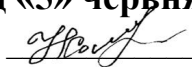


**Міністерство освіти і науки України
Київський національний університет імені Тараса Шевченка
Навчально-науковий інститут філології
Кафедра мов і літератур Далекого Сходу та Південно-Східної Азії**

**Соціолінгвістичний та культурний аспект серії комп'ютерних ігор
"Yakuza"/"Ryū ga Gotoku"**

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
Брянцева Володимира Ігоровича
Науковий керівник:
асист. Філонова В.О.

«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

АНОТАЦІЯ

Брянцев В.І. Соціолінгвістичний та культурний аспект серії комп'ютерних ігор "Yakuza"/"Ryū ga Gotoku". – Кваліфікаційна робота освітнього рівня «бакалавр» на здобуття освітнього-кваліфікаційного рівня вищої освіти спеціальності 035 «Філологія» спеціалізації «Східна мова і література та переклад, західноєвропейська мова: японська та англійська». – Київський національний університет імені Тараса Шевченка, Київ 2024.

Розглянуто історію та актуальність перекладу відеоігор, навички та компетенції якими має володіти перекладач для якісної адаптації продукту, досліджено типологію та її вплив на стиль, складність та інші аспекти перекладу, технічні аспекти перекладу, особливості перекладу текстового контенту і складнощі культурної адаптації при перекладі.

Проаналізовано особливості серії відеоігор Якудза, технічні труднощі при перекладі, наповнення та способи відтворення експресивної лексики персонажів, і проблема відтворення японської комедії.

Ключові слова: *локалізація, відеогра, культурна адаптація, типологія, якудза, мовленнєві особливості.*

ABSTRACT

Briantsev V.I. Sociolinguistic and cultural aspect of computer game series

"Yakuza"/"Ryū ga Gotoku" - Qualification work for the bachelor's degree in higher education in specialty 035 «Philology», specialization «Oriental Language and Literature and Translation, Western European Language: Japanese and English». – Taras Shevchenko National University of Kyiv, Kyiv 2024.

The qualification work examines the history and relevance of video game translation, the skills and competencies that a translator should have for high-quality game product adaptation, the typology and its influence on the style, complexity and other aspects of translation, technical aspects of translation, peculiarities of textual content translation and the difficulties of cultural adaptation in translation.

This work also analyses the peculiarities of the Yakuza video game series, technical difficulties in translation, content and methods of reproducing expressive vocabulary of characters, and the problem of reproducing Japanese comedy.

Keywords: localization, video game, cultural adaptation, typology, yakuza, language features.

要旨

ブリアンツェフ・ヴォロディミル. 「龍が如く」ゲームシリーズの社会的と言語学的と文化的なアспект. — 専門分野 035 「言語学」、専門分野 「東洋言語・文学・翻訳、西欧言語：日本語と英語」。— タラス・シェフチェンコ記キーウ国立大学、キーウ、2024年。

この論文では、「ヤクザ」シリーズなどのコンピュータゲームについて、社会言語学的・文化的な側面に焦点を当てて考察しています。ビデオゲームの翻訳の歴史と重要性、翻訳者が持つべきスキルと能力、類型論が翻訳のスタイルと複雑さに与える影響、翻訳の技術的な側面、テキストコンテンツの翻訳の特殊性、文化的適応の難しさなどについて考察しています。

また、特に「ヤクザ」ゲームシリーズの特殊性や翻訳の技術的な難しさ、登場人物の表現語彙の内容と再現方法、日本のお笑いの再現における問題などを分析しています。。

キーワード：ローカライゼーション、ビデオゲーム、文化適応、類型論、ヤクザ、言語特徴。

ЗМІСТ

ВСТУП.....	2
Частина 1: Теоретичні основи перекладу відеоігор	3
1.1 Актуальність перекладу відеоігор	3
1.2 Типологія та концептуальна модель відеоігор	4
1.3 Технічні аспекти перекладу комп'ютерних ігор	10
1.4 Особливості перекладу текстового контенту відеоігор	14
1.5 Культурна адаптація в перекладі відеоігрового контенту	18
Висновки до першої частини	22
Частина 2: Особливості перекладу і соціокультурного контексту серії комп'ютерних ігор Ryū ga Gotoku	24
2.1. Особливості серії відеоігор Ryū ga Gotoku	24
2.2. Технічні труднощі у перекладі	27
2.3 Способи відтворення експресивної лексики персонажів	28
2.4 Проблема відтворення японської комедії	31
Висновки до другої частини	33
ВИСНОВКИ	35
Список використаних джерел	38

ВСТУП

Актуальність нашого дослідження зумовлена стрімким зростанням ролі відеоігор у соціокультурному просторі та підвищеним інтересом до цього явища. Крім того, дослідження у галузі перекладознавства відеоігор лише починають розвиватися і потребують подальшого наукового вивчення.

Метою нашого дослідження є аналіз технічних труднощів перекладу, а також дослідження ключових аспектів серії відеоігор, на які необхідно звертати увагу для збереження художнього образу та створення адекватного перекладу.

Завданнями дослідження є аналіз особливостей, технічних труднощів перекладу, способів відтворення експресивної лексики персонажів, та проблем відтворення японської комедії серії відеоігор Ryū ga Gotoku.

Об'єктом дослідження стали япономовні тексти серії відеоігор Ryū ga Gotoku, японської студії розроблення відеоігор Sega.

Предметом дослідження є способи відтворення оригінального тексту гри українською мовою, задля збереження форми та стилістичних особливостей, що притаманні даній серії відеоігор.

У роботі ми використали **методи**: 1) порівняльний метод; 2) описовий метод; 3) добору й систематизації матеріалу; 4) метод лінгвостилістичного аналізу.

Обсяг і структура роботи. Дослідження складається із: вступу, двох розділів, висновків до розділів, загального висновку та списку використаних джерел. Обсяг сторінок дослідження становить 37, з них загальний обсяг роботи 46 сторінка.

Частина 1: Теоретичні засади перекладу комп'ютерних ігор

1.1 Актуальність перекладу відеоігор

За останні десятиліття актуальність і соціальний вплив відеоігор різко зросли. Це перетворило розважальний продукт як спосіб проведення вільного часу, який почався з примітивних аркад (таких як Pac-Man), на найбільш поширену форму розваг і культурного самовираження. Люди сьогодні сприймають відеоігри як елемент дозвілля, вони не вважають, що їх значення є набагато більшим, оскільки з кожним ігровим сеансом гравці набувають нових ідей, навичок і знань, незалежно від мови чи контексту їх виробництва. Таким чином як молодь, так і дорослі сьогодні соціалізуються через відеоігри та черпають із них соціальні, історичні та культурні знання. У контексті, коли відносини між людьми та технологіями стають дедалі тіснішими, культурні наслідки впливу відеоігор слід розглянути не тільки з точки зору розважального продукту медіа, але й у культурному, соціальному та освітньому аспектах[4].

У своїй статті «Переклад відеоігор: сучасний рівень», Жером Лакруа пише: «переклад відеоігор включає складну комбінацію взаємопов'язаних факторів, від технічних обмежень до творчих міркувань і культурних розбіжностей, і це лише деякі з них». Він також зазначає, що переклад відеоігор є відносно новою галуззю і що «вивчення перекладу відеоігор все ще знаходиться в процесі зародження»[3].

Актуальність і популярність відеоігор підтримується постійними релізами нових продуктів, покращенням і перевиданням старих, численними колабораціями з відомими акторами або музичними виконавцями, і великою кількістю різноманітних ігрових фестивалів. З огляду на вищезазначені фактори, а саме: розширення і зміни ігрової аудиторії, нових жанрів, платформ, режимів і типів ігор внаслідок цього прямо-пропорційно зростає також і

актуальність ігрового перекладу. Окремо варто звернути увагу на ключовий фактор зростаючої актуальності перекладу відеоігор, яким являється розвиток ігрового процесу, а саме той факт, що відеоігри перетворились з простих піксельних аркад з примітивним сюжетом на детальні і реалістичні історії, процес проходження яких може зайняти від декількох годин до декількох десятків і зрівнятися по наповненню і по глибині занурення у всесвіт з серіями книг або фільмів.

1.2 Типологія та концептуальна модель відеоігор

Відеоігри за типологією диференціюються за категоріями, такими як: платформа, жанр, режим гри і цільова аудиторія, які впливають на ігровий процес, візуальний стиль, та склад ігрової спільноти, і відповідно на складність, об'єм і тип перекладу.

За платформою ігри поділяються на три основні категорії: персональний комп'ютер/ноутбук, мобільні телефони і ігрові консолі, за режимом гри на одиночні і багатокористувацькі.

Класифікуючи ігрові жанри, варто виокремити основні: екшн, шутери, пригоди, головоломки, рольові ігри, симулятори, спортивні ігри або стратегії, також часто зустрічаються скорочені назви, такі як RPG (рольова гра), FPS (шутер від першої особи), MMO (масова багатокористувацька онлайн гра) або MMORPG (масова багатокористувацька онлайн рольова гра). Різні ігрові жанри мають різний зміст і, відповідно, різне охоплення гравців[6]. Екшн-ігри, які багато хто вважає "архетипічною відеоігрою", оскільки класичні аркадні ігри, такі як Pac-Man або Space Invaders, засновані на цьому типі ігрового процесу. У наш час екшн-ігри вимагають швидких навичок і гарного зосередження, часто поєднуючись з елементами головоломки. Пригодницькі ігри, які характеризуються тим, що вимагають глибокого мислення та терпіння. З усіх основних типів відеоігор цей жанр має найсильнішу тенденцію до оповіді

сюжету. Сюжет просувається шляхом спілкування з іншими персонажами та вирішення головоломок. Стратегічні ігри, які "займають простір між екшеном та пригодницькими іграми". Цей тип ігор фокусується на тактичному мисленні та продуманих ходах. Елементи сюжету можуть обмежуватися простою довідковою інформацією, а візуальні ефекти часто зводяться до оформлення вітрин, тому такі ігри пропонують високу цінність для повторного проходження через широке розмаїття тактик, що ведуть до перемоги. Процесно-орієнтовані ігри, такі як The Sims (2000) або Sim City (1989), які більше підходять під визначення іграшки-симулятора, ніж власне гри[6].

Термін "концептуальна модель" позначає будь-яку модель, яка формується після процесу концептуалізації або узагальнення.[8][9] Концептуальні моделі часто є абстракціями речей реального світу, фізичного або соціального. Семантичні дослідження стосуються різних етапів формування концепту. Семантика – це, за своєю суттю, дослідження концептів, тобто значень, які люди надають різним елементам свого досвіду. Основна мета концептуальної моделі – відобразити фундаментальні принципи та базову функціональність системи, яку вона представляє. Крім того, концептуальна модель повинна бути розроблена таким чином, щоб забезпечити легко зрозумілу інтерпретацію системи для користувачів моделі.

Розгляньмо концептуальну модель (Рисунок 1), яка описує відеоігри з точки зору чітко визначених понять, властивостей і зв'язків. Модель представляє низку понять і взаємозв'язків, призначених для правдивого уявлення про відеоігри та їхню складну природу як культурного явища і споживчого продукту.

Концептуальна модель включає в себе п'ять понять: гра, видання, локальна версія, додатковий контент та спосіб дистрибуції. Ці поняття разом з їхніми властивостями та видами зв'язків дають вичерпний опис, зорієнтований на користувачеві, і є важливими для розуміння геймерами відеоігри як культурного явища, а також відмінностей та взаємозв'язків між відеоіграми, у

які вони грають. Вони розкладають розмовне цілісне поняття відеогри за принципом, що відеоігри, в найбільш абстрактному розумінні терміну "гра", зазвичай демонструють варіації характеристик, залишаючись при цьому екземплярами однієї і тієї ж гри[5].

Першим поняттям у цій концептуальній моделі є "Гра". "Гра" – це абстрактна сутність, яка описує особливості, спільні для різних видань відеогри: характеристики, які зазвичай розпізнаються користувачами, коли вони кажуть "ми грали в ту саму гру", навіть якщо вони грали в неї на різних платформах (наприклад, на ПК або PlayStation).

Прикладом поняття "Гра" є Super Mario Bros. Super Mario Bros. є широко визнаною грою, яка має видання для різних платформ, зокрема Nintendo, Super Nintendo, Nintendo GameBoy та Wii. Поняття "Гра" дозволяє відносити ці різні видання відеогри до одного продукту, оскільки споживачі сприймають їх як одну і ту ж гру. Ознаки поняття "Гра" також сприяють розрізненню ігор за жанром, настроєм, темою, місцем дії, сюжетом і т.д.

Однією з цілей концептуального поняття "Гра" є забезпечення достатнього словникового запасу для розрізнення ігор зі схожим геймплеєм, функціями та механіками. Це стосується як класичних ігор, таких як Pacman та Mortal Kombat 1, так і більш сучасних ігор, таких як серія ігор GTA від Rockstar або The Witcher 3: Wild Hunt від CD Project RED. Основна вимога до концептуальної моделі полягає в тому, що характеристики поняття "Гра" повинні бути достатньо виразними, щоб передати відмінності між двома іграми зі схожою або ідентичною механікою. Часто відмінності стосуються насамперед назви та маркетингу гри, а також жанрів, які виступають в якості презентаційного інструменту[5].

Поняття "Видання" позначає конкретний екземпляр відеогри. Виданням може бути певний випуск гри, який певним чином відрізняється від інших випусків тієї самої гри (наприклад, Assassin's Creed IV Black Flag Limited Edition, Persona 4 Golden, Dark Souls II Black Armor Edition). Це може бути

пов'язано з тим, що воно було адаптоване для випуску на новій платформі (наприклад, Xbox One, Microsoft Windows 10 тощо), або з тим, що воно містить повністю інтегрований контент, який раніше був доступний лише у вигляді окремих матеріалів для розширення або додаткового контенту/функцій, недоступних у звичайному випуску гри (наприклад, Shin Megami Tensei: Persona 3 FES). Поняття "Видання" об'єднує такі характеристики, як платформа, спеціальне обладнання, системні вимоги, онлайн-функції тощо. Тип зв'язку між прикладами поняття "Гра" та прикладами поняття "Видання" можна позначити як 1:n, де 1 — це "Гра", а n — можливі варіанти реалізації поняття "Видання". У деяких випадках, наприклад, коли нова гра публікується для певної платформи, може існувати лише один варіант поняття "Видання" для цієї відеогри. Прикладом цього є відеогра 8 Eyes для Nintendo Entertainment System (NES), яка ніколи не була випущена для жодної іншої платформи або з будь-якими додатковими функціями. В інших випадках, те саме видання гри може бути перевидано і розповсюджено кількома способами дистрибуції. Прикладом останнього явища є відеоігри, які розповсюджуються як в електронному вигляді через ігрові онлайн-мережі, такі як PlayStation Network, так і фізично — шляхом публікації дискових носіїв у той самий день. Відеогра Diablo III є одним з таких прикладів.

На відміну від щойно наведених прикладів, прикладом відеогри з декількома виданнями є Final Fantasy. Вперше Final Fantasy була опублікована для NES у 1987 році. Вона швидко стала популярною, і для японського ринку були створені видання для кількох комп'ютерних систем. Final Fantasy залишається популярною протягом останніх 25 років, надихаючи на створення нових видань для нових платформ, таких як PlayStation, Gameboy Advance та iOS, серед інших. Нові видання гри часто використовували розширені можливості нових ігрових платформ, особливо щодо графіки.

Відмінності між виданнями відеоігор не обмежуються платформою чи графікою. У відеоіграх часто змінюються назви, коли виходять нові видання,

особливо якщо в них з'являється додатковий ігровий контент, наприклад, додаткові рівні або альтернативні режими проходження. Відеогра *Disgaea* є прикладом цього останнього явища. Спочатку гра була випущена для PlayStation 2 і мала повну назву *Disgaea: Hour of Darkness*. Наступне видання було випущено для Sony PlayStation Portable (PSP) зі зміненою назвою *Disgaea: Afternoon of Darkness*. *Disgaea: Afternoon of Darkness* містила додатковий контент у вигляді додаткового ігрового режиму, який дозволяв гравцям замінити головного героя гри на одного з другорядних персонажів і пройти серію ігрових рівнів, які були недоступні у звичайному ігровому режимі в оригінальному виданні для PlayStation 2.

Кожне видання відеогри стає доступним у певному регіоні та певною мовою як локальна версія. Тип зв'язку "Видання" — "Версія" виглядає як 1:n, зважаючи на відмінності між різними локальними версіями одного і того ж видання. Ці відмінності зазвичай включають мову, локалізацію графіки (часто через цензуру релігійної іконографії або оголеної натури), а також параметри налаштування рівнів складності та персонажів, які відрізняються залежно від регіону. Прикладом косметичної зміни графіки є відеогра *La Pucelle: Tactics*, тактична рольова гра, випущена для PlayStation 2 у 2002 році. В оригінальному локальному релізі для японського ринку спрайти персонажів і фонові графіка гри містили велику кількість християнської іконографії. У 2004 році локалізована версія *La Pucelle* була випущена для північноамериканського ринку. Через існування жорсткої цензури для дитячих медіа, практично вся християнська іконографія була вилучена з гри (1UP.com, [2004]).

Поняття "Локальна версія" дозволяє моделі фіксувати як косметичні графічні та сюжетні відмінності, так і суттєві лінгвістичні відмінності, що мають місце в копіях гри, специфічні для лінгвокультурного регіону, в якому її було випущено (наприклад, Японія, Північна Америка, Європа тощо). Таким чином концептуальна модель здатна не лише зберігати інформацію про цензуру, але й фіксувати відмінності у способах видання відеоігор на різних ринках.

Властивості, об'єднані в сутності "Локальний реліз", також дозволяють говорити про відсутність або наявність опцій кастомізації, доступних гравцям у певних регіонах, а також про діапазон цих опцій кастомізації, якщо вони присутні.

Поняття "Додатковий контент" використовується для опису вмісту, доступний окремо від конкретного локального релізу гри. Його призначення – бути реалізованим у поєднанні з конкретним локальним релізом, щоб змінити та покращити досвід геймера у певному лінгвокультурному регіоні (наприклад, завантажуваний вміст [DLC], модифікації ["моди"]). Це поняття не застосовується до простих виправлень помилок, патчів або оновлень, які автоматично надсилаються геймерам і встановлюються на платформу, наприклад, оновлення версії ігрового додатку для iOS або автоматичне оновлення гри для PS3.

Патчі можна розглядати як додатковий контент, якщо вони існують незалежно і не входять до складу оригінальних файлів гри, що часто стосується старих комп'ютерних ігор. Це пов'язано з тим, що користувачі повинні отримувати файли виправлень окремо і встановлювати їх замість оригінального коду гри, а це означає, що пакет файлів виправлень є окремим об'єктом, який зазвичай шукають безпосередньо користувачі, що робить його релевантним для цієї моделі. Відеогра може мати або не мати ніякого додаткового контенту, хоча все частіше комп'ютерні відеоігри, особливо ігри, що дистрибуються в цифровому форматі, мають його.

Поняття "Спосіб Дистрибуції" є збірним для двох окремих понять: фізична дистрибуція та цифрова дистрибуція. Ці два поняття описують всі властивості, необхідні для опису носіїв, за допомогою яких розповсюджуються окремі копії гри.

Зокрема, вони покликані забезпечити достатню виразність для відображення відмінностей у способах розповсюдження відеогри серед геймерів, оскільки будь-яка локальна версія відеогри часто розповсюджується у

різні способи. З розвитком платформ цифрової дистрибуції (наприклад, Valve Steam, Sony Entertainment Network тощо) та індустрії ігор для смартфонів одночасне розповсюдження через фізичні та цифрові носії стає нормою (наприклад, цифрові релізи з першого дня).

Два з чотирьох понять, що залишилися, покликані об'єднати відеоігри певні групи за спільними ознаками на рівнях "Гра" або "Локальний випуск". У випадку "Збірки" метою є створення поняття, яке дозволяє об'єднати декілька "Локальних Випусків" в одне поняття "Спосіб Дистрибуції". Хоч це поняття отримало назву "Збірка", його суть краще відображає термін "антологія". Прикладом є Humble Sid Meyer Bundle, до якого входять Sid Meyer's Civilization III, Civilization IV, Ace Patrol, Ace Patrol: Pacific Skies, and Railroads".

Поняття "Серія" також виконує функцію групування. На відміну від поняття "Збірка", яке відображає групування на основі дистрибуції, поняття "Серія" призначене для того, щоб дозволити об'єднувати поняття "Гра" на концептуальній основі. Поняття "Серія" дозволяє впорядковано та ієрархічно відображати відеоігри, що належать до певної серії, створеної ігровими компаніями або користувачами. Наприклад, серія Super Mario Bros. включає Super Mario Bros. 1, Super Mario Bros. 2, Super Mario Bros. 3 та Super Mario World, серед багатьох інших.

1.3 Технічні аспекти перекладу комп'ютерних ігор

Відеоігри, будучи найбільшим розважальним медіа продуктом у світі, є однією з багатьох нових галузей для перекладу, які виникли нещодавно та все ще знаходяться на ранніх стадіях розвитку, де постійно розвиваються нові стратегії для роботи з різними типами відеоігор. Комп'ютерні ігри є інтерактивними, оскільки гравці вони можуть активно впливати на розвиток подій та результат ігри. Натомість того, щоб просто спостерігати чи читати історію, гравці мають можливість власноруч керувати процесом гри, відігравуючи важливу роль у розвитку історії. Гравець бере на себе керування головним героєм чи героями і прямо впливає на їхні дії та рішення протягом

гри. Цей вид активної участі дозволяє гравцям створити зв'язок з персонажами та емоційно співпереживати їхні пригоди. Іноді гравець може навіть ідентифікувати себе з головним персонажем, хоча це не завжди відбувається на практиці. Важливо відзначити, що занурення в історію та взаємодія з персонажами має вирішальне значення для враження від відеоігор і становить основу їхнього розважального аспекту.

З міркувань про важливість занурення під час гри, доречним буде зазначити, що переклад відеоігри — це не просто інтерпретація діалогу між персонажами, він включає набагато більше, ніж те, що вимовляється, хоч він і включає діалоги, і вони є основою перекладу відеоігор, але крім цього перекладач має адаптувати UI (користувацький інтерфейс) гри та те, наскільки все доступно для гравця та як це може покращити або перешкодити його досвіду гри, елементи світу, такі як написи на стіні чи повідомлення на записці, залишене гравцеві для читання, щоб допомогти йому в подорожі або звернути увагу на елемент світу, будь то побічна сюжетна лінія, для занурення гравця в ігровий світ, або невеликий натяк на те, що має далі відбутися в грі[3]. Для збереження глибини занурення і врахування всіх елементів і особливостей ігрового всесвіту та користувацького інтерфейсу, перекладачеві буде необхідним досвід гри як мінімум у схожі ігрові продукти, іншими словами для якісного перекладу відеоігри перекладач має сам бути в певній мірі гравцем.

Важливо зазначити, що через технічні обмеження та труднощі перекладу, ми вважаємо, що відтворення змісту та структури мовою перекладу нерідко залежить від програмного коду гри. Наприклад, програма може обмежити кількість доступного місця для тексту, що може призвести до необхідності скорочення кількості символів, фіксоване подання тексту на графічному чи зображальному рівні та інші подібні обмеження.

Частково перекладати японські ігри складно через їхню писемність. Японські ієрогліфи канджі можуть використовуватися для вираження ідей чи описів, за допомогою одного або лише кількох символів. Перекласти ці ідеї

англійською мовою і переконатися, що переклад вписується у відведений простір на екрані, – неабияке випробування. В японській мові кожного ієрогліфа достатньо для досить розлогого опису предмета - наприклад, предмет може складатися з трьох ієрогліфів, які буквально означають "Грім кігтя дракона", а в англійській мові у є лише 12 літер, щоб передати ту ж саму ідею. Іноді це не завжди вдається, а це доводиться робити з сотнями і сотнями різних предметів[11].

Робота з ігровим кодом та файлами локалізації є фундаментальним аспектом технічного перекладу ігор. Сучасні ігри часто використовують спеціалізовані файли локалізації у форматах .xml, .json або інших структурованих форматах даних. Наприклад, у японській рольовій грі "Final Fantasy XV" використовувалися .xml файли для організації величезного обсягу тексту, що підлягав перекладу. Це дозволило ефективно управляти процесом локалізації та забезпечити узгодженість перекладу по всій грі. Обробка символів різних мов представляє особливий виклик, особливо коли йдеться про переклад з японської мови, яка використовує складну систему письма, що включає канджі, хірагану та катакану. При локалізації гри "Persona 5", наприклад, перекладачі зіткнулися з необхідністю адаптації складних японських імен та термінів, забезпечуючи їх коректне відображення в локалізованих версіях.

Адаптація користувацького інтерфейсу (UI) є критичним аспектом технічної локалізації, що включає модифікацію розміру та розташування текстових полів, адаптацію шрифтів та забезпечення правильного відображення перекладеного тексту. У грі "Nier: Automata" дизайнери інтерфейсу були змушені адаптувати UI для відображення довших рядків тексту в західних локалізаціях, зберігаючи при цьому мінімалістичний стиль оригінального японського інтерфейсу. Робота з аудіо файлами включає не лише переклад та запис нових діалогів, але й синхронізацію нового аудіо з анімацією губ персонажів. У "Metal Gear Solid V: The Phantom Pain" використовувалась

передова технологія захоплення руху для створення реалістичної анімації губ, що вимагало ретельної адаптації при локалізації.

Обробка змінних у тексті гри є важливим технічним аспектом, особливо в іграх, які використовують динамічний текст, що змінюється залежно від дій гравця або стану гри. Серія ігор "Pokemon" є яскравим прикладом, де імена покемонів та тренерів є змінними, які вставляються в шаблони речень. Перекладачі повинні забезпечити, щоб ці шаблони працювали коректно з усіма можливими варіантами змінних у цільовій мові. Локалізація графічних елементів, що містять текст, включаючи логотипи, вивіски, текстури в грі, також представляє технічний виклик. У грі "Yakuza 0" багато вивісок та написів у віртуальному Токіо містили японський текст, який потрібно було перекласти та вмонтувати назад у текстури гри, зберігаючи при цьому візуальний стиль оригіналу.

Забезпечення сумісності різних версій гри є важливим аспектом, особливо коли японські ігри спочатку випускаються на домашньому ринку, а потім локалізуються для міжнародного релізу. Це може призвести до різниці у версіях гри, яку необхідно врахувати при локалізації. "Xenoblade Chronicles X" є прикладом гри, яка мала значні відмінності між японською та західними версіями, включаючи зміни в моделях персонажів та ігровому контенті. Локалізація ігрових скриптів та сценаріїв є особливо важливою в японських рольових іграх, таких як серія "Tales of", де сценарії містять складні розгалужені діалоги та події, які потрібно ретельно перекласти та адаптувати, зберігаючи при цьому логіку та послідовність гри.

Локалізація ігрової документації та допоміжних матеріалів, включаючи інструкції, довідкові посібники, опис досягнень, є невід'ємною частиною процесу. У грі "Monster Hunter: World" потрібно було локалізувати величезний обсяг інформації про монстрів, зброю та ігрові механіки, забезпечуючи точність перекладу складних ігрових термінів. Адаптація систем введення тексту є особливо важливою при локалізації японських ігор, які часто використовують

складні системи введення для японської мови. У грі "Okami" система введення імен персонажів була повністю перероблена для західних версій гри.

Забезпечення коректної роботи сортування та пошуку в грі після локалізації є важливим технічним аспектом, особливо в іграх з великими інвентарями або списками персонажів, таких як серія "Fire Emblem". У японських іграх часто використовується сортування за японською абеткою, яке потрібно адаптувати для інших мов. Локалізація онлайн-компонентів гри, включаючи переклад чату, систем повідомлень, опису оновлень, є критичною для ігор з постійною підтримкою, таких як "Final Fantasy XIV", де нові оновлення та контент потребують швидкої та якісної локалізації для підтримки глобальної бази гравців.

Завершальним, але не менш важливим етапом є тестування локалізованої версії гри. Це включає не лише перевірку коректності перекладу, але й тестування технічних аспектів, таких як відображення шрифтів, роботу користувацького інтерфейсу, синхронізацію аудіо тощо. При локалізації "NieR: Automata", наприклад, було проведено екстенсивне тестування для забезпечення коректної роботи складної системи завершень гри на всіх локалізованих версіях.

1.4 Особливості перекладу текстового контенту відеоігор

Як вже було зазначено вище, жанр і режим гри, мають прямий вплив на певні ігрові аспекти, прямопропорційно до впливу на переклад ігрового продукту. З перекладацької точки зору, одиночні сюжетні ігри мають більший об'єм для перекладу у вигляді різноманітних текстів і діалогів, тим часом як онлайн ігри мають, переважно, невелику кількість реплік і більше орієнтуються на описи предметів, персонажів, ефектів або здібностей, більш того в залежності від жанрової класифікації перекладачу буде необхідно дотримуватись того чи іншого виду перекладу. Наприклад при роботі з візуальною новелою жанру фентезі доцільно буде надати перевагу художньому

перекладу, а при роботі з стратегією науково-фантастичного жанру на військову тематику – скоріше технічному, або змішаному.

Особливості японської мови та культури створюють унікальні виклики для перекладачів, які прагнуть адекватно передати оригінальний зміст та атмосферу гри для аудиторії інших мовних груп, і ми розглянемо ключові аспекти цього процесу, зосереджуючись на конкретних прикладах та проблемах, з якими стикаються перекладачі.

Одним з найскладніших аспектів перекладу японських відеоігор є адаптація системи ввічливості, яка глибоко вкорінена в японській мові на всіх рівнях та відображає складну ієрархію соціальних відносин. Японська мова має кілька рівнів ввічливості: 丁寧語 /ていねいご/ teineigo, або ввічливий стиль мовлення, так звані прості, але вишукані вирази, які покликані висловити ввічливість по відношенню до співрозмовника; шанобливу форму 尊敬語 /そんけいご/, вирази стилю якої використовуються з приводу дій іншої людини, щоб піднести свого співрозмовника; 謙讓語 /けんじょうご/ kenjougo, або скромна самозневажлива мова, яка застосовується щоб принизити себе в очах співрозмовника, таким чином давши зрозуміти, що ви його поважаєте. Кожна з цих форм використовується залежно від соціального статусу мовця та слухача, а також контексту ситуації [16].

При перекладі на мови, які не мають такої розвиненої системи ввічливості (наприклад, англійську чи українську), перекладачі стикаються з проблемою адекватної передачі цих нюансів. Наприклад, у грі Yakuza 0 головний герой Кірю Кадзума поки був у сім'ї якудза з усіма членами організації вищими за рангом використовував звичайний ввічливий стиль іноді переходячи на формальний, а інший персонаж Тачібана Тецу – завжди і з усіма використовує виключно шанобливу форму 尊敬語 /そんけいご/, не зважаючи на те, що займає посаду голови фірми з нерухомості. При перекладі на англійську мову ці нюанси передаються через вибір лексики та загальний тон діалогу, але тонкощі оригінальної мовної системи неминуче втрачаються.

Інший приклад можна знайти в серії ігор "Final Fantasy" (Square Enix), де персонаж Сід в японській версії часто використовує чоловічу мову (男性語, danseigo), що відображає його характер. У перекладі це часто передається через використання жаргону або більш неформальної лексики, але повний спектр соціальних конотацій оригіналу важко відтворити[18].

Перекладачі часто вдаються до компенсаційних стратегій, таких як використання більш формальної лексики, додавання звертань (наприклад, "sir" або "ma'am" в англійській мові) або включення контекстуальних пояснень, щоб передати відтінки соціальних відносин, виражених в оригіналі. Проте ці стратегії не завжди можуть повністю компенсувати втрату лінгвістичних нюансів оригіналу[17].

Іншим важливим аспектом є переклад ономапей, які широко використовуються в японських відеоіграх для створення атмосфери та передачі емоцій. Японська мова має надзвичайно багатий репертуар звуконаслідувальних слів, які часто не мають прямих еквівалентів в інших мовах [19].

Наприклад, у грі "Okami" (Capcom, 2006), яка базується на японській міфології, широко використовуються ономапеї для передачі звуків природи та магічних ефектів. Звук вітру передається як "ひゅーひゅー" (hyuu-hyuu), а звук кроків по траві як "さく さく" (saku-saku). При локалізації гри перекладачі зіткнулися з проблемою передачі цих звукових ефектів англійською мовою, де такі деталізовані звуконаслідування не є типовими.

У серії ігор "Phoenix Wright: Ace Attorney" (Capcom) часто використовуються ономапеї для підкреслення емоційних станів персонажів. Наприклад, "ゴクリ" (gokuri) використовується для передачі звуку ковтання від нервозності. В англійській локалізації це часто замінюється на описові фрази, такі як "gulp" або "nervous swallow", які намагаються передати той самий ефект, але втрачають деяку безпосередність оригіналу [20].

Перекладачі використовують різні стратегії для вирішення цієї проблеми:

створення неологізмів, які імітують звучання японських ономатопей, використання описових фраз для передачі звукового ефекту, заміна звукових ефектів на візуальні елементи або анімації, збереження оригінальних японських ономатопей, особливо якщо цільова аудиторія знайома з японською поп-культурою.

Культурно-специфічні посилання та алюзії представляють значну складність при перекладі японських відеоігор. Японські ігри часто містять елементи, що відображають японську міфологію, історію та сучасну поп-культуру, які можуть бути незрозумілими для західної аудиторії [21].

Наприклад, у серії ігор "Yakuza" (Sega) глибоко досліджується культура японської мафії (якудза) та повсякденне життя в Японії. Гра насичена культурними посиланнями, від традиційних японських ігор, таких як маджонг і пачінко, до специфічних японських страв та напоїв. При локалізації перекладачі повинні вирішувати, які елементи залишити без змін для збереження автентичності, а які потребують додаткового пояснення або адаптації.

У грі "Ōkami" (Capcom, 2006), яка базується на японській міфології, з'являється багато істот з японського фольклору, таких як кіцуне (лисиці-перевертні) та танукі (єнотовидні собаки з магичними здібностями). При локалізації було вирішено зберегти оригінальні японські назви, але додати короткі описи або пояснення для західної аудиторії.

Стратегії, які використовують перекладачі для вирішення цих проблем, включають: збереження оригінальних термінів з додаванням пояснень або глосарію, заміна культурних посилань на еквіваленти з цільової культури, додавання контекстуальної інформації безпосередньо в діалоги або описи, створення гібридного підходу, де деякі елементи залишаються японськими, а інші адаптуються.

Технічні аспекти перекладу також представляють унікальні виклики при роботі з японською мовою. Японська писемність, яка включає канджі, хірагану та катакану, часто вимагає більше простору на екрані порівняно з латинським алфавітом [18].

У грі "Final Fantasy VII" (Square Enix, 1997) імена персонажів в японській версії складаються з 4-5 символів, тоді як в англійському перекладі вони можуть займати до 9-10 символів. Це створило проблеми з обмеженням простору в меню та діалогових вікнах, що вимагало перепроєктування інтерфейсу для західної версії гри.

Інша технічна проблема пов'язана з різницею у довжині речень між японською та іншими мовами. Японська мова часто дозволяє виразити ідеї більш компактно, що створює проблеми при перекладі на мови, які вимагають більше слів для передачі того самого змісту. Наприклад, у грі "Chrono Trigger" (Square Enix, 1995) багато діалогів довелося скоротити або перефразувати в англійській версії, щоб вони вмістилися в обмежений простір діалогових вікон.

Для вирішення цих проблем перекладачі та розробники використовують такі стратегії: адаптація дизайну інтерфейсу для різних мовних версій, використання скорочень та аббревіатур, перефразування тексту для більш компактного викладу, впровадження систем динамічного тексту, які адаптуються до різної довжини рядків.

Підсумовуючи вищезазначену інформацію – локалізація відеоігор вимагає більшої свободи та креативності порівняно з традиційним перекладом, оскільки кінцевою метою є створення продукту, який викликає такі ж емоції, глибину занурення та враження у цільової аудиторії, як і оригінал. Це вимагає балансу між відповідністю до оригіналу та адаптацією до культурних норм та очікувань цільової аудиторії[21].

У майбутньому, з розвитком технологій машинного перекладу та штучного інтелекту, можливо, з'являться нові інструменти, які допоможуть вирішити деякі з цих проблем. Проте людський фактор, здатність розуміти та передавати культурні нюанси та емоційний вплив гри, залишатиметься критично важливим для успішної локалізації японських відеоігор.

1.5 Культурна адаптація в перекладі відеоігрового контенту

Культурна адаптація в перекладі відеоігрового контенту є складним і багатогранним процесом, який вимагає від перекладача не лише глибоких знань

мови оригіналу та мови перекладу, але й розуміння культурних особливостей обох спільнот. Відеоігри як форма масової культури мають свою унікальну лінгвістичну модель, де сленг відіграє значну роль у створенні атмосфери та передачі емоційного забарвлення. Переклад відеоігрового сленгу вимагає від перекладача не лише лексичного розуміння, але й глибокого проникнення в культурний контекст, що дозволяє зберегти сенс та емоційне забарвлення оригіналу.

Перекладач повинен бути свідомим в плані культурних відмінностей, які можуть вплинути на розуміння сленгу, та використовувати різні тактики перекладу, такі як транслітерацію, транскрипцію, калькування, заміну сленгу еквівалентом, контекстуальний переклад, локалізацію, перефразування. Кожен з цих методів допомагає передати особливості ігрового мовлення з урахуванням специфіки та контексту гри, забезпечуючи належне розуміння аудиторією та збереження автентичності та оригінального характеру гри.

Успішний переклад відеоігрового сленгу вимагає від перекладача креативності, здатності сприймати культурні відмінності, знань індустрії відеоігор та глибокого розуміння геймерської культури. Відеоігровий сленг часто використовується для вираження гумору, створення атмосфери гри та підкреслення факту існування геймерської спільноти, тому його адекватний переклад є ключовим для забезпечення імерсії та загальної якості геймплею.

Адаптація відеоігрового контенту до різних культурних контекстів є важливою частиною локалізації, яка дозволяє розповсюджувати ігри в нових країнах, забезпечуючи їх успіх на нових ринках. Культурна адаптація в перекладі відеоігрового контенту вимагає від перекладача не лише мовних навичок, але й здатності до культурної емпатії, що дозволяє створити переклад, який буде сприйматися аудиторією як органічний та автентичний [13][14].

Культурна адаптація в перекладі відеоігрового контенту є ключовим аспектом локалізації, особливо коли мова йде про значно відмінні культури, як-от японська та західна. Цей процес охоплює не лише лінгвістичний переклад,

але й адаптацію різноманітних культурних елементів з метою зробити гру зрозумілою та привабливою для цільової аудиторії, зберігаючи при цьому її оригінальний дух та атмосферу.

Основні аспекти культурної адаптації у відеоіграх включають роботу з мовними особливостями (ідіоми, фразеологізми, гра слів, діалекти та сленг), візуальними елементами (символи, знаки, текстури, графіка, анімації та жести персонажів), аудіо компонентами (озвучення, акценти, музика та звукові ефекти), сюжетними елементами (імена персонажів та локацій, культурні посилання та алюзії, міфологія та фольклор), а також ігровою механікою (системи оцінювання та рейтингу, складність та балансування).

Яскравим прикладом успішної культурної адаптації є франшиза "Покемон". При локалізації для західного ринку було змінено багато імен покемонів, щоб зробити їх більш зрозумілими та легкими для запам'ятовування англomовною аудиторією. Наприклад, ヒトカゲ/hitokage/ став Charmander, ゼニガメ/zenigame/ - Squirtle, а Fushigidane フシギダネ/fushigidane/ - Bulbasaur. Ці зміни зберегли оригінальне значення імен, але зробили їх більш милозвучними для західних гравців.

У грі "Final Fantasy VI" також було внесено ряд змін для західної аудиторії. Зокрема, персонаж Цельс ツェルス/tserusu/ був перейменований на Celes, щоб уникнути плутанини з вимовою. Крім того, сюжетна лінія, пов'язана з вагітністю одного з персонажів, була пом'якшена в англійській версії через культурні відмінності у сприйнятті таких тем.

Серія ігор "Ace Attorney" зазнала значних змін при локалізації. Дія гри була перенесена з Японії до США, щоб пояснити деякі культурні особливості японської судової системи. Імена персонажів були змінені на англійські каламбури, що зберегли дух оригінальних японських імен. Наприклад, 成歩堂 龍一 (Naruhodō Ryūichi) став Phoenix Wright.

У грі "Earthbound" було зроблено багато змін для адаптації до західної культури. Японські закуски були замінені на більш знайомі західній аудиторії - наприклад, онігірі (рисові кульки) стали гамбургерами. Також посилання на японську поп-культуру були замінені на західні аналоги.

Серія ігор "Yakuza" є цікавим прикладом, де культурна адаптація була мінімальною. Розробники вирішили зберегти японські назви та імена, щоб передати автентичну атмосферу токійського кримінального світу. Замість повної локалізації, гра містить багато пояснень японської культури, що допомагає західним гравцям краще зрозуміти контекст.

Культурна адаптація відеоігор стикається з низкою викликів. Одним з найбільших є знаходження балансу між адаптацією гри для нової аудиторії та збереженням її оригінальної атмосфери та задуму. Надмірна адаптація може призвести до втрати унікальності та шарму оригіналу. Робота з культурно-специфічним гумором також представляє складність, оскільки жарти часто базуються на культурних особливостях і можуть бути незрозумілими для іноземної аудиторії. Перекладачам доводиться вирішувати, чи адаптувати жарти, замінювати їх на аналоги, чи залишати з поясненнями.

Адаптація візуальних елементів також може бути викликом, оскільки деякі жести персонажів або символи можуть мати різне значення в різних культурах. Іноді потрібно змінювати графіку або анімацію, щоб уникнути непорозумінь або образ. Робота з культурними табу є ще одним важливим аспектом, оскільки те, що є прийнятним в одній культурі, може бути табу в іншій. Наприклад, зображення крові або насильства часто пом'якшується при локалізації японських ігор для західного ринку.

Культурна адаптація є складним, але необхідним процесом при локалізації відеоігор. Вона вимагає глибокого розуміння як вихідної, так і цільової культур, а також творчого підходу до вирішення проблем. Успішна культурна адаптація дозволяє грі зберегти свою унікальність та шарм, одночасно роблячи її доступною та привабливою для нової аудиторії.

У випадку з японськими іграми, які часто містять багато культурно-специфічних елементів, культурна адаптація відіграє особливо важливу роль. Вона допомагає подолати мовний та культурний бар'єр, роблячи японські ігри доступними та популярними у всьому світі.

Водночас, тенденції останніх років показують зростання інтересу до автентичності та оригінального культурного контексту. Це призводить до появи нових підходів у локалізації, які прагнуть зберегти більше оригінальних елементів, надаючи гравцям можливість глибше зануритися в іншу культуру через гру.

Висновки до першої частини

У першій частині ми переконались, що локалізація відеоігор це комплексний процес, що виходить далеко за межі простого лінгвістичного перекладу. Локалізація вимагає глибокого розуміння культурних особливостей, технічних аспектів розробки ігор та специфіки геймерської аудиторії. Технічна складова локалізації охоплює роботу з ігровим кодом, адаптацію користувацького інтерфейсу, обробку змінних у тексті та забезпечення сумісності різних версій гри. Культурна адаптація відіграє ключову роль, особливо при перекладі між значно відмінними культурами, як-от японська та західна. Вона включає адаптацію мовних особливостей, візуальних елементів, аудіо компонентів, сюжетних елементів та ігрової механіки.

Переклад японських відеоігор стикається з унікальними викликами, зокрема необхідністю адаптації складної системи ввічливості, перекладу ониматопей, роботи з культурно-специфічними посиланнями та алюзіями. Технічні аспекти, пов'язані з особливостями японської писемності, також вимагають особливої уваги. Локалізатори постійно шукають баланс між адаптацією гри для нової аудиторії та збереженням її оригінальної атмосфери та задуму, оскільки надмірна адаптація може призвести до втрати унікальності оригіналу.

Сучасні тенденції в локалізації відеоігор демонструють зростання інтересу до автентичності та оригінального культурного контексту. Це спонукає до розробки нових підходів, які прагнуть зберегти більше оригінальних елементів, дозволяючи гравцям глибше зануритися в іншу культуру через гру. Успішна локалізація вимагає від фахівців не лише мовних навичок, але й глибокого розуміння геймерської культури, технічних аспектів розробки ігор та здатності до культурної емпатії. Такий комплексний підхід забезпечує створення локалізованого продукту, який зберігає дух оригіналу, водночас будучи доступним та привабливим для цільової аудиторії.

Частина 2: Особливості перекладу і соціокультурного контексту серії комп'ютерних ігор Ryū ga Gotoku

2.1. Особливості серії відеоігор Ryū ga Gotoku

Серія відеоігор Yakuza, або (яп. 龍が如く /p'ю га готоку/, букв. Наче дракон) перша частина якої була видана компанією Sega для PlayStation 2 та випущена в 2005 році в Японії та у вересні 2006 року за кордоном. Продукт був створений в наслідок міркувань всередині компанії Sega, а саме через те, що інтерес до ігор з маскотами, таких як Sonic, зникав, геймери хотіли нових вражень, а Sega потрібен був хіт. Замість того, щоб перестрахуватися, Sega ризикнула, зробивши ставку на нову концепцію від продюсера та режисера з довгим стажем – Тошіхіро Нагоші. Цей ризик виправдався і привів до нової флагманської франшизи та запуску Sega в нову еру ігор. Місія продюсера серії відеоігор Дайсуке Сато полягала в тому, щоб дати дорослим привід грати в відеоігри й надалі. «Японські гравці, як правило, не обирають провести час за грою після того, як приходять на роботу; вони або надто зайняті, або їм набридло ігрове середовище після того, як вони грали в ігри з дитинства», – каже він. «Ми створили Yakuza, сподіваючись повернути дорослих у світ ігор»[3]. Загалом франшиза ігор Yakuza налічує в собі 9 частин, прямо пов'язаних за сюжетом (за хронологією): Yakuza 0, Yakuza Kiwami, Yakuza Kiwami 2, Yakuza 3, Yakuza 4, Yakuza 5, Yakuza 6: The Song of Life, Yakuza: Like a Dragon, і Like a Dragon: Infinite Wealth, окрім них є також не зовсім лінійні продукти серії (відгалуження або “спін-офф”) такі як Like a Dragon: Ishin! (ремейк у стилі доби Едо, 1860-х років Японії), Yakuza: Dead Souls (жанр виживання-хорор) тощо.

За жанром це пригодницька рольова-екшн серія ігор, події першої частини якої (Yakuza 0) розгортаються в часи японської "мильної бульбашки"(Японська бульбашка цін на активи (яп. バブル景気, /бабуру кеікі/, букв. "бульбашкова економіка") – економічна бульбашка в Японії з 1986 по 1991 рік, коли ціни на нерухомість та фондові ринки були значно завищені.) – дія відбувається з грудня 1988 року по січень 1989 року. Дві основні локації гри – Камурочо, Токіо, та Сотенборі, Осака. Ці локації є вигаданими версіями реальних районів Кабукічо, Токіо, та Дотонборі, Осака, відповідно[10]. Події розгортаються у 1988 році з того, що молодший член родини якудза Доджіма, Кадзума Кірю, по замовленню лихваря грубо вибиває борги з звичайного громадянина. Однак Кірю потрапляє в халепу, коли в новинах на ранок повідомляють знайдений труп з кулею в голові. Місце вбивства – так званий "Пустий клаптик землі" (в оригіналі яп. カラの一坪 /кара но хітоцубо:/) ,фактично невеликий пустир у щільно забудованому купою закладів районі Камурочо, який є наріжним каменем проекту реконструкції, що дасть родині Доджіма величезну владу. Підозрюючи, що його підставив один із трьох лейтенантів Доджіми у гонках за владу, Кірю прагне покинути сім'ю, щоб запобігти санкціям проти його ув'язненого прийомного батька Шінтаро Казами. Хоча йому вдається піти з сім'ї, Казама все одно попадає під відповідальність за те, що саме він привів Кірю в сім'ю і матиме брати на себе провину[10]. Паралельно до історії Кірю в Камурочо розвивається історія Маджіми Горо у Сотенборі. Горо Маджіма керує "Кабаре Гранд" як покарання за свою роль у невдалому вбивстві три роки тому. Його бос, Цукаса Сагава, наказує йому щомісяця приносити дедалі більші прибутки в обмін на те, що він повернеться до своєї колишньої організації, сім'ї Шимано. Сагава робить Маджімі пропозицію: він може бути негайно відновлений на своїй колишній посаді в сім'ї Шимано, якщо виконає для них замовлення. Ціль – Макото Макімура. Маджіма погоджується, незважаючи на повне розуміння того, що після вбивства життя змінюється назавжди, і вистежує мішень до масажного салону, де його обслуговує сліпа масажистка. Масивний чоловік, який, на думку

Маджіми, є його ціллю, б'ється з ним, але їх перериває інший якудза, що теж шукає Макото, яка насправді є сліпою масажисткою. Маджіма тікає з нею до усамітненого місця, роздумуючи над тим, як її вбити, і чи вбивати взагалі.

Кожна частина має свій сетінг, в Kiyami, 1995 рік, Кірю в обмін на 10 років ув'язнення замість його брата в понятті приналежності до сім'ї – отримує зраду з його боку, у Kiyami 2 сюжет зав'язується на ворогуванні токійського клана Тодзьо і альянса Омі, Осака, де боком бере участь і корейська мафія, в Yakuza 3 Кірю взагалі опиняється на Окінаві, доглядаючи за сиротами в невеликому дитячому будинку.

Бойова система в іграх серії еволюціонувала з часом, але завжди залишалася центральним елементом геймплею. Вона поєднує елементи beat 'em up з рольовими елементами, дозволяючи гравцям розвивати навички персонажів та опанувати різні бойові стилі. Бої часто включають використання предметів оточення як зброї, що додає динамічності та варіативності сутичкам.

Важливою рисою серії є наявність численних міні-ігор та побічних завдань, які значно розширюють ігровий досвід за межами основного сюжету. Ці активності варіюються від традиційних японських ігор, як-от маджонг і пачінко, до караоке, боулінгу та навіть управління бізнесом. Така різноманітність надає грі додаткової глибини та реалістичності, дозволяючи гравцям відчути багатогранність японського міського життя.

Серія також відома своїм специфічним гумором, який часто контрастує з серйозністю основного сюжету. Комічні ситуації та ексцентричні персонажі в побічних квестах створюють баланс між драматичністю головної історії та легкістю повсякденного життя міста.

З технічної точки зору, ігри Yakuza демонструють постійний прогрес у графічному оформленні та деталізації ігрового світу. Кожна нова частина серії

приносить покращення візуальної складової, зберігаючи при цьому характерний стиль та атмосферу.

Важливо відзначити, що серія Yakuza має сильний культурний підтекст, відображаючи різні аспекти японського суспільства, від структури кримінальних організацій до соціальних проблем та культурних традицій. Це робить гру не лише розважальним продуктом, але й своєрідним вікном у японську культуру для міжнародної аудиторії.

2.2. Технічні труднощі у перекладі

Перші технічні труднощі при перекладі виникають ще до початку роботи, а саме пошук оригіналу тексту якого немає ані у файлах гри, ані у вільному доступі, лише англійська версія. Код теж доставляє деякі незручності, за словами одного перекладача який зі своєю командою власними зусиллями створюють українську локалізацію першої частини – код доставляв проблеми не так часто, як очікувалось, хоча певні зміни до нього довелося ввести, як-от додавання відмінків до назв предметів, рухання координат певних клавіш на екрані, зміна формату виведення чисел і так далі. Також в кожній частині серії є караоке, в більшості пісні різняться в залежності від частини та персонажа, так само змінюються і фрази підспівувань та акцент, бо Маджіма Горо говорить кансайським діалектом, передання якого теж є певним викликом. Готуючи переклад пісні Friday night з Yakuza 0 в якості домашнього завдання на першому семестрі 4 курсу, я зіштовхнувся з тим, що при перекладі певні рядки пісень дуже проблемно вкласти в обмежений проміжок часу, який виділяється на оригінал, при тому зберігаючи повноту перекладу і милозвучність, ритм, тощо, і якщо б я мав ще й адаптувати цей переклад у механіку міні-гри караоке, ціль якої полягає вчасно натискати на клавіші для набору балів – ритм пісні і переклад могли не зійтись і враження гравців від процесу було б в певній мірі зіпсоване, можливо саме тому деякі пісні в караоке не перекладені навіть англійською.

Рукописні канджі створюють ще один виклик, бо їх можна зустріти і на вивісках магазинів, і в заголовках глав гри, і в описі різних другорядних персонажів які займають посади в якійсь з сімей в якудзі, більш того перекладачу варто розуміти ієрархію якудзи, бо в грі найголовнішою організацією регіона Канто є Клан Тоджьо (регіона Кансай – Альянс Омі), частиною якого є Сім'я Доджіма, частиною якої є Сім'я Кадзама, якого Кірю називає 親さん /оясан/ тобто бос, або батько сім'ї, тим часом як 若頭 /вакагашіра/ дослівно “молода голова”, заступники боса, або лейтенанти, як варіант який поданий в англійській версії перекладу, крім того в грі постійно будуть додаватись нові організації, компанії, підрозділи, об'єднання і групи, що тільки додасть нової інформації яку треба буде враховувати при перекладі. Наприклад буде дивним якщо при перекладі хтось з перекладачів забуде що одна сім'я якудзи в хороших стосунках з іншою і випадково перекладе чоловічу мову грубіше ніж треба, що створить хибне враження гравців і плутанину.

З прикладів технічних незручностей також є історія з сюжетної лінії Маджіми クロスワード /крос ва:до/ – про закохану пару, в якій хлопець не може прямо зробити дівчині пропозицію, тому вигдав кросворд, де якщо скласти певні букви то вийде пропозиція одружитись, і він просить Маджіму допомогти проконтролювати щоб дівчина вказала все правильно. Відповідями на питання японською будуть:

ケーキ/ке:кі/ ポップコーン/поппко:н/ ショルダー/шьоруда:/ しょうゆ /шою:/, що об'єднається у けっこんしょう/кеккон шійо:/ Давай одружимося.

При перекладі на англійську довелось змінити тільки перше питання, щоб відповідь була на склад “Ma”, щоб утворилось “marry”. Щоб адаптувати на українську можна було б скласти питання таким чином щоб в кінці утворилось “Одружимося?” або “Весілля”, однак доведеться переписати майже весь діалог між трьома персонажами.

2.3 Способи відтворення експресивної лексики персонажів

Одразу після першої сцени з'являється перша лексично забарвлена лексика, яка буде зустрічатись в цій грі дуже часто через жанрову приналежність до екшену і, відповідно, постійних бійок і словесних суперечок: *なんだてめえ* /нанда teme:/ *Агов, ти чого?!*, та *おい、ちょっと待ってよコラ* *ア* *Чуєш ти, а-ну зачекай!* тощо; їх різні варіації будуть звучати сотні разів перед кожним конфліктом. Далі у грі з'являється повідомлення на пейджері Кірю: 724106, яке він читає як *何してる* /нані шітеру/ *Що робиш?*, при перекладі цієї фрази не виникло б жодних проблем, але ні відповідника ні короткого пояснення чому саме такий набір цифр означає саме таку фразу зробити теж не вийде, тому залишається перекладати вибірково, на щастя таких повідомлень в грі буде до десяти, а в інших частинах у Кірю з'явиться мобільний телефон; але якщо розібратись, то код читається просто за різними або видозміненими читаннями цифр 7 /な/ від /なな/, 2 /に/, 4 /し/, 10 /て/ з англійської /テン/ і 6 /る/[12].

Більшість персонажів гри це чоловіки з кримінальних організацій, через це в більшості можна буде почути лише чоловічий стиль мовлення переповнений *俺、おら、コラ、だろ、だぜ* і дієслова з притаманними закінченнями *分からねえ、違ええ*, для передачі якого в українській мові доцільно використовувати відповідну розмовну та просторічну лексику, а також сленг кримінального світу. Наприклад, фраза *「俺はお前を許さねえぞ」* /ore wa omae o yurusanee dzo/ може бути перекладена як "Я тобі цього не подарую, падло", де грубе звертання "падло" відповідає загальному тону висловлювання та соціальному статусу персонажа.

Експресивні вигуки, такі як *「くそっ」* /кусо:/ або *「ちくしょう」* /чікушьо:/, які часто використовуються персонажами в моменти фрустрації або гніву, можна передати українськими відповідниками "дідько", "от чорт" або "тряця", залежно від контексту та інтенсивності емоції. Після їжі ж ми можемо почути *ほうほう* /хо: хо:/, що можна перекласти як "ну і ну-у", *何という味だ*

/нан то іу аджі да/, як “що за дивовижний смак”, і うめえな /уме: на:/ як “смачноще як, м-м”.

Характерною рисою мовлення якудза є часте використання погроз та залякувань. Наприклад, фраза 「ぶっ殺すぞ」 /буккоросу дзо/ може бути перекладена як "Я тебе замочу", що відповідає жаргону кримінального світу.

Важливо також звернути увагу на використання специфічних звертань та титулів у середовищі якудза. Наприклад, 「兄貴」 /ані-кі/ - звертання до старшого брата або вищого за рангом члена організації, може бути передане як "братан/браток" або "шеф", залежно від контексту і посади.

Фраза 「てめえ、覚悟しろ」 /теме:, какуго шіро/ може бути перекладена як "Ти, готуйся до смерті, падлюко", де грубе звертання "てめえ" /теме:/ передається словом "падлюка", а загальний тон погрози зберігається.

При перекладі важливо враховувати також невербальні аспекти комунікації, які часто супроводжують експресивні висловлювання. Наприклад, фраза 「上等だ」 /джь:то: да/, яка буквально означає "чудово", в контексті конфронтації може бути перекладена як "Ну давай, спробуй", що краще передає загрозливий тон і готовність до бійки.

Для передачі грубої чоловічої мови якудза в українському перекладі можна використовувати характерні розмовні форми, наприклад, "шо" замість "що", "не" замість "ні", "тре" замість "треба". Це допоможе створити відповідний мовний портрет персонажа.

Для повної передачі стилю мовлення Маджіми треба буде враховувати діалект, чоловічий стиль мовлення і його емоційну нестабільність. Наприклад фразу なに見とるんや/нані міторун'я/ можна перекласти як “Чого зиркаєш/вирячився”, або 挨拶ができへん人間は建設もできへんで! /аісацу га декіхен нінген ва, кенсецу мо декіхен де!/ можна було б адаптувати як “Люди які вітатись не вміють, ніц і збудувать не зумію-ють!”. В Kiwami 2 з’явиться ще

один унікальний персонаж, що теж говорить кансайським діалектом - Рюджі Года. На відміну від Маджіми Горо він більш грубий і маскулітний, відповідно при адаптації його стилю мовлення треба буде змістити фокус з розважливого аспекту кансайського діалекту на підкреслення саме грубої особистості Рюджі.

Наприклад:

アンタは大した男や……気に入った! さっきのお詫びとして 奢らせて下さいや!!

/Анта ва таїцїта отоко я... Кї нї ітта! Саккі но овабі то щїте огорасете кудасай!!/

Що з урахуванням особливостей мовлення Рюджі можна було б перекласти як “А ти нічого собі мужик... Мені такі по духу! Як вибачення за те що щойно сталось - прошу, давай я тебе пригощу!!”. Тим часом як версію Маджіми можна було б перекласти як “А ти непоганий хлопчина... Мені такі подобаються-я! За те що щойно сталось - прошу, дозволяй тебе пригостити”.

2.4 Проблема відтворення японської комедії

Не зважаючи на те, що основний сюжет кожної з частин гри подається дуже серйозно, майже не залишаючи місця для сміху, все одно в Якудзі є багато різноманітного японського гумору, не сказати що він дуже сильно пробиває на сміх, хїба що якийсь ситуативний або невербальний (наприклад коли після серйозної сцени в покоях голови якудза альянсу Омї наступний кадр починається з того що Маджіма створив будівельну компанію). Майже весь він криється у サブストーリー /саб сторї/ – *побічних історїях*, і дуже цікаво що їх не називають звичним і притаманним більшості ігор поняттям “квест”, можливо тому, що розробники хотїли показати, що можна зв’язуватись з людьми не з точки зору завдання/квесту “допоможи і отримай нагороду”, а з точки зору щирого бажання допомогти і пройти цю частину історії з кимось.

З прикладів є історія з сюжетної лінії Маджіми オバタリアン /обатаріан/ що перекладається як “загалом неприємна напориста жінка середнього віку”,

але у грі Маджімі перехожий пояснив це як:

まあ、最強のおばさんってことや。あんまり関わらん方がええかもな

/маа, сайкьо: но обасан ттекотоя, амарі какаваран хо: га еекамона: /

Нуу, вона найсильніша з бабусь, мабуть краще було б з нею не зв'язуватись.

Однак це не розкриває слова オバタリアン, яке є по своїй суті поєднанням слова おばさん і バタリアン, тобто бабуся і батальйон, що можна було б адаптувати як “Нуу ця бабуся по силі зрівняється з цілим батальйоном”. Комічність цього квесту в тому, що вони будуть бачитись тричі в одному й тому ж самому місці де бабуся буде обганяти Маджіму в черзі, а при спробі її посунути здійматиме галас. Однак вкінці кінців на неї нападе така сама жертва з черги і Маджіма її захистить, після чого бабуся накинеться на нього заціловуючи прям на вулиці.

Комічною теж є історія з якою зіштовхнувся Кірю ビニールに包まれた夢 /біні:ру ні цуцумарета юме/ *Мрія загорнута у плівку*, в якій малий хлопчик жаліється Кірю, що його мама не хоче купити йому щось із カッコイイ自動販売機 /каккоі: джідо:ханбаікі/ *дуже крутого вендингового автомата*. І Кірю погоджується це зробити, і раптом передумує коли бачить там журнали для дорослих. Дитина ображається зі словами “Всі дорослі брешуть, невже і я стану таким?”, після чого Кірю таки купляє журнал, даючи декілька інструкцій щоб дитину не насварили вдома:

誰にも見つかってはダメだ。この本は、ひとりで見る本なんだ。

/Даренімо міцукатте ва дамеда. Коно хон ва, хіторі де міру хон да/

Її нікому не можна показувати, цю книгу треба читати наодинці.

ベッドの下には隠すな。あそこは危険だ。

/Беддо но шіта ніва какусуна. Асоко ва кікен да./

І не ховай її під ліжком.. Там небезпечно

Проблема в тому, що за рахунок кумедних обставин і виразів обличчя ці посередньо комедійні діалоги стають смішнішими, єдине з чим виникають труднощі це адаптація тексту, наприклад для підсилення комічного ефекту замість “*І не ховай її під ліжком.. Там небезпечно*”, можна було б сказати, “І не ховай її під ліжком, там не настільки безпечно як здається”, роблячи таким чином більш явну відсилку на дитинство кожного і спроби сховати щось під ліжком.

Є також приклад з окремої локації перегонів на іграшкових машинках для дітей “Pocket Circuit Racing”, де Кірю постійно називають 桐生くん/Кірю кун/, що можна було б перекласти саме в тому контексті як “Кірю, хлопчику”, водночас як під час бізнес тренінгів такий персонаж як Ода називав Кірю на < くん, а не さん тільки один на один і що б зайвий раз його роздратовати, враховуючи минуле і відсутність ввічливих манер у Кірю, можна було б при перекладі це подати як “Кірю панк” замість “Пане Кірю”. На тій же локації перегонів, Кірю після програшу у гонках може видати репліку こんな恥ずでは。。 /конна хадзу де ва/ що є трохи гіперболізованою формою розчарування, що можна було б перекласти як “Який нестерпний сором”.

Висновки до другої частини

У другій частині ми розглянули особливості серії відеоігор Якудза, як сюжетні так і загальні, дослідили можливі і явні технічні труднощі у перекладі, головним викликом з яких є відсутність оригінального скрипту у вільному доступі і необхідність перекладати гру граючи паралельно. Також у цій частині ми намагались показати, що переклад відеогри потрібно акцентувати насамперед на мові персонажів, її емоційної забарвленості, та як, цю саму забарвленість відтворити. Якщо говорити про специфічність образу персонажа, наприклад, який використовує виключно шанобливий стиль мовлення, то при

перекладі треба буде спробувати передати надмірну ввічливість і бар'єр який утворюється при діалозі між неформальним і ввічливим стилем мовлення.

Для передачі особливості кансайського діалекту ми використовували діалектизми в українській мові та більш спрощені слова, або слова паразити, задля повноцінного відтворення особливостей персонажів у грі.

На останок розглянули як вербальну так і не вербальну комедію передану в побічних історіях гри, деяких окремих фразах, порівняли складнощі з англійським перекладом, дослідили способи підсилення комічного ефекту за рахунок перефразування. З'ясували що саме адаптація гумору з Якудза українською мовою, не без певних вкраплень і корекцій, але можливе.

ВИСНОВКИ

Локалізація та переклад серії відеоігор Yakuza становить комплексне завдання, що охоплює широкий спектр лінгвістичних, технічних та культурних аспектів. Започаткована у 2005 році, ця франшиза еволюціонувала у багатогранний продукт, що поєднує елементи кримінальної драми, комедії, екшену, та певною мірою відображає процес еволюції Японії з 1988 і по 2024 рік. Процес адаптації гри для іншомовної аудиторії ускладнюється відсутністю доступу до оригінальних японських текстів, необхідністю модифікації програмного коду для підтримки нової мови, а також специфікою перекладу візуальних елементів, таких як рукописні канджі на вивісках та інтерфейсі гри.

Лінгвістичні виклики охоплюють передачу різноманітних діалектів японської мови, зокрема кансайського діалекту персонажа Маджіми Ґоро, адаптацію специфічної термінології, пов'язаної з ієрархією якудза та кримінальним світом, а також переклад мовних ігор та каламбурів, притаманних японській мові. Особливу складність представляє переклад пісень для міні-ігор караоке, де критично важливо зберегти не лише зміст, але й ритмічну структуру оригіналу.

Культурна адаптація гри вимагає глибокого розуміння японської соціальної структури, зокрема організації якудза, та вміння адекватно передати культурно-специфічні жарти та гумористичні ситуації для цільової аудиторії. Стилїстичні особливості перекладу включають необхідність точної передачі експресивної лексики персонажів, особливо грубої чоловічої мови якудза, а також диференціацію різних стилів мовлення відповідно до соціального статусу та ролі персонажів у сюжеті.

Відтворення японської комедії представляє окрему проблему, оскільки гумор часто базується на культурних реаліях та мовних особливостях, які не

мають прямих аналогів у цільовій мові. Це вимагає креативного підходу до адаптації комічних ситуацій та діалогів з метою збереження їхнього гумористичного ефекту для іншомовної аудиторії.

Особливу увагу в процесі локалізації приділяють перекладу "побічних історій" (サブストーリー), які часто містять гумористичні елементи та культурні відсилання. Важливо зберегти оригінальний задум розробників щодо характеру взаємодії гравця з неігровими персонажами, водночас адаптуючи контент для кращого сприйняття цільовою аудиторією.

Адаптація специфічних елементів гри, таких як міні-ігри Pocket Circuit Racing, вимагає врахування культурного контексту та адаптації форм звертання та ввічливості, які відіграють значну роль у японській мові та культурі. Це включає творчий підхід до перекладу діалогів та інструкцій, щоб зберегти їхню функціональність та емоційне забарвлення в контексті гри.

Успішна локалізація серії Yakuza вимагає збалансованого підходу між збереженням автентичності оригіналу та адаптацією контенту для ефективного сприйняття цільовою аудиторією. Перекладачам необхідно не лише передати сюжет та діалоги, але й зберегти атмосферу гри, її гумористичні елементи та культурні нюанси. Це потребує глибокого занурення у світ гри, розуміння її персонажів та контексту, а також здатності креативно вирішувати лінгвістичні та культурні виклики.

Локалізація такої комплексної серії ігор як Yakuza є результатом колективної роботи, що вимагає тісної співпраці між перекладачами, редакторами, програмістами та іншими фахівцями. Цей процес включає не лише лінгвістичну адаптацію, але й технічну модифікацію гри, аудіо-дублювання, адаптацію графічних елементів та забезпечення культурної відповідності для цільового ринку.

У підсумку, локалізація серії Yakuza представляє собою багатогранне завдання, що вимагає комплексного підходу, поєднуючи лінгвістичні навички,

технічну експертизу, культурну компетентність та креативність. Успішна адаптація гри дозволяє зберегти її унікальний характер та забезпечити автентичний ігровий досвід для міжнародної аудиторії, відкриваючи можливості вивчення японської мови, світу японської культури та кримінальної драми для гравців по всьому світу.

Список використаних джерел:

1. A Conceptual Model for Video Games and Interactive Media [Електронний ресурс] / Jacob Jett, Simone Sacchi, Jin Ha Lee, Rachel Ivy Clarke // Information School, University of Washington. – 2014. – Режим доступу до ресурсу: <https://cpb-us-e1.wpmucdn.com/sites.uw.edu/dist/2/3760/files/2019/09/A-conceptual-model-for-video-games-and-interactive-media.pdf> (дата звернення 20.05.2024 р.)
2. Blood, sweat and kanji: The hurdles and rewards of localizing niche Japanese games [Електронний ресурс]. – 2013. – Режим доступу до ресурсу: <https://www.polygon.com/2013/8/3/4560250/blood-sweat-and-kanji-the-hurdles-and-rewards-of-localizing-niche> (дата звернення 03.04.2024 р.)
3. Carme Mangiron. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation [Електронний ресурс] / Carme Mangiron, Minako O'Hagan // Dublin City University, Ireland. – 2006. – Режим доступу до ресурсу: https://www.researchgate.net/publication/281749030_Game_Localisation_Unleashing_Imagination_with_'Restricted'_Translation (дата звернення 14.05.2024 р.)
4. Challenges in video game localization: An integrated perspective. Deacon, C. (2016). Translating Japanese Video Games: Challenges in Localization. Gala Global [Електронний ресурс] / Challenges in video game localization: An integrated perspective. – 2013. – Режим доступу до ресурсу: https://www.researchgate.net/publication/265274458_Challenges_in_video_game_localization_An_integrated_perspective (дата звернення 02.05.2024 р.)
5. Clyde Mandelin. Legends of Localization, Book 1: The Legend of Zelda / Clyde Mandelin., 2015. – 198 с. (дата звернення 01.05.2024 р.)

6. Daniel Muriel. Video Games As Culture: Considering the Role and Importance of Video Games in Contemporary Society [Электронный ресурс] / Daniel Muriel, Garry Crawford // Routledge. – 2018. – Режим доступа до ресурсу: https://www.researchgate.net/publication/323881060_Video_Games_As_Culture_Considering_the_Role_and_Importance_of_Video_Games_in_Contemporary_Society (дата звернення 03.05.2024 р.)
7. Hiroko Inose. Translating Japanese onomatopoeia and mimetic words [Электронный ресурс] / Hiroko Inose. – 2007. – Режим доступа до ресурсу: https://www.academia.edu/1448796/Translating_Japanese_onomatopoeia_and_mimetic_words (дата звернення 09.04.2024 р.)
8. HOW TO READ YAKUZA ZERO'S PERPLEXING PAGER CODES [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу: <https://lostinlocalization.com/yakuza-zero-pager-codes/> (дата звернення 23.03.2024 р.)
9. Kansai Dialect Dictionary [Электронный ресурс] – режим доступа до джерела: <https://www.hillslearning.com/articles/kansai-dialect-dictionary> (дата звернення 17.04.2024 р.)
10. Merriam Webster Dictionary [Электронный ресурс] – [Режим доступа до ресурсу: https://www.merriam-webster.com/](https://www.merriam-webster.com/) (дата звернення 15.04.2024 р.)
11. Minako O'Hagan. Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry [Электронный ресурс] / Minako O'Hagan, Carme Mangiron. – 2013. – Режим доступа до ресурсу: https://www.researchgate.net/publication/281748583_Game_Localization_Translating_for_the_Global_Digital_Entertainment_Industry (дата звернення 13.03.2024 р.)
12. Simon Egenfeldt-Nielsen. Understanding Video Games [Электронный ресурс] / Simon Egenfeldt-Nielsen, Jonas Heide Smith, Susana Pajares // Routledge. – 2020. (дата звернення 23.04.2024 р.)

13. Tatomir, A. Conceptual model development using a generic Features, Events, and Processes (FEP) database for assessing the potential impact of hydraulic fracturing on groundwater aquifers [Электронный ресурс] / Tatomir, A.. – 2018. – Режим доступа до ресурсу:
https://www.researchgate.net/publication/327163118_Conceptual_model_development_using_a_generic_Features_Events_and_Processes_FEP_database_for_assessing_the_potential_impact_of_hydraulic_fracturing_on_groundwater_aquifers (дата звернення 23.03.2024 р.)
14. The Cultural Impact of Video Games: A Systematic Review of the Literature [Электронный ресурс] / Mario Cerezo Pizarro, Francisco Ignacio Revuelta-Domínguez, Jorge Guerra-Antequera, Jairo Melo-Sánchez // Education Sciences. – 2023. – Режим доступа до ресурсу:
https://www.researchgate.net/publication/375462997_The_Cultural_Impact_of_Video_Games_A_Systematic_Review_of_the_Literature (дата звернення 28.04.2024 р.)
15. The Rising Field of Video Game Translation [Электронный ресурс] / Abutalib Tariq // University of Basra College of Arts. – 2023. – Режим доступа до ресурсу:
https://www.researchgate.net/publication/370985371_The_Rising_Field_of_Video_Game_Translation (дата звернення 27.03.2024 р.)
16. THE TYPOLOGY OF DIGITAL GAMES AND THEIR ABILITY TO EDUCATE AN INDIVIDUAL [Электронный ресурс] / Jan Proner // Faculty of Mass Media Communication University of Ss. Cyril and Methodius in Trnava Slovakia. – 2017. – Режим доступа до ресурсу:
https://www.researchgate.net/publication/348233459_THE TYPOLOGY OF DIGITAL GAMES AND THEIR ABILITY TO EDUCATE AN INDIVIDUAL (дата звернення 13.03.2024 р.)
17. Yakuza 0 Fandom [Электронный ресурс] – Режим доступа до ресурсу:
https://yakuza.fandom.com/wiki/Yakuza_0#Setting (дата звернення 13.05.2024 р.)

18. Yakuza Director Says 20% Of Their Players Are Female, But They'll Still Keep It A Manly Series [Електронний ресурс] // siliconera.com. – 2016. – Режим доступу до ресурсу: [yakuza-director-says-20-players-female-theyll-still-keep-manly-series/](https://siliconera.com/yakuza-director-says-20-players-female-theyll-still-keep-manly-series/) (дата звернення 14.03.2024 р.)
19. Yoko Hasegawa. The Routledge Course in Japanese Translation [Електронний ресурс] / Yoko Hasegawa. – 2012. – Режим доступу до ресурсу: https://books.google.com.ua/books?id=5kX1O4bCх_oC&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false (дата звернення 03.04.2024 р.)
20. Кравченко Владислав Васильович. АДАПТАЦІЯ ЯК ПОНЯТТЯ ПЕРЕКЛАДОЗНАВСТВА Й КУЛЬТУРОЛОГІЇ [Електронний ресурс] / Кравченко Владислав Васильович // Вісник СумДУ, серія Філологія. – 2007. – Режим доступу до ресурсу: <https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream-download/123456789/9989/1/Demetska.pdf> (дата звернення 13.03.2024 р.)
21. Кравченко Владислав Васильович. Перекладацькі особливості локалізації англomовних відеоігор (на матеріалі серії ігор “Subnautica”) [Електронний ресурс] / Кравченко Владислав Васильович // Сумський державний університет Факультет іноземної філології та соціальних комунікацій Кафедра германської філології. – 2021. – Режим доступу до ресурсу: https://essuir.sumdu.edu.ua/bitstream-download/123456789/86593/1/Kravchenko_mag_rob.pdf;jsessionid=AAB8607AF3A366CB26B0D7B319FB566E (дата звернення 22.05.2024 р.)
22. 龍が如く 0 攻略 wiki [Електронний ресурс] – Режим доступу до ресурсу: <https://kamigame.jp/ryugagotoku0/page/273134300881279258.html> (дата звернення 23.04.2024 р.)

