



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

Title: Specyfika przekładu gier wideo

Author: Aleksandra Gnyp

Citation style: Gnyp Aleksandra. (2020). Specyfika przekładu gier wideo. W: D. Adamczyk, Ł. Gęborek, M. Małek, W. Szota (red.), "Konfrontacje z przekładem" (S. 87-95). Katowice : Instytut Językoznawstwa Uniwersytetu Śląskiego



Uznanie autorstwa - Na tych samych warunkach - Licencja ta pozwala na kopiowanie, zmienianie, rozprowadzanie, przedstawianie i wykonywanie utworu tak długo, jak tylko na utwory zależne będzie udzielana taka sama licencja.



UNIWERSYTET ŚLĄSKI
W KATOWICACH



Biblioteka
Uniwersytetu Śląskiego



Ministerstwo Nauki
i Szkolnictwa Wyższego

SPECYFIKA PRZEKŁADU GIER WIDEO

Przeład gier wideo jest jedną z najmłodszych, ale jednocześnie najszybciej rozwijających się dziedzin przekładoznawstwa. Biorąc pod uwagę kompilacyjny charakter gier wideo, ich przeład zawiera w sobie zarówno elementy tłumaczenia audiowizualnego, specjalistycznego, jak i literackiego. Z uwagi na złożoność i innowacyjność tego zagadnienia, przekładoznawcy nie są zgodni co do jego klasyfikacji i oceny, przez co doczekało się ono wielu różnych spojrzeń i prób definiowania. w poniższym artykule postaram się przybliżyć temat gier wideo oraz omówić najważniejsze podziały związane z ich przeładem.

Na początku warto zaznaczyć, że zwrot *gra wideo* to pojęcie dość ogólne, które można rozbić na części składowe, takie jak: *gra komputerowa*, *gra konsolowa*, *gra arcade* i *gra wideo*. Nazewnictwo jest tutaj ściśle związane z platformą, na jakiej umiejscowiona jest dana gra. Na tej podstawie łatwo wywnioskować, że określenie *gra komputerowa* będzie używane w stosunku do gier działających na komputerze, *gra konsolowa* i *gra wideo* odnoszą się do gier, z których korzystamy za pomocą konsoli i telewizora, a *gra arcade* to taka, którą znajdziemy w salonie z automatami do gier¹. Mimo podanego wyżej podziału nazewnictwa w zależności od platformy używanej przez gracza, ogólnie przyjętym zwrotem używanym przez tłumaczy i przekładoznawców w odniesieniu do gier, w które można grać za pomocą zarówno komputera, jak i konsoli, jest właśnie *gra wideo*. Wynika to z faktu, że terminem tym określane są wszystkie gry, w których gracz wchodzi w interakcję za pomocą monitora komputera lub ekranu telewizora. Warto jednak zauważyć, że w języku potocznym, wśród graczy, a także na forach internetowych,

¹ E-J. KUIPERS: *Lokalizacja gier komputerowych – czyżby dziecinnie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych*, „Homo Ludens” 2010, nr 1/(2), s. 78.

hiperonimem zawierającym w sobie wszystkie rodzaje gier jest termin *gra komputerowa*².

Podstawowymi pojęciami dotyczącymi pracy z przekładem gier wideo czy też gier komputerowych są: *przekład i lokalizacja językowa*. W języku potocznym są one używane zamiennie, jednak według translatorologów przekład poszczególnych elementów gry, takich jak dialogi, polecenia czy grafiki tekstowe występujące w grze, są jedynie częścią składową lokalizacji³. *Lokalizacja językowa* jest zatem pojęciem bardziej obszernym. Wyjaśnić je można jako zbiór wielu różnych procesów, mający na celu przekształcenie oprogramowania gry stworzonej w kraju i języku wyjściowym, tak aby dostosować je do wymogów rynku kraju docelowego. Niesie to za sobą konieczność zmian nie tylko języka, ale również ustawień technicznych, a czasem nawet zmian fabularnych dostosowujących grę do kultury odbiorców⁴. Wynika z tego, że tłumacz musi przetłumaczyć nie tylko grę z języka wyjściowego na język docelowy, ale również zmienić lokalizację języka gry. Aby dokonać pełnej lokalizacji, należy odpowiednio osadzić wszystkie przetłumaczone elementy w kodzie programu⁵. Należy również zaznaczyć, że lokalizacja gier różni się od lokalizacji innych oprogramowań tym, że gracz jest związany z grą, przedstawionym w niej światem czy przebiegiem rozgrywki. Celem tłumacza jest również jak najwierniejsze przekazanie emocji i doświadczeń wywoływanych przez grę, w jej nowej, zlokalizowanej wersji. W związku z tak rozległą rolą tłumacza, niektórzy przekładoznawcy uważają, że przekład gier wideo jest hybrydą tłumaczenia audiowizualnego i tłumaczenia oprogramowania⁶ lub powinien stanowić odrębną kategorię tłumaczeniową⁷.

Lokalizacja jest tylko jednym z elementów powstawania tego złożonego źródła rozrywki, jakim jest gra wideo. Proces tworzenia gier zajmuje od roku do około trzech lat, a pracę można podzielić na pięć etapów.

² Tamże, s. 78.

³ E.-J. KUIPERS: *Lokalizacja...*, s. 80.

⁴ D. KUDEŁA: *Jak nie tłumaczyć gier na rosyjski. Analiza lokalizacji gry Książę i Tchórz z języka polskiego na język rosyjski*, „Homo Ludens” 2018, nr 1/(11), s. 137.

⁵ E. DRAB: *Gry wideo a przekład: Nowe pole badań w obrębie tłumaczenia audiowizualnego*, „Rocznik przekładoznawczy” 2014, nr 9, s. 104.

⁶ Tamże, s. 105.

⁷ D. KUDEŁA: *Jak nie tłumaczyć...*, s. 138.

Zaczyna się ona od ogólnej koncepcji danej gry oraz opracowania koncepcji marketingowej. Następnymi krokami są: napisanie scenariusza, stworzenie gry przez programistów i grafików oraz opracowanie dźwięku. Etap końcowy stanowią testy pod kątem rynkowym. Lokalizacja gry może się rozpocząć tuż po ukończeniu scenariusza, ale najczęściej swoją pracę tłumacze zaczynają, gdy gra jest już prawie gotowa⁸. Wiąże się to z presją czasu, ponieważ lokalizacje gry muszą być ukończone przed datą jej światowej premiery. Ogrom materiału do przełożenia oraz krótki czas na realizację zlecenia sprawia, że często nad jedną lokalizacją pracuje nie jeden, a kilku tłumaczy. Oprócz przymusu pracy zespołowej, krótkiego czasu na wykonanie zlecenia oraz znacznej ilości materiału do przełożenia (opracowania gier komputerowych liczą nawet do 3000–4000 stron⁹), kolejną niedogodnością dla tłumaczy jest fakt, że często nie mają oni możliwości obejrzenia danej gry. Okoliczność ta utrudnia podejmowanie ważnych dla prawidłowej lokalizacji decyzji translatorskich, co może powodować błędy w przekładach lub niedostosowanie tłumaczenia do realiów panujących w danej grze.

Jeśli chodzi o sam proces tłumaczenia gier wideo, wielu badaczy podkreśla, iż wysoką jakość lokalizacji może gwarantować sytuacja, kiedy tłumacz jest również graczem. Pomaga to zrozumieć i przełożyć nie tylko realia językowe oraz kulturowe języka wyjściowego i docelowego, ale również samą specyfikę medium, jakim jest gra komputerowa. Tę specyfikę charakteryzuje bardzo jasno ustalona struktura, w której jednocześnie dużą rolę odgrywają indywidualne decyzje gracza. Co za tym idzie, w wielu przypadkach fabuła gry będzie uzależniona właśnie od gracza, który może kształtować jej bieg na wiele różnych sposobów. Ten fakt wymusza na tłumaczu – oprócz znajomości języka wyjściowego i docelowego – posiadanie wiedzy na temat procesu powstawania i złożoności zasad funkcjonowania gry komputerowej. Mowa tutaj o takich aspektach, jak grywalność, a także struktura i zasady działania kodu źródłowego¹⁰. Grywalność tworzą: fabuła, postaci, logiczny ciąg przyczynowo-skutkowy elementów występujących w grze i decyzji podejmowanych przez gracza, zasady rozgrywki oraz jej liniowość (możliwość

⁸ E.-J. KUIPERS: *Lokalizacja...*, s. 78.

⁹ E. DRAB: *Gry wideo...*, s. 104.

¹⁰ E.-J. KUIPERS: *Lokalizacja...*, s. 82–83.

poprowadzenia rozgrywki na kilka różnych sposobów)¹¹. Kodem źródłowym nazywamy z kolei zapis programu komputerowego, który został wykonany w określonym języku programowania. Dzięki niemu gracz może wydawać polecenia za pomocą myszki, klawiatury lub innych urządzeń zewnętrznych. Kod źródłowy zawiera elementy tekstu, które również muszą zostać oddane przez tłumacza. Trudność polega jednak na jego złożoności i bardzo rygorystycznych zasadach funkcjonowania – dodanie, usunięcie lub jakiegokolwiek niewłaściwe umiejscowienie znaku kodu może spowodować przerwanie gry lub nawet uszkodzenie komputera¹².

Praca tłumacza nad lokalizacją zależy również od tego, z jakim typem gry ma do czynienia. Gry wideo można podzielić w dwojaki sposób: pierwszej klasyfikacji dokonują programiści i gracze, a drugiej sami tłumacze. Pierwszy podział dokonuje się w zależności od typu gry – może być ona przygodowa, zręcznościowa, fabularna, symulacyjna, sportowa, logiczna, strategiczna lub edukacyjna¹³.

Gry przygodowe polegają na tym, że gracz wciela się w postać samotnego bohatera, na którego barkach spoczywa wykonanie kluczowej (np. dla losów świata) misji. Postać posiada określony zakres umiejętności, których gracz zazwyczaj nie może udoskonalać. Gry przygodowe wymagają od uczestnika logicznego myślenia i spostrzegawczości.

Drugą kategorię stanowią najpopularniejsze wśród graczy gry zręcznościowe, do których zaliczamy m.in. gry platformowe, strzelanki i bijatyki. Ten typ gier wymaga dużo spostrzegawczości, refleksu oraz szybkich reakcji na wydarzenia na ekranie, jak i logicznego myślenia.

Kolejny typ stanowią gry fabularne. Zaliczamy do nich te produkcje, w których gracz wciela się w rolę bohatera, ale w przeciwieństwie do gier przygodowych, ma możliwość rozwijania i ulepszania swojej postaci. Ten typ gier wymaga logicznego myślenia i przewidywania konsekwencji wyborów, jakich dokonujemy.

W grach symulacyjnych główną rolę odgrywa realizm. Celem gry jest, aby osoba wcielająca się w postać np. pilota samolotu lub kierowcy

¹¹ <https://www.gry-online.pl/slownik-gracza-pojecie.asp?ID=100> [dostęp: 19.07.2019].

¹² E.-J. KUIPERS: *Lokalizacja ...*, s. 83.

¹³ <https://www.erainformatyki.pl/rodzaje-gier-komputerowych.html> [dostęp: 22.07.2019].

samochodu, w jak największym stopniu poczuła „prawdziwość” przeżywanej na ekranie sytuacji. Co za tym idzie, duży wpływ ma tutaj jak najwierniejsze odzwierciedlenie praw fizycznych otaczającego nas świata.

Kolejną kategorię stanowią gry sportowe. Są one podobne do poprzednich, ponieważ w grupie tej kładzie się duży nacisk na realizm sytuacji, w których znajduje się gracz. Różnica polega jednak na tym, że w przypadku gier sportowych gracz wciela się w postać jakiegoś sportowca, np. piłkarza, siatkarza czy koszykarza.

Gry logiczne, jak sama nazwa wskazuje, wymagają od gracza logicznego myślenia. Polegają one na wykonywaniu ciągu zadań logicznych, które gwarantują nam przejście do następnego etapu, aż do ukończenia rozgrywki.

Wśród gier strategicznych możemy wyróżnić m.in.: taktyczne, ekonomiczne i wojenne. Podobnie jak w poprzedniej kategorii, wymagają one od gracza logicznego myślenia i podejmowania zaplanowanych decyzji.

Ostatnią grupą są gry edukacyjne przeznaczone głównie dla młodszych odbiorców. Są one formą nauki poprzez zabawę, uczą np. liczenia, języków obcych czy też poprawnej pisowni bądź gramatyki języka ojczystego.

Drugiego, nieformalnego podziału dokonują tłumacze podczas lokalizacji gier. Wyszczególnia się tutaj dwie kategorie: gry, które dają więcej swobody tłumaczeniowej i te, które pozostawiają jej mniej. Jest to podział bardzo ogólny, dokonywany w zależności od tego, czy dana gra powstała w oparciu o np. znaną książkę, film, wydarzenia historyczne czy dyscyplinę sportową. Gry inspirowane przytoczonymi elementami w znacznym stopniu ograniczają wolność pracy tłumacza. Oczywistym jest, że jeśli inspiracją była określona dyscyplina sportowa czy wydarzenia historyczne, tłumacz powinien zachowywać specjalistyczne słownictwo używane w tej czy innej dziedzinie, np. leksykę odpowiadającą danej dziedzinie sportowej czy też terminologię wojskową lub nazwy broni wykorzystywanej w danej epoce. Podobnie proces ten przedstawia się w przypadku, jeśli inspiracją jest znana powieść lub film. Oprócz poprawnej lokalizacji gry przed tłumaczem stoi wtedy dodatkowe wyzwanie – tłumaczenie musi zadowolić rzesze fanów danej książki lub produkcji filmowej. Wynika to z faktu, że świat przedstawiony w grze musi nawiązywać do wcześniejszych tłumaczeń pozycji będących jej inspiracją. Zmusza to tłumacza do zapoznania się z nimi i przekazania zastosowanej w nich terminologii, aby jak najlepiej odzwierciedlić realia ukazanego w grze

świata¹⁴. Przed takim zadaniem stanęli tłumacze, którzy pracowali nad lokalizacją gier na podstawie serii powieści Joanne Kathleen Rowling o Harrym Potterze czy sagi Andrzeja Sapkowskiego o Wiedźminie. W pierwszym przypadku tłumacze mieli dwa źródła, z których mogli czerpać: przekład książki na język docelowy oraz adaptacja filmowa, w drugim – tylko przekład powieści. Ważnym elementem przy pracy z takimi gramami jest, aby specyficzna terminologia (w tym przypadku magiczna – zaklęcia, nazwy eliksirów i składników magicznych) czy też nazwy własne (imiona i nazwiska bohaterów, nazwy miast i rzek) były ekwiwalentne zarówno w powieściach, filmach, jak i grach. Tłumacz nie może tutaj zdać się na swoją kreatywność, ale jest zobowiązany do rzetelnego i konsekwentnego poszukiwania słów i zwrotów zakorzenionych już w kulturze przekładu danego dzieła i podążania za nimi¹⁵.

Kolejną ważną kwestią w pracy nad lokalizacją określonej produkcji jest złożoność i rozległość zadań tłumacza, który oprócz znajdujących się w rozgrywce dialogów, musi przetłumaczyć również teksty towarzyszące fabule, ale nie będące jej główną częścią. W odróżnieniu od filmu, w tłumaczeniu gier komputerowych możemy wyodrębnić dwa poziomy: przekład fraz będących elementem rozgrywki i tych, które do niej nie należą. Do pierwszej grupy zaliczamy m.in.: interaktywne dialogi między postaciami, scenki będące przerywnikiem podczas rozgrywki oraz polecenia zadań, które gracz musi wykonać. W grupie tej znajdują się także informacje poboczne, będące uzupełnieniem fabuły, ukazaniem lokacji bohatera lub informacjami, które stanowią pomoc dla gracza¹⁶. W drugiej grupie znajdziemy takie elementy, jak opcje menu, m.in.: rozpoczęcie, zakończenie lub wstrzymanie rozgrywki, ustawienia głośności, języka czy także możliwość personalizacji przebiegu gry, jak np. wybór postaci, jej wygląd czy umiejętności. Do tej kategorii zaliczamy również instrukcję obsługi dołączaną do gry, opakowanie, hasła reklamowe oraz stronę internetową poświęconą konkretnej produkcji¹⁷.

Przejdźmy teraz do klasyfikacji gier wideo, która nie posiada – tak jak w przypadku innych dziedzin przekładu – jasno określonych ram. Podział ten

¹⁴ E.-J. KUIPERS: *Lokalizacja...*, s. 79–80.

¹⁵ Tamże, s. 79–80.

¹⁶ E. DRAB: *Gry wideo...*, s. 103.

¹⁷ E.-J. KUIPERS: *Lokalizacja...*, s. 80.

jest dla wielu przekładoznawców bardzo intuicyjny i trudny do sprecyzowania. Wielu badaczy zauważa w przekładzie gier wideo elementy występujące m.in. w przekładzie audiowizualnym, specjalistycznym (a konkretnie w przekładzie oprogramowań) czy literackim¹⁸. Co za tym idzie, przynależność lokalizacji gier do danego typu tłumaczenia nie jest jasno określona. Analizując badania przekładoznawców, możemy jednak wyłonić dwa najczęściej pojawiające się wnioski. Pierwszym z nich jest określanie lokalizacji gier komputerowych jako przekładu audiowizualnego o pewnych modyfikacjach, z podkreśleniem znajdujących się w nim elementów tłumaczenia specjalistycznego i literackiego¹⁹. Drugi zaś polega na uznaniu przekładu gier za odrębny typ tłumaczeń – przemawia za tym stwierdzenie, że jest to swego rodzaju hybryda przekładu audiowizualnego, specjalistycznego i literackiego. Związek tych trzech rodzajów tłumaczeń jest w tym przypadku tak silny i nierozzerwalny, że niektórzy z naukowców wyodrębniają go jako osobną grupę²⁰.

Podstawowym elementem, który cechuje zarówno przekład filmów, jak i gier wideo jest medium, jakim jest ekran telewizora bądź komputera. Gracz tak samo jak widz ma możliwość nie tylko słuchania lektora lub czytania napisów, ale również śledzenia akcji w sposób wizualny²¹. W razie konieczności daje to tłumaczom możliwość rezygnacji z tłumaczenia dosłownego, które jest często niemożliwe z przyczyn technicznych, takich jak ograniczenia miejsca lub czasu wyświetlania czy wypowiedzania danej kwestii. Dzięki temu, że gracz widzi na ekranie rozgrywającą się scenę, łatwiej jest mu zrozumieć jej kontekst czy też reakcję bohatera mimo braku pełnej ekwiwalencji tłumaczeniowej.

Cechami łączącymi tłumaczenie filmów i gier komputerowych są również ograniczenia techniczne. Podobnie jak filmy, gry wideo mogą być tłumaczone w dwojaki sposób – za pomocą dubbingu lub napisów. Każda z powyższych metod lokalizacji ma swoje wady i zalety. Przy użyciu dubbingu, tak jak w przekładzie dzieł filmowych, tłumacz jest ograniczony długością wypowiedzi bohatera oraz mimiką jego twarzy. Ważne przy tego rodzaju lokalizacji jest dopasowanie czasu przetłumaczonej kwestii do czasu

¹⁸ E. DRAB: *Gry wideo...*, s. 105–107.

¹⁹ E. DRAB: *Przekład gier wideo: Charakterystyka ogólna, uwarunkowania i perspektywy edukacyjne*, „Między oryginałem a przekładem” 2014, nr 25, s. 35.

²⁰ D. KUDEŁA: *Jak nie tłumaczyć...*, s. 137–138.

²¹ E. DRAB: *Gry wideo...*, s. 105.

wypowiedzi w języku oryginału i ruchu warg bohatera. Dzięki temu gracz nie odrywa się od toczącej się rozgrywki, co zdecydowanie ułatwia grę. Problemem może być tutaj jednak wierne oddanie kontekstu wypowiedzi wynikające z próby umiejscowienia danej kwestii w języku docelowym w „ustach” bohatera mówiącego w języku wyjściowym.

Określone ograniczenia wiążą się również z tłumaczeniem dokonanym za pomocą napisów. Pierwszą wadą tej metody są ograniczenia związane z czasem wyświetlania danego napisu i liczbą znaków, które mogą być jednorazowo pokazane na ekranie komputera²². Taka lokacja zmusza gracza do podzielenia swojej uwagi pomiędzy rozgrywkę i napisy pojawiające się na ekranie, co stanowi kolejną niedogodność. Może to być zwłaszcza uciążliwe przy grach o dynamicznej akcji, takich jak gry sportowe, zręcznościowe czy strzelanki²³.

Podobnie jak w przypadku przekładu filmowego, każda z podanych wyżej metod lokalizacji ma swoich zwolenników i przeciwników. Częstym zjawiskiem natomiast jest istniejący między napisami a dubbingiem wybór, który – o ile nie jest narzucony „z góry” przez producenta gry – może zależeć od indywidualnych preferencji gracza.

Lokalizacje gier wideo od przekładu filmów odróżnia to, że gra jest dostosowana do użytkownika, co ma wpływ na cały proces jej tłumaczenia. Personalizacja polega między innymi na tworzeniu kilku wariantów rozwiązań sytuacji przedstawionych w rozgrywce, dając graczowi możliwość kierowania dalszymi losami swojego bohatera. Pojawia się ona głównie w grach fabularnych zawierających rozbudowane psychologicznie postaci i obszerne listy dialogowe, gdzie ukazana jest konkretna historia. Sam przekład stanowi również jeden z etapów tworzenia gry, a nie jest – jak w przypadku filmu – dodawany do gotowego już produktu komercyjnego, co wpływa na efekt końcowy²⁴.

Jak można zauważyć, lokalizacja gier wideo jest młodą i szybko rozwijającą się dziedziną przekładu, a co za tym idzie, nie do końca zbadaną przez przekładoznawców. Ze względu na złożoność tego zagadnienia już samo jego zdefiniowanie nastęrcza wiele trudności. Badacze podzieleni są tutaj na

²² D. KUDEA: *Jak nie tłumaczyć...*, s. 137.

²³ E. DRAB: *Przekład gier wideo...*, s. 35–36.

²⁴ E. DRAB: *Gry wideo...*, s. 102.

skłonnych do włączenia lokalizacji do przekładu audiowizualnego i zwoleńników utworzenia z niej osobnej grupy tłumaczeniowej. Lokalizacja, w przeciwieństwie do innych tłumaczeń, powstaje podczas produkcji dzieła, a nie po jego ukończeniu, przez co jest bardzo mocno ograniczona technicznie. Tłumacz podejmujący się tego trudnego zadania powinien zatem pamiętać o jego wielowymiarowości i specyficznym podejściu, co wymaga umiejętności spojrzenia na grę nie tylko oczami specjalisty językowego, ale również gracza i programisty.

Streszczenie

Artykuł zawiera ogólny zarys specyfiki przekładu gier wideo. Autorka wyjaśnia podstawowe pojęcia związane z lokalizacją, grywalnością, zasadami działania kodu źródłowego, jak i samym przekładem gier na inne języki. W pracy podjęto też próbę klasyfikacji lokalizacji do konkretnych kategorii tłumaczeniowych.

Резюме

В статье рассматривается специфика перевода видеоигр. Автор выясняет основные понятия, связанные с локализацией, общими правилами игры, принципами работы исходного кода, а также с переводом видеоигр на другие языки. Особое внимание в работе обращается на классификацию перевода игр.

Summary

The article concerns the specificity of video game translation. The Author explains the basic concepts related to the location, playability, principles of source code operation, as well as the translation of games into other languages. The article also describes attempts to classify locations for specific translation categories.