

ŠTYLISTICKÁ PRÍRUČKA AKO SÚČASŤ PROCESU LOKALIZÁCIE

Marián Kabát

Marián Kabát je externý doktorand na Katedre anglistiky a amerikanistiky Filozofickej fakulty Univerzity Komenského v odbore translatológia. Na rovnakej katedre zároveň vyučuje predmety zamerané na úvod do prekladateľského procesu, umelecký a odborný preklad. V budúcnosti by chcel zaviesť nový predmet orientovaný na lokalizáciu. Výskumom 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

Ak sa hovorí o lokalizácii alebo preklade softvéru (nezáleží na tom, či ide o webové lokality, neherný alebo herný softvér), nesmie sa zabúdať na to, že často ide o tímové projekty (Smolník, 2009), pri ktorých na výslednú podobu okrem prekladateľov vplývajú aj korektori, terminológovia a testerí. Ak si predstavíme situáciu, keď na jednom produkte pracujú aspoň štyri osoby (a zväčša ich býva viac), môže sa zdať náročné dodržať vysokú mieru konzistentnosti, ktorú si lokalizačné projekty vyžadujú.

Jednotliví členovia tímu sa však pri práci na projekte nezaoberajú iba sémantickou stránkou textu, ale musia sa prispôbiť aj „materiálu, ktorý sa lokalizuje, ako aj požiadavkám distribútéra (...) a cieľovej krajiny, v ktorej sa konečný výrobok distribuuje. Každá krajina má svoje špecifiká a prekladatelia ich musia zohľadniť“ (Koscelníková, 2018, s. 61 – 62).

Pri konzistentnosti výsledného produktu teda netreba myslieť len na jazykovú stránku samotného textu. Členovia tímu musia konzistentne riešiť aj problémy spojené s produktom, spoločnosťou, ktorá produkt vyvíja, a (textovými a kultúrnymi) konvenciami cieľovej krajiny. Pri zabezpečovaní takejto rozsiahlej konzistentnosti pomáhajú členom tímu práve štylistické príručky.

Štylistické príručky v lokalizačných projektoch sú súčasťou tzv. lokalizačných balíkov (*lockit – localization kit*). Tieto „kity“, ako sa im skrátene hovorí, obsahujú okrem štylistickej príručky aj všetky texty, ktoré sa majú prekladať, glosáre, prekladateľské pamäte, predchádzajúce verzie softvéru, a ak ide o lokalizáciu videohry, kontext a pokyny k videohre, ktoré môžu (ale nemusia) byť súčasťou štylistickej príručky.

Nakoľko sa príspevok zameriava na štruktúru a obsah štylistických príručiek v lokalizačných projektoch, zameriame sa v nasledujúcich kapitolách práve na ich jednotlivé časti. Následne sa budeme venovať aj informáciám o videohre, ktoré sa formou môžu podobáť na štylistickú príručku a často s ňou úzko súvisia.

1 ŠTYLISTICKÁ PRÍRUČKA

Skôr ako sa pozrieme na výstavbu štylistickej príručky v lokalizačných projektoch (skrátene lokalizačná štylistická príručka), ozrejmíme si samotný pojem „štylistická príručka“, jej formy, využitie a v neposlednom rade aj účel.

Štylistická príručka (anglicky *style guide*) popisuje pravidlá na štandardizáciu písania a formátovania dokumentov. Dané pravidlá (alebo štandardy) možno aplikovať všeobecne v akejkoľvek oblasti, ktorej sa štylistická príručka dotýka, alebo v konkrétnom odbore či istej spoločnosti alebo spoločenstve, pre ktoré bola štylistická príručka vytvorená (existujú napríklad štylistické príručky pre noviny, politické zoskupenia, akademické publikácie alebo súkromné spoločnosti¹).

Jednoducho povedané, štylistická príručka určuje štýl, ktorý je potrebný na zabezpečenie komunikácie a konzistentnosti v rámci jedného dokumentu, ale aj naprieč viacerými dokumentami. Nakoľko praktiky písania textov sa líšia, štylistické príručky môžu štandardizovať (alebo normalizovať) interpunkciu, písanie veľkých písmen, spôsoby citovania alebo formátovanie čísel a dátumov. Štylistické príručky okrem toho môžu určovať štýl písania, vetnú skladbu, vizuálnu kompozíciu, pravopis a typografické pravidlá. V prípade akademických a technických dokumentov (patenty) môžu popisovať etické správanie (autorstvo, citovanie, výskumnú etiku alebo mlčanlivosť) alebo dodržiavanie súladu s inými technickými normami alebo nariadeniami.

Okrem tematického zamerania sa štylistické príručky líšia aj rozsahom (Kouma, 2010). Stáva sa, že štylistické príručky na seba môžu nadväzovať alebo sa od seba odvíjať, čo vplýva aj na rozsah daných štylistických príručiek (napr. lokalizačná štylistická príručka pre produkt Windows Mobile je kratšia, pretože sa odvíja od lokalizačnej štylistickej príručky pre Windows, ktorá zastrešuje celý produkt a tým pádom je rozsiahlejšia). Podobný princíp platí aj v iných sférach,

kde sa využívajú štylistické príručky (napr. pravidlá na úpravu textu pre prispievateľov do *Prekladateľských listov* sú kratšie a vychádzajú z rozsiahlejších edičných pravidiel konkrétneho vydavateľstva).

Niekedy môže vzniknúť potreba štylistickú príručku aktualizovať o nové časti, pretože môže dôjsť k zmene konvencií, jazykového úzu alebo spisovnosti vyjadrovacích prvkov, napr. názov produktu Microsoft Edge sa kedysi neskloňoval, ale časom sa skloňovať začal a všetky tvary boli pridané do lokalizačnej štylistickej príručky, aby prekladatelia vedeli, ako majú postupovať. Treba však poznamenať, že k aktualizáciám nemusí dochádzať pravidelne, no je vhodné, aby o nich používatelia danej štylistickej príručky boli náležite informovaní.

Ak sa zameriame na lokalizačnú štylistickú príručku, ako už bolo spomenuté vyššie, musí v mnohočlenných tímových projektoch zabezpečovať šandardizáciu, normalizáciu a hlavne konzistentnosť, ktorá sa v lokalizácii často považuje za kľúčový prvok kvalitného prekladu (Microsoft Slovak Style Guide, 2017). Z toho vyplýva, že lokalizačná štylistická príručka musí objasniť všetky špecifiká lokalizovaného produktu a v prípade herného softvéru musí obsahovať aj grafický materiál, ktorý slúži na priblíženie danej videohry. Poďme sa teda zaoberať časťami lokalizačnej štylistickej príručky.

2 OBSAH LOKALIZAČNEJ ŠTYLISTICKEJ PRÍRUČKY

Pri popisovaní nasledujúcich častí sa opierame prevažne o lokalizačné štylistické príručky rôznych herných aj neherných softvérov (Windows, Office, Google, Apple, Minecraft, Accorn a iné). Spomedzi týchto je verejne dostupná iba lokalizačná štylistická príručka spoločnosti Microsoft pre Office (Microsoft Slovak Style Guide, 2017).

Spoločným znakom všetkých porovnávaných lokalizačných štylistických príručiek je, že obsahujú množstvo príkladov, vďaka ktorým dokážu danú problematiku dôkladne ilustrovať a vysvetliť. Okrem toho je ešte dôležité podotknúť, že žiadna neobsahuje meno autora (sú teda anonymné) a z vlastných praktických skúseností vieme, že autormi nie sú vždy prekladatelia alebo korektori, niekedy sú to osoby, ktoré na lokalizovanom produkte pracujú dlhú dobu a majú o ňom dôkladný prehľad. Asi aj z tohto dôvodu sa často stáva, že nie vždy obsahujú správnu translatologickú a lingvistickú terminológiu (napr. často sa zamieňa pojem glosár s pojmom terminologická databáza).

Po porovnaní viacerých lokalizačných štylistických príručiek pre webové lokality, neherný a herný softvér môžeme jednotlivé časti lokalizačných štylistických príručiek zhrnúť takto: úvodné informácie, štýl vyjadrovania, typy obsahov, informácie o produktoch, jazykové prvky, internacionalizácia, dodatočné zdroje

a aktualizácie. Jednotlivým častiam sa budeme venovať v nasledujúcich podkapitolách.

2.1 Úvodné informácie

V prvej časti lokalizačnej štylistickej príručky sa nachádzajú základné informácie o spoločnosti a danej lokalizačnej štylistickej príručke a ako sa v nej rýchlo orientovať, podľa akých hesiel možno vyhľadávať (ak je k dispozícii vyhľadávanie). V niektorých prípadoch sa v úvodnej časti nachádzajú informácie o posledných aktualizáciách vo forme dátum a základná informácia o aktualizácii.

Okrem týchto informácií v úvodných častiach ešte nájdeme:

- Základné terminologické zdroje – väčšinou ide o prepojenie na oficiálny glosár produktu prípadne aj s informáciou, ako k nemu prekladateľ získa prístup, pretože glosáre sú často na samostatných webových lokalitách chránené heslom, neprístupné pre verejnosť.
- Informácie o používaní vlastného nástroja CAT – ak má vyvíjajúca spoločnosť vlastný nástroj CAT, ktorý uprednostňuje, v tejto časti sa o ňom prekladateľ môže dozvedieť základné informácie a prípadne sa tu nachádza aj prepojenie na podrobný návod na prácu s daným nástrojom CAT.
- Prepojenie na opis jednotlivých produktov – tento opis nie je priamo súčasťou štylistickej príručky a produkty sú v ňom opísané skôr z technického hľadiska (napr. ako funguje YouTube) a nie z jazykového, pretože jazykové špecifiká produktov sú opísané v inej časti štylistickej príručky.
- Zásady hodnotenia kvality (LQA – *language/linguistic quality assessment*, LQE – *language/linguistic quality evaluation*, LQI – *language/linguistic quality inspection*) – ide o podrobný popis rôznych chýb, ktorých sa prekladateľ môže dopustiť. Chyby sú klasifikované do rôznych kategórií, delia sa podľa závažnosti, každá chyba je bodovo ohodnotená, takže prekladateľ vie, že ak sa istej chyby dopustí, stratí niekoľko bodov z celkového hodnotenia prekladu (napr. ak sa prekladateľ dopustí veľmi vážneho (*critical*) významového posunu, stratí 3 body, čo je v prípade krátkeho textu (do 250 slov) hodnotené ako nedostačujúci preklad, tzv. *fail*). Zásady hodnotenia kvality sa tiež často nachádzajú na samostatnej webovej lokalite a nie vždy sú súčasťou štylistickej príručky, môžu však mať podobu prílohy.

Všetky spomínané informácie sú často zhrnuté na 2 až 3 stranách, takže úvodné informácie predstavujú jednu z najkratších častí lokalizačnej štylistickej príručky, no prekladatelia týmto základným informáciám musia venovať dostatočnú pozornosť, lebo sú dôležité pre ďalšiu prácu.

2.2 Štýl vyjadrovania

Druhá časť, ktorá sa v lokalizačných štylistických príručkách často vyskytuje, je opis štýlu vyjadrovania danej spoločnosť v cieľovom jazyku, teda to, ako sa daná spoločnosť chce jazykovo prezentovať. Síce sa môže zdať, že rôzne spoločnosti sa chcú na jazykovej rovine prezentovať rôznymi spôsobmi, opak je pravdou a štýl vyjadrovania môžeme zhrnúť do niekoľkých bodov, ktoré sa často opakujú. Požadujú:

- zrozumiteľné a krátke vety;
- jednoduché vyjadrovanie bez redundantných informácií a množstva podradovacích súvetí;
- voľnú syntax bez hypnózy originálom;
- opravovanie chýb, ktoré sa môžu vyskytnúť v zdrojovom texte;
- vyhýbanie sa doslovnému prekladu.

Okrem týchto piatich základných bodov, ktoré dobrým prekladateľom asi netreba pripomínať, sa ešte často opakujú „marketingové“ frázy, ktorými spoločnosti svoj štýl popisujú ako priateľský, pozitívny, jasný a zameraný na používateľa.

Dôležité stanovisko, ktoré býva zaujaté v časti o štýle vyjadrovania, je oslovenie čitateľa, teda či prekladateľ môže čitateľovi tykať, alebo musí vykať. Ak sa totiž spoločnosť chce prezentovať priateľsky a uvoľnene, vyberie formu tykania. V rovnakej časti by potom spoločnosť mala rozhodnúť aj o tom, ako sa v texte bude rozlišovať mužský rod od ženského, ak to bude potrebné, napr. vážený/á alebo vážený/-á, alebo vážený(á).

Lokalizačné štylistické príručky v štýle vyjadrovania často riešia aj možné problémy s terminológiou. Prekladateľ je v prvom rade povinný dodržiavať terminológiu klienta, ak nejakú má vypracovanú. Ak klient terminológiu nemá k dispozícii, prekladateľ si zdroje hľadá sám (dosiaľ v slovenskom jazyku nemáme všeobecnú terminologickú databázu z oblasti lokalizácie softvéru). Pokúsime sa v niekoľkých bodoch zovšeobecniť informácie, ktoré sa tu často opakujú:

- ako prekladať nové termíny, ktoré databáza neobsahuje;
- ako postupovať, ak pre jeden termín existujú dva preklady;
- ako postupovať, ak je preklad termínu zlý alebo nepresný;
- ako postupovať, ak je terminológia nekonzistentná;
- ako používať niektoré konkrétne termíny v texte;
- aké termíny neprekladať a ponechávať v zdrojovom jazyku.

Ďalej sa v štýle vyjadrovania upravujú niektoré všeobecné jazykové problémy, ktoré nesúvisia s cieľovým jazykom, ale s prezentovaním spoločnosti:

- ako riešiť prvky tretieho jazyka;
- ako riešiť prvky používateľského rozhrania tretej strany;
- ako riešiť nepreložené prvky používateľského rozhrania;
- ako sa vyjadrovanie mení v závislosti od kontextu;
- ako pracovať s názvami produktov (ktoré možno skloňovať a ktoré musia priberať deskripty).

Posledné javy, ku ktorým sa štylistické príručky v tejto časti ešte zvyknú vyjadrovať, sú preklad vtipov, slovných hier a kultúrnych narážok a používanie anglicizmov a zdvorilostných formuliek v preklade. Tu opäť platí, že prístupy sa líšia v závislosti od toho, ako vážne alebo uvoľnene chce daná spoločnosť v produkte vystupovať.

Vidíme, že druhá časť lokalizačnej štylistickej príručky môže byť rozsiahlejšia a v tomto prípade ovplyvňuje rozhodnutia, ktoré prekladateľ robí na štylistickej, syntaktickej a lexikálnej rovine. V tejto časti sa teda naplno začína prejavovať normalizačná a štandardizačná funkcia štylistickej príručky.

2.3 Typy obsahov

Lokalizačné štylistické príručky sa v ďalšej rozsiahlej časti venujú typom obsahov, s ktorými sa prekladatelia v rámci daného produktu môžu stretnúť. Pri lokalizácii softvéru totiž nejde iba o preklad samotného softvéru, „lokalizujú“ sa aj druhotné texty (napr. marketingové materiály, e-mailové správy, právne texty atď.), ktoré so softvérom úzko súvisia a odvolávajú sa naň (Esselink, 2000).

V tomto prípade pri jednotlivých typoch obsahov uvádzajú aj zásadné vlastnosti, na ktoré by prekladatelia pri práci nemali zabúdať, prípadne problémy, ktoré by pri preklade daných textov mohli nastať. Obsahy a ich vlastnosti by sme mohli zhrnúť do týchto kategórií:

- Používateľské rozhranie – tu štylistické príručky zdôrazňujú dôležitosť kontextu. Ak má prekladateľ prístup k produktu, musí si v ňom skontrolovať, ako sa v preklade nazývajú časti, o ktorých prekladá. Ak produkt k dispozícii nemá, mal by mať aspoň popisy daných reťazcov (či prekladá názov tlačidla, okna atď.), avšak ak nemá ani popisy, musí prekladať naslepo, čo môže výrazne ovplyvniť kvalitu výsledného prekladu. Okrem tohto zásadného pravidla lokalizačné štylistické príručky ešte určujú, ako prekladať ktoré časti používateľského rozhrania (napr. tlačidlá neurčitkom, názvy okien slovesným podstatným menom atď.), ako riešiť otázky, chybové hlásenia alebo kedy dať a kedy nedávať bodku na koniec textového reťazca.

- Prevod textu na reč – ak bude prekladaný text čítaný (strojom alebo človekom), lokalizačné štylistické príručky určujú, ako takýto text prekladať a čomu sa vyhýbať.
- Marketingové texty – v tomto prípade lokalizačné štylistické príručky popisujú možných čitateľov textov (jednotlivci a spoločnosti) a následne aj postupy, akých by sa prekladatelia mali držať (krátke vety, jasné znenie, konzistentné vyjadrovanie, pozor na dvojzmysly atď.).
- Pomocník (texty s postupmi a návodmi) – lokalizačné štylistické príručky tu opäť zdôrazňujú dôležitosť zhody prekladu používateľského rozhrania s odkazmi v textoch pomocníka. Je to logické, ak používateľovi návod káže, aby klikol na tlačidlo *Zobrazenie*, ale v používateľskom rozhraní nájde iba tlačidlo *Zobraziť*, môže nastať zmätok (opäť sa potvrdzuje potreba konzistentného prekladu). Okrem toho sa lokalizačné štylistické príručky dožadujú krátkych a zrozumiteľných viet.
- E-maily – tu sa zväčša nachádzajú dve upozornenia, teda že prekladateľ má príjemcovi vždy vykať a osobné a privlastňovacie zámená písať s veľkým začiatočným písmenom. Okrem toho lokalizačné štylistické príručky pripomínajú, že za pozdravom na konci e-mailu sa v slovenskom jazyku nepíše čiarka.
- Titulky a dabing – ak je softvér sprevádzaný titulkami alebo dabingom, v tejto časti sa nachádzajú technické a štylistické požiadavky na ich preklad.
- Právne texty – v tejto časti nájdeme pravidlá na preklad právne citlivých textov, napr. či možno skloňovať názvy produktov a spoločností alebo ako prekladať niektoré frázy.
- Mobilné zariadenia – ak webová lokalita alebo softvér bude mať verziu pre mobilné zariadenia, štylistická príručka upozorní na problematiku prekladu textov pre dané zariadenia. Najčastejšie sa tu nachádzajú poznámky o priestorových obmedzeniach a používaní skratiek.
- Odkazy na používateľské rozhrania tretích strán – nakoniec lokalizačné štylistické príručky ešte určujú, ako zaobchádzať s produktami alebo položkami, ktoré patria tretím stranám (či ich skloňovať alebo aké deskriptory používať).
- Iné – ak sa môžu vyskytnúť aj iné typy textov, ktoré však nie sú frekventované, nájdeme ich zhrnuté v samostatnej časti.

Nakoľko produkty a texty, ktoré k nim patria, sa líšia, líši sa aj rozsah a obsah tejto časti lokalizačnej štylistickej príručky. Podstatné však je, že čím podrobnejšie je táto kapitola vypracovaná, tým lepšie prekladateľom pomôže vyriešiť prípadné prekladateľské problémy alebo sa vyhnúť chybám, ktoré pri preklade môžu nastať.

2.4 Informácie o produktoch

V tejto časti sa nachádzajú informácie o jednotlivých produktoch, ak ich spoločnosť lokalizuje viac naraz (napr. Google ako produkty rozlišuje Gmail, YouTube a ďalšie). Tu lokalizačná štylistická príručka vysvetľuje špecifiká jednotlivých produktov a ako by prekladatelia mali pri práci upravovať text, napr. ak ide o produkt, ktorý je voľne dostupný, zvykne byť vyjadrovanie uvoľnené a neformálne, ale v prípade platených produktov býva vyjadrovanie striktnejšie a formálne.

2.5 Jazykové prvky

V tejto rozsiahlej časti sa lokalizačná štylistická príručka venuje jednotlivým gramatickým pravidlám, ktoré môžu (negatívne) ovplyvňovať preklad. Často sa stretávame s komparatívnym prístupom, ktorý býva doplnený o praktické príklady.

Lokalizačná štylistická príručka je pri vysvetľovaní medzijazykových rozdielov často podrobná a obsahuje veľa príkladov a podkapitol, v rámci ktorých sa venuje rôznym problémom. Najčastejšie sa stretávame s týmito:

- Písanie veľkých písmen – tu ozrejmuje sporné miesta, v ktorých sa v slovenskom jazyku buď píše, alebo nepíše veľké začiatkové písmeno.
- Gramatika – lokalizačná štylistická príručka sa v niekoľkých podkapitolách venuje rôznym témam, napr. slovosled, vlastnosti podstatných mien, zámen, prídavných mien, slovies a slovesných tvarov, veľká pozornosť sa venuje predložkám a ich správne použitiu, spojkám a citoslovciam, niekedy aj uvádzacím vetám a nedokončeným výpovediam.
- Interpunkcia – tu sa vysvetľujú jednotlivé prípady použitia bodky, čiarky, bodkočiarky, výkričníka, úvodzoviek, lomky, troch bodiek, znaku ampersand, spojovníka a pomlčky, medzery a pevnej medzery, pričom pri posledných dvoch uvedených dvojiciach sa venuje pozornosť ich rozdielnemu použitiu a lokalizačné štylistické príručky uvádzajú prípady, kedy sa ktorý znak používa.
- Skratky – táto podkapitola sa venuje možným skratkám a merným jednotkám. Pri skratkách sa zvykne uvádzať, kedy je potrebné ich používať v texte a kedy má prekladateľ namiesto skratky radšej slovo rozpísať. V prípade merných jednotiek sa vyskytuje poznámka o prevode britsko-amerických jednotiek na medzinárodnú sústavu jednotiek.
- Akronymy – podobne ako pri skratkách, aj pri akronymoch lokalizačná štylistická príručka určuje, kedy ich možno používať, kedy ich treba rozpisovať a vysvetľovať, prípadne kedy treba uviesť aj celé anglické znenie.

- Hypertextové prepojenia a URL adresy – rôzne spoločnosti majú rôzne prístupy k uvádzaniu odkazov a prepojení na iné stránky, preto v tejto časti upravujú používanie deskriptorov pred URL adresami a hypertextovými prepojeniami.
- Zoznamy – nakoniec sa lokalizačné štylistické príručky ešte venujú interpunkcii v zoznamoch, teda kedy na konci jednotlivých bodov zoznamu písať čiarku a kedy bodku.

Vidíme, že táto časť lokalizačnej štylistickej príručky, podobne ako kapitola o typoch obsahov, môže byť rozsiahla, pretože sa venuje množstvu jazykových javov, ktoré sú pre slovenský jazyk typické. Väčšina z nich by pre skúseného prekladateľa mala byť samozrejmosťou, no je dobré mať kompaktný zdroj najdôležitejších javov vždy poruke.

2.6 Internacionalizácia

Pod internacionalizáciou sa myslí jeden z krokov vývoja produktu v procese GILT (Esselink, 2000). Pri internacionalizácii sa produkt „zovšeobecňuje, vďaka čomu je schopný pracovať s viacerými jazykovými a kultúrnymi konvenciami“ (ibid., s. 2). Kým niektoré lokalizačné štylistické príručky venujú internacionalizácii samostatnú kapitolu, iné ju zaraďujú medzi jazykové prvky. V prípade internacionalizácie sa však často opakujú tieto kategórie:

- Čísla, dátumy a meny – v tejto časti sa lokalizačná štylistická príručka venuje správne mu zápisu čísiel, dátumov a mien. Zároveň ozrejmuje, kedy používať pevné medzery, kedy čísla, dátumy a meny rozpisovať slovom a ako ich správne zapisovať.
- E-mailové adresy a telefónne čísla – tu sa ozrejmuje správne písanie e-mailových adries a telefónnych čísiel a prípady, kedy je potrebné použiť deskriptor.
- Zástupné symboly a premenné – veľká pozornosť sa venuje aj správne mu používaniu zástupných symbolov (*tag*) a premenných, keďže práve tie tvoria veľké špecifikum prekladu softvéru (Kabát, 2019). Prekladateľ sa tu dozvie základné informácie o premenných, s ktorými sa môže stretnúť, a môže nájsť aj postupy, ako premenné dostať do cieľového jazyka. Ak produkt používa pluralizáciu reťazcov (ibid.), tu budú spomenuté potrebné informácie a softvérové údaje, ktoré je pri pluralizácii potrebné používať.
- Fiktívny obsah – niektoré spoločnosti v rôznych návodoch alebo príkladoch používajú tzv. fiktívny obsah, ktorý je vysvetlený v tejto časti. Väčšinou ide o fiktívne názvy spoločností alebo adresy (napr. Microsoft používa spoločnosť Contoso, Google používa adresu www.example.com), ktoré sa nikdy neloka-

lizujú. V prípade fiktívnych miest, mien a názvov z literatúry uvádzajú lokalizačné štylistické príručky štandardný postup – meno alebo názov sa nahrádza prekladom, ktorý je v slovenskom jazyku zaužívaný.

2.7 Dodatočné zdroje

V tejto kapitole lokalizačné štylistické príručky uvádzajú ďalšie zdroje, ktoré prekladatelia pri práci môžu (alebo musia) používať. Ide hlavne o slovníkové zdroje, terminologické databázy a štylistické príručky iných spoločností, ktoré môžu byť relevantné.

Okrem toho sa tu zvyknú objavovať odkazy na online školenia a kurzy zamerané na rôzne oblasti, napr. kreatívne písanie, tvorba a údržba terminológie, zásady a postupy pri titulkovaní.

Nakoniec sa ešte ako samostatný dodatočný zdroj často uvádza zoznam opakovaných fráz a slovných spojení a ich preklad, ktorý daná spoločnosť preferuje alebo dokonca vyžaduje. Tým pádom je samozrejmé, že prekladateľ musí tieto informácie pri práci vždy dodržiavať.

2.8 Aktualizácie

Posledná kapitola sa venuje aktualizáciám štylistickej príručky a nachádza sa v nej zoznam aktualizácií. Pri každej aktualizácii je uvedený dátum a zmena, ktorá bola v lokalizačnej štylistickej príručke vykonaná. Na lepšiu orientáciu je uvedená aj presná časť lokalizačnej štylistickej príručky, v ktorej nastala zmena (napr. *Jazykové prvky > Gramatika > Spojky*).

Na konci lokalizačnej štylistickej príručky sa často nachádza postup, ktorým možno odoslať prípadné pripomienky alebo požiadať o zmeny a ďalšie aktualizácie.

3 KONTEXT A POKYNY K VIDEOHRE

V prípade lokalizácie videohry môže byť súčasťou lokalizačnej štylistickej príručky aj kontext a pokyny k videohre. Nezávisle od toho, či sú tieto informácie v samostatnom dokumente, alebo sú obsiahnuté v lokalizačnej štylistickej príručke, mohli by sme jednotlivé časti zhrnúť takto:

- Cieľový hráč – prekladateľ potrebuje poznať hráča, pre ktorého je videohra určená (pohlavie, vek), aby podľa toho upravil svoje prekladateľské stratégie a riešenia.

- Formátovanie – podobne ako pri nehernom softvéri, aj pri videohrách potrebuje prekladateľ poznať preferencie pri formátovaní a aké typy formátovania hra bude/nebude podporovať.
- Atmosféra – táto časť by mala ozrejmovať celkovú atmosféru videohry, aby sa jej prekladateľ mohol prispôbiť.
- Postavy – táto kapitola predstavuje všetky postavy, ktoré sa v hre nachádzajú. Okrem mena, pohlavia a hlavných vlastností by mala objasňovať aj pozadie postavy, jej zmýšľanie a smerovanie vo videohre. Čím detailnejšie opisy (a obrázky) jednotlivých postáv tu prekladateľ nájde, tým lepšie dokáže danú postavu vykresliť v preklade, pretože často je to jediný kontext, s ktorým prekladatelia pracujú (videohra sa totiž často ešte vyvíja).
- Svet – tu bývajú predstavené všetky miesta (celý svet), kde sa videohra odohráva. Podobne ako pri postavách, aj tu platí, že čím viac informácií (a obrázkov) prekladateľ dostane, tým lepší preklad bude vedieť vypracovať.
- Kontext – v tejto kapitole sa nachádza opísaný celý kontext videohry. Okrem zhrnutia príbehu (ak videohra má príbeh) sa často objavujú tieto podkapitoly:
 - spôsob organizácie reťazcov v exportovanom súbore na preklad (ak sú reťazce organizované chronologicky, má prekladateľ viac kontextu ako pri abecednom zoradení);
 - poznámky (poznámky alebo vysvetľujúce obrázky k dôležitým replikám);
 - zoznam premenných (čím viac informácii prekladateľ o premenných má, tým lepšie ich dokáže zakomponovať do prekladu).
- Otázky a odpovede – posledná kapitola zvykne obsahovať odpovede na najčastejšie otázky, ktoré sa objavili napríklad počas vývoja, alebo obsahuje odpovede na otázky, ktoré sa vopred predpokladajú (napr. treba lokalizovať názov?).

ZÁVER

Príspevok predstavuje zjednodušenú podobu štylistických príručiek vo všetkých typoch lokalizačných projektov aj s opismi jednotlivých zásadných kapitol, ktoré spomínané príručky zvyknú obsahovať. Dúfame, že text pomôže pri vytváraní všeobecnej štylistickej príručky, ktorá by sa mohla používať napríklad pri vyučovaní lokalizácie ako samostatného predmetu v rámci štúdia prekladateľstva a tlmočníctva na univerzitách, aby sa študenti počas štúdia oboznámili aj s týmto typom prekladu.

POZNÁMKY

1. Pozri napríklad tieto štylistické príručky (všetky citované 6. 11. 2019):
 - Noviny *The Guardian*: <<https://www.theguardian.com/guardian-observer-style-guide-a>>,
 - Medziinštitucionálna príručka úpravy dokumentov EÚ: <<https://publications.europa.eu/code/sk/sk-000500.htm>>,
 - Generálne riaditeľstvo pre preklad Európskej komisie, odbor slovenského jazyka: <https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/slovak_style_guide_sk.pdf>,
 - Formát MLA: <<https://style.mla.org/mla-format/>>,
 - Lokalizačná štylistická príručka spoločnosti Microsoft: <<https://www.microsoft.com/en-us/language/styleguides>>.

LITERATÚRA

- ESSELINK, B. 2000. *A Practical Guide to Localization*. Vol. 4. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 2000. 488 s. ISBN 90-272-1956-7.
- KABÁT, M. 2020. Typy premenných v preklade softvéru. In: *Tradícia a inovácia v translatologickom výskume VII*. Nitra: Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre, 2020. s. 7 – 21. ISBN 978-80-558-1459-9.
- KOSCELNÍKOVÁ, M. 2018. Titulkovanie videohier na Slovensku. In: *Prekladateľské listy 7*. Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, 2018. s. 55 – 70. ISBN 978-80-223-4515-6.
- KOUMA, D. 2010. *Creating an In-House Stylebook*. Dostupné na internete: <<https://web.archive.org/web/20100821104652/http://www.copydesk.org/2007conference/resources/CreatingStylebook.pdf>>.
- Microsoft Slovak Style Guide*. vyd. jún 2017. cit: 6. 11. 2019. Dostupné na internete: <<https://www.microsoft.com/en-us/language/styleguides>>.
- 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.

RESUMÉ

The paper deals with style guides in the process of localization. It explains their structure and contents. Eight main chapters of localization style guides were identified: Introduction, Company Voice, Content Types, Product-Related Information, Linguistic Information, Internationalization, Additional References and Updates. Furthermore, the

paper also explains the main chapters of a videogame context document and information presented to translators in it, which are: Target Player, Formatting, Tone, Characters, World, Context Hints and Q&A. The aim of the paper is to pose as a foundation for further work in the process of teaching localization during university courses.

◆◆◆

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