

## ЛОКАЛІЗАЦІЯ ВІДЕОІГОР В КОНТЕКСТІ АУДІОВІЗУАЛЬНОГО ПЕРЕКЛАДУ

Локалізація – новий, динамічно розвинений напрямок у перекладі, що виник у 90-х роках і набуває чимраз більшого поширення у зв'язку з розвитком інформаційних технологій, розвитком різноманітного софту, веб-сайтів, комп'ютерних ігор і з потребою в їх перекладі. Особливим напрямком локалізації є переклад комп'ютерних ігор, розроблення яких також набирає чимраз більших обертів. Локалізації піддаються численні елементи, що трапляються в тексті: назва гри, власні імена, вигадані слова та вирази, метафори чи одиниці, які мають рівнозначні відповідники в інших мовах, переклад яких в деяких випадках вимагає особливої майстерності та творчого підходу.

Оскільки відеоігри є інтерактивним, аудіовізуальним, мультимедійним та мультимодальним продуктом, взаємозв'язок між локалізацією гри та аудіовізуалізацією також заслуговує особливої уваги. Слід підкреслити, що хоча дослідження та підготовка локалізації відеоігор є частиною дослідження аудіовізуалізації, практика перекладу значно відрізняється в обох галузях.[6] Перекладачі, що працюють зі сценарієм гри, зазвичай не мають доступу до оригінального тексту, що є важливим джерелом візуального контексту. Таким чином, перекладачі можуть не знати, чи вони зобов'язані коригувати свої переклади відповідно до рухів губ в оригіналі чи ні. Такі проблеми можна подолати шляхом надання знімків екрану або контекстної інформації про ту чи іншу сцену. Також було б корисно в сценарії гри надати інформацію про символізм мовлення який використовують, як у випадку дубляжу на телебачення чи кіно. Було б корисним чітко вказати всі крупні плани, щоб перекладачі знали про необхідність врахування синхронізації губ. Деякі AAA ігри використовують технологію моделювання обличчя, що керується штучним інтелектом, для відповідності анімації персонажа до аудіо у грі. Також пропонують використовувати відеозапис обличчя, коли актори записують рядки для оригінальної версії. Ці знімки потім можуть бути використані для створення 3D-моделей, які служать в якості довідкового матеріалу для перекладачів і дозволяють повторювати у AAA іграх якість дубляжу не гіршу, ніж у фільмах.[2]

Проте, хоча цей підхід частіше використовують в кіноіндустрії, він все ще не набув широкого розповсюдження в процесі локалізації відеоігор. Таким чином, питання дубляжу в іграх та наближення цього процесу до практики дублювання в інших сферах застосування аудіовізуального перекладу залишається не достатньо вивченим [1].

Стандарти субтитрів, які застосовуються в інших засобах масової інформації, таких як телебачення, DVD і кіно, часто не застосовуються в іграх. Не рідко можна знайти однолінійні субтитри на 72 символи або більше, невеликі шрифти, невідповідність кольорів між субтитрами та фоном, погана сегментація та відсутність синхронізації між аудіо та субтитрами. Це може бути частково пов'язане з технічними аспектами, оскільки в деяких випадках програмне забезпечення відеоігри автоматично проектує субтитри на зображення. Крім того, сьогодні не існує прикладів субтитрів для людей із вадами слуху, а деякі ігри не містять субтитрів мовою оригіналу або субтитрів до всіх елементів гри, що містять аудіо. Це створює труднощі для людей з вадами слуху. [4]

Слід також підкреслити, що для консольних ігор компанії, які тестують відеоігри вимагають, щоб субтитри мовою оригіналу були переписані дослівно. Це означає, що для субтитрів не може бути скорочення, і деякі гравці можуть не мати достатньо часу, щоб прочитати їх. Якщо взяти до уваги, що гравці часто паралельно повинні виконувати інші завдання в грі під час читання субтитрів – наприклад, боротьба або водіння автомобіля – недотримання вимог з написання субтитрів може перешкодити ігровому процесу, оскільки гравці можуть пропустити якусь інформацію або втратити зосередженість на завданні, яке виконують. Що стосується використання програм для створення субтитрів, перекладачі відеоігор не завжди працюють з ними. Натомість вони використовують програму Microsoft Excel або пам'ять перекладу (TM – translation memory), тому процес перекладу субтитрів насправді не відрізняється від перекладу інших компонентів гри. Крім того, перекладачі гри можуть не мати інформації про шкалу часу або зміни локацій у грі. Таким чином, спосіб

передачі субтитрів для гри дуже відрізняється від способу субтитрування для інших продуктів аудіовізуального перекладу. Необхідно проводити додаткові дослідження щодо поточної практики субтитрування, щоб розробити керівні принципи або стандарт для ігрових субтитрів, що враховують мультимедійний характер відеоігор та їх інтерактивність.[5]

Отже, слід підкреслити, що співпраця між промисловістю та науковими колами має важливе значення для вдосконалення практики дублювання та субтитрів у відеоіграх. Існує нагальна потреба в тому, щоб розробники та видавці усвідомили важливість забезпечення хорошої якості дубльованих і субтитрованих ігор для своїх користувачів, оскільки це покращить ігровий процес та, як наслідок, сприятиме продажу відеоігор на міжнародному ринку.

#### **ЛІТЕРАТУРА:**

1. Процишин Т.Ю. Локалізація в контексті перекладу. Студентський науковий альманах. Випуск № 1 (14). Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка. Тернопіль. 2017. 275 с.
2. Процишин Т.Ю. Адаптація контенту відеоігор в процесі їх локалізації. Студентський науковий альманах. Випуск № 1 (16). Тернопільський національний педагогічний університет імені Володимира Гнатюка. Тернопіль. 2019. с. 138-141.
3. Череднюк Т. Особливості локалізації ігор. Описи. URL: <http://sbt.localization.com.ua/article/osoblivosti-lokalizatsiyi-ihor-opisi/>
4. (дата звернення 11.03.2020)
5. Bernal-Merino M. A. Challenges in the translation of video games URL: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf> (дата звернення 12.03.2020)
6. Holovatska Y., Protsyshyn T. Localization as a means of intercultural communication: translation aspect. Наукові записки. Випуск 164. Серія: Філологічні науки. Кропивницький «КОД», 2018. С. 518-521
7. Holovatska Y., Protsyshyn T. Localization of videogames in terms of translation studies. Наукові записки. Випуск 175. Серія: Філологічні науки. Кропивницький «КОД», 2019. С. 743-747