**YKZ82134RgGTK**

**Проблеми перекладу японських комп’ютерних ігор**

Вступ…………………………………………………………………………...3

Розділ 1. Проблеми перекладу відеоігор………………………………….…5

Розділ 2. Проблеми перекладу у серії ігор ペルソナ (англ. Persona) та 龍が如く(англ. Yakuza) ……………………………………………………………………….11

Висновки……………………………………………………………………...27

Список використаних джерел……………………………………………….29

**Вступ**

Із розвитком комп’ютерних технологій з’явився новий вид розваг – комп’ютерні ігри. На відміну від книг чи кіно, в яких можна лише спостерігати за розвитком подій, в іграх існує можливість брати участь у цих подіях, а інколи навіть впливати на хід сюжету. На даний момент комп’ютерні ігри перестали бути розвагою для диваків та дітей, як вважалося раніше, а стали повноцінною ланкою розважальної індустрії, користуючись широкою популярністю серед людей усіх вікових категорій. Від зародження ігрової індустрії в шістдесятих роках минулого століття й дотепер, Японія, як передова країна в області комп’ютерних технологій, стала батьківщиною багатьох ігрових консолей та ігор. Більшість найпопулярніших ігор останніх років були розроблені японськими ігровими студіями: The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Persona 5, Super Mario Odyssey, NieR: Automata, Nioh, Yakuza Zero, Resident Evil 7 та багато інших [18].

Особливістю усіх японських комп’ютерних ігор є великий об’єм текстової частини, значна частина якої є сюжетною. Тому часто випуск у продаж японських ігор в інших країнах затримується, порівняно з випуском оригіналу в Японії. Це свідчить про те, що переклад ігор є складним та довготривалим процесом. Тому **об’єктом** нашого дослідження було обрано найпопулярніші японські комп’ютерні ігри, такі як: ігри серії Persona, Yakuza.

**Предметом** дослідження є проблеми перекладу цих ігор, що були виявлені у ході їх вивчення, а також можливі шляхи вирішення цих проблем. За **мету** було поставлено порівняти оригінальний текст з його перекладом за допомогою **методу** компаративного аналізу, виявити й дослідити проблеми, з якими зіткнулися перекладачі під час своєї роботи, а також запропонувати засоби та підходи до їх вирішення.

**Актуальність** дослідження зумовлена великою популярністю японських комп’ютерних ігор у всьому світі та складність їх перекладу іншими мовами через великий об’єм тексту, його специфіку та своєрідність японської мови. Спроби дослідити проблеми перекладу японських відеоігор зробили Д. Моралез, Б. Макі, А. Сміт та М. О’Хаган, авторка значної кількості нпраць, присвячених цій темі.

**Результати** дослідження можуть бути корисні для перекладачів з японської мови, адже вони зможуть ознайомитися з проблемами, які можуть виникати під час перекладу комп’ютерних ігор, побачити приклади невдалого перекладу та уникнути їх під час своєї подальшої роботи. Це сприятиме покращенню якості перекладу японських комп’ютерних ігор та їх популяризації у світі.

Робота поділена на наступні **структурні елементи**: вступ, перший розділ, другий розділ, висновки та список використаних джерел. У першому розділі будуть розглянуті ключові проблеми, які виникають у перекладачів під час перекладу японських відеоігор. У другому розділі буде проведений порівняльний аналіз офіційний переклад ігор серії Persona та Yakuza і запропонуваний власний альтернативний переклад проблемних елементів.

**Розділ 1. Проблеми перекладу комп’ютерних ігор**

Окрім типових проблем перекладу художнього тексту, при перекладі комп’ютерних ігор додається ще низка специфічних складнощів, які більшою мірою носять технічний характер.

Першочерговою проблемою при перекладі комп'ютерних ігор є обмеженість кількості символів, які можуть бути використані при створенні перекладу тексту. Це спричинено тим, що в комп’ютерних іграх текст завжди знаходиться у межах певного елементу комп’ютерного інтерфейсу, наприклад у так званому діалоговому вікні, яке завжди має конкретні розміри. Це у своє чергу означає, що певне діалогове вікно зможе умістити у собі лише обмежену кількість символів. Перенесення частин тексту одного діалогового вікна у інше вікно зазвичай неможливе, адже кожне з них пов’язане з певною ігровою сценою та діями персонажів, вираженням їх емоцій. Тому переміщення тексту з одного діалогового вікна до іншого задля економії місця у більшості випадків істотно ускладнить розуміння ігрових подій. Особливо це стосується популярного у Японії жанру візуальних новел.

У зв’язку з цим до лексичних та граматичних проблем перекладу художнього тексту додається ще те, що цей переклад не може перевищувати певну кількість символів. Це відразу ускладнює завдання перекладача, що полягатиме не тільки у підборі найбільш адекватного варіанту перекладу, але й у підборі такого, який би містив чітко визначену кількість символів. У тексті японською мовою використовуються ієрогліфи, кожен із яких є одним символом, які можуть означати ціле слово мовою перекладу. Тому при перекладі тексту комп’ютерної гри з японської мови, основою якої є ієрогліфічне письмо та складові азбуки, англійською мовою, яка послуговується алфавітом, виникає значна різниця в кількості використовуваних символів. Наприклад, магічне заклинання з оригінальної версії гри Persona 5 – «十文字斬り» містить лише 5 символів, а англомовний переклад цього заклинання – « Cross Slash» складається із 11 символів, враховуючи пробіл між двома словами. У якості прикладу наводимо уривок із японської візуальної новели　ニューダンガンロンパV3: みんなのコロシアイ新学期 (англ. Danganronpa V3 Killing Harmony), порівнявши із перекладом фрази, уміщеної в діалогове вікно.

Оригінальний варіант:

モノタロウにモノファニー…

モノキッドにモノダムにモノスケ…[21]

Офіційний англомовний переклад:

Monotaro… Monophanie…

Monodam… And the rest…[4]

Україномовний переклад:

Монотаро, Монофані…

Та ще й Монокід, Монодам і Моноске…

В оригіналі ведеться перелік п’яти імен ігрових персонажів, проте у англомовному перекладі імена двох були замінені на «And the rest…» – «та інші». Це відбулося через те, що японський оригінал тексту записаний складовим письмом, тому один символ «モ» буде трансформуватися в одразу дві літери англомовного перекладу – «Mo». Тому перекладачі не змогли вкластися в цьому випадку в задану їм кількість символів, через що єдиним можливим рішенням стало скорочення двох імен та запис їх у вигляді «And the rest…».

Локалізованою версією гри у сучасних реаліях розуміють відеогру, не лише перекладену, але й змінену у зв’язку з особливостями життєвих реалій певної країни. Такі зміни можуть бути спричинені не лише бажанням зробити гру більш зрозумілою для певного регіону, але й відмінностями у культурі та законі. Наприклад, в японській версії гри «Fallout 3» була видалена можливість спричинення гравцем вибуху атомної бомби під час одного з завдань, хоча у всіх інших версіях цієї відеогри ця можливість присутня. Спричинено це, звичайно, через жахливі вибухи атомних бомб у Хіросіма та Нагасакі. Тому не дивно, що можливість спричинити вибух атомної бомби у японській версії гри «Fallout 3» була видалена, адже це ця тема є дуже болісною для усього японського народу[3].

Ще однією проблемою перекладу японських відеоігор, що виникає через різні розміри тексту у діалоговому вікні є умови, за яких переклад відповідає необхідним розмірам, проте гравець не зможе встигнути прочитати його, саме через значний об’єм тексту. Такі ситуації можуть виникнути під час ігрових битв, коли текст із важливою інформацією буде з’являтися лише на кілька секунд, тому гравець не зможе прочитати його. Один зі способів вирішення цієї проблеми можемо спостерігати у грі «Dragon Quest VIII», де в оригінальній грі назви предметів у меню були записані лише японським текстом, а у локалізованій англомовній версії гри подавалися у вигляді їх зображення [3,с.185]. Проблеми такого типу дуже часто з’являються під час перекладу японських комп’ютерних ігор.

Навіть вдалий переклад не завжди може передати у повній мірі гру слів чи гумористичні елементи іншої мови. Така проблема виникла під час локалізації нової гри Dragon Quest XI, останньої гри з обожнюваної японцями ігрової серії Dragon Quest. У ній, як і в переважній більшості японських відеоігор зроблено акцент на тексті, озвучування ж ігрових персонажів повністю відсутнє. Саме тому, розробники цієї гри вирішили додати озвучування персонажів у англомовній версії гри, щоб таким способом компенсувати ті елементи оригінального тексту, які буде неможливо передати у перекладі, за рахунок додавання озвучування та емоційного інтонування реплік ігрових персонажів [8].

Подібна проблема виникає при перекладі озвучених ігрових відео-вставок. Ігрове відео створюється, базуючись на мові оригіналу, тому кількість часу, що приділяється репліці одного персонажа, встановлюється з огляду на час, який знадобиться актору, щоб сказати цю репліку японською мовою. Тому, щоб вписатися в ці обмежені часові рамки, переклад цих фраз має створюватися не лише з урахуванням певної кількість символів, але й часу, необхідного для природної вимови перекладеного варіанту фрази. Адже, якщо час, що витрачається на репліку одного персонажа в ігровій відео-вставці буде помітно відрізнятися, це спричинить відставання від подій, що відбувається на екрані, порівняно зі звуком.

Ще однією важливою проблемою при перекладі японських комп’ютерних ігор є співпраця акторів озвучування з перекладачами щодо питання вимови особистих імен людей та місцевостей. Нерідко трапляються випадки, коли японські імена чи назви місцевостей вимовляються, порушуючи норми їх оригінальної японської вимови. Але ще більш шкодить якості кінцевого продукту різна вимова одних особистих імен різними акторами озвучування. Це може призвести до того, що гравець не запам’ятає персонажа, вимову імені якого сплутали, чи навіть сплутає його з іншим ігровим персонажем. Наприклад, у грі Persona 5 прізвище персонажа 高巻　杏 у англомовній версії вимовляється по-різному різними акторами озвучування: TakAmaki та TakamAki. У випадку згадування в тексті особистих японських імен та назв, перекладачу слід зробити особливі помітки щодо правильної вимови, бо це сприятиме покращенню якості перекладу.

Особливою проблемою щодо перекладу комп’ютерних ігор є також те, що в переважній більшості випадків переклад створюється лише на основі оригінального тексту, а перекладач не може побачити конкретну ігрову ситуацію під час якої використана репліка чи оцінити характер персонажа, судячи з його зовнішнього вигляду, дізнатися, чи є діалог персонажів формальним, або він відбувається між друзями. Це відбувається, бо переклад гри починається ще в той час, коли гра знаходиться в розробці і незавершена, а випуск у продаж оригінальної та локалізованої версії гри видавці прагнуть зробити якщо не в один і той самий день, то у найкоротший строк.

Враховуючи той факт, що зазвичай у японських відеоіграх наявний великий об’єм тексту, переклад починається ще на ранніх етапах розробки. У таких випадках перекладачі можуть послуговуватися лише базовими описами ситуацій та персонажів, короткими примітками розробників гри. Через це переклад деяких ігрових сцен робиться «наосліп», без знання особливостей конкретної ситуації, адже в тексті комп’ютерної гри уміщені лише діалоги персонажів, на відміну від книги чи сценарію фільму, де подається опис місцевості, предметів, деталей інтер’єру, виразів обличчя, атмосфери тощо. В таких випадках на допомогу може прийти лише особиста фантазія перекладача.

Також варто приділити увагу питанню впливу особистого стилю перекладача. Оригінал зміниться залежно від того, яким чином сприйняв його перекладач, тому переклад буде мати свій власний характерний стиль. Але у випадку перекладу комп’ютерних ігор, процес перекладу яких триває протягом довгого проміжку часу, тому враховуючи великі об’єми тексту японських відеоігор, переклад завжди робить не одна людина, а декілька. Присутність одразу декількох перекладачів означає те, що один переклад буде мати водночас декілька стилів, властивих кожному перекладачу окремо. Також це означатиме, що під час перекладу схожих речень, словосполучень чи слів різні перекладачі будуть застосовувати різні стратегії перекладу. Це у свою чергу може сильно зашкодити якості кінцевого перекладу. Саме тому, ми можемо зробити висновок, що під час перекладу відеоігор перекладачі повинні координувати свої дії, проводити наради та обирати спільні стратегії перекладу. Або ще одним способом є спроба звести кількість перекладачів до мінімуму. Наприклад, переклад японської відеогри ファイナルファンタジー１２(англ. Final Fantasy 12), повне проходження якої займає понад 93 години[17], відбулося силами лише двох перекладачів. У своєму інтерв’ю один з цих перекладачів, Дж. Рідер зазначив, що він рішення вести роботу над перекладом такої великої гри було прийнято ним разом з іншим перекладачем А. Смітом навмисно, бо вони хотіли створити якомога якісніший переклад і розуміли, що для цього кількість перекладачів має бути мінімальною [9]. В результаті ця невелика команда змогла створити переклад, який дотепер вважається найкращим прикладом перекладу японських комп’ютерних ігор.

**Розділ 2. Проблеми перекладу у серії ігор ペルソナ (англ. Persona) та**

**龍が如く(англ. Yakuza)**

Серія комп’ютерних ігор ペルソナ(офіційна назва англійською мовою Persona) належить до жанру так званих jRPG (японська рольова гра), які яскраво вирізняються з-поміж інших комп’ютерних ігор великою кількістю письмового тексту, який дуже часто залишається без озвучування акторами (як наприклад в серії ігор ゼルダの伝説 (англ. The Legend of Zelda), або ж озвучуються лише основні частини діалогів, які просувають сюжет гри (прикладами таких ігор є ファイナルファンタジー(англ. Final Fantasy) та й власне згадана вище серія. Відсутність озвучування навіть рідною для творців гри мовою пов’язана з тим, що кількість матеріалу, що має бути озвучена зазвичай настільки велика, що видання гри не окупилося б, зважаючи на те, наскільки дорогим є цей процес в Японії через популярність 声優(сейю) – акторів озвучування. Пропонуємо оцінити кількість наявного тексту у грі ペルソナ５ (англ. Persona 5). Зазвичай на повне проходження цієї гри гравці витрачають 116 годин та 3 хвилини [17]. Для порівняння, прочитання всіх чотирьох книжок серії «Володар Перстнів» відіймає 38 годин та 25 хвилин [19]. Звичайно, на відміну від книги, що містить лише текстову частину, процес гри також займає певний час, проте гра ペルソナ５(англ. Persona 5) умовно поділена на 2 частини геймплею: частина походів в інший всесвіт, де гравець має боротися з シャドウ (шядо) – тінями та ビジュアルノベル(біжюару ноберу) – візуальну новелу, один з найбільш популярних для Японії жанрів комп’ютерних ігор. Саме візуальна новела охоплює більшу частину ігрового часу. В англомовній версії гри текстова частина налічує 150499 слів[6]. Для порівняння оригінальний текст книги «Володар перснів: Повернення короля» налічує 134362 слова [13].

Візуальна новела це жанр комп’ютерних ігор, у яких гравцю демонструється історія у вигляді тексту, подібно до книги, але на відміну від книжкового тексту, гра має статичні або анімовані зображення для кожної сцени, а також музичний та звуковий супровід. Часто у візуальній новелі мають місце відео-вставки , як наприклад у досліджуваній нами грі.

Лексика, використана в досліджуваній нами серії ігор дуже різноманітна, що ставить перекладачів у складне становище при перекладі гри іншою мовою, особливо з японської, в якій є дуже відмінні між собою лексичні шари: 外来語(гайрайго), 漢語(канго), 和語(ваго) таローマ字 (ромаджі). Це, наприклад, назви міфічних істот, демонів та богів: ビシュヌ(бішну), サタナエル (сатанаеру), ウリエル(уріеру), マザーハーロット(мазахаротто), зброї: パラダイスロスト(парадайзуросуто), 超カルナの金衣 (чьокарума но кімпу),　薄緑 (умідорі), магічні заклинання: アギ(агі), マガル (магару), 十文字斬り(дзюмондзікірі), місцевостей: 荻窪 (огікубо), 井の頭公園(іманокашіра коен),　喫茶ルブラン (кісса рубуран), їжі та магічних еліксирів: ジャムパン(джямупан), ソーマ(сома), 焼きそばパン (йакісобапан) та інші.

При детальному аналізі перекладу цих слів ми виявили, що в багатьох випадках переклад був виконаний, спираючись на еквівалент, який пропонується в словниках. З одного боку, такий підхід є вірним, проте він створює певну проблему в грі з великою кількістю тексту, адже одні й ті ж слова можуть використовуватися більше п’ятдесяти разів. Перекладачі знову і знову використовують один і той самий словниковий переклад, що створює велику кількість повторів, які негативно впливають на загальне враження від гри, дія якої сфокусована на тексті. У більшості випадків шляхом використання перекладацьких трансформацій такі словникові повтори можуть бути замінені словами та виразами, близькими за значенням.

Часто дослівний переклад має на меті найбільш точно передати японський дух тексту, проте це часто призводить до того, що текст стає занадто «японським», а тому й незрозумілим для людини, що не знайома з японською мовою чи культурою. Це стосується і слів, переклад яких був виконаний просто записом японських слів оригінального тексту транслітерацією. Хоча в деяких випадках такий переклад назв місцевостей, власних назв, імен чи страв є правильним, найчастіше цей підхід ставить гравця у скрутне становище, бо, хоч текст нібито й був перекладений, гравець все одно не зможе зрозуміти його в більшості випадків.

Така проблема, що ігрова лексика, навіть після перекладу через свою специфічність та різноманітність залишається незрозумілою, досить розповсюджена. У цьому розділі ми спробуємо проаналізувати головні проблеми перекладу ігрової лексики на основі гри ペルソナ５ (англ. Persona 5).

Наступні слова є ігровими предметами:

昭和の揚げパン　　 焼きそばパン

Fried bread Yakisoba pan

購買の焼きそばパンっていつ行っても売り切れてね？[23]

The school store’s always out of yakisoba pan, no matter what time I go[6].

昭和の揚げパン(шьова но агепан) – «обсмажений хліб епохи Шьова» був перекладений англійською мовою просто як «смажений хліб», що дуже дивує, з огляду на те, що в перекладеній версії гри слова, що відображають японські реалії, найчастіше просто транскрибуються, як наприклад вийшло із іншим ігровим предметом – 焼きそばパン(йакісоба пан). Така відмінність у способі перекладу прослідковується й надалі протягом усієї гри, що вказує нам на той факт, що перекладом займалися одночасно декілька різних людей, які зовсім не координували свої дії. Ця проблема є дуже важливою, бо через такий розбіжний переклад і невизначену до кінця адаптацію руйнується враження від кінцевого продукту.

Проте найбільше в цьому прикладі нас цікавить саме слово焼きそばパン(йакісоба пан), що було перекладено англійською як Yakisoba pan. Слово パンбуло запозичене з португальської мови й воно означає «хліб», тобто «bread» англійською мовою. Проте ми бачимо, що в даному випадку відбулося просте транскрибування слова, або ще гірше – груба помилка, адже, звернувшись до словника англійської мови ми дізнаємося, що англійською «pan» буде означати «металевий предмет, що використовується для приготування їжі»[15]. Таким чином у гравця складеться враження, що цей ігровий предмет насправді не їжа, а сковорідка, на якій готується 焼きそば(йакісоба). Тут ми знову стикаємося з проблемою дослівного словникового перекладу [20].

Найбільшою відмінністю лексики комп’ютерної гри від, наприклад, книжкової (у більшості випадків) є наявність квазілексем та безеквівалентної лексики. Прикладами у контексті гри є магічні закляття, істоти, рослини, назви місцевостей чи людей, предметів. Особливо багаті такою вигаданою лексикою ігри жанру RPG (рольова гра), до якого і належить досліджувана нами гра ペルソナ５ (англ. Persona 5). Тут наявні вигадані слова на позначення магії, предметів одягу та споживання та найголовніше персон, істот яких гравець може викликати, щоб вони допомагали йому під час боїв. Серед цих слів наявні як слова, запозичені з інших мов, що записані катаканою, так і японські слова записані ієрогліфами. Дослідимо деякі з цих слів та їх переклад, що пропонує нам офіційна локалізація на англійську мову цієї гри.

Найбільш цікавим з усіх випадків є переклад магічних заклинань. Ці заклинання мають однакові назви у всіх іграх серії ペルソナ (англ. Persona) та ще однієї серії ігор цієї компанії 新女神転生 (англ. Shin Megami Tensei). На відміну від, наприклад, ще однієї японської популярної серії ігор ファイナルファンタジー(англ. Final Fantasy), магічні заклинання називаються не просто «Fire», «Wind», «Ice», ці назви взяті з таких мов як санскрит, латина чи хінді, хоча подекуди трапляються і слова японського походження. Всі ці слова записані японською абеткою катакана, й сама гра ніяким чином не пояснює ці назви, тому майже ніхто й не здогадається, що ці слова не є просто вигаданими, але реально існуючими словами. Тут і постає справжня проблема перекладу цих слів, бо для перекладу, наприклад, слова з мови хінді, записаного японською абеткою катакана, англійською мовою потрібні глибокі знання одразу трьох цих мов, та й сам переклад вже стає подвійним. Порівняймо деякі оригінальні слова з офіційною англомовною локалізацією та спробуймо простежити етимологію цих слів.

|  |  |
| --- | --- |
| Японський оригінал | Англійський офіційний переклад |
| アギ | Agi |
| ジオ | Zio |
| ガル | Garu |
| ディア | Dia |
| ムド | Mudo |
| ブフ | Bufu |
| ハマ | Hama |
| アムリタドロップ | Amrita Drop |
| ブフダイン | Bufudyne |

Як ми можемо бачити, усі слова були просто записані засобом транскрибування, проте кожне з цих слів насправді має своє значення.

Agi – заклинання вогню, бере свою назву з санскриту, де Agni означає «вогонь» та використовується при називанні бога вогню [16].

Zio – магічне заклинання блискавки, бере свою назву від тевтонського бога блискавки Zio [25, с.196].

Garu – заклинання вітру, походить від імені бога хінді Garuda, що є швидким літаючим посланцем інших богів [11].

Dia – заклинання що лікує пошкодження ігрових персонажів, походить з грецької мови, та позначає якусь дію, особу чи предмет, що стала в нагоді та допомогла досягти бажаного результату[12].

Mudo – заклинання, що проклинає ворогів, походить від японського слова 無道(мудо), що перекладається як «злий», «нечестивий».

Hama – заклинання що завдає сильної шкоди демонам силою світла, походить від японського слова 破魔 (хама), що перекладається як «екзорцизм».

Amrita Drop – заклинання, що відроджує загиблих у бою ігрових персонажів, походить від слова із санскриту, що означає «безсмертя» та також позначає чудодійний напій богів, що дарує безсмертя. Дивлячись ще на слово Drop, що означає «краплина», ми можемо впевнитися, що це саме те слово з санскриту, бо повний переклад буде «краплина напою амріта» [16].

Bufudyne – сильне заклинання льоду, де суфікс «dyne» є грецьким словом «dyna», що перекладається як «сила» [14].

Розуміння етимології та значень таких слів потребує великих знань або глибокого дослідження цього питання. Використання таких слів, хоч і створює своєрідну специфічну лексику гри, суттєво ускладнює ігровий процес, бо гравець має запам’ятовувати кожну назву магічного заклинання та його ефект. З точки зору локалізації, на нашу думку, перекладачі мали перекласти деякі з цих слів англійською, а не просто записати транскрипцію слів з оригінальної гри. Це б значно полегшило проходження та розуміння гри.

Ми пропонуємо наступні варіанти перекладу цих слів:

|  |  |
| --- | --- |
| Японський оригінал | Запропонований переклад |
| アギ | Fire |
| ジオ | Thunder |
| ガル | Wind |
| ディア | Heal |
| ムド | Curse |
| ブフ | Ice |
| ハマ | Light |
| アムリタドロップ | Revive |
| ブフダイン | Great Ice |

Специфічного підходу потребує і переклад окремих безеквівалентних виразів. Так зворот 仕方がない (шіката га най) можна віднести до часто вживаних в японській мові, й він перекладається як «нічого не поробиш», або розповсюджений варіант перекладу цієї фрази англійською мовою звучить як «it can`t be helped». У досліджуваній нами грі ペルソナ５ (Persona 5) цей вираз зустрічається 57 разів та усі ці 57 разів переклад фрази один і той самий: «it can`t be helped» [20].

Ось деякі з прикладів:

It can't be helped. I suppose I don't leave much of an impression.

仕方ない、『印象にも残らないヤツ』より、『都合いいヤツ』を選ぶよ…

"A treasure hunt"? Then, it can't be helped, eh?

『宝探し』か…なら、しょうがないな。

It can't be helped, eh? Here. This is it, though.

仕方ないな…これっきりにしてよね。

I suppose I can't conceal my wealth and class, can I? Ah, well, it can't be helped...

物欲を隠さないんだね、君は。仕方ない…

I guess it can't be helped now...

こうなった以上、仕方ないか…

Well, I guess that can't be helped...

まあ、仕方ないか…

S-So... me being right next to you, um, c-can't be helped...

で…だ、だから、今、近くにいるのは、その、仕方なくて…なの。

It can't be helped in order to ascertain the truth.

真相を突き止めるためには仕方ない。

Uh... Anyway, it can't be helped if that's the case. Time for you to go to hell[6].

い、いや、そういう事なら仕方ない。もう逝っていいぜ。[23]

Слід зауважити, що вираз仕方がない не завжди буде виражати таку думку, що може бути перекладена як «it can`t be helped». Це одна з багатьох універсальних фраз в японській мові, яка проте не буде універсальною при перекладі і переклад буде завжди залежати від думки, яку хоче передати мовець та змісту самого речення. Японсько-англійські словники пропонують цілу низку варіантів перекладу виразу仕方がない, окрім наведеного вище прикладу: «it`s inevitable», «it`s no use», «can`t stand it», «being impatient», «being annoyed».

Слід також додати, що цей вираз є характерним для японської мови і передає японські реалії життя, а саме категорію 我慢(гаман) – «терпіння», оскільки японці звикли витримувати будь-які труднощі з гідністю, тому не дивно, що цей багатозначний вираз, який виражає таку кількість значень, утворився саме в Японії. Для англомовних країн, в першу чергу Англії та Америки така поведінка й менталітет не є характерним, тому й не існує словосполучення чи слова, щоб воно завжди в будь-якому контексті було еквівалентне виразу仕方がない. Окрім наведених вище прикладів зі словників, ми пропонуємо використовувати такі просторіччя, широко використовувані в Америці: «shit happens», «that`s life», «you can`t fight fate», «it is what it is». Варіантом, що найбільш точно передає сенс цієї японської фрази є дуже популярний французький вислів в багатьох країнах – c`est la vie, що перекладається як «ось таке життя». Цей вислів існує і в японській мові у вигляду варваризму セラビ(серабі).

Повернемося до взятих нами прикладів та більш детально розберемо деякі з них, щоб побачити що використання постійне варіанту перекладу it can`t be helped є некоректним та як по-іншому можна було перекласти такі речення.

Оригінальний текст:

『宝探し』か…なら、しょうがないな。[23]

Офіційний переклад:

"A treasure hunt"? Then, it can't be helped, eh?[6]

Англійською мовою це речення звучить незрозуміло, бо це є прямим дослівним перекладом з японської мови, що є не дуже правильним підходом з боку перекладачів, проте вони часто це робили в перекладі цієї гри. Японською мовою цей вислів передає значення, що «хоч це мені і не подобається, але доведеться займатися цим пошуком скарбів», проте в англійському перекладі ця думка,присутня в оригіналі, ніяк не виражена. Ми б запропонували використати наступний варіант перекладу: «Looks like we have no other choice than to go for a treasure hunt», який більш точно передає думку, виражену японською мовою та не використовую цю фразу-кліше «it can't be helped».

Офіційний переклад:

I suppose I can't conceal my wealth and class, can I? Ah, well, it can't be helped...[6]

Оригінальний текст:

物欲を隠さないんだね、君は。仕方ない…[23]

По-перше, мовець описує в цьому реченні зовсім не себе, як пропонує нам англійський переклад, а свого співрозмовника, про що нам чітко вказує «君は». Така чудернацька помилка скоріше викликана неуважністю, аніж неправильним перекладом.

Вираз仕方ない взагалі може бути пропущений в цьому випадку, чи бути переданий на початку попереднього речення словами «Ah,well», як й намагалися перекладачі, або просто позіханням, бо вираз «Ah, well, it can't be helped...» у даному контексті видається зайвим.

При перекладі тексту з інших мов, особливо літературних чи ігрових, виникає ситуація, за якої навіть після зміни текст все одно залишається незрозумілим. Причиною цього є відмінності в культурі, мові, традиціях чи навіть географічному положенні різних країн. Особливо яскраво такий контраст прослідковується між англомовними країнами, такими як Великобританія чи США, та Японією. Хоча в більшості випадків форенізація, тобто стратегія перекладу, при виборі якої перекладач намагається найбільш точно передати культурні реалії іншої країни, є найбільш широко використовуваною та правильною, іноді вона створює певну проблему. Її сутність полягає в тому, що в тексті уміщено такі слова, значення яких незрозумілі людині, бо вони належать до зовсім іншої культури чи традиції. В таких випадках слова, що передають реалії іншої країни, мають бути замінені на близькі та зрозумілі.

У всій серії ігор ペルソナнаявні ігрові ситуації, за яких гравець має відповідати на запитання з категорії шкільних знань японця, адже дія гри зосереджена на житті японських школярів. Дуже часто виникає ситуація, коли гравець, який народився в іншій країні, не буде знати відповідь на це питання, тому що він не має потрібних знань. Це робить проходження таких ігрових моментів неможливим. Спробуймо розібратися, яким чином ця проблема була вирішена в іграх ペルソナ4 (англ. Persona 4) та ペルソナ5 (англ. Persona 5), хоча ці переклади були виконані різними перекладачами, у відмінні часові проміжки, та використовуючи різні підходи до перекладу, цікавим буде дізнатися, яким чином різні перекладачі підійшли до вирішення схожої проблеми.

Спочатку проведемо аналіз більш нової гри – ペルソナ5 (англ. Persona 5).

Now then, the HMS Dreadnought is said to be a revolutionary ship built by the British Royal Navy.

イギリス海軍が建造した『戦艦ドレッドノート』はとても革新的な戦艦と言われているわ。

It was so grand that the Japanese word "dokyuu," massive, takes its "do" from the word "dreadnought."

どれぐらい革新的かというと、『ド級』という言葉ができたぐらい。

...Do you get it? Let me know if there's anything else I can help explain for you[6].

…どう？ 分からなかったら、教えてね。[23]

На питання, задане у грі – «Do you get it?» – доведеться відповісти негативно, бо для людини, яка не має жодного уявлення про те, що таке японська мова, та що в ній існує складова абетка, зовсім не зрозуміло чому японське слово ド級 – «dokyuu» бере свою «do» зі слова «dreadnought», бо в цьому слові немає «do», а є лише «d». Таким чином, можемо вважати, що в даному випадку перекладачі не змогли виконати свою роботу достатнім чином, адже навіть їх переклад є незрозумілим для гравця, який не знає японської мови [20].

Те, що елементи, які означають японські реалії не були повністю замінені на ті, що близькими для європейців, на відміну від попередньої гри серії – ペルソナ4 (англ. Persona 4), а представлені гравцю для ознайомлення є дуже позитивним моментом для передачі атмосфери, що є важливим елементом для «глибокого занурення» у гру. Проте, те, що у цьому випадку перекладачі не змогли донести сенс речення та реалій, справляє ще більш негативне враження. Перекладачі мали додати коротке пояснення щодо японської складової абетки, а зацікавлені цією абеткою люди могли б пошукати відомості про неї в мережі Інтернет та ще більше зблизитися з культурою Японії. У випадку ж неможливості передачі в перекладі оригінального тексту, перекладачі, як у випадку, наведеному вище, могли замінити цю інформацію будь-якою іншою, зрозумілою для англомовних гравців.

Доместикація вже широко та успішно використовувалася у грі ペルソナ4 (англ. Persona 4), тому незрозуміло, чому в новій грі цієї серії не був використаний той самий прийом. Давайте прослідкуємо на прикладі попередньої гри яким чином можна було «одомашнити» такі неможливі для перекладу випадки.

Наприклад, в ігровий день 07/04 в оригінальній версії гри під час відвідування школи гравцю задають таке питання:

«殿»と «様»、どちらが敬称として上なのか、答えてみろ！[22]

«Доно» чи «сама» – спробуйте відповісти яке з цих поважних звертань є найбільш ввічливим!

Також гравцю пропонують обрати з-поміж трьох варіантів відповіді: «両方とも同じ», «殿», «様»: «Вони однаково ввічливі», «доно», «сама»(гра вважає правильною відповідь «様» – «сама»).

Це питання стосується знання не тільки японської мови, але й культури, тому навіть тим людям, що володіють мовою оригіналу, але не є японцями, буде неможливо знати напевне відповідь на це питання. Саме тому перекладачі замінили це питання на наступне:

Deductive reasoning or inductive reasoning: which one uses one or several examples to draw a conclusion?[5]

Також гравцю пропонується обрати відповідь з-поміж таких варіантів: «Deductive reasoning»(укр. дедуктивне судження), «inductive reasoning» (укр. індуктивне судження) та «neither» (укр. жодна). Гра буде вважати правильною відповідь «inductive reasoning» (укр. індуктивне судження).

Це питання належить до категорії загальних знань, тому незважаючи на національність гравця, він матиме змогу дати правильну відповідь.

Бувають випадки, коли відмінності граматичних систем та синтаксичні особливості мови оригіналу та мови перекладу можуть стати на заваді до виконання якісного перекладу. Нижче наводимо приклади із гри ペルソナ5 (англ. Persona 5):

Офіційний переклад:

A:Are you a part-timer? I’m surprised this place can afford one.

B: Uh, that’s exactly the case…[6]

Оригінальний текст:

A:アルバイトの人？余裕あるんですよ、ここ。

B:いや、そういう訳じゃ…[23]

У наведеному прикладі офіційні перекладачі припустилися помилки у відповіді персонажа Б, переклавши фразу «いや、そういう訳じゃ» з точністю до навпаки, бо насправді в оригінальному тексті йде заперечення питання персонажа А, що запитує чи підробляє в цьому місці його співбесідник. Ця помилка була допущена через пропущення деяких важливих елементів речення та незавершеності самого речення, що є характерними рисами японського розмовного мовлення. Зазвичай,частина «訳じゃ», що виражає заперечення, має мати вигляд «訳じゃない», проте частка «ない» була опущена – риса характерна для японського розмовного стилю мовлення [20].

Правильним переклад мав би бути: «Uh, that’s **not** exactly the case…», цей варіант перекладу більш точно співпадає за значенням з оригіналом. Проте інший варіант, наприклад: «No, I am not really a part-timer» є більш легким для розуміння.

Наступні дві репліки належать до романтичної сцени, де один персонаж запитує чи може він фізично більш близько знаходитись разом із іншим персонажем. Тут перекладачі припускаються помилки, яку й надалі будуть робити – дослівний переклад з японської мови на англійську.

Оригінальний текст:

Ann: ねえね…

Ann: ちかく、OK？[23]

Офіційний переклад:

Ann: Hey…

Ann: Me near, OK?[6]

Приведені вище репліки звучать дуже неприродно для англійської мови, навіть скоріше можна подумати, що персонаж хоче надати іншому впевненості, бо він поряд і підтримає його. Більш по-англійськи це мало бути «Okay if I get close?» чи «Is it okay if I scootch over?» та ще безліч інших варіантів, якими перекладачі вирішили не користуватися, а просто зробити дослівний переклад. Ця помилка є дуже великою проблемою перекладів з японської мови, коли перекладачі просто перекладають дослівно, передаючи словниковий варіант слова, навіть не дивлячись на відмінності між мовами оригіналу та перекладу[20].

Оригінальний текст:

ネコは一回殺したぐらいじゃ死なないほどしぶとくて逞しいって意味よ。[23]

Офіційний переклад:

It means that cats are so resilient that they wouldn’t die even if you killed them[6].

В японській мові дуже часто можна побачити такі висловлювання, де речам дається їх більш менш очевидна характеристика. Фатичні вирази та формулювання взагалі є властивими для японської мови. Проте запропонований офіційний переклад є абсурдним з точки зору логіки. Якщо в оригіналі це речення має за мету висловити певну думку, те що «коти дуже живучі створіння», то в цьому випадку переклад зроблений занадто дослівно і речення є лише подвійним констатуванням очевидного. Це речення варто було б перекласти «It means that cats are so resilient that they wouldn’t die so easily» [20].

Оригінальний текст:

一口に大雨って言っても、国の数だけ色々降るみたいね。[23]

Офіційний переклад:

Just to say «heavy rain», as many things fall as there are countries in the world[6].

Знову ми можемо бачити дослівний переклад, сенс якого дуже складний для сприйняття. Це речення має виражати думку, що кожна країна має свою приказку на зразок «it’s raining cats and dogs», але це текст гри, яка має викликати задоволення в гравця, а не збірка погано сформульованих загадок. Особливо проблема ця актуальна в такій грі, де текст є основою[20].

Адекватний переклад мусить виражати думку оригіналу іншою мовою, а не бути точною копією іншомовного речення. Ми пропонуємо використати наступний варіант перекладу: «Every country in the world has its own way of saying it’s raining cats and dogs».

У японських відеоіграх може зустрічатися мова, стилізована під певну верству населення – від фамільярної та грубої мови до найбільш ввічливої мови. Тому перед перекладачем постає завдання передати усі особливості мови певного прошарку населення у перекладі.

Дуже цікавим з точки зору перекладу японських культурних аспектів та мови різних верств населення є додатковий сюжет у грі «龍が如く０» (англ. Yakuza Zero), що має назву «せめてヤンキーらしく» (англ. Damned Yanki). У цьому сюжеті головний герой має допомогти групі дуже ввічливих музикантів, які видають себе за ヤンキー(англ. yanki) – членів культурної течії в Японії, що нагадують байкерів, зазвичай вдягають чорну шкіряну одежу, полюбляють їздити на мотоциклах та використовують дуже грубу та фамільярну мову. Завданням гравця в цьому сюжеті стане допомога цим музикантам у підборі такої лексики для спілкування зі своїми фанатами, яку б використовували справжні ヤンキー(англ. yanki). В цьому додатковому сюжеті з’являється дуже багато проблем перекладу, пов’язаних з передачею манери спілкування членів вищезгаданої культурної течії, яку через особливості японської мови та культури неможливо перекласти іншою мовою. Також в цьому сюжеті перед перекладачами постало завдання передати мовлення одного з персонажів, який є дуже ввічливим, але має спілкуватися як хуліган, через що його манера мовлення стає поєднанням чемного та фамільярного мовлення.

Цей додатковий сюжет починається, коли герой раптово наштовхується на людину, яку головний герой описує як «ずいぶんガラの悪そうな男» – «чоловіка, що виглядає досить злим». На подив головного героя, цей чоловік використовує поєднання як ввічливих, так і фамільярних лексики та зворотів:

いきなりぶつかって….

**すみませんでした**ゴルァ！

**お怪我はないですか**、あぁん！？

…

**あわわ、すいません**！！いや、違う！

オレぁ急いでんだ！**これで失礼します**ボケェ！[24]

Цей персонаж розмовляє звичайним поважним стилем мовлення, але при цьому намагається переходити на фамільярний стиль, щоб вдавати із себе справжнього янкі. Автори оригінального діалогу японською дуже точно розділили поважну та фамільярну лексику навпіл таким чином, що після дуже типових для японського чемного мовлення довгих речень-вибачень, буде на контрасті одразу йти груба лайка, наприклад «**これで失礼します**ボケェ» – «Прошу на цьому мене вибачити, довбню!», «**すみませんでした**ゴルァ» – «Будь ласка, пробачте, чорт вас забирай!».

Порівняємо це з офіційним англомовним перекладом:

Are you all right- - Er, no. What`s the big idea, yo!?

I`m sorry- - Ah,er- - Watch your step, shit-for-brains!

You`re not hurt or anything, are you… asshole!?

…

Eep! I`m so sorry! No! I mean, I`m in a rush, see!

So, please get lost, ya punk-ass… so-and-so![7]

На відміну від японського оригінального тексту, в англомовному перекладі репліки цього персонажа поділені на три частини: поважне, нерішуче та грубе мовлення. Наприклад, поважна частина – «Are you all right», нерішуча – «Er, no.», груба – «What`s the big idea, yo!?». Окрім цього, ці три частини є різними за розмірами, коли в оригіналі до великого за розмірами речення у поважному стилі додавалося одне коротке грубе слово, наприклад «I`m sorry- - Ah,er- - Watch your step, shit-for-brains!», де поважна частина «I`m sorry» займає лише невеличку частину репліки, а груба частина репліки «Watch your step, shit-for-brains!» – набагато більшу. Таким чином, дещо порушується контраст та комічність цього мовлення. З іншого боку, в цілому перекладачі змогли вдало перекласти цей фрагмент, зберігаючи лайку оригінального тексту – «ボケェ» та «punk-ass», а також в особливості переклад вигуку «ゴルァ», який є лише вигуком «Hey» з грубим відтінком, був перекладений як «shit-for-brains». Також, слід зауважити те, що перекладачі змогли умістити переклад у п’ять рядків, зберігши всі аспекти оригінального тексту, умістивши переклад навіть вигуку «あわわ» – «Eep!».

Таким чином нами було виконано оглядовий аналіз основних проблем, що виникають при перекладі комп’ютерних ігор з японської мови.

**Висновки**

У ході дослідження був проведений аналіз англомовного перекладу найбільш популярних японських комп’ютерних ігор та виокремлені проблемні моменти, що виникли під час перекладу.

Було виявлено, що в тих іграх, дія яких відбувається в Японії, дуже яскраво представлені японська культура, звичаї, мислення та мова. Часто зустрічається японське розмовне мовлення, складнощі з перекладом якого виникають ще на етапі розуміння сенсу речення. Тому при перекладі таких речень найважливішим є точне розуміння його синтаксису, адже неправильне розуміння перекладачем змістового наповнення може призвести до неправильного перекладу, що може заплутати гравця. Проблемними стали спроби перекласти елементи, що стосуються японської культури в грі таким чином, щоб вони залишилися зрозумілими гравцю, який не є носієм японської мови, оскільки додаткові пояснення є неможливими у відеоіграх через обмежену кількість використовуваних символів. Окрім цього, ми зіткнулися з випадками, коли деякі елементи потребували повної заміни на інші, більш знайомі іншомовному гравцю, через неможливість їх адекватного перекладу.

У роботі були розглянуті також приклади локалізації тексту, тобто не лише виконання перекладу з японської мови, а й заміни лінгвокультурних елементів на ті, що були б знайомі та зрозумілі гравцю, мовою якого виконується переклад. Окрім цього, певні ігрові ситуації чи ігровий текст оригінальної відеогри можуть бути замінені чи повністю видалені, якщо їх наявність є небажаною через культурні чи історичні аспекти країни, мовою якої виконується переклад.

Не залишилися без уваги технічні проблеми перекладу комп’ютерних ігор, що виникають через обмежену кількість символів, які можна відобразити на екрані одночасно. Обмежена кількість символів створює проблему, коли деякі слова чи реалії, які, наприклад, у книзі, можливо було б пояснити у примітках, неможливо пояснити у випадку відеоігор. Обмежена кількість символів також іноді створює проблему необхідності пошуку більш лаконічного варіанту перекладу, що буде відповідати необхідній кількості символів. Саме тому іноді деякі елементи опускаються чи замінюються.

Найбільш істотною та частотною проблемою досліджуваного нами перекладу стало постійне використання перекладачами одного й того самого словникового варіанту перекладу для перекладу безеквівалентної лексики та сталих виразів. Такий однаковий переклад не завжди був адекватним та робив речення складними для розуміння. Було встановлено, що такі елементи можуть бути без жодних проблем замінені синонімами або синонімічними виразами таким чином, щоб уникнути постійного повторення одного варіанту перекладу.

Під час перекладу японських відеоігор найбільш поширеною є перекладацька стратегія форенізації, адже, зазвичай, події будуть відбуватися на території Японії. Саме тому цей підхід є найбільш адекватним, оскільки дозволяє повністю передати усі лінгвокультурні аспекти. Проте, в такому випадку деякі елементи японської культури чи мови можуть залишитися незрозумілими для гравця, який не володіє нею.

Виявлення та дослідження проблем, що виникли під час перекладу японських комп’ютерних ігор, допоможуть у майбутньому уникнути можливих складнощів та знайти нові шляхи задля їх вирішення. Це сприятиме створенню більш якісного перекладу та прискоренню цього процесу, що призведе до покращення якості кінцевого продукту та популяризації японських комп’ютерних ігор, і як наслідок – японської культури.

Таким чином, була досягнута поставлена на початку роботи мета – порівняти оригінальний текст японських комп’ютерних ігор та його переклад, дослідити проблеми, що виникають під час цього процесу, а також запропонувати можливі варіанти та підходи до їх вирішення та уникнення.

**СПИСОК ВИКОРИСТАНИХ ДЖЕРЕЛ**

1. Бархударов Л. С. Язык и перевод: Вопросы общей и частной теории перевода / Л. С. Бархударов. – Москва. – Международные отношения. – 1975. – 240с.
2. Левый И. П. Искусство перевода(текст)/ И. П. Левый. – Москва. – Прогресс. – 1974. – 396с.
3. Minako O`Hagan and Carmen Mangiron Game localization: translating for the global digital entertainment industry [Book] / Minako O`Hagan and Carmen Mangiron. – Amsterdam. – John Benjamins Publishing Company. – 2013. – 374p.
4. Англомовна версія відеогри «Danganronpa V3: Killing Harmony» [Електронний ресурс]
5. Англомовна версія відеогри «Persona 4» [Електронний ресурс]
6. Англомовна версія відеогри «Persona 5» [Електронний ресурс]
7. Англомовна версія гри «Yakuza Zero» [Електронний ресурс]
8. Детальна інформація щодо локалізації гри Dragon Quest XI [Електронний ресурс] / режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=hCSvsUi24tg>
9. Запис інтерв’ю з перекладачами японських відеоігор [Електронний ресурс] / режим доступу: <https://www.youtube.com/watch?v=tPV5ZMDfQdQ>
10. Корпус сучасної американської англійської мови [Електронний ресурс] / режим доступу: <https://corpus.byu.edu/coca/>
11. Онлайн енциклопедія богів індуїзму [Електронний ресурс] / режим доступу: <http://www.sanatansociety.org/hindu_gods_and_goddesses.htm>
12. Онлайн-ресурс з вивчення та порівняння перекладів Біблії [Електронний ресурс] / режим доступу: biblehub.com
13. Онлайн-ресурс з питань вивчення проблем написання художнього тексту [Електронний ресурс] / режим доступу: [www.betterstorytelling.net](http://www.betterstorytelling.net)
14. Онлайн словник англійської мови [Електронний ресурс] / режим доступу: <http://www.dictionary.com/>
15. Онлайн словник англійської мови [Електронний ресурс] / режим доступу: <https://www.vocabulary.com/dictionary/>
16. Онлайн словник санскриту [Електронний ресурс] / режим доступу: <http://spokensanskrit.org>
17. Статистика часу проходження відеоігор [Електронний ресурс] / режим доступу:　 <https://howlongtobeat.com/>
18. Статистика популярності та продажів ігор [Електронний ресурс] / режим доступу: <http://www.metacritic.com>
19. Статистика часу прочитання книжок [Електронний ресурс] / режим доступу: <https://readinglength.com/>
20. Форум фанатів відеогри «Persona 5» [Електронний ресурс] / режим доступу: http://www.personaproblems.com
21. Япономовна версія гри «ダンガンロンパ　Ｖ３：みんなのコロシアイ新学期»　 [Електронний ресурс]
22. Япономовна версія гри «ペルソナ４» [Електронний ресурс]
23. Япономовна версія гри «ペルソナ５»　[Електронний ресурс]
24. Япономовна версія гри «龍が如く０：誓いの場所»　[Електронний ресурс]
25. Teutonic Mythology Vol. 1. – Jacob Grimm [Електронний ресурс] / режим доступу: <https://archive.org/details/teutonicmythol01grimuoft>