

Doświadczenie gier wideo w przekładzie: model recepcyjny

– streszczenie popularnonaukowe –

Gry wideo to zasadniczy komponent przemysłu rozrywkowego na wielką skalę, ale mają też m.in. istotny wymiar artystyczny, edukacyjny i terapeutyczny. Medium gier jest także uznawane za czynnik innowacji technologicznych, czego dobrym przykładem jest ciągle opracowywanie nowych sposobów, aby uczynić gry bardziej dostępnymi dla jak najszerszego grona odbiorców. O ile jednak testowanie gier jest standardową częścią procesu ich tworzenia, o tyle potencjał badawczy perspektywy odbioru gry w tłumaczeniu został dotychczas wykorzystany w minimalnym stopniu.

Celem naszego projektu jest właśnie lepsze zrozumienie doświadczenia odbioru gier i roli tłumaczenia w tym procesie. Poprzez eksperymenty zbadamy, w jaki sposób błędy (semantyczne i typograficzne) wprowadzone przez tłumaczenie, mogą wpływać na odbiór zlokalizowanych wersji gier wideo.

Warto odnotować, że *gaming* to coś więcej niż tylko granie w gry – może to być także doświadczenie społeczne. Coraz większą popularnością cieszy się oglądanie, jak inni (znajomi, YouTuberzy, czy streamerzy na żywo w serwisie *Twitch.tv*) przechodzą gry wideo – podobnie do oglądania mniej lub bardziej interaktywnego filmu lub widowiska sportowego. Dlatego też w projekcie uwzględnieni zostaną odbiorcy grający w gry wideo i oglądający rozgrywkę innych graczy, aby za pomocą metod empirycznych porównać te sposoby doświadczenia zlokalizowanych gier.

Projekt wykorzystuje zatem podejście badawcze skoncentrowane na użytkownikach. Plan badań zakłada przeprowadzenie zdalnych eksperymentów z wykorzystaniem bodźców audiowizualnych i kwestionariuszy. Aby określić związek między tłumaczeniem a odbiorem, *doświadczenie* będzie rozumiane jako konglomerat powiązanych ze sobą konstruktów: wysiłku poznawczego, satysfakcji, rozumienia tekstu, oraz innych płaszczyzn recepcyjnych jak np. immersji i atrakcyjności oprawy audiowizualnej. Przedmiotem analiz będzie także percepcja napisów i samego tłumacza oraz stopień, w jakim gracze i widzowie identyfikują błędy. Wytworzony w projekcie model uwzględni ponadto różnice indywidualne (np. osobowościowe) odbiorców – jako czynnik potencjalnie różnicujący recepcję gier w przekładzie – a także zależność pomiędzy wykrytymi eksperymentalnie efektami a metakognitywnymi sędziami badanych potencjalnie antycypującymi takie efekty (lub ich brak).

Błędy występujące w tłumaczeniu będą dla nas z jednej strony środkiem do celu – służąc jako manipulowana zmienna – a z drugiej celem samym w sobie, ponieważ prace dostarczą wyników na temat przetwarzania tego typu bodźców w kontekście multimodalnym. Rezultaty uzyskane w projekcie będą więc istotnym wkładem w badania nad przekładem i dostępnością mediów, a także grami, ale bez wątpienia mogą mieć szersze implikacje poznawcze, integrując dociekania o charakterze językoznawczym i psychologicznym.