

Lokalizacja gier komputerowych – czyżby dziecinnie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych

Erik-Jan Kuipers

Uniwersytet Jagielloński

Wstęp

W dzisiejszych czasach trudno sobie wyobrazić spędzanie wolnego czasu bez gier komputerowych. Stały się one tak popularną formą rozrywki jak kino, telewizja, książki czy muzyka (por. Horodecki, 2009; Gołębiewski, Frołow, 2009; Jagiełło-Skupińska, 2008). Dowodem rosnącej popularności gier komputerowych są – pomimo wszechobecnego kryzysu gospodarczego – wzrastające obroty światowych wydawców gier (por. Schmieder, 2009).

Jak wynika z przedstawionego w maju 2009 roku sprawozdania na temat sytuacji na polskim rynku gier komputerowych w ostatnim dziesięcioleciu (Maj, 2009), dochody ze sprzedaży gier w Polsce w 2009 roku wyniosą ponad miliard złotych. Obecnie liczbę graczy szacuje się na ok. 7 milionów, co oznacza, że co piąty Polak spędza wolny czas, grając w gry komputerowe. Średnia wieku graczy to około 37 lat, a 41% graczy w Polsce stanowią kobiety.

Ponieważ większość gier na polskim rynku jest produkcji zagranicznej, muszą one zostać zlokalizowane. Innymi słowy, ich treść dostosowuje się do dominujących warunków językowo-kulturowych typowych dla takiego obszaru zbytu i użytkowania, który różni się od rynku pierwotnego pod względem geograficznym i etnicznym (por. Esselink, 2000).

Przed dziesięcioma laty gry, których bohaterowie mówili po polsku, były rzadkością. Dziś sytuacja jest wręcz odwrotna. Zapotrzebowanie na profesjonalną lokalizację gier komputerowych wywołało także popyt na szczególny rodzaj tłumaczenia. Ten nowy typ zadań, z jakimi tłumacze spotykają się w praktyce zawodowej, powinien z kolei stać się przedmiotem badań teorii przekładu i zostać uwzględniony w kształceniu tłumaczy jako odrębna specjalność.

Gry komputerowe – definicja pojęcia

Przedmiotem zainteresowania omawianej dziedziny są gry komputerowe i ich tłumaczenie. Pojęcie **gra komputerowa** należy jednak odróżniać od innych pojęć często używanych wymiennie, mianowicie: **gra wideo**, **gra konsolowa** i **gra arcade**. Akcja gier wideo i gier konsolowych wyświetlana jest na ekranie telewizora, natomiast w gry arcade zagrać można w salonach z automatami do gry. W węższym znaczeniu termin **gry komputerowe** używany jest w odniesieniu do gier, w które gra się na komputerze. Ponieważ wszystkie typy gier rozwijały się prawie równocześnie i ponieważ we wszystkie można zagrać na komputerze, w ślad za Jesperem Juulem (1999, s. 13) będę używał terminu **gry komputerowe** jako hiperonimu wszystkich powyższych pojęć.

Przekład gier komputerowych

Przekład gier komputerowych wykazuje wiele podobieństw do innych rodzajów przekładu. Z jednej strony tłumaczenie gier, będące rodzajem przekładu audiowizualnego, wymaga synchronizacji z podpisami, z drugiej zaś gra jest programem komputerowym i tak jak inne rodzaje oprogramowania musi zostać zlokalizowana (por. Dietz, 2006, Bernal-Merino, 2007).

Rola tłumacza w procesie lokalizacji gier komputerowych

Tłumacz, który chce się zajmować lokalizacją gier komputerowych, musi zmierzyć się z różnymi trudnościami. Może on przyjmować różne role w procesie lokalizacji, od testera językowego aż do managera ds. lokalizacji (Esselink, 2002). Dodatkowym czynnikiem przy lokalizacji, podobnie jak w przypadku innych typów zleceń na tłumaczenie, jest presja czasu (Koetsier, 2008). Cały proces tworzenia większości gier komputerowych zajmuje od jednego roku do trzech lat. Według Steinwachsa (2009, s. 1) można wyszczególnić pięć etapów: powstanie ogólnej koncepcji gry, opracowanie nośnej koncepcji marketingowej, pisanie scenariusza, praca programistów i grafików, opracowanie dźwięku i testowanie programu. W niektórych przypadkach tłumaczenie rozpoczyna się po ukończeniu scenariusza, jednakże zazwyczaj najczęściej dopiero wtedy, gdy gra jest już prawie gotowa (por. Dietz, 2006).

Proces tworzenia gry nie wydaje się z góry ograniczony określonymi ramami czasowymi, za to jej tłumaczenie jest ściśle zdefiniowane czasowo. Lokalizacja rozpoczyna się bowiem z dniem ukończenia gry, a zakończyć się musi przed jej światową premierą. Z tego powodu termin oddania tłumaczenia jest nieprzekraczalny, co nierzadko zmusza wydawcę do podwojenia liczby tłumaczy, tak aby nie opóźniła się premiera. Presja czasu i praca w grupie

nie są jednak jedynymi trudnościami, z jakimi borykają się tłumacze. Często bowiem nie mają możliwości obejrzenia gry, co znacznie utrudnia rozwiązywanie problemów tłumaczeniowych¹, na jakie napotykać oni w procesie decyzyjnym (por. Dietz, 2006).

Różnorodność gier a kompetencja tłumaczeniowa

Gry komputerowe różnią się od siebie pod względem historii, które opowiadają, stopnia interakcji, zasad i liniowości rozgrywki, a także odniesienia do prawdziwych wydarzeń z historii i kultury popularnej. Różnorodność tematyczna, jaką charakteryzują się współczesne gry, wymaga od tłumacza gruntownego wykształcenia i kompetencji tłumaczeniowej, dzięki którym będzie mógł sprostać wymaganiom danego projektu lokalizacyjnego. Tłumacze, którzy chcieliby się specjalizować w tej dziedzinie, powinni się zapoznać z różnymi gatunkami gier komputerowych, aby byli przygotowani na wyzwania, zanim zaangażują się w projekt lokalizacji gry.

Możliwości lub też ograniczenia techniczne decydują o różnorodności gatunkowej gier w większym stopniu niż w przypadku innych form rozrywki (por. Juul, 1999). Świat przedstawiony gry naśladuje tylko ten aspekt rzeczywistości, który ma znaczenie dla grywalności².

Do połowy lat osiemdziesiątych ubiegłego stulecia oprócz gier tekstowych dostępne były wyłącznie gry dwuwymiarowe, należące do takich gatunków jak *maze* (gry labiryntowe), *jump 'n' runs* (gry zręcznościowe) i *shoot 'em ups* (strzelanki). Pod koniec lat osiemdziesiątych najpopularniejsze stały się komputerowe odpowiedniki narracyjnych gier fabularnych i gry przygodowe. We wczesnych latach dziewięćdziesiątych grafikę dwuwymiarową zastąpiła trójwymiarowa, która stwarzając wrażenie realistycznej przestrzeni, znacznie wzbogaciła przeżycia płynące z gry. Wtedy też popularność zyskały gry strategiczne, w które grano albo w czasie rzeczywistym, albo w systemie turowym.

Współczesne gry są przeważnie kombinacją różnych gatunków. Jest to spowodowane względami technicznymi, a przede wszystkim względami marketingowo-rynkowymi, ponieważ w ten sposób wydawca może dotrzeć do jak najszerszej grupy docelowej.

Z perspektywy tłumacza gatunki gier można podzielić na dwie grupy: takie, które pozostawiają przekładającemu więcej swobody działania, i takie, które swobody w tłumaczeniu pozostawiają niewiele (Mangiron, O'Hagan, 2006). Gry komputerowe często czerpią

¹Przez problemy tłumaczeniowe rozumie się nie trudności wynikające z umiejętności i kompetencji danego tłumacza, a problemy obiektywne, wynikające z konkretnego zlecenia (por. Nord, 1999, s. 352)

²Grywalność, zwana także z angielskiego *gameplay*, oznacza ogół zasad i mechanizmów gry. Stałe elementy, takie jak fabuła, poziomy lub scenariusz określają cel gry i obiekty, z którymi gracz może współdziałać, zaś reguły gry decydują, w jaki sposób się to odbywa. Do innych elementów grywalności należą także: interfejs użytkownika, określający, jaki gracz ma wpływ na grę; grafika i inne metody prezentacji, które wpływają na odbiór gry; sztuczna inteligencja, kierująca zachowaniem przeciwników lub postaci innych niż postać gracza. Wszystko to razem składa się na grywalność lub *gameplay*, obejmując zarówno rozwój świata gry, jak i informacje, które gracz wprowadza do gry lub z niej uzyskuje, a więc ogół przeżyć związanych z grą (por. Rollings, Adams, 2003, s. 199-202).

z innych form rozrywki: filmów, książek czy dyscyplin sportowych. Jeśli gra jest na przykład adaptacją jednego z tomów serii o młodym magiku Harrym Potterze autorstwa Joanne K. Rowling, tłumacz musi się przede wszystkim zapoznać ze światem Harry'ego Pottera i opublikowanymi przekładami serii. Nie może wówczas pozwolić sobie na swobodę działania, ponieważ jego przekład powinien być oparty na pewnej określonej wiedzy i musi odpowiadać oczekiwaniom szerokiej grupy fanów powieści Rowling. Jeśli świat Harry'ego Pottera istniejący w danym języku nie zostałby uwzględniony przez przekładającego i tłumaczenie nie spełniłoby oczekiwań fanów, doprowadziłoby to do niezadowolenia wśród odbiorców i rozczarowujących wyników sprzedaży. Tłumacz musi wykorzystać umiejętności wyszukiwania informacji oraz sprawność językową i stylistyczną w taki sposób, aby gracz mógł się poczuć tak, jakby przetłumaczony tekst gry był oryginałem napisanym przez Joanne K. Rowling.

Jeśli natomiast gra oparta jest na całkowicie nowym pomysle lub przynajmniej nieznaną źródła jej inspiracji nie są znane odbiorcom docelowym, tłumacz dysponuje znacznie większą dowolnością i może pozwolić sobie na bardziej twórcze podejście do tekstu. Oczywiście takie gry nie są pozbawione odniesień do innych, wcześniejszych gier, ale w porównaniu z przykładem o Harrym Potterze ograniczenia są znacznie mniejsze.

Rodzaje tekstów tłumaczonych w ramach lokalizacji gier

Lokalizacja gry komputerowej wymaga od tłumacza znajomości specyfiki mediów audio-wizualnych, dla których typowe są takie elementy jak podpisy, wyskakujące okna (okna *pop-up*), synchronizacja ruchu warg, ograniczenia czasowe i przestrzenne, limity znaków w podpisach oraz interfejs użytkownika. W ramach projektu lokalizacyjnego oprócz samej gry tłumaczy się także inne rodzaje tekstów. Do najczęściej tłumaczonych tekstów należą: instrukcja, opakowanie gry, plik *readme*, strona internetowa gry, dialogi do dubbingu i podpisów, interfejs użytkownika i grafiki tekstowe.

Instrukcje obsługi zawierają przeważnie dokładne wskazówki, w jaki sposób można wykorzystać wszystkie możliwości gry. Częściowo są to teksty reklamowe – mają przedstawić grę w możliwie najatrakcyjniejszy sposób. Aspirują także do miana tekstów literackich, gdyż ich celem jest jak najskuteczniej przenieść gracza w świat gry.

Tekst na opakowaniu gry pod względem treści przypomina instrukcję. Podobnie jak ona jest reklamą gry, jednak bardzo krótką ze względu na ograniczenia przestrzenne. Na opakowaniu znajduje się ponadto dokładny opis techniczny gry, minimalne wymagania sprzętowe oraz ilustracje reklamowe. Wszystkie te elementy są tłumaczone.

Plik *readme* jest zazwyczaj technicznym tekstem, który w zwięzłej formie opisuje działanie gry, wymagania techniczne, a także nowości i usunięte błędy programu.

Strona internetowa gry stanowi część koncepcji marketingowej. Jej zadaniem jest przyciągnięcie nowych nabywców, a także – za pomocą forów internetowych i chatroomów – zachęcanie tych klientów, którzy kupili już grę, do dokonywania kolejnych zakupów.

Tworzenie dialogów na potrzeby dubbingu to zadanie wymagające od tłumacza dużej kreatywności, ponieważ dialogi te są w późniejszym etapie odgrywane przez aktorów. Elementy takie jak rejestr, odmiana języka, a także słownictwo typowe dla danej postaci w grze komputerowej muszą zostać przeniesione do innego języka, czyli zlokalizowane. Dialogi w formie napisów często zastępują teksty mówione lub im towarzyszą. Konieczność doboru odpowiedniego słownictwa oraz ograniczenie ilości miejsca przeznaczonego na napisy są źródłem dodatkowych trudności.

Interfejs użytkownika³ to część programu umożliwiająca wymianę danych między graczem a programem. Komunikacja ta jest realizowana za pomocą wierszy tekstu lub elementów graficznych, aktywowanych zwykle kliknięciem myszą. Ze względu na to, iż długość tekstu uzależniona jest od formy graficznej pojawiającej się na ekranie, tłumacz ma do dyspozycji ograniczoną liczbę znaków możliwych do wykorzystania na potrzeby tekstu docelowego. Rzadko przekształca się elementy graficzne programu po to, by zapewnić więcej miejsca na potrzeby tłumaczonych tekstów. Interfejs użytkownika jest częścią programu i zawiera, jak każdy program komputerowy, o wiele więcej tekstu niż jest to widoczne na pierwszy rzut oka, ponieważ jest z nim zintegrowanych wiele tzw. danych typu *string*⁴, które stają się widoczne dla gracza tylko wtedy, gdy wejdzie on w interakcję z programem.

Grafiki tekstowe to wielowarstwowe obrazy, w których jedna z warstw zawiera tekst. Przykładami takich grafik są: logo gry, tytuł na opakowaniu, instrukcja obsługi oraz sama gra komputerowa lub też jej tekstowe komponenty.

Jaką wiedzę o elektronicznym przetwarzaniu danych powinien dysponować tłumacz?

Według Koetsier (2008) wiedzę na temat EDP (*Electronic Data Processing*; przetwarzania danych), jaką powinien mieć tłumacz, można podzielić na trzy obszary: kompetencja informacyjna, kompetencja IT (*Information Technology*) oraz umiejętność obsługi programów tłumaczeniowych. Kompetencja informacyjna jest tutaj rozumiana jako umiejętność efektywnego wyszukiwania słownictwa i terminologii oraz informacji kontekstowych w różnorodnych mediach i źródłach, a także zdolność do krytycznej analizy tych informacji oraz wykorzystywania ich w kolejnych projektach. Kompetencja informacyjna obejmuje również korzystanie z wyszukiwarek takich jak Google, słowników internetowych lub na CD, pamięci tłumaczeniowych (*Translation Memories*) oraz baz danych terminologicznych.

³ Norma DIN EN ISO 9241-110 definiuje **termin interfejs** użytkownika jako „wszystkie komponenty interaktywnego systemu (oprogramowania lub sprzętu komputerowego), które zapewniają użytkownikowi dostęp do informacji i elementów sterujących niezbędnych do wykonania określonego zadania za pomocą tego interaktywnego systemu” [moje tłumaczenie].

⁴ Ciąg znaków (ang. *string*) to typ danych zawierający łańcuch znaków o stałej lub zmiennej długości. Za jego pomocą zapisywane są głównie słowa, zdania lub całe teksty (Doberenz, Gewinnus 2007, s. 82).

Kompetencja IT zakłada natomiast znajomość EDP, czyli profesjonalną obsługę sprzętu i oprogramowania komputerowego, edycję tekstu oraz korzystanie z internetu.

Umiejętność obsługi programów tłumaczeniowych zakłada z kolei takie korzystanie z programów przeznaczonych specjalnie na potrzeby tłumaczy, które usprawni proces tłumaczenia. Po pierwsze, ten ostatni zostaje przyspieszony dzięki temu, że owe programy zapisują przetłumaczone segmenty tekstu i podczas pracy nad nowymi zleceniami przedstawiają je jako propozycje tłumaczenia. Po drugie, dzięki wykorzystaniu programów wspomagających tłumaczenie pożądana terminologia stosowana jest w sposób konsekwentny, ponieważ dla tych samych segmentów tekstu podawane są zawsze takie same, zastosowane wcześniej rozwiązania. Obie te możliwości oferowane przez narzędzia wspomagające tłumaczenie pomagają zaoszczędzić czas i dlatego mają istotne znaczenie dla dotrzymania napiętych terminów w szybko rozwijającym się przemyśle lokalizacyjnym.

Większość dokumentów tekstowych dostarczana jest w formatach TXT, RTF, DOC, HTML lub XLS, co w zupełności wystarcza do pracy z narzędziami CAT na poziomie tekstowym. Praca na plikach o takich rozszerzeniach nie pozwala jednak tłumaczowi zorientować się, czy i jak na poziomie wizualnym wiersz tekstu wpasowuje się w cały obraz. Narzędzia takie jak Alchemy Catalyst, Passolo czy Visual Localize, stosowane często w branży tłumaczeniowej do lokalizacji programów komputerowych, pozwalają tłumaczowi na swobodną pracę z kodem źródłowym⁵, umożliwiając zarazem ocenę efektów końcowych i ewentualne dopasowanie tekstu w dostępnym miejscu na monitorze. Niestety z uwagi na mnogość formatów danych w grach komputerowych oraz niedostateczną standaryzację w branży, nie jest możliwe optymalne tłumaczenie gier komputerowych przy pomocy tylko jednego narzędzia, jak w przypadku lokalizacji stron internetowych czy programów użytkowych.

Co tłumacze powinni wiedzieć o grach komputerowych?

Podstawowa wiedza przyszłego tłumacza na temat gier komputerowych nie powinna ograniczać się jedynie do grywalności, ale musi obejmować także wiedzę na temat struktury i zasad działania kodu źródłowego.

Gry komputerowe mają charakter interaktywny, a zarazem podlegają formalnym regułom – lub też, jak definiuje to Jesper Juul (1999, s. 21): „Gra komputerowa to forma rozrywki opartej na formalnie zdefiniowanych regułach, w której jednocześnie brane są pod uwagę indywidualne decyzje gracza”⁶. Przywiązanie do ustalonej odgórnie struktury oraz konieczność interakcji ze strony gracza powodują, że akcja gry może być kształtowana na różne

⁵Kod źródłowy (ang. *source code*) to w informatyce czytelny dla ludzi tekst programu komputerowego zapisany za pomocą języka programowania (Doberenz, Gewinnus 2007, s. 65).

⁶W oryginale: *Et spil er en beskæftigelse, der afvikles på basis af formelt definerede regler og indeholder en vurdering af spillerens indsats* [tłumaczenie moje].

sposoby, zawsze jednak zgodnie z formalnymi regułami. W przypadku tekstów w grach komputerowych prowadzi to do tak zwanej segmentacji, tj. podziału tekstu na mniejsze części. Nie oznacza to jednak, że w grze komputerowej brak jest jakiegokolwiek fabuły czy też że przebieg sekwencji gry jest chaotyczny, a jedynie to, że historia w grze w przeważającej części kształtowana jest przez indywidualne decyzje gracza, które może on podejmować dopiero dzięki narzuconej strukturze.

Kod źródłowy można najłatwiej porównać do sztucznego języka, dzięki któremu gracz może wydawać komputerowi polecenia za pomocą myszki, klawiatury lub pada. Kod ten zawiera segmenty tekstu, które również muszą zostać opracowane przez tłumacza w procesie lokalizacji. Są one jednak podporządkowane strukturze kodu źródłowego i z tego powodu muszą zostać od niego oddzielone i zapisane w postaci osobnych plików po to, aby tłumacz mógł je zrozumieć i pracować nad nimi w programach do przetwarzania tekstu. Dzięki temu unika się również sytuacji, w której kod źródłowy jest opracowywany przez nieprzygotowane do tego osoby. Zwykle zlokalizowane ciągi znaków⁷ są następnie wprowadzane przez programistów do kodu źródłowego.

W większości gier gracze mogą podawać swoje imiona, płeć, narodowość itp. Te zmienne muszą zostać włączone w lokalizowane ciągi znaków, aby kod źródłowy mógł je przechowywać i zaprezentować odpowiedni tekst we właściwym miejscu.

Zmienne te mogą być wykorzystywane w różnoraki sposób, aby zwiększyć zaangażowanie gracza w danej grze poprzez zwracanie się do niego po imieniu. Wymaga to jednak od tłumacza szczególnej uwagi, ponieważ zarówno kolejność słów w zdaniu, jak i cechy morfologiczne konkretnych zmiennych różnią się w poszczególnych językach. Dodatkowo jest to także zadanie dla programisty i twórcy gry, aby zdania w językach naturalnych były możliwie jak najbardziej trafne, a zarazem na tyle uniwersalne, by znalezienie dla nich ekwiwalentów w większości języków nie stanowiło trudności. Tłumacze powinni zdawać sobie sprawę z tego, które ciągi znaków należą do kodu źródłowego i które z nich muszą zostać zlokalizowane. Niewłaściwe usunięcie lub dodanie choćby jednego znaku w jakimkolwiek miejscu w kodzie źródłowym może spowodować przerwanie gry oraz – w najgorszym wypadku – uszkodzenie komputera.

Perspektywy na przyszłość

Badania nad lokalizacją oprogramowania zajmują marginalną pozycję wśród innych specjalności w ramach przekładoznawstwa (Wolf, Perron, 2003; Newman, 2004, s. 71-90; O'Hagan, 2007), przez co specjalność ta nie była jak dotąd należycie uwzględniana w programie kształcenia tłumaczy. W przemyśle lokalizacyjnym daje się natomiast zaobserwować coraz większe zapotrzebowanie na stosownych specjalistów. Przepaść pomiędzy nauką i kształceniem a rynkiem lokalizacyjnym i profesjonalną praktyką tłumaczeniową zwiększa się coraz bardziej.

⁷Zob. przypis 4.

W trakcie zajęć z lokalizacji oprogramowania nie poświęca się zbyt wiele uwagi tłumaczeniu gier komputerowych, bowiem często zdarza się, że w ośrodkach naukowych brakuje specjalistów w tej dziedzinie. Możliwym wyjściem z tej sytuacji byłoby wprowadzenie zajęć projektowych, jak zaproponował to m.in. Kiraly (2005, s. 2). Wyciągając wnioski ze skarg pracodawców na temat niedostatecznego przeszkolenia, zbyt małej umiejętności samodzielnej pracy oraz głównie teoretycznego przygotowania absolwentów, a także bazując na społeczno-konstruktywistycznym podejściu do dydaktyki, Kiraly stwierdził, iż praca projektowa nad autentycznymi zleceniami może pomóc studentom w osiągnięciu „na wpół profesjonalnego poziom autonomii i wiedzy”⁸. Prawdziwe zlecenia lepiej zmotywują studentów do pracy. Można również oczekiwać, iż po udanym zakończeniu takiego projektu odpowiednio wzrośnie u nich wiara w siebie, co z kolei wpłynie pozytywnie na ich nastawienie do przyszłych tłumaczeń. Studenci będą sobie również lepiej radzić na rynku tłumaczeń, kiedy zetkną się z podobnym typem zlecenia.

Zajęcia projektowe z wykwalifikowanymi dydaktykami przekładu, połączone z wykładami gościnnymi lub warsztatami prowadzonymi przez czynnych zawodowo specjalistów znających specyfikę tego rodzaju tłumaczeń, mają szansę stać się pierwszym krokiem w kierunku zniwelowania przepaści pomiędzy teorią a praktyką lokalizacji gier komputerowych⁹.

Literatura

- Bateman, Ch. (2007). *Game Writing – Narrative Skills for Videogames*. Boston MA: Charles River Media.
- Bernal-Merino, M. (2006). On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 22-36. Online: <http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php>. Data dostępu: 10 lipca 2009.
- Chandler, H. (2005). *The Game Localization Handbook*. Hingham, Massachusetts: Charles River Media.
- Dietz, F. (2006). Issues in Localizing Computer Games. W: K.J. Dunne (red.), *Perspectives on Localization* (s. 121-134). Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Dietz, F. (2007). How Difficult Can That Be? – The Work of Computer and Video Game Localization. *Revista Tradumàtica*, 5. Online: <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/04/04art.htm>>. Data dostępu: 9 lipca 2009.
- Di Marco, F. (2007). Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games. *Revista Tradumàtica*, 5. Online: <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/06/06art.htm>>. Data dostępu: 11 lipca 2009.
- Doberenz, W., Gewinnus, Th. (2007). *Borland Delphi 7. Grundlagen, Profiwissen, Kochbuch*. München: Hanser Verlag.
- Esselink, B. (2000). *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Esselink, B. (2002). Localization Engineering: The Dream Job? *Revista Tradumàtica*, 1. Online: <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/articles/besselink/central.htm>>. Data dostępu: 11 lipca 2009.

⁸ W oryginale: „The specific goal of this approach is to help students achieve a semi-professional level of autonomy and expertise through authentic experience” (Kiraly, 2005, s. 7); [tłumaczenie moje].

⁹ W Katedrze UNESCO do Badań nad Przekładem i Komunikacją Międzykulturową na Uniwersytecie Jagiellońskim w semestrze zimowym 2009/2010 został po raz pierwszy wprowadzony moduł „Tłumaczenie gier komputerowych”. Podczas zajęć projektowych studenci mogli zapoznać się z praktyką lokalizacyjną, realizując autentyczne zlecenia producenta oprogramowania (tłumaczenie edukacyjnej gry komputerowej).

- Gołębiewski, Ł., Frołow, J. (2009). Ależ to był rok! Ranking największych wydawnictw 2008 roku. *Biblioteka Analiz*, 248, 2-4.
- González Davies, M. (2004). *Multiple Voices in the Translation Classroom*, Amsterdam: John Benjamins.
- Horodecki, J. (2009). Gry komputerowe – biznes warty miliardy. Online: <<http://www.bankier.pl/wiadomosc/Gry-komputerowe-biznes-warty-miliardy-1703562.html>>. Data dostępu: 12 lipca 2009.
- Jagiello-Skupińska, A. (2008). Rynek muzyczny w Polsce. Raport. Warszawa: Polskie Centrum Informacji Muzycznej. Online: <<http://www.polmic.pl/images/stories/pliki/raport-rynek-muzyczny-polska.pdf>>. Data dostępu: 12 lipca 2009.
- Juul, J. (1999). *En Kamp mellem Spil og Fortælling. Et speciale om computerspil og interaktiv fiktion*. Online: <<http://www.jesperjuul.net/speciale/EnKampMellemSpilOgFortælling.pdf>>. Data dostępu: 12 lipca 2009.
- Kiraly, D. (2005). Project-Based Learning: A Case for Situated Translation. *Meta: journal des traducteurs / Meta: Translators' Journal*, 50(4), 1098-1111. Online: <<http://www.erudit.org/revue/meta/2005/v50/n4/012063ar.pdf>>. Data dostępu: 15 lipca 2009.
- Koetsier, S. (2008). *Übersetzungsgeschwindigkeit. Eine orientierende Faktorenanalyse anhand von Interviews mit 21 Übersetzern in den Niederlanden*. Online: <<http://igitur-archiv.library.uu.nl/student-theses/2008-0729-201520/UUindex.html>>. Data dostępu: 22 lipca 2009.
- Maj, M. (2009). Polski rynek gier komputerowych. Raport, Warszawa. Online: <<http://manager.money.pl/hitech/artykuly/artikul/polski;rynek;gier;bedzie;warty;miliard,35,0,336163.html>>. Data dostępu: 15 lipca 2009.
- Mangiron, C., O'Hagan, M. (2006). Game Localisation: unleashing imagination with 'restricted' translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 10-21. Online: <http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.php>. Data dostępu: 15 lipca 2009.
- Newman, J. (2004). *Videogames*. New York/London: Routledge Chapman & Hall.
- Nord, Ch. (1999). Textanalyse pragmatisch/ funktional. W: M. Snell-Hornby, H.G. Höning, P. Kußmaul, P.A. Schmitt (red.), *Handbuch Translation* (s. 350-354). Tübingen: Stauffenburg Verlag.
- O'Hagan, M. (2007). Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. *Revista Tradumàtica*, 5. Online: <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09art.htm>>. Data dostępu: 13 lipca 2009.
- Payne, N. (2007). *Culture and Website Localization*. Online: <<http://www.kwintessential.co.uk/translation/website-service.html>>. Data dostępu: 20 lipca 2009.
- Rollings, A., Adams, E. (2003). *On Game Design*, Indianapolis: NRG, 199-202.
- Schmieder, J. (2009). Brot und Spiele. Online: <<http://www.sueddeutsche.de/wirtschaft/computerspiele-industrie-brot-und-spiele-1.469060>>. Data dostępu: 18 lipca 2009.
- Wolf, M.J.P., Perron, B. (2003). *The Video Game Theory Reader*. New York/London: Routledge.

mgr Erik-Jan Kuipers – przekładoznawca, asystent w Katedrze UNESCO do Badań nad Przekładem i Komunikacją Międzykulturową, Uniwersytet Jagielloński, Kraków, erik.kuipers@uj.edu.pl

* * *

Lokalizacja gier komputerowych – czyżby dziecinnie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych

Streszczenie

Przekład gier komputerowych stanowi część procesu lokalizacji. Obejmuje on zarówno teksty pisemne, jak i teksty mówione stanowiące ważny element tych gier. Badania nad przekładem jedynie w bardzo niewielkim zakresie uwzględniają ten specyficzny rodzaj przekładu. Brak solidnych podstaw naukowych w tym zakresie, a co za tym idzie brak ofert szkolenia w tego typu specjalności w programach nauczania przekładu, powoduje powstanie swoistej luki w branży tłumaczeniowej. Celem niniejszego artykułu jest przybliżenie tego szczególnego rodzaju przekładu, jak również roli tłumacza w całym procesie lokalizacji; zwrócenie uwagi na różne typy przekładu, tak jak i wagę umiejętności obsługi komputera. Nie mniej ważnym celem tego artykułu jest wykazanie potrzeby wprowadzenia szkolenia tego typu umiejętności do programów nauczania przekładu.

Localisation of computer games – is it really child’s play? New perspectives on educating translators

Summary

The translation of computer games is part of the localisation process as a whole and concerns the translation of written or spoken texts connected with those games. In translation studies the research of this branch of professional translational activity is still underdeveloped. The lack of solid scientific research on this topic and automatically the absence of this specialisation in the translation studies curriculum, creates a gap between translation studies and the translation industry. It is the aim of this article to give some insight in this specific kind of translational activity, focusing on the role translators play in the localisation process, the kind of translation and computer skills required, as well as the need to integrate the training of these skills into the translation studies curriculum.