



You have downloaded a document from
RE-BUŚ
repository of the University of Silesia in Katowice

Title: Gry wideo a przekład : nowe pole badań w obrębie tłumaczenia audiowizualnego

Author: Ewa Drab

Citation style: Drab Ewa. (2014). Gry wideo a przekład : nowe pole badań w obrębie tłumaczenia audiowizualnego. "Rocznik Przekładoznawczy" T. 9 (2014), s. 101-114.



Uznanie autorstwa - Bez utworów zależnych Polska - Ta licencja zezwala na rozpowszechnianie, przedstawianie i wykonywanie utworu zarówno w celach komercyjnych i niekomercyjnych, pod warunkiem zachowania go w oryginalnej postaci (nie tworzenia utworów zależnych).



UNIwersYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

Ewa Drab
Uniwersytet Śląski, Katowice

GRY WIDEO A PRZEKŁAD: NOWE POLE BADAŃ W OBRĘBIE TŁUMACZENIA AUDIO- WIZUALNEGO

Zarys treści: W przekładzie pojawiają się nowe poddziedziny, którym należy poświęcić uwagę, w tym tłumaczenie gier wideo, łączące cechy przekładu audiowizualnego, literackiego i specjalistycznego. Aby zbadać ten młody obszar przekładu, należy zapoznać się z historią i ewolucją gier wideo, zbadać ich specyfikę i wymagania, określić cechy tłumacza zajmującego się tą dziedziną, wskazać strategie tłumaczeniowe, które są skuteczne w kontekście określonych gatunków, i ustalić wspólną nomenklaturę. Mnogość metod i technik tłumaczenia gier wideo oraz bogactwo wariacji tematycznych mogących stwarzać trudności w przekładzie zostają najlepiej zobrazowane na przykładach – grach *Mass Effect 3*, *Uncharted 3: Oszustwo Drake'a* i *Heavy Rain*.

Słowa kluczowe: gry wideo; tłumaczenie audiowizualne; strategie tłumaczeniowe; techniki tłumaczeniowe

Na przekład wpływa rozwój pobocznych w stosunku do niego dziedzin, które dostarczają materiału językowego do tłumaczenia, uzależniając go od siebie i warunkując kierunki jego rozwoju. Jedną z dziedzin, która od 20 lat (Sikorski 2013) podlega ciągłym zmianom, jest przemysł gier wideo, obejmujący gry przeznaczone na platformy, takie jak przede wszystkim komputer, konsole i urządzenia przenośne. Po pierwsze, gry wideo to przemysł rozrywkowy i potężna gałąź gospodarki, której sprzedaż szacuje się na 40 mld euro. Według prognoz Idate, firmy zajmującej się badaniem rynków telekomunikacyjnego, Internetu i mediów, wartość sprzedaży gier wideo ma wzrosnąć do 2015 roku o 47% i przekroczyć pułap zysków z 2010 roku, wynoszący 1,5 mld euro (Michaud 2010). Rosną również budżety produkcji, szybko dorównując kwotom inwestowanym w hollywoodzkie blockbustery kinowe, tak samo

jak rozwija się marketing nastawiony na promocję gier wideo i wzrastają wydatki na reklamę. Nawet w polskim środowisku przemysł gier wideo pochłania wysokie kwoty. Za idealny przykład może posłużyć firma CD Projekt i wyprodukowana przez nią gra-ekranizacja prozy Andrzeja Sapkowskiego *Wiedźmin 2*, na której promocję przeznaczono 6 mln złotych (Sikorski 2013). W gry gra także coraz więcej kobiet i osób powyżej trzydziestego roku życia, w ten sposób zmieniając znacząco stereotypowy wizerunek nastoletniego gracza-mężczyzny (ISFE 2012).

Gry wideo, będąc obszarem biznesowym, wymagają podobnego traktowania jak kino i inne produkty przemysłu rozrywkowego, w tym zainteresowania ze strony przekładoznawców. Często generują one dużo więcej materiału wyjściowego do tłumaczenia niż przeciętny film lub powieść. Materiał liczy się nierzadko w terabajtach danych, a oprócz dużej ilości tekstu w procesie przekładu pojawiają się trudności wynikające z ograniczeń narzuconych przez medium. Na gry wideo należy spojrzeć jak na kino również z tego względu, że nie stanowią jedynie gałęzi biznesu, a część z nich aspiruje do bycia formą artystycznej ekspresji, nad czym zresztą dywagują kulturoznawcy i ludolodzy, tzn. specjaliści-teoretycy zajmujący się gramami (Surdyk 2009). Według Interactive Software Federation of Europe gry wideo już w 2004 roku były na dobrej drodze, aby stać się niekwestionowaną dziedziną sztuki (Bernal Merino 2006). Próba osądzenia wartości artystycznej gier należy do innej dyskusji i może okazać się punktem wyjścia do osobnych badań, niewątpliwie jednak można stwierdzić, biorąc pod uwagę statystyki, że gry wideo stały się niezwykle ważną i prężną gałęzią kultury popularnej. To ze względu na eklektyczny charakter omawianej dziedziny przekład gier wideo czerpie z wielu specjalizacji: literackiej, specjalistycznej i przede wszystkim audiowizualnej. Jednocześnie stanowi on jeden z etapów opracowania gry; to integralny i – jak twierdzi Miguel Bernal Merino (2006) – mogący wpływać na finalny kształt gry na rynku docelowym etap produkcji, opierający się bardziej niż inne typy przekładu na personalizacji, czyli dostosowywaniu efektu końcowego do preferencji użytkownika, jak i na dzielnym autorstwie.

Powstanie specjalizacji w tłumaczeniu gier wideo i konieczność analizy tego rodzaju przekładu wynika z błyskawicznej ewolucji tej dziedziny. Przyjmuje się, że pierwszą grą wideo było *Spacewars*, opracowane w Massachusetts Institute of Technology w 1961 roku. Prototypem pierwszej konsoli do grania była natomiast Brown Box z 1967 roku, stworzona przez niemieckiego developera Ralpha Baera, jak również opracowany przez tego samego inżyniera cztery lata później system gier wideo Magnavox Odyssey (Kudler 2009). W latach 70. nastąpił boom na pierwsze domowe platformy i pierwsze

hitowe gry. Wtedy powstał *Pong*, czyli bijący rekordy popularności komputerowy ping-pong, jak i konsola ATARI. W latach 80. natomiast świat poznał *Pac-mana*, jedną z najsłynniejszych gier w historii, opartą na prostym pomysle, aby tytułowy bohater zjadał żółte kulki w labiryncie z przeszkodami. Także w latach 80., bo w 1989 roku, wyodrębnił się dział konsoli przenośnych i gier mobilnych reprezentowany przez GameBoya, najpierw w wersji czarno-białej, a potem kolorowej, który wyprowadził granie z wnętrza domów na ulice i do parków (Online Education 2013). Późniejsze zmiany na rynku doprowadziły do tego, że obecnie trzema potęgami konsolowymi są firmy Sony, Microsoft i Nintendo, bezustannie rywalizujące o odbiorców, ale jednocześnie kierujące swoje produkty do różnych grup docelowych. Z tej trójki najbardziej wyróżnia się Nintendo, japoński koncern, który szybko zauważył, że nie wygra z rodakami z Sony, więc skoncentrował się na konsoli Wii, opartej na systemie kamerowym śledzącym ruchy ciała gracza i grach dla młodszych użytkowników. Samo Sony nie przestaje walczyć o zyski z amerykańskim Microsoftem, potentatem informatycznym z Doliny Krzemowej (Anthony 2013).

W pierwszych, prymitywnych grach elektronicznych zasady i miejsce akcji były krańcowo ograniczone, co stanowiło bezpośrednie następstwo raczkującej technologii. Dialogi nie pojawiały się prawie w ogóle, a całkowity tekst kończył się na wyrażeniach pokroju *start* i *game over*, więc i przekład nie był szczególnie potrzebny. Dopiero niesamowity postęp technologiczny pozwalający na budowanie interaktywnych światów przedstawionych z rozbudowanymi fabułami i listami dialogowymi, a często z wieloma alternatywnymi rozwiązaniami i ścieżkami, którymi może pójść gracz, sprawił, że w przekładzie pojawiła się nowa nisza, coraz szybciej rozrastająca się i niewątpliwie domagająca się wielkiej uwagi. Obecnie giganci branżowi zdążyli już wprowadzić na rynek kolejną generację konsol, to znaczy PlayStation 4 i Xbox One, a pierwsze pokazy potwierdzają, że w nowej erze konsolowej gry będą coraz dokładniej przypominać interaktywne filmy i odwzorowywać rzeczywistość, a co się z tym wiąże – mieć jeszcze bardziej skomplikowane fabuły i zawierać ogromne ilości tekstu do przetłumaczenia.

We współczesnych grach wideo można wyodrębnić elementy podlegające przekładowi i sklasyfikować je na te, które dotyczą wszystkiego tego, co należy przetłumaczyć **poza** rozgrywką, jak i na te, które pojawiają się **w toku** samej rozgrywki. Elementy występujące poza to hasła menu głównego i menu podręcznych, takie jak opcje, rozpoczęcie rozgrywki, tryby gry pojedynczej i gry wieloosobowej, wybór wersji językowej, głośność muzyki i dialogów. To także papierowa instrukcja znajdująca się w opakowaniu z grą, w której po-

jawia się wprowadzenie fabularne, opis funkcji przypisanych do określonych klawiszy i dostępne postaci, jak również tekst związany z promocją danego tytułu, np. slogany reklamowe i spoty reklamujące produkcję w kinach lub telewizji. W obrębie elementów dotyczących toku rozgrywki poszczególne składniki różnią się w zależności od gatunku.

W wyścigach samochodowych tekstu mówionego będzie najmniej, pojawią się za to lakoniczne tabele z wynikami i opisy poszczególnych tras, co dla tłumacza nie powinno stanowić szczególnego wyzwania. W grach piłkarskich trudnością okażą się natomiast komentator i odwzorowani na elektronicznej murawie piłkarze, ponieważ tłumaczenie będzie musiało dostosować materiał wyjściowy do rynku docelowego – tłumaczenie gier wideo jest bowiem, jak żadne inne, nastawione na adaptację i na kulturę docelową. W grach RPG, czyli *role-playing games*, w których występują rozbudowane fabuły, dialogi obfitujące w mnogość możliwych odpowiedzi, opisy artefaktów, czarów, potworów i krain, materiału wyjściowego będzie znacznie więcej. Przykładowo gra RPG z 2000 roku *Baldur's Gate: Cienie Amn* wymagała od zespołu tłumaczy przygotowania przekładu 3600 stron, co stanowi ponad trzykrotność objętości najgrubszych, dochodzący do 1000 stron, powieści (Chojnacki 2001). Skupiając uwagę konkretnie na tym najbardziej przepełnionym tekstem gatunku, można wyróżnić następujące elementy dotyczące toku rozgrywki: interaktywne dialogi między postaciami, *cut-scenes*, czyli przerywniki filmowe we właściwej rozgrywce, instrukcje i inne teksty pojawiające się na ekranie rozgrywki, takie jak zadania w obrębie wykonywanej misji, znajduwane dokumenty lub inne zapisy, często również przedstawiane w formie dźwiękowej i służące jedynie pogłębieniu zarówno obrazu świata przedstawionego, jak i kontekstu fabularnego, dziennik zadań, a często również spis czarów, antagonistów lub innych elementów dotyczących interakcji z otoczeniem w świecie gry. Jako ostatni element, który mógłby zostać zaliczony do elementów dotyczących toku rozgrywki, można potraktować napisy na teksturach, wpisane w środowisko graficzne gry, np. znaki na ścianach wskazujące, gdzie w świecie gry znajdują się określone obszary lub pomieszczenia. Często jednak tego typu napisy muszą pozostać nieprzetłumaczone ze względu na ograniczenia techniczne uniemożliwiające tak daleko idącą ingerencję w mechanizmy wizualne gry. O konieczności dopasowania tłumaczenia do technicznej strony gry pisze Ryszard Chojnacki w tekście o przekładzie *Baldur's Gate 2*: „Aby dokonać pełnej lokalizacji, należy zatem nie tylko przetłumaczyć tekst, ale też dokonać nagrań oraz odpowiednio osadzić wszystko w kodzie programu” (2001).

Wymienione powyżej składniki językowe świata gry wideo to podstawowe związane z rozgrywką elementy podlegające tłumaczeniu. Będą się jednak

zmieniać i wystąpią w innych konfiguracjach w zależności od konkretnego przypadku. Oznacza to, że klasyfikacja materiału do tłumaczenia w ramach rozgrywki przyjmuje różne kształty w relacji najpierw do gatunku, a następnie do specyfiki konkretnej gry. Wpływ na organizację materiału przekładowego w grach ma również tryb rozgrywki. Istnieją dwa tryby, z których każdy ma szczególny charakter, również pod względem językowym, tzn. tryb pojedynczego gracza, inaczej jednoosobowy, w którym rozgrywka skupia się na odkrywaniu fabuły, i tryb wieloosobowy, w którym tekst ogranicza się do przypisanych typowi rozgrywki określeń i hasłowego, stawiającego tłumaczo- wi wiele wyzwań, sposobu przekazywania informacji i lakonicznych, a zatem czasami mało czytelnych instrukcji. Przykładem tego ostatniego może być każdy FPS, tzn. strzelanina z widokiem z pierwszej osoby, gdzie tłumacz musi zmierzyć się z militarnymi w charakterze wypowiedziami i żargonem środowiskowym.

Biorąc to wszystko pod uwagę, można określić, jaka relacja nawiązuje się między przekładem gier wideo a innymi typami przekładu. Według Minako O'Hagan i Carmen Mangiron (2006) przekład gier wideo ma cechy wspólne z tłumaczeniem oprogramowania i tłumaczeniem audiowizualnym. Z przekładem oprogramowania łączy go wykorzystanie transferu językowego w relacji z inżynierią elektroniczną, a zatem mówiąc prosto – środowisko przekładu. Prowadzi to do większej niż w przekładzie, np. filmowym, konieczności dopasowania materiału tłumaczonego do wydzielonej i bardzo ograniczonej przestrzeni przeznaczonej na napis lub napisy. Jednak z rosnącą liczbą dialogów i zakotwiczeniem rozgrywki w rozbudowanej fabule przekład gier wideo ma wszystkie cechy, które pozwalają zaliczyć go do przekładu audiowizualnego. Coraz częściej gry tłumaczy się bowiem za pomocą dubbingu, zatrudniając znanych aktorów, lub za pomocą napisów, w tzw. tłumaczeniu kinowym. Stanowi to następstwo wymogu poradzenia sobie z ogromną ilością tekstu wypowiedzanego przez postaci zachowujące się jak bohaterowie filmu. Zatem podobnie jak w tłumaczeniu audiowizualnym słowo wspomagane jest przez kontekst tego, co dzieje się na ekranie, w tym przypadku telewizora lub komputera (Belczyk 2007). Co więcej, przystawalność tłumaczenia gier i tłumaczenia filmowego sprawia, że w przekładzie można wykorzystać pewne techniki, które sprawdzają się w wypadku filmów, jakkolwiek z różnym nasileniem. Tak dzieje się w wypadku adaptacji, wykorzystywanej częściej w przekładzie gier ze względu na nastawienie procesu tłumaczenia na kulturę docelową. Można jednak pokusić się o stwierdzenie, że *customisation* ogranicza się zazwyczaj do specyfikacji medium, tzn. do tego, że gracz wpływa na rozwój rozgrywki, oraz tego, że może kształtować bądź wybierać bohate-

ra i personalizować rozgrywkę. W kontekście tekstu dialogów przekład gier zbliża się systematycznie do tłumaczenia filmów, w którym adaptacja jest tylko jedną ze strategii, a kultura docelowa nie znajduje się bezpośrednio w centrum procesu.

W przekładzie gier możemy również zauważyć wpływy innych specjalizacji tłumaczeniowych. Bernal Merino twierdzi, że po raz pierwszy jeden produkt wymaga jednocześnie wszystkich typów specjalizacji w transferze językowym: „It is the first time that one single product requires all types of language transfer specialisations” (2006). Z przekładu literackiego tłumaczenie gier czerpie konieczność oddania atmosfery materiału wyjściowego w opowiadaniu fikcyjnych historii i w ramach tzw. *gameplayu*, czyli grywalności, z przekładu specjalistycznego natomiast, w zależności od gatunku, np. terminologię wojskową w grach FPS lub terminologię sportową w grach futbolowych.

Ciekawostkę stanowi przekład tytułów gier, które tłumaczy się w wypadku filmów lub raczej szuka się dla nich odpowiednika w języku docelowym, zwyczajowo natomiast pozostawia się w wersji oryginalnej w grach. Dlaczego tak się dzieje, skoro cały produkt zostaje przetłumaczony na język polski, podobnie jak w wypadku powieści i filmów? Można założyć, że podstawową sprawą jest w tym przypadku specyfika branży i większa rozpoznawalność tytułów w ich oryginalnym brzmieniu. Nową taktyką tłumaczeniowo-marketingową okazuje się pozostawienie w oryginale tytułu głównego, ale przetłumaczenie na polski podtytułu, co zawsze daje użytkownikom nieorientowanym w podstawach języka angielskiego możliwość posługiwania się polskim podtytułem. Niech za przykłady posłużą *Prince of Persia – Zapomniane piaski*, *Beyond: Dwie Dusze*, *God of War: Wstąpienie* lub *Uncharted 3: Oszustwo Drake’a*. To stosunkowo nowa strategia wydawnicza, co widać na ostatnim przykładzie – druga odsłona *Uncharted* również miała podtytuł, który jednak nie został przetłumaczony, a gracze dostali w swoje ręce *Uncharted 2: Among thieves* zamiast, jak sugerowałaby nowa tendencja, *Uncharted 2: Pośród złodziei*.

Te rozważania doprowadzają do punktu, w którym należy zastanowić się, jakie wymagania musi spełniać tłumacz gier wideo, aby tworzyć wysokiej jakości przekłady, jakich strategii najczęściej używa oraz czym tłumaczenie gier wideo tak naprawdę jest. Tłumacz gier wideo powinien być wszechstronny i elastyczny, jak również spełniać sporo innych warunków, co pod wieloma względami upodabnia go zatem do tłumacza literatury, który musi być przygotowany na wszelkie wyzwania tematyczne, powinien także wykazać się swobodą w odzwierciedlaniu atmosfery i charakteru oryginału, np. przez kreatywną stylizację wypowiedzi postaci. Z drugiej strony, tłumacz

gier ma również dysponować znajomością odpowiedniej terminologii i wiedzą na temat tego, jak gra wideo jest tworzona, a więc wiedzą ścisłą, o charakterze informatycznym. Jednak najważniejsze jest to, aby tłumacz gier wideo sam był graczem, w innym wypadku nigdy nie otrzymamy dobrej jakości tłumaczenia. Dzieje się tak, ponieważ tylko gracz, który jest na bieżąco ze zmianami w branży i orientuje się wśród nowych produkcji, który samodzielnie styka się z tajnikami rozgrywki i żargonem jej towarzyszącym, będzie w stanie zauważyć, jaka forma tłumaczenia okaże się najbardziej przyswajalna dla gracza, wyłapie odwołania i wszelkie przejawy intertekstualności, a także nie popełni błędów merytorycznych (Mangiron, O'Hagan 2006).

W tłumaczeniu gier funkcjonalność i grywalność powinny zostać osiągnięte za pomocą wysokiego stopnia oryginalności i kreatywności (Mangiron, O'Hagan 2006). Bardzo często trzeba od podstaw wymyślić polski odpowiednik danego określenia, ponieważ tłumacz styka się z neologizmami, czyli zazwyczaj leksyką dotyczącą wymyślnych rodzajów broni, czarów, a także przeciwników. Przykładowo w grze *Bioshock*, postapokaliptycznym, dystopijnym horrorze, pojawiają się przeciwnicy o anglojęzycznej nazwie oryginalnej *splicers*, co często występuje w kombinacjach z takimi przymiotnikami jak *nitro splicer*, *leadhead splicer* i in. (Walczuk 2008). Chociaż na oficjalnej polskiej stronie internetowej gry pojawiają się robocze tłumaczenia nazw przeciwników, to, niestety, *Bioshock* nie została ostatecznie zlokalizowana, więc można tylko gdybać nad możliwymi polskimi odpowiednikami i nad tym, jak wyglądałby przekład gry. Bez analizy gotowego przekładu widoczna jest jednak konieczność wzięcia pod uwagę kontekstu gry i oparcia się na tym, że przeciwnicy to mutanci – ludzie uzależnieni od szeroko dostępnych modyfikacji genetycznych – i, być może, odwołać się do terminu *mutant* lub zastosowanego w amatorskim tłumaczeniu *genofag*, unikając ślepej wierności wobec oryginalnej leksyki.

Kolejnymi strategiami stosowanymi w przekładzie gier wideo są – omawiana już wcześniej – adaptacja, a także kontekstualizacja (Mangiron, O'Hagan 2006). Adaptacja, do niedawna powszechniej używana w przekładzie gier wideo, obecnie dotyczy przede wszystkim zjawisk zupełnie nieznanymi, niezrozumiałymi lub budzącymi błędne skojarzenia u odbiorcy z docelowego kręgu kulturowego. O'Hagan i Mangiron pokazują, że bohater gry *Final Fantasy* o imieniu Sano otrzymuje w tłumaczeniu inne imię, aby użytkownikom władającym językiem hiszpańskim oryginał nie przywołał na myśl przymiotnika *zdrowy*. Natomiast jeśli chodzi o elementy nacechowane kulturowo, to można, podobnie jak w innych rodzajach przekładu, zastosować kompensację, obejmującą również dodanie elementów, których w oryginale

nie było. O'Hagan i Mangiron wspominają także o zabiegu tłumaczeniowym z anglojęzycznego przekładu japońskojęzycznego oryginału gry *Final Fantasy*, zakładającym wprowadzenie u jednego z bohaterów akcentu Cockney. To doskonały przykład na zastosowanie strategii kontekstualizacji, czyli dodanie elementów dookreślających te fragmenty, których znaczenie w oryginale jest oczywiste, ale nie byłoby takie w tłumaczeniu, ze względu na mniejszą lub żadną znajomość japońskiego kontekstu kulturowego.

Z dużą swobodą we wprowadzaniu zmian – w sferze treści, ponieważ pod względem dostępnej przestrzeni tłumaczenie gier okazuje się bardzo restrykcyjne – wiąże się *transcreation*, tzn. transkreacja, zastępująca *translacje* (Bernal Merino 2006). Określenie to ma za zadanie opisać stopień, w jakim tłumaczenie gier wymaga powtórnej kreacji produktu na rynku docelowym. Wydaje się jednak, że lepszym, a także częściej używanym terminem jest *lokalizacja*, a więc, jak twierdzi Bert Esselink (2000), przeobrażenie produktu w taki sposób, aby językowo i kulturowo przystawał do kultury docelowej (kraju lub regionu i języka), w obrębie której będzie używany i sprzedawany.

Teoretyczne wywody najlepiej ilustrują jednak przykłady pozwalające na zobrazowanie określonych strategii lub trudności. Wybrane dwie gry wideo, które ze względu na przynależność do różnych gatunków i zróżnicowanie konwencji i tematu najszerzej odzwierciedlają złożoność problematyki przekładu gier, powstały z myślą o platformie Sony PlayStation 3. W niniejszym tekście zostają krótko porównane z *Heavy Rain*, produkcją będącą połączeniem gry wideo z filmem interaktywnym (Quantic Dream 2009). *Mass Effect 3* (2013) to gra *action-RPG*, a więc hybryda gry akcji z perspektywy trzeciej osoby z grą fabularną, tzn. rozgrywką nastawioną na spersonalizowany rozwój postaci, fabułę i podejmowanie decyzji oraz dialogi. Natomiast *Uncharted 3: Oszustwo Drake'a* (Naughty Dog 2011) reprezentuje gatunek *action-adventure*, czyli jest to gra akcji z rozwiniętym wątkiem przygody, stworzona na podobieństwo filmowej serii o Indianie Jonesie. Naturalnie podejście przekładowe i materiał wyjściowy będą się różnić znacząco w przypadku każdej z tych gier.

Mass Effect 3 to utwór elektroniczny, który generuje trudności translatorskie i wprowadza w pułapki tłumacza, a zwłaszcza tłumacza niebędącego graczem, nieobytego z językiem gier. W *Mass Effect 3* tłumaczeniu podlegają dialogi w formie napisów, polecenia decydujące o określonych wyborach w wypowiedziach postaci, liczne opisy w dziennikach, w formie pisanej i głosowej, jak i w leksykonach, np. ras galaktycznych i broni. Co ciekawe, zwłaszcza dla branży tłumaczenia gier, *Mass Effect 3* zostało przełożone za pomocą strategii tłumaczenia kinowego. W rezultacie gra w ogóle nie może

pochwalić się wersją dubbingowaną, ostatnio bardzo popularnym rodzajem tłumaczenia gier.

Po wypuszczeniu gry na polski rynek zbadano reakcje odbiorców na decyzję dystrybutora o ograniczeniu się wyłącznie do tłumaczenia kinowego. 45,7% graczy było zadowolonych z faktu, że nie zdecydowano się zdubbingować gry, 14,6% zachowało neutralność w stosunku do tej decyzji, a 39,7% wyraziło rozczarowanie brakiem możliwości wyboru wersji tłumaczenia (Wikliński 2011). Wyniki badania doskonale pokazują, że przekład gier wideo to ważna specjalizacja, nad którą trzeba pracować i którą należy udoskonalać, ponieważ odbiorcy gier tłumaczenia potrzebują i go oczekują. Ankieta przeprowadzona przy okazji *Mass Effect 3* udowadnia również, że trzeba celować w dawanie odbiorcom wyboru – niemal czterdziestoprocentowa grupa oczekująca polskiego dubbingu nie może zostać zlekceważona, nawet jeśli większość twierdzi, że jest usatysfakcjonowana wersją kinową lub zadowala się oryginałem. To, że gracze spodziewają się również wersji zdubbingowanej, pozwala zauważyć potrzebę wyodrębnienia dodatkowych podspecjalizacji w obrębie tłumaczenia gier, tzn. tłumaczenia kinowego i dubbingu, z których każda stawia w kontekście gier inne wymagania.

W *Mass Effect 3* największe niebezpieczeństwo popełnienia błędu wiąże się z ryzykiem popadnięcia w pseudonaukowy bełkot i nadużywania kalek językowych. Okazuje się zresztą, że w przypadku *Mass Effect 3* te dwa elementy łączą się. Ilustrują to następujące przykłady: prefiks *omni-*, pozostawiony w tłumaczeniu bez żadnych zmian, ma polski odpowiednik w postaci przedrostka *wszech-*; termin *medi-żel*, będący bezpośrednią kalką z angielskiego *medi-gel*, mógłby zostać zastąpiony akceptowalnym ekwiwalentem *apteczka*, jako że taką właśnie funkcję pełni ten obiekt; *biotytek*, również przełożony za pomocą kalki (oryg. *biotic*), mógłby stać się przykładowo *biomagiem*, co nawiązywałoby do tradycyjnych klas postaci występujących w historii gatunku. Wątpliwości wzbudzają również polskie ekwiwalenty innych klas postaci lub typów broni, z tym że stylistyczne zgrzyty nie wynikają ze stosowania kalki. Potężny *vanguard*, wojownik posługujący się zarówno mocami efektu masy, jak i bronią palną, w polskiej wersji językowej został ochrzczony mianem *stróża*, co może wywoływać niepożądane skojarzenia z niezwiązaną z kontekstem profesją stróża nocnego. Pojawiają się także zastrzeżenia stylistyczne i logiczne w przypadku wybranych odpowiedników w opisach przedmiotów takich jak broń. Widać to w następującym sformułowaniu: „Prosty celownik optyczny o powiększeniu 4x, zwiększający stabilność przy strzelaniu z jego pomocą. Zwiększa celność podczas poruszania się i otrzymywania obrażeń”. W niniejszym stwierdzeniu pojawiają się powtórzenia, zaburzono szyk zda-

nia, jak również bełkotliwie może zostać odebrane sformułowanie *celności podczas otrzymywania obrażeń*. Poza tym w zdaniu pojawiają się jeszcze błąd składniowy – w przypadku przedmiotów poprawną konstrukcją jest „za pomocą czegoś” – i niefortunne określenie „przy strzelaniu”, które powinno zostać zastąpione innym – „w czasie strzelania”. Ten przykład pokazuje, że o ile treść zostaje bez większych trudności przekazana, o tyle konieczne jest opracowanie metod mających na celu nie tylko uzyskanie właściwej informacyjności tłumaczenia, lecz także ulepszanie stylistyczno-językowego kształtu przetłumaczonego tekstu.

Następny przykład pozwala skupić się na nieco innych aspektach tłumaczenia. *Uncharted 3: Oszustwo Drake'a* jest bowiem grą zbliżoną w intensywności akcji do *Mass Effect 3*, ale zdecydowanie uboższą pod względem opisu świata przedstawionego, co sprawia, że materiału do tłumaczenia jest mniej – z materiału wyjściowego można odjąć dzienniki zadań, charakterystyki postaci, opisy klas i inne podobne zapisy wzbogacające realia gry, a typowe zwłaszcza dla RPG i jego hybryd. Nie oznacza to jednak, że *Uncharted 3* nie nastrocza żadnych trudności. Należy zaznaczyć, że materiał, który podlega tłumaczeniu, ma zupełnie inny charakter, a więc wymaga również innego podejścia i nie jest ani łatwiejszy, ani trudniejszy, tylko upomina się o skupienie na innych elementach. Analizę materiału tłumaczeniowego można oprzeć na podziale, który pojawia się w menu głównym gry, tzn. na podziale na tekst, napisy i mowę. Kategoria tekstu zawiera w sobie wybór języka menu, poleceń i instrukcji pojawiających się na ekranie. Oznacza to wszelki tekst pisany występujący w trakcie rozgrywki lub w menu głównym i jego podsekcjach, np. opisujących funkcje poszczególnych trybów gry. Kategoria napisów odnosi się do języka tłumaczenia kinowego w formie napisów, widocznych, zwłaszcza podczas przerywników filmowych, u dołu ekranu. Można je włączyć lub wyłączyć, jeśli gra została wyposażona w dubbing lub jeśli gracz życzy sobie obcować z oryginałem. Kategoria mowy ma związek właśnie z wersją dubbingowaną, bo pozwala wybrać, jakim językiem będą posługiwać się bohaterowie.

Ten podział pozwala mniej więcej posegregować materiał tłumaczeniowy w grze oraz daje możliwość określenia wymogów tłumaczeniowych w przekładzie każdej z kategorii. Tłumaczenie kategorii tekstu jest uwarunkowane trafnym wyborem jednosłownych ekwiwalentów, zrozumiałych dla przeciętnego gracza, i opanowaniem hasłowego systemu opisu, pozwalającego poprawnie przetłumaczyć tytuły poszczególnych rozdziałów, na które została podzielona fabuła gry. Innym przykładem mogą być wskazówki udzielane na ekranie na temat klawiszy kontrolnych, takie jak „Naciśnij [trójkąt],

aby wyzwolić się z chwytu”. W tym przypadku instrukcja powieliła struktury z wersji oryginalnej w formie kalki. O taki błąd jest łatwo, ponieważ tłumacz stara się zachować lakoniczne brzmienie polecenia. Z kolei tłumaczenie napisów stawia przed tłumaczem wyzwania podobne do tych pojawiających się w przekładzie filmowym, narzucając ograniczenia przestrzeni, co utrudnia uzyskanie naturalnego w brzmieniu efektu docelowego. I w tym przypadku głównym niebezpieczeństwem są zwodnicze kalki. Skrótowe i lakoniczne w charakterze, idealnie wpasowują się w małą ilość miejsca będącego do dyspozycji. W ten sposób powstają takie dziwolągi językowe jak „Daj mi minutę. Zaraz będę” w kontekście walki na pięści, co rozmija się z wydarzeniami na ekranie, a także mające w teorii naśladować kolokwialny język „leżeeec” w zwrocie do bohatera, który upadł na ziemię. Ważne okazuje się również zharmonizowanie treści z obrazem, stanowiącym integralny składnik materiału wyjściowego w każdym rodzaju przekładu audiowizualnego, aby nie popełniać oczywistych błędów, takich jak użycie wyrażenia „wchodzimy!” w momencie, gdy postaci wyraźnie wybiegają, a nawet uciekają, przez tylne drzwi baru, w którym przed chwilą musieli bronić się przed bandą typów spod ciemnej gwiazdy.

Zadaniem ostatniego przykładu nie jest zilustrowanie teoretycznych problemów przekładu gier wideo, lecz pokazanie przynależności tej dziedziny do przekładu audiowizualnego. *Heavy Rain* stanowi rodzaj przełomu-eksperymentu. Gra wyprodukowana przez studio Quantic Dream nie daje się bowiem zaklasyfikować do żadnej znanej kategorii. To przykład rozbudowanej „przygodówki”, bądź inaczej gry, w której walkę zastępuje rozwiązywanie zagadek i skomplikowanych problemów, z tym że w *Heavy Rain* nie stawia się na zagadki logiczne, tylko na konieczność podejmowania szybkich decyzji o nieprzewidywanych konsekwencjach, niemożliwych do zmiany lub cofnięcia, a upodabniających rozgrywkę do prawdziwego życia. Te wszystkie cechy, czyli przynależność tematyczna i charakter rozgrywki, sprawiają, że *Heavy Rain* można określić mianem interaktywnego kryminału psychologicznego. To wysoki poziom interaktywności sprawia, że *Heavy Rain* znajduje się w czołówce gier najbardziej podobnych do filmu. Technika wykonania sugerowała filmowy charakter produkcji już na początkowych etapach tworzenia, ponieważ przed nałożeniem tekstur aktorzy odegrali wszystkie możliwe sytuacje zainicjowane przez gracza, a zaproponowane przez twórców rozgąglęzającej się fabuły, w systemie *motion capture*, czyli w technice umożliwiającej przeniesienie ruchów i mimiki aktorów do komputera i pracowania na powstałym materiale elektronicznym. Tajniki systemu *motion capture* zostały przedstawione w materiałach dodatkowych, dołączonych do płyty z grą. He-

avy Rain jest zatem elektronicznym filmem, który podsuwa graczowi różne możliwości rozwinięcia fabuły. Właśnie dlatego tłumaczenie tekstów z tej produkcji tak bardzo przypomina tłumaczenie filmu, niezależnie od tego, czy dubbingowanego, czy z napisami.

Biorąc pod uwagę powyższe rozważania, ogólne wnioski, jakie można wyciągnąć, będą dotyczyć stopnia zaawansowania analizy przekładu gier wideo w polskich warunkach. Polskie przekłady gier wideo wymagają zainteresowania tłumaczy i przeprowadzenia analizy gotowych tłumaczeń, ponieważ ogrom tekstu i specyficzne cechy materiału wyjściowego sprawiają, że wymagania względem autorów przekładów są bardzo wysokie. Przejrzenie rezultatów owocuje wnioskiem, że w tej dziedzinie pozostaje ciągle wiele do zrobienia, uściślenia i poprawienia. Braki są szczególnie widoczne w porównaniu z innymi wersjami językowymi, często dostępnymi na płycie z grą, np. z wersją francuską, która okazuje się w wielu miejscach dużo bardziej zbliżona do ducha oryginału niż tłumaczenie polskie.

Literatura

- Anthony, S., 2013, „Xbox One vs. PS4: How the final hardware specs compare”, [w:] *Extremetech*, <http://www.extremetech.com/gaming/156273-xbox-720-vs-ps4-vs-pc-how-the-hardware-specs-compare> (dostęp: 12 grudnia 2013 r.).
- Belczyk, A., 2007, *Tłumaczenie filmów*, Wilkowice.
- Bernal Merino, M., 2006, „On the Translation of Video Games”, [w:] *The Journal of Specialised Translation*, L. Desblache (red.), http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php (dostęp: 10 listopada 2013 r.).
- Chandler, H.M., O'Malley Deming, S., 2012, *The Game Localization Handbook*, Sudbury.
- Chojnowski, R., 2001, „Jak hartowała się stal, czyli o lokalizacji Baldur's Gate 2 słów kilka”, [w:] *GryOnline.pl*, <http://www.gry-online.pl/S018.asp?ID=13> (dostęp: 13 grudnia 2013 r.).
- Esselink, B., 2000, *A Practical Guide to Localization*, Amsterdam–Philadelphia.
- Interactive Software Federation of Europe, 2012, *Videogames in Europe: Consumer Study*, http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_-_isfe_consumer_study.pdf (dostęp: 13 listopada 2013 r.).
- Kudler, A., 2007, „Timeline: Video Games”, [w:] *Infoplease*, <http://www.infoplease.com/spot/gamestimeline1.html> (dostęp: 14 listopada 2013 r.).

- Mangiron, C., O'Hagan, M., 2006, „Game Localization: Unleashing Imagination with «Restricted» Translation”, [w:] *The Journal of Specialised Translation*, L. Desblache (red.), http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php (dostęp: 10 listopada 2013 r.).
- Mass Effect 3 Official Website, 2013, *Interactive Storytelling*, <http://masseffect.bioware.com/about/story/> (dostęp: 11 grudnia 2013 r.).
- Michaud, L., 2010, *Serious games – A 10 Billion Euro Market in 2015*, http://www.idate.org/2009/pages/download.php?id=147&idl=21&t=f_telech_actu&fic=518_Serious_Games_VA.pdf&repertoire=news/518_Serious_Games (dostęp: 12 grudnia 2013 r.).
- Naughty Dog, 2011, *Uncharted 3: Drake's Deception*, http://www.naughtydog.com/games/uncharted3_drakes_deception/ (dostęp: 14 grudnia 2013 r.).
- Online Education, 2013, *A Video Game Timeline*, http://www.onlineeducation.net/videogame_timeline (dostęp: 11 listopada 2013 r.).
- Quantic Dream, 2009, *Heavy Rain*, <http://www.quanticroam.com/fr/game/heavy-rain> (dostęp: 15 grudnia 2013 r.).
- Sikorski, P., 2013, „Międzynarodowy Rynek Gier Wideo”, [w:] *Enterprise Europe Network*, <http://www.een.org.pl/index.php/rynek-wewnetrzny---spis/articles/miedzynarodowy-rynek-gier-wideo.html> (dostęp: 13 listopada 2013 r.).
- Surdyk, A., 2009, „Status naukowy ludologii. Przyczynek do dyskusji”, [w:] *Homo Ludens 1*, Polskie Towarzystwo Badania Gier, <http://ptbg.org.pl/HomoLudens/vol/1/> (dostęp: 15 grudnia 2013 r.).
- Walczuk, P., 2008, „Przeciwnicy”, [w:] *Bioshock City*, <http://www.bioshock.com.pl/bioshock/przeciwnicy,46.htm> (dostęp: 13 listopada 2013 r.).
- Wikliński T., 2011, „Nikt nie płacze z powodu braku dubbingu w Mass Effect 3?”, [w:] *Dubscore.pl*, <http://dubscore.pl/news/458-nikt-nie-placze-z-powodu-braku-dubbingu-w-mass-effect-3> (dostęp: 14 listopada 2013 r.).
- Wikliński T., 2012, „Mass Effect 3 – wrażenia z polskiej wersji językowej”, [w:] *Dubscore.pl*, <http://dubscore.pl/news/585-mass-effect-3-wrazenia-z-polskiej-wersji-jezykowej> (dostęp: 14 grudnia 2013 r.).

Video Games as the new area in Translation Studies within the field of audiovisual translation

Summary

In the area of translation new sub-disciplines emerge that need the attention of translators, experts and scholars. One of these areas is translation of video games that combines certain properties of audiovisual, literary and specialist types of translation.

In order to have an insight into this recent and still developing branch of translation, it is of high importance to become acquainted with the history and evolution of video games, to analyse their specificity as well as requirements imposed by the discipline as well as determine the features and skills that the video games' translator should possess, indicate translation strategies which are effective in the context of specific genres, and establish common terminology. The variety of methods and techniques applied in translating video games as well as a plethora of themes, issues and topics that can potentially pose difficulties in translation are best reflected in examples provided in the article. These examples embrace such video games as *Mass Effect 3*, *Uncharted 3: Drake's Deception* and *Heavy Rain*.

Keywords: video games, audiovisual translation, translation strategies, translation techniques

