

**GRA Z PRZEKŁADEM
– O JAPOŃSKICH TŁUMACZENIACH *WIEDŹMINA***

Aleksandra Smoczyńska
Uniwersytet Warszawski,
ul. Krakowskie Przedmieście 26/28, 00-927 Warszawa
E-mail: aleksandra.smoczyńska@student.uw.edu.pl



ABSTRAKT

Cel badań. W 2017 roku na japoński rynek wydawniczy trafiła wznowiona i zmieniona wersja przekładu *Wiedźmina* z 2010 roku. Celem badania była ocena zasadności zmian sposobu tłumaczenia tytułu sagi autorstwa Andrzeja Sapkowskiego na język japoński oraz osadzenie nowych wersji, w kontekście rynkowych zmian spowodowanych pojawieniem się gry bazującej na polskiej powieści.

Metody badań. Analizę przeprowadzono na zestawie tytułów pierwszego tłumaczenia *Wiedźmina*, wersji wznowionej oraz jej kontynuacji. Badane ekwiwalenty zostały opisane na podstawie oceny ich charakterystyki grafemicznej (katakanizmy oraz odwzorowania ideograficzne), a następnie scharakteryzowane i skategoryzowane na podstawie definicji „neologizmu” oraz wybranego zestawu technik tłumaczeniowych (Hejwowski 2004, Newmark 1988, Salich 2015).

Wyniki badań. Obserwacja dowiodła, że zmiany w sposobie odwzorowania neologizmu stworzonego przez A. Sapkowskiego, opierały się na nawiązaniu do zyskującej popularność gry komputerowej. Ostateczny sposób realizacji tytułu stanowi jednak rozwiązanie wymykające się jasno ustalonym, przez wspomnianych teoretyków przekładu, ramom definicyjnym strategii tłumaczeniowych i wymaga opisu na gruncie japonistycznym, z uwzględnieniem specyfiki sposobu kreacji świata w literaturze osadzonej w kręgu kulturowym pisma ideograficznego.

Wnioski. Badanie zostało oparte na bardzo wąskim wycinku tekstu, jednak jednocześnie stanowiącym wizytówkę całej serii – na tytule. Dało ono pozytywną odpowiedź na pytanie badawcze dotyczące zasadności zmiany wybranego ekwiwalentu, jednak przede wszystkim, stanowi punkt wyjścia do analizy rozwiązań tłumaczeniowych zastosowanych w przypadku innych elementów świata przedstawionego w cyklu książek o wiedźminie.

Słowa kluczowe: *Wiedźmin*, Andrzej Sapkowski, grafemika, japoński, pismo ideograficzne, tłumaczenie, gra komputerowa

Play-on-translation: on the Japanese translations of *The Witcher*

ABSTRACT

Aim. A new and revised edition of the 2010 *The Witcher* translation appeared on the Japanese market in 2017. The aim of this paper is to assess the validity of changes in Japanese translation of the saga written by Andrzej Sapkowski, and to place the new versions in the context of market changes prompted by the video game which refers to the Polish novel.

Methodology. The analysis was based on the set of titles which come from the original translation, as well as from the revised version and subsequent ones. The equivalents described were characterized according to their graphemic features (katakana forms and ideographic representations) and only after that depicted and classified according to the definition of 'neologism' and a chosen set of translation techniques (Hejwowski 2004, Newmark 1988, Salich 2015).

Results. Brief research has proved that the changes observed in the written representation of the neologism coined by A. Sapkowski were based on allusions to the video game that is still growing in popularity. The final version of the title, however, is a solution which cannot be clearly defined by the translation strategies presented by the mentioned theoreticians, and requires characterisation in the field of Japanese Studies. In order to do this what has to be taken into consideration is the distinguishing way of designing the imaginary worlds in the literary works which are the part of culture whose vital part is the ideographic script.

Conclusions. The analysis was based on a very limited excerpt. Yet, at the same time, it constitutes the crucial element of the saga – the title. The observations have provided an affirmative answer to the research question which was based on the validity of changes in the chosen equivalent. However, first and foremost, it constitutes a point of reference to any future analyses of the translation of different aspects depicted in the literary *Witcher* world.

Key words: *Witcher*, Andrzej Sapkowski, graphemics, Japanese, ideographic script, translation, video game

RÓŻNE ŚRODKI PRZEKAZU – RÓŻNE WERSJE TŁUMACZEŃ

Polscy i angielscy miłośnicy kinematografii z całą pewnością będą w stanie podać tytuły adaptacji filmowych, które firmowane są innym tytułem niż ich książkowe pierwowzory. Do takich przykładów może należeć słynne opowiadanie Philipa K. Dicka *Do Androids Dream Of Electric Sheep?* (*Czy androidy śnią o elektrycznych owcach?*), pojawiające się na ekranach jako *Blade Runner*, którego niesławna polska wersja brzmi *Łowca androidów*. Jednak w arsenale przykładów składowane są także *Die Hard* (*Szklana pułapka*) na podstawie *Nothing Lasts Forever* Rodericka Thorpa, *Heart of Darkness* (*Jądro ciemności*) Josepha Conrada na ekranie widniejące jako *Apocalypse Now* (*Czas Apokalipsy*), czy *Red Dragon* (*Czerwony smok*) Thomasa Harris w świecie filmowym występujący jako *Manhunter* (*Łowca*). Mimo to tłumaczenia powieści, które zostały w ostatnich latach przypomniane publiczności za sprawą gier, filmów czy seriali coraz częściej widnieją także jako tytuły swoich naśladowców na wielkim, małym i komputerowym ekranie. Zapewne ciężko byłoby wyobrazić sobie filmy z cyklu o młodym czarodzieju z Hogwartu, które nie odwoływałyby się do książkowego Harry'ego Pottera, czy filmową wyprawę do Mordoru bez powiązań z Tolkienowskim *Władcą pierścieni*.

Jednak to, co z perspektywy angielskiego i polskiego widza mogłoby wydawać się niewybaczalnym zabiegiem marketingowym, dla azjatyckiej widowni jest powszechnie stosowaną techniką. Podczas gdy wspomniany utwór J.R.R. Tolkiena w japońskiej wersji papierowej brzmiał będzie *Yubiwa Monogatari*¹ (指輪物語, dosłownie „opowieść o pierścieniu”), na ekranach zyska tytuł *Rōdo obu za ringu* (ロード・オブ・ザ・リング) będący adaptacją fonetyczną angielskiego oryginału. Owo powiązanie z książkową wersją zgubiła także *Gra o tron*, czyli sygnowana nazwiskiem George’a R.R. Martina *Shichi ōkoku no gyokuza* (七王国の玉座, dosłownie „tron siedmiu królestw”), a w adaptacji filmowej znana jako *Gēmu obu surōnzu* (ゲーム・オブ・スロンズ).

Za najlepszy przykład, służy właśnie rynek japoński ze względu na swoje niezwykle możliwości wyboru, jeśli chodzi o sposób realizacji danej jednostki leksykalnej. Jak można zauważyć na przytoczonych wyżej przykładach, wersje książkowe posługiwały się realizacjami ideograficznymi, a zatem złożonymi z bogatego systemu znaków chińskiego pochodzenia (por. Seeley, 1991), które odzwierciedlają nie cząstki fonetyczne, ale pojęcia, idee lub morfemy (Waibel, 2000). Tytuły filmowe realizowane mniej skomplikowanym graficznie zestawem znaków pisma, zostały odwzorowane jednym z dwóch, obok hiragany, japońskich sylabariuszy, a mianowicie katakaną, która w znacznym uproszczeniu służy do adaptacji słów pochodzenia obcego do japońszczyzny, na przykład nazwisk czy właśnie tytułów zagranicznych dzieł.

WIEDŹMIN NA GRUNCIE JAPOŃSKIM

W związku z tak bogatym systemem zapisu oraz opisaną wcześniej tendencją do zmiany oryginalnych tytułów, nie powinna dziwić strategia zastosowana w przypadku japońskiej wersji, polskiego cyklu opowieści o GERALCIE z RIVII. Mowa tutaj o sadze wiedźmińskiej Andrzeja Sapkowskiego, którą rozpoczęło opowiadanie *Wiedźmin* nadesłane w 1986 roku na konkurs czasopisma *Fantastyka*. Charakterystyka wiedźmina, która wyłania się na podstawie lektury całej sagi, wskazuje na postać wyjątkową, przyuczaną do swojej roli od dziecka, jednak nie od urodzenia. Adeptci wiedźmińskiej sztuki, poddawani są działaniu eliksirów, dzięki którym przechodzą przemiany takie jak: wyostrenie zmysłów, uwrażliwienie na sygnały magiczne czy zwiększenie sprawności fizycznej. Wszystko ma służyć przygotowaniu ich do spotkań z potworami zamieszkującymi współczesny im świat. W tym celu ćwiczą się w walce oraz posługiwaniu się symbolami magicznymi. Od tej umiejętności, a także zapożyczeń z dawnych słowiańskich opowieści, czerpie się pomysły dotyczące zagadkowej etymologii słowa wiedźmin.

Zadania przełożenia pierwszego tomu tej opartej na mitologiach i tradycji sagi, podjęła się w 2010 roku dwójka tłumaczy – Haruki Amanuma oraz Yasuko Kawano. Ich propozycja przygotowana dla wydawnictwa Hayakawa Bunko była połączeniem zapisu ideograficznego oraz katakanicznego i prezentowała się następująco – 魔法剣士ゲラルト

1 Zastosowane w tekście transkrypcje japońskich jednostek leksykalnych, oparte są na najczęściej wykorzystywanym systemie transkrypcji Hepburna (Huszcza, Ikushima, Majewski, 2003). Zapisy odczytuje się dokładnie tak, jak po polsku z tą różnicą, że diakryt poziomy nad samogłoską oznaczał będzie jej przedłużenie, natomiast „z” realizowane będzie w wymowie jako „dz”, „j” – „dzi” „sh” – „si”.

(czyt. mahōkenshi geraruto)². Dwa lata po tłumaczeniu książki, lokalizacji znanej komputerowej produkcji, polskiego studia dokonała firma Spike Chunsoft (スパイク・チュンソフト, 2012), która zasugerowała szybko zyskujący na popularności tytuł ウィッチャー (czyt. wicchā). Jej szczyt przypisuje się na rok 2015, kiedy na rynku pojawiła się najsłynniejsza, trzecia część przygód Geralta *Wiedźmin 3: Dziki gon*, jap. ウィッチャー 3 ワイルドハント (czyt. wicchā san wairudo hanto). Oficjalne forum dla miłośników gry, którego banner widnieje na oficjalnej stronie twórców, zostało przetłumaczone na języki państw, w których wydawnictwo odniosło największy sukces i pojawił się na nim odpowiednik katakanizowany³. Podobnie na wielu stronach tworzonych przez miłośników gry, co znacznie przyczyniło się do popularyzacji tytułu.

Po niezwykłym sukcesie gry na rynku japońskim wzrosło zainteresowanie opisami kolejnych wiedźmińskich przygód. W 2017 roku na zapotrzebowania rynku odpowiedziało wydawnictwo Hayakawa Bunko, oferując japońskim czytelnikom drugą część sagi zatytułowaną *Czas pogardy*, jap. ウィッチャー2 屈辱の刻. Jednocześnie na rynku pojawiło się wznowione wydanie wcześniejszego tłumaczenia, gdzie w tytule brzmiącym teraz ウィッチャー1 エルフの血脈⁴ zmieniono dwie rzeczy. Przede wszystkim ideograficzne odwzorowanie nazwy postaci zastąpiono katakanizowanym odpowiednikiem oraz usunięto imię bohatera. Ponadto zastosowano identyczny układ graficzny jak ten, który znany jest z gry, a zatem tytuł, liczebnik porządkowy i podtytuł. Jednak wartym odnotowania jest fakt, że na okładce można przeczytać, krótki opis fabuły, który opisuje wiedźmina dawnym złożeniem, 魔法剣士, nad którym zapisano sposób, w jaki powinno czytać się ten wieloznak. Nie jest to odczytanie właściwe, czyli wspomniane wcześniej „mahōkenshi”, ale „wicchā”. Zatem zdecydowano na zachowanie ideogramów jako literackiego odzwierciedlenia roli i umiejętności bohatera, jednak odczytanie zostało ujednolicone.

UJĘCIE TEORETYCZNE

Aby przeanalizować to zjawisko z perspektywy translatorskiej, należy odwołać się do pojęcia „neologizmu”, ponieważ to do tej kategorii z całą pewnością należy słowo „wiedźmin” (Salich, 2015). Słownik PWN definiuje neologizm jako „wyraz, zwrot lub znaczenie wyrazu nowo powstałe w jakimś języku”. Jako takie neologizmy wprowadzały będą pewną nowość do języka oryginału, a przełożone na dowolny język tłumaczenia będą musiały podlegać prawom strategii obranej przez tłumacza. Na temat neologizmów pochodzących z literatury fantastycznej autorstwa polskich pisarzy, powstała obszerna praca napisana przez Hannę Salich (2015). Badaczka wskazuje za literaturoznawcami i lingwistami (m.in. Handke, Stockwell, Grabias) oraz teoretykami przekładu (Hejwowski, Newmark, Pleciński) szereg cech jakie wzięła pod ocenę przy ocenie neologizmów. Należą do nich między innymi porównanie nowych jednostek z istniejącymi w leksyko-

2 Dokładny spis pozycji literatury podmiotu, zawierający opis dzieł A. Sapkowskiego w oryginale oraz japońskim tłumaczeniu, został zawarty w bibliografii na końcu artykułu.

3 Oficjalne forum gry istnieje w ośmiu wersjach językowych. Wersja japońska z okładkami gier i opiniami producentów-administratorów: www.forums.cdprojektred.com/ (dostęp 22 grudnia 2017).

4 Okładkę można zobaczyć na stronie internetowej wydawnictwa, zob. www.hayakawa-online.co.jp/shop/image_view.html?image=00000013632.jpg (dostęp 30 grudnia 2017).

nie, badanie struktury słowa i jego znaczenia, a także osadzenie neologizmu w kontekście, który uzupełnia neologizm i ma służyć kreowaniu świata przedstawionego.

Wybrane neologizmy pochodzące między innymi z sagi o wiedźminie i ich angielskie tłumaczenia, zostały ocenione na podstawie zestawów strategii translatorskich według Petera Newmarka (1981, 1988) i Krzysztofa Hejwowskiego (2004). P. Newmark w swoim dziele pt. *A Textbook on Translation* (1988) zaproponował zestaw strategii tłumaczeniowych, które, wyodrębnione na podstawie własnych doświadczeń w pracy z tekstem, mogłyby stanowić uniwersalne źródło odwołania w przypadku różnych rodzajów problemów translatorskich. Wybór odpowiedniej techniki zależał będzie od celu, jaki obierze tłumacz (Newmark, 1981): czy zaplanuje stworzenie tłumaczenia komunikacyjnego, czy semantycznego. Pierwszy typ będzie prowadził ku przełożeniu podobnej myśli, wywołaniu podobnych emocji, stworzeniu podobnego wyobrażenia co w oryginale, a więc ku wykreowaniu w wyobraźni czytelnika podobnych obrazów, którymi mógłby dysponować czytelnik oryginału. Drugi rodzaj tłumaczenia zakłada jak najwierniejszy, pod względem treści i składni, przekład struktur syntagmatycznych. Jako regułę w przypadku przekładu nazw własnych P. Newmark podaje transfer, a zatem przeniesienie słowa w niezminionej formie z języka oryginału do języka docelowego (Newmark, 1988). Jednak już w przypadku, kiedy wybraną opcją przekładu jest tłumaczenie komunikacyjne i występuje w nim nazwa własna, to jeśli posiada ona ekwiwalent uznany lub jest znacząca badacz zachęca do przetłumaczenia jej znaczenia lub do próby odwzorowania konotacji, które miała wywoływać (Newmark, 1981). Tym, o czym należy pamiętać jest jednak uprzednia analiza oryginalnego tekstu na czterech poziomach (Newmark, 1988). Przede wszystkim na poziomie podstawowym, a więc tekstualnym – po uważnej analizie będzie można stwierdzić, czy istnieją ekwiwalenty językowe lub możliwości przełożenia danych jednostek w zgodzie z systemem gramatycznym języka docelowego. Przejście dalej pozwoli na analizę na poziomie referencyjnym, a więc dotyczącą odniesień do tego, co istnieje poza dosłowną treścią wpisaną w daną jednostkę. Następnie należy zwrócić uwagę na spójność tekstu, aby ostatecznie skupić się na naturalnym brzmieniu całości i na ewentualnym odwzorowaniu stylu autora oryginału.

Na podstawie własnych obserwacji oraz analizy tekstu pod kątem opisanych poziomów i funkcji, P. Newmark wyróżnił zestaw kilkudziesięciu strategii tłumaczeniowych, które można podzielić według następującego wzorca:

- Tłumaczenie dosłowne (*literal translation*) – podstawowa technika, która powinna być rozważana jako pierwsza,
- Zapożyczenie, transfer (*transference*) – przeniesienie słowa z oryginału w niezminionej formie do tekstu docelowego,
- Ekwiwalent kulturowy (*cultural equivalent*) – zastąpienie jednostki znajdującej się w tekście oryginalnym inną, która jest powszechnie znana użytkownikom języka docelowego,
- Ekwiwalent funkcjonalny (*functional equivalent*) – zastąpienie specyficznego słowa związanego z kulturą źródłową słowem neutralnym dla kultury docelowej,
- Ekwiwalent opisowy (*descriptive equivalent*) – zastąpienie słowa jego opisem,
- Kalki (*through-translation*) – dosłowne tłumaczenie kolokacji czy złożeń,
- Ekwiwalent uznany (*recognised equivalent*) – wykorzystanie tłumaczenia, które funkcjonuje już w języku docelowym,

- Parafraza (*paraphrase*),
- Redukcja lub poszerzenie znaczenia (*reduction and expansion*),
- Przypisy, glosariusze (*notes, additions, glosses*),

i wiele innych będących pochodnymi technik opisanych powyżej (por. Newmark, 1988). Bazując na podobnych kategoriach powstał zestaw ośmiu strategii według K. Hejwowskiego (2004), przybliżający rozwiązania służące do tłumaczenia zagadnień technicznych, aluzji literackich, elementów związanych ze sztuką czy historią. Badacz zaliczył do tego zestawu transfer (bądź reprodukcję, która może być uzupełniona o objaśnienie oraz dostosowana do systemu gramatycznego języka docelowego), tłumaczenie syntagmatyczne (dosłowne tłumaczenie idiomów lub kolokacji), użycie ekwiwalentu opisowego, uznanego lub kulturowego, hiperonimy (odwołanie do bardziej ogólnej kategorii) oraz ich przeciwieństwo, czyli hiponimy, a także najbardziej radykalną opcję – pominięcie.

Jednak analizując rozwiązania tłumaczeniowe zastosowane do przekładu neologizmu zawartego w nazwie „wiedźmin”, H. Salich oceniła strategie Newmarka oraz Hejwowskiego jako niewystarczające. Opisując angielski ekwiwalent *witcher*, badaczka wskazała technikę jako nowatorską i określiła ją mianem „modyfikacji ekwiwalentu słownikowego” (Salich, 2015, s. 6). Podobne rozwiązanie jest korzystne dla jednostki wyjściowej ze względu na bliskość strukturalną i znaczeniową obu słów. Angielski *witcher* powstał na podstawie dodania sufiksu -er do bazy słowotwórczej w postaci słowa *witch* (pl. wiedźma). Podobna strategia wywołała jednak kontrowersję, ponieważ oznaczałaby osobę, która para się działalnością wiedźm – bez wskazania na rodzaj, ponieważ ta kategoria jest niezwykle ograniczona w omawianym języku docelowym. Podobnie kontrowersyjny okazał się polski neologizm, gdyż według wielu źródeł internetowych⁵ polszczyzna posiada w swoim arsenale słowo „wiedźmak”, które swoją etymologię wywodzi z mitologii słowiańskiej i występującego w niej męskiego odpowiednika wiedźmy. Jednak prace badawcze (por. Conrad, 1991; Libera, 2003) i populamonaukowe (por. Pasek, Beźnic, Olkuśnik, 2005) wskazują, że w języku polskim częściej używano takich określeń jak „guślarz; znachor”, natomiast określenie „wiedźmak” używane było częściej w języku rosyjskim i ukraińskim. Zatem niewątpliwie słowa „wiedźmin” oraz „wiedźmak” charakteryzuje podobieństwo w zapisie, jednak pierwsze z nich wyróżnia kontekst użycia, poszerzający znaczenie słowa o wachlarz cech opisany w sadze. Zatem informacjami kluczowymi do przełożenia jednostki leksykalnej w tym przypadku, nie były kategorie gramatyczne, takie jak rodzaj, ale konotacje jakie wywołuje słowo (związek ze słowem „wiedźma/witch” oraz paraniem się magią) i niejasności dotyczące relacji słowotwórczej (czy chodzi o męską czarownicę – czy o osobę, która para się zadaniami czarownic – oba pytania budzą kontrowersje).

ANALIZA ROZWIĄZAŃ ZASTOSOWANYCH W TŁUMACZENIU JAPOŃSKIM

Japońszczyzna pośrednio korzysta z podobnych rozwiązań. Odwołując się do zestawu technik tłumaczeniowych K. Hejwowskiego (2004) można wskazać na zastosowanie dwóch technik: przetłumaczenie znaczenia neologizmu z wykorzystaniem uzna-

⁵ Są to źródła niezetelne takie jak fora internetowe (gamefaqs.com, steamcommunity.com) czy słowniki i encyklopedie (wikipedia.org, sjp.pl), które jednak są dla społeczności miłośników serii pierwszym dostępnym i najbliższym źródłem wiedzy, mogącym zarazem kształtować opinię i wpływać na (możliwie błędny) sposób analizy.

nych ekwiwalentów oraz transfer bez objaśnień. Pierwsza strategia została zastosowana w przypadku realizacji ideograficznej. Tłumacze zdecydowali się na stworzenie wieloznaku składającego się z dwóch funkcjonujących już w literaturze złożzeń, 魔法 oraz 剣士. Pierwsze z nich zawiera dwa ideogramy na magię (generalnie czarną, coś co w przekładzie angielskim mogłoby pojawić się jako *witchcraft*⁶) oraz prawo zasady. Drugie złożzenie to „miecz” i „samuraj”. Można zatem spróbować odtworzyć mentalny obraz budowany przez podobne złożenie. Wiedźmin na kartach japońskiego przekładu będzie zatem postacią obeznaną z zasadami rządzącymi światem magii oraz przestrzegającą pewnego kodeksu zachowań – chociażby wynikającego z własnych przekonań i oceny otaczającego świata – i przy okazji świetnie posługującą się mieczem, co jest jakoby wpisane w złożenie. Z kolei transfer bez objaśnień, a więc zaadaptowanie obcego słowa bez zmian innych niż dostosowanie zapisu do systemu języka pojawia się w katakanizacji słowa *witcher* – ウィッチャー. Ciężko jest powiązać to słowo fonetycznie z jakimkolwiek innym posiadającym podobne znaczenie lub wymowę. Może ono funkcjonować jedynie jako nazwa przypisana do jednego konkretnego uniwersum.

Opisanym technikom towarzyszą komentarze dotyczące ich potencjalnej skuteczności. Ekwiwalent może być ryzykowny, ze względu na nieprzystawalność sposobu rozumienia pewnych zjawisk w dialogu międzykulturowym. Może też znacząco spłyć lub przeinaczyć sposób postrzegania opisywanego, w tym przypadku, neologizmu. Oczywiście jest, że każdy z czterech ideogramów składających się na złożenie, będzie kreował odrobinę inną wizję świata przedstawionego, niż ten jakim wydaje się on być w wyobraźni osób wychowanych w kulturze krajów europejskich. Ostatni ideogram 士 denotujący samuraja, będzie tutaj istotnym przykładem. Jak już zostało wspomniane wcześniej, oceniając w kontekście całego tekstu, o którym nie można zapomnieć analizując neologizmy, wybierzemy pewne cechy zapewne ze wzorca samurajskiego. Na ów wzorzec w potocznym rozumieniu będzie składała się wierność cesarzowi, poświęcenie, spryt w walce, oddanie i służba (Kidder, Muller, 1991). Zaczerpnijmy z niego cechy, które będzie można przypisać osobie wiernej, ale nie zwierzchnikowi a własnej ocenie rzeczywistości opartej na przekonaniach, zasadach grupy do której przynależy oraz doświadczeniu. Niemniej mimo oczywistego ryzyka płynącego ze zmiany znaczenia, rozwiązanie ideograficzne wydaje się być niezwykle kreatywnym i otwierającym książkę na nowe powiązania. Umieszczając „samuraja” w książce, która z tym kręgiem kulturowym będzie miała niewiele wspólnego, a „magię” obok walki „mieczem”, a nie różdżką do czego zdążyła nas przyzwyczaić saga autorstwa J. K. Rowling, tłumacze podejmują grę z czytelnikiem, który będzie musiał zdecydować, które i jak rozumiane cechy wpisane w rozwiązanie ideograficzne będą charakteryzowały desygnat.

Inaczej sytuacja przedstawia się w przypadku katakanizacji, czyli zastosowania transferu lub reprodukcji bez objaśnień. Taka technika może uniemożliwić natywnym użytkownikom języka przekładu poprawne odczytanie danego słowa. Ponadto bez odpowiedniego zaplecza kontekstowego może stanowić jednostkę leksykalną, którą będzie ciężko zrozumieć. W japońskim przypadku odczytanie może stanowić barie-

6 Podobną strategię tłumaczeniową zastosowała Yūko Matsuoka w przekładzie książki z serii o Harrym Potterze. Szkoła magii i czarodziejstwa (*School of Witchcraft and Wizardry*) zyskała odpowiednik 魔法魔術学校, spopularyzowany przez zainteresowanie książką.

rę ze względu na system fonetyczny oparty na sylabariuszach. Jednak zrozumienie pojęcia ułatwione jest przez kontekst pozatekstowy – na okładkach zarówno książek, jak i gry widnieje tytuł w języku angielskim, a pod spodem, niby sugestia japońskiego sposobu odczytania, widnieje mniejszy katakanizm. W przypadku książki okładkę zaprojektowano w taki sposób, że odwołuje się ona do stylu graficznego znanego z gry, zatem umieszczenie nowej jednostki leksykalnej w szerszym kontekście kulturowym, zostaje znacznie ułatwione. Dzięki takiej strategii nawiązania do cieszącej się niezwykle popularnością gry, przetłumaczona książka ma szansę przyciągnąć miłośników wspomnianej gry i dzięki temu zdobyć większy rozgłos (por. Gurina, 2016).

OCENA OMÓWIONYCH STRATEGII

Nie ulega wątpliwości, że obie opisane powyżej techniki mają swoje wady z japońskiej perspektywy zarówno językowej, jak i wydawniczej. Złożenie ideograficzne w obrazowy sposób charakterystyczny dla kultury literackiej tego obszaru, kreuje świat przedstawiony powieści, jednak zamyka ją na rozległe obszary debaty internetowej ze względu na kolosalną różnicę w zapisie i co za tym idzie również w wymowie. Z drugiej strony katakanizm odcina ekwiwalent od wcześniejszego tłumaczenia i zabiera mu warstwę opisową, przejmując brzmienie słowa całkowicie obcego językowi docelowemu – czytanie *wiccha* – nie wywołuje konotacji ani z żadnym pokrewnym semantycznie słowem, ani z żadną jednostką, która miałaby podobną realizację fonetyczną. Jednak katakana zbliża do międzynarodowej społeczności miłośników gry i czyni jej japońskie wydania bardziej rozpoznawalnymi na świecie, a co za tym idzie, częściej kupowanymi, opisywanymi, łatwiejszymi do zidentyfikowania w internecie.

Zatem w momencie, kiedy w procesie decyzyjnym do wyboru pozostały walory literackie z jednej strony a powodzenie produktu na rynku i arenie międzynarodowej z drugiej strony, zdecydowano się na zwrot w stronę transferu obcych słów na kartach książki. O ile na okładce widnieje wspomniana już wersja angielska z katakana, to w tekście zachowano oryginalne odwzorowanie ideograficzne i jedynie nadpisano je wersją z okładki, sugerując sposób umiędzynarodowionego odczytania. Ta technika, wynikająca z wyjątkowej cechy jaką dysponuje system zapisu języka, będący źródłem jego niezwykłego potencjału kreatywnego, odpowiada wszystkim zapotrzebowaniom przekładu, stanowiąc powiązanie zarówno z tradycją wcześniejszych wydań książkowych, jak i z rynkiem gier komputerowych.

Jednak nie da się jej opisać żadną z kategorii zaproponowanych przez P. Newmarka oraz K. Hejrowskiego. Wymyka się ona kategorii transferu, który zastosowany został tylko do przełożenia odczytania tytułu książki. Posiada cechy ekwiwalentu kulturowego, nawiązując do kultury samurajskiej, jednak dodaje do niej inne elementy związane z opisanym sposobem rozumienia magii. Nie wpisuje się w kategorię ekwiwalentu opisowego, ponieważ co prawda wykorzystuje kilka ideogramów „portretujących” postaci, jednak całościowo stanowią one jedną jednostkę leksykalną budującą neologizm. Strategia ekwiwalentu uznanego (dwa używane złożenia) uzupełniona jest o odmienne, katakaniczne odczytanie całości. Zatem aby określić tę technikę pod kątem translatorskim należałoby, podobnie jak H. Salich, ukuć adekwatny szereg strategii oparty na analizie różnych typów tłumaczeń japońskich ze szczególnym uwzględnieniem zawłości gra-

femicznych wynikających z używanego na gruncie tego języka systemu pisma. Może być to interesujący przedmiot przyszłych badań z zakresu przekładoznawstwa.

Podsumowując, istnieje wiele czynników, które mogą wpłynąć na sposób oddziaływania tłumaczenia literackiego w mediach. Gry komputerowe zyskawszy niezwykłą popularność, mogą zwiększyć zainteresowanie daną pozycją książkową, a w efekcie spowodować zasymilowanie używanych w niej charakterystycznych określeń czy nazw opisujących świat przedstawiony do codziennego dyskursu lub powszechnie zrozumiałych nawiązań. Jednak to, co pozostaje niezwykle istotne to fakt, aby nie tracić powiązań między różnymi kulturowymi aspektami na rzecz umiędzynarodowienia, poprawiającego wyniki sprzedaży. Jak wskazuje przykład japońskiego ekwiwalentu określającego głównego bohatera, słynnego utworu autorstwa A. Sapkowskiego, czynniki zewnętrzne mogą być zaproszeniem do twórczej gry z przekładem, który wykorzystując elastyczność języka, jego wyjątkowe dla danego systemu możliwości oraz zarówno najnowsze trendy, jak i tradycje, może wprowadzić innowacyjne rozwiązanie, atrakcyjne dla miłośników różnych sposobów obcowania z kulturą.

BIBLIOGRAFIA

1. Conrad, J. L. (1991). South Slavic terms for conjurers and sorcerers. W: V. Ivir, D. Kalogjera (red.), *Languages in Contact and Contrast: Essays in Contact Linguistics* (ss. 83-86). Berlin: Mouton de Gruyter.
2. Gurina, E. (2016). Translating *Anna Karenina* – to the Question About the Pragmatics of Translation. *Journal of Education, Culture and Society*, 6 (2), 307-315. DOI: 10.15503/jecs20162.307.315.
3. Hejwowski, K. (2004). *Przekład, mity i rzeczywistość. Kognitywno-komunikacyjna teoria przekładu*. Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN.
4. Huszcza, R., Ikushima, M., Majewski, J. (2003). *Gramatyka japońska. Podręcznik z ćwiczeniami. Tom I*. Kraków: Wydawnictwo Uniwersytetu Jagiellońskiego.
5. Japanese-English dictionary, www.jisho.org.
6. Kidder, L.H., Muller, S. (1991). What Is "Fair" in Japan? W: H. Steensma, R. Vermunt (red.), *Social Justice in Human Relations Volume 2: Societal and Psychological Consequences of Justice and Injustice* (ss. 139-154). Nowy York: Springer Science+Business Media.
7. Libera, Z. (2003). *Znachor w tradycjach ludowych i popularnych XIX-XX wieku*. Wrocław: Towarzystwo Przyjaciół Osolineum.
8. Newmark, P. (1981). *Approaches to Translation*. Oxford: Pergamon Press.
9. Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. Londyn – Nowy York: Prentice-Hall International.
10. Online Kanji Dictionary (オンライン日本語学習), www.yamasa.org
11. Pasek, Z., Beźnic, Sz., Olkuśnik, M. (2005). *Ezoteryzm, okultyzm, satanizm w Polsce*, Wrocław: Libron.
12. Salich, H. (2015). *Techniki i strategie tłumaczenia neologizmów autorskich – polska literatura fantastyczna i fantastycznaukowa w angielskich przekładach*, autoreferat z wyników pracy doktorskiej z 2015 roku. Pobrane z: <https://depotuw.ceon.pl/handle/item/1240?show=full>.
13. Sapkowski, A. (1994). *Krew elfów*. Warszawa: SuperNOWA.
14. Sapkowski, A. (1995). *Czas pogardy*. Warszawa: SuperNOWA.
15. Sapkowski, A. (2010). 魔法剣士ゲラルト [Wiedźmin Geralt], 東京: 早川書房.
16. Sapkowski, A. (2017). ウィッチャー I エルフの血脈 [Wiedźmin: Krew elfów], 東京: 早川書房.
17. Sapkowski, A. (2017). ウィッチャー II 屈辱の刻 [Wiedźmin: Czas pogardy], 東京: 早川書房.
18. Seeley, Ch. (1991). *A History of Writing in Japan*, Leiden: Brill.
19. Słownik języka polskiego PWN, www.sjp.pwn.pl.
20. Waibel, A., Soltau, H., Schultz, T., Schaaf, T., Metze, F. (2000). Multilingual Speech Recognition. W: W. Wahlster (red.), *VerbMobil: Foundations of Speech-to-Speech Translation* (ss. 33-45). Berlin: Springer.
21. www.forums.cdprojektred.com.
22. www.hayakawa-online.co.jp.
23. www.spike-chunsoft.co.jp.