

Z Á P A D O Č E S K Á U N I V E R Z I T A V P L Z N I
F a k u l t a f i l o z o f i c k á
K a t e d r a a n g l i c k é h o j a z y k a a l i t e r a t u r y

PROTOKOL O HODNOCENÍ BAKALÁŘSKÉ PRÁCE
(Posudek vedoucího)

Práci předložil(a) student(ka): Daniil Peshekhonov

Název práce: Localization features of videogames: analysis and comparison with other pop culture products

Vedoucí práce: Alice Tihelková

1. CÍL PRÁCE: V předkládané práci se student zabývá velmi originálním a neotřelým tématem, a sice způsoby a strategiemi lokalizace videoher. Sám si stanovuje hned několik cílů – např. vymezit rozdíly mezi lokalizací a doslovným překladem, nabídnout čtenáři konkrétní příklady překladatelských strategií během lokalizace a také porovnat metody takového specifického „překladač“ s ostatními pop kulturními produkty. V tomto ohledu se mu cíl práce podařilo zcela jistě naplnit a rovněž potěší, že téma videoher dokázal zpracovat odborným a netriviálním způsobem.

2. OBSAHOVÉ ZPRACOVÁNÍ: Po obsahové stránce se jedná o velmi aktuální, a troufám si říci, dobře zvolené téma, neboť jak autor sám poukazuje, lokalizaci videoher věnovala odborná literatura výrazně méně prostoru než překladu knih či tvorbě titulků u filmů. V úvodních kapitolách se seznamujeme s mnoha úskalími, která mohou při lokalizaci nastat, a student na několika případech ukazuje, jak dokáže např. absence kontextu zcela změnit vyznění titulků. Správně poukazuje na to, že při lokalizaci videoher je překladatel plně odvislý od kontextu a častokrát dochází k prolínání několika funkčních stylů. Vzhledem ke kulturním specifikům mnoha zemí je také mnohdy potřeba nalézt vhodné kulturní ekvivalenty, neboť český či japonský hráč zdaleka neporozumí např. idiomům či narážkám. Souhlasím s tím, že ekvivalence hraje stěžejní roli při překladatelském úsilí, protože jinak může dojít k nepochopení herních úkolů či mechanik. V následující velké kapitole autor stručně mapuje historii kinematografie a také metodu tvorby titulků. Velice detailním a čtivým způsobem pak rozebírá jednotlivé technické a jazykové aspekty této formy překladu a dochází k závěru, že pro autentickou tvorbu titulků je vhodná zejména komunikativní a pragmatická ekvivalence. V kratší prakticky orientované části pak student porovnává televizní seriál South Park a nedávno vydanou videohru South Park: The Stick of Truth a aplikuje mnoho poznatků z předchozích kapitol. Právě tuto sondu do světa South Parku lze považovat za velmi zdařilou a autor vynaložil jistě nemalé úsilí, aby porovnal a rozebral konkrétní identické segmenty z těchto produktů.

3. FORMÁLNÍ ÚPRAVA: Autorův jazykový projev je na velmi dobré úrovni a zůstává konsistentním a dostatečně odborným v průběhu celé práce. Na nerodilého mluvčího práce obsahuje zanedbatelné minimum jazykových nepřesností. Ačkoliv autor rozebírá oblast populární kultury, je potěšující, že tak činí smysluplným a zajímavým způsobem, a nikoliv pouze povrchně. Drobné nedostatky lze spatřovat ve formátování, kdy např. str. 33 není zarovnaná do bloku, a vzhledem k velkému množství ruských autorů bych možná ocenil překlad názvů jejich děl do angličtiny. Autor cituje v souladu s citační normou a po stránce poznámkového aparátu je práce na výborné úrovni. Díky povaze tématu by možná stálo za zvážení zařadit např. screenshoty z konkrétních videoher pro lepší dokreslení studentových postřehů.

4. STRUČNÝ KOMENTÁŘ HODNOTITELE: Celkový dojem z práce je výborný. Autor si sám vybral vysoce originální téma a dokázal jej pro potřeby bakalářské práce odborně zpracovat a opatřit veškerými náležitostmi. Nemnoho prací se v českém prostředí věnuje videohrám; a ještě méně z nich fenoménu lokalizace. Jistě by bylo zajímavé, kdyby autor pokračoval v tomto výzkumu i nadále.

5. OTÁZKY A PŘIPOMÍNKY DOPORUČENÉ K BLIŽŠÍMU VYSVĚTLENÍ PŘI OBHAJOBĚ (jedna až tři):

1. Přibližte možná úskalí, se kterými se překladatelé videoher musejí potýkat.

2. Porovnejte vybrané segmenty seriálu South Park a videoherní adaptace z hlediska lokalizace.

6. NAVRHOVANÁ ZNÁMKA: výborně

Datum: 19. 5. 2021

Západočeská univerzita v Plzni
Fakulta filozofická
katedra anglického jazyka a literatury

Podpis: