

## PREKLADOPÉDIA 6

### LOKALIZOVAŤ ČI NELOKALIZOVAŤ? O SLOVENČINE A LOKALIZÁCIÍ V ÉRE MODERNÝCH TECHNOLÓGIÍ

*Mgr. Mária Koscelníková, PhD.* je prekladateľka a tlmočníčka, ktorá v súčasnosti pôsobí ako odborná asistentka na Univerzite Konštantína Filozofa v Nitre. Vo výskume sa dlhodobo venuje lokalizácii videohier, v rámci ktorého publikovala aj v prestížnom časopise *The Journal of Internationalization and Localization*. Aktívne prekladá prevažne literatúru pre deti a mládež s videohernou alebo fantasy tematikou, tituluje a lokalizuje. Takisto tlmočí, pričom má skúsenosti s tlmočením nasýtených prejavov významných osobnosti translatológie, ako napríklad Lawrenca Venutiho, Daniela Gilea, Susan Basnettovej či Jana Pedersena. Takisto recenzuje knihy a svoj voľný čas venuje neustálemu vzdelávaniu sa vo svojej oblasti, samozrejme aj hraniu videohier, no je aj vášnivou turistkou.

*Katedra translatológie FF UKF v Nitre, mkoscelnikova@ukf.sk, roxtranslations.sk*

#### **Ako vnímate hranicu medzi prekladom a lokalizáciou? Existuje vôbec nejaká?**

Čo sa týka prekladového aspektu lokalizácie, ani by som nepovedala, že nejaká existuje. Text je rovnaký ako v knihách či audiovizuálnych dielach a rovnako aj pri lokalizácii uplatňujeme totožné prekladateľské stratégie. Lokalizácia sa však od umeleckého či odborného prekladu líši technickými nárokmi kladenými na lokalizátora, ktorý musí s lokalizovaným dielom vedieť adekvátne pracovať a využiť vhodné lokalizačné stratégie, či už sa pasuje s obmedzeným počtom znakov, nejednoznačným textom a pomiešanými reťazcami textu alebo termínmi, ktoré do slovenčiny nie je jednoduché preložiť. Napríklad pri herných termínoch sa vo veľkej miere uplatňuje stratégia akejsi kreolizácie prvkov pripojením slovenskej prípony k anglickému koreňu slova, napr. *fightiť/fightovať* – bojovať, *hitnúť* – udrieť, *plantnúť bombu* – umiestniť bombu na stanovené miesto a *spustiť časomieru odpalu, healthpointy* – úroveň zdravia v hre v bodoch, atď. Táto stratégia pramení z osvojených termínov pri komunikácii v tímových videohrách, ktorých vysoké tempo hráčom neumožňuje používať dlhé slovenské ekvivalenty

termínov a hráči namiesto frázy „musím sa teleportovať do základne a obnoviť si zdravie a manu na maximum“ povedia „idem sa portnúť do bázy a namaxovať si HPčka a manu“. Tieto termíny sa následne udomácnia formou komunikácie či už priamo v hre alebo na herných fórach, pri počúvaní letsplayov alebo streamov profesionálnych hráčov či herných vysielateľov, a tak kolujú hráčskou obcou. Lokalizátor potom musí zvážiť použitie zaužívaných termínov napriek občasnej neadekvátnosti. Ja som si tak napríklad presadila v knižnom preklade namiesto „ostreľovačskej pušky“ kratší termín „snajperka“.

Vrátim sa však k pojmu hranica medzi lokalizáciou a prekladom, pretože ak sa bavíme o etickej a pragmatickej stránke, tak tu už nachádzame obrovskú hranicu medzi uplatňovanými zásadami etiky či dobrej praxe. Napríklad v záverečných titulkoch videohier alebo na webových stránkach, či v popise aplikácií stále nie je bežné uviesť meno prekladateľa-lokalizátora, nanajvýš sa spomenie manažér lokalizácie. Ďalej nie je vyhovujúca ani komunikácia so zadávateľom, lokalizátor často nedostane žiadnu štylistickú príručku alebo presne špecifikované nároky zadávateľa. Často je problematické vôbec kontaktovať vývojárov (najmä zahraničných), pokiaľ lokalizátor potrebuje prediskutovať nejaký termín (hlavne ak pre zadávateľa pracuje ako externý dodávateľ), ako aj získať texty na výskum do záverečných prác a vedeckých článkov o pomoc pri výskume či s úmyslom prediskutovať termíny a najšť vhodný ekvivalent. Z tohto hľadiska je lokalizačný priemysel doslova obklopený gigantickým múrom, ktorý uzatvára lokalizáciu do svojho vlastného sveta plného nejednoznačných pravidiel.

### **Aké sú podľa vás hlavné výzvy lokalizácie či už herného alebo neherného softvéru?**

Keďže sa ako hráči a konzumenti produktov nestretávame s rozmanitými lokalizovanými produktmi, nie sme na ne zvyknutí v slovenčine a často s jej znením bojujeme, či už ide o audiovizuálne diela, videohry alebo weby – stále budeme mať pocit, že lokalizované či preložené slovo/fráza znie akosi čudne, neprirodzene, zvláštne, atypicky, že sa nám „nehodí do uší“ a že radšej mohlo ostať v angličtine. Sú to prirodzené pocity, väčšina lokalizovaných produktov, s ktorými sa slovenský konzument stretáva, je hlavne v češtine, a akonáhle je v danom produkte aspoň čeština prítomná, slovenský spotrebiteľ po nej siahne a kompenzuje mu slovenčinu. Pre takéhoto používateľa zvyknutého na češtinu preto slovenčina už akoby nebola potrebná a jej nedostatok sa vôbec nerieši. Napadne mi hneď niekoľko platforiem, kde by som slovenčinu uvítala, a v ktorých čeština veci nepomáha, napríklad v populárnej jazykovej náučnej aplikácii Duolingo (USA), najpopulárnejšej videohernej distribučnej platforme Steam (USA) alebo v komunikačnej platforme Discord (USA). Samozrejme, taktiež vnímam obrovský vplyv angličtiny, čo je prirodzené, keďže je softvérová *lingua franca* a ľahko preniká do

slovníka softvérových nadšencov. Ja sama často nevedome využijem anglické slovo napriek tomu, že existuje jeho slovenský ekvivalent. Neznamená to však, že prípadný slovenský ekvivalent nie je správny, len keďže je lokalizácií v slovenčine pomenej, nie je možné si na softvérovú slovenčinu zvyknúť, keďže sa objavuje sporadicky. Hlavnou výzvou lokalizácie do slovenčiny je práve to uvedomenie si, že by malo ísť o niečo prirodzené. To, že rozumieme cudzím jazykom a v tomto prípade spravidla angličtine alebo češtine by nemalo automaticky znamenať, že slovenčina je už nepotrebná alebo že je akousi známkou slabosti, ak potrebujeme lokalizáciu a neovládame pôvodný jazyk. Hádám už tieto negatívne postoje voči slovenčine v lokalizovaných softvérových produktoch konečne prestanú byť vôbec témou.

### **Aby sme nadviazali aj na názov prednášky – oplatí sa vôbec lokalizovať do slovenčiny?**

Ak sa opýtame spoločnosti, ktorá si za lokalizáciu platí, tak väčšinou by odpoveď znela nie, samozrejme na základe jej zamerania, dosahu a kapitálu. Pokiaľ však daná spoločnosť lokalizuje do jazyka podobného nášmu a pripravila všetky potrebné podklady pre lokalizáciu z pôvodného jazyka do cudzieho, napríklad ak už má nachystanú češtinu, tak lokalizácia aj do slovenčiny by nemala predstavovať obrovskú prekážku. Z finančného i časového hľadiska však ide o problém, sumy za lokalizáciu výrazne prevyšujú aj najskromnejšie očakávania, a keďže je Slovensko malý trh – čo je argument číslo jeden pri téme rentabilnosti lokalizácie – tak sa musíme uspokojiť aj s češtinou, ak ju v produkte nájdeme. Problematika rentabilnosti rezonuje skôr pri herných produktoch. Pri neherných produktoch sú Slováci odberatelia rôznych služieb a môžeme si všimnúť, že argument, že sme malá krajina a teda trh tu neplatí. Rozhrania populárnych streamovacích služieb ako Netflix či HBO Max, predajcov ako Wish či Amazon alebo donáškových služieb ako Wolt či Bolt sú lokalizované do slovenčiny. Myslím, že sa určite zhodneme, že vymenované služby nie sú neznáme pojmy, popri nich však slovenčinu neponúkajú všetky masovo populárne služby, ak už sa bavíme konkrétne o titulkoch, dabingu či podrobných popisoch produktov. Slovenčina však v softvéroch nie je neznáma a natíska sa nám tu teda otázka, prečo je prirodzené mať po slovensky Microsoft Word alebo Skype, no pri takom LinkedIne stačí aj čeština, nehovoriac o chabej ponuke slovenských titulkov v aktuálnych ponúkaných dielach na Netflixu. Čo sa týka videohier, tam už slovenčinu ľahko nenájdeme takmer nikde. Ani jedna z extrémne populárnych videohier pre viacerých hráčov ako napríklad *Counter Strike*, *League of Legends* či *Fortnite* slovenčinu neponúka.

Počas mojej výskumnej praxe som sa stretla vo väčšine prípadov s odmietačným postojom Slovákov voči slovenčine, rodnému jazyku a vehementnej preferencii češtiny, často s odvolávaním sa na niekoľko nepodarených diel či prekladov,

ktoré jednoznačne nesvedčia o kvalite slovenčiny v preklade a lokalizácii. Pravidelné žabomyšie vojny o tom, ktorý jazyk je lepší, neustále vnímam, no pýtam sa, kedy si konečne uvedomíme, že rozumieť češtine je síce našim benefitom, no nedáva jej to „výsadu“ nahrádzať náš rodný jazyk. Jednoznačne nám chýba akási náklonnosť voči rodnému jazyku. S takýmto odmietavým postojom som sa počas môjho výskumu lokalizácie do malých európskych jazykov vôbec nestretla, iba pri slovenčine verzus češtine (v rámci projektu *Lokalizácia videohier do malých európskych jazykov* skúmam slovensko-české legislatívne a praktické vzťahy v porovnaní s malými európskymi jazykmi krajín Balkánu, Pobaltia a Škandinávie). Prívetivejší postoj Slovákov k vlastnému jazyku by jednoznačne zmenil aj postoj k lokalizácii, no ilúzie si nerobím. Čechov je síce dvojnásobne viac, ale skúste sa porozhliadnuť po Českej republike, či v nej nájdete trebárs v hernom obchode plagát lákajúci zákazníka v inom jazyku než v češtine, ako to často vídať u nás. Česi lokalizujú všetko, čo sa dá, a veľmi radi. A ak chcú zabojsovať o češtinu, občas na to zneužijú aj nás Slovákov, napríklad keď komunita apelovala za otitulkovanie videohry *Assassin's Creed: Valhalla*. Slováci zasa šli opačnou cestou, keď pri rozhodnutí Netflixu prestať lokalizovať diela do slovenčiny sa podpísali pod petíciu o zachovanie českých titulkov, teda nie za to, aby neprestali vyrábať slovenské. Ak by sme mali väčšiu vôľu ukázať záujem o lokalizáciu do slovenčiny (ako to napríklad šikovne robia chalani a baby z lokalizacie.sk alebo slovinciny.com, ktorí sami od seba preložili viac než 400 videoherných titulov), a keby sme konečne prestali vysielat' svetu signál, že slovenčinu nepotrebujeme a vystačíme si aj s češtinou, názor na lokalizáciu do slovenčiny by zrejme zmenili aj vývojári herného i neherného softvéru. Samozrejme, že som sa stretla aj s nadšencami a fanúšikmi slovenských lokalizácií, no zatiaľ v menšine.

### **Myslíte si, že slovenčina má potenciál konkurovať v oblasti lokalizácie češtine?**

Proti slovenčine budú v lokalizačnom biznise vždy hrať prím čísla a podobnosť s češtinou. Češtine rozumíme, zároveň nás je menej, automaticky sme menší trh a to znamená aj nižšiu kúpnu silu. Lokalizačný priemysel je však jediný, ktorý má s týmto problém, samozrejme, pretože je najmladší a má zatiaľ najkratšiu tradíciu. Lokalizovať sa na Slovensku začalo približne v druhej polovici deväťdesiatych rokov, pričom išlo napríklad o produkty Microsoftu, no napríklad priamo v programe Word či Excel vôbec nenájdeme informácie o tom, že používame preklad, ktorý niekto vyhotovil. Slovenský lokalizačný trh nemožno porovnať s knižným či filmovým trhom, v ktorom sa absolútne nemusíme baviť o tom, či je vôbec potrebné prekladať do slovenčiny, stačí sa pozrieť na puity kníhkupectiev alebo zapnúť televízor či ísť do kina (aj keď audiovizuálny priemysel nechcem idealizovať, no stále je na tom o trošku lepšie ako lokalizačný a veľkú rolu v tom zohráva aj existencia akej-takej legislatívy). Je zvláštne a až priam zarážajúce, že na rozdiel

od literárneho a audiovizuálneho prekladu lokalizácia smeruje úplne inam, má svoj vlastný svet, a že sa musíme vôbec baviť o tom či je potrebná a či má potenciál konkurovať češtine. Prečo by nemala? Opäť je to iba o zvyku a našom postoji voči nej. Existuje hneď niekoľko videohier, napríklad *Shadows: Heretic Kingdoms*, *Diggy's Adventure* a *Seaport*, *Yestermorrow* či *Super Lucky's Tale*, ktoré majú slovenskú lokalizáciu a je ich radosť hrať a teda aj „čítať“, aj keď nie všetky texty prešli pozorným okom jazykového korektora. Keď si zapnete Facebook, Youtube, Google alebo spustíte Microsoft Word, slovenčina v týchto produktoch je absolútne prirodzená, ako aj jej kvalita. Čo sa však týka chybových hlásení a koncepcie, stále v lokalizovaných produktoch možno badať isté nedostatky, napríklad nie vždy šťastné riešenia prekladu hlásení o chybe, ako napríklad „Hopla, niečo sa rozbilo“ (Alza) či neadekvátne využitie pojmu *kliknite*, pokiaľ používateľ softvér využíva v mobile/tablete, teda *ťuká* prstami, nekliká myšou, atď. Mrzí ma však, že sa vôbec musíme baviť o tom, či sa oplatí lokalizovať do slovenčiny a neustále ju porovnávať s češtinou a riešiť konkurencieschopnosť. Ludovít Štúr sa asi teraz obracia v hrobe.

**Myslím, že sa zhodneme na tom, že minimálne videohry pre detského hráča by sa mali lokalizovať do slovenčiny, ale ako je to podľa vás s videohrami pre dospelých hráčov? Má tam lokalizácia zmysel?**

Lokalizácia má zmysel vždy, pretože ponúka recipientovi produkt v jeho rodnom jazyku a bezstarostné porozumenie textu. Lokalizácia detských videohier do slovenčiny vyplýva zo zákona, no napriek tomu sa nedodržiava, pričom detský hráč slovenčinu do istého veku života potrebuje, a z komunikačného hľadiska slúži na jej formovanie. Detských videohier v slovenčine je však málo a k tejto situácii prispievajú najmä nejednoznačné kategórie označenia vhodnosti podľa veku, ktoré ponúkajú slovenským distribútorom videohier akúsi dieru. Napríklad organizácia PEGI (Pan European Game Information) môže označiť videohru pre deti hodnotou 3+, čo znamená „pre všetkých“, teda automaticky aj pre dospelých, teda nie explicitne pre deti iba do dvanásť rokov. Tým pádom teda lokalizácia takejto videohry nespadá do § 15 (3) zákona č. 40/2015 Z.z. o audiovizii o distribúcii videohier. Samotné časti zákona týkajúce sa videohier (ktoré sú v tomto zákone charakterizované ako „multimediálne diela“) sú napísané značne implicitne, a teda iba vytvárajú priestor na nesplnenie zákonných podmienok distribúcie videohier pre deti. V praxi to znamená, že napríklad videohra *Crash Bandicoot: N Sane Trilogy* označená logom PEGI 7+ značí, že je síce vhodná aj pre deti do 12 rokov, a preto by mala spadať do podmienok slovenského zákona, no nie je výlučne pre deti do 12 rokov (ako podmienky špecifikuje zákon), pretože 7+ znamená od 7 rokov vyššie. Túto hru preto lokalizovanú do slovenčiny vôbec nenájdeme, aj keď technicky by lokalizovaná byť mala, a to isté platí prakticky

pri väčšine zahraničných videohier s označením 3+, 7+ a 12+ (aj keď 12+ zahŕňa v rámci detských recipientov iba dvanásťročné deti).

Zákon sa teda nedodržiava a nemá ho kto vymáhať. Pri audiovizuálnych dielach existuje Rada pre vysielanie a retransmisiu s rozvrhom prísnych pokút (napr. za použitie vulgarizmov v priamom prenose/vysielaní pred 22:00 televízie často zaplatia tisíce eur), multimedialne diela zatiaľ takýto dozorný orgán nemajú, takže táto problematika bude aj naďalej pretrvávať. Ak sa teda nedodržiava zákon pri videohrách pre deti do 12 rokov, **pri dospelých hráčoch sa nemôžeme baviť prakticky o ničom**, keďže oficiálne distribuovaných videohier v slovenčine je od 80-tych rokov tak možno dvesto (aj to som zrejme prehnala), a pokiaľ aj existujú, nedá sa ich jednoducho vyhľadať, všimnúť si ich, hovoriť o nich a nadviazať na ich lokalizácie. Slovenské lokalizácie jednoducho nie sú reflektované v dostatočnej miere, a ak to skľúbime aj s problematikou vzťahu voči slovenčine a lokalizácie do slovenčiny, tak zistíme, že zrejme po lokalizácii do slovenčiny pre dospelých hráčov až taký dopyt nebude.

Aj toto je však výzva do budúcnosti. Pri dohľadani hier ide o obrovský problém, napríklad na najpopulárnejšej hernej distribučnej platforme Steam nie je možné vyfiltrovať videohry v slovenčine, pretože slovenčina nie je „podporovaným jazykom platformy“, takže videohra môže mať aj 42 jazykov vrátane slovenčiny, no v jej profilovej stránke nájdeme iba tie jazyky, ktoré Steam podporuje. Tieto zavádzajúce informácie preto neprospievajú ani slovenskému hráčovi, ktorý sa o slovenčine vôbec nedozvie, ani výskumníkom, ani vývojárom, nikomu. Takto sa potom točíme v začarovanom kruhu a opäť sa bavíme o tom, či má zmysel, alebo nie.

### **A ako je to podľa vás medzi vývojármi a ich „vzťahom so slovenčinou“?**

Čo sa týka herných vývojárov, laikom by sa mohlo zdať, že ak videohru vyvíja slovenský vývojár, tak vychádza automaticky zo slovenčiny. Často je však opak pravdou a ak v súčasných slovenských videohrách natrafíme na slovenčinu, ide skôr o preklad z anglického originálu, keďže v nej majú aj väčší dosah. Zároveň sa preklad do slovenčiny na vývojových štádiách nevyučuje, skôr ho zabezpečujú translatologické odbory, pričom programátori nemajú žiadne hlbšie znalosti v oblasti prekladu (prekladateľské stratégie, koncepcia, teória prekladu), maximálne ak majú odbornú angličtinu, ovládajú terminológiu, no z lexikálneho alebo štylistického hľadiska preklady laikov nebývajú ideálne, čo rozoznávajú so znalosťami z oblasti prekladu. Chýba nám teda akási interdisciplinárna rovina výučby, prepojenie týchto dvoch rovín. A ako som už spomenula, postoj voči slovenčine a slabé povedomie o lokalizáciách ústia do jej neprítomnosti v softvérových produktoch a do negatívnych postojov vývojárov, ktorí s ňou nemusia za každých okolností počítať. Čo sa týka konkrétne videohier, slovenskí vývojári preto nemusia automaticky za-



hrnúť slovenčinu do svojich hier a ak to urobia, často na vlastné náklady a v rámci vlastného voľného času, pričom dané texty väčšinou žiaden prekladateľ ani jazykový korektor nevidí. Zasa sa dostávame do začarovaného kruhu, že slovenčina nie je kvalitná, tak ju nepotrebujeme, nemá to zmysel. V hráčskej komunite sa tak vytvára dojem, že lokalizácia do slovenčiny je iba stratou času. Z praktického hľadiska sa vývojári prirodzene zameriavajú na zahraničné publikum, keďže im vynesie viac financií, no opäť slovenčinu porovnáam s češtinou, napríklad neviem, či by si Česi vedeli predstaviť, že by *Mafia I* a *Mafia II* (2K Czech, Česká republika) neboli nadabované, keďže ide o ikonické diela z ich dielne. Ak som sa vo výskume stretla s českými videohrami, spravidla každá mala v ponuke češtinu. Čo sa týka slovenských videohier vynímajúc prvé počítačové hry, ktoré boli písané priamo v slovenčine, tak slovenčinu malo ledva 10 % slovenských videohier. Slovenčiny je teda vo videohrách žalostne málo a hráčska a vývojárska komunita, ktorá sa so slovenčinou vo videohrách stretla sporadicky – okrem prvých slovenských textov z obdobia 80-tych až konca 90-tych rokov – prirodzene nemá voči slovenčine silný vzťah. Zdá sa, že slovenčina „prepásla svoju príležitosť“ a v súčasnosti voči dominantnej češtine a angličtine nemá šancu.

Záujem hráčskej obce však zohráva obrovskú rolu v tom, či vývojári budú lokalizovať videohru do konkrétneho jazyka, alebo nie. Ak však aj samotní vývojári nemajú voči konkrétnemu jazyku priaznivý postoj, ťažko sa o lokalizácii môžeme baviť.

### **Dá sa s touto situáciou vôbec niečo robiť?**

Výskyt slovenčiny prinajmenšom v slovenských videohrách by mohol byť častejší, pokiaľ budú vývojári disponovať dostatkom finančných prostriedkov, ktoré vedia byť veľkou motiváciou, poprípade ak by bola slovenčina podmienkou podpory od konkrétneho fondu. Na Slovensku sa dá obrátiť napríklad na Audiovizuálny fond alebo využiť výzvu 3.7.2 Fondu na podporu umenia, často to však aj vývojári nemajú ľahké a je práve aj ich úlohou odstigmatizovať videohry ako niečo podradné, ako zábavku bez umeleckej hodnoty a ukázať ich potenciál. Samozrejme, keďže samotná didaktika lokalizácie sa ešte len rozbieha a keďže na katedrách/fakultách softvérového inžinierstva či herného dizajnu sa preklad do slovenčiny neučí, resp. študenti týchto odborov o ňom nemajú povedomie, je práve úlohou vzdelávacích inštitúcií nadviazať dialóg a šíriť osvetu v tejto oblasti, pokiaľ chceme vidieť slovenčinu nielen vo videohrách pre deti. Dôležité je takisto šíriť osvetu o lokalizácii na rôznych fórach a podujatiach venovaných videohrám, aby si recipienti uvedomili, čo všetko so sebou prináša a ako sa angažovať, pokiaľ budú mať o lokalizáciu záujem.

Slovenčiny je teda vo videohrách málo, slovenskí hráči majú dlhšiu skúsenosť skôr s videohrami v češtine, a ak videohry hrávali odjakživa v angličtine (napr. si

pomáhali tlačnými alebo digitálnymi prekladovými slovníkmi), a tak nadobudli postačujúce znalosti angličtiny či iných cudzích jazykov, lokalizáciu nepotrebujú. Netreba však hádzať všetkých hráčov do jedného vreca, a celkovo ani recipientov. Pri knižnom trhu to napríklad neplatí, knihy pravidelne vychádzajú v slovenčine a nie sú nedostatkové. Pri filmovom priemysle je situácia síce z hľadiska dabingu slabšia, z hľadiska titulkov obstojnejšia, no takisto nové a aktuálne tituly so slovenčinou nie vždy počítajú a sme o ňu ukrátení. Pri videohrách je teda situácia najhoršia a najmenej priaznivá, no ak sa budú na zmene podieľať už spomenutí aktéri, nemusí to tak v budúcnosti byť.

### **Spomínate si na nejaký lokalizačný oriešok, s ktorým ste sa v praxi museli popasovať?**

Keď som lokalizovala mobilnú hru, ktorej pointou bolo vrhať nože, čakala ma klasická excelovská tabuľka plná po sebe idúcich krátkych a nejednoznačných slov bez presného popisu, na čo sú určené, resp. kde sa objavia. Bolo výzvou napasovať názvy kôl do nejakých šiestich-siedmych znakov, aby nepretekali z políčka na to určeného. Popríklad si vybavujem rýmovačky, ktoré som robila v rámci nedávneho projektu lokalizácie slovenských hier z 80-tych rokov do angličtiny, napríklad: „Jedzte syry, dajú sily!“ alebo „Od kapusty chlap je hustý“. Takisto aj pri preklade kníh o videohrách som sa zapotila pri názvoch zbraní alebo kúziel, či žánrov typu „battle royale“ alebo „hack n slash“. Riešenia však neprezradím, budem rada, ak si ich čitatelia nájdu v anglických lokalizáciách hier *Super Discus* a *Fuksoft*, a v mojom preklade príručky k hre *Apex Legends*.

### **Čo by ste odporúčali študentom, ktorí sa chcú venovať lokalizácii?**

Neustále na sebe pracovať. Lokalizácia si vyžaduje vysokú dávku kreativity a bez neprestajného vzdelávania to nejde. Kreativitu si človek vycibří čítaním textov s kreatívnymi prvkami, napr. fantasy či sci-fi príbehov, sledovaním filmov a seriálov taktiež prevažne s fantastickou tematikou, ale aj využitím rôznych vzdelávacích portálov a fór, sledovaním a používaním webových stránok rôznych produktov, mobilných aplikácií, hraním videohier atď. Musia si osvojiť softvérovú terminológiu a vedieť ju vhodne využiť, aby sa napríklad nestalo, že *home* preložia ako *doma* a *tap the screen* ako *klepnite na obrazovku*). Musia si hľadať nové a nové riešenia, uvažovať nad nimi a trénovať svoje kompetencie. Samozrejme, s cibrením kreativity a idiolektu je spojená aj prax, preto je skvelé, ak sa študenti ešte počas štúdia zapoja do lokalizácie rôznych predajných či herných webov, aplikácií, popríklad ak to bude aj témou ich záverečných prác. Je vhodné aj kontaktovať vývojárov, ktorí hľadajú dobrovoľných prekladateľov, popríklad im napísať z vlastnej iniciatívy a využiť spoluprácu s nimi ako formu praxe, ktorú si vedú následne zdokladovať. Môžu dokonca aj stážovať priamo u vývojára, pričom často z takýchto spoluprác



vznikne dlhodobá spolupráca po škole, a ak nie, prinajmenšom poslúži ako skvelá skúsenosť do životopisu. Ďalej je dôležité sa o danú oblasť zaujímať – sledovať rôzne domáce i zahraničné organizácie, napr. GALA, konferencie ako LocWorld či Fun for All, ale aj asociácie typu SGDA, Women in Localization, IGDA, čítať práce výskumníkov v oblasti lokalizácie, najnovšie publikácie o lokalizácii alebo čísla časopisov ako *The Journal of Internationalization and Localization* či *Game Studies*, poprípade čoskoro aj pripravovaný slovenský časopis *L10N*, ktorý sa bude venovať lokalizácii a ktorý budem s doktorom Mariánom Kabátom spolueditovať. Následne treba dať o sebe vedieť, napríklad formou vlastného webu/blogu, instagramového profilu či profilu na LinkedIne, alebo aj aktívne spolupracovať a diskutovať s domácimi a zahraničnými výskumníkmi v oblasti lokalizácie či s vývojármi, a za priaznivej pandemickej situácie sa osobne zúčastňovať relevantných podujatí, ako aj využívať príležitosť a sledovať online podujatia, ktoré sú často zadarmo. Dúfam, že som študentov neodradila, toto všetko sú veci, ktoré si človek osvojí rokmi praxe. Nedá sa síce všetko zachytiť, no je nutné byť v obraze, aby sa človek mohol neustále zlepšovať a ponúkať kvalitnejšie služby.

### **Nakoniec trochu technická otázka, ale majú podľa vás videohry hráčovi tykať alebo vykáť?**

Pri tykaní a vykaní je to individuálne. Ak sa bavíme o samotnej hre a interakcii s textom priamo v nej, tak je určite prirodzenejšie, ak sa vo videohrách hráčovi tyká, pretože vývojár ráta so širokým publikom a chce mu byť bližší a to sa inak dosiahnuť nedá, zároveň tradícia siaha ešte do čias, kedy sa videohry považovali za detskú zábavku a ich jazyk tomu zodpovedal, najmä v príkazovej časti, napr. „nazbieraj 20 polien a prines ich šamanovi“ alebo „prejdi k mostu a stretni sa s drevorubačom“. Ak aj vychádzame napríklad z klasických kontaktných hier, tak Jozef Mistřík ešte v 80. rokoch 20. storočia v knihe *Štylistika* uvádzal tykanie ako prirodzený jazyk hier, no išlo samozrejme o športové hry, keďže v čase vydania knihy boli videohry ešte v plienkach. Toto pravidlo sa však dá na ne prirodzene aplikovať. Nesmieme však zabúdať na to, že videohry sú zložité médium a nedá sa jednoznačne tykať všade, napríklad v dialogickej časti, pokiaľ je hlavná postava Sherlock Holmes adaptovaný z diel Arthura Conana Doylea, v ktorých svojmu spolupracovníkovi Watsonovi vyká, tak nemôžeme ani hernému Sherlockovi ubrať typický idiolekt a odrazu hráčovi tykať. Existujú teda výnimky, ktoré je nutné pri lokalizácii zvážiť a konzultovať s vývojárom, aj keď tá konzultácia nie je vždy adekvátna a dostačujúca, najmä pri zahraničnej videohre lokalizovanej externým prekladateľom. Čo sa týka tykania a vykania pri sprievodnej dokumentácii videohry alebo inštalátoroch, tam už natrafíme prevažne na vykание, najmä pri licenčných zmluvách, keďže ide o texty právnickej povahy a tam sa uplatňuje vykание, pretože sa v nich na hráča videohry hľadí ako na spotrebiteľa, ktorý

vstupuje do zmluvného kontaktu s vývojárom, teda predávajúcim. Opäť iné pravidlá nájdeme na webových stránkach propagujúcich konkrétne videohry alebo aj na propagačných stránkach videohier samotných, ktoré znovu hráčom tykajú a často používajú aj generické maskulínium. Zároveň sa na týchto stránkach objavajú systémové hlásenia, napr. o akceptovaní cookies, ktoré znovu spotrebiteľom vykajú. Toto tyko-vykanie je teda anomália, ktorá iba kvituje svojskosť lokalizácie spomedzi ostatných typov prekladu.

**Étienne Dolet povedal pred smrťou slávnú vetu: „*Traduttore, traditore.*“ Čo si o tom myslíte? Je prekladateľ alebo teda v tomto prípade lokalizátor zradca?**

Rozhodovanie medzi doslovnosťou a voľnosťou je prirodzenou súčasťou prekladateľského procesu. Ak by som sa na texty dívala ako ich recipientka prísne, s Doletom by som súhlasila. Ak mám napríklad v origináli „jedzte syry, dajú sily“, tak prečo by som nedala cieľovému recipientovi verziu „eat cheese, they give power“? Bola by som verná, preniesla by som autorove slová, no nedodrжала by som ani gramatiku, ani význam, ani rým. „Zrada“ je teda často nutnosť, pokiaľ chceme ponúknuť adekvátny translát. Pri lokalizácii nejde iba o prenos slov, ale starú známu Lutherovu obranu svojho prekladu Božieho slova, kedy sa vyjadril, že „translát musí byť zrozumiteľný a prístupný, nesmie sa prekladať slovo za slovom“ (aj keď občas to, samozrejme, vyjde). Skôr by som obrátila pozornosť nie na lokalizátora-zradcu, ale recipienta-zradcu, ktorý má voči slovenčine až prísne negativistický postoj a preferenčne a na základe dojmov nesúvisiacich so samotnou kvalitou lokalizácie, teda s predsudkami skôr siahne po češtine. Je to naozaj zamrucujúce, pretože podobnosť slovenčiny a češtiny by nemala byť prekážka. Malé jazyky majú v lokalizačnom priemysle smolu, pretože pokiaľ nemajú silnú základňu recipientov, vývojári, najmä herní, si na ne málokedy spomenú. Slovenčina teda, bohužiaľ, ťahá za kratší koniec, no veľmi by som si priała, aby slovenskí recipienti konečne voči nej zmiernili svoj odmietavý postoj. Súhlasím s výrokom Nelsona Mandelu: „Keď sa s človekom rozprávate jazykom, ktorému rozumie, prihovárate sa jeho hlave. Ak s ním hovoríte jeho rodným jazykom, prihovárate sa jeho srdcu.“ Želala by som si, aby sme si mohli vychutnať oveľa viac audiovizuálnych i multimedialných diel v slovenčine a nemuseli vôbec dúfať, či ich niekto preloží a lokalizuje alebo sa vôbec baviť o tom, či lokalizáciu potrebujeme.

Otázky formuloval  
*Marián Kabát*