

„Głósów użyczyli profesjonalni programiści” – rosyjskie nielegalne lokalizacje językowe gier wideo

Dominik Kudła

Uniwersytet Warszawski

Abstrakt

Z uwagi na realia polityczne, gospodarcze i prawne przełomu XX i XXI wieku oraz popyt na gry w rodzimej wersji językowej, nielegalna i półamatorska lokalizacja językowa gier wideo osiągnęła masową skalę najpierw w ZSRR, a później w Rosji. Wersje językowe tworzone przez „pirackie wydawnictwa” zawierały liczne błędy językowe, np. błędy gramatyczne, leksykalne czy ortograficzne, jak również błędy tłumaczeniowe, takie jak kalkowanie angielskich struktur gramatycznych czy leksykalnych lub korzystanie z tłumaczenia maszynowego bez późniejszej korekty. Na wątpliwą jakość takich lokalizacji językowych wpływ miały również kwestie techniczne, np. błędne kodowanie znaków, wybór nieprofesjonalnych aktorów głosowych czy wykorzystywanie nagrań zawierających kilka wersji intonacyjnych danej kwestii dialogowej, co znacznie wpływało na ich długość. Często w nielegalnych tłumaczeniach gier można było spotkać daleko idącą transkreację, np. tworzenie tytułów i nazw własnych, które tylko w niewielkim stopniu nawiązywały do oryginału. Niektóre wolne tłumaczenia z tamtego okresu spotkały się z pozytywnym odbiorem rosyjskich graczy, którzy po latach wspominają je z nostalgią.

Słowa kluczowe: lokalizacja gier wideo, lokalizacja językowa, gry wideo, błędy tłumaczeniowe, nielegalna dystrybucja

Abstract

Due to the political, economic and legal reality at the turn of the twentieth and the twenty-first century, as well as the demand for video games in mother-tongue language version, first in the USSR and then in Russia illegal and semi-amateur linguistic localization of video games reached a mass scale. The language versions created by the “pirate publishers” included numerous linguistic errors, such as grammatical, lexical and spelling ones, as well as translation mistakes, e.g. blind calquing of English grammatical and lexical structures, or using unrevised machine translation. The dubious quality of such localizations was complemented with technical issues, including incorrect use of coding, choosing non-professionals to voice acting and using recordings with optional intonation pattern together with the right recording, which lengthened them excessively. Often illegal game translations included far-reaching transcreation practices, such as creating titles and proper names which only very loosely refer to the original. Some free translation solutions from that time were positively perceived by Russian gamers, who recollect them with a sense of nostalgia.

Keywords: video games localization, language localization, video games, translation errors, illegal distribution

Wprowadzenie

Obecnie dość powszechną praktyką największych producentów gier wideo¹ jest wydawanie konkretnego tytułu w kilkunastu wersjach językowych jednocześnie na całym świecie. Decyzje tego rodzaju w dużej mierze spowodowane były rozwijającymi się na przełomie XX i XXI wieku w wielu częściach świata praktykami dystrybucji nielegalnych kopii zagranicznych gier (tzw. piractwo). Z początku proceder ten dotyczył bezprawnie powielonych oryginalnych wersji językowych gier. Stosunkowo szybko w niektórych regionach ukształtował się również mechanizm tworzenia i dystrybucji

¹ W niniejszym tekście będę używał terminu „gry wideo” do określenia gier cyfrowych niezależnie od urządzenia wykorzystywanego do grania.

nieautoryzowanych lokalizacji językowych. Działał on niekiedy dużo sprawniej niż legalni wydawcy lub nawet ich zastępował, zwłaszcza po wschodniej stronie Muru Berlińskiego.

Wstęp do niniejszego tekstu stanowi opis najważniejszych pojęć związanych z działaniami, które wśród twórców gier zyskały nazwę lokalizacji gier wideo. Następnie opisana zostanie historia nielegalnych dystrybutorów w regionie, w którym osiągnęły one największą skalę, na rynku radzieckim, a później rosyjskim, oraz przykłady stosowanych w tamtym czasie metod tłumaczeniowych.

1. Lokalizacja językowa

Z uwagi na złożoność gier wideo jako multimedialnych i interaktywnych tekstów kultury tworzenie ich nowych wersji językowych jest procesem wymagającym jednoczesnego wykorzystania wiedzy z wielu dziedzin, m.in. translatoryki, programowania, realizacji dźwięku, grafiki komputerowej oraz niejednokrotnie specjalistycznego zakresu tematycznego, jaki obejmuje konkretna gra. Połączenie takie można uważać za jedną z przyczyn, które sprawiły, że twórcy gier wideo chcieli odróżnić ten proces od tłumaczenia. Słowo lokalizacja pochodzi od angielskiego rzeczownika *locale*, które jest wykorzystywane w branży do określenia branego pod uwagę przy wydawaniu gry połączenia języka, kultury oraz kodowania znaków charakterystycznych dla danego regionu (Esselink 2000, 3). Pojęcie to zostało zaczerpnięte przez twórców gier od twórców oprogramowania użytkowego. Wielu badaczy (np. Folaron 2006, 198; Kuipers 2010, 78; O'Hagan i Mangiron 2013, 87) wskazuje, że główną przyczyną rozróżnienia pojęć „tłumaczenie” i „lokalizacja” było błędne rozumienie pojęcia „tłumaczenie” jako niemal mechanicznego przekładania słów z jednego języka na drugi (bardziej zbliżone do pojęcia tłumaczenia maszynowego). Przez długi czas wśród twórców i wydawców panował pogląd, że dopiero w ramach marketingowych praktyk dążących do sprzedania konkretnego programu na innym rynku zaczęto uwzględniać aspekty kulturowe, podczas gdy wagę tych kwestii już w XVI wieku podkreślił w rozważaniach nad tłumaczeniem Étienne Dolet (1540).

Nie jest to jednak jedyne kryterium, na podstawie którego rozgranicza się te dwa pojęcia. W najszerszym możliwym ujęciu lokalizacja gier wideo oznacza wszystkie procesy składające się na „adaptację produktu do potrzeb każdego z importujących rynków pod względem językowym, technicznym, kulturowym oraz prawnym” (Bernal-Merino 2015, 35). Tak rozumiana lokalizacja oprócz tłumaczenia elementów

językowych obejmuje również modyfikację elementów niejęzykowych składających się na grę oraz z nią powiązanych. Niekiedy na potrzeby nowego rynku zmianie w ramach lokalizacji ulegają wygląd postaci pojawiających się w grze, układ interfejsu graficznego (np. kolejne poziomy ustawień pojawiają się od prawej do lewej strony ekranu w przypadku języków stosujących taki układ zapisu, jak ma to miejsce w języku arabskim czy hebrajskim), jego wygląd (w zależności od kultury różne skojarzenia mogą wywoływać pojawiające się w grze kolory czy symbole) czy niejęzykowe elementy składające się na doświadczenie gracza, takie jak muzyka. Dostosowując grę do wymagań użytkowników w danym regionie, często zmienia się również strategię jej promocji. Niejednokrotnie na rynku japońskim elementem kampanii marketingowej stawało się jednoczesne wydanie powiązanego z daną grą komiksu manga (Thayer i Kolko 2004, 481).

Z uwagi na coraz większy stopień złożoności mechanizmów opisujących działanie poszczególnych elementów gry oraz zaawansowanie systemów zabezpieczeń z nimi związanych, aby możliwa była praca tłumacza, wszystkie elementy językowe (napisy znajdujące się w ramach interfejsu graficznego, podpisy kwestii dialogowych i inne rodzaje tekstu, który gracz może przeczytać) muszą być wyodrębnione z kodu źródłowego rządzącego oprogramowaniem gry w ramach tzw. zestawu lokalizacyjnego (ang. *localization kit*, Chandler 2005, 265). Sposób wykonania tego zestawu i komunikacji między lokalizatorami, zwłaszcza w dużych zespołach, mają zasadniczy wpływ na jakość nowej wersji językowej gry. Następnie przetłumaczone elementy językowe muszą zostać wprowadzone z powrotem do kodu źródłowego gry. Ten proces jest również zaliczany do lokalizacji gier wideo.

Istnieje również węższe rozumienie tego pojęcia. O'Hagan i Mangiron (2013, 107) oraz Bernal-Merino (2015, 87) zwracają uwagę, że niekiedy lokalizacja gier wideo jest postrzegana jako modyfikacja gry z uwzględnieniem aspektów językowych, kulturowych oraz komunikacyjnych. W celu rozróżnienia między tymi dwoma zakresami znaczeniowymi proponują w stosunku do węższego z nich stosować wyrażenie „lokalizacja językowa”. Z uwagi na zdecydowane podobieństwo między pojęciem „tłumaczenia” oraz „lokalizacji językowej” będę stosował je w niniejszym tekście zamiennie, podczas gdy pojęcie „lokalizacja gier wideo” będzie odnosić się do działań w aspektach technicznym, funkcjonalnym, prawnym, marketingowym, kulturowym, językowym i komunikacyjnym, ukierunkowanych na stworzenie nowej wersji językowej gry.

W ciągu kilkudziesięcioletniej historii gier wideo powstało wiele znacznie różniących się od siebie gatunków tego medium, które można wyróżniać na podstawie wielu kryteriów: m.in. urządzenia wykorzystywanego do rozgrywki (platformy), zasad

rzządzających rozgrywką i wyznaczających jej cel, tematyki poruszanej w grze oraz funkcji w jakiej jest ona wykorzystywana. Z tego względu formułowanie wniosków dotyczących lokalizacji językowej gier jako takiej nie jest zadaniem łatwym. Jednym z aspektów, który jest wspólny dla różnych rodzajów gier jest zakres lokalizacji językowej, czyli ilość elementów, które podlegają modyfikacji podczas tworzenia nowej wersji językowej. Najczęściej wyróżniane są cztery rodzaje: brak lokalizacji językowej, „lokalizacja pudełkowa”, lokalizacja niepełna i lokalizacja pełna.

W ramach tzw. „lokalizacji pudełkowej” (ang. *box and docs*) tłumaczona jest zawartość okładki pudełka z grą oraz jej instrukcja obsługi i towarzyszące jej dokumenty. W dobie platform dystrybucji cyfrowej gier, takich jak *Steam*, *uPlay*, *Origin*, *GOG.com* czy *Epic Games*, coraz więcej producentów rezygnuje z tradycyjnych kanałów dystrybucji, a funkcję pudełka przejmuje strona danej gry na takiej platformie. Niemniej na polskim rynku niekiedy spotykane są gry dużych producentów wydawane w ten sposób, np. symulator piłki nożnej *Pro Evolution Soccer* (Konami, 2001–).

Lokalizacja niepełna, zwana również, zwłaszcza wśród polskojęzycznych graczy, kinową wersją językową gry, zawiera ponadto przetłumaczony tekst pojawiający się w samym oprogramowaniu gry i wymaga wyodrębnienia zestawu lokalizacyjnego. Jest ona jednak dużo tańsza od pełnej lokalizacji językowej, która obejmuje także stworzenie nagrań dźwiękowych kwestii dialogowych pojawiających się w grze².

Obecnie lokalizacja wszystkich tekstów znajdujących się w grze jest standardem. Niemniej zdarzają się gry niemal nielokalizowane na języki inne niż angielski. Dotyczy to głównie tzw. gier niezależnych wydawanych przez firmy niedużej wielkości, czasem nawet kilkusobowe.

W ramach tego rodzaju działalności tłumaczeniowej połączonych zostaje wiele kwestii znanych ze starszych rodzajów tłumaczenia: literackiego, specjalistycznego, audiowizualnego i lokalizacji oprogramowania użytkowego. Lokalizacja językowa gier oprócz wspomnianych już aspektów technicznych wymaga również skupienia uwagi na nowych czynnikach wynikających z innego niż w starszych mediach charakteru doświadczenia użytkownika. Gracz poprzez interakcję bierze czynny udział w wydarzeniach

² W celu odróżnienia od znanego z branży filmowej dubbingu są one określane angielskim wyrażeniem *voice acting*. Rozróżnienie takie stopniowo pojawia się w języku polskim, ale z uwagi na fakt, że na rynku polskim niezwykle często nagrania takie są wykonywane przez tych samych specjalistów dźwiękowych i aktorów w tych samych studiach, w niniejszym tekście będę używał tych określeń zamiennie.

przedstawianych w grze. Elementy językowe gry wideo składają się wraz z warstwą graficzną i dźwiękową na immersję użytkownika, tzn. subiektywne wrażenie zanurzenia się w świecie konkretnej gry. Z uwagi na to w wielu przypadkach tłumacz zyskuje możliwość o wiele swobodniejszego potraktowania oryginalnego tekstu w tłumaczeniu, a niektóre elementy gry musi nieraz tworzyć na nowo (z tego względu O'Hagan i Mangiron 2013, 106, uważają, że mamy do czynienia z transkrecją oryginalnej wersji językowej gry). Ponadto zlokalizowane teksty mają być nie tylko zrozumiałe i dostosowane pod względem kulturowym, ale również spełniać pełnią przez siebie funkcję – umożliwić użytkownikowi postęp w rozgrywce. Osiągnięcie tego założenia przez tłumaczy nie jest możliwe, jeśli nie mają oni styczności z całą grą, a jedynie z obecną w niej warstwą tekstową, co zwłaszcza w minionych dekadach stanowiło regułę na dużej liczbie rynków (Dietz 2007, 41–47).

Oprócz profesjonalnych firm lokalizacyjnych, biur tłumaczeń oraz działów lokalizacji w ramach producentów i wydawców gier lokalizacją językową często zajmują się sami gracze. Przyczyną takiego postępowania było niezadowolenie z rozwiązań zastosowanych w oficjalnej wersji językowej wydanej na danym rynku lub niekiedy brak oficjalnej lokalizacji. Aspekt prawny modyfikacji gier reguluje dokument, który należy zatwierdzić, aby móc rozpocząć instalację gry na konkretnym urządzeniu – umowa licencyjna użytkownika końcowego (ang. EULA – *End User License Agreement*). Wiele z form kreatywnej aktywności użytkowników jest legalnych pomimo zmian, jakie wprowadzają one w oryginalnej grze. Są to m.in. *mody*, modyfikacje zasad gry, wyglądu jej elementów lub dodanie zupełnie nowych³, czy *machinima*, filmy nagrywane przez użytkowników po przejęciu pełnej kontroli nad mechanizmem kamery i zmontowaniu wybranych przez siebie ujęć przedstawiających zupełnie nową historię w porównaniu z tą zaprezentowaną w oryginalnej grze.

Nie należy do nich jednak lokalizacja językowa. Jeśli jest ona wykonywana bez oficjalnej zgody wydawcy, to jest uznawana za nielegalną. Gry wideo są objęte takimi samymi prawami autorskimi dotyczącymi tłumaczenia na inny język, jak starsze media. Twórcy z reguły nie podejmują kroków prawnych względem nieoficjalnych lokalizatorów, ponieważ ci publikują swoje prace nieodpłatnie i z reguły dotyczą one gier sprzed kilku lat (Muñoz Sánchez 2009, 181).

³ Najbardziej znanym przekształceniem oryginalnej gry jest stworzony w 2000 roku na podstawie gry *Half-Life* (wydanej przez Valve w 1998 r.) *Counter-Strike*, który zapoczątkował serię odrębnych gier tego samego studia.

2. Nielegalne lokalizacje językowe na rynku rosyjskojęzycznym

Inaczej rzecz ma się w przypadku nielegalnych wersji językowych wprowadzanych do dystrybucji i przynoszących twórcom gier straty. Obecnie zjawisko takie zostało zmarginalizowane w skali światowej z uwagi na coraz bardziej globalny charakter firm tworzących gry wideo oraz mających swoje przedstawicielstwa dbające o dystrybucję i poszanowanie praw własności intelektualnych w konkretnych państwach i regionach (Donovan 2010, 263).

Nie zawsze jednak sytuacja wyglądała w ten sposób. Po odniesieniu początkowych sukcesów na rynku amerykańskim i japońskim w latach 70. XX wieku, w latach 80. twórcy gier z tych regionów postanowili dotrzeć ze swoimi produktami na inne rynki. Z uwagi na zamożność statystycznego odbiorcy w pierwszej kolejności był to rynek europejski. Przez niemal trzy dekady (do około połowy pierwszego dziesięciolecia XXI wieku) dominującą strategią dotyczącą lokalizacji językowej były praktyki określane skrótowcem E-FIGS. Nazwa ta pochodzi od najczęściej tworzonych w tamtych czasach wersji językowych gier –angielskiej, będącej najczęściej wersją oryginalną, a ponadto francuskiej, włoskiej, niemieckiej i hiszpańskiej (ang. *English, French, Italian, German, Spanish*). Taki dobór wersji językowych przez producentów umożliwiał docieranie do odbiorców w całej kapitalistycznej części Europy, obu Amerykach oraz Australii.

Z uwagi na sytuację polityczno-gospodarczą producenci nie kierowali swoich gier na inne rynki, lub jeśli miało to miejsce, to gry były wydawane tam z kilkumiesięcznym, a nawet rocznym opóźnieniem. Ponadto z reguły ceny oryginalnych wersji gier nie były przystępne dla przeciętnego rosyjskiego konsumenta (Evglevskij 2016). Te czynniki połączone z niemożnością dochodzenia praw majątkowych przez producentów w wielu częściach świata przyczyniły się do powstania w latach 80. i 90. XX wieku w wielu krajach bloku komunistycznego (Švelch 2010, 265–275; Stodolny 2017) oraz Azji południowo-wschodniej (Ng 2008, 211–222) sieci nielegalnej dystrybucji gier wideo.

Znaczącą skalę w zestawieniu z innymi rynkami działalność taka zyskała najpierw w ZSRR, a następnie w Rosji (Lûbimov 2014, Mosin 2015, Karasëv 2015). W połowie lat 80. XX wieku działało tam kilka firm nielegalnie rozprowadzających gry przywiezione z Tajwanu (Evglevskij 2016). Ze względu na rosnącą konkurencję część spośród nich zdecydowała się na wzbogacenie sprzedawanych gier o rodzimą wersję językową. Zawijająca się współpraca pomiędzy handlarzami, programistami oraz znającymi język angielski miłośnikami gier zaowocowała powstaniem działalności gospodarczych, które były określane przez rosyjskojęzycznych graczy nazwą „pirackie wydawnictwa”

(ros. *пиратские издательства*, Mosin 2015). Należały do nich *Akiella* (ros. *Акелла*), *Fargus* (ros. *Фаргус*), *Siedmój wołk* (ros. *Седьмой волк*), oraz mniejsze lub działające krócej, m.in. *Triada* (ros. *Триада*), *Nasza Marka* (ros. *Наша марка*), *Buka* (ros. *Бука*), *Russkij projekt* (ros. *Русский проект*).

Dystrybucja tego rodzaju wersji językowych odbywała się na targowiskach oraz u osób handlujących na ulicy. Ponieważ między „wydawnictwami” panowała wzmożona konkurencja, z reguły na konkretnym stoisku można było kupić wyłącznie lokalizację jednego studia. Z tego względu na jednej giełdzie, a niekiedy nawet w jednym przejściu podziemnym, można było znaleźć kilka różnych wersji tej samej gry w cenach kilkukrotnie niższych niż w przypadku oryginalnych kopii.

Nielegalnych lokalizatorów charakteryzowało również zawrotne tempo pracy – niepełne lokalizacje ukazywały się nawet po kilku dniach od światowej premiery gry, podczas gdy pełne rosyjskie wersje językowe trafiały do sprzedaży nawet po dwóch tygodniach (Evglevskij 2016). Oficjalna dystrybucja gier pojawiła się na rynku rosyjskim w latach 90., ale większość tytułów, w tym część gier uważanych za klasyczne dla swoich gatunków, np. *Planescape: Torment* (Black Isle Studios, 1999), ukazała się tam wyłącznie w angielskiej wersji językowej.

Nielegalnie dystrybuujący swoje produkcje lokalizatorzy z reguły nie mieli profesjonalnego doświadczenia tłumaczeniowego. W połączeniu z chęcią wyprzedzenia konkurencji fakt ten sprawił, że ich rosyjskie wersje językowe charakteryzowała niedbałość wykonania tłumaczenia objawiająca się licznymi błędami językowymi oraz nieścisłościami względem oryginalnej wersji językowej. Zdaniem części źródeł, nagrywaniem kwestii dialogowych zajmowały się dokładnie te same osoby, które wyodrębniały lub tłumaczyły tekst zawarty w grze (Mosin 2015, Lurkmore 2018). Dlatego też wśród graczy powstało żartobliwie określenie takiego dubbingu „głosów użyczyli profesjonalni programiści” (ros. *озвучено профессиональными программистами*, Lûbimov 2014).

Pierwszym rosyjskim pirackim wydawnictwem zostało powstałe w 1993 roku studio *Akiella*. Charakteryzowało je tworzenie rosyjskich wersji językowych w bardzo krótkim czasie. Z uwagi na rodzaj konstrukcji językowych pojawiających się w jej najstarszych lokalizacjach językowych można dojść do wniosku, że na dużą skalę *Akiella* wykorzystywała niepoddane korekcie tłumaczenie maszynowe (Mosin 2015). Co ciekawe, firma kilka lat po założeniu zajęła się legalną dystrybucją i lokalizacją zagranicznych gier na rynku rosyjskim (Sazonov i L’vov 2004), co nie wpłynęło jednak znacznie na jakość oferowanych przez nią rosyjskich wersji językowych. Ponadto cieszy się ona złą sławą wśród użytkowników, ponieważ w wydawanych przez siebie grach wykorzystuje

oprogramowanie sprawdzające legalność konkretnej kopii, które niekiedy uniemożliwia uruchomienie gry nabytej zgodnie z prawem (Karasëv 2015). Użytkownikom nie spodobała się również sytuacja z 2009 roku, kiedy firma ta sprzedawała rosyjską wersję gry promocyjnej *Volvo: The Game* (Sector3 Studios, 2009), którą w wersji angielskiej można było za darmo pobrać ze strony producenta samochodów (Absolute Games 2009).

Największą popularność wśród graczy zyskało wydawnictwo *Fargus*, stworzone w roku 1996 przez grupę osób, która odłączyła się od *Akiety*. Uznanie odbiorców wzbudziło położenie większego nacisku na jakość wykonywanych rosyjskich wersji językowych poprzez kreatywne rozwiązania translatorskie związane z grami językowymi, tłumaczeniem tytułów i nazw własnych oraz dodawaniem żartobliwych elementów nawiązujących do rosyjskich realiów (Evglevskij 2016). *Fargus* był znany również ze współpracy z młodymi aktorami oraz studentami szkół aktorskich. Piotr Iwaszczenko „Glanc” (Пётр Иващенко „Гланц”), ceniony rosyjski lektor filmowy i aktor dubbingowy, rozpoczął swoją działalność przy lokalizacjach tego studia (Gamemag 2016).

Konkurenci postanowili wykorzystać pozytywne skojarzenia, jakie wywoływała u odbiorców nazwa *Fargus* i zaczęli powielać szatę graficzną okładek wydawanych przez niego gier. W pierwszych latach XXI wieku coraz mniej pewne stawało się, jakiej jakości rosyjską wersję językową zdobędzie się, kupując wersję oznaczoną żółtym logiem *Fargus*. „Oryginalnemu” *Fargusowi* nie pomogły nawet kilkukrotne zmiany układu i kształtu elementów okładki, niełatwo było je odróżnić od naśladowców, a wręcz można było wziąć za należące do jednego z nich. Dobrze całą tę sytuację podsumowuje kolejne powiedzenie rosyjskojęzycznych graczy – *piraci podrabiają piratów* (ros. *пираты подражают пиратам*, Karpov 2016).

Chcąc ratować swoje dobre imię, w 2003 roku firma zarejestrowała na terenie Federacji Rosyjskiej markę oraz znak towarowy *Fargus* (Old Games 2014). Doszło nawet do rozprawy sądowej, podczas której studio pozwało handlarza sprzedającego rosyjską wersję językową gry *Sacred* (Ascaron Software, 2004) autorstwa innego pirackiego wydawnictwa oznaczoną logiem *Fargus*. W wyroku sąd stwierdził, że *Fargus* nie może dochodzić swoich praw autorskich, gdyż sam nie uzyskał zgody od niemieckiego producenta gry na stworzenie jej lokalizacji (Zaharov 2005). Firmę oficjalnie zamknięto w listopadzie 2005 roku, a jej nazwa stała się w słowniku graczy określeniem używanym do wszystkich nielegalnie dystrybuowanych rosyjskich lokalizacji językowych gier, zwłaszcza tych niskiej jakości (Lurkmore 2009).

Inne wydawnictwa wciąż jednak działały. Popularność w drugiej połowie pierwszej dekady XXI wieku zdobyło jeszcze wydawnictwo *Triada* (ros. *Триада*), które tworzyło

zbiory gier należących do tego samego gatunku lub należących do jednej serii gier wideo. W lokalizacjach tych często pojawiały się błędne ekwiwalenty słownikowe wyrazów oraz nieprzetłumaczone fragmenty tekstu, a ich jedyną zaletą była niska cena. Dzięki coraz większej reprezentacji na rynku zagraniczni twórcy zaczęli dochodzić swoich praw autor- skich przed rosyjskimi sądami, co ostatecznie około 2010 roku zakończyło bezprawną lokalizację jako działalność zarobkową (Karpov 2016).

3. Translatoryczna analiza nielegalnych rosyjskich lokalizacji językowych

Zgodnie z obecnym stanem wiedzy autora niniejszego tekstu temat nielegalnych lokalizacji na rynku rosyjskim nie jest poruszany w rosyjskojęzycznej literaturze naukowej. Powstało kilka artykułów naukowych (Suprun i Pelevina 2015, Zilev i Sûtkina 2015) oraz prac dyplomowych na temat lokalizacji językowej jako takiej. Niekiedy koncentrowano się również na przekładach konkretnych gier (Pavlov i Kaširina 2014), a większość źródeł wykorzystanych w niniejszym tekście to artykuły (Pašutina 2004, Lûbimov 2014, Mosin 2015, Karpov 2016), wywiady (Gamemag 2016) oraz materiały wideo (Karasëv 2015, Evglevskij 2016) z rosyjskojęzycznych portali poświęconych grom wideo. Dlatego celem niniejszego opracowania jest rozszerzenie stanu wiedzy translatorycznej w tej dziedzinie.

Tak, jak było to już wspomniane powyżej, nielegalne lokalizacje pojawiające się na rynku rosyjskim na przełomie wieku XX i XXI nie były przygotowywane przez profesjonalnych tłumaczy, a nawet jeśli były, to zazwyczaj powstawały one w ekspresowym tempie. Z tego względu nie były one wolne zarówno od błędów językowych, jak i tłumaczeniowych (taką klasyfikację usterek w przekładzie proponuje np. Dzierżanowska 1988) i zyskały w żargonie rosyjskich użytkowników pogardliwe i wywołujące jednoznaczne skojarzenia określenie *русефикация*, ros. „rusefekacja” (Lurkmore 2018). W tej części tekstu zostaną zaprezentowane najczęstsze rozwiązania translatoryczne z tamtego okresu na podstawie przykładów wybranych w oparciu o analizę korpusu dotyczącego gier przetłumaczonych przez „pirackie wydawnictwa”.

Jak wskazują źródła cytowane w poprzedniej części niniejszego artykułu, nielegalne lokalizacje językowe gier wideo w Rosji były zjawiskiem znaczącym. Aby dowiedzieć się, jak dużą skalę ono przybrało, autor postanowił przeanalizować specjalną stronę internetową stworzoną przez rosyjskich internautów do przedstawienia „pirackich lokalizacji”. Nosi ona nazwę *Русификация (Rusefekacje)* i składa się z recenzji dotyczących

nielegalnych rosyjskich wersji językowych gier napisanych przez użytkowników rosyjskojęzycznego portalu poświęconego grom wideo *AbsoluteGames.ru* (strona jest wskazana w bibliografii jako *AbsoluteGames* 2002).

Strona ta była wzbogacana o nowe treści z bardzo dużą regularnością od listopada 1999 roku do sierpnia 2002 roku. Biorąc pod uwagę treści dostępne na stronie w grudniu 2019 roku, przeanalizowano i zestawiono ze sobą listy recenzji ze wszystkich wyróżnionych na stronie kategorii dotyczących gatunków gier (21 kategorii) oraz lokalizatorów (17 kategorii). Podczas liczenia uwzględniono również fakt, iż niektóre gry były przypisane do więcej niż jednego gatunku. Z zestawień tych wynika, że na stronie opublikowano recenzje dotyczące 797 rosyjskich lokalizacji 373 gier. Oznacza, to, że miesięcznie na stronie ukazywały się średnio 24 recenzje, oraz że w przypadku wielu gier powstała więcej niż jedna nielegalna wersja językowa. W przypadku dwóch gier strona wskazuje na istnienie aż siedmiu „rusefekacji” (*Command & Conquer: Red Alert 2*, EA Games, 2000 oraz *Daikatana*, Eidos, 2000). Sześć takich rosyjskich wersji językowych stwierdzono dla siedmiu produkcji (*Diablo II*, Blizzard Entertainment, 2000; *Ground Control*, Sierra, 2000; *KISS: Psycho Circus – The Nightmare Child*, Third Law Interactive, 2000; *Return to Castle Wolfenstein*, Activision Blizzard, 2001; *Sid Meier’s Civilization III*, Atari, 2001; *Thief II: The Metal Age*, Eidos, 2000; *Yuri’s Revenge* (EA Games, 2001, dodatek do gry *Command & Conquer: Red Alert 2*).

O tym, że pomimo swoich rozmiarów baza danych dostępna na tej stronie nie jest kompletna, świadczy gra *Kingpin: Life of Crime* (Interplay Entertainment, 1999). Na stronie opisana jest tylko jedna jej rosyjska wersja, choć według wcześniejszej wiedzy autora (potwierdzonej również w korpusie ostatecznie wybranym do analizy) lokalizacje tej gry stworzyło aż sześć „pirackich wydawnictw”. Strona jest natomiast bez wątpienia najobszerniejszym źródłem dotyczącym tego zjawiska.

W analizie translatorycznej postanowiono jednak nie badać szczegółowo wszystkich recenzji zawartych na stronie *Russo.ag.ru*. Po pierwsze z uwagi na rozmiar tego korpusu tekstów, jego analiza byłaby zbyt czasochłonna dla pojedynczego badacza i zbyt obszerna dla potrzeb artykułu naukowego. Ponadto najprawdopodobniej z uwagi na wygaśnięcie licencji na fragment serwera obsługującego tę stronę, część treści, do których można znaleźć na niej odsyłacze (np. komentarzy innych użytkowników czy materiałów graficznych), nie jest obecnie dostępna dla odwiedzających. Po trzecie strona ta nie opisuje całego zjawiska będącego przedmiotem niniejszego tekstu, z uwagi na ograniczone ramy czasowe oraz brak odniesień do części nielegalnych rosyjskich wersji językowych gier wideo (również z opisywanego przez siebie okresu).

Do przedstawienia tego zjawiska postanowiono zatem posłużyć się korpusem, który jest nieco mniejszy pod względem objętości, aczkolwiek ma ramy czasowe pozwalające ująć możliwie jak największy jego zakres. Składa się na niego łącznie 12 157 słów (83 162 znaki) oraz 111 plików graficznych obrazujących opisywane przykłady nielegalnych rusyfikacji. W korpusie wykorzystano trzy rodzaje źródeł. Aby był on zrównoważony pod względem ilości treści wybrano do niego jedno hasło encyklopedyczne, dwa artykuły publicystyczne oraz trzy wątki z forów internetowych.

Pierwszą część stanowi artykuł z rozrywkowo-humorystycznej encyklopedii kultury masowej *Lurkmore.to* poświęcony zagadnieniu nielegalnych lokalizacji gier na rynku rosyjskim („Rusefekacią”, ros. *rusefekacja*, 02.04.2018 r., por. Lurkmore 2018). Liczy on 4046 słów (28 817 znaków) i wykorzystano w nim 36 ilustracji. Dwa artykuły publicystyczne włączone do korpusu liczą łącznie 4052 słowa (28 506 znaków) i 16 plików graficznych. Pierwszy zamieszczono na stronie internetowej miesięcznika poświęconego ogólnej tematyce komputerowej oraz cyberbezpieczeństwa *Haker.ru* wydawanego od 1999 roku również w wersji papierowej (Vspominaem teh, blagodarâ komu u nas byli komp’ûternye igry na russkom âzyke. ros. *Wspominamy tych, dzięki którym mieliśmy gry komputerowe w języku rosyjskim*. 14.01.2015 r., por. Mosin 2015). Drugi pochodzi z jednej z najpopularniejszych rosyjskich gazet wydawanych wyłącznie w formie elektronicznej – *Lenta.ru* („Potraçeno! Kak piraty perevodili komp’ûternye igry”. ros. *Utracone! Jak piraci tłumaczyli gry komputerowe*, 24.09.2016 r., por. Karpov, 2016).

Na korpus tekstów pochodzących z forów internetowych składa się 4059 słów (25 839 znaków) oraz 59 ilustracji. Wybrano trzy najobszerniejsze rosyjskojęzyczne wątki dotyczące nielegalnych lokalizacji gier w Rosji na forach internetowych, zrzeszających graczy i internautów. Pierwszy wątek („Korâvye piratskie perevody”, ros. *Koślawe pirackie tłumaczenia*, 20.02.–22.03.2007 r., por. Playground 2007) znaleziono na forum strony poświęconej grom wideo *Playground.ru*. Drugi wątek („Rusefekacią”, ros. *rusefekacja*, 16.12.–17.12.2012 r., por. YaPlakal) pochodzi z nieograniczonego tematycznie humorystycznego forum internetowego *YaPlakal.com*. Trzeci wątek („Šedevry lokalizacii „Potraçennye” perevody staryh igr. Dopolneno.”, ros. *Arcydziała lokalizacji i „utracone” tłumaczenia starych gier. Uzupełniono*, 24.06.2014 r., por. Kanobu 2014) pochodzi z forum użytkowników znajdującego się na stronie KANOBURU.ru – portalu informacyjno-rozrywkowego poświęconego tematyce gier i powiązanych z nimi tekstów kultury.

Zdecydowano się zróżnicować źródła tworzące korpus na różne gatunki tekstów oraz różne gatunki twórców (mniej i bardziej doświadczeni użytkownicy gier na forach oraz w encyklopedii oraz osoby zajmujące się profesjonalnie opisywaniem gier w tekstach

publicystycznych). Materiały tworzące korpus są ponadto zróżnicowane czasowo. Wymieniane w nich przykłady obejmują cały szacunkowy przedział czasowy wskazywany dla tego zjawiska (od początku ostatniej dekady XX w. do początku drugiej dekady XXI w.). Same teksty również powstały od 2007 do 2018 roku, co sprawia, że występuje w nich zróżnicowane podejście do omawianego zjawiska.

W opisywanym korpusie znaleziono błędy różnych rodzajów wyekscerpowanych ze 125 gier komputerowych i konsolowych (tytuły wszystkich są wymienione w załączniku 2). Z uwagi na ograniczenia przestrzenne nie wszystkie z nich zostaną opisane w niniejszym tekście. Wśród błędów tych zdarzały się takie, które pojawiły się we wszystkich tekstach należących do korpusu. Były to błędy związane tłumaczeniem dosłownym słów i wyrażeń (również frazeologizmów i idiomów), wolne tłumaczenie tytułów gier oraz nazw własnych, błędy stylistyczne, gramatyczne, ortograficzne i typograficzne, nadmierna lub niewystarczająca ekspresja aktorów głosowych, nieumiejętne używanie tłumaczenia maszynowego oraz brak korekty aspektów technicznych. Te właśnie usterki zostaną przedstawione w dalszej części w oparciu o przykłady zaczerpnięte z korpusu, które zdaniem autora najlepiej obrazują dane zagadnienie.

Najczęściej wskazywanym rodzajem błędów były błędy związane z użyciem nieodpowiedniego ekwiwalentu słownikowego danego słowa lub wyrażenia w przetłumaczonej wersji (62 wystąpienia w korpusie). Przykładowo, w rosyjskiej wersji gry *Diablo II* (Blizzard Entertainment, 2000) wydanej przez studio *Siedmój wół* odnoszące się do dziennika misji angielskie wyrażenie *quest log* zostało przetłumaczone jako *бревно поисков* (pol. *bierwiono poszukiwań*). W grze *Command & Conquer: Red Alert 2*, (EA Games, 2000) będąca jedną ze struktur obronnych *Pillbox* (ang. dosł. *pudełko pigulek*, kształtem obiekt nieco przypomina pudełko na tabletki) w lokalizacji autorstwa Triady funkcjonuje pod nazwą *домик* (ros. *domek*).

Jedną z cech charakterystycznych tzw. „fargusów” było wolne podejście do tłumaczenia tytułów gier (49 wystąpienia w korpusie). Starano się stworzyć wyrażenia wyjątkowo żartobliwe i często w luźny sposób nawiązujące do oryginału. Przykładem mogą być gry wyścigowe z serii *Midtown Madness* (Angel Studios, 1999, 2000). Rozgrywka opiera się w nich na nieco zwariowanych wyścigach samochodowych po ulicach europejskich i amerykańskich miast, w które od czasu do czasu nieskutecznie ingeruje miejscowa policja. Dosłownie tytuł można przetłumaczyć jako *szaleństwo w centrum miasta*.

W tłumaczeniu studia *Fargus* gra ukazała się jako *Засранцы против ГАИ* (dosłownie *Zasrańcy kontra GAI*, okładkę można obejrzyć np. w FGMS.ru 2014).

Pierwszy człon w dosadny sposób nawiązuje do charakteru gry. Skrót GAI rozwija się jako *Госавтоинспекция* (Gosawtoinspekcija), czyli Państwowa Inspekcja Samochodowa (obecnie w Rosji funkcjonuje jako GIBDD – Państwowa Inspekcja Bezpieczeństwa Ruchu Drogowego). Dodanie tego elementu jest przykładem udomowienia przekładu i ma na celu również wywołanie efektu komicznego. W przypadku drugiej części gry (*Midtown Madness 2*, Angel Studios, 2000) firma *Triada* zastosowała inną strategię. Rosyjski tytuł brzmi *Ветер в хвосту 2...* (okładkę można obejrzeć np. w RuPiratka 2008). Jest to niedokończony rosyjski powiedzenie *ветер в хвосту а я унапю* (dosłownie *wiatr w pysk, a ja prę do przodu*, istnieje również dużo częściej stosowane wulgarne zakończenie tego powiedzenia) używanego w celu wyrażenia czyichś wytrwałych dążeń do jakiegoś celu pomimo przeciwności. Tutaj również mamy do czynienia z domestykacją przekładu.

Oprócz tytułów samych gier w nielegalnych lokalizacjach bardzo często w kreatywny sposób tłumaczone są również nazwy własne (17 wskazań). Przykładowo, w pirackiej lokalizacji gry *Unreal Tournament* (dosłownie *nierzeczywisty turniej*; Digital Extremes, 1999) tytuł pozostał nieprzetłumaczony, natomiast tytułowe rozgrywki na śmierć i życie zostały przetłumaczone jako *Душматч*. Słowo to jest zbitką rzeczowników *душа*, *dusza*, oraz *матч*, *mecz*, więc po polsku brzmiałoby ono *mecz dusz* lub nawet *duszomecz*. Ze względu na słowotwórczą kreatywność lokalizatorów w tym przypadku ta gra pozostała w pamięci rosyjskich graczy właśnie pod tym tytułem (Karasëv 2015).

Dużo mniej fortunate tłumaczenie innej nazwy własnej dało początek określeniu jakiego zaczęto używać w języku potocznym w stosunku do złej jakości tłumaczenia niezależnie od medium (por. Lurkmore 2018). W grze *Starcraft* (Blizzard Entertainment, 1999) pojawiła się istota kierująca wolą tysięcy osobników jednej z ras określana w wersji angielskiej gry jako „Overmind”. Na język polski nazwa ta została przetłumaczona jako „Nadświadomość”. W rosyjskiej wersji gry autorstwa grupy *Siedmoj wołk* zyskała ona nazwę „Надмозг”. Przyimek „над” (pol. „nad”) nie jest w języku rosyjskim używany w podobnego rodzaju słowach (np. znany z filozofii F. Nietzschego „nadczyłowiek”, to w języku rosyjskim „сверхчеловек”). Nazwa ta wprowadziła odbiorców w konsternację podobną do tej, którą mogłoby wprowadzić Polaków słowo „ponadmózg”, i szybko stała się obiektem drwin internautów.

Ponadto usterką w nielegalnych rosyjskich wersjach językowych jest niedostosowanie stylu wypowiedzi do rejestru języka spotykanego w oryginale (wskazane 42 razy). Kilkukrotnie w korpusie pojawiają się przykłady z gry *Grand Theft Auto: San Andreas* (Rockstar Games, 2005). Jest to najprawdopodobniej wersja zespołu podszywającego się

pod *Fargus*. Choć gra traktuje o grupie przestępczej na przedmieściach amerykańskiego miasteczka, gdy bohaterowie próbują sobie ubliżyć, pojawiają się słowa charakterystyczne dla osób o wysokim statusie społecznym, np. *негодяй* (ros. *niegodziwiec*). Innym razem, gdy w oryginale pojawia się kwestia *You's a buster! You's a fake!* (ang. *Jesteś oszustem, koleś!*), w tłumaczeniu zdecydowano się na *Ю объездчик лошадей! Ю фальшивка!* (ros. *Ty ujeżdżacz koni! Ty podróbko!*; rosyjskie tłumaczenie oddaje błędną konstrukcję gramatyczną wersji angielskiej używając transkrypcji słowa *ty* – *you* – jako „ju”).

Zdarza się również sytuacja odwrotna. W grze akcji *Kingpin Life of Crime* (Xatrix Entertainment: 1999, w wersji Fargus – *Братан* – pol. *brach*) w wersji angielskiej zawiera wulgarny język (istnieje możliwość włączenia ocenzonej wersji dialogów), nie inaczej jest w przypadku jej sześciu przekładów. Swoje lokalizacje wydały firmy *Fargus*, *Vebkoll*, *Naša Marka*, *Novaâ Studiâ*, *Russkij Projekt*, *Siedmoj wołk*. Wszystkie powstawały niezależnie od siebie i każda z nich w nieco inny sposób oddaje konkretne sceny. Najwięcej przekleństw (czasem nawet nieco więcej niż w oryginale) jest w wersji Fargus, podczas gdy w lokalizacji grupy *Siedmoj wołk* choć pojawiają się określenia pogardliwe, to przekleństw jest niedużo. Czasem zmiana stylistyki gry odbywa się również poprzez transkreację, dodanie nowych elementów mających wzbogacać atmosferę. W grze *Neverhood* (Microsoft Studios, 1996) lokalizatorzy *Dáduška Risěč* dodali na ścianach żartobliwe graffiti, których nie było oryginale.

Następnym rodzajem błędów językowych w tego typu przekładach (41 wskazań) są niezgodności gramatyczne dotyczące przypadków czy rodzaju, np. w grze RPG *Black & White* (LionHead Studios, 2001) w wersji *Russkij projekt* jedna z bohaterek, krowa, używa męskiej formy przymiotnika mówiąc: *Я редко устал* (*Rzadko jestem zmęczony*). Czasem pojawiają się również nienaturalne stylistycznie konstrukcje będące najprawdopodobniej kalkami oryginalnych wyrażen angielskich. W grze *Shadow Company: Left for Dead* (Ubisoft, 1999) wydanej przez firmę *Siedmoj wołk* pojawiają się zwroty *наличие отсутствия оружия* (dosłownie: *obecność braku broni*) oraz czasownik *лево-щелкнуть* (*lewo-kliknąć*, najprawdopodobniej kalka angielskiego *to left-click* – kliknąć lewym przyciskiem myszy). W przypadku wybrania drugiego z nich wpływ mogło mieć ograniczenie liczby znaków w określonym miejscu. Jeśli chodzi o polecenia klikania, to dużo częstsze w polskich i rosyjskich przekładach jest stosowanie skrótu ЛКМ (*левая кнопка мыши*, lewy przycisk myszy = LPM).

Dosłowne tłumaczenia angielskich kwestii dialogowych może nieświadomie wprowadzić do dialogów element humorystyczny. W rosyjskiej wersji gry *The Elder Scrolls*

IV: *Oblivion* (Bethesda Softworks, 2006) wydanej przez grupę *Siedmój wółk*, gdy gracz rozpoczyna rozmowę z jednym z odzianych w zbroję strażników, ten w angielskiej wersji językowej oznajmia swą gotowość do wysłuchania nas słowami „You have my ear, citizen”, co na rosyjski zostało przetłumaczone jako „Вы имеете мое ухо, гражданина” (Macie moje ucho, obywatela). Niezrozumienie idiomów zostało w korpusie wskazane 32 razy.

Choć w przypadku niektórych tytułów z „pirackimi wydawnictwami” współpracowali profesjonalni aktorzy, to w zdecydowanej większości nielegalnie zlokalizowanych gier tak nie było. Dla wielu przekładów charakterystyczna była nienaturalna lub „beznamiętna” intonacja oraz kwestie dialogowe czytane nadmiernie szybko lub z osobliwą artykulacją (zwrócono na to uwagę w korpusie 37 razy). Za przykład może posłużyć wiele gier zlokalizowanych przez grupę *Siedmój wółk*, w których często pojawiały się kwestie w bardzo osobliwy sposób naśladujące osoby mówiące z gruzińskim akcentem (np. *Thief: The Dark Project*, Eidos, 1998; czy *Książę i Tchórz*, Metropolis, 1998, por. Kudła 2018).

Innym z przykładów może być rosyjskojęzyczna wersja gry *Harry Potter i Komnata Tajemnic* (Electronic Arts, 2002) na konsolę PlayStation, gdzie głosy kilkunastu postaci pojawiających się w całej grze były podłożone tylko przez kilka osób z wykorzystaniem podstawowych technik zniekształcających głos (obniżających lub podwyższających barwę głosu lub szybkość wypowiedzanych kwestii), aby celowo wywołać efekt komiczny. Nie należy wykluczać, że taki sposób wykonania z czasem stał się nie tylko niezbyt profesjonalną koniecznością, ale również wyborem samych twórców tego rodzaju lokalizacji.

Trzykrotnie zwrócono również w korpusie uwagę na fakt, że nagrania nie były przez nikogo ponownie odsłuchiwane i były wstawiane do gry w nieskróconej formie. W rosyjskiej lokalizacji gier *Gothic* i *Gothic 2* (Piranha Bytes, 2001, 2002) wielokrotnie nagrania wypowiedzi postaci trwają o wiele dłużej niż w wersji oryginalnej, ponieważ zawierają również błędy popełnione przez lektora w trakcie czytania i alternatywne wersje intonacyjne danego fragmentu, które powinny zostać usunięte przez realizatora dźwięku.

W nielegalnych wersjach językowych pojawiają się również błędy typograficzne (24 wskazania). Najczęściej są to błędy ortograficzne, wstawianie oraz pomijanie liter lub znaków. Przykładowo w rosyjskiej wersji gry *Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast* (Raven Software, 2002) pojawiła się literówka – w słowie „пистолет” (pistolet) zabrakło litery „т”. Dużo poważniejszy jest np. błąd zaczerpnięty ze zlokalizowanej przez studio *Akiella* wersji gry *Master of Orion 2* (MicroProse, 1996), gdzie, najprawdopodobniej z powodu wyboru błędnego kodowania znaków alfabetu rosyjskiego, niemożliwe jest odcyfrowanie treści tekstu.

Kolejnym rozwiązaniem spotykanym w grach przekładanych przez „pirackie wydawnictwa” (9 wskazań) było wykorzystywanie tłumaczenia maszynowego bez późniejszej korekty. Istnieje wiele gier, które zostały zlokalizowane na język rosyjski w ten sposób. Dlatego w niniejszym opracowaniu opiszę przykład, który w najbardziej dobitny sposób pokazuje konieczność stosowania korekty podczas korzystania z tej funkcji.

W niektórych przypadkach przekład wyłącznie maszynowy powoduje usterki językowe niezakłócające zrozumienia podstawowej warstwy informacyjnej oryginalnego komunikatu. Jednak w zdecydowanej większości sytuacji dosłowne tłumaczenie, będące najczęstszą strategią przekładu maszynowego na przełomie XX i XXI wieku, skutkowało zaburzeniem struktury informacyjnej, co zwłaszcza w przypadku gier wideo może przyczynić się do wielu nieporozumień. Przykłady wyżej wymienionych usterek można stwierdzić w poniższym fragmencie gry *Shrek SuperSlam* (Activision Blizzard, 2005) przetłumaczonej przez Triadę (zrzuty ekranu z tej wersji językowej można zobaczyć w YaPlakal 2012).

W przypadku głównego tekstu pierwsza część jest zrozumiała, choć pojawiają się usterki stylistyczne (w dosłownym tłumaczeniu: *Shrek Supertrzaśnięcie* [propozycja przekładu tytułu gry] *wykorzystuje właściwość auto-zapisu, aby robić zapis przemieszczenia się gry* [w oryginale najprawdopodobniej chodziło o postępowanie w grze]). W przypadku drugiej części instrukcji, choć jest ona nieco krótsza, to jest w niej więcej błędów: brak związku zgody, jeśli chodzi o czasowniki, oraz błędna transpozycja z wykorzystaniem niewłaściwego kontekstowo ekwiwalentu semantycznego (dosłowne tłumaczenie: *Czy chcielibyście wykonywać przemieszczenie gry, oszczędzają* [w miejsce angielskiego *save – zapis gry* użytego jako rzeczownik pojawia się czasownik *oszczędzać* w trzeciej osobie liczby mnogiej?]).

Najprawdopodobniej wynikały one z braku wystarczającego kontekstu wewnątrz-daniowego, który umożliwiłby algorytmowi wybranie poprawnego ekwiwalentu. Z tego względu nagłówki i stopka komunikatu brzmią jeszcze bardziej niedorzecznie (odpowiednio: *Stwórzcie oszczędzają grę* oraz *Wybór skoku*). Znacznie większe konsekwencje dla skuteczności informacyjnej całego przedstawionego tekstu ma ostatni błąd. Do wyboru gracz ma dwie możliwości *Yūmu – wyjdź* oraz *Hem – nie*. Obie odpowiedzi są przeczące, choć tylko jedna z nich doprowadzi gracza do odrzucenia zapisu.

Do takiego stanu rzeczy nie musiało jednak doprowadzić wykonane bez korekty tłumaczenie maszynowe. Tekst w grach wideo wielokrotnie jest tworzony na zasadzie konkatencji, czyli łączenia ze sobą krótkich, często jednowyrazowych segmentów. Algorytm gry w wielu przypadkach dobiera je ze sobą w ramach tworzenia nazw

przedmiotów, wyświetlanych na ekranie komunikatów, a nieraz nawet kwestii dialogowych. Tłumacze nierzadko mają kontakt jedynie z pofragmentowaną warstwą tekstową gry w arkuszu kalkulacyjnym, a poszczególne segmenty czasami nie są uporządkowane według kolejności występowania, lecz np. alfabetycznie (Tarquini 2014).

Ponadto w korpusie stwierdzono pojedyncze przykłady pojawiania się w „rusefikacjach” nieprzetłumaczonych fragmentów tekstu, pomijania przez lokalizatorów wskazówek istotnych do ukończenia danej gry, braku spójności w tłumaczeniu nazw własnych lub terminów pojawiających się w grach, błędów faktograficznych, błędnego doboru aktorów do podkładania głosu postaci, zastosowania niewłaściwego kroju pisma, niedostosowania tekstu do ograniczeń przestrzennych (np. rozmiaru okna) oraz zamiany okładek na przeznaczone dla innych tytułów.

Podsumowanie

Z uwagi na realia gospodarczo-prawne w Rosji przełomu wieków oraz zapotrzebowanie na gry w rodzimej wersji językowej na tamtejszym rynku, nielegalna i półamatorska działalność lokalizacyjna mogła rozwinąć się tam na masową skalę. Przekłady gier autorstwa „pirackich wydawnictw” zawierały wiele błędów językowych (gramatycznych, leksykalnych, ortograficznych) oraz tłumaczeniowych (kalkowanie angielskich struktur gramatycznych i leksykalnych, nadmierne dążenie do komiczności w tytułach oraz nazwach własnych, brak korekty po zastosowaniu tłumaczenia maszynowego) oraz technicznych (niepoprawne kodowanie znaków, dobór nieprofesjonalnych lektorów do dubbingu, wstawianie nieobrobionych nagrań do dubbingu).

Jak wskazują odbiorcy oraz sami twórcy, usterki te były spowodowane najczęściej koniecznością jak najszybszego wykonania tego rodzaju przekładu, zatrudnianiem nieprofesjonalnych tłumaczy i lektorów oraz brakiem weryfikacji jakości językowej w przypadku takich lokalizacji językowych, choć niektóre z nich mogły również wynikać z tzw. „ślepej lokalizacji”.

Obecnie w Rosji gry wideo nie są już tłumaczone w ten sposób, ponieważ zdecydowanie wzrosła szybkość wykonywania rosyjskich wersji językowych przez profesjonalne firmy lokalizacyjne lub zespoły tłumaczy zatrudnione przez producentów gier w trakcie procesu ich tworzenia.

Ze względu na skalę tego zjawiska po dziś dzień ma ono odzwierciedlenie w rosyjsko-języcznym Internecie. Powstała strona, na której gracze umieszczali recenzje lokalizacji

gier w wykonaniu różnych wydawnictw. Liczne portale zajmujące się branżą gier wideo przybliżają „rusefekacje” młodszym graczom. Wiele memów internetowych nawiązuje do rozwiązań tłumaczeniowych z tamtych czasów.

Nie wszystkie nielegalne lokalizacje odznaczały się dużą ilością błędów, zwłaszcza jeśli wydawnictwa angażowały w nie znanych aktorów, a oficjalnie gra nie ukazywała się w języku rosyjskim. Część wolnych przekładów z tamtych czasów spotkała się z bardzo pozytywną reakcją rosyjskich graczy, którzy wspominają je z nostalgią. O sentymencie tym świadczy również fakt, że związana z firmą *CD Projekt* platforma cyfrowej dystrybucji gier *GOG.com* do gier, które nie miały oficjalnych rosyjskich lokalizacji, dołącza te stworzone przez firmy *Fargus* i *Akięta*⁴.

⁴ Oczywiście odbyło się to za zgodą osób, które brały udział przy ich tworzeniu (por. Gog.com 2016).

Bibliografia

- Absolute Games. 2009. *Volvo: Švedskoe kačestvo (Volvo: The Game) – recenziâ i obzor.* Ostatnia modyfikacja 08.08.2002. <https://russo.ag.ru/>.
- Absolute Games. 2009. *Volvo: Švedskoe kačestvo (Volvo: The Game) – recenziâ i obzor.* Ostatnia modyfikacja 16.08.2009. <http://www.ag.ru/games/volvo-the-game/review>.
- Bernal-Merino, Miguel Á. 2015. *Translation and Localisation in Video Games. Making Entertainment Software Global.* New York: Routledge.
- Chandler, Heather M. 2005. *The Game Localization Handbook.* Hingham, MA: Charles River Media.
- Dietz, Frank. 2007. *How difficult can that be? – The work of computer and video game localization.* „Revista Tradumàtica” 5: 41–47.
- Dolet, Étienne. 1540. *La manière de bien traduire d’une langue en autre.* Lyon.
- Donovan, Tristan. 2010. *Replay: The History of Video Games.* Lewes: Yellow Ant.
- Dzierżanowska, Halina. 1988. *Przekład tekstów nieliterackich na przykładzie języka angielskiego.* Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Naukowe.
- Esselink, Bert. 2000. *A Practical Guide to Localization,* Amsterdam: John Benjamins.
- Evglevskij, Aleksej. 2016. *Istoriâ russkogo piratstva ot „Fargusa” do „Triady”.* Game2Day – Iгры, Obzory, Prohoždeniâ. Ostatnia modyfikacja 22.09.2016. <https://www.youtube.com/watch?v=yPbSGBkWsXw>.
- Folaron, Debbie. 2006. *A Discipline Coming of Age in the Digital Age.* W *Perspectives in Localization*, pod redakcją Keiran Dunne, 195–222. Amsterdam–Philadelphia: John Benjamins.
- FGMS.ru. 2014. *Midtown Madness \ Zastrancy protiv GAI.* Ostatnia modyfikacja 24.08.2014. http://fgms.ru/news/midtown_madness_92_zastrancy_protiv_gai/2014-08-24-244.
- Gamemag. 2016. *Pëtr Glanc Ivašenko o Farguse i GOG.com, ozvučke Dèdpula i lùbimyh igrah.* Ostatnia modyfikacja 05.04.2016. <https://www.youtube.com/watch?v=h3Bnu3yMZw>.
- GOG.com. 2016. *Novye russkie: 1 god Gog.com na velikom i mogučem.* Ostatnia modyfikacja 31.03.2016. https://www.gog.com/news/bnovye_russkie_1_god_gogcom_na_velikom_i_mogucemb.
- Kanobu. 2014. *Šedevry lokalizacii „Potračennye” perevody staryh igr. Dopolneno.* Ostatnia modyfikacja 24.04.2014. <https://kanobu.ru/pub/406910/>.

- Karasëv, Viktor. 2015. *Počemu igry stali plohimy?*. Uùtnyj podval'čik. Ostatnia modyfikacja 24.06.2015. <https://www.youtube.com/watch?v=6UOGKDR2RLI>.
- Karpov, Mihail. 2016. *Potračeno! Kak piraty perevodili komp'ùternye igry*. Lenta.ru. Ostatnia modyfikacja 24.09.2016. <https://lenta.ru/articles/2016/09/24/potracheno/>.
- Kudła, Dominik. 2018. *Jak nie tłumaczyć gier na rosyjski. Analiza lokalizacji gry Książę i Tchórz z języka polskiego na język rosyjski*. „Homo Ludens” 1 (11): 135–154.
- Kuipers, Erik-Jan. 2010. *Lokalizacja gier komputerowych – czyżby dzieciennie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych*. „Homo Ludens” 2 (1): 77–86.
- Lurkmore. 2018. *Rusefekacii*. Ostatnia modyfikacja 02.04.2018. <http://lurkmore.to/Русефекации>.
- Lurkmore. 2009. *Fargus*. Ostatnia modyfikacja 20.11.2009. <http://lurkmore.to/Fargus>.
- Lùbimov, Oleg. 2014. *Istoriâ russkih lokalizacij: ot «Fargusa» do naših dnei*. Igrы@mail.ru. Ostatnia modyfikacja 17.11.2014. https://games.mail.ru/pc/articles/feat/istorija_russkih_lokalizacij_ot_fargusa_do_nashih_dnej/.
- Mosin, Maksim. 2015. *Vspominaem teh, blagodarâ komu u nas byli komp'ùternye igry na russkom âzyke*. Haker.ru. Ostatnia modyfikacja 14.01.2015. <https://xakep.ru/2015/01/14/old-translators/>.
- Muñoz Sánchez, Pablo. 2009. *Video Game Localisation for Fans by Fans: The Case of Romhacking*. „Journal of Internationalisation and Localisation” 1: 168–185.
- Ng, Benjamin W. 2008. *Video Games in Asia*. W *The Video Games Explosion: A History from Pong to PlayStation and Beyond*. pod redakcją Mark J.P. Wolf, 211–222. Westport, London: Greenwood Press.
- O'Hagan, Minako i Carme Mangiron. 2013. *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam–Philadelphia: John Benjamins.
- Old Games. 2014. *Istoriâ kompanii «Fargus». Ot vzleta do padeniâ*. Playground.ru. Ostatnia modyfikacja 24.10.2014. https://www.playground.ru/blogs/other/istoriya_kompanii_fargus_ot_vzleta_do_padeniya-115687/.
- Pašutina, Alla. 2004. *Lokalizaciâ komp'ùternyh igr: sut', problemy i rešeniâ*. PSXplanet.ru. Ostatnia modyfikacja 15.12.2018. <http://psxplanet.ru/Localization-Of-Computer-Games>.
- Pavlov A.V. i N.A. Kaširina. 2014. *Problemy lokalizacii MMORPG (mnogopol'zovatel'skih rolevyh onlajn-igr)*. „Meždunarodnyj žurnal èksperimental'nogo obrazovaniâ” 6: 159–161.
- Playground. 2007. *Korâvye piratskie perevody*. Ostatnia modyfikacja 22.03.2007. https://forums.playground.ru/main/koryavye_piratskie_perevody-150474/.

- RuPiratka. 2008. Береп в харю 2 / Midtown Madness 2. Ostatnia modyfikacja 23.12.2008. <https://rupiratka.ucoz.ru/news/2008-12-23-2>.
- Švelch, Jaroslav. 2010. *Selling games by the kilo: using oral history to reconstruct informal economies of computer game distribution in the post-communist environment*. W *Game\Play\Society: contributions to contemporary computer game studies*, pod redakcją Christian Swertz i Michael G. Wagner, 265–275. München: Kopaed.
- Sazonov, Aleksandr i Ūrij L'vov. 2004. «Akella» razmahnuľsâ. Forbes. ru. Ostatnia modyfikacja 03.04.2004. <https://www.forbes.ru/forbes/issue/2004-04/6395-«akella»-razmahnuľsya>.
- Suprun È.O. i N.N. Pelevina. 2015. *Komp'ũternaâ igra kak ob"ekt perevoda*. „Nauçnye trudy SWorld” 4 (41, 10): 55–58.
- Stodolny, Bartosz. 2017. *Copowiecie na „Pół-Życie” w polskiej wersji językowej?* Polygamia. pl. Ostatnia modyfikacja 25.01.2017. <http://polygamia.pl/na-pewno-graliscie-w-pierwszego-half-life-a-co-powiecie-na-pol-zycie-w-polskiej-wersji-jezykowej/>.
- Tarquini, Gianna. 2014. *Translating the Onscreen Text Blindfolded: Possibilities and Impossibilities*. W *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*, pod redakcją Carme Mangiron, Minako O'Hagan, i Pilar Orero, 149–173. Bern: Peter Lang.
- Thayer, Alexander i Beth E. Kolko. 2004. *Localization of Digital Games: The Process of Blending for the Global Games Market*. „Technical Communication” 51 (4): 477–488.
- YaPlakal. 2012. Rusefekaciâ. Ostatnia modyfikacja 17.12.2012. <https://www.yaplakal.com/forum2/topic516021.html?hl=русефекация>.
- Zaharov, Dmitrij. 2005. *Sud ne zašitil piratskuũ marku intelektual'naâ sobstvennost'*. „Kommersant” 17 (02.02.2005): 17.
- Zilev, Vadim M. i Alena I. Sũtkina. 2015. *Lokalizaciâ komp'ũternyh igr i problema eë kaçestva*. „Molodoj uçenyj” 11: 1881–1884. (URL: <https://moluch.ru/archive/91/19886>).

Załącznik 1. Wspomniane w tekście gry wideo (producent, rok wydania):

Black & White (LionHead Studios, 2001);
Command & Conquer: Red Alert 2 (EA Games, 2000)
Daikatana (Eidos, 2000)
Diablo II (Blizzard Entertainment, 2000)
Gothic (Piranha Bytes, 2001);
Gothic 2 (Piranha Bytes, 2002);
Ground Control (Sierra, 2000)
Harry Potter i Komnata Tajemnic (Electronic Arts, 2002);
Kingpin: Life of Crime (Interplay Entertainment, 1999)
Książę i Tchórz (Metropolis, 1998);
KISS: Psycho Circus – The Nightmare Child (Third Law Interactive, 2000)
Master of Orion 2 (MicroProse, 1996);
Midtown Madness (Angel Studios, 1999);
Midtown Madness 2 (Angel Studios, 2000);
Pro Evolution Soccer (Konami, 2001–);
Planescape: Torment (Black Isle Studios, 1999);
Return to Castle Wolfenstein (Activision Blizzard, 2001)
Sacred (Ascara Software, 2004);
Shadow Company: Left for Dead (Ubisoft, 1999);
Shrek SuperSlam (Activision Blizzard, 2005);
Sid Meier’s Civilization III (Atari, 2001)
Starcraft (Blizzard Entertainment, 1999);
Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast (Raven Software, 2002);
The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda Softworks, 2006);
Thief: The Dark Project (Eidos, 1998);
Thief II: The Metal Age (Eidos, 2000)
Unreal Tournament (Digital Extremes, 1999),
Volvo: The Game (Sector3 Studios, 2009).
Yuri’s Revenge (EA Games, 2001, dodatek do gry *Command & Conquer: Red Alert 2*)

Załącznik 2. Gry wideo pojawiające się w korpusie badania:

- 7th guest* (Virgin Interactive, 1993)
Anachronox (Eidos, 2001)
Anvil of Dawn (New World Computing, 1995)
Arcanum (Sierra, 2001)
Battlefield 2 (EA Games, 2005)
Beyond Good and Evil (Ubisoft, 2003)
Black & White (LionHead Studios, 2001)
Black & White 2 (LionHead Studios, 2005)
Bliar Witch (Gathering of Developers, 2000)
Blobjob (Sampo Oy, 1998)
Blood (GT Interactive, 1997)
Breath of Fire 4 (Capcom, 2003)
Cabela's Sportsman Challenge (Activision, 1998)
Caesar II (Sierra, 1996)
Caesar III (Sierra 1999)
Call of Duty (Activision Blizzard, 2003)
Call of Duty 2 (Activision Blizzard, 2005)
Call of Duty: United Offensive (Activision Blizzard, 2004)
Cesarz: Narodziny Państwa Środka (Sierra, 2002)
Chrono Cross (Square Soft, 1999)
Comanche 3 (Novalogic Inc. 1997)
Command & Conquer: Red Alert 2 (EA Games, 2000)
Command & Conquer: Tiberian Sun (Westwood Studios, 1999)
Deer Hunter (Atari 2003)
Delta Force 2 (Novalogic Inc., 1999)
Deus Ex (Eidos 2000)
Devastation (Arush Entertainment, 2003)
Devil May Cry (Capcom, 2001)
Devil May Cry 3: Dante's Awakening (Ubisoft 2006)
Diablo II (Blizzard Entertainment, 2000)
Die Hard (Activision Blizzard, 1989)
Dino Crisis 3 (Capcom, 2003)
Doom (id Software, 1993)
Duke Nukem 3D (GT Interactive, 1996)
Dune II (Westwood Studios, 1992)
Dungeon Siege (Microsoft Studios, 2002)
Enter the Matrix (Atari, 2003)
Fable (Telstar Electronic Studios Ltd., 1996)
Fallout (Interplay Entertainment, 1997)
Fallout 2 (Interplay Entertainment 1998)
Fallout Tactics: Brotherhood of Steel (Interplay Entertainment, 2001)
FIFA 2000 (Electronic Arts, 1999)
FIFA 98 (Electronic Arts, 1997)
FIFA Manager 2007 (SEGA, 2006)
FIFA Street (Electronic Arts, 2005)
Final Fantasy (Eidos, 2007)
Final Fantasy IV (Eidos, 2007)
Freelancer (Microsoft Studios, 2003)
Front Mission 3 (Square Enix 1999)
Gex (Microsoft Studios, 1996)
Gobliins 2: The Prince Buffoon (Bulkypix 1992)
Gothic (Piranha Bytes, 2001)
Gothic 2 (Piranha Bytes, 2002)
Grandia 2 (Ubisoft, 2002)

- GTA III* (Rockstar Games, 2002)
- GTA San Andreas* (Rockstar Games, 2005)
- GTA Vice City* (Rockstar Games, 2003)
- Half-Life: Blue Shift* (Sierra, 2001)
- Half-Life 2* (Sierra, 2004)
- Harry Potter i Kamień Filozoficzny* (Electronic Arts, 2001)
- Harry Potter i Komnata Tajemnic* (Electronic Arts, 2002)
- Hateful Chris* (Furious Entertainment, 2001)
- Heroes of Might and Magic IV* (3DO, 2002)
- Heroes of Might and Magic V* (Ubisoft, 2006)
- Hokus Pokus Różowa Pantera* (Simon & Schuster, 2000)
- Just Cause* (Eidos, 2006)
- Kingpin: Life of Crime* (Interplay Entertainment, 1999)
- Star Wars: Knights of the Old Republic* (LucasArts, 2003)
- Legacy of Kain: Soul Reaver 2* (Eidos, 2001)
- Leisure Suit Larry 1: W krainie próżności* (Sierra 1987)
- The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II* (EA, 2006)
- Mafia* (Gathering of Developers, 2002)
- Majesty: The Fantasy Kingdom Sim* (Microprose, 2000)
- Master of Orion 2* (MicroProse, 1996)
- Matrix: Path of Neo* (Atari, 2005)
- Medal of Honor: European Assault* (EA Games, 2005)
- Metal Gear Solid* (Konami, 2000)
- Midtown Madness* (Angel Studios, 1999)
- Midtown Madness 2* (Angel Studios, 2000)
- Might and Magic VI: The Mandate of Heaven* (New World Computing, 1998)
- Mortal Kombat 3* (GT Interactive, 1995)
- Myst 3: Exile* (Ubisoft, 2001)
- Need for Speed* (Electronic Arts, 1995)
- Neverhood* (Microsoft Studios, 1996)
- Need for Speed: Carbon* (Electronic Arts, 2006)
- Need for Speed: Hot Pursuit 2* (Electronic Arts, 2002)
- Need for Speed: Most Wanted* (Electronic Arts, 2005)
- Need for Speed: Underground* (Electronic Arts, 2003)
- NHL 2004* (Electronic Arts, 2003)
- Postal* (Running with Scissors, 1997)
- Quake III: Arena* (Activision Blizzard, 1999)
- Quake 4* (Activision Blizzard, 2005)
- Resident Evil* (Capcom, 1997)
- Rise of Nations* (Microsoft Studios, 2003)
- Shadow Company: Left for Dead* (Ubisoft, 1999)
- Shrek SuperSlam* (Activision Blizzard, 2005)
- SimCoaster* (Electronic Arts, 2001)
- Sonic Adventure* (Sega, 2000)
- Sonic Adventure 2* (Sega 2002)
- Sonic Heroes* (Sega 2003)
- Sonic Shuffle* (Sega 2001)
- Spyro the Dragon* (Sony Interactive Entertainment, 1998)

- Star Trek: Away Team* (Activision Blizzard, 2001)
- Star Trek: Bridge Commander* (Activision Blizzard, 2002)
- Star Wars: Battlefront* (LucasArts, 2004)
- Star Wars Episode I: Battle for Naboo* (LucasArts 2001)
- Star Wars Jedi Knight II: Jedi Outcast* (Raven Software, 2002)
- StarCraft* (Blizzard Entertainment, 1998)
- Stunt GP* (Team 17, 2001)
- Tekken 3* (Bandai Namco, 1998)
- The Elder Scrolls IV: Oblivion* (Bethesda Softworks, 2006)
- The House of the Dead* (SEGA, 1995)
- The Legend of Kyrandia* (Westwood Studios, 1992)
- The Sims* (Electronic Arts, 2000)
- Thief: The Dark Project* (Eidos, 1998)
- Thief 2: The Metal Age* (Eidos, 2000)
- Tomb Raider* (Eidos 1996)
- Tomb Raider 2: The Golden Mask* (Eidos, 1999)
- Two Worlds* (Reality Pump, 2007)
- UFO: Enemy Unknown* (Microprose, 1994)
- Unreal Tournament* (GT Interactive, 1999)
- Warcraft II: Tides of Darkness* (Blizzard Entertainment, 1995)
- Warhammer 40,000: Dawn of War* (THQ, 2004)
- The Watchmaker* (Got Game Entertainment, 2001)
- Zeus: Master of Olympus* (Sierra: 2000)