

Mária Koscelníková (2024) *Lokalizácia videohier na Slovensku*.

Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre

Nákladem Univerzity Konštantína Filozofa v Nitre vyšla v roce 2024 monografie slovenské translatoložky Márie Koscelníkové *Lokalizácia videohier na Slovensku*. Jedná se o výrazný příspěvek k výzkumu lokalizace videoher, který je v řadě ohledů podnětnou četbou i pro české publikum. Kniha vznikala v rámci projektu VEGA 2/0092/23 *Preklad a prekladanie v dejinách a súčasnosti slovenského kultúrneho priestoru*.

Mária Koscelníková je odbornou asistentkou na Katedre translatológie FF UKF v Nitre a rovněž aktivní překladatelkou, jež se lokalizaci videoher věnuje i profesně. Jako badatelka se tématem zabývá již od své diplomové práce z roku 2017 a v posledních letech hojně publikovala v odborných periodikách. Kniha tak čerpá z autorčiných bohatých zkušeností na poli teorie i praxe a představuje kulminaci jejího zájmu o toto nepřilís probádané, ale přitom aktuální a zajímavé téma. V prvních šesti kapitolách Koscelníková mapuje „současný stav lokalizace videoher z výzkumného i praktického hlediska“, v následující části empirické (sedmá až devátá kapitola) pak analyzuje dvanáct videoher přeložených z angličtiny do slovenštiny.

Z terminologického hlediska je zásadní otázkou uchopení pojmu „lokalizace“, který se v teorii i praxi překladu používá nejednotně (což platí i v Česku) a leckdy se jím vágně míní „něco, víc“ než obyčejný překlad“. Právě na různé terminologické nuance (týkající se pojmů globalizace, internacionalizace, lokalizace či transkreace) poukazuje Koscelníková v první kapitole. Přestože by lokalizaci videoher šlo z pohledu translatologie označovat výstižněji – jak autorka zvažuje – např. uvedeným termínem „překlad multimediálního interaktivního zábavního softwaru“ či jako „multimediální překlad“, jeví se nakonec jako nejpraktičtější u pojmu „lokalizace“ zůstat, ale pro účely vlastního výzkumu jej jednoznačně definovat, jak zde autorka činí. Lokalizaci videoher chápe především jako jejich překlad, ovšem včetně neverbálních složek komunikátu.

Druhá kapitola sumarizuje stav výzkumu a výuky lokalizace videoher na Slovensku i v zahraničí. Z hlediska vědeckého bádání byl klíčový rok 1998, kdy o lokalizaci softwaru vyšly první vědecké poznatky. Současný zájem o téma a zároveň prolnutí s praxí na Slovensku pak ztělesňuje *Všeobecná štylistická príručka pre lokalizáciu softvérových produktov* Mariána Kabáta (2022). Autorka konstatuje, že do vysokoškolské výuky na Slovensku je lokalizace zahrnována pozvolna, ale již se objevují první samostatné předměty zaměřené na lokalizaci softwaru včetně her. Oproti tomu se například ve Španělsku vypisuje s tímto zaměřením dokonce několik magisterských studijních programů.

Stěžejním tématem třetí kapitoly, která nás uvádí do současné praxe na Slovensku, je specifický vztah mezi slovenštinou a češtinou, proto je tato kapitola obzvlášť podnětná i pro české čtenáře. Dozvídáme se, že z hlediska slovenské jazykové legislativy, která v ČR nemá přímou obdobu, spadá čeština (byť implicitně) pod hlavičku tzv. jazyka splňujícího požadavek srozumitelnosti. I proto si vývojáři mohou dovolit pokrývat český i slovenský trh pouze češtinou, s čímž pak souvisí existence relativně vysokého počtu slovenských lokalizací neprofesionálních, dostupných ke stažení na internetu. Důsledná rešerše autor-ky se projevuje rovněž v zajímavém zjištění, že dominantní poskytovatel digitálních kopií počítačových her *Steam* až donedávna ve své databázi neumožňoval vývojářům uvést, že

jejich hra byla přeložena do slovenštiny (či dalších malých jazyků). Uživatelé i výzkumníci tak při hledání slovensky lokalizovaných her nestojí před vůbec snadným úkolem.

Videohry jsou komplexní a heterogenní kategorie textů o desítkách žánrů, které se v různých titulech mohou rozmanitě prolínat. Nejen na tuto pestrost nás upozorňuje čtvrtá kapitola. Různorodost se týká nejen žánrů, ale také platform (od mobilních telefonů po herní automaty) či recipientů (hry nevhodné pro děti a mladistvé). Koscelníková připomíná, že účelem videohry nemusí být vždy jen zábava; přinejmenším existují hry edukativní či terapeutické. Je to však právě zábavnost her, která například podle Anthonyho Pyma může být příčinou předsudků, jež mimo jiné vedou ke snížení kredibility videoher i jejich zkoumání.

V páté kapitole pohlíží autorka na videohru jako na soubor mnoha různých textů. Kromě hry jako takové, v níž se překládá např. menu, chybové hlásky či dialogy postav, se může lokalizovat také dokumentace, instalační soubory, webové stránky hry, propagační materiály a aktualizace včetně opravných „patchů“. Vedle této široké palety textů, v nichž se může dynamicky lišit překladatelská metoda, postupy i řešení (srov. tykání na webu a vykání v právních textech společnosti *Sony Playstation*), komplikuje proces překladu zejména práce naslepo. Lokalizátor totiž často nevidí vizuální podobu hry a musí si umístití a souvislosti mezi textovými řetězci různě domýšlet.

Šestá kapitola se soustředí na finanční aspekty a Koscelníková v ní pojednává o tom, kdo, jak a za kolik na Slovensku hry překládá. Za nejpodstatnější zjištění lze považovat to, že na Slovensku působí mnohem méně profesionálů než amatérských překladatelů-fanoušků. S tím souvisí též typologie pěti profilů lokalizátorů, které autorka dělí na profesionály a neprofesionály a mezi nimi vždy ještě rozlišuje programátory a neprogramátory. Ideální profil přitom představuje profesionální lokalizátor se znalostí programování. K těmto čtyřem profilům pak Koscelníková přidává ještě posteditora strojového překladu, jehož služeb ve snaze ušetřit využívají někteří vývojáři zejména mobilních her. Výzvou pro další výzkum budiž konstatování, že na Slovensku dosud nebyla zmapována výše honorářů v této profesi.

V metodologické, sedmé kapitole si autorka klade několik dílčích výzkumných cílů nad rámec srovnávací jazykové analýzy. I vzhledem k tomu, že zkoumaný vzorek zahrnuje výhradně hry slovenských studií (vydané v angličtině), zajímá ji zejména praxeologická a ekonomická stránka. Kompilovaný model translatologické analýzy se opírá o překladatelskou analýzu podle Christiane Nord, a především pak o specializovaný model Minako O'Hagan a Carme Mangiron (2013) zaměřený přímo na videohry.

Nejrozsáhlejší, osmá kapitola obsahuje analýzu osmi počítačových a čtyř mobilních her. Většinu původních a překladových textů poskytli badatelce přímo vývojáři, se kterými též vedla rozhovory na konto ostatních výzkumných otázek. Ke každé hře autorka nejprve v bodech provede překladatelskou analýzu podle Nord a dále překlad rozebírá po jednotlivých částech hry (menu, nastavení, dialogy apod.). Každá analýza je doplněna velkým počtem snímků obrazovky s ukázkami překladu přímo v herním prostředí (celkem 170 obrázků). Rozbor neopomíná ani specifika jednotlivých titulů, například termíny spojené s námětem dané hry, ani práci s programátorskými „proměnnými“, které jsou neodmyslitelnou součástí lokalizace softwaru, videohry nevyjímaje. Překladatelská řešení jsou průběžně komentována a prezentována řadou příkladů.

Co se slovenských vydavatelů týče, jejich hry jsou častěji přeložené dobrovolnický či svépomocí. Slovenské firmy vyvíjejí hry primárně v angličtině a slovenština je tak překladovou verzí, která je do hry zahrnuta z různých, nejen ekonomických důvodů (pro některé je to otázka principu či podpory domácí hráčské komunity). Lokalizátorům obvykle nechybí herní znalosti (často jde o hráče či programátory), ale mnohdy nemají profesionální překladatelské kompetence. To se místy projevuje v jazykově neadekvátních řešeních (zbytečně dlouhé věty, nesprávné předložkové vazby, bohemismy ad.). Pozitivním příkladem je naopak profesionálně a kvalitně lokalizovaná (vysokorozpočtová) hra *Way of the Hunter*.

Za pozornost dále stojí zjištění, že titulkované herní scény se zcela rozcházejí s běžnými standardy, jak je známe z audiovize. Nepoužívá se titulkovací software, neplatí normy týkající se počtu znaků či časování titulků a věty jsou mnohdy nelogicky dělené.

Publikaci *Lokalizácia videohier na Slovensku* Márie Koscelníkové považuji za velice přínosný příspěvek k výzkumu lokalizace videoher nejen na Slovensku. Prezentovaná zjištění jsou pestrá a zaujmou i české čtenáře, například kvůli vlivu češtiny na sousední trh či vzhledem k podobným překážkám, před nimiž stojí slovenští a čeští lokalizátoři her z angličtiny. Monografie popisuje slovenskou praxi komplexně a detailně, ale přitom přístupnou formou; vzhledem k tomu, že lokalizace videoher je oblastí dosti neprobádanou, dovoluji si recenzovanou knihu označit za průkopnickou. Sama autorka závěrem předkládá řadu nápadů na další výzkum. Doufejme tedy, že v něm bude pokračovat nejen ona, ale také další badatelky a badatelé, a knih i článků o tomto neopomenutelném fenoménu současné popkultury bude přibývat.

Kryštof Herold
Univerzita Karlova
krystof.herold@ff.cuni.cz

doi: 10.14712/24646830.2025.16