

Posudek na diplomovou práci

Lukáš Wicha: Fenomén počítačových her a jejich převod do češtiny

Posudek vypracoval: Jaroslav Švelch, FSV UK

Práce Lukáše Wichy se snaží přinést komplexní pohled na téma překladu, popř. lokalizace počítačových her. Činí tak prostřednictvím shrnutí stávající literatury a série výzkumných sond.

Diplomant ve své práci prokazuje velmi dobré porozumění tématu na základě aktuální literatury z herních studií i translologie. Výběr literatury z herních studií mi coby účastníkovi oné disciplíny připadá poněkud náhodný, ale pro vybudování teoretického aparátu postačuje. Zvláště práci zaměřené na dialogy a psaný text ve hrách by prospěla i konfrontace s teorií kybertextu, kterou navrhl Espen Aarseth v knize *Cybertext*.

Na několika místech autor sahá k zobecňujícím soudům o počítačových hrách, které jsou poněkud diskutabilní. To, že hry se snaží hráče „iluzionisticky“ (str. 29) pohltnout, je sice převažující tendence v herním designu, ale neplatí vždy – hovoří o tom ve svých pracích např. Jesper Juul nebo Gordon Calleja. Celkově ovšem považuji teoretickou část za zdařilou. Dokládá to například informovaná a kvalitně argumentovaná terminologická debata o „lokalizaci“ a „překladu“ v podkapitole 5.2. nebo zajímavé postřehy o lokalizaci v kapitole 7. Dobrému dojmu z teoretické části napomáhá i vysoká stylistická a formální úroveň práce.

Za problematičtější pokládám výzkumnou část. V rozporu s předloženým zadáním práce je výzkum rozdělen do tří nesouvisejících bloků, jež nejsou propojeny ani v závěru. Studie o vlivu na jazyk hráčů se z neznámého důvodu orientuje převážně na herní metajazyk – názvy žánrů, ovládacích prvků atd. Ty ovšem s lokalizací souvisí spíše volně, protože hry zpravidla (jak diplomant připomíná) obsahují texty, které mají ve spolupráci s audiovizuální reprezentací navozovat iluzi fikčního světa, a proto s metajazykem tolik nepracují.

Zatímco v první studii autor velmi podrobně vysvětluje výběr materiálu, v komparativní analýze se jím příliš nezabývá. Proč si vybral dvě hry téhož žánru, navíc obě se silnými parodickými prvky, nevysvětluje. Nejsou ani mezi hrami, jejichž recenze zkoumal v předchozí části. Samotná analýza je nicméně pečlivá a zřejmě obnášela mnoho rešeršní práce – jako hráč hry *Sam & Max: Culture Shock* jsem nezachytil ani polovinu popisovaných kulturních referencí. Vzhledem k nejasnému výběru materiálu ovšem analýza nedospívá k teoreticky hodnotným závěrům. Výzkum formálních vlastností titulků má spíše deskriptivní charakter a jeho výsledky by si zasloužily vztáhnout ke konceptu norem v překladu (Toury).

Ačkoli je autor dobře obeznámen se stavem překladu počítačových her a dokáže dobře pracovat se stávající literaturou, práce nakonec neplní svůj účel uvést hry do české translologie, neboť se zaměřuje pouze dílčí, vzájemně neprovázaná subtémata. Práci chybí konkrétní a teoretickým základem motivovaná sada výzkumných otázek. Působí proto spíše jako sebraný svazek kvalitních seminárních prací než jako jednotné akademické dílo. Vzhledem k tomuto zásadnímu konceptuálnímu nedostatku ji navrhuji hodnotit stupněm **velmi dobře**.