

SÚČASNÝ STAV LOKALIZÁCIE VIDEOHIER NA SLOVENSKU

MÁRIA KOSCELNÍKOVÁ

ABSTRACT

The Present State of the Localization of Video Games in Slovakia

In Slovakia there is no tradition of localisation of video games. Foreign countries, however, have much to offer regarding the academic environment and practical outcomes. The Slovak market does not even offer Slovak localisations of video games for children who are entitled to Slovak localisations pursuant to Slovak legislation. Our paper aims to examine the issue of Slovak video game localisation, present the most serious results of our research, and offer goals for future research aimed at specific aspects of localisation of video games for Slovak children and their multimodality.

Keywords: video game; multimodality; localisation; audiovisual translation; children recipient

Úvod

Audiovizuálny preklad je v slovenskom akademickom priestore rezonujúcou oblasťou translológie, ktorej sa dostáva čoraz viac pozornosti. V prípade lokalizácie videohier ešte stále nemôžeme povedať to isté, aj keď od ich vzniku ubehlo už viac než polstoročie a tradícia spojená s ich prekladom bola započatá už dávno. V zahraničí je lokalizácia videohier bežnou záležitosťou. Videohry sa lokalizujú do väčších európskych či ázijských jazykov a ich výskumu sa venuje mnoho osobností zahraničného akademického priestoru, ktoré pravidelne publikujú nové zistenia i teoretické východiská. Lokalizácia videohier sa vyučuje na mnohých zahraničných univerzitách, či už ako študijný program, alebo ako voliteľný predmet, no nedá sa povedať, že by situácia na Slovensku bola podobná. Lokalizácii videohier sa u nás venuje veľmi málo výskumníkov, nevyučuje ju žiadna univerzita ani ako program, ani ako predmet, a na slovenskom trhu nájdeme iba mizivý počet videohier lokalizovaných do slovenčiny. Tieto dôvody, ako i naša záľuba v nich kultúrnom prvku nás podnietili skúmať túto problematiku, ktorej sa venujeme od roku 2015.

V tomto príspevku sa zameriame na problematiku lokalizácie videohier so zreteľom na súčasný stav lokalizácie videohier na Slovensku, predostrieme najzávažnejšie zistenia v doterajšom výskume a priblížime náš súčasný výskum a ciele do budúcnosti. V prvej kapi-

tole načrtujeme stručnú charakteristiku skúmanej problematiky a interaktivitu videohier, kvôli ktorej bude zrejme ešte dlho trvať, kým sa výskum videohier rozbehne a ustáli v slovenskej translatológii. V druhej kapitole priblížime našu orientáciu na detského recipienta a východiská, vďaka ktorým má lokalizácia videohier pre deti budúcnosť. V tretej kapitole poukážeme na závažné zistenia nášho doterajšieho výskumu. Túto kapitolu členíme na menšie podkapitoly. V prvej podkapitole sa venujeme teórii lokalizácie, rozoberáme stav výskumu lokalizácie herného (aj neherného) softvéru v slovenskom akademickom priestore a zároveň poukazujeme na skutočnosť, že lokalizácia je komplexnejší systém a preklad je iba jeho súčasťou. V druhej podkapitole rozoberáme legislatívne ukotvenie lokalizácie a poukazujeme na súčasnú (ne)prítomnosť lokalizácií videohier do slovenčiny, so zreteľom na detské videohry vo vybraných slovenských obchodoch, ponúkajúcich tento typ produktov. Závažnosť zistení umocňuje aj skutočnosť, že amatérskych prekladov videohier je na Slovensku viac ako profesionálnych. V tretej podkapitole poukazujeme na nemožnosť dopátrania sa k slovenským prekladateľom videohier a vo štvrtej podkapitole prinášame zaujímavé zistenia z dotazníkového prieskumu, ktorý sme realizovali v rámci nášho predošlého výskumu.

Náš článok zakončíme štvrtou kapitolou, venovanou súčasnému výskumu lokalizácie videohier do slovenčiny, ktorá je orientovaná na detského recipienta a rozoberáme ciele našej dizertačnej práce. Dúfame, že naša práca zaujme akademickú obec a bude ju inšpirovať k ďalšiemu výskumu lokalizácie videohier.

1. Stručná charakteristika skúmanej problematiky

Zábava je neodmysliteľnou súčasťou našej existencie. S rozvojom technológií sa, prirodzene, snažil inovovať formy zábavy aj zábavný priemysel, preto Steve Russell, študent Inštitútu Technológií v Massachusetts, reagoval na danú situáciu a v roku 1961 vytvoril prvú interaktívnu videohru *Spacewar!*. Russell sa ani len nepokúšal získať ocenenia či autorské práva na svoju hru, vytvoril ju s úmyslom ukázať, že je to možné (Kent 2001). Tento čin položil základy toho, čomu dnes vravíme **videohra**. Charakteristike videohry sme sa venovali už v našom predchádzajúcom výskume (Koscelníková 2017) a v rámci nášho výskumu operujeme s pojmom videohra ako so strešným pojmom pre akúkoľvek videohru, ktorú je možné hrať prostredníctvom elektronického zariadenia. Do tejto charakteristiky preto spadajú arkádové hry, počítačové hry, konzolové hry, mobilné i online hry. V našom výskume chceme taktiež upriamiť pozornosť aj na pojem multimediálny interaktívny zábavný softvér, ktorý zaviedol Bernal-Merino (2015), aby zdôraznil jeden z dôležitých prvkov videohry, ktorý ju líši od audiovizuálnych diel, a to **interaktivitu**, ktorá dáva videohrám pridanú hodnotu.

Videohry sú teda **multimediálne diela**, ktoré okrem scénickej časti (video a audio), ktorej textovú formu predstavujú titulky, obsahujú aj časť interaktívnu, ktorá so sebou častokrát prináša množstvo ďalšieho textu, ktorý je potrebné preložiť. Preklad videohry však spadá do rozsiahlejšieho cyklu, ktorý sa nazýva lokalizácia. Tento proces zahŕňa viac ako preklad. Aj to je zrejme dôvodom, prečo si preklad videohier ešte stále nenašiel miesto v slovenskej translatológii. Lokalizáciu videohier preto považujeme nielen za súčasť audiovizuálneho prekladu (ďabing, titulkovanie), no i za súčasť umeleckého pre-

kladu (preklad textov), odborného prekladu (podľa typu hry, napr. simulátory) a stotožňujeme sa s Bernal-Merinom (2015), ktorý poukazuje na rôznorodosť a mnohotvárnosť videohier, ktoré od prekladateľa vyžadujú nadmerné množstvo kompetencií. Azda táto neuchopiteľnosť, nejednoznačnosť a nezaraditeľnosť budú viesť v budúcnosti k tomu, aby sa lokalizácia, resp. preklad videohier presadil ako samostatný typ prekladu.

Napriek tomu, že videohry sa v súčasnosti tešia veľkej obľube, ich lokalizácia do slovenčiny nie je frekventovaná. Slovenská legislatíva aktuálne nariaďuje lokalizáciu detských videohier, no realita tomu nezodpovedá, preto sme sa rozhodli našu dizertačnú prácu a výskum upriamiť práve na detského recipienta.

2. Deti ako budúcnosť slovenského prekladu videohier

Ak do vyhľadávачa Google zadáme termín videohra, ponúkne nám obrázky, ktoré sa vo väčšine prípadov spájajú s mladým chlapcom sediacim za počítačom. Takéto stereotypné vnímanie cieľového prijímateľa videohier už v dnešnej dobe neplatí. Napriek tomu sa v súvislosti s pojmom videohra v rôznych publikáciách o videohrách, ako aj v Kentovej publikácii z roku 2001, často spomínajú deti. Deti sú zároveň dôvodom, prečo vzniklo hodnotenie obsahu hier podľa veku. Aj napriek tomu, že je deťom vo videohernom priemysle venovaná tak vysoká pozornosť, sa priemerný vek hráča za posledných 14 rokov pohybuje medzi vekom 30–35 rokov, ako to uvádzajú napríklad štatistiky Essential Facts about the Computer and Video Game Industry (Základné fakty o počítačovom a videohernom priemysle) spoločnosti The Entertainment Software Association za rok 2004–2018. Okrem iného sa práve tento typ štatistiky zameraný na americký trh, ktorý patrí k najväčším videoherným trhom, zameriava na rôzne aspekty hráčov videohier a tieto aspekty sú často nejednotné alebo svojím spôsobom vyčnievajúce. Aj táto rozmanitosť hráčov videohier, ako aj videohier samotných, nás podnietila skúmať lokalizáciu videohier.

V našom doterajšom výskume sme sa venovali lokalizácii videohier so zreteľom na ich titulkovanie do slovenčiny. Keďže tento typ prekladu sme na Slovensku začali skúmať ako prví, mali sme širokú škálu možností, no veľmi málo slovenských teoretických východísk. Zahraničné publikácie nám, naopak, ponúkli bohatú paletu tém. Zahraniční výskumníci, ako napr. Bernal-Merino, O'Haganová či Mangironová, sa lokalizácii videohier venujú už viac ako 10 rokov. V neposlednom rade sa v zahraničí usporadúvajú aj konferencie venované prekladu videohier, ako napríklad Fun for All. Pri výbere témy sme vychádzali z dostupných verzií hier v slovenčine a z najfrekventovanejšej formy ich prekladu – titulkovania. Po hlbšom pátraní sme však zistili, že **na slovenskom trhu je obrovská dominancia amatérskych prekladov**. Táto skutočnosť je spôsobená nedostatočným zastúpením videohier v slovenskej legislatíve, ktorá sa lokalizácii videohier takmer nevenuje, keďže vníma videohry ako **multimediálne diela**, ktoré sú v porovnaní s audiovizuálnymi dielami spomínané veľmi málo. Pri podrobnom preštudovaní slovenskej legislatívy sme zistili, že lokalizácia videohier do slovenčiny nie je povinná pre všetky kategórie hier, a že **jediná obligácia sa týka detského recipienta**. Štvrtá časť zákona č. 40/2015 Z. z. o audiovizii, § 15 Osobitné ustanovenia o jazykovej úprave v odseku 3 nariaďuje vyhotoviť slovenskú jazykovú úpravu hier pre deti vo veľmi komplikovanom znení: „*Distributér mul-*

timediálneho diela, ktorý verejne rozširuje multimedialne dielo, ktoré je podľa jednotného systému označovania klasifikované ako vhodné pre vekovú skupinu maloletých do 12 rokov v pôvodnej jazykovej úprave inej ako v slovenskej jazykovej úprave, ak toto audiovizuálne dielo nie je v pôvodnej jazykovej úprave spĺňajúcej požiadavku základnej zrozumiteľnosti z hľadiska štátneho jazyka, je povinný zabezpečiť pre toto multimedialne dielo aj slovenskú jazykovú úpravu.“

Z uvedeného zákona vyplýva, že by **distribútori videohier pre deti mali zabezpečiť slovenskú verziu hry**, pokiaľ taká hra nie je pôvodne vyhotovená v českom jazyku (napr. Krtek, Botanicula, Vietcong, Rákosníček a pod.). Napriek tomu sa na trhu stretávame s detskými hrami typu Barbie, Winx, alebo rôznymi inými hrami, napríklad od spoločnosti Disney, ktoré nie sú v pôvodnom jazyku českom, no nie sú preložené do slovenského jazyka, iba do češtiny. Situáciu komplikuje aj nejednoznačný systém označovania hier, nedostatočná formulácia požiadaviek pre distribútorov, nefunkčný mechanizmus kontroly dodržiavania zákona a mnohé faktory, ktoré sa chystáme sledovať počas nášho doktorandského štúdia.

Keďže nám videohry pre deti a ich preklad nie sú ľahostajné a táto téma nás zaujíma, rozhodli sme sa ich skúmať, a to v rámci tretieho stupňa nášho štúdia. Vychádzali sme nielen z (ne)funkčnej platnej legislatívy, ale aj z psycholingvistického hľadiska. Vďaka platnej legislatíve sú deti istou budúcnosťou lokalizácie videohier do slovenčiny. Vznik tradície lokalizácie videohier do slovenčiny by mala podporovať aj skutočnosť, že na Slovensku už máme nielen zákonom danú, ale i ustálenú tradíciu prekladu animovaných filmov pre deti do slovenčiny. Z tohto dôvodu usudzujeme, že prípadné videoherné adaptácie rôznych filmov pre deti by mohli poslúžiť ako podkladový materiál na ich preklad. Taktiež sa opierame o potrebu rozvoja jazyka maloletého, ktorý má na základe zákona č. 245/2008 Z. z. o výchove a vzdelávaní nadobudnúť schopnosť komunikovať v štátnom/materinskom jazyku. „Už od narodenia sa malé dieťa snaží komunikovať jemu najbližším spôsobom, t. j. krikom. Postupne sa jeho rečové schopnosti zdokonaľujú, až prichádza do materskej školy, kde by sa mali jeho rečové (komunikatívne) schopnosti rozvíjať“ (Chlebeková 2014: 6). Myslíme si, že kontakt dieťaťa s materinským jazykom je nesmierne dôležitý pre ďalší vývoj jeho reči a vďaka popularite videohier by mal byť dieťaťu umožnený aj prostredníctvom ich hrania v slovenskom jazyku.

Po zhrnutí všetkých argumentov sú deti dôležitým prijímateľom a budúcnosťou prekladu videohier do slovenčiny z nasledujúcich troch dôvodov:

1. psycholingvistické hľadisko
2. nastolená prekladateľská tradícia prekladu diel pre detského recipienta do slovenčiny
3. platná legislatíva

Neexistencia tohto typu prekladu prináša množstvo rizík. Už v súčasnosti spôsobuje nedostatok prekladov do slovenčiny v audiovizíii infiltráciu mnohých inojazyčných slov, najmä bohemizmov, do reči dieťaťa, ktoré ich používa namiesto slovenských slov počas bežnej komunikácie v slovenčine. Máme na mysli detské televízne stanice, videohry či detské časopisy, ktoré neponúkajú slovenskú verziu. Dané skutočnosti sa pokúsime zmapovať aj prostredníctvom dotazníka, ktorý rozpošleme rodičom detí a budeme sledovať či deti používajú v bežnej reči bohemizmy, v akom jazyku hrávajú videohry a pod. Netvrdíme, že učenie sa nových slov v cudzích jazykoch je pre deti zlé či neprospešné, no chceme poukázať na to, ako ľahko sa cudzie slová dostávajú do slovnéj zásoby dieťaťa

a ako vedia ovplyvniť jeho materinský jazyk v ranom veku. Vychádzajúc aj z tejto skutočnosti sa domnievame, že slovenské preklady videohier pre deti, by mohli podporovať obohacovanie slovnej zásoby dieťaťa. Moderná doba a s ňou spojený vplyv angličtiny, však môže v blízkej budúcnosti značne skomplikovať potrebu prekladu videohier pre deti. Na Slovensku však máme stále platnú legislatívu, ktorá by sa mala dodržiavať.

3. Závažné zistenia vo výskume lokalizácie videohier

3.1 Lokalizácia videohier stratená v slovenskom výskume

Lokalizácia videohier, ako súčasť translatológie, zatiaľ v slovenskom akademickom priestore nebola predmetom rozsiahlejšieho výskumu. V porovnaní s odborným, umeleckým či audiovizuálnym prekladom a ich teoretickými východiskami, ešte nemožno tvrdiť, že lokalizácia videohier má v slovenskej translatológii stále a ukotvené miesto. To isté vieme tvrdiť o lokalizácii neherného softvéru. V doterajšom výskume (Koscelníková 2017) sme zistili, že lokalizácia si nachádza cestu k slovenskej akademickej obci dosť ťažko. Doteraz sa jej venovala najmä Rakšányiová (2012) so zreteľom na webové stránky. Prvé zmienky o lokalizácii videohier nachádzame v práci Janecovej (2014), ktorá poukázala nato, že lokalizácii videohier sa v rámci výskumu nevenuje dostatočná pozornosť. Situácia je však v súčasnosti priaznivejšia, lokalizácii od r. 2018 venovali zvýšenú pozornosť Marčanová (2018), Kulbak (2018) či Cabajová (2019). Prvú kritiku prekladu videohry priniesla Koscelníková (2018b). Na podujatí Letná škola prekladu, ktorú každoročne organizuje Slovenská spoločnosť prekladateľov umeleckej literatúry v Piešťanoch, nastolil diskusiu o lokalizácii aj Kabát, ktorý sa venuje lokalizácii softvéru aj zo všeobecného hľadiska (2019). Spolu s Koscelníkovou započali plodnú diskusiu medzi mnohými osobnosťami slovenskej akademickej obce, ako aj medzi praktikmi. Dúfame, že je to sľubným odrazovým mostíkom a že sa lokalizácii videohier, ako aj lokalizácii samotnej, bude venovať čoraz väčšia pozornosť.

Okrem nedostatočnej výskumnej pozornosti nachádzame problémy už pri samotnom vnímaní pojmu lokalizácia v kontexte prekladu. Pojem lokalizácia sme už podrobnejšie rozobrali v predošlom výskume (Koscelníková 2018a: 61). Medzi tradičnou lokalizáciou a lokalizáciou videohier vyvstáva mnoho rozličných aspektov, no spoločným znakom je, že ide (nielen) o preklad **softvéru**. Problém však nastáva pri pojmosloví, pretože lokalizácia nezahŕňa iba preklad. Podľa Chandlerovej a Demingovej (2012) je lokalizácia videohier prekladom jazykových aktív do iných jazykov. No preklad videohry nie je iba o samotnej lokalizácii, ale o väčšej skupine úkonov, ako je napríklad internacionalizácia či kulturalizácia. Podľa organizácie LISA (2003) zahŕňa lokalizačný proces oveľa viac, než iba prekladový proces a celý proces je označovaný tiež skratkou GILT – Globalizácia, Internacionalizácia, Lokalizácia a Translácia.

V rámci procesu GILT ide o výrobu a adaptovanie produktu takým spôsobom, aby pôsobil ako produkt krajiny, do ktorej je distribuovaný. Na to je potrebné globalizovať ho, teda „vykonať všetky potrebné technické, finančné, manažérske, zamestnanecké, marketingové a ostatné firemné rozhodnutia, ktoré zľahčia lokalizáciu [...] Globalizácia zahŕňa kompletný a dobre štruktúrovaný životný cyklus vývoja produktu od analýzy globál-

neho a lokálneho produktu, cez globalizáciu a lokalizáciu produktu, končiac podporou a spätnou väzbou na lokalizované produkty (LISA 2003: 5, vlastný preklad). Chandlerová a Demingová (2012) považujú za cieľ internacionalizácie „vytvoriť projekt, ktorý je možné lokalizovať jednoducho a s minimálnym úsilím na strane vývojára – rovnaké herné funkcie, funkčnosť a hráčska skúsenosť sú prítomné vo všetkých medzinárodných verziách hry. Medzinárodní používatelia majú mať pocit, že bol produkt vyrobený práve pre nich a že zažívajú rovnakú skúsenosť ako hráči originálu hry“ (Chandlerová – Demingová 2012: 4, vlastný preklad). Okrem internacionalizácie nezabúdajú autorky ani na kulturalizáciu, ktorá je nesmierne dôležitým prvkom celého procesu globálnej distribúcie videohry a „zaisťuje, aby hráči hry neboli *odradení* od hrania takou časťou obsahu hry, ktorá je nevhodná či dokonca urážlivá (Chandlerová – Demingová 2012: 19, vlastný preklad). Zaujímavosťou v rámci lokalizácie je aj myšlienka, ktorú spomenul Bernal-Merino na kurze lokalizácie videohier (Londýn 2019) a to, že sa prekladá text, no lokalizuje sa celý produkt. Táto problematika a začlenenie prekladu do procesu lokalizácie, mohli spôsobovať doterajší nezájem či neprítomnosť lokalizácie v slovenskom translatologickom výskume, ako aj ich neprítomnosť v didaktike prekladu a tlmočenia. Žijeme však v dobe technológií a tak ako napreduje svet, tak by aj slovenská translatológia mala reagovať na existenciu lokalizácie videohier, ktorej sa v zahraničí už dlhšie venuje pozornosť. Skutočnosť, že videohry sú softvér, je ďalšou prekážkou, ktorá komplikuje ich uchopiteľnosť a zaraditeľnosť už k tradičným typom prekladu.

Podľa O'Haganovej a Mangironovej (2006) majú lokalizácia samotná a lokalizácia videohier spoločnú črtu, ktorou je **softvérová stránka**. „Obe zahŕňajú kombináciu prekladu jazyka a softvérového inžinierstva, pričom prekladané textové vlákna nemusia v softvéri nasledovať za sebou [...]. Obe sa riadia podobným lokalizačným cyklom, ktorý ideálne začína internacionalizáciou a končí procesom hodnotenia kvality pred vydaním finálneho produktu“ (12, vlastný preklad). Táto kombinácia je možnou odpoveďou na otázku, prečo si ešte lokalizácia videohier nenašla miesto v slovenskej translatológii a prečo sa o nej začalo hovoriť len nedávno. Preklad videohier sa na Slovensku vytráca preto, lebo na školách vyučujúcich tvorbu a dizajn hier¹ sa o jazykovom aspekte hry či jej lokalizácii vôbec neuvažuje. Práve preto je lokalizácia videohier zatiaľ neuchopenou oblasťou výučby a výskumu na rozdiel od zahraničia, kde sa jej okrem spomenutých autorov venuje napr. aj B. Esselink (2000) či A. Pym (2004, 2013). V neposlednom rade prispieva k nepriaznivej situácii aj nedostatočné uchopenie a vymedzenie povinností v slovenskej legislatíve, ktorej sa budeme venovať v nasledujúcej podkapitole.

3.2 Lokalizácia videohier stratená v legislatíve i v translatológii

Jednou z ďalších a najzávažnejších prekážok lokalizácie videohier do slovenčiny je nepriaznivá legislatíva Slovenskej republiky. Videohry sa v nej spomínajú iba okrajovo v zákone č. 40/2015 Z. z. o audiovizíii a jedinú obligáciu môžeme nájsť v § 15, odsek 3. Na žiadnom inom mieste sa distribútorom videohier nekladie povinnosť prekladať ich.

¹ Webová stránka Fakulty masmediálnej komunikácie: <https://fmk.sk/tedi> [cit. 31. 1. 2019]; Rozpis predmetov Katedry informatiky UK, BA: http://new.dcs.fmph.uniba.sk/index.php/Predmety?_method=detail&_key=ECTSkod&ECTSkod=2-INF-263 [cit. 31. 1. 2019].

Myslíme si, že ide o ďalší faktor, ktorý bráni vzniku prekladov videohier do slovenčiny. Zarážajúcou skutočnosťou však je, že napriek legislatíve sa preklady videohier pre deti do slovenčiny **nerealizujú** takmer vôbec. V našom predošlom výskume sme sledovali aj počty ponúkaných hier online obchodu progamingshop.sk, ktorý mal k aprílu 2018 v ponuke 196 hier pre deti, z ktorých bolo 41 hier v origináli, príp. inej jazykovej podpore ako českej či slovenskej, 146 hier bolo v češtine a **9** v slovenčine. Napriek tomu počet ponúkaných hier nekorešpondoval so skladovou dostupnosťou. V januári 2019 sme so zreteľom na detské hry skúmali portfólio daného obchodu opäť – obchod ponúka 53 hier, z toho 10 v angličtine, 15 s českým dabingom, 27 s českými titulkami a iba **1** hru so slovenským dabingom. Opäť, ponuka nekorešponduje so skladovými zásobami a z 53 hier v kategórii „detské hry“ sú na sklade iba dve. Ako výskumná vzorka je obchod progamingshop.sk zatiaľ najvhodnejší, keďže ponúka iba fyzické kópie hier a neponúka digitálny obsah vo forme sťahovateľných doplnkových častí hry, ktorý je možné zakúpiť aj z iných zdrojov.²

Ako ďalšia výskumná vzorka nám poslúžil e-shop brloh.sk.³ Pri skúmaní ponuky hier sme zistili, že obchod ponúka prevažne digitálne verzie hier, ktoré sa dajú kúpiť cez herné platformy Steam⁴ alebo Origin⁵, ktoré nie sú slovenskými distribútormi. Boli sme však sklamaní, pretože zo 102 ponúkaných detských videohier, z čoho bolo 19 fyzických a 83 digitálnych verzií hier, nebola **žiadna po slovensky**. 92 hier bolo v angličtine, 9 hier obsahovalo české titulky a jedna hra nemala uvedený jazyk, do ktorého bola lokalizovaná. Napriek argumentu, že hry neponúkajú slovenskí distribútori, je toto číslo alarmujúce a poukazuje na nedodržiavanie legislatívy. Dostávame sa však k problematike distribúcie digitálneho obsahu. Pokiaľ slovenský obchod brloh.sk predáva videohry, ktoré poskytuje Steam, platí preň § 15 odsek 3 zákona o audiovízii č. 40/2015 Z. z. Takisto však tento zákon platí aj pre Steam, keďže pôvod distribútora zákon nešpecifikuje, to znamená, že ide o akéhokoľvek distribútora, ktorý distribuuje hry na Slovensku. Ďalšou skutočnosťou je, že doteraz sa nikto nezaoberal problematikou neexistencie hier v slovenskom jazyku, preto usudzujeme, že zrejme nemáme žiaden kontrolný orgán, či systém sankcií, ktorý by zamedzoval nerešpektovaniu zákona. Takisto v rámci online platforiem typu Steam, ktoré distribuujú hry celosvetovo, nie je v stanovách spoločnosti explicitne napísané, že ich videohry sú distribuované na Slovensku, keďže si ich síce môže zakúpiť slovenský recipient, no nemusí sa na území Slovenska nachádzať a tak je cieľové „územie“ nešpecifikované. Môže sa však stať, že niektoré videohry obsahujú aj slovenskú lokalizáciu, no keďže slovenčina nie je jazykom, do ktorého je platforma Steam preložená, takáto informácia sa v popise hry neobjaví. Máme na mysli napríklad hru Euro Truck Simulator 2, ktorá obsahuje slovenskú lokalizáciu, no v popise hry na Steame o nej nie je žiadna zmienka.⁶ Tieto skutočnosti bránia výskumu, ale aj kritike prekladu videohier do slovenčiny. V porovnaní s mizivým počtom profesionálnych lokalizácií vieme nájsť bohatú ponuku videohier s amatérskym prekladom do slovenčiny, ktorých počet k januáru 2019 presiahol závratné číslo **300**.⁷

² <https://www.progamingshop.sk> [cit. 31. 1. 2019].

³ <https://www.brloh.sk> [cit. 31. 1. 2019].

⁴ <https://store.steampowered.com> [cit. 31. 1. 2019].

⁵ <https://www.origin.com/irl/en-us/store> [cit. 31. 1. 2019].

⁶ https://store.steampowered.com/app/227300/Euro_Truck_Simulator_2 [cit. 31. 1. 2019].

⁷ <http://slovenliny.com/preklady-hier> [cit. 31. 1. 2019].

3.3 Prekladatelia videohier stratení v preklade/na trhu

Ak sa nám na slovenskom trhu podarilo objaviť videohry lokalizované do slovenčiny, daný distribútor bol už zvyčajne nefungujúcou spoločnosťou, ktorej kontaktné údaje sú nedohľadateľné, webové stránky neexistujúce a emailové adresy neplatné. Ak sa nám aj podarilo dopátrať k daným osobám, nevedeli si spomenúť na konkrétne meno prekladateľa, takže nedokážeme zistiť o koho išlo, či bol profesionál alebo amatér, ani aké boli dôvody konkrétnych prekladateľských riešení. Ako sme už spomínali v kritike prekladu videohry Sherlock Holmes vs. Arsène Lupin (Koscelníková 2018b) „na rozdiel od kníh, kde v tiráži môžeme nájsť meno prekladateľa, na obaloch videohier by sme meno prekladateľa hľadali márne“ (Koscelníková 2018b: 28). Tajná identita prekladateľa, ktorá znemožňuje hladký priebeh výskumu lokalizácie videohier do slovenčiny, značne komplikuje náš výskum.

3.4 Záujem hráčov i prekladateľov o slovenčinu vo videohrách

V rámci našej diplomovej práce sme sa rozhodli skúmať lokalizáciu videohier do slovenčiny z pohľadu prekladateľov i hráčov videohier. Podarilo sa nám osloviť 36 prekladateľov vo veku od 18 do 62 rokov a 164 hráčov vo veku od 14 do 34 rokov. Každá skupina vyplnila osobitný dotazník tvorený z otvorených i uzavretých otázok. Za najzávažnejšie zistenia považujeme napríklad skutočnosť, že prekladatelia ponuky na preklad videohier nedostávajú, čo korešpondovalo so stavom trhu. Bohužiaľ, v súčasnosti sa situácia nezmenila. Na otázku, či by prekladatelia prijali ponuku na preklad videohry sa väčšina opýtaných prekladateľov vyjadrila kladne. Čo sa týka hráčov, na otázku „Ak by existovali videohry v slovenčine, zahrali by ste si hru radšej po slovensky?“ 47 % opýtaných hráčov odpovedalo pozitívne, pričom viacerí sa v doplňujúcej otvorenej otázke vyjadrili, že v súčasnosti už originálu hry (väčšinou v angličtine) rozumejú, no v časoch, keď jej nerozumeli tak dobre, by ocenili slovenčinu. Vzhľadom na rozrastajúci sa počet anglicky hovoriacich ľudí toto zistenie iba poukazuje na skutočnosť, že starší recipient nebude mať problémy s porozumením videohry v angličtine. Z tohto dôvodu sme sa rozhodli upriamiť pozornosť na stále pretrvávajúcu problematiku **neexistencie slovenskej lokalizácie detských videohier** a venovať sa jej v našej dizertačnej práci.

4. Súčasný výskum a ciele do budúcnosti

Napriek nepriaznivej situácii sa výskumu lokalizácie videohier začína venovať väčšia pozornosť. Keďže slovenská legislatíva nariaďuje preklad videohier iba pre detských recipientov, rozhodli sme sa túto problematiku skúmať a venovať sa lokalizácii a prekladu videohier pre detského recipienta, konkrétne jej špecifikám z teoretického aj praktického hľadiska. Nepriítomnosť slovenčiny v detských videohrách, ktoré sú v súčasnosti ľahko dostupné, spôsobuje niekoľko faktorov, ktorým sa chceme venovať v budúcom výskume. Videohry pre deti v slovenčine majú potenciál cibriť a rozširovať slovnú zásobu detského recipienta. Keďže na Slovensku sa výskumu lokalizácie detských videohier ešte nikto

nevenoval, pokúsime sa hlbkovo analyzovať a spracovať dostupné teoretické východiská lokalizácie a prekladu videohier pre detských recipientov, z ktorých vyvodíme špecifickú lokalizáciu videohier. V našom budúcom výskume budeme kombinovať kvalitatívny a kvantitatívny výskum. Okrem hlavnej časti nášho výskumu poukážeme aj na čiastkové problémy, ktoré rezonujú v súvislosti s lokalizáciou a prekladom videohier pre detských recipientov na Slovensku a budeme hľadať ich riešenia.

Jedným z týchto problémov je aj neexistencia slovenských prekladov videohier pre detských recipientov a nerešpektovanie odseku 3, § 15 zákona č. 40/2015 Z. z. o audiovizíi. V súvislosti s legislatívou upravujúcou lokalizáciu a preklad nachádzame nejednoznačnosť vekového ohraňovania v súvislosti s odsekom 3, § 15 zákona č. 40/2015 Z. z. o audiovizíi, keďže v rámci Európy sa distribúcia videohier riadi podľa organizácie Pan European Game Information (PEGI), ktorá má ratingové kategórie videohier rozdelené takto: kategória 3 – pre všetky vekové kategórie (od 3 rokov); kategória 7 – od 7 rokov; kategória 12 – od 12 rokov; kategória 16 – od 16 rokov a kategória 18 – od 18 rokov.⁸ V porovnaní so slovenskou legislatívou, ktorá vníma detského recipienta ako maloletého do 12 rokov, toto hodnotenie nevníma detského recipienta ako výlučného recipienta videohry. Daná nejednoznačnosť ponúka distribútorom možnosť videohry nelokalizovať. Na Slovensku zároveň neexistuje žiaden kontrolný orgán, ktorý by dohliadal na funkčnosť legislatívy. Chceme poukázať na to, že na Slovensku nemáme žiadnu doložku či zákon, ktorá by zohľadnila aj iné hodnotenie videohier podľa veku. Aj preto na pulloch obchodov chýbajú videohry so slovenskou lokalizáciou napriek tomu, že hra je určená aj pre deti do 12 rokov.

Príbuznosť slovenčiny a češtiny má markantný vplyv na neprítomnosť slovenských prekladov (nielen) detských videohier na slovenskom trhu, najmä kvôli legislatívnemu vnímaniu češtiny ako zrozumiteľného jazyka podľa zákona č. 270/1995 Z. z. o štátnom jazyku SR, čo je dôsledkom spoločnej histórie krajín. Tento jazykový pár chceme porovnať s legislatívnym ukotvením jazyka a lokalizácie videohier v iných európskych krajinách. Porovnaním častí zákona týkajúcich sa videohier chceme hľadať paralely s vnímaním češtiny v slovenských zákonoch, ako aj s vnímaním lokalizácie videohier. Zistenými skutočnosťami chceme poukázať na (ne)možnosť lokalizovať a prekladať hry aj pre malé trhy, ktorých jazyky sú si nesmierne podobné.

Okrem spomenutých problémov, ktoré prispievajú k pretrvávajúcemu nedostatku lokalizácie a prekladov videohier pre detských recipientov do slovenského jazyka, sa plánujeme venovať aj lokalizácii a prekladu videohier do málo rozšírených jazykov. Dúfame, že náš výskum bude mať prínos nielen pre slovenskú translatológiu, ale aj pre budúcich výskumníkov z iných krajín.

Záver

Lokalizácii videohier sa dosiaľ na Slovensku nevenovala dostatočná pozornosť a v rámci slovenskej translatológie je stále vo svojich začiatkoch, napriek zaužívanej prekladateľskej tradícii v zahraničí. V tomto príspevku sme prezentovali náš výskum loka-

⁸ <https://pegi.info/what-do-the-labels-mean> [cit. 31. 1. 2019].

lizácie videohier, ktorý sme začali v roku 2015. Príspevok sme rozdelili do štyroch kapitol. V prvej kapitole sme stručne charakterizovali skúmanú problematiku, pričom sme poukázali na pridané vlastnosti videohier, ktorá ich odlišuje od audiovizuálnych diel. V druhej kapitole sme sa zamerali na detského recipienta, pričom sme poukázali na slovenskú legislatívu, ktorá ukladá distribútorom videohier povinnosť lokalizovať videohry pre deti do 12 rokov. V tretej kapitole, ktorú členíme na štyri podkapitoly, sme priblížili závažné zistenia nášho doterajšieho výskumu. Venovali sme sa v nej otázkam lokalizácie, slovenského trhu, prekladateľov videohier a záujmu prekladateľov i hráčov o lokalizáciu. Vo štvrtnej kapitole napokon upriamujeme pozornosť na náš aktuálny výskum a na orientáciu na detského recipienta. Keďže lokalizácia videohier nemá v slovenskej legislatíve dostatočné zastúpenie a lokalizovať by sa mali iba videohry pre deti do 12 rokov, rozhodli sme sa upriamiť pozornosť na tieto skutočnosti a skúmať špecifiká lokalizácie detských videohier do slovenčiny.

Skúmaná problematika ponúka množstvo tém, na ktoré sa dá nahliadať z rôznych perspektív prístupov. Či už ide o teoretické základy, ako je vymedzenie herných prvkov, platforiem, typu detských hier, až po praktické príklady a kritiku prekladu, lokalizácia videohier má čo ponúknuť. Dúfame, že náš výskum bude prínosom pre slovenskú translatológiu, a že sa k výskumu tejto oblasti pridá mnoho ďalších výskumníkov.

Podakovanie

Tento príspevok vznikol v rámci projektu VEGA 2/0166/19 Preklad ako súčasť dejín kultúrneho priestoru III.

LITERATÚRA A ELEKTRONICKÉ ZDROJE

- Bernal-Merino, M. (2015) *Translation and Localisation in Video Games. Making Entertainment Software Global*, London: Routledge.
- Chandler, H. – Deming, S. (2012) *The Game Localization Handbook*, London: Jones & Bartlett Learning, LLC.
- Cabajová, P. (2019) *Lokalizácia videohier v Nitrianskom regióne*, bakalárska práca, Nitra: FF UKF, 2019.
- Chlebeková, J. (2014) *Rozvoj komunikatívnych kompetencií dieťaťa v spolupráci materskej školy a rodiny*, Bratislava: Metodicko-pedagogické centrum.
- Esselink, B. (2000) *A Practical Guide to Localization*, vol. 4, Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Janecová, E. (2014) 'Titulkovanie pre nepočujúcich a sluchovo postihnutých: V čom je vlastne problém?', in *Preklad a tlmočenie 11 – Má translatológia dnes ešte čo ponúknuť? I.*, Banská Bystrica: Belianum, 141–150.
- Kabát, M. (2019) 'Pár poznámok k špecifikám lokalizácie', in *Prekladateľské listy* 8, Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, 21–34.
- Kent, S. L. (2001) *The Ultimate History of Video Games: From Pong to Pokemon—The story behind the craze that touched our lives and changed the world*, New York: Three Rivers Press.
- Koscelníková, M. (2017) *Audiovisual Translation – Video Games: Subtitling of Video Games in Slovakia*, diplomová práca, Banská Bystrica: FF UMB.
- Koscelníková, M. (2018a) 'Titulkovanie videohier na Slovensku', in *Prekladateľské listy* 7, Bratislava: Univerzita Komenského v Bratislave, 55–70.

- Koscelníková, M. (2018b) 'Neoficiálne v oficiálnom alebo o slovenskom preklade videohry Sherlock Holmes versus Arsène Lupin', in *Kritika prekladu* (1), Banská Bystrica: Belianum, 81–102.
- Kulbak, G. (2018) 'Globalizácia, internacionalizácia, lokalizácia a preklad', in *Odborný preklad a podporné inštrumentárium*, Prešov: Filozofická fakulta, 59–75.
- Lommel, A. (2003) *The Localization Industry Primer* (2), Féchy: The Localization Industry Standards Organization.
- Mangiron, C. – O'Hagan, M. (2006) 'Game localisation: unleashing imagination with restricted translation', *The Journal of Specialised Translation* 6: 10–21.
- Marčanová, K. (2018) *Porovnanie lokalizácie videohier a neherného softvéru na Slovensku*, diplomová práca. Bratislava: FF UK.
- Pym, A. (2004) *The Moving Text: Localization, Translation and Distribution*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, 2004.
- Pym, A. (2013) *Localization, Training, and Instrumentalization*. Version 3, http://usuaris.tinet.cat/apym/on-line/training/2013_localization.pdf [access: 31. 1. 2019].
- Rakšányová, J. (2012) '3D v preklade i translatológii alebo ostáva miesto pre prekladateľskú etiku?', in *Preklad a tlmočenie* 10, Banská Bystrica: Univerzita Mateja Bela, 47–53.
- Electronic Software Association: Essential Facts about the Computer and Video Game Industry (2018), http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf [access: 31. 1. 2019].
- (2017), http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_FinalDigital.pdf [access: 31. 1. 2019].
- (2016), <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2016/04/Essential-Facts-2016.pdf> [access: 31. 1. 2019].
- (2015), <http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2015/04/ESA-Essential-Facts-2015.pdf> [access: 31. 1. 2019].
- (2014), http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2014/10/ESA_EF_2014.pdf [access: 31. 1. 2019].
- (2013), https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2013.pdf [access: 31. 1. 2019].
- (2012), https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2012.pdf [access: 31. 1. 2019].
- (2011), https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2011.pdf [access: 31. 1. 2019].
- (2010), https://www.isfe.eu/sites/isfe.eu/files/attachments/esa_ef_2010.pdf [access: 31. 1. 2019].
- (2009), <https://library.princeton.edu/sites/default/files/2009.pdf> [access: 31. 1. 2019].
- (2008), <https://library.princeton.edu/sites/default/files/2008.pdf> [access: 31. 1. 2019].
- (2007), <https://library.princeton.edu/sites/default/files/2007.pdf> [access: 31. 1. 2019].
- (2006), <https://library.princeton.edu/sites/default/files/2006.pdf> [access: 31. 1. 2019].
- (2005), <https://www.scribd.com/document/125495226/ESA-Essential-Facts-2005> [access: 31. 1. 2019].
- (2004), <https://www.scribd.com/document/125494009/ESA-Essential-Facts-2004> [access: 31. 1. 2019].
- Zákon č. 40/2015 Z. z. o audiovizii, <http://www.zakonypreludi.sk/zz/2015-40> [access: 31. 1. 2019].
- Zákon č. 245/2008 Z. z. o výchove a vzdelávaní, <http://www.zakonypreludi.sk/zz/2008-245> [access: 31. 1. 2019].
- Zákon č. 270/1995 Z. z. o štátnom jazyku SR, <http://www.zakonypreludi.sk/zz/1995-270> [access: 31. 1. 2019].

RESUMEN

El objetivo de nuestro papel es presentar el tema actual de localización de videojuegos en Eslovaquia. El tema todavía no ha encontrado su lugar en la academia eslovaca. La investigación extranjera es más compleja y ofrece muchos recursos teóricos y prácticos. Las universidades extranjeras en proporción a Eslovaquia ofrecen programas académicas o cursos que se tratan de localización de videojuegos y hay muchos investigadores que la siguen siendo investigar por más de una década. Los videojuegos están localizados a muchos idiomas. En Eslovaquia no hay universidad que enseña localización de videojuegos,

ni solo una asignatura optativa. A pesar de una situación desfavorable hay los investigadores jóvenes que empezaron a dedicar su vida profesional a la localización de un software como Kabát o Koscelníková. Hay muchos aspectos de traducción y localización de videojuegos para investigar y llamar la atención de academia eslovaca a este campo de traducción poco investigado. Nuestro papel muestra las especificidades de localización de videojuegos y la investigación que hemos empezado en 2015; apunta principales conclusiones y la investigación futura.

Mgr. Mária Koscelníková

Katedra translatológie, Filozofická fakulta, Univerzita Konštantína Filozofa v Nitre
maria.koscelnikova@ukf.sk