

Minako O'Hagan, Carmen Mangiron

## Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry

(Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins Publishing, 2013.

374 pp. ISBN: 978 90 272 2457 6)

Zolczer Péter

E-mail: [peter.zolczer@hotmail.com](mailto:peter.zolczer@hotmail.com)

A témába való bevezetést paradox módon a kötet összefoglalójának utolsó részében található idézet valósítja meg a leghatásosabban. A szerzőpáros egyik tagja a nemzetközileg is elismert játéktervező, Sir Peter Molyneux szavait idézi, aki szerint nincs még egy olyan (számítógépes) technológia ezen a bolygón, amely lépést tudott volna tartani a videojátékokkal. Amellett, hogy elgondolkodtató, ez az információ jól sejteti azt is, hogy a játéklokalizáció egyik erős pillérét jelenti ennek a globális iparágnak. Ebből a megállapításból pedig könnyen kikövetkeztethető, hogy a fordítás, mint a lokalizáció alapja, fontos szerepet játszik a digitális szórakoztatóiparban.

A könyv mindkét szerzője a Dublin City University oktatója. Minako O'Hagan az interdiszciplináris fordítástechnológiai kutatások kiemelkedő alakja, érdeklődési körébe olyan szakterületek tartoznak, mint a lokalizáció, audio-vizuális fordítás, rajongói fordítások, illetve a játéklokalizáció. O'Hagan interdiszciplináris megközelítésmódját jól tükrözik megjelent könyvei, melyek közül példaként megemlíthető a *The Coming Industry of Teletranslation* (1996) vagy az Ashworth-szel közösen publikált *Translation-mediated Communication in a Digital World* (2002). Carmen Mangiron a dublini oktatói státusza mellett játéklokalizációt is tanít a Barcelonai Autonóm Egyetemen (UAB), emellett a *Final Fantasy* játéksorozat spanyol nyelvi lokalizátora. PhD disszertációjában a japán *Botchan* című regény fordításaiban található kulturális hivatkozásokkal foglalkozik.

A kötet a John Benjamins kiadó gondozásában jelent meg, ezzel is bővítve a *Benjamins Translation Library* sorozatot. Tudván, hogy a BTL célja, hogy stimulálja és elősegítse a kutatást és a képzést a fordítás- és tolmácsolástudomány területén, bátran állítható, hogy a könyv nemcsak bővíti, hanem jól ki is egészíti a könyvsorozatot, mivel ez az első, játéklokalizációról írt átfogó, fordítástudományi megközelítésű mű. Fontos, hogy hangsúlyozzuk a fordítástudományi megközelítést, ugyanis a játéklokalizációról már korábban is olvashattunk, például Chandler 2005-ben megjelent *The Game Localization Handbook* című könyvében, mely O'Hagan és Mangiron kötetével ellentétben, elsősorban gyakorlati megközelítésű.

Miután fellapoztuk a könyvet, érdemes egy pillantást vetni a kulcsszavakra. Az összesen hat kulcsszóból mindössze egy tartalmazza a fordítás (és tolmácsolás)

lás) szót, az összes többi vagy a multimédiával, vagy pedig a számítógépes, illetve videojáték technológiákkal kapcsolatos. Ezt az arányt a tartalomjegyzék jelentősen kiegyenlíti a fordítástudomány javára, mivel a hét fejezet címéből ötben szerepel a fordítás szó. A tartalomjegyzéket az ábrák és táblázatok listája, majd a köszönetnyilvánítás követi, melyből kiderül, hogy a szerzők arra biztatják a fordításkutatókat, hogy kezdjenek el videojátékokkal játszani és azokat fordítani, aminek hatására remélhetőleg bővül majd a játéklotalizáció elméleti rendszere.

A következő rész címe „A könyvről” (*About this book*), melyben többek között megtudhatjuk a könyv létrejöttének egyik kiváltó okát is. A szerzők szerint az interneten rengeteg információ található a játéklotalizációról, melyekből meglehetősen nehéz kiszűrni az olyan megbízható és hiteles forrásokat, amelyek közvetlenül érintik az aktuális fordítástudományi problémákat. Ezért fontosnak tartották egy megbízható és koherens monográfia elkészítését, mely bevezetést nyújt a témába. A könyv összeállításakor fokozott figyelmet fordítottak arra, hogy megfelelő egyensúlyt alakítsanak ki az elméleti és a gyakorlati dimenziók között, hogy mind a tudományos, mind a lokalizációt gyakorló olvasóközönség igényeit kielégítsék.

A szerzők felhívják a figyelmet arra, hogy a globalizáció és a digitális média elterjedése miatt a lokalizáció és az audiovizuális fordítás egyre inkább közelednek egymáshoz. Remélik, hogy könyvük csatornaként működve elmélet és gyakorlat között, a játéklotalizáció területén folytatott kutatások eredményeit eljuttatja a megfelelő helyekre, legyen az fordításkutató, akinek egyes eredmények elősegíthetik kutatását, vagy lokalizátor, aki számára megoldást nyújthat egyes gyakorlati problémák megoldásában.

A szerzők tapasztalatai alapján rendkívül nagy érdeklődés mutatkozik a játéklotalizáció iránt mind a fordítástudományt hallgatók, mind pedig a játékosok körében. Emellett komoly igényt vélnek felfedezni a játéklotalizáció fordítóképzésbe történő integrációját illetően is. Az egyes oktatási intézményekben már kialakultak olyan képzések, melyek a játéklotalizációra helyezik a hangsúlyt. Magától értetődő, hogy a szerzők könyvükkel az ilyen képzéseken oktató tanárokat is szeretnék segíteni nemcsak a kurzusok tartalmi töltetét, hanem azok célkitűzéseit is figyelembe véve.

A szerzőpáros bízik abban, hogy könyvük a játéktudomány területén tevékenykedő kutatók számára is hasznos információkkal szolgál. Mivel a szerzők a könyvet olyan kutatóknak is szánják, akik nagy valószínűséggel nem ismerik a videojátékok terminológiáját, terminusjegyzéket is megadnak az előszó előtt. Ezenkívül a kötethez tartozik még egy játékjegyzék is, (*Gameography*) melyet a könyv végén találunk. A szerzőpáros ebben a jegyzékben listázza az összes olyan játék nevét és legfontosabb adatait, melyekre a szövegben hivatkoznak.

Az előszó az első ábrára való hivatkozással kezdődik, melyen egy videojáték plakátját láthatjuk. Ezt a plakátot az ír piac számára készítették, a háttérben, a főhős mögött a romba döntött Dublint ábrázolja. Jó példa ez arra, hogy milyen módszereket használ a játékipar a sikeres marketing érdekében. A plakáton olvasható felirat, éppúgy, mint James Larkin ledöntött szobra, meglehetősen provokatív: „Mentsd meg az emberiséget! De csak akkor, ha kedved van hozzá.” A szerzők ebben a részben leírják a videojátékok szórakoztatóiparban végbeme-

nő térhódításának történetét a kezdetektől napjainkig. A globalizáció miatt a játékiparnak komoly szüksége lett a fordításra és a lokalizációra. A videojátékok sikerességét és piaci helyzetét szemlélteti az a tény, hogy a *Call of Duty* játéksorozat meghaladta a két legsikeresebb film franchise, a *Harry Potter* és a *Csillagok háborúja* jegypénztári összbevételét (a játéksorozat 2011-es verziójából 9,3 millió példány fogyott el a megjelenéstől számított 24 órán belül!). A szerzők ennél a példánál maradva mutatják be, hogy milyen igény mutatkozik a játékok lokalizációjára.

Az előszóból azt is megtudjuk, hogy a játéklokalizációnak alapvetően két típusa létezik: teljes lokalizáció (*full localization*), amikor is szinkronizálják a játékokat, és a részleges lokalizáció (*partial localization*), melynek során csak a játékban található feliratokat fordítják. A szerzők itt hívják fel az olvasó figyelmét arra, hogy a játéklokalizáció lényege a felhasználói „élmény”. A játéklokalizátor szempontjából a kész videojáték nem végleges termék, sokkal inkább egy alakítható változat, melyet a megfelelő módosításokkal át kell ültetni az egyik kultúrából a másikba. A szerzők ennek a folyamatnak a megnevezésére kívánják bevezetni a „transzkreáció” (*transcreation*) terminust. Hangsúlyozzák továbbá, hogy a játéklokalizáció növeli, nem pedig korlátozza a fordítói kreativitást.

A bevezetőben az olvasó megismerkedhet a szerzők játéklokalizációra adott definíciójának bővített változatával, melynek lényege, hogy az egyik országban legyártott játék oly módon kerül átalakításra, hogy az egy másik ország játékelhasználói számára a nyelvi, kulturális és műszaki tényezőket is figyelembe véve optimális legyen. Emellett felhívják a figyelmet a játéklokalizáció és a szoftverlokalizáció közti különbségekre, valamint arra, hogy a fordítástudomány szempontjából nyilvánvaló következményei vannak a videojátékok egyre inkább filmszerűvé válásának. A bevezetőben továbbá két fontos táblázatot is találunk. Az elsőből azt tudhatja meg az olvasó, hogy 2005 és 2011 között az egyesült államokbeli 100-as toplistán szereplő videojátékok körülbelül egyharmada japán eredetű, míg a japán toplistán a külföldi eredetű játékok aránya alig éri el a 2%-ot. Ebből is jól látszik, hogy a szerzők indokoltan javasolják az ázsiai nyelvekkel és kultúrákkal kapcsolatos fordítástudományi kutatások számának növelését.

A másik figyelemreméltó táblázat a játéklokalizáció területéhez fűződő fordítástudományi kutatások irányvonalát ábrázolja 2001-től 2012-ig. A táblázatra vetett első pillantásból kiderül, hogy a fordítástudományi kutatások szempontjából (is) egyre nagyobb érdeklődés mutatkozik a játéklokalizáció iránt. A szerzőpáros a bevezetőben külön részt szán a kulcsfontosságú kutatási területeknek, valamint a fordítástudományi megközelítésük irodalmi megalapozásának, mely utóbbiból az is kiderül, hogy meg kívánják teremteni (és egyben rendkívül termékenynek is tartják) a játék- és a fordítástudomány közti kapcsolatot. A bevezető utolsó részéből megtudjuk, hogy a játéklokalizáció lokalizációban történő elhelyezéséhez Pym (2004, 2010) érvelését, a transzkreáció terminus létrehozásához pedig Lefevere (1992) elméletét vették alapul.

Az első fejezet felvezeti a videojátékok lokalizációjának rövid történetét, melyet a szerzők összekapcsolnak a játékok technológiai fejlődésével. Ezután ismertetik a modern videojátékokkal kapcsolatos kulcsfogalmakat és a játékipar szerkezeti felépítését. Kiemelik a nagy játékgyártó cégek irányító hatását a

játéklotalizációra. Bevezetik az „állandó vevőkör” (*patronage*) terminust, melyet arra a folyamatra vonatkoztatnak, ami a játéklotalizációt teljes mértékben a játékgártóktól teszi függővé, illetve azok irányítása alatt tartja. A fogalmat (szintén) Lefevere-től (1992) veszik át.

A második fejezetben a lotalizációt és a fordítást kapcsolják össze a játék- iparral és a fordítástudománnyal. A szerzők számára ez a kapcsolat szolgál ki- indulópontul, mely alapján elhelyezik a játéklotalizációt a fordítástudomány terminusai között. A megfelelő hierarchia kialakítása egyúttal lehetségessé teszi, hogy jól magyarázható különbséget tegyenek szoftver- és játéklotalizáció, va- lamint játéklotalizáció és játéfordítás között. Az elméleti keretet Pym (2004, 2010) és Cronin (2003) lotalizációs fogalmi apparátusa alapján alkotják meg.

A harmadik fejezet bevezeti az olvasót a játéklotalizáció gyakorlati aspek- tusaiba. A szerzőpáros leírja és definiálja a játékipar játéklotalizációban alkal- mazott eszközeit és az azok hatására végbemenő folyamatokat, melyek segítsé- gével alapos áttekintést adnak a lotalizációs modellekről és megközelítésekről. Chandlerre (2005), valamint Chandler és Demingre (2012) reflektálva leírják az aktuális lotalizációs gyakorlatot, kiemelve azokat a kérdéseket, melyek a játékok, nem pedig más jellegű szoftveres alkalmazások lotalizációjára vonatkoznak.

A negyedik fejezetben a videojátékokat fordítandó, forrásnyelvi szövegek- ként kezelik, melyekhez taxonómiát is javasolnak. Ezeket a szövegeket a szerzők gyűjtőnéven játékszövegnek (*game text*) nevezik. Elméleti alapnak a szkopsz- elméletet és a funkionalista megközelítést tekintik. Ez lehetővé teszi a szerzők számára, hogy korlátozott számú példán megfigyelhessék és regisztrálják az uralkodó fordítási normákat. Alapvetően kétféle fordítást különböztetnek meg: a „dokumentációs fordítást” (*documentary translation*), melynek eredményeképp a befogadó számára nyilvánvaló, hogy fordításról van szó, illetve az „instrum- tális fordítást” (*instrumental translation*), mely során a célnyelvi kultúra figyelem- bevételével új kommunikációs szituációt teremtenek. A funkionalista megköze- lítésben Nord (1997) és Chesterman (1997) kategóriáira támaszkodnak.

A ötödik fejezetben a videojátékokra jellegzetes kulturális kontextus kibő- vítésével megalkotják a játékkultúra (*game culture*) fogalmát. A szerzők a nagy befolyással rendelkező játékgártóknak a játéklotalizációban betöltött irányító szerepét hangsúlyozzák, mellyel ellenőrzésük alatt tartják a játékok újírását (*rewriting*) és lotalizálását. Az újírás szempontjából a játékokra mint transz- médiára (*transmedia*) tekintenek.

A hatodik fejezetben a játéklotalizációnak a fordítóképzésbe való bevezeté- sével foglalkoznak a fordításpedagógia szempontjából. Az iparág szükségleteit szem előtt tartva, a szerzők leírják a játéklotalizátorok alapvető kompetenciáit, valamint kitérnek a játéklotalizátor és a játéfordító munkájának szakmai kér- déseire is.

A hetedik és egyben utolsó fejezetben azokról a kulcsfontosságú, fordítási tematikájú kutatásokról olvashatunk, melyek a játéklotalizáció hatására alakul- tak ki. A lotalizált játékok felhasználóira koncentrálva olyan kutatási lehetősé- geket emelnek ki, mint a „játékok elérhetősége” (*game accessibility*), rajongói fordítások, illetve a felhasználói „ko-kreáció” (*co-creation*). A szerzők rámutat- nak arra, hogy a játéktechnológiának egyre nagyobb hatása van a természetes

nyelvfeldolgozásra, és ez a kapcsolat hatással van a játéfordításra. Az egyre divatosabbá váló biometrikán alapuló tanulmányokra koncentrálnak röviden ismertetik a kutatásmódszertani kérdéseket is.

A befejezésben összefoglalják a játéklokalizáció konceptualizációja során felmerült kulcskérdéseket. A szerzők kitérnek a fordítások minőségének kérdésére, a vizsgálódást a játékelhasználók különböző csoportjainak visszajelzéseire alapozzák. Külön részt szánnak a játékokban felmerülő területi nyelvváltozatok lokalizációs kérdéseinek összegzésére, illetve a játéklokalizáció „nemzetköziesítésének” (*internationalization*) várható következményeire. Végül kitérnek a játéklokalizáció jövőjére, melyet nagymértékben befolyásolnak majd a videojátékokban alkalmazott új technológiák.

A *Game Translation* átfogó képet nyújt a játéklokalizáció valamennyi aspektusáról. A szerzők a témához kapcsolódó összes területet részletesen megvizsgálják, eredményeiket pedig kiválóan kidolgozott, jól áttekinthető szerkezeti felépítésben közlik. A *Game Translation* nemcsak fordításkutatóknak, hanem a játéktudományok területén tevékenykedőknek és a gyakorló játéklokalizátoroknak is bátran ajánlható.

HELTAI PÁL

## MITŐL FORDÍTÁS A FORDÍTÁS?

Válogatott fordítástudományi tanulmányok

Budapest: Eötvös József Könyvkiadó, 2014.  
335 pp. ISBN 978-963-9955-49-3

Heltai Pál, Brassai-díjas alkalmazott nyelvész, szakterülete az angol–magyar kontrasztív nyelvészet, a szókincselsajátítás és a fordítástudomány.

Ez a kötet a szerzőnek a fordítás elméletével és gyakorlatával kapcsolatos cikkeiből ad válogatást.

A tanulmányok foglalkoznak többek között a fordítás folyamatával, a kétnyelvű és a fordítási kommunikáció különbségeivel, a fordított szöveg sajátosságaival, az explicitáció jelenségével, a kulturálisan kötött kifejezések és a szókapcsolatok szerepével a fordításban, és a fordítás minőségének kérdésével.

A könyvet haszonnal forgathatják a fordítóképzésben részt vevő hallgatók és tanárok, a fordításkutatók és mindazok, akik érdeklődnek a fordítás nyelvészeti megközelítése iránt.

Megrendelhető:

Eötvös József Könyv- és Lapkiadó Bt.  
1025 Budapest, Zsindely u. 7.