

POROVNANIE LOKALIZÁCIE VIDEOHIER A NEHERNÉHO SOFTVÉRU NA SLOVENSKU

Katarína Marčanová

Katarína Marčanová je absolventkou prekladateľstva a tlmočníctva v kombinácii anglický jazyk a kultúra – ruský jazyk a kultúra na Filozofickej fakulte Univerzity Komenského v Bratislave. V súčasnosti sa venuje predovšetkým audiovizuálnemu prekladu a lokalizácii, o ktorej napísala aj diplomovú prácu.

ÚVOD

Tento príspevok vychádza z diplomovej práce, v ktorej sa okrem porovnania lokalizácie videohier a neherného softvéru a situácii na Slovensku venujeme aj lokalizácii a videohrám všeobecne. V tomto príspevku sa zameriame na porovnanie spomínaných typov lokalizácie, a to predovšetkým z translatologického hľadiska. Budeme porovnávať typy textov, na ktoré môže prekladateľ v oboch typoch lokalizácie naraziť, mieru využívania nástrojov CAT, prekladateľských a lokalizačných nástrojov, mieru „kulturalizácie“ a výraznosti subjektu prekladateľa a tiež špecifiká lokalizačného procesu. V neposlednom rade priblížime súčasnú situáciu na Slovensku, pričom sa konkrétne budeme venovať objemu lokalizácie neherného softvéru a videohier, lokalizácii veľkých herných titulov „AAA“, jazykom, z akých sa lokalizuje najčastejšie, a tiež zistíme, či sa u nás lokalizuje výhradne do slovenčiny. Všetky informácie, z ktorých sme vychádzali, sme získali komunikáciou s prekladateľmi a prekladateľskými spoločnosťami poskytujúcimi lokalizačné služby.

1 POROVNANIE LOKALIZÁCIE VIDEOHIER A NEHERNÉHO SOFTVÉRU

Lokalizácia predstavuje „proces lingvistického, kultúrneho, ale aj technického a právneho prispôsobenia produktu cieľovej krajine a jazyku“⁴¹ (Bernal-Merino, 2006, s. 31). Tento proces sa týka tak neherného, ako aj herného softvéru. Hoci sú si oba typy lokalizácie veľmi podobné, najmä čo sa postupov týka, sú medzi nimi značné rozdiely, ktoré prekladateľ musí v rámci prekladateľského procesu brať do úvahy.

Pri porovnávaní vychádzame predovšetkým z dotazníkov, o ktorých vyplnenie sme požiadali prekladateľské spoločnosti a prekladateľov pracujúcich v danom odbore. Zo všetkých oslovených prekladateľských spoločností sa nám nakoniec ozvali štyri, ktoré lokalizujú neherný softvér i videohry, ale z dôvodu zachovania mlčanlivosti nám nemohli poskytnúť veľa konkrétnych informácií. Dohody o mlčanlivosti zaväzujú aj samotných prekladateľov a dotazník nám boli ochotní vyplniť iba traja. Napriek nízkemu počtu odpovedí sme boli schopní dané porovnanie vykonať, ale výsledky preto nemusia byť úplne objektívne. Všetky subjekty si želajú zostať v anonymite.

1.1 Porovnanie lokalizácie videohier a neherného softvéru v rámci translatológie

Porovnávanie lokalizácie videohier a neherného softvéru začneme teoretickým zaradením týchto dvoch typov lokalizácie v rámci translatológie, ktoré u nás zatiaľ nebolo spracované v ucelenej podobe. Slovenská teória prekladu na základe typológie textov najčastejšie rozlišuje tri typy prekladu – umelecký, odborný a dramatický preklad. V našom prípade budeme spomínať aj štvrtý typ prekladu, a to audiovizuálny preklad (AVP), ktorému sa u nás v súčasnosti začala venovať väčšia pozornosť (Paulínyová, 2015).

1.1.1 Lokalizácia videohier

Lokalizácia videohier sa považuje za typ audiovizuálneho prekladu, a to z dôvodu, že videohry sa značne približujú audiovizuálnym dielam, čo dokazuje ich typická forma (obraz – jazyk – zvuk). Avšak na rozdiel od filmov a seriálov, ktoré tvoria hlavný predmet záujmu AVP, sú videohry interaktívne. To znamená, že hráči hru nesledujú pasívne, ale ovládajú ju a svojimi rozhodnutiami menia jej priebeh.

V rámci videohier sa prekladajú tak texty umelecké a dramatické, ako aj technické. Navyše funkciou videohier je v prvom rade zabaviť. Z týchto dôvodov lokalizácia videohier vyžaduje od prekladateľa predovšetkým prispôsobenie produktu cieľovej kultúre, prenos expresívnosti, emocionálnosti a zážitku z hrania, pričom prekladateľ videohier má oveľa viac voľnosti než prekladateľ neherného softvéru, hoci tiež bojuje s priestorovými obmedzeniami.

Odborná literatúra zaoberajúca sa problematikou lokalizácie videohier v našom priestore dodnes absentuje. Lokalizácia videohier bola po prvýkrát spomenutá až E. Janecovou, ktorá poukázala na skutočnosť, že sa tomuto typu lokalizácie nevenuje žiadna pozornosť, a zaradila ju ako typ audiovizuálneho prekladu (Janecová, 2014, in Koscelníková, 2017).

1.1.2 Lokalizácia neherného softvéru

Lokalizácia neherného softvéru sa považuje za typ odborného prekladu, a to najmä pre svoju terminologickú náročnosť, dôraz na presnosť a zjavnú šandardizáciu. Lokalizácia neherného softvéru sa zaoberá predovšetkým informatívnymi, technickými a IT textami.

Neherný softvér umožňuje používateľovi vykonávať isté činnosti, najčastejšie na počítači, pričom mu má danú prácu čo najviac uľahčiť a zefektívniť. Táto funkcia sa od funkcie videohier zjavne odlišuje, čo si od prekladateľa vyžaduje odlišný prístup. Úlohou prekladateľov neherného softvéru je preto čo najpresnejší prenos informácií, zachovanie terminologickej ekvivalencie, prípadne vytvorenie vhodných termínov, a upravenie textu kultúrnym konvenciam cieľovej krajiny. Oproti prekladu videohier má prekladateľ oveľa menšiu voľnosť, pretože sa musí držať štandardizovaných postupov, konštrukcií a terminológie. Expresívnosť, emocionalita a subjektívnosť sa tu potláčajú.

Ako uvádza E. Gromová, „na Slovensku doteraz nebola vydaná monografia, či iná knižná publikácia, ktorá by sa venovala špeciálne odbornému prekladu“ (2010, s. 38). Z toho vyplýva, že problematika lokalizácie neherného softvéru je v našom priestore spracovaná ešte menej. Lokalizácia softvéru sa začala spomínať až v článkoch zborníka *Odborný preklad 4* (2009), v ktorom sú zozbierané materiály zo seminára o *Informačných technológiách a ich terminológii*. Tieto príspevky sa však iba v krátkosti venujú niekoľkým konkrétnym oblastiam, ktoré nepokrývajú celú komplexnú problematiku lokalizácie neherného softvéru.

1.2 Porovnanie typov textov určených na preklad

Prekladateľ môže v rámci lokalizácie videohier a neherného softvéru naraziť hneď na niekoľko typov textov. Na sprehľadnenie porovnania uvádzame nasledujúcu tabuľku:

Tabuľka 1

Porovnanie typov textov v rámci videohier a neherného softvéru

Typ textu	Videohry	Neherný softvér	Forma
Používateľské rozhranie	✓	✓	elektronická
Systémové správy	✓	✓	elektronická
Opravy a aktualizácie	✓	✓	elektronická
Glosáre	✓	✓	elektronická
Texty určené na dabing ²	✓	✗	elektronická
Texty určené na titulkovanie ²	✓	✗	elektronická
Texty v rámci grafiky	✓	✓	elektronická
Oficiálne webové stránky	✓	✓	elektronická
Online pomocník	✓	✓	elektronická
Príručka prvého spustenia	✓	✓	elektronická/tlačená
Inštaláčna príručka	✓	✓	elektronická/tlačená
Manuál	✓	✓	elektronická/tlačená
Obal	✓	✓	tlačená
Súbor „ReadMe“	✓	✓	elektronická
EULA ³	✓	✓	elektronická

Ako z tabuľky vyplýva, oba typy softvéru disponujú viacerými druhmi textov, ktoré presahujú samotné používateľské rozhranie. Môžeme tiež skonštatovať, že sa vo väčšine textov zhodujú. Rozdiely sa týkajú iba textov určených na dabing a textov určených na titulkovanie. Tieto typy textov sú typické pre videohry, ktoré, ako sme už uviedli, majú audiovizuálny charakter, a preto na rozdiel od neherného softvéru disponujú hovoreným textom, ktorý plní naratívnu funkciu.

1.3 Porovnanie využívania prekladateľských nástrojov, lokalizačných nástrojov a nástrojov CAT

Lokalizácia predstavuje vysoko technologický odbor, a tak nie je prekvapujúce, že sa v rámci nej využívajú špeciálne programové nástroje. K najčastejšie uvádzaným nástrojom v dotazníkoch patria: SDL Trados, MemoQ, Memsource, Microsoft Word a Excel.

1.3.1 Lokalizácia neherného softvéru

V rámci lokalizácie neherného softvéru sa textové úseky často opakujú, text nie je koncipovaný lineárne a mnohokrát v ňom dochádza k zmenám (keďže sa softvér prekladá ešte počas vývoja), a samotný proces lokalizácie neherného softvéru sa vyznačuje zvýšenou mierou štandardizácie. Využívanie nástrojov CAT a iných lokalizačných nástrojov je preto celkom pochopiteľné.

Medzi najčastejšie využívané nástroje CAT patria SDL Trados, MemoQ a Memsource. Nástroje CAT ponúkajú prekladateľskú pamäť a zdieľané glosáre, čo pomáha zachovať terminologickú jednotnosť a prácu prekladateľa značne urýchľuje. Okrem nich prekladatelia zvyčajne pracujú aj s klasickým textovým editorom Microsoft Word.

Okrem nástrojov CAT sa môžu používať aj ďalšie špecializované lokalizačné nástroje, ktoré prekladateľom umožňujú náhľad na výsledný produkt, ale nedovoľujú manipuláciu so zdrojovým kódom. U nás sa používa napríklad Microsoft LEAF, lokalizačný nástroj určený na lokalizáciu produktov od spoločnosti Microsoft, ktorý danou funkciou náhľadu disponuje. Aby však prekladateľ mohol túto funkciu plnohodnotne využívať, zadávateľ doň musí nahráť kontext, a to sa v súčasnosti nedeje. Prekladatelia preto musia prekladať naslepo, v lepšom prípade majú k dispozícii aspoň popisné inštrukcie.

1.3.2 Lokalizácia videohier

Napriek tomu, že videohry predstavujú sofistikovaný softvérový produkt, využívanie nástrojov CAT či lokalizačných nástrojov v rámci ich lokalizácie nie je veľmi zaužívané. Videohry na rozdiel od neherného softvéru predstavujú jedinečné naratívne softvérové produkty, ktoré sa práve z dôvodu zachovania originality štandardizovať nedajú. Keďže dodnes neboli vytvorené žiadne lokalizačné programy určené výhradne na lokalizáciu videohier (Bernal-Merino, 2015), najčastejšie využívaným programom je tabuľkový editor Microsoft Excel. Nástroje CAT,

ako napríklad SDL Trados a MemoQ, sa využívajú predovšetkým pri väčších projektoch na zachovanie terminologickej jednotnosti. Niektorí autori na to však využívajú obyčajné externé terminologické tabuľky, a teda nástroje CAT takmer vôbec nepoužívajú.

Lokalizačné nástroje umožňujúce náhľad na výsledný produkt sa v rámci lokalizácie videohier využívať nedajú. Dôvodom sú odlišné štandardy kódovania a formátovania súborov, čo znamená, že sú s hrami nekompatibilné (Bernal-Merino, 2015).

1.4 Porovnanie miery „kulturalizácie“ a výraznosti subjektu prekladateľa

„Kulturalizácia“ je prispôsobovanie herných a neherných softvérových produktov konvenciám, preferenciám a právnym normám cieľovej kultúry, a to buď vo forme textovej, alebo grafickej.

1.4.1 Lokalizácia videohier

Videohry predstavujú zábavný interaktívny naratívny produkt a hlavnou úlohou ich lokalizácie je prenesenie herného zážitku do cieľovej kultúry, pričom hra musí pôsobiť na cieľových hráčov rovnako ako na východiskových.

Videohry často obsahujú vtipy, slovné hračky, odkazy na filmy, knihy či pop kultúru a prekladateľ musí dané prvky preniesť do cieľovej kultúry, pričom musia pôsobiť prirodzene. Z tohto dôvodu prekladatelia mnohokrát miešajú domáce kultúrne prvky s cudzími, čím si videohra zachová svoju originalitu.

Videohry musia byť prispôsobené aj právnym normám danej krajiny, inak by sa mohol ich predaj v danej krajine zakázať a vydavateľ by tak prišiel o potenciálny zisk. Napríklad v Nemecku platia prísnejšie pravidlá ohľadom vyobrazovania násilia vo videohrách, a preto sa v nemeckých verziách hier nemôže objavovať nadmerné násilie, prípadne ani krv.

Subjekt prekladateľa je v prípade lokalizácie videohier výraznejší, a to predovšetkým z dôvodu, že musí prinášať kreatívne a jedinečné riešenia, aby sa zachoval rovnaký herný zážitok. To znamená, že môže upravovať, zamieňať, prípadne odstraňovať isté kultúrne špecifiká, odkazy, či vtipy, ktoré by v cieľovej kultúre nedávali zmysel. Prekladateľ teda „nemusí byť verný originálnemu textu, ale celkovému hernému zážitku“ (Mangiron, O’Hagan, 2006, s. 15). V našom priestore k príliš výrazným zmenám vo videohrách nedochádza, pretože západná kultúra je nám blízka, a práve z nej sa k nám väčšina videohier dostáva.

1.4.2 Lokalizácia neherného softvéru

Úlohou lokalizácie neherného softvéru je prenesenie pragmatickej funkcie do cieľovej kultúry. Tento prenos si vyžaduje aj isté kultúrne zmeny, ktoré sa týkajú predovšetkým technických náležitostí, ako napríklad formátu číselných údajov, dátumu, peňažných mien, obrázkov atď., pričom aj v tomto prípade musí mať koncový používateľ pocit, že produkt bol vytvorený priamo pre neho.

Subjekt prekladateľa je v rámci lokalizácie neherného softvéru takmer neviditeľný, pretože sa musí prispôbovať štandardizovaným postupom a jednotnosťami. A hoci musí mnohokrát postupovať kreatívne, aby sa zmestil do priestorových obmedzení, tento druh kreativity nie je taký výrazný, ako ten pri lokalizácii videohier. Čím je totiž lokalizovaná verzia produktu konzistentnejšia, tým je lepšia.

2 SITUÁCIA NA SLOVENSKU

Aby sme problematiku lokalizácie videohier a neherného softvéru mohli priblížiť čo najviac, rozhodli sme sa zistiť stav súčasnej situácie lokalizácie na Slovensku.

Pri vypracovávaní tejto kapitoly vychádzame z komunikácie s prekladateľskými spoločnosťami, ktoré majú lokalizáciu zaradenú do svojho poľa pôsobnosti. Zo všetkých oslovených spoločností nám odpovedali štyri, pričom všetky z nich sa profesionálne venujú ako lokalizácii neherného softvéru, tak aj lokalizácii videohier. Objem informácií, ktoré nám boli schopné poskytnúť, však obmedzovali dohody o mlčanlivosti, prípadne na niektoré otázky odpovedať nevedeli. Aj v tomto prípade preto nemusia byť zistenia celkom objektívne. Všetky spoločnosti požiadali o zachovanie anonymity.

2.1 Objem lokalizácie neherného softvéru a videohier

V prvom rade sme sa pokúsili zistiť, čo sa na Slovensku lokalizuje viac – neherný softvér alebo videohry.

Všetky oslovené prekladateľské spoločnosti uviedli, že sa značne viac venujú lokalizácii neherného softvéru než videohier. Percentuálne danú situáciu odhadli takto: 80 % zo všetkých softvérových lokalizácií sa týka neherného softvéru a zvyšných 20 % sa týka práve videohier.

Pokiaľ ide o videohry, musíme tiež doplniť, že niektoré zo spoločností ich lokalizujú iba parciálne, pričom mnohokrát ani nevedia, o akú hru ide. Niekedy má parciálna lokalizácia aj ďalší dôvod, a to prípravu konkrétnej časti videohry na

prezentáciu pre potenciálnych investorov. Hra v tomto prípade ešte nie je hotová, a tak lokalizácia celého softvéru nie je možná.

2.2 Objem lokalizácie mobilných, počítačových a konzolových hier

Ďalej sme zisťovali, či sa v rámci lokalizácie videohier vo väčšom objeme lokalizujú videohry určené pre mobilné zariadenia, videohry určené pre osobné počítače alebo videohry určené pre konzoly.

Jedna z oslovených prekladateľských spoločností uviedla, že mobilné hry v súčasnosti lokalizuje oveľa viac než videohry určené pre osobné počítače či konzoly. Percentuálne danú situáciu odhadla takto: 90 % lokalizovaných videohier tvoria mobilné hry a zvyšných 10 % tvoria počítačové a konzolové hry. Druhá zo spoločností uviedla, že aj naďalej lokalizuje vo väčšom objeme videohry určené pre konzoly a osobné počítače než pre mobilné telefóny. Či ide o kompletne hry alebo len časti sa nám zistiť nepodarilo. Rovnako tak spoločnosť neodhadla ani percentuálny pomer. Tretia spoločnosť uviedla, že videohry lokalizujú ako pre konzoly, tak aj pre mobilné zariadenia. Pomer však nevedela odhadnúť. Štvrtá spoločnosť nám odpovedať nevedela, čo môže byť dôsledkom skutočnosti, že prekladateľské spoločnosti niekedy ani nevedia, akú hru vôbec lokalizujú.

Musíme však poznamenať, že súčasný trend rastu počtu tzv. príležitostných hráčov, a teda hráčov, ktorí sa orientujú predovšetkým na mobilnú platformu, naznačuje, že rovnako by mohol rásť aj dopyt po lokalizácii mobilných hier. Čo sa týka lokalizácie do slovenčiny, lokalizácia menších, predovšetkým mobilných herných titulov, je menej nákladná ako lokalizácia veľkých herných titulov, a teda je väčšia šanca, že by sa dané tituly mohli lokalizovať aj do slovenčiny ako menej atraktívneho jazyka. Tento predpoklad však z komunikácie s prekladateľskými spoločnosťami potvrdiť nedokážeme.

2.3 Lokalizácia herných titulov „AAA“ do slovenčiny

Keď sa hovorí o tzv. herných tituloch „AAA“, ide o videohry, ktorých rozpočet sa často pohybuje v desiatkach miliónov. Okrem toho na nich pracujú tisíce zamestnancov, niekedy aj naprieč niekoľkými vývojárskymi štúdiami naraz. Nemalé finančné prostriedky sa venujú marketingu, a teda ide o hry, o ktorých je mnohokrát najviac počuť.

My sme sa snažili zistiť, či sa u nás lokalizujú aj takéto herné tituly. Tri z oslovených prekladateľských spoločností uviedli, že takéto herné tituly sa do sloven-

činy nelokalizujú vôbec. Jedna zo spoločností nám na otázku odpovedať nevedela.

Daná situácia vyplýva predovšetkým zo skutočnosti, že Slovensko predstavuje malý trh, ktorý nie je pre zahraničných vydavateľov veľmi zaujímavý. Okrem toho sa množstvo veľkých herných titulov lokalizuje do češtiny a tieto lokalizácie sa potom predávajú aj u nás, a teda slovenská lokalizácia videohier zdanlivo ani nie je potrebná.

2.4 Najčastejší východiskový jazyk

Tiež sme zisťovali, z akých jazykov sa u nás lokalizuje najčastejšie.

Tri z oslovených prekladateľských spoločností uviedli, že softvér, herný či neherný, najčastejšie lokalizujú z anglického jazyka. Medzi ďalšie uvádzané jazyky patrí nemčina, čeština, ruština, poľština a ďalšie európske jazyky. Jedna zo spoločností nám na otázku neodpovedala. Navyše sme zistili, že práve videohry pre mobilné zariadenia sa v posledných rokoch začali lokalizovať vo väčšom objeme z češtiny.

2.5 Najčastejší cieľový jazyk

V neposlednom rade sme sa pokúsili zistiť, či sa u nás lokalizuje výhradne do slovenčiny.

Tri z oslovených prekladateľských spoločností uviedli, že okrem slovenčiny lokalizujú aj do iných, predovšetkým európskych, jazykov. Jedna zo spoločností nám na danú otázku neodpovedala.

Musíme doplniť, že v súčasnosti je napríklad v oblasti videohier veľký dopyt po lokalizácii mobilných videohier do ruštiny, arabčiny, čínštiny a ďalších ázijských jazykov. Na ázijský trh sa zameriavajú napríklad slovenské vývojárske spoločnosti, ktoré svoje herné softvérové produkty dávajú lokalizovať prekladateľským spoločnostiam.

2.6 Záverečné zhodnotenie situácie na Slovensku

Na základe všetkých našich zistení môžeme skonštatovať, že situácia ohľadom lokalizácie na Slovensku je pre neherný softvér priaznivejšia. Potvrďuje to skutočnosť, že z celého objemu lokalizácií podľa odhadov až 80 % tvoria lokalizácie neherného softvéru. Okrem toho musíme doplniť, že legislatívna situácia na Slovensku je tiež viac naklonená práve lokalizácii neherného softvéru.

Na Slovensku platí *Zákon č. 250/2007 Z. z. o ochrane spotrebiteľa* a *Zákon č. 270/1995 Z. z. o štátnom jazyku Slovenskej republiky* (ďalej len „*Zákon č. 270/1995 Z. z.*“), ktoré od výrobcov vyžadujú lokalizáciu produktov ponúkaných na slovenskom trhu. Konkrétne na softvérové produkty sa vzťahuje § 3 ods. 3 *Zákona č. 270/1995 Z. z.*: „*Orgány a právnické osoby podľa odseku 1 používajú štátny jazyk vo všetkých informačných systémoch i vo vzájomnom styku [...]*“ Povinnosť používania štátneho jazyka vo všetkých informačných systémoch sa, samozrejme, týka aj softvérového vybavenia elektronických sietí (Štátny jazyk v praxi, 1997, in Benko, Rajčanová, 1998, s. 71).

S videohrami je to u nás legislatívne zložitejšie, na čo poukázala už M. Koscelníková (2017) vo svojej diplomovej práci. Napriek skutočnosti, že videohry sa v mnohých smeroch približujú audiovizuálnym dielam, predovšetkým vďaka obrazu a zvuku, ktoré je možné otitulkovať či nadabovať, videohry sa v zákonoch medzi audiovizuálne diela neradia. V *Zákone č. 40/2015 Z. z. o audiovizíii* (ďalej len „*Zákon č. 40/2015 Z. z.*“) sa považujú za multimediálne diela, a preto na ne neplatia rovnaké zákony ako napríklad na filmy. Podľa M. Koscelníkovej (2017) sa v zákone nachádza množstvo nejasností, vďaka ktorým je možné niektoré nariadenia obchádzať, čo sa deje predovšetkým pri lokalizácii videohier. V zákone sa navyše spomína iba šírenie multimediálnych diel určených pre vekovú skupinu maloletých do 12 rokov. V § 15 ods. 3 *Zákona č. 40/2015 Z. z.* sa uvádza, že takéto multimediálne dielo musí mať zabezpečenú aj slovenskú jazykovú úpravu, „*ak toto audiovizuálne⁴ dielo nie je v pôvodnej jazykovej úprave spĺňajúcej požiadavku základnej zrozumiteľnosti z hľadiska štátneho jazyka [...]*“ Ako vyplýva z výskumu M. Koscelníkovej (2017), ani táto časť zákona sa nedodržuje, pretože slovenský trh ponúka hry určené pre deti, a teda multimediálne diela, s českým prekladom, a to aj napriek tomu, že nejde o pôvodné české diela.

Práve s nejednoznačnou legislatívnou situáciou ohľadom lokalizácie videohier môže súvisieť aj zjavná prevaha češtiny. Zatiaľ čo neherný softvér musí mať aj slovenskú úpravu, videohry sa u nás predávajú predovšetkým s českou lokalizáciou (ak porovnáваме objem českých a slovenských lokalizácií). Táto situácia sa týka najmä veľkých herných titulov určených pre konzoly a osobné počítače, čo potvrdzuje aj vyjadrenie jedného z najväčších predajcov videohier na Slovensku, Progamingshop.sk, ktorý nám na otázku, či ponúkajú aj videohry so slovenskou lokalizáciou, odpovedal, že slovenská lokalizácia sa pri konzolových hrách, ktoré majú v ponuke, nerobí vôbec. Zatiaľ čo v posledných mesiacoch vyšlo hneď niekoľko veľkých titulov s oficiálnou českou lokalizáciou ako napríklad *Assassin's Creed Origins* (2017), *Far Cry 5* (2018) či *God of War* (2018), oficiálnu slovenskú lokalizáciu nedostal žiaden veľký titul. Danú situáciu potvrdzujú aj odpovede slovenských prekladateľských spoločností na otázku, či do slovenčiny lokalizujú veľké herné tituly „AAA“.

Situáciu ešte viac približuje F. Ženíšek (2013, s. 29), ktorý uviedol, že „slovenský trh s videohrami majú na starosti predovšetkým české distribučné spoločnosti.“ Na Slovensku sa nenachádza žiaden slovenský distribútor videohier, a preto české spoločnosti od vydavateľov dostávajú licencie na vydávanie videohier ako v Česku, tak aj na Slovensku. Iné krajiny majú väčšinou vlastné lokálne distribučné spoločnosti, ktoré od vydavateľov získavajú práva na vydávanie a predaj videohier v ich krajine pôsobenia. Tieto spoločnosti hry väčšinou aj lokalizujú.

Dôvodom, prečo sa na slovenský trh s videohrami zabúda, je najmä jeho veľkosť a „nadvláda“ češtiny. Lokalizácia musí vydavateľom a vývojárom predovšetkým priniesť zisky a malý slovenský trh nie je v tomto smere atraktívny. Ako uvádza Progamingshop.sk, na to, aby sa herný titul vôbec lokalizoval, musí mať predpokladaný predaj nad 20 000 kusov. Toto číslo väčšinou dosahuje český trh spolu so slovenským. Či by daný počet dokázal pokryť slovenský trh sám, je otázne.

Vyššie sme uviedli pár dôvodov, prečo sa veľké herné tituly na rozdiel od neherného softvéru do slovenčiny vôbec nelokalizujú. Nedostatok záujmu však medzi ne nepatrí. Ako vyplýva z výskumu M. Koscelníkovej (2017), slovenskí hráči o oficiálnu slovenskú lokalizáciu záujem majú. Všeobecný predpoklad, že mladí ľudia dokonale rozumejú angličtine a lokalizáciu videohier preto nepotrebujú, nie je správny. Predovšetkým mladší hráči, ktorí majú nižšiu úroveň cudzieho jazyka, sa preto často musia uchýliť k rozšírenejším českým lokalizáciám, čo však môže mať dopad na rozvoj ich materinského jazyka. Ak by si však mohli vybrať, vybrali by si slovenskú lokalizáciu.

Pomôcť zlepšiť situáciu ohľadom lokalizácie videohier by mohla predovšetkým jasnejšia úprava slovenských zákonov týkajúcich sa šírenia multimediálnych a audiovizuálnych diel. Ak by k daným úpravám došlo, a teda by multimediálne diela (videohry) museli obsahovať aj slovenskú úpravu, rovnako ako audiovizuálne diela šírené vysielaním, podľa všetkého by sa objavila aj potreba vytvorenia slovenských distribútorov videohier, keďže tí momentálne na Slovensku absentujú. Prípadne by už fungujúce české distribučné firmy museli začať ponúkať aj slovenské lokalizácie. V najhoršom prípade by zahraniční vydavatelia mohli prestať predávať licencie na slovenský trh úplne. To si však v dnešnom digitálnom svete nevieme celkom predstaviť. S aplikovaním daných zmien by sa mohlo začať predovšetkým pri videohrách určených pre deti, ktoré by aj dnes mali obsahovať slovenskú úpravu.

Hoci situácia pre lokalizáciu videohier nevyzerá najlepšie, pomaly sa zlepšuje. Príkladom je zvyšovanie objemu lokalizácie mobilných videohier z češtiny do slovenčiny. Tento trend sa v nasledujúcich rokoch možno prenesie aj na ďalšie platformy, čomu by mohla pomôcť aj jasnejšia úprava zákona.

ZÁVER

Lokalizácii neherného softvéru ani lokalizácii videohier sa v našej odbornej literatúre nevenuje taká pozornosť, akú by si táto oblasť zaslúžila. Cieľom nášho príspevku bolo priblíženie danej problematiky, a to na základe vzájomného porovnania lokalizácie neherného softvéru a videohier, pričom sme vychádzali z dotazníkov, ktoré sme rozposlali prekladateľským spoločnostiam a prekladateľom pracujúcim v danom odbore. Zistili sme, že hoci sú si lokalizácia neherného softvéru a lokalizácia videohier veľmi podobné, stále sú medzi nimi značné rozdiely, ktoré prekladateľ musí brať do úvahy. Okrem toho sme sa venovali aj súčasnému stavu lokalizácie na Slovensku, pričom sme opäť vychádzali z komunikácie s prekladateľskými spoločnosťami. Napriek dohodám o mlčanlivosti a nedostatku poskytnutých informácií sme dokázali skonštatovať, že na Slovensku prevláda lokalizácia neherného softvéru. Videohry sa lokalizujú v malom objeme a väčšinou ide o menšie herné tituly. Veríme, že sa lokalizácii neherného softvéru či videohier bude venovať čoraz väčší priestor, pretože ide o fascinujúcu a aktuálnu oblasť, ktorá stojí za hlbšie preskúmanie.

POZNÁMKY

- ¹ Ak nie je uvedené inak, citácie prevzaté z cudzojazyčných zdrojov preložila autorka príspevku.
- ² V rámci samotného softvéru.
- ³ Licenčná zmluva koncového používateľa.
- ⁴ Slovo multimediatálny je zamenené slovom audiovizuálny, hoci sa multimediatálne diela v zákone medzi audiovizuálne neradia.

LITERATÚRA

- BERNAL-MERINO, M. 2006. *On the Translation of Video Games*. In: *The Journal Of Specialised Translation*, No. 6. [online]. [cit.2018-02-23]. Dostupné na internete: <http://www.jostrans.org/issue06/issue06_toc.php>.
- BERNAL-MERINO, M. 2015. *Translation and Localisation in Video Games : Making Entertainment Software Global*. New York/London : Routledge, 2015. 302 s. ISBN 978-1-138-80553-8.
- 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.
- GROMOVÁ, E. 2010. *Teória a didaktika prekladu odborných textov*. In: Antologie teorie odborného prekladu. Výběr z prací českých a slovenských autorů. 3. aktualizované a doplněné vyd. Zost. E. Gromová – M. Hrdlička – V. Vilímek. Ostrava : Universitas Ostraviensis, 2010. 37 – 43. ISBN 978-80-7368-801-1.
- JANECOVÁ, E. 2014. *Titulkovanie pre nepočujúcich a sluchovo postihnutých: V čom je vlastne problém?* In: Preklad a tlmočenie 11 – Má translátológia dnes ešte čo ponúknuť? I. Banská Bystrica : Belianum, 2014. 141 – 150 s.
- JOŽIO, M. 2015. *Lokalizácia ako atypický druh prekladu v kontexte slobodného a otvoreného softvéru WordPress* : diplomová práca. Prešov : FF PU, 2015. 95 s.
- KOSCELNÍKOVÁ, M. 2017. *Audiovisual Translation – Video Games : Subtitling of Video Games in Slovakia* : diplomová práca. Banská Bystrica : FF UMB, 2017. 94 s.
- MANGIRON, C. – O'HAGAN, M. 2006. *Game Localisation : Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*. In: The Journal of Specialised Translation, No. 6. [online]. [cit. 2018-04-07]. Dostupné na internete: <http://www.jostrans.org/issue06/issue06_toc.php>.
- 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.
- Odborný preklad 4 : Materiály zo seminára Informačné technológie a ich terminológia : Budmerice*. 2009. Bratislava : AnaPress, 2009. 101 s. ISBN 80-89137-57-2.
- PAULÍNIOVÁ, L. 2015. *Audiovizuálny preklad : teoreticko-empirický prieskum do dabingového prekladu* : dizertačná práca. Bratislava : FiF UK, 2015. 202 s.
- Štátny jazyk v praxi. 1997. Bratislava : Univerzitná knižnica v Bratislave pre Ministerstvo kultúry SR, 1997. 76 s. Zdroj: BENKO, V. – RAJČANOVÁ, A. *Lokalizácia softvérových produktov (Jazykovedný pohľad)*. In: VARIA VII : Zborník materiálov zo VII. kolokvia mladých jazykovedcov (Modra-Piesok 3. – 5.12.1997). Zost. M. Nábělková. Bratislava : Slovenská jazykovedná spoločnosť pri SAV, 1998. s. 70 – 75.
- Zákon č. 250/2007 Z. z. o ochrane spotrebiteľa a o zmene zákona Slovenskej národnej rady č. 372/1990 Zb. o priestupkoch v znení neskorších predpisov.
- Zákon č. 270/1995 Z. z. Zákon Národnej rady Slovenskej republiky o štátnom jazyku Slovenskej republiky.
- Zákon č. 40/2015 Z. z. o audiovizii a o zmene a doplnení niektorých zákonov.
- 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 is aimed at the comparison of video game and software localization mainly from the point of view of translation studies. It deals with the localization as a part of translation studies, text types present in the software and/or video games, CAT tools and other localization specific tools, “culturalization”, visibility of translator’s agency and the specifics of localization in the context of both types of localization. It also studies the situation of video game and software localization in Slovakia using the information provided by Slovak translation companies offering localization services. The paper also offers a final evaluation of the situation in Slovakia and possible solutions aimed at improving the situation.

◆◆◆

Mgr. Katarína Marčanová
Cigeľ 131
971 01 Prievidza
marcan.katarina@gmail.com