

**ПРОБЛЕМА ЛОКАЛІЗАЦІЇ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР:  
ЛІНГВІСТИЧНИЙ АСПЕКТ  
(НА ПРИКЛАДІ ВІДЕОГРИ «GENSHIN IMPACT»)**

**Шевчук О. Г.**

*асистент кафедри романо-германської філології  
Тернопільський національний педагогічний університет  
імені Володимира Гнатюка  
м. Тернопіль, Україна*

Лінгвістичні дослідження останнього десятиліття часто присвячуються проблемам, пов'язаним із локалізацією комп'ютерних ігор. Переклад текстів, які там містяться, ставить перед спеціалістами певною мірою унікальне і складне завдання, що вимагає від перекладачів спеціальної підготовки, ерудиції та творчого підходу. Цей вид перекладацької діяльності у наш час стає все більш затребуваним, адже світова індустрія інтерактивних розваг щороку зростає. Водночас все ще відносно малодослідженою залишається локалізація відеоігор, яка, тим не менш, постає чи не найважливішим фактором, що сприяє досягненню ними глобального успіху [3].

Локалізація відеоігор передбачає не лише переклад та, іноді, озвучення наявних там тестів і діалогів, але й адаптацію наявного матеріалу під культурні особливості регіону-замовника. Цей вид перекладу може здійснюватися як з комерційною, так і некомерційною метою. У першому випадку відтворення матеріалу іншою мовою передбачає продаж відеогри в іншому регіоні, а у другому – для кращої зрозумілості гравцям і часто здійснюється аматорськими групами. При локалізації зміна та перезапис ігрових файлів здійснюється з урахуванням не лише мовних особливостей нової цільової аудиторії, а й враховує також її культурні (часто релігійні) особливості. Основна відмінність терміну локалізація від «простого» перекладу текстових та/або звукових файлів полягає в тому, що при локалізації основна концепція відеогри має залишатися незмінною, тоді як переклад може містити певні смислові модифікації і позбавити оригінальний твір певних гумористичних рис або ж, навпаки, серйозності.

Труднощі перекладу ігрових файлів в основному такі ж самі, як і будь-яких інших матеріалів, проте мають свою певну специфіку. Наприклад, адаптація гри слів і сталих виразів, культурно марковані одиниці та їх переклад (з відповідною передачею інтонації при роботі зі звуковим матеріалом), підбір акторів озвучування з голосами, подібними на голоси оригіналу, передача емоційного забарвлення, акценту, тощо. Так, наприклад, невідомий українському гравцеві шотландський акцент, зазвичай, не передається. Очевидно, що й слов'янський акцент персонажа-українця вкрай важко буде передати засобами української мови.

Типовими помилками при перекладі є орфографічні та пунктуаційні, а також втрата або заміна сенсу при перекладі, вирізані частини тексту, неперекладений текст і додатковий контент, монотонна начитка, сильні спотворення фраз, неперекладені «шматки» тексту, діалоги поганої якості, монотонність і невиразність тексту, слабкий літературний стиль чи його відсутність [1].

Українська локалізація також існує, проте в дуже обмеженому вигляді. На жаль, подібний контент у нас поширюється російською мовою. Головні причини відсутності української локалізації у відеоіграх – це ставлення до України, як до країни, де всі мають розуміти російську мову; і затратність додаткової локалізації українською. Стаття 27 Закону про мову зобов'язує забезпечувати комп'ютерні програми, поширювані на території України, користувацьким інтерфейсом державною мовою, який за обсягом та змістом має містити не менше інформації, ніж іншомовні версії такого інтерфейсу. Проте це положення набуває чинності тільки з літа 2022 року [2].

Орієнтація України на Захід сприяє активному оволодінню іноземними мовами, тому вітчизняний користувач у майбутньому вкрай рідко стикатиметься із проблемами сприйняття тамтешніх відеоігор мовою оригіналу. Проте східний продукт має часом більшу популярність залежно від аудиторії і саме його локалізація викликає ряд питань.

Для прикладу розглянемо відеограу китайської компанії HoYoverse, яка називається «Genshin Impact». Її тексти перекладені кількома мовами, проте діалоги мають озвучення лише китайською, японською, корейською та англійською, які ми і будемо вважати основними. За таких умов перед перекладачами постав ряд складних завдань, одним з яких був переклад імен персонажів: зберігати оригінальне (китайське) звучання, чи передати його значення? Локалізатори різних регіонів по-різному віднесли до цього завдання. Наприклад, героїня Нін Гуан в англійській версії відеогри передає звучання ієрогліфів 凝光 (Ningguang) і не несе ніякого смислового навантаження для західного користувача. Проте японські спеціалісти пішли іншим шляхом. Вони, через історичні та культурні зв'язки із Китаєм, мають змогу зберегти оригінальне написання, а отже, і значення цього імені: «застигле світло». У тамтешній версії вищезгадані ієрогліфи хоч і пишуться абсолютно ідентично, але вимовляються інакше, а тому цей персонаж називається Ѓоко. Те ж саме відбувається з іменем, наприклад, Бей Доу, яке у Японії з тих самих причин звучить як Хокуто: ієрогліфи цього слова 北斗 буквально перекладаються як «північний ківш» і є китайською назвою Великої Ведмедиці, а сам персонаж – мореплавець. Якщо врахувати, що оригінальна назва сузір'я – Victor Mare – перекладається с латини як «підкорювач моря» [4], стає очевидним намагання розробників встановити глобальний культурний зв'язок у сюжеті. Тим не менш, для непідготовлених користувачів англійської версії це не що інше, як просто варваризми.

Наведений аналіз перекладів власних назв популярної китайської відеогри «Genshin Impact» є спробою окреслити коло проблем, пов'язаних із локалізацією комп'ютерних ігор і в перспективі планується більш детальне та розширене дослідження її текстів та діалогів.

### **Література:**

1. Семенов, О. Локалізація гри: погляд зі сторони перекладача. App2Top. 2016. URL: <https://app2top.ru/columns/lokalizatsiya-igry-vzglyad-so-storony-perevodchika-82281.html>.
2. Труднощі перекладу. Чому в іграх немає української локалізації та як це виправити. УНІАН. 2020. URL: <https://www.unian.ua/games/half-life-ta-cs-go-chomu-tak-malo-igor-z-ukrajinskim-perekladom-igri-11154386.html>.
3. Єльцова С.С., Алаєва Л.С. Локалізація комп'ютерних відеоігр // Науковий вісник Міжнародного гуманітарного університету. Сер.: Філологія. Одеса : Гельветика, 2019. Вип. 43. Том 4. С. 60-63.
4. URL: [https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Genshin\\_Impact\\_Wiki](https://genshin-impact.fandom.com/wiki/Genshin_Impact_Wiki).