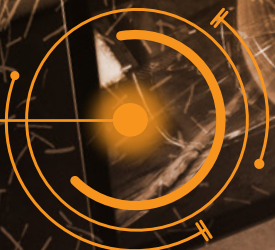


LIONBRIDGE



FRÅN ÖVERSÄTTNING TILL KULTURANPASSNING

Historien, nutiden och framtiden för spellokalisering

Spellokalisering innehåller så mycket mer än orden du ser och rösterna du hör. Den tidiga utvecklingen av spellokalisering innebar inte mycket mer än översättning, men branschen har utvecklats till att skapa nyanserade och relaterbara lokaliseringar som för spelare samman **världen över**.

När man ser tillbaka på de senaste 30 åren är det påtagligt hur kvaliteten på lokaliseringarna har utvecklats. Ett exempel är Shenmue, en Sega-klassiker och grunden till den populära Yakuza-

serien. Shenmue släpptes 2000, en tid då utvecklare förstod den enorma potentialen som lokalisering hade, men inte visste hur det skulle göras.

Efterfrågan var enorm – branschen såg en ökning på över 100 % under det föregående decenniet och nischade spellokaliseringsföretag poppade upp. Men trots utvecklingen av översättningstekniken fanns det en brist på medvetenhet när det gäller berättande lokalisering.



"Kiss off" är en obskyr fras som betyder ungefär "att avfärda någon på ett otrevligt och plötsligt sätt". Trots att uttrycket är välkänt som amerikansk eller kanadensisk slang är det en ganska obskyr och mild förolämpning från en riktig gangster.

Shenmue var ett av de första spelen som hade en lokaliseringsbudget på flera miljoner dollar, men precis som tidigare projekt stötte det på många problem. Översättningar som inte granskades, röster som inte passade och dåliga inspelningar var bara början – avsaknaden av specialiserade översättare och granskare ledde till **komiskt dåliga dialoger**. Exemplet "Kiss off twit!" är fortfarande en klassiker bland spelare idag.

Shenmue II, som utvecklades parallellt med originalet och släpptes 2001, hade liknande utmaningar. Trots att de udda rösterna bidrog till spelets charm, har den engelska dubbningen av Shenmue II gett upphov till flera memes som visar just hur dålig spellokaliseringen var på den tiden.

Som lokaliseringskoordinatör för Shenmue, Jeremy Blaustein, sa **i en intervju för GameSetWatch**, var det "en mycket större katastrof än någon vet".



Jämför det med succén Yakuza 0 från 2015 så ser du hur branschen har utvecklats. Yakuza 0, som också släpptes av Sega, var (och är fortfarande) ett globalt fenomen som fick lysande kritik världen över och sålde över 2 miljoner exemplar bara på Steam.

Precis som du kanske anat berodde framgången för Yakuza 0 delvis på den lysande lokaliseringen. Översättningarna var inte bara korrekta, men naturliga, och använde referenser från populärkultur, slang och **kulturell flexibilitet** mellan japansk media och västerländsk kultur.

Med sin smarta anpassning, högkvalitativa dubbning och noggranna balans mellan främmande och hemmavant kan Yakuza 0 ses som en gyllene standard för spellokalisering, men dess storhet går längre än så.

VAD INNEBÄR KULTURANPASSNING?

För många gamers innebar Yakuza 0 och liknande berättande spel som släpptes i slutet av 2010-talet en ny era för **spellokalisering**. Att navigera kulturella nyanser, geopolitiska frågor och effekterna av en alltmer globaliserad värld är ett hantverk i sig – som många utgivare och leverantörer av språktjänster hyllar som framtiden för lokalisering.

Enter: Kulturanpassning

”Man kan tänka på det på det här sättet,” säger Eva Herreros, Director of Content Quality på Lionbridge Games. ”Översättning är att ändra från ett språk till ett annat, och inget mer än så. Det är ett första steg att överbrygga problemet med förståelse. Lokalisering handlar om att göra spelet bättre för lokala användare genom att anpassa det till deras världsbild med hjälp av populärkulturella referenser, slang och särskilda audiovisuella element. Lokalisering säkerställer ett flöde, en röd tråd och en finish för att ge ett naturligt och inhemskt resultat. Men översättning och lokalisering är ibland inte tillräckligt för att verkligen överbrygga de kulturella skillnaderna – och det är där kulturanpassningen kommer in i bilden.”

Kulturanpassning är processen att anpassa kreativt innehåll till målkulturen.

”Man börjar med originalet, internaliserar det, omvandlar det och presenterar det för publiken på ett sätt som bevarar meddelandet och syftet, men med respekt för kulturella normer och värderingar”, säger Herreros.

TRE NIVÅER FÖR SPRÅKLIG ANPASSNING

Det är viktigt att skilja mellan översättning, lokalisering och kulturanpassning, eftersom varje process avser olika aspekter av att anpassa innehåll till en global publik.



ÖVERSÄTTNING

Fokuserar på språklig korrekthet för målspråk.
(dvs. att korrekt överföra källtextens budskap)



LOKALISERING

Breddar omfattning att anpassa innehållet till målgruppens språkliga och regionala preferenser. Fokuserar huvudsakligen på att se till att översättningarna är anpassade till målmarknaden (inte att förväxla med målgrupp, som är mer specifik). Omfattar saker som:

- » Manusanpassningar (t.ex. korta ner dialoger för att passa en textruta eller ett scenbyte)
- » Gränssnittsformatering (t.ex. textriktning, terminologi, färgpalett)
- » Nummerformatering (t.ex. datum, valutor, måttenheter)
- » Namnlokalisering (t.ex. vapen, besvärjelser, platser, karaktärer)
- » Tilltal (t.ex. ärebetygelse, formell stil)



KULTURANPASSNING

Digs deep to deliver an immersive, culturally resonant experience by aligning with the cultural norms, societal values, and geopolitical sensitivities of a target audience. Det är den enda nivån av språklig anpassning som talar direkt till spelare på ett personligt och emotionellt plan. Omfattar saker som:

- » Anpassning av berättelsen (dvs. ändringar i ett spels berättelse för att undvika referenser till verkliga historiska skeenden)
- » Anpassning av karaktärer (dvs. ändring av en karaktärs ålder, bakgrund, kläder)
- » Anpassning av spelfunktioner (t.ex. sätt att vinna, svårighetsnivå, snabbhet)
- » Ytterligare kontext (t.ex. texthjälp i spelet, utökade beskrivningar, ändrad dialog)
- » Geopolitisk granskning (genusfrågor, könsneutralt språk, etnisk härkomst, sexuell läggning, politik, religion etc. i olika regioner)

Även om textuell överföring är viktig för alla typer av globalisering förhöjer kulturanpassningen spelupplevelsen genom att sätta spelaren i centrum. Ända från

starten av spelutveckling har det varit viktigt att tänka på hur spelets mekanik, berättelser och karaktärer uppfattas i olika kulturer. Utvecklare, lokaliseringsteam och utgivare måste kunna identifiera saker som kan skapa spänning och förstå hur problemen kan lösas.

”Här gräver man riktigt djupt”, säger Ji Shin, Narrative Design Lead på Lionbridge Games. ”Tänk bortom undertexter, dubbning och gränssnittet, och till och med översättning av vapen och namn. Det täcks redan av översättningen och lokaliseringen. Tänk nu i stället på själva berättelsen. Tänk på subtila ljud och visuella element. Tänk på spelets gång, spelarens syfte, utmaningar och belöningar, och ställ frågan: ’hur fungerar det här med de geopolitiska aspekterna av målkulturen? Och religionen? Lagligheten? Aktuella och historiska skeenden?’”

Ett spel kan genomgå betydande förändringar under den kulturella granskningsprocessen, och det är inget fel med det. Men kulturanpassningen ska inte gå in på för många småsaker.

”En av de knepigaste aspekterna av kulturanpassningen är att hitta en balans mellan det främmande och hemmavana,” förklarar Baptistin le Blanc, Director of European Content Delivery på Lionbridge Games. ”Vi kan exempelvis behålla spelets ursprungliga platsnamn, karaktärsnamn eller kulturella referenser, men lägga till mer information eller förklaringar om det behövs, så att målgruppen kan förstå och uppskatta alla delar av spelet. På så sätt strävar vi efter att skapa en upplevelse som känns inhemsk och bekant, samtidigt som vi bevarar spelets ursprungliga charm och avsikt.”

Ta en karaktär som kallas ”Den svarte Krigaren”. En svensk kanske undrar ’är krigarens rustning svart? Har han svarta insignier? Är han mörkhyad? Är han ondskefull?’ Inte många västerländska spelare skulle tänka något positivt om karaktären, baserat på namnet. Inom hinduismen kan färgen svart symbolisera ren ondska. Men i många östasiatiska länder är det en helt vanlig färg som ibland kan betyda styrka eller makt.

Teamet för kulturanpassning arbetar med att få fram utvecklarnas ursprungliga avsikt och hitta sätt att överföra den till målgruppen, antingen genom att lokalisera namnet eller ge en bakgrund till vad namnet betyder (eller ändra en okänslig karaktär – mörk hud som signal för ondska? Seriöst?).

”En av de knepigaste aspekterna av kulturanpassningen är att hitta en balans mellan det främmande och hemmavana.”

— Baptistin le Blanc, Lionbridge Games,
Director of European Content Delivery

VARFÖR ÄR KULTURANPASSNING VIKTIGT?

Du kanske tror att kulturanpassningen är lite som grädden på moset på globaliseringen, men det stämmer inte. Medan lokaliseringsexperterna arbetar med att göra ett spel levande och engagerande försöker experterna på kulturanpassning hitta en grund baserad på respekt mellan utgivare och spelare, för att bygga upp en enhetlig upplevelse. Med andra ord så lägger kulturanpassningen grunden till att det anpassade innehållet kan uppskattas.

Trots att vissa kanske tycker att det är onödigt, så är kulturanpassning mycket viktig för att fånga och behålla spelarnas intresse. En genomtänkt strategi för att bygga världar och kultur är vad som skiljer ett fantastiskt spel från ett bra spel.

”Precis som i alla hälsosamma förhållanden kräver samarbetet mellan utvecklare och spelare en viss grad av respekt och förståelse. Hur kan du förvänta dig att någon kommer att njuta av spelet om de blir förvirrade eller känner sig förorättade? Oavsett hur bra du har ”översatt” kommer innehållet inte att kännas rätt om det känns främmande eller tondövt”, menar Shin. ”Genom att få till rätt atmosfär kommer ditt spel att lyckas bättre.”

Spel kan användas för att främja mångfald och inkluderande. De är som ett fönster in till andra människors liv och låter oss utforska aspekter som vi kan ta med oss till verkligheten. Att lyckas med att representera olika människor är viktigt för spelets framgång.

Kulturanpassning hjälper till att skapa en sådan upplevelse. Den ger spelarna en känsla av tillhörighet till innehållet och genererar en djupare känslomässig respons. Den upplevelsen är det som förvandlar spelare till fans och skapar en stark känsla av gemenskap – och den gemenskapen är en värdefull tillgång. Spelare som känner sig uppskattade köper ofta mer profilprodukter, pratar om ditt spel och det är troligare att de även testar dina andra spel.

”Precis som i alla hälsosamma förhållanden kräver samarbetet mellan utvecklare och spelare en viss grad av respekt och förståelse. Hur kan du förvänta dig att någon kommer att njuta av spelet om de blir förvirrade eller känner sig förorättade? Oavsett hur bra du har ’översatt’ kommer innehållet inte att kännas rätt om det känns främmande eller tondövt.”

— Ji Shin, Lionbridge Games,
Narrative Design Lead

”Känslor fungerar som en krok. När du identifierar dig med karaktärer och deras berättelser blir känslorna ett ankare som håller fast dig i spelet. Om spelet är inkluderande och respektfullt är det troligare att du upplever en känsla av gemenskap med andra spelare, samtidigt som du lär och växer tillsammans med dem och själva spelet. Det känns alltid bra att känns sig välkomnad, sedd, hörd och uppskattad”, säger Herrerros.

Det är knappast någon överraskning att kulturanpassning även underlättar för spel att lyckas på nya marknader. Fenomenet **”Kan inte läsa – köper inte”** har vuxit det senaste decenniet. Det är väl känt att en lokaliseringsstrategi kan öka intäkterna, men en kulturanpassning kan se till att ge dig bästa möjliga avkastning på din lokaliseringsinvestering. Genom att skapa en rik, respektfull och inbjudande atmosfär kan du utöka din målgrupp och undvika att skrämja bort spelare som annars kunde ha njutit av ditt spel.

När det görs rätt kan kulturanpassning även låta en IP spridas till andra typer av media, som filmer, tv-serier, böcker och mycket mer.

När du skapar ett universum i ett annat medium måste källmaterialet, i det här fallet spelet, vara potent och konsekvent. Detta leder till att de nya versionerna har högre kvalitet, en starkare påverkan och, såklart, lojalare följare.

Som Herrerros säger, ”I en uppsjö av spel är det viktigt att sticka ut. Spel som gör det lilla extra för att vara inkluderande och relaterbara för olika kulturer kan verkligen fånga spelarnas uppmärksamhet och ge spelet en konkurrensmässig fördel. Personligen tycker jag dessutom att det är rätt.”

Men högkvalitativ kulturanpassning förbättrar inte bara spelarupplevelsen. Utöver att vara inkluderande innebär kulturanpassning att undvika fördomar, kulturella felsteg och annat som kan göra spelet kontroversiellt. Det kan undvika att skapa negativ publicitet, intäktsförluster, att företagets namn skadas eller till och med juridiska problem som kan bero på brister i spelets innehåll.

”I en uppsjö av spel är det viktigt att sticka ut. Spel som gör det lilla extra för att vara inkluderande och relaterbara för olika kulturer kan verkligen fånga spelarnas uppmärksamhet och ge spelet en konkurrensmässig fördel. Personligen tycker jag dessutom att det är rätt.”

— Eva Herrerros, Lionbridge Games,
Director of Content Quality

ELEFANTEN I RUMMET: MÅNGFALD, JÄMSTÄLLDHET OCH INKLUDERANDE (DEI, DIVERSITY, EQUITY, INCLUSION)

Vi kan lika gärna säga det rakt ut. DEI har varit, och kommer fortsätta att vara, ett kontroversiellt ämne i spelbranschen. Det är ett nyanserat ämne och något som stötts och blötts många gånger. Men medan trendord som "woke" och "PK" dominerar diskussionen finns det ett viktigt koncept som skiner igenom: utanförskap.

Tänk dig att du startar ditt nya favoritspel efter en lång dag i skolan eller på jobbet. Du har precis startat en ny del av huvudberättelsen och ett nytt område har låsts upp. Du utforskar den vackra och främmande världen, tar in de härliga färgerna, den fantastiska arkitekturen och det drömska ljudlandskapet.

Plötsligt drar en av dina favoritkaraktärer, någon som du trodde var på din sida, ett nedvärderande skämt om överviktiga.

Det värsta är att ingen reagerar på skämtet. Du känner dig inte längre som en del av spelet, utan undrar i stället varför vikt skulle ha något att göra med just den här situationen. I en värld av drakar, varför skulle författarna låta en karaktär säga just *det*? Det är kanske låter som en klyscha, men är något som många kan relatera till?

"Spel kan ha ett känsligt innehåll. Ingen försöker censurera något här", säger Shin. "Men vi måste fråga oss hur varje del av spelet påverkar spelarnas upplevelse. Vad betyder den här dialogen i spelets kontext? Bidrar den till berättelsen på ett bra sätt? Är det rimligt att den här karaktären säger det? Om du känner att något riktar sig mot en specifik del av befolkningen på ett tondövt eller onödigt sätt, har det ingenting där att göra."



BARA
38 %

av gamers tror på att spelföretagen tänker på personer som dem själva när de utvecklar spel.

[Källa: Glaad]



1 AV 5

av aktiva gamers identifierar sig som HBTQI+-person.

[Källa: Glaad]



MER ÄN
2 AV 3

amerikaner i de etniska minoriteterna spelar spel.

[Källa: ESA]



53 %

av alla gamers känner att utvecklare har ett ansvar att göra spel och spelbranschen mer inkluderande.

[Källa: Glaad]



HÄLFTEN

av alla gamers **identifierar sig som kvinnor.**

[Källa: Statista]



44 %

av alla gamers rapporterar att de har upplevt eller bevittnat rasism eller diskriminerande språk på spelplattformar.

[Källa: Preply]

Även om det finns många diskussioner kring ökad representation i spel och att kämpa för allianser, förbises ofta det första steget mot en sund mångfald i videospel.

”Många ser DEI-initiativ som ett sätt att verka mer ’progressiva’. Det har blivit som en tävling att klämma in så många mörkhyade, HBTQI+, kvinnor och funktionsvarierade personer som bara möjligt. Men även om representation är viktigt, är det ett ouppriktigt och i slutändan skadligt sätt att närma sig mångfald”, säger Shin.

Utifrån hur mångfald implementeras kan spelarna se vad du har för intentioner. Om bara det absoluta minsta möjliga har gjorts för att inkludera en ”mångfaldskaraktär” kommer det att vara uppenbart från början. Dessutom kan det slå tillbaka mot dig – och det hårt.

Om vi tar en funktionsvarierad karaktär som exempel, vars funktionshinder inte verkar logiskt. Sättet karaktärens funktionshinder porträtteras i spelet

är överspelat, orealistiskt och inkonsekvent. Eller ännu värre, tänk dig en spelkaraktär som blir svårt skadad, för att sedan magiskt läka utan ett spår.

Det är inte någon större vinst för funktionsvarierade personer. Den uppenbara bristen på grundläggande research gör det bara värre.

”Det handlar i grunden om att inte alienera publiken. Sluta tänka att något inte skulle ha något värde bara för att det inte ger någon profit. Det har värde för att det är rätt”, säger Shin.

Det är ädelt att vilja skapa en upplevelse som känns skraddarsydd för alla spelare, men det är *nödvändigt* att skapa en upplevelse som inte får *någon* spelare att känna sig utelämnad.

Se till att din värld och dess karaktärer, och sättet de interagerar, inte får spelarna att känna sig nedvärderade, diskriminerade eller utsatta.

”Det är ädelt att vilja skapa en upplevelse som känns skraddarsydd för alla spelare, men det är nödvändigt att skapa en upplevelse som inte får någon spelare att känna sig utelämnad.”

HUR FUNGERAR ARBETET MED KULTURANPASSNING?

Kulturanpassning är en avancerad process som kräver god kunskap om både käll- och målkulturen, samt den kreativa visionen för spelet i fråga. Den måste påbörjas genast när spelet skapas, eftersom den involverar de mest grundläggande delarna av spelet. Varje del av produktionen och globaliseringen, från berättelsen och karaktärerna till ljud- och lokaliseringstestning, påverkas av kulturanpassningen.

Saker som en anpassningsbar karaktärs namn eller kön reflekteras ofta i spelets kodning.

Men det finns en allmän struktur för kulturanpassningsprojekt som består av en analysfas, följd av ett anpassningsarbete och kvalitetstestning.

Le Blanc förklarar processen hos Lionbridge Games nedan:

- » **Först** analyserar vårt team spelet i dess ursprungliga kontext för att se till att vi förstår berättelsen, tematiken och de kulturella nyanserna.
- » **Därefter** arbetar vi nära kulturkonsulter och språkexperter som har god kunskap om målkulturen. De hjälper oss att anpassa spelets innehåll. Under den här fasen har vi nära kontakt med utvecklaren/utgivaren för att säkerställa att vi inte avviker från spelets ursprungliga idé. Verktyg som karaktärsmatriser, språkliga stilguider och regionala DEI-protokoll hjälper våra översättare och berättarteam att förhålla sig till spelets kulturella vision.
- » **Slutligen** genomför vi utförliga kvalitetstester för att se till att det lokaliserade spelet stämmer överens med originalet.

Att berätta öppet om den här processen kan verka som en risk, men som Le Blanc förklarar, bara för att du känner till formeln betyder det inte att du kan lösa ekvationen.

”Den här kunskapen räcker inte för att få till stånd en perfekt kulturanpassning. Du behöver erfarenheten, talangen, infrastrukturen och arbetsflödena för att få allt att gå i lås. Att berätta om vår process innebär inget hot mot oss. Faktum är att vi tycker att det här ämnet borde vara mer välkänt, och vi delar gärna med oss av vår expertis. Enkel åtkomst till information om kulturanpassningsprocessen påverkar inte bara tillväxt i branschen, utan hjälper även utvecklare och utgivare att fatta informerade beslut när de letar efter samarbetspartner.”



”Enkel åtkomst till information om kulturanpassningsprocessen påverkar inte bara tillväxt i branschen, utan hjälper även utvecklare och utgivare att fatta informerade beslut när de letar efter samarbetspartner.”

HUR KAN UTVECKLARE OCH UTGIVARE HITTA HJÄLP MED LOKALISERING OCH KULTURANPASSNING?

Att säkerställa en uppslukande upplevelse på alla nivåer är ingen liten bedrift. Det kräver en mycket god förståelse av inte bara målspråket utan även målkulturen. Dessutom är förståelse av kulturanpassning bara halva jobbet, den andra delen är att hitta resurserna för att få det gjort och dessutom gjort bra. Den goda nyheten är att det idag finns gott om lokaliseringsföretag för spel. Det är dock viktigt att komma ihåg att inte alla leverantörer är utrustade för att leverera en djupgående kulturell granskning.

Utvecklare och utgivare bör leta efter lokaliseringsföretag som har

- » lång erfarenhet
- » global infrastruktur
- » lokal närvaro i dina målregioner
- » utbildade tolkar och översättare

- » kunskap om geopolitik, mångfald och inkluderande
- » särskilda projekthanteringsteam
- » särskilda team för innehålls- och berättelsedesign
- » goda relationer med ämnesexperter och icke-statliga organisationer
- » datastödda processer och verktyg
- » tydlig metodik från utveckling till efter lansering.

En annan viktig faktor när man väljer en partner är en känsla av ödmjukhet. Kulturanpassningsteamet måste vara erfarna och ödmjuka nog för att veta när de behöver hjälp utifrån. Erfarna lokaliseringsföretag vet inte vad de inte vet. De har heller inte rätt kontakter för att hitta korrekt, kvalificerad hjälp. Om du hittar en leverantör som uppfyller dessa krav kommer kvaliteten på ditt lokaliserade innehåll att bli mycket bättre.

Kulturanpassning kommer utan tvekan att påverka spelbranschen framöver. Det är ett koncept som involverar mer än bara språk och tillgodoser en globalare och mer varierad målgrupp.

Allt eftersom lokaliseringsföretag fortsätter att ge mer välbekant spelupplevelser kommer vi troligen (och förhoppningsvis) att se en mer inkluderande bransch världen över. Kulturanpassning innebär i huvudsak en framtid där spel inte bara översätts eller lokaliserar utan verkligen globaliseras.



DIN BÄSTA SAMARBETSPARTNER

Besök vår servicesida och ta reda på hur vi hjälper utvecklare och utgivare att skapa överlägsna spelupplevelser.

LÄS MER PÅ
[GAMES.LIONBRIDGE.COM](https://games.lionbridge.com)



OM LIONBRIDGE GAMES

Vi älskar spel och brinner för att leverera fantastiska upplevelser till spelare över hela världen. Lionbridge Games skapades 2013 av en grupp hängivna gamers på världens största globaliseringsföretag. Med Lionbridges globala infrastruktur som grund byggde vi ett team fokuserat på speltjänster, där banbrytande teknik visat vägen.



LÄS MER PÅ
[GAMES.LIONBRIDGE.COM](https://games.lionbridge.com)



LIONBRIDGE

© 2024 Lionbridge. Med ensamrätt.

