

ЛОКАЛІЗАЦІЯ КОМП'ЮТЕРНИХ ІГОР В УКРАЇНІ: ПРОБЛЕМА УКРАЇНСЬКОМОВНОГО ПЕРЕКЛАДУ

¹ Вінницький національний технічний університет

Анотація

У роботі проаналізовано проблеми та явища локалізації комп'ютерних ігор в Україні. Зроблено висновки про причини непопулярності української мови серед мов для перекладу. Найбільшими проблемами виявились піратство та ігнорування мови з боку українських користувачів.

Ключові слова: морфологія, переклад, комп'ютерні ігри, локалізація, піратство.

Abstract

The paper analyzes the problems and phenomena of localization of computer games in Ukraine. Conclusions are made about the reasons for the unpopularity of the Ukrainian language among languages for translation. Piracy and ignoring the language by Ukrainian users turned out to be the biggest problems.

Keywords: morphology, translation, computer games, localization, piracy.

Вступ

Відеоігрова індустрія впевнено розповсюджується країнами світу, а відтак великі й малі корпорації зацікавлені й в охопленні якомога більшої цільової аудиторії. Проблема перекладу відеоігор набуває актуальності, адже локалізація уможливорює продаж ігор якомога більшої кількості гравців у різних країнах. Останнім часом гостро постала проблема якісного українськомовного перекладу ігор в Україні.

Мова в медіакультурі завжди була важливою темою. Те, якою мовою ми споживаємо контент, вживаємо сленг чи просторіччя тощо, яким відповідникам з інших мов надаємо перевагу, безпосередньо впливає на розвиток української. Втім, одна справа коли ми граємо гру, дивимося фільми чи читаємо книги іноземною мовою для покращення рівня володіння цією ж мовою, а абсолютно інша, коли не маючи альтернативи, ми змушені робити це неприйнятною, ворожою мовою. До прикладу, за умови використання російської мови переймаються росіянізми, які користувач неусвідомлено переносять у своє мовлення, розмиваючи межі літературного й ненормативного слововживання.

Метою роботи є дослідження явища локалізації комп'ютерних ігор в Україні, аналіз причин непопулярності українськомовного перекладу. Також ставимо за мету запропонувати можливі методи покращення ставлення розробників та суспільства до ідеї українського перекладу, особливо після початку повномасштабного вторгнення Росії в Україну.

Результати дослідження

У зв'язку з послідовним впливом росії розробники ігор переважно сприймали Україну як країну без особливих мовних потреб – країни СНД послідовно споживали відеоігри російською. За версією сайту «Рубрика» [5], осередки великих компаній на зразок «Sony», «Ubisoft», «Nintendo» тощо відкривали представництва-офіси саме в Москві. Після повномасштабного вторгнення українські користувачі здебільшого відмовилися від російськомовного контенту, зокрема й від перекладу відеоігор цією мовою. Крім того, зникло тотальне ототожнення України з росією, виникла потреба перекладати великі проекти саме українською для української цільової аудиторії.

Від 2022 року українською мовою перекладено такі мегапроекти, як «Cyberpunk 2077» та доповнення «Fantom Liberty», «Baldur's Gate III», «Alan Wake 2», «Subnautica: Below Zero». Їхньою мовною особливістю є великі за обсягом тексти, зокрема в одній «Baldur's Gate III» понад 2 000 000 слів [5], тому факт, що зараз можливо грати в них українською – значний здобуток української локалізації.

Для порівняння перекладу в різних сферах, варто звернути увагу на фінансові особливості,

зокрема, переклад українською мовою літератури чи фільмів, очевидно, потребує значно менших ресурсів. Для такого перекладу витрати часу й ресурсів порівняно невеликі, особливо за умови підтримки авторів, які надають сценарії та тексти, також можна перекласти за допомогою перекладача або скористатись ресурсами штучного інтелекту. З комп'ютерними іграми ситуація зовсім інша, адже майже завжди робота над перекладом на відповідальності розробників, бо ніхто краще за них не знає, як програмно працює їхня гра. Звісно, інколи переклад роблять організації, не пов'язані з розробниками, але такі переклади переважно неякісні, їх наазивають «аматорськими» та, не цінуючи, не використовують.

Незважаючи на факт про винятково якісний переклад від розробників, це не означає що вони зобов'язані робити такий переклад для кожної мови. Розробники переважно обмежуються лише 3 – 8 найпопулярнішими мовами, а у випадку інді-розробників взагалі двома або лише однією – англійською. На жаль, українська мова рідко потрапляє в цей перелік – не те що повний переклад з озвучуванням, а й базовий.

Статистика наявності українського мови в сучасних іграх досить неоднозначна. Якщо порівнювати з даними до 2022 року, то маємо значний прогрес: у 2014 році було лише 22 гри з українським перекладом, переважно – українські проекти серії «Metro», «STALKER» і «Козаки».

У 2021 році результат помітно виріс: уже 319 ігор з перекладом, а у 2022 році взагалі 405 [1]. Повномасштабне вторгнення та наступні після нього акції й протести показали (хоч і не всім), що українська мова – це не діалект російської, що давало можливість зручно випускати переклад лише російською, «закриваючи» потреби в перекладі відразу для декількох сусідніх країн. Це є абсолютно інша мова, якою спілкуються люди, в принципі не маючи нічого спільного з російською.

Також потрібно враховувати, що ці зміни відбулись лише за рік, тобто менше, ніж потрібно для створення, розробки будь-якої комп'ютерної гри. Тому можна вважати, що в 2023 році статистика ще більш сприятлива й обнадійлива, адже вийшли ігри, які почали розробляти від початку повномасштабного вторгнення, потребу в перекладі українською мовою розробники відчули особливо гостро.

Втім, ці цифри далеко не ідеальні. Українці, незважаючи на необхідність переходу з російської мови на українську, продовжують користуватись російськомовним інтерфейсом інтернет-магазину ігор «Steam», українською мовою користуються лише 0,64 % від загальної кількості осіб, зареєстрованих у цьому сервісі. Це ставить її на 14 позицію з використання всім мов. Для прикладу порівняймо частку польською мовою – аж 1,59 % користувачів, врахуймо те, що Україна та Польща мають майже однакову кількість населення, але при цьому кількість ігор польською удвічі більша [2].

Також варто згадати проблему піратства – це досить зловідомна тема для пострадянських країн. Станом на 2020 рік Україна посідала шосте місце в рейтингу відвідуваності піратських сайтів [3]. Це спричинює ще одну проблему, пов'язану з незначним рівнем прибутку від продажу ігор для їхніх розробників, що призводить до відсутності мотивації перекладати свій продукт для українського споживача.

Ці два факти нерідко змушують розробників відмовитися від українського перекладу як від фінансово невигідного проекту, особливо якщо йдеться про інді-студії, у яких робота потребує багато людських та економічних ресурсів. Майже завжди переклад здійснюють або великі студії на зразок «Sony» чи «Ubisoft» (через низьку для них вартість цієї роботи та можливість не збанкрутувати, незважаючи на збитки), або студії з дружніх до України країн, як от Польща чи Литва, або власне українські студії. Хоча і, на жаль, були винятки, зокрема Corsairs Legacy – український проект про піратів. Після початку війни в Україні гру критикували за відсутність української локалізації. Це викликало невдоволення серед українських геймерів, які очікували побачити українську мову в продукті від вітчизняних розробників. Розробники пообіцяли додати українську локалізацію, але на початковому етапі її не було [4].

Висновки

Проблема українського перекладу в медіакультурі досі є актуальною. Локалізація комп'ютерних ігор потребує більшої уваги з боку як розробників, так і власне споживачів. Для розуміння важливості українськомовного перекладу, популяризації його пропонуємо можливі методи: збільшити контроль над проблемою піратства, заохочувати розробників створювати версії з українським перекладом та першочергово обирати ігри з українським, а не російським перекладом. Необхідно вичерпно пояснювати закордонним компаніям тезу, що Україна і росія – різні держави із

зовсім різними мовами та цінностями.

СПИСОК ВИКОРИСТАНОЇ ЛІТЕРАТУРИ

1. Статистика ігор в Steam з українською локалізацією. URL : https://uk.gamesensor.info/news/statistics_of_games_on_steam_with_ukrainian_localization.
2. Опитування Steam про обладнання та ПЗ: April 2024. URL: <https://store.steampowered.com/hwsurvey/Steam-Hardware-Software-Survey-Welcome-to-Steam>.
3. Online Piracy in Numbers - Facts and Statistics [Infographic]. URL: <https://www.go-globe.com/online-piracy-in-numbers-facts-and-statistics-infographic/>.
4. Steamcommunity URL: <https://steamcommunity.com/app/1594880/discussions/0/4210371723389086424/>.
5. Українська локалізація в комп'ютерних іграх: як розвивається ринок та як збільшити кількість перекладів. URL: <https://rubryka.com/article/ukrayinska-lokalizatsiya/>.

Радомська Людмила Анатоліївна – кандидат філологічних наук, доцент кафедри мовознавства, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця, e-mail: ludarad9@gmail.com.

Вітковський Микола Романович – студент групи 5ПІ-23б, Вінницький національний технічний університет, м. Вінниця.

Radomska Lyudmyla A. – Cand. Sc. (Eng), Assistant Professor, Department of Linguistics, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsia, e-mail: ludarad9@gmail.com.

Vitkovskiy Mykola R. – student of 5PE-23b group, Vinnytsia National Technical University, Vinnytsya.