

TITULKOVANIE VIDEOHIER NA SLOVENSKU

Mária Koscelníková

Mária Koscelníková vyštudovala prekladateľstvo a tlmočníctvo so zameraním na anglický jazyk a kultúru a španielsky jazyk a kultúru na Filozofickej fakulte Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici. Obhájila diplomovú prácu s názvom „Audiovisual translation – video games: Subtitling of video games in Slovakia.“ Rada by sa aj naďalej venovala problematike prekladu videohier, ako aj tlmočeniu a iným typom prekladu. V budúcnosti by sa rada zaoberala kritikou prekladu videohier.

ÚVOD

Základom tohto príspevku je naša diplomová práca, v ktorej sa venujeme audiovizuálnemu prekladu videohier, so zreteľom na titulkovanie videohier na Slovensku. Túto tému sme sa rozhodli uchopiť jednak pre našu záľubu vo videohrách, ale aj preto, že považujeme výskum ich prekladu i preklad samotný za dôležitý a prínosný nielen pre akademickú obec, ale aj pre ich prijímateľov. V práci sme sa venovali videohrám z historického hľadiska, ich žánrom a otázke preložiteľnosti, ako aj ich zastúpeniu v slovenských zákonoch a uplatneniu týchto zákonov v praxi. Ďalej sme poukázali na to, že preklad videohier je súčasťou lokalizácie videohier, ktorá v teórii translitológie jednoznačne absentuje. Vypracovali sme dva dotazníky orientované na prekladateľov a hráčov, s cieľom zistiť recepciu a prítomnosť tohto typu prekladu. V tomto príspevku budeme prezentovať najzávažnejšie zistenia a výsledky nášho výskumu.

1 HODNOTENIE VIDEOHIER PODĽA VEKU, SÚĽAD SO SLOVENSKOU LEGISLATÍVOU A UPLATNENIE V PRAXI

V šesťdesiatych rokoch dvadsiateho storočia kultúra zažíva zrod nového fenoménu – videohier. Na účely tohto príspevku pojem **videohra** zahŕňa všetky hry obsahujúce video, ktoré sa dajú spustiť cez elektronické zariadenie, od strojových hier až po počítačové. Videohry sú diela, ktoré obsahujú jazykové prvky a tie môžu zasahovať do komunikácie ich používateľov. Takýto zásah môže byť aj pozitívny, aj negatívny. Z dôvodu chýbajúceho zastúpenia definície videohier a ich prekladu do slovenčiny v slovenských zákonoch sa budeme opierať o **video** zložku, ktorú majú spoločnú s filmami, a tie majú v slovenských zákonoch väčšie zastúpenie. Domnievame sa, že video ako súčasť multimediálneho a audiovizuálneho diela obsahuje zvuk a obraz, ktoré sa dajú nadabovať, otitulkovať, aj oboje; a je zdrojom prekladov do iných jazykov.

Z hľadiska multimediálnych diel slovenský trh doslova prekvitá filmami alebo videohrami, ktoré obsahujú dabing alebo titulky, no nanešťastie, slovenský jazyk na našom trhu vôbec nedominuje. Je vzácné, ak v obchode nájdeme videohru so slovenskou jazykovou podporou. U nás totiž dominuje čeština, a to pre spoločnú históriu so Slovenskom, keďže pred rozdelením v roku 1993 sme tvorili jednu spoločnú krajinu. Táto zvrchovanosť českého jazyka, ktorý je v slovenskej legislatíve chápaný ako zrozumiteľný jazyk, sa môže významne podieľať na tom, že slovenské preklady videohier chýbajú.

Okrem televízneho a rádiového vysielania nie je povinné zabezpečiť dielam audiovizuálny preklad. Napriek tomu, že videohry majú, podobne ako filmy, obraz, jazyk a zvuk, ktoré je možné nadabovať a otitulkovať, slovenské zákony ich chápu inak. Podľa *zákona č. 40/2015 Z. z. o audiovizii* (ďalej len „*zákon č. 40/2015 Z. z.*“) sú videohry definované ako **multimediálne diela**. Preklad multimediálnych diel má na Slovensku iné podmienky v porovnaní s vysielanými audiovizuálnymi dielami. **Multimediálne diela** sú podľa článku I, § 2 „*multimediálna audiovizuálna prezentácia, najmä počítačová hra alebo iné dielo, a) riadená počítačovým programom, b) umožňujúca vyhľadávanie alebo prezentáciu v rôznych mediálnych formách, c) transformovaná do digitálnej formy, umožňujúca aj analógovú prezentáciu informácií a d) umožňujúca prostredníctvom počítačového rozhrania používateľovi interaktivitu zásahom do deja prezentácie.*“

Musíme poznamenať, že videohry obsahujú audiovizuálny materiál dostupný na jeho plný preklad vrátane dabingu aj titulkov. *Zákon č. 40/2015 Z. z.* avšak túto skutočnosť nespomína, a taktiež ani **nedefinuje** pojem audiovizuálne dielo. Keďže sa videohry nevysielajú, vieme sa odraziť od skutočnosti, že podľa slovenských zákonov ich preklad závisí od cieľového diváka. Videohry majú istý vplyv na pri-

jímatelov, čomu sa venujú mnohé štúdie. Podľa Kenta (2001) si negatívny vplyv bojových hier vyžiadal mnoho mladých životov. Ľudia teda žalovali spoločnosti, aby niesli za nehody zodpovednosť. Výrobcovia videohier si vytvorili vlastnú obchodnú organizáciu, Interactive Software Digital Association (ISDA), aby ochránili svoju povesť a vymanili sa spod dohľadu Software Publishers Association (Kent, 2001). V súčasnosti už existuje veľké množstvo hodnotiacich organizácií, ktoré uvádzame podľa Chandlera a Deminga (2012): **Entertainment Software Rating Board** (Kanada, Mexiko, USA), **Computer Entertainment Rating Organization** (Japonsko), **Pan European Game Information – PEGI** (Európa), **British Board of Film Classification** (UK), **ClassificationBoard** (Austrália), **USK** (Nemecko), **KMRB** (Kórea).

Slovenské zákony nie sú presné a rozdielny výklad skutočností môže viesť k zmätočnosti a obchádzaniu zákona. *Zákon NR SR č. 270/1995 Z. z. o štátnom jazyku Slovenskej republiky, § 5 Používanie štátneho jazyka v niektorých oblastiach verejného styku* (ďalej len „zákon č. 270/1995 Z. z.“), nespomína preklad videohier, iba audiovizuálny preklad diel šírených vysielaním, teda audiovizuálne diela. Žiadna časť zákona o štátnom jazyku sa však nedá aplikovať na videohry, keďže sú **multimediálne diela**, nie audiovizuálne, a keďže sa nevysielajú. Audio-vizuálne diela distribuované inak než vysielaním ustanovuje *zákon č. 40/2015 Z. z.* Prichádzame k prvému problému, a to že audiovizuálne dielo nemá definíciu, iba vekové vymedzenie podľa § 2, (1) a (2). Ťažko povedať, prečo zákon neuvádza na pravú mieru, čo sa rozumie pod pojmom audiovizuálne dielo, aby sme vedeli určiť rozdiely medzi audiovizuálnym a multimediálnym dielom. Presná špecifikácia by totiž mohla pomôcť pri rozvoji budúcich prekladov videohier do slovenčiny.

Vo štvrtej časti *zákona č. 40/2015 Z. z.*, § 15 je uvedené, že „(1) *Distributér audiovizuálneho diela, ktorý verejne rozširuje audiovizuálne dielo v pôvodnej jazykovej úprave inej ako v slovenskej jazykovej úprave, ak toto audiovizuálne dielo nie je v jazykovej úprave spĺňajúcej požiadavku základnej zrozumiteľnosti z hľadiska štátneho jazyka zabezpečuje pre toto audiovizuálne dielo aj slovenskú jazykovú úpravu, a to a) dabingom v slovenskom jazyku alebo b) titulovaním v slovenskom jazyku.*“ Tu vidíme, že iba vysielané audiovizuálne diela musia byť v slovenčine bez ohľadu na ich klasifikáciu podľa veku. Domnievame sa, že táto časť zákona sa vzťahuje na audiovizuálne diela distribuované na DVD nosičoch a nie vysielaním. V (2) sa objavuje zaujímavá zmena povinnosti, kde „(2) *Distributér audiovizuálneho diela, ktorý verejne rozširuje audiovizuálne dielo, ktoré je podľa jednotného systému označovania klasifikované ako vhodné pre vekovú skupinu maloletých do 12 rokov v pôvodnej jazykovej úprave inej ako v slovenskej jazykovej úprave (t.j. vo všetkých ostatných jazykoch), ak toto audiovizuálne dielo nie je v pôvodnej*

jazykovej úprave spĺňajúcej požiadavku základnej zrozumiteľnosti z hľadiska štátneho jazyka (v češtine), je povinný zabezpečiť pre toto audiovizuálne dielo slovenskú jazykovú úpravu s dabingom v slovenskom jazyku.“ Kým teda každé vysielané dielo vhodné pre maloletých do 12 rokov musí byť preložené do štátneho jazyka bez výnimky; audiovizuálne diela pre maloletých do 12 rokov distribuované inak než vysielaním v pôvodnom českom jazyku nemusia byť preložené do slovenčiny. Rozdielne požiadavky pre vysielané a nevysielané diela nás zarážajú, keďže ide o rovnaký materiál.

Stále sme však pri audiovizuálnych dielach, a nie multimediálnych. V nasledujúcej časti zákona sa spomínajú iba multimediálne diela pre maloletých do 12 rokov. „(3) *Distributér multimediálneho diela, ktorý verejne rozširuje multimediálne dielo, ktoré je podľa jednotného systému označovania klasifikované ako vhodné pre vekovú skupinu maloletých do 12 rokov v pôvodnej jazykovej úprave inej ako v slovenskej jazykovej úprave, ak toto audiovizuálne dielo nie je v pôvodnej jazykovej úprave spĺňajúcej požiadavku základnej zrozumiteľnosti z hľadiska štátneho jazyka* (ak teda nie je originál český), je povinný zabezpečiť pre toto multimediálne dielo aj slovenskú jazykovú úpravu.“ Táto časť zákona sa bohužiaľ **obchádza vo väčšine prípadov videohier pre deti**, pretože slovenský trh s videohrami ponúka multimediálne diela s českým prekladom napriek tomu, že to nie je pôvodný jazyk hry. Časť zákona - „požiadavka základnej zrozumiteľnosti“ - nie je pochopená, a zahŕňa iba pôvodné české diela a nie diela s českým prekladom.

Tieto rozdiely chápania audiovizuálneho diela v slovenských zákonoch, rozdiely medzi audiovizuálnym obsahom obsiahnutým v inom diele a audiovizuálnym dielom, nedostatočná klasifikácia audiovizuálneho a multimediálneho diela a „splnenie podmienky základnej zrozumiteľnosti“ nás nútia sa zamýšľať nad nerešpektovaním zákona, ako aj nad tým, že si distributéri uľahčujú prácu spôsobom, že sa vôbec neberie ohľad na slovenčinu a spolieha sa na češtinu, napriek tomu, že česká jazyková verzia **nie je „pôvodná jazyková úprava spĺňajúca požiadavku základnej zrozumiteľnosti.“** Domnievame sa, že tieto rozdielnosti a dominancia češtiny bránia tomu, aby do videohier vytvárala aj slovenská verzia.

Zisťovali sme, či platí aspoň dodržiavanie zákona č. 40/2015 Z. z, časť IV, § 15, (3), no, bohužiaľ, našli sme len mizivý počet videohier so slovenskou jazykovou podporou, ba dokonca hry, ktoré PEGI ohodnotila ako 7+ (a teda stále vhodné aj pre hráčov pod 12 rokov), boli **bez dabingu** či s **českými** titulkami. Domnievame sa, že dôraz zákona na maloletých do 12 rokov má svoje opodstatnenie pri výučbe a osvojovaní si materinského jazyka v ranom veku, a častý výskyt českých prekladov síce môže obohatiť ich slovnú zásobu a učiť ich nový jazyk, no zároveň ich môže ochudobňovať a vnárať im mylné vetné konštrukcie a spôsobovať chyby vo vyjadrovaní sa a používaní jazyka.

Podľa zákona č. 270/1995 Z. z., audiovizuálny preklad do slovenčiny sa vytvára vo veľkom pre filmový priemysel. Audiovizuálny preklad videohier do slovenčiny sa však nerealizuje pre všetky multimediálne diela bez ohľadu na vek prijímateľov, ako je to pri filmoch. Je však stanovené, že distributéri multimediálnych diel pre deti do 12 rokov musia zabezpečiť slovenskú jazykovú úpravu. Urobili sme teda prieskum a zistili sme, že na jednom z najnavštevovanejších slovenských internetových obchodov predávajúcom videohry, progamingshop.sk, z 3549 videohier malo iba 14 hier slovenské titulky alebo dabing. V Tabuľke 1 sme porovnali výskyt prekladu počítačových hier podľa žánru a jazykového zastúpenia:

Tabuľka 1: Výskyt slovenských prekladov videohier v portfóliu slovenského obchodu progamingshop.sk, stav k 30. 4. 2016

Žáner	Počet hier	Originál (AJ a iná jazyková podpora)	Český preklad	Slovenský preklad
Akčné	981	725	256	0
Simulácie	321	228	93	0
Zábavné	98	83	14	1
RPG	290	217	73	0
Hádacie	85	75	9	1
Pre deti	196	41	146 (!!!)	9 (!!!)
Stratégie	777	551	225	1
Športové	144	115	29	0
Pretekárske	273	213	59	1
Adventúry	317	218	98	1
MMORPG	67	67	0	0
Celkom	3549	2533	1002	14

Tabuľka 1 ukazuje, že väčšinu slovenských prekladov videohier obsahujú práve hry pre deti, čo sa dá odôvodniť vďaka existencii podľa zákona č. 40/2015 Z. z., štvrtej časti, §15, (3).

2 TITULKOVANIE VIDEOHIER NA SLOVENSKU

Na Slovensku je audiovizuálny preklad neustále sledovaným a skúmaným odvetvím translatológie. Avšak preklad videohier je stále nedostatočne známy a málo skúmaný. Náš výskum sťažil aj nedostatok prác, ktoré skúmajú čisto audiovizuálny preklad videohier. Počas hľadania zdrojov sme **nenali** slovenskú prácu, ktorá by sa venovala prekladu videohier. J. Malíček (2001), M. Božík (2012) či Z. Mago (2015) a iní akademici skúmajú problematiku videohier z rôznych prístupov, žiadna z ich prác však neskúma preklad videohier. Preklad videohier je totiž súčasťou procesu lokalizácie videohier, ktorá nemá v teórii translatológie zastúpenie. Za touto situáciou môže stať nedostatok zdrojov, ale aj náročnosť výskumu.

Mimo Slovenska sa prekladu videohier venuje väčšia pozornosť. C. Mangiron a M. O'Hagan (2004), M. Bernal-Merino (2006) alebo D. Czech (2013) skúmajú preklad videohier priamo so zreteľom na rozličné aspekty videohier ako napr. správna terminológia, vzájomné zamieňanie pojmov lokalizácia a preklad, prekladový proces či vlastnosti prekladateľa videohier. Pri výbere typu prekladu videohier sme zohľadňovali bezprostrednosť, čas a cenu titulkovania, ktoré má podľa nás väčšiu šancu uplatniť sa na slovenskom trhu. Domnievame sa, že príčinou chýbajúcich slovenských prekladov môže byť snaha o finančnú úsporu, ak distributéri videohier vyrábajú češtinu pre oba trhy. Jorge Díaz Cintas (2004, s. 50) vo svojej štúdii uvádza, že *„predpokladaná dominancia titulkovania sa zdá byť odôvodnená cenou – je ekonomickejšie než dabing, ako aj rýchlejšie na výrobu, keďže dabing si vyžaduje účasť viacerých odborníkov.“*⁴¹ Domnievame sa, že to isté platí aj pre preklad videohier. Napriek tomu, že slovenské zákony vyžadujú preklad videohier iba pre maloletých do 12 rokov, myslíme si, že je veľa slovenských hráčov videohier, ktorí úplne nerozumejú angličtine a používajú české titulky. Domnievame sa, že ak by boli slovenské titulky dostupné, slovenskí hráči by po nich siahli. Ich tvorba je menej náročná než dabing a realizácia je pravdepodobnejšia.

2.1 Titulkovanie ako súčasť lokalizácie

2.1.1 Lokalizácia v kontexte translatológie – preklad videohier ako súčasť lokalizácie

Preklad videohier nie je taký jednoduchý, pretože je súčasťou komplexnejšieho procesu lokalizácie. Opäť budeme rozlišovať medzi lokalizáciou samotnou a lokalizáciou videohier.

Lokalizácia je „proces upravovania výrobkov či služieb, aby sa prispôbili rozdielnostiam rozličných trhov. V praxi to znamená, že lokalizácia musí osloviť tri hlavné kategórie: lingvistickú, obsahovú, a kultúrno-technickú“ (Lommel, 2003, s. 13)². V súvislosti s videohrami, H. Chandler a S. Deming (2012, s. 8) definujú lokalizáciu ako „proces prekladu videohry do iného jazyka“³.

Lokalizácia nie je vnímaná ako typ prekladu. A. Pym (2013) poukazuje na problém chýbajúceho výskumu videohier: „V prvom rade, akademici neberú lokalizačný priemysel vážne (...), ďalej experti na lokalizáciu zas neveria akademikom, lebo si myslia, že (...) akademici nič o ich priemysle nevedia, (...) po tretie, máme tu zvláštne kultúrne rozdiely (...) a po štvrté, semináre o lokalizácii a konferencie hovoria o istých rozdielnostiach v porovnaní s akademickými štandardmi“ (2013, s. 5-8)⁴.

Lokalizácia (preklad) videohier je proces, ktorý si okrem schopnosti prekladať vyžaduje mnoho iných vlastností. Aj preto si zrejme nevie nájsť miesto v prácach akademikov. Spomedzi slovenských akademikov, J. Rakšányová (2012) spomína iba lokalizáciu webových stránok, až E. Janecová (2014) poukazuje na to, že lokalizácii videohier sa nevenuje pozornosť a zaraďuje ju ako typ audiovizuálneho prekladu. Lokalizácia videohier bola jednou z tém aj na Ateliéri audiovizuálneho prekladu v Nitre v roku 2014. To, že o nej predniesla príspevok česká prekladateľka, len potvrdilo nedostatok slovenských prekladateľov videohier.

Výskum prekladu videohier mimo Slovenska je oveľa komplexnejší. Autori ako C. Mangiron a M. O'Hagan (2004, 2006), H. Chandler (2005), či M. Bernal-Merino (2006) pravidelne skúmajú problematiku lokalizácie videohier. Lokalizácia videohier je založená na lokalizácii softvéru. C. Mangiron a M. O'Hagan (2006) vo svojej práci rozoberajú rozdiely medzi lokalizáciou softvéru a hier. Preklad v lokalizácii sa odlišuje od tradičného prekladu nielen na lingvistickej úrovni, ale aj spôsobom prekladu. Videohry môžeme považovať za softvér: „Obe zahŕňajú kombináciu jazykového prekladu a softvérového inžinierstva, pričom sa preložené časti textu musia vhodne umiestniť do softvéru“ (Mangiron a O'Hagan, 2006, s. 12)⁵. Rozdiel je však v kreativite. Prekladatelia videohier musia mať na zreteli, že hlavnou úlohou hier je používateľov **zabaviť** (Mangiron a O'Hagan, 2006).

2.1.2 Úloha prekladateľa v lokalizácii videohier

Nadobudnuté údaje dokazujú, že pri preklade v lokalizácii je potrebné splniť rôzne očakávania, na rozdiel od tradičného prekladu, a takýto prekladateľ musí mať schopnosť prispôbiť sa materiálu, ktorý sa lokalizuje, ako aj požiadavkám

distributéra videohry a cieľovej krajiny, v ktorej sa konečný výrobok distribuuje. Každá krajina má svoje špecifiká a prekladatelia ich musia zohľadniť. Prekladatelia videohier nielen prekladajú, ale aj „... vyjadrujú hratelnosť čo najvernejšiu originálu“ (O’Hagan, 2007, s. 3)⁶. To nás privádza k špecifikácii M. Bernal-Merina (2007): „...témy rezonujúce v dnešnom hernom priemysle sa diametrálne odlišujú do takej miery, že preklad týchto výrobkov si môže vyžadovať špecifické školenie a výskumné zručnosti, aby sa [prekladateľ] dokázal pasovať s požiadavkami konkrétneho projektu“ (Bernal-Merino, 2007, s. 2)⁷. Ako poznamenala Iva Krombholzová (2014) či M. Bernal-Merino (2007), prekladatelia pracujú „po tme“. Počas Ateliéru audiovizuálneho prekladu v Nitre (2014), I. Krombholzová, česká prekladateľka videohier, opísala prácu prekladateľa videohier takto: „Je ťažké vyčítať kontext z textu, ktorý môže byť často v zlej kvalite a nie je čas na kontrolu či úpravu textu. Text je fragmentovaný a nie je prepojený, jeho objavenie závisí od krokov hráča, a teda fragmenty na preklad nie sú logicky prepojené. Čas na preklad nie je pre každú hru rovnaký – zvyčajne štúdio určí čas na preklad. Prekladatelia sú závislí od iných osôb“ (Krombholzová, 2014)⁸.

I. Krombholzová poukázala na veľmi dôležitú vec, a tou je rozdiel medzi prekladateľmi videohier a tradičnými prekladateľmi – prekladatelia videohier sú **často hráči**, a teda rozumejú hre, a práve preto je takýto preklad presnejší (ibid.). „Je kľúčové, ak sú prekladatelia s hrou stotožnení. Musia byť znalí prvkov ako terminológia, prítomný humor v hre, slovné hračky (...) alúzie a intertextové odkazy na iné žánre svetovej populárnej kultúry, ako komixy a filmy. (...) Lokalizovaná hra musí byť inovatívna a zábavná (...) jednoducho hratelná a zrozumiteľná. (...) Prekladatelia často upravujú *carte blanche* a odstraňujú akékoľvek kultúrne odkazy, hračky aj vtipy, ktoré v cieľovej kultúre nemusia byť pochopené. Lokalizátori majú **voľnosť** vnárania nových kultúrnych odkazov, vtipov či iných prvkov, ktoré sú potrebné na zachovanie hratelnosti a tvorbu sviežeho a pútavého prekladu“ (Mangiron a O’Hagan, 2006, s. 15)⁹. Prekladatelia však majú malý vplyv na konečný výsledok, pretože ich preklady sa následne dostávajú do rúk testerov. Lokalizácia videohier je tímová práca, prekladatelia sú len „poštármami textu“ a konečný výsledok leží v rukách iných ľudí. Podľa M. Bernal-Merina „...vo videohernom priemysle majú prekladatelia a jazykoví odborníci rozdielne pozície, od jazykového testera po vedúceho lokalizácie, všetci majú v projekte dôležitú úlohu“ (2007, s. 2)¹⁰. Tímová práca naznačuje, že čas v tomto procese zohráva dôležitú úlohu. M. Bernal-Merino ďalej pokračuje: „Väčšina hier sa vyvíja tak jeden až dva roky. V niektorých prípadoch začína preklad jazykových aktív až keď je dokončený scenár, ale bežne sa prekladá až keď je hra úplne dokončená.“ (ibid.)¹¹. C. Mangiron a M. O’Hagan už vyskúmali, že „...prekladateľ pracuje s nestálym zdrojovým obsahom, ktorý sa počas trvania projektu môže meniť“ (2006, s. 12)¹². Keďže videohry sa

programujú cez **herný kód** (Bernal-Merino, 2007), domnievame sa, že multimedialne diela s hybridným obsahom si vyžadujú, aby mal prekladateľ „hybridné zručnosti“.

2.2.3 *Súčasná situácia na Slovensku*

Každá videohra má svoje špecifiká a prekladatelia musia byť pripravení na mnoho výziev. Titulky videohier sa odlišujú od titulkov pre televíziu či kino nielen **spôsobom** prekladu (otázka voľnosti a vernosti, základ obsahu), ale aj **formou** prekladu, keďže sa programujú prostredníctvom herného kódu a ich zobrazenie je voliteľné.

Výskum audiovizuálneho prekladu je na Slovensku veľmi bohatý. K. Bednárová-Kenížová (1977, 1979, 1983) či B. Hochel (1985, 1990) sa témy audiovizuálneho prekladu na Slovensku dotýkali ako prví a položili základy myšlienok, ktoré boli neskôr rozvinuté v prácach mnohých mladších kolegov, ktorí sa zamerali na špecifické druhy audiovizuálneho prekladu. M. Harđošová (2011), L. Kozáková (2013) či E. Janecová (2014) sú častými prispievateľmi prác, ktoré sa zaoberajú niekoľkými druhmi dabingu a titulkovania, nie však titulkovaním videohier. Domnievame sa, že problém zaradiť preklad v lokalizácii ako súčasť translitológie je jedným z kľúčových faktorov, ktorý slovenských výskumníkov odrádza.

Titulky majú svoje špecifiká. C. Mangiron a M. O'Hagan rozoberajú titulkovanie poukazovaním na rozdiely medzi titulkovaním hier a titulkovaním filmov, ktoré sa neskôr objavajú na DVD. Podľa nich, intralingválne titulky sú bežné pre oba typy a používatelia ich môžu kedykoľvek pozastaviť, „... *herné titulky sa zvyčajne objavujú rýchlejšie, než tie v kine (...) sémantická jednotka nemá takú dôležitosť ako v kine, dá sa nájsť dialóg postavy rozdelený na dva, ba dokonca aj viac riadkov titulkov, ktoré nie vždy nasledujú sémantické jednotky (...) dĺžka titulkov je prísne limitovaná a často sú merané v pixeloch namiesto počtu znakov, aby sa zväčšilo dostupné miesto na titulky*“ (2006, s.14)¹³. Nesmieme zabúdať ani na interlingválne titulky, ktoré titulkárom ponúkajú väčší priestor na tvorivosť (Díaz Cintas, 2005). Domnievame sa teda, že tradičná teória titulkov má charakteristiky, ktoré sa s titulkami videohier nezhodujú. Rozlišujeme medzi interlingválnymi a intralingválnymi titulkami (Díaz Cintas, 2005), ktoré môžu byť otvorené alebo skryté (Kozáková, 2013). Vo videohrách však otvorené a skryté titulky **nemajú rovnaké vlastnosti ako tie pre televíziu či kino** z niekoľkých dôvodov. Po prvé, titulky videohier sú voliteľné, takže môžu byť „skryté“ a používateľ ich vôbec nemusí použiť. Napriek tomu, že ostávajú skryté, kým si ich

používateľ nezapne, majú vlastnosti otvorených titulkov a neobsahujú paratextuálne informácie. Napriek tomu, že skryté titulky či titulky pre nepočujúcich sa často používajú v televízii, vo videohrách sme sa s takýmto typom titulkov nestretli. Ak sa nám totiž pošťastí nájsť titulky videohry v slovenčine, nie sú vytvorené odborníkmi.

2.2.4 Prekladatelia titulkov videohier na Slovensku

H. Chandler (2005) spomína nízku kvalitu preložených videohier, a tak hráči radšej uprednostnia originál. Domnievame sa, že nielen pracovné podmienky, ale aj nedostatok profesionálnych prekladateľov stoja za nízkou kvalitou prekladu videohier. Rozlišujeme medzi profesionálnymi a amatérskymi prekladmi, ktoré sa nazývajú aj fansubs (fanúšikovské titulky). Situácia na slovenskom trhu je zmätočná a domnievame sa, že amatérske titulky prevažujú.

Spomedzi profesionálnych slovenských prekladateľských spoločností, ktoré ponúkajú lokalizáciu videohier, iba 3 spoločnosti s ňou aj majú skúsenosti a väčšinou prekladali online hry, ktoré neobsahovali titulky. Je teda náročné skúmať titulky videohier, pretože je vzácné nájsť Slováka, ktorý profesionálne prekladá videohry. V porovnaní s nimi sme našli až vyše 250 amatérskych prekladov videohier do slovenčiny.

Videohry bývajú nákladné (Krombholzová, 2014), a to môže inšpirovať fanúšikov videohier, aby vyrobili vlastné preklady. Amatérske preklady sú dobrovoľné a môže ich vytvárať buď skupina ľudí, alebo jednotlivci (Díaz Cintas, 2006). Podľa jedného z dobrovoľných slovenských prekladateľov väčšina amatérskych prekladov sú titulky. Je však náročné porovnávať profesionálne a amatérske slovenské titulky videohier, keďže profesionálne v podstate neexistujú. Slovenské amatérske titulky sa distribuujú vo forme individuálneho programu, ktorého používanie môže byť problematické pre neskúsených používateľov počítačov. Namiesto automaticky nainštalovaných titulkov či prekladu v hre sa musia amatérske titulky inštalovať osobitne. Napriek ich komplikovanej forme sa domnievame, že kritika takýchto titulkov by motivovala profesionálnych prekladateľov, aby prekladali videohry. Na Slovensku máme dve oficiálne stránky s amatérskymi titulkami videohier. V porovnaní s profesionálnymi prekladmi, ktoré sú vzácné a často ich nájdeme v hrách pre deti, slovenské dobrovoľné preklady videohier zahŕňajú **viaceré žánre bez ohľadu na vekovú kategóriu**.

3 POSTOJE A SKÚSENOSTI SLOVENSKÝCH PREKLADATEĽOV A HRÁČOV VOČI PREKLADU VIDEOHIER DO SLOVENČINY

Hlavným predmetom nášho výskumu bolo skúmanie súčasnej situácie titulkovania na Slovensku. Zvolili sme si dotazníky, ktoré sa javili pre náš výskum ako najadekvátnejšie. Dotazníky by nám mali ukázať postoje slovenských hráčov a prekladateľov voči slovenským prekladom videohier. Aby sme mali transparentnejšie výsledky, rozdelili sme náš výskum do dvoch dotazníkov, jeden pre prekladateľov a druhý pre hráčov. Každý dotazník mal svoje výskumné predpoklady a dve premenné – pohlavie a vek, z ktorých vek bol relevantnejší.

Prvý dotazník, zameraný na slovenských prekladateľov, pozostával z 22 otvorených a zatvorených otázok, s niekoľkými dobrovoľnými otázkami. Druhý dotazník, zameraný na slovenských hráčov, pozostával z 18 otvorených a zatvorených otázok, s niekoľkými dobrovoľnými otázkami. Otázky boli koncipované tak, aby sme zistili postoje slovenských prekladateľov a hráčov voči prekladu videohier. Dotazníky sme rozoslali na sociálnych sieťach, s cieľom zaujať väčšie množstvo respondentov. Napriek tomu, že cieľové skupiny nášho záujmu pozostávali z vysokého počtu používateľov, odpovedalo nám iba 200 respondentov. Nedostatok slovenských prekladov a pomer prekladateľov voči hrám v číslach sme očakávali. Z 200 respondentov odpovedalo 36 prekladateľov s priemerným vekom 25,3 roka a 164 hráčov s priemerným vekom 19,3 roka. Výskumná vzorka je však veľmi dobrým ukazovateľom toho, čo sme vyššie odprezentovali.

3.1 Výskumné predpoklady

Na Slovensku je problematika videohier a ich prekladu alarmujúca, ale neexistuje žiadne oficiálne vyhlásenie či štúdia, ktorá by potvrdila alebo vyvrátila domnienky alebo špekulácie o tejto situácii. Preto sme si stanovili isté výskumné predpoklady, ktoré sprevádzali naše otázky a ktoré ponúkli podnety na ďalší výskum. Z odpovedí a výsledkov vyberáme najzávažnejšie a najzaujímavejšie. Naša vzorka pozostávala z respondentov od 18 do 62 rokov.

3.2 Dotazník – prekladatelia

Ako sme už spomenuli, prekladatelia videohier sú často hráči. Ale sú hráči prekladatelia? Opýtali sme sa prekladateľov, či hrajú videohry a z 36 respondentov: 7 (19,4 %) uviedli, že aktívne hrajú videohry; 10 (27,8 %) respondentov hráva

videohry občas a ďalších 10 (27,8 %) ojedinele; 9 (25 %) respondentov označilo možnosť nikdy. Tento výsledok len umocňuje skutočnosť, že amatérske preklady prevládajú nad profesionálnymi. Napriek tomu, prekladatelia, ktorí aktívne či občas hrávajú videohry, by aj prijali ponuku na preklad videohier a takí, ktorí hry nikdy nehrávajú, sa tomu tiež nebránia, a označili to za „zaujímavú skúsenosť“. Predpokladali sme, že starší prekladatelia, a teda skúsenejší, by za svoje obdobie pôsobenia mali dostať viac ponúk na preklad. Avšak 34 (94,4 %) z 36 respondentov, vrátane starších prekladateľov, označilo, že **nikdy** nedostali ponuku na preklad videohry. Opýtali sme sa aj na skúsenosti prekladateľov s teóriou prekladu videohier v slovenčine. 31 (86,1 %) z 36 respondentov sa s ňou nestretlo, čo len potvrdzuje naše domnienky o chýbajúcich informáciách, ako potenciálnej motivácii k výskumu a realizácii tohto typu prekladu. Pri otázke, či sa prekladatelia stretli so slovenským prekladom videohry, sme dostali 14 (38,8 %) kladných odpovedí a 15 (41,7 %) záporných. Preklady, s ktorými sa stretli, vykazovali znaky amatérskeho prekladu, čo iba potvrdilo jestvujúce skutočnosti.

3.3 Dotazník – hráči

Na tento dotazník nám odpovedalo 164 respondentov. V 85 % išlo o mladších respondentov pod 24 rokov, čo len umocnilo potrebu prekladu videohier a potvrdilo to náš predpoklad, že hry hrajú väčšinou mladší hráči s rozvíjajúcim sa jazykom. Zo 164 respondentov, až 76 (46,3 %) malo úroveň angličtiny menšiu než B1, avšak bolo to ich vlastné hodnotenie a aj to nemusí korelovať s realitou. Jazyk zohráva pri hrách dôležitú úlohu, preto sme zisťovali hráčske preferencie s možnosťou viacerých odpovedí. 44 (21,8 %) respondentov uprednostňuje originál bez titulkov, 58 (28,7 %) originál s pôvodnými titulkami, 57 (28,2 %) originál s preloženými titulkami, 24 (11,9 %) respondentov preferuje dabing s pôvodnými titulkami a 19 (9,4 %) respondentov označilo iné. Čísla teda potvrdzujú, že o preklad záujem je. Aby sme potvrdili, že hráči sa pri videohrách vzdelávajú, zisťovali sme, či sa učia nové slovíčka počas hrania hry v cudzom jazyku, z čoho 87 (53 %) respondentov odpovedalo, že si ich vyhľadávajú, z nich najviac bolo vo vekovej kategórii od 14-17 rokov. Chýbajúce slovenské preklady však môžu sťažovať hráčom herný zážitok. Zisťovali sme, či hráčom prekazujú chýbajúce preklady. Pomer odpovedí bol 66 (40,2 %) áno vs 63 (38,4 %) nie, čo nás zmiatlo, no pri podrobnejšom preskúmaní týchto odpovedí sme len potvrdili, že **čím menej hráč ovláda cudzí jazyk, tým viac preklad potrebuje**. Hry hráčom zlepšili angličtinu, čo potvrdilo 87 (53 %) zo 164 opýtaných respondentov. To, že preklad len umocňuje herný zážitok, sa nám potvrdilo v odpovediach na otázku, či chýbajúce preklady ovplyvnili herný progres. Väčšina respondentov nemala motiváciu na to, aby hru

dokončila. Respondent č. 8 povedal: „Bez dabingu som nemohol dokončiť level a vypoľ som hru.“ Niektorí dokonca iba tipovali, čo ďalej robiť, bez skutočného porozumenia, čo sa od nich vyžaduje. Súčasná stagnujúca situácia a neexistujúce preklady sa môžu podpísať pod nezáujem o iniciatívy. 77 (47 %) respondentom totiž nechýba slovenský dabing ani preklad, čo môžeme prisudzovať aj dominancii českých prekladov na trhu. Predpoklad, že väčšina slovenských hráčov hrá hry v češtine, sa však **vyvrátil**. 130 (79,3 %) respondentov označilo angličtinu, ba dokonca 12 (7,3 %) respondentov označilo slovenčinu a iba 10 (6,1 %) češtinu. Napriek tomu, že slovenský trh prekvitá českými prekladmi, hráči skôr uprednostnili slovenčinu. To umocnili aj odpovede na závažnú otázku – ak by od začiatku existovali slovenské preklady videohier, siahli by ste radšej po hre v slovenčine? – 77 (47 %) respondentov áno, 32 (19,5 %) nie, 38 (23,1 %) nevedeli, 17 (10,4 %) označilo iné.

ZÁVER

Preklad videohier je na Slovensku veľkou neznámou. Chýbajúci výskum len sťažuje zlepšenie tejto situácie. V našom príspevku sme sa snažili poukázať na nedostatočné zastúpenie prekladu videohier v slovenských zákonoch, ako aj na nerešpektovanie aj toho mála, čo má pre videohry platiť. Preklad videohier spadá do procesu lokalizácie, a preto nie je popísaný v teórii translatológie. Prekladateľ videohier musí teda spĺňať oveľa viac kritérií, než tradičný prekladateľ. Situácia prekladu videohier na Slovensku je zatiaľ v plienkach. Ako sa ukázalo, prevládajú amatérske preklady, z čoho môžeme usúdiť, že je záujem o preklady, čo sa odzrkadlilo aj v našich dotazníkoch. Nevieme si vysvetliť, prečo sa fenomén videohier, ktorý ponúka širokú paletu prekladových orieškov a prácu kolegom výskumníkom a prekladateľom, ešte neobjavil v slovenských výskumných prácach o preklade. Napriek zložitej situácii považujeme videohry za výzvu, ktorá je hodná výskumu.

POZNÁMKY

Citácie 1–13: vlastný preklad.

LITERATÚRA

BEDNÁROVÁ, K.: *Dabing ako spôsob jazykovej komunikácie*. In: *Panoráma*. 1979. Roč. 5, č. 2, s. 30-36.

- BEDNÁROVÁ, K.: *K problematike filmovej a televíznej adaptácie literárneho diela*. In: Slavica Slovaca. 1977. Roč. 12, č. 4, s.383-387.
- BEDNÁROVÁ, K.: *Preklad textu filmových dialógov*. In: Original/Preklad: Interpretačná terminológia. Bratislava: Tatran, 1983. s. 242-245.
- BERNAL-MERINO, M.: *Challenges in the translation of video games*. In: Tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació, 2007, Roč. 5, 7 s. ISSN 1578-7559.
- BERNAL-MERINO, M.: *On the Translation of Video Games*. In: The Journal of Specialised Translation, 2006, Roč. 6, s. 22-36. ISSN 1740-357X.
- BOŽÍK, M.: *Pozitívne aspekty hrania massively multiplayer online roleplaying hier v súvislosti s osobnostnými vlastnosťami a motiváciou hráča*: bakalárska práca. Trnava: Trnavská Univerzita v Trnave, 2012. 51 s.
- CHANDLER H., DEMING S.: *The Game Localization Handbook*. Jones & Bartlett Learning, LLC, London, 2012, 2. vydanie. 363 s. ISBN-13: 978-0-7637-9593-1.
- CHANDLER, H.: *The Game Localization Handbook*. Hingham: Charles River Media, 2005. 338 s. ISBN 9781584503439.
- CZECH, D.: *Challenges in video game localization: An integrated perspective*. In: Explorations: A Journal of Language and Literature, 2013 Roč. 1, s. 3-25. ISSN 2353-6969.
- DÍAZ-CINTAS, J.: *Back to the Future in Subtitling*. In: InMuTra 2005 – Challenges of Multidimensional Translation: Conference Proceedings, Heidrun Gerzymisch-Arbogast and Sandra Nauert(eds), 2005. [cit: 03/2017]. Dostupné na: <http://euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_DiazCintas_Jorge.pdf>.
- DÍAZ-CINTAS, J.: *Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment*. In: The Journal of Specialised Translation, 2006, roč. 6, s. 37-52. ISSN 1740-357X.
- DÍAZ-CINTAS, J.: *Subtitling: the long journey to academic acknowledgement*. In: The Journal of Specialised Translation, 2004, Roč. 1, s. 50-70. ISSN 1740-357X.
- HARDOŠOVÁ, M.: *K prekladu titulkov audiovizuálneho diela*. In Preklad a tlmočenie 9: Kontrastívne štúdium textov a prekladateľská prax. Banská Bystrica: Fakulta humanitných vied Univerzity Mateja Bela v Banskej Bystrici, 2011. s.156-162. ISBN 978-80-557-0153-0.
- HOCHÉL, B.: *Communicative Aspects of Translation for TV*. In: Slavica Slovaca, 1985, Roč. 20 č. 4, s.325-328.
- HOCHÉL, B.: *Preklad ako komunikácia*. Bratislava: Slovenský spisovateľ, 1990. Kapitola: Preklad v dabingu. s.78-83. ISBN 80-120-0003-5.
- JANECOVÁ, E.: *Titulkovanie pre nepočujúcich a sluchovo postihnutých: V čom je vlastne problém?* In: Preklad a tlmočenie 11 – Má translatológia dnes ešte čo ponúknuť? I. Banská Bystrica: Belianum, 2014. s. 141-150. ISBN 978-80-557-0795-2, 203.
- KENT, S.L.: *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon—The story behind the craze that touched our lives and changed the world*. New York: Three Rivers Press, 2001. 624 s. ISBN 10-: 0761536434.

- KOZÁKOVÁ, L.: *Koncepcia audiovizuálneho prekladu*. In Letná škola prekladu 12: Odkaz Antona Popoviča, zakladateľa slovenskej prekladovej školy—pri príležitosti 80.výročia jeho narodenia. Bratislava: Slovenská spoločnosť prekladateľov umeleckej literatúry, 2013. s.149-158. ISBN 978-80-971262-2-3.
- KROMBHOLZOVÁ, I.: In *Audiovizuálny preklad 2: za hranicami prekladu*. Košice: Equilibria s.r.o, 2014. 150 s. ISBN 978-80-558-0923-6.
- LOMMELE, A.: *The Localization Industry Primer*. Féchy: The Localization Industry Standards Organization, 2003, 2. vydanie. 50 s. ISSN 1420-3693.
- MAGO, Z.: *Games on social networks and the promotion within*. In: *Studia Ekonomiczne : Marketing communication – selected issues*, 2015, Roč. 14, č. 205, s. 49-58. ISSN 2083-8611.
- MALÍČEK, J.: *Videohra – výrazový prostriedok populárnej kultúry v postmodernej situácii*. In: Plesník, Lubomír (ed.): *O interpretácii umeleckého textu 23 : pragmatika vyjadrovacích prostriedkov umenia II*. Nitra : Univerzita Konštantína Filozofa, 2001. s. 121 – 130. ISBN 80-8050-467-9.
- MANGIRON, C., O'HAGAN, M.: *Game localisation: unleashing imagination with 'restricted translation'*. In: *The Journal of Specialised Translation*, 2006, Roč. 6, s. 10-21. ISSN 1740-357X.
- MANGIRON, C., O'HAGAN, M.: *Games Localization: When "Arigato" gets lost in translation*. 2004. [cit: 03/2017]. Dostupné na: <https://www.academia.edu/3696840/Game_Localization_When_Arigato_gets_lost_in_translation>.
- O'HAGAN, M.: *Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience* In: *Tradumàtica: traducció i technologies de la informació i la comunicació*, 2007, roč. 5, s. 7. ISSN 1578-7559.
- PYM, A. *Localization, Training, and Instrumentalization*. 2013. [cit: 02/2017] Dostupné na: <http://usuaris.tinet.cat/apym/on-line/training/2013_localization.pdf>.
- RAKŠÁNYOVÁ, J.: *3D v preklade i translatológii alebo ostáva miesto pre prekladateľskú etiku?* In: *Preklad a tlmočenie 10 – Nové výzvy, prístupy, priority a perspektívy* Banská Bystrica: Univerzita Mateja Bela, 2012. s. 47-53. ISBN 978-80-557-0444-9.

ZÁKONY

- Zákon NR SR č. 270/1995 Z.z. o štátnom jazyku Slovenskej republiky v znení neskorších predpisov*, [cit: 12/2016]. Dostupný na: <<http://www.zakonypreludi.sk/zz/1995-270>>.
- Zákon NR SR č.40/2015 Z.z. o audiovizii a o zmene a doplnení niektorých zákonov*, [cit: 12/2016]. Dostupný na: <<http://www.zakonypreludi.sk/zz/2015-40>>.

RESUMÉ

The paper studies the audiovisual translation of video games, i.e. subtitling of video games in Slovakia. The paper presents the most significant and important discoveries of the presented research: audiovisual translation of video games has only a weak presence in Slovak laws; Slovak laws related to it are not respected and amateur translations of video games into Slovak prevail. The questionnaires aimed at Slovak translators and gamers suggest that there is demand for Slovak translations of video games. The paper offers possible topics for the research of audiovisual translation of video games in the future.



Mgr. Mária Koscelníková
Malý Šariš 274, 080 01 Prešov/
Na Hôrke 17, 949 11 Nitra
koma274@gmail.com