



ZUZANNA WŁODOWSKA

Uniwersytet Mikołaja Kopernika, Toruń

 ORCID <http://orcid.org/0000-0002-3874-0843>

WYBRANE TOPONIMY W ROSYJSKIM PRZEKŁADZIE GRY *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM*

SELECTED TOPONYMS IN THE RUSSIAN TRANSLATION OF THE GAME *THE ELDER SCROLLS V: SKYRIM*

This paper is a comparative analysis of selected toponyms in the video game *The Elder Scrolls V: Skyrim* in English and Russian. The main focus is on the semantic aspect, and in particular on semantic differences. The first part of the article explains typical translation strategies in video game translation, including specific aspects of *The Elder Scrolls V: Skyrim* for games in general. The second part serves as a comparative analysis of selected toponyms in the game. The author comments on the translation options and analyzes their adequacy taking into account both the semantic and cultural aspects.

Keywords: game translation, RPG, Skyrim, cultural aspects of translation, toponymy

Niniejszy artykuł poświęcony jest analizie porównawczej wybranych toponimów (jako nośników informacji kulturowej) w przekładzie gry *The Elder Scrolls V: Skyrim* (Bethesda, 2011) na język rosyjski w konfrontacji z oryginalną angielską wersją językową. Przedmiotem szczególnej uwagi stała się kwestia tłumaczenia nazw własnych oraz różnic semantycznych w oryginale i przekładzie. Głównym celem tekstu jest przybliżenie stosunkowo nowego w przekładoznawstwie zagadnienia, jakim jest tłumaczenie gier komputerowych oraz zestawienie stosowanych w nim technik z zabiegami typowymi dla przekładu literackiego na przykładzie analizy porównawczej wybranych treści gry w języku oryginału i przekładu. Problem przekładu gier na język rosyjski zaczął być podejmowany dopiero w ostatnich latach i w odniesieniu do języka rosyjskiego są to przede wszystkim prace o charakterze przeglądowym, dotyczące zagadnień o dużym stopniu ogólności¹. Wybrałam grę *The Elder Scrolls V: Skyrim* ze względu

¹ Por. np. М. А. Болотина, Е. В. Кузьмина, *Лексические проблемы перевода компьютерных игр*, „Вестник Балтийского федерального университета им.

na rozbudowany charakter przedstawionego w niej świata i kultowy status produkcji², który nie ogranicza się do środowiska graczy, co pozwala traktować przedmiot analizy jako dzieło kulturowe (o międzynarodowym zasięgu i gronie odbiorców porównywalnym z ważnymi utworami literackimi i filmami).

Analiza przekładów gier wymaga w pierwszej kolejności rozróżnienia pojęć „tłumaczenia” i „lokalizacji”, które nierzadko w literaturze przedmiotu używane są naprzemiennie — jednak sporo je różni.

Lokalizacja jest pojęciem ogólnym, obejmującym kompletny proces wprowadzania gry na dany obszar językowy i kulturowy. Lokalizacja językowa gry komputerowej, jako element większego procesu lokalizacji, polega na modyfikacji (adaptacji) świata przedstawionego i jego realiów w taki sposób, by były one w pełni zrozumiałe i oswojone przez docelowego użytkownika zlokalizowanej gry³. W odróżnieniu od tłumaczenia, lokalizacja językowa obejmuje także elementy graficzne oraz interfejs użytkownika, dzięki czemu można ją nazwać też „przekładem całkowitym”. Przykładem lokalizacji językowej będzie zmiana formatu czasu w grze, wprowadzenie elementów dialektu poza językiem ogólnym lub ocenianie elementów gry uważanych w docelowym obszarze kulturowym za obraźliwe czy kontrowersyjne.

Tłumaczenie gry (w znaczeniu znajdowania ekwiwalentów leksykalnych) jest częścią lokalizacji, jej pierwszym i najważniejszym etapem⁴. Jest to proces przekładu tekstu wyświetlanego lub odtwarzanego w grze, jednak jest on przeprowadzany bez względu na aspekty kulturowe danego obszaru. Dopiero po zakończeniu tłumaczenia stosuje się ewentualną adaptację tekstu.

Należy zaznaczyć, że wyznaczenie wyraźnych granic między tłumaczeniem a lokalizacją gry może okazać się trudne ze względu na

И. Канга. Серия: Филология, педагогика, психология” 2019, <https://cyberleninka.ru/article/n/leksicheskie-problemy-perevoda-kompyuternyh-igr/viewer> (17.04.2020) oraz М. А. Болотина, А. А. Смирнова, *Перевод безэквивалентной лексики при локализации компьютерных игр*, „Вестник БФУ им. И. Канга” 2018, s. 20–28.

² Z ponad 30 mln sprzedanych kopii Skyrim znajduje się wśród piętnastu najlepiej sprzedających się gier video na świecie; https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_games (17.04.2020).

³ М. А. Bernal-Merino, *On the Translation of Video Games*, University of Roehampton, London 2010.

⁴ *Language localisation*, <https://encyclopedia.thefreedictionary.com/Language+localisation> (17.04.2020).

podobieństwo tych procesów: lokalizacja⁵ obejmuje elementy tłumaczenia również na jej późniejszych etapach i ma wiele wspólnych elementów z tłumaczeniem oprogramowania, na przykład pakietów biurowych, programów graficznych czy systemów operacyjnych. W naszych rozważaniach skupimy się na tych aspektach lokalizacji, które mają związek z przekładem.

Oprócz kompetencji, jakie musi posiadać każdy tłumacz, przekład gier wymaga przede wszystkim zapoznania się z różnymi gatunkami rozgrywek komputerowych, zważywszy, że we współczesnych grach dochodzi do ich mieszania⁶. Ważnym terminem w obszarze lokalizacji gier jest „lore”, czyli ogólne tło historyczne i kulturowe opowieści, które dla każdego projektu tłumacz musi zgłębić, aby zrozumieć fabułę oraz dostrzec obecne w niej nawiązania historyczne i kulturowe.

Szczególnie istotna jest znajomość dzieł kultury popularnej, co umożliwi dostrzeżenie w oryginalnym tekście przypadków intertekstualności, czyli odniesień do innych dzieł kultury. Zależnie od tego, czy gra jest adaptacją lub kontynuacją innego dzieła, czy zupełnie nowym, niezależnym projektem, tłumacz musi zastosować odtwórcze lub twórcze podejście do tłumaczenia, by umożliwić spójny odbiór przez gracza przedstawionej w grze rzeczywistości⁷. Tekst w języku przekładu musi być odbierany tak samo, jak tekst oryginalny.

Nawet niewielka pomyłka gramatyczna czy pominięcie jakiegoś fragmentu mogą całkowicie zmienić odbiór fabuły. Przykładem jest sposób mówienia postaci i ich charakterystyka. Jeśli na przykład postać w grze nie ma określonej płci, tłumacz musi zdecydować, jaki zaimek osobowy i rodzaj gramatyczny wykorzystać, by nie wprowadzić gracza w błąd.

W sferze leksyki należy zwrócić szczególną uwagę na nazwy własne, frazeologizmy i gry słów, które są w znacznym stopniu nacechowane kulturowo.

W przypadku dubbingu istotne jest, by zdania wypowiedziane przez postacie były zsynchronizowane z ruchem ich ust, zaś jeśli chodzi o podpisy, muszą one być dopasowane do długości wypowiedzi postaci, aby gracz zdążył je przeczytać.

⁵ Tamże.

⁶ E. J. Kuipers, *Lokalizacja gier komputerowych — czyżby dziecinnie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych*, „Homo Ludens” 2010, nr 1 (2), s. 79.

⁷ Tamże.

Najczęściej używane strategie oraz techniki przekładowe w grach opisał Alberto Costales⁸:

1) Udomowienie i egzotyzacja

Wybór między nimi jest określany jako jedna z najważniejszych decyzji w procesie tłumaczenia gry, ponieważ może wpłynąć zarówno na cały jej dalszy przekład, jak i odbiór. Zaletą udomowienia będzie na przykład zachowanie gier słownych, zrozumiałych dla odbiorcy przekładu gry. Za egzotyzacją przemawia przykładowo fakt zachowania specyficznej atmosfery gry zbudowanej przez twórców.

2) Brak tłumaczenia

Tę technikę tłumacz może wykorzystać w ramach egzotyzacji lub internacjonalizacji⁹ – na przykład nazwa miejsca w grze może być zapożyczona z Biblii. W takim przypadku nie będzie ona tłumaczona, ponieważ jest związana z konkretną terminologią kreującą przebieg fabuły.

3) Transkreacja

To model strategii tłumaczeniowej gier komputerowych stworzony przez Carmen Mangiron i Minako O'Hagan¹⁰. Transkreacja wymaga od tłumacza kreatywności, ponieważ obejmuje zmianę struktury i elementów tekstu oryginalnego, a niejednokrotnie stworzenie go zupełnie od nowa, przy jednoczesnym zachowaniu jego oryginalnego wydźwięku i wywoływanego efektu. Za przykład może posłużyć nadanie nowej nazwy broni, gdy pierwotne tłumaczenie nie spełnia wymogów technicznych gry (np. jest za długie).

4) Tłumaczenie dosłowne

Ta technika może być z powodzeniem wykorzystywana w grach komputerowych na przykład z gatunku symulatorów czy gier wyścigowych, w których można znaleźć wiele terminów technicznych¹¹.

5) Wierność w odniesieniu do źródła

Technika ta związana jest z grami będącymi adaptacją dzieł kultury, głównie literatury i filmów. W takim przypadku tłumacz musi zachować ostrożność przy transkreacji tekstu gry, by nie oddalić się zbyt od rozwiązań tłumaczeniowych, które zostały wcze-

⁸ A. F. Costales, *Exploring Translation Strategies in Video Games*, University of Oviedo, Oviedo 2012, s. 7.

⁹ Internacjonalizacja to przystosowanie danej treści lub urządzenia, by mogły być bez przeszkód odbierane w wielu kręgach językowych.

¹⁰ C. Mangiron, M. O'Hagan, *Game Localisation: Unleashing Imagination with „Restricted” Translation*, Dublin City University, Dublin 2006.

¹¹ A. F. Costales, *Exploring Translation Strategies...*, s. 10.

śniej przyjęte przez odbiorców pierwotnego przekładu, na przykład książki.

Warto zauważyć, że wymienione strategie i techniki, pokrywają się w znacznej mierze ze strategiami i technikami tłumaczeń literackich, co jest spowodowane podobieństwami wynikającymi m.in. z wysokiego stopnia fabularyzacji większości gier. W przekładzie gier nie występuje nota translatorska (z powodu ograniczonego miejsca dla tekstu, który w dodatku niepotrzebnie odwracałby uwagę gracza w trakcie rozgrywki).

Skyrim jest fabularną grą akcji. Odmiana ta, wywodząca się z klasycznego gatunku RPG¹², charakteryzuje się niezwykle rozbudowaną fabułą i bogatym światem przedstawionym. Stanowi to ogromne wyzwanie dla tłumacza nie tylko ze względu na bardzo dużą objętość tekstu do przełożenia, ale też z uwagi na występowanie licznych przypadków intertekstualności, gry słów czy zróżnicowania tekstu pod względem stylistycznym. W świecie *Skyrim*¹³ występują odniesienia do wielu utworów literackich, tak więc działalność tłumacza należy analizować nie tylko w oparciu o teorię przekładu gier Mangiron i O'Hagan, łączącą cechy tłumaczenia audiowizualnego z tłumaczeniem oprogramowania, lecz także z uwzględnieniem metodologii tłumaczenia literackiego.

Jak zaznacza Maria Krysztofiak, „bardzo istotną kwestią z punktu widzenia teorii przekładu literackiego, jest eksponowanie indywidualności, a więc jednorazowości i niepowtarzalności danego tekstu”¹⁴. Przekład wypowiedzi literackiej powinien także zachować specyficzny charakter i kształt nadany mu przez autora¹⁵. Ze względu na to, że literatura w grze podzielona jest na wiele różnych gatunków, na przykład poematy czy traktaty polityczne, tłumacz musi zwracać uwagę na różnice stylistyczne i leksykalne tekstów, podejmując jednocześnie próbę zachowania pierwotnego wydźwięku danego tekstu.

Autorami oficjalnej lokalizacji *Skyrim* w języku rosyjskim¹⁶, a jednocześnie wydawcami gry na terenie Rosji są członkowie zespołu

¹² A. Rollings, E. Adams, *On game design*, New Riders, Boston–Indianapolis–London–Munich–San Francisco 2003, s. 347.

¹³ Books, w: *The Elder Scrolls wiki*, [https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Books_\(Skyrim\)](https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Books_(Skyrim)) (11.11.2019).

¹⁴ M. Krysztofiak, *Przekład literacki we współczesnej translatoryce*, Wydawnictwo Naukowe UAM, Poznań 1996, s. 31.

¹⁵ Tamże.

¹⁶ Na platformę Microsoft Windows.

1C-Softclub (1C-Софтклуб)¹⁷. Data światowej premiery gry (także w Rosji) to 11 listopada 2010 roku¹⁸. Pełna lokalizacja gry zajęła rosyjskiej firmie cztery miesiące¹⁹. Początkowo zastanawiano się nad przetłumaczeniem wyłącznie zastosowanych w grze podpisów, jednak ostatecznie postanowiono wykonać kompletną lokalizację. Nad rosyjskojęzyczną wersją pracowało dwadzieścia osób, a siedemdziesiąt osiem zajmowało się jej udźwiękowieniem.

Wśród największych przeszkód w procesie lokalizacji *Skyrim* 1C-Softclub wymienia m.in. dobór głosów aktorów, techniczne aspekty udźwiękowienia, ogromny glosariusz, wymagający nadania akcentu wyrazowego każdemu słowu; kwestię adaptacji wymowy bohaterów należących do różnych ras²⁰.

Z punktu widzenia naszych rozważań najistotniejszy będzie więc problem zastosowania w grze dużej liczby neologizmów leksykalnych. W przypadku tłumaczenia nazw własnych, do których zaliczamy stanowiące tu przedmiot analizy toponimy, tłumacz może wybierać pomiędzy takimi wieloma technikami²¹:

A) Zapożyczenie, które polega na skopiowaniu jednostki leksykalnej z języka oryginalnego do języka docelowego bez jakichkolwiek modyfikacji. Przy użyciu tej techniki frakcja Stormcloaks²² pozostanie na przykład w przekładzie bez zmian nawet wtedy, kiedy dany język docelowy wykorzystuje inny system znaków. Szczególnym rodzajem zapożyczenia jest kalka, czyli dosłowne przetłumaczenie fragmentu tekstu wyjściowego.

B) Wymiana, polegająca na zastąpieniu jednostki leksykalnej z języka oryginalnego jej uznanym ekwiwalentem. Za przykład może posłużyć fikcyjna roślina pojawiająca się po raz pierwszy w Oblivion, czwartej części serii TES, zwana w oryginalnej wersji językowej Nirnroot. W przypadku pojawienia się jej w *Skyrim*, tłumacz może posłużyć się znanym już graczowi przekładem nazwy z Oblivion, jeśli oczywiście takie tłumaczenie istnieje.

¹⁷ Praca zbiorowa, *Скайрим. Хроники*, АСТ, Москва 2017, s. 2.

¹⁸ *Клуб песни и пляски на севере Тамриэля*, <https://lenta.ru/articles/2011/11/29/skyrim1/> (17.04.2020).

¹⁹ Tamże.

²⁰ W wersji anglojęzycznej kobiety rasy nordyckiej miały skandynawski akcent. W rosyjskiej wersji zrezygnowano w ogóle z rozróżniania akcentów ze względu na ograniczenia wynikające z braku analogicznych relacji kulturowych.

²¹ H. Salich, *Techniki i strategię tłumaczenia neologizmów autorskich*, Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, Warszawa 2018; K. Hejwowski, *Iluzja przekładu*, SIW–Śląsk, Katowice 2015.

²² *Stormcloaks*, <https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Stormcloaks> (17.04.2020).

C) Przekład dosłowny jednostki leksykalnej — tytuł *Skyrim*, na przykład, można przetłumaczyć dosłownie na język polski jako *Niebiański Brzeg*.

D) Konwersja funkcjonalna, czyli technika polegająca na przekształceniu oryginalnej jednostki leksykalnej w taki sposób, by posiadała podobne konotacje kulturowe i wywoływała analogiczne skojarzenia. Przykładowo będzie to przetłumaczenie frakcji Thieves Guild²³, czyli gildii złodziei, jako Janosików.

E) Transkrypcja (odwzorowanie wymowy za pomocą głosek innego języka)/transliteracja (system zapisywania tekstów innym alfabetem niż alfabet oryginału z zachowaniem ortografii, a pominięciem wymowy). Przykładem transkrypcji może być przetłumaczenie nazwy *Skyrim* na język polski jako *Skajrim*.

F) Transfer z dodaniem objaśnienia — na przykład w grze może wystąpić objaśnienie w postaci dodatkowego tekstu (nie jest to jednak częsty zabieg).

G) Opuszczenie nazwy własnej, czyli całkowite usunięcie danej nazwy własnej.

W analizie został zastosowany podział toponimów zaproponowany przez Ewę Jakus-Borkową według kryterium zamieszkania (ojkonimy — zamieszkane, anojkonimy — niezamieszkane) oraz z uwzględnieniem charakteru miejsca²⁴:

a) toponimy (jako podkategoria) — miejsca lub obiekty zamieszkane/niezamieszkane;

b) urbanimy — nazwy odnoszące się do przestrzeni miejskiej, określenia placów, parków itd.;

c) hydronimy — nazwy akwenów;

d) oronimy — nazwy wzgórz i gór;

e) choronimy — nazwy krajów, regionów, dzielnic.

Toponimy mogą dostarczać istotnych informacji o kulturze i historii danego obszaru językowego. Wówczas traktowane są jako nazwy kulturowe²⁵. W przypadku toponimów utworzonych na podstawie ukształtowania terenu danego miejsca będą to nazwy topograficzne, zaś nazwy dzierżawcze wskazują na założyciela pewnego obszaru.

²³ *Thieves Guild*, [https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Thieves_Guild_\(Skyrim\)](https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Thieves_Guild_(Skyrim)) (17.04.2020).

²⁴ E. Jakus-Borkowa, *Nazewnictwo polskie*, WSP, Opole 1987.

²⁵ Por. W. Taszycki, *Słowiańskie nazwy miejscowe. Ustalenie podziału*, Polska Akademia Umiejętności, Skł. gł. Księgarnia Gebethnera i Wolffa, Kraków 1946, s. 228–68.

Ze względu na otwarty świat *Skyrim* gra obfituje w toponimy, szczególnie anojkonimy. Stanowią one nie lada wyzwanie dla tłumacza; musi on zwracać szczególną uwagę, czy w danej nazwie nie występują nawiązania kulturowe do innych aspektów gry oraz czy określony toponim nie pojawił się już wcześniej w języku przekładu, na przykład w poprzednich częściach serii.

Najważniejszą decyzją przy tłumaczeniu wszelkich nazw własnych jest wybór techniki tłumaczeniowej. Tłumacz powinien być przy tym konsekwentny, by nie zaburzyć wrażenia naturalności odbieranych treści. Przetłumaczona nazwa powinna wzbudzać przynajmniej podobne odczucia u odbiorcy przekładu, co oryginalna u odbiorcy oryginału. Kwestia ta jest szczególnie istotna w przypadku tekstów fabularnych oraz fantastycznych, których głównym celem jest tzw. pełna immersja odbiorcy, czyli „zanurzenie” go w wykreowanym świecie²⁶.

W analizie oryginalne toponimy w grze *Skyrim* oraz ich tłumaczenia zostały podzielone alfabetycznie (zgodnie z alfabetem łacińskim) oraz pod względem ich charakteru.

Włości

Eastmarch	Истмарк
Falkreath	Фолкрит
Haafingar	Хаафингар
Hjaalmarch	Хьялмарк
The Pale	Белый Берег
The Reach	Предел
The Rift	Рифт

Większość nazw włości poddana została transkrypcji dla zachowania ich egzotycznego charakteru. Wyjątkami są odpowiednio The Pale, część *Skyrim* w całości pokryta lodem i śniegiem, oraz The Reach, najbardziej wysunięta na zachód i górzysta część krainy. Można je uznać za nazwy topograficzne (*pale* ze względu na wszechobecną biel; *reach* może oznaczać m.in. najwyższy punkt czegoś). W takim przypadku tłumaczenia Белый Берег i Предел (jako ład graniczny) są przykładami odpowiednich semantycznie transkrecji.

²⁶ S. Tanskanen, *Player immersion in video games: Designing an immersive game project*, South-Eastern Finland University of Applied Sciences, Helsinki 2018.

Miasta i wioski

Miasta

Dawnstar	Данстар
Falkreath	Фолкрит
Markarth	Маркарт
Morthal	Морфал
Riften	Рифтен
Solitude	Солиътюд
Whiterun	Вайтран
Windhelm	Виндхельм
Winterhold	Винтерхолд

W przypadku tłumaczenia nazw miast tłumacz konsekwentnie wykorzystuje technikę transkrypcji. Chociaż dla anglojęzycznego odbiorcy w większości przypadków przytoczone nazwy będą znajome (ponieważ są zbitkami wyrazowymi już istniejących słów w języku angielskim, na przykład Windhelm – wind ‘wiatr’ + helm ‘ster’), rosyjskojęzyczny gracz odbierze je jako egzotyczne. Kontrastem dla takiego rozwiązania może być oficjalne polskie tłumaczenie miast w grze²⁷, gdzie zastosowana została naturalizacja (np. Whiterun zostało przetłumaczone jako Biała Grań). Trudno jednoznacznie określić, która technika jest w tym przypadku lepsza – żadna z nich nie zaburza w istocie doświadczania immersji u odbiorcy przekładu.

Inne miejscowości

Dragon Bridge	Драконий Мост
Helgen	Хелген
Ivarstead	Айварстед
Karthwasten	Картвастен
Kynesgrove	Роща Кин
Riverwood	Ривервуд
Rorikstead	Рорикстед
Shor's Stone	Камень Шора

²⁷ *Skyrim: Miasta*, https://elderscrolls.fandom.com/pl/wiki/Kategoria:Skyrim:_Miasta (17.04.2020).

W przeciwieństwie do miast w przypadku innych miejscowości podejście przekładowe nie jest już tak jednorodne. Dzieje się tak nie bez przyczyny – toponimy tłumaczone w sposób dosłowny, czyli Dragon Bridge, Kynesgrove, Shor’s Stone wskazują na konkretne postacie związane z „lore” Skyrim – smoki, boginię Kynareth (zwaną przez Nordów Kyne) oraz boga Shora. Angielskie zbitki wyrazów (popularne rozwiązanie w przypadku współczesnego języka²⁸) zostały w rosyjskiej wersji podzielone na dwa słowa, dzięki czemu brzmią naturalniej.

W tym kontekście uwagę zwraca przekład miejscowości Rorikstead – chociaż jest to nazwa dzierżawcza (zgodnie z „lore” gry miejsce to podobno założył Rorik), tłumacz zastosował transkrypcję. Prawdopodobnie jest to efekt przeoczenia.

Miejsca spotkań

The Bannered Mare	Гарцующая кобыла
Candlehearth Hall	Таверна «Очаг и свеча»
Dead Man’s Drink	Таверна «Мертвецкий мёд»
Four Shields Tavern	Таверна «Четыре щита»
New Gnisis Cornerclub	Клуб «Новый Гнисис»
The Bee and Barb	Пчела и жало
The Frozen Hearth	Замёрзший очаг
The Winking Skeeвер	Смеющаяся крыса
Braidwood Inn	Таверна «Деревянное кружево»
Frostfruit Inn	Таверна «Мороженный фрукт»
Moorside Inn	Таверна «Верески»
Nightgate Inn	Таверна «Ночные ворота»
Silver-Blood Inn	Таверна «Серебряная Кровь»
Sleeping Giant Inn	Таверна «Спящий великан»
Vilemyr Inn	Таверна «Вайлмир»
Windpeak Inn	Таверна «Пик ветров»
Old Hroldan Inn	Таверна «Старый Хролдан»

²⁸ J. Algeo, *Blends, a Structural and Systemic View*, Duke University Press, Durham 1977, s. 47.

W rosyjskim przekładzie można zauważyć wielokrotne wykorzystanie leksemu „таверна”, najczęściej w charakterze odpowiednika angielskiego „inn”. Zgodnie z eksplikacją *Wielkiego słownika objaśniającego* (*Большой толковый словарь*) oznacza ono niewielką karczmę, spotykaną w niektórych zachodnich krajach, podczas gdy *Cambridge Dictionary* definiuje „inn” albo jako pub w którym można spędzić noc (w brytyjskim angielskim), albo też jako mały hotel (w amerykańskim angielskim), przy czym zaznacza się, że oba miejsca spotykane są zazwyczaj na wsi. Należy wspomnieć, że we współczesnym rozumieniu nazwy „inn” oraz „tavern” traktowane są najczęściej jako tożsame²⁹. Rosyjskie tłumaczenie zrealizowane przy wykorzystaniu techniki egzotyżacji wywołuje więc podobne skojarzenia semantyczne. Jako że kraina Skyrim usytuowana jest w krajach nordyckich (zatem teoretycznie obcych kulturowo dla rosyjskiego odbiorcy), zastosowana strategia jest prawidłowa.

Vilemyr Inn, Old Hroldan Inn oraz New Gnisis Cornerclub zostały przełożone częściowo za pomocą transkrypcji. W przypadku pierwszego toponimu nie jest znana jego etymologia, nie jest to również zbitka wyrazowa. Słowo „Vilemyr” przypomina raczej nordyckie imię, dlatego w tym przypadku odpowiednia jest strategia transkrypcji. Drugi toponim, Old Hroldan, to według „lore” miejsce historyczne, pamiątkowe. Podczas gdy tłumaczenie dosłowne członu „Old” nie budzi zastrzeżeń, rzeczownik „Hroldan” nie został utworzony (przynajmniej w sposób wyraźny) od żadnego istniejącego wyrazu w języku angielskim. Czynniki te pozwalają na pozostawienie tego pojęcia w formie częściowo transkrybowanej. W przypadku New Gnisis Cornerclub słowo „Gnisis” zostało zaczerpnięte z trzeciej części serii TES, *Morrowind*, w której występuje jako nazwa miasta, zamieszkiwanego głównie przez rasę Dunmer³⁰. Gnisis w *Skyrim* służy jako główne miejsce spotkań właśnie tej rasy. W tym przypadku tłumacz zachował konsekwencję — w rosyjskim wydaniu *Morrowind* (zlokalizowanym przez firmę Акелла³¹) miejscowość również występuje jako „Гнисис”. Zastrzeżenia może budzić tłumaczenie słowa „cornerclub” — stworzonego specjalnie dla serii TES, nieistniejącego wcześniej w języku angielskim. Jest to nazwa kulturowa, oznaczająca miejsce spotkań

²⁹ *Drinking establishment*, https://en.wikipedia.org/wiki/Drinking_establishment (17.04.2020).

³⁰ *Gnisis*, <https://en.uesp.net/wiki/Morrowind:Gnisis> (17.04.2020).

³¹ *Локализация Morrowind*, https://www.igromania.ru/news/17983/Lokalizaciya_Morrowind.html (17.04.2020).

Dunmerów. Jej etymologia nie została wyjaśniona — prawdopodobnie człon „corner” wynika z usytuowania tego typu tawern na uboczu.

W rosyjskiej wersji *Morrowind* nie znajdziemy jednego odpowiednika tego toponimu³², zaś w *Skyrim* przetłumaczony został on w formie hiperonimu, jako „клуб”. W ten sposób poddany naturalizacji człon został pozbawiony nacechowania kulturowego.

Kolejną grupę toponimów związanych z miejscami spotkań stanowią transformacje:

„The Bannered Mare” i „Гарцующая кобыла” — przymiotnik „Гарцующая” powstały od czasownika „гарцевать” (brykać) zastąpił „bannered” (od rzeczownika „banner”, w tym przypadku sztandar). Nie jest to złe rozwiązanie, jako że w języku rosyjskim czasownik „гарцевать” występuje często w kolokacjach z końmi (np. „гарцующий пони”, „гарцевать на коне”). W kontekście gry traci jednak sens szyld tawerny, przedstawiający konia niosącego sztandar.

„Candlehearth Hall” i „Очаг и свеча” — w tym przypadku „Candlehearth”, jako zbitka wyrazowa powstała od rzeczowników „candle” i „hearth” znajduje dokładne odzwierciedlenie w rosyjskim tłumaczeniu, oczywiście po rozbiciu. Pominięty zostaje człon „Hall”, jednak nie ma to większego znaczenia dla odbioru toponimu.

„Dead Man’s Drink” i „Таверна ‘Мертвецкий мёд’” — rzeczownik w formie dzierżawczej „(Dead) Man’s” zostaje poprawnie odtworzony pod względem semantycznym jako „Мертвецкий”. Uwagę zwraca zastąpienie „drink” hiponimem „мед”, zgodnie z „lore” gry ulubionym napojem Nordów, co wzbogaca tłumaczenie.

„The Winking Skeeever” i „Смеющаяся крыса” — „skeeever” to rodzaj dużego gryzonia występującego na terenie *Skyrim*³³. W rosyjskim tłumaczeniu gry występuje on pod nazwą „злокрыс”. Mimo to tłumacz w nazwie tawerny zastosował hiperonim bez nacechowania kulturowego, „крыса”, prawdopodobnie w wyniku przeoczenia.

„Braidwood Inn” i „Таверна ‘Деревянное кружево’” — „braidwood” to zbitka wyrazów „braid” i „wood”, oznaczająca ozdobę (warokocz) zrobioną z drewna. „Деревянное кружево” to drewniane dekoracyjne wzory, często występujące na XVIII-wiecznych rosyjskich

³² W *Morrowind* pojawiają się cztery cornerclub: Dirty Muriel’s Cornerclub (tłm. Трактир Грязного Мюриэля), Black Shalk Cornerclub (Трактир Чёрный Шалк), South Wall Cornerclub (Южная Стена) oraz Elven Nations Cornerclub (Эльфийские Народы).

³³ *Skeeever*, [https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Skeeever_\(Skyrim\)](https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Skeeever_(Skyrim)) (17.04.2020).

domach³⁴. Dzięki zabiegowi naturalizacji przekład staje się bliższy rosyjskiemu odbiorcy, nie tracąc pierwotnego znaczenia.

„Moorside Inn” i „Таверна ‘Верески’” – „moorside” jako zbitka zostało utworzone od rzeczowników „moor” (wrzosowisko) i „side” (oznaczenie miejsca znajdującego się przy czymś); „верески” oznaczają zaś wrzosa. Tłumaczenie odzwierciedla znaczenie oryginału i nie wzbudza zastrzeżeń.

Ostatnią, najszerszą grupę w tej kategorii, stanowią tłumaczenia dosłowne (ewentualnie z niewielkimi różnicami gramatyczno-leksykalnymi).

Inne

Niektóre toponimy nie należą do żadnej z powyższych kategorii.

Bleakcoast Cave	Пещера Холодный Берг
Bits and Pieces	Всякая всячина
Bonechill Passage	Сквозняковый проход
High Hrothgar	Высокий Хротгар

„Bleakcoast Cave” a „Пещера Холодный Берг” – poza „standardowym” już rozdzieleniem angielskiej zbitki wyrazowej ta nazwa topograficzna uległa w tłumaczeniu modyfikacji, nacisk został położony na inną właściwość terenu (barwa vs. temperatura).

„Bits and Pieces” a „Всякая всячина” – tłumacz zastosował ekwiwalent funkcjonalny, wywołujący analogiczne uczucia u odbiorcy języka docelowego.

„Bonechill Passage” a „Сквозняковый проход” – oryginalna nazwa nawiązuje do dwóch frazeologizmów: „chilled to the bone” (prze-marznięty) oraz „chill (somebody) to the bone” (przerazić), zaś przekład rosyjski oddaje jedynie pierwsze znaczenie.

„High Hrothgar” a „Высокий Хротгар” – człon „Hrothgar” nawiązuje do postaci legendarnego króla Danii Hrodgara (tłum. pol.), występującego m.in. w anglosaskim eposie *Beowulf*³⁵. Jako oficjalną rosyjską transkrypcję imienia przyjmuje się „Хротгар”. W tłumaczeniu *Skyrim* spotykamy się zaś z transkrypcją „Хротгар”. Najprawdopodobniej tłumaczowi umknęło to nawiązanie literackie.

³⁴ *Деревянное кружево России*, <https://sergeyurich.livejournal.com/652288.html> (17.04.2020).

³⁵ *Hrothgar*, <https://encyclopedia2.thefreedictionary.com/Hrothgar> (17.04.2020).

PODSUMOWANIE

Takie elementy techniczne jak grafika czy silnik gry będą wspólne dla graczy z dowolnego obszaru kulturowego (pomijając ograniczenia sprzętowe), dlatego specyfika przekładowa świata Skyrim oparta jest przede wszystkim na bardzo obszernym „lore” gry. Jak wynika z analizy występujących w grze toponimów, ta część serii czerpie silnie z kultury staronordyckiej. Jako element cyklu „The Elder Scrolls” Skyrim opiera się na intertekstualności, która jest źródłem wielu zagrożeń dla tłumaczy niezaznajomionych z tłem wykreowanego świata (czego przykładem były problemy rosyjskiego zespołu z tłumaczeniem toponimu „cornerclub”). Istotna jest również specyfika językowa gry — obfitująca w złożenia i zrosty wyrazowe charakterystyczne dla języka angielskiego.

Pomijając pojedyncze pomyłki i niektóre niezbyt trafne rozwiązania, pozostałe poddane analizie przykłady pokazują, że rosyjskiemu tłumaczowi (tłumaczom) Skyrim — pomimo ogromnej liczby (często wielowymiarowych) nazw własnych — udało się w dużej mierze zachować (a nawet wzbogacić) pierwotny charakter i nastrój gry.

REFERENCES

- Algeo, John. *Blends, a Structural and Systemic View*. Durham: Duke University Press, 1977.
- Bolotina Marina A. and Smirnova Anastasiya A. “Perevod bezekvivalentnoy leksiki pri lokalizatsii komp’yuternykh igr.” *Vestnik Baltijskogo federal’nogo universiteta im. I. Kanta*, 2018 [Болотина Марина А., Смирнова Анастасия А., “Перевод безэквивалентной лексики при локализации компьютерных игр.” *Вестник БФУ им. И. Канта*, 2018, 20–28]
- Bolotina Marina A. and Kuz’mina Yekaterina V. “Leksicheskie problemy perevoda komp’yuternykh igr.” *Vestnik Baltijskogo federal’nogo universiteta im. I. Kanta, Seriya: Filologiya, pedagogika, psikhologiya*, 2019. <<https://cyberleninka.ru/article/n/leksicheskie-problemy-perevoda-komp'yuternykh-igr/viewer>> [Болотина, Марина А., Кузьмина, Екатерина, “Лексические проблемы перевода компьютерных игр.” *Вестник Балтийского федерального университета им. И. Канта. Серия: Филология, педагогика, психология*, 2019]
- Bernal-Merino, Miguel Á. *On the Translation of Video Games*. London: University of Roehampton, 2010.
- Best-selling games*, <https://en.wikipedia.org/wiki/List_of_best-selling_video_games>.
- Books*, <[https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Books_\(Skyrim\)](https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Books_(Skyrim))>.
- Costales, Alberto Fernández. *Exploring Translation Strategies in Video Games*. Oviedo: University of Oviedo, 2012.

- Derevyannoje kruzhevo Rossii*, <<https://sergeyurich.livejournal.com/652288.html>> [Деревянное кружево России].
- Drinking establishment*, <https://en.wikipedia.org/wiki/Drinking_establishment>.
- Gnisis*, <-1484395568 <https://en.uesp.net/wiki/Morrowind:Gnisis>>.
- Hejwowski, Krzysztof. *Iluzja przekładu*. Katowice: SIW-Śląsk, 2015.
- Hrothgar*, <<https://encyclopedia2.thefreedictionary.com/Hrothgar>>.
- Jakus-Borkowa, Ewa. *Nazewnictwo polskie*, Opole: WSP, 1987.
- Klub pesni i plyaski na severe Tamriel*, <<https://lenta.ru/articles/2011/11/29/skyrim1/>> [Клуб песни и пляски на севере Тамриэля].
- Krysztofiak, Maria. *Przekład literacki we współczesnej translatoryce*. Poznań: Wydawnictwo Naukowe UAM, 1996.
- Kuipers, Erik-Jan. "Lokalizacja gier komputerowych — czyżby dziecinnie proste? Nowe perspektywy w szkoleniu tłumaczy pisemnych." *Homo Ludens* 2010, no. 1 (2), Kraków: Polskie Towarzystwo Badania Gier, 2010.
- Language localisation*, <https://en.wikipedia.org/wiki/Language_localisation>.
- Lokalizatsiya Morrowind*, <https://www.igromania.ru/news/17983/Lokalizaciya_Morrowind.html> [Локализация Morrowind].
- Mangiron, Carme and O'Hagan, Minako. *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*. Dublin: Dublin City University, 2006.
- Rollings, Andrew. *Andrew Rollings and Ernest Adams on game design*, Indianapolis: New Riders, 2003.
- Salich, Hanna. *Techniki i strategie tłumaczenia neologizmów autorskich*, Warszawa: Wydawnictwa Uniwersytetu Warszawskiego, 2018.
- Skyrim. Khroniki*, Moskwa: АСТ, 2017 [Скайрим. Хроники].
- Skyrim:Miasta*, <https://elderscrolls.fandom.com/pl/wiki/Kategoria:Skyrim:_Miasta>.
- Stormcloaks*, <<https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Stormcloaks>>.
- Tanskanen, Selja. *Player immersion in video games: Designing an immersive game project*, Kouvola: South-Eastern Finland University of Applied Sciences, 2018.
- Taszycki, Witold. *Słowiańskie nazwy miejscowe. Ustalenie podziału*, Kraków: Polska Akademia Umiejętności, Skł. gł. Księgarnia Gebethnera i Wolffa, 1946.
- Thieves Guild*, <[https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Thieves_Guild_\(Skyrim\)](https://elderscrolls.fandom.com/wiki/Thieves_Guild_(Skyrim))>.