

PÁR POZNÁMOK K ŠPECIFIKÁM LOKALIZÁCIE

Marián Kabát

Marián Kabát je externý doktorand na Katedre anglistiky a amerikanistiky Filozofickej fakulty Univerzity Komenského v odbore všeobecná jazykoveda. Na rovnakej katedre zároveň vyučuje predmety zamerané na úvod do prekladateľského procesu, umelecký a odborný preklad. Vo výskume sa zameriava na lokalizáciu a didaktiku umeleckého a odborného prekladu. Umeleckému a odbornému prekladu, hlavne však lokalizácii, sa venuje aj ako prekladateľ na voľnej nohe.

ÚVOD

Ako každý typ prekladu, tak aj lokalizácia (pod lokalizáciou v tomto príspevku rozumieme preklad softvéru, videohier a webstránok) má svoje špecifiká. Nakoľko sa lokalizácii u nás v súčasnosti nevenuje veľa translatológov, rozhodli sme sa v príspevku ozrejmiť niekoľko základných vlastností tohto typu prekladu a zároveň aj ukázať, prečo preklady v počítačových softvéroch často vyznievajú ťažkopádne a štylisticky neuhladene.

Na začiatku by sme ešte chceli zdôrazniť, že v príspevku sa budeme venovať hlavne vlastnostiam lokalizácie (neherného) softvéru, nakoľko pri lokalizácii videohier a webstránok do hry vstupujú aj iné vlastnosti, ktoré sú často veľmi špecifické a ktorým sa plánujeme venovať v iných príspevkoch.

1 VYBRANÉ VLASTNOSTI

Nakoľko sa nám nepodarilo dopátrať k zdroju, ktorý by uvádzal viacero vlastností zároveň, rozhodli sme sa vychádzať z niekoľkých relevantných zdrojov a predovšetkým z vlastnej praxe. Cieľom tohto príspevku je teda uviesť čo naj-

viac rozhodujúcich prvkov, ktoré preklad softvéru ovplyvňujú, a uviesť k nim aj príklady vyplývajúce z praxe a zároveň, ak je to možné, ponúknuť alternatívy týchto vlastností v „klasických“ typoch prekladov (odborný, umelecký a audio-vizuálny).

1.1 Premenné jednotky

V softvéri sa nachádzajú reťazce textu s tzv. *variables* – premennými jednotkami. Ide o zástupné symboly alebo označenia, ktoré sa pri používaní produktu nahrádzajú rôznymi číselnými alebo textovými hodnotami (Localization Guide, Variables, 2018).

Pri premenných jednotkách si musí prekladateľ dávať pozor, pretože ich porušenie alebo odstránenie by mohlo mať za následok nesprávne fungovanie softvéru alebo jeho úplnú nefunkčnosť. Prekladateľ musí odhaliť význam danej premennej a tiež, akým vetným členom sa nahradí, aby vetu vedel vhodne syntakticky upraviť (Jožio, 2015).

Premenné predstavujú podľa nášho názoru pri preklade najväčší problém a sú jednou z najcharakteristickejších vlastností lokalizácie. Uvedieme si niekoľko príkladov, na ktorých si ukážeme problematickosť premenných v texte. Pracovať budeme s jednou základnou vetou.

O: *The user added 6 items.*

P: *Používateľ pridal 6 položiek.*

Takáto veta zvyčajne nevytvára žiadny problém, no len čo sa v nej objaví jedna premenná, situácia sa skomplikuje.

O: *<0> added 6 items.*

P1: *<0> pridal 6 položiek.*

P2: *Používateľ <0> pridal 6 položiek.*

P3: *<0> pridal/-a 6 položiek.*

Reťazec <0> predstavuje premennú. Softvér namiesto tohto reťazca dosadí meno používateľa (napr. vo Windowse sa meno používateľa zobrazí po kliknutí na tlačidlo Štart v ľavom dolnom rohu, prípadne po následnom kliknutí na ikonu používateľa). Keďže slovenčina rozlišuje osoby mužského a ženského rodu aj tvarom slovesa, nemôžeme vytvoriť preklad P1, pretože by nerešpektoval ženský rod a mohla by nastať takáto situácia: *Mária Kabátová pridal 6 položiek.*

Z tohto dôvodu sme nútení použiť deskriptor (predradené slovo alebo popisné slovo), na ktorý sa následne naviaže sloveso, takže preklad P2 by vo výslednom softvéri vyzeral takto: *Používateľ Mária Kabátová pridal 6 položiek.*

Aj voči takémuto postupu by sme mohli namietat' a navrhnúť použitie tvaru s lomkou v P3. Treba však povedať, že lomkám je často lepšie sa vyhnúť. V niektorých softvéroch a hlavne v programovacích jazykoch môžu vytvárať problémy, fragmentujú text a štylistické príručky (ktorým sa budeme venovať v podkapitole 1.11) často používanie tvaru, aký vidíme v preklade P3, zakazujú.

Podme však o krok ďalej. Počet premenných sa v jednej vete môže zvýšiť a my sa stretáme s takouto vetou.

O: *<0> added <1> items.*

P1: *Používateľ <0> pridal <1> položky.*

P2: *Používateľ <0> pridal <1> položiek.*

P3: *Používateľ <0> pridal položky (<1>).*

V tomto príklade sa okrem mena používateľa do textu dosádza aj počet pridaných položiek, ktorý je reprezentovaný premennou <1>. Všimnime si, že premenné sa líšia číslom v lomených zátvorkách. Nesmie sa stať, aby jedna premenná v jednom segmente označovala dve rôzne veci, pretože by sa do výsledného textu preniesli chyby.

Kým v angličtine má podstatné meno v pluráli iba jeden tvar, v slovenčine sa v tomto prípade môžu vyskytnúť dva tvary (čísla 2 – 4 sa viažu s nominatívom a 5 a viac s genitívom). Keďže nevieme, aké číslo sa namiesto premennej dosadí, preklady P1 ani P2 nemôžeme použiť. Navrhujeme preto riešenie P3, v ktorom v texte uvedieme, čo používateľ pridal, a následne premennú vložíme do zátvorky, takže počet sa zobrazí za textom. Výsledný text by teda mal takúto podobu: *Používateľ Marián Kabát pridal položky (6).*

Zriedkavo môže nastať ešte jedna situácia, keď sa počet premenných v modelovej vete zvýši na tri.

O: *<0> added <1> <2>.*

P1: *Používateľ <0> pridal <2> (<1>).*

P2: *Používateľ <0> pridal možnosť <2> (<1>).*

Preložiť takúto vetu bez ďalšieho kontextu (prekladu naslepo sa venujeme v podkapitole 1.4) je veľmi náročné. Ak však zistíme, že za premennú <2> sa dosadí pridaná entita (napr. položka, prezentácia, dokument, hárok, používateľ atď.), preklad možný je.

Skôr ako pristúpime ku komentárom navrhovaných riešení, treba dodať, že za premennú <2> sa dosadí slovo s rovnakým číslom, ako má slovo v origináli. Ak je teda slovo v pluráli, aj v slovenčine sa dosadí slovo v pluráli. Treba podotknúť, že dosadené slovo bude vždy v nominatíve (napr. položky, prezentácie, dokumenty, hárky, používatelia atď.). V tomto príklade predpokladáme, že pridávať sa bude entita v pluráli, pretože premenná <1> naznačuje počet vyšší ako 1.

Preklad P1 je možný v prípade, ak používateľ pridáva neživotné podstatné mená. Ak by napríklad pridával ďalších používateľov (do databázy správcov), vyzerala by veta takto: *Používateľ Marián Kabát pridal používateľia (6)*. Je zrejmé, že takáto veta nie je gramaticky správna. Museli by sme preto opäť použiť deskriptor (ako v preklade P2), s ktorým by veta mala takýto tvar: *Používateľ Marián Kabát pridal možnosť používateľia (6)*.

Na tomto mieste treba povedať, že takáto veta nie je štylisticky dokonalá, no obsahuje všetky potrebné informácie a podáva ich zrozumiteľne.

Takto vyzerajú najčastejšie problémy, ktoré pre prekladateľov predstavujú premenné. Premenné sa môžu nachádzať aj v iných tvaroch alebo môžu mať iné funkcie (napr. nahrádzajú formátovanie textu), ale ako základná ukážka ich funkcie nám postačia aj uvedené príklady.

1.2 Priestorové obmedzenia

Pre lokalizáciu sú typické aj priestorové obmedzenia. Prekladatelia musia často pracovať s textami, ktorých dĺžka je daná a nemôžu ju presiahnuť, pretože inak by text zasahoval do grafiky alebo by prechádzal cez dialógové okná. Pomôcť s priestorovými obmedzeniami môže komplexná internacionalizácia (zovšeobecnenie produktu tak, aby dokázal pracovať s rôznymi jazykovými či kultúrnymi konvenciami), pri ktorej sa napríklad dialógové okná vytvoria aspoň o 30 % väčšie, čím sa pre prekladateľov vytvorí väčší priestor pre riešenia. Využívanie skratiek sa odporúča len v krajných prípadoch, lebo používateľ by ich nemusel správne rozlúštiť, prípadne by im nerozumel vôbec (O'Hagan, Mangiron, 2013).

V tradičnom preklade sú priestorové obmedzenia väčšinou výnimočné. Stretávame sa s nimi napríklad v prípade, keď sa v knihe objavujú textové okná. Ich veľkosť sa však zvyčajne dá pred tlačou prostredníctvom technickej redakcie textu upraviť, čo počas lokalizácie už mnohokrát nie je technicky možné. Priestorovým obmedzeniam podlieha aj audiovizuálny preklad. V závislosti od titulkovania alebo dabingu, prekladateľ musí rešpektovať buď počet znakov na riadok, alebo dĺžku repliky, pričom musí dodržať aj artikulačnú zhodu (Paulínyová, 2015).

Aby sme si priestorové obmedzenia dokázali v kontexte lokalizácie lepšie predstaviť, uvedieme si príklad.

- O:** *To sync your copied items automatically to your other devices, select Automatically sync text that I copy.*
- P1:** *Ak chcete skopírované súbory **automaticky** synchronizovať s **inými** zariadeniami, vyberte **položku** Automaticky synchronizovať skopírovaný text.*
- P2:** *Ak chcete skopírované súbory synchronizovať so zariadeniami, vyberte Automaticky synchronizovať skopírovaný text.*

Originálny text má 106 znakov (ak hovoríme o počte znakov, zarátavame aj medzery) a jeho preklad P1 obsahuje až 138 znakov. Za bežných podmienok takéto predĺženie textu nevytvára problém, no prekladateľ môže dostať inštrukciu, aby preklad nebol dlhší ako napríklad 120 znakov.

V takom prípade musí vytvoriť kratší preklad P2, z ktorého vynechá niektoré informácie. Tu boli vynechané slová, ktoré sú v preklade P1 zvýraznené tučným písmom.

Preklad P2 je stále rovnako zrozumiteľný a priezračný, i keď už môže zavádzať. Vynechaním slova *položku* čitateľovi nemusí byť jasné, či má na obrazovke hľadať položku, tlačidlo, hypertextové prepojenie alebo kartu s názvom *Automaticky synchronizovať skopírovaný text*. I napriek tomu sa však nazdávame, že tento preklad by bol pochopiteľný. Uvedme si ešte jeden príklad.

- O:** *Accessibility features*
- P1:** *Funkcie zjednodušenia ovládania*
- P2:** *Funkcie zjedn. ovládania*
- P3:** *Fun. zjednodušenia ovlád.*

V tomto príklade vidíme zdrojový text, ktorý má 22 znakov, a jeho úplný a prirodzený preklad P1 má 31 znakov. Prekladateľ však môže dostať inštrukciu, aby preklad nebol dlhší ako 25 znakov. V takom prípade musí preklad skrátiť, z čoho môžu vzniknúť nepresnosti.

V preklade P2 bolo skrátené prvé slovo termínu *zjednodušenie ovládania*. Takýto preklad môže byť nepresný, pretože môže implikovať aj *Funkcie zjednodušeného ovládania*. Treba si uvedomiť, že *zjednodušenie ovládania* a *zjednodušené ovládanie* sú dve rôzne veci (prvé je proces a druhé výsledok procesu).

Iný postup bol zvolený v preklade P3, v ktorom sme skrátili slová *Funkcie a ovládania*, ale predĺžili sme *zjedn.* na *zjednodušenie*. V tomto prípade je termín *zjednodušenie ovládania* priezračný a čitateľ zo skratky *ovlád.* pochopí, že ide o ovládanie (skratka *ovlád.* môže implikovať aj ovládač, no termín *zjednodušenie ovládača* v kontexte napr. Windowsu neexistuje, takže je nepravdepodobné, že si používateľ túto skratku vyloží nesprávne). Skratka *Fun.* však môže byť zavádzajúca a implikovať slovesné podstatné meno *fungovanie*.

Ako vidíme, v tomto prípade pravdepodobne nie je možné vytvoriť preklad, ktorý by bol významovo úplne presný a nevytváral by možné odchýlky. Prekladateľ si preto musí vybrať jedno riešenie, ktoré dôkladne zváži a rozhodne sa, či prípadné významové odklony nevyjasní širší kontext alebo či nie sú pre pochopenie zanedbateľné.

1.3 Textová fragmentácia

Ďalšou vlastnosťou lokalizácie je textová fragmentácia. Hlavným dôvodom pre vznik textovej fragmentácie je, že text určený na preklad sa oddelí od zdrojového kódu ešte počas internacionalizácie a k prekladateľom sa tak dostane v podobe textových reťazcov. Tie na seba často nenadväzujú a prekladateľ mnohokrát ani nevie, kde sa daný text zobrazí (Ženíšek, 2013).

K určitej textovej fragmentácii môže dochádzať aj pri preklade, ale iba v tom prípade, ak prekladateľ pracuje s nástrojom CAT, pretože ten text fragmentuje, aby jednotlivé segmenty (väčšinou vety) mohol vyhľadávať v prekladateľskej pamäti a ponúkať prekladateľom už preložené riešenia (Chudíková, 2010).

Jednoduchým príkladom textovej fragmentácie pri lokalizácii je napríklad preklad webstránok. Ak zadávateľ vytvorí nekvalitný export textov webstránky, môže sa stať, že prekladateľovi sa v nástroji CAT uprostred prekladaného odseku objaví jedno slovo, ktoré s prekladaným odsekom nijako nesúvisí, no v texte sa nachádza, pretože na webstránke sa nachádza v ponuke napravo alebo naľavo od prekladaného odseku. Ak prekladateľ nemá k dispozícii webstránku v zdrojovom jazyku (napr. ešte nebola publikovaná), musí sa spoľahnúť na vlastné schopnosti a usúdiť, že dané slovo je z inej časti webstránky. Viac príkladov k textovej fragmentácii uvedieme v ďalšej kapitole.

1.4 Preklad naslepo

Prekladatelia počas lokalizácie musia okrem fragmentácie zápasiť aj s tzv. prekladom naslepo. Preklad naslepo znamená, že prekladateľ má k dispozícii minimálny alebo nemá k dispozícii žiaden kontext, a tak sa nemá o čo oprieť, aby textové reťazce správne preložil. Dôvodom pre nedostatočný kontext je hneď niekoľko. Jedným je spomenutá fragmentácia. Druhým skutočnosť, že k prekladu dochádza ešte počas vývoja softvéru (ktorému sa venujeme v podkapitole 1.5), a teda prekladatelia nemajú k dispozícii hotovú verziu, v ktorej by si mohli kontext overiť. A tretím sú nekvalitne spracované tzv. lokalizačné balíky (kity) (súhrn materiálov pre prekladateľov), ktoré obsahujú referenčné materiály. Preto sa často stáva, že pri preklade vznikajú nepresnosti.

Pomôcť znížiť vplyv prekladu naslepo môžu pripravené lokalizačné balíky, ktoré prekladateľom ponúkajú aj kontext (Ženíšek, 2013). Okrem toho sa vyvíjajú lokalizačné nástroje, ktoré umožňujú prácu s textom aj v rámci zdrojového kódu a navyše ponúkajú náhľad na výsledný produkt. Prekladateľ teda vidí, kde sa preložený text objaví (Bernal-Merino, 2007).

V tradičnom preklade sa s prekladom naslepo stretávame málokedy. S istou podobou sa môžeme stretnúť pri audiovizuálnom preklade, keď filmové spoločnosti cenzurujú diela, čo prekladateľovi kinofilmov znemožňuje z obrazu vyčítať kontext (Fuka, 2011).

Uvedieme jednoduchý príklad na preklad naslepo.

O: *Select Add Image.*

P1: *Vyberte položku Pridať obrázok.*

P2: *Vyberte dialógové okno Pridanie obrázka.*

V takomto prípade prekladateľovi nie je jasné, či má v preklade použiť neurčitok alebo slovesné podstatné meno. Štylistické príručky k prekladom softvéru často rozlišujú spôsoby, akými prekladať názvy položiek a tlačidiel (neurčitok) a názvy dialógových okien (slovesné podstatné meno). Ak prekladateľ teda nemá viac kontextu, pretože text nevidí vo výslednom produkte alebo nemá pri preklade v nástroji CAT možnosť náhľadu, nemôže si byť riešením úplne istý.

V takomto prípade by okrem dodatočného kontextu prekladateľovi pomohlo, keby bol zdrojový text napísaný tak, aby prípadné pochybnosti vylúčil.

O: *Select the Add Image dialog.*

P: *Vyberte dialógové okno Pridanie obrázka.*

O: *Select the Add Image button.*

P: *Vyberte tlačidlo Pridať obrázok.*

Takáto jednoduchá úprava zdrojového textu by prekladateľom pomohla vytvoriť presný preklad. Uvedieme ešte jeden príkladu prekladu naslepo, no tentokrát ho spojíme aj s textovou fragmentáciou.

O: *You can add several items:*

Pictures with text

Slides with elements

Ink

Sheets and tables

P1: *Môžete pridať niekoľko položiek:*

*obrázky s textom,
snímky s prvkami,
písanie rukou,
hárky a tabuľky.*

P2: *Môžete pridať niekoľko položiek:*

*obrázky s textom,
snímky s prvkami,
písanie rukou.
Hárky a tabuľky*

Vidíme, že oba navrhované preklady sa líšia v tom, kde sa končí vymenovaný zoznam možností a začína sa nová časť textu, nadpis. Takýto príklad je síce dosť extrémny, no presne ilustruje, aký dôležitý je pre prekladateľa kontext.

Ak by sa prekladateľ naozaj stretol s takýmto prípadom v praxi, jediný, čo by mu pomohlo, by bol širší kontext prekladaného textu. Ak by totiž nasledujúci odsek hovoril o nejakých vlastnostiach hárkov a tabuliek, mal by prekladateľ použiť preklad P2, pretože pravdepodobne pôjde o podnadpis ďalšej časti textu. Ak sa text ďalej venuje iným prvkom alebo prvku, do ktorého sa uvedené položky dajú pridať, mal by prekladateľ zvoliť preklad P1, pretože pravdepodobne pôjde o súčasť zoznamu.

1.5 Preklad počas vývoja

Prekladať sa začína ešte počas vývoja produktu. Preto sa texty, s ktorými prekladatelia pracujú, môžu kedykoľvek zmeniť. Počas vývoja sa prekladá najmä preto, lebo spoločnosti sa snažia o tzv. *sim-ship*, teda simultánne vydanie všetkých verzií produktu (Esselink, 2000).

Tradičný preklad sa väčšinou začína až po dokončení východiskového textu. V audiovizuálnom preklade môže prekladateľ na preklade kinofilmov začať pracovať ešte počas post-produkcie, čo môže pripomínať spomenutú situáciu (Vančo, 2015).

Fakt, že sa produkty lokalizujú ešte počas vývoja, je jedným z dôvodov, prečo sa často prekladá naslepo. Ak totiž neexistuje finálny produkt, nemožno ho použiť ako referenčný materiál.

Na druhej strane sa často stáva, že zadávateľ prekladateľa osloví, aby upravil určité časti prekladu, pretože počas vývoja došlo k zmenám originálneho textu, čo môže ovplyvniť preklad.

1.6 Sim-ship

Sim-ship je pomenovanie odvodené od slovného spojenia *simultaneous shipment*, čo znamená, že lokalizované verzie produktu by mali vyjsť v ten istý deň ako originálny produkt (alebo s odstupom niekoľko dní). Môže za to fakt, že k najvyššiemu predaju dochádza v najbližších týždňoch od vydania originálneho produktu a vývojári sa chcú vyhnúť prípadným stratám zisku (Fry, 2003). Navyše takto spoločnosti chcú zabrániť nelegálnemu kopírovaniu a rozširovaniu softvéru alebo ho aspoň obmedziť (O'Hagan, Mangiron, 2013).

Tradičný preklad vychádza často až po vydaní východiskového textu. V súčasnosti sa začína objavovať trend, keď je napríklad celosvetové vydanie knihy naplánované na jeden deň. K simultánnemu vydávaniu môže dôjsť aj v audiovizuálnom preklade. Nebráni sa mu filmový priemysel, ktorý do kín v rozličných krajinách posielá novinky v rovnakých dňoch, prípadne s pár dňovým oneskorením.

Sim-ship je teda úzko späté s vývojom a tvorbou jazykových mutácií produktu. Opäť teda stojí za vznikom prekladu naslepo.

1.7 Tímová práca

Lokalizačné projekty sú takmer vždy veľké projekty, takže pre lokalizáciu je typická tímová práca (Smolík, 2009). Aj prekladatelia preto najčastejšie pracujú v tímoch.

Pri klasickom preklade pracuje prekladateľ väčšinou sám. Ak však ide o väčší projekt, napríklad o preklad rozsiahlej encyklopédie alebo mnohodielného seriálu, môžu byť naň pridelení viacerí prekladatelia, ktorí pracujú v tíme.

V tomto prípade je veľmi dôležité, aby prekladatelia mali k dispozícii jednotnú terminologickú databázu (buď online na webovej lokalite alebo ako súčasť nástroja CAT), pretože inak hrozia terminologické odlišnosti.

V tomto kroku do hry vstupuje aj štylistická príručka (podkapitola 1.11), ktorá zabezpečuje jednotnosť prekladu aj napriek tomu, že ho vypracováva viacero prekladateľov.

1.8 Nástroje CAT

Lokalizácia sa spája s počítačovým priemyslom, takže sa vyznačuje využívaním rozličných technológií, medzi nimi prekladateľskými nástrojmi. Keďže sa lokalizuje predovšetkým v tímoch, je nevyhnutné dodržiavať výrazovú jednotnosť, čomu napomáhajú napríklad aj nástroje CAT a ich prekladateľská pamäť (O'Hagan, Mangiron, 2013).

Využívanie nástrojov CAT už preniklo aj do sféry tradičného prekladu. Okrem súkromného využitia sa s nimi stretávame aj v prekladateľských agentúrach, ktorým ich využívanie pomáha prekladateľský proces značne urýchliť a navyše znížiť výdavky (Chudíková, 2010).

Ako sme spomenuli už v podkapitole 1.3, nástroje CAT môžu taktiež spôsobovať fragmentovanie zdrojového textu, a tak prenášať do prekladu významové nejasnosti.

1.9 Testovanie

Pred vydaním lokalizovaného produktu musí softvér prejsť testovaním, ktoré presahuje tradičnú korektúru. V rámci lokalizácie rozlišujeme niekoľko typov testovania: lingvistické, technické, funkčné, testovanie internacionalizovanej verzie a tzv. *policheck* (kontrola politickej korektnosti prekladu).

Tradičný preklad fázu testovania v pravom slova zmysle nepodstupuje. Technickému testovaniu sa však z časti približuje činnosť technického redaktora, ktorý v rámci prípravy knihy na tlač text „nalieva“ do strán, dáva pozor na formátovanie, rozdeľovanie slov a pozíciu prípadných obrázkov, aby do nich nezasahoval text. Pokiaľ ide o audiovizuálny preklad, sledovanie filmu a kontrola titulkov môže pripomínať testovanie videohier.

Testujúca osoba (tester) by mala počas lingvistického (jazykového) testovania odhaliť prípadné jazykové nedostatky. Treba poznamenať, že tester neporovnáva originál s prekladom, ale iba kontroluje, či sa všetok text zobrazuje správne, nepresahuje hranice okna alebo tlačidla, spĺňa požiadavky štylistickej príručky. Počas testovania môžu vzniknúť prípadné priestorové obmedzenia, s ktorými vývojári na začiatku nepočítali, takže zadávateľ môže prekladateľa osloviť, aby preklad upravil a prispôbil. Podobne by mal jazykový tester odhaliť chyby, ktoré vznikli na základe nedostatočného kontextu (napríklad aj také, ktoré sme už uviedli vyššie).

Ukážeme ešte príklady na *policheck*, teda test politickej korektnosti. Táto kontrola často prebieha ešte pred samotným testovaním a ide o to, že preložený text je nahratý do softvéru, ktorý v ňom vyhľadá a zvýrazní prípadné urážlivé slová, ktoré rozlišuje na základe vopred určenej databázy. Uvedme si jednoduchý príklad.

O: *Select the red flag.*

P: *Vyberte červený príznak.*

V tomto prípade by *policheck* zvýraznil slovo červený, pretože podľa databázy možných urážlivých slov môže toto slovo pomenúvať komunistu. Keďže z kon-

textu vidíme, že v skutočnosti nejde o komunistu, prekladateľ takýto výskyt označí ako *false positive* (falošný pozitív) a s prekladom nemusí nič robiť. Inak je tomu v ďalšom príklade.

O: *Select O/&pen.*

P1: *Vyberte položku Otvo/&riť.*

P2: *Vyberte položku O/&tvoriť.*

V tomto prípade znaky /& predstavujú premennú, ktorá zvyrazňuje súčasť klávesovej skratky (napr. Ctrl + O je klávesová skratka na otvorenie dokumentu). Je teda potrebné (ak je to v preklade možné), aby táto premenná nasledovala za rovnakým písmenom, ako v origináli. Slovo *otvoriť* obsahuje dve písmená o. Ak premennú v preklade umiestnime za druhé o, ako je to v preklade P1, *policheck* ho označí za možný problém, pretože premennú chápe ako medzeru a následné slovo *riť* má urážlivý význam.

V takomto prípade sa prekladateľ musí vrátiť k prekladu a premennú presunúť za prvé O, ako to vidíme v preklade P2. V tomto prípade už *policheck* neohlási žiadny problém, pretože slovo *tvoriť* sa v databáze možných urážlivých slov nenačádza.

1.10 Aktualizácie po vydaní

Prekladateľova práca sa nekončí ani po vydaní softvéru. V súčasnosti je pravidlom, že softvér aj dávno po vydaní dostáva aktualizácie, napr. vo forme *patchov* (tzv. záplat určených na opravu rôznych technických chýb), prípadne iných typov aktualizácií. To pre prekladateľa znamená, že „*musí skontrolovať všetky zmeny, ktoré nastali v textoch, a doprekladať, čo je treba*“ (Petrů, 2011, s. 57). Na sledovanie zmien slúžia nástroje CAT. Naopak proces tradičného a audiovizuálneho prekladu sa zvyčajne končí v okamihu, keď sa preklad či titulky vydajú.

Preklad aktualizácií pre prekladateľa prináša isté výhody. Tou najväčšou je, že produkt už vyšiel, takže je k dispozícii viac kontextu. Prekladateľovi ho môže poskytnúť klient, môže si ho zaobstarať sám alebo mu často môžu pomôcť aj videá služby YouTube.

1.11 Štylistická príručka

Keď hovoríme o štylistickej príručke, máme na mysli zoznam pravidiel a odporúčaní, ktorých by sa prekladatelia mali držať, aby pri tímovej práci vytvorili

jednotný preklad. Treba poznamenať, že štylistické príručky nie sú súčasťou iba lokalizačných projektov, ale využívajú ich aj iné inštitúcie, napr. Európska únia. Ide tu teda o istú normalizáciu textu.

Niekoľko príkladov významu štylistických príručiek sme už uviedli. Okrem spomínaných ešte môžu určovať, kedy má prekladateľ použiť aký deskriptor, ako má skloňovať určité termíny, ako prekladať rôzne časti textu (nadpisy, tlačidlá), ako má upravovať zoznamy a podzoznamy, ako má narábať s interpunkciou atď. Okrem toho niektoré štylistické príručky obsahujú aj najčastejšie gramatické chyby v danom jazyku a ozrejmujú jeho spisovné používanie.

Zároveň štylistické príručky určujú aj štýl (alebo tón) prekladu. Uvedieme jeden príklad za všetky.

O: *Oops an unknown error has occured.*

P1: *Hopla, vyskytla sa neočakávaná chyba.*

P2: *Lutujeme, vyskytla sa neočakávaná chyba.*

P3: *Vyskytla sa neočakávaná chyba.*

Prirodzeným a hravým prekladom sa nám javí možnosť P1, v ktorom citoslovce *oops* preložíme napríklad slovom *hopla*. Často sa však stáva, že štylistické príručky takéto „vyjadrenie emócií“ zakazujú a prekladatelia sa teda uchýľujú k strohému *lutujeme* alebo sa do prekladu v tomto prípade nedostane nič, iba samotná správa o chybe.

V štylistických príručkách sa často argumentuje, že slovenčina v odborných textoch je neosobná a strohá, s čím síce súhlasíme, ale ani anglické odborné texty neobsahujú citové zafarbenie pravidelne, a preto takúto nivelizáciu nepovažujeme za vhodnú.

ZÁVER

V príspevku sme sa venovali niekoľkým základným vlastnostiam, s ktorými sa počas práce na lokalizačných projektoch pravidelne stretávame. Pokúsili sme sa ich stručne vysvetliť a uviesť k nim aj praktické príklady. Keďže dosiaľ žiadne teoretické práce takýto súhrn neobsahujú, nazdávame sa, že môže príspevok slúžiť ako dobrý odrazový mostík pre budúce práce z oblasti lokalizácie softvéru, videohier alebo webstránok.

LITERATÚRA

- BERNAL-MERINO, M. 2007. *Challenges in the translation of video games*. In: Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació, No. 5. [online]. [cit. 2018-02-25]. Dostupné na internete: <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf>>
- ESSELINK, B. 2000. *A Practical Guide to Localization*. Vol. 4. Amsterdam/Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2000. 488 s. ISBN 90-272-1956-7.
- FRY, D. 2003. *The Localization Industry Primer*. 2nd ed. revised by A. Lommel. Féchy, Switzerland : SMP Marketing and the LISA, 2003. ISSN 1420-3693.
- FUKA, F. 2011. *Konec titulků v Čechách?* [online]. [cit. 2018-02-26]. Dostupné na internete: <<http://www.ffilm.name/2011/05/konec-titulku-v-cechach.html>>.
- CHUDÍKOVÁ, I. 2010. *Človek verzus stroj – CAT nástroje*. [online]. [cit. 25.02.2018]. Dostupné na internete: <<http://www.ivanakrekanova.sk/sk/translatopia/183-clovek-verzus-stroj-cat-nastroje>>.
- JOŽIO, M. 2015. *Lokalizácia ako atypický druh prekladu v kontexte slobodného a otvoreného softvéru WordPress* : diplomová práca. Prešov : FF PU, 2015. 95 s.
- Localization Guide, Variables*. 2018. [online]. [cit. 2018-02-27]. Dostupné na internete: <http://docs.translatehouse.org/projects/localization-guide/en/latest/guide/translation/variables.html>.
- MARČANOVÁ, K. *Porovnanie lokalizácie videohier a neherného softvéru na Slovensku* : diplomová práca. Bratislava : FiF UK, 2018. 91 s.
- O'HAGAN, M. – MANGIRON, C. 2013. *Game Localization : Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam/Philadelphia : John Benjamins Publishing Company, 2013. 374 s. ISBN 978-90-272-2457-6.
- PAULÍNIOVÁ, L. 2015. *Audiovizuálny preklad: teoreticko-empirický prienik do dabingového prekladu* : dizertačná práca. Bratislava : FiF UK, 2015. 202 s.
- PETRŮ, J. 2011. *Video Game Translation in the Czech Republic – from fan era to professionalism* : diplomová práca. Brno : FF MU, 2011. 104 s.
- SMOLÍK, M. 2009. *Lokalizácia softvéru ako tímová práca*. In: Odborný preklad 4 : Materiály zo seminára Informačné technológie a ich terminológia : Budmerice. Bratislava : AnaPress, 2009. s. 31 – 48. ISBN 80-89137-57-2.
- VANČO, J. 2015. In: DUGOVIČ, M. *Prekladateľ titulkov má doma filmy skôr ako kiná, nemá sa s kým o nich porozprávať*. [online]. [cit. 2018-02-28]. Dostupné na internete: <<https://dennikn.sk/216578/prekladatel-titulkov-ma-doma-filmy-skor-ako-kina-nema-sa-s-kym-o-nich-porozpravat/>>.
- ŽENÍŠEK, F. 2013. In: SCHUBERT, V. *Video Game Localization Process in the Czech Republic* : diplomová práca. Brno : FF MU, 2013. 171 s.

RESUMÉ

The paper deals with basic concepts of software localization. As there is at the moment no work that would summarize the basic features of localization, the author made to be the main goal of this work. He mentions variables, character limits, text fragmentation, blind translation, translation during development, sim-ship, team work, CAT tools, testing, updates and style guides. The author explains these features and gives examples. It is important to mention that these features apply mostly to (non-gaming related) software localization.

◆◆◆

Mgr. Marián Kabát
Katedra anglistiky a amerikanistiky
Filozofická fakulta UK
Gondova 2
814 99 Bratislava
marian.kabat@uniba.sk