



KONTINUUM KREATYWNOŚCI

WIELOTEKSTOWOŚĆ
W LOKALIZACJI GIER

PRZEKŁADAJĄC NIEPRZEKŁADALNE XI

REDAKTORZY SERII

OLGA KUBIŃSKA

WOJCIECH KUBIŃSKI

EWA B. NAWROCKA



KONTINUUM KREATYWNOŚCI

WIELOTEKSTOWOŚĆ
W LOKALIZACJI GIER

WYDAWNICTWO UNIwersYTETU GDAŃSKIEGO

GDAŃSK 2023

Recenzent
dr hab. Ewa Kujawska-Lis, prof. UWM

Redaktor Wydawnictwa
Anna Roman

Projekt okładki i stron tytułowych
Studio Spectro

Skład i łamanie
Mariusz Szewczyk

Publikacja sfinansowana ze środków
Instytutu Anglistyki i Amerykanistyki
Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Gdańskiego
oraz środków Studiów Podyplomowych Translatoryka
Wydziału Filologicznego Uniwersytetu Gdańskiego

© Copyright by Uniwersytet Gdański
Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego

ISBN 978-83-8206-563-3

Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego
ul. Armii Krajowej 119/121, 81-824 Sopot
tel. +48 58 523 11 37, tel. kom. +48 725 991 206
e-mail: wydawnictwo@ug.edu.pl
wydawnictwo.ug.edu.pl

Księgarnia internetowa: wydawnictwo.ug.edu.pl/sklep/

Druk i oprawa
Zakład Poligrafii Uniwersytetu Gdańskiego
ul. Armii Krajowej 119/121, 81-824 Sopot
tel. +48 58 523 14 49

Spis treści

Wstęp	9
ROZDZIAŁ 1	
Lokalizacja gier a globalne strategie przekładowe	13
1.1. Narodziny i rozwój lokalizacji gier	13
1.1.1. Narodziny lokalizacji	13
1.1.2. Początki lokalizacji gier: do połowy lat 80.	14
1.1.3. Faza wzrostu: od połowy lat 80. do połowy lat 90.	16
1.1.4. Faza rozwoju: od połowy do końca lat 90.	17
1.1.5. Faza dojrzewania: 2000–2005	18
1.1.6. Faza postępu: od 2005 do dziś	20
1.2. Lokalizacja gier z perspektywy branżowej	22
1.3. Lokalizacja gier z perspektywy przekładoznawczej	26
1.4. Lokalizacja gier a przekład literatury i filmu	31
1.5. Badania nad lokalizacją	34
1.6. Wnioski	36
ROZDZIAŁ 2	
Wielotekstowość w lokalizacji gier oraz kreatywne, standardowe i mieszane podejścia przekładowe	39
2.1. Wielotekstowość	39
2.2. Kreatywne, standardowe i mieszane podejścia przekładowe	44
2.3. Szczegółowe podejścia przekładowe	50
2.3.1. Świat gry	50
2.3.2. Mechanika gry	52
2.3.3. Interfejs gry	54
2.3.4. Teksty marketingowe	55
2.3.5. Teksty informacyjne	56
2.3.6. Teksty prawnicze	57
2.4. Wnioski	58

ROZDZIAŁ 3

Techniki przekładowe w lokalizacji gier	61
3.1. Techniki przekładowe	61
3.2. Techniki w zakresie stylu	62
3.2.1. Techniki syntaktyczne	63
3.2.2. Techniki semantyczne	68
3.2.3. Techniki pragmatyczne	73
3.3. Techniki w zakresie terminologii	79
3.4. Wnioski	83

ROZDZIAŁ 4

Świat gry na podstawie sagi <i>Baldur's Gate</i>	85
4.1. Świat gry i saga <i>Baldur's Gate</i>	85
4.2. Główny wątek	88
4.3. Dialogi	95
4.3.1. Wybory	96
4.3.2. Humor	101
4.3.3. Mowa pijanego	105
4.3.4. Idiolekt	107
4.3.5. Dubbing	109
4.4. Dziennik	113
4.5. Książki	116
4.6. Wiersze i piosenki	120
4.7. Historie artefaktów	124
4.8. Miejsca, postacie, rasy, potwory i przedmioty	127
4.9. Wnioski	137

ROZDZIAŁ 5

Mechanika gry na podstawie serii <i>Guild Wars</i>	141
5.1. Mechanika gry i seria <i>Guild Wars</i>	141
5.2. Klasy postaci	142
5.3. Atrybuty klas	150
5.4. Umiejętności	156
5.5. Statystyki przedmiotów	166
5.6. Wskazówki	170

5.7. Osiągnięcia	172
5.8. Wnioski	179

ROZDZIAŁ 6

Interfejs gry na podstawie <i>Divinity: Original Sin</i>	185
6.1. Interfejs gry i gra <i>Divinity: Original Sin</i>	185
6.2. Elementy statyczne – menu, ustawienia, sterowanie	187
6.3. Ciągi – komunikaty, etykiety i pytania	208
6.4. Wnioski	212

ROZDZIAŁ 7

Teksty marketingowe, informacyjne i prawnicze na podstawie gry <i>Pillars of Eternity</i>	215
7.1. Gra <i>Pillars of Eternity</i>	215
7.2. Teksty marketingowe	215
7.3. Teksty informacyjne	220
7.4. Teksty prawnicze	225
7.5. Wnioski	228
Podsumowanie	231
Bibliografia	237
Spis tabel	247
Spis rysunków	248
Spis zrzutów	249
Streszczenie	251

Wstęp

Komunikat o uszkodzonym stanie zapisu obok stylizowanego dialogu? Instrukcje samouczka obok rymowanej ballady? Menu przeplatające się z nazwami unikalnych umiejętności? Te i inne nieprzewidywalne zestawienia elementów tekstowych mogą występować w obrębie pojedynczego tytułu (Mangiron, O'Hagan 2013). Jak sobie z nimi poradzić? Jak odnaleźć się w gąszczu rozmaitych tekstów i przetłumaczyć je tak, jak oczekują tego twórcy i odbiorcy gier? Czy trzeba być specjalistą od wszystkiego, a do tego jeszcze samemu być zapalonym graczem?

Poniekąd tak. W najogólniejszym sensie lokalizacja gier obejmuje tłumaczenia literackie, audiowizualne i specjalistyczne wymagające od tłumacza jednoczesnego opanowania całkiem odmiennych kompetencji. Lokalizacja gier łączy w sobie bowiem „jedne z najtrudniejszych wyzwań lokalizacji oprogramowania z potrzebą kreatywności często zarezerwowaną dla przekładu literackiego” (Stempniewicz 2016). Częstokroć obejmuje ponadto tłumaczenie kwestii pod dubbing bądź przekład napisów, podobnie jak dzieje się to w przypadku filmów. Zasadniczo wymaga się, aby tłumacz był w stanie sprostać rygorom związanym z terminologią, a jednocześnie potrafił dostrzegać subtelne niuanse językowe zawarte w tekstach gry (Bernal-Merino 2008).

Wielotekstowość w lokalizacji gier wideo¹ jest efektem tego charakterystycznego dla branży zróżnicowania. Z jednej strony teksty w grach są

¹ Termin „gra wideo” (*video game*) może być stosowany wymiennie z terminami „gra elektroniczna” (*electronic game*) i „gra komputerowa” (*computer game*). Termin „gra wideo” ma dwa znaczenia. Pierwsze z nich jest zawężone do gier wykorzystujących ekrany, takie jak telewizor bądź wyświetlacz automatu do gier, jest ono związane z początkami gier elektronicznych. Drugie znaczenie jest szersze i bardziej współczesne, obejmuje gry

nieprzewidywalne, gdyż każdy tytuł jest niepowtarzalny, co sprawia, że tłumacz zawsze musi oczekiwać nieoczekiwanego. Z drugiej zaś można i warto dostrzec w tym pozornym chaosie pewne prawidłowości, które pomogą tłumaczowi sprostać wyzwaniom, jakie stawiają przed nim listy ciągów tekstowych gry.

Mając to na uwadze, w niniejszej pracy podjęłam próbę odpowiedzi na następujące pytania: 1) Na czym polega wielotekstowość w grach wideo? 2) Jakie kategorie i rodzaje tekstów występują w lokalizacji gier oraz jaka jest ich charakterystyka? 3) Jakie strategie, podejścia i techniki są stosowane do ich przekładu? 4) Jakie relacje występują pomiędzy strategiami a poszczególnymi podejściami i technikami? 5) Czy określone podejścia przekładają się na liczbę stosowanych technik na tysiąc słów? 6) Jakie kompetencje tłumacza wynikają z przedstawionego modelu?

Pierwszym krokiem jest sklasyfikowanie rodzajów tekstów, z jakimi ma do czynienia lokalizacja gier, i uporządkowanie ich względem czegoś, co można nazwać kontinuum kreatywności. W niniejszej pracy odwołano się do szeroko pojętego gatunku gier fabularnych² (RPG – *role playing game*), gdyż zawierają one potencjalnie największą różnorodność tekstów. Niemniej proponowane

elektroniczne dostępne na wszystkich możliwych platformach, takich jak m.in. automaty, komputery, konsole czy telefony komórkowe (Britannica, [hasło:] *electronic game, on-line*). Kudła (2020) zaznacza, że znaczenie pojęcia „gra wideo” rozszerzyło się w stosunku do tego, co było przez nie rozumiane na przełomie wieków. Także w języku polskim terminy „gra komputerowa” i „gra wideo” mogą być stosowane zamiennie (Pitrus 2012). Niemniej w niniejszej pracy, podobnie jak w anglojęzycznej literaturze przedmiotu, używany będzie termin „gra wideo” w drugim szerszym znaczeniu.

² Gra RPG to gatunek gier komputerowych, w którym gracz kontroluje fikcyjną postać, podejmującą się misji w wymyślonym świecie. Zdefiniowanie gatunku RPG jest bardzo trudne z powodu gatunków hybrydowych zawierających elementy RPG. Tradycyjne gry RPG miały pięć wspólnych podstawowych elementów:

- poziomy lub statystyki postaci, które można ulepszać w miarę postępów w grze;
- system walki oparty na menu;
- główna misja przewijająca się przez grę jako historia fabularna;
- możliwość interakcji ze środowiskiem;
- klasy postaci definiujące ich umiejętności (Techopedia on-line).

kategorie tekstów mogą zostać również zastosowane w innych gatunkach³. Kategorie te mają różne cele, które są realizowane w przekładzie poprzez rozmaite strategie, podejścia i techniki.

Pojęcie „strategia” nie jest jednolicie rozumiane przez badaczy przekładu. W niniejszej pracy oparto się na interpretacji Marii Piotrowskiej (2006). Według Piotrowskiej strategia jest: „1. globalna (obejmuje holistycznie zadanie tłumaczeniowe); 2. poprzedzająca (w jej wyniku stosowane są procedury); 3. tekstowa i makro-kontekstowa (dotyczy całego zadania tłumaczeniowego, np. tekstu pisanego); 4. abstrakcyjna (dotyczy koncepcji); 5. ogólna (celem jest wykonanie zadania tłumaczeniowego); 6. dominująca (nadrzędnie determinuje wybór techniki)” (2006: 227). Zdaniem badaczki strategia to „globalne podejście (polityka) tłumacza zorientowane na cel i kontekst zadania przekładowego; metoda przyjęta w stosunku do konkretnego transferu komunikatu z języka wyjściowego do docelowego” (Piotrowska 2006: 227).

Drugim istotnym pojęciem jest „technika”. W przeciwieństwie do strategii techniki są: „1. lokalne, jednostkowe (dotyczą poszczególnych jednostek tłumaczeniowych); 2. następujące (wynikają z przyjętej strategii); 3. problemowe i mikro-kontekstowe (stosowane w celu rozwiązania konkretnego problemu); 4. konkretne (dotyczą konkretnych rozwiązań); 5. celowe (skierowane na osiągnięcie zamierzonego celu); 6. podrzędne (podlegają obranej strategii)” (Piotrowska 2006: 227). Piotrowska utożsamia techniki z procedurami, twierdząc, że stanowią one „konkretne rozwiązanie proceduralne przyjęte przy wypełnianiu luki tłumaczeniowej w zetknięciu z problemem przekładowym” (Piotrowska 2006: 227).

Oprócz strategii i technik przekładowych w niniejszej pracy zostało także zastosowane pojęcie „podejście przekładowe”. W świetle definicji Piotrowskiej (2006) podejścia można rozpatrywać jako umiejscowione pomiędzy strategiami a technikami. Podejście jest częściowo globalne (może się odnosić globalnie

³ Poszczególne gatunki mogą mieć różny nacisk na określone rodzaje tekstów bądź w ogóle nie zawierać pewnych typów tekstów. Takim przykładem są np. symulatory z naciskiem na mechanikę czy proste gry zręcznościowe zawierające wyłącznie interfejs.

do określonego typu tekstu) i częściowo lokalne (może być stosowane do określonej jednostki tłumaczeniowej/terminu). Jest zarówno poprzedzające (określa sposób tłumaczenia), jak i następujące (sugeruje rozwiązanie); zarówno makro-kontekstowe (odnosi się do całego tekstu określonego typu), jak i mikro-kontekstowe (odnosi się do określonej jednostki tłumaczenia/terminu); zarówno abstrakcyjne (odnosi się do koncepcji), jak i konkretne (odnosi się do określonych rozwiązań); zarówno ogólne (obejmuje tłumaczenie określonego typu tekstu), jak i zorientowane na cel (skupia się na określonym celu). Jest podrzędne względem strategii, ale nadrzędne względem techniki.

Jako że lokalizacja gier obejmuje połączenie tłumaczeń specjalistycznych i literackich/audiowizualnych, istotnym elementem niniejszej pracy jest także zdefiniowanie i przeanalizowanie rozróżnienia na aspekty standardowe i kreatywne związane z tym procesem. W tym świetle osobnym rozważaniem zostały poddane styl i terminologia. Niniejsza praca nie ogranicza się jedynie do teoretycznych rozważań. Wręcz przeciwnie, duża jej część obejmuje analizę zastosowanych technik podporządkowanych określonym podejściom i strategiom. Dokonano więc analizy rozmaitych fragmentów tekstów wszystkich przedstawionych kategorii w celu uwypuklenia ich zróżnicowania, a jednocześnie cech charakterystycznych oraz zaobserwowania, jak określone strategie i podejścia są w praktyce realizowane za pomocą konkretnych technik przekładowych. Pozwoli to na zidentyfikowanie zarówno ogólnych wytycznych dla lokalizatora gier, jak i konkretnych rozwiązań translatorskich, które mają bezpośrednie przełożenie na praktykę przekładową.