

Ewa Drab

Uniwersytet Śląski

edrab.87@gmail.com

Przekład gier wideo: charakterystyka ogólna, uwarunkowania i perspektywy edukacyjne

W zakresie dziedzin technologicznych postęp uwydatnia się bardziej niż w innych obszarach ludzkiej działalności. Progres w obrębie nowoczesnych technologii obejmuje przedmioty towarzyszące człowiekowi w życiu codziennym, takie jak smartfony, tablety, e-czytniki i odtwarzacze MP3, pozwalając nie tylko na opracowanie nowych, bardziej zaawansowanych modeli znanych urządzeń, lecz również na wprowadzenie na rynek nowych gadżetów technologicznych, np. inteligentnych zegarków, tak zwanych *smartwatches* [Benchmark, 2014], lub interaktywnych okularów [Google]. Można założyć, że uproszczenie codziennego funkcjonowania za pomocą nowoczesnych urządzeń, a także umożliwienie wykonywania wielu zadań jednocześnie dzięki priorytetowej w branży wielozadaniowości, czyli multitaskingowi [Prensky, 2001], otwierają rynek na szybko zmieniającą się ofertę technologicznie zaawansowanych gadżetów, pożądaną przez tak zwanych cyfrowych tubylców, czyli *Digital Natives* [Prensky, 2001], pokolenie wychowane w otoczeniu urządzeń elektronicznych i z naturalną umiejętnością ich obsługi. Popyt na sprzęt, od którego uzależniło się pokolenie Y, jak inaczej nazywani są cyfrowi tubylcy, sprawia, że giganci rynku elektronicznego, np. Google, Sony, Microsoft lub Apple, starają się bezustannie utrzymać zainteresowanie wymagającego konsumenta swoimi produktami i forsują nowe badania, ulepszenia i rozwój branży.

Doskonałym przykładem na rosnący popyt na inteligentne gadżety wykorzystujące najnowsze technologie jest wzrost sprzedaży smartfonów i ich dominacja nad klasycznymi telefonami komórkowymi [Tech. WP, 2013]. Nawet dziedziny jeszcze niedawno nieelektronizowane, a przynajmniej nie w kontekście użytkowania indywidualnego, takie jak przekład, za sprawą narzędzi CAT, np. MemoQ lub Trados [CATTools.org, 2009], zostały włączone w wyścig technologiczny – rozumiany jako tworzenie nowych modeli lub w tym wypadku wersji oprogramowania – odpowiadający zmianom zachodzącym w branży. Rozrywka i kultura popularna również ulegają technicyzacji, czego dowodem są digitalizacja kina i oparcie filmu rozrywkowego na efektach komputerowych. Wskazuje na to również gigantyczny rozwój rynku komputerowego i konsolowego [Michaud, 2010], przekładający się na większą liczbę gier, ich rozbudowanie pod względem fabularnym i technicznym, a także – z racji ich międzynarodowego charakteru – zwiększenie wymagań w stosunku do przekładu gier, który staje się jednym z ważniejszych, a ciągle słabo zbadanych odnóg specjalizacyjnych w tłumaczeniu.

Przed jakąkolwiek próbą bliższego przyjrzenia się przekładowi gier w kategoriach tłumaczenia audiowizualnego, a także określenia cech charakterystycznych dla tej młodej dziedziny, należy uściślić nomenklaturę i opisać stan branży, do której się odnosi. Należałoby w pierwszej kolejności ustalić, czym są poszczególne typy gier: komputerowa, konsolowa i wideo. W publikacji *Lokalizacja gier komputerowych – czyżby dziecinnie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych* Erik-Jan Kuipers zastanawia się nad definicją tych pojęć [2010: 78], jak i nad klasyfikacją gier z perspektywy tłumaczenia zaproponowaną przez Carmen Mangiron i Minako O'Hagan [2010: 79]. Ta refleksja skłania do tego, aby raz jeszcze przemyśleć rozumienie terminologii związanej z rozrywką interaktywną, ponieważ ma to niebagatelny wpływ na przekład. Należy także określić nowe perspektywy tłumacza w postrzeganiu gier, jako że od 2006 r., to znaczy od momentu, gdy powstał artykuł *Game Localization: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation* autorstwa Mangiron i O'Hagan, branża zdążyła ewoluować, a badanie nad przekładem gier ciągle pozostaje niszową tematyką przekładowczą, ale jednak ulega regularnemu pogłębieniu.

Kuipers zaznacza, że to termin „gry komputerowe” stanowi najdogodniejszy hiperonim wszystkich pojęć związanych z grami, to znaczy

gry wideo, konsolowej i arcade [2010: 78]. Wydaje się jednak, że przy obecnej dominacji rynkowej gier na platformy mobilne i konsole nowej generacji [ISFE, 2012], takie jak Sony PlayStation 4 i Xbox One, a także ze względu na pochodzenie nomenklatury branżowej z języka angielskiego najlepszym terminem ogólnym byłyby „gra wideo”. To najbardziej pojemna nazwa w definicji zaproponowanej przez Philipa Hannę. Według niego gra wideo to gra, z którą gracz wchodzi w interakcję zapewnioną dzięki wizualnemu wsparciu monitora lub komputera [Hanna, 2014]. Podobne definicje pojawiają się również na portalach poświęconych działalności amatorskiej graczy, gdzie twierdzi się, że określenie „gra wideo” odnosi się do gier obsługiwanych na komputerach osobistych, jak i na konsolach [Rgamez.pl].

Co więcej, w anglojęzycznych badaniach naukowych najbardziej pojemną jednostką również okazuje się gra wideo, definiowana, np. przez Miguela Bernala Merina, jako dostarczająca rozrywki interaktywna forma multimedialna, zasilana elektroniką komputerową, w której interakcja jest umożliwiana za pomocą klawiatury, myszy lub pada, a obraz zostaje wyświetlony na ekranie dowolnego rodzaju [Bernal Merino, 2006]. W zaproponowanym wyjaśnieniu kluczowe wydaje się to, że gra wideo to forma interaktywnej rozrywki wyświetlana na jakimkolwiek ekranie, to znaczy na monitorze komputerowym, ale także na telewizorze, w przypadku konsoli, jak i tabletu lub innych urządzeń mobilnych. W europejskim raporcie na temat gier wideo sporządzonym pod koniec 2012 r. – *Video Games in Europe: Consumer Study* – pojawia się potwierdzenie tego, że różnorodność platform i ekranów, na których konsumenci grają, powoduje, iż termin „gra wideo” powinien zawierać jak najwięcej informacji i odnosić się do szerszej typologii. W raporcie wymieniono bowiem rodzaje platform do gry uszeregowane według typu wyświetlacza i stopnia mobilności, np. komputer osobisty, konsole telewizyjne, tablet, telefon komórkowy lub smartfon i inne.

O ile jednak przekład gier wideo jest jedynie nieznacznie zależny od używanej platformy, o tyle jego charakterystyka będzie różnić się w odniesieniu do określonych gatunków i odmian, jak również w kontekście stopnia filmowości stającego się udziałem świeżo wydawanych produkcji. Klasyfikacja gatunkowa gier wideo pozostaje płynna, ponieważ większe możliwości techniczne powodują przesunięcie granic między gatunkami. Coraz rzadsze stają się gry bez rozwiniętej fabuły i bogatego

świata przedstawionego, z wyjątkiem gier sportowych i wyścigów samochodowych. Ich specyfika wydaje się to jednak uzasadniać, ponieważ gracze oczekują od współczesnych gier wyzwań w obrębie rozgrywki, jak i zaskoczeń wizualnych i emocji [Dubbelman, 2014]. Klasyfikacje i systematyzacja gier wideo stanowi jednak oparcie dla przyjęcia odpowiednich strategii tłumaczeniowych.

Podział na klasyczne gatunki wydaje się nie nadążać za ewolucją gier. Hanna zarysowuje arbitralną klasyfikację gatunkową gier, zauważając, że określenie gatunku następuje w kontekście wspólnego stylu lub cech charakterystycznych, np. w związku z perspektywą, grywalnością lub inaczej radością płynącą z prowadzonej rozgrywki, interakcją, celami gry i innymi [Hanna, 2014]. W ten sposób otrzymujemy podział na gry FPS (*First-person shooter*); RPG (*Role-playing game*); tak zwane gry przygodowe, oparte na rozwiązywaniu zagadek i odpowiednim prowadzeniu dialogów; gry platformowe lub zręcznościowe, to znaczy takie, w których bohater musi pokonywać przeszkody, skacząc pomiędzy platformami; TPP (*Third-person perspective*) *action-adventure*, czyli połączenie gry przygodowej z akcją i strzelaniem, itp. To klasyfikacja bardzo niespójna, bo *shooter* może mieć elementy RPG i rozgrywać się w perspektywie osoby trzeciej, jak np. dzieje się w grze *Mass Effect 3*. To także podział, który nie obejmuje hybryd i postępującego synkretyzmu najnowszych gier wideo.

Inne podejście proponuje Thomas H. Apperley, który twierdzi, że gatunki kategoryzują gry wideo w oparciu o sposób wchodzenia w interakcję ze światem gry, zamiast w oparciu o różnice wizualne lub narracyjne [Apperley, 2006: 6-7]. Powinno się zredefiniować postrzeganie gatunków gier wideo, co pozwoliłoby na zaobserwowanie cech wspólnych gier z filmem i lepsze przystosowanie metod tłumaczeniowych do określonej odmiany. Obecna klasyfikacja nie bierze bowiem pod uwagę tego, że *shooter* może toczyć się w świecie *science-fiction*, fantasy lub współczesnym, w odwołaniu do bieżących konfliktów zbrojnych. Znajomość konwencji *shootera* pozwoli tłumaczowi poruszać się w miarę swobodnie w uniwersum gry, ale pod względem terminologicznym i językowym nie zagwarantuje spójności przekładu. Stanie się tak, ponieważ świat przedstawiony przeważa nad konwencją, co sprawi, że użyte nazwy będą bardziej uzależnione od kontekstu wizualnego niż od sposobu interakcji. Może to dotyczyć przykładowo nazw rodzajów broni,

przy których tłumaczeniu należy wziąć pod uwagę fakt, czy odnoszą się do stanu faktycznego i obiektów istniejących w rzeczywistości poza światem gry, czy może stanowią rezultat kreatywności językowej autorów gry, ponieważ dotyczą uniwersum fantastycznego.

Nawet pod tym względem gry wideo zaczęły przybliżać się do filmów, które preferują jaśniejsze klasyfikacje, łącząc dotychczasowe podejście w podziale gatunkowym gier, to znaczy próbę scharakteryzowania typu wydarzeń rozgrywających się na ekranie, z nowszym podejściem, czyli określeniem rodzaju narracji, tematyki i świata przedstawionego. W *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond* Mark J.P. Wolf zauważa dalsze punkty wspólne gry i filmu, twierdząc, że jako rozrywka audiowizualna ze strukturą narracyjną gry posiadają coraz więcej znaczących podobieństw względem filmu. Zwłaszcza w ostatnich latach gry projektuje się tak, aby filmy wręcz przypominały, wraz z czołówką, napisami końcowymi, montażem filmowym i innymi zabiegami zainspirowanymi kinem [Wolf, 2008: 22]. Wymienione filmowe zapożyczenia łączą się ze specyfiką gier wideo, to znaczy z interakcją i wynikającą z niej ścisłą więzią budowaną względem odbiorcy. To generuje pytanie, czy właśnie w ten sposób powinien być traktowany przekład gier wideo – jako przekład natury filmowej z pewnymi modyfikacjami.

Polscy badacze zgadzają się, że tłumaczenie filmowe wymaga wielu umiejętności pozatranslatorskich, ponieważ zamiast tekstu zwartego materiałem wyjściowym poddawany przekładowi pozostają listy dialogowe, wzbogacane tym, co widać na ekranie, dźwiękami i napisami będącymi integralną częścią obrazu [Belczyk, 2007; Pisarska, Tomaszewicz, 1996]. Gry wideo wyraźnie opierają się na podobnych elementach, z tym że w ich tłumaczeniu można wyróżnić jeszcze dodatkowe cechy sprawiające, że plasują się w obrębie szerszej pojętego tłumaczenia audiowizualnego, to znaczy tłumaczenia produktów, w których aspekt językowy jest uzupełniany elementami dostarczonymi przez inne medium [Reich, za: Diaz-Cintas, 2006]. Możliwe, że to właśnie na wyróżnikach tłumaczenia gier wideo powinno skupić się w badaniach tego rodzaju przekładu i na nich oprzeć podział specjalizacyjny.

Podobnie jak w przypadku filmów, gry wideo tłumaczy się obecnie za pomocą napisów i dubbingu, z czego każda metoda niesie za sobą zalety i wady. Napisy wymuszają oderwanie wzroku od dynamicznej

akcji gry, dubbing nie zawsze może być natomiast idealnie wpasowany w określoną scenę lub – z drugiej strony – poprzez starania wpasowania tekstu mówionego przez aktorów w materię gry odbiegać znacznie od tekstu oryginalnego. Kwestie dotyczące tłumaczenia gry w formie napisów lub dubbingu to dylematy dotyczące przekładu filmów, każda gra posiada jednak mnogość materiału tekstowego do przetłumaczenia niewystępującego w formie dialogów. Oprócz elementów poza środowiskiem gry, to znaczy instrukcją, materiałami reklamowymi i skrótowym opisem znajdującym się na opakowaniu, należą do nich: menu główne i menu poboczne obejmujące m.in. tryb gry, opcje językowe, opcje techniczne, zapisy gry, otwarcie nowej sesji gry i inne; dziennik misji głównych i pobocznych; charakterystyki klas postaci, w tym przeciwników i potworów, rodzajów broni, mocy magicznych lub alternatywnych zależnych od typu gry, przedmiotów i ulepszeń kluczowych dla rozgrywki, wyposażenia i innych; zapis materiałów znalezionych w czasie rozgrywki, np. zapis nagrań, notatki, gazety itp. Wszystkie wymienione elementy dowodzą różnorodności materiału językowego tłumaczonego w grach wideo, jak również pokazują, że klasyfikacja gier z perspektywy tłumaczenia powinna to uwzględnić.

W tym punkcie rozważań warto wrócić do przytoczonego przez Kuipersa podziału gier w ujęciu Mangiron i O'Hagan na „takie, które pozostawiają przekładającemu więcej swobody działania, i takie, które swobody w tłumaczeniu pozostawiają niewiele” [Kuipers, 2010: 79]. To jednak niewyraźny i płynny podział, który może prowadzić do nieporozumień związanych z dowolną interpretacją tego, co należy uznać za swobodę w przekładzie. Istnieją trzy rozwiązania alternatywne: wykorzystać dotychczasowy podział gatunkowy, który określi również podejście przekładowe, opracować nową klasyfikację zasugerowaną powyżej i na niej oprzeć strategię tłumaczenia lub spróbować skategoryzować gry wideo pod względem bliskości struktury do konstrukcji filmowej. Powiązania z filmem widoczne są bowiem nie tylko w elementach konstrukcyjnych czy metodzie tłumaczenia napisami lub dubbingiem, lecz także w warstwie narracyjnej.

Manfred Jahn zauważył, że wszystkie narracje przedstawiają historię, a historia stanowi serię zdarzeń spowodowanych i doświadczanych przez bohaterów [Jahn, 2005]. To sprawia natomiast, że przedyskutowane powinny zostać również nowoczesne formy narracji, takie jak

gry wideo, które stanowią przykład powiązania opartych na technologii produktów kultury popularnej z tradycyjnymi formami narratywnymi [Drab, 2014]. Teun Dubbelman potwierdza, że gry wideo coraz częściej wykorzystują filmową strukturę fabularną poprzez wykorzystanie wspólnych dla innych form narracji elementów, takich jak miejsce akcji, postaci i wydarzenia [Dubbelman, 2014].

Narracyjne rozbudowanie gier wideo, wpływające w znacznym stopniu na zadania translatorskie z racji bogactwa materiału wyjściowego, wyraźnie widać na przykładzie *Heavy Rain*, gry produkcji studia Quantic Dream. Można ją porównać do filmu noir lub kryminału psychologicznego. Nawet twórcy stwierdzają, że ich gra to thriller z dojrzałą zawartością i realistycznym odzwierciedleniem świata [Heavy Rain]. W rozgrywce wykorzystano pozornie niezależną narrację, która skupia się na intrydze i dokładnie sportretowanych bohaterach, co upodabnia ich do protagonistów filmu. Co więcej, za sprawą połączenia charakterystycznej dla filmu struktury narracyjnej i typowej dla gry wideo interaktywności *Heavy Rain* posiada ogromną moc wpływania na odbiorców pod względem emocjonalnym. Zostaje to spowodowane iluzją wolności w dokonywaniu wyborów w obrębie fikcyjnego świata, co pozwala odbiorcom myśleć, że mają kontrolę nad wydarzeniami. W ten sposób narracja zamienia się we współtworzenie historii z graczami w rolach współautorów [Drab, 2014].

Jak filmowość gry wpływa zatem na przekład? Polskie wydanie *Heavy Rain* posiada liczne wersje tłumaczenia, to znaczy kombinacje z użyciem trzech elementów: głosów postaci, napisów i napisów charakteryzujących i sugerujących rozwój akcji. Układając w różnych konfiguracjach wersje językowe poszczególnych części składowych ekspresji językowej gry, można stworzyć trójjęzyczną rozgrywkę. To oczywiście sprawia, że zespół tłumaczeniowy również musi zmierzyć się z trzema odmiennymi typami przekładu gry wideo, wymagającymi zdywersyfikowanego podejścia.

W celu lepszego zrozumienia specyfiki przekładu gier wideo, scharakteryzowania relacji między metodą tłumaczenia a gatunkiem, jak również skategoryzowania najczęściej pojawiających się błędów warto przyrzeć się, choćby pobieżnie, przykładom gier wideo wydanych na polskim rynku. W wielu przypadkach dystrybutorzy nie pozwalają graczom wybrać, jaką wersję językową chcieliby użytkować, chociaż

w wielu tytułach, jak w opisanym *Heavy Rain*, istnieją możliwości dowolnego operowania opcjami językowymi. Wśród tych, które takiego wyboru nie oferują, warto wyróżnić *Infamous* firmy Sucker Punch [Infamous] i *Dishonored* Square Enix [Dishonored].

W pierwszej polski dystrybutor udostępnił jedynie wersję dubbingowaną, co rzutuje na styl wypowiedzi postaci. Akcja *Infamous* toczy się w niedalekiej przyszłości, kiedy miasto Empire City zostaje porażone kryzysem energetycznym, na którym korzystają lokalni przestępcy i bandy. Główny bohater, wywodzący się ze środowiska kryminalnego, zyskuje specjalne moce i może doprowadzić do upadku czarnych charakterów lub sam stać się nemezis swojego miasta. Ze względu na wzorowanie protagonisty na przedstawicielach amerykańskich gangów styl wypowiedzi w polskim dubbingu okazuje się sztuczny, będąc wyraźną kalką ze slangu języka angielskiego.

W *Dishonored* dystrybutor zapewnił natomiast tylko napisy w języku polskim. W tym przypadku także kalka okazuje się podstawowym mankamentem tłumaczenia, zwłaszcza w kontekście struktury zdania, np. we wskazówkach dotyczących rozgrywki pojawiających się na ekranach wczytywania obszaru. W tłumaczeniu brakuje także kreatywności, co jest widoczne zwłaszcza na późniejszych etapach rozgrywki, gdy w steampunkowym mieście fantasy, w którym toczy się akcja, pojawiają się maszyny na szczydłach, strzegące bezpieczeństwa głównego wroga protagonisty, Lorda Protektora. W rodzimej wersji tłumacze proponują polską odmianę angielskiej nazwy maszyn *tallboy* np. w formie *tallboye* bądź *tallboyów*, podczas gdy akceptowalnym rozwiązaniem byłoby wymyślenie nazwy pasującej do konwencji gry, choćby „szczydlarze” albo „patyczaki”. Wadą przekładu *Dishonored* są również braki w tłumaczeniu. Za przykład może posłużyć hasło pojawiające się na ekranie, gdy potrzebny jest przedmiot do dalszej interakcji z otoczeniem, np. klucz do otworzenia drzwi. W takim przypadku napis, który często wyświetla się na ekranie, to „klucz do doków needed”, będący dziwaczną mieszanką angielskiego i polskiego.

Powyższe przykłady pozwalają zauważyć, jak istotne okazuje się kształcenie tłumaczy gier wideo i określanie wymagań wobec nich. Jak zauważali badacze zajmujący się tematem przekładu gier wideo [Bernal-Merino, 2006], praca tłumacza w tej dziedzinie polega przede wszystkim na umiejętności współpracowania w zespole. Kuipers również

wspomina o tym, że przekład gier wideo to praca zespołowa [Kuipers, 2010: 78], nie tylko między tłumaczami, którzy muszą dzielić się materiałem ze względu na jego wielkie rozmiary, ale również między zespołem tłumaczeniowym a programistami, producentem, specjalistami od marketingu i innymi jednostkami zaangażowanymi w proces powstawania i dystrybuowania gry na danym rynku. Konieczna jest zatem także orientacja w marketingowo-rynkowym podejściu do gry jako produktu, jak również znajomość branży i podstaw, choćby w aspekcie terminologicznym, zasad tworzenia gry wideo. Pozajęzykowe wymagania są konieczne, aby nie popełnić błędów merytorycznych wynikających nie z fabuły gry, lecz ze specyfiki medium. Należy zbudować tłumaczenie przekonujące z perspektywy graczy, a także – na wcześniejszych etapach procesu przekładowego – nie utrudnić pracy programistów [Mangiron, O'Hagan, 2006; Kuipers, 2010]. Warunkiem bycia dobrym tłumaczem gier wideo będzie zatem regularne granie. Pobieżne zorientowanie w tematyce gier wideo nie wystarczy bowiem, żeby wyczuć, jakie podejście zastosować w sytuacjach niedookreślonych kontekstem w tłumaczeniu lub opartych na znajomości środowiska gry, jak i jego historii.

Innym ważnym elementem dotyczącym przygotowania tłumaczy gier wideo jest również specjalizacja w obrębie przyjmowanych strategii. W związku z przedstawionym powyżej upodabnianiu się gier do materiału filmowego konieczna jest znajomość metod stosowanych przy przekładzie filmowym. Należy równocześnie zastosować podział na ekspertów w tłumaczeniu za pomocą dubbingu lub napisów. Być może osobną specjalizacją powinny stanowić wszelkie materiały tekstowe pojawiające się w grze, a wymagające zupełnie innej taktyki niż tłumaczenia filmu, takie jak menu, oznaczenia przedmiotów, charakterystyki broni i mocy magicznych i inne, omówione przy okazji próby opisanie cech typowych dla tłumaczenia gier wideo.

W kontekście edukacji przyszłych tłumaczy gier wideo perspektywy kształcenia ekspertów przedstawiają się skromnie ze względu na to, że jak słusznie zauważył Kuipers, „w ośrodkach naukowych brakuje specjalistów w tej dziedzinie” [Kuipers, 2010: 84]. Wielu z tłumaczy zajmujących się przekładem gier nie skończyło nawet studiów językowych, ale swoje miejsce w profesji zawdzięcza innym, wymienionym wcześniej zaletom, takim jak znajomość branży i nomenklatury. Program studiów dla przyszłych tłumaczy gier powinien zatem nie być skupiony jedynie

na dogłębnym poznaniu języka obcego i strategii przekładowych, lecz odnieść się do realiów specjalizacji, co oznacza również praktyczne podejście do zagadnienia przez analizę *case studies* i pracę z praktykami dziedziny. To właśnie na wypracowaniu metod kooperacji o naturze interdyscyplinarnej między określonymi stronami projektu należałoby również położyć nacisk w edukacji przyszłych tłumaczy rozrywki interaktywnej. W tym zakresie wydaje się jednak coś zmieniać, ponieważ coraz więcej lingwistów i przedstawicieli branży elektronicznej widzi potrzebę współpracy oraz dostosowania się do zmian zachodzących na rynku.

W roku akademickim 2009/2010 Uniwersytet Jagielloński stworzył moduł Tłumaczenie gier komputerowych, będący częścią składową kierunku tłumaczeniowego [Kształcenie podyplomowe Uniwersytetu Jagiellońskiego]. Warsztaty lokalizacji gier wideo w obrębie studiów podyplomowych z przekładu audiowizualnego oferuje również Centrum Studiów Podyplomowych i Szkoleń w Warszawie [SWPS]. Jednak od czasu, gdy były to jedne z nielicznych opcji kształcenia tłumaczy gier, nastąpiły interesujące zmiany, gdy na Uniwersytecie Śląskim otworzono obiecujący kierunek w ramach filologii angielskiej: Projektowanie rozrywki interaktywnej oraz lokalizacja gier i oprogramowania (SPRINT-WRITE).

Pomysł okazuje się nowatorski, kiedy weźmie się pod uwagę pracę zespołową w procesie przekładania gier, jak i umiejętności lub cechy konieczne do wykonywania tego zawodu, ale niezwiązane ściśle ze znajomością języka obcego. Główną ideą kierunku jest bowiem zaznajomienie studentów ze środowiskiem, w którym mieliby w przyszłości pracować, poprzez współpracę z innymi wydziałami, uczelniami oraz producentem gier komputerowych, np. z Wydziałem Informatyki i Nauk o Materiałach lub Uniwersytetem Ekonomicznym w Katowicach [Internetowa Rejestracja Kandydatów]. Lokalizacja gier stanowi zatem jedną ze stron projektu, w którym kształceni są specjaliści w każdym z obszarów produkcji gier komputerowych. Jak podsumował przedsięwzięcie jego koordynator, dr Paweł Jędrzejko: „Założeniem studiów SPRINT będzie wypuszczenie na rynek absolwentów wyspecjalizowanych w czterech różnych dziedzinach, którzy będą umieli ze sobą współpracować – od tworzenia gry po jej sprzedaż” [Wiadomości Onet, 2011]. Rezultaty tego nowatorskiego pomysłu będą jednak dopiero widoczne, gdy pierwsi absolwenci opuszczą mury uczelni. Niestety, wymienione inicjatywy rozpoznające potrzebę rynku ciągle są nieliczne,

choć z pewnością wskazują kierunki rozwoju w edukacji tłumaczy pracujących przy lokalizacji gier i oprogramowania.

Biorąc pod uwagę obecny stan branży produkcji gier komputerowych, wymagania wobec tłumaczy przygotowujących przekłady w tym obszarze, ewolucję gier wideo pod względem fabularnym, a zarazem rosnącą filmowość rozrywki interaktywnej, strategię podejścia do tłumaczenia gier w ramach przekładu audiowizualnego oraz perspektywy edukacyjne dla przyszłych tłumaczy tej specjalizacji, można sformułować następujące wnioski:

1. Za sprawą wychowania przez biznes pokolenia cyfrowych tubylców przyzwyczajonych do zelektronizowanego życia, także w obszarze kultury popularnej i rozrywki, gry wideo i inne przejawy produkcji interaktywnej stanowią dynamicznie rozrastający się obszar rynkowy, który powoduje zapotrzebowanie na tłumaczy wyspecjalizowanych w lokalizacji. Badania nad naturą przekładu gier wideo powinny zatem postępować, aby nadać za rynkiem i umożliwić dostarczanie jak najwyższej jakości tłumaczeń.

2. Branża gier wideo powinna być poważnie traktowana przez ekspertów językowych jako nisza tłumaczeniowa ze względu na swoje rozmiary, stabilny rozwój i coraz większy zasięg oddziaływania. Co więcej, należałoby skoncentrować się nad punktami wspólnymi między przekładem gier wideo a tłumaczeniem filmowym, co pozwoliłoby na dostosowanie znanych metod do pracy nad lokalizacją gier, jak również nad opracowaniem nowych na bazie strategii przystosowanych do dziedziny tłumaczenia audiowizualnego.

3. W obrębie tłumaczenia gier wideo powinno określić się specjalizacje na wzór tych w przekładzie filmów, stosując podział na ekspertów od napisów i dubbingu. To właśnie kolejna cecha łącząca te dwa obszary przekładoznawcze, dodatkowo potwierdzona istnieniem zwiastunów kinowych wszystkich ważniejszych gier wideo. Weryfikacja tłumaczenia konkretnych gier polegająca na analizie naukowej i językowej określonych przykładów pozwala natomiast na kontrolę jakości i bezustanną pracę nad usprawnianiem procesu tłumaczenia, jak również na określenie najczęstszych trudności i błędów, zdefiniowanie ich przyczyny lub źródła i ustalenie metod ich wyeliminowania.

4. Kluczowym elementem procesu charakteryzowania i usprawniania tłumaczeń gier wideo okazuje się również opracowanie profilu tłumacza gier w celu ustalenia tego, jakie powinno rozwijać się umiejętności

i jakie wymagania powinny być w tym zakresie stawiane. Istotne jest również otwieranie uczelni na potrzeby rynku poprzez opracowanie programów kształcenia przyszłych tłumaczy we współpracy z przedstawicielami branży.

Powyższe rozważania prowadzą do wniosku, że tłumaczenie gier wideo stanowi rzadko analizowaną gałąź przekładu [Wolf, 2008: 22], a temat tego, czym ów rodzaj tłumaczeń się charakteryzuje i w jaki sposób należy do niego podchodzić, jest ciągle rzadko podejmowany. Można jednak zaobserwować pewne zmiany na lepsze, widoczne w zwiększającej się liczbie publikacji i analiz, jak również w próbach zdefiniowania wymagań wobec tłumaczy gier wideo. Próbuje się również stworzyć warunki sprzyjające specjalizacji lingwistów chętnych do praktykowania tego zawodu, co stanowi naturalne następstwo tego, że większość gier wideo wydawanych na polskim rynku jest w jakiś sposób lokalizowana.

Bibliografia:

- Apperley, T.H. (2006), „Genre and game studies”, *Simulation & Gaming*, 37, s. 6-23.
- Belczyk, A. (2007), *Tłumaczenie filmów*, Wydawnictwo „Dla Szkoły”, Wilkowice.
- Benchmark, „SmartWatch”, [on line] <http://www.benchmark.pl/tematyka/smartwatch.html> – 2.07.2014.
- Bernal Merino, M. (2006), „On the Translation of Video Games”, *The Journal of Specialised Translation*, [on line] http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php – 3.07.2014.
- CATTools.org (2009), „CAT Tools”, [on line] <http://www.cattools.org> – 3.07.2014.
- Dishonored Official Website, [on line] <http://www.dishonored.com/#/home> – 4.07.2014.
- Drab, E. (2014), „Technologized Culture or Cultured Technology? Video Games as a New Form of Storytelling”, *Kultura Popularna*, 4, s. 71-81.
- Dubbelman, T. (2014), „Narrative in Transition. How New Media Change Our Experience of Stories”, [on line] <http://web.mit.edu/comm-forum/mit7/papers/Teun%20Dubbelman.pdf> – 11.03.2014.
- Google, „Google Glass”, [on line] <https://www.google.com/glass/start> – 30.06.2014.
- Hanna, P. (2014), „Video Game Technologies: Game Genres”, [on line] <http://www.di.ubi.pt/~agomes/tjv/teoricas/01-genres.pdf> – 13.03.2014.

- Heavy Rain Official Website, [on line] <http://www.quanticroam.com/fr/game/heavy-rain> – 4.07.2014.
- Infamous Official Website, [on line] http://www.suckerpunch.com/index.php?Itemid=58&id=50&layout=blog&option=com_content&view=category – 4.07.2014.
- Internetowa Rejestracja Kandydatów Uniwersytetu Śląskiego, „SPRINT”, [on line] https://irk.us.edu.pl/katalog.php?op=info&id=02-S1FA12-02-FARIDZ01#vv_opis – 2.07.2014.
- ISFE – Interactive Software Federation of Europe, „Videogames in Europe: Consumer Study,” [on line] http://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/euro_summary_isfe_consumer_study.pdf – 30.06.2014.
- Jahn, M. (2005), „Narratology: A Guide to the Theory of Narrative”, [on line] <http://www.uni-koeln.de/~ame02/pppn.htm> – 2.07.2014.
- Kształcenie podyplomowe Uniwersytetu Jagiellońskiego, „Podyplomowe Studia dla Tłumaczy Tekstów Specjalistycznych”, [on line] http://www.podyplomowe.uj.edu.pl/wydzial-filologiczny?p_p_id=56_INSTANCE_Df4E&p_p_lifecycle=0&p_p_state=normal&p_p_mode=view&p_p_col_id=column-3&p_p_col_count=1&groupId=2991994&articleId=42787805&widok=ogloszenie – 3.07.2014.
- Kuipers, E.-J. (2010), „Lokalizacja gier komputerowych – czyżby dziecinnie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych”, *Homo Ludens*, 1, s. 77-85.
- Michaud, L. (2010), „Serious games – A 10 Billion Euro Market in 2015”, [on line] 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 – 2.07.2014.
- Pisarska, A., Tomaszewicz, T. (1996), *Współczesne tendencje przekładoznawcze*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań.
- Prensky, M. (2001), „Digital Natives, Digital Immigrants”, *On the Horizon*, 5, s. 1-6.
- Reich, P. (2006), „The Film and the Book in Translation”, [on line] is.muni.cz/th/64544/ff_m/Diplomova_prace.doc – 4.07.2014.
- RGamez.pl, „Gra wideo”, [on line] <http://www.rgamez.pl/modules.php?name=Content&pa=showpage&pid=52> – 2.07.2014.
- SWPS – Centrum Studiów Podyplomowych i Szkoleń, „Studia podyplomowe z tłumaczeń specjalistycznych: opracowania audiowizualne”, [on line] <http://>

- www.podyplomowe.pl/swps-warszawa/studia-podyplomowe/tlumaczenia/jezyk-angielski-tlumaczenia-audiowizualne – 3.07.2014.
- Tech.WP (2013), „Sprzedaż smartfonów po raz pierwszy większa niż telefonów komórkowych”, [on line] <http://tech.wp.pl/kat,1031195,title,Sprzedaz-smartfonow-po-raz-pierwszy-wieksza-niz-telefonow-komorkowych,wid,15528918,wiadomosc.html?ticaid=113015> – 1.07.2014.
- Wiadomości Onet (2011), „Nowy kierunek studiów na UŚ”, [on line] <http://wiadomosci.onet.pl/slask/nowy-kierunek-studiow-na-us-unikalny-program-liczymy-na-tlum-chetnych/eg73d> – 4.07.2014.
- Wolf, M.J.P. (2008), *The Video Game Explosion: A History from PONG to Playstation and Beyond*, Greenwood / ABC-CLIO, Westport.

STRESZCZENIE

W tekście został podjęty temat relatywnie młodej dziedziny przekładu gier wideo, przede wszystkim pod względem charakterystyki tego rodzaju przekładu w obrębie tłumaczenia audiowizualnego i jego związków z przekładem filmów. W tekście autorka pokrótce przedstawia pozycję branży gier wideo na rynku, co również ma wpływ na znaczenie przekładu gier na świecie, jednocześnie starając się zasugerować możliwe klasyfikacje gier wideo i najbardziej optymalną terminologię, które ułatwiłyby określenie specjalizacji tłumaczeniowych. Zauważa również, w czym przekład gier przypomina tłumaczenie filmów, a także jakie elementy powinny być tłumaczone w oderwaniu od strategii przeznaczonych dla przekładu filmowego. Po krótkiej analizie przykładów, *Heavy Rain*, *Infamous* i *Dishonored*, w tekście zostaje także podjęta kwestia profilu tłumacza gier wideo, jak również perspektywy jego kształcenia w Polsce.

Słowa kluczowe: przekład gier wideo, klasyfikacja gier wideo, edukacja tłumaczy gier wideo, gry wideo a film

SUMMARY

Video Games' Translation: General Characteristics, Determinants and Perspectives in Education

The text features an approach towards the topic of a relatively young field of the translation of video games, especially the aspect of the characteristics of the domain in reference to the audiovisual translation and the relations with film

translation. The author presents briefly the market position of the video game industry which influences the importance of game translation in the world by simultaneously indicating the possible classification of video games as well as the most optimal terminology, which would simplify the process of determining the translational specializations. The author also discusses the aspects in which the translation of video games resembles film translation and what elements should be translated in isolation from the strategies used in film translation. A short analysis of examples, i.e. *Heavy Rain*, *Infamous* and *Dishonored*, is followed by the question of the requirements that the translators of video games should meet as well as their educational prospects in Poland.

Key words: translation of video games, classification of video games, education of the translators of video games, video games and films