

Ефективне використання культурно релевантних зображень посилює занурення гравця, створюючи відповідний досвід, який відповідає місцевим звичаям.

3.2. Вплив стратегій локалізації на ігровий досвід.

Вплив стратегій локалізації на ігровий досвід Стратегії локалізації в ігровій індустрії відіграють вирішальну роль в адаптації відеоігор до різних культурних контекстів і мов, що значно покращує ігровий досвід гравців. Оскільки відеоігри перетворилися на глобальне явище, ефективна локалізація стала необхідною для розробників, які прагнуть залучити міжнародну аудиторію. Задіяні практики варіюються від перекладу ігрового тексту до коригування візуального та звукового супроводу, і всі вони спрямовані на створення більш захопливого та релевантного ігрового середовища для гравців по всьому світу.

Контекст - життєво важлива частина локалізації ігор. Оскільки відеоігри неможливо перекласти дослівно, перекладачам і локалізаторам потрібен ігровий контекст, щоб виконати роботу якнайкраще. Вони повинні мати уявлення про час і обстановку віртуального світу, про те, хто є головними героями, як вони реагують і рухаються, як розмовляють, які їхні цілі, що вони повинні зробити, щоб перемогти або програти, і як виглядає їхнє оточення. Забезпечте достатній контекст, і ви отримаєте переклад, що відповідає оригіналу. Забезпечте контекст за допомогою візуальних розкадровок, письмових брифів або ігрової версії, в яку вони зможуть програти. Чим виразніший контекст, тим точнішим буде кінцевий переклад. (Azócar, 2024)

Важливість локалізації підкреслюється її прямим впливом на залучення гравців, утримання та лояльність до бренду. Ігри, які досягли успіху в локалізації, як правило, глибше резонують зі своєю аудиторією, що часто призводить до підвищення рівня задоволеності гравців і тіснішого зв'язку з сюжетом та персонажами гри. Яскравим прикладом є «Final Fantasy XIV», яка демонструє, як вдумлива локалізація може перетворити ігровий процес на автентичний культурний досвід.

Культурна адаптація: у японській версії гри エーテライト означає кристалічну телепортаційну мережу. Термін “Aetheryte” в англійській мові був ретельно підібраний, щоб підкреслити містичні та магічні властивості цього терміну, узгодити його з жанром фентезі, не втрачаючи при цьому оригінального значення, пов'язаного з ефірною енергією в японській версії. Безперервна локалізація: вона також виступає чудовим прикладом того, як безперервна локалізація відіграє важливу роль у підтримці актуальності та культурної відповідності гри на світових ринках, особливо з виходом нового контенту.

Виправлення та оновлення: Коли виходять нові оновлення, як-от доповнення “Shadowbringers”, у грі часто з'являються нові терміни та поняття, які потрібно швидко локалізувати. Наприклад, у японській мові нові NPC (неігрові персонажі) можуть мати культурні посилання, як-от 天の声. В англійській версії це може бути адаптовано як “Voice of the Gods”, щоб зберегти духовний резонанс для англомовної аудиторії. Нові умови розширення: Оскільки нові доповнення, такі як “Endwalker”, вводять нові предмети і зони, технічні терміни, такі як 戦闘準備 що означає «Підготовка до бою», перекладаються більш простими термінами, такими як “Combat Ready”, щоб допомогти гравцям зрозуміти механіку без плутанини.

Баланс між культурною чутливістю та комерційними інтересами: Однією з ключових стратегій локалізації є дотримання правильного балансу між збереженням вірності витокам гри та адаптацією її змісту для ширшої, іноді більш чутливої, аудиторії. Як приклад культурна чутливість у діалогах: Final Fantasy XIV часто має справу з темами смерті, воскресіння та духовності. У японській версії певні терміни, такі як 冥府(Meifu), що позначає підземний світ, сягають корінням у синтоїстські та буддистські традиції. Однак в англійському перекладі вони можуть бути замінені на " Realm of the Dead" або "Netherworld", щоб уникнути потенційної релігійної образи або непорозуміння з боку гравців, які не знайомі з японськими духовними концепціями. Наступний варіант комерційні міркування: У деяких сюжетних лініях, особливо коли йдеться про такі делікатні теми, як рабство чи імперіалізм, гра може вирішити пом'якшити або скоригувати певні елементи, характерні для західних ринків. Наприклад, японські посилання на певні історичні періоди або політичних діячів можуть бути змінені для західної аудиторії, яка може вважати їх надто суперечливими. Наприклад, персонаж, який може посилатися на певних культурних лідерів або божеств у Японії, може бути перефразований або навіть вилучений у західних адаптаціях, щоб уникнути ненавмисної образи або суперечок. Ці стратегії демонструють, як Final Fantasy XIV використовує локалізовані версії, щоб задовольнити різноманітну міжнародну базу гравців, зберігаючи при цьому основні теми та елементи геймплею. Постійна адаптація та збалансування культурних особливостей забезпечують успіх гри та її сприйняття в різних культурах.

Це гарантує, що гра залишається доступною для гравців з будь-яким рівнем підготовки та досвідом. Однак проблеми залишаються, зокрема балансування між культурною чутливістю та комерційними інтересами, що іноді може призвести до суперечливих рішень у виборі локалізації. Безперервна локалізація може означати надання технічної підтримки чи інших користувацьких послуг різними мовами для ваших гравців. Крім того,

безперервна локалізація гри включає в себе будь-яку постійну серію зусиль з локалізації, як-от оголошення виправлень і оновлень програмного забезпечення, вирішення проблем, випуск пакетів розширення, випуск нових версій продукту, додаткового завантажуваного контенту, доповнень тощо. (Crowdin, 2024)

Суперечки навколо стратегій локалізації часто виникають через постійні дебати між інтернаціоналізацією та доместикацією. У той час як інтернаціоналізація спрямована на збереження оригінальних культурних елементів, доместикація фокусується на тому, щоб зробити контент більш доступним для цільової аудиторії, створюючи напругу, яку розробники повинні обережно долати. В ігровому середовищі, що стрімко розвивається, роль локалізації є як ніколи важливою. Оскільки тенденції зміщуються в бік безперервної локалізації, машинного перекладу та залучення спільноти, розробники повинні адаптувати свої стратегії, щоб відповідати вимогам глобального ринку, забезпечуючи при цьому культурно релевантний і приємний ігровий досвід.

Стратегії локалізації в ігровій індустрії охоплюють різноманітні підходи, спрямовані на адаптацію гри до різних культурних контекстів і мов, що в кінцевому підсумку покращує ігровий досвід гравців.

Культурна адаптація передбачає модифікацію контенту, щоб він резонував з місцевою аудиторією. Це включає в себе коригування культурних посилань, жартів та ідіоматичних виразів, щоб забезпечити їхнє розуміння та сприйняття гравцями в різних регіонах. Наприклад, у грі можна замінити посилання на місцеву поп-культуру на більш релевантні для цільового ринку, таким чином зберігаючи розважальну цінність і водночас забезпечуючи культурну доречність. Численні історії успіху в ігровій індустрії підкреслюють трансформаційну силу перекладу. Ігри, які пройшли кваліфікований переклад, не лише здобули міжнародну популярність, а й сприяли ширшому залученню гравців. (Alison & co, 2023) У Persona 5

локалізація адаптувала елементи для західної аудиторії, змінивши деякі культурні контексти. Наприклад, сцена з японським 合コン (гокон), традиційним місцем зустрічі для побачень, була адаптована як “group date”, щоб зробити концепцію більш зрозумілою для західної аудиторії. Final Fantasy XV - гра поєднує в собі багато культурних елементів, таких як японські традиції та образи, пов'язані з їжею та кулінарією, які були адаптовані для західної аудиторії. Наприклад, один з персонажів, ノクティス (Ноктіс), готує страви, які є символом японської кухні. Під час локалізації ці моменти стали більш зрозумілими для західних гравців завдяки змінам у меню, рецептах або навіть значній адаптації назв страв. У грі представлені різні 日本食 або традиційні японські страви, такі як おにぎり, 天ぷら і すし, які Ноктіс і його супутники готують в таборі або в заїжджих дворах. Під час локалізації продукти та елементи приготування їжі були адаптовані так, щоб вони резонували із західною аудиторією. Наприклад, хоча персонаж все ще готує оніґірі, ігрове меню було скориговане, щоб надати пояснення або замінити інгредієнти, які можуть бути більш звичними для гравців, які не є японцями, наприклад, “chicken grilled” або “steak” для деяких рецептів. У грі навіть змінили назви деяких рецептів, щоб зробити їх більш зрозумілими, наприклад, "Barbecued Steak" замість традиційної японської страви.

Розуміння та повага до культурних норм є критично важливими у процесі локалізації. У різних культурах існують різні чутливі моменти та табу, і розробники повинні ретельно враховувати їх, щоб не образити гравців. Вміст, який може бути прийнятним в одній культурі, може бути неприйнятним в іншій, що робить чутливість першочерговим фактором у процесі локалізації. По суті, мовна локалізація передбачає переклад ігрового тексту, діалогів та іншого контенту цільовою мовою. Цей процес виходить за рамки простого перекладу; він вимагає передачі тону, контексту та емоційних нюансів оригінального матеріалу. Навіть у межах однієї мови, наприклад, англійської,

необхідно враховувати регіональні діалекти та культурні відмінності, щоб забезпечити резонанс з місцевою аудиторією.

Локалізація також поширюється на візуальні елементи гри. Може знадобитися коригування дизайну персонажів, одягу, жестів і фонової музики для приведення їх у відповідність до місцевих культурних норм. Це може посилити занурення та достовірність, роблячи ігровий досвід цікавішим для гравців з різних регіонів. Nier: Automata основний стиль гри, персонажів і світу поєднує футуризм з елементами японської поп-культури. В японській версії багато уваги приділено деталям, що відповідають японському дизайнерському стилю, зокрема в дизайні костюмів персонажів і роботів.

Мова та ідентичність персонажа 2B - це не лише візуальна репрезентація, а й продукт мови. В японській мові часто використовуються звертання, почесні назви та нюансовані вирази, які передають аспекти особистості персонажа та його соціальної ролі. Наприклад, японська мова широко використовує офіційність і смиренність у мовленні, і ці елементи часто вбудовуються в дизайн персонажів. Натомість мовний ландшафт на Заході часто тяжіє до прямоти, нейтральності, а іноді й до більш егалітарних форм вираження. Давайте порівняємо окремі репліки її діалогу японською та англійською мовами, щоб висвітлити вибір мовної локалізації.

「私は人間ではない。だから、感情は必要ない。」- “I am not human. Therefore, emotions are unnecessary.”

Оригінальною японською мовою 2B розмовляє формально, стримано, з акцентом на раціональність і відстороненість. Вона використовує 私は - нейтральну форму “I”, яку часто використовують жінки в офіційних ситуаціях, і яка підкреслює її беземоційну, роботизовану природу. Структура речення пряма, що підкреслює її нелюдський статус і необхідність беземоційної поведінки.

“I'm not human. So I don't need emotions.” В англійській версії репліка 2B залишається офіційною, але дещо більш розмовною порівняно з японською. Фраза «I don't need emotions» є більш прямолінійною, з меншою формальною відстороненістю, яка проступає в японській версії. Однак суть залишається незмінною: вона висловлює логічну, беземоційну точку зору, що відповідає її робототехнічній природі. У японській мові використання 私は зберігає формальний, відсторонений тон, що відповідає робототехнічній природі 2B. В англійській мові не так багато формальних мовних форм, тому перехід на «I'm» є необхідним, щоб зберегти природність, не втрачаючи при цьому суті її характеру. Японське 感情は必要ない дослівно перекладається як “emotions are unnecessary”, що звучить більш відсторонено та офіційно. В англійській мові “I don't need emotions” звучить трохи більш розмовно, але все одно передає ту саму ідею.

Лінгвістичний вибір у діалогах 2B слугує для адаптації її персонажа з японського контексту, де емоційна відстороненість і формальність є культурною нормою для роботів, до англомовної аудиторії. Тонкі зміни у формальностях і формулюваннях є частиною ширшої стратегії локалізації, спрямованої на збереження ідентичності персонажа в різних мовах, водночас роблячи його більш близьким і зрозумілим для глобальної аудиторії.

Ще одна унікальна стратегія - переклад спільнотою, коли розробники залучають до процесу перекладу свою ігрову спільноту. Цей метод дозволяє включити локалізовані терміни та вирази, знайомі гравцям. Однак, хоча перекладачі спільноти часто мають глибокі знання про гру, їм може бракувати професійних перекладацьких навичок, що може призвести до неточностей. Крім того, спільнота не завжди може бути достатньо великою, щоб дотриматися термінів перекладу. Цей метод передбачає залучення вашої спільноти до перекладу (наприклад, через Reddit) з метою покращення якості контенту та отримання знань про специфічні терміни чи вирази. Це може бути

ефективним підходом, але слід враховувати кілька особливостей. Що стосується відеоігор, то переклад спільнотою має неперевершену перевагу: перекладачі чудово знають продукт, тобто гру. З іншого боку, перекладачам спільнот часто бракує навичок, необхідних для точного та якісного перекладу. Крім того, багато носіїв мови не знають досконало власної мови, тому помилки в перекладі є поширеним явищем. До інших недоліків можна віднести те, що терміни виконання перекладу не гарантуються, а також те, що спільнота для певних мов є досить малочисельною. (Murauski, 2021)

Ефективна локалізація ігор значно покращує ігровий досвід, роблячи контент культурно релевантним для різних груп гравців. Гравці цінують, коли персонажі та діалоги відображають їхнє власне культурне середовище, включаючи місцеві мовні варіації, ідіоми та діалекти. Ця культурна чутливість сприяє глибшому емоційному зв'язку, що дозволяє отримати більш автентичний ігровий досвід. Пристосовуючи ігри до місцевих особливостей, розробники створюють наративи, з якими можуть співвідноситися гравці, що в кінцевому підсумку покращує залученість і задоволення.

Ігри, які досягли успіху в локалізації, мають тенденцію формувати лояльну базу гравців. Позитивний досвід локалізації часто призводить до збільшення утримання гравців, оскільки фанати більш схильні підтримувати франшизи, які поважають їхній культурний контекст. Локалізовані елементи можуть включати гумор та соціальні посилання, які резонують з місцевими гравцями, роблячи гру не лише приємною, але й особисто значущою. Коли гравці відчувають, що їх бачать і розуміють завдяки локалізованому контенту, вони більш схильні повертатися за продовженнями чи доповненнями, тим самим збільшуючи довговічність гри на ринку. Лексичні та стилістичні особливості відіграють ключову роль у забезпеченні якісного перекладу, який зберігає автентичність гри та робить її доступною для західних гравців. (Terra Lozalizations, 2024)

Ігри, які отримують якісну локалізацію, зазвичай радують, розважають і навіть зачаровують свою аудиторію. Кому не сподобається гарний жарт, який обігрує явища, що вкорінені в їхній власній культурі, або має регіональні акценти, які вони добре впізнають? Позитивна реакція фанатів призведе до створення лояльної фан-бази - прихильників, які будуть підтримувати вашу франшизу, коли вийде наступна гра. Це може призвести до збільшення продажів і ширшого охоплення ринку, оскільки ефективно локалізовані ігри з більшою ймовірністю приваблюють міжнародну аудиторію. Глобалізація ігрової індустрії призвела до створення індустрії, яка процвітає завдяки різноманітним демографічним характеристикам гравців, що робить локалізацію вирішальною стратегією для досягнення успіху.

Такі приклади стратегій, як у «Final Fantasy XIV» від Square Enix встановила вражаючий стандарт завдяки своїм постійним зусиллям з локалізації. Ця MMORPG вийшла за межі культурних кордонів, дозволивши різноманітному сюжету знайти відгук у глобальної аудиторії. Команда локалізаторів не лише перекладає текст, а й локалізує події, персонажів і навіть механіку гри, щоби відобразити різні культурні особливості. Їхнє прагнення до регулярних оновлень та залучення спільноти гарантує, що гравці з різних регіонів відчувають себе цінними та залученими до сюжетної подорожі, створюючи більш захоплюючий та приємний досвід. (Hakia,2021)

Стратегії підкреслюють необхідність комплексного підходу до локалізації, який ставить на перше місце культурну адаптацію, гарантуючи, що ігровий досвід буде приємним і зрозумілим для різних етнічних груп.

3.3 Проблеми та помилки локалізації та їх стратегії вирішення.

Складнощі та помилки локалізації - це виклики та помилки, які виникають у процесі адаптації продуктів, контенту та послуг для різних культурних та мовних ринків. Оскільки бізнес дедалі більше виходить на глобальні ринки, ефективна локалізація стає необхідною для залучення

різноманітних аудиторій і забезпечення задоволеності користувачів. Однак численні ускладнення - від технічних проблем з інструментами локалізації до культурних непорозумінь - можуть суттєво гальмувати цей процес, що призводить до збільшення витрат і потенційної шкоди для репутації бренду. Зокрема, такі технічні проблеми, як несумісність з існуючими системами та обмежена підтримка різних форматів файлів, можуть створювати вузькі місця, що порушують робочий процес і сповільнюють вихід на ринок. Щоб вирішити цю поширену проблему локалізації, запровадьте регулярний процес перегляду локалізації, щоб виявляти та вирішувати будь-які проблеми або застарілий контент. Не забувайте стежити за культурними тенденціями та мовними змінами, щоб локалізований контент залишався актуальним і доречним, а також постійно інвестуйте в інструменти та ресурси локалізації для підвищення ефективності та якості. (Mirela, 2023)

Помилки на кшталт дослівного перекладу, невідповідності термінології та культурних особливостей можуть призвести до заплутаного або образливого контенту, який відштовхує користувачів і псує імідж бренду.

Проблема: エミール (Еміль), персонаж гри Nier: Automata, має неоднозначне ім'я, яке важко перекласти культурно. Це японський омофон エミール (Еміру), який звучить як англійське ім'я «Emil», але має конотацію дещо невинного, дитячого імені в японській мові. Локалізація зберегла ім'я, але втратила « добродушність» і невинність, закладені в оригіналі, оскільки в англійській мові це ім'я не має такого емоційного контексту.

Помилка: Дослівний переклад призвів до того, що персонаж втратив певний емоційний вплив, тим більше, що エミール (Еміру) - дещо ласкаве та звичне ім'я, яке західна аудиторія не асоціює з такою ж безневинністю, як в оригіналі.

Рекомендації: Заміна або адаптація імені, враховуючи специфіку японського контексту, локалізатори могли б адаптувати ім'я так, щоб воно мало «добродушний» або «милий» відтінок для західної аудиторії. Наприклад, ім'я можна було б змінити на більш звичне для західної культури ім'я, яке має ті ж конотації ніжності або дитячої невинності (наприклад, Emmy). Додавання контексту до діалогів, щоб зберегти емоційну складову, локалізатори можуть додати більше описів або згадок про персонажа в діалогах, які підкреслюють його невинність, що допоможе зберегти атмосферу добродушності, навіть якщо ім'я не настільки значуще в мовному контексті як варіант: Sweet Emil.

Ще одна проблема проявляється у FFXV. Проблема: У грі є персонаж на ім'я プロンプト・アージェンタム (Prompto Argentum), чиє ім'я японською мовою містить тонкі відсилання до «prompt» (кмітливість) і «argent» (срібло, традиційне японське позначення чистоти). Це було втрачено в англійському перекладі, де його ім'я залишили як Prompto Argentum, не передавши жодного додаткового значення.

Помилка: Дослівний переклад не передав культурного та метафоричного багатства імені, а сутність персонажа виглядала розмитою, оскільки не було передано культурного резонансу, пов'язаного з чистотою та швидкістю, притаманного оригінальному японському імені. Ці складнощі підкреслюють необхідність для бізнесу впроваджувати надійні стратегії локалізації, які враховують як мовні бар'єри, так і культурні нюанси, щоб уникнути дорогих пасток. Наслідки помилок у локалізації можуть бути серйозними, впливаючи на користувацький досвід, затримуючи проникнення на ринок і призводячи до потенційних юридичних наслідків, якщо не дотримуватися місцевих правил.

Компанії, які не можуть ефективно локалізувати свої пропозиції, ризикують втратити конкурентну перевагу на дедалі більш взаємопов'язаному ринку, де споживачі очікують індивідуалізованих продуктів і послуг. Таким

чином, розуміння та пом'якшення складнощів локалізації має вирішальне значення для бізнесу, який прагне досягти успіху в глобальному масштабі.

Суб'єктивні помилки можуть спонукати до дебатів між сторонами і не завжди є очевидними. До них відносяться різні типи неправильних перекладів або неправильне використання стильових настанов.

Хоча живі перекладачі зазвичай точніше зберігають контекст, вони іноді можуть припускатися помилок через власну суб'єктивну інтерпретацію. Наприклад, перекладач може адаптувати гумор або культурні відсилання, які змінюють тональність оригіналу. У грі Persona 5 японське слово ギャル часто використовується для позначення стильних, молодих жінок, які мають певний вигляд (часто з підкресленим макіяжем та одягом). Локалізація може перекладати його як “popular girl”, що не зовсім передає суть і значення цього терміну в японському контексті, де є додаткові соціальні конотації.

Рекомендації: консультація з культурними експертами, використання локалізованих альтернатив або баланс між точністю і сприйняттям аудиторії.

Обидва типи помилок впливають на загальну лінгвістичну якість вашого контенту і, зрештою, на розуміння його змісту читачами.

Помилка перекладу - це коли вихідний і цільовий тексти не збігаються після завершення перекладу. Їх можуть створювати як машини, так і люди. (Hartley, 2024)

Помилки перекладу можуть бути дорогими, прикрими і навіть потенційно шкідливими, тому дуже важливо мати суворі протоколи контролю якості. Нижче наведено перелік найпоширеніших помилок перекладу, як суб'єктивних, так і об'єктивних, на які слід звертати увагу під час перевірки вашого контенту після редагування.

Локалізація, хоч і має важливе значення для проникнення на глобальний ринок, часто пов'язана з різними ускладненнями, які можуть перешкоджати

ефективності та результативності цього процесу. Розуміння цих складнощів має вирішальне значення для бізнесу, який прагне адаптувати свій контент до різних культурних контекстів.

Технічні проблеми з інструментами локалізації можуть суттєво ускладнити процес локалізації, що призводить до затримок і збільшення витрат. До таких проблем належать несумісність із наявними системами, обмежена підтримка форматів файлів, брак функцій автоматизації, неадекватна звітність та аналітика, вразливості безпеки, обмежена масштабованість, недружній до користувача інтерфейс і брак підтримки з боку постачальників. Подолання цих технічних складнощів вимагає постійних інвестицій у якісні інструменти та ресурси для локалізації (Mirela, 2023)

Культурна чутливість має першорядне значення в процесі локалізації. Нерозуміння культурних норм, цінностей і соціальних очікувань може призвести до появи контенту, який сприймається як образливий або неактуальний, що може зашкодити репутації бренду.

Dead or Alive 5 (デッド オア アライブ 5) Проблема: Серія « Dead or Alive» відома своїм гіперболізованим зображенням жіночих персонажів, з деякими елементами сексуалізації. В Японії таке зображення часто сприймається як гумор або фан-сервіс, тоді як на західних ринках таке зображення може бути сприйняте як проблематичне і потенційно образливе.

Культурна чутливість: Під час локалізації певні елементи, як-от одяг деяких жіночих персонажів або їхні перебільшені рухи тіла, були пом'якшені або змінені, щоб уникнути негативної реакції на західних ринках. Помилково: Культурне сприйняття таких зображень призвело до змін, які могли засмутити фанатів як у Японії, так і на Заході. Японський гумор і культурні норми, що оточують цей тип контенту, не завжди збігаються із західною чутливістю, що призводить до потенційного дисонансу у сприйнятті гри глобальною аудиторією.

Рекомендації: Культурна чутливість через збалансований підхід для локалізаторів варто звернути увагу на дотримання балансу між гумором, характерним для японської культури, та вимогами західних ринків. Замість того, щоб повністю змінювати стиль або зображення персонажів, можна адаптувати контент, зберігши певні характеристики, але мінімізувавши ризик зворотної реакції, змінивши деякі надмірно сексуалізовані елементи. Тестування гри серед обох культурних аудиторій допоможе зрозуміти, які моменти викликають найбільшу реакцію і що можна змінити або залишити. Це дозволить вам знайти оптимальний баланс для всіх гравців, зберігаючи цілісність початкового задуму.

Компанії повинні орієнтуватися в складних культурних нюансах і чутливих питаннях, визнаючи, що те, що є прийнятним в одній культурі, може бути неприйнятним в іншій. Неврахування культурного контексту може призвести до помилок, які погіршують користувацький досвід та сприйняття на ринку.

У Dark Souls японський термін 「不死」 використовується для опису безсмертних персонажів. Для англійської локалізації було обрано дослівний переклад “Undead”, але 不死 в японській мові передає більш глибокий духовний зміст, маючи на увазі цикл реінкарнації та філософські страждання. Слово “Undead”, можливо, передавало більш західний стиль існування, подібний до зомбі, що не повністю відображає нюанси концепції безсмертя в японській культурі.

Проблема узгодженості: Використання непослідовної термінології, наприклад, перемикання між 「不死」 та “Undead”, ускладнило підтримку послідовної ідентичності бренду в оповіданні гри. Непослідовність у термінології призвела до плутанини щодо основних понять життя, смерті та безсмертя у грі.

Рекомендації: Локалізатори могли б використовувати термін, який краще передає духовний аспект безсмертя, наприклад, “Immortal” або “Eternal”, щоб зберегти глибину значення, яку вкладав японський термін. Важливо було б уникати непослідовного використання різних термінів, що може спричиняти плутанину. Всі концепції, пов'язані з безсмертям, повинні мати однакове трактування в контексті гри, щоб підтримати чітке уявлення про життя, смерть і безсмертя.

Точки спотикання, як-от виконання завдань вручну, пов'язаних із підготовкою файлів і навігацією між різними інструментами, можуть сповільнити робочий процес локалізації. Це може призвести до виникнення вузьких місць, які не лише подовжують терміни, але й підвищують ризик помилок і непорозумінь під час процесу локалізації. (McDermott, 2024) Оптимізація робочих циклів і автоматизація процесів є важливими стратегіями для зменшення затримок і підвищення ефективності.

Досягнення правильного балансу між стандартизацією для узгодженості та кастомізацією для місцевої релевантності є ще одним викликом. Надмірна або недостатня адаптація контенту може негативно вплинути на користувацький досвід. (MLC, 2023) Компанії повинні ретельно оцінити свій підхід, щоб забезпечити відповідність локалізованого контенту як стандартам бренду, так і місцевим уподобанням.

Під час локалізації часто трапляються кілька типових помилок, які впливають на якість та ефективність локалізованого контенту Однією з найпоширеніших помилок при локалізації є дослівний переклад контенту без урахування культурних нюансів. Ця помилка часто призводить до появи незграбного, а іноді й незрозумілого тексту, який не знаходить відгуку в місцевої аудиторії. Вирази, які не перекладаються дослівно, можуть заплутати користувачів, що підкреслює необхідність для перекладачів бути культурно чутливими та перекладати значення, а не окремі слова. (Translation Universe, 2024)

Узгодженість термінології має вирішальне значення для підтримання ідентичності бренду та забезпечення ясності в комунікації.

Гра Yakuza 0 (龍が如く 0 誓いの場所) має схожу проблему. Проблема: Термін 「やくざ」(якудза) в японській мові має багато значень і асоціюється з організованою злочинністю, але в локалізації іноді використовуються такі терміни, як “gangsters” або “thugs”, які не повністю відображають значення і глибоку історію цього терміну в японській культурі.

Помилка: やくざ (якудза) як культурна сутність суттєво відрізняється від загальних термінів на кшталт “gangster” або “mobster”, що використовуються в західному контексті, і такі помилкові інтерпретації призвели до втрати культурного багатства ігрового сеттингу. Неузгодженість термінології в різних перекладах може заплутати користувачів і знизити довіру до бренду.

Рекомендації: Щоб вирішити цю проблему, необхідно розробити всеосяжний глосарій. Цей глосарій виконує роль лінгвістичного якоря протягом усього процесу локалізації, забезпечуючи узгодженість термінології в усьому контенті.

Хибні переклади трапляються, коли слово або словосполучення перекладено неточно, часто через недогляд або недостатнє розуміння контексту. Це може призвести до значних непорозумінь і навіть шкоди, особливо в технічних галузях. Пропуски, коли важлива інформація залишається поза увагою, також можуть змінити зміст повідомлення. Обидві помилки підкреслюють важливість суворих протоколів якості та ретельного вичитування вихідного матеріалу перед перекладом.

ШІ-переклад із використанням великих мовних моделей - одна з тих технологічних інновацій, які останнім часом набули популярності на ринку локалізації.

У Zelda: Breath of the Wild (ゼルダの伝説 ブレス オブ ザ ワイルド) виникла наступна проблема. У деяких фанатських перекладах ранніх ігрових демо-версій і трейлерів Zelda: Breath of the Wild використовувався машинний переклад. Ці переклади, часто зроблені за допомогою штучного інтелекту або краудсорсингових інструментів, призводили до незручних фраз і браку ясності. Наприклад, фраза 「リンクは戦士です。」(Rinku wa senshi desu.), що означає «Лінк - воїн», була неточно перекладена як «Лінк - солдат» у деяких перекладах, створених ШІ, втрачаючи конотації героїзму та благородства, пов'язані зі словом 戦士 (senshi).

Помилка: ШІ-перекладачам важко впоратися з контекстом, особливо коли мова йде про передачу нюансів. Такі проблеми були очевидні в ранніх фанатських перекладах, де системи штучного інтелекту неправильно розуміли складну взаємодію між японськими кандзі та контекстно-залежними значеннями. Ця технологія змінила підхід до локалізації в організаціях, які мають жорсткі часові та бюджетні обмеження: тепер вони можуть перекладати великі обсяги швидко та з меншими витратами порівняно з проектами, в яких перекладачі покладаються виключно на людей. Поки ці інструменти використовують публічні дані для навчання, залишається етичне питання: упередженість і справедливість навчального контенту та отриманих перекладів. (GALA, 2024)

Технічні проблеми також можуть перешкоджати процесу локалізації, спричиняючи затримки та збільшуючи витрати. Такі проблеми, як несумісність із наявними системами, обмежена підтримка форматів файлів і неадекватні можливості звітування, можуть створювати тертя в робочому процесі локалізації, впливаючи на загальну ефективність.

Проблема у грі Dragon Quest XI (ドラゴンクエスト XI) це величезна кількість діалогів, з великою кількістю відсилань до старояпонської мови,

середньовічної мови та архаїчних слів. Переклад цього на англійську мову зі збереженням середньовічного та епічного тону гри вимагав складної обробки та форматування файлів.

Технічна проблема: Процес локалізації сповільнювався проблемою забезпечення коректного відображення розгалужених і контекстно-залежних діалогів гри всіма мовами, особливо з огляду на різну структуру речень і обмеження на кількість символів у кожній мові. Наприклад, деякі японські фрази в грі використовують кандзі та старі кандзі, такі як 「我が家」(waga ya), що означає «мій дім», які можуть бути перекладені по-різному в залежності від контексту. Знайти баланс між точністю та обмеженістю простору було складно.

Рекомендації: Локалізаторам слід враховувати культурний контекст і функцію стародавніх виразів, адаптуючи їх до західного середовища без втрати оригінального значення. Для цього можна використовувати допоміжні пояснення в тексті або через додаткові матеріали гри, такі як інтерфейси або проміжні екрани.

Що ж до Legend of Heroes: Trails in the Sky (英雄伝説 空の軌跡) тут використовується дуже деталізований підхід до побудови світу, з багатьма назвами місць, предметів і персонажів, що вкорінені в ієрогліфах кандзі з глибоким, специфічним значенням. Наприклад, назва リベール王国 була локалізована як Королівство Ліберл, але втрачає глибинний відтінок терміну リベール, який має буквальне значення «свобода» або «звільнення» японською мовою.

Рекомендація: Можна зберегти початкове значення, додавши пояснення в супровідних матеріалах або в контексті самої гри, яке підкреслює значення слова «Рібейро», пов'язуючи його зі значенням «свобода» або «визволення».

Інший варіант - обрати інший термін для назви, наприклад, «Королівство Свободи» або «Королівство Визволення».

Технічна проблема: Гра також передбачає управління технічними деталями, такими як розмір шрифту, оскільки японські ієрогліфи візуально більш компактні, в той час як англійські переклади можуть вимагати більше місця або викликати проблеми з відтворенням тексту. Ці відмінності призвели до технічних проблем з вирівнюванням та читабельністю. Виявивши та усунувши ці типові помилки локалізації, компанії можуть підвищити якість локалізованого контенту, покращити користувацький досвід і, зрештою, досягти більшого успіху у своїх глобальних починаннях.

Коли зусилля з локалізації зазнають невдачі, користувацький досвід може суттєво погіршитися. Користувачі можуть зіткнутися з такими проблемами, як неправильне розташування тексту, непрацюючі функції або контент, який не відповідає культурним особливостям, що призводить до плутанини та розчарування. Погана локалізація може призвести до того, що користувачі сприйматимуть продукт як ненадійний або такий, що не заслуговує на довіру, що знизить їхнє загальне задоволення і збільшить ймовірність відмови від продукту.

Проблеми локалізації у відеоіграх, такі як неправильний переклад культурно значущих термінів або технічні проблеми з текстом, можуть серйозно вплинути на сприйняття гри гравцями з різним культурним бекграундом. Локалізатори повинні не лише точно перекласти текст, а й адаптувати його до культурних, соціальних і технічних особливостей. Підхід, що поєднує збереження культурної цілісності та оптимізацію тексту для кожної мовної версії, допоможе створити максимально достовірний і приємний досвід для гравців.

ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ 3

У розділі розглянуто основні лексико-стилістичні особливості локалізації японських відеоігор, а також проаналізовано вплив різних локалізаційних стратегій на ігровий досвід та окреслено основні проблеми й помилки, які виникають у процесі локалізації.

Локалізація японських відеоігор вимагає адаптації різних лексичних і стилістичних елементів, таких як культурно марковані слова, ідіоматичні вирази, особливості мовлення персонажів і жанрово-стилістичні нюанси. Особлива увага приділяється передачі характерних рис японської мови, таких як ввічливість, градація звернень і шанобливість, які суттєво відрізняються від інших мовних традицій.

Обрані стратегії локалізації мають значний вплив на те, як гравці сприймають гру. Та на сам процес і організацію перекладу, сприйняття локалізатором ідеї оригіналу. Успішна локалізація зберігає автентичність гри, адаптуючи її до культурних і мовних особливостей цільової аудиторії, дозволяючи гравцям повністю зануритися в ігровий процес. Така локалізація не викликає питань до автентичності або ж до адаптації, і її успіхи не тільки покращують фінансові становища розробників, а і привертають увагу суспільства.

Процес локалізації часто зіштовхується з викликами, які можуть виникати через мовні та культурні відмінності, часові чи бюджетні обмеження, а також недостатнє тестування кінцевого продукту. Найпоширенішими помилками є неправильний переклад, невідповідність термінології, неправильна адаптація культурних елементів або втрата гумору та колориту. Такі помилки можуть суттєво знизити якість ігрового досвіду та викликати негативні відгуки серед гравців

Отже, ефективна локалізація японських відеоігор - це багатоплановий і складний процес, який вимагає детального вивчення лексичних, стилістичних

і культурних нюансів для забезпечення максимально позитивного ігрового досвіду в різних мовних контекстах.

Висновки

Дослідження лексико-стилістичних особливостей японської локалізації відеоігор на основі теоретичних і практичних досліджень дає змогу зробити наступні висновки.

Локалізація відеоігор має довгу історію розвитку, яка пройшла кілька етапів: від простого перекладу тексту до складної адаптації культурно значущих елементів для різних ринків. Локалізація японських відеоігор вирізняється особливою складністю через глибоко інтегровані культурні особливості. Важливо при локалізації також розуміти вплив локалізації на культурний досвід гравця, оскільки адаптація ігор для різних культурних контекстів - це не лише питання перекладу, а й забезпечення прийнятності контенту для нової аудиторії. Локалізаторам завжди потрібно знаходити баланс між збереженням автентичності та адаптацією. Сам процес вимагає взаємодії між різними учасниками, щоб забезпечити кінцевому користувачу якісний переклад. Дослідження історії, особливостей локалізації, та вплив на досвід допомагає зрозуміти основу локалізації та що саме очікує кінцевий споживач від перекладача.

Методологічні засади локалізації японських відеоігор: Лексичні та стилістичні особливості японської мови, її культури та наративу відеоігор створюють певні труднощі для локалізації. Японські ігри часто містять культурно-марковані елементи, такі як фольклор, міфологія, соціальні та комунікаційні норми, які важко перекласти на західні мови без втрати автентичності. Такі фактори, як символізм, різні рівні ввічливості та специфічна японська естетика потребують ретельної адаптації, щоб західні гравці отримали автентичний досвід. Проблеми локалізації включають не лише переклад текстів, але й врахування ігрової механіки, аудіовізуальних елементів та інтерактивного геймплею. Культурно-марковані елементи можуть слугувати ефективним засобом комунікації, здатним долати мовні бар’єри. В японських відеоіграх такі елементи відіграють важливу роль у

процесі локалізації для різних культур. Вони охоплюють графіку, символіку, мову та сюжети, які часто мають суттєві відмінності в різних культурах. Наприклад, візуальні елементи повинні бути адаптовані до культурних реалій, оскільки вони сильно впливають на сприйняття гравців. Навіть колір білий сприймається по-різному в східних і західних культурах. Для успішної локалізації гумору, сюжету, ідіом і повсякденної лексики необхідне глибоке розуміння як мови оригіналу, так і мови перекладу. Ці елементи можуть не мати того ж ефекту в різних культурах. Під час локалізації деякі аспекти контенту можуть бути втрачені через те, що вони не будуть зрозумілі цільовій аудиторії. У таких випадках перекладач може компенсувати втрати, частково змінюючи характеристики персонажів. Основні методи у цьому процесу будуть виступати:

1. Мовна локалізація.
2. Візуальна та аудіо адаптація.
3. Культурні вдсилання.
4. Чутливість до табу та культурних норм.
5. Ігрові механіки.

Лексичні та стилістичні особливості локалізації японських відеоігор: Японські відеоігри мають багатий лексико-стилістичний набір, що включає гру слів, акценти та специфічні риторичні прийоми, збереження англійської мови, врахування гендерних особливостей, контекстний переклад, ідіоматичні вирази, назви, стилістика, терміни та символи, які важко перекласти іншою мовою. Стратегії локалізації, такі як, культурна адаптація, виправлення та оновлення, культурна чутливість, комерційні міркування, переклад спільнотою, адаптація через візуальні елементи, впливають на ігровий досвід, визначаючи ступінь культурної адаптації або збереження автентичних елементів. Тому локалізатори часто стикаються з проблемами, коли через надмірну адаптацію втрачається оригінальний стиль гри. Помилки в локалізації можуть спричинити непорозуміння серед гравців і вплинути на

сприйняття гри. Таким чином, локалізація японських відеоігор - це складний і багатогранний процес, який вимагає високої компетенції як у знанні мови та культури, так і в розумінні механіки ігрового наративу. Вдала адаптація привертає нових гравців і заохочує обговорювати її. Щоб не зазнати своєї поразки локалізаторові необхідно знати про загальні помилки, організовувати свій робочий простір і часові рамки.

要約

レキシコ・スタイリスティックな特徴：日本のビデオゲームのローカリゼーション本研究は、日本のビデオゲームのローカリゼーションにおけるレキシコ・スタイリスティックな特徴を詳細に探求し、言語的および文化的側面がどのように相互作用し、ゲーム体験に影響を与えるかを明らかにします。まず、ゲーム内の言語選択に焦点を当てます。日本のビデオゲームは、特有の文化や社会的背景を持つため、その言語には独特のニュアンスや感情が込められています。例えば、キャラクターの性格や背景によって使われる言葉遣いが異なるため、翻訳者はこれを慎重に考慮しなければなりません。翻訳者がどのようにして文化的なニュアンスを保持しつつ、ターゲット市場に合った表現に変換しているかを分析します。次に、文体調整のプロセスについて議論します。日本語特有の敬語や方言、スラングなどが、どのように英語や他の言語に適応されるのか、またその際に生じる課題について具体的な事例を挙げて検討します。文体がプレイヤーの没入感や感情的な反応に与える影響についても考察し、翻訳の質がゲーム体験に及ぼす重要性を強調します。さらに、文化的コンテクストの適応についても詳しく分析します。日本の文化や習慣がプレイヤーにとって理解しにくい場合、翻訳者はどのようにしてその文化的要素を適切に説明または置き換えるのか、成功事例と失敗事例を比較します。特に、ジョークや慣用句などの文化的特性がどのように変換されるのか、具体的な例を通

じて示します。最後に、この研究は日本のビデオゲームが国際的にどのように受け入れられ、異文化交流を促進するのかを探ります。ローカリゼーションのプロセスを通じて、ゲームが持つメッセージや価値観がどのように他の文化に影響を与えるかを検討し、国際市場における日本のビデオゲームの重要性を再評価します。本研究は、ビデオゲームのローカリゼーションが単なる翻訳作業ではなく、深い文化的理解と高度な言語技術を必要とするプロセスであることを示します。

Список використаних джерел

Alconost, 2020. Відновлено з https://gamedev.net/tutorials/business/production-and-management/a-step-by-step-guide-to-game-localization-r5627/

Alison & co, 2023. Відновлено з https://invisioncommunity.co.uk/cultural-adaptation-in-gaming-the-role-of-translation-in-making-games-resonate-globally/m

Azócar, 2024. Відновлено з https://www.getblend.com/blog/best-practices-for-game-localization/

Bernal-Merino, Miguel (2011). "A brief history of game localisation" in TRANS: Revista de Traductología 15: 11–17.

Brookly, 2024. Відновлено з https://medium.com/@bellabrookly2022/cultural-adaptations-in-video-games-localization-and-global-appeal-4b8afa93bc64

Carmel Anne B. Abela, Nagoya University, Japan. Відновлено з https://www.sic-journal.org/Article/Index/731

Colbert, Isaiah (2023). Відновлено з https://kotaku.com/yakuza-like-a-dragon-ishin-majima-kiryu-localization-1850263200

Crowdin, 2024. Відновлено з https://crowdin.com/blog/2021/11/24/game-localization

De'Angelo Epps (2021). Відновлено з https://www.polygon.com/interviews/22519215/great-ace-attorney-chronicles-interview-translator-localization-japanese-western-audience

Diri, 2024. Відновлено з https://atlaslocalization.com/cultural-adaptation/

Di Marco, Francesca (2007). Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games. Відновлено з https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a6.pdf

Edwards, Kate (2022). Відновлено з https://www.thedoodlepeople.com/post/the-importance-of-culturalization-in-video-games-insights-from-kate-edwards

Editorial Team (2024). Відновлено з https://theproductivenerd.com/cultural-influences-design/#Future_Trends_Embracing_Cultural_Influences_in_Game_Design

Girard-Meli, Jowi (2015). Examining the Localization of Persona. PSLS. August 7. Відновлено з https://www.playstationlifestyle.net/2015/08/07/examining-the-localization-of-persona/#/slide/1

Gower, Owen (2023). Відновлено з https://outsidergaming.com/game-localization-how-produce-credible-video-game-content/

GALA, 2024. Відновлено з https://www.gala-global.org/knowledge-center/professional-development/articles/there-such-thing-too-much-innovation

GamesprofsTeam, 2024. Відновлено з https://gameprofs.com/video-game-localization-guide-best-practices/

Hansem, 2024. Відновлено з https://hansem.com/blog/practical-and-effective-strategies-for-successful-video-game-localization/

Hakia, 2021. Відновлено з https://hakia.com/game-localization-and-cultural-adaptation-making-games-accessible-to-global-audiences/

Hampton, Jessica (2023). Відновлено з https://modernlanguagesopen.org/articles/10.3828/mlo.v0i0.450

Hilliard, Kyle (2015). Learn How Hitler's Cameo in Persona 2: Innocent Sin Complicated Localization For North America. Gameinformer. Відновлено з https://www.gameinformer.com/b/news/archive/2015/08/23/learn-how-hitler-39-s-cameo-in-persona-2-innocent-sin-complicated-localization-for-north-america.aspx

Jason Hemingway (2023). Відновлено з https://phrase.com/blog/posts/how-important-is-localization-for-your-business/

Kohler, Chris (2016). Power-up: how Japanese video games gave the world an extra life / Chris Kohler ; foreword by Shuhei Yoshida. Mineola, New York: Dover Publications, 2016.

Kraidy, Marwan (2005). Hybridity, Or the Cultural Logic of Globalization. Philadelphia: Temple University Press, 2005.

Liubiniene, p.46-47 (2011). Відновлено з https://www.academia.edu/74750597/Video_Game_Localization_the_Analysis_of_In_Game_Texts

Magu, 2015. Відновлено з https://www.mdpi.com/2076-0760/4/3/630

Mirela, 2023. Відновлено з https://poeditor.com/blog/game-localization/

MLC, 2023. Відновлено з https://www.mylanguageconnection.com/cultural-sensitivity-in-localisation/

McDermott, 2024. Відновлено з https://www.madcapsoftware.com/blog/localization-challenges/

Murauski, Alexander (2021). Відновлено з https://www.gamedeveloper.com/business/a-step-by-step-guide-to-game-localization

Persona Protagonist Names (RPG Site, 2019). Відновлено з https://www.rpgsite.net/feature/8542-persona-protagonist-names-canon-names-for-every-main-character-in-the-series

Richard, 2024. Відновлено з https://storylearning.com/learn/japanese/japanese-tips/japanese-idioms

Sela, Ron (2023). Відновлено з https://www.ronsela.com/content-localization-guide/

Sorrentino, 2024. Відновлено з https://phrase.com/blog/posts/video-game-localization/#why-is-video-game-localization-important-2

Summalinguae (2021). Відновлено з https://summalinguae.com/localization/video-game-localization-guide/

Terra Localizations (2024). Відновлено з https://terralocalizations.com/2024/02/06/8-ways-lqa-can-improve-your-game/

Theodore Bestor. Відновлено з https://www.everyculture.com/Ja-Ma/Japan.html

Verity Hartley, 2024. Відновлено з https://www.languagewire.com/en/blog/translation-errors

Wilson, Evan (2024). Відновлено з https://escholarship.org/uc/item/82w4t416

Wilton, 2024. Відновлено з https://theproductivenerd.com/cultural-influences-design/#Future_Trends_Embracing_Cultural_Influences_in_Game_Design

YouTube, 2020. “The Origin, Inspiration, and Development of Ghost of Tsushima.” Game Informer. Відновлено з www.youtube.com/watch?v=ZL6w0_R4pJM.