

Wolność tłumacza w procesie lokalizacji gier wideo na przykładzie *Final Fantasy XV*

JOANNA WITCZAK

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

ABSTRACT. Witczak Joanna, *Wolność tłumacza w procesie lokalizacji gier wideo na przykładzie Final Fantasy XV* [The Translator's Freedom in the Process of Video Game Localization – the Example of *Final Fantasy XV*]. "Images" vol. XXXVII, no. 46. Poznań 2024. Adam Mickiewicz University Press. Pp. 380–392. ISSN 1731-450X. <https://doi.org/10.14746/i.2024.37.46.22>

Video game localization is a process that is strongly focused on the target audience. Its aim is to adapt the game content to the linguistic and cultural needs and requirements of the market other than the primary one. A well-made localization cannot negatively affect the gameplay experience and the player's sense of immersion. Therefore, when translating in-game text, translators can use strategies and techniques known from other types of translations. The aim of this article is to show how the use of transcreation in the localization process can influence the reception of a game. An attempt is made to answer the question of whether the freedom to interfere with the original content, which this translation strategy gives the translator, is justified. For this purpose, the specificity of video game localization is briefly presented, and various concepts and theories from the field of translation theory are used. *Final Fantasy XV*, released in 2016 by Square Enix, was selected as the subject of the analysis.

KEYWORDS: video game localization, translation, domestication, transcreation, cultural adaptation

[1] P. Kubiński, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2016, s. 7.

[2] P. Maziarz, D. Onik, *Cultural Barriers in Equivalence – The English Localization of the Video Game Wiedźmin 3: Dziki Gon*, „Explorations: A Journal of Language and Literature” 2019, nr 7, s. 45.

[3] D. Czech, *Challenges in Video Game Localization: An Integrated Perspective*, „Explorations: A Journal of Language and Literature” 2013, nr 1, s. 5.

[4] Bardziej rozbudowane gry generują często dużo więcej tekstu niż przeciętna książka. Według danych firmy Amazon, 300-stronicowa powieść liczy około 90 tys. wyrazów. Scenariusz *Wiedźmina 3: Dziki Gon* (CD Projekt Red, 2015) według doniesień miał mieć około 450 tys. wyrazów. Zob. Dave Chesson, *How Many Words Per Page In a Book? Amazon Stats + Survey*, Kindlepreneur, 22.02.2023, <https://kindlepreneur.com/words-per-page/> (dostęp: 27.11.2024); Z. Stein,

Wprowadzenie

Gry wideo debiut na scenie kultury popularnej miały nieco ponad 50 lat temu[1]. Sukces gier arkadowych lat 70. XX wieku dał początek dynamicznie rozwijającej się branży, która obecnie poszczycić się może miliardowymi zyskami przewyższającymi dochód dłuższych stażem branży muzycznej i filmowej razem wziętych[2]. Status gier wideo jako tekstów kultury wydaje się być ugruntowany, przez co zaczęły one zwracać uwagę nie tylko inwestorów, lecz także badaczy różnych dziedzin, w tym przekładoznawstwa. Podczas produkcji gier (w szczególności wysokobudżetowych tytułów AAA) bardzo często kładziony jest ogromny nacisk na warstwę narracyjną[3]. W wyniku tej tendencji powstaje wiele różnorodnych treści[4], które na obszarach zbytu innych niż pierwotny wymagać mogą dostosowania pod względem

językowym i kulturowym[5]. Czynną to tłumacze w procesie lokalizacji. To właśnie dzięki ich pracy gracze na całym świecie, niezależnie od przynależności narodowościowej i kulturowej, mogą doświadczać cyfrowych tekstów kultury, jakimi są gry wideo, w swoich natywnych językach.

Od kilku lat lokalizacja ugruntowuje swoją pozycję jako kluczowy etap produkcji i dystrybucji gier wideo, a także jako fascynujący przedmiot badań. Na początku XXI wieku o lokalizacji gier zaczęli pisać między innymi: Heather M. Chandler[6], Minako O'Hagan i Carme Mangiron[7], Miguel Á. Bernal-Merino[8]. Najwięcej powstało opracowań anglojęzycznych, a także hiszpańskojęzycznych – ze względu na współpracę środowiska akademickiego z lokalną branżą gier wideo. W artykułach naukowych badacze skupiają się najczęściej na opisie lokalizacji gier jako dziedziny tłumaczenia, jej relacji z wcześniejszymi gałęziami przekładoznawstwa, wyzwaniach, jakie niesie ze sobą, oraz kompetencjach, które powinien posiadać tłumacz. W wielu pracach poruszane są także kwestie strategii tłumaczeniowych, terminologii, adaptacji kulturowej, cenzury lub skupiają one na konkretnych elementach lokalizacji, jej dostępności czy też fanowskich tłumaczeniach[9].

W Polsce temat lokalizacji gier również zaczyna być omawiany przez naukowców oraz praktyków przekładu. O lokalizacji z praktycznego punktu widzenia książkę napisał doświadczony tłumacz Janusz Mrzigod[10]. Wydana też została monografia autorstwa Dominika Kudły, a pojedyncze artykuły o specyfice tego procesu, tendencjach w tłumaczeniu gier oraz wyzwaniach dla tłumaczy mają w swoim dorobku naukowym między innymi: Dawid Czech, Erik-Jan Kuipers, Ewa Drab[11], Mateusz Sajna[12], Krzysztof Inglot[13], Ewa B. Nawrocka[14] czy Damian Gacek[15]. Charakterystyka lokalizacji gier lub też analiza konkretnych ich przekładów coraz częściej stają się tematami prac dyplomowych.

Na polu badań nad grami wideo nadal brakuje jednak jednoznacznej terminologii. Na potrzeby tego artykułu lokalizacja gier będzie

rozumiana jako proces dostosowania multimedialnego interaktywnego oprogramowania

This Is How Big the Script Was for The Witcher 3: Wild Hunt, IGN, 2.05.2017, <https://www.ign.com/articles/2015/05/29/this-is-how-big-the-script-was-for-the-witcher-3-wild-hunt> (dostęp: 27.11.2024).

[5] E.-J. Kuipers, *Lokalizacja gier komputerowych – czyżby dzieciomnie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych*, „Homo Ludens” 2010, nr 1(2), s. 78.

[6] H.M. Chandler, *The Game Localization Handbook*, Charles River Media, Needham Heights, MA 2005.

[7] M. O'Hagan, C. Mangiron, *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam–Philadelphia 2013.

[8] M. Bernal-Merino, *On the Translation of Video Games*, „The Journal of Specialised Translation” 2006, nr 6, s. 22–36.

[9] D. Kudła, *Ocena odbioru lokalizacji językowej gier komputerowych na podstawie danych okulo-graficznych*, Wydawnictwo Naukowe Instytutu Komunikacji Specjalistycznej i Interkulturowej, Uniwersytet Warszawski, Warszawa 2020, s. 195–198.

[10] J. Mrzigod, *Meandry lokalizacji gier*, Helion, Gliwice 2021.

[11] E. Drab, *Gry wideo a przekład: nowe pole badań w obrębie tłumaczenia audiowizualnego*, „Rocznik Przekładoznawczy” 2014, nr 9, s. 101–114.

[12] M. Sajna, *Translation of Video Games and Films – a Comparative Analysis of Selected Technical Problems*, „Homo Ludens” 2013, nr 1(5), s. 219–232.

[13] K. Inglot, *Nazwy własne a lokalizacja gier elektronicznych fantasy – o potrzebie przekładu oraz wybranych tendencjach w tłumaczeniu gier anglojęzycznych na rynek polski i niemiecki*, „Homo Ludens” 2013, nr 1(5), s. 73–81.

[14] E.B. Nawrocka, *Cultural and Linguistic Challenges of Video Games Translation with Some Examples from Grey's Anatomy by Ubisoft*, „Beyond Philology: An International Journal of Linguistics, Literary Studies and English Language Teaching” 2016, nr 13, s. 263–284.

[15] D. Gacek, *Translation of Video Games in the Context of Polish Localizations*, „New Horizons in English Studies” 2019, nr 4, s. 185–208.

rozrywkowego pod względem językowym, kulturowym, prawnym i technicznym do wymagań obszaru docelowego, na którym będzie sprzedawany i używany^[16]. Najważniejszym etapem lokalizacji jest tłumaczenie, które definiowane tu będzie za Eugene'em Nidą jako „odtworzenie w języku przekładu komunikatu zawartego w języku źródłowym za pomocą najbliższego i najbardziej naturalnego odpowiednika, nade wszystko w odniesieniu do sensu, następnie odnośnie do stylu”^[17].

W powyższej definicji tłumaczenia, jak i w wielu innych, natknąć się można na pojęcie sensu oraz kwestie ekwiwalencji i wierności przekładu. W kontekście lokalizacji gier są to zagadnienia niezwykle ważne, gdyż częściej niż w przypadku tłumaczenia innych tekstów kultury tłumacze posiadają swobodę modyfikowania, dodawania lub nawet usuwania treści, w celu dostosowania materiału do docelowych warunków językowo-kulturowych i zapewnienia wszystkim graczom jednakość doświadczenia rozgrywki^[18]. Namysł nad niemal nieograniczoną wolnością tłumacza w procesie lokalizacji w swoich publikacjach prowadzą głównie C. Mangiron oraz M. O'Hagan. To właśnie one wprowadziły do

badania nad przekładem gier wideo pochodzące z marketingu pojęcie transkrecji^[19]. Wśród polskich badaczy analizą przykładów adaptacji językowo-kulturowej w grach lub krytyczną oceną podjętych przez tłumaczy rozwiązań zajmują się między innymi, wspomniani wcześniej, D. Kudła, D. Gacek, E. Drab, P. Maziarz, D. Onik i D. Czech.

Celem niniejszego artykułu jest próba odpowiedzi na pytania: Czy uzasadniona jest swoboda ingerencji w pierwotną treść, jaką daje tłumaczowi transkrecja? Co można uznać jeszcze za kreatywną twórczość tłumacza, a co już za błąd w tłumaczeniu? Zwięźle przedstawione zostaną także specyfika lokalizacji gier wideo oraz najczęściej stosowane strategie tłumaczeniowe. Jako metoda badawcza posłuży analiza porównawcza wybranych fragmentów japońskiego oryginału i amerykańskiej lokalizacji gry *Final Fantasy XV* (Square Enix, 2016).

Lokalizacja gier wideo – charakterystyka zjawiska, zakres i wyzwania

Proces przystosowania gier cyfrowych do dominujących warunków językowo-kulturowych na danym obszarze dystrybucji powszechnie nazywany jest lokalizacją. Początków praktyki lokalizacji gier doszukiwać się można w latach 80. XX wieku. Jednym z najwcześniejszych jej przykładów jest lokalizacja japońskiej gry automatowej *Pac-Man* (Namco, 1980), która pojawiła się na rynku amerykańskim w 1980 roku. Praktyka ta przez długi czas nie cieszyła się zainteresowaniem zarówno teoretyków przekładu, jak i samych tłumaczy – była zwykle traktowana jako rodzaj tłumaczenia audiowizualnego lub bardziej znanej lokalizacji oprogramowań komputerowych. Gry cyfrowe posiadają jednak istotne dla nich cechy, które sprawiają, że ich lokalizacja wyróżnia się na tle innych przekładów. Są to między innymi sprawcza interaktywność, fragmentacja tekstu źródłowego oraz obecność zmiennych^[20]. James Newman wymienia jeszcze pięć innych atrybutów, które charakteryzują większość gier wideo: grafikę, dźwięk, interfejs, rozgrywkę oraz fabułę^[21].

[16] M. Bernal-Merino, *The Localisation of Video Games*, rozprawa doktorska, Imperial College, London 2013, s. 125–128.

[17] Ch.R. Taber, E.A. Nida, *La traduction: théorie et méthode*, London 1971, s. 11, cyt. za: J. Pieńkos, *Podstawy przekładoznawstwa. Od teorii do praktyki*, Zakamycze, Kraków 2003, s. 20.

[18] V. Šiaučiūnė, V. Liubinienė, *Video Game Localization: The Analysis of In-Game Texts*, „Studies About Languages” 2011, nr 19, s. 46.

[19] M. O'Hagan, C. Mangiron, *Game Localization: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*, „The Journal of Specialised Translation” 2006, nr 6, s. 10–21.

[20] J. Witczak, *Gry udomowione – lokalizacja gier wideo na rynek japoński na przykładzie gier Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz Ghost of Tsushima*, praca magisterska, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Poznań 2022, s. 48–52.

[21] J. Newman, *Videogames*, Routledge, London 2004, cyt. za: D. Czech, op. cit., s. 7.

Lokalizacja gier wideo to coś więcej niż tradycyjny przekład polegający na zastąpieniu tekstu w języku źródłowym jego ekwiwalentem w języku docelowym. To złożony proces, w którym gra musi zostać tak zmodyfikowana, żeby docelowy odbiorca w ogóle nie odczuwał przekładu – żeby miał wrażenie, że gra powstała dla niego, na jego rodzimym rynku. Wyróżnia się cztery możliwe rodzaje lokalizacji[22]: (1) całkowity brak lokalizacji; (2) lokalizację jedynie pudełka i instrukcji; (3) częściową lokalizację – tłumaczeniu ulega materiał tekstowy, ale zachowany jest oryginalny dubbing; (4) pełną lokalizacją[23].

Tłumacze wyróżniają kilka grup różnorodnych materiałów powiązanych z grami cyfrowymi, które mogą wymagać tłumaczenia:

1) wszelki tekst wyświetlany na ekranie – do tej kategorii przynależą między innymi wypowiedzi postaci w formie napisów, interfejs użytkownika (menu, podpowiedzi, komunikaty, powiadomienia systemowe itp.), inne elementy gry zawierające tekst (np. opisy przedmiotów, zadań, postaci, znajdzki, takie jak książki, notatki), kreator instalacji, pliki „readme” czy też umowa licencyjna;

2) pliki audio i wideo obejmujące między innymi przerywniki filmowe oraz nagrania dźwiękowe (np. dubbing i/lub lektor, piosenki);

3) elementy graficzne – ilustracje, logo gry oraz możliwe do przetłumaczenia napisy znajdujące się na teksturach w grze;

4) materiały pomocnicze dla tłumacza – glosariusze, pamięci tłumaczeniowe[24], firmowe wytyczne, zrzuty ekranu ukazujące treść gry, materiały z poprzednich lokalizacji (jeśli tytuł należy do serii);

5) opakowanie i instrukcja obsługi;

6) oficjalna strona internetowa gry i materiały promocyjne (np. reklamy telewizyjne, trailery, banery internetowe, plakaty, informacje w czasopismach o grach);

7) łatki (ang. *game patches*) oraz aktualizacje gry[25].

Poza przetłumaczeniem materiału tekstowego do obowiązków zespołu lokalizującego

daną grę może należeć również dobór aktorów głosowych, konsultacja podczas nagrań dubbingu[26], testowanie gry pod kątem językowym i kulturowym, przydział odpowiednich ograniczeń wiekowych oraz cenzura treści niezgodnych z prawem lub wrażliwością społeczną na danym obszarze.

Tłumacze muszą zmierzyć się także z szeregiem wyzwań stojących na drodze do wyświadczenia takich usług, które zadowolilyby nie tylko producentów i wydawców, umożliwiając im skuteczną dystrybucję gry na szeroką skalę, lecz także docelowych graczy. Część z nich to problemy znane z praktyki innych rodzajów tłumaczeń. Podobnie jak w tłumaczeniu audiowizualnym filmów, podczas lokalizacji gier należy sporządzić takie napisy dialogowe, aby były wyraźne i czytelne dla gracza, dopasowane do przestrzeni ekranowej, a także możliwe do przeczytania w czasie ich wyświetlania się na ekranie[27]. W grach dubbingowanych docho- dzi także kwestia dopasowania wypowiedzi do ruchu ust postaci, co dzięki rozwojowi technologicznemu może zostać zrobione automatycznie przez specjalny algorytm[28].

Utrudnienie stanowić mogą także wspomniana obecność zmiennych oraz nielinearność tekstu źródłowego. Janusz Mrzigold wskazuje, że w skrypcie gry występują dwa

[22] To, w jakim stopniu zostanie zlokalizowana dana gra, zdeterminowane jest najczęściej przez budżet, którym dysponują producenci.

[23] M. O'Hagan, C. Mangiron, *Game Localization: Translating for the Global...*, s. 142.

[24] Rodzaj bazy danych złożonej z zapisów fragmentów tekstu w dwóch wersjach językowych; jest używana przez oprogramowania do tłumaczeń wspomaganych komputerowo.

[25] Na temat tłumaczenia *patchów* zob. M. O'Hagan, C. Mangiron, *Game Localisation...*, s. 8, 122, 124; M. Bernal-Merino, *The Localisation...*, s. 153–155, J. Mrzigod, op. cit., s. 52–53.

[26] W razie konieczności wprowadzenia poprawek do tłumaczenia lub dopasowania wypowiedzi do ruchu ust postaci (J. Mrzigod, op. cit., s. 52).

[27] Ibidem, s. 175–176.

[28] Ibidem, s. 215.

rodzaje zmiennych, które można by określić jako zmienne techniczne i zmienne tekstowe. Zmienne techniczne oznaczone są symbolami \$, £ oraz § i ich się nie przekłada, gdyż służą do wstawiania do tekstu liczb i symboli czy też do modyfikowania go. Zmienne tekstowe natomiast są zapisywane w nawiasach kwadratowych i zawierają tekst, który automatycznie ulega zmianie w zależności od decyzji gracza[29]. Załóżmy, że gracz podczas rozgrywki dostaje polecenie, żeby zebrać określoną liczbę przedmiotów, np. „Collect 10 blue flowers” | „Zbierz 10 niebieskich kwiatów”. Tłumacz otrzymałby ten fragment tekstu w postaci „Collect \$AMOUNT\$ [COLOR] flowers”. Już na tym wymyślonym przykładzie widać z iloma problemami musiałby się on zmierzyć w zależności od tego, czy gracz miałby zebrać 2 niebieskie kwiaty czy 10 czerwonych kwiatów. Specyfika języka polskiego (w szczególności deklinacja, odmiana czasowników w czasie przeszłym oraz przymiotników przez rodzaje) sprawia, że gdy w skrypcie pojawiają się zmienne albo jest on z nich zbudowany, przetłumaczone części mowy mogą przyjąć w tekście gry niepoprawną formę gramatyczną. Ratunek dla tłumacza stanowić może zmiana kolejności zmiennych lub ich usunięcie[30].

W odróżnieniu od książki czy filmu, dialogi odbywające się w trakcie rozgrywki nie muszą być odczytywane liniowo. W wielu grach gracz ma możliwość wyboru, co jego postać powie, a wybrana przez niego jedna z kilku kwestii wpływa rzecz jasna na odpowiedź rozmówcy. W ten sposób ścieżki dialogowe w grach przybierają drzewiastą strukturę, która musi zostać przeniesiona na skrypt dla tłumacza. Materiał źródłowy, na którym pracuje tłumacz, zawiera więc cały tekst, nieuporządkowany według zależności przyczynowo-skutkowych. Ponadto

tłumacz zwykle działa poza środowiskiem gry, a zatem bez kontekstu audiowizualnego[31].

Na początku istnienia branży lokalizacji często poddawane były produkcje już wydane na rynku pierwotnym. Obecnie jednak najpopularniejszym modelem lokalizacji jest symultaniczna dystrybucja w kilku wersjach językowych. Oznacza to, że przekład odbywa się na nieskończonym produkcie, w którym w każdej chwili producenci mogą wprowadzić zmiany, a nieprzekraczalna data premiery nie rzadko narzuca nieludzki harmonogram pracy. Ponadto ze względu na jednoczesną produkcję i proces lokalizacji oraz surowy rygor zachowania poufności tłumacze często nie dostają od twórców wystarczających informacji o projekcie (nie mówiąc już o możliwości zaznajomienia się z tytułem), tak aby mogli w pełni poznać rzeczywistość danego wirtualnego świata. To właśnie tłumaczenie tekstów bez kontekstu zwykle jest przyczyną zaburzących immersję błędów translatorskich znajdujących przez graczy po premierze[32].

W procesie lokalizacji gier tłumacze muszą się zatem zmierzyć z obszernym i różnorodnym tekstem źródłowym, mieć na uwadze wszelkie niuanse kultury docelowej, a także często pracować pod ogromną presją czasu, posiadając minimalną wiedzę o tym, w jakim kontekście dany fragment pojawia się w grze. Lokalizacja niewątpliwie wymaga więc od tłumaczy stałowych nerwów, kreatywności, erudycji, szerokich kompetencji językowych i kulturowych, dobrej organizacji pracy i współpracy z innymi tłumaczami, a nade wszystko pasji do wykonywanego zawodu i gier wideo.

Strategie tłumaczeniowe – udomowienie, egzotyżacja, transkreacja

Specyfika gier wideo sprawia, że ich lokalizacja jest o wiele bardziej niż w przypadku innych mediów nastawiona na odbiorcę. Konieczne w niej jest, aby przekład oddawał oryginalne doświadczenie rozgrywki i nie zaburzał immersji gracza. Z tego powodu tłumacz musi mieć na uwadze wszelkie niuanse kulturowe,

[29] Ibidem, s. 207–208.

[30] Ibidem, s. 59.

[31] Ibidem, s. 215–219.

[32] Zob. M. O’Hagan, C. Mangiron, *Game Localization...*, s. 60–61, 328–329; M. Bernal-Merino, *The Localisation...*, s. 247.

przeróżne konotacje, sposób, w jaki użytkownicy danego języka zwracają się do siebie, lub tematy tabu. Ważne jest także użycie przez niego odpowiedniego stylu języka i terminologii, często uzależnionej od gatunku danej gry albo przynależności do serii[33].

Praktyka przybliżania tekstu do odbiorcy silnie związana jest między innymi z pojęciami udomowienia i transkrecji. Udomowienie, zwane inaczej domestykacją lub adaptacją, to obok egzotyzacji jedna z głównych strategii stosowanych w przekładzie[34]. Oba terminy wprowadził do teorii tłumaczenia Lawrence Venuti u schyłku XX wieku. Udomowienie to procedura lingwistyczna, której celem jest dostosowanie informacji z tekstu źródłowego do wiedzy odbiorcy docelowego, tak aby nie musiał on ponosić wysiłku zgłębiania wiedzy o obcej mu kulturze[35]. Strategia ta stosowana jest najczęściej w sytuacjach, gdy w języku docelowym nie występują leksykalne odpowiedniki tekstu źródłowego lub kiedy między dwiema wspólnotami językowymi istnieją istotne różnice kulturowe. Utrata walorów kulturowych tekstu w wyniku udomowienia znajduje zatem uzasadnienie, w przypadku gdy ten mógłby stać się niezrozumiały dla odbiorcy docelowego i potencjalnie obniżyć atrakcyjność przekładu[36].

Drugą zaproponowaną przez L. Venutiego strategią tłumaczeniową jest egzotyzacja. Polega ona na wprowadzeniu do przekładu, systemu i praktyki języka docelowego niezmienną informacją wyjściową, czyli elementów językowo i kulturowo obcych dla odbiorcy[37]. Celem zastosowania egzotyzacji jest stworzenie takiego tłumaczenia, dzięki któremu odbiorca docelowy mógłby mieć niemal bezpośredni kontakt z autorem i tekstem oryginału, poczuć się jak jego pierwotny odbiorca, poznać jego zwyczaje i sposób wyrażania myśli[38].

Udomowienie i egzotyzacja często postrzegane są jako binarne przeciwieństwa: w pierwszej strategii neutralizowane są wszystkie nieznane elementy kultury źródłowej, aby przybliżyć tekst do odbiorcy, natomiast w drugiej tłumacz stara się je zachować, ignorując po-

tencjalne trudności i bariery w odbiorze. Sam L. Venuti jednak twierdzi, że wszelki przekład w pewien sposób jest udomowieniem, także ten, który celowo uległ egzotyzacji, gdyż zawsze jest definiowany przez kontekst lokalny i nastawiony na potrzeby danego odbiorcy[39].

W kontekście udomowienia warto wspomnieć o transkrecji, którą uznać można za skrajną odmianę tej strategii. Strategia ta polega na stworzeniu tekstu na nowo przy zachowaniu intencji autora, stylu, tonu i kontekstu, adaptując jego przekaz do kultury i języka docelowego odbiorcy. Istotne jest, żeby wynik transkrecji wywoływał te same emocje i oddawał ten sam kontekst znaczeniowy, które autor przewidział dla odbiorcy oryginału[40].

Minako O'Hagan i Carme Mangiron zauważają, że tłumacze w procesie lokalizacji obdarowani są niemal absolutną swobodą powtórnej kreacji elementów gry na potrzeby

[33] M. Bernal-Merino, *The Localisation...*, s. 194–195, 281–283.

[34] Obie strategie mogą zostać użyte zarówno w całości tekstu, jak i w jedynie jego wyizolowanej części – fragmencie, frazie czy nawet słowie (J. Walczak, *Teoria i praktyka polskiej translatoryki na przykładzie nowopolskich tłumaczeń wybranych utworów Williama Shakespeare'a i Johna Milтона*, rozprawa doktorska, Uniwersytet Warszawski, Warszawa 2013, s. 55.

[35] H. Salich, *Techniki i strategie tłumaczenia neologizmów autorskich. Polska literatura fantastyczna i fantastycznonaukowa w przekładach angielskich*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2018, s. 50. Zob. także: J. Walczak, op. cit., s. 52.

[36] Ibidem, s. 54.

[37] Ibidem, s. 55.

[38] H. Salich, op. cit., s. 50–52.

[39] K. Koskinen, *Domestication, Foreignization and the Modulation of Affect*, [w:] *Domestication and Foreignization in Translation Studies*, red. Hannu Kemppanen, Marja Jänis, Alexandra Belikova, Verlag Frank und Timme, Berlin 2012, s. 13, 17.

[40] R. Kwiatkowski, *Transkrecja, czyli tłumaczenie dla zaawansowanych*, Translax, 5.02.2016, <https://translax.eu/transkrecja-czyli-translacopywriting/> (dostęp: 18.07.2022).

rynku docelowego^[41]. Mają oni prawo modyfikować, pomijać lub dodawać jakiejkolwiek treści (np. dialogi, elementy graficzne, w tym nawet wygląd postaci), jeśli uznają to za konieczne, co oczywiście wiąże się z o wiele większym ryzykiem niż w przypadku innych strategii i technik tłumaczeniowych. Jednak brak adaptacji kulturowej lub tłumaczenie zbyt wierne oryginałowi mogłoby z jednej strony wywoływać kontrowersje, wpływać na zrozumienie przekazu i poczucie immersji, co skutkowałoby niezrealizowaniem głównego celu lokalizacji, jakim jest przekazanie graczom obszaru docelowego emocji oraz rozrywki doświadczanych przez pierwotnych graczy w kontakcie z oryginalną grą. Z drugiej strony, w przypadku niektórych gatunków (np. J-RPG) fani mogą domagać się, żeby w zlokalizowanej wersji gry pozostawiono elementy obcej im kultury. Z tego względu, jak podsumowuje tę kwestię D. Kudła, „zachowanie równowagi pomiędzy udomowieniem a egzotyzacją tłumaczenia jest kluczem do sukcesu konkretnego tytułu”^[42].

[41] M. O'Hagan, C. Mangiron, *Game Localization: Unleashing Imagination...*, s. 20.

[42] D. Kudła, op. cit., s. 183–184.

[43] W dniu premiery gra *Final Fantasy XV* dostępna była w ośmiu językach: japońskim, angielskim, francuskim, niemieckim, włoskim, hiszpańskim, rosyjskim i brazylijskiej odmianie portugalskiego. Za angielską lokalizację tytułu na rynek zachodni odpowiedzialny był zespół Dana Inoue. Oficjalna polska wersja językowa nigdy nie powstała. Zaprezentowane fragmenty podane są zatem w czterech wersjach: japońskim oryginale, oficjalnym tłumaczeniu angielskim oraz dwóch wersjach w języku polskim. Wszelkie tłumaczenia na język polski zostały wykonane przez autorkę.

[44] Nie licząc sequeli i spin-offów, takich jak *Final Fantasy XIII-2*, *Lightning Returns: Final Fantasy XIII*, *Final Fantasy Type-o czy Final Fantasy Agito*.

[45] Połączenie wariacji starogreckich wyrazów *héx* 'sześć' i *theós* 'bóg'.

Studium przypadku: *Final Fantasy XV* (Square Enix, 2016)

Lokalizacja gier wideo stanowić może nie-zwykle twórczą pracę i za taką właśnie traktują ją tłumacze pracujący dla Square Enix. Japońska firma znana jest z przykładania wagi do lokalizacji swoich tytułów (szczególnie na rynek amerykański), przyjmowania strategii udomowienia i częstego stosowania transkreacji. Nie inaczej było w przypadku gry *Final Fantasy XV*, wydanej przez Square Enix 29 listopada 2016 roku, której japońskie i angielskie fragmenty^[43] posłużyły w niniejszym artykule za przedmiot badań.

Od premiery pierwszej części *Final Fantasy* w 1987 roku, która dała życie tej ogromnej franchise, do teraz ukazało się 16 numerowanych tytułów^[44]. Ostatnim z nich było *Final Fantasy XVI* wydane w 2023 roku przez Square Enix. Pomimo przynależności do tej samej serii główne odłony *Final Fantasy* nie są ze sobą powiązane fabularnie, lecz jedynie przez powtarzające się motywy (np. konflikt między naturą a technologią, hipoteza Gai), nazwy własne (np. Chocobo, Moogles, Tonberry, Cid) czy też elementy mechaniczne (np. użycie magii, klasy postaci).

Final Fantasy XV jest piętnastą główną odłoną serii stworzonej przez Hironobu Sakaguchiego. To fabularna gra akcji z otwartym światem, w której awatarem gracza i protagonistą jest młody książę Noctis Lucis Caelum. Przez nieoczekiwany splot wydarzeń i nagły wybuch wojny musi on stawić czoła swojej nowej roli jako króla, a także przeznaczeniu. W trakcie swojej podróży wraz z trojgiem przyjaciół przemierza fikcyjny świat zwany Eos, nad którym pieczę sprawują potężne istoty, czczone przez ludzi jako bóstwa. W japońskim oryginale określane są one zbiorczo jako *Rokushin* 六神 'sześcioro Bogów'. Natomiast tłumacze lokalizujący grę na rynek amerykański zdecydowali się nazywać ten panteon wymiennie (w formie synonimów) *Astrals* 'Gwiazdni', *The Six* 'Szóstka' oraz *Hexatheon*^[45]. Ponadto wzbogacili oni mitologię w grze o przydomki bóstw oddające ich naturę, które nie występują w oryginale, a krótkie opisy ich charakterów wyrażono w bardziej poetycki sposób (zob. tabela 1, ANG I).

Tabela 1. Opisy bóstw znajdujące się w grze w książce pt. *Cosmogony* (jap. Sōseiki 創星記 ‘pochodzenie planet’)

JP I	PL I
(1) 「力持ちの巨神タイタン	(1) ‘Potężny gigant Tytan,
(2) 物知りな雷神ラムウ	(2) wszechwiedzący bóg piorunów Ramu.
(3) 優しき氷神シヴァ	(3) Łagodna lodowa bogini Shiva
(4) 気高き水神 リヴァイアサン	(4) i szlachetny bóg wód Lewiatan.
(5) 誇り高き剣神バハムートと一	(5) Dumny bóg miecza Bahamut
(6) 裏切り者の炎神イフリート	(6) i zdradziecki bóg ognia Ifrit.
(7) 彼らが、私たちが暮らすイオスの星を総べていました」	(7) Oni to panowali nad planetą Eos, którą zamieszkujemy’.
ANG I	PL Ia
(1) „Titan, the Archaean, steadfast as stone.	(1) ‘Tytan, Archaean, solidny niczym skała.
(2) Ramuh, the Fulgurian, sharp as lightning.	(2) Ramuh, Fulgurian, bystry niczym błyskawica.
(3) Shiva, the Glacian, gentle as snow.	(3) Shiva, Glacian, delikatna niczym śnieg.
(4) Leviathan, the Hydraean, relentless as tides.	(4) Lewiatan, Hydraean, nieustępliwy niczym fale.
(5) Bahamut, the Draconian, unbending as iron.	(5) Bahamut, Drakonian, nieugięty niczym żelazo.
(6) Ifrit, the Infernian, fickle as fire.	(6) Ifrit, Infernian, kapryśny niczym ogień.
(7) Since time immemorial, they have watched over Eos”.	(7) Od niepamiętnych czasów czuwali oni nad Eosem’.

Źródło: opracowanie własne.

Warto w tym miejscu wspomnieć o jeszcze jednym zabiegu, który tłumacze zastosowali, aby dodać bóstwom nutę tajemniczości i odcierania od ludzkości. Otóż w angielskiej wersji językowej nie używały one zaimków osobowych *you* ‘ty’ lub *I* ‘ja’. To pominięcie zaobserwować można na przykład w wypowiedziach oznaczonych ANG II (tabela 2) oraz ANG III (tabela 3). W oryginale w zdaniu JP II Bahamut używa *ware* 我 ‘ja’ (tu: ‘mój’) jako zaimka, a zwracając się do Noctisa w wypowiedzi JP III, stosuje bezpośredni zwrot *omae* お前 ‘ty’.

Twórcy *Final Fantasy XV* dużo uwagi poświęcili modelom graficznym jedzenia przygotowywanego w terenie przez Ignisa – jednego z przyjaciół protagonisty – lub zamawianego w restauracjach. Spożywanie posiłków nie jest obowiązkowe podczas rozgrywki – korzyści, takie jak podniesienie niektórych statystyk postaci, są tak niewielkie, że gracz poradzi sobie w starciu z przeciwnikami bez nich[46]. I chociaż zaspokajanie głodu bohaterów nie jest istotną mechaniką, spełnia ono funkcje narracyjną i estetyczną. Wspólne spożywanie posiłków zacieśnia więzi między postaciami (związane są z nimi nawet niektóre misje i ak-

tywności poboczne), a prezentowane graczowi na całym ekranie dania wyglądają jak zdjęcia prawdziwego jedzenia[47]. Potrawy w *Final Fantasy XV* mogą stanowić element dość często pojawiający się podczas rozgrywki, dlatego też tłumacze podeszli do przekładu ich nazw z dozą kreatywności i poczucia humoru. Dość długie, opisowe nazwy z wersji japońskiej zastąpiono krótszymi i łatwiejszymi do zapamiętania. Niekiedy tłumaczono nazwy dosłownie, innym razem zmieniano je całkowicie. Dla przykładu *fuwatoru oyakodon* ふわとる親子丼 ‘puszysty oyakodon’, czyli danie składające się głównie z miseczki ryżu, kurczaka i jajka, przetłumaczono jako *Mother & Child Rice Bowl* ‘miska ryżu matki i dziecka’, podczas gdy zwykle po angielsku nazywa się je *Chicken & Egg Bowl* ‘miska z kurczakiem i jajkiem’. W lokalizacji gry

[46] Inaczej jest na przykład w grze *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (Nintendo, 2017), w której do przetrwania kluczowe jest wzmacnianie bohatera za pomocą jedzenia (A. Waszkiewicz, *Delicious Pixels. Food in Video Games*, Walter de Gruyter GmbH & Co KG, Berlin–Boston 2022, s. 111).

[47] Ibidem, s. 111–113.

Tabela 2. Wypowiedź Bahamuta z Rozdziału 13

JP II 「それが我劍神バハムートの啓示」	PL II ‘Oto me objawienie, Boga Miecza Bahamuta.’
JP III 「闇に抗いながら お前を待っている、お前が使命を果たし真の王となることを期待している」	PL III ‘Opierając się ciemności, czekają na ciebie, wierząc, że wypełnisz swe przeznaczenie i zostaniesz prawdziwym Królem.’
ANG II „So it is ordained—the revelation of Bahamut”.	PL IIa ‘Tak zostało ustanowione – objawienie Bahamuta.’
ANG III „They stand against the darkness and abide in hope, sustained by faith unfaltering that their King shall arise and bring deliverance”.	PL IIIa ‘Przeciwstawiają się ciemności i trwają w nadziei podtrzymywanej przez niezachwianą wiarę, że ich Król powstanie i przyniesie wyzwolenie.’

Źródło: opracowanie własne.

celowo zastosowano wręcz dosłowne tłumaczenie nazwy tego dania najprawdopodobniej po to, aby w ramach pewnego czarnego humoru wyraźnie wskazać na składniki, jakimi są mama kura i jej jajo. Dobitniej ukazuje się to w jeszcze innym przykładzie podobnego dania nazwanego w grze *Shugyoku no oyakodon* 珠玉の親子丼 ‘piękny oyakodon’, którego nazwę w wersji amerykańskiej zmieniono na *Papa Bird & Baby Bowl* ‘miska papy ptaka i dziecka’.

Z kuchni japońskiej w *Final Fantasy XV* można jeszcze znaleźć *Hokuhoku sāmōn nigiri* ほくほくサーモンにぎり ‘nigiri z łososiem na świeżo ugotowanym ryżu’, które przez owijające kulki ryżowe wodorosty przetłumaczono humorystycznie na *Salmon-in-a-Suit* ‘łosoś w garniturze’. Przykładami kreatywnego podejścia tłumaczy jest również przekład *Kaiyūgyō no kushiage* 回遊魚の串揚げ ‘smażone szaszłyki z ryb wędrownych’ na *Fishsticks on Sticks* ‘paluszki rybne na patykach’; *Supaishii tōdo* スパイシートード ‘pikantna żaba’ na *Hot Hopper Skewers* ‘szpikulec gorących skoczków’ oraz sernika z żejynami *Mōguri no chiizukeeki* モーグリのチーズケーキ ‘sernik Moogle’ na *Kupoberry Cheesecake* ‘sernik kupożynowy’ („kupo” jest jedynym odgłosem, który wydają stworzenia nazywające się Moogle w serii *Final Fantasy*).

W lokalizacji *Final Fantasy XV* na rynek amerykański zauważalna jest tendencja do rezygnowania z nazw dań japońskich na rzecz kuchni zachodniej. W angielskiej wersji gracie nie zobaczą niemal powszechnie znanych

sashimi 刺身, *onigiri* お握り czy *oyakodon* 親子. Zachowano natomiast takie nazwy potraw jak *paella*, *risotto*, *schnitzel*. Rozwiązanie to jest jednak uzasadnione, gdyż ostatecznie mamy do czynienia z dostosowaniem produktu japońskiego do wiedzy odbiorców na rynkach zachodnich. Może jednak pozostawiać ono wśród niektórych graczy pewien żal, że tłumacze nie wykorzystali okazji do upowszechniania kuchni japońskiej.

Do najważniejszych środków przekazu w *Final Fantasy XV* należą wypowiedzi postaci wspierane przez kontekst audiowizualny. Dostarczają one graczowi informacji o świecie gry, wydarzeniach, bohaterach i relacjach między nimi – a to właśnie relacje międzyludzkie są jednym z motywów przewodnich tytułu. Zespół tłumaczy również tutaj pozwolił sobie na dużą swobodę. Najczęściej starano się tłumaczyć wypowiedzi tak, aby nie brzmiały one sztucznie i nienaturalnie dla użytkowników języka angielskiego, co doprowadziło do wielu zmian względem tekstu źródłowego.

Zastosowanie strategii udomawiającej pozwoliło między innymi na umieszczenie w grze popularnych na Zachodzie nawiązań do innych tekstów kultury. Na przykład, kiedy gracz uruchomi tryb latania w samochodzie, którym przemieszcza się grupa bohaterów, Noctis skomentuje to słowami *Kurumatte tobendana* 車って飛べんだな ‘A więc samochody też potrafią latać’. W angielskiej wersji językowej zdecydowano się wstawić w tym miejscu cytaty z filmu

Tabela 3. Rozmowa Gladiolusa i Noctisa

JP IV (1) Gladiolus: 「今日はよくやったな」 (2) Noctis: 「近いんだよ やればできんだ」	PL IV (1) Gladiolus: 'Nieźle ci dzisiaj poszło!' (2) Noctis: 'Odsuń się! Jak spróbuję, to potrafię.'
ANG IV (1) Gladiolus: „Good hustle out there” (2) Noctis: „Yeah, I know: I’m awesome”.	PL IVa (1) Gladiolus: 'Nieźle tam pobiegłeś.' (2) Noctis: 'Ta, wiem: jestem super.'

Źródło: opracowanie własne.

Powrót do przeszłości: „Where we’re going, we don’t need roads!” (“Tam, dokąd jedziemy, nie potrzebujemy dróg!”).

Jednak, jak wspomniano wcześniej, użycie transkrecji wiąże się z różnorodnym ryzykiem. Gracze dwujęzyczni, którzy zdecydowali się na grę z dubbingiem japońskim i napisami angielskimi, zauważyli między innymi, że w tłumaczeniu niektórzy bohaterowie mają inny charakter i wyrażają się w sposób inny niż w oryginale. Jako przykład niech posłuży wypowiedź, którą gracz może usłyszeć po wygraniu przyjacielskiego wyścigu Noctisa z Gladiolusem w ramach misji pobocznej (tabela 3).

W obu wersjach językowych Gladiolus wyraża pochwałę i zarzuca przyjacielowi rękę na ramiona. Odpowiedź Noctisa jednak znacząco różni się w tłumaczeniu gry. W japońskiej wersji językowej młody książę przedstawiany jest jako dość powściągliwy oraz nieśmiały. Reaguje więc on na nagłą bliskość przyjaciela i przekomarzając się z nim, zrzuca ze swoich ramion jego rękę oraz mówi *Chikaindayo* 近いんだよ tu: ‘Jesteś za blisko/Odsuń się’. Następnie przyjmuje komplement i wyjaśnia, że potrafi coś zrobić, jeśli się postara. W amerykańskiej lokalizacji zmieniono charakter wypowiedzi Noctisa – oznajmia on żartobliwie, iż wie, że jest super. Poskutkowało to rozbieżnościami w kreacji postaci między japońską a angielską wersją językową. W jednej gracz poznaje nieśmiałego i powściągliwego głównego bohatera, w drugiej – pewnego siebie i trochę zadziornego księcia. W przykładowej scenie zauważyć można także lekki dysonans między słowami Noctisa a jego mową ciała. W zdaniu (2) ANG IV (tabela 3) protagonista nie komentuje bliskości przyjaciela, a mimo to gracz widzi,

jak ten go odpycha. Warstwa audiowizualna posłużyła zatem jako uzupełnienie tego, co zostało usunięte z oryginału.

Powyższa scena to tylko jeden z wielu przykładów. Większe lub mniejsze zmiany w kreacji dotyczyły różnych postaci i wprowadzone celowo miały najpewniej za zadanie wpasować je w archetypy znane odbiorcom w zachodnim kręgu kulturowym. Rozstrzygnięcie, czy takie rozwiązanie działa na korzyść przekładu czy też nie, zależy od subiektywnych preferencji każdego gracza. Można jednak postawić pytanie, czy zmiana charakterystyki postaci nie stanowi inwazji na oryginalną wizję autorów.

Następny fragment pochodzi z dodatku fabularnego o nazwie *Episode Ignis*[48] i przedstawia moment, w którym główny antagonista wyjawia swoją prawdziwą tożsamość (tabela 4).

W przekładzie w kwestii (3) ANG V (tabela 4) znacząco zmieniona została przeszłość bohatera. W konsekwencji zastąpienia wyrażenia *korosareta* 殺された ‘zostać zabitym’ zwrotem *cast into exile* ‘zesłać na wygnanie’ anglojęzyczny gracz dowiaduje się o Ardynie czegoś zupełnie innego niż użytkownik języka japońskiego. Choć tak odmienny los bohatera można uznać za znaczącą różnicę, nie jest ona jednak całkowicie sprzeczna z lore gry[49]. Można odważyć się na interpretację, że w japońskiej wersji antagonista mówi o dawnym

[48] Za tłumaczenie tego rozszerzenia gry odpowiedzialni byli Yoshinobu Okushi (który należał do zespołu Dana Inoue), Ayumi Murata, Ai Atsumi oraz Sean Durham.

[49] Jak można się dowiedzieć z wydanego przez Square Enix anime *Final Fantasy XV: Episode Ardyn – Prologue*, brat antagonisty istotnie przeszył go mieczem, co w normalnych okolicznościach

Tabela 4. Rozmowa Ardyna z Ignisem

JP V (1) Ardyn: 「オレの名前 正式にはアーデン・ルシス・チェラムって言うんだ」 (2) Ignis: 「ルシス・チェラム」 (3) Ardyn: 「そう 実の弟に殺されたルシスの王になるはずだった人間」	PL V (1) Ardyn: 'Moje nazwisko... Tak naprawdę nazywam się Ardyn Lucis Caelum.' (2) Ignis: 'Lucis Caelum?' (3) Ardyn: 'Tak... Człowiek, który miał zostać królem Lucis, zabity przez własnego młodszego brata.'
ANG V (1) Ardyn: „I suppose I never revealed my proper name, so allow me to introduce myself: Ardyn Lucis Caelum”. (2) Ignis: „The Founder King?” (3) Ardyn: „If only. No, that would be my dear brother, who snatched the throne and cast me into exile”.	PL Va (1) Ardyn: 'Zdaje się, że nigdy nie wyjawilem swojego prawdziwego nazwiska, więc pozwól, że się przedstawię: Ardyn Lucis Caelum.' (2) Ignis: 'Król Założyciel?' (3) Ardyn: 'Żeby tylko. Nie, to byłby mój drogi brat, który przejął tron i wysłał mnie na wygnanie.'

Źródło: opracowanie własne.

sobie – miłosiernym mężczyźnie, który miał zostać królem i który symbolicznie umarł za-mordowany przez własnego brata. Natomiast w amerykańskiej lokalizacji Ardyn w swojej wypowiedzi bardziej trzyma się faktów.

Odpowiedź Ignisa w zdaniu (2) ANG V (tabela 4) również znacząco różni się od oryginału i w tym przypadku trudno znaleźć uzasadnienie decyzji tłumaczy. W japońskiej wersji mężczyzna ze zdziwieniem powtarza nazwę rodu królewskiego, do którego Ardyn ujawnił przynależność. W tłumaczeniu zaś Ignis pyta, czy mężczyzna jest *The Founder King* 'Królem Założycielem'. Podaje to w wątpliwość wiedzę historyczną Ignisa, który powinien wiedzieć, że pierwszym władcą jego ojczyzny był Somnus Lucis Caelum. Jednak nawet jeśli Ignis tego nie wiedział, dziwne wydaje się jego założenie, że tajemniczy mężczyzna jest królem sprzed dwóch tysięcy lat. Przykład ten uznać można za błąd, gdyż zaburza spójność kreacji tej postaci. Możliwe, że zastosowanie tłumaczenia dosłownego byłoby lepszym rozwiązaniem.

Ostatni fragment poddany analizie pochodzi z rozszerzenia *Episode Ardyn*. Jest on

skutkowałoby zgonem. Ardyn jednak chwilę wcześniej dotknął magicznego kryształu, który uczynił go nieśmiertelnym, dlatego został spętany i uwięziony na wieki na wyspie.

dlatego ciekawy, że w procesie lokalizacji dodano wypowiedź, która nie istnieje w oryginale. W japońskiej wersji językowej Ardyn zasiada do stołu, składa ręce i w ciszy modli się przed posiłkiem. Natomiast w amerykańskiej lokalizacji Ardyn, po złożeniu rąk do modlitwy, wypowiada następujące słowa: „*Gods above, we thank you for the bounty you have laid before us...*” ('Bogowie na wysokości, dziękujemy wam za dary, które złożyliście przed nami...'). Można więc wyobrazić sobie zaskoczenie graczy, którzy grając z oryginalnym dubbingiem i angielskimi napisami, w chwili ciszy zobaczyli na ekranie napisy lub odwrotnie – graczy, którzy mając włączony angielski dubbing i japońskie napisy, nie zobaczyli na ekranie żadnego tekstu. Możliwe, że decyzja o nadaniu formy modlitwie bohatera została podjęta przez tłumaczy, aby wśród graczy pochodzących z różnych kultur i wyznających różne wierzenia nie doszło do nieporozumień i jasne było, że postać błogosławi jedzenie przed posiłkiem. Jednak skutkiem tego rozwiązania stały się rozbieżności między warstwą dźwiękową a napisami dialogowymi.

Podsumowanie

Lokalizacja gier to wciąż bardzo młoda i rozwijająca się branża oraz dziedzina trans-

latoryki. W krótkim czasie jej istnienia jasne stało się jednak, jak ważna jest to praktyka. To właśnie dzięki dobrze wykonanemu przekładowi językowemu i kulturowemu konkretne tytuły mogą zostać doświadczone i zrozumiane przez odbiorców na całym świecie, mnożąc przy tym zyski producentów i wydawców gier.

Proces lokalizacji gier jest silnie nastawiony na odbiorcę docelowego. Jej celem jest stworzenie produktu dostosowanego do języka i kultury gracza. Dlatego też podczas przekładu materiału tekstowego w procesie lokalizacji gier bardzo często stosuje się strategie i techniki udomawiające. Zdarza się, że tłumacze obdarzeni są tak dużą swobodą działania, że mogą dowolnie modyfikować, dodawać lub usuwać treść. Transkreacja istotnie pozwala tłumaczom na odstępstwa od tekstu źródłowego, czy też wręcz pisanie go na nowo, jednak nie mogą oni zapominać o pierwotnym sensie i intencji autora. Poddana lokalizacji gra musi wywoływać u docelowego gracza takie same emocje i dostarczać takich samych informacji co oryginał u pierwotnego odbiorcy. Przekład ponadto musi być wewnątrznie spójny i zgodny z lore świata przedstawionego, a przede wszystkim nie może negatywnie wpływać na doświadczenie rozgrywki i zrozumienie fabuły. Zbyt duża ingerencja w treść gry, charakter i sposób wypowiedzi postaci mogą zostać nie tylko źle odebrane przez graczy, ale również uznane za inwazję na wizję twórczą pierwotnych twórców gry.

Powyższe, a także te niewymienione w artykule, fragmenty *Final Fantasy XV* są dowodem na to, że użycie transkreacji w procesie lokalizacji gier wideo jest przedsięwzięciem wymagającym od tłumacza rozległych kompetencji językowych i kulturowych oraz dobrej umiejętności interpretacji, pozwalającej uchwycić pierwotny sens i zamiary autora. Potwierdzają one również ryzyko, jakie niesie za sobą użycie tej skrajnej odmiany strategii udomowienia. Zarówno japońska, jak i angielska wersja językowa gry zostały ciepło przyjęte przez graczy na całym świecie, jednak część fanów zauważyła różnice między nimi. Wiele odstępstw od oryginału w przekładzie –

wprowadzenie przydomków (tabela 1, ANG I) i konkretnego stylu wypowiedzi bóstwom (tabela 2, ANG II, ANG III), kreatywne podejście do nazw potraw, dodanie cytatów z innych tekstów kultury – pozytywnie wpłynęło na odbiór gry przez odbiorcę docelowego, oddanie jej klimatu, przedstawienie świata i relacji między postaciami. Niektóre jednak, w szczególności te znajdujące się w wypowiedziach postaci (tabela 3, ANG IV; tabela 4, (2) ANG V), mogły kreować inny obraz ich charakterów i historii. Odnośnie do wielu przykładów transkreacji w *Final Fantasy XV*, między innymi dostosowanie treści nie pod dramaturgię sytuacji, ale pod lore (tabela 4, (3) ANG V) lub nadanie słów modlitwie bohatera, trudno też jednoznacznie stwierdzić, czy tłumacze podjęli słuszną decyzję czy nie.

Z uwagi na wyjątkową specyfikę oraz kluczową rolę w dystrybucji, słuszne wydaje się, żeby lokalizacja gier stanowiła przedmiot interdyscyplinarnych badań. Analiza tłumaczeń, podjętych w nich strategii tłumaczeniowych, zastosowanych technik czy też popełnionych błędów i namysł nad ich przyczynami mogą pozytywnie wpłynąć na ogólną jakość przekładów gier oraz przyczynić się do rozwiązania problemów, z którymi boryka się branża lokalizacji tych cyfrowych produktów. Korzystne zdaje się również nawiązanie głębszej współpracy między teoretykami i praktykami przekładu. Warto byłoby też podjąć badania nad wyzwaniem związanym z wykorzystywaniem w branży gier tłumaczeń maszynowych lub rozwiązań opartych wyłącznie na AI.

BIBLIOGRAFIA

- Bernal-Merino Miguel, *On the Translation of Video Games*, „The Journal of Specialised Translation” 2006, nr 6, s. 22–36.
- Bernal-Merino Miguel, *The Localisation of Video Games*, rozprawa doktorska, Imperial College, London 2013.
- Chandler Heather M., *The Game Localization Handbook*, Charles River Media, Needham Heights, MA 2005.
- Chesson Dave, *How Many Words Per Page In a Book?* *Amazon Stats + Survey*, Kindlepreneur, 22.02.2023,

- <https://kindlepreneur.com/words-per-page/> (dostęp: 27.11.2024).
- Czech Dawid, *Challenges in Video Game Localization: An Integrated Perspective*, „Explorations: A Journal of Language and Literature” 2013, nr 1, s. 3–25.
- Drab Ewa, *Gry wideo a przekład: nowe pole badań w obrębie tłumaczenia audiowizualnego*, „Rocznik Przekładoznawczy” 2014, nr 9, s. 101–114. <https://doi.org/10.12775/RP.2014.007>
- Gacek Damian, *Translation of Video Games in the Context of Polish Localizations*, „New Horizons in English Studies” 2019, nr 4, s. 185–208. <https://doi.org/10.17951/nh.2019.4.185-208>
- Inglot Krzysztof, *Nazwy własne a lokalizacja gier elektronicznych fantasy – o potrzebie przekładu oraz wybranych tendencjach w tłumaczeniu gier anglojęzycznych na rynek polski i niemiecki*, „Homo Ludens” 2013, nr 1/(5), s. 73–81.
- Koskinen Kaisa, *Domestication, Foreignization and the Modulation of Affect* [online]; wersja sprzed publikacji [w:] *Domestication and Foreignization in Translation Studies*, red. Hannu Kemppanen, Marja Jänis, Alexandra Belikova, Verlag Frank und Timme, Berlin 2012, s. 13–32.
- Kubiński Piotr, *Gry wideo. Zarys poetyki*, Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych Universitas, Kraków 2016.
- Kudła Dominik, *Ocena odbioru lokalizacji językowej gier komputerowych na podstawie danych okulo-graficznych*, Wydawnictwo Naukowe Instytutu Komunikacji Specjalistycznej i Interkulturowej, Uniwersytet Warszawski, Warszawa 2020.
- Kuipers Erik-Jan, *Lokalizacja gier komputerowych – czyżby dziecinnie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych*, „Homo Ludens” 2010, nr 1/(2), s. 77–86.
- Kwiatkowski Rafał, *Transkreacja, czyli tłumaczenie dla zaawansowanych*, Translax, 5.02.2016, <https://translax.eu/transkreacja-czyli-translacopywriting/> (dostęp: 18.07.2022).
- Maziarz Piotr, Onik Debora, *Cultural Barriers in Equivalence – The English Localization of the Video Game* Wiedźmin 3: Dziki Gon, „Explorations: A Journal of Language and Literature” 2019, nr 7, s. 45–57. <https://doi.org/10.25167/EXP13.19.7.6>
- Mrzigod Janusz, *Meandry lokalizacji gier*, Helion, Gliwice 2021.
- Nawrocka Ewa B., *Cultural and Linguistic Challenges of Video Games Translation with Some Examples from Grey's Anatomy by Ubisoft*, „Beyond Philology: An International Journal of Linguistics, Literary Studies and English Language Teaching” 2016, nr 13, s. 263–284.
- O'Hagan Minako, Mangiron Carmen, *Game Localization: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*, „The Journal of Specialised Translation” 2006, nr 6, s. 10–21.
- O'Hagan Minako, Mangiron Carme, *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam–Philadelphia 2013.
- Pieńkos Jerzy, *Podstawy przekładoznawstwa. Od teorii do praktyki*, Zakamycze, Kraków 2003.
- Salich Hanna, *Techniki i strategie tłumaczenia neologizmów autorskich Polska literatura fantastyczna i fantastycznonaukowa w przekładach angielskich*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2018.
- Sajna Mateusz, *Translation of Video Games and Films – a Comparative Analysis of Selected Technical Problems*, „Homo Ludens” 2013, nr 1/(5), s. 219–232.
- Stein Zack, *This Is How Big the Script Was for The Witcher 3: Wild Hunt*, IGN, 2.05.2017, <https://www.ign.com/articles/2015/05/29/this-is-how-big-the-script-was-for-the-witcher-3-wild-hunt> (dostęp: 27.11.2024).
- Šiaučiūnė Vaida, Liubinienė Vilmantė, *Video Game Localization: the Analysis of In-Game Texts*, „Studies About Languages” 2011, nr 19, s. 46–55. <https://doi.org/10.5755/j01.sal.0.19.945>
- Walczak Justyna, *Teoria i praktyka polskiej translatoryki na przykładzie nowopolskich tłumaczeń wybranych utworów Williama Shakespeare'a i Johna Milтона*, rozprawa doktorska, Uniwersytet Warszawski, Warszawa 2013.
- Waszkiewicz Agata, *Delicious Pixels. Food in Video Games*, Walter de Gruyter GmbH & Co KG, Berlin–Boston 2022.
- Witczak Joanna, *Gry udomowione – lokalizacja gier wideo na rynek japoński na przykładzie gier Wiedźmin 3: Dziki Gon oraz Ghost of Tsushima*, praca magisterska, Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu, Poznań 2022.