

Agnieszka Seweryn 

Katedra Przekładoznawstwa, Uniwersytet Jagielloński
agnieszka.seweryn@uj.edu.pl

Problematyka przekładu gier planszowych na przykładzie tłumaczenia wybranych nazw własnych w grze *Everdell* na język polski i rosyjski

Wprowadzenie

Wydawać by się mogło, że w mocno zdigitalizowanej rzeczywistości XXI wieku gry planszowe uznawane są za rozrywkę z ubiegłej epoki. Takie przeświadczenie znajduje swoje odzwierciedlenie także na polu dyskursu akademickiego: wciąż rozwijają się badania zarówno teoretyczne, jak i krytyczne związane z lokalizacją gier wideo¹, zaś o grach planszowych napisano niewiele. W 2004 roku w Polsce powstało pierwsze naukowe towarzystwo ludologiczne: Polskie Towarzystwo Badania Gier (PTBG), które skupia naukowców oraz studentów z różnych uczelni zajmujących się szeroko pojętą problematyką gier komputerowych. PTBG popularyzuje badania nad grami wideo w ujęciu teoretycznym poprzez organizowanie konferencji tematycznych, a także wydając od 2009 roku rocznik „Homo Ludens”.

¹ Zob. np. Aarseth [2001], Wolf i Perron (red.) [2003], Bogost [2006], Mäyrä [2008], a na rodzimym podwórku – Kuipers [2010], Drab [2014], Kłosiński [2018] czy Nawrocka [2024].

Jeśli chodzi o przekładoznawstwo, coraz popularniejsze stają się artykuły poświęcone lokalizacji gier wideo w różnych parach lub grupach językowych. Gry planszowe i problematyka ich przekładu na różne rynki są w środowisku akademickim marginalizowane.

O niesłabnącej popularności gier planszowych w XXI wieku świadczyć może jednak chociażby przeprowadzone na polskim rynku w 2021 roku przez Narodowe Centrum Kultury *Badanie komercyjnych wydawców i producentów gier planszowych w Polsce*, w którym autorzy przedstawiają zarówno profil graczy, jak i rozwój rynku oraz jego potrzeby. Według raportu Fortune Business Insight wartość globalnego rynku gier planszowych w 2023 roku szacowana jest na 13,06 mld USD, zaś w 2030 roku powinna wynieść niemal dwukrotność tej kwoty – 26,04 mld USD². Wartość polskiego rynku planszówkowego szacuje się na ok. 3-5 mln zł³, przy czym szacunek ten obejmuje sprzedaż zarówno prostych gier dla dzieci, gier rodzinnych (typu *UNO*, *Scrabble* czy *Monopoly*), jak i skomplikowanych gier dla zaawansowanych graczy.

Jak podkreśla Marcin Ropka, doradca ds. kluczowych klientów oraz specjalista ds. gier w największej polskiej firmie zajmującej się m.in. dystrybucją gier planszowych – Ateneum, branża planszowa wiele zyskała od czasów wybuchu pandemii. W obliczu braku dostępności takich rozrywek, jak np. kino, teatr czy koncerty, Polacy na nowo odkryli gry planszowe, które umożliwiły socjalizację, rozrywkę oraz produktywnie spędzanie czasu z najbliższymi we własnym domu⁴. Polskie wydawnictwa pręźnie wydają więc nie tylko własne tytuły, ale również najpopularniejsze gry zagraniczne – w 2023 roku największe polskie wydawnictwo, gdański Rebel, wypuściło na rynek 89 gier planszowych w wersji podstawowej

² *Board Games Market Size, Share & COVID-19 Impact Analysis, By Game Type (Monopoly, Scrabble, Chess, and Others), By Age Group (2-5 Years, Between 5 and 12 Years, 12-25 Years and Above 25 Years), By Sales Channel (Online Sales, Specialty Stores, Hypermarkets & Supermarkets, and Others), and Regional Forecast, 2023-2030*, [online] <https://www.fortunebusinessinsights.com/board-games-market-104972>, 10 XII 2023.

³ Brak dokładniejszego szacunku związany jest z tym, że sprzedawane na polskim rynku gry planszowe – w przeciwieństwie do gier cyfrowych – nie posiadają odrębnych kodów PKD i często sprzedawane są jako zabawki. Zob. K. Rosiński, *Gry planszowe coraz popularniejsze. Polska „małą potęgą” na świecie*, [online] <https://www.money.pl/firma/wiadomosci/gry-planszowe-coraz-popularniejsze-polska-jest-mala-potega-na-swiecie-6746597511273024a.html>, 2 I 2024.

⁴ *Ibidem*.

oraz 72 dodatki i akcesoria. Jak dodaje Ropka, jeśli gracz chciałby zagrać przynajmniej raz w każdą wydaną przez nich pozycję, musiałby poświęcić na to w ciągu roku 148 godzin⁵.

Współczesne gry planszowe różnią się od tych znanych nam sprzed kilku dekad. Najczęściej osadzone są w konkretnych, nierzadko fikcyjnych, realiach – mogą one nawiązywać do popkultury (filmów, seriali) lub być w całości wykreowane przez autorów. Wymusza to konieczność wprowadzenia graczy do danego świata i wczucia się w klimat rozgrywki. Większość dostępnych na rynku gier planszowych jest zależna językowo, co oznacza, że na niezbędnych do gry elementach (jak np. karty, kafelki, znaczniki itd.) pojawia się treść słowna, zrozumienie której jest konieczne do przeprowadzenia rozgrywki. W przypadku gier niezależnych językowo jedynym elementem, który należy przetłumaczyć, jest instrukcja, zaś pozostałe elementy nie zawierają treści słownej. Nierzadko dla mniej popularnych tytułów, które nie zostały oficjalnie wydane na rynku polskim, można znaleźć tłumaczenia fanowskie wykonane przez innych graczy.

Niniejszy artykuł stanowi próbę przedstawienia problematyki przekładu zawartości gier planszowych na przykładzie wybranych nazw własnych obecnych w jednej z najpopularniejszych w ostatnich latach rodzinnej strategicznej gry planszowej – *Everdell* (2018). Jako materiał badawczy posłużyła wersja podstawowa gry wraz z wydanymi dotychczas na rynku polskim i rosyjskim dodatkami: *Bellfaire* (2019), *Legends* (2019), a także – w celach porównawczych – nieformalne, fanowskie tłumaczenie instrukcji do wersji podstawowej w języku rosyjskim.

Everdell

Gra planszowa *Everdell* ukazała się w USA w 2018 roku nakładem pochodzącego z New Hampshire wydawnictwa Starling Games. Autorem gry jest James A. Wilson, zaś ilustracje wykonał Andrew Bosley. Fabuła gry osadzona jest w dolinie Everdell, w której leśne zwierzęta rozwijają tworzone przez siebie miasta. Każdy gracz wciela się w wybraną przez siebie rasę (dostępne są m.in. jeże, aksolotle, gronostaje, szpaki, szczury) i na podstawie mechaniki przydzielania robotników pozyskuje surowce, które wymienić może na konkretne karty stworzeń oraz budowli zagrywane do

⁵ Zob. [online] https://www.facebook.com/REBELpl/posts/pfbid0262sXuiWi14Ru-6SvK8jB4qnhaqaRep9wunJasrn6Pe4Gitr2347pMst2qhuNwaovql?locale=pl_PL, 2 I 2024.

miasta. Każde stworzenie oraz budowla posiada swoją nazwę (pospolitą w przypadku zwykłych kart oraz własną w przypadku unikatowych i legendarnych), karty stworzeń dodatkowo opatrzone są również humorystycznymi cytatami tych postaci, nierzadko nawiązującymi do bohaterów historycznych lub popkulturowych.

Wydana w latach 2019-2020 seria dodatków wprowadza do gry nowe mechaniki, dodatkowe postacie oraz budynki. W Polsce wydawcą serii jest gdańskie wydawnictwo Rebel, zaś instrukcje do wszystkich wydanych gier przetłumaczyła Monika Żabicka. Na rynku rosyjskim za grę odpowiada Mir Hobbi sp. z o.o., a autorami przekładów są: Daniil Jakowienko⁶ (podstawa, *Glimmergold Pack*), Stanisław Zagorodnyj (*Bellfaire*) oraz Jewgienija Niekrasowa (*Glimmergold Pack*).

Problematyka przekładu gier planszowych

Tracy Fullerton, autorka publikacji pt. *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, twierdzi, że najważniejszym czynnikiem w procesie tworzenia gry planszowej jest „tworzenie prototypu [gry], faza testowania oraz zmiany wprowadzane do mechaniki na podstawie feedbacku dostarczanego przez graczy testowych”⁷ [2008: XX]. Ta część designu jest szczególnie istotna, gdyż to właśnie opinie graczy, którzy dzielą się wrażeniami z rozgrywki za pomocą m.in. tematycznych grup tworzonych w mediach społecznościowych, mają tym samym wpływ na popularność konkretnych pozycji, co przekłada się na ich sprzedaż. W wydanej w 2004 roku książce pt. *Rules of Plays: Game Fundamentals* Katie Salen i Eric Zimmerman przybliżają mechaniki tworzenia oraz funkcjonowania zasad gier planszowych, podkreślając, że tłumacze co prawda pracują na już istniejących tekstach, jednak nierzadko przekład gry planszowej wymaga dostosowania języka do wymogów kultury docelowej, zaś tłumacz powinien nie tylko sprawnie posługiwać się językiem, lecz także posiadać podstawową wiedzę o tym, w jaki sposób tworzy się instrukcje i w jaki sposób gracze z nimi pracują. Zwraca na to uwagę w swoich badaniach także Richard Rouse [2005: 250], który podkreśla, że gracze uczą się zasad danej pozycji w trakcie rozgrywki, a proces ten może stanowić

⁶ W artykule w przypadku imion, nazwisk i nazw rosyjskich konsekwentnie stosowana jest transkrypcja.

⁷ Wszystkie cytaty w artykule przetłumaczone zostały przez autorkę, jeśli nie zostało zaznaczone inaczej.

wyzwanie dla zespołu. Nie jest to wymagane od tłumacza, jednak przyjmuje się, że powinien on być również aktywnym graczem, dzięki czemu posiada doświadczenie związane z czytaniem instrukcji z perspektywy odbiorcy oraz jest w stanie rzetelnie przekazać treści.

Warto zastanowić się zatem, jakie kompetencje powinien posiadać tłumacz gier planszowych. Dla wszystkich gier (zarówno zależnych, jak i niezależnych językowo) elementem wspólnym będzie instrukcja, którą można zaklasyfikować, zgodnie z podziałem opracowanym przez Sonię Vandepitte, jako tekst użytkowy (ang. *instructive text*). Tłumacz powinien więc być, zgodnie z tym, co podkreślali Salen, Zimmerman i Rouse, zaznajomiony z *technical writingiem*. Vandepitte przekonuje także, że tego typu teksty można uznać za teksty perswazyjne, gdyż „instruowanie kogoś to zarazem przekonywanie go do zrobienia czegoś w konkretny sposób lub w konkretnej sytuacji lub w konkretnej kolejności” [2008: 69], w związku z czym instrukcje posiadają pewne cechy perswazji językowej, a proces tłumaczenia takich tekstów pokazuje, iż zachowanie tych funkcji jest istotne w trakcie wybierania najlepszego wariantu w języku docelowym [*ibidem*: 74]. Tłumacz powinien więc również być zaznajomiony z procesem transkreacji, do czego wrócimy nieco później.

Należy oczywiście pamiętać, iż przekład gier planszowych będzie przede wszystkim tłumaczeniem multimodalnym. Jak podkreśla Jonathan Evans,

gry nie ograniczają się wyłącznie do spisanych zasad: opierają się na interakcji pomiędzy graczami oraz licznych składowych gry: tekście, obrazach, planszy, elementach. Przetłumaczona gra powinna oferować analogiczne doświadczenie rozgrywki (włączając możliwe warianty rozgrywki określone w instrukcji) w dowolnym języku, w którym jest rozgrywana, a więc pozostać tą samą grą. Można założyć więc, że najczęściej widocznym zmianom w procesie przekładu podlegać będą elementy tekstowe gry [2013: 18].

W anglojęzycznych instrukcjach i elementach gier mamy zazwyczaj do czynienia z bezpośrednim zwrotem do adresata oraz bezokolicznikiem (*you take, you add*), co przekłada się w polskim tłumaczeniu na konsekwentne użycie form czasownika w trybie rozkazującym w 2. osobie liczby pojedynczej (*weź, zdobądź, dobierz*), zaś w rosyjskim na formę grzecznościową trybu rozkazującego wyrażaną przez czasownik w formie 2. osoby liczby mnogiej (*получите, возьмите, добавьте*). Polecenia powinny być przede wszystkim jasne i zrozumiałe dla odbiorcy, często dodatkowo

wspierane są poprzez formę graficzną, a więc np. zamiast opisu „zdobądź 1 żeton drewna” konstrukcja *żeton drewna* zostanie zastąpiona przez cyfrę 1 oraz graficzne przedstawienie zasobu. Akcje możliwe do wykonania przez graczy nierzadko są również przedstawione w formie graficznego przypomnienia na planszy głównej oraz kartach pomocniczych dla graczy.

Gdańskie biuro tłumaczeń LocAtHeart przybliży na swojej stronie internetowej poszczególne etapy przekładu gier planszowych i karcianych, podkreślając najważniejsze aspekty pracy nad tego typu zleceniami.

Pierwszą ważną kwestią jest spójność przekładu – ważne jest nie tylko zachowanie spójności realiów pomiędzy podstawką i dodatkami do gry (nieradko wydawanymi na przestrzeni kilku-kilkunastu lat), lecz także – w przypadku tytułów opartych na licencji (np. w tłumaczeniu gier osadzonych w realiach książek np. J.K. Rowling czy George’a R.R. Martina) – tłumacz musi mieć świadomość istniejących już tłumaczeń, m.in. nazw, i się nimi posługiwać, gdyż są to terminy dobrze zakotwiczone w świadomości odbiorców; w związku z tym często tłumacze pracują na glosariuszach i pamięciach tłumaczeniowych, co minimalizuje ryzyko popełnienia błędu.

Kolejną rzeczą, o której musi pamiętać tłumacz, jest układ graficzny. W przypadku wspomnianych już replik językowych umieszczonych na elementach gry, np. kartach czy kaflach, konieczna jest praca w programie graficznym, co umożliwia podmianę tekstu w języku źródłowym na tekst w języku docelowym, przy jednoczesnym zachowaniu wybranej czcionki. Utrudnieniem dla tłumacza może być w tym przypadku limit miejsca na danym elemencie (w przypadku języków fleksyjnych, takich jak polski czy rosyjski, tekst tłumaczony zazwyczaj będzie dłuższy od tekstu wyjściowego w języku angielskim czy francuskim). Praca bezpośrednio na plikach graficznych pozwala na skrócenie całego procesu przekładu i wyeliminowanie błędów, które mogłyby się pojawić przy kopiowaniu i wklejaniu tekstu. Najczęściej elementami graficznymi będą się zajmować osobni pracownicy wydawnictwa (może to też być tłumacz za dodatkową opłatą). Może również zdarzyć się, iż konieczna będzie lekka modyfikacja wybranej czcionki, ponieważ nie obsługuje ona znaków specjalnych istniejących w języku docelowym.

Trzecim ważnym punktem będzie kontekst językowy i kulturowy. W przypadku wspomnianych już gier, nawiązujących do realiów polityki ugruntowanych w popkulturze, pojawić się mogą problemy związane z różnicami między poszczególnymi wersjami językowymi, np. te same

terminy czy cytaty mogą posiadać pewne rozbieżności w różnych wersjach, niektóre elementy graficzne mogły nie zostać przetłumaczone na język docelowy itd. W takim wypadku tłumacz powinien uzupełnić przekład w sposób pasujący do pozostałych materiałów. LocAtHeart jako przykład takiej rozbieżności podaje tłumaczenie quizu osadzonego w realiach cyklu o Harrym Potterze, w którym w wersji anglojęzycznej pojawiło się następujące pytanie: „What is name of the language of snakes, which Salazar Slytherin was famous for speaking? Parseltongue”. W polskim przekładzie Andrzeja Polkowskiego termin *parseltongue* został przełożony jako *mowa węży* i nie posiada żadnej konkretnej nazwy, więc przetłumaczenie tego pytania na język polski wymagało usunięcia wzmianki o wężach, by odpowiedź nie była oczywista i zawarta już w samym pytaniu⁸.

Jak więc powinien przebiegać proces tłumaczenia gry planszowej? Jak w przypadku każdego tłumaczonego tekstu, w pierwszej kolejności tłumacz powinien uważnie przeczytać całą instrukcję gry tak, jakby sam przygotowywał się do rozgrywki, by zobaczyć, jak działa jej mechanika i jakie wątpliwości mogą się pojawić u odbiorcy po zapoznaniu się z zasadami. Warto spisać te wątpliwości i – w przypadku konieczności dalszych wyjaśnień – skontaktować się z klientem, by doprecyzować niejasne kwestie. Jeśli tłumacz nie zrozumie zasad gry w prawidłowy sposób, nie będzie w stanie przekazać ich graczom. Tłumacz może również dodać – jeśli uzna to za zasadne działanie – odsyłacze do innych części instrukcji lub przypomnieć pokrótce najważniejsze zasady mechaniki gry w innej sekcji instrukcji dla ułatwienia graczom przyswojenia mechaniki gry. Najważniejsze punkty w instrukcji lub na kartach można dodatkowo oznaczyć kapitalikami lub wytłuszczoną czcionką.

Tłumacz może pracować na pliku dwujęzycznym w formie tabeli lub w programie CAT (Trados, memoQ), co ułatwi porównywanie na bieżąco przekładu z oryginałem oraz korektę końcową po przełożeniu całości. W pierwszej kolejności należy wyodrębnić z instrukcji i elementów terminy kluczowe dla danej gry (miejsca, postaci, akcje) i zastanowić się nad ich tłumaczeniem, ponieważ to właśnie one budują klimat rozgrywki. W przypadku gier osadzonych w realiach fantastycznych dodatkowo konieczny będzie wybór strategii tłumaczeniowej⁹ – każdorazowo zastano-

⁸ Zob. *Case study: producent gier planszowych i karcianych*, [online] <https://locatheart.com/pl/tlumaczenie-gier-planszowych-case-study/>, 2 I 2024.

⁹ Przede wszystkim będzie on się sprowadzał do kwestii egzotykcji i domestykacji. Zob. np. Venuti [1995].

wienie się nad intencją autora gry i dobranie odpowiednika, który wpisuje się w styl gry. Jeśli z kolei gra zostanie osadzona w realiach rzeczywistych lub bliskich rzeczywistości, niezbędny może okazać się obszerny research terminologiczny, np. w zakresie średniowiecznego oręża czy historycznych toponimów.

Równie istotne w procesie przekładu będzie wynotowanie wszelakich symboli występujących w grze i ocena, czy na pewno w instrukcji jasno powiedziane jest, w jakim miejscu, np. na karcie czy kaflu, są one umieszczone. Podobnie rzecz się ma z terminologią – czy dla początkującego gracza jasne będzie, czym jest kość *K12*? Być może niezbędne będzie rozwinięcie tego terminu jako *kość dwunastościenna*. Warto pamiętać, iż gracze mają różny background związany z doświadczeniem, a niejasna bądź zbyt trudna instrukcja może ich zniechęcić do rozgrywki. Sam język tłumaczenia powinien być jasny i bezpośredni (np. wspomniane już obecne w polskich instrukcjach gier formy użycia trybu rozkazującego w 2. osobie liczby pojedynczej: *weź, dobierz, odrzuć* – pozwalają one uniknąć problemu z płcią gracza). Tłumacz może zdecydować się na parafrazę tekstu oryginalnego, jeśli dzięki temu zapobiegnie np. ingerencji graficznej w celu zwiększenia miejsca na tekst na karcie. W przypadku pracy nad tłumaczeniem nazw fikcyjnych postaci czy miejsc pomocne mogą okazać się grafiki będące integralną częścią gry.

Lokalizacja czy transkreacja?

Po wyczerpującym omówieniu potencjalnych problemów, które mogą zaistnieć w trakcie przekładu gier planszowych oraz niezbędnych kompetencji tłumacza, warto zastanowić się, w ramach którego pojęcia możemy umieścić takie tłumaczenie – lokalizacji czy transkreacji. Jeśli chodzi o gry cyfrowe, najczęściej mówi się o procesie ich *lokalizacji*, a więc „językowej i kulturowej adaptacji treści cyfrowych do wymagań i uwarunkowań danego rynku zagranicznego, która obejmuje świadczenie usług i technologii do zarządzania wielojęzycznością w cyfrowym globalnym przepływie informacji” [Schäler 2010: 209]. Nieco szerzej granice pojęcia określiła LISA (ang. The Localization Industry Standards Association – istniejąca w Szwajcarii do 2011 roku organizacja handlowa zajmująca się tłumaczeniem materiałów cyfrowych, zrzeszająca m.in. Adobe, Cisco, Hewletta-Packarda, IBM czy McAfee). W drugim wydaniu swojego podręcznika dla podmiotów zajmujących się lokalizacją – *The Location Industry*

Primer – znajdziemy informację, iż chociaż „lokalizacja wydaje się «po prostu procesem językowym» identycznym lub zbliżonym do przekładu, to [...] proces lokalizacji posiada w rzeczywistości zdecydowanie szerszy zakres”¹⁰. LISA podkreśla, iż lokalizacja skupia się zarówno na problemach natury językowej, problemach związanych z treścią i backgroundem kulturowym, jak i problemach technicznych, np. konieczności przekładu specyfikacji, etykiet. W pewnym stopniu więc w definicji tej możemy umieścić tłumaczenie gier planszowych, ponieważ bez wątpienia mamy w nim do czynienia zarówno z koniecznością przekładu instrukcji, jak i treści obecnej na planszy i dodatkowych elementach typu karty czy kafele.

Definicja lokalizacji często pomija jednak – niezwykle istotny przy przekładzie gier planszowych – aspekt kreatywności tłumacza, więc warto przyjrzeć się bliżej stosunkowo nowemu pojęciu *transkreacji*, które, chociaż czerpie po części z lokalizacji, jest jednak zdecydowanie szersze. *Słownik polskiej terminologii przekładoznawczej* podaje następującą definicję tego terminu:

Proces adaptacji dotyczący przygotowania i przeniesienia komunikatu, głównie w branży reklamowej i marketingowej, z jednego kontekstu językowego i kulturowego w drugi. Obejmuje zmiany i dopasowania konieczne do tego, aby dany komunikat (np. kampania reklamowa, wizerunek marki) mógł prawidłowo funkcjonować na wszystkich rynkach docelowych. W branży usług językowych (LSP) odróżnia się transkreację od tłumaczenia, rozumianą jako działalność wychodzącą poza transfer językowy, wymagającą dopasowania kulturowego i dużej kreatywności, której rezultat pozostaje jednocześnie blisko kreatywnej intencji komunikatu wyjściowego [Bogucki et al. 2019: 151].

Widzimy więc, że transkreacja, podobnie jak lokalizacja, jest procesem podobnym do przekładu, jednak z pewną wartością dodaną. Zawiera ona w sobie takie cechy lokalizacji, jak wszelakie zmiany, np. techniczne, niezbędne do funkcjonowania przekładu na rynku docelowym, jednak w transkreacji podkreślana jest także konieczność dużej kreatywności pracy tłumacza i dopasowania kulturowego przekładu do realiów docelowych, a także zachowania opisywanej przez Vandepitte perswazyjności tekstu instruktażowego. Także Daniel Pedersen odróżnia transkreację od przekładu, twierdząc, iż „nie polega ona na transferze czy przenoszeniu

¹⁰ *The Localization Industry Primer. 2nd edition*, [online] <https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/LISA/L030625P.pdf>, 2 I 2024.

słów z jednego języka do drugiego, ale na przenoszeniu marek i przekazów z jednej kultury do innej” [2014: 60], a także od lokalizacji, twierdząc, iż termin *lokalizacja* odnosić się będzie przede wszystkim do oprogramowania, zaś *transkreacja* do marketingu.

Przedstawicielka branży lokalizacyjnej, Paulina Makles, podkreśla, iż obie te techniki zwracają uwagę na funkcję tekstu, specyfikę używanego języka i obecność elementów kulturowych, jednak transkreacja jest pojęciem szerszym semantycznie i dodatkowo obejmować może elementy pozajęzykowe (w tym graficzne), cel marketingowy tłumaczonych materiałów i konieczność oddania wywoływanych przez oryginał emocji [2019].

Podsumowując, chociaż tłumaczenie gier planszowych – analogicznie do przekładu gier cyfrowych – może być uważane za lokalizację, warto traktować je jako transkreację ze względu na obecność licznych materiałów graficznych wymagających adaptacji (plansza, planszетки gracza, karty, kafle itd.) oraz osadzenie każdej gry w konkretnych realiach – realistycznych lub fantastycznych, a więc konieczność oddania klimatu rozgrywki, która nie pozostaje bez wpływu na przebieg gry.

Przekład wybranych nazw w grze *Everdell*

Jak było już zaznaczone we wstępie, *Everdell* jest planszową rodzinną grą strategiczną. Wśród elementów wchodzących w skład gry znajdziemy planszę (oraz jej dodatkowe moduły w późniejszych dodatkach), liczne karty stworzeń, budowli i wydarzeń, a także znaczniki zasobów i kafelki nagród. Zależne językowo będą przede wszystkim plansza oraz karty. Ze względu na objętość potencjalnego materiału badawczego na potrzeby niniejszego artykułu autorka zdecydowała się skupić wyłącznie na siedmiu nazwach własnych, które w jej ocenie są ciekawe z perspektywy przekładoznawczej.

Everdell/Ever Tree

Nazwa gry – *Everdell* – stanowi zbitkę przysłowka *ever* oraz rzeczownika *dell*, co w połączeniu daje nam toponim: nazwę fikcyjnej krainy, w realiach której prowadzona jest rozgrywka. Przysłówek *ever* może mieć kilka znaczeń w zależności od kontekstu (np. może być synonimem *at any time, continuously, bigger, in the same way as always*)¹¹, zaś *dell*

¹¹ *Ever*, [online] <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/ever>, 3 I 2024.

przetłumaczyć można jako ‘małą dolinę lub kotlinę z trawą i drzewami’¹². Nazwa jest oczywistym nawiązaniem do świata przedstawionego: tytułowa Everdell jest doliną, w której zwierzęta budują swoje miasta. Ma to odzwierciedlenie w sferze graficznej, m.in. planszy, która przypomina leśną polanę, zasobach (jagody, drewno, żywica, kamienie) czy trójwymiarowym składanym tekturowym drzewie będącym podstawką dla kart. Dodatkowo nazwa doliny może nawiązywać np. do stworzonej przez J.R.R. Tolkiena krainy *Rivendell*.

W polskiej wersji językowej tłumaczka Monika Żabicka nie zdecydowała się na przetłumaczenie/zmianę nazwy oryginalnej i gra ukazała się jako *Everdell*. Niewykluczone jest, że wpływ na to miała konstrukcja pierwszego zdania wprowadzenia do gry zawartego w instrukcji: „Within the charming valley of Everdell...”. Oznaczające ‘dolinę’ słowo *valley* jest de facto synonimem funkcjonalnym *dell*¹³. *Dell* używa się raczej w odniesieniu do mniejszej, bardziej płaskiej powierzchni i terenu zazwyczaj przeciętego strumieniem, zaś *valley* charakteryzuje się większą różnicą w wysokości doliny i otaczającego jej terenu, którym mogą być np. góry¹⁴. Takie podwójne podkreślenie *valley of Everdell* może sugerować tłumaczom gry, iż nazwa krainy, mimo iż jest dość łatwa do przełożenia na dowolny język, powinna zostać nieprzetłumaczona. W polskiej instrukcji znajdziemy więc informację o „uroczej dolinie Everdell”.

W wersji rosyjskiej nazwa również pozostała bez zmian, z wyłączeniem dostosowania jej do alfabetu niełacińskiego (cyrylicy) za pomocą powszechnej w Rosji transkrypcji. Ukazała się zatem na rynku wydawniczym jako *Эверделл*, zaś instrukcja zawiera wstęp o „чарующей долине Эверделл” (dosł. ‘czarującej dolinie Everdell’). W Internecie można znaleźć również przetłumaczoną przez graczy na język rosyjski instrukcję, w której nazwa doliny pozostała zapisana alfabetem łacińskim¹⁵.

Nazwą własną, która bezpośrednio nawiązuje do tytułu pozycji, jest *Ever Tree* – unikatowa karta budowli drzewa. Składa się ona

¹² *Dell*, [online] <https://www.diki.pl/slownik-angielskiego?q=dell>, 3 I 2024.

¹³ *Dell*, [online] <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english-thesaurus/dell>, 3 I 2024.

¹⁴ *Dell vs. Valley*, [online] <https://thecontentauthority.com/blog/dell-vs-valley>, 3 I 2024.

¹⁵ Niestety nie wiadomo, kto jest autorem nieoficjalnego przekładu. Założyć można, że instrukcja w tej wersji powstała wcześniej od rosyjskojęzycznego wydania *Mir Hobbi*.

z omówionego już przysłówka *ever* oraz oznaczającego ‘drzewo’ rzeczownika *tree*, jednak w formie dwóch odrębnych wyrazów, a nie zbitki. *Ever Tree* jest więc najważniejszym drzewem w *Everdell*, pod korzeniami którego pierwsi mieszkańcy doliny postanowili założyć osadę.

W tym przypadku zarówno Żabicka, jak i Jakowienko zdecydowali się na zastosowanie kalki: w wersji polskiej mamy więc *Wieczne Drzewo*, a w rosyjskiej *Вечное древо* (dosł. ‘wieczne drzewo’), co stanowi nawiązanie do sędziwości rośliny. Co ciekawe, rosyjski tłumacz użył archaicznej wersji rzeczownika (por. obecnie *депево*), która używana jest w dyskursie historycznym (przede wszystkim genealogicznym), poezji oraz niektórych naukach humanistycznych, takich jak np. kulturoznawstwo, literaturoznawstwo czy historia sztuki. Mamy więc do czynienia z ciekawą stylizacją językową, która podkreśla wagę przedstawionej w grze budowli. W tłumaczeniu fanowskim pojawia się z kolei *Вечнозелёное древо*, czyli ‘wiecznie zielone drzewo’, co przenosi nacisk z sędziwego wieku drzewa na jego aspekt wizualny – liście, które nigdy nie żółkną.

Jak pokazują powyższe przykłady, hipotetycznie możliwe byłoby więc przetłumaczenie w podobny sposób nazwy gry i zarazem toponimu jako *Wieczna Dolina* w języku polskim oraz *Вечная долина* (dosł. ‘Wieczna dolina’) w języku rosyjskim, co pozwoliłoby na zachowanie spójności obu nazw. W przypadku wielu planszowych pozycji, chociażby gry *Wingspan* – która na polskim rynku znana jest jako *Na Skrzydłach*, a na rosyjskim jako *Крылья* (dosł. ‘Skrzydła’), zmiana nazwy nie przeszkodziła w rekordowej sprzedaży na rynkach docelowych. Prawdopodobnie decyzja o zastosowaniu egzotyzacji, a więc pozostawieniu w oryginalnej wersji obco brzmiącej nazwy *Everdell* wynika z warunków umowy między wydawnictwem Starling Games a Rebelem i Mirem Hobbi, lub też chęci zachowania nazwy własnej, która będzie jednoznacznie brzmieć jak nazwa fantastycznej krainy (por. *Rivendell*, *Shire*, *Hogwarts* itd.).

Corrin Evertail

Historycznym bohaterem *Everdell*, który postanowił wyruszyć na poszukiwania nowego miejsca, w którym mógłby się osiedlić wraz z pobratymcami, jest Corrin Evertail, przedstawiany na kartach jako sędziwa mysz z siwym wąsem i brodą. Imię postaci – *Corrin* – ma rodowód nordycko-gaelicki, wywodzi się od skróconej formy nazwiska *Mac Torin* (gael. *Mac* ‘syn’ + staronord. *Thórfinnr* [*Thórr* od imienia boga piorunów +

staronordyckiego męskiego imienia *Finnr* ‘biały, jasny’)). Może to być również zanglicyzowany wariant irlandzkiego imienia *Curran* (pochodzącego od nazwiska *Ó Corraidhín* – ‘potomek Corraidhína’), oznaczającego włóczęgę [Hanks 2003: 370]. *Urban Dictionary* podaje również, iż termin *corrin* może oznaczać ‘najlepszego, trudnego do znalezienia przyjaciela’ lub osobę inteligentną i troskliwą¹⁶. Nazwisko *Evertail* zbudowane jest zaś – podobnie jak poprzednie analizowane nazwy – jako zbitka wyrazowa przysłówka *ever* oraz rzeczownika *tail* – ‘ogon’.

Monika Żabicka zdecydowała się na adaptację kulturową imienia i nazwiska bohatera, który w polskiej wersji nazywa się *Przemysław Ogonek*. Imię bohatera stanowi grę słowną jako połączenie popularnego męskiego imienia *Przemysław* oraz rzeczownika pospolitego *mysz*, co w zręczny i zabawny sposób nawiązuje do rasy bohatera. Nazwisko *Ogonek* stanowi zdrobnienie rzeczownika pospolitego *tail*, nawiązując do znaczenia oryginalnego nazwiska postaci, a zarazem brzmiąc naturalnie w języku polskim (por. nazwiska *Zdunek*, *Popek*). Jediną wadą takiego rozwiązania może być brak nawiązania w nazwisku do nazwy doliny¹⁷, jednak biorąc pod uwagę przytoczone wcześniej przekłady – pozostawione bez tłumaczenia *Everdell* oraz przetłumaczone za pomocą kalki *Wieczne Drzewo* – tłumaczenie trudno byłoby zachować konsekwencję.

W przypadku oficjalnej wersji rosyjskiej Danił Jakowienko, podobnie jak w przypadku nazwy gry, postanowił pozostać przy egzotyzacji, w związku z czym imię i nazwisko postaci zostały jedynie przetranskrybowane jako *Коррин Эвертейл*. Mamy więc zachowaną spójność między nazwą gry i bohaterem. W fanowskim tłumaczeniu postać ta nazywa się *Коррин Эвертель* – imię pozostaje bez zmian, zaś w transkrypcji nazwiska widoczny jest błąd.

Fynn Nobletail

Kolejnym godnym uwagi bohaterem gry jest Fynn Nobletail, król Everdell, przedstawiany jako mysz w sile wieku w zbroi, fioletowej pelerynie i z mieczem w łapce. Imię postaci, *Fynn*, pochodzi z języka

¹⁶ *Corrin*, [online] <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Corrin>, 4 I 2024.

¹⁷ Historia opisana w instrukcji do gry nie mówi jednak wprost, czy dolina Everdell mogła zostać nazwana na cześć Corrina Evertaila.

staroirlandzkiego i oznacza ‘biały, jasny’¹⁸, może więc nawiązywać do imienia poprzedniego omawianego bohatera o imieniu *Corrin*, również władcy. Nazwisko *Nobletail* z kolei jest zbitką wyrazową przymiotnika *noble* – ‘szlachetny’ lub ‘wspaniały’¹⁹ i jest utworzone analogicznie do nazwiska *Evertail*. Przydomek *Noble* historycznie nadawany był władcom, np. panującemu na przełomie XIV i XV wieku w Nawarze Karolowi III Szlachetnemu (ang. Charles III of Navarre, The Noble). Co ciekawe, na karcie postaci widnieje cytat: „A day may come when the courage of the mice fail, but it is not this day”, który jest skróconą parafrazą przemowy wygłoszonej przez Aragorna przed Czarną Bramą w filmie *Władca Pierścieni: Powrót króla* (2003) na podstawie książki J.R.R. Tolkiena: „A day may come when the courage of men fails, when we forsake our friends and break all bonds of fellowship, but it is not this day”²⁰.

W polskim tłumaczeniu Monika Żabicka ponownie zdecydowała się na adaptację kulturową, nadając postaci tożsamość *Myszko Pierwszy*. Jest to oczywiste nawiązanie do *Mieszka Pierwszego*, historycznego władcy Polan i ojca pierwszego króla Polski²¹. Kolejny raz tłumaczce udało się w zmyślny sposób zastosować grę słowną, łącząc w przekładzie męskie imię *Mieszko* oraz rzeczownik pospolity *mysz*. Warto zwrócić uwagę na to, iż przy takim rozwiązaniu bohater „traci” nazwisko na rzecz liczebnika porządkowego *Pierwszy*. Będzie to natomiast aluzja kulturowa oczywista dla każdego gracza. Jeśli chodzi o cytat na karcie, tłumaczka zachowała wypowiedź Aragorna: „Może kiedyś nadejdzie dzień, gdy opuści nas odwaga. Ale to nie dziś”, jednak najprawdopodobniej jest to jej własny przekład²² i trudno stwierdzić, czy prawidłowo rozszyfrowała intertekstualność.

¹⁸ *Fynn*, [online] <https://en.wiktionary.org/wiki/fynn>, 4 I 2024.

¹⁹ *Noble*, [online] <https://www.diki.pl/slownik-angielskiego?q=noble>, 4 I 2024.

²⁰ *The Lord of the Rings: The Return of the King*, reż. P. Jackson, Warner Bros Records; New Line Cinema, 2003.

²¹ W latach 50. XX wieku polski językoznawca Stanisław Rospond wysunął ciekawą hipotezę, jakoby imię Mieszko pochodziło od formy *Misco* (*Miszko* lub *Myszko*) i miało rodowód w... legendzie o myszach, które zjadły króla Popiela. Jako poparcie swojej tezy wskazywał produktywność w nazewnictwie słowiańskim tematów *myšk-*, *mišk-*, *myš-*, *miš-* (*Myszków*, *Myszkowice* itd.), tworzących formy pochodne od imion złożonych zaczynających się na *my-* lub *mi-*. W późniejszym okresie jednak wycofał się z tej hipotezy [Rospond 1955: 168-185].

²² W *Powrocie króla* dostępnym na platformie HBO Max w wersji lektorskiej ten cytat brzmi: „Może pewnego dnia ludzie zapomną, co to odwaga. Lecz nie dziś!”, a w wersji napisowej: „Może kiedyś zapomnimy, co to odwaga. Lecz nie dziś!”

W rosyjskiej wersji Jakowienko i Niekrasowa ponownie zastosowali półkalkę z uwzględnieniem zasady eufonii – imię postaci zostało w formie transkrypcji jako *Финн* – ze względu na to, iż Rosjanie nie postawią samogłoski *y* po spółgłosce *f*, konieczna była zamiana samogłoski na jej miękki odpowiednik, a więc *i*; zaś nazwisko zostało przetłumaczone na *Благородный* ('szlachećny'), czyli – podobnie jak w wersji polskiej – ekwiwalent angielskiego *Noble*. W języku rosyjskim określenie to znajdziemy przede wszystkim w literaturze pięknej (np. jako przydomek Robin Hooda) i zoologii, niekoniecznie jednak będzie on się odnosił do władców.

Cytat na karcie przetłumaczony został jako: „Да не оставит мужество доблестный род мышей” (pol. „Nie porzuci męstwa odważny ród myszy!”) i nie jest to nawiązanie do znanej przemowy z *Władcy Pierścieni*²³, tylko transkreacja cytatu dopasowana do realiów gry poprzez uwzględnienie postaci myszy.

Poe

Poe to legendarne stworzenie zamieszkujące dolinę Everdell – kruk nauczyciel, przedstawiony na karcie w nieco staroświeckiej eleganckiej kamizelce. Imię i gatunek postaci w oczywisty sposób nawiązują do Edgara Allana Poego, amerykańskiego poety i pisarza z XIX wieku. Utwór *The Raven*, czyli właśnie *Kruk*, z 1845 roku jest jednym z najbardziej znanych dzieł w jego dorobku. Dodatkowe nawiązanie kulturowe i literackie stanowi cytat na karcie postaci: „Nevermore will thou forget the words of the wise” – *nevermore*²⁴ to słowo powtarzane przez kruka na zakończenie 11 z 18 zwrotek wiersza. Wszystkie te nawiązania będą oczywiste dla wychowanego w kulturze amerykańskiej bądź anglosaskiej odbiorcy.

Autorka polskiego przekładu gry, Monika Żabicka, postanowiła zastąpić oryginalne odniesienie kulturowe takim, które będzie równie oczywiste i czytelne dla przeciętnego polskiego odbiorcy. W efekcie gracze otrzymali

(autor przekładu w obu wersjach: Wojciech Graf na podstawie przekładu Marii Skibniewskiej).

²³ W wersji rosyjskiej filmu cytat ten brzmi: „Возможно, придёт день, когда мужество оставит людей. Но это случится не сегодня” (autor dubbingu: Pawieł Sanajew).

²⁴ W najbardziej znanym polskim przekładzie Zenona Przesmyckiego zostało to przełożone jako „Nigdy już!” ([online] https://poezja.org/wz/Edgar_Allan_Poe/5588/Kruk,512024).

kartę Adama Krukiewicza. Warto po raz kolejny docenić w tym miejscu kreatywność tłumaczki: nazwisko *Krukiewicz* stanowi połączenie słów *kruk* (odpowiednika angielskiego *raven*) oraz nazwiska polskiego wieszczki narodowego – *Mickiewicz*, co w zabawny sposób koresponduje z krukiem przedstawionym na grafice. Aby mieć pewność, że konotacja na pewno zostanie odebrana prawidłowo, do nazwiska zostało dodane imię *Adam*, które dość jednoznacznie wskazuje na inspirację nazewniczą. Konsekwentnie na karcie postaci został również umieszczony inny cytat: „Everdell! Ojczyzno moja!”, w oczywisty sposób stanowiący parafrazę *Inwokacji z Pana Tadeusza* (w oryginale brzmiącej: „Litwo! Ojczyzno moja!”).

W rosyjskiej wersji Jakowienko i Niekrasowa znów zdecydowali się na wykorzystanie egzotyzacji i transkrypcji oryginalnej nazwy, w związku z czym postać kruka nazywa się *По*. Zmieniony został za to cytat na karcie (na: „Без ученья и труда не прожить вам никогда” – dosł. „Bez nauki i pracy nigdy nie można przeżyć”) – nawiązuje on do rosyjskiego przysłowia „Без учения, без труда и жизнь не годна никуда”, czyli „Bez nauki, bez pracy życie nie jest nic warte”. W przypadku samego tekstu na karcie możemy więc już mówić o adaptacji kulturowej: prawdopodobnie każdy gracz od razu skojarzy cytat postaci ze znanym przysłowiem. Zastanowić się można jednak, czy przeciętny użytkownik gry od razu wyłapie odniesienie do amerykańskiego poety i jego wiersza.

Prophet Foresight

Ciekawą postacią, która – jak na razie – wspomniana została wyłącznie w historii Everdell, spisanej w instrukcji do dodatku *Bellfaire*, jest Prophet Foresight – prorok, który przepowiedział wojnę króla Fynna Nobletaila z szerszeniami. Imię postaci składa się z dwóch części: „zawodu” *prophet* (pol. ‘prorok’) oraz właściwego imienia *Foresight* będącego onimizacją tożsamego rzeczownika pospolitego, oznaczającego ‘zdolność przewidywania, przewidywanie’ lub też ‘ostrożność, przezorność, zapobiegliwość, zachowawczość’²⁵. Całość nazwy postaci oznacza zatem proroka, który posiada zdolność przewidywania i potrafi zapobiec pewnym wydarzeniom. Jak wynika z kroniki Everdell, dzięki odpowiedniemu przygotowaniu będącemu efektem proroctwa, armia myszy odniosła spektakularny sukces na polu bitwy.

²⁵ *Foresight*, [online] <https://www.diki.pl/slownik-angielskiego?q=foresight>, 5 I 2024.

W wersji polskiej postać ta nazywa się *Nostradamysz*. Monika Żabicka po raz kolejny udowadnia swoją kreatywność i transkreuje nazwę własną tak, by była zarówno zabawna, jak i niosła oczywisty przekaz dla gracza. Imię *Nostradamysz* stanowi połączenie rzeczownika pospolitego *mysz* oraz imienia *Nostradamus*. Nostradamus, czyli Michel de Nostredame, był XVI-wiecznym astrologiem, okultystą i mistykiem oraz autorem licznych prorocstw. Jego przepowiednie znane są także w dzisiejszych czasach, a sam Nostradamus stał się postacią wręcz popkulturową²⁶. Warto jednak zwrócić uwagę na możliwą wadę tego rozwiązania: ponieważ postać *Propheta Foresighta* nie pojawiła się dotychczas na karcie, nie można z całym przekonaniem założyć, że bohater był myszą.

W wersji rosyjskiej imię postaci uległo generalizacji i zostało przetłumaczone jako *Провудей* (pol. 'Prorok'). Nie mamy więc zachowanej konstrukcji oryginalnej 'zawód' + imię własne, przez co bohater został sprowadzony w zasadzie wyłącznie do pełnionej przez siebie funkcji. Być może tłumacz Stanisław Zagorodnyj dokonał takiego wyboru ze względu na to, iż w języku rosyjskim odpowiedniki *prophet* i *foresight* (odpowiednio *провудей* i *ясновидящий*) są synonimami, jednak w języku angielskim również są one tożsame i różnią się wyłącznie tym, iż *foresight* jako jasnowidzenie będzie działaniem *propheta*, który pod jego wpływem spisuje swe przepowiednie²⁷.

Pristine Chapel

Ostatnią nazwą, która zostanie omówiona w niniejszym artykule, jest *Pristine Chapel*. Jest to nazwa kaplicy wzniesionej w Everdell za czasów panowania króla Fynna Nobletaila. W oczywisty sposób nawiązuje ona do Sistine Chapel (kaplicy Sykstyńskiej) – powstałej w latach 1475-1483 papieskiej kaplicy w pałacu Watykańskim, którą ufundował papież Sykstus IV i której sklepienie jest dziełem Michała Anioła. W nazwie oryginalnej przymiotnik *Sistine* odnosi się właśnie do imienia papieża fundatora.

²⁶ Postać Nostradamusa pojawiała się m.in. u Aleksandra Dumasa, w biograficznych filmach telewizyjnych, serialach kryminalnych i historycznych, licznych utworach muzycznych czy grach wideo.

²⁷ *Prophecy vs Foresight – What's the Difference?*, [online] <https://wikidiff.com/prophecy/foresight>, 5 I 2024.

Wykorzystany w grze przymiotnik *Pristine* oznacza ‘nieskazitelnie czysty, w nienaruszonym stanie’²⁸ i jest bardzo zbliżony fonetycznie do *Sistine*.

W polskim przekładzie gry mamy do czynienia z *Kaplicą Czystyńską*. Monika Żabicka zdecydowała się na nadbudowanie znaczenia przymiotnika *pristine* na polskiej nazwie *kaplica Sykstyńska*, tworząc w efekcie neologizm – przymiotnik *czystyński*. Takie rozwiązanie pozwala zachować oryginalne znaczenie i konotacje – gracz od razu dostrzeże aluzję do watykańskiej kaplicy Sykstyńskiej i do będącego odpowiednikiem angielskiego terminu *pristine* przymiotnika *czysty*.

W przypadku tłumaczenia na język rosyjski po raz kolejny zaobserwować możemy egzotyzację z jednoczesnym dostosowaniem nazwy do systemu gramatycznego języka docelowego: *Пристинская капелла*. O ile nawiązanie nazewnicze do kaplicy Sykstyńskiej nie wzbudza wątpliwości (por. *Сикстинская капелла* – *Пристинская капелла*), o tyle dziwić może decyzja Stanisława Zagorodnego o nieprzetłumaczeniu na język rosyjski przymiotnika *pristine*. Rosyjskim odpowiednikiem tego terminu mogą być *идеальный* (pol. ‘idealny’) lub *нетронутый* (pol. ‘nienaruszony’)²⁹, a także *чистый*³⁰, w związku z czym tłumacz mógł rozwiązać ten przykład w sposób analogiczny do tego w języku polskim – za pomocą utworzenia neologizmu *Чистинская капелла*. Takie rozwiązanie byłoby jasne dla rosyjskich graczy, którym człon *Пристинская* nic nie mówi i pozostaje po prostu obcojęzycznie brzmiącą nazwą zbliżoną fonetycznie do nazwy kaplicy Sykstyńskiej.

Zakończenie

Przekład gier planszowych stanowi ciekawe, choć rzadko poruszane w przekładoznawstwie zagadnienie. Wpisuje się w nurt przekładu multimedialnego ze względu na obecność w grze komponentów graficznych zawierających tekst (np. plansza, karty, kafle), występujących obok będącej

²⁸ *Pristine*, [online] <https://www.diki.pl/slownik-angielskiego?q=pristine>, 5 I 2024.

²⁹ *Pristine*, [online] <https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%B%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%B-D%D0%B3%D0%BB%D0%BE-%D1%80%D1%83%D1%81%D1%81%D0%BA-%D0%B8%D0%B9/pristine>, 5 I 2024.

³⁰ *Pristine*, [online] <https://context.reverso.net/%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%B4/%D0%B0%D0%B-D%D0%B3%D0%BB%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9-%D1%80%D1%83%D1%81%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/pristine>, 5 I 2024.

tekstem użytkowym instrukcji dla graczy. Każda gra osadzona jest w konkretnych – realistycznych lub fantastycznych – realiach, które budują klimat rozgrywki. Gra może być także osadzona w realiach znanych z dzieł popkultury, jak np. książki, filmy czy seriale.

Tłumacz podejmujący się przekładu gry planszowej powinien posiadać nie tylko kompetencje z zakresu *technical writingu* (umiejętność rozumienia i pisanie w jasny sposób instrukcji), lecz także odznaczać się kreatywnością, ponieważ przekład gry mieści się w zakresie transkreacji – tłumacz musi przekazać realia świata wykreowanego przez autorów oraz dostosować język do fabuły gry, co nierzadko będzie wymagało od niego nie tylko żmudnego researchu, lecz także tworzenia neologizmów, które będą spójne z całym zamysłem rozgrywki.

Gra planszowa *Everdell* stanowi wyzwanie dla tłumaczy – osadzona jest w baśniowym klimacie doliny, w której personifikowane postacie zwierzęce budują swoje miasta i tworzą społeczności. Miejsca i postaci przedstawione w rozgrywce mogą być zupełnie fikcyjne (jak tytułowa dolina Everdell czy inspirowana etosami rycerskimi postać Fynna Nobletaila), nawiązywać do prawdziwych miejsc i postaci (np. Pristine Chapel, Poe) czy też elementów popkultury (cytat z Aragorna na karcie Fynna Nobletaila). Zadaniem tłumacza jest dostrzec te odniesienia i przełożyć w taki sposób, by były one równie zrozumiałe dla odbiorców docelowych, jak i dla odbiorców wersji oryginalnej.

W polskim przekładzie gry mamy do czynienia z mocną adaptacją i tworzeniem przez tłumaczkę odniesień do kultury rodzimej, m.in. polskiej historii i literatury. W niektórych przypadkach, np. Pristine Chapel, Monika Żabicka wprowadza zmiany semantyczne z wersji oryginalnej również do polskiej wersji, dzięki czemu rodzimy gracz otrzymuje dokładnie te same konotacje, co gracz anglojęzyczny. Warto zwrócić uwagę także na zdecydowanie większą liczbę odniesień kulturowych w przekładzie niż w wersji angielskiej (np. Fynn Nobletail czy Prophet Foresight nie nawiązują do realnych postaci historycznych, zaś Myszko Pierwszy i Nostradamysz już tak), przez co gra wydaje się bardziej „swojska” i przystępna.

W wersji rosyjskiej z kolei tłumacze konsekwentnie stosują egzotyzację i pozostawiają nazwy nieprzetłumaczone, a jedynie dostosowane do alfabetu nielacińskiego za pomocą techniki transkrypcji. Na odstępstwa od tej zasady decydują się stosunkowo rzadko (por. półkalka w imieniu *Финн Благородный* i brak przekładu pierwszego członu nazwy *Пристинская капелла*). Większą kreatywnością niż w przypadku tłumaczeniu nazw

własnych tłumacze wykazali się w przekładzie cytatów na kartach, gdzie mamy do czynienia z adaptacją kulturową, a w efekcie z zatraceniem intertekstualności cytatów oryginalnych. W związku z takim doбором technik tłumaczeniowych założyć można, że gracz rosyjski nie dostrzeże wszystkich „smaczków”, które przedstawione są graczowi anglojęzycznemu.

Dzięki powyższemu porównaniu dwóch wersji językowych zauważyć można, iż w przekładzie gier planszowych – w zależności od potrzeby i stopnia kreatywności tłumacza – można zastosować zarówno domestykację, w tym adaptację kulturową, jak i egzotyzację, w obrębie których będą się mieścić transkrypcja (niezbędna do dostosowania gry w kraju nieposługującym się alfabetem łacińskim), kalka, półkalka czy transkreacja.

Niniejszy artykuł ze względu na swoją objętość nie wyczerpuje omawianego zagadnienia. Autorka ma nadzieję, że problematyce przekładu gier planszowych, w tym samego *Everdell*, poświęcone zostaną kolejne publikacje, uzupełniając lukę w badaniach.

Bibliografia

Literatura podmiotu (gry)

- Everdell* (EN), Starling Games, 2018.
Everdell: Legends (EN), Starling Games, 2018.
Everdell: Bellfaire, Starling Games, 2019.
Everdell (PL), Wydawnictwo Rebel, 2020.
Everdell: Legendy (PL), Wydawnictwo Rebel, 2021.
Everdell: Święto Łata (PL), Wydawnictwo Rebel, 2021.
Эверделл (RUS), Mir Hobbi, 2018.
Эверделл: Золото долины (RUS), Mir Hobbi, 2021.
Эверделл: Фестиваль (RUS), Mir Hobbi, 2021.

Literatura przedmiotu

- Aarseth, E. (2001), *Virtual Worlds, Real Knowledge: Towards a Hermeneutics of Virtuality*, Cambridge University Press, Cambridge.
Badanie komercyjnych wydawców i producentów gier planszowych w Polsce, [online] <https://nck.pl/upload/2021/06/raport-badanie-komercyjnych-wydawcow-gier-planszowych-w-polsce.pdf>, 30 XII 2023.
Board Games Market Size, Share & COVID-19 Impact Analysis, By Game Type (Monopoly, Scrabble, Chess, and Others), By Age Group (2-5 Years, Between 5 and 12 Years, 12-25 Years and Above 25 Years), By Sales Channel (Online

- Sales, Specialty Stores, Hypermarkets & Supermarkets, and Others*), and *Regional Forecast, 2023-2030*, [online] <https://www.fortunebusinessinsights.com/board-games-market-104972>, 10 XII 2023.
- Bogost, I. (2006), „Comparative Video Game Criticism”. *Games and Culture*. 1(1): 41-46, <https://doi.org/10.1177/1555412005281775>.
- Case study: producent gier planszowych i karcianych*, <https://locatheart.com/pl/tlumaczenie-gier-planszowych-case-study/>, 2 I 2024.
- Drab, E. (2014), „Przekład gier wideo: charakterystyka ogólna, uwarunkowania i perspektywy edukacyjne”, *Między Oryginałem a Przekładem*. 20(25): 31-45, <http://dx.doi.org/10.12797/MOaP.20.2014.25.03>.
- Evans, J. (2013), „Translating Board Games: Multimodality and Play”, *The Journal of Specialised Translation*. 20: 15-32.
- Fullerton, T. (2008), *Game Design Workshop: A Playcentric Approach to Creating Innovative Games*, CMP Books, Dorset.
- Kłosiński, M. (2018), *Hermeneutyka gier wideo: interpretacja, immersja, utopia*, Wydawnictwo IBL, Warszawa, *Lupa Obscura*.
- Kuipers, E.-J. (2010), „Lokalizacja gier komputerowych – czyżby dziecinnie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych”, *Homo Ludens*. 1(2): 77:86.
- Mäyrä, F. (2008), *An Introduction to Game Studies: Games in Culture*, SAGE Publications, New York.
- Pedersen, D. (2014), „Exploring the Concept of Transcreation – Transcreation as «more than Translation»?”, *Cultus. Journal of Intercultural Mediation and Communication*. 7: 57-71.
- Makles, P. (2019), „Czy to jeszcze tłumaczenie, czy już nie – czyli co o transkrecji tłumacz wiedzieć powinien”. Niepublikowany referat wygłoszony na konferencji naukowej „Transkrecja w przekładzie”, Kraków, 17.12.2019.
- Nawrocka, E.B. (2024), *Kontinuum kreatywności. Wielotekstowość w lokalizacji gier*, Sopot, Wydawnictwo Uniwersytetu Gdańskiego, *Przekładając Nieprzekładalne*, 11.
- Rosiński, K. (2022), *Gry planszowe coraz popularniejsze. Polska „małą potęgą” na świecie*, [online] <https://www.money.pl/firma/wiadomosci/gr-y-planszowe-coraz-popularniejsze-polska-jest-mala-potega-na-swiecie-6746597511273024a.html>, 2 I 2024.
- Rospond, S. (1955), „Uwagi polemiczne o Mieszku, Masławie i Dąbrówce”, *Onomastica. Pismo poświęcone nazewnictwu geograficznemu i osobowemu oraz innym nazwom własnym*. 1(1): 168-185.

- Rouse, R. (2005), *Game Design: Theory & Practice*, Plano, Wordware Publishing, Inc., Texas.
- Schäler, R. (2010), „Localization and Translation”, [w:] Yves Gambier, Luc van Doorslaer, red. *Handbook of Translation Studies*, vol. 1, John Benjamins, Amsterdam–Philadelphia, s. 209.
- The Localization Industry Primer. 2nd edition*, [online] <https://www.immagic.com/eLibrary/ARCHIVES/GENERAL/LISA/L030625P.pdf>, 2 I 2024.
- The Lord of the Rings: The Return of the King*, reż. P. Jackson, Warner Bros Records; New Line Cinema, 2003.
- Vandepitte, S. (2008), „Translating Instructive Texts”, *Hermes – Journal of Language and Communication Studies*. 40: 69-82.
- Venuti, L. (1995), *Translator's Invisibility: A History of Translation*, Routledge, London.
- Wolf, M.J.P., Perron B., red. (2003), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, London.

Źródła internetowe

- https://www.facebook.com/REBELpl/posts/pfbid0262sXuiWi14Ru6SvK8jB4qn-haqaRep9wunJasrn6Pe4Gitr2347pMst2qhuNwaovql?locale=pl_PL, 2 I 2024.
- https://poezja.org/wz/Edgar_Allan_Poe/5588/Kruk, 5 I 2024.

Hasła słownikowe

- Corrin*, [online] <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Corrin>, 4 I 2024.
- Corrin*, [w:] Patrick Hanks (ed.) (2003), *Dictionary of American Family Names*, vol. 1, Oxford University Press, New York, s. 370.
- Dell*, [online] <https://www.diki.pl/slownik-angielskiego?q=dell>, 3 I 2024.
- Dell*, [online] <https://www.collinsdictionary.com/dictionary/english-thesaurus/dell>, 3 I 2024.
- Dell vs. Valley*, [online] <https://thecontentauthority.com/blog/dell-vs-valley>, 3 I 2024.
- Ever*, [online] <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/ever>, 3 I 2024.
- Foresight*, [online] <https://www.diki.pl/slownik-angielskiego?q=foresight>, 5 I 2024.
- Fynn*, [online] <https://en.wiktionary.org/wiki/fynn>, 4 I 2024.
- Noble*, [online] <https://www.diki.pl/slownik-angielskiego?q=noble>, 4 I 2024.
- Pristine*, [online] <https://www.diki.pl/slownik-angielskiego?q=pristine>, 5 I 2024.

Pristine, [online] <https://dictionary.cambridge.org/ru/%D1%81%D0%B-B%D0%BE%D0%B2%D0%B0%D1%80%D1%8C/%D0%B0%D0%B-D%D0%B3%D0%BB%D0%BE-%D1%80%D1%83%D1%81%D1%81%D0%BA-%D0%B8%D0%B9/pristine>, 5 I 2024.

Pristine, [online] [https://context.reverso.net/%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%B4/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%B-B%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9-%D1%80%D1%83%D1%81%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9-%D1%80%D1%83%D1%81%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/pristine](https://context.reverso.net/%D0%BF%D0%B5%D1%80%D0%B5%D0%B2%D0%BE%D0%B4/%D0%B0%D0%BD%D0%B3%D0%B-B%D0%B8%D0%B9%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9-%D1%80%D1%83%D1%81%D1%81%D0%BA%D0%B8%D0%B9/pristine), 5 I 2024.

Prophecy vs Foresight – What's the Difference?, <https://wikidiff.com/prophecy/foresight>, 5 I 2024.

STRESZCZENIE

Artykuł ma na celu analizę porównawczą wybranych polskich i rosyjskich rozwiązań tłumaczeniowych zastosowanych w przekładzie nazw własnych w grze planszowej *Everdell* wraz z dodatkami, która została wydana przez Starling Games w latach 2018-2020. Nacisk położony został na proces przekładu (właściwie transkrecji) gier planszowych jako tekstów modalnych oraz możliwe problemy tłumaczeniowe, a także na kompetencje, które powinien posiadać tłumacz pracujący z tego typu materiałami. Część analityczna zawiera uwagi dotyczące siedmiu nazw własnych, które zostały przetłumaczone na język polski przez Monikę Żabicką, a na język rosyjski przez Daniilę Jakowienkę, Jewgieniję Niekrasową oraz Stanisława Zagorodnego: *Everdell*, *Ever Tree*, *Corrin Evertail*, *Fynn Nobletail*, *Poe*, *Prophet Foresight* oraz *Pristine Chapel*. Analiza uwzględniła czynniki etymologiczne, historyczne oraz kulturowe związane z nazwami oryginalnymi oraz omówienie polskich i rosyjskich odpowiedników wybranych przez tłumaczy. Zauważyć można, iż większość polskich propozycji została zdomestykowana, podczas gdy w języku rosyjskim nazwy własne nie zostały zmienione, a jedynie poddano je procesowi transkrypcji.

SŁOWA KLUCZOWE: Everdell, nazwy własne, przekład gier planszowych, Rebel, Starling Games, transkrecja

ABSTRACT**The Problems of Translating Board Games as Exemplified by the Translation of Selected Proper Names in the Game *Everdell* into Polish and Russian**

The main aim of this paper is to analyse the Polish and Russian translations of selected proper names from the board game *Everdell* and its expansions, issued by Starling Games in 2018-2020. The author focuses on the theory of translating (transcreating) board game as a multimodal text and potential translation issues, as well as on the translator's competences. The analytic part of this work consists of seven selected proper names translated into Polish by Monika Żabicka and into Russian by Daniil Yakovenko, Evgeniia Nekrasova and Stanislav Zagorodnyi: *Everdell*, *Ever Tree*, *Corrin Evertail*, *Fynn Nobletail*, *Poe*, *Prophet Foresight* and *Pristine Chapel*. The author shows their etymological, historical, and cultural background presented in the source language and then discusses their Polish and Russian equivalents and strategies chosen by the translators. As a result, we can see that the proper names in the Polish version are mostly adapted and relate to the Polish culture and history, whereas in Russian language version most of the proper names are not translated, just transcribed.

KEYWORDS: *Everdell*, proper names, Rebel, Starling Games, transcreation, translating board games