

Intertextovosť a kultúrne špecifiká pri lokalizácii videohier

Intertextuality and Cultural Specifics in Video Game Localization

Katarína Bodišová

Univerzita Komenského v Bratislave

bodisovak22@uniba.sk

Abstract

Intertextuality is a common occurrence in video games that adds to a player's experience. As games are also naturally influenced by their country and culture of origin, it would be difficult to find a completely acultural video game with no cultural references whatsoever, or one that references no kind of popular culture. Through the author's own observations and short-case studies based on the author's own experiences as a player, this article aims to describe different kinds of intertextuality and cultural references and the ways translators have approached specific cases using transcreation, its overall concept, and the issues of intertextuality in Slovakia.

Keywords: video games, localization, intertextuality, culture, transcreation

Úvod

Videohry, podobne ako beletria a audiovizuálne diela, existujú v širšom kontexte a nie vo vzduchoprázdne. Ako poukazujú Mangironová a O'Haganová (2013), priame odkazy, narážky, citácie, vtipy či vlastné interpretácie už existujúcich diel sú vo videohrách veľmi časté, a hoci si ich nemusí všimnúť každý hráč, predstavujú dôležitú časť herného zážitku. Videohry sú tiež priamo ovplyvnené kultúrou a prostredím ich pôvodu, a tak treba pri lokalizácii brať do úvahy aj tieto faktory. Kultúra môže taktiež úzko súvisieť s intertextovosťou, použitou v produkte (Bernal-Merino, 2013), preto ich v príspevku chápeme ako dve neodlučiteľné súčasti textu. Pojem intertextovosť pritom podľa

slovníkovej definície znamená vlastnosť alebo stav textu vyplývajúci z prepojenia dvoch alebo viacerých textov.

Intertextovosť a kultúrne špecifiká sú jednými z mnohých problémov, ktorým prekladatelia čelia pri lokalizácii videohier (Mangiron, O'Hagan, 2013). Lokalizácia sama o sebe má mnoho špecifických vlastností ako premenné jednotky, priestorové obmedzenia a fragmentácia textu, či nedostatok podkladov (Kabát, 2019), no špecifické videoherné diela k nim pridávajú aj problém intertextovosti. Tá sa niekomu môže javiť ako menej podstatná pre preklad, no pre hráčov a vývojárov je to dôležitá súčasť výsledného produktu, a v niektorých hrách funguje aj ako súčasť herných mechaník, ktoré ovplyvňujú zvyšok hry. Podľa Mangironovej (2006) je teda pre prekladateľa okrem tradičných jazykových a prekladateľských zručností potrebná aj hlbšia znalosť populárnej kultúry a kultúry celkovo, tak isto ako aj kreativita a vynaliezavosť.

Náš príspevok predstavuje stručný úvod do problematiky a druhov intertextovosti, kultúrnych narážok a ich riešení pri procese lokalizácie. Väčšina výskumnej vzorky pochádza z videohier, ktoré sme sami hrali v oboch skúmaných jazykoch alebo z vlastných predošlých štúdií. Príklady sme zapisovali počas hrania a v prípade potreby overovali v príručkách ku konkrétnym hrám. Pri výbere spomínaných videohier sme do výskumnej vzorky zaradili texty videohier rôznych žánrov a pôvodu, aby sme ilustrovali rôznorodosť a univerzálnosť tejto problematiky. K riešeniam pristupujeme nielen z pohľadu prekladateľa, ale aj hráča a fanúšika, teda cieľovej skupiny produktu. Poukážeme aj na prípady, keď prekladatelia originálny text obohatili a narážky pridali, a načrtneme problémy, ktoré môžu vzniknúť na slovenskom videohernom trhu.

1 Videohry ako súčasť multimedialných sérií

Jednou z vlastností videohier je, že sú prenosné medzi rôznymi médiami a platformami, vďaka čomu vzniká množstvo prepojených textov (Mangiron, O'Hagan, 2013). Takto vznikajú napríklad vzájomne prepojené videoherné série, no veľké množstvo videohier tiež vzniká z už existujúcich sérií prítomných v iných žánroch zábavy. Vtedy sa stávajú súčasťou multimedialnej série, teda ich obsah je dostupný v rôznych formách, napr. ako knihy, filmy alebo aj stolové hry či audio nahrávky. Cieľovým publikom týchto videohier sú už existujúci fanúšikovia série (McCarthy, Curran a Byron, 2005), ktorí sa zaujímajú o nový obsah zo svojej obľúbenej série a zároveň sú s ňou dobre oboznámení. Napríklad knižná séria *Harry Potter* sa rozrástla nielen do filmov, ale aj niekoľkých videohier. Na rozdiel od kníh a filmov, videohry ponúkajú hráčom možnosť aktívne sa zapájať do deja

a meniť ho, no iba do určitej miery. V porovnaní s pôvodnými videohrami musia videoherné adaptácie iných diel brať do úvahy aj túto mieru, ktorú zväčša určuje originálne dielo, v tomto prípade knihy. Prekladateľ týchto videohier, teda adaptácií knižnej série, preto musí pri lokalizácii zohľadniť tri veci: nadväznosť na ostatné médiá zo série *Harry Potter*, súdržnosť s už existujúcim prekladom týchto médií a pravidlá stanovené týmto fiktívnym svetom pri preklade úplne nových javov. Nemôže vybočiť z už zavedených pravidiel fiktívneho sveta, napríklad musí dodržať mená alebo reálie. Zároveň tiež jeho preklad musí byť konzistentný s predošlým prekladom – v tomto prípade by teda slovenský prekladateľ nemohol preložiť *Gryffindor* inak ako *Chrabromil*, keďže tento preklad je u nás zaužívaný ako v knihách, tak aj vo filmoch. To ale nie je vždy jednoduché pokiaľ prekladov existuje viac alebo sú v niektorých prípadoch ťažko dostupné, ako v prípade starších diel, napríklad pri slovenských prekladoch starších kníh zo série *Úžasná Plochozem* (Terry Pratchett 1983 – 2015). Ďalším problémom môže byť situácia, keď prepojené texty z jednej série do cieľového jazyka preložené neboli, a tak nie je na čo nadviazať. Vtedy by prekladateľ mal brať do úvahy, že jeho riešenia môžu ovplyvniť všetky budúce preklady a môžu sa stať smerodajnými pre zvyšok celej série.

Pokiaľ si prekladateľ narážky nevšimne alebo o nich vôbec nevie, môžu sa stratiť možno nie príliš podstatné, ale aj tak úsmevné momenty, ktoré vývojári vložili do hry práve pre fanúšikov. Takýto prípad sme zaznamenali v rámci videohier *Pokémon Diamond* (2006), *Pokémon Pearl* (2006) a v ich novej verzii *Pokémon Platinum* (2008), kde bolo v japonskom origináli niekoľko postáv pomenovaných podľa postáv z animovaných filmov *Pokémon*, no v anglickej lokalizácii dostali nové mená, ktoré ich filmovým ekvivalentom nezodpovedali. Jednou takou postavou je aj *Hitomi*, ktorú sme mohli vidieť vo filme *Pokémon: Destiny Deoxys* (2004) v anglickej verzii s menom *Rebecca*. V hrách sa však objavila ako *Jamie*, hoci v japonskej verzii má svoje filmové meno *Hitomi*, používa rovnakého pokémona ako vo filme a spomína svoju charakteristickú taktiku, v rámci ktorej používa počítač na analýzu bitiek presne ako vo filme. V prerobených verziách videohier *Pokémon Brilliant Diamond* a *Pokémon Shining Pearl* (2021) ju opäť môžeme vidieť ako *Jamie*, takže prekladatelia tak zjavne dali prednosť nadväznosti na predošlé hry, než narážke na film. Fanúšikovia si však túto nezrovnalosť všimli už po vydaní pôvodných videohier a na internetových fórach ju označili za chybu. Podobné „prehrešky“ v očiach fanúšikov môžu mať negatívny vplyv na celkovú recepciu výsledného produktu a prekladatelia by sa im mali vyhnúť.

2 Videohry a narážky na iné druhy textov

Tak ako hry môžu odkazovať na iné žánre patriace do jednej série, môžu obsahovať aj narážky na prvý pohľad náhodné a nesúvisiace (Mangiron, O'Hagan, 2013). Veľa videohier odkazuje aj na iné médiá ako filmy, seriály či knihy. Tieto odkazy sa nazývajú „easter eggs“ a ide o rôzne vtipy či zmienky, ktoré hráč musí v hernom svete starostlivo hľadať, pričom nie vždy sú očividné. Pomenovanie „easter egg“ pochádza z tradície hľadania skrytých vajčiek na Veľkú noc a neskôr preniklo aj do celej videohernej komunity vrátane slovenskej. V iných prípadoch sú však tieto odkazy viac priamočiare a dotvárajú kolorit celej hry alebo pomáhajú znalému hráčovi pochopiť podtext v deji, t. j. myšlienky, ktoré nie sú v texte videohry explicitne vyjadrené. Príklady z videohier *NieR* (2010) a *Assassin's Creed II* (2009) pochádzajú najmä z vlastných pozorovaní počas hrania spomínaných videohier a z videných filmov, príp. prečítaných kníh.

Intertextové odkazy badáme v niektorých hrách zo série *NieR* (2010 – súčasnosť). Videohra *NieR* pôvodne vyšla v Japonsku v dvoch verziách: *NieR Replicant* (2010) na PlayStation 3 a *NieR Gestalt* (2010) na Xbox 360. Verzie sa okrem názvu líšia iba v určitých detailoch postáv, no príbeh ostal nezmenený. V USA a v Európe vyšla iba verzia *NieR Gestalt* pod názvom *NieR*. V roku 2021 vyšla prerobená verzia (angl. *remake*) *Replicant* pod názvom *NieR Replicant ver.1.22474487139*. Názov *NieR Replicant* odkazuje na populárny sci-fi film *Blade Runner* (1982). *Blade Runner* vznikol ako filmová adaptácia knihy *Sníva sa androidom o elektrických ovečkách?* (1968), no pojem *replicant* bol prvýkrát použitý až vo filme. Ide o typ humanoidného androida – umelého človeka, ktorý má byť nerozoznatelný od živého človeka. Jednou z hlavných myšlienok filmu je otázka ľudskosti a toho, kedy sa umelý človek stáva človekom, resp. kde je hranica medzi človekom a umelou inteligenciou. Film zobrazuje detektíva, ktorý je divákovi predstavený ako človek, no počas filmu o tom začína pochybovať ako postava samotná, tak aj divák. Film končí neurčito a necháva na divákovi, či si myslí, že hlavná postava je človek alebo *replicant*. *NieR* sa inšpiruje nielen názvom *Replicant*, ale aj týmito myšlienkami filmu. Vo videohre *NieR* sú *replicanti* tak isto umelo vytvorené klony ľudí a vyvrcholenie videohry ukáže, že hlavná postava, ktorá bola spočiatku predstavená ako človek, je v skutočnosti *replicant* podobne, ako skoro všetky ostatné postavy v hre. Videohra sa taktiež zaoberá myšlienkou ľudskosti a existencie. Hráčovi, ktorý videl film *Blade Runner*, neunikne ani alúzia v názve, ani podobná tematika, a tak sa z intertextovej narážky v názve stáva dôležité premostenie k inej sérii, s ktorou zdieľa myšlienky a témy prítomné v deji. Pri lokalizácii videohry by teda bolo vhodné zistiť, či a ako bol do cieľového jazyka pojem *replicant* vo filme preložený a prípadne text v hre upraviť tak, aby zodpovedal zaužívanému

prekladu z filmu. V hrách založených na príbehu, tak ako aj v tomto prípade, môže spojitosť týchto dvoch sérií tiež pomôcť hráčovi utvoriť si predstavu o určitých detailoch, ktoré videohra neukáže ani nevysvetlí priamo, ale skrýva ich v podtexte.

Ďalší menej nápadný odkaz na film *Blade Runner* nájdeme v knihe, ktorá vznikla ako knižné prerozprávanie pokračovania *NieR*, *NieR: Automata* (2017). Tá vyšla v japončine a v angličtine. Zatiaľ čo videohra sama o sebe nijako priamo neodkazuje na film *Blade Runner*, kniha *NieR: Automata: Long Story Short* v japonskom internetovom obchode spoločnosti Square Enix využíva podtitul, ktorý sa dá do angličtiny preložiť ako *While Androids Dream of the Glory of Mankind, Do Machines Dream of Mankind?*. Táto očividná narážka na knihu *Sníva sa androidom o elektrických ovečkách?* (1968) však zo všetkých zahraničných obchodov v angličtine zmizla, a tak prerušila spojitosť nového dielu série *NieR* s filmom *Blade Runner*.

Menej dôležitým intertextovým odkazom je aj replika postavy *Shauna*, v hre *Assassin's Creed III* (2012), kde priamo cituje vetu „*In another moment, down went Alice after it, never once considering how in the world she was to get out again*“ z anglického originálu knihy *Alice v krajine zázrakov* (L. Carroll, 1865). Ide tu len o úsmevnú narážku, ktorú nie je vyslovene nutné v preklade zachovať, no napríklad francúzska lokalizácia narážku zachovala a použila už existujúci preklad repliky z knihy: „*Un instant après, Alice était à la poursuite du Lapin dans le terrier, sans songer comment elle en sortirait.*“, ktorý aj sedí do kontextu v hre, keďže postava túto repliku povie pri vstupe do chrámu, z ktorého sa už možno nevráti.

Narážky na iné druhy textov knižných alebo filmových či iných diel sú časté, no veľakrát pôsobia len ako skryté vtipy na pobavenie hráčov. V niektorých prípadoch však predstavujú dôležitú časť videohry, a ak by ju prekladateľ nepreniesol aj do lokalizácie, dielo by podstatne ochudobnil.

Mnoho takýchto odkazov je však veľmi špecifických pre krajinu alebo jazykovú oblasť, kde videohra pôvodne vyšla. Môže ísť napríklad o folklórne postavy ako v prípade hry *Chocobo Racing* (1999). V pôvodnej japonskej verzii sa na pretekárskej trati *Hungry Land* hrdinovia prezlečú za folklórne postavy chlapca *Momotaró* a jeho spoločníka *Kidži* (v doslovnom preklade *Bažant*). Cieľovým publikom hry sú deti, takže túto alúziu, ktorá by bola jasná iba japonským divákom, bolo nutné lokalizovať. V Spojených štátoch videohra vyšla o niekoľko mesiacov neskôr, pričom názov *Hungry Land* sa zmenil na *Gingerbread Land* a *Momotaró* a *Kidži* sa zmenili na *Hansel* a *Gretel* (Mangiron, O'Hagan, 2013) zo známej rozprávky, ktorú v slovenčine poznáme ako *Perníková chalúpka* s hlavnými postavami Jankom a Marienkou. Vizualne sa tak vďaka perníkovej chalúpke

zachovala spojitosť s jedlom a rozprávka je natoľko známa, že alúziu pochopia nielen americkí hráči, ale aj európski. Uchovala sa tiež spojitosť s rozprávkovou tematikou, a videohra tak dodržala upriamenie pozornosti na detského diváka.

3 Intertextovosť v rámci jednej videohernej série

Veľa videohier je súčasťou väčších dlhotrvajúcich sérií, a tak nie je nezvyčajné, že na seba jednotlivé hry odkazujú. Z vlastných skúseností sme pozorovali, že v zdrojovom jazyku sa väčšinou konzistentnosť dá zachovať pravdepodobne preto, že každý diel konkrétnej videohernej série často vydáva rovnaké štúdio, takže vývojári majú k dispozícii podklady aj možnosť komunikácie s ostatnými členmi tímu. Problémy však môžu nastať pri lokalizácii, pretože na zachytenie všetkých týchto odkazov a ich správne prenesenie do výsledného produktu potrebuje byť prekladateľ oboznámený s ostatnými videohrami v sérii a ich lokalizáciou v cieľovom jazyku.

Dobрым príkladom je séria *The Elder Scrolls* (1994 – súčasnosť), kde sa odkazy na predošlé hry objavujú veľmi často formou postáv, predmetov, dialógov alebo názvov úloh. Napríklad vo videohre *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) sa vracia postava *Lucien Lechance* ako duch, no pôvodne bol nehrateľnou postavou vo videohre *The Elder Scrolls IV: Oblivion* (2006). V hre je zmienená aj dýka *Keening*, ktorá bola využitá v hlavnej dejovej línii videohry *The Elder Scrolls III: Morrowind* (2002). Počas jednej úlohy zase postava zmieni kráľa menom *Lysandus*, ktorý sa objavil vo videohre *The Elder Scrolls II: Daggerfall* (1996). Ide len o niekoľko z obrovského množstva narážok, ktoré séria *The Elder Scrolls* využíva už od druhej hry série. Žiadne z nich priamo neovplyvňujú dej či hrateľnosť videohry, no pri lokalizácii je dôležité dodržať konzistentnosť prekladu, aby intertextovosť ostala zachovaná. Hráč, ktorý videohry hral v pôvodnom znení, by si všimol nezrovnalosti v lokalizácii, a hráčovi, ktorý dané hry hrá po prvýkrát, by tieto narážky, ktoré prepletajú časovú a dejovú líniu všetkých videohier série, unikli.

4 Transkreácia ako súčasť videohernej lokalizácie

Definícia pojmu transkreácia, najmä v kontexte lokalizácie videohier, si zatiaľ vo vede nenašla určitý konsenzus, a hoci niekto ju môže považovať za synonymum prekladu ako takého, my ju považujeme nie za iný druh prekladu, ale za postup, ktorý pri preklade môže a nemusí nastať. Bernal-Merino (2013) uvádza, že pojem transkreácia priamo pripúšťa úplnú náhradu textu alebo narážok, ktoré sú okrem iného príliš kultúrne špecifické pre cieľový trh. Podľa neho sa týmito zásadnými zmenami konečný produkt úplne

približuje cieľovému publiku. Tento proces úplného kreatívneho prepísania textu tak, aby sa zachoval jeho pôvodný zámer, je pri videohernej lokalizácii častý a aj nutný jav. Nie je nezvyčajné, že videohry vytvárajú nové pojmy a v niektorých prípadoch úplne nové fiktívne jazyky. Občas však aj táto novovzniknutá terminológia odkazuje na už existujúce kultúrne javy. Vtedy je pri lokalizácii, a teda aj prípadnej transkripcii, nutné byť dostatočne kreatívny a prezieravý na to, aby v lokalizovanom produkte hráč pochopil, čo nový fiktívny pojem znamená a nebol zmätený.

Takýto prípad nutnej transkripcie sme zaznamenali vo videohre *Final Fantasy X-2* (2003), kde prekladatelia zmenili pôvodný japonský názov koncertu *Kaminari Heigen Live*, (v angličtine doslova *live concert at thunder plains*, voľne v slovenčine *koncert na hromových planinách*), na *Yunapalooza*. Kým v Japonsku sa slovo *live* bežne používa na označenie hudobného vystúpenia, či koncertu, v USA takéto pomenovanie nie je bežné. Výraz *Yunapalooza* vytvára úplne nový pojem, ktorý kombinuje známy americký hudobný festival *Lollapalooza* a meno hlavnej postavy *Yuna* (Mangiron, O'Hagan, 2013), čím prekladatelia kreatívne ponechávajú pôvodnú asociáciu s reálnym hudobným predstavením a zároveň ju spájajú so známym menom postavy zo sveta videohry, ktoré zapadá do deja.

5 Intertextovosť a kultúrne špecifiká ako súčasť videohernej mechaniky

Zatiaľ čo v mnohých videohrách fungujú odkazy a narážky skôr ako vtipné doplnky, ktoré nijako vážnejšie neovplyvnia dej a postup v hre, existujú aj videohry, ktoré od hráča priam vyžadujú, aby bol oboznámený s rôznymi literárnymi dielami či kultúrnymi faktami. Očividným žánrom týchto videohier sú náučné a logické videohry, no pre účely tohto článku uvedieme ako príklad videohernú sériu *Persona* (1996 – 2020). Všetky hry spomínané v tejto kapitole sme hrali v japončine aj v angličtine a konkrétne spomenuté príklady sme zaznamenali priamo počas hrania. Konkrétne japonské príklady sme čerpali aj z dvoch sprievodných kníh k týmto hrám, *Persona 3 Official Perfect Guide* (kolektív autorov, 2006) a *Persona 4 Official Perfect Guide* (kolektív autorov, 2008).

Persona je japonská séria, ktorá vznikla ako vedľajší produkt videohernej série *Shin Megami Tensei* (1987 – súčasnosť). V týchto videohrách sa hráč oboznamuje s postavami v stredoškolskom prostredí, postupuje dejom a bojuje pomocou bytostí zvaných *persony*. Od tretej videohry v sérii *Persona 3* sa však objavil aj nový systém skúšok v škole. Hráč v roli žiaka musí odpovedať na otázky od učiteľov a za správnu odpoveď dostane

body k parametrom svojej postavy – tie rozhodujú o tom, ako dobre môže hráč spoznať konkrétne postavy, čo mu zasa pomáha v boji alebo mení koniec príbehovej línie.

V testoch sa okrem všeobecných otázok z geografie, biológie alebo histórie objavujú aj otázky o konkrétnych dielach alebo autoroch. Vo videohre *Persona 3* (2006) prekladatelia museli zmeniť niekoľko otázok, pretože v japonskej verzii to boli otázky týkajúce sa významu anglických výrazov. Napríklad otázka „*Aký idióm znamená ‚veľa šťastia!‘?*“ s odpoveďou „*Break a leg*“ bola lokalizovaná ako otázka „*Ako by ste do angličtiny preložili slovo ‚pan‘?*“ s odpoveďou „*chlieb*“. Tu sa môže zdať, že jednoducho stačilo vymeniť použité jazyky, no prekladatelia museli tiež vymyslieť otázku rovnakého charakteru, ktorá by pre bežného hráča, ktorý pravdepodobne neovláda japončinu, bola dostatočne jednoduchá. Pri niektorých otázkach, ktoré nadväzovali na určité kultúrne prvky či osoby, sa však prekladatelia rozhodli nezamieňať ich za anglické alebo svetovo známe ekvivalenty, ale ponechať otázky cielené konkrétne na japonskú kultúru. Jednou z takýchto otázok bola „*Akým spôsobom je Murasaki Šikibu uznávaná vo svete?*“. Odpoveďou je „*Zápisom do dedičstva UNESCO*“, no bežný hráč pravdepodobne ani nevie, že Murasaki Šikibu bola japonská spisovateľka. Otázke v hre ale predchádza krátky príhovor učiteľa, ktorý spomenie jej literárne dielo a že je znázornená na japonskej bankovke, čo hráčovi dá aspoň nejakú predstavu o tom, že bola dôležitou spisovateľkou. Z nášho pohľadu ako hráča vďaka týmto krátkym vysvetleniam nie je vyslovene nutné tieto otázky zmeniť a nakoľko sa dej hry odohráva v Japonsku, pôsobí ich pôvodná verzia prirodzenejšie.

Prekladatelia videohry *Persona 4* (2008) pri lokalizácii poľavili ešte viac a väčšinu otázok v týchto testoch sa rozhodli ponechať úplne bez zmien a v potrebných prípadoch vymyslieť úplne nové otázky, ktoré do hry vniesli aspekt intertextovosti. Niektoré jazykové otázky ako „*Podľa ktorého vtáka sa v angličtine niekomu povie ‚zbabelec‘?*“ „*Chicken.*“, ktoré sú pre anglicky hovoriacich hráčov banálne, ostali nezmenené, ale napríklad otázku na zdvorilý japonský jazyk úplne zmenili. Namiesto nej sa rozhodli vložiť odkaz na konkrétne dielo japonského autora otázkou „*Kolko častí má Murakamiho dielo Kronika vtáčika na kľúčik?*“ „*Tri.*“, čím zmenili zameranie otázky z jazyka na literatúru, no ponechali spojitosť s Japonskom a zároveň zjednodušili otázku pre bežného hráča, keďže Murakami je svetovo známy spisovateľ.

Ak porovnáme tieto príklady lokalizácie videohier *Persona 3* (2006) a *4* (2008) s lokalizáciou vyššie spomínanej *Final Fantasy X-2* (2003), vidíme, že lokalizácia intertextových narážok, tak ako lokalizácia celkovo, veľmi závisí od kontextu. Pomenovanie koncertu vo *Final Fantasy X-2* nefungovalo ako dôležitá časť sveta a príbehu, a teda nebolo potrebné ho ponechávať v pôvodnom znení, no dávalo prekladateľom dostatočnú

voľnosť na vytvorenie úplne nového pojmu. Naopak, v sérii *Persona* otázky mierené na japonskú kultúru dávajú zmysel v kontexte japonskej strednej školy a dotvárajú atmosféru a svet, v ktorom sa videohra odohráva. Zároveň však skúšky v sérii *Persona* tvoria dôležitú časť nielen deja, ale aj hernej mechaniky, a tak bolo potrebné nájsť rovnováhu medzi všeobecnými znalosťami o Japonsku a špecifickými požiadavkami nevhodnými pre bežných hráčov bez hlbších znalostí o Japonsku, ktoré bolo potrebné nahradiť.

6 Pridanie intertextovosti v lokalizácii

Počas lokalizácie hry môžu nastať aj prípady, keď do pôvodného textu vývojári nezačkomponujú žiadne odkazy či narážky, no prekladateľ ich tam vďaka kontextu môže doplniť, a text tak obohatiť. Jedným z príkladov je videohra *Super Mario Bros. 3* (1988). V poradí štvrtá videohra zo série *Super Mario* (1985 – súčasnosť) v japonskom origináli ponúkla hráčovi po dokončení hry iba obyčajné poďakovanie za znovunastolenie mieru vo svete, no počas lokalizácie do angličtiny využili prekladatelia možnosť na pridanie vtipnej narážky replikou „*Thank you! But our princess is in another castle!... Just kidding. Ha ha ha! Bye bye*“. Vtip odkazuje na predošlé videohry *Super Mario*, ktoré často využívali repliku, že princezná je v inom hrade (Mangiron, O'Hagan, 2013). Vďaka tomu je v anglickej lokalizácii koniec hry nielen vtipnejší, ale aj osobnejší pre fanúšikov série a kreatívnejší než generická replika o záchrane sveta. Dodáva videohre charakter, obohacuje ju o intertextovosť a upevňuje jej postavenie pokračovania série.

V omnoho väčšej miere tento jav môžeme pozorovať vo videohre *Final Fantasy XIV* (2013), ktorá je špecifická tým, že ide o žáner MMORPG, teda online hru pre veľké množstvo hráčov, ktorá má vlastnú komunitu, žargón, zvyky a etiketu (Jøn 2010). Pravidelne dostáva aktualizácie a nový obsah, čím sa neustále zväčšuje množstvo textu a dejové línie, ktoré na seba nadväzujú. Prekladateľom tak aj pribúdajú možnosti na intertextové obohatenie videohry. Ďalším jej špecifikom je, že aj napriek tomu, že ide o japonskú videohru, jej anglická verzia je vyvíjaná spolu s japonskou (ide o simultánne vydávanie obsahu, angl. *simultaenous shipment*), a lokalizačný tím sa tak aktívne podieľa na vývoji videohry. Vďaka tomu majú prekladatelia jedinečnú príležitosť ovplyvniť svet a dej videohry priamo vo vývoji a tiež kreatívne upraviť svoje jazykové verzie tak, aby zneli bohatšie a zároveň nerušili hráča vybočením z pravidiel sveta alebo nevhodnými narážkami, ktoré by drasticky menili dej alebo osobnosť postáv vo videohre. Ide tiež o videohru zo série s dlhoročnou tradíciou, ktorá vo veľkej miere odkazuje na predošlé videohry série *Final Fantasy* (1987 – súčasnosť), či už dejovo, postavami alebo miestami. Prekladatelia teda musia byť dobre oboznámení s ostatnými videohrami zo série a s ich

lokalizáciami, aby ostali súdržné. Tieto odkazy sa nachádzajú aj v japonskej verzii, no anglická verzia je sama o sebe často oveľa voľnejšia, pokiaľ ide o odkazy na populárnu kultúru, ktoré japonská verzia využíva v omnoho menšej miere. Ide hlavne o názvy úloh, vedľajších úloh, predmetov a systému FATE, ktorý predstavuje časované bitky, ktoré hráči nájdu vo videohernom svete. Tie nijako drasticky nezasahujú do hlavnej dejovej línie, ani nie sú povinné na postup v deji, a teda nepôsobia rušivo ani keď v tomto fantastickom svete odkazujú na modernú populárnu kultúru. Často odkazujú na filmy, seriály, videohry mimo série *Final Fantasy*, knihy, hudbu, no aj internetové vtipy či idiómy. Z množstva úloh uvádzame ako príklad úlohy ako *It's Always Sunny in Vylbrand*, ktorej názov odkazuje na seriál *It's Always Sunny in Philadelphia* (2005), *Grapevine of Wrath*, ktorá odkazuje na knihu *Ovocie hnevu* (1939), *An Offer We Can't Refuse* ako odkaz na známu repliku z filmu *Krstný otec* (1972) „*I'm gonna make him an offer he can't refuse.*“, či úlohu *How to Feed Your Dragon* ako odkaz na sériu *Ako si vycvičiť draka* (2003). V japonskom texte ani jedna z týchto úloh neobsahovala tieto odkazy na populárnu kultúru, prípadne obsahovali iba slovné hračky bez využitia intertextovosti, no všetky v lokalizácii sedia do kontextu a robia tak text zaujímavejším pre ľudí, ktorí narážky poznajú a pochopia. Nepôsobia ani príliš silene, pretože v množstve úloh, ktoré videohra ponúka, sú takéto názvy skôr výnimkou než pravidlom. Napríklad vedľajších úloh, ktoré využívajú popkultúrne narážky, je podľa zoznamu od fanúšikov na stránke *Gamer Escape* až 198. Občas sa takéto pridané odkazy vyskytnú aj v menách alebo dialógu postáv, napríklad pri bitke s červami jedna postava zakričí „*Tonight we dine on worm!*“, čo odkazuje na scénu z filmu *300* (2006), kde hlavná postava kričí „*Tonight we dine in hell!*“ alebo postava menom *Hearth Maul*, ktorá paroduje *Darth Maula* zo série *Star Wars* (1977).

Text videohry tak pôsobí omnoho živšie a originálnejšie, než keby bol iba priamo lokalizovaný, a zároveň tak anglická verzia videohry dostáva vlastnú identitu, ktorá nie je priamo závislá na tej japonskej.

7 Intertextovosť v slovenskom kontexte

Vyššie spomínané príklady potvrdzujú, že intertextovosť je vo videohrách často využívaným prvkom, či už zo strany vývojárov alebo prekladateľov. Čo to ale znamená v kontexte Slovenska, krajiny, kde sa lokalizuje minimálne množstvo videohier a veda o videohernej lokalizácii je v úplných začiatkoch (Koscelníková, 2019), a kde prekladatelia nemajú dostatok materiálov, o ktoré by sa mohli oprieť?

Narážky na historické a folklórne postavy alebo na filmy a seriály by profesionálny prekladateľ mal zvládnuť bez ochudobnenia textu. Či už transkreáciou, pomocou už existujúceho prekladu, alebo napr. vymyslením úplne novej nárážky v inej časti videohry. Videli sme však, že videohry veľmi často odkazujú na iné videohry, prípadne na videohry z vlastnej série, a tam nastáva problém. Pre extrémne nízky počet videohier, ktoré sa na Slovensku oficiálne lokalizujú (Koscelníková, 2019), nemá prekladateľ dostatok pomocných materiálov a musí sa spoliehať na vlastné znalosti alebo časovo náročné vyhľadávanie na internete. V krajnom prípade by sa mohol inšpirovať fanúšikovskými prekladmi, ktoré na neoficiálnom slovenskom trhu dominujú (Koscelníková, 2019), no tie môžu obsahovať chyby alebo doslovné preklady, ktorých by sa mal oficiálny preklad vyvarovať, pretože by výsledný produkt nepôsobil profesionálne.

V prípade, že prekladateľ intertextovú nárážku vymyslí úplne novú, pretože na Slovensku nebola odkazovaná videohra preložená, vytvorí precedens lokalizácie aj do budúcnosti. Napríklad videohra *Super Lucky's Tale* (2017) v jednej replike odkazuje na sériu *Super Mario* replikou „*This clover is in another castle*“, ktorá opäť odkazuje na známu vetu „*The princess is in another castle*“. Ani jedna videohra zo série *Super Mario* však nikdy nebola oficiálne lokalizovaná do slovenčiny, a teda na túto repliku neexistuje žiadny zaužívaný ekvivalent. Tu má opäť prekladateľ na výber: buď vytvorí vlastnú lokalizáciu a potenciálne tak nepriamo ovplyvniť budúci preklad replík v inej hernej sérii, alebo použiť neoficiálnu lokalizáciu od fanúšikov. V oficiálnej slovenskej lokalizácii hry je replika lokalizovaná ako „*Štvorlístok, ktorý hľadáš, je v inom hrade...*“.

Ďalším problémom by mohli byť nárážky, ktoré prekladateľ nepozná, pretože spomínané dielo na Slovensku nikdy nevyšlo a nemusel o ňom ani počuť. Tu si môže pomôcť napríklad fanúšikovskými fórami a stránkami ako *Fandom*, kde hráči často zbierajú a vytvárajú zoznamy všetkých nárážok či už na iné diela alebo nárážky týkajúce sa kultúry. To je ale často možné iba pri známych videohrách s veľkou fanúšikovskou základňou a nie pri menších, menej známych hrách od nezávislých vývojárov.

Rovnako na Slovensku neexistuje ani dostatok akademických zdrojov, príručiek či učebníc (slovenská prvá a zatiaľ jediná učebnica sa lokalizáciou videohier zaoberá skôr len okrajovo, pozri Kabát, 2022), ktorými by si prekladateľ mohol pomôcť, hoci v zahraničí sa výskumu videohernej lokalizácie venuje dostatok vedcov, napr. Bernal-Merino, O'Haganová, či Mangironová.

V prípade, ak by aj slovenský prekladateľ dostal možnosť lokalizovať videohru do slovenčiny, bude mať práve pre nedostatok vierohodných materiálov v podobe už lokalizovaných videohier alebo akademických textov sťažené podmienky oproti svojim

zahraničným kolegom. Mohlo by sa tak stať, že mu aj v príspevku spomínané javy ujdú alebo ich nevedome preloží neadekvátne.

Záver

Na príkladoch môžeme pozorovať, že intertextovosť vo videohrách môže byť naozaj rôznorodá. Zhrnuli sme niekoľko jej druhov, tak isto ako aj druhy kultúrnych špecifik a ich riešenia, no ide o veľmi malú vzorku v porovnaní s ich celkovým množstvom vo videohrách všeobecne. Pozorovali sme narážky na iné druhy textov, ktoré môžu, no nemusia byť kultúrne špecifické a taktiež narážky v rámci jednej série a ich možné problémy a riešenia. V tejto problematike považujeme transkreáciu za dôležitý postup pri videohernej lokalizácii. Zároveň sme načrtli, aká dôležitá môže byť, pokiaľ ovplyvňuje aj postup v hre. Transkreácia samotná si však pre svoju nejasnú definíciu stále vyžaduje ďalší výskum a diskusiu, v čom vidíme potenciál práve v kontexte videohernej lokalizácie.

Prekladateľské postupy a riešenia počas lokalizácie veľmi závisia od kontextu, neexistuje jedno univerzálne správne riešenie na každý problém, no na príkladoch v rámci našej výskumnej vzorky vidíme, že šikovný tím prekladateľov nielen dokáže nájsť dobré riešenie na rozličné situácie, ale dokáže text o intertextovosť aj obohatiť, ak má na to príležitosť. Prínosné by bolo pozorovať tieto a iné riešenia aj v iných jazykových kombináciách a porovnať ich.

Slovensko je v tejto problematike a v problematike videohernej lokalizácie celkovo pozadu oproti mnohým ostatným krajinám. Slovenskí prekladatelia majú preto aj v prípade intertextovosti nevýhodu, s ktorou sa zvládnu vysporiadať iba ak sa tu postupne rozšíri tradícia videohernej lokalizácie v teórii aj v praxi, a budú tak mať dostatok podkladov a znalostí potrebných na svoju prácu.

Bibliografia

- Bernal-Merino, Miguel Ágnel. 2013. The Localisation of Video Games. PhD dissertation. London: Imperial College London.
- Famitsu editorial department. 2006. Persona 3 Official Perfect Guide. Enterbrain.
- Famitsu editorial department. 2008. Persona 4 Official Perfect Guide. Enterbrain.
- Final Fantasy XIV Localization Team Interview! <https://na.finalfantasy.com/topics/265>. Cit. 11. 12. 2022.
- Fórum hry Final Fantasy XIV. <https://forum.square-enix.com/ffxiv/threads/219094-Various-english-titles..?p=2804270&viewfull=1#post2804270>. Cit. 11. 12. 2022.
- Jøn, A. Asbjørn. 2010. The Development of MMORPG Culture and The Guild. In: Australian Folklore: 25(1), s. 97 – 112.

- Bodišová, Katarína. 2022. Intertextovosť a kultúrne špecifiká pri lokalizácii videohier. In: L10N Journal. 1(2): s. 29 – 41.
- Kabát, Marián. 2019. Pár poznámok k špecifikám lokalizácie. In: Prekladateľské listy 8. Bratislava: Univerzita Komenského, s. 21 – 34.
- Kabát, Marián. 2022. Všeobecná štylistická príručka pre lokalizáciu softvérových produktov. Bratislava: Stimul.
- Koscelníková, Mária. 2019. Súčasný stav lokalizácie videohier na Slovensku. In: Acta Universitatis Carolinae Philologica: 4(1), s. 131 – 142.
- Mangiron, Carme. 2006. Video Game Localization: Posing New Challenges to the Translator. In: Perspectives: 14(4), s. 306 – 323.
- McCarthy, David and Curran, Ste and Byron, Simon. 2005. The Complete Guide to Game Development, Art, and Design. Lewes: ILEX Press.
- O'Hagan, Minako and Mangiron, Carme. 2013. Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Taro, Yoko a Nagashima, Emi. 2017. <https://store.jp.square-enix.com/item/9784757554368.html>. Cit. 11. 12. 2022.
- Zoznam úloh s pop kultúrnymi narážkami v hre Final Fantasy XIV na stránke Gamer Escape – FFXIV. https://ffxiv.gamerescape.com/wiki/Guide:Pop_Culture_References. Cit. 11. 12. 2022.

Gameografia

- Assassin's Creed III. 2012. Francúzsko: Ubisoft.
- Chocobo Racing. 1999. Japonsko: Square.
- Final Fantasy X-2. 2003. Japonsko: Square Enix.
- Final Fantasy XIV. 2013. Japonsko: Square Enix.
- NieR: Automata. 2017. Japonsko: Square Enix.
- NieR Gestalt. 2010. Japonsko: Square Enix.
- NieR Replicant. 2010. Japonsko: Square Enix.
- NieR Replicant ver.1.22474487139. 2021. Japonsko: Square Enix.
- Persona 3. 2006. Japonsko: Atlus.
- Persona 4. 2008. Japonsko: Atlus.
- Pokémon Brilliant Diamond. 2021. Japonsko: Nintendo.
- Pokémon Diamond. 2006. Japonsko: Nintendo.
- Pokémon Pearl. 2006. Japonsko: Nintendo.
- Pokémon Platinum. 2008. Japonsko: Nintendo.
- Pokémon Shining Pearl. 2021. Japonsko: Nintendo.
- Super Lucky's Tale. 2017. USA: Microsoft Studios.
- Super Mario Bros 3. 1988. Japonsko: Nintendo.
- The Elder Scrolls II: Daggerfall. 1996. USA: Bethesda Softworks.
- The Elder Scrolls III: Morrowind. 2002. USA: Bethesda Softworks.
- The Elder Scrolls IV: Oblivion. 2006. USA: Bethesda Softworks.
- The Elder Scrolls V: Skyrim. 2011. USA: Bethesda Softworks.