


**Міністерство освіти і науки України  
Київський національний університет імені Тараса Шевченка  
Навчально-науковий інститут філології  
Кафедра мов і літератур Далекого Сходу та Південно-Східної Азії**

**ЛЕКСИЧНИЙ АСПЕКТ ЯПОНСЬКОЇ ЛОКАЛІЗАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНОЇ  
ГРИ WORLD OF WARCRAFT: АДАПТАЦІЇ МАШИННОГО ПЕРЕКЛАДУ**

**Кваліфікаційна робота**  
освітнього ступеня «бакалавр»  
студента 4 курсу бакалаврату  
освітньої програми  
**«Японська мова і література  
та переклад, англійська  
мова»»,**  
спеціальність – 035.069 Східні  
мови та літератури (переклад  
включно), перша- японська  
**Кирило Геннадійович  
ЛЕМЕСОВ**  
**науковий керівник:**  
асист.Філонова В.О  
**рецензент:**  
к.пед.н, асист. Дибська Т.С.

«Допущено до захисту»  
Протокол засідання  
кафедри мов і літератур  
Далекого Сходу та Південно-Східної Азії  
**протокол №14 від «5» червня 2024 року**

завідувач кафедри   
д.філол.н, доц. Наталя ІСАЄВА

КИЇВ  
2024

## ЗМІСТ

ВСТУП.....	3
РОЗДІЛ I. ВІДЕОІГРИ ТА ЇХ ЛОКАЛІЗАЦІЯ.....	6
1.1. Індустрія відеоігор та її зв'язок із перекладознавством .....	6
1.2. Стратегії локалізації відеоігор.....	11
1.3. Основні складнощі локалізації відеоігор.....	14
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ I.....	17
РОЗДІЛ II. ГРА “WORLD OF WARCRAFT” ТА СПРОБИ ЇЇ ПЕРЕКЛАДУ ЯПОНСЬКОЮ МОВОЮ.....	18
2.1. “World of Warcraft” як найвідоміший представник ігор жанру MMORPG.....	18
2.2. Лексичні особливості гри “World of Warcraft”.....	20
2.3. Аддони, розроблені для перекладу “World of Warcraft” японською мовою.....	23
2.4. Особливості вживання термінології гри япономовним ігровим суспільством.....	29
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ II.....	35
РОЗДІЛ III. АНАЛІЗ НАЯВНОГО ЯПОНОМОВНОГО ПЕРЕКЛАДУ ГРИ “WORLD OF WARCRAFT”.....	37
3.1. Аналіз наявної локалізації на основі аддону WoWinJapanese та виділення шляхів його можливого покращення.....	37
ВИСНОВКИ ДО РОЗДІЛУ III.....	47
ВИСНОВКИ.....	49
СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ.....	51

## ВСТУП

В прогресивному суспільстві відеоігри стрімко розвиваються як один з варіантів розваги чи дозвілля в культурному просторі, а сфера комп'ютерних технологій, зокрема ігор, набула популярності у медіа; все більше провідних компаній-інвесторів цікавляться цією індустрією. Відповідно, потреба в локалізації цих ігор мовами провідних країн світу стає доволі відчутною. Переклад відеоігор має свою окрему специфіку, відмінну від звичайної роботи з текстом, яка полягає, перш за все, у тому, що ігри є аудіовізуальним продуктом, у якому текст нерозривно пов'язаний із візуальним рядом. Необхідність розуміння, як правильно мати справу із перекладом такого характеру спричинює **актуальність** даного дослідження.

World of Warcraft - всесвітньо відома гра, перекладена багатьма мовами світу, проте офіційний переклад японською мовою для неї, на жаль, відсутній. Спільнота япономовних гравців WoW самостійно розробила аддон для локалізації гри, проте через надзвичайно велике наповнення гри текстовими масивами значну частину цього перекладу зроблено за допомогою машинного перекладу, без врахування контексту чи лексичних особливостей гри.

Відповідно, **мета дослідження** полягає в аналізі наявного япономовного перекладу квестів World of Warcraft, виявленні його слабких сторін, а також пошуку шляхів, за допомогою яких цей переклад можна було б покращити, наблизити до япономовного гравця та підвищити його адекватність у ігровому контексті, за можливості також врахувавши такі аспекти, як ідіолекти персонажів, принципи фентезійного творення власних назв шляхом основокладання повнозначних слів тощо.

Поставлена мета нашого дослідження передбачає виконання наступних **завдань**:

- 1) Окреслення загального розвитку індустрії відеоігор та значущості їх локалізації для безперервності цього процесу;

2) Виділення основних стратегій локалізації відеоігор та складнощів, із якими може зіштовхнутися перекладач-локалізатор;

3) Виділення лексичних особливостей оригінальної мови World of Warcraft, які є характерними для гри.

4) Загальний огляд перекладу квестів (завдань), виконаного япономовною спільнотою гравців World of Warcraft; виділення основних принципів адаптації англomовних власних назв та ігрових термінів, яких дотримуються гравці з Японії як у локалізації за допомогою аддону, так і у дискурсі поза грою, який стосується тематики World of Warcraft.

5) Аналіз конкретних прикладів квестів, локалізованих за допомогою аддону, та визначення шляхів до покращення цього перекладу у лексичному аспекті із застосуванням більш творчого підходу до перекладу власних назв, ширшим вживанням рольової японської мови тощо.

**Об'єктом** дослідження є текстові масиви япономовної локалізації комп'ютерної гри World of Warcraft

**Предметом** дослідження виступають лексичні особливості локалізації World of Warcraft та специфічні перекладацькі трансформації, що можуть бути застосовані для такої локалізації.

Під час проведення нашого дослідження було застосовано наступні **методи**: 1) описовий; 2) порівняльний; 3) метод систематизації та підбору матеріалу; 4) методи лінгвостилістичного та структурно-семантичного аналізу.

**Наукова новизна** роботи полягає в тому, що вперше в українському перекладознавстві було проаналізовано та запропоновано покращення до перекладу World of Warcraft японською мовою, виконаного за допомогою відповідного аддону.

Дослідження було проведено на **матеріалі** серії аддонів для локалізації World of Warcraft “WoWinJapanese”, виконаному японським перекладачем та гравцем プーアル茶[41].

**Структура роботи.** Робота складається зі вступу, одного теоретичного та двох теоретико-практичних розділів, висновків до кожного із зазначених розділів, загальних висновків до роботи та списку використаних джерел.

## РОЗДІЛ I. ВІДЕОІГРИ ТА ЇХ ЛОКАЛІЗАЦІЯ

### 1.1. Індустрія відеоігор та її зв'язок із перекладознавством.

Індустрія відеоігор в наш час є чи не найбільш популярною галуззю розваг в світі. Ще 20 років тому відеоігри вважали чимось нішовим, цікавинкою для малого осередку людей які цікавились, на той момент, абсолютно незрозумілими і невідомими комп'ютерними технологіями. В наш час ігри охоплюють не тільки звичайних любителів пограти в приставку після роботи: це пересло на серйозний рівень, зокрема зараз йдуть активні розмови про надання так званому “кіберспорту” офіційний статус виду спорту, а також впровадження його в офіційний пул Олімпійських Ігор.

Люди, які не знайомі з відеоіграми, можуть вважати, що вони по суті тривіальні і не мають особливої цінності як предмет академічного дослідження, тим паче в межах перекладознавства. Реальність така, що до кінця 1990-х років відеоігри перетворилися на повноцінну індустрію розваг, кинувши виклик першості кіноіндустрії, музичної та книжкової індустрії. Зростання продажів і часу, який громадяни присвячували відеоіграм, спонукало до розвитку ігрової індустрії, створення провідних дослідницьких центрів, таких як Центр досліджень комп'ютерних ігор в Університеті Копенгагена; видання спеціалізованих журналів, таких як "Game Studies" та "Games and Culture"; застосування інтерактивності до освітніх ресурсів; та вивчення ризиків для здоров'я, пов'язаних з іграми.

Ігрових явищ безліч: більшість дітей і дедалі більша частка дорослих щодня грають в якусь гру, будь то якийсь спортивний симулятор, гра в пасьянс або фентезі середньовічна RPG. Якщо ми подумаємо про всі ігри, які у нас на слуху, то незабаром зрозуміємо, що вони пронизують багато видів діяльності. Але як це сталося з попередніми масовими розважальними продуктами, такими як кіно, їх потрібно локалізувати, щоб по-справжньому завоювати ринок.

Хоча існують ігри лише для одного гравця, більшість ігор, як правило, є інклюзивними і розраховані на двох або більше учасників. Саттон-Сміт, науковець, який вивчав гру як невід'ємного провідника в навчанні вважає, що “гру важко зрозуміти, бо вона неоднозначна”, вона має різні ролі та правила залежно від різноманітних аспектів, таких як функція, форма та історія. З точки зору Саттона-Сміта, ці неоднозначності “провокуються сімома риториками гри: прогрес, доля, влада, ідентичність, уявне, “Я”, легковажність”. У своїх міркуваннях про природу ігор автор включає аспекти дорослого життя, такі як влада, продуктивність і соціальний прогрес, як складові гри, яку діти практикують з раннього дитинства.

Застосування цих семи риторик у нашому повсякденному житті варіюється, але немає жодних сумнівів щодо їхнього впливу на нашу соціальну ефективність, оскільки вони допомагають нам тестувати і розвивати наші навички в безпечному середовищі. У конкретній сфері відеоігор вони не тільки підкреслили відмінності у вподобаннях, з точки зору тематики та розважальних заходів, на яких вони зосереджені, але також підкреслили, яким чином мова повністю вплітається в ігровий досвід в цілому. Завдяки технологічному прогресу в цій галузі відеоігри здатні вивести на перший план соціальний аспект гри, посилений ігровими рушіями, які уможливають комунікацію через національні кордони та часові пояси завдяки онлайн режиму, який є поширеним серед більшості ігор у наш час.

Відеоігри зараз надають великі можливості в контексті вибору робочого місця для людей в активному пошуку посади: Гейм-дизайнери, програмісти, маркетологи, сценаристи, спортсмени і т.п. Перекладачі тут відіграють одну з найважливіших ролей - локалізації ігор є важливими для продажів того чи іншого продукту в регіонах які в першу чергу є платоспроможними і де база гравців є великою. **Локалізація відеоігор** — це процес адаптації вмісту відеоігор для різних культурних, мовних та регіональних ринків. Вона включає в себе переклад текстів, озвучення, зміни графіки та інші аспекти, щоб забезпечити максимальний комфорт та задоволення гравців у різних країнах.

Насамперед, для розуміння процесів, варто визначити що називають терміном “відеогра”, і що в нього входить. **Відеогра** — це електронна гра, в ігровому процесі якої гравець використовує інтерфейс користувача, щоб отримати зворотну інформацію з відеопристрою. Натомість, відеопристроями можна назвати будь який пристрій який має графічний процесор, який надає змогу виводити ігровий процес на екран (Персональний комп’ютер, гральна консоль, смартфон, портативна консоль тощо).

В нашому дослідженні для розмаїття терміну “відеогра” ми використовуємо суміжні поняття, такі як: “комп’ютерна гра”, “електронна гра”, “цифрова гра”, та власне “гра”.

Індустрію ігор довгий час не сприймали всерйоз: вважалося що відеоігри загалом не визначатимуть майбутній розвиток комп’ютерних технологій та лишаться чимось на рівні дешевої розваги для низки людей які люблять “провести час удома без активного відпочинку”. Незважаючи на таке, доволі примітивне ставлення, відеоігри зуміли стати популярними настільки, що тепер все більше і більше людей обирають цей варіант як заміну звичному виходу в парк, чи поїздкою в розважальний центр. Достатньо сказати, що в наші дні інколи важче визначити на яких гаджетах не можна передати ігровий процес і пограти власноруч, аніж знайти дитячу розважальну кімнату.

В цій роботі мова йде про гру розроблену американською компанією, але для загального контексту варто також розказати про вплив Японії на індустрію “геймінгу”.

Від початку індустрії відеоігор Японія була чи не головним джерелом виробництва відеоігор, які досі є популярними у всьому світі. Для геймерів старого покоління і деяких шанувальників, японські ігри та ігрові компанії стали синонімами усієї сфери цифрових ігор : «Nintendo», «Mario» та «Game Boy» — усі побутові терміни в Америці, які часто використовуються для позначення будь-якої гри чи ігрової системи. Відповідно, японська є основною мовою в індустрії, на рівні з англійською. Хоча японські аніме та манга зараз стали всесвітньо популярними, відеоігри, мабуть, більш поширені та

переважають аніме та мангу в визнаності. Один учений писав: “Лише жменька американців знала про мангу в 1980 році. Тим часом решта країни мала Рас-Ман лихоманку”(“Рас-Ман Fever” з англ.). Це показує що відеоігри можна вважати одним з джерел знайомства з Японією і її культурою.

**Переклад відеоігор (інакше “Ігрова локалізація”)** — це важкий і складений поетапно процес. Він є значним в створенні цифрової гри: кожна гра, навіть якщо в ній немає діалогів чи монологів, не може обійтись без накладеного тексту , перекладеного кваліфікованими людьми. Тим не менш, поки повільно зростає кількість досліджень відеоігор загалом, ця тема залишається дотепер в основному невизнаною в громаді перекладознавців.

Унікальність перекладу відеоігор в тому що по суті, цей процес може об’єднувати в собі інші сфери перекладу, залежно від жанру і специфіки продукту, для створення загального динамічного і приємного для очей і вух гравців цілого. Аудіовізуальний, літературний , технічний переклади — це лише низка перекладацьких специфік які поєднуються задля створення якісного перекладу гри , в залежності від жанру і сенсового навантаження гри. Крім того, він не тільки може включати в себе аспекти з кожної можливої сфери перекладу, але й як абсолютно нове середовище, відеоігри надають перекладачеві унікальні виклики у вигляді інтерактивності, труднощів новітніх технологій, нетекстових і позатекстових елементів, та нових, можливо навіть досі не розкритих, перекладацьких практик.

Відеоігри, будучи одним з найпопулярніших розважальних засобів у світі, також є однією з багатьох галузей перекладу, які виникли нещодавно та все ще перебувають на ранніх стадіях розвитку, де постійно розвиваються нові стратегії для роботи з багатьма різними жанрами та різними текстовими типологіями. Локалізація комп’ютерної гри — це не просто інтерпретація діалогу між персонажами, цей процес включає набагато більше, ніж те, що вимовляється персонажами. Так, oprіч він включає діалоги і вони є основою перекладу відеоігор, але це ще не все що перекладач має обробляти в роботі. **Інтерфейс користувача (інакше користувальницький інтерфейс)** гри та те,

наскільки він має бути доступним для гравця та як це може покращити або перешкодити його досвіду гри, елементи світу, такі як написи на стіні чи повідомлення, нотатки щоб гравець міг прочитати і допомогти собі в подорожі, або інші висвітлені елементи ігрового світу, будь то побічна сюжетна лінія, щоб занурити гравця у світ і персонажів гри або невеликий натяк на те, що має відбутися в грі — все це лише мала доля роботи перекладача комп'ютерних ігор [4].

Фундаментальним фактором, який відрізняє відеоігри від інших видів медіа, є те, що відеоігри є інтерактивними. Замість того, щоб пасивно читати історію чи спостерігати за розвитком подій п'єси чи фільму, гравці можуть безпосередньо впливати на результат або порядок розгортання наративу. Вони беруть під контроль головного героя чи героїв гри та і активно проводять їх через історію. Така активна участь призводить до того, що гравці формують інший тип прив'язаності до головних героїв, ніж це могло б бути, якби вони просто пасивно читали чи переглядали історію. Геймер повинен ідентифікувати себе з персонажами, якими він чи вона керує, стати ними в міру проходження сюжету. Хоча на практиці це може призвести або не призвести до глибшого рівня занурення, ніж в інших типах медіа, концепція занурення все ж таки має вирішальне значення у відеоіграх, оскільки це одна з причин, чому ігри такі цікаві.

Однак, на відміну від інших форм оповіді, природа відеоігор як мультимедійного продукту ускладнює створення такого стану залучення в процес. Між візуальними ефектами, звуками, музикою та ігровим процесом, різноманітні помилки в перекладі можуть порушити цей стан. Як пише один дослідник: "...[занурення в процес] може постраждати через поганий переклад, заплутані інструкції, незрозумілі меню, погану озвучку, акторської гри та довгого списку "помилки" локалізації..." Такі помилки, як друкарські чи граматичні можуть зіпсувати враження від гри і зробити її менш приємною, хоча вони не завжди повністю підконтрольні перекладачеві через технологічні труднощі які будуть розглянуті в наступному розділі. Невідповідності в

ігровому світі також можуть зруйнувати занурення гравця, наприклад, коли персонаж у середньовічному середовищі посилається на сучасні терміни або використовує сучасний сленг. Звичайно, залежно від наміру автора гри або перекладача, така дезорієнтуюча мова також може бути використана як прийом для покращення оповіді, тому завжди слід пам'ятати про мету перекладу.

Перекладачеві дуже важливо розуміти контекст гри, її сюжет якоюсь мірою історію всесвіту, як він був створений, основних дійових осіб тощо. Особливо це буде видно на прикладі нашої гри яку ми описуємо в роботі, World Of Warcraft можна сміливо назвати чи не найбільш глибокою з точки зору сюжетного наповнення гри. Для точного перекладу діалогів, назв, імен в грі треба дуже добре знатись на грі і бажано грати особисто.

Загалом серед основних об'єктів перекладу в комп'ютерній грі ми маємо :

- ігрові діалоги;
- опис ігрових завдань;
- назви предметів, заклинань, броні та зброї;
- імена персонажів;
- назви географічних об'єктів тощо.

## **1.2. Стратегії локалізації відеоігор**

Локалізація складається з двох непохитних частин: власне переклад текстів і технічна адаптація програми під стабільну роботу з дотриманням усіх норм кодування. Таким чином, локалізація – це явище перетворення продукту для того, щоб він лінгвістично, культурно, технічно та юридично відповідав усім вимогам у мові та культурі, що перекладається.

Переклад відеогри — не в останню чергу цифровий і технологічний процес і потребує деяких додаткових навичок, окрім власне навичок перекладознавця. Самі по собі комп'ютерні ігри є програмними продуктами, що означає що ядро застосунку складається з коду. Тобто, перекладач напряму працює з програмним кодом. Для того, щоб текст правильно відображався

програмою, його вбудовують у програмний код — відбувається процес, який фрагментує текст на короткі мовні рядки, а потім розкидає їх по коду, щоб створити так звані “інтерактивні текстові кластери”.

У результаті цього процесу перекладачі страждають від багатьох контекстуальних проблем. Коли текст фрагментований і розкиданий, сцени або діалоги можуть виглядати не в тому порядку, в якому вони йдуть, руйнуючи контекст розповіді, а самі текстові файли можуть бути неорганізованими таким чином що перекладач не знає, які файли належать до якої частини гри. Перенесення тексту в електронні таблиці також може зашкодити лінійності оповіді, а якщо перекладачеві надається лише електронна таблиця з текстом без власне відеоряду, то втрачається візуальний і звуковий контекст. Також перекладачеві, можливо, доведеться мати справу з фрагментами програмного коду, які змішані з текстом і можуть бути використані замість певних унікальних назв елементів або імен персонажів таким чином що перекладач не зможе зрозуміти до чого ці коди матимуть відношення.

Однією з основних цілей перекладача при локалізації комп'ютерної гри являється максимальна передача наративу і емоційного забарвлення, збереження ігрового досвіду і дотримання відповідності лору(історії) гри. Найкращий переклад це той переклад який найточніше відповідає вимогам і бажанням гравця і шанувальника всесвіту гри. В цьому контексті варто вміти балансувати між адекватним(авторським перекладом з урахуванням наративу гри) і еквівалентним(дослівним) перекладами.

Виходячи з наратива та сюжету деяких ігор, можна стверджувати, що певні жанри - наприклад, рольові ігри, такі як World Of Warcraft, - містять більше перекладацьких матеріалів, а отже, існує більше інструментів для перекладу таких ігор [27]. Графічні пригоди або рольові ігри, схоже, мають більше перекладацького контенту , ніж футбольні чи гоночні симулятори. Однак розвиток відеоігор і введення більшої кількості функцій і можливостей у багатьох іграх (наприклад, кат-сцени, архівні файли, бази даних з технічною інформацією тощо) сприяли зменшенню цих відмінностей: якщо класичні

гоночні симулятори не містили багато перекладених рядків, окрім меню та деяких повідомлень на екрані, то сучасні ігри, такі як Forza Motorsport 3, містять діалоги та голоси, а також повні бази даних з інформацією про автомобілі, траси, історію, компанії і т.д., створюючи віртуальну енциклопедію для любителів автоспорту.

Переклад — це процес, чутливий до контексту, і, як будь-яка людська діяльність, він також значною мірою зумовлений конкретними рішеннями перекладача, який має передати зміст цільовій аудиторії. Адаптація мультимедійних продуктів також тягне за собою ідею обмеженого перекладу [25], оскільки необхідно враховувати специфічні характеристики тексту, що перекладається, а також візуальні рамки куди текст може поміститись в адаптації на будь яку мову. У цьому сенсі дана робота спирається на ідею про те, що переклад відеоігор є процесом, де збереження ігрового досвіду є головним пріоритетом, який слід мати на увазі при адаптації гри. Іншими словами, японський чи український гравець повинен насолоджуватися ігровим процесом і враженнями так само, як і той, хто грає в оригінальну версію гри. Однак це твердження ставить низку запитань щодо перекладу. По-перше, чи завжди необхідно зберігати зовнішній вигляд гри, чи можна прийняти стратегію, за якої його можна модифікувати, щоб відповідати очікуванням цільової аудиторії? По-друге, чи завжди можна зберегти той самий ігровий досвід, не втративши жодного відтінку чи нюансу? Наприклад, використання гумору та каламбурів у деяких відеоіграх робить майже неможливим адаптувати переклад без втрати сенсу, і можуть знадобитися деякі перекладацькі стратегії.

Серед перекладацьких методів можна виділити:

- запозичення;
- калька;
- буквальный(дослівний) переклад;
- транспозиція(перестановка);
- еквівалентний переклад;

- адаптації.

У деяких випадках перекладачі можуть використовувати кілька методів перекладу одночасно, щоб отримати переклад, який буде комфортним для гравця. Перекладач може використовувати як прямі, так і непрямі методи перекладу в тандемі і створити кінцевий результат який буде найбільш доцільним. З іншого боку, те саме калькування за своєю суттю передбачає дослівний переклад, тому було б неможливо побачити калькування та дослівний переклад одночасно. Єдиний випадок, коли в стратегії поєднання методів можуть бути присутніми лише методи прямого перекладу — це ситуації, що поєднують запозичення та калькування, оскільки перший спосіб не передбачає другого. Що стосується поєднання непрямих способів перекладу, то тут можуть поєднуватися лише два методи - транспозиція та еквівалентність. Адаптацію важко поєднувати з іншим методом непрямих перекладу, оскільки вона змінює контекст оригінального тексту, щоб зробити його більш релевантним для гравця.

### **1.3. Основні складнощі локалізації відеоігор**

В процесі локалізації відеоігор перекладач може зіштовхнутись з деякими труднощами. Як ми вже зазначили вище, з найбільш популярних проблем можна виділити неможливість поєднання різних методів перекладу, що створює перекладачеві додатковий головний біль в підборі найбільш підходящого для цільової аудиторії продукту варіанта. Крім згаданих вище адаптацій гумору і каламбурів, передача діалектних форм може виявитись неабияким викликом для нас. Наприклад, в наступних розділах нашої роботи ми зазначимо що деякі раси всесвіту Warcraft, зокрема дворфи і тролі, будуть розмовляти на незвичних діалектах, аналогів яких в Японії і Україні знайти важко. Отож постає питання: яким чином нам перенести текст так щоб тролі чи дворфи не втратили свого шарму і могли зацікавити аудиторію, тобто гравців і шанувальників гри, і заохотити їх грати саме за цю конкретну расу?/

Але це стосується практичних складнощів у власне процесі перекладу, в цій сфері це не єдині складнощі з якими стикається перекладач. Як ми вже писали вище, переклад відеогри — це цифровий і технологічний процес. І найбільші труднощі в роботі з комп'ютерними іграми, на нашу думку, полягають саме в технічних аспектах оформлення перекладу. Тепер ми більш детально пояснимо, з якими труднощами доводиться стикатися перекладачам, оскільки для того щоб задовільно виконувати задачу, вкрай важливо не тільки знати механіку гри і власне мову перекладу, але й розуміти логіку ігрового коду [7].

Отож виділяємо 3 групи складнощів:

- фрагментація тексту;
- поєднання і змішування різних стилів і стратегій;
- відсутність контексту.

Фрагментація є однією з особливостей текстів в ігровій сфері. Це не означає, що сюжет в грі відсутній або події випадкові, але він також залежить від індивідуальних дій гравця. Основна структура забезпечується гральним кодом, що передбачає інтерактивність. У відеоіграх події відбуваються тоді, коли гравці виконують певні дії. Цей елемент інтерактивності, свобода вирішення ситуацій у спосіб та темпі, обраних гравцем, є однією з особливостей, що залучає геймерів до таких ігор. Ця особливість має значний вплив на дизайн програмних продуктів і, зокрема, на написання та переклад сценаріїв. У відеогрі все запрограмовано за допомогою ігрового коду, який є штучною мовою, що дає інструкції комп'ютеру. Мови програмування оптимізовані для досягнення найкращих результатів з мінімумом команд, використання пам'яті та змінних. Щоб побачити вихідний код гри, можна перейти у свій браузер, натиснути на "Перегляд" і потім на "Вихідний код". Цей тип тексту зручний для програмістів, щоб показати споживачам зрозумілу версію. Розуміти його легко, але це не роман, інструкція або сценарій. Вихідний код гри є загадковим для непрофесіоналів. Тому інженерам локалізаторам потрібно витягати всі лінгвістичні ресурси гри та представляти їх перекладачам у форматі, який

зручний для всіх членів команди. Найкращим форматом для цього є таблиці та електронні таблиці. Перекладачі ігор часто використовують звичайну Excel таблицю щоб контролювати свою роботу. Це особливо корисно для підготовки до перекладу "активного діалогу" (будь-який діалог, що відбувається в грі, де в гравця є право вибору, яку лінію діалогу обрати). Інформація та діалоги персонажів можуть бути фрагментарними, але так їх легше знайти для всіх учасників процесу локалізації. З використанням окремої комірки для кожної частини інформації команда може працювати з більш зрозумілим джерелом, а програмісти можуть безпечно вставляти локалізовані рядки назад у вихідний код гри, уникаючи потенційних проблем, пов'язаних з редагуванням вихідного коду не професіоналами. Тобто основна проблема тут заключається в тому що часто в грі існують окремі сектори (клітинки) для розміщення тексту, і вони обмежені, тому переклад треба адаптувати так щоб він поміщався і не виходив за рамки дозволеного.

Другою проблемою є змішування стилів і стратегій. Про стратегії ми поговорили в минулій підтемі, а от про стилі розповімо трішки детальніше. World Of Warcraft сам по собі є рольовою грою, але в самій грі існує купа варіантів розвитку персонажа, ви можете бути як звичайним лицарем або жерцем, так і стати умовним бардом і грати пісні, або писати статті і бути місцевим журналістом. Як багато гравців грає в цю гру, так само гравець зустрічає багато NPC (*non-player character* — персонаж яким керує штучний інтелект) які виконують ту чи іншу роль в сюжеті гри. Все зводиться до того що перекладач який займатиметься роботою з квестами гри чи діалогами має бути в контексті тільки гри як такої і її сюжетом, а також розбиратись в деяких процесах і галузях нашого часу, тобто знати перекладацьку базу конкретної сфери про яку йде мова, як наприклад електроніка чи б'юті індустрія. В цьому плані локалізатори ігор, на нашу думку, мають набагато важчу роботу ніж письмові перекладачі які обмежуються одним профілем.

Третя складність полягає в тому, що початок перекладу гри відбувається задовго до повного її завершення. Це означає що задля запобігання витоку новин

про нову гру, розробники і боси ігрових студій часто обирають максимально обмежувати перекладачів надаючи для перекладу тільки таблицю з вихідним текстом. Текст діалогу або вибору дій може розділяти масивні частини тексту так, що перекладачам доводиться перекладати без будь-якого контексту, що спричиняє серйозні проблеми локалізаторам і зрештою гравці часто їх помічають, що залишає їх невдоволеними. Питання лише в тому який з двох поганих варіантів гірший: виток даних про гру в мережу до її виходу , чи численні помилки після її релізу.

## **Висновки до Розділу I**

В розділі I ми розглянули саме поняття “відеогра”, його місце в перекладацькій сфері, важливість і окупність перекладачів ігор на ринку праці. На нашу думку, за цією сферою майбутнє перекладознавства, більше нових студентів будуть тестувати цей напрям , і він допоможе розвивати галузь як таку, шукати нові способи перекладу і вдосконалювати старі, вчитись працювати з новими ресурсами і доповнювати свою перекладацьку базу.

Ми розібрали окрему специфіку роботи локалізаторів, а саме робота з програмним кодом гри. Побачили нюанси які має знати перекладач, зокрема адаптації перекладу під сегменти в які можна вмістити текст.

Також ми окремо розглянули перекладацькі стратегії при локалізації ігор, наголосили на важливості поєднання методів при перекладі, відповідно до стилістичного забарвлення і виду роботи, чи то діалог з наявністю діалектизмів, чи гуморески з приказками.

Наостанок спробували детально описати складнощі в роботі локалізатора ігор. Ми охарактеризували 3 основні труднощі , серед яких фрагментація тексту; з'єднання і змішування різних стилів і стратегій; відсутність контексту.Зробили висновок, що без знань перекладацької бази, контексту сюжету гри і технічного оснащення перекладати ігри в нас не вийде. Тепер спробуємо використати ці знання на конкретному прикладі комп'ютерної гри World Of Warcraft.

## **РОЗДІЛ II. ГРА “WORLD OF WARCRAFT” ТА СПРОБИ ЇЇ ПЕРЕКЛАДУ ЯПОНСЬКОЮ МОВОЮ**

### **2.1. “World of Warcraft” як найвідоміший представник ігор жанру MMORPG.**

World Of Warcraft можна сміливо вважати найпопулярнішою MMORPG в історії відеоігор. На піку популярності одночасно в неї грали більш ніж 10 млн. геймерів, гра стала настільки відомою, що по ній почали писати романи, новели, комікси, знімали кіно. База гравців справді величезна, навіть в Україні. Українське WoW-Community налічує тисячі гравців і інфлюенсерів, геймери утворюють свої спільноти, які всередині гри називають “гільдіями”. Зокрема автор даної роботи є членом української гільдії “Arey”, яка грає на сервері Західної Європи Terokkar.

На відміну від інших однокористувацьких ігор, World of Warcraft (як і інші MMORPG) є нелінійною грою, що означає, що вона не має кінця або конкретної мети, якої гравець повинен досягти. Натомість, World of Warcraft пропонує гравцям близько 25000 різних за наповненням квестів і великий відкритий світ для дослідження. Протягом усієї гри саме багатокористувацький аспект рухає гру вперед. З того самого моменту, як гравець входить у гру з новим створеним персонажем, навколо нього, найімовірніше, буде багато інших персонажів, створених іншими гравцями. Кожен персонаж буде шукати квести, які потрібно виконати, і монстрів, яких потрібно перемогти. За допомогою натискання кнопки персонажі можуть об'єднатися і грати разом, або викликати один одного на дуель, щоб з'ясувати, хто з них сильніший, або ж взяти участь у масштабному рейді чи пошуку скарбів або прихованих деталей чи загадок.

Однокористувацькі рольові та пригодницькі ігри, як правило, надають можливість гравцям робити те саме, але з використанням комп'ютерних кодів, які відповідають за створення неігрових персонажів (NPC), що роблять віртуальне середовище максимально живим, наскільки можливо. Основна відмінність між однокористувацькими RPG та MMORPG полягає в просунутих

способах спілкування, які реалізовані зокрема в World of Warcraft. У MMORPG існує безліч різних глобальних каналів чату, приватних каналів чату, каналів чату для певних груп, миттєвих повідомлень, голосових чатів [23].

MMORPG є досить специфічним жанром. По суті, гра дає можливість робити вам все що завгодно з лімітом лише у вигляді ігрових механік і умовностей. MMORPG мають багато з тих самих особливостей дизайну, що й інші жанри, але вимагають додаткових навичок, пов'язаних із соціальною взаємодією та текстовою координацією, певного рівня володіння складними елементами користувацького інтерфейсу (наприклад, гарячими клавішами, макросами тощо), знання основних геймплейних механік (наприклад, квести, групи, підземелля, рейди, лут (здобич), продавці тощо). На відміну від інших жанрів, в які можна грати за допомогою ігрового контролера, MMORPG вимагають від гравців володіння клавіатурою та мишею для всього, починаючи від пересування у віртуальному 3D-просторі та атак, закінчуючи збором нагород та управління інвентарем персонажа. На додаток до цих основних речей, продвинуті гравці вміють працювати з більш специфічними особливостями гри, представлені у WoW: аукціонний будинок, професії (наприклад, видобуток корисних копалин, травництво, алхімія, ковальництво тощо), специфічними щорічними або щомісячними подіями (наприклад, Місячний Фестиваль, Дитячий Тиждень тощо), і навіть "битвами домашніх улюбленців" (Pet Battles).

Як зазначає дослідниця Місо Фінне, значна частина досліджень, присвячених онлайн-іграм та вивченню мов, зосереджувалися на соціальній взаємодії між людьми, керованій гравцем. Розглядаючи як текстову, так і голосову комунікацію гравців, вони прагнули визначити, як мовна продукція, вироблена не-носіями мови, проявляється у кіберінтеракції, а також дослідити унікальні можливості для соціальної та лінгвістичної взаємодії, які надають ігрові онлайн-світи. Хоча ці аспекти онлайн-ігор успішно вивчалися, це означало, що інші аспекти цих ігор не отримали стільки ж уваги. Одним із таких аспектів є лексичне дослідження мовного контенту та ігрових інструкцій,

що надаються гравцям творцями ігор [26, с.1] .

Одна з найцікавіших особливостей гри є варіативність квестів, тобто завдань. Значна частина мовного контенту надходить у вигляді внутрішньо ігрових завдань, які гравці повинні успішно виконати, щоб надалі посилити своїх персонажів та отримати різні нагороди . Оскільки ці квести становлять основний компонент взаємодії гравців з грою і часто зустрічаються під час регулярного процесу гри, вони слугуватимуть нам основним джерелом для виконання практичної частини роботи.

## **2.2. Лексичні особливості гри “World of Warcraft”**

Як надзвичайно успішна багатокористувацька онлайн-рольова гра (MMORPG), World of Warcraft являє собою не лише світ квестів і пригод, а й надзвичайно складний лінгвістичний всесвіт. Гра містить в собі десятки тисяч об'єктів, персонажів, квестів, заклинань, і всі масиви тексту локалізовано іспанською, німецькою, французькою, корейською, та китайською мовами. Окрім цього, ігрова спільнота має свій власний ігровий жаргон.

В дослідженні Шустера С. [30] автор намагався оцінити складність лексики, яка використовується у World of Warcraft, за трьома критеріями: словникова різноманітність (відношення кількості різних типів слів до загальної кількості слів у певному тексті), лексична насиченість (корелюється із словниковою різноманітністю, за визначенням автора, вимірюється співвідношенням повнозначних слів до загальної кількості слів у тексті і є індикатором інформаційної наповненості тексту) та читабельність (оцінка ступеню складності тексту відповідно певних формул).

Результати розвідки свідчать, що тексти квестів World of Warcraft відповідають стильовим категоріям “стандартні” та подекуди “доволі важкі”, хоча комунікація у текстах WoW наближена до розмовної мови (має невисоку

лексичну щільність). Речення, які вживаються у грі, здебільшого є або дуже простими, або, навпаки, мають надзвичайно складну структуру [30, с. 4-8].

Опитування, проведене К. П. Каллункі серед гравців європейських серверів, які не є носіями англійської мови, з метою дослідити, як гра в World of Warcraft допомогла їм вивчити англійську мову, яку саме граматику та які пласти лексики вони засвоїли і як мовні навички, отримані в World of Warcraft, допомогли їм в інших сферах життя, показало, що читання квестів у грі допомогло їм розширити свій запас як загальноживаних слів англійської мови, так і термінів, описових слів, лексики, специфічної для фентезі, складних слів на кшталт “bewilderment”, “insipid” та “immaculate”, а також ігрового сленгу та сленгу, який пов’язаний із використанням діалектів [21, с. 39-40].

Розробка Місо Ф., присвячена розповсюдженості основного словникового складу англійської мови у ігрових квестах World of Warcraft зазначає, що власні назви та імена персонажів у цьому вигаданому середовищі часто походять від поєднання двох англійських слів, які вже існували раніше. Як приклад дослідник наводить слово Plaguelands, яке є назвою локації у грі, яка утворена від слова plague, «чума», та форми множини іменника land, «землі». Таку назву ця місцевість носить, так як її спустошує чума. Інше слово, яке наводиться у дослідженні – іменник Cenarion, ім’я персонажа-напівбога на ім’я Кенарій, а також прикметниковий іменник, який приєднується до істот і предметів, що мають відношення до нього. Так як сам персонаж має вигляд гібриду напівлюдини-напіволеня, це слово цілком може мати свої корені в реальному світі, походзячи від слова “centaurus” – міфологічної істоти з грецької міфології, що також є напівлюдиною-напівконем. Відповідно, навіть та лексика у грі, яка являє собою шар неологізмів і не використовується поза межами гри та її вигаданого всесвіту, часто походить або від комбінацій вже існуючих слів, або, навіть якщо ці слова є абсолютно новими, створюється спираючись на слова, які вже існують в англійській мові, у якості відправної точки [26 с. 29].

Ще одна виразна особливість, яка характеризує мову World of Warcraft в оригіналі - широке використання рольової мови та діалектних виразів. Згідно історії всесвіту гри, хоча раси фракції можуть порозумітися між собою, використовуючи універсальну міжрасову мову (так звану “спільну мову”, або мову людей, у випадку Альянсу, або орочу мову у випадку Орди), кожна раса також має свою власну мову. Характерні маркери кожної з них часто базуються на реально існуючих мовах та/або діалектах. Так, мешканці Гілнеасу та кул-тірасці, які є виходцями з Гілнеасу, розмовляють діалектом англійської, що базується на лондонському кокні. [6, с.10] Більшість дворфів використовує ідіосинкратичний діалект, що нагадує шотландську англійську мову [6, с.15]. Гобліни використовують говірку Нью Джерсі, а тролі - елементи ямайської креольської мови. Така різноманітність говірок робить світ більш живим, хоча трапляються гравці, що сприймають використання діалектів у грі (зокрема, шотландської англійської дворфами) як таке, що посилює негативну стереотипізацію культури певної нації (у випадку із дворфами, їх любов до випивки та шибайголівство) [29].

Складність расових діалектів для розуміння не-носієм мови зокрема згадується у застереженні для японців, що планують грати у гру із використанням машинного перекладу для розуміння квестів. Зокрема, пропонується звертати увагу на заміни займенника you словом “ya” та артикля the словом “da” у мові тролів, які декодувати самостійно без контексту Google Translate не зможе. [40]

Часто назви квестів World of Warcraft або імена персонажів є відсилками до популярної культури (фільмів, коміксів, книжок, пісень, видатних персоналій тощо). У якості прикладу можна згадати квест у Шаттраті “Великий кістковий хробак”, що є відсилкою на всесвіт роману “Дюна” Ф. Герберта, а зброя, яку можна отримати за його виконання, містить в собі імена Діб’Муад (Муад’Діб - набуто по сюжету ім’я основного персонажа книги) та Шані (Чані - основний любовний інтерес головного героя).

Також варто зазначити, що деякі квести носять жартівливий характер, і як їх назви, так і інструменти, що використовуються для їх виконання, можуть містити гру слів. У якості прикладу можна навести квест “Jormuttar is soo fat” (“Йормутар (назва істоти) такий товстий”), що є відсилкою до класичної інтернет-образи з боку незрілих гравців “Your mother is so fat” (“Твоя мамка така товста”). При перекладі на інші мови такі моменти здебільшого губляться, якщо ж використання гри слів обгрунтоване сюжетно, перекладач має докласти чималих зусиль, щоб його зберегти.

Таким чином, ідеальний переклад World of Warcraft японською мовою мав би врахувати словотвір власних назв (що мають в собі два повнозначні основи, які краще було б перекласти та адаптувати під особливості мови перекладу), ідіолекти персонажів (зокрема, використання ними діалектів, якщо цей діалект вказує на певні особливості їхньої раси чи соціальної ролі), можливу гру слів, а також за можливості адаптувати відсилки до популярної культури, особливо маловідомої поза межами США, за допомоги локальних відсилок країни, на мову якої виконується переклад, щоб зробити їх зрозумілими пересічному гравцеві.

### **2.3. Аддони, розроблені для перекладу “World of Warcraft” японською мовою**

Немає точних даних про кількість гравців з Японії, які на разі грають у World of Warcraft. Здебільшого це кілька старих гільдій серверу Proudmoore, що є активними у кіберспорті, а також гравці на серверах Океанії, які були впроваджені пізніше. Загалом можна впевнено стверджувати, що World of Warcraft не відноситься до ігор, що мають високу популярність в Японії.

Серед проблем, з якими стикаються гравці з Японії, та які спричиняють таку ситуацію, можна перелічити наступні [36; 37]:

1) Відсутність підтримки японської мови у грі. Як ми зазначали у нашій роботі вище, серед мов, якими перекладена WoW, японська мова відсутня.

2) Відсутність япономовної служби підтримки користувачів. У разі виникнення проблем у грі звернення до служби підтримки японською мовою є неможливим, відповідно, для комунікації необхідно використовувати служби машинного перекладу.

3) Найбільший бар'єр на даний момент [36], який полягає в тому, що для гри необхідно створити обліковий запис служби Battle.net. У разі, якщо японець використає свої правдиві дані та вкаже у якості країни проживання «Японія», регіон, до якого належить даний гравець, буде визначено як «Азія». Відповідно, єдиною опцією для вибору сервера у таких гравців будуть тайванські сервера, так як контракт видавця гри Blizzard Entertainment з китайською компанією, що відповідає за розповсюдження WoW на території Китаю, закінчився у січні 2023 року та Китай більше не належить до регіону Азія. Зміна цього регіону у профілі є неможливою без пред'явлення посвідчення резидента іншої країни, і трансфер на сервери США до більш активних гільдій без зміни регіону також не є можливим.

4) Ще одною з причин можна назвати вподобання самих японців [39], [38]. Історично в Японії є популярними ММОРПГ по типу “Final Fantasy XI”, “Final Fantasy XIV”, “Dragon Quest Online” тощо з більш глибокою історією світу, більшою кількістю діалогів, глибшим особистим розвитком персонажа та більшою кількістю активностей для гри та підвищення рівню гільдії.

Проте, не дивлячись на вищезазначені проблеми, ще з часів виходу World of Warcraft на ігровий ринок існували спроби полегшити життя япономовних гравців, позбавивши їх необхідності копіювати текст кожного квесту, який ті зустрічають у грі, до онлайн-перекладачів. Цю функцію взяли на себе відповідні аддони (зовнішні ігрові інструменти, розроблені волонтерами), за допомогою яких можлива японізація гри [40].

Першим таким аддоном у 2008 році стало доповнення для локалізації квестів під назвою “QuestJapanizer”. Згодом його назва змінювалася на “CraftJapanizer”, “WoWJapanizer” та “Nihongo”, оскільки змінювалися розробники і міняли назву доповнення на свій розсуд, водночас оптимізуючи його та полегшуючи його використання. Автором першого доповнення був Кадзутоші Оно, відомий діяч ІТ-індустрії. Його база перекладів досі використовується у всіх сучасних аддонах [16].

Найактуальнішим аддоном, який використовується гравцями наразі, є серія доповнень “WoW in Japanese”, інтерфейс та функціонал якого спирається на аналогічне доповнення для польської мови “WoWpoPolsku”. Переклад квестів здійснюється шляхом додавання нових перекладів до відкритої бази даних, яку лишили відкритою для публічного доступу розробники замороженого наразі аддону “Nihongo”. Окрім квестів, інші дані перекладу є повністю оригінальними та перекладаються з нуля [16].

Фактично, функціонал локалізації розподілено на чотири аддона, які можна встановити окремо один від одного. Жоден з них не вимагає окремого встановлення японських шрифтів до папки з грою.

WoWinJapanese-Quests включає в себе переклад квестів. Переклад назв квестів можна також увімкнути чи вимкнути за бажанням. Наразі більшість квестів, включаючи квести останнього доповнення гри Dragonflight, перекладено авторським перекладом, за словами автора аддону, робота над редагуванням просувається, але ще далека від завершення. Значну частину квестів було перекладено методом машинного перекладу.

Те, як переклад такого характеру виглядає у грі, можна побачити нижче на Рисунку 1.



Рисунок 1. Відображення перекладу WoWinJapanese-Quests у грі.

WoWinJapanese-Tooltips – аддон, що локалізує описи предметів, заклинань та талентів персонажів. Переклад зроблено вручну, без машинного перекладу, оскільки він є важливою частиною ігрового процесу, підказки з’являються в окремому фреймі при наведенні мишкою на відповідний товар, талант, заклинання у книзі тощо.

Відображення аддону у грі можна побачити на Рисунку 2.



Рисунок 2. Відображення перекладу WoWinJapanese-Tooltips у грі.

WoWinJapanese-Bubble призначений для перекладу так званих “мовних бульбашок”, які з’являються над персонажами, коли ті щось говорять. На разі вони теж зроблені машинним перекладом, але, як і у випадку з квестами, автори планують модифікувати ці переклади вручну. Рисунок 3 показує, як така локалізація виглядає у грі.



Рисунок 3. Відображення перекладу WoWinJapanese-Bubble у грі.

WoWinJapanese-Movies змінює мову субтитрів до внутрішньоігрових сюжетних відео на японську мову. Оскільки таких відео у грі не так багато, база для цього аддону є найменшою. На Рисунку 4 можна побачити кадр із такого відео.



Рисунок 4. Відображення перекладу WoWinJapanese-Movies у грі.

Зважаючи на все вищезазначене, для аналізу японської локалізації World of Warcraft в нашій роботі було обрано серію з чотирьох аддонів WoWin Japanese. По-перше, аддон включає в себе бази даних всіх попередніх спроб перекладу гри, які були доступні для гравців. По-друге, машинний переклад, виконаний для аддону, моніторять носії мови, а також за можливості він редагується ними вручну у разі виявлення неточностей.

## 2.4. Особливості вживання термінології гри япономовним ігровим суспільством

Загалом, дослідники, які приділяють увагу комунікації гравців World of Warcraft між собою, зазначають, що їй притаманне активне використання так званого нетспіка [23, с. 6-7].

Нетспік (англ. netspeak - інтернет-мова) – специфічний, проміжний між усним та письмовим вид мовлення, що виник у спілкуванні через Інтернет [3]. Згідно статті Н. Стратонової, при аналізі інтернет-комунікації виділяють чотири підвиди нетспіку: мова e-mail, мова Web, мова чатів та мова віртуальних світів [2, с. 4], і останні два підвиди цілком можуть бути застосовані до спілкування гравців World of Warcraft. Мовностилістичні засоби нетспіку включають в себе [1, с. 53-54]:

- 1) вживання окличних речень;
- 2) порушення правил орфографії та пунктуації (iM so mAd);
- 3) наявність еративів, тобто слів, утворених за навмисним порушенням норми літературної мови (wut – what, dat – that, git gud –get good);
- 4) еліптичні конструкції, частіше через передачу непрямой мови та вираження певних емоцій (I just idk; I was like what the???)

Більше того, так як а) гра є динамічною і потребує швидкого донесення інформації до співрозмовника, щоб той встиг вчасно зреагувати, б) чат гри має обмеження за символами, і в) назви локацій, підземель, талантів, заклинань тощо зазвичай є дуже довгими, це призводить до явища, коли більшість інформації у чаті передається аббревіатурами, до яких гравці звикають і потім використовують їх же на ігрових форумах та інших ресурсах. Прикладами таких аббревіатур можуть бути DoT (Damage over Time – заклинання, яке наносить періодичну шкоду здоров'ю супротивника за одиницю часу), Еріс

(Epic Quality, обладунки та предмети якості, яка є другою найкращою у грі), Gratz (також: Grtz, Gz; скорочення від Congratulations; привітання співрозмовника з якимось досягненням), LFG (Looking for Group; використовується в оголошеннях про пошук групи або для позначення відповідної ігрової функції), ZA (Zul'Aman, скорочена назва підземелля у Східних Королівствах), BL (Bloodlust, заклинання, яке підвищує швидкість учасників групи чи рейду на 30% на 40 секунд) тощо.

Відповідно, англійська версія гри характеризується дуже широким використанням ігрового жаргону [17, с. 51], без розуміння якого важко орієнтуватися у грі. Зрештою, побачивши у чаті “LFM DPS RLP M+”, гравець має усвідомити, що це повідомлення про набір гравців у підземелля Рубінові Омуті Життя найвищої складності (так званий «ключ») і що заявку варто подавати лише якщо його клас належить до бійців ближнього бою.

Так як переважна кількість ігрових мануалів написана англійською мовою, а також так як англійські сервери World of Warcraft були відкриті першими і на них тривалий час грали представники різних країн, цей жаргон переходить також в інші мови, якими перекладена гра, і тоді відповідна мова зазнає явища креолізації. Дітц Ф. [13] зазначає, що хардкорні німецькі геймери, зокрема, перейняли багато англійських термінів, таких як RTS (стратегія в реальному часі), і перетворили багато інших англійських термінів у гібридну форму, яку іноді називають “денгліш”. Денгліш бере англійський термін і намагається вписати його в німецьку граматичну структуру. Відносно World of Warcraft, прикладом можуть бути такі дієслова як grinden (to grind, часто повторювати однакові дії у грі задля винагороди, досвіду), droppen (to drop, в контексті мертвого монстра-супротивника, який лишає після своєї смерті цінну річ або ресурс), kiten (to kite – наносити шкоду по супротивнику здалека, не дозволяючи йому наблизитися на дистанцію ближнього бою), leveln (to level up, отримувати новий рівень досвіду) тощо.

В япономовному ігровому суспільстві ситуація із креолізацією ще складніша, адже офіційного перекладу гри японською мовою не існує. Навіть якщо ключові аспекти гри отримують япономовні підказки за рахунок встановлення гравцем аддону, основний текст перед його очима все одно залишається англійською.

Щоб оцінити, наскільки помітним є рівень креолізації мови, яку вживають гравці з Японії, ми спробували проаналізувати тексти япономовного блоку енциклопедії WoWpedia [35]. Перше, що впадає в очі при ознайомленні з матеріалами енциклопедії - вживання в японському тексті термінів англійською мовою та цих самих термінів, транслітерованих катаканою, не є уніфікованим. Для основних пунктів геймплею та інтерфейсу наводяться терміни-аналогі японською мовою (наприклад, ダンジョン, хоча в англійській версії гри ця зона зазвичай називається instance, а не dungeon, або 闘技場 - слово, що зазвичай вживається для боїв аренного типу один на один за принципом бійцівської ями, але позначають в енциклопедії ним по факту battle ground - зони для масових боїв команда на команду, а realm перекладається японською мовою словом サーバ - сервер) [33]. Назви рас (ブラッドエルフ - ельф крові, ドワーフ - дворф) та субрас (ハイマウンテン トーレン - таурен Високогір'я, クル=テイラン - култірасець) переважно зазначаються катаканою. Така сама ситуація з класами персонажів (デスナイト - лицар смерті, ローグ - розбійник (rogue), ドルイド - друїд) [33]. Можливим поясненням цього може бути те, що творці World of Warcraft надихалися расами та класами DnD (настільної рольової гри) при створенні свого всесвіту, відповідно, чимало рас мають аналоги в класичному DnD, книги правил якого мають офіційний японський переклад; а також те, що гра Hearthstone, у якій також представлені раси WoW, є доволі популярною в Японії.

Що стосується складніших понять, таких як географічні локації (カリムドール - Калімдор, サンダーブラフ - Громова Скеля, アンダーシテイ - Підмісто) та персоналії (ジエイナ・プラウドムーア - Джайна Праудмур, シェンズ - Н'зот, ノズド

ルム - Ноздорму), транслітерація катаканою вживається у статтях енциклопедії одноразово, а надалі використовуються англomовні варіанти власних назв. При цьому титули персонажів можуть як перекладатися японською мовою (商大公ガリーウィックス - торговий принц Галівікс), так і просто транслітеруватися катаканою (クイーン・アジャーラ - королева Азшара) [33].

Назви доповнень гри (The Burning Crusade), полів бою/підземель (Alterac Valley), та рейдів (Siege of Orgrimmar, Ahn'Qiraj) японською мовою в енциклопедії не перекладаються і наводяться виключно в англomовному варіанті [33].

Слід зазначити, що матеріали енциклопедії WoWpedia японською мовою переважно перекладені волонтерами. По-перше, так як різні статті перекладають різні люди, це тільки посилює загальну неоднорідність перекладу, зокрема, неунормованість вживання транслітерації власних назв, а по-друге, зовсім не обов'язково ті особи, які виконують переклад, є наразі активними гравцями і знайомі з реаліями гри в актуальному доповненні. Тому ми також вирішили проаналізувати дискурс, який використовують реальні гравці World of Warcraft, що належать до гільдії, якою, власне, було розроблено аддон для японізації WoW, що буде аналізуватися у нашій роботі, на своєму сайті, призначеному для рекрутингу нових членів до гільдії та ведення блогу, у якому висвітлюються ключові події гри [16].

Як ми вже зазначали вище, терміни, які є звичними пересічному японському геймеру з інших ігор подібних жанрів, переважно перекладаються японською мовою.

勢力や種族、クラスは好きなものを選びたいが、唯一タンクだけはダンジョンのルートを知っていなければならないので、初心者向きではないかもしれない。[16]

*Ви можете обрати будь-який **спек, расу та клас**, які вам подобаються, але є один момент, **танк** має знати рути **данжів**, тому, можливо, ця роль не дуже підходить новачкам.*

Якщо лексика стає більш специфічною, наприклад, у дискурсі з'являються назви спеціалізацій, що притаманні лише World of Warcraft, а не загальному DnD, ці назви найчастіше залишаються транслітерованими без спроб їх адаптації.

戦闘職は、例えば筆者が遊んでいるローグなら、「Assasination」、「Outlaw」、「Subtlety」という3つのスペシャライゼーションに分かれており、同じクラスでもスキルや動きが変わる。[16]

*Наприклад, якщо взяти **розбійника**, яким граю я, цей клас має три спеціалізації: “Ліквідація”, “Вбивця”, “Скрадання”, тому **вміння та таланти** навіть в межах одного класу відрізняються.*

Як можна помітити, терміни “розбійник” (ローグ), “спеціалізація” (スペシャライゼーション), “клас”(クラス), “вміння” (スキル) та “талант” (動き) було належним чином перекладено японською мовою, так як вони є звичними для япономовного геймінгу.

Цікаво, що навіть дві основні фракції (Орда та Альянс), конфлікт між якими є головним рушієм сюжету гри, не японізовано шляхом використання катакани, вони наводяться у дискурсі блогу англійською мовою, так само, як і назва сервера. З іншого боку, для позначення самого слова “фракція” застосовується японський відповідник 陣営.

ギルドHeurekaの存在するサーバーはUS-Proudmoore、陣営はAllianceです。システムアップデートにより敵対陣営であるHordeからも入隊可能となりました。

[16]

*Сервер, на якому базується гільдія Heureka - US-Proudmoore, а фракція, за яку ми граємо - Альянс. Системне оновлення також дозволило нам вербувати гравців, які належать до опозиційної фракції Орда.*

Наступний приклад з блогу демонструє, що японською мовою адаптується широко вживане у ММОРПГ іграх поняття “рейд” (レイド), а також スケール (гнучка зміна складності рейдів відповідно до кількості учасників, що беруть в ньому участь), яке в японському геймінгу скоріше позначає збільшення сили атаки здібностей персонажа пропорційно до зростання його рівня у іграх на кшталт League of Legends. Але, незважаючи на це, інша ключова термінологія, що відноситься до рейтингу у World of Warcraft (зокрема, формати “флекс”, “нормал” та “героїк”, а також назви доповнень (Mists of Pandaria) та назви рейдів (Siege of Orgrimmar) наводяться англійською мовою.

*例えばレイドは人数固定なのか、参加人員によってスケールするFlexなのか、よく分かっておりません。これは「Mists of Pandaria(MoP)」最後のレイドであるSiege of OrgrimmarのみFlexシステムが適用で、他はNormal10人、Heroic25人の固定であるとの未確認情報があります。[16]*

*Наприклад, невідомо точно, чи буде кількість учасників у рейдах фіксованою, чи його складність гнучко **адаптуватиметься**. Гнучку систему було впроваджено лише в “Осаді Оргримару”, останньому рейді доповнення “Тумани Пандарії”, і поки недостатньо інформації щодо того, чи матимуть інші рейди фіксовану кількість учасників - 10 у режимі “нормал”, 25 у режимі “героїк”.*

Ще одним цікавим моментом є те, що інколи ігрові терміни гри японізуються із використанням понять, які позначають в японській мові значно ширший спектр значення. Наприклад, замість притаманного World of Warcraft терміну “трансмогрифікація” (зміна зовнішнього вигляду броні на персонажі) вживається японське слово コスメ, яке в інших іграх може позначати також зміну кольорів одягу без зміни його дизайну, зміну зачіски персонажа тощо.

2月以降のTrading Postでは、毎月楽しい新報酬やテーマ別のコスメを提供する予定です。[16]

*Починаючи з лютого, в торговій точці кожного місяця буде представлено асортимент тематичних предметів для трансмогрифікації.*

Таким чином, основний висновок, який ми можемо зробити - якщо ігрові терміни World of Warcraft є типовими або співвідносними за контекстом із тими, які активно використовуються в японському ігровому ком'юніті, вони перекладаються (адаптуються) японською мовою. Якщо термін частково увійшов у японську мову через іншу західну гру (не обов'язково комп'ютерну, як у випадку з DnD), наприклад, назви фентезійних рас або класів персонажів, для їх транслітерації використовується катакана. Якщо слово є специфічним виключно для World of Warcraft або власною назвою, існує тенденція залишати його у перекладі англійською мовою.

## **Висновки до Розділу II**

World of Warcraft є найпопулярнішою грою жанру MMORPG, яка пропонує гравцям близько 25000 різних за наповненням квестів і великий відкритий світ для дослідження. Значна частина мовного контенту у грі представлена за допомогою внутрішньоігрових завдань, за виконання яких гравці здобувають посилення свого персонажа та його спорядження. Відповідно, без розуміння нюансів цих квестів гра ускладнюється в рази, а подекуди просто стає неможливою.

Що стосується лексичних особливостей гри, слід зазначити, що згідно досліджень гравці, що не є носіями мови, сприймають її тексти як щось середнє між “стандартним” та “важким” дискурсом. З аспектів, які впливають на складність сприйняття, слід зазначити особливості творення власних назв, що в фентезійних світах зазвичай утворюються шляхом основокладання

повнозначних слів, і без належного перекладу складових частин такі назви часто втрачають нюанси значень та вплив на гравців; а також широке використання діалектів, аспектів соціально-рольової мови у грі та наявність відсилок до популярної культури, а також гри слів. Слід також зазначити, що у комунікації між собою гравці часто використовують креолізовану ігрову мову, де англійські терміни видозмінюються та адаптуються до норм мови, яка є рідною для даних конкретних гравців.

Япономовне ком'юніті World of Warcraft є незначним і в основному сконцентроване на одному американському сервері та меншою мірою на серверах Океанії. Причиною цього є складнощі, з якими стикаються японці при реєстрації, нетиповість гри для смаків стандартного японського геймера, а також, і це основна проблема, відсутність офіційного япономовного перекладу. Проте, ще від часів зародження гри ентузіасти серед гравців створювали кастомні аддони для перекладу гри японською мовою, і зрештою їх зусилля були акумульовані в найбільш сучасну серію аддонів WoWinJapanese. Через надзвичайно велику кількість квестів у грі, більшу частину перекладу виконано із використанням засобів машинного перекладу, проте за можливості якість цього перекладу також контролюють волонтери-носії мови. Проте, знов-таки, через значну кількість матеріалу увага креативній та максимально наближеній до споживача передачі лексичних ігрових нюансів приділяється нечасто.

Якщо проаналізувати лексичні аспекти мови, яку японське ігрове ком'юніті використовує у дискурсі про гру, можна зробити висновок, що якщо ігрові терміни World of Warcraft схожі на ті, що є типовими або співвідносними за контекстом із термінами, характерними для японського ігрового ком'юніті, вони перекладаються (адаптуються) японською мовою. Якщо термін відомий япономовним гравцям через іншу західну гру, наприклад, назви фентезійних рас або класів персонажів, для їх транслітерації використовується катакана. Якщо слово є специфічним виключно для World of Warcraft або власною назвою, існує тенденція залишати його у перекладі англійською мовою.

## **РОЗДІЛ ІІІ. АНАЛІЗ НАЯВНОГО ЯПОНОМОВНОГО ПЕРЕКЛАДУ ГРИ “WORLD OF WARCRAFT” (НА ОСНОВІ АДДОНУ WOWINJAPANESE)**

### **3.1. Аналіз наявної локалізації на основі аддону WoWinJapanese та виділення шляхів його можливого покращення**

В першу чергу, на початку нашого практичного сегменту роботи окреслимо план-алгоритм дій, який необхідно послідовно виконати у межах нашого дослідження. Ми розглянемо два типи текстових масивів: 1) квести, та 2) власні назви, що включають в себе імена персонажів, назви міст та локацій, назви заклять тощо. Що стосується квестів, ми розглянемо, яким чином їх переклали автори аддону, розберемо недоліки і запропонуємо свій варіант перекладу. У другому блоці дослідження, що включає в себе роботу із власними назвами, які, як ми вже знаємо з другого розділу, зазвичай не японізуються, а передаються англійською мовою, ми запропонуємо, яким чином міг би бути японізований переклад таких власних назв. В кінці зробимо висновки до роботи і оцінимо важливість дослідження для розвитку спільноти локалізаторів в Японії і Україні.

Як ми вже зазначали в другому розділі, квести в World of Warcraft грають фундаментальну роль і є основною геймплейною складовою. Автори аддону WoWinJapanese зазначають, що фокусуються на перекладі саме цієї частини гри, і відкладають на другий план переклад інших сегментів. Тому основний акцент ми робимо саме на ігрові завдання

Для роботи із текстовими масивами гри ми використовуємо програму для читання і роботи з програмним кодом, а саме Microsoft Visual Studio 2022. За допомогою цієї програми ми маємо змогу прочитати базу даних AddOn WoWinJapanese, так як коректним чином у грі він відображається лише на американських та Океанських серверах, де місцева версія гри включає в себе

повноцінну можливість відображення ієрогліфів. Приклад того, як виглядає програма в роботі, показано нижче на Рисунку 5.

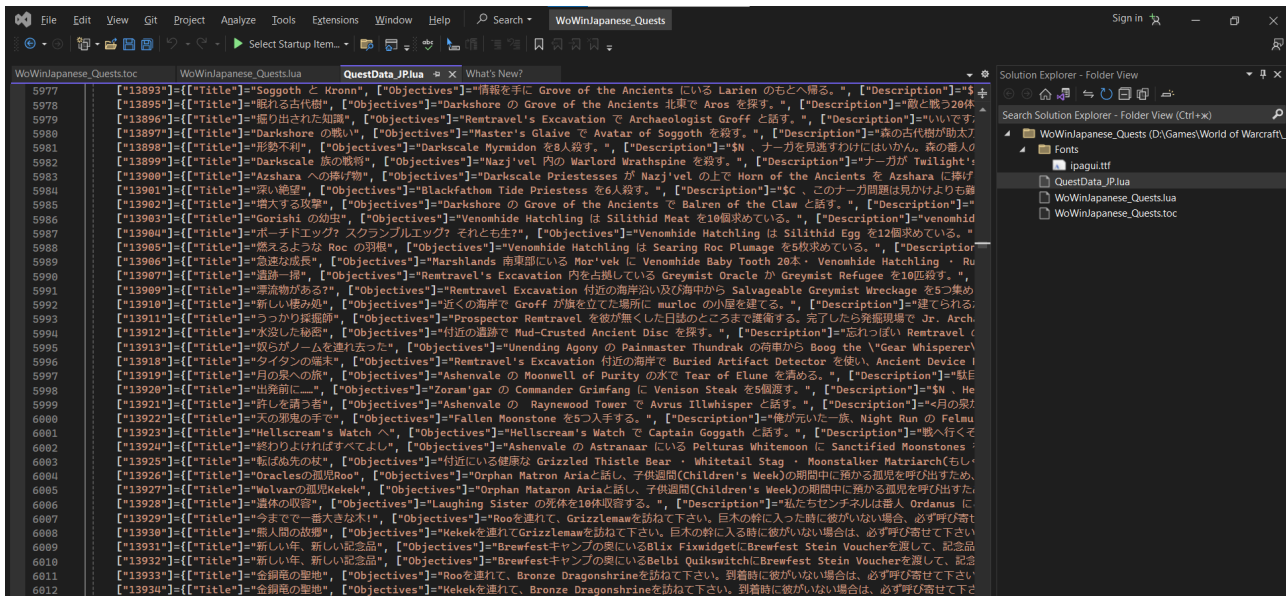
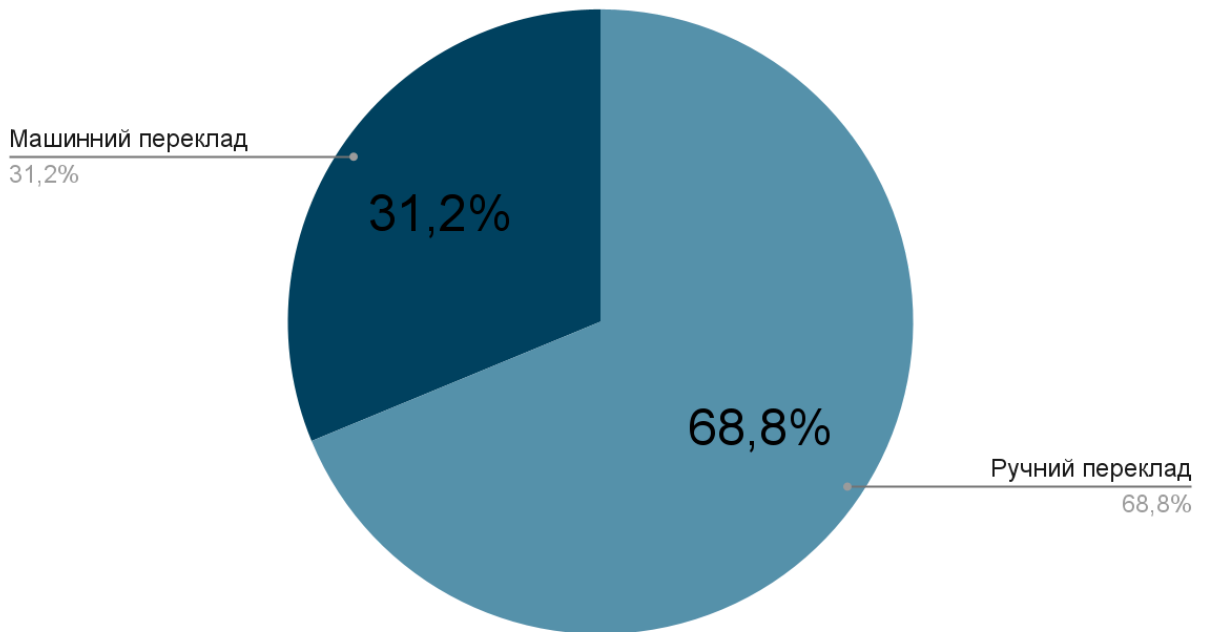


Рисунок 5. Відображення роботи програми Microsoft Visual Studio 3 WoWinJapanese

Як можна помітити, кількість перекладених квестів позначається сірим номером зліва. До того ж, кожен з квестів маркується іменем перекладача, якщо переклад було перевірено волонтером-носієм мови. Якщо такого немає, у квесті ставиться позначка 機械翻訳 - “машинний переклад”.

Ми вирішили застосувати метод статистичного підрахунку та визначити кількість квестів, перекладених за допомогою системи автоматичного перекладу. Результат виявився несподіваним. Очікувалось що більшу частину текстових масивів перекладено інструментами машинного перекладу, але насправді це не так. Зверніть увагу на Графік 1, наведений нижче.

## Інструменти перекладу



Графік 1. Інструменти перекладу

За допомогою статистичного підрахунку ми виявили, що серед 24876 квестів, перекладених з англійської мови на японську, 7771 квест було перекладено автоматизованим способом, тобто інструментами машинного перекладу. Це число складає 32.1% від загальної кількості квестів. Натомість 17105 квестів перекладено вручну, що становить частку 68,8% від загальної кількості квестів. Таку значну кількість можна пояснити тим, що частково аддон спирається на старі бази квестів, що перекладалися творцями старіших версій аддону у ті часи, коли системи машинного перекладу ще були зовсім ненадійними.

Перший з квестів, обраних для нашого аналізу, належить оригінальній версії гри 2004 року. Він містить у собі алюзію на роман Мігеля де Сервантеса “Премудрий гідальго Дон Кіхот з Ламанчі” і оповідає нам історію місцевого мандрівного лицаря, який воліє рятувати дам і отримати визнання. Ігровий персонаж гравця, в свою чергу, по сюжету квесту виконує роль його зброєносця. Текст квесту можна побачити трьома мовами у Таблиці 1.

<p><b>Town Dwellers [Damsels] Were Made to be Saved</b></p> <p>Objective: Rescue the <b>Dweller [Damsel]</b> by the Shore, the <b>Dweller [Damsel]</b> in the Cliffs, and the <b>Dweller [Damsel]</b> of the North</p> <p>I've a feeling that we may find more than dragons here in this crater. My paladin's instinct tells me that there are <b>townsfolk [damsels]</b> nearby that require our aid. <b>Those [Damsels]</b> in distress cannot be ignored.</p> <p>Let us sally forth, Squire &lt;name&gt;! The <b>people [damsels]</b> of Un'Goro require our aid!</p> <p>Completion: Our duty is fulfilled. Even so, it troubles me that today's <b>dwellers [damsels]</b> were less than gracious... only the fair-haired one by the lake managed to show us any gratitude for our chivalry. Perhaps tomorrow's damsels will have thankfulness to match their beauty.</p> <p>Now we must ride. More adventures await!</p>	<p>乙女に救出はつきものだ</p> <p>Objectives="Damsel by the Shore • Damsel in the Cliffs • Damsel of the North を救う。</p> <p>このクレーターで竜よりすごいものが見つかるような気がしている。我が輩のパラディンとしての本能が言っているのだ。この近くに我らの助けを求めている乙女がいると。心ときめくのは我が貴婦人 Doloria だけだが、救いを求める乙女を捨ておくわけにはいかぬ。 出発だ、従者。Un'Goro の乙女が我らの助けを求めているぞ!</p> <p>Completion: 使命を果たしたぞ。とはいえ、今日出会った乙女が礼儀正しくなかったのには困惑している .....湖のほとりにいた金髪の乙女は辛うじて我らの騎士道に感謝を示してくれたが。きっと明日の乙女はその美しさに見合う感謝を持ち合わせているだろう。さあ行かねば。さらなる冒険が待っているぞ!</p>	<p>Дами [містяни] були створені, щоб їх рятувати</p> <p>Завдання: Врятувати даму [жителя] на березі, даму [жителя] у скелях і даму [жителя] півночі</p> <p>У мене таке відчуття, що в цьому кратері ми можемо знайти щось більше, ніж драконів. Мій інстинкт паладина підказує мені, що неподалік є дами [місцеві жителі], які потребують нашої допомоги. Не можна ігнорувати дам [людей], які потрапили в біду.</p> <p>Вирушаймо, зброєносцю &lt;ім'я&gt;! Міледі [Народ] Ун'Горо потребують нашої допомоги!</p> <p>Завершення: Наш обов'язок виконано. Тим не менш, мене турбує, що ці дами були менш ніж люб'язні... лише білява біля озера зуміла висловити нам хоч якусь вдячність за наш лицарський вчинок. Можливо, завтрашні прекрасні жінки матимуть вдячність, яка відповідатиме їхній красі.</p> <p>А зараз нам час рушати. Попереду нас чекають нові пригоди!</p>
---	--	---

Таблиця 1. Квест “Дами [містяни] були створені, щоб їх рятувати”

В першу чергу впадає в очі те, що текст англійської версії квесту має різні версії тексту. В оригінальній його версії, що вийшла разом із запуском гри, мандрівний лицар дозволяє собі велику кількість сексистських висловлювань, а по сюжету квеста, окрім дам, допомагає ще чоловікові-ельфові крові, називаючи його дамою через його біляве довге волосся. У 2021 році, через звинувачення у

сексизмі та гомофобії і скарги від гравців, цей квест розробники переробили, зробивши його більш гендерно-нейтральним. Але через рідкість оновлень та відсутність ретельного контролю за станом перекладених текстів аддону WoWinJapanese містить в собі стару версію квесту, без жодних видозмін. Тому при аналізі япономовного варіанту квесту було виявлено низку лексичних сполук і одиниць, які носять сексистський характер, серед них:

- 助けを求めている乙女;
- 救いを求める乙女を捨ておく;
- 乙女が我らの助けを求めているぞ;
- 乙女が礼儀正しくなかった;
- 金髪の乙女は辛うじて我らの騎士道に感謝を示してくれた;
- 乙女はその美しさに見合う感謝を持ち合わせているだろう。

Відповідно, покращення перекладу даного квесту в першу чергу передбачає оновлення його до актуальної англійської версії шляхом використання 「市民」 замість 「乙女」。 Можна було б також зробити спосіб говоріння мандрівного лицаря більш маскуліним, додавши більше часток 「ぞ」і「ぜ」, щоб продемонструвати зайвий раз його зверхнє ставлення до людей, яких він рятує.

Другим розглянемо квест, що належить до доповнення Cataclysm. Наприкінці подій цього квесту відбувається сюжетна кат-сцена діалогу між драконом Смертекрилом, який був головним антагоністом доповнення, і драконом червоної стаї Реастразою, яка йому протистоїть. Текст квесту трьома мовами наводимо у Таблиці 2.

<p>Devastation Objective: Search for Rheastrasza.</p> <p>The coast is clear. If Rheastrasza or the egg were able to miraculously evade Deathwing's flames, they would probably need your assistance as soon as possible.</p>	<p>蹂躪 目的: Rheastraszaを探し出せ。</p> <p>海岸には何も見当たらない。Rheastraszaと卵がDeathwingの火焰から奇跡的に逃れていたとすればすぐにでも助け出さねば。</p> <p>Completion=英雄達よ。</p>	<p>Розруха Завдання: Знайти Реастразу.</p> <p>На узбережжі все чисто. Якщо Реастразі або яйцю вдалося дивом уникнути полум'я Смертекрила, їм, ймовірно, знадобиться ваша допомога якнайшвидше.</p>
--	---	--

<p>Completion: Heroes: If you are reading this, then my suspicions were correct. Deathwing has found us. The egg is destroyed, as am I.</p> <p>This was, actually, the plan from the beginning. You see... the egg that Deathwing destroyed was not the egg he sought.</p> <p>It was mine.</p> <p>(Cutscene) Rhea says: I'll just leave this right here Rhea says: How's my little baby doing? Rhea says: No... it's... it's you! NO! Deathwing says: You impetuous little whelp... I know exactly what you and mortal are up to. Are you ready to die, dragon? Rhea says: Yes... just show mercy to the egg. Deathwing yells: Mercy! Deathwing yells: THERE IS NO MERCY! YOU WILL BURN FOR THIS DRAGON!</p>	<p>あなたがこれを読んでいるならば、私の疑いは当たっていたこととなります。Deathwingに見つかってしまいました。私も、卵も、滅ぼされたのです。実は、全て予定通りなのです。Deathwingが破壊した卵は、彼が思っていたようなものではありません。それは、私が生んだ卵だったのです。</p> <p>(カットシーン) Rhea says: (物陰に巻物を置き)ここに置いておきましょう。これでよし。 Rhea says: (樽に隠していた卵を取り出し、卵に向けて)おとなしくしてましたね、一緒にいきましようね。 Rhea says: ああ、そんな、お前は！！ Deathwing says: 早まったな、小娘が... お前が人間どもと何をしていたか、私が知らないとしても思ったか。 Deathwing says: 覚悟はいいか？ Rhea says: Yes. どうか、、、卵だけでも慈悲を、、、。 Deathwing yells: 慈悲だと？ Deathwing yells: 慈悲など存在しない。燃え尽きるがいい！</p> <p>Translator=機械翻訳</p>	<p>Завершення: Герої: Якщо ви читаєте це, значить, мої підозри були вірними. Смертекрил знайшов нас. Яйце знищено, як і я.</p> <p>Власне, так і було заплановано з самого початку. Розумієте... яйце, яке знищив Смертекрил, не було тим яйцем, яке він шукав.</p> <p>Воно було моє.</p> <p>(Кат-сцена) Р: Я просто залишу його тут. Як поживає моя крихітка? Р: Ні... це... це ти! НІ! Смертекрил: Ти... зухвала ... Я точно знаю, що ви зі смертною задумали. Ти готова померти, драконе? Рея каже: Так... тільки... змилуйся над яйцем, прошу. Смертекрил кричить: Змилюватись!?!?!НІЯКОГО МИЛОСЕРДЯ! ТИ ЗГОРИШ ЗА ЦЬОГО ДРАКОНА!</p>
--	---	--

Таблиця 2. Квест “Розруха”

Як можна помітити, переклад даного квесту у аддоні виконано інструментами машинного перекладу. Головними діячами квесту є дракони. У світі Warcraft ці фентезі істоти є гермафродитами і не мають роду, чим можна пояснити гендерно немарковану мову їх обох в перекладі. Проте слід зазначити, що у разі використання автоматизованого варіанту перекладу без редактури носієм мови, мова буде немаркованою у будь-якому разі, незалежно від контексту, так як перекладач не вміє застосовувати рольову мову залежно від статі, до якої мала б належати дійова особа відповідно до його/її імені.

Для того, щоб покращити цей переклад, надавши йому більшого емоційного забарвлення, пропонуємо надати персонажам рольового мовлення, притаманного у віртуальних текстах так званим умовним рольовим групам [22]. Так як дракони, згідно з історією всесвіту Warcraft, є творінням титанів, які, в свою чергу, є творцями всього світу, а Смертекрил (Deathwing) одним з найсильніших і найвеличніших з їх роду, надамо йому рольової соціальної мови прадавніх створінь (котадама) [18].

*Deathwing says:* 早まったんじゃ、小娘が... 御主が人間どもと何をしておったか、わしが知らぬとでも思ったか。覚悟はよいか？

*Deathwing yells:* 慈悲じゃと？ 慈悲など存在しぬ。燃え尽きるとよい！

За допомогою додавання рольової мови і лексичних одиниць в текст, ми змогли передати поважний вік дракона, якому за сюжетом більше 10000 років. До того ж, певною мірою нам вдалося відобразити його зловісність, безжальність, яку він відчуває навіть до свого роду драконів, зокрема через більш грубе “御主”.

Розглянемо третій квест. На нашу думку, він є найцікавішим. Квест розказує про дворфа який застряг в туалеті, бо в нього закінчився туалетний папір. Головне завдання тут - передати для гравців мовою перекладу акцент дворфа, який, як ми зазначали в розділі 2.2, імітує ідіосинкратичний діалект, що нагадує шотландську англійську мову. Текст квесту трьома мовами можна переглянути нижче у Таблиці 3.

"ちよつとした布"	A Wee Bit O' Cloth	Не вистачає тканини
["Objectives"]="トワイライトシルクの切れ端を8個集めてくださ"	Objectives Collect 8 scraps of Twilight Silk.	Завдання Зберіть 8 клаптиків

<p>い。",  ["Description"]= &lt;name&gt;, それについて私がRustlin 'を聞いていますか? アンガス・ストームブリュー、それは私です! どこにでもカルト主義者がいるので、あなたはあなたの声を下げてください。私たちが話している間、近くに傾いて鼻を覆います! これはすべてのo 'Silithusで唯一の居住区です! 私を信じて、私は一晩中何時間も見ていました。カルト主義者が目が覚める前に、私は忍び寄るために忍び寄ることにしましたが、UHNの問題があります... 布はありません... あなたは知っています... あなたがたが私に少しO '布を見つけてドアからこっそり入れることができるかどうかを見てください!  ["Progress"]="あなたがたは「商品を取得しましたか?」",  ["Completion"]="はい! これはうまくいきます! ここでほんの少しを与えてください...",  ["Translator"]="機械翻訳";</p>	<p>Description  &lt;name&gt;, is that you I hear rustlin' about out there? It's me, Angus Stormbrew! There are cultists everywhere, so ye best keep yer voice down. Lean in close and cover yer nose while we talk!  This is the only outhouse in all o' Silithus! Trust me I spent hours lookin' all through the night. I decided to sneak in for a wee drop-off before the cultists woke up, but I've got a uhh problem... There's no cloth to... you know... See if ye can find me a wee bit o' cloth and sneak it in through the door!</p> <p>Progress  Did ye acquire "the goods?"</p> <p>Completion  Aye! This'll do nicely! Just give us a wee minute here...</p>	<p>Сутінкового шовку.  Опис  &lt;ім'я&gt;, це ти там шурхаєш? Це я, Ангус Штормовий Пивовар! Тут скрізь сектанти, тому патякай менше. Нахилися ближче і прикрий ніс, поки ми говоримо! Це єдиний туалет у всьому Сілітусі! Повір, я шукав його всю ніч. Я вирішив прокрастися туди, поки сектанти не прокинулися, але у мене тут... проблема... У мене немає "тканини", щоб... ну, ти знаєш... Глянь, чи зможеш ти знайти мені шматок і просунути його крізь двері!</p> <p>Прогрес  Ти знайшов "тканину"?</p> <p>Завершення  Так! Інша справа, сива моя борода! Дай мені хвилинку...</p>
---	--	--

Таблиця 3. "Не вистачає тканини"

Так як дослідження, присвячені адаптації шотландського діалекту англійської мови на японську мову, відсутні, пропонуємо, враховуючи ключові ознаки дворфів як раси, такі як: зухвалість, шибайголівство, безцеремонність в спілкуванні, використати осакський діалект японської мови, так як подібні характеристики цього діалекту виділяє С. Кінсуй [22]. Візьмемо речення з опису завдання, де дворф пояснює, що за біда в нього трапилась.

外でゴソゴソしてんのはお前か。俺はアンガス・ストームブリューや! カルト主義者がどこにでもおるさかい、声を下げときゃ。近うに寄って鼻を覆いながら話そうや! ここはo'Silithusで唯一のトイレやで! 俺、夜通し探し回ったんや。カルト主義者が目覚める前に、ちょっと用を足そうと思ったんやけど、うーん、問題がおるやねん... 布

があらへんで...わかるやろ？ ちょっと布を見つけて、ドアから入れてくれへん？

Таким чином, адаптація рольової мови у зазначеному квесті дозволяє нам досягти більш чіткого розкриття персонажа і його особистих переживань через неможливість сходити нормально в туалет, що також відкриває нам простір для наповнення нашого перекладу нестандартною лексикою із використанням рольової японської мови.

Останнім завданням нашої роботи ми вбачаємо адаптацію японською мовою конкретних лексичних одиниць, а саме, власних назв. На нашу думку, аддон WoWinJapanese не впорався з цією задачею, так як більшість власних назв чи назв предметів автори, не переймаючись, лишили англійською мовою без перекладу. Це дуже наглядно видно в квестах, які ми аналізували вище: імена (Deathwing, Rheastrasza); назви територій (Silithus).

Проте, варто згадати що всі класичні фентезійні лексичні одиниці, затвержені в Dungeons & Dragons:Basic Rules[11], які є стандартом не тільки для World Of Warcraft, але і для інших Fantasy RPG, передаються при перекладі катаканою (エルフ、オーク、ドワーフ тощо).

У Таблиці 4 нижче ми спробували адаптувати двадцять лексичних одиниць, що представляють собою власні назви, які зустрічаються у грі World of Warcraft, за семантикою (у разі якщо складові, що входять до складу слова, можливо перекласти окремо та скомбінувати), або передати їх на письмі катаканою, якщо перший варіант неможливий.

Оригінал	日本語
Dragon Isles (континент)	ドラゴンの島
Suramar(місто)	スラマー
Frostbolt (закляття)	霜矢
Duskwood (назва локації)	夕暮れの森
Sunwell Plateau (назва рейду)	サンウェル高原
Fel Eggs And Ham (страва)	汚卵とハム
Gadgetzan (місто)	ガジェット市
Crab Cakes (страва)	カニケーキ
Greatfather's Winter Ale (страва)	冬おじいのエール
Eversong Woods (назва локації)	無限歌の森
Execution (закляття)	処刑
Anti-Magic Barrier (закляття)	魔法無効のバリア
Soul Reaper (закляття)	魂のリーパー
Deathwing (ім'я)	死羽
Cairne Bloodhoof (ім'я)	ケアン 血蹄
Malfurion Stormrage (ім'я)	マルフリオン 嵐怒
Plaguelands (назва локації)	汚疫の土地
Blackfathom Deeps (назва підземелля)	暗い淵
Icecrown (назва локації)	氷冠
The Storm Peaks (назва локації)	嵐の峰

Таблиця 4. Адаптація власних назв World of Warcraft японською мовою.

Слід зазначити, що в деяких випадках, хоча слово могло бути перекладене японською мовою, ми вирішили залишити все слово або його частину транслітерованим катаканаю. Причин для цього є кілька: по-перше, імена, що не несуть в собі семантичного навантаження, ми транслітерували, так як ніяк,

окрім транслітерації, перекласти їх неможливо. По-друге, ми лишили катакану в словах на кшталт “サンウェル高原” навмисно задля скорочення назви.

Також ми спробували адаптувати деякі лексичні сполуки під історію світу Warcraft. Наприклад, в словосполученні “汚疫の土地” було обрано саме переклад “汚疫”, а не “鼠疫” через джерело появи чуми в ігровому світі, а саме магію скверни, яка згадується в назві страви “Fel Eggs And Ham” - “汚卵とハム”.

### **Висновки до Розділу III**

У цьому розділі ми розглянули деякі приклади перекладацьких масивів, з якими має справу локалізатор ігор, таких як World Of Warcraft; проаналізувавши квести, перекладені в аддоні WoWInJapanese, розібрали на графіку і порівняли співвідношення кількості квестів, перекладених автоматизованими методами (Google Translate, AI Technology, DeepL тощо) та таких, що редагувалися носієм мови, виявивши, що кількість останніх переважає.

Ми проаналізували 3 приклади перекладу внутрішньоігрових завдань, спробували перевірити, наскільки точно штучний інтелект впорався з роботою, і адаптувати переклад в разі, якщо на нашу думку він міг би бути більш точним, або ж з метою надання тексту додаткових нюансів та експресивності за допомогою використання лексичних одиниць, притаманних віртуальній рольовій мові “якуварі-го”, щоб передати настрій, наміри і почуття персонажів, їх мотивацію і історію.

В одному з завдань ми спробували адаптувати до японської мови до того не досліджений в контексті японістики ідіосинкратичний діалект, що нагадує шотландську англійську мову, зобразивши його у вигляді осакського діалекту, враховуючи темперамент і ознаки раси дворфів у грі.

Також ми розглянули проблему застарілого перекладу, коли переклад у аддоні перестає збігатися із актуальною версією квесту через оновлення гри. Побічно ми також затрунули проблему використання сексистських зворотів і гендерно-нейтральних виразів у перекладі. На нашу думку, задля комфорту гравців варто виконувати переклад максимально нейтральним з точки зору

дискримінації за будь якими ознаками, але при цьому не руйнуючи наратив і настрої конкретного мовного масиву, чи то діалогу, чи ігрового завдання, а також не знищуючи ігровий всесвіт і його історію.

Наприкінці ми обрали 20 лексичних одиниць (власних назв), які не переклали автори аддону і запропонували власні варіанти перекладу. Ми врахували семантику цих слів, здебільшого утворених основокладанням, а також адаптували їх переклад під ігровий всесвіт. На нашу думку, у фентезійному світі, наповненому змістами, переважну більшість мовних масивів, включаючи власні назви, не можна залишати без перекладу, якщо це не суперечить контексту гри і не руйнує ігровий наратив.

## ВИСНОВКИ

Відеоігри з точки зору перекладознавства нині якщо і не стають найпопулярнішим матеріалом для перекладу, то стрімко піднімаються вгору в цьому аспекті. Нове покоління перекладачів все частіше розглядає саме цей напрямок для майбутньої зайнятості, тому що він пропонує їм більш комфортну роботу з дому, а також перспективу заробляти на життя тим, що багато людей зараз сприймають як своє дозвілля чи улюблену справу.

Ми зазначили, що для опанування професії локалізатора ігор треба бути обізнаним не тільки в методах перекладу мовних масивів, але й розуміти в програмному коді і в першу чергу вміти працювати з програмами, які читають цей код. Також ми розглянули проблеми з якими стикається перекладач. Фрагментація тексту є чи не основною проблемою, перекладач має вміти перекласти так, щоб текст потрапив точно на екран і не виходив за рамки. Також дуже важливо, щоб локалізатор був обізнаним із контекстом гри, з якою працює. Ми також наголосили на тому, що відеоігри бувають різних жанрів, і можуть охоплювати чи не всі сфери життя, що істотно ускладнює підготовку перекладача.

World Of Warcraft по справжньому можна вважати чи не найбільшим джерелом натхнення для будь якого перекладача. Такій великій кількості квестів, персонажів, локацій, здібностей та інших перекладацьких масивів може позаздрити кожна відеогра. Ми звернули увагу на те, що деякі раси в грі спілкуються діалектами різних народів світу, і зазначили, що спробуємо адаптувати їх японською мовою, що у нас і вийшло в практичному сегменті роботи.

Досліджуючи лексичні особливості, виокремлені нами в процесі роботи з аддоном WoWinJapanese, ми виявили закономірність, що якщо японське ігрове ком'юніті використовує ігрові терміни, схожі на ті, що є характерними для япономовних гравців, перекладають вони їх японською мовою (адаптують лексично). Якщо термін відомий їм з зарубіжних джерел, як-от офіційна база

даних Dungeons & Dragons, яку використовують як основу багато ігор жанру Fantasy RPG (зокрема, назви рас або класів персонажів), то для їх транслітерації використовується катакана. Якщо слово є специфічним виключно для World of Warcraft або власною назвою, існує тенденція залишати його у перекладі англійською мовою.

Зрештою, виконуючи практичну частину роботи, ми спробували використати наші знання з перекладознавства задля адаптації япономовного перекладу, виконаного японськими волонтерами або ж інструментами машинного перекладу, і також запропонували переклад українською мовою, так само адаптувавши його під вітчизняного геймера. Відібравши репрезентативний масив власних назв, що у аддоні не були перекладені японською мовою, а залишені англійською, ми переклали їх самостійно, запропонували найдоцільніший у контексті ігрового всесвіту, на наш розсуд, переклад. Також у внутрішньоігрових завданнях, які вважаються основною ігровою наративу, ми вирішили адаптувати переклад із використанням рольової мови “якуварі-го”, щоб додати їм експресивності та виразності.

Ми вважаємо, що наша робота є актуальною та може бути використана для подальших досліджень у сфері аудіовізуального перекладу, так як World of Warcraft є надзвичайно популярною грою і охоплює мільйонний ринок гравців по всьому світу. На нашу думку, ця робота може не тільки стати відправною точкою для дослідження локалізації відеогри World of Warcraft японською мовою, але і зробити внесок у розвиток сфери перекладу відеоігор загалом. Також ми сподіваємось що ця робота може стати корисним інструментом для навчання ігрових локалізаторів-початківців і що знання з теорії перекладу відеоігор, які вони можуть з неї отримати, вони в подальшому зможуть використати для своєї перекладацької практики.

## СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ

1. Бойчук О.С. Лінгвопрагматичні характеристики віртуального дискурсу на прикладі текстів англійських інтернет-ресурсів. [Електронний ресурс] / О.С. Бойчук. – 2020. – Режим доступу до ресурсу: [https://theses.oa.edu.ua/DATA/1312/%D0%9C%D0%B0%D0%B3%D1%96%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0%20%20%D0%91%D0%BE%D0%B9%D1%87%D1%83%D0%BA%20%D0%9E.%D0%A1.\\_%D0%97%D0%9C%D0%90-6.pdf](https://theses.oa.edu.ua/DATA/1312/%D0%9C%D0%B0%D0%B3%D1%96%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0%20%20%D0%91%D0%BE%D0%B9%D1%87%D1%83%D0%BA%20%D0%9E.%D0%A1._%D0%97%D0%9C%D0%90-6.pdf) (дата звернення: 05.06.2024 р.)
2. Стратонова Н. Максими П. Грайса в контексті сучасної інтернет-комунікації [Електронний ресурс] / Н. Стратонова. – 2016. – Режим доступу до ресурсу: <https://ep3.nuwm.edu.ua/6132/1/%D0%A1%D1%82%D1%80%D0%B0%D1%82%D0%BE%D0%BD%D0%BE%D0%B2%D0%B0%20%D0%9D.%20%20%D0%9C%D0%B0%D0%BA%D1%81%D0%B8%D0%BC%D0%B8%20%D0%9F.%20%D0%93%D1%80%D0%B0%D0%B9%D1%81%D0%B0%20%D0%B7%D0%B0%D1%85.pdf> (дата звернення: 06.06.2024 р.)
3. Сучасні неологізми. [Електронний ресурс] Режим доступу до ресурсу: [https://nrjpkjdf.blogspot.com/2017/01/blog-post\\_27.html](https://nrjpkjdf.blogspot.com/2017/01/blog-post_27.html) (дата звернення: 06.06.2024 р.)
4. Шахов С. В. Англomовні комп'ютерні ігри та особливості їх відтворення українською мовою (на матеріалі онлайн-гри “World of Warcraft”) [Електронний ресурс] / С. В. Шахов – 2024. – Режим доступу до ресурсу: [https://vo.uu.edu.ua/pluginfile.php/641045/mod\\_folder/content/0/2024%20%D0%B1%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B7%D0%B5%D0%BD%D1%8C/%D0%A8%D0%90%D0%A5%D0%9E%D0%92%20%D0%A1.%D0%92.%20%D0%BC%D0%B0%D0%B3%D1%96%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0.pdf?forcedownload=1](https://vo.uu.edu.ua/pluginfile.php/641045/mod_folder/content/0/2024%20%D0%B1%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B7%D0%B5%D0%BD%D1%8C/%D0%A8%D0%90%D0%A5%D0%9E%D0%92%20%D0%A1.%D0%92.%20%D0%BC%D0%B0%D0%B3%D1%96%D1%81%D1%82%D0%B5%D1%80%D1%81%D1%8C%D0%BA%D0%B0.pdf?forcedownload=1) (дата звернення: 30.05.2024 р.)
5. An Introduction to Osaka's Unique and Cherished Dialect [Електронний ресурс] – Режим доступу: <https://osaka-info.jp/en/osaka/basic/osaka-dialect/> (дата звернення: 10.06.2024 р.)
6. Androić S. Dialects of English in Fantasy Films and Videogames [Електронний ресурс] / Stjepan Androić – 2019. – Режим доступу до

- ресурсу: <https://repozitorij.unizg.hr/en/islandora/object/ffzg%3A301> (дата  
звернення: 07.06.2024 р.)
7. Bernal-Merino M. A. Challenges in the translation of video games [Электронний ресурс] / Miguel A. Bernal-Merino – 2007. – Режим доступу до ресурсу: <https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a2.pdf> (дата  
звернення: 25.05.2024 р.)
  8. Bushouse E. The Practice and Evolution of Video Game Translation: Expanding the Definition of Translation [Электронний ресурс] / Elizabeth Bushouse. – 2015. – Режим доступу до ресурсу: [https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1218&context=ma  
sters\\_theses\\_2](https://scholarworks.umass.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1218&context=masters_theses_2) (дата звернення: 24.05.2024 р.)
  9. Chrastek M. Translation and Analysis of World of Warcraft: The Official Cookbook [Электронний ресурс] / Michal Chrastek – 2018. – Режим доступу до ресурсу: [https://is.muni.cz/th/yrnxw/BT\\_Chrastek\\_Michal\\_GG\\_Archive.pdf](https://is.muni.cz/th/yrnxw/BT_Chrastek_Michal_GG_Archive.pdf) (дата  
звернення: 29.05.2024 р.)
  10. Costales A. F. Exploring Translation Strategies in Video Game Localization [Электронний ресурс] / Alberto Fernandez Costales. – 2012. – Режим доступу до ресурсу: [https://www.researchgate.net/publication/244478027\\_Exploring\\_Translation\\_S  
trategies\\_in\\_Video\\_Game\\_Localization](https://www.researchgate.net/publication/244478027_Exploring_Translation_Strategies_in_Video_Game_Localization) (дата звернення: 25.05.2024 р.)
  11. Dungeons & Dragons: Basic Rules [Электронний ресурс] Режим доступу до ресурсу: <https://i.4pcdn.org/tg/1439152140005.pdf> (дата звернення: 10.06.2024 р.)
  12. Deathwing (Wowpedia, The World Of Warcraft wikia) [Электронний ресурс] – Режим доступу: <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Deathwing?so=search> (дата звернення: 10.06.2024 р.)
  13. Dietz F. Translating gamer slang in World of Warcraft [Электронний ресурс] / Frank Dietz – 2011. – Режим доступу до ресурсу: <https://multilingual.com/articles/translating-gamer-slang-in-world-of-warcraft/> (дата звернення: 29.05.2024 р.)
  14. Gilboa A. Emerging trends and developments in game localization [Электронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: [https://multilingual.com/issues/may-jun-2019/emerging-trends-and-developme  
nts-in-game-localization/](https://multilingual.com/issues/may-jun-2019/emerging-trends-and-developments-in-game-localization/) (дата звернення: 10.06.2024 р.)

15. Heathcote W. Acquiring English Through The Game World of Warcraft [Электронный ресурс] / William Heathcote – 2012. – Режим доступа до ресурсу:  
<https://citeseerx.ist.psu.edu/document?repid=rep1&type=pdf&doi=b0a79bfe6a6c7cfec4d5190483ed702e5e9a96cd> (дата звернення: 29.05.2024 р.)
16. Heurekaギルドのウェブサイト [Электронный ресурс] Режим доступа до ресурсу: <https://wowheureka.wordpress.com/> (дата звернення: 30.05.2024 р.)
17. Hornyak Ch. Night Elves, Jargon and You: The Language of Power Within World of Warcraft [Электронный ресурс] / Christopher Hornyak. – Режим доступа до ресурсу:  
<https://press.etc.cmu.edu/file/download/887/124c1fc3-4d48-4ad2-8d60-3c7d61540b0e> (дата звернення: 07.06.2024 р.)
18. Hosokawa N. Kotodama: the multi-faced Japanese myth of the spirit of language [Электронный ресурс] / Naoko Hosokawa – 2014. – Режим доступа до ресурсу:  
<https://blog.oup.com/2014/05/kotodama-japanese-spirit-of-language/> (дата звернення: 10.06.2024 р.)
19. J. Knights: Video Game Translation - Why is it so Important? [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://vistatec.com/video-game-translation/> (дата звернення: 10.06.2024 р.)
20. Japanese in Anime & Manga [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://anime-manga.jp/en/> (дата звернення: 10.06.2024 р.)
21. Kallunki K.-P. Learning English in World of Warcraft: Perspectives from the players [Электронный ресурс] / Kari-Pekka Kallunki – 2016. – Режим доступа до ресурсу: <https://oulurepo oulu.fi/handle/10024/6398> (дата звернення: 27.05.2024 р.)
22. Kinsui, S. Virtual Japanese: Enigmas of Role Language. Osaka: Osaka University Press. 2017. – 96 p.
23. Lindh S. Online computer game English: A study on the language found in World of Warcraft [Электронный ресурс] / Simon Lindh – 2009. – Режим доступа до ресурсу:  
<https://kau.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A221885&dswid=2612> (дата звернення: 29.05.2024 р.)
24. Maria Christina Jørstad. (2018). Localization of Undertale, An American Video Game, Into Japanese. University of Oslo. [Электронный ресурс] –

- Режим доступа: <http://urn.nb.no/URN:NBN:no-67617> (дата звернення: 10.06.2024 р.)
25. Mayoral R. et al. Concept of Constrained Translation. Non-Linguistic Perspectives of Translation [Електронний ресурс] / Roberto Mayoral, Kelly Dorothy, Gallardo Natividad – 2002. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.erudit.org/en/journals/meta/1988-v33-n3-meta321/003608ar/> (дата звернення: 08.06.2024 р.)
26. Miso F. The Prevalence of Core Vocabulary in World of Warcraft's Written In-Game Quest Instruction [Електронний ресурс] / Finne Miso – 2021. – Режим доступу до ресурсу: <https://jyx.jyu.fi/bitstream/handle/123456789/76772/1/URN%3ANBN%3Afi%3Ajyu-202106223965.pdf> (дата звернення: 29.05.2024 р.)
27. O'Hagan M., Mangiron C. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation [Електронний ресурс] / Minako O'Hagan, Carme Mangiron – 2006. – Режим доступу до ресурсу: [https://www.researchgate.net/publication/281749030\\_Game\\_Localisation\\_Unleashing\\_Imagination\\_with\\_'Restricted'\\_Translation](https://www.researchgate.net/publication/281749030_Game_Localisation_Unleashing_Imagination_with_'Restricted'_Translation) (дата звернення: 08.06.2024 р.)
28. Rama P. S. L2 Spanish Learning via World of Warcraft [Електронний ресурс] / Paul Sevuki Rama – 2014. – Режим доступу до ресурсу: <https://escholarship.org/uc/item/97r1z105> (дата звернення: 29.05.2024 р.)
29. Rishton, K.E. Aspects of Scots language use by World of Warcraft dwarves [Електронний ресурс] / Katie Ellen Rishton – 2022. – Режим доступу до ресурсу: <https://uis.brage.unit.no/uis-xmlui/handle/11250/3007290> (дата звернення: 08.06.2024 р.)
30. Suster S. An investigation into language complexity of World-of-Warcraft game-external texts [Електронний ресурс] / Suster Simon – 2015. – Режим доступу до ресурсу: [https://www.researchgate.net/publication/272194913\\_An\\_investigation\\_into\\_language\\_complexity\\_of\\_World-of-Warcraft\\_game-external\\_texts](https://www.researchgate.net/publication/272194913_An_investigation_into_language_complexity_of_World-of-Warcraft_game-external_texts) (дата звернення: 27.05.2024 р.)
31. Tariq A. The Rising Field of Video Game Translation [Електронний ресурс] / Abutalib Tariq. – 2023. – Режим доступу до ресурсу: [https://www.researchgate.net/publication/370985371\\_The\\_Rising\\_Field\\_of\\_Video\\_Game\\_Translation](https://www.researchgate.net/publication/370985371_The_Rising_Field_of_Video_Game_Translation) (дата звернення: 25.05.2024 р.)
32. Wood Ch. A. et al. Translating Virtual Interactions: an Analysis of the Translation of Character Abilities in the Video Game World of Warcraft

- [Електронний ресурс] / Christopher A. Wood, Michael D. Picone, Douglas Lightfoot, Sheila Black – 2015. – Режим доступу до ресурсу: <https://ir-api.ua.edu/api/core/bitstreams/c0dc3495-c9c5-4965-a8ea-4fcabbc0e477/content> (дата звернення: 29.05.2024 р.)
33. World of Warcraft Wiki. Режим доступу до ресурсу: <https://wowwiki.fandom.com/ja/wiki/%E3%83%A1%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%83%9A%E3%83%BC%E3%82%B8> (дата звернення: 06.06.2024 р.)
34. Wowhead: World Of Warcraft Database [Електронний ресурс] Режим доступу до ресурсу: <https://www.wowhead.com/> (дата звернення: 10.06.2024 р.)
35. Wowpedia, the World of Warcraft wikia [Електронний ресурс] Режим доступу до ресурсу: <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Wowpedia> (дата звернення: 10.06.2024 р.)
36. "World of Warcraft" の日本人プレイヤーが少ない理由 [Електронний ресурс] Режим доступу до ресурсу: <https://ameblo.jp/ao-playfield/entry-12798398715.html> (дата звернення: 30.05.2024 р.)
37. 「World of Warcraft」を知れば「ハースストーン」がさらに楽しい！ [Електронний ресурс] / 石井聡 – 2017. – Режим доступу до ресурсу: <https://game.watch.impress.co.jp/docs/news/1075616.html> (дата звернення: 30.05.2024 р.)
38. 【WoW】World of Warcraft ★★★★★ つば WoW ちょーおもしろー [Електронний ресурс] Режим доступу до ресурсу: [https://kohidekazu.hatenablog.com/entry/2017/09/27/%E3%80%90WoW%E3%80%91World\\_of\\_Warcraft\\_%E2%98%85%E2%98%85%E2%98%85%E2%98%85\\_%E3%81%A3%E3%81%B1WoW%E3%81%A1%E3%82%87%E3%83%BC%E3%81%8A%E3%82%82%E3%81%97%E3%82%8C%E3%83%BC](https://kohidekazu.hatenablog.com/entry/2017/09/27/%E3%80%90WoW%E3%80%91World_of_Warcraft_%E2%98%85%E2%98%85%E2%98%85%E2%98%85%E2%98%85_%E3%81%A3%E3%81%B1WoW%E3%81%A1%E3%82%87%E3%83%BC%E3%81%8A%E3%82%82%E3%81%97%E3%82%8C%E3%83%BC) (дата звернення: 30.05.2024 р.)
39. なぜ故に、我が国にはワールドオブウォークラフトが存在しないのか。 [Електронний ресурс] Режим доступу до ресурсу: [http://www.sinseihikikomori.com/2007/07/blog-post\\_3415.html](http://www.sinseihikikomori.com/2007/07/blog-post_3415.html) (дата звернення: 30.05.2024 р.)
40. 英語苦手でも「World of Warcraft (WoW)」を遊べるのか？ [Електронний ресурс] Режим доступу до ресурсу: <http://www.dgfreak.com/blog/localpages/wow/wow-english.html> (дата звернення: 29.05.2024 р.)

41.プーアル茶のX [Электронный ресурс] Режим доступа до ресурсу:  
<https://x.com/pppXIII?t=oK4Qb1rXq5MFLl8o9oSpmQ&s=35> (дата  
звернення: 10.06.2024 р.)