

Posudek diplomové práce

Fenomén počítačových her a jejich převod do češtiny

Lukáš Wicha

Práce se zabývá doposud málo poznanou problematikou v oblasti translatologie. Zadaným rámcovým cílem bylo její komplexní prozkoumání se zaměřením na popis a explanaci. Odtud šíře záběru, která se pak odrazila především v náročnosti a rozsahu provedeného empirického výzkumu, jenž je podle mého názoru pro diplomovou práci nadstandardní. Uchopení problematiky v jejím celku i detailech je rovněž výjimečné – zřídka se u translatologických prací magisterské úrovně totiž setkáme s případem, kdy je diplomant důvěrně obeznámen se zkoumaným polem již sám ze své praxe a je vlastně jeho součástí. Tato skutečnost se pozitivně odrazila na přístupu, postupech i výsledcích práce.

Přehled stavu poznání problematiky přechází k vymezení objektu zkoumání (videohry, hráčská subkultura, překlad, lokalizace). Terminologie lokalizační praxe (nejen u videoher) vznikala nezávisle na translatologii, což se odrazilo i v jisté duplicitě a nekompatibilitě. Analýza i závěry diplomanta jsou příkladnou ukázkou vhodně zvoleného přístupu z pozice české teorie a zároveň svědčí o jeho teoreticko-analytických schopnostech. V řešení otázky profesionální vs. amatérský překlad herních titulků považuji za přínosný jeho pojem poloprofesionální překlad, následně ověřený v empirickém výzkumu – jde o amatérský překlad jemu odpovídající kvality, později „oficiálně“ přijatý a daný do oběhu. Teoreticky otevírá otázku dichotomie přijatelnost – přijatost, jakož i obecný problém vymezení některých základních pojmových kategorií jako odrazu dnešní praxe.

Vlastní empirický výzkum kombinuje různé techniky a sestává z: (a) on-line dotazníkového šetření provedeného náhodným výběrem u hráčské komunity, (b) analýzy časopiseckých recenzí her, (c) sondážní analýzy hráčského diskurzu náhodně vybraných internetových diskusních vláken, (d) srovnávací analýzy originálů a překladů dvou her se zaměřením na vybrané markantní jevy, (e) analýzy specifík herních titulků oproti filmovým na větším vzorku. Veškerý empirický materiál je uveden v přílohách. Výzkum sleduje z různých hledisek především vliv her na diskurz hráčů, metody překladu, rozdíl mezi profesionálním a amatérským překladem (jazyková kompetence, metoda převodu, kvalita), specifiku herních titulků proti filmovým (neinteraktivním) z hlediska procesu i produktu a zjišťuje existenci i ustálenost norem. Základním axiologickým kritériem je funkční hledisko na straně recepce (zážitkovost a zábavnost) podmíněné porozuměním a očekáváním. Strukturní analýza zahrnuje i retrospekci ve smyslu reprodukční normy. Hybridita textu se pak projevuje právě u sledovaných markantních jevů, u nichž dochází k různým funkčním i nefunkčním posunům.

Zjištění, závěry, snahy o explanaci i navržené hypotézy pro další výzkum považuji za přínosné nejen pro poznání specifík této praxe, ale i za potenciál, který by mohl svým způsobem přispět k ustalování norem v této oblasti.

Technické zpracování i odborný styl práce mají vysokou úroveň. Práce je reprezentativní ukázkou translatologie jako tradičně integrované vědy a v jistém slova smyslu je i interdisciplinární v moderním slova smyslu. Rovněž z těchto důvodů ji považuji za nadstandardní. Z hlediska svého „čtenářského zážitku“ bych jí vytkla snad menší explicitnost výkladu ve srovnávací analýze (d).

Z výše uvedených důvodů doporučuji práci k obhajobě a navrhuji klasifikaci výborně. Dále doporučuji, aby tato práce byla - po případně navržených úpravách ze strany oponentury a v závislosti na výsledku obhajoby - předložena jako rigorózní.

V Praze dne 10.5. 2013

Zuzana Jettmarová