

OSOBLIWOŚCI W LOKALIZACJI GIER PLANSZOWYCH NA PRZYKŁADZIE GRY „MUNCHKIN“

Peculiarities in the Localization of the Board Games (Based on the Game “Munchkin”)

Keywords: *localization, translation, board games, Munchkin, creativity*

Contact: *Uniwersytet Gdański; kacper.gorny00@gmail.com*

Temat lokalizacji gier planszowych – w przeciwieństwie do zagadnienia lokalizacji gier wideo – nie cieszy się popularnością w literaturze naukowej. Jednakże planszówki posiadają ogromny potencjał badawczy z perspektywy krytyka przekładu. Ich wzrastająca popularność niesie za sobą również potrzebę umiejętnego dostosowania ich do rynku docelowego. Specyfika gatunkowa danej gry, a także język, w jakim zostały sporządzone opisy wszelkich jej elementów sprawiają, że odpowiednik, który wybrał zespół tłumaczy nie musi zawsze być dosłowny. Proces powstawania ostatecznej wersji tłumaczenia potrafi być długi i skomplikowany. Nie przeszkodziło to jednak w wykreowaniu pięknego i spójnego tłumaczenia.

Rozważania nad analizą tego zagadnienia należy zacząć od rozróżnienia pojęć *tłumaczenie* i *lokalizacja*. Granice między nimi są rozmyte, jednakże zwrócenie uwagi na zasadnicze różnice w definicjach tych dwóch pojęć pozwoli na wyodrębnienie tego, czym zajmuje się *lokalizacja*. Na podstawie definicji tłumaczenia I. A. Aleksiejewej: „Tłumaczenie to czynność, polegająca na zmiennej reekspresji, przekształcaniu tekstu w jednym języku w tekst w innym języku, wykonywana przez tłumacza, który twórczo dobiera warianty w zależności od zasobów zmienności języka, rodzaju tekstu, zadań tłumaczeniowych oraz pod wpływem jego indywidualności; tłumaczenie jest również wynikiem tej czynności” (Алексеева 2004: 4, tłumaczenie własne), można zauważyć liczne ograniczenia pojęcia *tłumaczenie*.

W tych rozważaniach należy wspomnieć o adaptacji, czyli strategii translator-
skiej polegającej na tłumaczeniu wolnym, niedosłownym, w celu wyeliminowania ob-
cości w tekście. Stosuje się ją poprzez zamianę danego zjawiska w języku wyjściowym
na sytuację ekwiwalentną w języku docelowym (Dąbbska-Prokop 2000: 27–30). Cho-

ciaż jest to proces pozwalający na twórcze kreowanie tekstu w innym języku, jego możliwości nie są nieograniczone. Mimo iż pula ekwiwalentów może być szeroka, ich liczba jest skończona.

Bardziej pasującym terminem do badań nad przekładem gier planszowych byłaby lokalizacja. Lokalizacja natomiast to, wedle definicji A. Pyma: „(...) proces polegający na obróbce produktu i dostosowaniu go pod względem językowym i kulturowym do miejsca docelowego (kraju/regionu i języka), w którym będzie on sprzedawany i używany” (Pym 2010: 134). Przetworzenie produktu i umożliwienie jego funkcjonowania na nowym rynku są tutaj kluczowe. Ta różnica wskazuje wyraźnie na to, że nie należy uważać tych pojęć za synonimiczne. Lokalizacja, zdaniem Z. Włodowskiej, jest raczej procesem następującym po tłumaczeniu, adaptacją powstałego tekstu do realiów bliższych odbiorcy przekładu. W zakres jej możliwości wchodzi również modyfikacja elementów graficznych, pozwalająca uzyskać spójność między przełożonym tekstem a światem, do którego się odnosi. Tłumaczenie gier wymaga nie tylko dużych kompetencji językowych, tłumacz powinien również znać fabularne tło świata gry, a także rozpoznawać odniesienia do kultury i historii (Włodowska 2021: 220). Zjawisko intertekstualności w branży gier także jest powszechne, a jej prawidłowe wychwycenie i dojsię do nawiązań do innych gier czyni lokalizację wierniejszą oryginałowi. Wszystko to znajduje praktyczne zastosowanie przy analizie problemu tłumaczenia gier planszowych. Jednakże lokalizacja gier planszowych cechuje się licznymi ograniczeniami, które zmuszają osoby pracujące nad daną wersją językową do poszukiwań rozwiązań wpisujących się w specyfikę tej dziedziny.

Chociaż terminu *lokalizacja* zwykło się używać w odniesieniu do gier wideo, stosownym jest odnosić ją także do tłumaczenia gier planszowych, gdyż i one cechują się całą gamą trudności oraz ograniczeń, z którymi musi się zmierzyć potencjalny tłumacz. Mimo iż gry planszowe nie posiadają oprogramowania, które trzeba przetłumaczyć, nie trzeba również dostosowywać czasu wyświetlania się danych podpisów na ekranie, tłumaczenia gier planszowych, jak i gier wideo posiadają kilka cech wspólnych. Są nimi np. interaktywność, gdyż gra zawsze opiera się na udziale danej liczby osób, w której każda może wpłynąć na zmianę ciągu wydarzeń i tłumaczenie musi być przygotowane pod wielość możliwych scenariuszy. Na doświadczenie płynące z rozgrywki może wpłynąć również sama treść tekstu znajdującego się na podpisie, a tłumaczenie dosłowne może naruszyć tabu w danej kulturze, co wywoła u gracza inne emocje. W takim wypadku tłumacz musi uciec się do transkrecji (Kudła 2018: 135–139). Jest ona zdaniem C. Mangiron i O’Hagan możliwością swobodnego manipulowania tekstem (dodawaniem i usuwaniem informacji). Granica ich możliwości leży tam, gdzie zaburzone może zostać oryginalne doświadczenie rozgrywki (Mangiron, O’Hagan 2006: 20). I właśnie

ta wolność owocuje tłumaczeniami często daleko idącymi od tekstu wyjściowego. Rozwiązania mogą być różne (zmiana odniesienia, złagodzenie), lecz wszystkie one mają na celu przybliżenie graczowi docelowemu świata gry. Ten zabieg widać bardzo wyraźnie na przykładzie gry planszowej „Munchkin”.

Tłumaczenie niedosłowne, odbiegające często od oryginału, jest nieuniknione ze względu na potrzebę oddania charakteru danej gry. Gra planszowa „Munchkin” jest parodią systemu *Dungeons & Dragons*, który polega na odgrywaniu roli postaci przemierzającej świat fantasy. Podczas sesji *D&D* uczestnicy wykonują różne zadania, walczą z potworami, zdobywają przedmioty, a także rozwijają umiejętności odgrywanego przez siebie bohatera. „Munchkin” w przeciwieństwie do *D&D*, w którym gracze samodzielnie tworzą swojego bohatera, opiera się na losowości: rasa, klasa postaci zależą od kart, które gracz wylosuje na początku lub podczas rozgrywki. Nazwy kart często w sposób żartobliwy odnoszą się do nazw, które możemy spotkać w typowej grze RPG (z angielskiego *role playing game* – gra fabularna w której gracze odgrywają role). Gry słowne, nawiązania intertekstualne, wydźwięk, jaki w danej kulturze ma dana karta stanowią główne problemy, jakie mógł napotkać zespół tłumaczący grę planszową. Tłumaczenie mniej lub bardziej dosłowne często nie byłoby wystarczające, żeby dostarczyć polskim odbiorcom doświadczenie podobne do tego, którym cieszyć się mogą anglojęzyczni gracze. Doprowadziło to do wykorzystania różnych taktyk translatorskich, których celem było osiągnięcie urodzimu, niezbędnego do nieskrępowanego cieszenia się grą.

Tłumaczenie gier planszowych wiąże się z licznymi trudnościami. Największym z nich jest oddanie doświadczenia płynącego z rozgrywki, takiego samego jakie oferuje oryginał gry. Ważna jest też zrozumiałość tekstu znajdującego się na karcie. W przypadku „Munchkina” istotne jest też umiejętne tłumaczenie żartów, które są kluczowe dla jego pozytywnego odbioru w języku docelowym.

W pracy wyróżniam karty, których nazwa została złagodzona w języku polskim, w których zmienione zostało odniesienie kulturalno-historyczne i dodana / zmieniona została w nich gra słowna. Często nazwy polskie odnoszą się do ilustracji, które znajdują się na danej karcie. Wszystko to zaowocowało tym, że polski odpowiednik angielskiej karty znacząco różni się od oryginału. Nie znaczy to, że tłumaczenie jest złe, przeciwnie – często karty w polskiej wersji językowej dużo lepiej oddają klimat gry. Nie brakuje jednak momentów, w których język polski radzi sobie gorzej z oddaniem znaczenia tekstu wyjściowego.

Przytoczone niżej karty ukazują mnogość problemów, z jakimi borykał się zespół tłumaczy. Nie sposób wskazać jednej uniwersalnej metody tłumaczenia gier słownych

czy rozwiązania kwestii odniesień do zjawisk nieobecnych w kulturze polskiej. Zauważyć można jednak luźne podejście do tekstu wyjściowego.

Karta *Gentlemen's Club* w wersji polskiej występuje pod nazwą *Pała Kultury*. Żart słowny polegający na użyciu słowa *club*, które może oznaczać *klub* albo *maczugę* jest nieprzetłumaczalny, dlatego tłumacze postanowili, by nawiązanie do obrazka na karcie (Dżentelmena z pałką) połączyć z nawiązaniem do Pałacu Kultury i Nauki w Warszawie – budynkowi znajdującemu się w stolicy Polski.

Z problematyki przetłumaczenia gry słownej udało się także wyjść poprzez zastosowanie nawiązania intertekstualnego. Karta *Maul Rat* znana jest polskim graczom jako *Młotomysz z Marsa*. Żart polega tu na homonimii słów *mole* i *maul*. *Molerat* (w języku polskim tłumaczone jako *kretoszczur*) – to jeden z potworów jakich można spotkać w wielu światach fantazy. Pozostawienie samej nazwy *Młotomysz* byłoby tylko połówkowym tłumaczeniem, pozbawionym odniesienia do innych tekstów kultury, dlatego zdecydowano się na nawiązanie do serialu animowanego *Biker Mice from Mars*, znanego w Polsce pod nazwą *Motomyszy z Marsa*.

Gra słowna występuje również na karcie *Wight Brothers*. Nawiązuje ona do braci Wright, uważanych za twórców pierwszego samolotu. Pierwszy wyraz występuje w użyciu w różnych światach fantazy i oznacza często nieumarłe bądź nieśmiertelne istoty. W wersji polskiej karta ta znalazła się pod nazwą *Wirko i Żwigura*. Nawiązanie do lotnictwa zostało więc zachowane, ponieważ Franciszek Żwirko i Stanisław Wigura to utytułowani polscy pasjonaci lotnictwa w II Rzeczypospolitej. Żart został oddany poprzez zamianę pierwszych liter tych dwóch słów. Utracone jednak zostało nawiązanie do fantastyki.

Można też zaobserwować tłumaczenie nazwy karty segmentami. Przykładem może być tu karta *Bullrog*. Nazwa ta to połączenie słowa *bull* oraz *Balrog* – demonicznych istot związanych z żywiołem ognia znanych z uniwersum *Władcy Pierścieni*. W polskiej wersji pierwszy człon został przetłumaczony dosłownie, jednakże nawiązanie do świata stworzonego przez Tolkiena zostało zastąpione przez występującą w folklorze polskim postać Diabła Boruty, dlatego w polskiej wersji karta ta nosi nazwę *Bykruta*. Tłumaczenie to współgra z ilustracją na karcie przedstawiającą stwora o byczych cechach wyglądu w płomiennej otoczce, przez co przypomina ona diabła, co wykorzystali tłumacze.

Karta *Mr. Bones*, której grafika przedstawia tańczący szkielet, łączy w sobie nawiązanie intertekstualne do filmu pod tą samą nazwą¹, a także żart w postaci użycia słów, które w dosłownym tłumaczeniu można rozumieć jako *Pan Kości*. Pozostanie

¹ „Mr. Bones”, film z 2002 roku, w reżyserii Graya Hofmeyera.

przy tłumaczeniu dosłownym doprowadziłoby do pozbawienia nawiązania intertekstualnego, dlatego zdecydowano się na nadanie nazwy *Tańczący z Kościami*, w ten sposób zostały wykorzystane elementy graficzne, a także nawiązano do filmu *Tańczący z wilkami*².

Kreatywność często pomagała zachować ładunek emocjonalny zawarty w tekście oryginału, a także konsekwentnie realizowanym przez tłumaczy złagodzeniu wydźwięku gry, tworząc w ten sposób mniej wulgarne doświadczenie gry niż w przypadku wersji oryginalnej, zachowując jednakże spójną i komfortową dla odbiorcy wersję świata. Pokazują to karty takie jak *Hammer of Kneecaping*, którą w polskim tłumaczeniu nazwano *Młoteczkiem Ortopedycznym*. Brutalne miażdżenie kolan (kneecaping) zostało zastąpione niewinnym przyrządem medycznym. Podobny zabieg wykorzystano przy tłumaczeniu *Bad-Ass Bandana* i *Sneaky Bastard Sword*. W przypadku pierwszej karty słowo *badass* (mające niekiedy wulgarne znaczenie w języku angielskim) zostało przetłumaczone jak *macho*, oznaczające kogoś o wyrazistych męskich cechach (pełna polska nazwa karty *Bandanka Prawdziwego Macho*). Kolejną kartę przetłumaczono jako *Miecz Ukradkowego Ataku*, słowo *bastard* (pol. bękart) zostało zastąpione przez cechę, z jaką wiąże się to słowo w użyciu, czyli podstępnością.

Tłumacze borykając się z całkowicie obcymi dla polskiego odbiorcy odniesieniami, zamienili je na inne. Przykładem jest tu karta *Yuppie Water*, nawiązująca do młodego ambitnego pokolenia lat 80. w Stanach Zjednoczonych (*Yuppie*), która w języku polskim figuruje pod nazwą *Elfickoje Igristoje*. Jest to z kolei odniesienie do popularnego w Polsce szampana rosyjskiej produkcji o nazwie *Sowietskoje Igristoje*.

Tłumacze udowodnili również, że żart można „przetłumaczyć” zastępując sam motyw humorystyczny poprzez użycie znajomego sformułowania, używanego w innych tekstach kultury. Przykładem jest tu karta *Boots of Running Really Fast*. Humor polega tu na prześmiewczym ukazaniu tego, jak nazywane są magiczne przedmioty w grach RPG, nazwy często są długie i opisują wyczerpująco ich efekt. W wersji polskiej postanowiono z tego zrezygnować i zamiast *Butów Naprawdę Szybkiego Biegania* wybrano po prostu *Siedmiomilowe Buty*. Semantyka pozostała taka sama, ale wybrany wariant jest Polakom bardzo bliski, gdyż w bajkach często występuje przymiotnik *siedmiomilowy*. Nie zaburza to też odbioru karty, gdyż świetnie się wpisuje w bajkowy i komiksowy świat „Munchkina”.

W polskiej wersji językowej zmianie podlegają również teksty na ilustracjach na kartach. Przykładami mogą tu być karty: *Halfling (Niziołek)* czy *Curse! Change Class (Klątwa! Zmień Klasę)*. Podpisy na kartach to odpowiednio *Swag (Łup)* oraz *Born to*

² Oryginalny tytuł „Dances with Wolves”, film z 1990 w reżyserii Kevina Costnera.

slash (*Bij Zabij*). Mamy tu do czynienia z tłumaczeniem dosłownym (pierwszy przypadek) oraz zmianę *Born to slash* (*Urodzony by siec*) na zawadiacko brzmiące *Bij Zabij*, przyjęty i naturalnie brzmiący w języku polskim frazeologizm.

Przypadkiem szczególnym w skali całej polskiej wersji językowej jest zmiana części obrazka na karcie i następnie nadanie nowej nazwy związanej z nową grafiką. Karta *Curse! Chicken On Your Head* w wersji polskiej nosi nazwę *Kłątwa! Moherowy Beret*. W wersji oryginalnej ilustracja na karcie przedstawia postać z kurą na głowie. W wersji polskiej wszystkie elementy zostały zachowane z pominięciem kury, która zastąpiona została wcześniej wspomnianym nakryciem głowy. Żart polegający na umieszczeniu kury na głowie został zmieniony w kojarzony z grupą osób starszych o konserwatywnych poglądach beret. W polskiej przestrzeni publicznej beret ten często noszony jest przez ludzi (głównie mierze starsze kobiety) reprezentujących nurt konserwatywnego katolicyzmu. Doprowadziło to w konsekwencji do pojawienia się frazeologizmu *moherowe berety* oznaczającego te właśnie grupę ludzi. Efekt działania karty pozostał, zmieniona została nazwa i grafika. Skojarzenia wywoływane przez tę kartę są zupełnie odmienne w oryginalnej wersji i w wersji polskiej, jednak w obu przypadkach celem kart było rozśmieszenie odbiorcy. W języku polskim zostało to osiągnięte poprzez dodanie odniesienia do polskich realiów społeczno-politycznych.

Warto również zwrócić uwagę na fakt dodania kilku unikalnych kart, charakterystycznych tylko dla polskiej wersji językowej. Te karty to: *Wieśmin*, *Kryształki Czasu*, a także *Dwa Nagie Miecze*. Pierwsza z nich to nawiązanie do serii książek, a także gier z uniwersum *Wiedźmina*. Seria ta cieszy się mianem kultowej wśród polskich fanów fantastyki, dlatego dodanie go sprawia, że polscy gracze czują się „jak u siebie w domu”. Karta *Kryształki Czasu* jest z kolei nawiązaniem do systemu fabularnego *Kryształki Czasu*. Jest to produkcja polska, istnienie tej karty można zatem rozumieć jako „oczko puszczone” w stronę polskich znawców pierwszych i klasycznych już gier RPG rodzimej produkcji. Ostatnią kartą w tej grupie są *Dwa Nagie Miecze*. Nawiązują one do bitwy pod Grunwaldem. To odniesienie do historii Polski jest bardzo czytelne dla polskiego odbiorcy i dodanie tej karty jest przez niego odbierane pozytywnie.

Tłumacz miał trudności w przetłumaczeniu kilku kart. Przykładem może być tu karta *Swiss Army Polream*. Gra słowna polegająca do połączenia scyzoryka szwajcarskiego (ang. *Swiss army knife*) oraz broni drzewcowej (ang. *polearm*). W języku polskim karta ta nosi nazwę *Wielofunkcyjna Broń Drzewcowa*. Chociaż jest tu nawiązanie do cechy szwajcarskiego scyzoryka, jego wielofunkcyjności, jednak odniesienie do tego kieszonkowego noża można wychwycić tylko poprzez obrazek, pokazujący zestaw różnych broni w formie narzędzi ukrytych w scyzoryku.

Ciekawym przypadkiem jest tu również karta *Curse! Change Sex (Klątwa! Zmień Płeć)*. Opis karty jest dużo dłuższy w języku polskim ze względu na istnienie form czasownikowych męskich i żeńskich. Dodany został tekst „Od tej chwili jesteś uważany(a) za osobnika(czkę) płci przeciwnej (...)”. Informacja ta w języku angielskim jest oczywista i wynika z nazwy karty, w języku polskim natomiast wymagała ona objaśnienia. Czyni to tekst na karcie stosunkowo długim w porównaniu do innych kart.

Tłumacze wyszli z licznych dylematów translatorskich, wykorzystując różne strategie, jednak wszystkie one miały na celu przybliżenie polskiemu odbiorcy świata gry. Plusem lokalizacji jest jej spójność, która pozwala osiągnąć niezaburzone niczym przyjemne doświadczenie gry. Mimo, iż nie zawsze udawało się w pełni przekazać cały ładunek kulturowy zawarty w tekście wyjściowym, to zmiana odniesienia często przynosiła pozytywny skutek. Istnienie nielicznych przypadków kart w wersji polskiej, których zlokalizowanie zubożyło ich znaczenia, ale nie wpływa negatywnie na rozgrywkę i nie wyprowadza z luźnej i przyjemnej atmosfery, którą oferuje gra. Tłumacze podjęli się trudnego zadania przetłumaczenia humoru, w tym gier słownych, które to uchodzą za zjawisko nieprzekładalne. Tłumacze z pomocą kreatywności stworzyli bliską i zrozumiałą dla Polaków lokalizację gry „Munchkin”.

Summary

The purpose of the article is to highlight the depth of the board game issue. The analysis of examples from the Polish version of the game “Munchkin” shows how many possibilities the translator has. Unobvious translation choices are devoted to create the closest possible version of the game for a Polish audience.

Резюме

Целью настоящей статьи является указание глубины проблемы перевода настольных игр. На основе анализа примеров из польской версии игры «Манчкин» (Munchkin) показано множество возможностей переводчика. Неочевидные переводческие выборы посвящены попытке создания наиболее близкой версии игры для польского получателя.

Literatura

- Dąbbska-Prokop, U.** Adaptacja. In: Id. (ed.) *Mała encyklopedia przekładoznawstwa*. Częstochowa: Wydawnictwo Wyższej Szkoły Języków Obcych i Ekonomii, 2000, s. 27–30.
- Kudła, D.** Jak nie tłumaczyć gier na rosyjski. Analiza lokalizacji gry Książę i Tchórz z języka polskiego na język rosyjski. *Homo Ludens*. 2018 (1/11), s. 135–153.
- Mangiron, C., O’Hagan, M.** Game Localisation: Unleashing Imagination with ‘Restricted’ Translation. *The Journal of Specialised Translation*. 2006 (6), s. 10–21.
- Pym, A. D.** *Exploring Translations Theories*. London-New York: Routledge, 2010.
- Włodowska, Z.** Wybrane toponimy w rosyjskim przekładzie gry *The Elder Scrolls V: Skyrim*. *Przegląd Rusycystyczny*. 2021 (1/173), s. 218–232.
- Алексеева, И.С.** *Введение в переводоведение*. Москва: Академия, 2004.



The article is accessible in open access mode under licence CC BY-NC-ND
Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0