

Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci

**Hodnocení kvality audiovizuálního překladu
ve videoherních lokalizacích**

(Diplomová práce)

Olomouc 2024

Bc. Martin Šmíra

**Filozofická fakulta Univerzity Palackého v Olomouci
Katedra anglistiky a amerikanistiky**

**Hodnocení kvality audiovizuálního překladu
ve videoherních lokalizacích**

**Audiovisual Translation Quality Assessment
in Video Game Localizations**

(Diplomová práce)

Autor: Bc. Martin Šmíra

Studijní obor: Angličtina se zaměřením na tlumočení a překlad

Vedoucí práce: Mgr. Ondřej Molnár, Ph.D.

Olomouc 2024

Prohlašuji, že jsem tuto diplomovou práci vypracoval samostatně a uvedl úplný seznam citované a použité literatury.

V Olomouci dne

.....

vlastnoruční podpis

Vždycky může být hůř

– Dominik Tkáč, četař ozbrojených sil
Armády České republiky

Těmito řádky bych chtěl vyjádřit svůj vděk hned několika lidem. V první řadě chci poděkovat vedoucímu mé diplomové práce Mgr. Ondřeji Molnárovi, Ph.D. za odbornou pomoc, cenné rady, trpělivost, ochotu a především lidský přístup. Dále chci poděkovat Tomáši Martínkovi, že si se mnou chtěl v létě 2022 zahrát *World of Warcraft*, a mě tak mohlo téma této práce napadnout. Rovněž chci poděkovat i Tomáši Kurkovi za všechna společná setkání, morální podporu a praktické rady, které mi během studia poskytl. V tomto ohledu bych nemohl zapomenout na Matěje Vašinu, kterému chci poděkovat za to, že celých šest let se mnou sdílel radosti a strasti univerzitního života a že mi pomohl překonat jakoukoli překážku. Mé díky také patří Dominiku Tkáči, jehož čajové dýchánky, přátelství a důvěra mě od prvního dne studia hnaly kupředu. Ani jeden den studia by se ovšem neobešel bez podpory, humoru a láskyplného prostředí mé rodiny, které chci proto poděkovat za to, že jsem díky ní mohl na této dlouhé cestě setrvat. Na závěr chci poděkovat své přítelkyni Anně Šulcové, která se mnou bok po boku kráčela a jejíž láska mi byla světlem v těch nejtemnějších chvílích.

Obsah

Seznam zkratk	9
Seznam tabulek a obrázků	10
1 Úvod	14
2 Definice klíčových termínů souvisejících s lokalizací videoher	17
2.1 GILT – Globalization, Internationalization, Localization, Translation	17
2.1.1 Lokalizace	17
2.1.2 Globalizace	18
2.1.3 Internacionalizace	18
2.1.4 Překlad	19
3 Problematika lokalizace videoher	20
3.1.1 Rešerše existujících materiálů.....	20
3.1.2 Stanovení rozsahu lokalizace	21
3.1.2.1 Úplná lokalizace.....	22
3.1.2.2 Částečná lokalizace	22
3.1.3 Dodržování synchronie pohybů rtů ve videoherním dabingu.....	23
3.1.3.1 Otázka videoherních cutscén a cinematiků.....	23
3.1.3.2 Využití nejmodernějších technologií v integraci dabingů do videoher .	25
4 Audiovizuální překlad	27
4.1 Titulkování	27
4.1.1 Technické aspekty titulkování	28
4.1.1.1 Prostorové parametry	28
4.1.1.2 Časové parametry.....	29
4.1.2 Lingvistické aspekty titulkování	31
4.1.2.1 Redukce, kondenzace a vypouštění	31
4.1.2.2 Stylistické prvky	33
4.2 Dabing.....	35
4.2.1 Technické aspekty dabingu.....	36
4.2.1.1 Fonetická synchronie	37
4.2.1.2 Kinetická synchronie	38
4.2.1.3 Izochronie	40

4.2.2	Lingvistické aspekty dabingu	40
4.2.2.1	Textová typologie a žánry	41
4.2.2.2	Nepřirozenost dabovaného textu a stylistické prostředky	43
4.2.2.3	Převádění neverbálních informací	46
4.3	Rozdíly mezi videohrami a ostatními audiovizuálními produkty	47
4.3.1	Rozdíly mezi tradičním titulkováním a videoherním titulkováním	49
4.3.2	Rozdíly mezi tradičním dabingem a videoherním dabingem	54
5	Modely hodnocení kvality audiovizuálního překladu a jejich využitelnost v kontextu hodnocení kvality audiovizuálního překladu ve videoherních lokalizacích.....	63
5.1.1	Hodnocení kvality titulků – model FAR.....	63
5.1.2	Hodnocení kvality dabingu – model TP	64
5.1.2.1	Silné a slabé stránky modelu TP	74
6	Navržení modelu hodnocení kvality videoherního dabingu.....	76
6.1	První fáze – analýza výchozího textu a konfigurace modelu	76
6.1.1	Výběr videohry k analýze	76
6.1.2	Dohledání informací o průběhu lokalizace	77
6.1.3	Identifikace segmentů a přiřazení synchronií	77
6.1.4	Stanovení obtížností segmentů	81
6.1.5	Jak stanovit rozsah materiálu k analýze.....	83
6.1.6	Jak rozlišit mezi striktním časovým omezením a zvukovou synchronií....	85
6.2	Druhá fáze – srovnávací analýza výchozího textu s cílovým textem	86
6.2.1	Doplnění segmentů o cílové texty.....	87
6.2.1.1	Otázka analyzovatelnosti textových parametrů kvality ve videoherním dabingem.....	88
6.2.2	Klasifikace chyb a jejich závažnost	89
6.2.3	Výpočetní vzorec a evaluace segmentů	91
6.2.3.1	Vytvoření dvojího způsobu hodnocení segmentů.....	93
6.3	Třetí fáze – celková evaluace.....	94
6.3.1	Výpočet kvality jednotlivých synchronií	94
6.3.2	Výpočet celkové kvality videoherního dabingu	98
6.4	Čtvrtá fáze – porovnání výsledků s jinou videohrou	99
6.5	Silné a slabé stránky modelu.....	100

7	Uplatnění modelu v praxi a popis analyzovaného materiálu.....	102
7.1	Základní informace o hře <i>Warcraft III: Reign of Chaos</i> a dodatku <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i>	103
7.1.1	Herní příběh	104
7.1.1.1	Příběh videohry <i>Warcraft III: Reign of Chaos</i>	104
7.1.1.2	Příběh dodatku <i>Warcraft III: The Frozen Throne</i>	105
8	Hodnocení kvality videoherního dabingu ve videohře <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i>	106
8.1	První fáze – analýza výchozího textu a konfigurace modelu	106
8.2	Druhá fáze – srovnávací analýza výchozího textu s cílovým textem	115
8.2.1	Segment č. 1	116
8.2.2	Segment č. 2.....	120
8.2.3	Segment č. 21	122
8.2.4	Segment č. 22.....	124
8.2.5	Segment č. 24.....	126
8.2.6	Segment č. 29.....	128
8.2.7	Segment č. 30.....	129
8.2.8	Segment č. 31.....	131
8.2.9	Segment č. 41.....	133
8.2.10	Segment č. 48.....	134
8.3	Třetí fáze – celková evaluace.....	136
9	Hodnocení kvality videoherního dabingu v dodatku <i>Warcraft III: Ledový trůn</i>	141
9.1	První fáze – analýza výchozího textu a konfigurace modelu	141
9.2	Druhá fáze – srovnávací analýza výchozího textu s cílovým textem	141
9.2.1	Segment č. 1	143
9.2.2	Segment č. 2.....	145
9.2.3	Segment č. 15.....	147
9.2.4	Segment č. 19.....	148
9.2.5	Segment č. 27.....	150
9.2.6	Segment č. 32.....	152
9.2.7	Segment č. 37.....	154
9.2.8	Segment č. 41.....	156
9.2.9	Segment č. 44.....	158

9.2.10	Segment č. 50.....	161
9.3	Třetí fáze – celková evaluace.....	164
10	Porovnání výsledků videohry <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i> s výsledky dodatku <i>Warcraft III: Ledový trůn</i> a diskuze	169
11	Závěr	174
	Summary.....	177
	Bibliografie	181
	Primární zdroje.....	181
	Sekundární zdroje	181
	Disertační práce	187
	Diplomové práce.....	187
	Bakalářské práce	188
	Videohry	188
	Přílohy.....	189
	Anotace.....	190

Seznam zkratk

AVT – audiovizuální překlad

CJ – cílový jazyk

CPS – počet znaků za sekundu

CT – cílový text

RPG – hra na hrdiny

SAG-AFTRA – Americký odborový svaz herců a televizních a rozhlasových umělců

MMORPG – online hra na hrdiny s masivním počtem hráčů

VJ – výchozí jazyk

VT – výchozí text

Seznam tabulek a obrázků

Seznam tabulek

Tabulka 1: Synchronie videoherního a filmového dabingu v žánru dobrodružných akčních her ve vztahu k sémiotickým kódům vytvářejících význam audiovizuálního produktu (převzato a adaptováno od Mejías-Climentové 2021, s. 154)	61
Tabulka 2: Klasifikace chyb u jednotlivých textových parametrů kvality (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 97–98)	67
Tabulka 3: Výpočetní vzorec pro výpočet kvality analyzovaného segmentu dabingu (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 93)	68
Tabulka 4: Použití výpočetního vzorce v praxi (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 93)	68
Tabulka 5: Systém značení chyb s názvem varianta A (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 97)	69
Tabulka 6: Použití varianty A v praxi (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 97).....	69
Tabulka 7: Systém značení chyb s názvem varianta B (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 98)	71
Tabulka 8: Použití varianty B v praxi (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 98).....	71
Tabulka 9: Výpočetní vzorec pro výpočet kvality analyzovaného segmentu dabingu rozšířen o možnost rozlišovat mezi závažnými a drobnými chybami (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 93).....	71
Tabulka 10: Použití výpočetního vzorce rozšířeného o možnost rozlišovat mezi závažnými a drobnými chybami v praxi (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 94)	72
Tabulka 11: Výpočetní vzorec pro výpočet kvality analyzovaného segmentu dabingu rozšířen o možnost rozlišovat mezi závažnými, středními a drobnými chybami (na základě Spiteri Miggianiové 2022, s. 93–94).....	72
Tabulka 12: Výpočetní vzorec pro výpočet kvality analyzovaného segmentu dabingu rozšířen o případnou kompenzaci za obtížný převod a o možnost rozlišovat mezi závažnými a drobnými chybami (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 94)	73
Tabulka 13: Použití výpočetního vzorce rozšířeného o případnou kompenzaci za obtížný převod a o možnost rozlišovat mezi závažnými a drobnými chybami v praxi (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 94)	74
Tabulka 14: Teoretická základní podoba tabulky obsahující analyzovaný segment videoherního dabingu.....	78
Tabulka 15: Teoretická podoba tabulky obsahující přiřazení synchronií k jednotlivým herním situacím spolu s odůvodněním (na základě Mejías-Climentové 2021, s. 154)	81
Tabulka 16: Teoretická podoba tabulky obsahující přiřazení obtížnosti k jednotlivým synchroniím a odůvodnění	82
Tabulka 17: Aktualizovaná teoretická podoba tabulky obsahující analyzovaný segment videoherního dabingu doplněná o obtížnost synchronie.....	83

Tabulka 18: Aktualizovaná teoretická podoba tabulky obsahující analyzovaný segment videoherního dabingu doplněná o čas na videu	84
Tabulka 19: Hypotetická situace č. 1	85
Tabulka 20: Hypotetická situace č. 2	86
Tabulka 21: Aktualizovaná teoretická podoba tabulky obsahující analyzovaný segment videoherního dabingu doplněná o cílový text a čas, ve kterém se cílový text na videu objevuje.....	87
Tabulka 22: Aktualizovaná teoretická podoba tabulky obsahující analyzovaný segment videoherního dabingu doplněná o komentář a zaznačení chyb (na základě Spiteri Miggianiové 2022, s. 93–94)	90
Tabulka 23: Výpočetní vzorec pro výpočet kvality analyzovaného segmentu videoherního dabingu (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 94)	91
Tabulka 24: Aktualizovaná teoretická podoba tabulky obsahující analyzovaný segment videoherního dabingu doplněná o hodnocení segmentu (na základě Spiteri Miggianiové 2022, s. 93–94).....	92
Tabulka 25: Výpočetní vzorec pro výpočet kvality analyzovaného segmentu videoherního dabingu, který nerozlišuje mezi závažnými a drobnými chybami (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 94).....	92
Tabulka 26: Teoretická podoba tabulky obsahující analyzovaný segment videoherního dabingu, ve které výpočetní vzorec nerozlišuje mezi závažnými a drobnými chybami (na základě Spiteri Miggianiové 2022, s. 93–94)	93
Tabulka 27: Teoretická podoba tabulky obsahující analyzovaný segment videoherního dabingu, ve které dochází ke dvojímu hodnocení (na základě Spiteri Miggianiové 2022, s. 93–94)	94
Tabulka 28: Teoretická podoba tabulky obsahující zaznačení výsledků pro nulovou synchronii.....	95
Tabulka 29: Teoretická podoba tabulky obsahující zaznačení výsledků pro časové omezení	95
Tabulka 30: Teoretická podoba tabulky obsahující zaznačení výsledků pro striktní časové omezení	96
Tabulka 31: Teoretická podoba tabulky obsahující zaznačení výsledků pro zvukovou synchronii.....	96
Tabulka 32: Teoretická podoba tabulky obsahující zaznačení výsledků pro synchronii pohybů rtů	97
Tabulka 33: Teoretická podoba tabulky obsahující zaznačení výsledků dvojího hodnocení pro nulovou synchronii	98
Tabulka 34: Teoretická podoba tabulky obsahující výpočet celkové kvality videoherního dabingu.....	99
Tabulka 35: Teoretická podoba tabulky obsahující výpočet celkové kvality videoherního dabingu a celkové kvality překladatelského výkonu	99
Tabulka 36: Přiřazení synchronií k jednotlivým herním situacím videohry <i>Warcraft III: Reign of Chaos</i> spolu s odůvodněním (na základě Mejías-Climentové 2021, s. 154).....	114
Tabulka 37: Analýza a hodnocení segmentu č. 1 ve stanoveném úseku videohry <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i>	119

Tabulka 38: Analýza a hodnocení segmentu č. 2 ve stanoveném úseku videohry <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i>	121
Tabulka 39: Analýza a hodnocení segmentu č. 21 ve stanoveném úseku videohry <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i>	123
Tabulka 40: Analýza a hodnocení segmentu č. 22 ve stanoveném úseku videohry <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i>	125
Tabulka 41: Analýza a hodnocení segmentu č. 24 ve stanoveném úseku videohry <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i>	127
Tabulka 42: Analýza a hodnocení segmentu č. 29 ve stanoveném úseku videohry <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i>	128
Tabulka 43: Analýza a hodnocení segmentu č. 30 ve stanoveném úseku videohry <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i>	130
Tabulka 44: Analýza a hodnocení segmentu č. 31 ve stanoveném úseku videohry <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i>	132
Tabulka 45: Analýza a hodnocení segmentu č. 41 ve stanoveném úseku videohry <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i>	133
Tabulka 46: Analýza a hodnocení segmentu č. 48 ve stanoveném úseku videohry <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i>	135
Tabulka 47: Výsledky pro nulovou synchronii ve stanoveném úseku videohry <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i>	136
Tabulka 48: Výsledky pro časové omezení ve stanoveném úseku videohry <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i>	137
Tabulka 49: Výsledky pro striktní časové omezení ve stanoveném úseku videohry <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i>	138
Tabulka 50: Výsledky pro zvukovou synchronii ve stanoveném úseku videohry <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i>	139
Tabulka 51: Výsledky pro synchronii pohybů rtů ve stanoveném úseku videohry <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i>	139
Tabulka 52: Výpočet celkové kvality videoherního dabingu a celkové kvality překladatelského výkonu ve stanoveném úseku videohry <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i> ..	140
Tabulka 53. Analýza a hodnocení segmentu č. 1 ve stanoveném úseku dodatku <i>Warcraft III: Ledový trůn</i>	144
Tabulka 54: Analýza a hodnocení segmentu č. 2 ve stanoveném úseku dodatku <i>Warcraft III: Ledový trůn</i>	146
Tabulka 55: Analýza a hodnocení segmentu č. 15 ve stanoveném úseku dodatku <i>Warcraft III: Ledový trůn</i>	147
Tabulka 56: Analýza a hodnocení segmentu č. 19 ve stanoveném úseku dodatku <i>Warcraft III: Ledový trůn</i>	149
Tabulka 57: Analýza a hodnocení segmentu č. 27 ve stanoveném úseku dodatku <i>Warcraft III: Ledový trůn</i>	151
Tabulka 58: Analýza a hodnocení segmentu č. 32 ve stanoveném úseku dodatku <i>Warcraft III: Ledový trůn</i>	153
Tabulka 59: Analýza a hodnocení segmentu č. 37 ve stanoveném úseku dodatku <i>Warcraft III: Ledový trůn</i>	155

Tabulka 60: Analýza a hodnocení segmentu č. 41 ve stanoveném úseku dodatku <i>Warcraft III: Ledový trůn</i>	157
Tabulka 61: Analýza a hodnocení segmentu č. 44 ve stanoveném úseku dodatku <i>Warcraft III: Ledový trůn</i>	160
Tabulka 62: Analýza a hodnocení segmentu č. 50 ve stanoveném úseku dodatku <i>Warcraft III: Ledový trůn</i>	163
Tabulka 63: Výsledky pro nulovou synchronii ve stanoveném úseku dodatku <i>Warcraft III: Ledový trůn</i>	164
Tabulka 64: Výsledky pro časové omezení ve stanoveném úseku dodatku <i>Warcraft III: Ledový trůn</i>	165
Tabulka 65: Výsledky pro striktní časové omezení ve stanoveném úseku dodatku <i>Warcraft III: Ledový trůn</i>	166
Tabulka 66: Výsledky pro zvukovou synchronii ve stanoveném úseku dodatku <i>Warcraft III: Ledový trůn</i>	167
Tabulka 67: Výsledky pro synchronii pohybů rtů ve stanoveném úseku dodatku <i>Warcraft III: Ledový trůn</i>	168
Tabulka 68: Výpočet celkové kvality videoherního dabingu a celkové kvality překladatelského výkonu ve stanoveném úseku videohry <i>Warcraft III: Ledový trůn</i>	168
Tabulka 69: Porovnání finálních výsledků stanoveného úseku videohry <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i> a stanoveného úseku dodatku <i>Warcraft III: Ledový trůn</i>	169
Tabulka 70: Porovnání odhalených chyb ve stanoveném úseku videohry <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i> a stanoveném úseku dodatku <i>Warcraft III: Ledový trůn</i>	170

Seznam obrázků

Obrázek 1: Předrenderovaný cinematik ve videohře <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i> (2002).	24
Obrázek 2: Cinematik v enginu ve videohře <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i> (2002)	24
Obrázek 3: Snímek z videohry <i>Warcraft III: Vláda chaosu</i> (2002)	25
Obrázek 4: Snímek z videohry <i>World of Warcraft</i> (2004–)	51
Obrázek 5: Snímek z videohry <i>Fallout</i> (1997)	52
Obrázek 6: Snímek z videohry <i>Half-Life 2</i> (2004)	53

1 Úvod

Tato diplomová práce vznikla v reakci na bakalářskou práci s názvem *Kvalita českého překladu Warcraftu III* od Darianny Potůčkové z Univerzity Hradce Králové, která si kladla za cíl zanalyzovat kvalitu české lokalizace videohry *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002a) a jejího následného dodatku *Warcraft III: The Frozen Throne* (2003) (Potůčková 2021, s. 4 a 43).¹ Tato videohra se v české verzi jmenuje *Warcraft III: Vláda chaosu* (2002) a její dodatek nese název *Warcraft III: Ledový trůn* (2003). Z metodologického hlediska je tato bakalářské práce však značně problematická, a to v několika ohledech.

Přestože autorka identifikuje různé oblasti relevantní pro překlad této videohry a rozebírá na několika rovinách chyby, kterých se překladatelé dopustili, jakožto i jiná problematická místa, činí tak bez použití jakéhokoli modelu hodnocení kvality, přičemž z prací translátologických teoretiků, jejichž poznatky by autorce mohly poskytnout zásadní přínos, čerpá jen minimálně. Jakožto výsledek svého výzkumu autorka uvádí, že z hlediska kvality, vhodnosti a přesnosti překladu je v české lokalizaci výrazný prostor pro zlepšení (Potůčková 2021, s. 43). Lze tedy usoudit, že tímto závěrem vyvrací tvrzení představené v úvodu práce, a sice že kvalita české lokalizace této videohry je obvykle považována za velmi vysokou (Potůčková 2021, s. 6), přičemž autorka nepřikládá k tomuto tvrzení žádná data, jež by jí dávala za pravdu.

Další problém spočívá ve srovnávací analýze výchozího textu (VT) s cílovým textem (CT), ve které v praktické části došlo. Přestože autorka tvrdí, že překlad her je velmi specifickou a náročnou disciplínou, k čemuž uvádí konkrétní důvody, proč tomu tak je (Potůčková 2021, s. 8–10), srovnávací analýza tyto poznatky dostatečně nereflektuje. Ba co víc, ačkoli jsou videohry a jejich lokalizace bezpochyby audiovizuálními produkty – mj. i proto, že komunikují s hráčem prostřednictvím dabingu či titulků, tedy dvou nejčastějších podob audiovizuálního překladu (AVT) – analýza porovnává jednotlivé texty pouze v jejich psané podobě, a tudíž celou audiovizuální složku zohledňuje jen minimálně. Přitom AVT, za který lze videoherní lokalizaci nepochybně označit, představuje specifický druh mezijazykového převodu, který nelze hodnotit jako jiné typy překladu, kdy kontrastivní porovnání textů jen v písemné podobě je zcela adekvátní.

Ostatně proto se modely hodnocení kvality AVT, jejichž součástí je právě analýza audiovizuální složky, od jiných modelů liší. Jinými slovy, vzhledem ke skutečnosti, že videohry spadají do kategorie audiovizuálních produktů, adekvátní hodnocení kvality videoherní lokalizace si žádá využít modely hodnocení kvality AVT. Nelze však vybrat jakýkoli z těchto modelů, protože každý slouží k jinému účelu. Některé jsou totiž určeny k hodnocení kvality dabingu, zatímco jiné k hodnocení kvality titulků. To, zda lokalizovaná videohra komunikuje s hráčem primárně prostřednictvím dabingu, nebo titulků, tudíž hraje naprosto klíčovou roli.

¹ Z kapacitních důvodů se autorka nakonec rozhodla tento dodatek do své analýzy nezahrnout, a proto se ve své práci soustředila pouze na českou lokalizaci videohry *Warcraft III: Reign of Chaos* (Potůčková 2021, 43).

Lokalizace videoher nicméně nespočívá pouze v jednoduchém překladu textů, ze kterých následně vzniknou titulky či dabing. Jedná se totiž o velmi specializovanou oblast překladu, která zahrnuje specifické techniky používané pro lokalizaci softwaru a aspekty AVT, kde jsou přeložená slova v různých módech integrovaná do elektronického média (O'Haganová 2009, s. 95–96). Překladaelé pracující na lokalizaci videohry nepřekládají pouze texty, které se nacházejí v různých textových souborech, ale také často musí překládat text, jenž je součástí grafických souborů, herních objektů či uživatelského rozhraní. To však v některých případech vyžaduje, aby překladaelé aktivně zasahovali do herního kódu či do počítačových souborů, ze kterých se hra skládá, což vyžaduje značnou technickou znalost.

Právě kombinace těchto faktorů a požadavků na překladaele dělá z lokalizace videoher relativně novou translátologickou oblast, která si zaslouhuje větší pozornost a podrobnější výzkum (Bernal-Merino 2007a, s. 32). Navzdory tomu, že překladaelé v rámci lokalizace videoher musí řešit unikátní problémy a disponovat specifickými dovednostmi, a přestože samotný videoherní průmysl každým rokem roste a příjmy na trhu s videohrami jsou čím dál tím vyšší, translátologická obec tomuto tématu velkou pozornost nevěnuje (Kaňovský 2020, s. 5). Proto chci touto diplomovou prací poukázat na tuto oblast a upozornit na její důležitost, ačkoli se nejedná o primární důvod, proč tato práce vznikla.

Navzdory tomu, že jsou videohry a jejich lokalizace audiovizuálními produkty, nelze k nim přistupovat stejně jako například k filmům či seriálům. To proto, že mezi videohrami a jinými audiovizuálními produkty existují jisté rozdíly. Jedním z těchto rozdílů je interaktivita. Zatímco z diváka sledujícího film či seriál se v zásadě stává pasivní příjemce, který nemusí s produktem interagovat, podstata videoher tkví v tom, že hráč do ní aktivně zasahuje. Dalším specifikem je linearita. Filmy a seriály se totiž skládají z pevně daného začátku, průběhu a konce, tedy částí, které jsou neměnné a jejichž pořadí divák nemůže nijak ovlivnit. To znamená, že jakýkoli divák uvidí naprosto totožné záběry a obsah.

U videoher je však situace odlišná, jelikož jejich začátek, průběh a konec může být pro každého hráče jiný, a to právě kvůli již zmíněné interaktivitě hráče. Tento aspekt nelinearity je nejčastější u videoher, které si zakládají na tom, že umožňují hráči prozkoumávat herní svět a interagovat s ním podle jeho vlastních představ. V jedné z takovýchto videoher, v níž hráč rozhoduje o tom, jak se její průběh bude vyvíjet, se může například jeden hráč rozhodnout konat dobro a druhý konat zlo. Přestože by se jednalo o stejnou hru, její průběh by pro oba hráče byl zcela odlišný.

Je proto zřejmé, že videohry nelze považovat za materiály, které by byly rovnocenné filmům, seriálům či jiným audiovizuálním produktům. Z této skutečnosti ovšem vyvstává otázka, zda výše uvedené rozdíly – jakožto i další mně doposud neznámé – mají vliv na tvorbu titulků a dabingu ve videohrách, zda se kvůli těmto rozdílům videoherní titulkování a videoherní dabing liší od svých tradičních protějšků a především zda je navzdory těmto rozdílům vůbec možné hodnotit videoherní dabing a videoherní titulky stejným způsobem jako tradiční dabing a tradiční titulky.

Cílem této práce je proto prozkoumat oblast hodnocení kvality AVT ve videoherních lokalizacích. K tomu je však potřeba, aby v teoretické části došlo k detailní analýze oblastí titulkování, dabingu a lokalizace videoherního softwaru. Získané poznatky následně poslouží k porovnání tradičního titulkování a dabingu s videoherním titulkováním a

dabingem a identifikaci případných rozdílů. Poté práce bude moci zodpovědět otázku, zda je nutné k hodnocení kvality videoherních titulků a videoherního dabingu přistupovat jinak než k hodnocení kvality tradičních titulků a tradičního dabingu. Pokud ne, v praktické části použiji model TP od Giselle Spiteri Miggianiové (2022) k hodnocení dabingu ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu* a jejím dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*, jelikož tyto videoherní produkty komunikují s hráčem prostřednictvím dabingu, a nikoli titulků.

Pokud se ovšem ukáže, že kvalitu AVT ve videoherních lokalizacích nelze hodnotit stejným způsobem jako kvalitu tradičního AVT, pokusím se vytvořit model hodnocení kvality videoherního dabingu, který na videohře a dodatku otestuji. Ať už použiji model TP či model vlastní, v praktické části se rovněž pokusím kvalitu dabingu obou produktů porovnat a zodpovědět otázku, který z nich má dabing kvalitnější.

Na závěr tohoto úvodu je vhodné zmínit, že ačkoli impulsem k sepsání této diplomové práce byla bakalářská práce Darianny Potůčkové, se kterou sdílím i analyzovaný materiál, mým záměrem není její dílo kritizovat. Rovněž nebudu problematiska místa a výsledky, ke kterým dojdou v rámci praktické části, porovnávat s těmi, jež Darianna Potůčková prezentuje. Bakalářskou práci a její autorku proto již nadále nebudu zmiňovat.

2 Definice klíčových termínů souvisejících s lokalizací videoher

Vzhledem ke skutečnosti, že se diplomová práce věnuje nejen titulování a dabingu, ale také lokalizaci videoher, musí se přirozeně zabývat jak lingvistickými otázkami, tak i technickou stránkou věci. Právě o těchto technických aspektech bude pojednávat tato kapitola a její podkapitoly. O následujících pojmech jsem již psal ve své bakalářské práci (Šmíra 2021, s. 11–12) a vzhledem k tomu, že informace v ní obsažené jsou relevantní i pro tuto diplomovou práci, budu z poznatků své bakalářské práce čerpat.

2.1 GILT – Globalization, Internationalization, Localization, Translation

Analýza oblasti videoherní lokalizace se neobejde bez definice klíčových pojmů, které s touto oblastí souvisí. Jedním z těchto pojmů je „lokalizace“. Ta však není jediným procesem, ke kterému během převádění softwaru z jednoho jazyka do druhého dochází, nýbrž je jednou ze čtyř celkových procesů nutných pro export určitého produktu do zahraničí. Tyto tři další procesy se nazývají „globalizace“, „internacionalizace“ a „překlad“, které dohromady utvářejí anglický akronym GILT (Cadieux a Esselink 2004, s. 1). Je nutno také zmínit, že lokalizaci lze chápat různými způsoby v závislosti na tom, v jaké oblasti se tento termín používá. Například v automobilovém průmyslu lokalizace zahrnuje otázku, na jaké straně vozu se bude vyskytovat volant (Lommel 2007, s. 12). Pro účely této práce je však relevantní jen oblast zabývající se lokalizací softwarových produktů.

2.1.1 Lokalizace

Lokalizací se rozumí překlad softwaru či webového produktu, jenž obsahuje samotnou softwarovou aplikaci a veškerou související dokumentaci (Esselink 2000, s. 1). Takovýto software může mít podobu počítačového programu, který je určen k práci, jako například *Microsoft Word*. Rovněž lze za software považovat mobilní aplikaci, již lze stáhnout do chytrého telefonu, nebo videohru, u které lidé mohou trávit volný čas. Lommel (2007, s. 49) o lokalizaci píše, že je to proces, ve kterém se produkty nebo služby upravují takovým způsobem, aby vyhověly požadavkům jednotlivých trhů, na nichž budou uvedeny. Tyto úpravy mohou mít například podobu překladu textových prvků v uživatelském rozhraní softwarového programu, překladu marketingových textů a návodů, ale také i dabingu (Lommel 2007, s. 12).

Lommelovu definici lze doplnit o slova Cadieuxa a Esselinka (2004, s. 2), kteří tvrdí, že lokalizace označuje jakékoli změny potřebné k tomu, aby byl produkt přizpůsoben potřebám určité skupiny lidí, kteří se zpravidla nacházejí na stejném fyzickém místě nebo ve stejné lokalitě. Lokalita je pak samostatný termín, jenž označuje skupinu lidí, které spojuje společný jazyk a kulturní zvyky, ačkoli se nemusí fyzicky vyskytovat na jednom místě (Cadieux a Esselink 2004, s. 2). Příkladem může být například Německo a Rakousko,

jejichž obyvatelé sice mluví stejným jazykem a do jisté míry sdílí kulturní tradice, nicméně se vyskytují na odlišných místech.

2.1.2 Globalizace

Lommel (2007, s. 49) definuje globalizaci jako proces, ve kterém se přijímají všechna potřebná technická, finanční, manažerská, personální, marketingová a ostatní relevantní podniková rozhodnutí za účelem usnadnění mezinárodního obchodu. Cadieux a Esselink (2004, s. 3) nabízejí jednodušší definici a tvrdí, že „globalizovat“ znamená rozšířit určitý produkt do vícero zemí, a to tak, aby produkt v těchto zemích byl použitelný a užitečný. Dále doplňují, že – navzdory tomuto označení – globalizace daného produktu nemůže zahrnout všechny země a jazyky světa a že jen zřídka cílí na více než šest jazyků. Kromě angličtiny mezi tyto jazyky patří zpravidla francouzština, italština, němčina a španělština, protože právě těmito jazyky se mluví v nejbohatších státech Evropy (Schäler 2010, s. 209), které tak nepochybně představují velmi lákavý trh.

2.1.3 Internacionalizace

O internacionalizaci Lommel (2007, s. 49) píše, že je to proces, který na technické či designové úrovni zajišťuje, že produkt půjde snadno lokalizovat. Jeho slova lze tedy chápat tak, že vývojáři softwaru si jsou již během jeho vzniku vědomi, že se produkt bude lokalizovat do jiných jazyků, a proto překladatelům vytvářejí nástroje a podmínky tak, aby jim co nejvíce ulehčili práci. Konkrétních způsobů, jak překladatelům ulehčit práci, je mnoho. Cadieux a Esselink (2004, s. 3) zmiňují dva:

1. v rámci internacionalizace softwaru mohou být z textových řetězců, které se objevují ve zdrojovém kódu, vytvořeny samostatné soubory, což překladatelům usnadní práci. Tím se snižuje riziko, že dojde k nechtěným změnám v kódu,
2. v rámci internacionalizace dokumentů může být stanoven konkrétní styl psaní, terminologie a gramatická pravidla. Tyto prvky musí být napříč dokumenty konzistentní a musí se dodržovat. Cílem je usnadnit překlad textů a vyhnout se chybám.²

Je tedy zřejmé, že internacionalizace je proces, o kterém je vhodné rozhodnout nejlépe v počátcích vývoje softwaru a který by měl proběhnout před samotnou lokalizací. Lommel (2007, s. 17) upozorňuje, že v opačném případě lokalizace zpravidla stojí mnohem více finančních prostředků, než kdyby k internacionalizaci došlo. Jako obecné pravidlo uvádí, že pokud produkt není předem internacionalizován, lokalizace bude dvakrát časově i finančně náročnější. V některých případech pak vidina těchto nákladů způsobí, že k lokalizaci ani nedojde, protože by se takováto investice z ekonomického hlediska

² V originále: „1. Internationalization of source code consists, among other things, of centralizing text strings in resource files to make it easier for the translator to do his job (and avoid accidental changes to source code), 2. Internationalization of documentation may consist in enforcing a consistent writing style, standard terminology, controlled grammar rules, to make the text easier to translate (and avoid errors).“

nevyplatila (Lommel 2007, s. 17). Je proto zásadní, aby k internacionalizaci došlo předem, má-li se daný produkt v zahraničí v jiných jazycích prodávat.

2.1.4 Překlad

Pro překlad v rámci lokalizačního průmyslu či akronymu GILT neexistuje žádná specifická definice (Šmíra 2021, s. 12). To však neznamená, že by se jednalo o bezvýznamný a zanedbatelný proces. Ba naopak, překlad je procesem nejdůležitějším, protože právě v něm dochází k převodu informací z výchozího jazyka (VJ) do cílového (CJ). V akronymu GILT zastává překlad naprosto klíčovou funkci. Bez něj by totiž nemohlo dojít k lokalizaci, bez lokalizace internacionalizace pozbývá smyslu a bez těchto procesů není možné jakýkoli produkt globalizovat.

Samotná kvalita překladu v kontextu lokalizace softwaru nepochybně úzce souvisí s internacionalizací a mírou, do jaké byla úspěšně provedena (Šmíra 2021, s. 12). Pokud například nebyla provedena vůbec a překladatelé i přes to musí produkt lokalizovat, lze se domnívat, že kvalita bude horší z toho důvodu, že se překladatelé budou muset zabývat technickou stránkou věci. Konkrétně mohou být nuceni například zasahovat do zdrojového kódu, vyhledávat potřebné textové řetězce a neustále kontrolovat, zda jejich zásahy nezpůsobily problémy v programu. Tím by však ztráceli čas, který by jinak mohli věnovat překladu, jeho revizi a celkové kontrole kvality.

3 Problematika lokalizace videoher

Ačkoli videohry bezpochyby splňují definici softwaru, od běžných programů a aplikací se v mnoha ohledech liší. Zatímco standardní počítačový program či mobilní aplikace plní určitou funkci, aby lidem ulehčila práci a ušetřila čas, videohry představují způsob, jakým se lidé mohou ve svém volném čase zabavit a odpočinout si. Takovýto způsob trávení volného času je čím dál tím více populární, jak vyplývá z dat studie *Popularity of Video Games and Collective Memory* (2022), která zaznamenávala průměrný počet aktivních uživatelů za hodinu na největší online herní platformě *Steam* od července 2012 do prosince 2020. Výsledky studie ukazují, že v tomto období průměrný počet aktivních uživatelů za hodinu téměř lineárně vzrostl (Mendes et al. 2022, s. 11). Zatímco v červenci 2012 tento průměrný počet nedosahoval ani jednoho milionu, v prosinci 2020 přesahoval dokonce čtyři miliony (Mendes et al. 2022, s. 4).

Ačkoli platforma *Steam* má nepochybně silné postavení na videoherním trhu, soustřeďuje se na ní pouhý zlomek veškerých hráčů na světě. Kromě toho, že existují i jiné herní platformy, jako například *EA app* či *Epic Games*, a že hráči mohou hrát videohry i v offline režimu mimo tyto platformy, *Steam* obsahuje pouze hry na PC, nikoli tedy hry na ostatních zařízeních, jakými jsou například chytré telefony či herní konzole. Celosvětový počet hráčů proto bude mnohonásobně vyšší, jelikož je nutné započíst herní uživatele jak na jiných zařízeních, tak i mimo platformu *Steam*.

Konkrétně pro již zmíněný rok 2020 se odhaduje, že celkový počet hráčů na celém světě byl 2,7 miliardy (Wijman 2020). Pro rok 2022 se odhaduje, že tento počet dosáhl dokonce až 3,2 miliardy (Wijman 2022). Nutno však dodat, že je více než pravděpodobné, že vysoké počty hráčů v pandemických letech byly důsledkem lockdownů v mnoha státech v rámci protivirových opatření. Ačkoli je možné, že odhad pro rok 2023 zaznamená pokles hráčů kvůli konci pandemie covidu-19 a uvolnění souvisejících protivirových opatření, zájem o videohry nadále zůstane enormní. To proto, že již v předcovidovém roce 2019 videoherní průmysl zaznamenal příjmy ve výši 145 miliard dolarů, čímž značně převýšil příjmy jak filmového, tak hudebního průmyslu (Richter 2020).

Je tedy zřejmé, že videohry jsou rostoucím médiem, se kterým interaguje stále větší počet lidí, a fenoménem, který nabízí perspektivní oblasti výzkumu v rámci nejrůznějších oborů, a to včetně translologie. Stejně jako u běžného softwaru, i videohry se mnohdy vydávají ve vícero jazycích, a to znamená, že musí projít procesem lokalizace, kterou mají na starost překladatelské týmy. Tyto týmy – a jednotliví překladatelé v nich – se během lokalizačního úsilí potýkají s mnohými specifiky, která se k videoherním lokalizacím vážou a která mnohdy mají vliv na výslednou podobu produktu. Právě o těchto specifikách budou pojednávat následující podkapitoly. Některá z nich rozebírala i má bakalářská práce (Šmíra 2021, s. 13–14), a tudíž z ní budu opět čerpat.

3.1.1 Rešerše existujících materiálů

Videohry se dělí na řadu žánrů a hráči tak mohou zažít akci ve střílečkách, vyzkoušet si taktizování a plánování ve strategiích nebo prožít dobrodružství v takzvaných RPG (*role-*

*playing game*³) hrách. Součástí videoher může být i příběh, který je buďto zasazen do univerza, jež vytvořilo nějaké předešlé literární dílo či filmový snímek, jako je to třeba v případě videohry *The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth* (2004), nebo do kompletně nového univerza, která vytvořila sama videohra. Příkladem může být postapokalyptická videohra *Fallout* (1997), jež je prvním dílem stejnojmenné herní série zasazené do fiktivního světa po jaderné válce, která se nedávno dokonce dočkala i televizní adaptace *Fallout* (2024).

Bernal-Merino (2007b, s. 3) tvrdí, že z pohledu překladatele existují v zásadě pouze dva žánry videoher, které úzce souvisí s mírou svobody, jež překladatelé během lokalizace mají. Do prvního žánru spadají videohry, které nejsou založené na již vytvořeném univerzu. Překladatelé tak ve své práci mají vyšší míru svobody, protože nejsou vázáni již existujícími materiály, jež by s danou videohrou souvisely. Díky tomu mohou v rámci videohry stanovit vlastní terminologii či hravě přeložit názvy postav a lokací. V tomto případě je tedy důležitější, aby překladatel byl kreativní, než aby měl schopnost dohledávat.

Do druhého žánru podle Bernal-Merina (2007b, s. 3) naopak spadají videohry, které jsou založené na již vytvořeném univerzu, jež je v cílové lokalitě známé. Překladatelé tak ve své práci mají podstatně nižší míru svobody, protože je nezbytné, aby provedli rešerši veškerých existujících materiálů za cílem dohledat například užívanou terminologii nebo idiolekt jednotlivých postav. V takovémto případě je důležité, aby překladatelova schopnost dohledávat byla větší než jeho kreativita. Hry spadající do druhé kategorie mohou být problematické i z toho důvodu, že existující materiály, na nichž jsou založeny, mají zpravidla své fanoušky, kteří jsou citliví na jakýkoli zásah či změnu v jejich oblíbeném fiktivním světě. Pokud by videohra například obsahovala nové názvy již stanovených lokací, postav či objektů, které byly přeloženy v předešlých materiálech, nebo by bylo jinak zřejmé, že lokalizační tým neprovedl dostatečnou rešerši, fanoušci by mohli mít z videohry horší požitek a v extrémním případě by produkt ani zakoupit nemuseli.

Z výše uvedených poznatků Bernal-Merina vyplývá, že je naprosto klíčové, aby lokalizační tým provedl důkladnou rešerši veškerých materiálů, jež souvisejí s překladem produktu, na kterém pracuje.

3.1.2 Stanovení rozsahu lokalizace

Jak již bylo řečeno v kapitole 2.1.3 a 2.1.4, je zásadní, aby před samotnou lokalizací došlo nejdříve k internacionalizaci, protože urychluje práci překladatelům, šetří čas a finance, které se na lokalizační projekt musí vynaložit, a zvyšuje kvalitu finálního produktu. Internacionalizace může probíhat na několika rovinách a jejím výsledkem může být například vytvoření jednotlivých textových souborů, ve kterém se nacházejí dialogy postav a ve kterých je zaznačeno, jaká postava má jakou promluvu. Dalším příkladem může být vytvoření grafických souborů, jež obsahují herní modely a objekty, které také mohou obsahovat text, jež je potřeba přeložit. Pokud se ve videohře objevuje dabing, výsledkem internacionalizace může být i vytvoření složky, ve kterém jsou veškeré audionahrávky, jež pak stačí nahradit za lokalizované audio soubory. V neposlední řadě mohou překladatelé

³ Tento termín lze do češtiny přeložit jako: hra na hrdiny.

obdržet manuál k videohře – a také její fyzický obal – v PDF souborech, které přeloží, nechají vytisknout a sestavit.

Ačkoli je tedy zřejmé, že lokalizační týmy mohou mít před sebou řadu jazykových materiálů v nejrůznějších formách, které je potřeba přeložit, lokalizace videoher je v jednom ohledu velmi specifická. Oproti například knihám, kde je standardní, že se překládá prakticky vše – pokud tedy pomineme exotizační přístupy – vedení lokalizačního projektu určuje, co se bude překládat a co naopak ne. V praxi to znamená, že lokalizovaná videohra nemusí například obsahovat dabing, ačkoli lokalizační tým měl nástroje a možnosti k tomu, aby jej implementoval.

Chandlerová (2005, s. 12–13) uvádí, že hlavní důvody pro takovéto rozhodnutí jsou finanční, protože čím je lokalizace rozsáhlejší, tím je potřeba investovat do projektu více peněz, což pro vydavatelskou společnost představuje větší riziko v tom smyslu, že se jí výsledek nemusí ekonomicky vyplatit. Jako další rizika uvádí podcenění rozsahu stanovené lokalizace nebo že se během lokalizace objeví zásadní chyba v systému, jejíž odstranění vyžaduje čas a dodatečné zdroje. Tyto problémy mohou způsobit, že videohra nebude uvedena na trh v předem stanoveném datu vydání. Chandlerová (2005, s. 12–15) proto rozlišuje čtyři druhy lokalizace v závislosti na tom, jaký je jejich rozsah a co všechno pokrývají, jmenovitě úplnou lokalizaci, částečnou lokalizaci, lokalizaci obalu a manuálů (tzv. *box and docs*) a nulovou lokalizaci. Pro tuto práci je však relevantní pouze úplná a částečná lokalizace.

3.1.2.1 Úplná lokalizace

Úplnou lokalizací se myslí překlad veškerých materiálů, jež se k videohře vážou, tedy nejen textů, ale i mluveného slova, které bude vyžadovat dabing (O'Haganová a Mangironová 2013, s. 142). V některých úplně lokalizovaných videohrách se tím pádem může objevovat jak dabing, tak i titulky, nicméně v takových případech videoherní titulky obvykle slouží jako doslovná transkripce zvukové stopy, a tudíž jen reflektují to, co je v dabingu řečeno (Mejías-Climentová 2021, s. 99). Chandlerová (2005, s. 14) tvrdí, že úplná lokalizace představuje nejnákladnější druh lokalizace, a tudíž se uplatňuje typicky u videoher, pro které je vyhrazen velký rozpočet.

Ačkoli úplná lokalizace vyžaduje velké množství prostředků, výsledkem je kompletně přeložená videohra, která je plně přizpůsobena jazykovým potřebám případného zákazníka v dané lokalitě (Chandlerová 2005, s. 14–15). Díky tomu má hráč lepší požitek ze hry, protože je snadnější ji pochopit a ponořit se do ní (O'Haganová a Mangironová 2013, s. 142).

3.1.2.2 Částečná lokalizace

Jak již název napovídá, během částečné lokalizace se překládají jen určité aspekty videohry, konkrétně tedy veškerý psaný text, který se ve videohře objevuje, zatímco soubory obsahující mluvené slovo zůstávají netknuté, přičemž substitucí za dabing obvykle bývají titulky (O'Haganová a Mangironová, 2013, s. 142). Díky tomu vydavatelská společnost ušetří finance, které by jinak musela vynaložit na zaplacení dabérů, pronajmutí studií určených pro dabing a dalších úkonů, které souvisejí s integrací dabingu do videohry (Chandlerová 2005, s. 14).

3.1.3 Dodržování synchronie pohybů rtů ve videoherním dabingu

Zásadní překážku pro dabing obecně představuje synchronie pohybů rtů⁴, tedy praktika, ve které musí dojít k souladu překladu s artikulačními pohyby postav na obrazovce (Chaume 2020, s. 112). Synchronii pohybů rtů lze ve videohrách chápat tak, že ústa herních postav jsou během promluv animována tak, aby se hýbala na základě slov řečených v původním znění.

Absence či nedostatek synchronie pohybů rtů může vést k horšímu požitku z videohry, a jelikož se kvalita videoher po grafické a vizuální stránce zvyšuje čím dál tím více, synchronie pohybů rtů je o to viditelnější a pro lokalizátory o to důležitější (O'Haganová a Mangironová 2013, s. 135).

Lokalizační tým proto musí vytvořit takový překlad, aby animacím, které se ve videohře vyskytují, odpovídal co nejvíce (O'Haganová a Mangironová 2013, s. 135). Podle Chandlerové (2005, s. 187) může lokalizační tým rovněž vytvořit své vlastní animace, které již odpovídají promluvám v CJ. Ačkoli tým podle ní překladatelé získají větší svobodu ve své práci, jedná se o extrémně náročný proces, který kromě času a finančních prostředků vyžaduje i to, aby grafici vytvářející animace byli znalí fonetických pravidel a jevů. Právě z těchto důvodů uvádí, že je tento postup v odvětví lokalizace videoher poměrně vzácný.

Nutno však podotknout, že během videoherních lokalizací se na synchronii pohybů rtů nedbá u všech promluv, nýbrž primárně u těch, při kterých videohra zachycuje obličej dané postavy, která zrovna promlouvá, tedy především u dialogů a tzv. „cutscén“⁵ (O'Haganová a Mangironová 2013, s. 135).

3.1.3.1 Otázka videoherních cutscén a cinematiků

Cutscény – ve videoherním průmyslu také velmi často označovány jako tzv. „cinematiky“⁶ – v této práci hrají naprosto zásadní roli, a proto je vhodné je definovat a detailně popsat. Pod pojmem cinematik se ve videoherním průmyslu rozumí jakékoli video, které se může během videohry přehrát a které slouží k rozvinutí herního příběhu (Chandlerová 2005, s. 321). Jakmile hráč dojde do bodu, kdy se má cinematik spustit, videohra se zastaví a video se přehraje. Hráč tak povětšinou dočasně ztrácí kontrolu nad hrou a nemůže do ní zasahovat. Jakmile video skončí – ať už kompletním přehráním nebo zásahem ze strany uživatele – hráč opět může s videohrou interagovat.

Chandlerová (2005, s. 185) rozlišuje dva typy cinematiků v závislosti na tom, jak vznikly a jak se ve hře chovají. Prvním typem jsou tzv. „předrenderované cinematiky“⁷, které se vytvářejí mimo hru a její prostředí za pomoci grafických programů třetích stran, jakým je například *Adobe After Effects*. Díky tomu záběry obsažené v takovémto cinematiku vypadají odlišně než samotný herní svět a, jak Chandlerová (2005, s. 185) popisuje, hráč tak tento svět při sledování cinematiku opouští a vrací se do něj, až video skončí.

⁴ Termín synchronie pohybů rtů se v angličtině může vyskytovat jako: lip sync, lip-sync, lip-synch, lip synch či lip synchrony.

⁵ V originále: cut-scene.

⁶ V angličtině se tento termín vyskytuje jako: cinematic.

⁷ V originále: pre-rendered cinematics.

Jako druhý typ Chandlerová (2005, s. 185) uvádí tzv. „cinematiky v enginu“⁸, které se vytvářejí přímo ve hře pomocí nástrojů, jimiž hra disponuje. Díky tomu záběry v těchto cinematicích jsou totožné s herním světem, ve kterém se hráč během přehrávání videa nachází, a tím pádem jej neopouští. Pro lepší ilustraci těchto dvou druhů jsou níže přiloženy snímky obrazovky z videohry *Warcraft III: Vláda chaosu*. Obrázek 1 zachycuje záběr z předrenderovaného cinematicu a obrázek 2 zobrazuje, jak v této videohře vypadá cinematic v enginu. Obrázek 3 pak slouží k porovnání cinematicu v enginu s tím, jak videohra vypadá, když s ní může hráč interagovat.



Obrázek 1: Předrenderovaný cinematic ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu* (2002)



Obrázek 2: Cinematic v enginu ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu* (2002)

⁸ V originále: in-engine cinematics.



Obrázek 3: Snímek z videohry *Warcraft III: Vláda chaosu* (2002)

Je tedy zřejmé, že mezi těmito dvěma druhy je zásadní rozdíl. Zatímco předrenderované cinematiky se vizuálně blíží spíše k filmovým snímkům, a jako takové nepotřebuje žádné objekty a modely nacházející se ve videohře, cinematiky v enginu se odehrává čistě v rámci herního prostředí, a tudíž je závislé na tom, co se ve videohře vyskytuje.

Ačkoli lze termíny cutscéna a cinematiky vzájemně zaměňovat, aniž by došlo k posunu ve významu, pro přehlednost a pro účely této práce je budu rozlišovat na základě výše popsaných poznatků od Chandlerové. Jako cinematiky budou tedy označovány předrenderované cinematiky, zatímco cutscéna bude představovat cinematiky v enginu.

3.1.3.2 *Využití nejmodernějších technologií v integraci dabingu do videoher*

Na závěr této diskuze o synchronii pohybů rtů ve videoherním dabingu by bylo také vhodné zmínit, že podle O'Haganové a Mangironové (2013, s. 135) vývoj nových technologií představuje pro tuto oblast v lokalizaci zásadní posun. Jako příklad uvádějí videohru *Mass Effect 2* (2010). V této videohře totiž animace obličejů postav vytvářela umělá inteligence na základě toho, jak dabéři pracovali s hlasem, respektive s intonací a zdůrazňováním (Lewinski 2010). To znamená, že se synchronie pohybů rtů tvořila automaticky, ať už promluva byla jakákoli. Pokud by touto technologií disponovaly i lokalizační týmy, překlad by se nemusel požadavkům synchronie pohybů rtů podřizovat, čímž by se zvýšila jeho kvalita, jelikož by překladatelé mohli být ve své práci kreativnější.

Ačkoli umělá inteligence v případě videohry *Mass Effect 2* potřebovala nejen hlas dabéra, ale také předem vypracovaný model hlavy herní postavy (Lewinski 2010),

v současné době již existují nástroje umělé inteligence, kterým stačí pouze audio nahrávka. Příkladem je nástroj *LipSync3D*, jenž z libovolné audio nahrávky obsahující lidský hlas vygeneruje 3D model člověka, který se hýbe a pohybuje rty, zatímco se nahrávka přehrává, a to vše v téměř dokonalé synchronizaci (Lahiri et al. 2021, s. 2755–2764). Tato technologie ale stále vyžaduje lidský hlas, který by případně zprostředkoval dabér.

Existují však i jiné alternativy, které potřebu najímat dabéry pro jiné jazyky eliminuje kompletně, jako například *Deepdub*. Tento nástroj, který je určený pro dabing i u videoher, totiž dokáže vytvořit syntetický hlas dabéra pracujícího na originále určitého produktu na základě audio nahrávek, na nichž je zachycen, a s tímto syntetickým hlasem se tak může pracovat i v cizojazyčných verzích (Takahashi 2020). V kontextu videoher by to například mohlo znamenat, že hlas jedné herní postavy bude stejný jak v originále, tak i v ostatních jazycích.⁹ Je tedy zřejmé, že existují nástroje a technologie, které jsou schopné z lokalizace učinit rychlejší a efektivnější proces, a to jak po stránce technické, tak i překladatelské.

⁹ Otázka používání nástrojů umělé inteligence je v současné době ožehavé téma, a to především ve filmovém průmyslu. Ostatně proto v roce 2023 došlo ke stávce Amerického odborového svazu herců a televizních a rozhlasových umělců (SAG-AFTRA), který kromě zlepšení pracovních podmínek požadoval právě i to, aby nedošlo k používání umělé inteligence na úkor herců a umělců (Richwineová a Chmielewskiová 2023). Stejně požadavky SAG-AFTRA klade i na videoherní společnosti, se kterými spolupracuje řada herců a umělců, a v roce 2023 členové tohoto odborového svazu drtivou většinou rozhodli, že SAG-AFTRA může vyhlásit novou stávku, pokud s videoherními společnostmi nedojde v rámci vyjednávání k dohodě (SAG-AFTRA 2023).

4 Audiovizuální překlad

Audiovizuální materiály v podobě filmů, seriálů, ale také i videí a reklam na nejrůznějších sociálních sítích představují v současné době takřka nedílnou součást našeho života. S rozmachem audiovizuálních produktů také pochopitelně rostla potřeba jejich převodu do jiných jazyků. Překlady takovýchto materiálů lze docílit buďto převedením mluveného slova VJ do CJ v procesu známém jako *revoicing*¹⁰, jehož podkategorií je dabing, nebo převedením mluveného slova VJ do psané podoby v CJ, čemuž říkáme titulkování (Díaz Cintas a Andermanová 2009, s. 4). Charakteristickým rysem AVT je multimodalita, jelikož význam v audiovizuálních materiálech společně utvářejí elementy jako obraz, hudba, zvukové efekty a jiné multimodální prvky, na které překladatel musí během své práce dbát (Taylor 2020, s. 83–84).

Na základě této definice lze chápat lokalizaci videoher jako určitou formu či žánr AVT, ačkoli videohry jako médium jsou mnohem komplikovanější než běžné audiovizuální materiály (viz kapitola 4.3). A jelikož si tato práce klade za cíl prozkoumat oblast hodnocení kvality AVT ve videoherních lokalizacích, je nutné dabing a titulkování – v podobě, v jaké se tradičně objevují – nejprve náležitě pokrýt a zanalyzovat. Tato kapitola a její jednotlivé podkapitoly proto rozebere specifika těchto dvou typů AVT a zásady správné praxe při jejich tvorbě. Získané poznatky následně poslouží k porovnání jak tradičních titulků s videoherními titulky, tak tradičního dabingu s videoherním dabingem, čímž dojde k identifikaci případných problémů, které pro lokalizátory videoher z těchto rozdílů mohou vyplývat.

4.1 Titulkování

Díaz Cintas a Remaelová (2014, s. 8) titulkování blíže definují jako proces, jehož výsledkem je psaný text na obrazovce, který v CJ zachycuje přeložené promluvy postav, diskurzivní prvky objevující se v obraze, a dokonce i informace obsažené ve zvukové stopě. Jinými slovy, předmětem překladu v titulkování nejsou pouze dialogy postav, ale také třeba nápisy na tabulích, které v originále nejsou explicitně vyřčeny, nebo písně, jejichž účelem je rozvinout příběh nebo dodat divákům kontext. Z těchto důvodů lze titulkování označit za mezijazykový překlad, jak jej definuje Jakobson (1959, s. 233), ve kterém dochází k převodu audio-verbálních a vizuálně-verbálních znaků v originále na vizuálně-verbální (Greco a Jankovská 2020, s. 71), ale také dle Jakobsonovy definice (1959, s. 233) i za vnitrojazykový, pokud cílovou skupinou pro překlad jsou osoby se sluchovým postižením. Jinými slovy, titulky se dělí na mezijazykové a vnitrojazykové (Díaz Cintas 2020, s. 159), přičemž z těchto dvou druhů jsou to právě mezijazykové titulky, které jsou pro tuto diplomovou práci nejrelevantnější.

Výše zmíněná definice také poukazuje na polysémiotickou povahu audiovizuálních textů, jelikož využívají dvou kanálů, tedy obrazu a zvuku (Díaz Cintas a Remaelová 2014,

¹⁰ Volně lze do češtiny přeložit jako: přeřikávání.

s. 9), které se skládají z různých sémiotických vrstev, jimiž se rozumí například gesta, psané texty, hudba nebo dialogy, jejichž existence a nutnost převedení informací v nich obsažených do titulků dělá překladatelovu práci o to náročnější (Díaz Cintas 2010, s. 344).

4.1.1 Technické aspekty titulkování

Polysémiotická povaha audiovizuálních textů však není jedinou překážkou, kterou musí překladatel během své práce překonat. Jak u překladu v rámci videoher, i během titulkování musí překladatelé dbát na technické aspekty, které se k této oblasti vážou. Skutečnost, že se titulky zobrazují čtenářům na obrazovce, vede k mnohým otázkám, jako například kde přesně by se měly vyskytovat, jak dlouhé by měly být či jak dlouho by se měly zobrazovat. Právě tyto otázky se následující řádky budou snažit zodpovědět.

Ačkoli první titulky vznikly již v roce 1903 v podobě tzv. „meztitulků“¹¹ (Ivarsson 2009, s. 3), dlouhou dobu neexistovaly žádné základní postupy či předepsaná doporučení, která by měl titulkář dodržovat, aby jeho práce dosahovala odpovídající kvality. Z tohoto důvodu Mary Carrollová a Jan Ivarsson sestavili soubor doporučení pro tvorbu kvalitních titulků s názvem *Code of Good Subtitling Practice*¹², který byl v roce 1998 přijat na zasedání *European Association for Studies in Screen Translation*¹³ (Pošta 2011, s. 16). Přestože je tento soubor doporučení bezesporu přínosný, zdaleka nepředstavuje kompletní a detailní postup, který by měl titulkář dodržovat, a jak namítá Pošta (2011, s. 16–17), některá doporučení jsou problematická či kontraproduktivní.

V témže roce vznikl ještě jeden soubor doporučených postupů s názvem *A Proposed Set of Subtitling Standards in Europe*¹⁴, jehož autorem je Fotios Karamitroglou, který nabízí konkrétní řešení nejrůznějších lingvistických a technických problémů. Jmenovitě se zabývá prostorovými parametry, časovými parametry, interpunkcí a písmem, jakožto i editováním CT (Karamitroglou 1998). Nutno však dodat, že jeho doporučení ohledně interpunkce je v českém kontextu problematické a v zásadě irelevantní, protože tuto otázku z velké části řeší Pravidla českého pravopisu (Pošta 2011, s. 17). Pro tuto část diplomové práce jsou však nejvíce relevantní doporučení týkající se prostorových a časových parametrů.

4.1.1.1 Prostorové parametry

Snad nejzákladnější otázkou v titulkování je kam přesně titulky umístit. Ačkoli se místy objevují v horním okraji obrazovky, aby nezakrývaly něco důležitého (Pošta 2011, s. 44), standardní umístění titulků je na spodní části obrazovky, protože se jedná o nejméně důležitou část pro děj a titulky zde překáží nejmeně (Díaz Cintas a Remaelová 2014, s. 82).

Obdobně zásadní je také otázka, kolik řádků by měl jeden titulek maximálně zabírat. Vzhledem k tomu, že titulkování je druh překladu, který by na sebe neměl upoutávat pozornost, mezijazykové titulky by měly mít maximálně dva řádky (Díaz Cintas a Remaelová 2014, s. 82). To však neznamená, že by titulkář mohl rozdělit titulek na dva

¹¹ V originále: intertitles.

¹² Volně lze do češtiny přeložit jako: Zásady správné titulkovací praxe.

¹³ Volně lze do češtiny přeložit jako: Evropská asociace pro studium audiovizuálního překladu.

¹⁴ Volně lze do češtiny přeložit jako: Návrh souboru pravidel pro titulkování v Evropě.

řádky kdekoli dle libosti, protože i v tomto ohledu existují určitá pravidla. V českém kontextu by při rozhodování o členění titulků měla na prvním místě být logika, syntaktická a významová struktura promluvy titulkované osoby, a až na dalším místě estetická stránka věci a snaha umístit titulek do co nejnižších partií (Pošta 2011, s. 61). Pošta (2011, s. 56–57) také uvádí konkrétní doporučení, která by titulkáři měli dodržovat:

1. nedoporučuje se oddělovat podstatné jméno a jeho přívlastek,
2. nedoporučuje se oddělovat podstatné jméno a předložku,
3. nedoporučuje se oddělovat přídavné jméno a jeho příslovečné určení,
4. nedoporučuje se oddělovat jednotlivé části složeného slovesného tvaru,
5. nedoporučuje se oddělovat ustálená slovní spojení,
6. v případě souvětí by konec řádku neměl být volen uprostřed jedné z vět, ale pokud možno na jejím začátku.

Posledním bodem této kapitoly je doporučení ohledně maximálního a minimálního počtu znaků na jeden řádek, a to včetně mezer a interpunkčních znamének. Karamitroglou (1998) uvádí, že každý titulkový řádek by měl mít maximálně kolem 35 znaků a neměl by překračovat hranici 40 znaků. To potvrzuje i Díaz Cintas (2020, s. 153), který tvrdí, že každý řádek by měl obsahovat maximálně 35 až 39 znaků. Pošta (2011, s. 43) je ovšem konkrétnější a uvádí, že pro účely televizního vysílání je maximální počet znaků na řádek mezi 30 a 37, zatímco pro kina a DVD je to kolem 40 znaků. V současné době populární streamovací služba Netflix pracuje dokonce až s 42 znaky na řádek (Díaz Cintas 2020, s. 153).

Jak však upozorňuje Díaz Cintas (2013, s. 274–275), vývoj moderních technologií zapříčinil, že se titulkáři maximálním počtem znaků již nemusí tolik zabývat, jelikož titulkovací programy lépe využívají vyhrazený prostor na obrazovce, a tudíž závisí pouze na velikosti tohoto prostoru a velikosti použitého typu písma. Co se minimálního počtu znaků týče, oproti maximálnímu počtu nejde o důležitý faktor. Z tohoto důvodu žádná minimální hranice neexistuje, důležitá je v tomto případě pouze doba zobrazení titulku (Díaz Cintas a Remaelová 2014, s. 85), o které bude pojednávat následující podkapitola.

4.1.1.2 *Časové parametry*

V titulkování hraje čas klíčovou roli. Jakýkoli titulek se totiž na obrazovce objevuje v synchronii s obrazem a dialogy (Díaz Cintas 2010, s. 344), a aby tato synchronizace byla zachována, musí se na obrazovce zobrazovat jen po určitou dobu, než jej nahradí titulek nový a aktuální. Pokud tato synchronizace není adekvátní, divák může mít horší zážitek a jazykový převod, který by jinak mohl být vynikající, tímto může být nenávratně poškozen (Díaz Cintas a Remaelová 2014, s. 90). Titulkář o době zobrazení musí rozhodovat pečlivě a uváženě, protože pokud titulek trvá příliš dlouho, divák má tendenci jej číst znovu (Díaz Cintas a Remaelová 2014, s. 89), a pokud naopak trvá příliš krátce, divák jej ani nemusí zaregistrovat (Díaz Cintas 2010, s. 345). Titulkáři by tak měli postupovat na základě tzv. „pravidla šesti sekund“¹⁵ (D’Ydewalle et al. 1987, s. 313), dle kterého titulek o dvou

¹⁵ V originále: six-seconds rule.

řádcích, jež každý obsahuje kolem 35 znaků, by měl trvat 6 sekund (Díaz Cintas 2010, s. 345). Na základě tohoto pravidla by pak kratší titulky měly trvat kratší dobu, a to podle přímé úměry. Naopak nejkratší doba zobrazení titulku by ideálně neměla být menší než 1 sekunda (Díaz Cintas 2020, s. 156).

Jak však namítá Díaz Cintas (2020, s. 158), pravidlo šesti sekund vede k pomalé čtecí rychlosti, tedy kolik znaků dokáže divák za sekundu přečíst. Tato rychlost, která se často zkracuje na „CPS“ dle anglického *characters per second*¹⁶, se vypočítává tak, že se celkový počet znaků v titulku vydělí dobou jeho zobrazení. Se čtecí rychlostí musí titulkáři aktivně pracovat a usilovat o adekvátní hodnotu, protože pokud je čtecí rychlost moc vysoká, divák nemusí stihnout titulek přečíst, a pokud je naopak moc nízká, divák má tendenci titulek číst znovu. Jedná se tedy o obdobný problém jako u doby zobrazení. Pošta (2011, s. 48) uvádí, že průměrná čtecí rychlost dospělého jedince 15–18 CPS. V tomto rozmezí je pak standardem rychlost 16 nebo 17 CPS (Pošta 2011, s. 49). Nicméně ať už titulkáři zvolí čtecí rychlost jakoukoli, je důležité, aby ji více méně dodržovali napříč celým audiovizuálním materiálem, na kterém pracují (Pošta 2011, s. 50).

Ačkoli se může zdát, že titulkářům stačí dodržovat výše popsaná doporučení a jinak zasazovat titulky do obrazu dle libosti, opak je pravdou. Titulky totiž musí respektovat střihy a změny kamerových záběrů, které jsou pro audiovizuální materiály typické. Konkrétně by měly těsně před takovým střihem či změnou záběru zmizet, protože v opačném případě hrozí, že divák bude daný titulek číst od začátku (Díaz Cintas 2020, s. 158). Tato rada však v praxi často není proveditelná, jelikož je běžné, že titulky musí z různých důvodů přes změnu záběru pokračovat. V současné době je navíc obvyklé, že některé audiovizuální materiály využívají častých střihů, které jim tak dodávají větší dynamiku (Díaz Cintas 2020, s. 159), a je tudíž nemožné tomuto požadavku vždy vyhovět. V souvislosti s touto problematikou existují základní doporučení, která by měl titulkář mít vždy na paměti. Díaz Cintas (2020, s. 159) jmenuje tři:

1. titulek by neměl přes změnu záběru pokračovat, pokud řečník, jehož promluva je titulkována, již domluvil,
2. pokud titulek do dalšího záběru pokračovat musí, měl by se po střihu ještě nějakou dobu zobrazovat. Pošta (2011, s. 47) konkrétně uvádí, že by se měl zobrazovat alespoň ještě sekundu po střihu,
3. titulek by nikdy neměl přes změnu záběru pokračovat, pokud po střihu následuje scéna, která se od předchozí zřetelně liší. Výjimkou je, pokud hlas řečníka slouží jako přechod mezi scénami.¹⁷

Další důležitou otázkou v rámci časových parametrů je, kdy přesně by se titulek měl začít na obrazovce zobrazovat a kdy by měl zmizet. Názory teoretiků se v tomto ohledu liší. Díaz Cintas (2020, s. 154) například zastává názor, že by se titulky měly začít

¹⁶ Tento termín lze do češtiny přeložit jako: počet znaků za sekundu.

¹⁷ V originále: „1. subtitles should not hang over shot changes if the speaker has finished speaking, 2. if a subtitle has to be left hanging over a shot change, it should not be removed too soon after the cut, 3. a subtitle should never be carried over into the next shot if this means crossing into a clearly different scene, except when the voice provides a sound bridge.“

zobrazovat ve stejný moment, kdy řečník začne se svou promluvou, a skončit ve stejný moment, kdy s ní skončí. Karamitroglou (1998) naopak tvrdí, že titulky by se měly zobrazovat až 0,25 sekundy poté, co řečník začne hovořit, protože tolik času člověk potřebuje, aby zaregistroval, že někdo začal mluvit, a aby mohl přenést svůj zrak na spodní část obrazovky, kde očekává titulky. Po skončení promluvy by pak titulky na obrazovce neměly setrvat déle než dvě sekundy (Karamitroglou 1998).

Vzhledem k povaze titulků a výše uvedeným pravidlům je zřejmé, že se titulky na obrazovce poměrně rychle střídají. I zde však titulkáři musí být opatrní, protože mezi dvěma po sobě jdoucími titulky musí existovat určitý časový rozestup, jinak hrozí, že divák vůbec nezaregistruje, že se objevil titulek nový (Pošta 2011, s. 47). Tento časový rozestup nesmí být pochopitelně ani příliš velký, jelikož by ubíral dobu zobrazení nového titulku, což by u něj vedlo k vyšší čtecí rychlosti. Z tohoto důvodu se doporučuje, aby časová mezera mezi starým a novým titulkem činila 0,08 až 0,16 sekund (Pošta 2011, s. 47). Opět však v rámci konzistence platí, že by časový rozestup měl být napříč audiovizuálním materiálem všude stejný.

4.1.2 Lingvistické aspekty titulkování

Ačkoli se s technickou stránkou titulkování pojí důležité faktory, které mohou mít vliv na kvalitu výsledného produktu, a to, jak jej cílový divák přijme, snad nejzásadnějším prvkem je samotný obsah titulků a jak byl audiovizuální materiál přeložen. Právě překlad a to, jak kvalitní je, rozhoduje o tom, zda publikum pochopí dění na obrazovce. Přitom dosáhnout kvalitních titulků a spokojenosti cílového diváka představuje pro titulkáře nelehký úkol. Titulkování má totiž oproti ostatním druhům překladu zcela unikátní postavení, jelikož příjemci titulků mohou zároveň ovládat originální jazyk, který mají konstantně k dispozici ve zvukové podobě. Mohou tak simultánně porovnávat překlad s originálem a být vůči překladatelově práci o to víc kritičtí. Kvůli této skutečnosti se titulky často označují za tzv. „zranitelný překlad“¹⁸ (Díaz Cintas a Remaelová 2014, s. 57).

Dalším zásadním rozdílem mezi titulkováním a překladem knih či jiných fyzických a digitálních textů je to, že diváci nemohou titulky přeskakovat či nebo si je zpětně přečíst (Georgakopoulouová 2009, s. 23). Jinými slovy, pokud divák neporozumí nějakému titulků, nemá možnost se k němu už vrátit a může tak přijít o klíčovou informaci pro děj. Je tedy zřejmé, že titulky musí být po lingvistické stránce jednoduché a srozumitelné, a proto se následující podkapitoly budou věnovat tomu, jaké překladatelské strategie může titulkář využít, aby těchto atributů docílil.

4.1.2.1 Redukce, kondenzace a vypouštění

Jak již bylo vysvětleno v kapitole 4.1.1, titulkování je omezeno prostorovými a časovými požadavky. Těmto požadavkům musí titulkář vyhovět, a ačkoli se od titulků očekává, že budou adekvátně sémanticky reflektovat původní dialog (Díaz Cintas 2013, s. 277), je často nutné promluvu řečníka v CJ redukovat. Díaz Cintas a Remaelová (2014, s. 146) redukci v titulkování dělí na dva typy, a sice částečnou, která vzniká kondenzací a stručnějším vyjádřením VT, a úplnou, jež vzniká vynecháváním či vypouštěním lexikálních jednotek.

¹⁸ V originále: vulnerable translation.

To však neznamená, že by titulkař mohl tyto strategie uplatňovat kdekoli dle libosti. Lze si všimnout, že titulky mají tendenci dodržovat maximy, které v rámci principu kooperace vypořádal Herbert Paul Grice (1975), především pak maxim kvantity a maxim relevance. Tento maxim relevance, jak již název vypovídá, vyžaduje, aby řečnickova promluva byla pro příjemce vždy relevantní (Grice 1975, s. 46). A právě z tohoto důvodu musí titulkař všechny scény aktivně analyzovat a vypouštět v promluvách to, co pro pochopení dění na obrazovce relevantní není, a naopak co nejstručněji reformulovat to, co relevantní je (Díaz Cintas a Remaelová 2014, s. 146).

Než však k takovým zásahům přistoupí, je nutné, aby znal ko-text a celkový kontext, ve kterém se daná scéna nachází, to, jak scéna souvisí s tím, co se už odehrálo a co se teprve odehraje, její formálně lingvistické a rétoricko-stylistické rysy, její informativní význam a jaká je její interakce s vizuálně a ústně podanými informacemi (Díaz Cintas a Remaelová 2014, s. 149–150). Pošta (2011, s. 70) však píše i o určité polehčující okolnosti, která v tomto ohledu titulkaři usnadňuje práci, a to tehdy pokud zrovna titulkuje mluvený jazyk. Ten se totiž dle něj objevuje v rámci konverzace a vyznačuje se určitou mírou redundance, a titulkař tak často má dostatek materiálu k vypouštění nebo přeformulování.

Ačkoli neexistují ustanovená pravidla, co konkrétně by se mělo vypustit či kondenzovat (Díaz Cintas 2013, s. 277), mnozí teoretici navrhují různá doporučení. Například Georgakopoulouová (2009, s. 27–28) uvádí následující lingvistické prvky, které by mnozí titulkaři při tvorbě titulků běžně vynechali, a to i kdyby se nemuseli podřizovat prostorovým a časovým omezením:

1. opakování,
2. jména v apelativních konstrukcích,
3. falešné začátky a nespisovné konstrukce,
4. mezinárodně známá slova, jako například anglické *yes*, *no* či *OK*,
5. výrazy, po nichž následují gesta pro vyjádření pozdravu, zdvořilosti, potvrzení informace, odmítnutí informace, překvapení atd.,
6. citoslovce,
7. diskurzivní ukazatele (anglické výrazy *you know* či *I mean*), předložkové fráze („vzhledem k tomu, že“ či „vzhledem ke skutečnosti, že“), mnohé rétorické figury a fráze používané k napodobení či vytvoření nějakého zvuku.¹⁹

Georgakopoulouová (2009, s. 28) doplňuje, že se mnohé lingvistické prvky (v tomto případě body 2., 3., 4. a 6.) vypouštějí, protože v opačném případě by je příjemce musel zpracovat ze dvou zdrojů – jak z titulků, tak ze zvukové stopy – a tudíž by se jednalo o duplicitní informace. Uznává však, že prvky jako opakování, diskurzivní ukazatelé nebo

¹⁹ V originále: „1. Repetitions, 2. Names in appellative constructions, 3. False starts and ungrammatical constructions, 4. Internationally known words, such as ‘yes’, ‘no’, ‘OK’, 5. Expressions followed by gestures to denote salutation, politeness, affirmation, negation, surprise, telephone responses, etc., 6. Exclamations, such as ‘oh’, ‘ah’, ‘wow’ and the like, 7. Instances of phatic communion and ‘padding’ (...) Among these, we can find expressions such as ‘you know’, ‘well’, ‘naturally’, ‘of course’, ‘understandably’; prepositional phrases (‘in view of the fact that’); rhetorical flourishes; and phrases used for sound effect (‘ways and means’).“

dokonce nespisovné konstrukce je mnohdy lepší kondenzovat, protože mohou přispívat k textualitě audiovizuálního materiálu a vývoji postav v nich obsažených.

Právě o kondenzaci v českém kontextu Pošta (2011, s. 69–72) píše, že se jedná o strategii, která vyžaduje značnou jazykovou obratnost, kreativitu a znalost CJ, a navrhuje tato konkrétní doporučení na úrovni slov, jak kondenzace docílit:

1. univverbizací, neboli jednoslovnými vyjádřeními („jazykovka“ namísto „jazyková škola),
2. staženými formami sloves v hovorové češtině,
3. volbami kratších synonym,
4. čísly psanými číslicemi namísto slov,
5. využitím zástupných slov („Polož to tam“ namísto „Polož to na stůl“)
6. vypouštěním zesilujících přívlasků a příslovečných určení („sympatický“ namísto „velmi sympatický“),
7. zjednodušováním složitějších slovesných tvarů včetně modálních vazeb („Zvážím to“ namísto „Budu se nad tím muset zamyslet“).

Kromě těchto doporučení Pošta píše i o dalších, jež se shodují s těmi, které navrhuje Georgakopoulouová, a proto je není třeba opět zmiňovat. Nutno však dodat, že existují i protichůdné názory. Například Karamitroglou (1998) zastává názor, že by se neměly vynechávat vlastní jména či slova, která se v lehce odlišných podobách vyskytují v obou jazycích. Argumentuje tím, že když se taková lingvistická jednotka ve zvukové stopě objeví, divák automaticky hledá její doslovný překlad v titulcích. Pokud v nich není, divák nabývá dojmu, že se jedná o špatný překlad, a tudíž v něj může ztratit důvěru.

4.1.2.2 *Stylistické prvky*

Jednou z velkých překladatelských výzev v titulkování, jakožto i u dalších forem překladu, je převedení promluv postav do CJ po stylistické stránce. Všechny postavy se totiž vyjadřují svým specifickým způsobem, který reflektuje to, z jakých geografických oblastí či společenských zázemí a vrstev pocházejí. Lze tak tvrdit, že každá postava má svůj unikátní styl promluvy.

Styl však z pohledu lingvistiky zahrnuje vícero faktorů než jen osobu, která specifickým způsobem promlouvá, protože se jedná o způsob, jakým se jazyk danou osobou v daném kontextu používá pro dosažení určitého cíle (Leech a Short 2007, s. 9). A vzhledem k tomu, že se například ve filmech s jazykovými styly a také rejstříkem pečlivě pracuje pro účely vyprávění příběhu (Díaz Cintas a Remaelová 2014, s. 187), titulkář by měl tyto faktory ve svém překladu zohlednit, chce-li v CJ dosáhnout stejného efektu. Díaz Cintas a Remaelová (2014, s. 187) také dodávají, že některé filmy obsahují tolik stylistických prvků, že se mohou stát nedílnou součástí příběhu, a proto jejich převedení do CT je o to důležitější.

V praxi však často může nastat situace, kdy tento požadavek je v rozporu s potřebou text redukovat. Například se musí vytvořit titulky pro promluvy postavy, která je specifická pro svou barvitou řeč a využívání různých stylistických prostředků v promluvách, nicméně časové či prostorové parametry neumožní titulkáři takovou promluvu v CJ zrekonstruovat

a je nucen ji redukovat. V takovémto případě je vhodné uplatnit strategii kompenzace, protože jak tvrdí Levý (1998, s. 132), pokud se dílo nutně někde ochudí, je potřeba jej obohatit zase jinde. Proto by titulkař měl vyhledávat místa, kde již časovými či prostorovými parametry omezován není a kde může přeložit promluvu takovéto postavy o to barvitěji, aby eliminoval pomyslný deficit, který vytvořil.

Dalším důležitým prvkem, který ovlivňuje vyjadřování mluvčích, je rejstřík. Jedná se totiž o jazykovou variaci, kterou lidé využívají s ohledem na kontext, ve kterém se zrovna nacházejí (Leech a Short 2007, s. 65). Jinými slovy, řečník se vyjadřuje jinak, když například hovoří se svým známým a když mluví s náhodným kolemjdoucím. Také bude využívat jinou slovní zásobu, když zrovna pracuje ve svém zaměstnání – tedy pracovní žargon – a když je na rodinné sešlosti.

Rejstřík však nelze považovat za faktor, který by byl relevantní pouze u titulování. Jak zmiňují Díaz Cintas a Remaelová (2014, 189–190), zvláště ožehavým problémem pro překladatele obecně je otázka překladu oslovení ve druhé osobě, tedy zda použít vykání či tykání. Ačkoli mnohé jazyky, jako například němčina, s touto dichotomií běžně pracují, a tudíž je jejich překlad do češtiny v tomto ohledu snadnější, angličtina nikoli.

Proto by titulkaři během překladu z angličtiny měli pečlivě sledovat a analyzovat dění na obrazovce, aby v něm našli vizuální, lingvistická a narativní vodítka, která jim umožní rozklíčovat, jaký vztah mezi sebou dané postavy mají (Díaz Cintas a Remaelová 2014, s. 190). Konkrétně se mohou například zaměřit na to, zda se postavy nachází ve stejné sociální skupině, z jakých společenských vrstev pocházejí či jaký mají věk a pohlaví (Levshinaová 2017, s. 169). Z těchto poznatků vyplývá, že je zcela zásadní, aby titulkař během překladu měl vždy přístup k audiovizuálním materiálům, protože v opačném případě nemusí využít adekvátní rejstřík a dodržet vizuální kohezi.

Promluvy řečníků však neovlivňuje pouze rejstřík. Jak již bylo zmíněno na začátku této podkapitoly, geografická oblast, ze které daná postava pochází, má vliv na její vyjadřování, a to v podobě nářečí. Zatímco rejstřík ovlivňuje především lexikum, nářečí se vyznačuje nestandardní gramatikou, specifickými lexikálními prvky a výrazným přízvukem (Díaz Cintas a Remaelová 2014, s. 191). Převést ale dialekt, který je specifický pro VJ a pro určitou geografickou oblast, do CJ představuje značný překladatelský oříšek. Vystává totiž otázka, jakým způsobem dialekt přeložit, aby bylo na promluvě zřejmé, že řečník pochází z jiné a specifické oblasti.

Levý (1998, s. 127–128) zastává názor, že české jazykové prostředky v překladu nedokážou charakterizovat mluvčího jako obyvatele nějaké konkrétní oblasti a že jedině, čeho překladatel může dosáhnout, je odlišit řeči venkovana od jazykově vyspělejších postav, které mluví celonárodním jazykem. Pokud se tak rozhodne, měl by podle Levého venkovskou řeč pouze naznačit, a to za použití regionálně bezpříznakových fonetických, lexikálních či syntaktických rysů, tedy těch, které jsou stejné pro několik různých nářečí. Tato slova potvrzují Díaz Cintas a Remaelová (2014, s. 191–192), kteří tvrdí, že i v titulcích by nářečí mělo být pouze naznačeno.

Ať už titulkař překládá dialogy postav, v nichž se objevuje nářečí, nebo ne, neměl by zapomínat na skutečnost, že se jedná o mluvenou podobu jazyka, která je značně odlišná od té psané. Jedním z těchto rozdílů je, že využívá nespisovných tvarů, a proto v českém kontextu stylu filmových dialogů nejlépe odpovídá obecná čeština (Pošta 2011, s. 35). Díaz

Cintas (2013, s. 278) dodává, že se dialogy ve filmech a televizních seriálech snaží prezentovat jako spontánní konverzace, jež mají působit přirozeně, nicméně stále zůstávají dílem scénaristů, kteří je předem vymysleli. Lze tak tvrdit, že při překladu dialogů titulkář musí překládat a také vytvořit jakousi napodobeninu mluveného jazyka. Jinými slovy, nejde o autentický záznam mluveného jazyka, ale o jeho stylizaci, která by měla probíhat jak na úrovni slovní zásoby a tvarosloví, tak i na úrovni syntaktických prostředků (Pošta 2011, s. 35–37).

Paradoxně však samotné titulky lze svou formou klasifikovat jako psaný jazyk, u kterého příjemci do jisté míry očekávají, že bude respektovat pravidla psaného textu (Pošta 2011, s. 35). A vzhledem k tomu, že lze o titulkáři tvrdit, že je také svým způsobem příjemcem překladu, má tendenci některé nespisovné tvary v titulcích, které stylizují mluvený jazyk, upravovat na spisovné, čímž vzniká text, ve kterém do značné míry dochází k míšení těchto dvou tvarů (Pošta 2011, s. 35). V českém kontextu pak svou roli často hrají opět časová a prostorová omezení, jelikož některé spisovné prostředky bývají kratší než jejich nespisovné protějšky (Pošta 2011, s. 35).

4.2 Dabing

Kromě titulkování je další velmi běžnou formou AVT dabing. Jedná se o proces, jenž spočívá v nahrazení původní zvukové stopy ve VJ za nahrávku v CJ, která příjemcům předává původní sdělení (Díaz Cintas a Orerová 2010, s. 442). Oproti titulkům tak nedochází k zasazení informací v psané podobě do obrazu, a tím pádem sémiotická struktura audiovizuálního materiálu zůstává nedotčena (Filimonová 2017, s. 147). A vzhledem k tomu, že diváci tak nemusí věnovat pozornost titulkům, je pro ně snadnější sledovat dění na obrazovce a porozumět jejímu sdělení (Nicolaeová 2018, s. 52).

Negativem dabingu však je, že je to vysoce nákladný a komplexní proces, na němž se musí podílet mnoho odborníků z různých profesí (Díaz Cintas a Orerová 2010, s. 442), což v rámci úspory nákladů může vést k tendenci spíše titulkovat než dabovat. Tato tendence je zřejmá například u streamovací služby Netflix, která uvedla, že v roce 2021 celkem otitukovala 7 milionů minut filmové stopáže, zatímco dabing pokryl 5 milionů minut (S&P Global Market Intelligence 2022, s. 10).

Je však důležité si uvědomit, že tradice v AVT je v každé zemi jiná a že preference jednotlivých národností se liší. Kupříkladu k roku 2012 Češi v rámci průzkumu Evropské komise v drtivé většině uvedli, že preferují dabing před titulky, a tato preference byla dokonce největší ze všech členských států Evropské unie (Special Eurobarometer 386 2012, s. 119). Tato data do jisté míry potvrzuje průzkum z roku 2022, ve kterém 75 % respondentů uvedlo, že preferují sledování seriálů v českém či slovenském znění, kdežto seriálům s českými titulky dávalo přednost pouhých 16 % dotazovaných (Nielsen 2022).

Ačkoli tento průzkum neposkytuje kompletní data, jelikož se zabýval pouze otázkou sledování seriálů a sledování filmů již nezkoumal – a tudíž je zde prostor pro další výzkum – slouží jako indikátor, že Češi stále mohou upřednostňovat dabing před titulky. Je tedy zřejmé, že dabing představuje relevantní oblast AVT, která si zasluhuje pozornost akademické obce, a to nejen v kontextu České republiky.

Ačkoli dabing a titulkování jsou značně rozdílné druhy AVT, pojí je nutnost překonat nejrůznější překážky, a to jak technického, tak lingvistického charakteru. Podle Chauma (2020, s. 111) se s dabingem pojí několik požadavků, které se v rámci zajištění kvality musí dodržovat, jmenovitě pak:

1. dodržovat tři typy synchronie,
2. vymýšlet věrohodné a přirozené dialogy, spontánně znějící a přesvědčivé promluvy, gesta, přednes a intonaci, které vytvářejí iluzi toho, že divák sleduje „skutečný“ příběh,
3. být věrný výchozímu produktu, a to zachováním jeho relevantních prvků tak, aby diváci v cílové kultuře mohli konzumovat stejný produkt jako diváci ve výchozí kultuře,
4. dodržovat sémiotickou koherenci mezi slovy a obrazem,
5. vyhýbat se přehnaným nebo nedostatečným výkonům dabérů,
6. dodržovat technickou správnost, tedy mít dobrý zvuk, odpovídající hlasitost a kvalitu hlasů, vyvarovat se šumu či jiným zvukovým interferencím atd.²⁰

Vzhledem k tomu, že tyto požadavky mají zásadní vliv na překladatelský proces a na kvalitu jeho výsledného produktu, budou se jim věnovat následující podkapitoly, počínaje požadavky technické povahy.

4.2.1 Technické aspekty dabingu

Jak již bylo popsáno v kapitole 4.1.1, největší technické překážky v titulkování se skrývají v prostorových a časových požadavcích. Přestože se dabing prostorem nemusí zajímat, jelikož do něj nezasahuje, čas představuje faktor, který je relevantní i pro tento typ AVT. Dabing – spolu s hudebním překladem – je totiž jediný druh překladu, ve kterém délka CT musí být identická s délkou VT (Herbst 1997, s. 292).

Jinými slovy, doba promluv dabovaných postav by měla být stejná jako doba promluv postav v originále a mělo by dojít k jakési synchronizaci. Touto konkrétní synchronizací se zabývá tzv. izochronie, jež je jednou ze tří synchronií, o kterých pojednává Chaume (2020, s. 111–113) a které jsou klíčové pro vytvoření kvalitního dabingu. Dodržet tyto tři synchronie napříč celým audiovizuálním materiálem představuje v dabingu snad největší technickou výzvu. A podle Chauma (2004, s. 50) je to právě překladatel, kdo musí synchronie zajistit, jelikož zahrnují textové operace, jež vyžadují jak znalost VJ a CJ, tak znalost překladatelských strategií a postupů, tedy znalosti, kterými nikdo jiný v dabingovém týmu nedisponuje.

²⁰ V originále: „1. Observance of the three kinds of synchronisation (...), 2. Creation of credible and natural dialogue, spontaneous-sounding and convincing sentences, gestures, delivery and intonation that create the illusion of watching a “real” story, 3. Fidelity to the source film, through the preservation of its relevant features, so that target culture viewers can watch the same film (or TV series, cartoon, commercial, etc.) as source culture spectator (...), 4. Semiotic coherence between words and images, 5. Avoidance of overacted or underacted performances, 6. Technical accuracy—good sound, appropriate volume and voice quality, absence of noise and interferences, clear voices and so forth.“

4.2.1.1 *Fonetická synchronie*

První a pravděpodobně nejnáročnější synchronií je fonetická synchronie, již se nejčastěji říká synchronie pohybů rtů (Díaz Cintas a Orerová 2010, s. 443), což je pojem, který hrál ústřední roli v kapitole 3.1.3. Jak již v ní bylo řečeno, jedná se o proces, ve které dochází k synchronii pohybů rtů dané postavy tak, aby odpovídaly promluvě v CJ. Jinými slovy, překlad musí být vyhotoven tak, aby dabér během jeho čtení artikuloval podobně jako postava na obrazovce, kterou zrovna dabuje. Oproti obvyklým překladatelským postupům, kdy základní překladovou jednotkou je věta, ne-li větší tematický celek, tento přístup vyžaduje, aby překladatel za základní překladovou jednotku považoval – a soustředil se na – slabiky a slova (Díaz Cintas a Orerová 2010, s. 443).

Synchronii pohybů rtů lze podle Herbst (1997, s. 292) rozlišovat na dva typy, a sice na kvantitativní a na kvalitativní. Kvantitativní synchronie pohybů rtů se zaměřuje na to, aby začátek a konec viditelných pohybů rtů během dabované promluvy odpovídal začátku a konci zvuku – respektive hlasu dabéra – který se k této promluvě váže (Herbst 1997, s. 292). Naopak kvalitativní synchronie pohybů rtů se zabývá tím, aby jednotlivé pohyby rtů během promluvy co nejvíce odpovídaly originálu (Herbst 1997, s. 292). Nutno dodat, že se termín synchronie pohybů rtů v odborných kruzích používá jako obecný termín zahrnující jak fonetickou synchronii, tak i izochronii, a je potřeba mezi nimi rozlišovat (Chaume 2020, s. 112). A vzhledem k tomu, že Herbstovo pojetí kvantitativní synchronie pohybů rtů svou definicí odpovídá právě izochronii, tato práce bude Chaumeho doporučení následovat a otázce izochronie se bude podrobně věnovat v samostatné kapitole 4.2.1.3.

Pro dosažení adekvátní míry fonetické synchronie by se překladatelé měli primárně soustředit na to, aby ve svých překladech dodržovali otevřené samohlásky (v češtině /a/) a bilabiální (v češtině /b/, /m/ a /p/) a labiodentální souhlásky (v češtině /f/ a /v/), které se v originále objevují (Chaume 2020, s. 112). Dodržování těchto hlásek je důležité obzvláště detailních záběrů, ve kterých kamera zblízka snímá obličej postavy (Chaume 2020, s. 113), a to proto, že jsou pro diváka zřetelnější (Díaz Cintas a Orerová 2010, s. 443). Divák tak může snadněji posoudit, zda je synchronie dostatečná, a pokud není, může mít horší požitek ze sledování. Kvůli těmto důvodům Chaume (2012, s. 74) tvrdí, že při dabování detailních záběrů je důležitější najít slovo, které bude odpovídat pohybům úst postavy na obrazovce, než výraz se stejným či podobným významem, a tudíž je přednější dosáhnout fonetické ekvivalence než dosáhnout ekvivalence sémantické či pragmatické.

Díaz Cintas a Orerová (2010, s. 443) ovšem upozorňují, že přísné dodržování synchronizace může vést k použití neobratných výrazů, které navzdory tomu, že odpovídají pohybům rtů dané postavy, nemusí kontextově či významově zapadat do situace, jež se na obrazovce odehrává. Aby se tomuto problému předešlo, navrhuje, aby se tvůrci dabingu zaměřili nejdříve na vytvoření kreativního dabingu založeného na věrné adaptaci původního scénáře a hereckých výkonů a až poté na fonetickou synchronii. Je tedy zřejmé, že se názory na tuto problematiku liší. Příčinou tohoto rozkolu může být fakt, že tradice v dabingu je v každé zemi jiná, a tudíž různé kultury budou klást větší důraz na synchronie pohybů rtů, zatímco ostatní budou upřednostňovat přirozenost dialogů (Herbst 1997, s. 293). Otázkou však zůstává, který z těchto dvou postupů se při tvorbě českého dabingu

preferuje, a vzhledem k tomu, že dosud – pokud je mi známo – na toto téma nevznikla žádná studie, je zde prostor pro podrobnější výzkum.

Ať už je tato preference v různých tradicích jakákoli, fonetická synchronie představuje zásadní faktor, který ovlivňuje kvalitu výsledného produktu. Pro dosažení adekvátní míry fonetické synchronie existuje několik praktických rad a postupů. Překladatel může například bilabiální souhlásky zaměnit za labiodentální, a dokonce i za jiné bilabiální (Spiteri Miggianiová 2019, s. 84). Kromě bilabiálních souhlásek lze zaměňovat mezi sebou i otevřené samohlásky (Chaume 2004, s. 50). Spiteri Miggianiová (2019, s. 84) dále uvádí, že v překladu na stejném místě nemusí být sémantické ekvivalenty slova originálu, které je potřeba synchronizovat. Lze totiž podle ní využít slovosledu a na místa slov originálu umístit jiná slova ve větě, která už foneticky odpovídají, aniž by došlo k posunu ve významu. Podle jiných teoretiků může být pro dosažení fonetické synchronie dobrou strategií například vypuštění některých slov, přidání diskurzivních ukazatelů nebo úprava rytmu, ve kterém dabér přednese text (Díaz Cintas a Orerová 2010, s. 443).

Je však důležité zmínit, že k fonetické synchronii nemusí nutně vždy dojít. Postavy totiž mohou být špatně osvětlené či natočené bokem nebo zády ke kameře (Schwarzová 2012, s. 399), a tudíž divák nemusí zřetelně vidět pohyby úst. Pakliže takovéto situace nastanou, překladatel se nemusí otázkou fonetické synchronie zabývat, má ve své práci větší svobodu, a dokonce může vymýšlet a přidávat nové promluvy, které se v originále nevyskytují (Díaz Cintas a Orerová 2010, s. 444).

4.2.1.2 Kinetická synchronie

Druhou synchronií je kinetická synchronie. O té Chaume (2020, s. 111) tvrdí, že se jedná o synchronizaci mezi překladem a pohyby a řeči těla postav na obrazovce. Jednoduše řečeno, cílem kinetické synchronie je zajistit, aby tyto prvky neverbální komunikace nebyly v rozporu s tím, co v dabingu postava říká (Díaz Cintas a Orerová 2010, s. 443). Chaumeho slova lze doplnit o poznatky Herbsta (1997, s. 292), jenž kinetickou synchronii označuje pojmem *nucleus sync*²¹, který definuje jako soulad gest a určitých pohybů hlavy s přízvučnými slabikami. Jinými slovy, řečníci tyto pohyby a gesta mají udělat ve stejný moment, kdy ve své promluvě dají důraz na určitou slabiku (Schwarzová 2012, s. 400).

Souhra řeči těla s přízvučnými slabikami navíc může hrát důležitou roli v tom, jak příjemci vnímají řeč (Luyken et. al. 1991, s. 160), a samotná řeč těla může dokonce repliky postav odlišovat či jim dodávat význam (Bosseauxová 2019, s. 51). Překladatelé by proto neměli význam kinetické synchronie podceňovat. Stejně jako u fonetické synchronie však platí, že důležitost kinetické synchronie bude velmi záviset na tom, co obraz zrovna zachycuje. Pokud je například potřeba nadabovat promluvu postavy, jež se zrovna na obrazovce nevyskytuje, nebo či řeč těla a gestikulaci nejde vidět, otázka kinetické synchronie bude pravděpodobně zcela nepodstatná.

Ačkoli se nejedná o faktor, který by překladatel mohl ovlivnit, součástí kinetické synchronie je i výběr adekvátního dabéra, jehož hlas nejvíce odpovídá osobnosti a fyzickému vzhledu postavy na obrazovce (Díaz Cintas a Orerová 2010, s. 443). Nicméně ať už je podobnost sebevětší, oproti hlasům v originále budou hlasy dabérů přirozeně vždy

²¹ Volně lze do češtiny přeložit jako: synchronie přízvučných slabik.

odlišné, a tyto rozdíly se mohou projevat například v jiné artikulaci, barvě hlasu či jeho výšce (Bosseauxová 2015, s. 69).

S hlasem úzce souvisí i tzv. „parajazyk“²², tedy soubor neverbálních hlasových vlastností, modifikátorů a samostatných zvukových konstrukcí, které lidé vědomě či nevědomě používají k tomu, aby podpořili, popřeli nebo doplnili svá sdělení, a to především jazyková, kinetická či proxemická (Poyatos 1997, s. 42). Parajazyk lze do kinetické synchronie dle mého názoru zařadit proto, že je součástí kineticko-artikulačních možností těla, které jsou dány jeho fyziologií a anatomií (Poyatos 1993, s. 15). Jednoduše řečeno, parajazyk vzniká díky vnitřním a vnějším kinetickým procesům těla a Poyatos (1997, s. 24–25 a 42–43) jej dělí na čtyři základní druhy:

1. primární vlastnosti, tedy základní složky lidské řeči, díky kterým lze rozlišit mezi jednotlivými lidmi (např. zvučnost hlasu, jeho barva či výška atd.),
2. kvalifikátory, tedy zvukové efekty, které vytvářejí různé druhy hlasů a které závisí např. na ovládnání dechu (trhaná řeč), ovládnání hrtanu (šepot, skřípavý hlas) či ovládnání velofaryngeální oblasti (nasalizace, sténání, vzdychání),
3. diferenciatory, tedy paralingvisticko-kinetické konstrukty a někdy i kvalifikátory jazyka, které reflektují fyziologické i psychické stavy lidí jakožto i emoční reakce a které jsou vyvolané přirozeně či dobrovolně (např. různé způsoby smíchu – z radosti či nervozity – nebo řevu – z nenávisti či strachu),
4. alternanty, tedy jednoduché či složené výroky připomínající slova, jež se vyskytují buď izolovaně, nebo se střídají se slovy a kinetickými pohyby, a které tvoří reálnou slovní zásobu mimo náš „oficiální“ lexikon (např. klapání jazykem, neartikulované zvuky).²³

Ačkoli se může zdát, že parajazyk není pro překladatele relevantní, jelikož je za jeho převedení do CJ zodpovědný dabér, opak je pravdou. Může totiž nastat situace, kdy parajazyk bude obsahovat neverbální a implicitní informace, které se musí v překladu explikovat (Chaume 1997, s. 319–320), a tudíž by překladatele neměli problematiku parajazyka během své práci opomíjet. Otázkou konkrétních strategií pro převádění neverbálních informací v dabingu se bude blíže zabývat kapitola 4.2.2.3.

²² V originále: paralanguage.

²³ V originále: „1. Primary qualities (...) Fundamental constituents of human speech, which first of all allow us to differentiate individuals: *timbre, resonance, loudness, tempo, pitch* (...), 2. Qualifiers (...) A large number of sound effects which produce different voice types and depend on: *breathing control* (e.g. ingressive speech, jerky), *laryngeal control* (e.g. whispering, breathiness, creakiness, harshness, shrillness, huskiness, tremulousness, tenseness) (...), *velopharyngeal control* (e.g. nasality, moaning, groaning) (...), 3. Differentiators (...) Actually, paralinguistic-kinesic constructs, and sometimes qualifiers of language, characterize physiological (many of a reflex nature) as well as psychological states and emotional reactions, produced naturally (mostly uncontrollably) or voluntarily: *laughter* (e.g. of affiliation, aggression, anxiety, joy, comicality) (...), *shouting* (e.g. aggression, fear, mirth) (...), 4. Alternants (...) Word-like single or compound utterances occurring either isolated or alternating with words and kinesics which constitute a veritable vocabulary beyond our 'official' lexicon (...): 'Uh-hu', 'Uh-uh', 'Mm!', hesitation vowels (...).“

4.2.1.3 *Izochronie*

Poslední synchronií, kterou zmínil úvod ke kapitole 4.2.1 a o které pojednával Herbst se svým termínem kvantitativní synchronie pohybů rtů v kapitole 4.2.1.1, je izochronie. Tou se myslí synchronizace mezi projevem řečníka a pauzami, které se v něm přirozeně objevují, v CJ s projevem řečníka a pauzami ve VJ (Chaume 2020, s. 112). Jinými slovy, cílem izochronie je zajistit, aby doba trvání řečnickova projevu byla stejná jak v dabingu, tak i originále, a aby po časové stránce šel přeložený text pohodlně vsunout mezi okamžik, kdy řečník otevře ústa, a okamžik, kdy je zavře (Díaz Cintas a Orerová 2010, s. 443).

Pokud izochronie není dostatečná, diváci mohou na obrazovce vidět, jak dabované postavy hýbají ústy, aniž by cokoli řekly, nebo naopak (Spiteri Miggianiová 2019, s. 80), čímž vzniká zřetelný rozdíl mezi vizuálním a akustickým kanálem, který je pro diváka extrémně rušivý (Schwarzová 2012, s. 399). A jelikož kritika špatně nadabovaného produktu většinou vychází právě z nedostatečné izochronie, protože je u ní nejpravděpodobnější, že divák zaregistruje chyby a nedostatky (Chaume 2020, s. 112), jedná se o snad nejdůležitější synchronii.

Aby překladatelé dosáhli adekvátní míry izochronie, využívají nejrůznější stylistické prostředky a překladatelské strategie, jako například opakování, glosy, perifráze, anakoluty, parafráze, synonyma, antonyma, hyperonyma, hyponyma, redukce či vynechávání (Chaume 2020, s. 112).

4.2.2 *Lingvistické aspekty dabingu*

Přestože výše uvedené synchronie a jejich značné požadavky, které na překladatele vznášejí, mohou vyvolávat představu, že překlad pro dabing je skličující práce, v níž je minimální prostor pro kreativní řešení, opak může být pravdou. Tento názor zastává Herbst (1997, s. 293), jenž tvrdí, že pokud jde o dodržování synchronií, překladatelé mají v rámci určitých mezí značnou volnost, a tím pádem i prostor pro manipulaci s textem v překladatelském procesu. Například v rámci izochronie platí ze strany diváka jakási tolerance, jelikož výzkum v této oblasti zcela jasně ukazuje, že pokud dabing začne o 0,56 sekundy dříve, než postava na obrazovce otevře ústa, nebo skončí o 0,84 sekundy později, divák takovouto relativně velkou odchylku nebude považovat za rušivou (Herbst 1997, s. 293).

To přispívá k tomu, že se překlad pro dabing – oproti titulům – nemusí redukovat (Schwarzová 2012, s. 406), a tudíž se překladatelé nemusí obávat, že vynechají nějakou důležitou informaci, a mohou být během tvorby překladu kreativnější. I Díaz Cintas a Orerová (2010, s. 444) zastávají názor, že dabingoví překladatelé mají oproti titulkářům ve své práci větší svobodu, a to konkrétně při práci s obsahem a formou dialogů, jelikož v dabingu je zvuková stopa originálu zaměněna za novou, čímž diváci oproti titulům ztrácejí možnost porovnávat originál s překladem.

Díky této absenci původní zvukové stopy ve finálním produktu lze dabing chápat také jako příklad tzv. „skrytého překladu“²⁴, který Houseová (2015, s. 56) definuje jako překlad, jenž po pragmatické stránce nepůsobí jako překlad VT a který není nijak zvlášť vázán na VJ a výchozí kulturu. Během utváření skrytého překladu musí překladatel

²⁴ V originále: covert translation.

uplatňovat tzv. „kulturní filtr“²⁵, tedy dívat se na VT očima příslušníka cílové kultury (Houseová 2015, s. 57), a používat ho tak, aby si příjemce neuvědomoval cizost textu (Zehnalová 2015, s. 76). Uplatněním tohoto filtru v dabingu dojde k náhradě jazykových výrazů sociokulturních norem VJ za jejich ekvivalenty v kultuře CJ, a dabovaná verze tak zakryje skutečnost, že produkt má cizí původ, a jeví se jako produkt nový (Schwarzová 2012, s. 396).

Tímto zakrytím také dochází k tomu, že se dabovaná verze stane příkladem tzv. „neviditelného překladu“²⁶, o kterém pojednává významný teoretik překladu Lawrence Venuti (1995). Jedná se o fenomén, kdy se překlad jeví jako originál, a to kvůli tomu, že se překladatel snaží dosáhnout snadné čitelnosti prostřednictvím dodržování současného úzu, zachování souvislé syntaxe a přesného vymezení významu (Venuti 1995, s. 1). Čím více tedy překlad působí plynule, tím je překladatel a jeho práce neviditelnější (Venuti 1995, s. 1–2). A vzhledem k tomu, že se o kvalitních překladech někdy říká, že jsou neviditelné (Molnár a Kubánek 2015, s. 179), následující sekce budou pojednávat o tom, jaké lingvistické faktory mohou přispívat k neviditelnosti dabingu, a tudíž k ovlivnění jeho kvality.

4.2.2.1 *Textová typologie a žánry*

Ačkoli se může zdát, že se jedná o elementární záležitost, na utvoření dabingu má vliv i typ textu a jeho žánr. S textovou typologií je v translatoologii úzce spjata Bühlerovo pojetí jazykových funkcí, které se dle něj rozdělují na zobrazovací, expresivní a přesvědčovací (Bühler 2011, s. 35). Z těchto jazykových funkcí vychází například Katharina Reissová (2014, s. 26), která k nim přiřazuje textové typy, konkrétně v tomto pořadí informativní, expresivní a operativní. Jinými slovy, informativní text se zaměřuje na obsah sdělení, tedy prezentování informací, expresivní text se zaměřuje na formu, jakou je obsah sdělení prezentován, a operativní text se zaměřuje na apel, tedy na vliv textu na příjemce a jeho reakci na něj (Reissová 2014, s. 25–27).

Kromě těchto tří textových typu Reissová (2014, s. 27) rozlišuje ještě audiomedialní typ, za který označuje texty, jež jsou určeny k tomu, aby je příjemce slyšel, nikoli četl, často za pomoci nějakého mimojazykového média. Z této definice je zřejmé, že její pojetí audiomedialního typu textu zahrnuje i dabing. Je však důležité si uvědomit, že ačkoli v daném textu může být nějaká jazyková funkce dominantní, ve skutečnosti se tyto funkce mohou v textech kombinovat a překrývat, a tedy nelze říct, že by text měl vždy výhradně jen jednu jazykovou funkci (Reissová 2014, s. 25).

Nicméně ne všichni teoretici používají stejné rozdělení textových typů jako Reissová. Například Snell-Hornbyová (1995, s. 31–33) striktně vymezenou typologii podle Reissové odmítá a vytváří dynamický koncept tzv. „prototypologie“²⁷, ve které neexistují pevně stanovené hranice mezi jednotlivými textovými typy a ve které autorka pracuje se třemi tradičními oblastmi překladu, a sice překladem literárních textů, překladem všeobecných textů a překladem odborných textů. Do této první oblasti zařazuje prototypy jako překlad

²⁵ V originále: cultural filter.

²⁶ V originále: invisible translation.

²⁷ V originále: prototypology.

dětské literatury, moderní literatury, Bible, lyrické poezie, ale také překlad pro jeviště a film, do kterého dabing bezpochyby spadá. Při pohledu na výše prototypy, mezi nimiž překlad pro jeviště a filmy figuruje, je zřejmé, že se Snell-Hornbyová zaměřuje na estetické hodnoty, kterými filmy disponují (Chaume 1997, s. 316).

Ačkoli tyto estetické hodnoty a forma nepochybně představují nedílnou součást AVT, nelze je ve všech případech považovat za dominantní. Audiovizuální texty totiž mohou mít různé žánry, ve kterých se mohou zabývat mnohými oblastmi, jako například ekonomii, právem, vědou, technologií či literaturou, čímž se stávají tzv. „paradigmatickým žánrem“²⁸ (Chaume 1997, s. 316). U každého žánru pak bude jiný poměr a překrývání jazykových funkcí. To může vést k tomu, že zatímco u překladu pro televizní pořady pro děti bude estetika a expresivita skutečně hrát ústřední roli, překlad pro dokumentární pořady se bude spíše zaměřovat na předání informací. Za zmínku také stojí reklamní spoty, které se objevují na různých televizních stanicích. V České republice je časté, že tyto spoty jsou zahraničního původu a že se v češtině vyskytují dabované. Ačkoli tento žánr bude nepochybně dbát na estetiku a expresivitu, bude se pravděpodobně nejvíce zaměřovat na apel, aby přesvědčil příjemce ke koupi nějakého produktu.

A právě s jednotlivými žánry audiovizuálních textů souvisí otázka synchronie a do jaké míry je třeba jednotlivé synchronie dodržovat. Jedním z těchto žánrů jsou již výše zmíněné dokumentární pořady, jejichž překlad se v cílové kultuře nejčastěji vyskytuje v podobě tzv. *voice-overu*²⁹ (Chaume 2004, s. 45), v nichž cílová zvuková stopa se vyskytuje spolu s původní zvukovou stopou, která je však do značné míry ztlumena (Díaz Cintas a Orerová 2010, s. 441). Vzhledem k tomu, že je lze klasifikovat jako informativní texty, jejichž cílem je co nejvěrněji divákovi předat informace obsažené ve VT, otázka synchronie v nich příliš důležitá není (Chaume 2004, s. 45–46). Chaume (2004, s. 45–46) zastává názor, že jedinou synchronií, která by se u překladu pro dokumentární pořady měla zohledňovat, je izochronie, avšak jen částečně. Dle jeho slov totiž stačí, když se překlad začne objevovat dvě nebo tři sekundy poté, co vypravěč začne promlouvat, a když skončí stejně jako vypravěčův monolog.

Dokumentární pořady pochopitelně nejsou jediným relevantním žánrem AVT. Chaume (2004, s. 46) rozlišuje tři další audiovizuální žánry, které se v Evropě dabují, a sice kreslené filmy, televizní seriály a filmy. Dle jeho slov v těchto textech dominuje expresivní jazyková funkce, a jelikož účelem překladu těchto textů je jednak zprostředkovat emoce, aniž by výsledek zněl nezvykle či nepřírozně, a jednak zajistit, aby divák prožíval to, co se na obrazovce děje, synchronie budou hrát podstatně větší roli. Nelze však říct, že by u jednotlivých žánrů byly všechny synchronie stejně důležité.

Chaume (2004, s. 46) uvádí, že u kreslených filmů v zásadě není potřeba dodržovat fonetickou synchronii, kromě případů, kdy kamera v rámci detailního záběru zachycuje postavu na obrazovce, jak vyslovuje otevřenou samohlásku. K této praxi přispívá i skutečnost, že příjemci kreslených filmů jsou povětšinou děti, které se otázkou synchronizace příliš nezabývají, a tudíž ani izochronie se striktně nedodržuje (Chaume 2004, s. 46). Naopak kinetická synchronie je u kreslených filmů důležitá, protože postavy

²⁸ V originále: paradigmatic genre.

²⁹ Volně lze do češtiny přeložit jako: namlouvání.

v nich často přehnaně gestikulují, aby upoutaly pozornost dětí, a proto by tato gesta měl doprovázet koherentní překlad (Chaume 2004, s. 46).

Jinak je to však u televizních seriálů a filmů. Chaume (2004, s. 46) tvrdí, že u obou těchto žánrů se všechny tři synchronie musí dodržovat. Zatímco ale u seriálů míra synchronizace nemusí být perfektní, drtivá většina filmů se snaží o to, aby byla co nejvyšší, a to proto, že na synchronizaci a její kvalitě závisí úspěch či neúspěch dabovaného filmu (Chaume 2004, s. 46–47).

Je tedy zřejmé, že žánry audiovizuálních textů v dabingu ovlivňují důležitost jednotlivých synchronií. Z poznatků kapitoly 4.2.1 vyplývá, že vytvořit překlad, který všechny synchronie dodržuje, představuje náročný proces, jenž pravděpodobně vyžaduje mnoho času. Pokud se však překladatelé nemusí otázkou některé ze synchronií zabývat úplně nebo vůbec, jak naznačují výše uvedené odstavce, může to znamenat, že mají více času se soustředit na vyhotovení kvalitního překladu, který se nemusí dané synchronii podřizovat. Jinými slovy, pokud překladatel vytváří dabing pro kreslené filmy, kromě kinetické synchronie se jinými synchroniemi příliš zabývat nemusí, pokud to tedy situace nevyžaduje. To mu dává čas, a hlavně také prostor k tomu, aby jeho překlad byl co nejkvalitnější.

Otázkou však zůstává, jak důležité jsou jednotlivé synchronie v případě dabingu pro žánr videoher. Z poznatků kapitoly 3.1.3 totiž vyplývá, že v dabovaných videohrách může fonetická synchronie hrát důležitou roli, a to především během cinematiků a cutscén, které se ve hře mohou objevovat. V nich je také běžné, že herní postavy nejsou statické, ale hýbou se, interagují s prostředím, ve kterém se nacházejí, gestikulují a jejich hlas se v závislosti na promluvách mění. Tato skutečnost naznačuje, že nejen fonetická synchronie, ale i kinetická synchronie může být relevantní. V herních dialozích je také časté, že jedna herní postava hovoří určitou dobu, než ji vystřídá postava druhá, a naopak. Pakliže překlad musí tyto dialogy po časové stránce dodržovat, lokalizátoři nemohou izochronii ignorovat.

4.2.2.2 Nepřirozenost dabovaného textu a stylistické prostředky

Jazyk, který se používá v dabovaných textech, má svá specifika, kterými se liší od ostatních textů. Herbst (1997, s. 294) tvrdí, že dabované texty zaujímají pozici někde mezi psaným a mluveným textem, a rovněž na základě poznatků několika akademiků (Gregory 1967; Elam 1980; Söll a Hausmann 1985; cit. podle Herbst 1997, s. 294) uvádí tři kritéria, na základě kterých lze rozlišit mezi jazykem používaným ve filmech, v ostatních textech, ale také ve spontánní konverzaci:

1. kanál určený pro příjem – dabované texty jsou určené k poslechu, nikoli ke čtení, čímž se odlišují například od románů, básní, ale případně také divadelních her, které lze číst i poslouchat. Tento bod se shoduje s pojetím audiomedialních textů Kathariny Reissové (viz kapitola 4.2.2.1),
2. úroveň přípravy – dabované texty jsou pečlivě připravené, což neplatí pro spontánní konverzace a některé druhy neformálních konverzací,

3. umělost komunikace – v dabovaných textech je komunikace mezi účastníky konverzace na rozdíl od spontánního rozhovoru umělá, protože skutečná úroveň komunikace je mezi autorem filmu a diváky.³⁰

Herbst (1997, s. 294) dodává, že pro filmové dialogy je typické, že v nich obvykle chybí prvky, které jsou pro spontánní řeč běžné, například hezitační zvuky, pauzy, nebo přerušování druhou osobou. Je však důležité zmínit, že se tyto prvky ve filmech objevit mohou, pokud plní nějaký konkrétní účel. Jejich absence nicméně přispívá k tomu, že dabovaný jazyk může působit nepřirozeně.

Nejedná se však o jediný faktor, který s touto nepřirozeností souvisí. I samotný původ dabovaného jazyka a jeho vlastnosti na ni mají značný podíl. Veškeré filmové dialogy totiž vznikají prostřednictvím psaných textů, které se snaží vytvořit spontánní a přirozenou řeč (Chaume 2012, s. 100), tedy scénářů, jež jsou napsané tak, aby při hlasitém čtení nepůsobily jako psaný text (Gregory a Carrollová 2019, s. 42). Tím pádem podle mnoha akademiků i v dabovaných dialozích dochází k tomu, že se mísí lingvistické prvky, které jsou typické jak pro psané, tak i mluvené texty (Remaelová 2000 a 2008; Chaume 2004a; Pérez González 2007; cit. podle Chauma 2012, s. 81). V tomto ohledu se dabing zcela shoduje s titulkováním (viz kapitola 4.1.2.2).

Výše popsané poznatky přirozeně vedou k tomu, že dabované dialogy budou znít specificky a nikoli jako spontánní konverzace v reálném světě. To dokazuje i fakt, že většina lidí by čistě na základě zvukové nahrávky dokázala rozlišit mezi spontánní konverzací a filmovou konverzací, ale také mezi původní zvukovou stopou filmu a dabovanou (Herbst 1997, s. 294). Tato slova potvrzují i různí výzkumníci, kteří tvrdí, že dabovaný jazyk zní unikátně a nikoli jako původní dialog (Bosseauxová 2019, s. 53), jelikož „neodpovídá tomu, jak normální lidé mluví“³¹ (Whitman-Linsenová 1992, s. 118, cit. podle Bosseauxové 2019, s. 53). Herbst (1997, s. 294) argumentuje, že příčinou mohou být samotné hlasy dabérů, konkrétně jejich intonace a mluvní styly. Herbst (1997, s. 294) dále poukazuje na to, že hlasy v dabovaných filmech mají tendenci postrádat celou škálu přízvukových kontrastů a výškových pohybů. Specifické atributy hlasů původních herců, jako například mírná šišlavost a barva hlasu, které jsou součástí jejich osobností, může navíc v dabingu nahradit neutrální hlas (Schwarzová 2012, s. 406).

Tuto monotónnost přednesu však lze do jisté míry snadno vysvětlit tím, že se film v procesu dabingu rozkouskuje na mnoho částí, které se dabují odděleně, a tudíž je pro dabéry velmi obtížné dosáhnout přirozené intonace a plně využít rozsahu výšek jejich hlasů (Herbst 1997, s. 294). Schwarzová (2012, s. 407) dále namítá, že pokud na dabingu daného filmu pracuje dabér, jehož hlas je v cílové kultuře spjatý s jinými postavami v nejrůznějších filmech, postava, jíž v tomto filmu propůjčuje hlas, ztrácí na své unikátnosti, kterou jinak

³⁰ V originále: „1. *Intended channel of perception*: They are intended to be listened to not read, which distinguishes them from novels or (...) perhaps plays (which can be both read or listened to), 2. *Degree of preparation*: They have been carefully prepared, which does not apply to spontaneous conversation or some types of informal talk, 3. *Genuineness of the communication*: The communication taking place between the partners in the conversation is not genuine, unlike in spontaneous conversation, since the real level of communication is that between the author of the film and the viewers.“

³¹ V originále: „(...) does not correspond to the way normal people talk.“

v původní verzi má. Tyto skutečnosti jen potvrzují to, jak důležitá je otázka hlasu v dabingu, o které pojednávala kapitola 4.2.1.2, a potřeba ji blíže zkoumat.

Dalším faktorem, který přispívá k nepřirozenosti dabovaných filmů a který je v mnoha případech od jejich původní verzí odlišuje, je rozsáhlé používání spisovného jazyka (Herbst 1997, s. 294). Ten nevyhnutelně vede k homogenizaci a v dabované verzi tak dochází ke ztrátě dialektu, přízvuku či slangu (Schwarzová 2012, s. 406). Jedná se však o nevyhnutelný výsledek překladatelského procesu, jelikož skoro žádný regionální či sociální dialekt, jenž je pro cílovou kulturu specifický, nelze v překladu použít, aniž by nepůsobil komicky nebo podivně (Herbst 1997, s. 295). Dialekty CJ nelze použít ani v případě, kdy v původní verzi dialekty představují důležitý prvek filmu, a to proto, že jsou neodmyslitelně spjaty s místem, kde se používají (Herbst 1997, s. 295). Jinými slovy, pokud by divák sledoval dabovaný film odehrávající se ve Spojených státech, kde by daná postava mluvila dialektem specifickým pro Brno, nejspíše by to považoval za podivné. Herbstovy poznatky ohledně dialektů se shodují s těmi, které prezentuje Jiří Levý, jenž v českém kontextu navrhuje pro překlad dialektů i konkrétní řešení (viz kapitola 4.1.2.2).

Herbst (1997, s. 295) dodává, že používáním spisovného jazyka dochází v dabingu ke ztrátě významových prvků, které by spadaly do Leechovy (1981, s. 14–15) kategorie sociálního významu – kromě dialektu tedy i zeměpisný a sociální původ řečníka, společenský vztah mezi řečníkem a příjemcem a jejich sociální status – a k určitému nedostatku rozdílů mezi různými mluvními styly. To však představuje značnou nevýhodu, jelikož se tím vytrácejí rozdíly mezi jednotlivými filmovými postavami, a nedostatek jazykového kontrastu navíc nevyhnutelně vede k určité monotónnosti projevu (Herbst 1997, s. 295).

S nepřirozeností dabovaného jazyka je úzce spjatý termín *dubbese*³², který se ve výzkumu dabingu často objevuje a se kterým se pojí hanlivé konotace (Chaume 2020, s. 116). Zatímco někteří tímto termínem jednoduše označují specifický jazyk, jenž se v dabingu používá (Pavesi 2020, s. 158), jiní tvrdí, že *dubbese* je druh mluveného jazyka, který se používá pouze při dabování anglicky mluvících filmů a který se vyznačuje přítomností mnoha anglicismů a syntaktických kalků (Pérez-González 2020, s. 34). S tím se do jisté míry ztotožňuje i Chaume (2020, s. 116), jenž říká, že případnou umělost a nepřirozenost jazyka používaného v dabingu způsobuje vliv VJ. Namítá však, že vnímání jenom tohoto aspektu limituje definici termínu *dubbese* pouze na analýzu kalků a že pro pochopení *dubbese* je potřeba zohlednit i dva další důležitější faktory, a sice vliv historické tradice dabingu v cílové kultuře a umělou povahu jazyka používaného ve výchozích audiovizuálních materiálech, který zní nepřirozeně sám o sobě. Chaume (2020, s. 116) považuje *dubbese* za více než jen žargon a označuje jej za rejstřík dabingu, jehož jednotlivé rysy lze identifikovat na fonetické, morfologické, syntaktické a lexikální rovině.

Ačkoli se může zdát, že kvůli výše uvedeným poznatkům je pro překladatele nemožné vytvořit text, který by na cílové příjemce působil přirozeně, existují v tomto ohledu i polehčující okolnosti. Jakýkoli divák totiž s audiovizuálním materiálem, jakmile jej začne sledovat, uzavírá pomyslnou smlouvu, jejíž součástí je tzv. „odložení nedůvěry“³³

³² Volně lze do češtiny přeložit jako: dabingština.

³³ V originále: suspension of disbelief.

(Mingantová 2010, s. 713). Jedná se o ochotu diváků uvěřit něčemu, čemu by jinak v běžném životě nevěřili (Spitteri Miggianiová 2019, s. 40). Divákovi tak nepřipadá zvláštní, když protagonisté nikdy nejedí či nespí, když jsou schopni vynaložit nadlidské úsilí nebo když jejich životy změní souhra náhod (Mingantová 2010, s. 713). Tato pomyslná smlouva se vztahuje i na jazyk, který se v audiovizuálních materiálech – a potažmo v dabingu – používá (Mingantová 2010, s. 713). To znamená, že se příjemce dabingu nebude pozastavovat nad tím, když postava bude do jisté míry mluvit nepřirozeně, tedy například když její promluvy nebudou obsahovat hezitační zvuky či pauzy.

Navzdory tomu by se však překladatelé měli snažit vytvářet co nejpřirozenější promluvy, které odpovídají jak kontextu, tak situacím, do nichž jsou zasazeny. Pokud by se kupříkladu stalo, že by v dabovaném filmu poddaný svému králi, kterého nikdy neviděl, tykal a mluvil neformálně, došlo by k narušení konceptu odložení nedůvěry a divák by tuto skutečnost vnímal jako rušivý element. Je tedy zřejmé, že rejstřík v dabingu bude hrát velmi důležitou roli, a proto poznatky ohledně rejstříku v titulkování, které jsou obsažené v kapitole 4.1.2.2, budou relevantní i v tomto případě. Lze také říct, že pro dosažení maximální přirozenosti dabovaných textů a pro zachování odložení nedůvěry by překladatelé měli dodržovat všechna relevantní Chaumova doporučení, o nichž pojednává začátek kapitoly 4.2.

4.2.2.3 Převádění neverbálních informací

Jak již bylo naznačeno v kapitole 4.2.1.2, překlad pro dabing nespočívá pouze v převedení verbálních informací. Je totiž zásadní zohlednit i ty, které se vyjadřují neverbálně, tedy prostřednictvím řeči těla, hlasu či způsobu vyjadřování dané postavy. Zatímco například u literárních textů a jejich překladů se k vyjádření jinak neverbálních znaků používají v zásadě jen verbální znaky v podobě slov, dabing kvůli své povaze představuje složitější médium, a tudíž bude vyžadovat i jiné přístupy. Podle Chauma (1997, s. 325) u překladu neverbální komunikace v dabingu záleží na tom, zda se výchozí neverbální znak objevuje v CJ či cílové kultuře, a nabízí konkrétní překladatelské strategie:

1. pokud neverbální znak (vyjádřený prostřednictvím parajazyka, kineziky nebo kulturních znaků) v cílové kultuře existuje, překladatel by se měl zaměřit na kohezi a koherenci mezi obrazem a slovy, jelikož se mohou vyskytovat určitá omezení, která vznikají interakcí verbálního a vizuálního podtextu,
2. pokud neverbální znak v cílové kultuře neexistuje, překladatel by ve verbálním podtextu měl využít explicitace, pokud je tedy účelem překladu to, aby se jim příjemci zabavili. Tím dojde ke koherenci mezi obrazem a slovy,

3. pokud neverbální znak v CJ neexistuje a pokud by bylo jeho verbální vysvětlení v překladu zavádějící nebo by neodpovídalo vizuálním informacím nebo pokud by překlad znaku nedával pro cílovou kulturu smysl, překladatel by měl využít kompletní substituce, pokud tedy nezamýšlí zavést v cílové kultuře nový koncept, aniž by jej vysvětlil.³⁴

Existence těchto strategií přispívá k důležitosti a vážnosti otázky neverbální komunikace a jejího převedení v dabingu. Z těchto strategií je také zřejmé, že se verbální a neverbální vstupy mohou vzájemně doplňovat, nebo si odporovat (Sánchez-Mompeánová 2020, s. 4), a proto by tyto vstupy měl překladatel synchronizovat. Pokud by například došlo k tomu, že by divák na obrazovce viděl, jak postava rozhněvaně ukazuje vztyčený prostředníček, ale nepoužívá afektovaný slovník, nejspíše by měl horší požitek ze sledování. Tato kapitola společně s kapitolou 4.2.1.2 tedy dokazují, že parajazyk a kinezika mohou obsahovat neverbální informace, jež je třeba v překladu vyjádřit. To jen utvrzuje argument, že by se dabingoví překladatelé neměli ve své práci soustředit jenom na převádění informací vyjádřených verbálně, ale také neverbálně.

4.3 Rozdíly mezi videohrami a ostatními audiovizuálními produkty

Při porovnání videoher s ostatními audiovizuálními produkty lze nabýt dojmu, že mezi nimi existují jen minimální rozdíly, jelikož u videoher příjemce stejným způsobem sleduje dění na obrazovce. Mejías-Climentová (2021, s. 4) zastává názor, že videohry – stejně jako například filmy či seriály – mají povahu multimediálních textů, za které Snell-Hornbyová (2006, s. 85) považuje ty, které jsou zprostředkovány technickým nebo elektronickým médiem vyžadující zrak i sluch. Videohry s filmy a seriály rovněž sdílí i to, že mají povahu multimodálních textů, jelikož zahrnují různé sémiotické způsoby verbálních a neverbálních vyjádření, které utvářejí význam (Snell-Hornbyová 2006, s. 85) (Mejías-Climentová 2021, s. 4). Kromě těchto dvou vlastností se však videohry od ostatních audiovizuálních materiálů zásadně liší.

Jedním z hlavních rozdílů je skutečnost, že jediná možná interakce diváka s audiovizuálním materiálem je, když jej zastaví či přetočí. Naopak videohry jsou na hráčově interakci zcela závislé, jelikož bez jeho konstantních zásahů se herní obsah nemůže nikam posunout. Tyto zásahy lze vykonat prostřednictvím nejrůznějších zařízení s ohledem na to, co daná hra vyžaduje. Například může jít o myš, klávesnici, ovladač pro konzoli, ovladač pro virtuální realitu, volant a pedály, knipl, taneční podložku, kytaru či samotné hráčovy prsty v případě her pro chytré telefony. Z těchto poznatků vyplývá, že kromě

³⁴ V originále: „1. if a non-verbal sign (expressed by means of paralinguistic, kinesics or cultural signs) exists in the target culture, the translator's worries should be addressed to cohesion and coherence between image and words, as there might be some constraints coming from the interaction of verbal and visual subtexts (...), 2. if a non-verbal sign does not exist in the target culture, explicitness in the verbal subtext is highly recommendable if the purpose of the translation is to make the audience enjoy themselves (...) Coherence is then established between image and words. (...), 3. if a non-verbal sign does not exist in the target language, and the verbal explanation is misleading, or flouts the visual information, or its translation is meaningless for the target culture (...) total substitution is then recommended if the translator's aims are not to introduce a new concept in the target culture with no explanations. (...).“

vizuálního a zvukového kanálu komunikace mezi videohrami a jejich příjemci probíhá ještě prostřednictvím dalšího kanálu, který se označuje za dotekový (Mejías-Climentová 2021, s. 6).

Komunikace mezi hráčem a videohrou je navíc oboustranná, jelikož hra vysílá informace prostřednictvím vizuálního, zvukového a také dotekového kanálu (pokud hra například způsobí vibrace herního ovladače), na které hráč následně reaguje prostřednictvím haptických kódů (dotekového kanálu) či kinetických kódů (vizuálního kanálu) (Mejías-Climentová 2021, s. 8). Kinetické kódy se pak nejčastěji využívají, pokud se jedná o hru, která snímá fyzické pohyby těla hráče. Zatímco tedy sémiotický konstrukt tradičních audiovizuálních produktů je navržen tak, aby jej dešifrovalo a pochopilo jen pasivní publikum, u videoher jsou sdělení dotvářena činnostmi hráče, které aktivují komplexní multimodální strukturu kódů a komunikačních kanálů (Mejías-Climentová 2021, s. 10). Tyto činnosti také ovlivňují to, zda se ve hře objeví otitulkované či nadabované materiály, a proto hráčova interakce je zásadní v tom, aby videohra nabyla plného významu (Mejías-Climentová 2021, s. 10).

Další rozdíly mezi videohrami a ostatními audiovizuálními produkty již tkví v tom, jak se překládají a jaké problémy se v překladatelském procesu objevují. Je totiž běžnou praxí, že lokalizátoři musí pracovat pouze s tabulkami obsahující veškeré relevantní texty pro překlad, aniž by měli přístup k samotné videohře (Bernal-Merino 2015, s. 131) (O'Haganová a Mangironová 2013, s. 118). Přestože takovýto postup může působit překvapivě, překladatelé musí podepsat smlouvu o mlčenlivosti, než začnou na lokalizaci pracovat (O'Haganová a Mangironová 2013, s. 269), což v extrémních případech může znamenat právě to, že se nemohou podívat, jak jejich překlad ve videohře vypadá. Další důvody spočívají v tom, že jde o neblahý důsledek snahy vývojářů zabránit pirátství jejich softwaru (Dietz 2007, s. 5), a rovněž v tom, že audiovizuální materiály, které je potřeba otitulkovat či nadabovat, ještě nebyly vytvořeny (Mejías-Climentová 2021, s. 108). To proto, že lokalizace videoher velmi často probíhá současně s tvorbou samotného originálu (Mejías-Climentová 2021, s. 87), čímž se naprosto liší od většiny ostatních druhů překladu, které vznikají až po vydání VT.

Překladatelé si tak ve většině případů musí vystačit pouze s konstantně se měnícími psanými texty v podobě transkriptu či textových řetězců – a v lepším případě i řadou relevantních obrázků ze hry – kromě toho však nemají k dispozici ani video, a ani zvukovou stopu (Mejías-Climentová 2021, s. 87 a 107–108). Ba co víc, tyto psané texty bývají dekontextualizované (Mejías-Climentová 2021, s. 107) a často se nepřekládají na základě nějaké logické posloupnosti, nýbrž tak, aby odpovídaly specifickému harmonogramu lokalizačního projektu, který se může řídit marketingovými požadavky (O'Haganová a Mangironová 2013, s. 130).

Jinými slovy, lokalizátoři nepřekládají texty dle toho, jak by se například mohly ve hře chronologicky objevovat, ale dle toho, které jsou podle projektového vedení zrovna nejdůležitější. Překladatelé tak mohou být klidně nuceni jeden den překládat texty objevující se na konci hry a druhý den texty pocházející z úplného začátku hry. Tyto výše uvedené postupy by byly s ohledem na poznatky v kapitolách 4.1 a 4.2 v tradičním titulkování a dabingu zcela nerealistické a neaplikovatelné, pakliže by měl být finální produkt kvalitní. Přitom v oblasti lokalizace videoher jde o zcela běžnou praxi.

Je tedy zřejmé, že mezi videohrami a ostatními audiovizuálními produkty existují značné rozdíly, které samy o sobě představují oblast hodnou akademického výzkumu. Existence těchto rozdílů navíc naznačuje, že videoherní titulkování a videoherní dabing budou mít svá specifika, která mohou být v mnohých ohledech naprosto odlišná od tradičního titulkování a dabingu. Následující podkapitoly proto videoherní titulkování a videoherní dabing zanalyzují a následně porovnají s tradičním titulkováním a tradičním dabingem s cílem identifikovat případné rozdíly.

4.3.1 Rozdíly mezi tradičním titulkováním a videoherním titulkováním

Jak již bylo řečeno v kapitole 4.1, v rámci AVT se titulky běžné dělí do dvou kategorií, a sice na mezijazykové a vnitrojazykové. Toto rozdělení lze aplikovat i na videoherní titulky. Zatímco vnitrojazykové titulky se vážou k videohram v původním jazyce a slouží jako doslovný přepis dialogů herních postav a instrukcí, jak ve hře postupovat, mezijazykové titulky jsou spjaté s lokalizací a často představují způsob, jakým hra může komunikovat i s cizojazyčným publikem (Bernal-Merino 2013, s. 108).

Mezijazykové titulky a jejich důležitost také úzce souvisí s rozsahem lokalizace, o kterém pojednávala kapitola 3.1.2. Pokud se například lokalizační tým vydá cestou částečné lokalizace, mezijazykové titulky hrají naprosto klíčovou roli. Kromě toho, že zachycují promluvy herních postav v textové podobě (Chandlerová 2005, s. 185), také mohou sloužit k tomu, aby videohra uživateli předala důležité informace potřebné k tomu, aby v ní postoupil dál (Mangironová 2013, s. 45). U úplné lokalizace pak hra disponuje alternativou v podobě dabingu, a jelikož jsou herní titulky volitelné v tom smyslu, že jsou obvykle ve výchozím nastavení vypnuté a hráč je musí sám manuálně zapnout (Mangironová 2013, s. 46), důležitost mezijazykových titulků je v tomto případě menší.

Kromě tohoto základního dělení na vnitrojazykové a mezijazykové titulky se však videoherní titulky a jejich tvorba od jejich tradičních protějšků diametrálně liší. Lokalizátoři totiž oproti titulkářům nemohou využívat programy na vytváření titulků (Mangironová 2013, s. 45), což lze označit za důsledek toho, že nemají během své práce přístup k samotným audiovizuálním materiálům hry (viz kapitola 4.3). Mimoto však mohou nastat případy, kdy titulky objevující se ve výchozích cinematicích a cutscénách jsou napevno zakomponovány do obrazu, což by znamenalo, že jsou součástí softwarového kódu, a jejich vyhledávání, editace, překlad a opětovná integrace by tudíž představovala poměrně časově náročný úkol, který je náchylný k chybám (Bernal-Merino 2013, s. 174). Aby se těmto zásahům do softwarového kódu předešlo, je nutné, aby byl kód od počátku programován tak, aby umožňoval titulkovací funkci (Mangironová 2013, s. 45), díky které by lokalizátoři mohli snadno titulky nejen do videohry zakomponovat, ale také v nich zpětně provést změny, pakliže by to bylo nutné. Tento poznatek jen potvrzuje, jak důležitou roli ve videoherní lokalizaci hraje internacionalizace (viz kapitola 2.1.3).

Snad asi největším rozdílem mezi tradičními a videoherními titulky je ale skutečnost, že videoherní titulky nevznikají v souladu s doporučenými postupy a standardy (Mangironová 2013, s. 48), které specifikovala kapitola 4.1 a které představují naprosto běžnou praxi u titulkování jiných audiovizuálních materiálů. Podle Mangironové (2013, s. 48) tuto situaci zapříčiňuje několik různých faktorů, kterými jsou například:

1. fakt, že nová odvětví, kterými videohry a jejich lokalizace nepochybně jsou, obecně postrádají standardizaci,
2. nedostatečné povědomí videoherních vývojářů o potřebě titulků, které se například projevuje tím, že se titulky mohou zobrazovat i na místech, kde videohra vyžaduje, aby hráč věnoval pozornost jiným záležitostem (Mangironová 2013, s. 49),
3. časový tlak, jenž se obecně váže k fázi vývoje nové videohry, což znamená, že některé oblasti, na kterých se pracuje, se musí upřednostnit před jinými, a přístupnost uživateli tím pádem nemusí být tím nejdůležitějším,
4. nedostatečné vzdělání některých videoherních překladatelů v oblasti AVT, zejména v případě mezijazykových titulků.³⁵

Kvůli tomuto zásadnímu rozdílu se videoherní titulky od tradičních titulků liší i v dalších ohledech, které jsou především technického charakteru. Zatímco u standardního titulkování je například normou, že se titulky umísťují na spodní část obrazovky, videoherní titulky se mohou na obrazovce objevit prakticky kdekoli, a to způsobem, který videohra uzná za vhodný (Bernal-Merino 2013, s. 108). Takovýto přístup má za následek, že dění na obrazovce má svou povahou spíše blíže ke komiksu než k jakémukoli jinému audiovizuálnímu produktu (Bernal-Merino 2013, s. 173), možná také proto, že se titulky u některých her objevují v textových bublinách nad postavami (Mangironová 2013, s. 50).

K tomuto přirovnání ke komiksům přispívá také délka videoherních titulků a jejich segmentace. U běžných titulků je standardem, že se skládají z jednoho až dvou řádků, jejichž maximální počet znaků by se měl pohybovat v rozmezí od 30 do 42 znaků na řádek v závislosti na médiu, ve kterém se objevují. Videoherní titulky se naopak mohou skládat z jednoho až pěti řádků, kdy jednotlivé řádky mohou obsahovat více než sto znaků (Bernal-Merino 2013, s. 108). To reflektuje skutečnost, že se titulkům ve videoherním průmyslu nevěnuje žádná zvláštní pozornost – kromě tedy toho, aby vizuálně zapadaly do obrazu – a proto také k rozdělení titulku na vícero řádků dochází kvůli nedostatku prostoru, nikoli kvůli syntaktickým či logickým požadavkům (Bernal-Merino 2013, s. 172 a 176).

Takovýto postup by se v tradičním titulkování považoval za zcela chybný, jelikož se k rozdělení titulku na dva řádky vážou striktně daná pravidla. Mangironová (2013, s. 51) dodává, že oproti běžným titulkům, jejichž rozdělení na dva řádky se vykonává s ohledem na zachování čtivosti, videoherní titulky mají tendenci využívat veškerý prostor, který mají k dispozici, a tudíž může například nastat situace, kdy první řádek bude dlouhý, zatímco druhý bude obsahovat jen jedno slovo. Následující obrázek 4 ilustruje, jak k titulkům a jejich segmentaci přistupuje například videohra *World of Warcraft* (2004–):

³⁵ V originále: „1. the young nature of the video game and the game localisation industries, which, in general, lack standardisation, 2. the lack of awareness of the need for subtitles by game developers, 3. the time pressures generally associated with the development phase of a new game, which means that some features must be prioritised over others, and accessibility may not feature top of the list, 4. and the lack of training in AVT of some game translators, particularly in the case of interlingual subtitles.“



Obrázek 4: Snímek z videohry *World of Warcraft* (2004–)

V této videohře má každý hráč k dispozici svou vlastní herní postavu, kterou ovládá. Hráči pak mezi sebou mohou komunikovat prostřednictvím zpráv, jež sepišou a odešlou. Tyto zprávy se zobrazí v podobě titulků jednak v textové bublině nad postavou hráče, který zprávu odeslal, a jednak v konzoli v levém dolním rohu obrazovky. Na tomto konkrétním snímku si lze všimnout, že videohra rozdělila titulek nad zobrazenou herní postavou na osm řádků a v konzoli na čtyři řádky. Ukázka rovněž demonstruje, že videohra dělí titulky automaticky, a to na základě prostorových omezení, jež jsou dána velikostí textové bubliny a konzole, nikoli na základě syntaktických či jiných logických pravidel. Výsledkem jsou proto řádky různých délek, jejichž segmentace oproti běžným titulkům probíhá na nepatřičných místech. Nutno také dodat, že všechny titulky v této videohře jsou omezeny maximálním počtem znaků, který nemohou překročit. Vyobrazená promluva na ukázce tohoto maximálního počtu dosahuje.³⁶

Další rozdíl se týká časových parametrů, respektive toho, jak dlouho se titulek na obrazovce zobrazuje. Takzvané pravidlo šesti sekund, se kterým by se při tvorbě tradičních titulků mělo pracovat, se v případě videoherních titulků nedodrhuje (Bernal-Merino 2013, s. 175). Podle Bernal-Merina (2013, s. 175) tím dochází k tomu, že čtecí rychlost videoherních titulků může dosahovat hodnot i přes 20 CPS, což přesahuje hodnotu 17 CPS, jež se v běžném titulkování považuje za standard. Zásadním problémem také je, že videoherní titulky mohou být v kódu naprogramované tak, aby se zobrazovaly určitou dobu, kterou nelze změnit, a to podle potřeb originálu (Bernal-Merino 2013, s. 175).

Jinými slovy, pokud vývojáři videohry rozhodnou, že určitý titulek bude trvat 3 sekundy, pak jej v kódu naprogramují tak, aby se zobrazoval jen 3 sekundy. Pokud pak videohra musí projít procesem lokalizace, překladatelé jsou nuceni pracovat s tímto

³⁶ Ačkoli lze na základě tohoto popisu namítnout, že se v případě videohry *World of Warcraft* nejedná o titulky, nýbrž o pouhou výměnu zpráv mezi hráči, naprosto stejným způsobem dochází k titulkování promluv herních postav, které již hráči neovládají.

časovým rámcem, který nelze změnit. To může způsobit, že cílové titulky budou delší, a tudíž čtecí rychlost bude o to vyšší (Bernal-Merino 2013, s. 175).

S výměnou titulků se pojí další rozdíl, který úzce souvisí s tím, že videoherní titulky jsou obsahově delší a mají vícero řádků. Oproti standardním titulkům, kdy je běžné, že pokud je promluva dané postavy dlouhá, jeden titulek střídá druhý, dokud promluva neskončí, videoherní titulky jsou povětšinou synchronizované se zvukovou stopou v tom smyslu, že jeden titulek obsahuje vše, co je ve zvukové stopě řečeno, a zobrazuje se, dokud zvuková stopa neskončí (Mangironová 2013, s. 49). Až poté může dojít ke spuštění nové zvukové stopy – a tedy i k zobrazení nového titulku – což mnohdy znamená, že začíná mluvit další postava (Bernal-Merino 2013, s. 175).

Z tohoto postupu vyplývá rozdíl lingvistického charakteru, který spočívá v redukci. Ta se běžně vyskytuje u standardních titulků, jelikož představuje klíčovou strategii, díky které titulky mohou vyhovět časovým a prostorovým požadavkům. U videoherních titulků naopak k redukci nedochází buď to vůbec – což je typické pro vnitrojazykové titulky kvůli požadavkům herních vývojářů, aby byly doslovné – nebo minimálně (Mangironová 2013, s. 51).

Bernal-Merino (2013, s. 179–180) dále namítá, že se videoherní titulky oproti běžným titulkům liší v tom, že mohou nabýt interaktivního charakteru, jelikož mohou například sloužit jako způsob, jakým hráč rozvíjí s herními postavami dialog, a tím pádem připomínají texty, které se vyskytují v menu softwarových aplikací. Příkladem může být již zmíněná hra *Fallout*, která je zachycena na následujícím obrázku 5:



Obrázek 5: Snímek z videohry *Fallout* (1997)

Na tomto snímku si lze všimnout, že hráč má na výběr z několika možností, jak herní postavě odpovědět. Jednotlivé možnosti se od sebe liší a každá z nich následně vyvolá jinou reakci herní postavy a jiným způsobem ovlivní vztah mezi postavou a hráčem. Tímto způsobem hráč aktivně interaguje s videohrou a sám si vybírá, jak se v ní bude prezentovat a jak bude přistupovat k jednotlivým herním postavám. Dále je z obrázku zřejmé, že se jednotlivé titulky vyskytují v zelené barvě, kromě tedy titulku, na kterém se nachází kurzor.

Fallout však rozhodně není jedinou videohrou, která by disponovala barevnou různorodostí titulků. Zatímco standardní titulky bývají většinou bílé či žluté a zvolená barva musí zůstat neměnná napříč celým audiovizuálním materiálem, kromě tedy titulků pro osoby se sluchovým postižením, kde různé barvy titulků slouží k rozlišení postav (Diaz Cintas a Remaelová 2014, s. 130), videoherní titulky velmi často využívají barvy k nejrozličnějším účelům. Konkrétně pak k vizuálnímu zvýraznění destinací, kam se hráč má vydat, či informací, které jsou pro důležité pro hladký průběh videohry, jakými jsou například nápovědy a vodítka (Mangironová 2013, s. 50).

Je pozoruhodné, že videoherní titulky po vzoru běžných titulků pro osoby se sluchovým postižením také často v dialozích využívají barvy k rozlišení promluv jednotlivých postav (Mangironová 2013, s. 50). Ba co víc, videoherní titulky mohou pro tento účel rovněž obsahovat buďto portrét postavy, která zrovna hovoří, nebo její jméno (Mangironová 2013, s. 50). Titulky obsahující jméno promlouvající postavy zachycuje konzole v obrázku 4. Přitom lze argumentovat, že u běžného titulkování tento poslední postup bude pravděpodobně nežádoucí, protože přidáváním jmen postav do jednotlivých titulků dojde ke značnému omezení prostoru, který titulkáři mají k dispozici. Toto prolnutí mezi videoherními titulky a titulky pro osoby se sluchovým postižením lze vysvětlit tím, že herní vydavatelé na osoby se sluchovým postižením aktivně cílí (Bernal-Merino 2013, s. 178). Následující obrázek 6 ze hry *Half-Life 2* (2004) ilustruje možný přístup videoher k barevnému rozlišení herních postav.



Obrázek 6: Snímek z videohry *Half-Life 2* (2004)

Snímek zachycuje hádku dvou herních postav, která je otitulkována. Promluva Judith, která se nachází na pravé straně obrazovky, je označena zeleně, zatímco promluva Alyx, jež se vyskytuje na levé straně obrazovky, je označena fialově. Je důležité také zmínit, že napříč celou hrou se tyto barvy nemění, a tudíž každé postavě v titulcích přísluší jedna a tatáž barva. Tímto způsobem hra umožňuje osobám se sluchovým postižením si jednotlivé postavy zapamatovat a rozpoznat, kdy zrovna promlouvají.

Je tedy zřejmé, že mezi videoherními titulky a tradičními titulky existují významné rozdíly, a tudíž je nutné je chápat jako dva odlišné druhy. Z této skutečnosti také vyplývá, že k nim nelze přistupovat stejným způsobem, a aplikování existujících modelů hodnocení kvality titulků na herní titulky tedy nebude možné, jelikož nejsou přizpůsobeny specifickému charakteru, potřebám a technickým limitacím herních titulků.

Na závěr je vhodné zmínit, že se tato podkapitola zabývala porovnáním titulků, které jsou určené výhradně pro zařízení se statickou obrazovkou. V současné době však existují zařízení, jejichž obrazovka nabývá naopak dynamického charakteru, jako například brýle pro virtuální či rozšířenou realitu. Specifická povaha těchto zařízení a fakt, že na titulky, které se na nich mohou zobrazovat, nelze aplikovat úplně všechna pravidla tradičního titulkování (Rotheová et al. 2018, s. 210), proto představují pro AVT novou oblast, která je relativně neprobádaná, perspektivní, plná výzev a která tedy zasluhuje pozornost akademické obce. Výzkum v této oblasti by se také mohl zabývat otázkou, zda se v kontextu zařízení pro virtuální či rozšířenou realitu videoherní titulky od tradičních titulků stále liší, nebo zda došlo v důsledku vzniku nového prostředí a média k jakési konvergenci, a tudíž k odstranění veškerých rozdílů.

4.3.2 Rozdíly mezi tradičním dabingem a videoherním dabingem

Oproti videoherním titulkům je vznik videoherního dabingu velmi časově a finančně náročný, což povětšinou vede k tomu, že není součástí lokalizace (Zhangová 2022, s. 374). To ostatně podle O'Haganové a Mangironové (2013, s. 167) potvrzuje i Alexander O. Smith, který pracoval na lokalizaci videohry *Final Fantasy 12* (2006) z japonštiny do angličtiny. Smith vysvětluje, že překlad promluv určených pro dabing může vyžadovat hodiny práce a že během lokalizace videohry *Final Fantasy 12* jakákoli přeložená promluva musela projít kontrolou ještě jiného překladatele, poté editora, režiséra, a nakonec samotného dabéra (Jayemanne 2009, s. 141). Je tedy zřejmé, že se jedná o proces, jenž je nejen časově náročný, ale také komplexní, jelikož na něm spolupracují odborníci z nejrůznějších oborů, kteří by se měli shodnout na jeho výsledné podobě (O'Haganová a Mangironová 2013, s. 167). To ovšem naznačuje, že pokud lokalizační tým pracuje s velmi omezeným množstvím času, který nemůže věnovat takovému postupu, kvalita videoherního dabingu může být v takovémto případě horší.

O'Haganová a Mangironová (2013, s. 167) popisují, že kvalita překladu promluv herních postav může být také negativně ovlivněna tím, za jakých podmínek překladatelé musí pracovat. Jako příklad uvádí, že lokalizátoři musí překládat textové soubory, ve kterých se objevují veškeré promluvy dané herní postavou, aniž by bylo jakkoli označeno, s kým postava mluví, nebo v jaké části videohry se promluva vyskytuje.

Za další úskalí lze považovat to, že samotní daběři během nahrávání někdy musí říkat pouze jednotlivá slova nebo promluvy odloučené od zbytku dialogu, a to vše v některých případech i bez kontextu (O'Haganová a Mangironová 2013, s. 167). Ačkoli se nejedná o problém z pohledu překladu, špatný výkon dabéra, jehož postava se ve výsledném produktu například vyjadřuje neadekvátně s ohledem na herní příběh a kontext, může mít negativní dopad na to, jak koneční příjemci na samotný překlad a celkovou lokalizaci budou nahlížet.

Přestože se jedná o dva různé způsoby překladu, videoherní dabing s videoherními titulky sdílí to, že se v mnohém liší od svého tradičního protějšku. Nutno podotknout, že ačkoli se videoherním titulcům věnuje značná pozornost, srovnávání videoherního dabingu s tradičním dabingem je zcela neprobádaná oblast, kterou se – pokud je mi známo – zabývá pouze Laura Mejías-Climentová. Z tohoto důvodu bude tato podkapitola čerpat primárně z jejích poznatků.

První rozdíl souvisí se samotným rozhodnutím o podobě AVT. Zatímco u tradičního AVT je běžné, že překladatelské zadání již v prvopočátku určí, zda se audiovizuální materiál bude dabovat, či titulkovat, u lokalizace videoher toto rozhodnutí může padnout až v pozdějších fázích vývoje, a to v závislosti na tom, co umožňují dostupné finanční prostředky (Mejías-Climentová 2021, s. 129). Tento fakt indikuje, že lokalizační týmy nemusí nutně od počátku vědět, zda se budou ubírat cestou plné lokalizace či částečné lokalizace. Mohou se proto nejprve zaměřit na překlad textů, které tvoří společný základ obou těchto typů lokalizace – například tlačítka, herní nastavení či popisy herních předmětů – a až po případném rozhodnutí vedení projektu mohou začít překládat audiovizuální materiály. Nicméně čím déle s tímto rozhodnutím vedení projektu otálí, tím méně času mohou lokalizační týmy případné tvorbě dabingu věnovat. Pokud tedy toto rozhodnutí nepadne již na samotném začátku vývoje hry, lze tvrdit, že oproti týmům pracujících na tradičním dabingu mají lokalizační týmy méně prostoru pro překlad, správnou implementaci a revizi, což může negativně ovlivnit samotnou kvalitu videoherního dabingu.

Kvalitu rovněž může ovlivnit i pracovní postup při tvorbě dabingu. Mejías-Climentová (2021, s. 95 a 129) tvrdí, že u tradičního dabingu se postupuje podle tzv. „vodopádového modelu“³⁷, kdy se jedna část vyhotoví v plném rozsahu, než se přejde k další, kdežto videoherní dabing často vzniká podle tzv. „agilního modelu“³⁸. V tomto modelu se VT určené pro dabingový překlad – často aniž by byly chronologicky či logicky seřazeny – rozdělí na několik celků, které se mnohdy konstantně mění a aktualizují a na kterých lokalizátoři nepracují postupně, nýbrž střídavě a v závislosti na aktuálních potřebách projektu (Mejías-Climentová 2021, s. 95–96).

Může se tedy stát, že zatímco lokalizační tým pracuje na druhém celku, obdrží aktualizovaný první celek, který musí upřednostnit, přičemž obdrží i třetí celek, jenž musí přeložit co nejrychleji, ačkoli druhý celek nemusí být ještě hotový (Mejías-Climentová 2021, s. 96). Kvůli tomuto postupu u videoherního dabingu oproti tradičnímu dabingu častěji dochází k chybám, protože daběři mnohdy musí zpětně nadabovat nové promluvy či předabovat promluvy, které již vyhotovili (Mejías-Climentová 2021, s. 129).

³⁷ V originále: waterfall model.

³⁸ V originále: agile model.

Jak již bylo v této práci zmíněno, zásadním rozdílem mezi lokalizací videoher a tradičním AVT je skutečnost, že lokalizační týmy často nemají během překladu k dispozici samotné audiovizuální materiály, a tudíž pracují především s psanými texty. Přítomnost videa a zvukové stopy je přitom pro dabingový překlad naprosto klíčová, protože bez nich nemůže dojít k adekvátnímu splnění požadavků a dodržení pravidel vyplývajících z kapitol 4.2.1 a 4.2.2. A jelikož lokalizátoři oproti dabingovým překladatelům nemohou pracovat s kompletním materiálem, musí volit jiný přístup, aby zajistili, že herní dabing bude znít přirozeně, spontánně a synchronizovaně s obrazem, a proto různá překladatelská rozhodnutí často činí na základě svých předchozích zkušeností a intuice (Mejías-Climentová 2021, s. 130).

Jakmile však dojde k tomu, aby samotní dabéři propůjčili herním postavám svůj hlas, nastává podstatná změna. Ačkoli také nemají přístup k vizuálním materiálům během své práce, oproti lokalizátorům již mají k dispozici zvukové stopy originálu, aby mohli lépe napodobit vlastnosti hlasů původních herců, čímž se videoherní dabéři zásadně liší od svých kolegů v tradičním dabingu, kteří pracují s oběma složkami díla (Mejías-Climentová 2021, s. 107–108 a 133). Vezmeme-li v potaz, že lokalizace velmi často probíhá současně jako vývoj samotné videohry (viz s. 48), pak lze tento rozdíl v dostupných materiálech mezi lokalizátory a videoherními dabéry teoreticky vysvětlit tím, že během překladu psaných textů pro dabing zvukové stopy ještě nemusí existovat. Než však dabéři započnou svou práci, zvukové stopy v originále již mohou být vytvořené, a tudíž je mohou využívat.

Vzhledem k tomu, že vizuální materiály nejsou tedy během tvorby překladu a ani tvorby dabingu nikomu dostupné, lze usoudit, že je velmi obtížně zajistit, aby výsledný produkt dodržoval tři typy synchronie, které se u tradičního dabingu dodržují. Proto se během tvorby videoherního dabingu uplatňuje drastické řešení, jež spočívá ve vytvoření takových zvukových stop, jejichž zvukové vlny se vizuálně budou podobat zvukovým vlnám původních zvukových stop (Mejías-Climentová 2021, s. 108). Tento postup je velmi častý u cinematiků a cutscén, u kterých cílové zvukové stopy musí po vzoru originálu co nejvíce dodržovat délku, jednotlivé pauzy a artikulaci, čímž se zvyšuje pravděpodobnost, že dabing bude synchronizovaný s děním na obrazovce, jakmile vizuální materiály vzniknou (Mejías-Climentová 2021, s. 151).

Jak již bylo zmíněno v kapitole 4.2, s tradičním dabingem se podle Chauma pojí šest požadavků, jejichž dodržení je pro zajištění kvality nutné. Všechny tyto požadavky jsou do značné míry relevantní i pro videoherní dabing, jelikož se zdá, že jejich dodržování či naopak nedodržování významným způsobem ovlivňuje to, jak hráči vnímají a interagují s dabovanými videohrami (Mejías-Climentová 2021, s. 141). Dva z těchto požadavků jsou však v kontextu videoherního dabingu problematické.

Tím prvním je nutnost sémiotické koherence mezi slovy a obrazem, jejíž dodržování je velmi obtížné, když lokalizátoři musí překládat texty bez přístupu k audiovizuálním materiálům, ve kterých se budou zobrazovat (Mejías-Climentová 2021, s. 137). Druhým je pak nutnost dodržovat jednotlivé tři synchronie, což představuje snad největší rozdíl mezi tradičním dabingem a videoherním dabingem (Mejías-Climentová 2021, s. 142). Podle Mejías-Climentové (2021, s. 148) totiž tradiční chápání dabingových synchronií není slučitelné s videohrami, jelikož jsou díky své interaktivní povaze složitějším sémiotickým produktem, a tudíž je nutné samotný koncept synchronií v případě videoherního dabingu

redefinovat. K tomu je však potřeba nejdříve pochopit veškeré faktory, které tuto redefinici opodstatňují, počínaje právě sémiotikou.

U neinteraktivních audiovizuálních produktů – tedy u filmů, seriálů apod. – komunikace mezi daným dílem a příjemcem obvykle probíhá prostřednictvím vizuálního a akustického kanálu (Mejías-Climentová 2021, s. 147). Vizuální kanál utvářejí ikonografické kódy, fotografické kódy, kódy mobility, kódy plánování a grafické kódy, zatímco akustický kanál utvářejí lingvistické kódy, paralingvistické kódy, hudební kódy, kódy speciálních efektů a kódy umístění zvuku (Chaume 2020, s. 109). Spojením vizuálního a akustického kanálu navíc dochází ke vzniku editačního kódu a všechny tyto zmíněné kódy jsou úzce propojené a mají vliv na lingvistický kód (Mejías-Climentová 2021, s. 147). Komunikace mezi videohrou a jejím hráčem probíhá prostřednictvím nejen vizuálního a akustického kanálu, ale také dotekového kanálu, a je oboustranná (viz kapitola 4.3).

Jednotlivé kódy jsou v zásadě stejné jako u neinteraktivních audiovizuálních produktů, s výjimkou kódů mobility – jímž se také říká kinetické kódy – jež mohou být jednostranné či oboustranné, a haptických kódů, které se pojí s přítomností dotekového kanálu (Mejías-Climentová 2021, s. 15). U tvorby videoherního dabingu mohou lokalizátoři a dabéři modifikovat pouze lingvistický kód, jinak však musí dbát na to, aby nedošlo ke změně sémiotického konstruktů (Mejías-Climentová 2021, s. 15–16 a 149). Jejich úkolem je tak brát zřetel na ostatní sémiotické kódy, aby lingvistický kód zapadal do cílového systému stejně jako zapadá do výchozího, a aby tím pádem lokalizovaná hra nabízela stejný herní požitek a hratelnost jako originál (Mejías-Climentová 2021, s. 149).

Ačkoli u tradičního dabingu o potřebě synchronií rozhodují kódy plánování, a je proto přirozené si myslet, že to stejné bude platit i u videoherního dabingu, je nutné si uvědomit, že ani lokalizátoři, ani dabéři nemají během své práce k dispozici vizuální materiály (Mejías-Climentová 2021, s. 148–150). Tím pádem nemají přístup k vizuálnímu kanálu a ke kódům plánování. Kromě toho však samotná existence kódů plánování ani není pro dabing ve videohrách relevantní, jelikož vizuální stránka videoher nikdy nebude stejná, a to kvůli zásahům hráče (Mejías-Climentová 2021, s. 149). Jinými slovy, zatímco kinematografie je pevná a neměnná v tom smyslu, že obraz bude pokaždé stejný, ať už se divák na dílo dívá poprvé či podesáté, obraz videoher bude vždy jiný už jen kvůli skutečnosti, že hráč často může s obrazem hýbat.

Právě z tohoto důvodu by u videoherního dabingu o potřebě synchronií neměly rozhodovat kódy plánování – jelikož předpokládají, že obraz bude vždy konzistentní – nýbrž interakce, kterou umožňuje dotekový kanál (Mejías-Climentová 2021, s. 150). Ačkoli lze namítnout, že otázka synchronií bude v případě videoherních cinematiků kvůli jejich podobnosti s běžnými filmovými snímky záviset právě na kódech plánování, i dabing cinematiku se velmi často vytváří bez přístupu k vizuálním materiálům (Mejías-Climentová 2021, s. 151). Pokud však tyto materiály existují, tvorba dabingu u cinematiků se nijak nebude lišit od dabingu animovaných filmů, kde se všechny tři tradiční synchronie dodržují (Mejías-Climentová 2021, s. 151).

Stejně jako u tradičního dabingu, kde nutnost jednotlivých synchronií závisí na dění na obrazovce, i u videoher nastávají nejrůznější chvíle, které vyžadují odlišné přístupy.

Mejías-Climentová (2021, s. 19–21) tyto chvíle označuje za tzv. „herní situace“³⁹ a dělí je na herní akce, úkoly, dialogy a cinematiky,⁴⁰ do kterých lze zařadit i cutscény (viz kapitola 3.1.3.1).

Herní akce jsou nejzákladnějšími jednotkami v jakékoli videohře a rovněž nejvíce interaktivními situacemi, neboť vyžadují hráčovu kompletní interakci, aby nabyly plného významu jak herní akce samotné, tak i texty, jež se k nim mohou vázat (Mejías-Climentová 2021, s. 20). Pod herní situací si lze představit například boj s nepřítelem, objevování herního světa či interakci s herními objekty (Mejías-Climentová 2021, s. 20). Jinými slovy, pokud například hráč v rámci boje udeří herní postavu, která v reakci na to pronese nějakou promluvu, jedná se o herní akci.

Úkoly se myslí okamžiky, ve kterých hráč dostává instrukce buďto diegeticky, například když herní postava říká hráčově postavě, kam má jít, nebo nediegeticky, tedy když hráče, nikoli jeho postavu, osloví samotná videohra (Mejías-Climentová 2021, s. 20–21). Úkoly mohou nastat, když má hráč plnou kontrolu nad hrou, nicméně mohou hráčovu interakci různými způsoby omezit, případně i zcela zamezit, aby instrukcím věnoval pozornost (Mejías-Climentová 2021, s. 21).

Totéž platí i pro dialogy, které označují buďto konverzace mezi hráčovou postavou a herními postavami nebo konverzace, které mají herní postavy mezi sebou (Mejías-Climentová 2021, s. 21). Dialogy oproti úkolům nemusí nutně dávat hráči instrukce, jak má postupovat, často jsou však klíčové pro rozvinutí herního příběhu (Mejías-Climentová 2021, s. 21).

Poslední herní situací jsou cinematiky, které se nejvíce podobají tradičním audiovizuálním textům v tom smyslu, že zcela zamezí hráčovu interakci a udělají z něj na určitou dobu pasivního diváka (Mejías-Climentová 2021, s. 20). Každá z těchto čtyř herních situací se liší ve své povaze a především v tom, jak ovlivňují hráčovu interakci (Mejías-Climentová 2021, s. 20). A jelikož o potřebě synchronií ve videoherním dabingu rozhoduje právě interakce, každá z nich bude vyžadovat jiný přístup k synchronii v závislosti na tom, jak moc interakci omezuje.

Přístup k synchronii se také může různit s ohledem na vizuální perspektivu, kterou videohra během herních akcí a dialogů promítá, jelikož může určovat, jak zblízka a detailně hráč uvidí herní postavy (Mejías-Climentová 2021, s. 150). Jinými slovy, u videoher z pohledu první osoby budou herní postavy zákonitě zachyceny detailněji a blíže k hráči než u videoher z pohledu třetí osoby, a tudíž u obou případů se budou synchronie a jejich potřeba lišit (Mejías-Climentová 2021, s. 20). Nutno však podotknout, že vizuální perspektivy u videoher nejsou jen dvě, nýbrž je jich mnoho, často v závislosti na žánru dané videohry. Zatímco tedy pohled první či třetí osoby je typický pro žánr stříleček a RPG, pro žánr strategií je velmi častý izometrický pohled či pohled shora. Z této skutečnosti vyplývá, že i herní žánry představují faktor, který je třeba v kontextu videoherního dabingu brát v potaz, jelikož jej mohou ovlivnit (Mejías-Climentová 2021, s. 153).

Na základě všech výše uvedených poznatků Mejías-Climentová (2021, s. 151–152) – která se odkazuje na mnohé akademiky (Maxwell Chandlerová 2005; Sioli et al. 2007;

³⁹ V originále: game situations.

⁴⁰ V originále: game action, tasks, dialogues a cinematic scenes.

Le Dourová 2007; Maxwell Chandlerová a Demingová 2012; O'Haganová a Mangironová 2013; Bernal-Merino 2015; Pujol Tubau 2015; Mejías-Climentová 2019; cit. podle Mejías-Climentové 2021, s. 151) – rozlišuje u videoherního dabingu celkem pět různých synchronií:

1. nulová synchronie – tato synchronie se uplatňuje u hlasů mimo kamerové záběry, a tudíž nepodléhá žádným časovým požadavkům,
2. časové omezení – tato synchronie spočívá v tom, že přeložené promluvy musí být přibližně stejně dlouhé jako originály, mohou však být o 10–20 % kratší či delší než výchozí promluvy. Požadovaná délka cílových promluv se obvykle vyměřuje podle zvukových vln původních zvukových stop, které slouží jako vizuální vodítko. Překladaelé mohou případně pracovat s omezeným počtem znaků či slov, který jim byl nařízen a který nesmí překročit,
3. striktní časové omezení – u této synchronie musí mít přeložené promluvy přesně stejnou délku jako výchozí promluvy. Překlad se však nesnaží replikovat pauzy či specifickou intonaci, které jsou v původních promluvách zachycené,
4. zvuková synchronie – i u této synchronie je absolutní požadavek stejné délky výchozích a cílových promluv. Oproti předchozí synchronii je replikování pauz a specifické intonace již nutností,
5. synchronie pohybů rtů – u této synchronie musí mít přeložené promluvy opět přesně stejnou délku jako výchozí promluvy a musí replikovat pauzy a tempo. Kromě toho však CT musí být ještě v souladu s artikulačními pohyby rtů dané herní postavy.⁴¹

Je zřejmé, že toto pojetí synchronií se zásadně liší od synchronií u dabingu neinteraktivních audiovizuálních produktů. Zatímco u tradičního dabingu jednotlivé synchronie mohou v rámci jedné scény koexistovat a mohou se dodržovat zároveň, synchronie videoherního dabingu nikoli. Ba co víc, tyto synchronie se svou povahou liší v tom, jak moc omezují a ztěžují tvorbu videoherního dabingu, a jsou v tomto ohledu náležitě seřazeny od nejméně omezující (nulová synchronie) po nejvíce omezující (synchronie pohybů rtů) (Mejías-Climentová 2021, s. 148).

Výběr mezi těmito pěti synchroniemi záleží na charakteristických vlastnostech textových řetězců, herních mechanismech, herním žánru a především na herních situacích. Pro ilustraci Mejías-Climentová (2021, s. 154) uvádí následující tabulku 1, která pro žánr dobrodružných akčních her ukazuje, jaké synchronie se mohou vyskytovat u jednotlivých

⁴¹ V originále: „1. Wild synchrony (...): no time restrictions apply, used for off-screen voices and off-camera narrations, 2. Time constraint (...): the translated utterances must be approximately the same length as the originals, although a 10% or 20% margin is allowed, meaning that the target text can be slightly longer or shorter than the source text. This is usually measured using the audio waves as a visual reference, although translators might be informed about the restriction as a limited number of characters or words, 3. Strict time constraint (...): the translated utterances must be exactly the same length as the original ones. However, no internal pauses or specific intonation are taken into account, 4. Sound-sync (...): the translated utterances must be exactly the same length as the original utterances. Internal pauses and prosody must be reproduced as well, 5. Lip-sync (...): the translated utterances must be exactly the same length as the original utterances, including pauses and speed, and the text must resemble the character's lip articulation.“

herních situací, jaké sémiotické kódy v těchto herních situacích mohou ovlivňovat lingvistický kód a jaké typy textových řetězců se k těmto herním situacím mohou vázat:

Herní situace (vyvolané činností hráče)	Synchronie	Sémiotický kód ovlivňující lingvistický kód	Typ textového řetězce
Úkoly (kompletní, částečná nebo žádná interakce hráče)	<ul style="list-style-type: none"> • Nulová synchronie 	<ul style="list-style-type: none"> • Haptický kód • Kód umístění zvuku • Paralingvistický kód 	<ul style="list-style-type: none"> • Diegetické a extradiegetické hlasy mimo kamerové záběry
Herní akce (kompletní interakce hráče)	<ul style="list-style-type: none"> • Nulová synchronie • Časové omezení 	<ul style="list-style-type: none"> • Haptický kód • Kód umístění zvuku • Paralingvistický kód • Ikonografický kód • Fotografický kód • Kinetický kód 	<ul style="list-style-type: none"> • Diegetické hlasy mimo kamerové záběry • Onomatopoeie a krátké promluvy (hráčovy postavy a jiných herních postav) • Hluk pozadí
Dialogy (kompletní nebo částečná interakce hráče)	<ul style="list-style-type: none"> • Nulová synchronie • Časové omezení • Striktní časové omezení • Zvuková synchronie • Synchronie pohybů rtů 	<ul style="list-style-type: none"> • Haptický kód • Kód umístění zvuku • Paralingvistický kód • Ikonografický kód • Fotografický kód • Kinetický kód 	<ul style="list-style-type: none"> • Interakce mezi postavami v rámci herní akce

Cinematiky (žádná interakce hráče)	<ul style="list-style-type: none"> • Synchronie pohybů rtů • Nulová synchronie 	<ul style="list-style-type: none"> • Haptický kód • Kód umístění zvuku • Paralingvistický kód • Ikonografický kód • Fotografický kód • Kinetický kód • Kód plánování • Hudební kód • Kód speciálních efektů 	<ul style="list-style-type: none"> • Videá ve hře, dialogy, monology a krátké promluvy (tedy scény, které nejsou předrenderované) • Předrenderované cinematiky
--	--	--	--

Tabulka 1: Synchronie videoherního a filmového dabingu v žánru dobrodružných akčních her ve vztahu k sémiotickým kódům vytvářejících význam audiovizuálního produktu (převzato a adaptováno od Mejías-Climentové 2021, s. 154)

Z této tabulky vyplývá, že čím více sémiotických kódů se bude vázat k dané herní situaci, tím více tato situace bude omezovat hráčovu interakci, a to bude vyžadovat odpovídající synchronii (Mejías-Climentová 2021, s. 153). Zatímco tedy textové řetězce určené pro extradiegetické úkoly nebudou překladatele moc omezovat, protože se na tyto promluvy bude v dabingu aplikovat nulová synchronie, textové řetězce určené pro cinematiky budou překladatele omezovat značně, jelikož budou vyžadovat synchronii pohybů rtů (Mejías-Climentová 2021, s. 153–154). Rovněž si lze všimnout, že čím je herní situace omezující, tím více bude videoherní dabing v otázce synchronií připomínat tradiční dabing (Mejías-Climentová 2019, s. 106), nicméně nikdy s ním nebude úplně srovnatelný.

Jak však Mejías-Climentová (2021, s. 153) upozorňuje, tuto tabulku nelze chápat jako preskriptivní návod, jak a na jakých místech ve videoherním dabingu aplikovat jednotlivé synchronie, jelikož se spíše jedná o možný deskriptivní popis jak těchto synchronií, tak i herních situací, a to s ohledem na míru interaktivity, kterou ovlivňují jednotlivé herní situace a jejich sémiotické konfigurace. Je také důležité znovu zdůraznit, že se tato tabulka týká výhradně žánru dobrodružných akčních her, a tudíž u jiných videoherních žánrů může být situace zcela odlišná. Rovněž lze namítnout, že každá hra je specifická a svým způsobem unikátní, a proto se rozdíly mohou vyskytovat nejen mezi různými žánry, ale také mezi jednotlivými hrami stejného žánru.

Jinými slovy, u různých žánrů a u různých her se mohou k jednotlivým herním situacím vázat různé sémiotické kódy, které budou různým způsobem ovlivňovat hráčovu interaktivitu. Na základě této míry interaktivity lze k jednotlivým herním situacím přiřadit příslušnou synchronii. Zatímco tedy u jedné RPG hry mohou dialogy vyžadovat striktní časové omezení, u druhé RPG hry mohou vyžadovat synchronii pohybů rtů. Tato tabulka společně s pojetím synchronií od Mejías-Climentové nicméně může posloužit jako

užitečný teoretický základ, od kterého se může odvíjet hodnocení kvality videoherního dabingu.

5 Modely hodnocení kvality audiovizuálního překladu a jejich využitelnost v kontextu hodnocení kvality audiovizuálního překladu ve videoherních lokalizacích

Kapitoly 4.3.1 a 4.3.2 poukazují na zcela zásadní rozdíly v oblasti titulkování a dabingu, které se mezi videohrami a neinteraktivními audiovizuálními produkty objevují. Kvůli těmto rozdílům nelze na videoherní titulky a videoherní dabing nahlížet optikou jejich tradičních protějšků, a je tedy nutné k nim přistupovat jako k odlišným druhům AVT. Není proto divu, že doposud – pokud je mi známo – nevznikl žádný model, který by kvalitu titulků či dabingu v lokalizovaných videohrách hodnotil. Následující podkapitoly se proto zaměří na existující modely hodnocení kvality tradičních AVT s cílem zjistit, zda by se daly upravit a použít pro hodnocení kvality videoherních titulků a videoherního dabingu.

5.1.1 Hodnocení kvality titulků – model FAR

Snad nejvýznamnějším modelem hodnocení kvality tradičních mezijazykových titulků je model FAR od Jana Pedersena (2017, s. 217), který hodnotí tři oblasti, jmenovitě funkční ekvivalenci, přijatelnost a čitelnost. Hodnotitel u každé z těchto oblastí identifikuje chyby, které se v titulcích objevují a které lze rozlišit na tři druhy, a sice drobné, střední a závažné (Pedersen 2017, s. 217). Každá chyba je v závislosti na její závažnosti penalizována, přičemž dobrými překladatelskými řešeními se hodnotitel nezabývá (Pedersen 2017, s. 217 a 224).

Počet těchto penalizačních bodů se poté v rámci dané oblasti sečte a vydělí počtem titulků, čímž hodnotitel zjistí, jak moc je oblast funkčně ekvivalentní, přijatelná či čitelná (Pedersen 2017, s. 224). Pokud hodnotitel sečte všechny body napříč všemi oblastmi a vydělí je počtem titulků, získá celkové skóre titulků (Pedersen 2017, s. 224). Jak však namítá Kaletová (2020, s. 49), tyto hodnoty jsou naprosto nicneřikající, a proto je přínosnější pracovat s kvalitativním percentilem, který lze vypočíst tím, že se počet penalizačních bodů – ať už sečtených napříč všemi oblastmi, nebo jen v rámci jedné z nich – vydělí počtem titulků, následně vynásobí stem a tato získaná hodnota se odečte od 100 %. Samotná Nikol Kaletová (2020, s. 62 a 104) ve své práci na model FAR navazuje, řeší jeho absenci hodnotící škály a upravuje jej s cílem vytvořit jasnější, systematictější a efektivnější hodnocení mezijazykových titulků.

Pokusit se aplikovat model FAR nebo jeho upravenou verzi na videoherní titulky by však bylo obtížné, a to především kvůli již zmíněné oblasti čitelnosti. To proto, že se tato oblast v obou modelech zabývá chybami ve členění titulků a časování, interpunkci a grafickou podobou a čtecí rychlostí a délkou řádků (Kaletová 2020, s. 46–49). Kromě interpunkce a grafické podoby se tedy jedná o faktory, jež v zásadě není možné hodnotit, a tudíž je lze označit za irelevantní. To z toho důvodu, že se tyto faktory hodnotí na základě doporučených postupů a standardů (Pedersen 2017, s. 221–224), které se sice běžně dodržují v tradičním titulkování, u videoherních titulků však nikoli, často protože to není ani technicky možné. Naproti tomu zbylé oblasti funkční ekvivalence a přijatelnosti působí kompatibilně, a tudíž by teoreticky bylo možné tyto části FAR modelu použít i na hodnocení kvality videoherních titulků.

Zásadní problém nicméně spočívá ve finálním výpočetním vzorci, ve kterém se sečtené penalizační body vydělí počtem titulků. Vzhledem k tomu, že jeden videoherní titulek povětšinou obsahuje všechno, co je ve zvukové stopě řečeno, a tudíž nedochází ke střídání titulků v rámci jedné promluvy, počet videoherních titulků bude oproti běžným titulkům vždy mnohonásobně menší. Čím je však počet titulků menší, tím z principu horší bude výsledné skóre titulků, a potažmo i kvalitativní percentil. To však znamená, že oproti běžným titulkům bude docházet k horší evaluaci videoherních titulků, která může být až příliš přísná, a ne zcela oprávněná.

Je tedy zřejmé, že pro potřeby hodnocení kvality videoherních titulků by se musel výpočetní vzorec v tomto ohledu upravit. Teoreticky by bylo možné se inspirovat modelem TP (viz následující kapitola 5.1.2), a to tak, že by hodnotitel přistupoval k jednotlivým zvukovým stopám, které jsou titulkované, jako k samostatným segmentům. V rámci těchto segmentů by hledal chyby a přiděloval penalizační body. Ty by poté na konci každého segmentu vydělil nikoli počtem titulků, jak je u modelu FAR běžné, nýbrž počtem slov VT, který se k danému segmentu váže.

Lze tedy argumentovat, že pokud by se u modelu FAR hodnotily v oblasti čitelnosti jiné parametry – případně kdyby se čitelnost nahradila jinou oblastí relevantní pro videoherní titulky – a pokud by se upravit výpočetní vzorec pro výslednou evaluaci, tento model by teoreticky šlo aplikovat i na videoherní titulky. Nicméně vzhledem ke skutečnosti, že cílem této práce je hodnotit kvalitu dabingu ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu* a jejím dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*, podrobnou úpravou modelu FAR pro účely hodnocení kvality videoherních titulků se nebudu zabývat. Výše uvedené poznatky však mohou posloužit jako východisko pro hlubší výzkum v této oblasti, který by mohl vyústit v sestavení modelu hodnocení kvality videoherních titulků, jenž by se mohl následně otestovat v praxi.

5.1.2 Hodnocení kvality dabingu – model TP

Ačkoli se jedná o významný a často používaný druh AVT, hodnocením kvality tradičního dabingu se příliš mnoho teoretiků nevěnuje. V tomto ohledu proto stojí za zmínku model FAS navržený Andreou Ševčíkovou (2023). Tento model totiž navazuje na výše popsany model FAR, který je upraven tak, aby šel aplikovat na hodnocení kvality dabingu, a to například nahrazením celé oblasti čitelnosti za oblast synchronizace, jež v dabingu hraje klíčovou roli (Ševčíková 2023, s. 55). V modelu FAS dochází také k zásadním změnám i v oblastech funkční ekvivalence a přijatelnosti, a to díky vlivu modelu hodnocení kvality dabingu od Giselle Spiteri Miggianiové (2022) (Ševčíková 2023, s. 55–59).

Model Spiteri Miggianiové (2022) nesoucí název model TP vznikl pro účely hodnocení výkonů dabingových překladatelů v profesionálním i akademickém prostředí a navazuje na šest požadavků, které by se podle Chauma měly v dabingu dodržovat (Spiteri Miggianiová 2022, s. 87–88) a které byly blíže specifikované v kapitole 4.2. Tyto požadavky autorka chápe jako parametry kvality, které jednak rozšiřuje a jednak následujícím způsobem dělí na kategorie textových parametrů a mimotextových parametrů (Spiteri Miggianiová 2022, s. 87–90):

1. Textové parametry kvality, kterými jsou:
 - a. adekvátní synchronie pohybů rtů, jež je zde chápána jako kombinace fonetické synchronie, izochronie, ale také i rytmické synchronie, která se zabývá rychlostí projevu (Spiteri Miggianiová 2021, s. 6),
 - b. přirozeně znějící dialogy, tedy takové, co s ohledem na překážky a výzvy popsané v kapitole 4.2.2.2 působí co nepřirozeněji,
 - c. koheze mezi dabovanými dialogy a děním na obrazovce, která zahrnuje i kinetickou synchronii,
 - d. věrnost výchozímu textu, tedy na základě poznatků Chauma (2016, s. 8) – jenž se odkazuje na Nordovou (2005, cit. podle Chauma 2016, s. 8) – obsahu, formě, funkci a/nebo účinku,
 - e. přívětivá fonoestetika, jež spočívá ve vyhýbání se nelibozvučných, krkolomných a rozvleklých promluv, které nemusí být nutně nepřirozené či dokonce negramatické, ale mohou rozptylovat pozornost diváků a vytrhnout je ze soustředění na dílo. Fonoestetika je důležitá zejména u emotivních monologů a dialogů, u kterých je někdy důležitější to, jak zní, než to, zda jsou v porovnání s VT ekvivalentní.
2. Mimotextové parametry kvality, kterými jsou:
 - a. vhodný výběr hlasu dabéra,
 - b. přesvědčivý hlasový výkon dabéra,
 - c. přirozeně znějící intonace dabéra,
 - d. vhodná kvalita zvuku.⁴²

Z těchto dvou kategorií model TP nicméně analyzuje pouze textové parametry kvality, a to z toho důvodu, že jsou za jejich dodržování zodpovědní dabingoví překladatelé, kdežto mimotextovými parametry kvality se zabývají jiní profesionálové, kteří jsou součástí dabingového procesu (Spiteri Miggianiová 2022, s. 88). Autorka rovněž zastává názor, že model musí analyzovat i tzv. „funkčnost scénáře“⁴³, kterou tedy lze chápat jako šestý textový parametr kvality, ačkoli není součástí výše uvedeného výčtu (Spiteri Miggianiová 2022, s. 90–91). Funkčnost scénáře se zabývá faktory, které mohou z praktického hlediska usnadnit nebo ztížit tvorbu dabingu, a přestože nemusí mít nutně dopad na výsledný produkt, lokalizační společnosti je považují za důležité pro zajištění kvality (Spiteri Miggianiová 2022, s. 91).

Stejně jako model FAR, i model TP funguje na bázi identifikace chyb, přičemž chybou se myslí deviace od optimální podoby daného textového parametru kvality (Spiteri Miggianiová 2022, s. 92). Každý parametr je stejně důležitý, má stejnou váhu, a tudíž jakákoli chyba – ať už související například s fonoestetikou či věrností výchozímu textu – je stejně závažná a stejným způsobem penalizována (Spiteri Miggianiová 2022, s. 92), což oproti modelu FAR představuje značný rozdíl. Pro snadnější identifikaci chyb Spiteri

⁴² V originále: „1. Textual quality parameters: a. Adequate lip synchronization, b. Natural-sounding dialogue, c. Cohesion between dubbed dialogue and visuals, d. Fidelity to source text, e. Agreeable phonaesthetics, 2. Non-textual quality parameters: a. Suitable voice selection, b. Convincing voice performance, c. Natural-sounding intonation, d. Appropriate sound quality.“

⁴³ V originále: script functionality.

Miggianiová (2022, s. 97–98) rovněž uvádí následující klasifikaci, která ukazuje, jaké konkrétní chyby u jednotlivých textových parametrů kvality mohou nastat:

Parametr kvality (Textové parametry)	Konkrétní chyby
Adekvátní synchronie pohybů rtů	Technické chyby týkající se časování, rytmu, nesouladu labiálních souhlásek, nesouladu samohlásek a nesouladu polosamohlásek
Přirozeně znějící dialogy	Nedostatečná přirozenost, chyby v gramatice, užití nevhodného stylu či rejstříku, nedostatečná plynulost a koheze mezi dialogovými promluvami, výskyt nevhodných kalků, nedostatečná srozumitelnost
Koheze mezi dabovanými dialogy a děním na obrazovce	Nedostatečná koheze mezi slovy a děním na obrazovce (například řeč těla) nebo mezi slovy a zvukem, který je součástí výchozí zvukové stopy a který se v dabované verzi vyskytuje také (například zvukové efekty, hluk v pozadí, hudba či písně)
Věrnost výchozímu textu	Překladatelské chyby jako například chybný překlad, zbytečná výpustka, neopodstatněná nárůst či naopak neopodstatněná ztráta, neobratný překlad, nepatřičný překlad (tedy neinkluzivní, urážlivé a hanlivé obraty, které nijak nepřispívají k rozvoji děje či charakterizaci postav)
Přívětivá fonoestetika	Promluvy, které nezní přívětivě či libozvučně, nadměrné používání samohlásky /s/ v rámci jedné promluvy (protože může vzniknout nepříjemný syčivý zvuk), shluky samohlásek (které mohou být pro dabéra těžce vyslovitelné), neobratné struktury vět, výskyt neúmyslného rýmu či opakování (Spiteri Miggianiová 2022, s. 90)
Funkčnost scénáře	Problémy s formátem či rozvržením scénáře, problémy se segmentací dialogů, nedostatečná konzistence (v rámci scénáře nebo mezi scénáři, což se může projevat

	deviací od glosáře či nekonzistentním používáním jmen a přezdivek, oslovení nebo terminologie), chybějící zvuky či reakce postav, chybějící dialogy či mumlání v pozadí, chybná nebo chybějící dabingová notace či zaznačení pauz, zavádějící interpunkce, chyby v ortografii, chybné přiřazení dialogů k postavám, chybějící nebo chybné zaznačení času, nedodržení pokynů a zásad, ostatní chyby
--	--

Tabulka 2: Klasifikace chyb u jednotlivých textových parametřů kvality (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 97–98)

Nutno však dodat, že se hodnotitel opět nezabývá dobrými překladatelskými řešeními, a proto jejich přítomnost nevede ke stržení penalizačních bodů a mírnější evaluaci (Spiteri Miggianiová 2022, s. 92).

Spiteri Miggianiová (2022, s. 95) – s odkazem na Touryho (2012, cit. podle Spiteri Miggianiové 2022, s. 95) – zdůrazňuje, že se model TP má zaměřovat na CT, na jehož základě má probíhat i samotné hodnocení, a to především s ohledem na vizuální složku, nikoli s ohledem na VT v psané podobě. Nutno dodat, že nic nebrání tomu, aby hodnotitel po dokončení celkové analýzy následně porovnal CT s VT, aby mohl proniknout hlouběji do jádra problémů a pochopit, z čeho mohou chyby pramenit (Spiteri Miggianiová 2022, s. 95).

Spiteri Miggianiová (2022, s. 95) rovněž řeší otázku, jak by měli hodnotitelé v rámci modelu TP postupovat, když se mají zaměřovat především na CT, a navrhuje tři možné způsoby, jak chyby rozpoznat:

1. hodnotitel může testovat texty v jednotlivých cílových segmenty tak, že je bude nahlas číst, zatímco se bude přehrávat video,
2. pro účely školení je možné ztlumit výchozí zvukovou stopu a vyzvat studenty či stážisty, kteří obdrží sluchátka, na nichž zvukovou stopu již uslyší, aby přednesli své texty, zatímco ostatní budou pozorovat,
3. pro účely evaluace a hodnocení lze vyzvat dabingové překladatele, aby se nahrávali, zatímco se budou pokoušet namluvit své texty, což představuje snadný a účinný způsob evaluace, který také pomáhá rozvíjet schopnost sebehodnocení.⁴⁴

Ať už je zvolený přístup jakýkoli, samotná analýza dabingového překladu v praxi probíhá následujícím způsobem. Hodnotitel zkoumá vybrané cílové segmenty, ve kterých

⁴⁴ V originále: „1. The trainer/reviewer could test the target language samples individually by reciting them against the video (...), 2. In a training context, a very productive way is to mute the audio in the room and have the trainees (with the use of earphones for the original audio) try out their texts, therefore simulating a dubbing recording session, while the rest of the trainees observe, 3. For evaluation and ranking purposes, having the translators voice and record their own target texts amateurly is an easy and effective assessment tool and also contributes to the didactic experience because it helps to develop self-assessment skills. (...)“

se zabývá tím, zda u jednotlivých textových parametrů kvality nedošlo k chybě (Spiteri Miggianiová 2022, s. 93). Pokud k ní dojde, hodnotitel ji zaznamená, a jakmile dokončí analýzu celého cílového segmentu, provede výpočet podle následujícího matematického vzorce (Spiteri Miggianiová 2022, s. 93):

$$S \% = 100 - (E / W) * 100$$

Tabulka 3: Výpočetní vzorec pro výpočet kvality analyzovaného segmentu dabingu (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 93)

Spiteri Miggianiová (2022, s. 93) vysvětluje, že v tomto vzorci:

1. proměnná S představuje výslednou evaluaci vyjádřenou v procentech, která má odrážet úroveň kvality cílového segmentu,
2. proměnná E představuje celkový počet chyb v cílovém segmentu,
3. proměnná W představuje celkový počet slov ve výchozím segmentu.⁴⁵

Spiteri Miggianiová (2022, s. 93) rovněž pro lepší ilustraci uvádí následující modelový příklad:

Cílový segment	Výsledná evaluace
FARSHID (OFF-ON) Here it is. / The first wonder of wonders. // I remember the first time I heard you play. [E] (gasps) [E] I'd never heard anything like it. Really, it was [E]... When I think about it, I want to cry. [E]/ I... [E] Do you see this tear running? [E] / Just there. Do you see?	<p>Celkový počet slov ve výchozím segmentu: 57 (W)</p> <p>Celkový počet chyb v cílovém segmentu: 6 (E)</p> <p>$S \% = 100 - (E / W) * 100$</p> <p>89,47 % = 100 - (6 / 57) * 100</p>

Tabulka 4: Použití výpočetního vzorce v praxi (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 93)

Tento příklad ukazuje, že hodnotitel analyzoval daný segment, a pokud na nějakém místě u jakéhokoli textového parametru kvality zaregistroval chybu, zaznačil ji symbolem [E]. Všechny chyby posléze sečetl a provedl výpočetní operaci podle výše uvedeného vzorce.

Zaznačení jakékoli chyby symbolem [E] však může být v určitých situacích nicneříkající a příliš obecné. Ačkoli tento postup bude dostatečný, pokud se model využívá výhradně pro hodnotící a evaluační účely, hodnotitel bude muset zvolit jiný systém značení, pakliže má model sloužit k vyhotovení zpětné vazby určené dabingovým překladatelům a společností (Spiteri Miggianiová 2022, s. 96). Spiteri Miggianiová (2022, s. 96–98) proto přichází s dvěma alternativními systémy značení, přičemž první systém – nazýván variantou A – spočívá v přiřazení unikátních symbolů k jednotlivým textovým parametrům kvality, a to následujícím způsobem:

⁴⁵ V originále: „1. S is the total percentage score indicating quality levels, 2. E is the total number of errors, 3. W is the total number of words in the source text sample.“

Parametr kvality (Textové parametry)	Symbol pro textový parametr
Adekvátní synchronie pohybů rtů	[S]
Přirozeně znějící dialogy	[L]
Koheze mezi dabovanými dialogy a děním na obrazovce	[VS]
Věrnost výchozímu textu	[T]
Přívětivá fonestetika	[PH]
Funkčnost scénáře	[F]

Tabulka 5: Systém značení chyb s názvem varianta A (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 97)

Použitím tohoto systému značení by modelový příklad zaznamenaný v tabulce 4 mohl vypadat následovně:

Cílový segment	Výsledná evaluace
FARSHID (OFF-ON) Here it is. / The first wonder of wonders. // I remember the first time I heard you play. [S] (gasps) [F] I'd never heard anything like it. Really, it was [S]... When I think about it, I want to cry. [S]/ I... [F] Do you see this tear running? [S] / Just there. Do you see?	<p>Celkový počet slov ve výchozím segmentu: 57 (W)</p> <p>Celkový počet chyb v cílovém segmentu: 6 (E)</p> <p>$S \% = 100 - (E / W) * 100$</p> <p>89,47 % = $100 - (6 / 57) * 100$</p>

Tabulka 6: Použití varianty A v praxi (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 97)

Tento příklad ukazuje, jak hodnotitel namísto obecného symbolu [E] použil symboly [S] a [F]. Tím příjemci této evaluace dává zpětnou vazbu, že se dopustil čtyř chyb u parametru adekvátní synchronie pohybů rtů a dvou chyb u parametru funkčnosti scénáře. Dabingový překladatel či dabingová společnost rovněž ví, na jakých konkrétních místech k těmto chybám došlo.

Varianta B pak představuje systém značení, ve kterém jednotlivé konkrétní chyby vypsané v tabulce 2 mají své unikátní symboly (Spiteri Miggianiová 2022, s. 98):

Parametr kvality (Textové parametry)	Symbol pro konkrétní chybu	Konkrétní chyba
Adekvátní synchronie pohybů rtů	[...] [--] [R] [L] [V]	Příliš krátká promluva Příliš dlouhá promluva Problémy v rytmu Nesoulad labiálních souhlásek Nesoulad samohlásek a nesoulad polosamohlásek
Přirozeně znějící dialogy	[GR] [SC] [REG] [COMP] [NAT] [FLOW]	Chyby v gramatice Výskyt nevhodných kalků Užití nevhodného rejstříku Nedostatečná srozumitelnost Nedostatečná přirozenost Nedostatečná plynulost a koheze mezi dialogovými promluvami
Koheze mezi dabovanými dialogy a děním na obrazovce	[VIS] [SND]	Nedostatečná koheze mezi slovy a děním na obrazovce (například řeč těla) Nedostatečná koheze mezi slovy a zvukem, který je součástí výchozí zvukové stopy a který se v dabované verzi vyskytuje také (například zvukové efekty, hluk v pozadí, hudba či písně)
Věrnost výchozímu textu	[MIS] [OM] [ADD] [LOSS] [AWK] [IMP]	Chybný překlad Zbytečná výpustka Neopodstatněný nárůst Neopodstatněná (sémantická) ztráta Neobratný překlad Nepatřičný překlad (tedy neinkluzivní, urážlivé a hanlivé obraty, které nijak nepřispívají k rozvoji děje či charakterizaci postav)
Přívětivá fonestetika	[CAC] [REP] [RHY]	Nelibozvučné promluvy Nepříjemná repetice zvuku Neúmyslný rým
Funkčnost scénáře	[CON] [REAC] [NOT] [/] [FOR] [DS]	Nedostatečná konzistence (v rámci scénáře nebo mezi scénáři, což se může projevat nekonzistentním používáním jmen a přezdivek, oslovení či terminologie, deviace od glosáře) Chybějící či chybná reakce postav Chybná nebo chybějící dabingová notace Chybějící označení pauz Problémy s formátem či rozvržením scénáře Nevhodná segmentace dialogů

	[OR]	Chyby v ortografii
	[CH]	Chybné přiřazení dialogů k postavám
	[D-?]	Chybějící dialogy
	[B-?]	Chybějící nebo neadekvátní mumlání v pozadí
	[PUN]	Zavádějící interpunkce
	[TC]	Chybějící nebo chybné zaznačení času
	[G/P]	Nedodržení pokynů a zásad
	[PRON]	Obtížná výslovnost
	[MISC]	Ostatní chyby

Tabulka 7: Systém značení chyb s názvem varianta B (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 98)

Nahradíme-li tímto detailnějším systémem značení variantu A v příkladě obsaženém v tabulce 6, dosáhneme podrobnější evaluace, která může mít následující podobu:

Cílový segment	Výsledná evaluace
FARSHID (OFF-ON) Here it is. / The first wonder of wonders. // I remember the first time I heard you play. [...] (gasps) [/] I'd never heard anything like it. Really, it was [...]... When I think about it, I want to cry. [L]/ I... [/] Do you see this tear running? [...] / Just there. Do you see?	<p>Celkový počet slov ve výchozím segmentu: 57 (W)</p> <p>Celkový počet chyb v cílovém segmentu: 6 (E)</p> <p>$S \% = 100 - (E / W) * 100$</p> <p>89,47 % = $100 - (6 / 57) * 100$</p>

Tabulka 8: Použití varianty B v praxi (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 98)

Stejně jako v příkladě zaznamenaném v tabulce 6, i zde se dabingový překladatel dopustil čtyř chyb u parametru adekvátní synchronie pohybů rtů a dvou chyb u parametru funkčnosti scénáře. Zpětná vazba nicméně konkretizuje, že u parametru adekvátní synchronie pohybů rtů třikrát došlo k příliš krátké promluvě a jednou k nesouladu labiálních souhlásek. U parametru funkčnosti scénáře dvakrát chybělo zaznačení pauz.

Jak již bylo zmíněno, model TP považuje veškeré textové parametry kvality za stejně důležité, a tudíž všechny chyby jsou stejně závažné. Pokud však hodnotitelé potřebují, mohou dle svých preferencí upravit výpočetní vzorec tak, aby v něm bylo možné rozlišovat mezi závažnými chybami, jež budou mít větší váhu, a drobnými chybami, za které lze považovat mírně až středně problematické deviace, a to například následujícím způsobem (Spiteri Miggianiová 2022, s. 93):

$$S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) / W] * 100$$

Tabulka 9: Výpočetní vzorec pro výpočet kvality analyzovaného segmentu dabingu rozšířen o možnost rozlišovat mezi závažnými a drobnými chybami (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 93)

Spiteri Miggianiová (2022, s. 93) vysvětluje, že v tomto vzorci:

1. proměnná S představuje výslednou evaluaci vyjádřenou v procentech, která má odrážet úroveň kvality cílového segmentu,
2. proměnná Emaj představuje celkový počet závažných chyb v cílovém segmentu,
3. proměnná Emin představuje celkový počet drobných chyb v cílovém segmentu,
4. hodnota 3 představuje míru závažnosti Emaj, kterou však lze podle potřeby měnit,
5. proměnná W představuje celkový počet slov ve výchozím segmentu.⁴⁶

Následující příklad, ve kterém hodnotitel zaregistroval čtyři závažné chyby a dvě drobné chyby, ilustruje, jak se výsledná evaluace může oproti příkladu obsaženému v tabulce 4 lišit, přestože se jedná o totožný segment:

Cílový segment	Výsledná evaluace
FARSHID (OFF-ON) Here it is. / The first wonder of wonders. // I remember the first time I heard you play. [E] (gasps) [E] I'd never heard anything like it. Really, it was [E]... When I think about it, I want to cry. [E]/ I... [E] Do you see this tear running? [E] / Just there. Do you see?	<p>Celkový počet slov ve výchozím segmentu: 57 (W)</p> <p>Celkový počet chyb v cílovém segmentu: 4 závažné chyby (Emaj) + 2 drobné chyby (Emin)</p> <p>$S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) / W] * 100$</p> <p>75,4 % = $100 - [(4 * 3 + 2) / 57] * 100$</p>

Tabulka 10: Použití výpočetního vzorce rozšířeného o možnost rozlišovat mezi závažnými a drobnými chybami v praxi (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 94)

Spiteri Miggianiová (2022, s. 93) rovněž uvádí, že pro účely poskytnutí zpětné vazby lze v cílovém segmentu zaznačit místa, na kterých se dabingový překladatel sice dopustil chyby, nicméně tak bezvýznamné, že ji hodnotitel nezapočítá do celkového počtu chyb, a tudíž nebude mít na výslednou evaluaci vliv.

Z výše uvedených poznatků je zřejmé, že výpočetní vzorec je velmi flexibilní a umožňuje hodnotiteli jej měnit v závislosti na jeho preferencích a aktuálních potřebách. Ačkoli autorka tento postup nenavrhuje, je zcela možné vytvořit vlastní klasifikaci závažnosti chyb, která by například mohla rozlišovat nejen mezi závažnými a drobnými chybami, ale také středními chybami. Výpočetní vzorec by v tomto případě mohl vypadat následovně, kdy proměnná Emod představuje střední chybu a jednotlivé chyby mají odlišnou váhu s ohledem na jejich závažnost:

$$S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emod * 2 + Emin) / W] * 100$$

Tabulka 11: Výpočetní vzorec pro výpočet kvality analyzovaného segmentu dabingu rozšířen o možnost rozlišovat mezi závažnými, středními a drobnými chybami (na základě Spiteri Miggianiové 2022, s. 93–94)

⁴⁶ V originále: „(...) 2. Emaj is the number of major errors, 3. Emin is the number of minor errors, 4. 3 is the weight given to major errors (customizable), (...)“

Hodnotitel se však nemusí spokojit ani s touto klasifikací. Pakliže by například zaregistroval chybu, kterou nelze považovat ani za střední, ani za drobnou, může rozlišovat jakýsi mezistupeň. Stejný postup lze uplatnit mezi závažnou a střední chybou. Teoreticky je možné vytvořit i takovou klasifikaci, která ke každé konkrétní chybě v tabulce 7 přiřadí míru závažnosti. Záleží tedy jen na hodnotiteli a jak výpočetní vzorec upraví a navrhne.

Závažnost jednotlivých chyb však není jediným aspektem, který model TP ve výsledné evaluaci zohledňuje. Hodnotitel se totiž může rozhodnout zakomponovat do výpočetního vzorce i to, jak obtížný byl analyzovaný segment na převod, a to například následovně (Spiteri Miggianiová 2022, s. 94):

$$S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$$

Tabulka 12: Výpočetní vzorec pro výpočet kvality analyzovaného segmentu dabingu rozšířen o případnou kompenzaci za obtížný převod a o možnost rozlišovat mezi závažnými a drobnými chybami (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 94)

Spiteri Miggianiová (2022, s. 94) vysvětluje, že v tomto vzorci:

1. proměnná S představuje výslednou evaluaci vyjádřenou v procentech, která má odrážet úroveň kvality cílového segmentu,
2. proměnná Emaj představuje celkový počet závažných chyb v cílovém segmentu,
3. proměnná Emin představuje celkový počet drobných chyb v cílovém segmentu,
4. proměnná W představuje celkový počet slov ve výchozím segmentu,
5. proměnná O představuje kompenzaci, která se pohybuje v rozmezí 1 až 0,5 v závislosti na obtížnosti výchozího segmentu, jež má tři stupně. U snadného segmentu tedy O bude mít hodnotu 1, u středně těžkého hodnotu 0,75 a u těžkého hodnotu 0,5.⁴⁷

Pokud tedy hodnotitel určí, že výchozí segment je těžký na převod, hodnocení bude mírnější. Pokud však segment bude snadný, hodnocení bude oproti těžkému segmentu striktnější. Následující příklad ukazuje, jak příjemce evaluace oproti příkladu zaznamenaném v tabulce 10 obdržel lepší hodnocení – ačkoli se dopustil stejných chyb – a to díky kompenzaci, kterou hodnotitel za těžký segment udělil (Spiteri Miggianiová 2022, s. 94):

⁴⁷ V originále: „(...) O is the error ‘offset’, a parameter which varies according to the degree of difficulty of the text; O will be taken as a number between 0.5 and 1, based on 3 degrees of source text difficulty: Low: O = 1, Medium: O = 0.75, High: O = 0.5.“

Cílový segment	Výsledná evaluace
FARSHID (OFF-ON) Here it is. / The first wonder of wonders. // I remember the first time I heard you play. [E] (gasps) [E] I'd never heard anything like it. Really, it was [E]... When I think about it, I want to cry. [E]/ I... [E] Do you see this tear running? [E] / Just there. Do you see?	Celkový počet slov ve výchozím segmentu: 57 (W) Celkový počet chyb v cílovém segmentu: 4 závažné chyby (Emaj) + 2 drobné chyby (Emin) Obtížnost výchozího segmentu: těžká 0,5 (O) $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$ $87,7 \% = 100 - [(4 * 3 + 2) * 0,5 / 57] * 100$

Tabulka 13: Použití výpočetního vzorce rozšířeného o případnou kompenzaci za obtížný převod a o možnost rozlišovat mezi závažnými a drobnými chybami v praxi (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 94)

Na závěr této kapitoly je vhodné zmínit, že se model TP nemusí nutně zaměřovat pouze na CT. Existuje alternativní způsob, jenž spočívá v tom, že se nejprve provede analýza výchozího audiovizuálního textu na jeho mikroúrovni, aby se určila problematická místa, která se do psané podoby VT pro potřeby hodnotitele vyznačí a následně se porovná VT s CT v psané podobě (Spiteri Miggianiová 2022, s. 95).

Spiteri Miggianiová (2022, s. 95) však namítá, že takovýto postup založený na srovnávací analýze může vést k tomu, že se hodnotitel bude primárně zaměřovat na texty v psané podobě, což je problematické, neboť je nutné k CT přistupovat jako k audiovizuálnímu celku, tedy zabývat se i vizuální stránkou věci.

5.1.2.1 Silné a slabé stránky modelu TP

Model hodnocení kvality Spiteri Miggianiové (2022) je prakticky prvním svého druhu, a jeho přínos v oblasti dabingového překladu je tudíž nezměrný. Je však důležité mít na paměti, že se stále jedná o nový model, jenž vyžaduje detailnější výzkum a především ověření v praxi (Spiteri Miggianiová 2022, s. 99). Možná z tohoto důvodu se s modelem pojí několik slabín, kterých si je nicméně autorka sama vědoma.

Z výše uvedeného popisu modelu lze nabýt dojem, že se jako první slabina jeví hodnotitelova subjektivita, která může ovlivňovat jednak rozhodnutí o závažnosti chyb a jednak stanovení obtížnosti hodnoceného segmentu. Spiteri Miggianiová (2022, s. 95) proto uvádí, že obtížnost segmentu lze určit objektivnějším způsobem, a sice analýzou výchozího audiovizuálního textu, ve které dojde k vymezení jednotlivých překladatelských překážek. Tyto překážky pak lze rozřadit do příslušných kategorií podle Spiteri Miggianiové (2019, s. 30–32) – tedy do kategorie technických omezení nebo do kategorie netechnických omezení – a počet překážek v těchto kategoriích se následně porovná mezi ostatními segmenty, čímž vznikne pomyslná škála obtížnosti (Spiteri Miggianiová 2022, s. 95). Je však nutno podotknout, že subjektivita nemusí nutně představovat negativní faktor. Ve skutečnosti se totiž v současné době uplatňuje tendence pohlížet na subjektivitu jako na užitečnou oblast zkoumání, jelikož je neoddelitelnou součástí překladatelského

procesu, a má-li výzkum reflektovat realitu tohoto procesu, nelze ji ignorovat (Zehnalová 2015, s. 86).

Za další slabinu modelu TP lze považovat to, že autorka pro výslednou evaluaci nenavrhuje procentuální hranici, která by analyzované segmenty rozdělovala na kvalitní či nekvalitní (Spiteri Miggianiová 2022, s. 99). Argumentuje totiž tím, že takováto hranice by pro lokalizační společnosti byla v zásadě irelevantní, jelikož jim stačí případné zájemce o pozici dabingového překladatele seřadit podle výsledného hodnocení (Spiteri Miggianiová 2022, s. 99). Jinými slovy, ať už by autorka procentuální hranice nastavila jakkoli, výběr dabingového překladatele záleží jenom na rozhodnutí lokalizační společnosti, která by pravděpodobně vybírala podle nejlepších výsledku. A jelikož největší zkouškou pro dabingového překladatele je až samotná praxe (Spiteri Miggianiová 2022, s. 99), stanovení procentuální hranice v tomto případě pozbývá smyslu.

Obdobně lze argumentovat i v případě využití modelu TP pro akademické účely. V akademickém kontextu totiž výsledky evaluace slouží spíše jako zpětná vazba a způsob, jakým lze měřit pokrok studentů (Spiteri Miggianiová 2022, s. 99). Studenti rovněž mohou model používat jako nástroj, díky kterému mohou objevit chyby ve svých testech, aniž by je nutně numericky hodnotili (Spiteri Miggianiová 2022, s. 99), a tudíž i v tomto případě potřeba procentuální hranice odpadá.

Ačkoli tedy model neumožňuje rozlišit mezi kvalitními a nekvalitními texty, lze jej teoreticky využít tak, aby ukázal, které texty jsou kvalitnější a které jsou méně kvalitní. Pokud bychom například zadali dvou různým překladatelům totožný text na překlad, bylo by možné jejich výkony porovnat a určit, který z nich dosáhl lepšího, a potažmo kvalitnějšího, výsledku.

Model TP má pochopitelně i své silné vlastnosti. Za první lze považovat to, že model zohledňuje potřeby vícero stran, jmenovitě tedy klienta, jenž dabing potřebuje vyhotovit, a konečného příjemce dabingu, tedy diváka (Spiteri Miggianiová 2022, s. 86). Lze jej tak využít v akademickém i profesionálním prostředí. Autorka rovněž definuje oblasti, ve kterých může dojít k chybám, a podobu těchto chyb konkretizuje. Také navrhuje postupy, jak chyby rozpoznat, a to v závislosti na kontextu, ve kterém se model použije. Snad nejsilnější vlastností modelu TP je však jeho vysoká flexibilita, kdy hodnotitel může ve finální evaluaci zohlednit nejen závažnost jednotlivých chyb, ale také obtížnost analyzovaného segmentu. Právě z těchto důvodů model představuje ideální základ pro vznik nového modelu, pomocí kterého lze hodnotit kvalitu videoherního dabingu.

6 Navržení modelu hodnocení kvality videoherního dabingu

Pro účely hodnocení kvality videoherního dabingu model TP od Spiteri Miggianiové (2022) pochopitelně nelze použít v podobě, v jakém jej autorka představila a navrhla, protože byl sestaven pro hodnocení kvality tradičního dabingu, a tudíž nereflektuje specifický charakter a technické aspekty videoherního dabingu. Lze jej však upravit do podoby, která by mohla být aplikovatelná na videoherní dabing. V této kapitole a jejich podkapitolách proto představím návrh svého modelu hodnocení kvality videoherního dabingu, který z modelu TP vychází.

Model hodnocení kvality videoherního dabingu, který navrhuji, kombinuje model TP s poznatky Mejías-Climentové (viz kapitola 4.3.2). Vzhledem ke skutečnosti, že se jedná o vůbec první pokus o sestavení modelu hodnocení kvality v oblasti videoherního dabingu, je nutné zdůraznit, že model má daleko od své finální podoby. Dovést jej do tohoto stádia může jen hlubší výzkum, konstruktivní kritika odborníků a akademiků, četné úpravy a především ověření v praxi.

Právě v rámci prvotního ověření v praxi se tento model pokusím využít k hodnocení kvality dabingu ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu* a jejím dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*. Předmětem analýzy však budou pouze tyto dva produkty, které navíc spadají do specifického žánru strategických her, a tudíž se jedná jen o malý vzorek. Model proto nelze označit za obecně ověřený a funkční, pakliže by se ukázalo, že je na videohru *Warcraft III: Vláda chaosu* a její dodatek *Warcraft III: Ledový trůn* aplikovatelný. Nutnost vícero vzorků je tedy evidentní, a je proto naprosto zásadní, aby se budoucí výzkum pokusil model aplikovat i na dabing u jiných lokalizovaných her, ať už podobných videohře *Warcraft III: Vláda chaosu* a jejímu dodatku *Warcraft III: Ledový trůn* či zcela od nich odlišných.

Model lze celkem rozdělit na čtyři fáze. Tou první je analýza výchozího textu a konfigurace modelu. Druhá fáze spočívá ve srovnávací analýze výchozího textu a cílového textu. Třetí fáze se zabývá celkovou evaluací. Čtvrtá fáze je dodatečná a dochází v ní k porovnání výsledků.

6.1 První fáze – analýza výchozího textu a konfigurace modelu

Tato fáze je poměrně komplexní a vyžaduje, aby hodnotitel uměl dobře dohledávat informace a pozorovat dění na obrazovce. Pro lepší přehlednost ji lze rozdělit na čtyři kroky.

6.1.1 Výběr videohry k analýze

První krok spočívá ve výběru samotné lokalizované hry k analýze. Jelikož se tento model zabývá hodnocením videoherního dabingu, hra musí být úplně lokalizovaná, a proto pochopitelně nelze vybrat hry, u nichž se lokalizační týmy vydaly cestou částečné či nulové lokalizace. Identifikace rozsahu lokalizace je poměrně jednoduchá, protože stačí, aby hodnotitel danou hru spustil, a pokud kdekoli uslyší mluvené slovo ve svém rodném jazyce, jedná se o úplně lokalizovanou hru. To proto, že úplná lokalizace je jediným druhem lokalizace, v níž se dabing objevuje (viz kapitola 3.1.2).

6.1.2 Dohledání informací o průběhu lokalizace

Dalším krokem je zjistit, zda lokalizace videohry probíhala simultánně s vývojem originálu, či nikoli. Ačkoli se může zdát, že se jedná o nemožný úkol, pokud hodnotitel nedisponuje náhledem do vnitřních procesů lokalizační společnosti či samotné videoherní společnosti, opak je pravdou. Stačí totiž zjistit, zda byla lokalizovaná hra uvedena na trh současně s originálem, či nikoli. Toto je informace, která je na internetu velmi snadno dohledatelná.

Pokud je datum vydání u obou produktů stejné nebo pokud se liší minimálně, lokalizace musela zákonitě probíhat současně s vývojem originálu. Pokud je ovšem mezi daty vydání podstatný rozdíl, lokalizační tým s největší pravděpodobností zahájil svou práci až po vydání originálu. Tato informace hraje důležitou roli, jelikož rozhoduje o tom, jakým směrem se model může v druhé fázi ubírat.

6.1.3 Identifikace segmentů a přiřazení synchronií

Poslední krok této fáze je pravděpodobně tím nejkomplikovanějším. Ať už chce hodnotitel evaluovat dabing napříč celou lokalizovanou hrou nebo jenom ve specifickém výseku, který si sám určí, musí hrou v původním jazyce – nikoli lokalizovanou hrou – projít a identifikovat a vymežit jednotlivé segmenty, ve kterých dochází k promluvám herních postav ve zvukové podobě. Tím však vyvstává otázka, jakým způsobem má hodnotitel segmenty vymežit, respektive jak má vědět, kdy daný segment začíná a kdy končí. Jako řešení nabízím za segmenty považovat herní situace, které definuje Mejías-Climentová (viz s. 58). V tomto pohledu segmenty začínají a končí s tím, jak začínají a končí herní situace. Jinými slovy, veškeré promluvy, ke kterým dochází v rámci jedné herní situace, utváří jeden segment, jenž je předmětem analýzy. S ohledem na poznatky v kapitole 3.1.3.1 také navrhuji rozdělit cinematiky, do kterých Mejías-Climentová řadí právě i cutscény, na dvě samostatné herní situace, a sice cutscény a cinematiky.

S herními situacemi úzce souvisí pět synchronií videoherního dabingu podle Mejías-Climentové (viz s. 59–61), které v tomto modelu hrají naprosto klíčovou roli. Hodnotitel musí pečlivě zanalyzovat jednotlivé herní situace – tedy segmenty – a přiřadit k nim odpovídající synchronie. To hodnotitel udělá tím způsobem, že se během jednotlivých herních situací zaměří na dění na obrazovce. Konkrétně na délku promluv postav, na okolnosti, které by tuto délku mohly ovlivnit, a na to, jak moc hra omezuje hráčovu interakci. Lze totiž tvrdit, že čím více je hráč ve své interakci omezen, tím více videohra chce, aby se hráč soustředil na to, co mu chce ukázat. Tím nicméně rovněž roste potřeba uplatnit více omezující synchronie.

Je třeba zdůraznit, že herní situace jsou proměnlivé v tom smyslu, že se například u jednoho dialogu může vyskytovat striktní časové omezení, zatímco u druhého dialogu se může objevovat zvuková synchronie. Je proto nutné k jednotlivým segmentům přistupovat individuálně. Za nepřipustný postup lze označit to, kdyby hodnotitel kupříkladu zanalyzoval segment, identifikoval by jej jako cinematic, přiřadil by k němu synchronii pohybů rtů a posléze by na základě tohoto příkladu stanovil, že se u všech cinematiců vyskytuje vždy synchronie pohybů rtů.

Jakmile hodnotitel jednotlivé segmenty identifikuje a přiřadí k nim příslušné synchronie, doporučuji, aby udělal dvě věci. Tou první je pro každý segment vytvořit tabulku, v níž bude zaznačeno, o kterou konkrétní herní situaci se jedná, a jež bude obsahovat transkripci všech promluv, ke kterým v rámci segmentu došlo. K těmto jednotlivým segmentům rovněž doporučuji jednak přiřadit jejich příslušné synchronie a jednak popsat kontext, ve kterém k segmentu došlo. Také doporučuji, aby jednotlivé segmenty byly pro účely snadného rozlišení číselně označeny. Tato tabulka může mít po vyplnění například tuto podobu:

Číslo segmentu: 1
Herní situace: Dialog
Aplikovaná synchronie: Striktní časové omezení
Kontext: Hráčova postava přijde ke dvojici sedláků, kteří se baví o tom, jak se královo vojsko proti němu vzbouřilo
Výchozí text
MARTIN: I heard that the King's soldiers rebelled against him. MATTHEW: Did they? *zasměje se* I wouldn't be surprised.

Tabulka 14: Teoretická základní podoba tabulky obsahující analyzovaný segment videoherního dabingu

Dále doporučuji, aby si hodnotitel pro svou vlastní potřebu i pro potřebu veřejnosti vytvořil tabulku po vzoru Mejías-Climentové (viz tabulka 1), ve které uvede, jaké synchronie se u dané herní situace mohou objevit, jak omezená je v těchto situacích hráčova interakce a ke které rovněž připojí i odůvodnění. Tato tabulka může mít po vyplnění například následující podobu:

Herní situace	Synchronie, které se u herní situace mohou objevit	Odůvodnění
Úkoly (částečná nebo žádná interakce hráče)	Striktní časové omezení Časové omezení	Úkoly v této videohře zadává vždy vypravěč, který není součástí obrazu. Jakmile dokončí svou promluvu, na obrazovce se mnohdy objeví čas, před jehož uplynutím musí hráč úkol splnit. Je proto nutné, aby v tomto případě promluvy v lokalizované verzi měly stejně dlouhou délku, aby hráč měl stejné množství času k dokončení

		<p>úkolů jako hráč originálu. Videohra rovněž hráče znehybní a často mu i omezí pohyb kamery, aby se soustředil na zadání úkolů. Jedná se tedy o striktní časové omezení.</p> <p>V této videohře se ale vyskytují i úkoly, které jsou poměrně komplexní, a proto se u nich žádný časovač neobjevuje. Ačkoli by v těchto případech měl vypravěč zadat úkol, než hráč opět získá kontrolu nad videohrou, kvůli absenci časovače může být vypravěčova promluva o něco delší. Proto se jedná o časové omezení.</p>
Herní akce (kompletní interakce hráče)	Nulová synchronie	U herních akcí se dabované promluvy objevují jenom v režimu boje, a to když hráč udeří herní postavu, která něco zakřičí. Hráčova pozornost však bude upřena spíše na boj než na promluvy, a proto není potřeba překlad nijak omezovat. Jelikož hráč musí bojovat, má kompletní interakci. Proto se jedná o nulovou synchronii.
Dialogy (kompletní interakce) hráčova	Zvuková synchronie Synchronie pohybů rtů	Zvuková synchronie se vyskytuje u dialogů, které probíhají mezi hráčovou postavou a herními postavami prostřednictvím vysílačky, zatímco má hráč plnou kontrolu nad hrou. V tomto případě se jedná o zvukovou synchronii.

		<p>V rámci dialogu mohou nicméně herní postavy komunikovat s hráčovou postavou i fyzicky, kdy jdou zřetelně vidět pohyby úst promlouvajících postav. Jelikož je nutné zohlednit i to, jak postavy během promluv hýbou ústy, jedná se o synchronii pohybů rtů.</p>
<p>Cutscény (žádná interakce hráče)</p>	<p>Zvuková synchronie Synchronie pohybů rtů</p>	<p>V této hře se často spouští cutscény, které hráči dočasně znemožní s hrou interagovat. Mnohdy si hráčova postava během nich mluví sama pro sebe a komentuje okolní dění, a jelikož se jedná o hru z pohledu první osoby, v těchto případech se bude jednat o zvukovou synchronii.</p> <p>Cutscény nicméně zachycují i herní postavy, jejichž pohyby úst jsou zřetelně vidět, a proto v těchto případech bude potřeba uplatnit synchronii pohybů rtů.</p>
<p>Cinematiky (žádná interakce hráče)</p>	<p>Synchronie pohybů rtů</p>	<p>Tato hra rovněž obsahuje i cinematiky, které jsou také z pohledu první osoby a které dělají z hráče na určitou dobu pasivního diváka. Oproti cutscénám však nikdy nedojde k situacím, kdy by hráčova postava byla sama a mluvila si pro sebe. Cinematiky totiž zachycují vícero herních postav, jejichž ústa jsou viditelná, a tudíž</p>

		překladatele museli zvolit synchronii pohybů rtů.
--	--	---

Tabulka 15: Teoretická podoba tabulky obsahující přiřazení synchronií k jednotlivým herním situacím spolu s odůvodněním (na základě Mejías-Climentové 2021, s. 154)

Nutno podotknout, že tento postup nezahrnuje identifikaci sémiotických kódů, které u jednotlivých herních situací mohou ovlivňovat lingvistický kód, jak Mejías-Climentová navrhuje. Ačkoli je dle mého názoru užitečné vědět, které konkrétní sémiotické kódy přispívají k omezení hráčovy interakce (viz s. 61), pro tento model je důležitější zkoumat důsledek nežli příčinu. Jinými slovy, rozpoznat míru interakce u jednotlivých herních situací je důležitější než identifikovat, které sémiotické kódy ji zapříčiňují. Z tohoto důvodu sémiotickou analýzu nedoporučuji, nicméně je zcela možné ji provést a výsledky do tabulky připojit.

6.1.4 Stanovení obtížností segmentů

Spiteri Miggianiová pro model TP uvádí, že se hodnotitel může rozhodnout k jednotlivým segmentům přiřadit obtížnost v závislosti na tom, jak moc byl daný segment složitý na převod. Upozorňuje nicméně na hodnotitelovu subjektivitu, která se s tímto rozhodnutím může pojit. Otázka rozlišování obtížnosti segmentů hraje v mém modelu klíčovou roli, a proto ji nelze opominout. Stejně jako Spiteri Miggianiová, i já nabízím objektivnější řešení, jak do jisté míry v této oblasti řešit problém subjektivity. Můj návrh reflektuje náročnost lokalizační práce a spočívá v přiřazení obtížnosti k jednotlivým synchroniím videoherního dabingu, a to následujícím způsobem:

Synchronie	Obtížnost	Odůvodnění
Nulová synchronie	Lehká	U segmentů s nulovou synchronií nemusí lokalizátoři řešit žádné překážky, a tudíž se mohou zaměřit čistě na jazykový převod.
Časové omezení	Střední	U segmentů s časovým omezením musí být CT přibližně stejně dlouhý jako originál, může však být o 10–20 % kratší či delší. Lokalizátoři tedy musí dbát na délku svých textů, nicméně se jim nabízí mnoho možností, jak tohoto požadavku docílit.
Striktní časové omezení	Střední	U segmentů se striktním časovým

		omezením musí být CT stejně dlouhý jako originál. Lokalizátoři tak musí být ve své práci pečliví a mají méně možností, se kterými mohou operovat. Polehčující okolností ale je, že překlad nemusí reflektovat suprasegmentální jevy.
Zvuková synchronie	Těžká	U segmentů se zvukovou synchronií musí být CT stejně dlouhý jako originál. Specifická intonace a pauzy se rovněž musí dodržovat. Lokalizátoři tak musí své překlady přizpůsobit požadavkům délky a suprasegmentálních jevů, a jsou tedy ve své práci značně omezeni.
Synchronie pohybů rtů	Těžká	U segmentů se synchronií pohybů rtů musí být CT stejně dlouhý jako originál a musí se v něm dodržovat suprasegmentální jevy. Kromě toho musí být překlad v souladu s artikulačními pohyby rtů postavy, která je zachycena na obrazovce. Kvůli těmto požadavkům se jedná o nejnáročnější synchronii, protože práce lokalizátorů je nejvíce omezená.

Tabulka 16: Teoretická podoba tabulky obsahující přiřazení obtížnosti k jednotlivým synchroniím a odůvodnění

Čím je tedy synchronie omezující a čím více svazuje lokalizátorům ruce, tím je v tomto modelu považována za obtížnější, což evaluace segmentu bude zohledňovat.

Ačkoli výše popsáním způsobem lze objektivněji rozlišovat obtížnost segmentů, nutno dodat, že i s tímto postupem se pojí subjektivita. Lze totiž argumentovat, že některé ze synchronií jsou v porovnání s ostatními lehčí či těžší, a tudíž si uvedenou klasifikaci nezasluhují. Osobně považuji za nejvíce kontroverzní časovou synchronii, ke které by se

teoreticky namísto střední obtížnosti dala přiřadit lehká obtížnost. Stejně jako většinu oblastí tohoto modelu, i tento parametr může hodnotitel případně upravit podle svých preferencí. Pokud by například zastával názor, že segment se zvukovou synchronií by se měl považovat za snadný, a dostatečně by své stanovisko zdůvodnil, nic mu nebrání v tom, aby takovéto segmenty hodnotil jako snadné.

Na závěr této podkapitoly doporučuji, aby hodnotitel u každého segmentu k synchronii přiřadil i obtížnost, která se k ní váže a která v zásadě rozhoduje o tom, jak náročný byl segment na převod. Základní podoba tabulky obsahující analyzovaný segment videoherního dabingu zaznamenaná v tabulce 14 by tak po tomto zásahu mohla vypadat například následovně:

Číslo segmentu: 1
Herní situace: Dialog
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Striktní časové omezení (střední obtížnost)
Kontext: Hráčova postava přijde ke dvojici sedláků, kteří se baví o tom, jak se královo vojsko proti němu vzbouřilo
Výchozí text
MARTIN: I heard that the King's soldiers rebelled against him. MATTHEW: Did they? *zasměje se* I wouldn't be surprised.

Tabulka 17: Aktualizovaná teoretická podoba tabulky obsahující analyzovaný segment videoherního dabingu doplněná o obtížnost synchronie

6.1.5 Jak stanovit rozsah materiálu k analýze

Na závěr popisu této první fáze modelu rozeberu dvě problematické otázky, které z ní vyplývají. Tou první je, jak stanovit rozsah materiálu, který má model analyzovat. Ačkoli výsledná evaluace bude nejpřesnější, pokud hodnotitel zanalyzuje celou hru a veškeré segmenty v ní obsažené, je nutné si uvědomit, že oproti například filmům, jež trvají maximálně pár hodin, videohry představují mnohem časově náročnější materiály, kterým se leckdy v tomto ohledu nevyrovnají ani celé série televizních seriálů. Hodnotitel tak může být nucen z kapacitních důvodů analyzovat jen určitý výsek hry, nikoli hru celou.

Otázkou však zůstává, jak takovýto výsek určit. Zatímco u klasické kinematografie se v kontextu filmů může hodnotitel například analyzovat první hodinu nebo v kontextu televizních seriálů několik dílů, videohry takto jednoduše rozdělit nejde. To proto, že jsou oproti klasické kinematografii často nelineární, a to v tom smyslu, že samotný hráč svými činy rozhoduje o tom, jak se hra bude vyvíjet. U videoher je také časté, že obsahují určité prvky nahodilosti, jejichž cílem je zajistit, aby herní průběh nikdy nebyl zcela stejný. To prakticky znamená, že dva hráči, kteří hrají nezávisle na sobě, nemusí v určitém výseku hry narazit na stejný počet herních situací. Pokud by tedy hodnotitel zanalyzoval určitou část hry a někdo jiný by se následně pokusil výzkum replikovat a výsledky ověřit, nemusel by mít k dispozici stejné materiály jako hodnotitel.

V rámci transparentnosti se jako možné řešení nabízí to, aby si hodnotitel svůj průběh hry – tedy jak originálem, tak i lokalizovanou verzí – nahrával na videozáznam, který se

svou analýzou následně zveřejní, třeba nahráním na platformu YouTube. Ačkoli by takovýto postup byl v případě tradičních audiovizuálních materiálů pravděpodobně protiprávní, u videoher je situace méně striktní, což reflektuje i počet videí na této platformě, které zachycují průběhy různých her a jak je hráči hrají.

Pakliže se hodnotitel rozhodne na YouTube nahrát svůj videozáznam, který nicméně bude nějakým způsobem upravený či k němu bude připojen živý komentář, bude neveřejný – tedy přístupný jen lidem, kteří k němu mají odkaz – nebude monetizovaný a bude u něj zdůrazněno, že slouží pro výzkumné a edukační účely, a nikoli komerční účely, z právního hlediska pravděpodobně problematický nebude (Kamenický 2021, s. 50–52). Pro tento postup doporučuji, aby hodnotitel nejen videozáznam tímto způsobem na YouTube nahrál, ale aby také v popise videa zmínil název své studie či analýzy, a případně k ní přiložil i internetový odkaz. Rovněž doporučuji, aby u každého analyzovaného segmentu zaznačil čas, ve kterém k segmentu na nahraném videozáznamu dochází. Tabulka 17 by tak touto úpravou mohla vypadat následovně:

Číslo segmentu: 1
Herní situace: Dialog
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Striktní časové omezení (střední obtížnost)
Čas na videu: 00:33:28–00:33:34
Kontext: Hráčova postava přijde ke dvojici sedláků, kteří se baví o tom, jak se královo vojsko proti němu vzbouřilo
Výchozí text
MARTIN: I heard that the King's soldiers rebelled against him. MATTHEW: Did they? *zasměje se* I wouldn't be surprised.

Tabulka 18: Aktualizovaná teoretická podoba tabulky obsahující analyzovaný segment videoherního dabingu doplněná o čas na videu

Ačkoli je obtížné výsek hry pevně stanovit, lze analyzovat konkrétní oblasti herního obsahu. U lineárnějších videoher, které dělí svůj průběh na mise či kapitoly, ke kterým se v rámci jednoho herního průběhu nelze vracet, je možné se zaměřit právě na určitý počet těchto úseků a analyzovat veškeré segmenty, jež se v nich mohou objevit. U nelineárních her, jež si zakládají na otevřeném světě, ve kterém hráč má svobodu pohybu a může navštěvovat většinu lokací kolikrát chce a v jakémkoli pořadí, hodnotitel může předem určit, že se bude například zabývat veškerými herními situacemi, ke kterým dochází v rámci jedné lokace nebo několika lokací. Mohl by tak stanovit, že bude analyzovat pouze segmenty vyskytující se ve dvou herních městech, jakékoli ostatní herní situace by nicméně nebral v potaz. Podobný postup jsem uplatnil v rámci praktické části své bakalářské práce, ve které jsem v rámci demonstrace lokalizoval jenom pár vybraných herních lokací, nikoli všechny (Šmíra 2021, s. 21–22).

Je však nutno zdůraznit, že pro takovýto postup je naprosto klíčové, aby hodnotitel měl danou hru dobře nastudovanou, aby věděl, jaké všechny herní situace mohou nastat v lokacích, které si pro analýzu vybral. Rovněž je zásadní, aby konzultoval i jiné dostupné materiály, jež sice nejsou součástí samotné hry, ale hrou se zabývají, jako například

manuály ke hře nebo různá oficiální či fanouškovská fóra a wiki stránky. Tyto zdroje totiž často obsahují zápisy o jednotlivých herních postavách, jaké mezi sebou mají vztahy, kde se ve hře vyskytují nebo jaké promluvy mohou pronést a v jakém kontextu.

Ať už má hra lineární či nelineární charakter, hodnotitel se případně může rozhodnout, že nebude analyzovat konkrétní oblasti herního obsahu, nýbrž jakékoli segmenty, na které narazí, a to do určitého počtu. Může si tedy stanovit, že bude například analyzovat sto segmentů počínaje začátkem herního průběhu, a jakmile na těchto sto různých a předem nedefinovaných segmentů během svého hraní jakýmkoli způsobem narazí, s analýzou skončí. Tento v zásadě nestrukturovaný postup je nicméně problematický s ohledem na výše popsanou ověřitelnost výsledků.

6.1.6 Jak rozlišit mezi striktním časovým omezením a zvukovou synchronií

Ačkoli tabulka 15 ukazuje, jakým způsobem nahlížet na jednotlivé herní situace a jak je analyzovat, aby k nim hodnotitel mohl přiřadit příslušné synchronie, vyvstává otázka, jak rozlišovat mezi striktním časovým omezením a zvukovou synchronií. Liší se totiž pouze v tom, že striktní časové omezení nemusí replikovat pauzy či specifickou intonaci původních promluv, kdežto u zvukové synchronie se jedná o nutný požadavek. Lze tedy argumentovat, že zatímco všechny zbylé synchronie je možné po krátkém zkoumání mezi sebou jednoduše rozlišit, je takřka nemožné bez přístupu k interním informacím týkajících se lokalizačního projektu určit, zda se na tyto suprasegmentální jevy během tvorby dabingu daných promluv dbalo, a tudíž nelze tyto dvě synchronie rozlišit.

Jako protiargument uvádím, že hodnotitel mezi těmito synchroniemi rozlišovat může, a to tak, že se během herních situací zaměří na to, jak důležité jsou promlouvající herní postavy s ohledem na herní příběh, okolní dění či navození atmosféry. Pokud hráč narazí na herní postavu, jež není nijak důležitá pro herní děj a kterou už víckrát neuvidí, dodržování pauz a specifické intonace bude pravděpodobně irelevantní. Pokud ovšem hráč interaguje s herní postavou, která je pro herní příběh zásadní, a hráč s ní hovoří často, dodržování suprasegmentálních jevů bude naprosto klíčové, protože tyto prvky přispívají k její charakterizaci. Pro lepší ilustraci uvádím následující hypotetickou situaci, k níž může během analýzy nastat:

Hráč přijde ke dvěma herním postavám, jež se kvůli hráčově přítomnosti mezi sebou začnou bavit o tom, jak jedné z nich někdo ukradl boty. Nastala herní situace, ve které má hráč kompletní kontrolu nad hrou, ale pohyby úst herních postav nejsou zřetelně vidět. Herní situaci lze rovněž zkonkretizovat a označit za dialog. Herní postavy se v promluvách střídají. Jakmile jedna postava promluvu dopoví, druhá začne svoji. Z toho vyplývá, že v lokalizované verzi musí mít dabované promluvy stejnou délku, a tudíž se jedná buďto o striktní časové omezení, nebo o zvukovou synchronii. Konverzace těchto dvou postav je však zcela nepodstatná, hráč nemůže okradené postavě nijak pomoci, nikdy tuto dvojici už neuvidí, a proto se nejedná o důležité postavy. Z tohoto důvodu dodržování pauz a specifické intonace nebude v lokalizované hře zásadní. Jedná se tedy o striktní časové omezení.

Tabulka 19: Hypotetická situace č. 1

Hodnotitel také může dojít k jiné hypotetické situaci, ve které sice interaguje s postavou, kterou už nikdy nepotká, nicméně je důležitá pro navození atmosféry:

Hráč přijde k branám zdevastovaného města, jež ještě hoří, a spatří herní postavu, která se k hráči rozeběhne a začne hovořit. Nastala herní situace, ve které hráč nemá kontrolu nad hrou a pohyby úst herní postavy nejsou vidět. Herní situaci lze rovněž konkretizovat a označit za cutscénu. Herní postava vysvětluje, že je přeživší útoku nájezdníků, a zděšeně vypráví, co všechno se během útoku odehrálo. Než však traumatizovaná postava stihne svůj příběh doříct, ozve se řev nájezdníků a postava uteče. Je zřejmé, že promluva v lokalizované verzi bude muset být stejně dlouhá, jelikož v opačném případě by postava ještě vyprávěla, zatímco by od hráče utíkala. Dodržovat suprasegmentální jevy bude rovněž důležité, aby hráč pochopil vážnost situace a lépe se ponořil do atmosféry zničeného města, do kterého bude vstupovat. Ačkoli herní postavu už nikdy neuvidí, bude se jednat o zvukovou synchronii.

Tabulka 20: Hypotetická situace č. 2

Z těchto příkladů je tedy zřejmé, že mezi striktním časovým omezením a zvukovou synchronií lze rozlišovat. Příklady rovněž ilustrují, jak je v tomto modelu důležité, aby měl hodnotitel dobré pozorovací schopnosti.

6.2 Druhá fáze – srovnávací analýza výchozího textu s cílovým textem

Jak již bylo zmíněno v kapitole 5.1.2, model TP se podle Spiteri Miggianiové (2022) má zaměřovat primárně na CT, na jehož základě má proběhnout i hodnocení. Ačkoli autorka připouští srovnávací analýzu VT s CT, argumentuje, že během takového postupu má hodnotitel tendenci se zaměřovat na VT a CT v jejich psaných podobách, a tudíž může začít ignorovat audiovizuální složku.

Můj model se nicméně na srovnávací analýzu zaměřuje a pracuje s ní. Na námítku Spiteri Miggianiové uvádím dva protiargumenty, které vycházejí z rozdílů videoher a neinteraktivních audiovizuálních produktů. Prvním protiargumentem je skutečnost, že pokud lokalizace videohry probíhá současně s vývojem originálu, samotní lokalizátoři s audiovizuální složkou ani pracovat nemohou. Srovnávací analýza, u které má hodnotitel podle Spiteri Miggianiové tendenci se zaměřovat na psané texty, není proto v tomto ohledu tak problematická, ba co víc, je dokonce bližší překladatelskému procesu, který probíhal. Bylo by totiž nefér vůči lokalizátorům hodnotit jejich překlady na základě porovnání s audiovizuální složkou, když k ní během své práce neměli přístup. Na druhou stranu jakékoli chyby, které vznikají neadekvátní kohezí mezi překladem a audiovizuální složkou, ubírají na kvalitě daného produktu, a tudíž je nelze ignorovat. Je zřejmé, že se jedná o dva protichůdné názory, které model musí nějakým způsobem reflektovat, a proto se této problematice bude blíže zabývat kapitola 6.2.1.1.

Druhý protiargument spočívá v tom, že i kdyby se hodnotitel v tomto modelu snažil soustředit výhradně na psané texty, je takřka nemožné opominout dění na obrazovce, protože audiovizuální složka určuje, jakou herní situace bude hodnotitel analyzovat a jakou

k ní přiřadí synchronii, což bude mít vliv nejen na hodnocení segmentu, ale také na výslednou evaluaci.

Ačkoli doporučuji, aby se model zaměřoval na srovnávací analýzu VT s CT, je teoreticky možné, aby se po vzoru modelu TP zaměřoval výhradně na CT, především pak v situaci, kdy k lokalizaci videohry došlo až po uvedení originální hry na trh. V tomto případě totiž měli lokalizátoři veškeré potřebné audiovizuální materiály k dispozici, a tvorba videoherního dabingu tím pádem byla nejvíce podobná tvorbě tradičního dabingu, na který je model TP určen.

Přestože se tento model může na CT zaměřovat, účelem této části diplomové práce je vytvořit nástroj, díky kterému lze hodnotit videoherní dabing u lokalizovaného produktu, na němž lokalizátoři museli pracovat současně s vývojem originálu. A jelikož je tento simultánní přístup během videoherní lokalizace zcela běžný nejen v Evropě a ve Spojených státech (O'Haganová a Mangironová 2013, s. 117), ale také se zdá, že už i v Japonsku (Capellini 2021, s. 7–9), v následujících sekcích budu pojednávat o tom, jak v tomto modelu provést srovnávací analýzu VT s CT.

6.2.1 Doplnění segmentů o cílové texty

Proces srovnávací analýzy začíná tím, že hodnotitel nejprve k jednotlivým segmentům, které v rámci první fáze v původní hře identifikoval, najde ekvivalenty v lokalizované verzi, čímž bude mít u každého segmentu k dispozici jak VT, tak i CT. Ekvivalenty v lokalizované videohře povětšinou najde na stejném místě, kde se vyskytovaly v originálu. Tímto by u všech tabulek, které hodnotitel pro jednotlivé segmenty vytvořil, mělo dojít k rozšíření o CT. Pokud bychom takto rozšířili a upravili teoretickou podobu tabulky obsahující analyzovaný segmentu videoherního dabingu zaznamenanou v tabulce 18, aktualizovaná podoba tabulky by mohla vypadat následovně:

Číslo segmentu: 1	
Herní situace: Dialog	
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Striktní časové omezení (střední obtížnost)	
Kontext: Hráčova postava přijde ke dvojici sedláků, kteří se baví o tom, jak se královo vojsko proti němu vzbouřilo	
Výchozí text	Cílový text
Čas na videu: 00:33:28–00:33:34	Čas na videu: 01:06:56–01:07:08
MARTIN: I heard that the King's soldiers rebelled against him. MATTHEW: Did they? *zasměje se* I wouldn't be surprised.	MARTIN: Slyšel jsem, že se vojáci vzbouřili proti našemu králi. MATTHEW: Opravdu? *zasměje se* Nedivil bych se.

Tabulka 21: Aktualizovaná teoretická podoba tabulky obsahující analyzovaný segment videoherního dabingu doplněná o cílový text a čas, ve kterém se cílový text na videu objevuje

Je nutné zdůraznit, že pokud by se hodnotitel rozhodl pracovat s videozáznamem, který se svou analýzou zveřejní, jak tato tabulka naznačuje, je oproti tabulce 18 nutné, aby

hodnotitel zaznačil čas na videu nejen u VT, ale také u CT. To z toho důvodu, aby veřejnost věděla, kde se jednotlivé texty na videozáznamu odehrávají, pakliže by je chtěla ověřit a porovnat. Nutno podotknout, že výše uvedená tabulka počítá s tím, že hodnotitel svůj průběh originální hrou a lokalizovanou hrou sestříhal do jednoho videozáznamu. Pokud by pro průběh originální hrou měl jeden videozáznam a pro průběh lokalizovanou hru druhý videozáznam, které samostatně nahraje a zveřejní, musí své vytvořené tabulky náležitě upravit, aby z nich bylo zřejmé, kde má veřejnost texty hledat.

Po sestavení tabulky, která obsahuje oba texty, hodnotitel postupuje skoro stejným způsobem jako u modelu TP. U každého segmentu porovnává VT s CT a zkoumá, zda nedošlo k chybám u jakéhokoli z šesti textových parametrů kvality, které stanovila Spiteri Miggianiová (viz s. 65–67). Pakliže k chybě dojde, zaznačí ji do CT symbolem [E], a to na patřičné místo.

6.2.1.1 Otázka analyzovatelnosti textových parametrů kvality ve videoherním dabingem

Lze si všimnout, že z těchto šesti textových parametrů kvality vyčnívají dva parametry, které lze v kontextu hodnocení kvality videoherního dabingu kvůli jejich povahám označit za problematické. Tím prvním je adekvátní synchronie pohybů rtů, u kterého se za chybu považuje, pokud je například promluva příliš krátká či dlouhá, ale také pokud dojde k nesouladu labiálních souhlásek či nesouladu samohlásek. Tyto vyjmenované položky však s ohledem na všechny poznatky související s videoherním dabingem, které tato práce zmiňuje, nelze obecně označit za chyby, protože bude záležet na jednotlivých herních situacích, ve kterých k promluvám dochází, a především na synchroniích videoherního dabingu. Bylo by totiž nevhodné označit za chybu to, že u segmentu s nulovou synchronií došlo k nesouladu labiálních souhlásek, protože u této synchronie ani není potřeba na soulad labiálních souhlásek dbát.

Proto navrhuji, aby se hodnotitel nesouladem artikulačních pohybů zabýval pouze u segmentů se synchronií pohybů rtů, ve kterých hrají důležitou roli. Stejným způsobem navrhuji, aby hodnotitel nesoulad délek promluv považoval za chybu pouze u segmentů, u kterých se vyskytuje striktní časové omezení, zvuková synchronie či synchronie pohybů rtů. To proto, že u těchto synchronií je absolutní požadavek stejné délky výchozích a cílových promluv. Nesoulad délek může hodnotitel považovat za chybu případně i u segmentů s časovým omezením, pakliže by rozdílná délka způsobovala ve hře problémy. U segmentů s nulovou synchronií nelze rozdíly v délce považovat za chyby.

Druhým vyčnívajícím parametrem je koheze mezi dabovanými dialogy a děním na obrazovce, který předpokládá srovnávání překladu s audiovizuální složkou, čímž se dostáváme k problematice, která byla zmíněná na začátku kapitoly 6.2. Lze totiž argumentovat, že pokud lokalizace probíhala současně s vývojem originálu, lokalizátoři k audiovizuálním materiálům neměli během své práce přístup, a tudíž případné chyby u tohoto parametru nelze považovat za chyby překladatele. Protiargumentem však může být, že přítomnost těchto chyb ubírá na kvalitě výsledného produktu, a je tudíž nemožné je v rámci hodnocení kvality pominout.

Osobně se přikláním k druhému názoru, a proto doporučuji, aby hodnotitelé v rámci tohoto modelu kohezi mezi dabovanými dialogy a děním na obrazovce během své analýzy zohlednili. S ohledem na všechny poznatky obsažené v této práci jako argument uvádím,

že lokalizátoři kvůli požadavkům herních a vydavatelských společností často pracují ve zcela nevyhovujících podmínkách a pod obrovským časovým tlakem. Pokud bychom z dobré vůle vůči lokalizátorům záměrně ignorovali jakékoli chyby, které se sice ve finálním produktu objevují, ale za které lokalizátory kvůli špatným pracovním podmínkám nelze vinit, nevědomě bychom přispívali k udržení *statu quo*. Má-li se situace změnit, společnosti si musí uvědomit, že špatné pracovní podmínky, ve kterých jsou lokalizátoři nuceni pracovat, negativně ovlivňují kvalitu jejich produktu.

Hodnotiteli však nic nebrání v tom, aby v tomto modelu vytvořil dvojí hodnocení, pakliže by ho zajímala jak kvalita segmentu jako takového, tak i kvalita čistě překladatelského výkonu. Ke konkrétním postupům, jak tohoto dvojího hodnocení docílit, se ještě vrátím v kapitolách 6.2.3.1, 6.3.1 a 6.3.2, jelikož je nutné nejdříve dokončit výklad o tom, jakým způsobem hodnotit jednotlivé segmenty.

Na závěr této podkapitoly je vhodné zmínit, že celá debata týkající se této problematiky bude zcela nepodstatná, pokud k lokalizaci došlo až po uvedení originální hry na trh, jelikož v takovémto případě měli lokalizátoři celou audiovizuální složku k dispozici.

6.2.2 Klasifikace chyb a jejich závažnost

Spiteri Miggianiová uvádí, že v modelu TP může hodnotitel kromě klasického značení chyb symbolem [E] využít ještě dvě alternativy, jak nalezené chyby klasifikovat (viz s. 68–71). Zatímco ve variantě A se namísto symbolu [E] používá šest různých symbolů v závislosti na tom, u kterého textového parametru kvality došlo k chybě, u varianty B má každá chyba svůj specifický symbol, což vytváří komplexnější zpětnou vazbu pro překladatele než použití obecného symbolu [E].

Přestože oboje varianty jsou v tomto modelu také možné, považuji je za příliš komplikované a nepřehledné, a to jak pro hodnotitele, tak pro veřejnost či příjemce hodnocení. Proto – jak již bylo naznačeno – jako alternativu navrhuji, aby hodnotitel pro zaznačení chyb do CT sice používal pouze symbol [E], ale aby k jednotlivým segmentům připojil svůj komentář, ve kterém své hodnocení zdůvodní a chyby popíše. Pro přehlednost také doporučuji, aby hodnotitel jednotlivé chyby očísloval. Dle mého názoru se jedná o elegantnější a transparentnější řešení než jakákoli varianta v modelu TP. Po aplikaci tohoto postupu by teoretická podoba tabulky obsahující analyzovaný segmentu videoherního dabingu zaznamenaná v tabulce 21 – u které pro potřeby názorné ukázky došlo k úpravě promluv v CT, aby obsahoval hypotetické chyby – mohla například vypadat takto:

Číslo segmentu: 1	
Herní situace: Dialog	
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Striktní časové omezení (střední obtížnost)	
Kontext: Hráčova postava přijde ke dvojici sedláků, kteří se baví o tom, jak se královo vojsko proti němu vzbouřilo	
Výchozí text	Cílový text
Čas na videu: 00:33:28–00:33:34	Čas na videu: 01:06:56 – 01:07:08
MARTIN: I heard that the King's soldiers rebelled against him. MATTHEW: Did they? *zasměje se* I wouldn't be surprised.	MARTIN: Slyšel jsem, že se vojáci vzbouřili proti naší královně[E1]. MATTHEW: Opravdu?[E2] Nedivil bych se.
Komentář: Chyba [E1] spočívá v tom, že překladatelé nesprávně přeložili anglické slovo <i>king</i> jako „královna“. Chyba [E2] spočívá v tom, že se Matthew oproti originálu v dabované verzi nezasmál.	

Tabulka 22: Aktualizovaná teoretická podoba tabulky obsahující analyzovaný segment videoherního dabingu doplněná o komentář a zaznačení chyb (na základě Spiteri Miggianiové 2022, s. 93–94)

Nutno ovšem dodat, že jak varianta A, tak i varianta B, které Spiteri Miggianiová prezentuje, jsou s tímto modelem zcela kompatibilní, a proto hodnotiteli nic nebrání v tom si zvolit systém značení chyb, který mu vyhovuje nejvíce.

S chybami se rovněž pojí i penalizační systém. Stejně jako model FAR a model TP, i tento model funguje na bázi identifikace chyb, kdy každá chyba s sebou přináší penalizaci, přičemž dobrá překladatelská řešení penalizaci nijak nezmírňují. Modely se ale liší v tom, jak k chybám přistupují. Zatímco model FAR rozlišuje a penalizuje chyby v závislosti na jejich závažnosti, Spiteri Miggianiová argumentuje, že takovýto postup je značně subjektivní, a proto v modelu TP má každá chyba stejnou závažnost. Přesto však hodnotitel může v jejím modelu jednotlivé chyby s ohledem na jejich závažnost rozlišovat a jiným způsobem penalizovat.

Vzhledem k tomu, že můj model z modelu TP vychází, nic nebrání tomu oba přístupy uplatnit. Záleží tedy čistě na hodnotiteli a jeho preferencích, nicméně pokud se rozhodne, že chyby nebudou stejně závažné, měl by své rozhodnutí odůvodnit a stanovit kritéria, podle kterých bude chyby systematicky rozlišovat. Osobně se přikláním k názoru, že je vhodnější chyby s ohledem na jejich závažnost rozlišovat, nicméně navrhuji konzervativnější přístup, ve kterém by se za závažné považovaly pouze ty chyby, které znemožňují nebo ztěžují hráčův postup ve videohře. Ostatní chyby by se považovaly za drobné.

Jako důvod uvádím, že videoherní dabing není v konečném důsledku příliš důležitý. Ačkoli může mít zásadní vliv na utváření herního příběhu a herního světa, které mohou být významnou součástí mnohých videoher, nejsou tou nejpodstatnější. Nejdůležitější jsou totiž herní systémy, herní mechaniky a hratelnost obecně. Dabing a celková lokalizace může být nekvalitní, ale pokud tato neadekvátně odvedená práce nijak negativně

neovlivňuje lokalizovanou videohru samotnou – tedy jak se hraje a jaký má z ní hráč požitek – nelze produkt označit za špatný.

Pokud by ale například originální verze hráči říkala, že má svůj cíl hledat na severu a lokalizovaná verze by prostřednictvím dabingu nutila hráče cíl hledat na jihu, došlo by k závažnému problému, který by mohl vyústit v hráčově frustraci, nedůvěře vůči instrukcím a celkově horšímu požitku z videohry. V extrémním případě by hráč mohl na videohru zanevřít a už ji nikdy znovu nespustit, čímž by lokalizace naprosto selhala. Jedná se však pouze o moje subjektivní stanovisko k této problematice, a proto opět zdůrazňuji, aby případní uživatelé tohoto modelu v kontextu rozlišování chyb postupovali podle vlastního uvážení.

6.2.3 Výpočetní vzorec a evaluace segmentů

Jakmile hodnotitel u jednotlivých segmentů porovná VT s CT a identifikuje veškeré chyby, může přejít k poslednímu kroku této fáze, kterou je samotná evaluace segmentů. Pro hodnocení daného segmentu hodnotitel po vzoru modelu TP (viz s. 71–72) využije následující výpočetní vzorec:

$$S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$$

Tabulka 23: Výpočetní vzorec pro výpočet kvality analyzovaného segmentu videoherního dabingu (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 94)

V tomto vzorci (podle Spiteri Miggianiové 2022, s. 94):

1. proměnná S představuje výslednou evaluaci vyjádřenou v procentech, která má odrážet úroveň kvality segmentu,
2. proměnná Emaj představuje celkový počet závažných chyb v cílovém textu,
3. proměnná Emin představuje celkový počet drobných chyb v cílovém textu,
4. hodnota 3 představuje míru závažnosti Emaj, kterou však lze podle potřeby měnit,
5. proměnná W představuje celkový počet slov ve výchozím textu,
6. proměnná O představuje kompenzaci, která se pohybuje v rozmezí 1 až 0,5 v závislosti na obtížnosti výchozího textu na převod, kterou určuje aplikovaná synchronie a která má tři stupně. U snadného segmentu tedy O bude mít hodnotu 1, u středně obtížného hodnotu 0,75 a u těžkého hodnotu 0,5.

Následující tabulka 24 ukazuje, jak upravit teoretickou podobu tabulky obsahující analyzovaný segment videoherního dabingu zaznamenanou v tabulce 22 – která nyní rovněž zachycuje rozdělení mezi závažnými a drobnými chybami a hodnotitelovo zdůvodnění – aby došlo k hypotetické evaluaci segmentu:

Číslo segmentu: 1		
Herní situace: Dialog		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Striktní časové omezení (střední obtížnost)		
Kontext: Hráčova postava přijde ke dvojici sedláků, kteří se baví o tom, jak se královo vojsko proti němu vzbouřilo		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení segmentu
Čas na video: 00:33:28–00:33:34	Čas na video: 01:06:56–01:07:08	Celkový počet slov ve výchozím textu: 15 (W)
MARTIN: I heard that the King's soldiers rebelled against him. MATTHEW: Did they? *zasměje se* I wouldn't be surprised.	MARTIN: Slyšel jsem, že se vojáci vzbouřili proti naší královně[E1]. MATTHEW: Opravdu?[E2] Nedivil bych se.	Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj) Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: 2 (Emin) Obtížnost segmentu: střední 0,75 (O) Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$ $90 \% = 100 - [(0 * 3 + 2) * 0,75 / 15] * 100$
Komentář: Chyba [E1] spočívá v tom, že překladatelé nesprávně přeložili anglické slovo <i>king</i> jako „královna“. Chyba [E2] spočívá v tom, že se Matthew oproti originálu v dabované verzi nezasmál. Žádná z těchto chyb nicméně nijak negativně neovlivňuje hratelnost.		

Tabulka 24: Aktualizovaná teoretická podoba tabulky obsahující analyzovaný segment videoherního dabingu doplněná o hodnocení segmentu (na základě Spiteri Miggianiové 2022, s. 93–94)

Lze si povšimnout, že tento výpočetní vzorec počítá s tím, že hodnotitel bude rozlišovat mezi závažnými a drobnými chybami. Pokud se hodnotitel nicméně rozhodne, že všechny chyby budou stejně závažné, musí výpočetní vzorec upravit, a to tak, že namísto proměnných Emaj a Emin bude mít jedinou proměnou E. Takto upravený vzorec, jenž by mezi chybami nerozlišoval, ale který počítá s různými obtížnostmi segmentů, by po vzoru modelu TP měl následující podobu (Spiteri Miggianiová 2022, s. 94):

$$S \% = 100 - [(E * O) / W] * 100$$

Tabulka 25: Výpočetní vzorec pro výpočet kvality analyzovaného segmentu videoherního dabingu, který nerozlišuje mezi závažnými a drobnými chybami (převzato a adaptováno od Spiteri Miggianiové 2022, s. 94)

Pokud by tedy hodnotitel použil tento výpočetní vzorec namísto vzorce uvedeného v tabulce 24, segment a jeho výsledná evaluace by vypadaly takto:

Číslo segmentu: 1		
Herní situace: Dialog		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Striktní časové omezení (střední obtížnost)		
Kontext: Hráčova postava přijde ke dvojici sedláků, kteří se baví o tom, jak se královo vojsko proti němu vzbouřilo		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení segmentu
Čas na video: 00:33:28–00:33:34	Čas na video: 01:06:56–01:07:08	Celkový počet slov ve výchozím textu: 15 (W)
MARTIN: I heard that the King's soldiers rebelled against him. MATTHEW: Did they? *zasměje se* I wouldn't be surprised.	MARTIN: Slyšel jsem, že se vojáci vzbouřili proti naší královně[E1]. MATTHEW: Opravdu?[E2] Nedivil bych se.	Celkový počet chyb v cílovém textu: 2 Obtížnost segmentu: střední 0,75 (O) Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(E * O) / W] * 100$ 90 % = 100 - [(2 * 0,75) / 15] * 100
Komentář: Chyba [E1] spočívá v tom, že překladatelé nesprávně přeložili anglické slovo <i>king</i> jako „královna“. Chyba [E2] spočívá v tom, že se Matthew oproti originálu v dabované verzi nezasmál.		

Tabulka 26: Teoretická podoba tabulky obsahující analyzovaný segment videoherního dabingu, ve které výpočetní vzorec nerozlišuje mezi závažnými a drobnými chybami (na základě Spiteri Miggianiové 2022, s. 93–94)

Ať už je výpočetní vzorec jakýkoli, hodnotitel zvoleným způsobem hodnotí všechny segmenty, které v rámci celé hry nebo stanoveného výseku identifikoval. Pokud se stane, že segment bude bezchybný, hodnotitel tomuto segmentu udělí 100 %. Jakmile bude mít k jednotlivým segmentům výsledky, může přejít k poslední fázi tohoto modelu.

6.2.3.1 Vytvoření dvojího způsobu hodnocení segmentů

Na závěr této fáze je ovšem vhodné zmínit, že s ohledem na problematiku popsanou v kapitole 6.2.1.1 je zcela možné v tomto modelu vytvořit dvojí hodnocení, které se zvlášť zabývá jak kvalitou segmentu jako takového, tak i kvalitou čistě překladatelského výkonu. Toho hodnotitel docílí tím, že provede dvě výpočetní operace.

Ta první je totožná s těmi, které jsou zachyceny v tabulce 24 a tabulce 26, čímž hodnotitel dospěje k hodnocení segmentu. Druhá výpočetní operace prakticky probíhá stejným způsobem, jenom s tím rozdílem, že hodnotitel do výpočetního vzorce nezahrne chyby, které nelze přičíst překladateli. Následující tabulka, která navazuje na teoretickou podobu tabulky obsahující analyzovaný segmentu videoherního dabingu zachycenou v tabulce 24 a ve které došlo k aktualizaci komentáře, ilustruje, jak tento dvojí způsob hodnocení může vypadat v praxi:

Číslo segmentu: 1		
Herní situace: Dialog		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Striktní časové omezení (střední obtížnost)		
Kontext: Hráčova postava přijde ke dvojici sedláků, kteří se baví o tom, jak se královo vojsko proti němu vzbouřilo		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení segmentu
Čas na videu: 00:33:28–00:33:34	Čas na videu: 01:06:56–01:07:08	Celkový počet slov ve výchozím textu: 15 (W)
MARTIN: I heard that the King's soldiers rebelled against him. MATTHEW: Did they? *zasměje se* I wouldn't be surprised.	MARTIN: Slyšel jsem, že se vojáci vzbouřili proti naší královně [E1]. MATTHEW: Opravdu?[E2] Nedivil bych se.	Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj) Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: {2, 1} (Emin) Obtížnost segmentu: střední 0,75 (O) Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$
		Hodnocení kvality segmentu: $90 \% = 100 - [(0 * 3 + 2) * 0,75 / 15] * 100$
		Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $95 \% = 100 - [(0 * 3 + 1) * 0,75 / 15] * 100$
Komentář: Chyba [E1] spočívá v tom, že překladatelé nesprávně přeložili anglické slovo <i>king</i> jako „královna“. Chyba [E2] spočívá v tom, že se Matthew oproti originálu v dabované verzi nezasmál, nicméně tuto chybu nelze přičíst překladatelům, jelikož neměli k dispozici audiovizuální materiály. Ba co víc, pokud dabér během své práce zvukovou stopu měl, za napodobení smíchu je zodpovědný on. Žádná z těchto chyb také nijak negativně hratelnost neovlivňuje.		

Tabulka 27: Teoretická podoba tabulky obsahující analyzovaný segment videoherního dabingu, ve které dochází ke dvojímu hodnocení (na základě Spiteri Miggianiové 2022, s. 93–94)

6.3 Třetí fáze – celková evaluace

V poslední fázi tohoto modelu dochází ke zpracování výsledků, ke kterým hodnotitel v druhé fázi dospěl. Prostřednictvím těchto výsledků totiž vypočte celkovou kvalitu analyzovaného produktu. Fázi lze pro lepší přehlednost rozdělit na dva kroky.

6.3.1 Výpočet kvality jednotlivých synchronií

Pro vypočtení celkové kvality videoherního dabingu musí hodnotitel nejprve vytvořit tabulky, ve kterých ke každé synchronii přiřadí analyzované segmenty, v jakém čase se na

videu objeví a především jejich výsledky. Takové tabulky by mohly mít například následující podobu:

	Nulová synchronie		
	Výsledek	Čas na videu	
Segment č.	Kvalita segmentu	VT	CT
4	37,25 %	00:04:00–00:04:12	02:19:00–02:19:24
12	12,86 %	00:15:30–00:15:42	02:42:00–02:42:24
18	68,91 %	00:26:15–00:26:27	03:03:30–03:03:54
27	50,74 %	00:41:55–00:42:07	03:34:50–03:35:14
30	81,33 %	00:47:15–00:47:27	03:45:30–03:45:54
35	23,09 %	01:02:55–01:03:07	04:16:50–04:17:14
39	100,00 %	01:13:15–01:13:27	04:37:30–04:37:54
44	60,18 %	01:36:30–01:36:42	05:24:00–05:24:24
48	44,77 %	01:55:05–01:55:17	06:01:10–06:01:34
50	78,40 %	02:10:05–02:10:17	06:31:10–06:31:34
Výsledná kvalita synchronie	55,75 %		

Tabulka 28: Teoretická podoba tabulky obsahující zaznačení výsledků pro nulovou synchronii

	Časové omezení		
	Výsledek	Čas na videu	
Segment č.	Kvalita segmentu	VT	CT
1	8,97 %	00:00:10–00:00:22	02:11:20–02:11:44
9	64,33 %	00:10:35–00:10:47	02:32:10–02:32:34
15	37,52 %	00:20:20–00:20:32	02:51:40–02:52:04
20	51,87 %	00:30:50–00:31:02	03:12:40–03:13:04
23	100,00 %	00:35:15–00:35:27	03:21:30–03:21:54
29	20,65 %	00:45:40–00:45:52	03:42:20–03:42:44
31	75,88 %	00:50:25–00:50:37	03:52:10–03:52:34
34	42,16 %	01:00:05–01:00:17	04:11:10–04:11:34
36	56,79 %	01:05:40–01:05:52	04:22:20–04:22:44
41	83,44 %	01:20:30–01:20:42	04:51:00–04:51:24
Výsledná kvalita synchronie	54,16 %		

Tabulka 29: Teoretická podoba tabulky obsahující zaznačení výsledků pro časové omezení

Segment č.	Striktní časové omezení		
	Výsledek	Čas na videu	
	Kvalita segmentu	VT	CT
2	19,78 %	00:02:00–00:02:12	02:15:00–02:15:24
7	45,62 %	00:08:45–00:08:57	02:28:30–02:28:54
13	70,15 %	00:17:20–00:17:32	00:34:40–00:35:04
21	33,29 %	00:32:40–00:32:52	03:16:20–03:16:44
24	88,47 %	00:37:55–00:38:07	03:26:50–03:27:14
32	57,91 %	00:52:30–00:52:42	03:56:00–03:56:24
37	10,36 %	01:08:05–01:08:17	03:27:10–03:27:34
40	64,02 %	01:15:50–01:16:02	04:42:40–04:43:04
43	27,59 %	01:30:25–01:30:37	05:11:50–05:12:14
46	100 %	01:45:00–01:45:12	05:41:00–05:41:24
Výsledná kvalita synchronie	51,72 %		

Tabulka 30: Teoretická podoba tabulky obsahující označení výsledků pro striktní časové omezení

Segment č.	Zvuková synchronie		
	Výsledek	Čas na videu	
	Kvalita segmentu	VT	CT
5	72,58 %	00:05:00–00:05:12	02:21:00–02:21:24
10	39,21 %	00:12:30–00:12:42	02:36:00–02:36:24
16	84,73 %	00:22:55–00:23:07	02:56:50–02:57:14
26	15,64 %	00:40:20–00:40:32	03:31:40–03:32:04
33	58,99 %	00:55:45–00:55:57	04:02:30–04:02:54
38	100,00 %	01:10:10–01:10:22	04:31:20–04:31:44
42	47,36 %	01:25:35–01:25:47	05:02:10–05:02:34
45	21,87 %	01:40:50–01:41:02	05:32:00–05:32:24
47	66,42 %	01:50:15–01:50:27	05:51:30–05:51:54
49	33,77 %	02:05:40–02:05:52	06:22:20–06:22:44
Výsledná kvalita synchronie	54,06 %		

Tabulka 31: Teoretická podoba tabulky obsahující označení výsledků pro zvukovou synchronii

Segment č.	Synchronie pohybů rtů		
	Výsledek	Čas na videu	
	Kvalita segmentu	VT	CT
3	100,00 %	00:03:15–00:03:27	02:17:30–02:17:54
6	25,84 %	00:06:25–00:06:37	02:23:50–02:24:14
8	52,17 %	00:09:40–00:09:52	02:30:20–02:30:44

11	69,63 %	00:13:50–00:14:02	02:38:40–02:39:04
14	10,92 %	00:18:05–00:18:17	02:47:10–02:47:34
17	45,78 %	00:23:20–00:23:32	02:57:40–02:58:04
19	78,21 %	00:27:35–00:27:47	03:06:10–03:06:34
22	36,05 %	00:33:00–00:33:12	03:17:00–03:17:24
25	59,73 %	00:38:15–00:38:27	04:27:30–04:27:54
28	93,14 %	00:43:30–00:43:42	04:38:00–04:38:24
Výsledná kvalita synchronie		57,15 %	

Tabulka 32: Teoretická podoba tabulky obsahující zaznačení výsledků pro synchronii pohybů rtů

Jak tyto tabulky ukazují, kvalitu každé synchronie určuje průměr, který hodnotitel vypočítá tím, že sečte výsledky všech segmentů, které se s danou synchronií pojí, a výslednou hodnotu následně vydělí celkovým počtem těchto segmentů.

Pokud se však hodnotitel s ohledem na poznatky v kapitole 6.2.1.1 a kapitole 6.2.3.1 rozhodne hodnotit jak kvalitu segmentů, tak i kvalitu překladatelského výkonu v rámci těchto segmentů, je potřeba namísto výše uvedených tabulek vytvořit jiné. V těchto alternativních tabulkách by se ke každému segmentu vázalo dvojí hodnocení, ke kterému hodnotitel v druhé fázi dospěl, a následně by došlo ke dvojímu výpočtu výsledné kvality. První výpočet by se vázal ke kvalitě samotné synchronie a druhý výpočet by se vázal ke kvalitě překladatelského výkonu v rámci této synchronie. Následující tabulka, která upravuje teoretickou tabulku 28, ilustruje, jak by takové tabulky mohly v praxi vypadat:

Segment č.	Nulová synchronie			
	Výsledky		Čas na videu	
	Kvalita segmentu	Kvalita překladatelského výkonu	VT	CT
1	37,25 %	47,25 %	00:04:00– 00:04:12	00:08:00– 00:08:24
2	12,86 %	22,86 %	00:15:30– 00:15:42	00:31:00– 00:31:24
3	68,91 %	78,91 %	00:26:15– 00:26:27	00:52:30– 00:52:54
4	50,74 %	60,74 %	00:41:55– 00:42:07	01:23:50– 01:24:14
5	81,33 %	91,33 %	00:47:15– 00:47:27	01:34:30– 01:34:54
6	23,09 %	33,09 %	01:02:55– 01:03:07	02:05:50– 02:06:14
7	100,00 %	100 %	01:13:15– 01:13:27	02:26:30– 02:26:54
8	60,18 %	70,18 %	01:36:30– 01:36:42	03:13:00– 03:13:24
9	44,77 %	54,77 %	01:55:05– 01:55:17	03:50:10– 03:50:34

10	78,40 %	88,40 %	02:10:05– 02:10:17	04:20:10– 04:20:34
Výsledná kvalita synchronie	55,75 %			
Výsledná kvalita překladatelského výkonu pro synchronii	65,75 %			

Tabulka 33: Teoretická podoba tabulky obsahující zaznačení výsledků dvojího hodnocení pro nulovou synchronii

Obdobně jako u výpočtu kvality synchronie, pro výpočet kvality překladatelského výkonu pro danou synchronii je v tomto případě potřeba, aby hodnotitel sečetl výsledky pro kvalitu překladatelského výkonu u jednotlivých segmentů, které se k této synchronii vážou, a následně získanou hodnotu vydělil celkovým počtem těchto segmentů.

Zmíněné postupy však uživatelé tohoto modelu nemusí zvolit čistě pro účely hodnocení kvality videoherního dabingu nebo kvality překladatelských výkonů. Hlubší a komplexnější výzkum zaměřený na obtížnost práce lokalizátorů, jejichž texty se pro videoherní dabing používají, by mohl tyto postupy využít, aby zanalyzoval jednotlivé synchronie u několika her. Výsledky by posléze mohly posloužit k tomu, aby se zjistilo, jak a zda jsou jednotlivé synchronie pro lokalizátory skutečně složité, tedy jak a zda se svou kvalitou od ostatních kvůli své obtížnosti liší. Závěry takového výzkumu, který by musel být obsáhlý a zahrnout dostatečné množství různých videoher, by byly užitečné pro ospravedlnění faktoru obtížnosti segmentů (viz kapitola 6.1.4 a tabulka 16) nebo případně pro jeho úpravu, čímž by se značným způsobem v této oblasti modelu zredukovala subjektivita.

Nutno podotknout, že by tento výzkum musel u každého segmentu upravit výpočetní vzorec, aby výzkumníci získali relevantní a potřebné hodnoty. Konkrétně by se musela odstranit proměnná O , která představuje obtížnost segmentu. To proto, že tato proměnná slouží jako případná kompenzace za obtížný převod, a tudíž jsou složité segmenty hodnoceny mírněji, což by vedlo ke zkresleným výsledkům a následně i závěru. Je tedy zřejmé, že je v této oblasti prostor pro hlubší a zároveň potřebný výzkum, který by mohl přispět ke zdokonalení tohoto modelu.

6.3.2 Výpočet celkové kvality videoherního dabingu

Jakmile hodnotitel vypočte kvalitu jednotlivých synchronií, má všechna potřebná data, aby mohl určit celkovou kvalitu videoherního dabingu, a to tak, že vypočte průměr sečtením výsledků pro jednotlivé synchronie a tuto hodnotu následně vydělí celkovým počtem synchronií. Pokud bychom pracovali s hypotetickými výsledky v tabulkách 28, 29, 30, 31 a 32, výpočet a celková kvalita videoherního dabingu by mohly vypadat například následovně:

Synchronie	Kvalita synchronie
Nulová synchronie	55,75 %
Časové omezení	54,16 %
Striktní časové omezení	51,72 %
Zvuková synchronie	54,06 %
Synchronie pohybů rtů	57,15 %
Celková kvalita videoherního dabingu	54,57 %

Tabulka 34: Teoretická podoba tabulky obsahující výpočet celkové kvality videoherního dabingu

Tímto způsobem hodnotitel získá hodnocení celého videoherního dabingu, který se v analyzované lokalizované hře vyskytuje.

Pokud se hodnotitel snaží vytvořit dvojí hodnocení, ve kterém vypočte jednak celkovou kvalitu videoherního dabingu a jednak celkovou kvalitu překladatelského výkonu, uplatní stejný postup jen s tím rozdílem, že vypočte ještě další průměr, a to sečtením výsledků kvality překladatelských výkonů u jednotlivých synchronií a tuto hodnotu následně vydělí celkovým počtem výsledků. Pokud bychom se pro tento postup rozhodli a navázali na tabulku 33, kterou bychom doplnili o výsledky zbylých synchronií, finální tabulka by mohla mít například tuto podobu:

Synchronie	Kvalita synchronie	Kvalita překladatelského výkonu
Nulová synchronie	55,75 %	65,75 %
Časové omezení	54,16 %	64,16 %
Striktní časové omezení	51,72 %	61,72 %
Zvuková synchronie	54,06 %	64,06 %
Synchronie pohybů rtů	57,15 %	67,15 %
Celková kvalita videoherního dabingu	54,57 %	
Celková kvalita překladatelského výkonu	64,57 %	

Tabulka 35: Teoretická podoba tabulky obsahující výpočet celkové kvality videoherního dabingu a celkové kvality překladatelského výkonu

6.4 Čtvrtá fáze – porovnání výsledků s jinou videohrou

Stejně jako model FAR a model TP, i tento model trpí tím, že nestanovuje hodnotící škálu nebo procentuální hranici, díky kterým by videoherní dabing u vybrané videohry šlo označit za kvalitní či nekvalitní. Tuto škálu či hranici za současné situace ani stanovit nelze, jelikož je k tomu nutné mít dostatečné množství dat, která zatím neexistují. Je proto

naprosto zásadní, aby případný budoucí výzkum využil tohoto modelu k analýze a hodnocení kvality dabingu mnoha různých her patřících do stejných i jiných žánrů. Výsledky tohoto výzkumu, které by ukazovaly, jaká byla průměrná kvalita dabingu všech analyzovaných videoher, by mohly posloužit právě ke stanovení hodnoticí škály nebo procentuální hranice, díky kterým by dabing v dalších videohrách již šlo označit za kvalitní či nekvalitní. Do té doby nicméně jakékoli výsledky získané použitím tohoto modelu budou v zásadě nicneřikající.

To však neznamená, že získané výsledky by byly zcela nepoužitelné. Lze se totiž inspirovat modelem TP, díky kterému je možné porovnat výkony například dvou studentů a určit, který z nich byl kvalitnější. Jinými slovy, hodnotitel může kvalitu dabingu jedné videohry porovnat s kvalitou dabingu druhé videohry. Nutno ovšem zdůraznit, že nemůže porovnávat jakékoli dvě videohry, protože každá videohra představuje naprosto unikátní audiovizuální produkt, a proto na ně nelze pohlížet jako na rovnocenné materiály. Hodnotitel tak může porovnávat kvalitu dabingu pouze u těch videoher, které jsou součástí jedné herní série, které používají stejnou nebo velmi podobnou verzi herního enginu a u kterých herní situace mají totožnou povahu.

Jednoduše řečeno, lze porovnávat jen ty videohry, které sice vypadají stejně, ale liší se herním obsahem. Příkladem mohou být dvě videohry patřící do jedné herní série,⁴⁸ trilogie⁴⁹ nebo jedna videohra, ke které vznikly dodatky, datadisky či rozšíření.⁵⁰

Pakliže by se hodnotitel tímto způsobem rozhodl porovnat kvalitu dabingu dvou videoher, musí nejprve použít tento model u jedné videohry a poté proces zopakovat u druhé videohry. Tím, že celkem dvakrát projde všemi třemi fázemi tohoto modelu a jejich jednotlivými kroky, získá hodnocení kvality dabingu u obou videoher a podle výsledků může určit, u které z nich je dabing kvalitnější. Oproti ostatním fázím je tato čtvrtá fáze kvůli své povaze dodatečná, a tudíž jí hodnotitel – pakliže se rozhodne výsledky porovnávat – musí projít jen jednou, a to pochopitelně jen za předpokladu, že již zanalyzoval dabing u obou produktů.

6.5 Silné a slabé stránky modelu

Jak již bylo v úvodu k tomuto modelu, jedná se o zcela první pokus sestavit model, dle něhož by bylo možné hodnotit kvalitu videoherního dabingu, a tudíž je logické, že tento návrh bude mít své slabé stránky.

První slabinou, kterou popsala předchozí kapitola, je absence hodnoticí škály či procentuální hranice, jež by umožňovaly analyzovaný materiál označit za kvalitní, nebo naopak nekvalitní. Hodnotitel použitím modelu sice získá určitý výsledek, nicméně takový, který sám o sobě nemá žádnou výpovědní hodnotu. Lze jej však použít, pokud chce hodnotitel porovnat kvalitu dabingu dvou videoher s cílem určit, která z nich má dabing kvalitnější. A jelikož tyto dvě videohry musí být téměř totožné, model je velmi omezen

⁴⁸ Například *Fallout 3* (2008) a *Fallout: New Vegas* (2010) nebo *Assassin's Creed II* (2010) a *Assassin's Creed: Brotherhood* (2011).

⁴⁹ Například *Mass Effect* (2007), *Mass Effect 2* (2010) a *Mass Effect 3* (2012) nebo *Dead Space* (2008), *Dead Space 2* (2011) a *Dead Space 3* (2013).

⁵⁰ Například *Diablo II* (2000) a *Diablo II: Lord of Destruction* (2001) nebo *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) a *The Elder Scrolls V: Skyrim – Dragonborn* (2012).

tím, na co se dá ve skutečnosti použít. Nutno dodat, že tento nynější stav bude trvat jen do té doby, dokud nevznikne hodnotící škála či procentuální hranice. Poté již tento model bude použitelný na jakoukoli dabovanou hru a výsledky budou mít jasnou výpovědní hodnotu. Je proto nutné opět zdůraznit, že je pro tento model naprosto zásadní, aby se budoucí výzkum otázkou videoherního dabingu – a především jeho kvality – zabýval hlouběji a aby výzkumníci tento model ověřili v praxi na dostatečném množství vzorků.

Za druhou slabinu lze označit to, že ačkoli rozhodnutí o obtížnosti segmentů nabývá objektivnější povahy, stejně jako u modelu TP, i u tohoto modelu se může projevat hodnotitelova subjektivita, a to především pokud se rozhodně rozlišovat mezi závažnými a drobnými chybami. Proto je důležité, aby hodnotitelé využili prostoru, který jím tento model dává, k odůvodnění svého hodnocení a svých rozhodnutí.

Za poslední slabinu považují to, že tento model po vzoru modelu FAR a modelu TP pouze penalizuje za chyby, kterých se lokalizátoři v textech dopustili, a na dobrá a kreativní překladatelská řešení nebere ohled. Přestože by tím faktor subjektivity hrál ještě větší roli, je teoreticky možné model upravit, aby se dobrá řešení pozitivně promítla do hodnocení jednotlivých segmentů, a to například zavedením nové proměnné do výpočetního vzorce, jež by reflektovala tato kreativní řešení, která hodnotitel odhalil.

Z této poslední slabiny vyplývá naopak první silná vlastnost modelu, která spočívá v jeho flexibilitě. Hodnotitel si totiž může nastavit výpočetní vzorec dle svých potřeb a preferencí, konkrétně může pracovat s otázkou závažnosti chyb a obtížnosti segmentů. Může se rovněž zaměřit jak na celkovou kvalitu videoherního dabingu, tak i na kvalitu překladatelského výkonu. Model se rovněž mění v závislosti na tom, zda lokalizace probíhala současně s vývojem originálu, nebo zda k ní došlo až po uvedení originálu na trh.

S flexibilitou úzce souvisí vlastnost, kterou považují za vůbec nejsilnější, a sice že model bere v potaz to, že každá videohra je unikátní a že každá bude mít jiné herní situace a jiné synchronie, jež se k těmto situacím budou vázat. To znamená, že se promluvy obsažené v herních situacích u každé videohry hodnotí jiným způsobem, a to v závislosti na synchronii, která u nich byla použita. Ve výsledku tak model bere v potaz to, jak složitý a komplikovaný byl pro lokalizátory proces tvorby videoherního dabingu. Kvůli tomu je model také do jisté míry férový, protože segmenty, u kterých měli lokalizátoři více svázané ruce, hodnotí mírněji.

7 Uplatnění modelu v praxi a popis analyzovaného materiálu

Tato práce se konečně dostává k hodnocení kvality dabingu ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu* a jejího dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*, tedy k praktické části, která byla několikrát avizována. Samotné hodnocení kvality proběhne v kapitole 8 a kapitole 9 a jejich podkapitolách, a to za použití modelu hodnocení kvality videoherního dabingu, který jsem detailně představil v kapitole 6 a jejich podkapitolách. To znamená, že se bude jednat o první pokus použití tohoto modelu v praxi. Následující řádky mohou být rovněž užitečné pro případné budoucí uživatele modelu, jelikož z nich bude patrné, jak s modelem pracovat. Postupovat budu podle jednotlivých fází, které jsem pro model v kapitole 6 a jejich podkapitolách stanovil.

Jak již bylo vysvětleno, výsledky získané použitím tohoto modelu jsou za současné situace nicneříkající. Jelikož ale lokalizovaná videohra *Warcraft III: Vláda chaosu* obsahuje dodatek s názvem *Warcraft III: Ledový trůn*, výsledky obou produktů mohou porovnat a určit, který z nich má kvalitnější dabing. Z kapacitních důvodů bohužel není možné v rámci této práce zanalyzovat oba produkty celé, a proto jsem se rozhodl, že předmětem analýzy bude 50 segmentů u obou produktů (viz s. 83 a 85), počínaje úvodními cinematiky prvních kampaní, čímž celkově dojde k hodnocení 100 segmentů.

Ačkoli videohra *Warcraft III: Vláda chaosu* obsahuje úvodní kampaň, jež slouží k tomu, aby hráče seznámila s tím, jak videohra funguje, dodatek *Warcraft III: Ledový trůn* takto vyhrazenou sekci pro nové hráče nemá. Pro přehlednost tedy budu analyzovat právě první kampaň obou produktů, ve kterých už hra svému hráči nepomáhá a neradí. Oba produkty pochopitelně obsahují mnohonásobně více segmentů, a tudíž není možné stanovit celkovou kvalitu pouze na základě takto malého vzorku. Cílem této části diplomové práce je však spíše ukázat, jak s modelem pracovat, a především otestovat, zda je v praxi vůbec aplikovatelný.

S ohledem na poznatky v kapitole 6.1.5 je nutné také zmínit, že jak videohra *Warcraft III: Vláda chaosu*, tak i její dodatek, jsou lineárními videohrami rozdělenými na kapitoly a kampaň, ke kterým se v rámci jednoho herního průběhu nelze vracet. V každé kapitole má hráč omezený herní prostor, jenž nemůže opustit, a jakmile kapitola skončí, tento prostor přestává být pro zbytek videohry relevantní. Jinými slovy, každá kapitola a kampaň má pevně stanovené herní situace, které se v nich objevují, a tudíž prvky nahodilosti zde nebudou hrát až takovou roli. A jelikož tato hra s dodatkem v zásadě diktují, jak má hráč postupovat, jejich průběh bude pro dva hráče, kteří hru hrají nezávisle na sobě, skoro stejný.

Z těchto důvodů je možné stanovit rozsah analýzy způsobem, jaký jsem zvolil. To však znamená, že si budu v rámci transparentnosti a ověřitelnosti svůj průběh hrou a jejím dodatkem nahrávat na videozáznam, který publikuji na platformu *YouTube* (viz s. 83–84). Odkaz na publikovaný videozáznam – na kterém bude možné podle zaznamenaných časů najít všechny analyzované segmenty – spolu s podrobnými výsledky analýzy je dostupný v příloze k této diplomové práci.

7.1 Základní informace o hře *Warcraft III: Reign of Chaos* a dodatku *Warcraft III: The Frozen Throne*

Videohra *Warcraft III: Reign of Chaos* a její dodatek *Warcraft III: The Frozen Throne* patří do žánru strategických videoher vydala je společnost *Blizzard Entertainment*. Jak již jejich název napovídá, jedná se o třetí díl série *Warcraft*, kterému předchází *Warcraft: Orcs & Humans* (1994) a *Warcraft II: Tides of Darkness* (1995) s dodatkem *Warcraft II: Beyond the Dark Portal* (1996). V této šestileté mezeře mezi druhým a třetím dílem si série vybuodovala značnou fanouškovskou základnu po celém světě a společnost *Blizzard Entertainment* začala od roku 2000 vydávat knížky zasazené do univerza těchto her, které prohlubují příběh a vytvářejí spletitý a rozsáhlý fantasy svět. Mnoho těchto knih bylo následně přeloženo i do češtiny, například *Warcraft: The Well of Eternity* (2004), *Warcraft: The Demon Soul* (2004) či *World of Warcraft: Arthas: Rise of the Lich King* (2009).⁵¹

Po velkém úspěchu videohry *Warcraft III: Reign of Chaos* a jejího následného dodatku *Warcraft III: The Frozen Throne*, které oproti svým předchůdcům byly nově ve 3D grafice, se společnost *Blizzard Entertainment* rozhodla v rámci série *Warcraft* kompletně upustit od žánru strategických videoher. V roce 2004 vydává v této práci již zmíněný titul *World of Warcraft*, jenž patří do žánru MMORPG (*massively multiplayer online role-playing game*⁵²), ve kterém si hráči mohou vytvořit svojí vlastní postavu a interagovat s ostatními hráči. Tato hra takřka zachvátila celý svět a dodnes se těší velké popularitě.

Důkazem, že si herní série získala srdce mnohých lidí už po druhém díle, je skutečnost, že se společnost *Blizzard Entertainment* rozhodla vydat *Warcraft III: Reign of Chaos* a její následný dodatek v různých jazycích, a to včetně češtiny. Hru lokalizovala společnost Cenega Czech a neměla před sebou snadný úkol, jelikož se rozhodla vydat cestou úplné lokalizace (Doskočil 2002). Jak již bylo popsáno v kapitole 3.1.1, pro dosažení kvalitní lokalizace by jakákoli společnost měla správně udělat rešerši a důkladně zanalyzovat předchozí materiály, které jsou pro lokalizaci relevantní, aby mohla například identifikovat jména postav, předmětů či míst.

V případě videohry *Warcraft III: Reign of Chaos* a dodatku *Warcraft III: The Frozen Throne* těmito materiály jsou dvě předchozí hry, herní manuály, které se k nim vážou, a také čtyři knihy, jmenovitě *Warcraft: Of Blood and Honor* (2000), *Warcraft: Day of the Dragon* (2001), *Warcraft: Lord of the Clans* (2001) a *Warcraft: The Last Guardian* (2002).⁵³ Ačkoli tyto knihy byly přeloženy až po vydání videohry *Warcraft III: Reign of Chaos* a její české lokalizace – kromě tedy knihy *Warcraft: Of Blood and Honor*, kterou doposud nikdo oficiálně nepřeložil – v originále byly dostupné, byť třeba ze zahraničních zdrojů.

⁵¹ V českém překladu: *Warcraft: Studna věčnosti* (2005), *Warcraft: Duše démona* (2006) a *World of Warcraft: Arthas: Zrod krále lichů* (2010).

⁵² Tento termín lze do češtiny přeložit jako: online hra na hrdiny s masivním počtem hráčů.

⁵³ V českém překladu (kromě *Warcraft: Of Blood and Honor*): *Warcraft: Den draka* (2003), *Warcraft: Vládcce klanů* (2004) a *Warcraft: Poslední strážce* (2004).

7.1.1 Herní příběh

Pro komplexní pochopení analýzy je zapotřebí mít znalost tématu, v tomto případě tedy příběhu celé hry. Univerzum *Warcraftu* se primárně odehrává ve fantasy světě jménem Azeroth, který obývají různé rasy a kouzelné bytosti. Nejvíce prominentními rasami jsou lidé, trpaslíci a elfové, kteří společně utvářejí Alianci, a orkové s trolly, jejichž uskupení se nazývá Horda. Tyto dvě frakce jsou odvěkými nepřáteli a jejich konflikt zaznamenávají předchozí dva díly této herní série. Příběh videohry *Warcraft III: Reign of Chaos* je rozdělen do pěti kapitol, kde hráč ve dvou z nich hraje za rasy, které jsou v tomto dílu, a potažmo celém univerzu, novinkou. Dodatek *Warcraft III: The Frozen Throne* naopak obsahuje pouze čtyři kapitoly. Všechny kapitoly nicméně na sebe navazují a utvářejí tak spleť děj. V následujících sekcích se pokusím herní příběh ve zkratce popsat.

7.1.1.1 Příběh videohry *Warcraft III: Reign of Chaos*

Záhadná postava, která ve hře vystupuje jako Prorok, kontaktuje Thralla, náčelníka Hordy, a Terenase, krále lidského království Lordaeron, aby je varovala před hrozícím nebezpečím v podobě démonů. Radí jim, aby uprchli na západ do země Kalimdor. Zatímco Thrall uposlechne, Terenas odmítne.

Lordaeron sužuje tajemná nákaza, která zabíjí infikované lidi a mění je na nemrtvé služebníky temnoty. Arthas, syn krále Terenase, odhalí, že za nákazou stojí démon Mal'Ganis, který se ukrývá na severním kontinentu Northrend. Arthas se vydává Mal'Ganise porazit, ale záhy zjistí, že jedinou možností, jak démona přemoci, je zmocnit se meče jménem Mrazivý smutek, který je prokletý. Přes všechna varování se Arthas meče chopí a Mal'Ganise porazí. Postupem času však kvůli prokletému meči přichází o rozum a stává se z něj služebník krále lichů, skutečného vládce nemrtvých, který nákazu v království způsobil.

Arthas se vrací do Lordaeronu, zavraždí svého otce a zahájí útok nemrtvých na království. Poté zaútočí na elfí království Quel'Thalas, kde v jeho hlavním městě přivede zpátky k životu černokněžníka Kel'Thuzada. Ten mu sdělí, že úkolem nemrtvých je umožnit démonům, aby zahájili invazi na Azeroth. Po úspěšném útoku na město kouzelníku Dalaran Kel'Thuzad provede rituál, kterým na svět přivolá Archimonda, jednoho z hlavních velitelů démonů, jenž invazi zahájí.

Thrall připluje do Kalimdoru a snaží se vyhledat Proroka, jenž mu radil uprchnout. Jakmile jej najde, narazí i na přeživší z Lordaeronu vedené čarodějkou Jainou, kteří se rovněž snaží Proroka najít. Ačkoli se jedná o dvě znesvářené rasy, Prorok na orky a lidi apeluje, aby se sjednotili v boji proti démonům, a obě strany souhlasí.

Mezitím legie démonů dorazí i do Kalimdoru a kněžka Tyrande, vůdkyně nočních elfů, pro které je tento kontinent domovem, se rozhodne probudit z dlouhého spánku druida Furiona. Dvojice se dostává do podzemí, kde ve vězení přebývá Furionův bratr Illidan. Tyrande jej osvobodí a Illidan na povrchu podnikne útok na Tychondria, velitele místní jednotky démonů. Aby jej porazil, Illidan se zmocní mocného artefaktu, který však Illidana přetvoří na démona. Kvůli tomu je záhy konfrontován Malfurionem s Tyrande, kteří Illidana posílají do vyhnanství. Posléze dvojici kontaktuje Prorok a vybízí je, aby s lidmi a

orky utvořili společnou armádu. Ti souhlasí a Malfurion vymyslí léčku, díky které se sjednocené armádě podaří zničit Archimonda i celou invazi démonů.

7.1.1.2 Příběh dodatku *Warcraft III: The Frozen Throne*

Po vítězství nad démony se noční elfka Maiev rozhodne, že vystopuje Illidana a znovu jej uvězní. Ten se však spolčí se záhadnými bytostmi jménem naga, které mu pomáhají v cestě za tajemným artefaktem jménem Sargerasovo oko. Maiev Illidana dostihne, ale nezabrání mu v tom, aby artefakt získal. Rozhodne se proto kontaktovat Furiona s Tyrande, kteří Maiev přijdou na pomoc. Illidan prchá do zdevastovaného Lordaeronu a trojice se vypraví za ním. Furion se od Tyrande s Maiev dočasně oddělí a dvojice narazí na Kael'thase, vůdce elfů, kteří přežili Arthasův útok na jejich království. Během jejich putování skupinu napadne tlupa nemrtvých a během úprku se pod Tyrande propadne most. Ačkoli Tyrande jen odnese řeka, Maiev o ní prohlásí, že je mrtvá. Jakmile se Furion vrátí, trojice zjistí, kde se Illidan ukrývá a podniknou na něj útok. Illidan se snaží za pomoci síly Sargerasova oka zničit Northrend, a tím pádem krále lichů, jenže útok zhatí jeho plány. Jakmile trojice Illidana zadrží, Kael'thas prozradí, že Tyrande nemusela během úprku před nemrtvými nutně zemřít a že Maiev lhala. Navzdory námitkám Furion Illidana propustí a společně Tyrande najdou a zachrání. Trojice se navzájem usmíří a Illidan prochází skrz kouzelný portál, který vyčaroval. Maiev ale stále chce Illidana dopadnout, a tak jej následuje.

Kael'thas se vrací ke svému veliteli, který od něj začne vyžadovat nemožné úkoly. Aby je splnil, je nucen přijmout pomoc od lady Vashj, která vede Illidanovy nagy. Kael'thasův velitel ale tuto spolupráci odhalí, Kael'thas uvězní a odsoudí jej k smrti. Lady Vashj Kael'thas osvobodí a společně utíkají skrz další kouzelný portál za Illidanem a ocitnou se na planetě Draenor. Illidan však není nikde k nalezení, protože jej Maiev stihla dopadnout. Dvojice proto Illidana osvobodí a ten odhalí, že plní přání druhého z velitelů démonů, Kil'jaedana, který usiluje o to zničit krále lichů. Kvůli neúspěchu se Sargerasovým okem se Illidan snaží na Draenoru před Kil'jaedenem ukrýt. Rovněž navrhuje porazit místního démona, který planetě vládne. To se trojici podaří, nicméně se záhy objeví Kil'jaeden, jenž Illidanovi přikáže, aby se vrátil ke své původní misi.

Ačkoli Illidan se Sargerasovým okem neuspěl, podařilo se mu rituálem krále lichů zranit. Ten začne ztrácet svou moc, a proto telepaticky kontaktuje Arthase, aby ho přijel do Northrendu zachránit. Arthas uposlechne a v Northrendu narazí na Illidana s jeho vojskem, kteří chtějí krále lichů zničit. Po konfrontaci na Ledové koruně, kde král lichů přebývá, Arthas porazí Illidana a jde se setkat s králem lichů. Ten Arthase vybízí, aby si nasadil jeho korunu, čímž jejich vědomí a duše splynou. Arthas tak činí a stává se z něj nový král lichů.

V Kalimdoru se Thrall snaží pro svůj lid vybudovat nový domov a využívá služeb REXXARA, který se rozhodl orkům pomoci. Během nejrůznějších úkolů REXXAR odhalí, že jsou lidé vůči orkům nepřátelští a útočí na ně, ačkoli Thrall s Jainou uzavřeli mír. Thrall proto vyšle REXXARA, aby Jainu konfrontoval, nicméně ta žádné útoky nepřikázala. REXXAR se proto s Jainou snaží záhadě přijít na kloub a zjistí, že za útoky stojí Jainin otec, admirál Proudmoore. REXXAR tuto informaci Thrallovi přetlumočí a po obnovení všech spojení Horda zaútočí na základnu admirála Proudmoora, který v boji padne. Po jeho smrti se Thrall s REXXAREM vrací domů a nechají Jainu truchlit.

8 Hodnocení kvality videoherního dabingu ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu*

Tato část diplomové práce se bude zabývat samotnou analýzou a hodnocením kvality videoherního dabingu ve hře *Warcraft III: Vláda chaosu*, a to za použití modelu, který jsem navrhl. Odkaz na pořízený videozáznam k této hře – na kterém lze podle zaznačených časů najít všechny analyzované segmenty – společně s detailními výsledky analýzy, je dostupný v příloze k této práci.

8.1 První fáze – analýza výchozího textu a konfigurace modelu

Jelikož bylo výše uvedeno, jaká videohra je předmětem analýzy, první krok této fáze (viz kapitola 6.1.1) lze přeskočit. Rád bych nicméně využil tohoto prostoru, abych vysvětlil, proč jsem si zrovna tuto videohru zvolil. Hlavním důvodem je to, že pro videohru *Warcraft III: Vláda chaosu* existuje dodatek, a tudíž se jedná o perfektní vzorek, na kterém lze model vyzkoušet. Druhý důvod je osobní, jelikož jsem fanouškem této hry a jejího dodatku, jakožto celé herní série *Warcraft*. A vzhledem k tomu, že jsem oba produkty mnohokrát hrál, znám je takřka dokonale a vím, jaké herní situace se v nich objevují a především na jakých místech a za jakých okolností. Rovněž jsem znalý i dodatečných materiálů, které se ke hře a jejímu dodatku vážou (viz kapitola 7.1), a tudíž jsem schopný na patřičných místech v překladech rozpoznat, zda lokalizátoři provedli rešerši těchto materiálů, či nikoli.

S ohledem na poznatky kapitoly 6.1.5 však budu pro jistotu během analýzy konzultovat jak tyto dodatečné materiály, tak i herní manuál pro tuto hru, který je součástí každé instalace, jakožto i fanouškovské stránky *Warcraft Wiki* (2024), jež obsahují záznamy o všech herních misích videohry *Warcraft III: Reign of Chaos* a jejího dodatku. Tyto záznamy popisují veškeré herní situace, které se v těchto misích mohou objevovat. Ačkoli lze namítnout, že k hernímu manuálu nemuseli mít lokalizátoři během své práce přístup, jelikož ani nemusel existovat, a tudíž je nefér s ním během analýzy pracovat, ve složce s lokalizovanou verzí hry se manuál vyskytuje v přeložené podobě. A protože jej lokalizátoři přeložili, měli prostor na základě informací, které jsou v manuálu obsažené, své překlady napříč hrou případně aktualizovat.

Druhý krok této fáze, který spočívá v dohledání informací o průběhu lokalizace (viz kapitola 6.1.2), již přeskočit nelze. Videohra *Warcraft III: Reign of Chaos* byla celosvětově uvedena na trh dne 5. července 2002, a to včetně české lokalizace (Wizard 2002). To znamená, že lokalizace musela probíhat současně s vývojem originálu. To ostatně potvrzují i zástupci vydavatelské společnosti Cenega Czech, kteří navíc uvádějí, že na lokalizaci, jež trvala pouze 4 měsíce, pracovalo 10 lidí a že se několikrát stalo, že autoři originálu měnili určité části od základu, což občas znamenalo, že se musely promluvy znovu nadabovat (Doskočil 2002). Tato informace se shoduje s poznatky obsažených v kapitole 4.3.2, a lze tedy tvrdit, že videoherní dabing pro lokalizaci videohry *Warcraft III: Reign of Chaos* vznikl podle agilního modelu.

Rovněž lze kvůli simultánnímu vývoji tvrdit, že lokalizátoři neměli během své práce přístup k audiovizuálním materiálům. Z toho vyplývají dva možné směry, kterými se tato analýza může ubírat. Buďto se může zabývat pouze kvalitou videoherního dabingu nebo může hodnotit i překladatelský výkon. A jelikož i lokalizovaný dodatek *Warcraft III: Ledový trůn* vyšel v zásadě ve stejnou dobu, jako originál (Bergy 2003), je u něj možné oddělit překladatelský výkon od celkové kvality. Jedná se tudíž o ideální příležitost využít model k tomu, abych porovnal nejen kvalitu dabingu u obou produktů, ale také i překladatelský výkon. U všech segmentů – a tedy i u finálních výsledků – proto bude dvojitý hodnocení.

Nejkomplexnějším krokem první fáze modelu je identifikace segmentů a přiřazení synchronií (viz kapitola 6.1.3). A jelikož dbám doporučení, která jsem pro tento krok stanovil, po vzoru tabulky 15 vytvářím následující tabulku 36, v níž jsou spolu s odůvodněním k jednotlivým herním situacím videohry *Warcraft III: Reign of Chaos* přiřazeny synchronie, které se u nich mohou objevovat, a také míra hráčovy interakce:

Herní situace	Synchronie, které se u herní situace mohou objevit	Odůvodnění
Úkoly (kompletní interakce hráče)	Časové omezení Striktní časové omezení	Úkoly se v této hře vyskytují v každé misi a mají dvojitou podobu. Tou první je psaná podoba, kdy se na obrazovce zobrazí psaný text, který hráče informuje, co musí udělat, aby úkol splnil. Tato psaná podoba je velmi častá u tzv. hlavních úkolů, jejichž splnění je nutné k tomu, aby hráč misi dokončil. Ve hře se rovněž objevují dobrovolné úkoly, které pro dokončení kapitoly není nutné splnit. Zadání a splnění dobrovolného úkolu – a také občas i aktualizaci hlavního úkolu – mnohdy předchází dabovaná promluva herní postavy, která úkol zadává. Jedná se tedy o druhou podobu zadání úkolů. Během těchto

		<p>promluv má hráč kompletní interakci.</p> <p>Je velmi důležité zmínit, že se pro téměř jakoukoli dabovanou promluvu na obrazovce zobrazí titulek, jenž obsahuje vše, co je v promluvě řečeno. Tyto titulky se nicméně zobrazují jen určitou dobu, než zmizí, a proto by promluvy měly titulky, které se k nim vážou, respektovat a neměly by být časově delší než jejich zobrazení.</p> <p>Pro každou promlouvající postavu se rovněž objevuje portrét v levé dolní části obrazovky, který zachycuje postavu, jak hýbe a otevírá ústa (viz obrázek 3). Jedná se nicméně o animaci, která se dokola opakuje, a tato smyčka má navodit iluzi přirozeně vypadající řeči. A jelikož je tato hra pro grafické stránce již zastaralá, nebylo by ani možné podle pohybů úst identifikovat jednotlivé samohlásky a souhlásky.</p> <p>Titulky související s úkoly nemizí hned, nýbrž se postupně vytrácejí, dokud nejdou vidět. Portrét promlouvající postavy rovněž zmizí až po nějaké době, co postava promluvu dokončí. Z těchto poznatků vyplývá, že je možné, aby dabovaná promluva byla o 10–20 % kratší či delší. Nemusí nutně trvat stejnou</p>
--	--	--

		<p>dobu. Jedná se tedy o časovou synchronii.</p> <p>Někdy se však může stát, že postava, která úkol zadává, pronese dvě samostatné promluvy po sobě. V těchto případech je důležité, aby lokalizovaná verze dodržela časový odstup mezi jednotlivými promluvy, a proto se bude jednat o striktní časové omezení.</p>
<p>Herní akce (kompletní nebo částečná interakce hráče)</p>	<p>Nulová synchronie Časové omezení Striktní časové omezení</p>	<p>Během valné většiny herní akcí má hráč kompletní kontrolu nad hrou. Místy se však vyskytují herní akce, ve kterých hra dočasně převezme kontrolu nad kamerou, aby hráčovi ukázala něco důležitého. A jelikož během těchto specifických herních akcí hráč neztrácí kontrolu nad hrou, jen dočasně nad kamerou, bude se jednat o případy s částečnou interakcí.</p> <p>Herní akce jsou jediným případem, kdy dabované promluvy nemusí být otitulkované. Jedná se především o promluvy herních postav, které se spustí, když s nimi hráč interaguje. Konkrétně když je označí nebo když jim rozkáže, aby se přemístily či zaútočily na nepřítele. V některých případech se může promluva v rámci herní akce spustit, když herní postava zemře nebo když se hráč se svým</p>

		<p>vojskem dostane do určitého bodu či k nějaké specifické herní postavě.</p> <p>Když hráč svým herním postavám přikáže, co mají udělat, postavy na tento pokyn vždy nějakým způsobem zareagují. Každá takováto odpověď trvá určitou dobu, během které postava pochopitelně nemůže odpovědět znovu.</p> <p>Jakmile promluva skončí a hráč dá postavě nový příkaz, spustí se jiná promluva. Z této interakce vyplývá, že se k těmto promluvám musí přiřadit striktní časové omezení. Pokud by totiž pro tyto promluvy překladatelé v lokalizované verzi nedodrželi přesně stanovený čas, mohlo by se stát, že kdyby hráč velmi rychle po sobě postavám přikazoval různé věci, promluvy by se mohly překrývat.</p> <p>To stejné však nelze říct pro promluvy, které se spustí, když herní postava zemře nebo když hráč dorazí do určitého bodu či ke specifické herní postavě. Tyto promluvy se totiž pro danou herní postavu spustí jen jednou, aniž by je hráč mohl svou interakcí zopakovat. A jelikož kvůli absenci titulků u těchto promluv není nutné dabing časově omezovat, bude se</p>
--	--	---

		<p>jednat o nulovou synchronii.</p> <p>Může se nicméně stát, že jakmile hráč se svým vojskem přijde ke specifické herní postavě, která hráči něco sdělí, její promluva bude otitulkována. V těchto případech, stejně jako u úkolů, bude platit časové omezení.</p>
<p>Dialogy (kompletní nebo částečná interakce hráče)</p>	<p>Striktní časové omezení Zvuková synchronie</p>	<p>Dialogy jsou rozšířenou formou herní akce, konkrétně tedy těch promluv, které jsou titulkované. Oproti těmto herním akcím, které obsahují jen jednu promluvu, v dialozích dochází ke slovní výměně mezi dvěma či více postavami. Stejně jako herní akce, i dialogy mohou probíhat za hráčovy kompletní i částečné interakce (viz výše), a ačkoli se k jednotlivým promluvám vážou titulky, které stejně jako u herních akcí a úkolů nezmizí okamžitě, ale postupně, nelze k nim přiřadit časové omezení. To proto, že se postavy v promluvách střídají, a to po určitém čase, který je nutné dodržovat. Kdyby dabing tyto časy nedodržoval, postavy by mluvily přes sebe.</p> <p>Pokud se proto v dialozích budou bavit postavy, které</p>

		<p>nejdou pro herní příběh důležité a které hráč už nikdy neuvidí, s ohledem na poznatky v kapitole 6.1.6 budu k těmto dialogům přiřazovat striktní časové omezení.</p> <p>Pokud v dialozích naopak budou promlouvat hlavní postavy, které jsou klíčové pro herní příběh a kterým hra věnuje značnou pozornost, budu k těmto dialogům přiřazovat zvukovou synchronii.</p>
Cutscény (žádná interakce hráče)	Časové omezení Striktní časové omezení Zvuková synchronie	<p>Cutscény hrají v této videohře i jejím dodatku naprosto klíčovou roli, jelikož nejvíce rozvíjejí herní děj. Obvykle k nim dochází na začátku kapitoly a na jejím konci. V některých případech ke cutscéně může dojít i během kapitoly. Jakmile k ní dojde, hra dočasně zamezí hráči v interakci, aby věnoval pozornost dění na obrazovce.</p> <p>Cutscény hojně využívají kamerových záběrů a stříhů. Jakmile postava během nich dokončí svou promluvu, často dojde ke stříhu a ke změně kamerového záběru, aby hráč mohl vidět scénu z jiného úhlu.</p> <p>Během cutscén jsou také jednotlivé promluvy titulkovány. Stejně jako u dialogů, i zde dochází ke střídání promluv, a tudíž je</p>

		<p>nutné, aby dabing přesně dodržoval stanovený čas. Vedle titulků se rovněž objevuje portrét promlouvající postavy, která se hýbe a otevírá ústa (viz obrázek 2), nicméně jde opět jen o opakující se animaci.</p> <p>Ke cutscénám proto v této hře nelze přiřadit synchronii pohybů rtů. Je však zásadní dodržovat jak čas promluv, tak i suprasegmentální jevy, protože v cutscénách většinou promlouvají hlavní postavy, a tudíž k nim budu přiřazovat zvukovou synchronii.</p> <p>Ve velmi omezeném množství případů se však může stát, že se v cutscéně vyskytne jen jedna promluva. A jelikož konec cutscény probíhá tak, že obraz postupně mizí, až jej zcela nahradí černá obrazovka, je zde prostor pro to, aby promluva mohla být o něco delší či kratší. K těmto velmi specifickým případům budu přiřazovat časové omezení.</p> <p>Další výjimku představují cutscény, které sice obsahují více promluv, ale pronáší je postavy, které nejsou pro herní příběh či navození atmosféry důležité. K těmto cutscénám budu proto přiřazovat striktní časové omezení.</p>
--	--	---

<p>Cinematiky (žádná interakce hráče)</p>	<p>Synchronie pohybů rtů Zvuková synchronie</p>	<p>Cinematiků je v této hře i dodatku jen velmi omezené množství. Stejně jako cutscény, i tyto herní situace odeberou hráči kontrolu nad hrou. Díky jejich původu (viz kapitola 3.1.3.1) jsou však od cutscén naprosto odlišné, a to především po grafické stránce, která je mnohem kvalitnější. Jelikož se svým vzhledem a charakterem podobají animovaným filmům, bude pochopitelně nutné dodržovat délku promluv, suprasegmentální jevy, ale také i artikulační pohyby. Proto k cinematikům přiřazuji synchronii pohybů rtů. Během některých cinematiků v této hře mají postavy buďto celou dobu vnitřní monolog nebo promlouvají mimo kamerové záběry. V těchto případech nebude nutné dodržovat artikulační pohyby, a proto k těmto specifickým cinematikům budu přiřazovat zvukovou synchronii.</p>
---	---	---

Tabulka 36: Přiřazení synchronií k jednotlivým herním situacím videohry *Warcraft III: Reign of Chaos* spolu s odůvodněním (na základě Mejías-Climentové 2021, s. 154)

Herní akce videohry *Warcraft III: Reign of Chaos* a jejího dodatku jsou nicméně pro tuto analýzu problematické. Herních postav, které hráč může ovládat, je mnoho a každá z nich má hned několik různých promluv, které se spustí, když je hráč označí nebo když jim přikáže se přemístit či zaútočit. Těchto promluv je tolik, že by velmi rychle naplnily stanovenou kvótu 50 segmentů, čímž by se analýza omezila pouze na herní akce a striktní časové omezení. Z tohoto důvodu tyto herní akce, u kterých se na obrazovce nezobrazuje titulky, nebudu do analýzy zahrnovat. Analyzovat rovněž nebudu duplicitní segmenty,

kteřé se mohou napřič hrou a jejím dodatkem objevovat, pokud tedy nebudou nějakým způsobem specifické.

Klíčovou roli v tomto modelu hraje přiřazení obtížnosti k jednotlivým synchroniím, což ovlivňuje evaluaci analyzovaného segmentu (viz kapitola 6.1.4). K synchroniím budu přiřazovat obtížnosti podle svého návrhu, tedy podle tabulky 16.

8.2 Druhá fáze – srovnávací analýza výchozího textu s cílovým textem

V této fázi dochází k analýze jednotlivých segmentů, ve kterých budu porovnávat VT s CT. To znamená, že budu porovnávat texty videohry *Warcraft III: Reign of Chaos* s její lokalizovanou verzí nesoucí název *Warcraft III: Vláda chaosu*. Pokud zjistím chybu u jakéhokoli z šesti textových parametrů od Spiteri Miggianiové, zaznačím ji symbolem [E] do CT na patřičné místo. Tento postup také napovídá, že namísto jakékoli varianty, které Spiteri Miggianiová v modelu TP navrhuje, využiji vlastní alternativu zaznačení chyb, jež jsem pro tento model vymyslel, která spočívá v číslování chyb a v připojení komentáře k analyzovanému segmentu (viz kapitola 6.2.2).

Ve výpočetním vzorci, jenž pro evaluaci každého segmentu použiji, budu rozlišovat mezi závažnými a drobnými chybami, a proto bude mít stejnou podobu jako v tabulce 23. Míru závažnosti ponechám na hodnotě 3. Je nutné opět připomenout, že rozlišování mezi závažnými a drobnými chybami je v tomto modelu subjektivní záležitostí, kterou by měl hodnotitel řádně odůvodnit. Rovněž by měl stanovit kritéria, podle kterých bude chyby systematicky rozlišovat. V této analýze se proto budu řídit kritérii, která jsem navrhl a zdůvodnil (viz s. 90–91), a tím pádem za závažné chyby budu označovat ty, jež znemožňují nebo ztěžují hráčův postup ve hře. Všechny ostatní chyby budu považovat za drobné.

Ačkoli by nejlepším postupem bylo, kdybych v této kapitole vytvořil tabulky pro všech 50 segmentů, práce by tímto zbytečně rozsahově nabobtnala. Z tohoto důvodu níže vypíšu 10 segmentů, které jsou dle mého názoru nejkompexnější. Ostatní segmenty – stejně jako těchto 10 vybraných – jsou pochopitelně dostupné v příloze k této práci.

8.2.1 Segment č. 1

Číslo segmentu: 1		
Herní situace: Cinematik		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Synchronie pohybů rtů (těžká obtížnost)		
Kontext: Král Terenas na svém dvoře pořádá schůzi, na které jsou přítomni zástupci lidských národů, již diskutují o problémech, které sužují zemi. Na schůzi se chce dostat i Prorok.		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení
Čas na videu: 00:00:45–00:04:19	Čas na videu: 00:35:41–00:39:10	Celkový počet slov ve výchozím textu: 301 (W)
<p>REPRESENTATIVE 1: We've received reports that the orcs are regrouping.</p> <p>REPRESENTATIVE 2: Certainly the recent attacks against the internment camps are evidence enough.</p> <p>REPRESENTATIVE 3: Agreed. The Horde is on the move.</p> <p>REPRESENTATIVE 4: This is absurd. My nation will not stand by and watch as the Horde masses on our very doorstep!</p> <p>AMBASSADOR: The orcs are not our primary concern here! How many times must I repeat myself? King Terenas, you must heed my warning! This plague that has gripped the northlands could have dire ramifications.</p> <p>REPRESENTATIVE 4: Plague? You wizards are just being paranoid!</p>	<p>ZÁSTUPCE 1: Dostali jsme zprávy, že orkové znovu nabírají na síle.</p> <p>ZÁSTUPCE 2: Nedávné útoky na internační tábory jsou toho dostatečným důkazem.</p> <p>ZÁSTUPCE 3: Souhlasím. Horda skutečně je v pohybu.</p> <p>ZÁSTUPCE 4: To je směšné! Můj národ nebude jen tak stát a dívat se, až se nám Horda objeví přímo před naším prahem!</p> <p>VELVYSLANEC: Orkové nejsou tím, na co bychom se tu měli soustředit! Kolikrát se ještě budu muset opakovat! Králi Terenasi, musíte uposlechnout mé varování! Ta nákaza, která postihla severní teritoria, může mít nedozírné následky.</p> <p>ZÁSTUPCE 4: Nákaza! Vy</p>	<p>Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj)</p> <p>Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: {17, 9} (Emin)</p> <p>Obtížnost segmentu: 0,5 (O)</p> <p>Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality segmentu: $97,18 \% = 100 - [(0 * 3 + 17) * 0,5 / 301] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $98,50 \% = 100 - [(0 * 3 + 9) * 0,5 / 301] * 100$</p>

<p>REPRESENTATIVE 3: Let's keep all this in perspective. Even if this "plague" does pose a threat to us, what are you proposing we do?</p> <p>AMBASSADOR: It is simple. As I have said, the Kirin Tor are already prepared to place the villages under strict quarantine.</p> <p>KING TERENAS: I will not institute quarantine without further proof of your claims, Ambassador. The people of Lordaeron have suffered enough without being prisoners in their own lands.</p> <p>THE PROPHET: Yet, prisoners they are, good king.</p> <p>KING TERENAS: What is the meaning of this? Who are you?</p> <p>THE PROPHET: Humanity is in peril! The tides of darkness have come again, and the whole world is poised upon the brink of war!</p> <p>AMBASSADOR: Enough of this! Guards, remove this madman!</p> <p>THE PROPHET: Hear me! The only hope for your people is to travel west to the forgotten lands of Kalimdor.</p> <p>AMBASSADOR: Travel west?! Are you mad?</p>	<p>kouzelníci už snad přicházíte úplně o rozum![E1]</p> <p>ZÁSTUPCE 3: Podívejme se na to z nadhledu. I kdyby ta „nákaza“ pro nás znamenala nějakou hrozbu, co navrhuje, abychom s ní provedli?</p> <p>VELVYSLANEC: To je prosté. Jak jsem již řekl, v Kirin Tor jsou připraveni dát vesnice do přísné karantény.</p> <p>KRÁL TERENAS: Karanténu nezavedu bez toho, aniž[E2] bych měl hmatatelný důkaz vašich tvrzení, velvyslanče. Lid Lordaeronu již vytrpěl dost, než aby se stal vězněm ve své vlastní zemi.</p> <p>PROROK: A přesto už vězněm je, dobrotivý králi[E3].</p> <p>KRÁL TERENAS: Co to má znamenat! Kdo vlastně jste?</p> <p>PROROK: Lidstvo je ve smrtelném nebezpečí! Znovu se blíží záplava temnoty a celý svět stojí na prahu války!</p> <p>VELVYSLANEC: To už stačilo! Strážte, odveďte toho šílence!</p> <p>PROROK: [E4]Vyslechněte mě!</p>	
--	---	--

<p>KING TERENAS: Hold, Ambassador! I don't know who you are or what you believe, but this is not the time for rambling prophets. Our lands are beset by conflict, but it shall be we who decide how best to protect our people, not you! Now begone!</p> <p>THE PROPHET: I failed humanity once before, and I will not do so again. If you cannot take up this cup, then I shall find another who will.</p> <p>THE PROPHET: The warning has been given. Their fate is now their own.</p>	<p>Jedinou šancí pro váš lid je cesta na západ, do zapomenuté země Kalimdor[E5].</p> <p>VELVYSLANEC: [E6]Jste vážně šílený!</p> <p>KRÁL TERENAS: Velvyslanče! [E7]Já sice nevím, kdo jste nebo v co věříte, ale teď není nejvhodnější doba na nějaká proroctví. Naše země skutečně trápí válka. Ale měli bychom[E8] to být my, kdo rozhodne, jak nejlépe chránit náš lid, ne ty! Teď mluv[E9]!</p> <p>PROROK: [E10]Už jednou jsem se v lidech zklamal[E11] [E12]a nehodlám to udělat znovu. [E13]Jestliže ty[E14] moji pomoc nepřijmeš[E15], [E16]pak budu muset vyhledat někoho jiného, kdo ano[E17].</p> <p>PROROK: Varování byli. Osud mají nyní ve svých rukou.</p>	
<p>Komentář: Chyba [E1] se týká rejstříku, kterého zástupce 4 používá. V českém dabingu promluva zní až moc útočně a hanlivě. Přitom se všichni přítomní jen snaží zaujmout pozornost krále Terenase. Cílem promluvy je tedy téma náказы jen zdiskreditovat a shodit ze stolu, nikoli verbálně zaútočit na velvyslance. Za chybu [E2] považují použití pleonasmu, kterého se král Terenas dopustil. Chyba [E3] spočívá v tom, že je promluva až příliš dlouhá, a Prorok proto vyřkne poslední slabiku „lí“ až poté, co na videu zavře ústa. Chyba [E4] vznikla kvůli tomu, že Prorok na videu začne mluvit, nicméně promluva začne až po určité prodlevě. S tím se pojí chyba [E5], kdy Prorok na videu domluví, nicméně promluva pokračuje o něco dál. Za chybu [E6] považují výpustku, kdy anglické slovní spojení <i>Travel west?!</i> v cílovém textu zcela chybí, čímž překlad oproti originálu</p>		

ztrácí kohezivní vazbu. Chyba [E7] rovněž spočívá v tom, že král Terenas na videu již mluví, ale jeho promluva začne až po určité prodlevě. Za chybu [E8] považují nesprávné převedení modality. Anglické *shall* představuje rozhodnost a odhodlanost, což reflektuje to, jak by král měl vystupovat. České „měli bychom“ může evokovat naopak nejistotu a nerozhodnost. Chyba [E9] vznikla kvůli nesprávnému překladu, který navíc způsobuje významový posun. Terenas přikazuje, aby Prorok opustil dvůr. V překladu jej však vybízí k tomu, aby v konverzaci pokračoval, a tedy aby zůstal. Chyba [E10] je opět důsledkem toho, že Prorokova promluva začíná až chvíli poté, co na obrazovce začne mluvit. Chyba [E11] spočívá ve významovém posunu způsobeném nesprávným překladem, který mohl být zapříčiněn neadekvátní rešerší předchozích materiálů. Jak se hráč v této hře dozví, Prorok je ve skutečnosti mocný čaroděj Medivh, který v prvním díle přivedl orky na Azeroth a kterého lidé za jeho skutek zabili (Blizzard Entertainment 1995, s. 37–38). Nyní se snaží své hříchy napravit, a právě to by měla promluva v překladu reflektovat. Chyba [E12] opět vznikla kvůli tomu, že Prorok začne na videu mluvit, ale promluva se spustí až chvíli poté. Chyba [E13] je opět způsobena tím, že Prorok na videu začne mluvit, ale nějakou dobu nic neříká. Chyba [E14] spočívá v neadekvátně zvoleném rejstříku. Prorok mluví ke králi, a tudíž by mu měl vykat a přistupovat k němu s respektem, o to víc, když jej chce o něčem přesvědčit. Ačkoli Terenasovi v předchozí promluvě skutečně vykal, nyní mu tyká. Chyba [E15] spočívá ve významovém posunu. Prorok žádnou aktivní pomoc nenabízí, jenom varuje o blížící se hrozbě a apeluje na Terenase, aby se se svým lidem vydal na západ. Chyba [E16] vznikla kvůli tomu, že Prorok na videu již mluví, ale nějakou dobu nejde slyšet promluvu. Tato prodleva způsobila i chybu [E17], kdy Prorok částici „ano“ řekne až poté, co na videu viditelně domluvil. Chyby [E4], [E5], [E7], [E10], [E12], [E13], [E16] a [E17] ale nepovažují za ty, které lze přičíst překladatelům, protože nejsou zodpovědní za správné vložení zvukové stopy do videa.

Tabulka 37: Analýza a hodnocení segmentu č. 1 ve stanoveném úseku videohry *Warcraft III*:

Vláda chaosu

8.2.2 Segment č. 2

Číslo segmentu: 2		
Herní situace: Cutscéna		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Zvuková synchronie (těžká obtížnost)		
Kontext: Král Terenas vyslal svého syna Arthase, aby lordu Utherovi pomohl zneškodnit orkskou hrozbu.		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení
Čas na video: 00:04:37–00:05:54	Čas na video: 00:39:25–00:40:46	Celkový počet slov ve výchozím textu: 144 (W)
<p>UTHER: Welcome, prince Arthas. The men and I are honored by your presence.</p> <p>ARTHAS: Can the formalities, Uther. I'm not king yet. It's good to see you.</p> <p>UTHER: You too, lad. I'm pleased that King Terenas sent you to help me.</p> <p>ARTHAS: Father still hopes your patience and experience might rub off on me.</p> <p>UTHER: It is a father's right to dream, isn't it? *ARTHAS a Uther se zasmějí*</p> <p>ARTHAS: Look, here's where we stand. Our scouts have confirmed that there is an orc encampment hidden somewhere over the next ridge.</p> <p>UTHER: As I suspected...</p> <p>ARTHAS: It gets worse. They're preparing to attack the nearby village of Strahnbrad. As far as</p>	<p>UTHER: Bud' vítán, princí Arthasi. Jsme nesmírně poctěni tvoji návštěvou.[E1]</p> <p>ARTHAS: Zanech těch formalit, Uthere – zatím nejsem žádný král. Rád tě vidím.</p> <p>UTHER: Já tebe taky, příteli. Opravdu jsem rád, že mi král Terenas poslal na pomoc zrovna tebe.[E2]</p> <p>ARTHAS: Otec si ještě pořád myslí, že od tebe mohu získat nějaké zkušenosti a naučím se trpělivosti.</p> <p>UTHER: No, brát mu to nebudeme, myslet si může, co chce, ne[E3]?[E4] [E5]</p> <p>ARTHAS: Půjdeme rovnou k věci – zvědové nám potvrdili, že někde za dalším hřebenem se usadili orkové.</p> <p>UTHER: Toho jsem se obával...[E6]</p> <p>ARTHAS: A bude hůř. Přípravují totiž</p>	<p>Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj)</p> <p>Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: {9, 3} (Emin)</p> <p>Obtížnost segmentu: 0,5 (O)</p> <p>Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality segmentu: $96,88 \% = 100 - [(0 * 3 + 9) * 0,5 / 144] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $98,96 \% = 100 - [(0 * 3 + 3) * 0,5 / 144] * 100$</p>

<p>we know, the village is completely defenseless. UTHER: I need to move against the orcs' base immediately. Can you handle Strahnbrad's defense on your own? ARTHAS: Of course, Uther. Don't worry about me. UTHER: Good. Meet me at the orc camp when you've saved the village. Be careful, Arthas.</p>	<p>útok na nedalekou vesnici Strahnbrad. Co já vím[E7], tak je tahle vesnice naprosto bezbranná. UTHER: Musím okamžitě základnu orků napadnout. Zvládneš zatím sám obranu Strahnbradu?[E8] ARTHAS: To nebude problém, Uthere. Nemusíš mít strach. UTHER: Dobrá. Jak zajistíš vesnici, dojed' za mnou k táboru orků. Buď opatrný, Arthasi.[E9]</p>	
--	--	--

Komentář: Chyby [E1], [E2], [E4], [E6], [E8] a [E9] souvisejí s hlasovým výkonem dabéra, který dabuje postavu Uthera. Ačkoli je Arthas podle herního manuálu Utherovým učněm a mají mezi sebou velmi vřelý vztah, kdy Arthas má Uthera rád jako svého strýce a Uther má rád Arthase jako svého synovce (Blizzard Entertainment 2002b, s. 6 a 92), Uther v českém dabingu oproti originálu, ve kterém má láskyplný a starostlivý hlas, působí arogantně, sarkasticky a vůči Arthasovi až nepřátelsky. Vzájemná náklonnost těchto dvou postav přitom hraje důležitou roli v jejich vývoji a následném rozkolu. Problém českého dabingu Uthera je nejvíce zřetelný, když se Arthas přidá k nemrtvým a Uthera zabije. Zatímco originál vyobrazuje velkou tragédii, v lokalizované verzi může hráč nabýt pocitu, že se Arthas konečně mstí a vyřizuje si účty. Proto ke všem Utherovým promluvám ve všech segmentech, ve kterých s Arthasem mluví, budu přiřazovat chybu, nicméně tyto chyby nelze přičíst překladatelům. Chyba [E3] souvisí se zvoleným rejstříkem. V originále je zřejmé, že Uther vtipkuje a používá trochu ironie, nicméně česká promluva je za hranou. Přestože má Uther s králem Terenasem skoro až bratrský vztah (Blizzard Entertainment 2002b, s. 6) je přece jen Terenasovým poddaným a neměl by jej veřejně shazovat. Chyba [E5] v lokalizované verzi přispívá ke špatné interpretaci Utherovy postavy, jelikož oproti originálu chybí reakce Arthase a Uthera, kteří se spolu Utherově poznámce zasmějí. Tato reakce má symbolizovat vlídný vztah, který mezi sebou tyto postavy mají. Chybu nicméně nepřipisují překladatelům, nýbrž lidem odpovědným za zasazení zvukových stop do hry. Chyba [E7] spočívá v tom, že si Arthas připisuje úspěch za něco, co ve skutečnosti odvedli zvědové. Navíc promluva působí jako Arthasova osobní vsuvka, nikoli jako objektivní informace, kterou zjistili zvědové.

Tabulka 38: Analýza a hodnocení segmentu č. 2 ve stanoveném úseku videohry *Warcraft III: Vláda chaosu*

8.2.3 Segment č. 21

Číslo segmentu: 21		
Herní situace: Cutscéna		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Zvuková synchronie (těžká obtížnost)		
Kontext: Arthas po osvobození vesnice Strahnbrad přichází do Utherova tábořiště. Uther se marně snaží s orky vyjednávat.		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení
Čas na video: 00:12:34–00:13:37	Čas na video: 00:47:44–00:48:52	Celkový počet slov ve výchozím textu: 114 (W)
<p>UTHER: Ah, good timing, lad. I sent two of my best knights in to parley with the orc leader. They should be returning shortly.</p> <p>UTHER: Damn, these orcs will never surrender.</p> <p>ARTHAS: Then let's get in there and destroy the beasts!</p> <p>UTHER: Remember, Arthas, we are paladins. Vengeance cannot be a part of what we must do. If we allow our passions to turn to bloodlust, then we will become as vile as the orcs.</p> <p>ARTHAS: Yes, Uther.</p> <p>UTHER: Now, if you're feeling up to it, I want you to lead the attack.</p> <p>ARTHAS: Me? Well, of course!</p> <p>UTHER: I'll remain here and ensure that none of the loathsome beasts threaten the camp.</p> <p>ARTHAS: I won't fail you.</p> <p>UTHER: I know you won't, lad.</p>	<p>UTHER: Jdeš právě včas, příteli. Poslal jsem dva své nejlepší rytíře s poslední výzvou[E1] k veliteli orků. Měli by být zpátky co nevidět.[E2]</p> <p>UTHER: Zatraceně. Orkové se nikdy nevzdají![E3]</p> <p>ARTHAS: Pak tedy vyražme a zničme ta zvířata!</p> <p>UTHER: Nezapomínej, Arthasi – jsme paladinové. Msta nemá v našem jednání místo. Popustíme-li uzdu našim vášním, staneme se stejně krvežízniví[E4] a odporní jako orkové.[E5]</p> <p>ARTHAS: Ano, Uthere.[E6]</p> <p>UTHER: Takže teď, když sis to osahal[E7] – chci, abys útok vedl ty.[E8]</p> <p>ARTHAS: Já? Dobrá – jak si přeješ![E9]</p>	<p>Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj)</p> <p>Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: {11, 3} (Emin)</p> <p>Obtížnost segmentu: 0,5 (O)</p> <p>Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality segmentu: $95,18 \% = 100 - [(0 * 3 + 11) * 0,5 / 114] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $98,68 \% = 100 - [(0 * 3 + 3) * 0,5 / 114] * 100$</p>

	UATHER: Já zůstanu zde a dohlédnu, aby žádná z těch odporných bestii neohrozila tábor.[E10] ARTHAS: Můžeš se spolehnout. UATHER: Já vím, že můžu, příteli.[E11]	
--	---	--

Komentář: Chyby [E2], [E3], [E5], [E8], [E10] a [E11] se týkají hlasového výkonu dabéra, který dabuje postavu Uthera (viz segment č. 2). Chyby [E6] a [E9] naopak souvisí s hlasovým výkonem dabéra, který dabuje postavu Arthase. Chyba [E6] konkrétně spočívá v tom, že Arthas v originále tuto promluvu po Utherově přednášce přednáší sklesle, jako kdyby svého učitele zklamal a styděl se za svůj výbuch hněvu. V dabingu nicméně zní afektovaně, jako kdyby ho Uther o to víc vyburcoval. S tím souvisí i chyba [E9]. Zatímco v originále je Arthas překvapen, že mu navzdory prohřešku Uther takovou zodpovědnost svěřuje, a nabídku hned přijímá, aby se omluvil a Utherovi ukázal, že se na něj může spolehnout, v českém dabingu Arthas zní arogantně a vůči Utherovi přistupuje až nepřátelsky. To však utvrzuje pomyslnou propast, které tyto dvě postavy v lokalizované verzi mezi sebou mají. Všechny tyto chyby však nelze přičíst lokalizátorům. Všechny zbylé však lze, počínaje chybou [E1]. Zatímco anglické *to parley* označuje pouze proces vyjednávání, lokalizátoři se rozhodli toto sloveso konkretizovat a přeložit jako „poslední výzva“. Není však zřejmé, k čemu Uther vyzývá. Chyba [E4] spočívá ve významovém posunu. Zatímco Uther v originále říká, že paladinové nesmí dopustit, aby se z jejich vášní stala krvežíznivost, v českém dabingu říká, že pokud paladinové byť jen trochu své vášně projeví, stanou se ohavnými jako orkové. Chyba [E7] spočívá ve špatném a nesmyslném překladu. Uther v originále vybízí, aby Arthas vedl útok, pakliže se na to cítí. V českém dabingu nedává Utherova promluva smysl a z kontextu není zřejmé, co si Arthas měl „osahat“.

Tabulka 39: Analýza a hodnocení segmentu č. 21 ve stanoveném úseku videohry *Warcraft III: Vláda chaosu*

8.2.4 Segment č. 22

Číslo segmentu: 22		
Herní situace: Cutscéna		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Zvuková synchronie (těžká obtížnost)		
Kontext: K Utherově tábořišti přichází velitel místních orků, který se Utherovi vysmívá. Vysmívající se ork je však pouze kouzelnou iluzí, skutečný velitel vykonává rituál, který vyžaduje lidské oběti.		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení
Čas na videu: 00:14:44–00:15:29	Čas na videu: 00:49:50–00:50:40	Celkový počet slov ve výchozím textu: 69 (W)
<p>BLADEMASTER OF BLACKROCK CLAN: Paladin fool! The warlocks of the Blackrock Clan have spoken! Soon, demons will rain from the sky, and this wretched world will burn!</p> <p>UTHER: Yes, I've heard this rhetoric before. You orcs will never learn!</p> <p>UTHER: It was only a mirror image. Damn it, what are these curs up to?</p> <p>BLADEMASTER: The hour of doom approaches! Let this paltry sacrifice appease our demon masters!</p> <p>UNLUCKY FOOTMAN: You sick bastards! You'll never get away with--</p>	<p>PÁN MEČŮ KMENE BLACKROCK: Ty blázne paladine! Čarodějové[E1] z klanu Blackrock vyřkli svá zaklínadla[E2]. Z nebe začnou přšet démoni a tenhle ubohý svět se obrátí v prach!</p> <p>UTHER: Jasně, tohle už jsem někde slyšel. Vy orkové jste nepoučitelní![E3]</p> <p>UTHER: To byl jen obraz[E4]. K čertu s tím, co měly ty kletby znamenat[E5]?</p> <p>PÁN MEČŮ: Přichází hodina vaší zkázy. Nechť tyto bídné oběti uspokojí naše[E6] demony, naše vládce!</p> <p>NEŠŤASTNÝ PĚŠÁK: Vy mizerní parchanti! Tohle vám neprojde!</p>	<p>Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj)</p> <p>Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: {6, 4} (Emin)</p> <p>Obtížnost segmentu: 0,5 (O)</p> <p>Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality segmentu: $95,65 \% = 100 - [(0 * 3 + 6) * 0,5 / 69] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $97,10 \% = 100 - [(0 * 3 + 4) * 0,5 / 69] * 100$</p>
Komentář: Chyba [E1] spočívá v použití nesprávné terminologie. Zatímco podstatné jméno „čaroděj“ by v univerzu <i>Warcraft</i> sedělo spíše na jedince, kteří praktikují čistou magii, anglické <i>warlock</i> sedí spíše na jedince, již se zabývají temnou magií a vyvoláváním démonů, což ostatně Pán mečů ve své promluvě potvrzuje. Chyba [E2]		

spočívá ve významovém posunu. Pán mečů totiž v originále říká, že jeho černokněžníci pouze předpovídají příchod démonů. To je ostatně také důvod, proč mu Uther nevěří. Z českého dabingu ale může hráč nabýt dojmu, že právě tito černokněžníci zapříčinili příchod démonů, ke kterému v pozdějších částech hry dojde, což není pravda. Chyba [E3] spočívá v neadekvátní práci s hlasem. V Utherově hlase v originále se totiž u posledních slov projevuje to, že začíná s Pánem mečů bojovat. Českému dabingu toto chybí a Uther zní, jako kdyby normálně konverzoval. Chyba [E4] spočívá až v příliš doslovném překladu, protože z dění na obrazovce je zřejmé, že se jednalo pouze o kouzelnou iluzi, která se přišla Utherovi vysmívat. Chyba [E5] spočívá ve špatném překladu, který mohl vzniknout tím, že překladatelé anglické podstatné jméno *curs* přečetli jako *curse*, přičemž se jedná o slova se zcela odlišným významem. Ačkoli poslední věta Pána mečů působí jako chytré řešení, jak se vypořádat s anglickým slovním spojením *our demon masters*, český hráč může ze slovního spojení „naše demony“ na moment nabýt dojmu, že jsou orkové nadřazení démonům, což následující slovní spojení hned rozporuje. Kvůli této kontradikci uděluji chybu [E6]. Oproti ostatním segmentům nehodnotím Utherův český hlas negativně, protože konverzuje s nepřítelem, a tudíž jistá míra arogance může být na místě. Z pochopitelných důvodů nehodnotím chyby [E3] a [E4] jako chyby překladatelů.

Tabulka 40: Analýza a hodnocení segmentu č. 22 ve stanoveném úseku videohry *Warcraft III: Vláda chaosu*

8.2.5 Segment č. 24

Číslo segmentu: 24		
Herní situace: Dialog		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Zvuková synchronie (těžká obtížnost)		
Kontext: Arthas během cesty k veliteli orků narazí na skupinu trpaslíků.		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení
Čas na videu: 00:15:49–00:16:16	Čas na videu: 00:51:33–00:52:10	Celkový počet slov ve výchozím textu: 61 (W)
<p>FERANOR STEELTOE: Well met, good human! Have you come to join in our hunt?</p> <p>ARTHAS: What are you dwarves hunting in this region?</p> <p>FERANOR STEELTOE: We're hunting black drakes. It's said that drakes' blood can bestow fiery enchantments upon weapons.</p> <p>ARTHAS: The fiery enchantments you seek could prove useful.</p> <p>FERANOR STEELTOE: The name of the beast we're hunting is Searinox. With your aid, the monster won't stand a chance!</p>	<p>FERANOR STEELTOE: Zdráv bud', dobrý člověče! Přidáš se k našemu lovu?</p> <p>ARTHAS: Co vy trpaslíci v téhle oblasti lovíte?</p> <p>FERANOR STEELTOE: Lovíme černé draky. Říká se, že dračí krev dokáže očarovat ohnivé zbraně[E1]. Kdybys narazil na mé druhy, určitě by se s tebou o ta kouzla podělili[E2].[E3]</p> <p>ARTHAS: Zajisté[E4]. Ty čarodějné přísady[E5], které hledáte, by se mohly hodit.</p> <p>FERANOR STEELTOE: Nestvůra, po které jdeme, se jmenuje Searinox. Pomůžeš-li nám ty, nemá žádnou šanci.</p>	<p>Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj)</p> <p>Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: {5, 4} (Emin)</p> <p>Obtížnost segmentu: 0,5 (O)</p> <p>Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality segmentu: $95,90 \% = 100 - [(0 * 3 + 5) * 0,5 / 61] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $96,72 \% = 100 - [(0 * 3 + 4) * 0,5 / 61] * 100$</p>
Komentář: Chyba [E1] spočívá ve významovém posunu. Originál mluví o tom, že dračí krev dokáže normální zbraně očarovat na ohnivé zbraně. Český překlad naopak tvrdí, že dračí krev dokáže očarovat zbraně, které již mají nějakou ohnivou charakteristiku. Chyby		

[E2] a [E4] spočívají v přeložení něčeho, co se v originále ani nevyskytuje. Je možné, že lokalizátoři přeložili text, který se na poslední chvíli změnil, a na změnu překladu již nezbyl čas. Stejně tak je ale možné, že lokalizátoři změnit text zapomněli. Chyba [E3] spočívá v tom, že se Feranorův hlas v této promluvě změní a najednou tuto postavu dabuje jiný dabér než v předchozí promluvě. V další promluvě se tento problém již nevyskytuje. Chybu nicméně nelze přičíst překladatelům. Chyba [E5] spočívá ve špatném překladu slovního spojení *fiery enchantments*. Arthas má ve své promluvě odkazovat na to, co trpaslík již řekl. V českém dabingu jsou zde čarodějné přísady novou informací, se kterou Arthas přišel sám. Oproti vesničanům, u nichž tykání vůči Arthasovi vnímám jako použití neadekvátního rejstříku, u trpaslíků tykání nevnímám jako problémové. Trpaslíci totiž nejsou Arthasovými poddanými, jelikož mají své vlastní království jménem Khaz Modan (Blizzard Entertainment 1995, s. 39), a tudíž ani nemusí vědět, že je Arthas korunním princem království Lordaeronu. Ačkoli se trpaslíci mohou tykáním vůči Arthasovi dopustit *faux pas*, vnímám to jako prostředek, kterým dochází k charakterizaci trpaslíků jako samostatné rasy a národa.

Tabulka 41: Analýza a hodnocení segmentu č. 24 ve stanoveném úseku videohry *Warcraft III:*

Vláda chaosu

8.2.6 Segment č. 29

Číslo segmentu: 29		
Herní situace: Cutscéna		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Zvuková synchronie (těžká obtížnost)		
Kontext: Arthas porazí velitele orků v boji a vrátí se k Utherovi do tábořiště.		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení
Čas na videu: 00:19:39–00:20:06	Čas na videu: 00:54:50–00:55:18	Celkový počet slov ve výchozím textu: 56 (W)
UTHER: You've done well, lad. This was a sound victory. ARTHAS: I don't know, Uther. The orcs were sacrificing townsfolk. I think they were trying to summon demons. UTHER: Have faith, lad. These orcs are trying to hold on to dying traditions. We defeated their demons a long time ago. Let's head for home. It's been a long day.	UTHER: To nebylo špatné[E1], příteli. Vyhráli jsme na celé čáře.[E2] ARTHAS: To si nemyslím, Uthere. Orkové obětovali vesničany... mám za to, že se pokoušeli vyvolat démony.[E3] UTHER: Hlavu vzhůru, brachu. Tihle orkové lpí na dávno vyhaslých tradicích. Jejich démony jsme porazili před mnoha věky. Jedeme domů. Tohle byl vyčerpávající den.[E4]	Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj) Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: {4, 1} (Emin) Obtížnost segmentu: 0,5 (O) Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$ Hodnocení kvality segmentu: $96,43 \% = 100 - [(0 * 3 + 4) * 0,5 / 56] * 100$ Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $99,11 \% = 100 - [(0 * 3 + 1) * 0,5 / 56] * 100$
Komentář: Chyby [E2] a [E4] souvisí s hlasovým výkonem dabéra, který dabuje postavu Uthera (viz segment č. 2). Chyba [E3] rovněž souvisí s hlasovým výkonem, nicméně dabéra, který dabuje postavu Arthase. V originále totiž zní nejistě nebo jako kdyby byl otřesený či až vystrašený z toho, že se orkové nezdráhali vesničany obětovat. V českém dabingu spíše zní, jako kdyby chtěl Utherovi oponovat, což opět v lokalizované verzi utvrzuje představu, že se Arthas s Utherem nemají moc v lásce. S tím se pojí i chyba [E1], kdy lokalizátoři využili v překladu modulaci, nicméně tím vytvořili dojem, jako kdyby Uther nechtěl Arthasovi připsat zásluhy za jeho úspěch. Chyby [E2], [E4] a [E3] nelze přičíst lokalizátorům.		

Tabulka 42: Analýza a hodnocení segmentu č. 29 ve stanoveném úseku videohry *Warcraft III: Vláda chaosu*

8.2.7 Segment č. 30

Číslo segmentu: 30		
Herní situace: Cutscéna		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Zvuková synchronie (těžká obtížnost)		
Kontext: Prorok se marně snaží apelovat na představitele města kouzelníků Dalaran. Po neúspěchu odchází pryč. Celou konverzaci potají sledovala čarodějka Jaina.		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení
Čas na video: 00:20:28–00:21:46	Čas na video: 00:55:38–00:57:01	Celkový počet slov ve výchozím textu: 123 (W)
THE PROPHET: You must be wiser than the king! The end is near! ANTONIDAS: I told you before. I'm not interested in this nonsense! THE PROPHET: Then I've wasted my time here. ANTONIDAS: You can show yourself now, Jaina. He's gone. JAINA: I'm sorry for eavesdropping, master, but-- ANTONIDAS: *laughs* It's your inquisitive nature that I've come to rely on, child. That crazed fool's convinced that the world is about to end. JAINA: I've heard the rumors of the plague spreading throughout the northlands. Do you truly believe that the plague is magical in nature? ANTONIDAS: It's a strong possibility. That's why I need you to travel there and investigate the	PROROK: Musíš[E1] mít víc rozumu než král! Konec se blíží! ANTONIDAS: Už jsem se vyjádřil jasně – nechci s těmi hloupostmi nic mít! PROROK: Pak tady jen ztrácím čas. ANTONIDAS: Už se můžeš ukázat, Jaino. Je pryč. JAINA: Omlouvám se, mistře, že jsem naslouchala, ale- ANTONIDAS: *zasměje se* Tu zvědavost máš v sobě, mé dítě, a já s tím počítal.[E2] Ten bláznivý šílenec mě chtěl přesvědčit, že se blíží konec světa. JAINA: Zaslechla jsem zvěsti, že se v severních krajích šíří mor[E3][E4]. Vy si opravdu myslíte, že ta epidemie je magické povahy?	Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj) Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: 5 (Emin) Obtížnost segmentu: 0,5 (O) Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$ Hodnocení kvality segmentu: $97,97 \% = 100 - [(0 * 3 + 5) * 0,5 / 123] * 100$ Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $97,97 \% = 100 - [(0 * 3 + 5) * 0,5 / 123] * 100$

<p>matter. I've arranged for a special envoy to assist you.</p> <p>JAINA: Yes, master. I'll do my best.</p> <p>ANTONIDAS: I know you will, child. Farewell.</p>	<p>ANTONIDAS: Je to velmi pravděpodobné. Proto potřebuji, abys tam odjela a zjistila, o co jde. Mám už připraveného zvláštního posla[E5], který ti pomůže.</p> <p>JAINA: Ano, mistře. Udělám, co bude v mých silách.</p> <p>ANTONIDAS: Já vím, dítě. Buď sbohem.</p>	
---	--	--

Komentář: Chyba [E1] spočívá v neadekvátně zvoleném rejstříku. Antonidas je totiž nejvyšším představitelem kouzelnického města Dalaranu (Blizzard Entertainment 2002b, s. 5), a lze proto říct, že zastává pomyslnou roli krále tohoto města. Obdobně jako v segmentu č. 1, i v tomto případě by Prorok měl Antonidasovi spíše vykat a přistupovat k němu s respektem, o to víc, když se ho snaží o něčem přesvědčit. Chyba [E2] spočívá ve špatné interpretaci výchozího textu. Antonidas v originále mluví o tom, že Jaina je zvědavá a že tato její vlastnost mnohdy přišla vhod. Český dabing naopak pouze tvrdí, že Antonidasovi bylo zřejmé, že Jaina bude odposlouchávat. Chyby [E3] a [E4] souvisí s podstatným jménem „mor“. Zatímco originál konzistentně pro záhadnou nemoc používá podstatné jméno *plague* již od úvodního cinematiku, čeština využívá synonyma, a tudíž může hráč nabýt dojmu, že se nejedná o stejnou věc. Dle mého názoru by bylo vhodné dodržet první termín, který lokalizátoři použili, což v tomto případě je podstatné jméno „nákaza“. Z toho důvodu uděluji chybu [E3]. S tím poznatkem souvisí i chyba [E4], kdy lokalizátoři umístili podstatné jméno „mor“ do rématické pozice, což vyvolává dojem, že se má pro hráče jednat o novou informaci. V originále však Jaina jasně používá určitý člen *the*, čímž říká, že se jedná o již známou informaci. Podstatné jméno „epidemie“ v následující větě však problematicky nepůsobí, jelikož je v tomto kontextu slučitelné jak se slovem „mor“ tak i „nákaza“. Za chybu [E5] považuji „Mám už připraveného zvláštního posla“, kdy kolokace „připravit posla“ se běžně nepoužívá a samotné podstatné jméno „posel“ zní moc formálně a v příjemci evokuje diplomatické či státnické záležitosti. Ve skutečnosti Antonidas zařídil, aby Jainu doprovodil Arthas, a anglické slovní spojení *special envoy* je zde myšleno lehce ironicky. To proto, že Arthas s Jainou spolu měli romantický vztah, o kterém vědělo celé království a který před událostmi této hry museli ukončit (Blizzard Entertainment 2002b, s. 6).

Tabulka 43: Analýza a hodnocení segmentu č. 30 ve stanoveném úseku videohry *Warcraft III: Vláda chaosu*

8.2.8 Segment č. 31

Číslo segmentu: 31		
Herní situace: Cutscéna		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Zvuková synchronie (těžká obtížnost)		
Kontext: Arthas se svou družinou čeká na příchod Jainya. Ta se nakonec ukáže, nicméně ji pronásleduje dvojice ogrů. Jakmile Jaina zvítězí v boji, setkává se s Arthasem a jeho družinou.		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení
Čas na videu: 00:22:06–00:23:14	Čas na videu: 00:57:16–00:58:33	Celkový počet slov ve výchozím textu: 120 (W)
<p>CAPTAIN: Prince Arthas, we've been waiting here for hours. Are you sure this friend of yours is coming?</p> <p>ARTHAS: I'm sure. Jaina usually runs a little late.</p> <p>CAPTAIN: We must help her!</p> <p>ARTHAS: Stay your blade, Captain. She can take care of herself.</p> <p>ARTHAS: Gentlemen, meet Miss Jaina Proudmoore, special agent to the Kirin Tor, and one of the most talented sorceresses in the land.</p> <p>ARTHAS: Looks like you haven't lost your touch. It's good to see you again, Jaina.</p> <p>JAINA: You too, Arthas. It's been awhile since a prince escorted me anywhere.</p> <p>ARTHAS: Yes, it has. Well, I guess we should get underway.</p> <p>JAINA: Our sources believe that the plague</p>	<p>KAPITÁN: Princí Arthasi, už tady čekáme celé hodiny. Pořád si ještě myslíte, že se vaše přítelkyně objeví?</p> <p>ARTHAS: Jsem si tím jistý. Jaina mívá vždycky trochu zpoždění.</p> <p>KAPITÁN: Musíme ji pomoci!</p> <p>ARTHAS: Nechte zbraň odpočítat, kapitáne. Ta se o sebe umí postarat sama.</p> <p>ARTHAS: Pánové, představuji vám slečnu Jainu Proudmoore – zvláštní vyslankyni do[E1] Kirin Tor a jednu z nejnadanějších čarodějek v zemi.</p> <p>ARTHAS: Vypadá to, že jsi nezapomněla nic ze svého umění. Rád se s tebou znovu setkávám, Jaino.</p> <p>JAINA: Já též, Arthasi. Už je to nějaký pátek, co jsem</p>	<p>Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj)</p> <p>Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: 3 (Emin)</p> <p>Obtížnost segmentu: 0,5 (O)</p> <p>Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality segmentu: $98,75 \% = 100 - [(0 * 3 + 3) * 0,5 / 120] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $98,75 \% = 100 - [(0 * 3 + 3) * 0,5 / 120] * 100$</p>

<p>originated in the region north of here. We should check out the villages along the King's Road.</p>	<p>měla královský doprovod. ARTHAS: *zasměje se* Ano, to ano. Tak tedy, myslím, že bychom se měli vydat na cestu. JAINA: Máme zprávy, že na sever odtud vypukla morová epidemie[E2][E3]. Měli bychom zkontrolovat vesnice podél královské cesty.</p>	
<p>Komentář: Chyba [E1] dle mého názoru spočívá v doslovném překladu anglické předložky <i>to</i>, který navíc evokuje, že někdo Jainu odněkud vyslal, aby v Kirin Tor zastávala pozici vyslankyně. Ve skutečnosti je Jaina sama součástí Kirin Tor (Blizzard Entertainment 2002b, s. 6), což je sdružení dalaranských kouzelníků. Jinými slovy, Jaina je vyslankyní sdružení Kirin Tor, které ji vyslalo, aby zjistila původ záhadné nákazy. Podobně jako v předchozím segmentu č. 30, i zde je problém s označením „morová epidemie“. Konkrétně se chyba [E2] týká nekonzistentní terminologie a chyba [E3] uvedením slov „morová epidemie“ do rématické pozice, což opět vyvolává dojem nové informace, ačkoli se jedná o již známou záležitost.</p>		

Tabulka 44: Analýza a hodnocení segmentu č. 31 ve stanoveném úseku videohry *Warcraft III: Vláda chaosu*

8.2.9 Segment č. 41

Číslo segmentu: 41		
Herní situace: Cutscéna		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Zvuková synchronie (těžká obtížnost)		
Kontext: Arthas s Jainou po cestě narazí na podivně vypadající sýpku.		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení
Čas na videu: 00:27:57–00:28:22	Čas na videu: 01:03:32–01:03:56	Celkový počet slov ve výchozím textu: 50 (W)
JAINA: It's as if the land around that granary is... dying. ARTHAS: Could the grain itself be plagued? JAINA: Let's hope not. Those crates bear the regional seal of Andorhal, the distribution center for the northern boroughs. If this grain can spread the plague, there's no telling how many villages might be affected.	JAINA: Tady to vypadá, jako kdyby celá krajina[E1] kolem té sýpky... umírala. ARTHAS: Že by bylo zamořené samotné zrno[E2]? JAINA: Doufáme, že ne. Tyhle bedny nesou původní pečeť Andorhalu – distribučního centra pro severní oblasti. Pokud tohle zrní[E3] šíří nákazu, není možné říct, kolik vesnic může být nakaženo.	Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj) Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: 3 (Emin) Obtížnost segmentu: 0,5 (O) Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$ Hodnocení kvality segmentu: $97,00 \% = 100 - [(0 * 3 + 3) * 0,5 / 50] * 100$ Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $97,00 \% = 100 - [(0 * 3 + 3) * 0,5 / 50] * 100$
Komentář: Chyba [E1] spočívá v nepřesném překladu anglického podstatného jména <i>land</i> . Jelikož kolem sýpky „umírá“ jen malá a omezená oblast, nedává smysl používat podstatné jméno „krajina“, které se používá k označení velkého kusu území. Chyby [E2] a [E3] se týkají nesprávného překladu anglického podstatného jména <i>grain</i> . Ačkoli jej lze přeložit jako „zrno“ či „zrní“, jak hráč brzy zjistí, nákaza se šíří prostřednictvím infikovaného obilí, které je cíleně určeno vesničanům. „Zrno“ či „zrní“ naopak implikuje, že příjemci mají být zvířata, která však cílem nejsou.		

Tabulka 45: Analýza a hodnocení segmentu č. 41 ve stanoveném úseku videohry *Warcraft III:*

Vláda chaosu

8.2.10 Segment č. 48

Číslo segmentu: 48		
Herní situace: Cutscéna		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Zvuková synchronie (těžká obtížnost)		
Kontext: Arthas s Jainou dorazí do Andorhalu, kde na ně čeká nekromancer Kel'Thuzad.		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení
Čas na videu: 00:33:10–00:34:10	Čas na videu: 01:08:40–01:09:37	Celkový počet slov ve výchozím textu: 112 (W)
KEL'THUZAD: Hello again, children. I am Kel'Thuzad, and I've come to deliver a warning. Leave well enough alone. Your curiosity will be the death of you. ARTHAS: Are you responsible for this plague, necromancer? Is this cult your doing? KEL'THUZAD: Yes, I ordered the Cult of the Damned to distribute the plagued grain. But the sole credit is not mine. JAINA: What do you mean? KEL'THUZAD: I serve the dreadlord Mal'Ganis. He commands the Scourge that will cleanse this land and establish a paradise of eternal darkness! ARTHAS: And what exactly is this Scourge meant to cleanse? KEL'THUZAD: Why, the living, of course. His plan is already in motion. Seek him out at	KEL'THUZAD: Buďte vítány, děti moje. Jméno mé je Kel'Thuzad - a jsem tu proto, abych vás varoval: nestrkejte nos[E1] do cizích věcí. Vaše zvědavost vás bude stát život. ARTHAS: Za tu epidemii můžeš ty, nekromancere, že? A ten[E2] kult je také tvé dílo?[E3] KEL'THUZAD: Správně, přikázal jsem Kultu zatracených[E4] rozvést zamořené zrno[E5]. O té půdě ale já nic nevím...[E6] JAINA: O čem to mluvíš? KEL'THUZAD: Sloužím strašlivému lordu[E7] Mal'Ganisovi, to on řídí pohromu, která vyčistí zemi a nastolí ráj věčné temnoty! ARTHAS: A co přesně má ta pohroma vyčistit?	Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj) Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: {9, 8} (Emin) Obtížnost segmentu: 0,5 (O) Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$ Hodnocení kvality segmentu: $95,98 \% = 100 - [(0 * 3 + 9) * 0,5 / 112] * 100$ Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $96,43 \% = 100 - [(0 * 3 + 8) * 0,5 / W] * 100$

Stratholme if you need further proof.	KEL'THUZAD: Co? No život, to dá rozum[E8]. Jeho plán se už rozběhl. Budete-li potřebovat další důkaz[E9], vyhledejte ho ve Stratholmu.	
<p>Komentář: Chyba [E1] spočívá v použití neadekvátního rejstříku. Pro první polovinu této promluvy se lokalizátoři rozhodli, že se Kel'Thuzad bude vyjadřovat knižně. Slovní spojení „nestrkejte nos“ je však s tímto knižním vyjadřováním v rozporu, stejně jako celá věta „No život, to dá rozum“, kterou jsem označil jako chybu [E8]. Chyba [E2] spočívá v převedení anglického zájmena <i>this</i> na české zájmeno „ten“, které implikuje, že se jedná o starou informaci, kterou si chce Arthas jen ověřit. Přitom v originále se jedná o novou informaci, protože Arthas poprvé na vlastní oči viděl základnu nemrtvých a jak tyto nestvůry mohou být organizované. Chce se proto zeptat, zda jim velí právě Kel'Thuzad. S tím se pojí i chyba [E6], která spočívá ve významovém posunu způsobeném nesprávným překladem. Kel'Thuzad totiž v originále říká, že sice přikázal Kultu zatracených rozvést infikované obilí, nicméně to nebyla jen jeho zásluha, čímž implikuje, že za nákazou stojí více osob, což ostatně potvrzuje ve své další promluvě. V českém dabingu však mluví o zcela něčem jiném, co ani nezapadá do kontextu. Se zmíněným termínem „Kult zatracených“ souvisí chyba [E4], jelikož se jedná o nedodržení stanovené terminologie. Ačkoli je v této cutscéně uskupení <i>Cult of the Damned</i> poprvé vyřčeno nahlas, není to poprvé, kdy je hráč s tímto termínem seznámen. To proto, že celá tato kapitola má název <i>Cult of the Damned</i>, a tudíž jej hráč může vidět během výběru kapitol a také během načítání kapitoly. Tam se však tento termín v české lokalizaci vyskytuje jako „Kult proklatých“, čímž lokalizátoři stanovili terminologii, kterou měli následně dodržet. Chyba [E7] spočívá v použití nesprávné terminologie. Napříč hrou je termín <i>dreadlord</i> překládán jako „pán děsu“, což je označení pro určitý druh démonů. Zde se však překladatelé rozhodli tento termín přeložit jako podstatné jméno s adjektivem. Chyba [E9] dle mého spočívá až v přílišném dodržení předlohy. Kel'Thuzad v originále totiž říká, že pokud by se Arthas s Jainou chtěli přesvědčit o tom, co jim právě řekl, mají se vydat do Stratholmu. Z českého dabingu naopak může hráč nabýt dojmu, že dvojice nutně potřebuje získat důkazy, aby někoho přesvědčila, a Kel'Thuzad jim v tom pomáhá. Chyba [E3] souvisí s hlasovým výkonem dabéra, který dabuje Arthase. Zatímco Arthas v originále zní rozzuřeně, protože se konečně dopátral k osobě, která nákazu pomohla stvořit, v českém dabingu Arthas zní víceméně neutrálně nebo jako kdyby byl pyšný na to, že celou záhadu vyřešil. Tuto chybu ale nelze přičíst překladatelům. Chyba [E5] opět souvisí s podstatným jménem „zrno“ (viz segment č. 41).</p>		

Tabulka 46: Analýza a hodnocení segmentu č. 48 ve stanoveném úseku videohry *Warcraft III: Vláda chaosu*

8.3 Třetí fáze – celková evaluace

Po zanalyzování všech 50 segmentů přichází na řadu celková evaluace stanoveného úseku videohry *Warcraft III: Vláda chaosu*, která začíná vypočtením jak kvality jednotlivých synchronií, tak i kvality překladatelského výkonu pro tyto synchronie (viz kapitola 6.3.1). Po vzoru tabulky 33 proto vytvářím pro všech pět synchronií níže uvedené tabulky, do kterých je rozřazeno všech 50 segmentů. V těchto tabulkách je rovněž u každého segmentu zaznačeno, v jakých časech se na videu vyskytují a především jejich výsledky, tedy jak kvalita segmentu, tak i kvalita překladatelského výkonu.

	Nulová synchronie			
	Výsledky		Čas na videu	
Segment č.	Kvalita segmentu	Kvalita překladatelského výkonu	VT	CT
–	–	–	–	–
Výsledná kvalita synchronie	–			
Výsledná kvalita překladatelského výkonu pro synchronii	–			

Tabulka 47: Výsledky pro nulovou synchronii ve stanoveném úseku videohry *Warcraft III: Vláda chaosu*

	Časové omezení			
	Výsledky		Čas na videu	
Segment č.	Kvalita segmentu	Kvalita překladatelského výkonu	VT	CT
3	62,50 %	62,50 %	00:06:12– 00:06:18	00:41:05– 00:41:11
4	25,00 %	25,00 %	00:06:22– 00:06:26	00:41:17– 00:41:22
5	62,50 %	62,50 %	00:06:27– 00:06:33	00:41:23– 00:41:29
6	75,00 %	75,00 %	00:06:33– 00:06:39	00:41:33– 00:41:39
7	89,29 %	89,29 %	00:06:46– 00:06:55	00:41:41– 00:41:50
8	100,00 %	100,00 %	00:06:57– 00:07:11	00:41:45– 00:42:14
9	100,00 %	100,00 %	00:07:19– 00:07:29	00:42:26– 00:42:34
10	100,00 %	100,00 %	00:07:31– 00:07:39	00:42:38– 00:42:47

11	92,50 %	92,50 %	00:07:41– 00:07:49	00:42:49– 00:42:59
12	62,50 %	100,00 %	00:08:20– 00:08:24	00:43:46– 00:43:49
15	100,00 %	100,00 %	00:09:04– 00:09:21	00:44:23– 00:44:38
16	100,00 %	100,00 %	00:09:41– 00:09:47	00:44:59– 00:45:06
23	100,00 %	100,00 %	00:15:30– 00:15:37	00:50:41– 00:50:47
25	100,00 %	100,00 %	00:16:50– 00:17:00	00:52:47– 00:53:02
26	90,62 %	90,62 %	00:17:06– 00:17:13	00:53:04– 00:53:10
27	100,00 %	100,00 %	00:17:44– 00:17:53	00:53:51– 00:54:00
28	100,00 %	100,00 %	00:18:28– 00:18:37	00:50:59– 00:51:07
32	100,00 %	100,00 %	00:23:39– 00:23:47	00:58:50– 00:58:59
33	100,00 %	100,00 %	00:23:50– 00:23:56	00:59:06– 00:59:13
34	100,00 %	100,00 %	00:24:08– 00:24:21	00:59:26– 00:59:43
36	91,67 %	91,67 %	00:25:22– 00:25:30	00:59:51– 01:00:00
40	96,59 %	96,59 %	00:27:30– 00:27:41	01:03:08– 01:03:19
45	100,00 %	100,00 %	00:30:45– 00:30:52	01:06:01– 01:06:06
49	95,00 %	95,00 %	00:34:24– 00:34:34	01:09:50– 01:09:59
Výsledná kvalita synchronie	89,30 %			
Výsledná kvalita překladatelského výkonu pro synchronii	90,86 %			

Tabulka 48: Výsledky pro časové omezení ve stanoveném úseku videohry *Warcraft III: Vláda chaosu*

	Striktní časové omezení			
	Výsledky		Čas na videu	
Segment č.	Kvalita segmentu	Kvalita překladatelského výkonu	VT	CT
13	100,00 %	100,00 %	00:08:25– 00:08:35	00:43:49– 00:43:57
14	95,00 %	95,00 %	00:08:49– 00:09:01	00:44:08– 00:44:21
17	100,00 %	100,00 %	00:10:11– 00:10:20	00:45:26– 00:45:36
19	93,75 %	93,75 %	00:11:18– 00:11:31	00:46:27– 00:46:40
35	100,00 %	100,00 %	00:24:44– 00:25:00	01:00:05– 01:00:23
Výsledná kvalita synchronie	97,75 %			
Výsledná kvalita překladatelského výkonu pro synchronii	97,75 %			

Tabulka 49: Výsledky pro striktní časové omezení ve stanoveném úseku videohry *Warcraft III: Vláda chaosu*

	Zvuková synchronie			
	Výsledky		Čas na videu	
Segment č.	Kvalita segmentu	Kvalita překladatelského výkonu	VT	CT
2	96,88 %	98,96 %	00:04:37– 00:05:54	00:39:25– 00:40:46
18	100,00 %	100,00 %	00:10:28– 00:10:39	00:45:51– 00:46:03
20	97,62 %	97,62 %	00:11:48– 00:12:16	00:46:56– 00:47:27
21	95,18 %	98,68 %	00:12:34– 00:13:37	00:47:44– 00:48:52
22	95,65 %	97,10 %	00:14:44– 00:15:29	00:49:50– 00:50:40
24	95,90 %	96,72 %	00:15:49– 00:16:16	00:51:33– 00:52:10
29	96,43 %	99,11 %	00:19:39– 00:20:06	00:54:50– 00:55:18
30	97,97 %	97,97 %	00:20:28– 00:21:46	00:55:38– 00:57:01
31	98,75 %	98,75 %	00:22:06– 00:23:14	00:57:16– 00:58:33

37	100,00 %	100,00 %	00:25:36– 00:25:52	01:00:31– 01:00:47
38	96,88 %	96,88 %	00:26:32– 00:26:44	01:02:13– 01:02:24
39	100,00 %	100,00 %	00:26:51– 00:27:06	01:02:29– 01:02:45
41	97,00 %	97,00 %	00:27:57– 00:28:22	01:03:32– 01:03:56
42	99,11 %	99,11 %	00:28:55– 00:29:21	01:04:19– 01:04:42
43	100,00 %	100,00 %	00:29:32– 00:29:49	01:04:55– 01:05:14
44	98,75 %	98,75 %	00:30:04– 00:30:29	01:05:28– 01:05:54
46	98,89 %	98,89 %	00:30:57– 00:31:16	01:06:17– 01:06:38
47	98,25 %	98,25 %	00:31:32– 00:32:12	01:06:58– 01:07:41
48	95,98 %	96,43 %	00:33:10– 00:34:10	01:08:40– 01:09:37
50	100,00 %	100,00 %	00:35:03– 00:35:22	01:10:35– 01:10:53
Výsledná kvalita synchronie	97,96 %			
Výsledná kvalita překladatelského výkonu pro synchronii	98,51 %			

Tabulka 50: Výsledky pro zvukovou synchronii ve stanoveném úseku videohry *Warcraft III: Vláda chaosu*

Segment č.	Synchronie pohybů rtů			
	Výsledky		Čas na videu	
	Kvalita segmentu	Kvalita překladatelského výkonu	VT	CT
1	– 97,18 %	98,50 %	00:00:45– 00:04:19	00:35:41– 00:39:10
Výsledná kvalita synchronie	97,18 %			
Výsledná kvalita překladatelského výkonu pro synchronii	98,50 %			

Tabulka 51: Výsledky pro synchronii pohybů rtů ve stanoveném úseku videohry *Warcraft III: Vláda chaosu*

Díky těmto tabulkám je nyní možné vypočítat jak celkovou kvalitu analyzovaného úseku videohry, tak i celkovou kvalitu překladatelského výkonu v tomto úseku (viz kapitola 6.3.2). Po vzoru tabulky 35 proto vytvářím níže uvedenou tabulku 52, ve které je ke každé synchronii přiřazena již vypočítaná kvalita synchronie a kvalita překladatelského výkonu. Na základě těchto dat je v tabulce vypočtena celková evaluace.

Synchronie	Kvalita synchronie	Kvalita překladatelského výkonu
Nulová synchronie	–	–
Časové omezení	89,30 %	90,86 %
Striktní časové omezení	97,75 %	97,75 %
Zvuková synchronie	97,96 %	98,51 %
Synchronie pohybů rtů	97,18 %	98,50 %
Celková kvalita videoherního dabingu	95,55 %	
Celková kvalita překladatelského výkonu	96,41 %	

Tabulka 52: Výpočet celkové kvality videoherního dabingu a celkové kvality překladatelského výkonu ve stanoveném úseku videohry *Warcraft III: Vláda chaosu*

Jak již bylo řečeno v kapitolách 6.4 a 6.5, tyto výsledky jsou samy o sobě nicneříkající, protože model nestanovuje hodnotící škálu či procentuální hranici, které by rozhodovaly, zda je daný videoherní dabing kvalitní, či nikoli. Výsledky však lze použít ve čtvrté fázi tohoto modelu, která se zabývá porovnáním s jinou, avšak skoro totožnou, videohrou. Než však do čtvrté fáze modelu tato práce může přejít, musí dojít k analýze této jiné videohry – kterou je v tomto případě dodatek *Warcraft III: Ledový trůn* – aby se výsledky získané v této kapitole daly s čím porovnat.

9 Hodnocení kvality videoherního dabingu v dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*

Tato část diplomové práce se bude zabývat analýzou a hodnocením kvality videoherního dabingu v dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*. Pro vyhodnocení kvality dabingu v tomto dodatku budu postupovat naprosto totožně jako u analýzy dabingu ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu* (viz kapitola 8), tedy podle modelu, který jsem navrhl. To rovněž znamená, že odkaz na pořízený videozáznam – na kterém lze podle zaznamenaných časů najít všechny zkoumané segmenty – spolu s podrobnými výsledky analýzy je dostupný v příloze k této práci.

9.1 První fáze – analýza výchozího textu a konfigurace modelu

První krok této fáze, který spočívá v samotném výběru videohry (viz kapitola 6.1.1), lze z pochopitelných důvodů opět přeskočit. Stejně jako u hodnocení kvality dabingu ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu*, i v tomto případě budu během analýzy konzultovat dodatečné materiály, které se k dodatku vážou, a fanouškovské stránky *Warcraft Wiki* (2024).

Druhý krok první fáze se týká dohledání informací o průběhu lokalizace (viz kapitola 6.1.2). Jak již bylo řečeno v kapitole 8.1, dodatek v lokalizované podobě byl uveden na trh v podstatě ve stejnou dobu jako originál, a tudíž lze tvrdit, že lokalizátoři nemohli během tvorby překladu pracovat s audiovizuálními materiály.

Třetí krok této fáze spočívá v identifikaci segmentů a přiřazení synchronií (viz kapitola 6.1.3). Jelikož se dodatek *Warcraft III: The Frozen Throne* od videohry *Warcraft III: Reign of Chaos* liší pouze herním obsahem, a tím pádem mají herní situace v tomto dodatku naprosto totožnou povahu, není potřeba vytvářet novou tabulku, ve které by byly k jednotlivým herním situacím přiřazeny synchronie, míra interakce a také odůvodnění. Jinými slovy, stejně jako u hodnocení kvality videoherního dabingu ve hře *Warcraft III: Vláda chaosu*, i analýza dabingu v tomto dodatku bude založena na tabulce 36, kterou jsem v kapitole 8.1 vytvořil. Tato analýza po vzoru té předchozí rovněž nebude zohledňovat herní akce, u kterých se na obrazovce nezobrazuje titulky, a duplicitní segmenty.

Co se týče posledního kroku této fáze, který souvisí s přiřazením obtížností k jednotlivým synchroniím (viz kapitola 6.1.4), stejně jako u analýzy dabingu ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu*, i v tomto případě budu přiřazovat obtížnosti podle tabulky 16.

9.2 Druhá fáze – srovnávací analýza výchozího textu s cílovým textem

Druhá fáze tohoto modelu spočívá ve srovnávací analýze VT s CT. To v tomto případě znamená, že budu srovnávat videohru *Warcraft III: The Frozen Throne* s její lokalizovanou verzí nesoucí název *Warcraft III: Ledový trůn*. Stejně jako u předchozí analýzy, i zde uplatním vlastní alternativní způsob značení chyb, který jsem pro tento model vytvořil (viz kapitola 6.2.2). V jednotlivých segmentech tak budu hledat chyby u jakéhokoli z šesti textových parametrů podle Spiteri Miggianiové, a pakliže chybu zjistím, zaznačím ji symbolem [E] do CT na patřičné místo. Chyby budu rovněž číslovat a komentovat.

Výpočetní vzorec pro vyhodnocení kvality jak každého segmentu, tak i překladatelského výkonu pro segment, bude stejný jako u předchozí analýzy, a proto bude mít stejnou podobu jako v tabulce 23. Tento vzorec rozlišuje mezi závažnými a drobnými chybami. Za závažné chyby budu opět považovat ty, které znemožňují nebo ztěžují hráčův postup ve hře, a všechny ostatní chyby budou považovat za drobné (viz s. 90–91). Míra závažnosti bude mít vždy hodnotu 3.

Stejně jako v kapitole 8.2, i v tomto případě by nejlepším postupem bylo, kdybych vytvořil tabulky pro všech 50 zanalyzovaných segmentů. Tím by však došlo ke zbytečnému nárůstu obsahu této práce, a tudíž níže uvedu 10 segmentů, které jsou dle mého názoru nejkomplexnější. Ostatní segmenty, společně s těmito deseti, jsou samozřejmě opět dostupné k nahlédnutí v příloze k této práci.

9.2.1 Segment č. 1

Číslo segmentu: 1		
Herní situace: Cinematik		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Zvuková synchronie (těžká obtížnost)		
Kontext: Illidan stojí na útesu a přemítá nad tím, jak mu jeho lid ukřivdil. Zároveň vyvolává zaklínadlo, které sešle do moře a které probudí jeho nové následovníky. Ti pak vyplavou na povrch a vyrazí zaútočit na vesnici u břehu.		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení
Čas na videu: 01:11:07–01:14:08	Čas na videu: 02:34:02–02:37:03	Celkový počet slov ve výchozím textu: 49 (W)
ILLIDAN: Betrayer. In truth, it was I who was betrayed. Still I am hunted. Still I am hated. Now, my blind eyes see what others cannot. That sometimes the hand of fate must be forced. ILLIDAN: Now, go forth. Unleash the tides of doom. Upon all those who would oppose us.	ILLIDAN: Zrádce. Ve skutečnosti jsem [E1] právě já, kdo byl zrazen[E2]. Přesto po mně jdou, přesto mě nenávidí. Teď mé slepé oči vidí, co jiní vidět nemohou. [E3]Jednou... musí ruka osudu... dopadnout[E4]! ILLIDAN: Teď jdi[E5]... Rozpoutej[E6] bouři[E7] zkázy, zasáhni[E8] všechny, kdo by se proti nám postavili...	Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj) Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: {8, 4} (Emin) Obtížnost segmentu: 0,5 (O) Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$ Hodnocení kvality segmentu: $91,84 \% = 100 - [(0 * 3 + 8) * 0,5 / 49] * 100$ Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $95,92 \% = 100 - [(0 * 3 + 4) * 0,5 / 49] * 100$
Komentář: Chyba [E1] spočívá v tom, že takto napsaná věta působí neúplně, jelikož do ní překladatelé nezakomponovali zájmeno „to“. Chyba [E2] spočívá v kopírování anglické struktury, čímž došlo k užití zbytečného pasiva, které v této promluvě zní nepřirozeně. Chyba [E3] spočívá v tom, že v originále tato věta přímo navazuje na předešlou větu. Tato návaznost se však v dabingu nevyskytuje. Za chybu [E4] považuji nepochopení předlohy. Illidan v originále v zásadě říká, že si uvědomil, že je někdy potřeba jít osudu naproti. V lokalizované verzi je však tato věta přeložena příliš doslovně. Chyby [E5], [E6] a [E8] spočívají v tom, že se lokalizátoři spletli v tom, kdo je příjemcem Illidanového příkazu. Cinematik ukazuje, jak Illidan probudil v hlubinách moře netvory, kteří mu začali sloužit. Tito netvoři se poté dostanou na souš a zahájí útok na nedalekou vesnici. Je zřejmé, že Illidan mluví právě k nim, a jelikož obraz zachycuje vícero nestvůr, je třeba v překladu použít množné číslo. S netvory souvisí i chyba [E7], která spočívá v překladu anglického podstatného jména <i>tides</i> jako „bouři“. <i>Tides</i> se právě odkazuje na		

moře, odkud nestvůry pocházejí, a jejich útok má být pomyslný devastující příliv, který Illidanovy nepřátele zničí. Podstatné jméno „bouře“ ale takovou konotaci nemá. Tyto čtyři chyby ale nelze přičíst lokalizátorům, protože jsou jasným důsledkem absence audiovizuálních materiálů při překladu.

Tabulka 53. Analýza a hodnocení segmentu č. 1 ve stanoveném úseku dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*

9.2.2 Segment č. 2

Číslo segmentu: 2		
Herní situace: Cutscéna		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Zvuková synchronie (těžká obtížnost)		
Kontext: Maiev se svou družinou pronásleduje Illidana ve snaze jej chytit a opět uvěznit. V lese narazí na rozcestí, u kterého Illidanovy stopy vedou třemi různými směry.		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení
Čas na video: 01:14:24–01:15:06	Čas na video: 02:37:18–02:38:01	Celkový počet slov ve výchozím textu: 74 (W)
<p>MAIEV: These tracks are fresh, but they split off in opposite directions. Illidan must be getting help from someone.</p> <p>WATCHER: Your orders, mistress?</p> <p>MAIEV: You watchers split up into two parties. Scour the woods. Find what you can. We'll meet you further up the coast.</p> <p>MAIEV: Remember, sisters--if you find Illidan, do not attempt to take him without the rest of us. He is far too dangerous to tackle alone.</p> <p>WATCHER: Yes, mistress.</p> <p>MAIEV: The rest of you, follow me.</p>	<p>MAIEV: Tyhle stopy jsou ještě čerstvé, ale rozdělují se a každá směřuje jinam. Illidanovi musí někdo pomáhat.[E1]</p> <p>STRÁŽKYNĚ: Jaké jsou tvé[E2] příkazy, paní?</p> <p>MAIEV: Vy, strážkyně[E3], se rozdělte na dvě skupiny. Pročesejte les - ať vám nic neunikne. Sejdeme se později na pobřeží.[E4]</p> <p>MAIEV: A nezapomeňte, sestry; jestli najdete Illidana, nesnažte se ho zlikvidovat samy, počkejte na zbytek skupiny[E5]. Je příliš nebezpečný, než abyste se s ním vypořádaly osamocně.[E6]</p> <p>STRÁŽKYNĚ: Ano, paní.</p> <p>MAIEV: Ostatní za mnou.</p>	<p>Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj)</p> <p>Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: 6 (Emin)</p> <p>Obtížnost segmentu: 0,5 (O)</p> <p>Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality segmentu: $95,95 \% = 100 - [(0 * 3 + 6) * 0,5 / 74] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $95,95 \% = 100 - [(0 * 3 + 6) * 0,5 / 74] * 100$</p>
Komentář: Chyby [E1], [E4] a [E6] spočívají v tom, že jsou promluvy až příliš dlouhé. Výsledkem je, že se daná promluva s následující překrývají, čímž dochází ke zmatku a		

také ke komické situaci, kdy Maieviny bojovnice, které jsou v pomyslné vojenské hierarchii níže než ona, a tudíž musí plnit její příkazy, ji odsekávají. S tím se pojí i chyba [E2], která spočívá v použití neadekvátního rejstříku. Maiev je hlavní velitelkou celé družiny, a tudíž by jí měly její jednotky vykat. Lze však namítnout, že Maiev svým bojovnicím říká „sestry“ – a to i v originále – a proto nemusí být tykáni kvůli představě rovnocenných sester ve zbrani vyloženě chybné. Protiargumentem nicméně je, že Maieviny bojovnice ji oslovují v originále *mistress* a v češtině „paní“, a tudíž nějaká forma hierarchie musí existovat. Je tedy zřejmé, že se jedná o komplikovanou otázku. V rámci této analýzy budu volit hybridní přístup, kdy Maiev bude moct svým jednotkám díky svému vyššímu postavení tykat, její bojovnice však budou muset Maiev ze stejného důvodu vykat. Chyba [E3] spočívá v nekonzistentní terminologii. *Watchers* jsou totiž specifickým uskupením temných elfů, kteří v podzemí stráží nebezpečné vězně, jakým byl i Illidan. Ve videohře *Warcraft III: Reign of Chaos* se toto uskupení vyskytuje v páté misi kampaně za temné elfy a v češtině je přeloženo jako „Hlídači“. Ať už podstatné jméno „strážkyně“, které lokalizátoři v tomto segmentu – a také v mnoha dalších – použili, zní jakkoli lépe, jedná se o odchylku od již stanovené terminologie. Chyba [E5] spočívá v drobném významovém posunu. Maiev v originále říká, že kdyby někdo na Illidana narazil, má dát vědět ostatním a až poté, co je celá Maievina družina kompletní, můžou na něj všechny zaútočit. Vzhledem k tomu, že Maiev na začátku segmentu celou družinu rozděluje na skupiny, z českého dabingu může hráč nabýt dojmu, že když někdo z těchto rozdělených skupin na Illidana narazí, má dát vědět zbytku své skupiny, která na něj poté zaútočí. Jinými slovy, zatímco Maiev v originálu chce, aby na Illidana zaútočila celá družina, Maiev v dabingu říká, že na Illidana můžou zaútočit i jednotlivé skupiny.

Tabulka 54: Analýza a hodnocení segmentu č. 2 ve stanoveném úseku dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*

9.2.3 Segment č. 15

Číslo segmentu: 15		
Herní situace: Dialog		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Zvuková synchronie (těžká obtížnost)		
Kontext: Maiev dorazí k tábořišti satyrů, kteří zajali její bojovnice.		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení
Čas na videu: 01:20:45–01:21:03	Čas na videu: 02:44:17–02:44:34	Celkový počet slov ve výchozím textu: 35 (W)
SATYR: Bah, night elf Watchers! I knew there were more of them skulking around out there. MAIEV: You will release my warriors immediately. SATYR: I think not, woman. The master tires of your games. The chase ends here.	SATYR: Pche, dozorkyně[E1] temných elfů! Hned mi bylo jasné, že se jich tu krčí víc. MAIEV: Okamžitě propusť mé bojovnice. SATYR: Myslím, že ne, ženštino. Pána už tvé hrátky unavují. Pronásledování tu končí.	Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj) Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: 1 (Emin) Obtížnost segmentu: 0,5 (O) Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$ Hodnocení kvality segmentu: $98,57 \% = 100 - [(0 * 3 + 1) * 0,5 / 35] * 100$ Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $98,57 \% = 100 - [(0 * 3 + 1) * 0,5 / 35] * 100$
Komentář: Chyba v tomto segmentu spočívá v nedodržení stanovené terminologie. Jak již bylo vysvětleno v segmentu č. 2, termín <i>Watchers</i> se má v lokalizované verzi správně překládat jako „hlídači“. Satyr však použil podstatné jméno „dozorkyně“. Toto slovo je však termínem samo o sobě, protože se používá k označení velitelek hlídačů, kterým se v angličtině říká <i>Wardens</i> . Sama Maiev je dozorkyní, a proto také zastává pozici velitelky své družiny. Jinými slovy, satyr v českém dabingu oslovuje vícero dozorkyň, ačkoli vidí pouze Maiev. V originále však mluví o celé družině, tedy o hlídačích, a proto zcela správně používá podstatné jméno <i>Watchers</i> v plurálu.		

Tabulka 55: Analýza a hodnocení segmentu č. 15 ve stanoveném úseku dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*

9.2.4 Segment č. 19

Číslo segmentu: 19		
Herní situace: Cutscéna		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Zvuková synchronie (těžká obtížnost)		
Kontext: Maiev se svými bojovnicemi se vylodí na ostrovech, které Maiev začne poznávat.		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení
Čas na video: 01:23:51–01:24:56	Čas na video: 02:47:32–02:48:48	Celkový počet slov ve výchozím textu: 142 (W)
<p>NAISHA: Mistress, we followed Illidan's course due east as you asked, but these strange islands do not appear on any of our maps.</p> <p>MAIEV: I suspected as much. These islands must have been formed only recently.</p> <p>NAISHA: What makes you say that?</p> <p>MAIEV: The ruins all around us, Naisha... I recognize them.</p> <p>MAIEV: This was once the great city of Suramar, built before our civilization was blasted beneath the sea ten thousand years ago.</p> <p>NAISHA: But how could... Are you suggesting that these islands were somehow raised from the seafloor?</p> <p>MAIEV: Perhaps, though there are few powers left in the world capable of raising islands from the deeps. Regardless, it's a mystery we'll have to solve later. We'd best</p>	<p>NAISHA: Paní, pokračovali jsme v Illidanově kurzu na východ, jak jsi přikázala[E1], ale tyto podivné ostrovy nejsou zachyceny[E2] na žádné z našich map.</p> <p>MAIEV: Toho jsem se obávala. Tyto ostrovy musely vzniknout teprve nedávno.</p> <p>NAISHA: Proč si to myslíš[E3]?</p> <p>MAIEV: Ty rozvaliny kolem nás, Naisho... poznávám je.</p> <p>MAIEV: Tohle kdysi bývalo skvostné město Suramar, které naše civilizace vybudovala a nad kterým[E4] se zavřela mořská hladina už před tisíci[E5]lety.</p> <p>NAISHA: Ale jak by... myslíš[E6] snad, že tyto ostrovy byly nějak vyzvednuty[E7] z mořského dna?</p> <p>MAIEV: Nejspíš... jenže na světě má jen máloco takovou moc,</p>	<p>Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj)</p> <p>Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: 8 (Emin)</p> <p>Obtížnost segmentu: 0,5 (O)</p> <p>Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality segmentu: $97,18 \% = 100 - [(0 * 3 + 8) * 0,5 / 142] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $97,18 \% = 100 - [(0 * 3 + 8) * 0,5 / 142] * 100$</p>

<p>head inland and set up a base camp. Once we're situated, we'll pick up Illidan's trail.</p> <p>MAIEV: Here, sisters. Let's establish a base so we can continue our hunt for Illidan.</p>	<p>aby vyzvedlo ostrovy z hlubin. Nicméně to je záhada, kterou budeme řešit později.</p> <p>Ted' bychom měly zamířit do vnitrozemí a založit tam tábor.</p> <p>Jakmile se zabydlíme[E8], vydáme se po Illidanově stopě.</p> <p>MAIEV: Tady, sestry. Vybudujeme tábor v téhle oblasti a potom budeme pokračovat v našem honu na Illidana.</p>	
---	--	--

Komentář: Chyby [E1], [E3] a [E6] spočívají v neadekvátně zvoleném rejstříku (viz segment č. 2). Za chyby [E2] a [E7] považuji zbytečné užití pasiva, které v těchto promluvách zní nepřirozeně. Chyba [E4] spočívá v drobném významovém posunu. V originále totiž Maiev říká, že se mořská hladina zavřela nad civilizací. V českém dabingu však Maiev mluví o městě Suramar. Za chybu [E5] považuji generalizaci, kdy se z konkrétního časového údaje stal obecný časový údaj (*ten thousand years ago* → „před tisíci lety“). Konkrétní časový údaj je v tomto kontextu důležitý, protože před deseti tisíci lety došlo ke katastrofické události, která zničila starou civilizaci temných elfů (Blizzard Entertainment 2002b, s. 47–51), a o této události Maiev mluví. Obecný časový údaj může způsobit významový posun, jelikož hráč může nabýt dojmu, že ke zničení Suramaru došlo ještě před touto katastrofickou událostí, o to víc, když vezmeme v potaz chybu [E4]. Chyba [E8] spočívá ve slovese „zabydlíme“, které v tomto kontextu není vhodné. Maiev chce vybudovat vojenskou základnu, nikoli obydlí a domy, ve kterých by se její družky mohly zabydlet a pokojně žít.

Tabulka 56: Analýza a hodnocení segmentu č. 19 ve stanoveném úseku dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*

9.2.5 Segment č. 27

Číslo segmentu: 27		
Herní situace: Cutscéna		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Zvuková synchronie (těžká obtížnost)		
Kontext: Maiev se vrátí k Drak'Thulovi, aby mu pověděla, že mu duchové již nebudou dělat problémy.		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení
Čas na video: 01:59:40–02:00:57	Čas na video: 03:23:55–03:25:18	Celkový počet slov ve výchozím textu: 145 (W)
<p>MAIEV: The dead will trouble you no more, old orc.</p> <p>DRAK'THUL: Thank you, stranger. Now, hear my tale. Nearly twenty years ago, the great warlock Gul'dan raised these islands from the deeps. He sought to unearth an ancient vault that held the remains of the Dark Titan.</p> <p>MAIEV: Sargeras! You speak of the Legion's creator!</p> <p>DRAK'THUL: The same. After Sargeras' defeat ages ago, his remains were locked away in an undersea tomb. Gul'dan believed that opening the tomb would grant him the Dark Titan's power. For his pride, he and the rest of our clan were torn to shreds by crazed demons.</p> <p>DRAK'THUL: I have wandered these isles ever since, haunted by the ghosts of my slaughtered comrades.</p>	<p>MAIEV: Mrtví už tě nebudou víc[E1] obtěžovat, starý orku.</p> <p>DRAK'THUL: Díky, cizinko. A teď vyslechni můj příběh. Téměř před dvanácti[E2] lety velký černokněžník Gul'dan vyzvedl z hlubin tyto ostrovy. Hledal pod zemí[E3] starověký poklad[E4], v němž byly pozůstatky Temného titána...</p> <p>MAIEV: Sargeras! Mluvíš o tvůrci Legie, Sargerasovi!</p> <p>DRAK'THUL: Přesně tak. Po Sargerasově porážce před mnoha věky byly jeho pozůstatky uzamčeny v podmořské kobce. Gul'dan věřil, že otevřením hrobky získá sílu Temného titána. Za svou pýchu, byl i se zbytkem našeho kmene roztrhán na kusy šílenými démony[E5].</p>	<p>Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj)</p> <p>Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: 8 (Emin)</p> <p>Obtížnost segmentu: 0,5 (O)</p> <p>Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality segmentu: $97,24 \% = 100 - [(0 * 3 + 8) * 0,5 / 145] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $97,24 \% = 100 - [(0 * 3 + 8) * 0,5 / 145] * 100$</p>

<p>MAIEV: Your tale is as intriguing as it is dire, Drak'Thul. It's a shame your ghosts lie silent. You deserve far worse than their company for what you set loose in this place.</p>	<p>DRAK'THUL: Od té doby putuji po těchto ostrovech pronásledován duchy mých zesnulých kamarádů[E6]. MAIEV: Tvůj příběh je stejně zajímavý jako hrozivý, Drak'Thule. Je škoda, že tví duchové nehovoří[E7]. Za to, co jsi[E8] na tomto místě rozpoutal, bys zasloužil něco daleko horšího než jen jejich společnost.</p>	
--	--	--

Komentář: Chyba [E1] spočívá v příslovci „víc“, které je nadbytečné a které vzniklo doslovným překladem originálu. Chyba [E2] spočívá v nesprávném překladu, kdy lokalizátoři přeložili anglickou číslovku *twenty* jako „dvanáct“. Chyba [E3] spočívá v tom, že anglické sloveso *to unearth* lokalizátoři pochopili až moc doslovně. Gul'dan totiž vyzvedl ostrovy z hlubin, aby našel Sargerasovu hrobku. Ta se však spolu s ostrovy nacházela pod vodou, a tudíž nemohla být pod zemí. S tím se pojí i chyba [E4], která spočívá v tom, že lokalizátoři přeložili anglické podstatné jméno *vault* jako „poklad“, čímž v hráči utvrzují představu, že Gul'dan hrobku hledal v podzemí. Za chybu [E5] považují kopírování anglické struktury, čímž došlo ke zbytečnému užití pasiva, které v této větě zní nepřirozeně. Chyba [E6] spočívá v podstatném jméně „kamarádů“, které působí velmi nepřirozeně, když jej pronáší bývalý černokněžník, který stejně jako ostatní jeho kmene býval surový, mocichtivý a krvežíznivý. Chyba [E7] spočívá v použití neadekvátní transpozice, jejíž výsledek se odklání od původního významu. Maiev v originále totiž po vyslechnutí Drak'thulova příběhu vyjadřuje lítost, že mu vůbec pomohla. Český překlad však význam této věty nezachoval a věta sama o sobě je v podstatě nicneříkající. Chyba [E8] spočívá v drobném významovém posunu. Maiev v originále totiž mluví o prohřešcích všech orků, kteří se na tomto místě snažili Gul'danovi pomáhat. Za ně má Drak'thul pykat. V českém dabingu však hráč může nabýt dojmu, že Maiev považuje Drak'thula za hlavního aktéra, jenž je zodpovědný za všechno zlo, ačkoli vůdcem byl Gul'dan.

Tabulka 57: Analýza a hodnocení segmentu č. 27 ve stanoveném úseku dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*

9.2.6 Segment č. 32

Číslo segmentu: 32		
Herní situace: Cutscéna		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Zvuková synchronie (těžká obtížnost)		
Kontext: Maiev vstoupí do Sargerasy hrobky a všimne si podivných magických run, které jsou vyryté na zdech.		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení
Čas na video: 02:05:43–02:07:08	Čas na video: 03:30:04–03:31:42	Celkový počet slov ve výchozím textu: 139 (W)
<p>NAISHA: I have a bad feeling about this, mistress. It's too quiet. It feels as if we're walking into a trap.</p> <p>MAIEV: Still, we must press on, Naisha. If Illidan finds whatever it is he's seeking, he could-</p> <p>-Wait! Look there!</p> <p>MAIEV: Strange... these are orcish runes! They were written by Gul'dan when he first opened this tomb twenty years ago.</p> <p>NAISHA: What do they say?</p> <p>MAIEV: Apparently, he logged his journey through the Tomb's depths. These runes seem to depict that history.</p> <p>GUL'DAN: Quickly, you fools--fan out and search for the primary passageway! We must reach the Chamber of the Eye before the tomb's guardians awaken!</p> <p>*Ozve se hrůzostrašný řev*</p> <p>GUL'DAN: Spineless cowards! I said move!</p>	<p>NAISHA: Mám z toho špatný pocit, paní. Je tu příliš velké ticho. Zdá se mi, jako bychom vcházely do pasti.</p> <p>MAIEV: Musíme pokračovat, Naisho. Kdyby Illidan našel to, co hledá, ať už je to cokoliv - počkat, podívej! Tam[E1]!</p> <p>MAIEV: Zvláštní. Tohle jsou orkské runy. Zaznamenal je Gul'dan[E2], když otevřel tuhle hrobku poprvé před dvaceti lety.</p> <p>NAISHA: Co říkají?</p> <p>MAIEV: Zjevně popisují jeho cestu do hlubin hrobky. Tyhle runy zřejmě zachycují minulost...</p> <p>GUL'DAN: Pospěšte, hlupáci! Rozdělte se a prohledejte[E3] hlavní průchod. Musíme se dostat do Komnaty oka dřív, než se probudí strážci hrobky!</p>	<p>Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj)</p> <p>Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: {4, 2} (Emin)</p> <p>Obtížnost segmentu: 0,5 (O)</p> <p>Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality segmentu: $98,56 \% = 100 - [(0 * 3 + 4) * 0,5 / 139] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $99,28 \% = 100 - [(0 * 3 + 2) * 0,5 / 139] * 100$</p>

<p>GUL'DAN: Now, Sargerasi, I will claim whatever's left of your power--and bring this wretched world to its knees!</p> <p>MAIEV: There's no telling what Gul'dan and his lackeys awoke in this foul place. We must be cautious.</p>	<p>*Ozve se hrůzostrašný řev*</p> <p>GUL'DAN: Bezpáteřní zbabělci! Řekl jsem pohyb!</p> <p>GUL'DAN A teď, Sargerasi, se zmocním toho, co zbylo z tvé moci, a přinutím tenhle zatracený svět padnout na kolena!</p> <p>MAIEV: Těžko předvídat, co Gul'dan se svými posluhovači hodlal na tomhle odporném místě vyvolat[E4]. Musíme být ve střehu.</p>	
--	--	--

Komentář: Chyby [E1] a [E2] se týkají hlasového výkonu dabérky, která dabuje Maiev. U příslovce „tam“ zní Maiev až příliš afektovaně, jako kdyby spatřila něco opravdu důležitého, a hráč může tím pádem snadno nabýt dojmu, že Maiev viděla Illidana a že se na něj záhy přesune kamera. Chyba [E2] se týká jména „Gul'dan“. Maiev v originále pracuje s hlasem tak, že se informaci o tom, kdo runy zaznamenal, dozvídá z toho, jak je čte, a je značně překvapená. V českém dabingu naopak Maiev zní, jako kdyby již od začátku věděla, že runy zaznamenal Gul'dan. Tyto dvě chyby nicméně nelze přičíst překladatelům. Chyba [E3] spočívá ve významovém posunu. Gul'dan v originále říká, aby se jeho následovníci rozdělili a začali hledat místo, kde se hlavní průchod nachází. V lokalizované verzi naopak říká, ať následovníci hlavní průchod prohledají, což implikuje, že už jej dávno našli. Chyba [E4] rovněž spočívá v nepochopení předlohy, které způsobilo významový posun. Gul'dan se svými následovníky se nepokoušel nic vyvolat, jejich cílem bylo získat ukrytý artefakt, a to aniž by probudili strážce hrobky. Jelikož Maiev stejně jako hráč ví, že Gul'dan neopustil hrobku živý, pravděpodobně musel strážce hrobky probudit. Maiev se tedy neobává toho, co se Gul'dan pokoušel vyvolat, ale toho, co se mu podařilo probudit ze spánku.

Tabulka 58: Analýza a hodnocení segmentu č. 32 ve stanoveném úseku dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*

9.2.7 Segment č. 37

Číslo segmentu: 37		
Herní situace: Cutscéna		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Zvuková synchronie (těžká obtížnost)		
Kontext: Maiev v hrobce narazí na další magické runy vyryté na zdech.		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení
Čas na videu: 02:12:05–02:13:02	Čas na videu: 03:36:15–03:37:20	Celkový počet slov ve výchozím textu: 84 (W)
MAIEV: There--more of Gul'dan's glyphs! Interesting. They continue the warlock's tale. GUL'DAN: Blasted, feeble-minded weaklings! They're all likely dead by now! GUL'DAN: Still, I must press on. My power alone should be enough to-- *Přeruší jej démonický hlas, který se Gul'danovi vysmívá* GUL'DAN: That laughter... Is that you, Sargerasi? You seek to mock me? We'll see who laughs last, demon, when I claim your burning eye for my own! NAISHA: Again, he referenced this mysterious 'eye'. What could it be? MAIEV: An artifact, no doubt. It must have contained tremendous demonic power to lure Gul'dan as it did.	MAIEV: Tady - další Gul'danovy symboly! Zajímavé. Vyprávějí pokračování příběhu[E1] o černokněžníkovi...[E2] GUL'DAN: Ztracení, slabomyslní slabochové[E3]. Už teď jste mrtví[E4]![E5] GUL'DAN: Musím vytrvat. Samotná moje moc by měla stačit na – *Přeruší jej démonický hlas, který se Gul'danovi vysmívá* GUL'DAN: Ten smích, to jsi ty, Sargerasi? Tak ty se mi chceš vysmívat? Nu dobrá, uvidíme, kdo se bude smát poslední[E6], démone, až se zmocním tvého planoucího oka! NAISHA: Znovu se zmiňoval o záhadném 'oku'. Co by to mohlo být? MAIEV: Nějaký artefakt, bezpochyby. Musí[E7] v něm být skryta[E8] úžasná[E9]	Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj) Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: {9, 7} (Emin) Obtížnost segmentu: 0,5 (O) Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$ Hodnocení kvality segmentu: $94,64 \% = 100 - [(0 * 3 + 9) * 0,5 / 84] * 100$ Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $95,83 \% = 100 - [(0 * 3 + 7) * 0,5 / 84] * 100$

	démonická síla, že Gul'dana tak lákala.	
<p>Komentář: Chyba [E1] spočívá ve slovním spojení „vyprávějí pokračování příběhu“, které kvůli nominálnímu překladu a vlivu angličtiny zní krkolomně a neobratně. Chyba [E2] se týká hlasového výkonu dabérky, která dabuje Maiev. Zatímco Maiev v originále svou promluvu dořekne, a tudíž intonace jejího hlasu klesne, intonace Maieviného hlasu v českém dabingu ke konci promluvy naopak stoupá. Tím však hráč může nabýt dojmu, že Maiev chce říct novou informaci, respektive jméno nějakého ještě jiného černokněžníka kromě Gul'dana. Chyba [E3] souvisí s fonoestetikou. Slovní spojení „slabomyslní slabochové“ totiž kvůli dvojitému opakování „slabo“ působí až příliš komicky na to, že cutscéna má zachycovat vážnou situaci. S tím souvisí i chyby [E4] a [E5]. Za chybu [E4] považuji nepochopení předlohy. Gul'dan v originále totiž předpokládá, že všichni jeho následovníci zemřeli. Český dabing naopak působí, jako kdyby Gul'dan vyhrožoval, že své následovníky potrestá, jakmile se mu dostanou pod ruku. Tuto představu utvrzuje i chyba [E5], jmenovitě tedy hlasový výkon dabéra, který dabuje Gul'dana a který zní, jako kdyby následovníkům opravdu vyhrožoval. Chyba [E6] spočívá v číslovce „poslední“. Věta má totiž odkazovat na známé pořekadlo „kdo se směje naposled, ten se směje nejlépe“. V tomto pořekadle se však používá příslovce „naposled“, nikoli číslovka „poslední“. Chyba [E7] spočívá ve významovém posunu, ke kterému došlo nesprávným převedením modalit (must have contained → „musí v něm být“). Maiev v originále totiž mluví o artefaktu z minulosti, o kterém pochopitelně neví, zda ještě existuje. V českém překladu Maiev naopak v podstatě říká, že artefakt stále existuje, ačkoli k tomu nemá jediný důkaz. Za chybu [E8] považuji kopírování anglické struktury, čímž došlo ke zbytečnému užití pasiva, které je v této promluvě nepřirozené. Chyba [E9] spočívá v přídavném jméně „úžasná“, se kterým se pojí spíše pozitivní konotace. A jelikož temní elfové stojí na straně dobra a démoni na straně zla, nedává smysl, aby temná elfka považovala démonickou sílu za úžasnou. Chyby [E2] a [E5] nicméně nelze přičíst překladatelům.</p>		

Tabulka 59: Analýza a hodnocení segmentu č. 37 ve stanoveném úseku dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*

9.2.8 Segment č. 41

Číslo segmentu: 41		
Herní situace: Cutscéna		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Zvuková synchronie (těžká obtížnost)		
Kontext: Maiev v hrobce narazí na další magické runy, které jsou vyryté na zdech.		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení
Čas na videu: 02:19:10–02:20:14	Čas na videu: 03:42:24–03:43:38	Celkový počet slov ve výchozím textu: 83 (W)
<p>NAISHA: Look, mistress--more of Gul'dan's glyphs.</p> <p>MAIEV: Yes, Gul'dan's script seems to grow more desperate. It reads that he was...</p> <p>GUL'DAN: Ambushed... by the guardians... I am... dying.</p> <p>GUL'DAN: If my servants... had not abandoned me, I could have claimed the Eye and--</p> <p>GUL'DAN: Damn you, Sargeras! I won't be beaten like this! I am Gul'dan! I am darkness incarnate! It cannot end... like this.</p> <p>MAIEV: This is as far as he got. The runes simply trail off. I cannot imagine what horrors Gul'dan faced in his final moments.</p>	<p>NAISHA: Podívej[E1], paní - další Gul'danovy symboly.</p> <p>MAIEV: Ano. Zdá se, jako kdyby se v Gul'danově rukopisu odrazilo vzrůstající zoufalství. Stojí tu...</p> <p>GUL'DAN: [E2]Přepaden... strážemi... Já... umírám.</p> <p>GUL'DAN: Kdyby mě mí služebníci... neopustili, mohl jsem se zmocnit Oka a -</p> <p>GUL'DAN: K čertu s tebou, Sargerasi! Já nebudu poražen[E3] stejně jako ty[E4]! Já jsem Gul'dan! Já jsem ztělesněním temnoty! To nemůže být konec... takhle ne...</p> <p>MAIEV: Tak až sem se dostal[E5]. Runy tady mizí. Ani se nechci domýšlet, jaké hrůze musel Gul'dan v posledních okamžicích čelit.[E6]</p>	<p>Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj)</p> <p>Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: {6, 5} (Emin)</p> <p>Obtížnost segmentu: 0,5 (O)</p> <p>Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality segmentu: $96,39 \% = 100 - [(0 * 3 + 6) * 0,5 / 83] * 100$</p> <p>Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $96,99 \% = 100 - [(0 * 3 + 5) * 0,5 / 83] * 100$</p>

Komentář: Chyba [E1] spočívá v neadekvátně zvoleném rejstříku (viz segment č. 2). Chyba [E2] spočívá v tom, že v originále je Gul'danova promluva přímým pokračováním Maieviny promluvy. Český překlad tuto návaznost nezachoval. Chyba [E3] spočívá v kopírování anglické struktury, čímž došlo ke zbytečnému užití pasiva, které je v této promluvě nepřírozené. Chyba [E4] spočívá v přidání informace, která se v originále nevyskytuje. Chyba [E5] spočívá v ne zcela přesném překladu. Maiev se v originále totiž zaměřuje na to, že se Gul'dan již dál nedostal. V českém překladu se Maiev naopak zaměřuje na to, že se dostal do tohoto specifického bodu v hrobce. Chyba [E6] spočívá v hlasovém výkonu dabérky, která dabuje Maiev. V originále totiž Maiev mluví s jistou mírou soucitu, což v kombinaci s přehrávající se hudbou vytváří melancholický moment, ve kterém hráč může polemizovat nad ironií Gul'danova osudu. V českém znění však Maiev zní zcela neutrálně. Chybu však nelze přičíst překladatelům.

Tabulka 60: Analýza a hodnocení segmentu č. 41 ve stanoveném úseku dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*

9.2.9 Segment č. 44

Číslo segmentu: 44		
Herní situace: Cutscéna		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Zvuková synchronie (těžká obtížnost)		
Kontext: Maiev prolomí bránu a zjistí, že se Illidan zmocnil Sargerasova oka. Illidan se chystá artefakt použít, aby hrobku zničil, a pohřbil tak Maiev s její družinou zaživa.		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení
Čas na video: 02:21:20–02:23:10	Čas na video: 03:44:45–03:46:33	Celkový počet slov ve výchozím textu: 211 (W)
ILLIDAN se vysmívavým a hlasitým způsobem zasměje ILLIDAN: So, Warden Shadowsong, you've made it at last. I knew you would. MAIEV: You have much to pay for, Illidan. I'm taking you back to your cell. ILLIDAN: Naivete does not suit you. When I consumed the power of Gul'dan's skull, I inherited his memories, especially those of this place... and the dark prize he coveted. MAIEV: Yes, the power of Sargerass. You would claim it as your own! ILLIDAN: That power is beyond my reach, little warden. But this-- ILLIDAN: --the Eye of Sargerass--contains all the power I'll need to rid this wretched world of my enemies once and for all. Ironic that you should be its first victim. MAIEV: You're insane!	[E1] ILLIDAN: Tak, strážkyně [E2] Shadowsong, konečně se ti to podařilo [E3] . Věděl jsem, že to dokážeš. MAIEV: Je toho mnoho, za co budeš pykat, Illidane. Vsadím tě znovu do žaláře. ILLIDAN: Naivita se k tobě nehodí. Když jsem pohltil moc Gul'danovy lebky, přešly na mě i jeho vzpomínky, zvláště na toto místo... a temnou odměnu, po které prahl. MAIEV: Ano, Sargerasova moc. Chtěl bys ji uzmut pro sebe! ILLIDAN: Taková moc je mimo můj dosah, malá strážkyně [E4] . Ale to – ILLIDAN: [E5] – Sargerasovo oko – obsahuje veškerou	Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj) Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: {12, 8} (Emin) Obtížnost segmentu: 0,5 (O) Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$ Hodnocení kvality segmentu: $97,16 \% = 100 - [(0 * 3 + 12) * 0,5 / 211] * 100$ Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $98,10 \% = 100 - [(0 * 3 + 8) * 0,5 / 211] * 100$

<p>ILLIDAN: Isolation can do that to the mind. Now, after all the long centuries you kept me chained in darkness, it is only fitting that I bury you in turn.</p> <p>MAIEV: Damn! I must reach Shan'do Stormrage and warn him of his brother's treachery. My power will allow me to escape, but I fear there is no way out for the rest of you.</p> <p>NAISHA: Go, mistress! The goddess will light our path to the hereafter.</p> <p>MAIEV: I will not forget you, my sisters. You will be avenged. I swear it!</p> <p>MAIEV: Now, I've got to find a way out before this cursed tomb is drowned by the seas!</p>	<p>sílu, kterou potřebuji, abych zbavil tento ubohý svět svých nepřátel, a to jednou provždy. Jaká to ironie, že právě ty budeš první obětí.</p> <p>MAIEV: Jsi šílený!</p> <p>ILLIDAN: Samota může mít takové následky. Teď, po dlouhých staletích, kdy jste mě drželi spoutaného v řetězech a v temnotě, je jen přirozené, že vás na oplátku spálím na prach[E6].</p> <p>MAIEV: Sakra[E7]! Musím najít Shan'do Stormrage[E8] a varovat ho před zradou jeho bratra. Má moc mi dovolí uniknout, ale obávám se, že pro vás ostatní není cesta zpět.[E9]</p> <p>NAISHA: Jdi[E10], paní. Necht' božské světlo ozařuje tvou pouť[E11].</p> <p>MAIEV: Nikdy na vás nezapomenu, sestry. Budete pomstěny[E12]! To přísahám!</p> <p>MAIEV: Teď musím najít cestu z téhle prokleté hrobky, než ji zaplaví moře!</p>	
<p>Komentář: Chyba [E1] spočívá v chybějící reakci, kdy se Illidan oproti originálu nezasmál. Chyby [E2] a [E4] spočívají v nekonzistentní terminologii (viz segmenty č. 2</p>		

a 15). Chyba [E3] spočívá až v příliš doslovném překladu. Illidan v originále říká, že celou dobu na Maiev čekal a že konečně dorazila. Illidan v lokalizované verzi Maiev gratuluje, není však zcela zřejmé k čemu. Chyba [E5] spočívá v neadekvátní práci s hlasem. Tato promluva totiž přímo navazuje na předchozí promluvu a lze rovněž tvrdit, že se v podstatě jedná o jednu promluvu, která je rozdělena na dvě. Na začátku Illidanovy druhé promluvy by proto jeho hlas měl mít takovou intonaci, která by tuto promluvu ladně propojovala s jeho předchozí promluvou. Ačkoli se to Illidanovi v originále daří, v českém dabingu se vyskytuje zásadní rozdíl v intonaci, který ve výsledku obě promluvy nepropojuje. Chyba [E6] spočívá v neadekvátním překladu. Illidan si v originále libuje v ironii, protože strávil staletí uvězněný pod zemí a nyní může osoby, které ho tam držely, sám uvěznit pod zemí tím, že je pohřbí zaživa. V českém překladu však tato ironie nevzniká. Za chybu [E7] považuji překlad anglického citoslovce *damn* jako „sakra“, což působí až příliš hovorově na to, že skoro všechny hlavní postavy mluví knižně. Chyba [E8] spočívá v neadekvátní práci s hlasem, kdy vlastní jméno „Stormrage“ zůstává v 1. pádu, ačkoli má zde dabérka správně použít 4. pád a slovo odpovídajícím způsobem skloňovat. Chyba [E9] rovněž souvisí s hlasovým výkonem dabérky, která dabuje Maiev. Cutscéna totiž zachycuje složitou situaci, kdy Maiev musí svým věrným bojovnicím sdělit, že zemrou, ačkoli ona sama přežije. Na místě je proto mít v hlase soucit, což Maiev v originále má, nicméně Maiev v českém znění se vyjadřuje až příliš neutrálně. Chyba [E10] spočívá v neadekvátně zvoleném rejstříku (viz segment č. 2). Chyba [E11] spočívá v nepochopení předlohy. Naisha v originále říká, že bohyně bude při bojovnicích stát a postará se, aby došly do posmrtného života. Tím chce říct, ať si Maiev o ně nedělá starosti a že jsou smířené se svým osudem. Naisha v českém překladu se však na Maiev zaměřuje explicitně, čímž však působí až příliš servilně. Za chybu [E12] považuji kopírování anglické struktury, čímž došlo k zbytečnému užití pasiva, které je v této promluvě nepřírozené. Chyby [E1], [E5], [E8] a [E9] však nelze přičíst překladatelům.

Tabulka 61: Analýza a hodnocení segmentu č. 44 ve stanoveném úseku dodatku *Warcraft III:*

Ledový trůn

9.2.10 Segment č. 50

Číslo segmentu: 50		
Herní situace: Cutscéna		
Aplikovaná synchronie (obtížnost): Zvuková synchronie (těžká obtížnost)		
Kontext: Běžkyně dorazí k Tyrande a Malfurionovi a informuje je o Maievině situaci.		
Výchozí text	Cílový text	Hodnocení
Čas na video: 02:32:34–02:33:49	Čas na video: 03:55:14–03:56:39	Celkový počet slov ve výchozím textu: 166 (W)
MALFURION: Nordrassil's roots seem to be healing well. I wish I could say the same for Felwood. I fear the Legion's corruption will scar the glade permanently.	MALFURION: Zdá se, že se kořeny Nordrassilu dobře uzdrauvjí. Byl bych rád, kdybych mohl totéž říct o Felwoodu. Obávám se, že zhouba Legie zanechá na mýtině už trvalou jizvu.	Celkový počet závažných chyb v cílovém textu: 0 (Emaj)
TYRANDE: Your druids will think of something. Perhaps Ysera or Alexstrazsa could lend their--	TYRANDE: Tví druidi už něco vymyslí. Možná by Ysera nebo Alexstrazsa mohly propůjčit svůj –	Celkový počet drobných chyb v cílovém textu: 6 (Emin)
DRUID OF THE CLAW: Your pardon, Shan'do Stormrage--Priestess Tyrande--but she insisted that she be allowed to see you.	DRUID DRÁPU: Omlouvám se, Shan'do Stormrage[E1] – kněžko Tyrande – ale trvá na tom, že vás musí vidět.	Obtížnost segmentu: 0,5 (O)
TYRANDE: Who are you, girl? What is so urgent?	TYRANDE: Kdo jsi, děvče? Co je tak naléhavé?	Výpočetní vzorec: $S \% = 100 - [(Emaj * 3 + Emin) * O / W] * 100$
RUNNER: I am a servant of the Warden, Maiev Shadowsong--she who pledged to hunt down the Betrayer, Illidan.	POSEL: Jsem služebnice strážkyně[E2] Maiev Shadowsong - té, která se zavázala, že polapí zrádce, Illidana.	Hodnocení kvality segmentu: $98,19 \% = 100 - [(0 * 3 + 6) * 0,5 / 166] * 100$
MALFURION: Illidan? Explain yourself!		Hodnocení kvality překladatelského výkonu: $98,19 \% = 100 - [(0 * 3 + 6) * 0,5 / 166] * 100$
RUNNER: Your pardon, Shan'do, but your brother has raised a dark army from the sea and stolen a powerful demonic		

<p>artifact! Even now, my mistress battles him on the broken isles! She requires immediate reinforcements!</p> <p>TYRANDE: I will go. I will lead the Sentinels there myself.</p> <p>MALFURION: No, my love. The druids and I can handle--</p> <p>TYRANDE: I am the one who set him free. The responsibility is mine.</p> <p>MALFURION: Then we shall both go. If this girl's tale is true, Maiev will need all the help she can get.</p>	<p>MALFURION: Illidana? To nám vysvětlí!</p> <p>POSEL: Promiňte, Shan'do, ale váš bratr shromáždil z moře temnou armádu[E3] a zmocnil se mocného artefaktu démonů. Právě nyní s ním má paní svádí bitvu na roztroušených ostrovech[E4]!</p> <p>Potřebuje naléhavě posily.</p> <p>TYRANDE: Já půjdu. Postavím se do čela svých[E5] stráží sama.</p> <p>MALFURION: Ne, lásko moje. Zvládnou to se svými druidy –</p> <p>TYRANDE: Byla jsem to já, kdo ho osvobodil. Je to moje povinnost[E6].</p> <p>MALFURION: Tak tedy půjdeme oba. Jestli to děvče mluví pravdu, potřebuje od nás Maiev každou pomocnou ruku.</p>	
<p>Komentář: Chyba [E1] spočívá v práci s hlasem druida drápu. Vlastní jméno „Stormrage“ totiž vyslovuje v 1. pádu, ačkoli by jej správně měl vyslovovat v 5. pádu. Chyba [E2] spočívá v nekonzistentní terminologii (viz segmenty č. 2 a 15). Chyba [E3] spočívá v překladu anglické fráze <i>raise an army</i> jako „shromáždít armádu“, což nepovažuji za zcela běžně užívanou kolokaci, která by překladem této anglické fráze vznikla. Chyba [E4] spočívá v nekonzistentní terminologii. <i>The Broken Isles</i> ve skutečnosti nepředstavuje popis těchto ostrovů, ale jedná se o zažitý a užívaný název pro tuto geografickou lokaci. Shodou okolností je anglické slovní spojení <i>The Broken Isles</i> rovněž názvem druhé kapitoly, která je v češtině přeložena jako „Pusté ostrovy“. Tato geografická lokace se tedy v češtině nazývá „Pusté ostrovy“ a překlad v této promluvě je tedy odklonem od stanovené terminologie. Chyba [E5] spočívá v drobném významovém posunu. Anglický termín <i>the Sentinels</i> označuje elitní uskupení bojovnic,</p>		

kterým Tyrande velí (Blizzard Entertainment 2002b, s. 55). Tím, že český překlad přidal k tomuto termínu zájmeno „svých“, může hráč nabýt dojmu, že Tyrande mluví o svých osobních strážích, a nikoli o tomto elitním uskupení. Chyba [E6] spočívá v ne zcela přesném překladu. Tyrande se totiž cítí odpovědná za Illidanovy činy, a tudíž považuje zastavit Illidanovo běsnění za svoji zodpovědnost. Podstatné jméno „povinnost“ podle mého názoru dostatečně nereflektuje ochotu Tyrande čelit důsledkům svého rozhodnutí Illidana osvobodit.

Tabulka 62: Analýza a hodnocení segmentu č. 50 ve stanoveném úseku dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*

9.3 Třetí fáze – celková evaluace

Ve třetí fázi tohoto modelu dochází ke zpracování výsledků, které vznikly analýzou všech 50 segmentů, jež se vyskytují ve stanoveném úseku dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*. Aby však mohlo k celkové evaluaci dojít, je nutné nejprve vypočítat jak kvalitu jednotlivých synchronií, tak i kvalitu překladatelského výkonu pro tyto synchronie (viz kapitola 6.3.1). Stejně jako v kapitole 8.3, i v tomto případě vytvářím po vzoru tabulky 33 pro všech pět synchronií níže uvedené tabulky, do kterých je rozřazeno všech 50 segmentů. Pro každý segment jsou v těchto tabulkách zaznačeny výsledky – tedy jak kvalita segmentu, tak i kvalita překladatelského výkonu – a také časové údaje, podle kterých lze segmenty najít na videu.

	Nulová synchronie			
	Výsledky		Čas na videu	
Segment č.	Kvalita segmentu	Kvalita překladatelského výkonu	VT	CT
–	–	–	–	–
Výsledná kvalita synchronie	–			
Výsledná kvalita překladatelského výkonu pro synchronii	–			

Tabulka 63: Výsledky pro nulovou synchronii ve stanoveném úseku dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*

	Časové omezení			
	Výsledky		Čas na videu	
Segment č.	Kvalita segmentu	Kvalita překladatelského výkonu	VT	CT
5	93,75 %	100,00 %	01:16:30– 01:16:41	02:39:22– 02:39:34
6	100,00%	100,00 %	01:16:42– 01:16:49	02:39:45– 02:39:53
10	94,64 %	94,64 %	01:18:04– 01:18:15	02:41:22– 02:41:35
11	100,00 %	100,00 %	01:18:17– 01:18:25	02:41:39– 02:41:50
16	100,00 %	100,00 %	01:21:03– 01:21:11	02:44:34– 02:44:42
20	100,00 %	100,00 %	01:28:32– 01:28:41	02:52:23– 02:52:35
22	100,00 %	100,00 %	01:40:42– 01:40:54	03:04:33– 03:04:48

23	91,67 %	91,67 %	01:48:31– 01:48:40	03:12:24– 03:12:34
26	100,00 %	100,00 %	01:58:27– 01:58:43	03:22:26– 03:22:44
28	98,03 %	98,03 %	02:01:32– 02:01:55	03:25:53– 03:26:15
29	94,00 %	97,00 %	02:02:31– 02:02:47	03:26:50– 03:27:06
31	93,18 %	93,18 %	02:05:13– 02:05:26	03:29:33– 03:29:48
34	100,00 %	100,00 %	02:08:12– 02:08:21	03:32:34– 03:32:46
35	97,86 %	97,86 %	02:08:32– 02:08:46	03:33:01– 03:33:21
36	97,41 %	97,41 %	02:10:53– 02:11:06	03:35:09– 03:35:22
39	100,00 %	100,00 %	02:14:26– 02:14:34	03:38:36– 03:38:43
42	96,25 %	96,25 %	02:20:29– 02:20:41	03:43:50– 03:44:05
43	94,64 %	94,64 %	02:21:01– 02:21:11	03:44:26– 03:44:38
46	83,93 %	83,93 %	02:27:05– 02:27:14	03:50:09– 03:50:19
48	92,50 %	100,00 %	02:29:22– 02:29:29	03:52:36– 03:52:46
49	95,31 %	95,31 %	02:32:06– 02:32:18	03:54:44– 03:54:59
Výsledná kvalita synchronie	96,34 %			
Výsledná kvalita překladatelského výkonu pro synchronii	97,14 %			

Tabulka 64: Výsledky pro časové omezení ve stanoveném úseku dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*

	Striktní časové omezení			
	Výsledky		Čas na videu	
Segment č.	Kvalita segmentu	Kvalita překladatelského výkonu	VT	CT
–	–	–	–	–
Výsledná kvalita synchronie	–			
Výsledná kvalita překladatelského výkonu pro synchronii	–			

Tabulka 65: Výsledky pro striktní časové omezení ve stanoveném úseku dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*

	Zvuková synchronie			
	Výsledky		Čas na videu	
Segment č.	Kvalita segmentu	Kvalita překladatelského výkonu	VT	CT
1	91,84 %	95,92 %	01:11:07– 01:14:08	02:34:02– 02:37:03
2	95,95 %	95,95 %	01:14:24– 01:15:06	02:37:18– 02:38:01
3	97,00 %	97,00 %	01:15:19– 01:15:43	02:38:16– 02:38:47
4	98,33 %	100,00 %	01:15:58– 01:16:13	02:38:59– 02:39:17
7	96,51 %	96,51 %	01:16:53– 01:17:15	02:39:58– 02:40:30
8	88,89 %	94,44 %	01:17:32– 01:17:39	02:40:47– 02:40:54
9	96,05 %	96,05 %	01:17:40– 01:17:58	02:40:55– 02:41:17
12	98,11 %	98,11 %	01:18:47– 01:19:17	02:42:08– 02:42:44
13	98,57 %	98,57 %	01:19:25– 01:19:56	02:42:44– 02:43:30
14	100,00 %	100,00 %	01:20:21– 01:20:36	02:43:54– 02:44:09
15	98,57 %	98,57 %	01:20:45– 01:21:03	02:44:17– 02:44:34
17	98,00 %	98,00 %	01:21:14– 01:22:10	02:44:50– 02:45:53
18	99,38 %	99,38 %	01:22:46– 01:23:31	02:46:25– 02:47:12

19	97,18 %	97,18 %	01:23:51– 01:24:56	02:47:32– 02:48:48
21	96,43 %	96,43 %	01:33:29– 01:33:46	02:57:19– 02:57:39
24	95,00 %	95,00 %	01:56:32– 01:56:49	03:20:24– 03:20:43
25	98,81 %	98,81 %	01:57:14– 01:58:00	03:21:08– 03:22:00
27	97,24 %	97,24 %	01:59:40– 02:00:57	03:23:55– 03:25:18
30	97,83 %	98,55 %	02:03:49– 02:04:36	03:28:09– 03:29:00
32	98,56 %	99,28 %	02:05:43– 02:07:08	03:30:04– 03:31:42
33	93,33 %	93,33 %	02:07:28– 02:07:40	03:32:06– 03:32:21
37	94,64 %	95,83 %	02:12:05– 02:13:02	03:36:15– 03:37:20
38	98,51 %	98,51 %	02:13:24– 02:13:57	03:37:40– 03:38:15
40	97,31 %	97,31 %	02:15:53– 02:16:49	03:40:01– 03:41:08
41	96,39 %	96,99 %	02:19:10– 02:20:14	03:42:24– 03:43:38
44	97,16 %	98,10 %	02:21:20– 02:23:10	03:44:45– 03:46:33
45	97,71 %	98,62 %	02:25:27– 02:26:37	03:48:27– 03:49:43
47	100,00 %	100,00 %	02:27:47– 02:28:06	03:50:59– 03:51:22
50	98,19 %	98,19 %	02:32:34– 02:33:49	03:55:14– 03:56:39
Výsledná kvalita synchronie	96,95 %			
Výsledná kvalita překladatelského výkonu pro synchronii	97,51 %			

Tabulka 66: Výsledky pro zvukovou synchronii ve stanoveném úseku dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*

	Synchronie pohybů rtů			
	Výsledky		Čas na videu	
Segment č.	Kvalita segmentu	Kvalita překladatelského výkonu	VT	CT
–	–	–	–	–
Výsledná kvalita synchronie	–			
Výsledná kvalita překladatelského výkonu pro synchronii	–			

Tabulka 67: Výsledky pro synchronii pohybů rtů ve stanoveném úseku dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*

Tyto tabulky a jejich výsledky umožňují vypočítat jednak celkovou kvalitu analyzovaného úseku dodatku a jednak celkovou kvalitu překladatelského výkonu v tomto stanoveném úseku (viz kapitola 6.3.2). Po vzoru tabulky 35 proto vytvářím níže uvedenou tabulku 68, která obsahuje výsledky všech pěti předchozích tabulek a která ukazuje, jaké kvality jednotlivé synchronie dosáhly a jaká u nich byla kvalita překladatelského výkonu. Na základě těchto dat tabulka rovněž vypočítává celkovou evaluaci.

Synchronie	Kvalita synchronie	Kvalita překladatelského výkonu
Nulová synchronie	–	–
Časové omezení	96,34 %	97,14 %
Striktní časové omezení	–	–
Zvuková synchronie	96,95 %	97,51 %
Synchronie pohybů rtů	–	–
Celková kvalita videoherního dabingu	96,65 %	
Celková kvalita překladatelského výkonu	97,33 %	

Tabulka 68: Výpočet celkové kvality videoherního dabingu a celkové kvality překladatelského výkonu ve stanoveném úseku videohry *Warcraft III: Ledový trůn*

10 Porovnání výsledků videohry *Warcraft III: Vláda chaosu* s výsledky dodatku *Warcraft III: Ledový trůn* a diskuze

Tato práce se nyní dostává do čtvrté fáze modelu, který jsem navrhl, jež spočívá v porovnání získaných výsledků obou produktů (viz kapitola 6.4). Vzhledem ke skutečnosti, že je tato fáze modelu dodatečná a že ji lze považovat za nejdůležitější součást praktické části této diplomové práce, bude jí věnována samostatná kapitola.

Spojením tabulky 52, která obsahuje celkovou evaluaci analyzovaného úseku videohry *Warcraft III: Vláda chaosu*, a tabulky 68, jež obsahuje celkovou evaluaci analyzovaného úseku dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*, vzniká níže uvedená tabulka 69, která výsledky obou produktů porovnává:

<i>Warcraft III: Vláda chaosu</i>		
Synchronie	Kvalita synchronie	Kvalita překladatelského výkonu
Nulová synchronie	–	–
Časové omezení	89,30 %	90,86 %
Striktní časové omezení	97,75 %	97,75 %
Zvuková synchronie	97,96 %	98,51 %
Synchronie pohybů rtů	97,18 %	98,50 %
Celková kvalita videoherního dabingu	95,55 %	
Celková kvalita překladatelského výkonu	96,41 %	
<i>Warcraft III: Ledový trůn</i>		
Synchronie	Kvalita synchronie	Kvalita překladatelského výkonu
Nulová synchronie	–	–
Časové omezení	96,34 %	97,14 %
Striktní časové omezení	–	–
Zvuková synchronie	96,95 %	97,51 %
Synchronie pohybů rtů	–	–
Celková kvalita videoherního dabingu	96,65 %	
Celková kvalita překladatelského výkonu	97,33 %	

Tabulka 69: Porovnání finálních výsledků stanoveného úseku videohry *Warcraft III: Vláda chaosu* a stanoveného úseku dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*

Tato data lze doplnit o následující tabulku 70, která ukazuje, kolik chyb se u jednotlivých textových parametrů v obou analyzovaných produktech vyskytuje:

Warcraft III: Vláda chaosu		
Parametr textové kvality	Počet chyb	Podíl chyb vyjádřený v procentech
Adekvátní synchronie pohybů rtů	9	9,68 %
Přirozeně znějící dialogy	11	11,83 %
Koheze mezi dabovanými dialogy a děním na obrazovce	2	2,15 %
Věrnost výchozímu textu	44	47,31 %
Přívětivá fonoestetika	19	20,43 %
Funkčnost scénáře	8	8,60 %
Celkový počet chyb	93	
Warcraft III: Ledový trůn		
Synchronie	Počet chyb	Podíl chyb vyjádřený v procentech
Adekvátní synchronie pohybů rtů	4	3,20 %
Přirozeně znějící dialogy	18	14,40 %
Koheze mezi dabovanými dialogy a děním na obrazovce	3	2,40 %
Věrnost výchozímu textu	75	60,00 %
Přívětivá fonoestetika	16	12,80 %
Funkčnost scénáře	9	7,20 %
Celkový počet chyb	125	

Tabulka 70: Porovnání odhalených chyb ve stanoveném úseku videohry *Warcraft III: Vláda chaosu* a stanoveném úseku dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*

Z provedených analýz a jejich výsledků tedy vyplývá, že dabing vyskytující se ve stanoveném úseku 50 segmentů v dodatku *Warcraft III: Ledový trůn* je kvalitnější než dabing vyskytující se ve stanoveném úseku 50 segmentů ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu*, a to jak po stránce celkové kvality dabingu, tak i po stránce celkové kvality

překladačského výkonu. Je však opět nutné zdůraznit, že oba produkty obsahují mnohonásobně více herních situací – a potažmo segmentů – které lze analyzovat.

Jinými slovy, mnou stanovený úsek 50 segmentů v obou produktech představuje pouze malý zlomek veškerého dostupného materiálu, a tudíž nelze dabing v dodatku *Warcraft III: Ledový trůn* označit za obecně kvalitnější. Je zcela možné, že po analýze všech segmentů obou produktů by z výsledků bylo patrné, že dabing ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu* je naopak celkově kvalitnější než dabing v dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*. Jak již však bylo zmíněno v kapitole 7, tato práce z kapacitních důvodů bohužel nemůže oba produkty analyzovat celé. Následující závěry proto budou vycházet pouze z porovnání výsledků těchto dvou stanovených úseků a pouze pro tyto stanovené úseky budou relevantní.

Je pozoruhodné, že navzdory tomu, že analýza dabingu ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu* odhalila celkem 93 chyb a v dodatku *Warcraft III: Ledový trůn* celkem 125 chyb, model vyhodnotil dabing v dodatku jako kvalitnější. Tento úkaz má však jednoduché vysvětlení, jelikož synchronie časového omezení ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu*, dosáhla oproti ostatním synchroniím podstatně horšího výsledku, jenž měl značný vliv na finální hodnocení. K horšímu výsledku přispívá i skutečnost, že segmenty se synchronií časového omezení model považoval za středně obtížné, a tudíž chyby, které se v těchto segmentech mohou objevit, měly větší váhu než například chyby v segmentech se zvukovou synchronií.

Jak výsledky v tabulce 70 ukazují, v dabingu obou produktů nejčastěji docházelo k chybám u parametru věrnosti výchozímu textu. U dodatku *Warcraft III: Ledový trůn* chyby u tohoto parametru dokonce tvořily převážnou většinu všech zjištěných chyb. K nejmenšímu počtu chyb v dabingu obou produktů naopak docházelo u parametru koheze mezi dabovanými dialogy a děním na obrazovce. Tyto výsledky jsou překvapující, jelikož naznačují, že největším problémem pro lokalizátory během jejich práce nebyla absence audiovizuálních materiálů, nýbrž samotný jazykový převod.

Ačkoli dabing obou produktů sdílí to, který parametr textové kvality je nejvíce a nejméně problematický, pořadí ostatních parametrů, u kterých docházelo k největšímu počtu chyb, se u obou produktů liší. Zatímco například u videohry *Warcraft III: Vláda chaosu* lokalizátoři po věrnosti výchozímu textu nejvíce chybovali u parametru přívětivé fonestetiky, u dodatku *Warcraft III: Ledový trůn* se druhý největší počet chyb vyskytoval u parametru přirozeně znějících dialogů. Rovněž je vhodné zmínit, že mezi výsledky videohry *Warcraft III: Vláda chaosu* a jejího dodatku *Warcraft III: Ledový trůn* došlo k největšímu procentuálnímu rozdílu u parametru adekvátní synchronie pohybů rtů, který činil 100,62 %. Pro porovnání druhý největší procentuální rozdíl nastal u parametru přívětivé fonestetiky a činil 45,92 %.

Co se samotných segmentů a obtížnosti týče, ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu* se objevovalo 29 segmentů se střední obtížností a 21 segmentů s těžkou obtížností. Dodatek *Warcraft III: Ledový trůn* naopak obsahoval 21 segmentů se střední obtížností a 29 segmentů s těžkou obtížností. To znamená, že v porovnání s videohrou *Warcraft III: Vláda chaosu* museli lokalizátoři během práce na analyzovaném úseku dodatku převádět texty, které byly náročnější na překlad, což model ve výpočtu hodnocení bral v potaz a hodnotil tyto texty mírněji. Nicméně jak tabulka 69 ukazuje, zvuková synchronie, která u obou

produktů představuje největší zdroj segmentů s těžkou obtížností, dosahuje lepších výsledků ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu*, a tudíž lze konstatovat, že ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu* byla zvuková synchronie kvalitnější než v dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*.

Na segmentech si lze také všimnout, že analyzované VT v dodatku *Warcraft III: Ledový trůn* byly v průměru obsáhlejší než ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu*, přičemž počet slov ve VT je klíčovou proměnnou ve výpočetním vzorci. Zatímco analyzované segmenty ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu* obsahovaly v průměru 36,76 slov, analyzované segmenty v dodatku *Warcraft III: Ledový trůn* se skládaly v průměru z 49,08 slov.

Ačkoli výsledky ukazují, že stanovený úsek v dodatku *Warcraft III: Ledový trůn* obsahoval těžší a textově obsáhlejší segmenty, ve stanoveném úseku ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu* se na druhou strany objevovaly rozmanitější segmenty. Zatímco analýza k segmentům v dodatku *Warcraft III: Ledový trůn* přiřazovala jenom časové omezení a zvukovou synchronii, ve stanoveném úseku ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu* se kromě nulové synchronie vyskytovaly všechny druhy synchronie.

Při pohledu na absenci určitých druhů synchronie v dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*, které se však objevují ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu*, lze namítnout, že finální výpočet celkové kvality dabingu i překladatelského výkonu je značně problematický. Kdyby se například v hypotetickém scénáři stalo, že produkt A by obsahoval pouze 50 segmentů se středním časovým omezením – přičemž jeden z nich by dosahoval desetiprocentního výsledku a zbylých 49 segmentů stoprocentního výsledku – a produkt B by obsahoval pouze 49 segmentů se středním časovým omezením, které by dosahovaly stoprocentního výsledku, a jeden segment s časovým omezením, jenž by dosahoval desetiprocentního výsledku, celková kvalita obou produktů by byla zcela odlišná. A to navzdory tomu, že se v podstatě jedná o segmenty s totožnými výsledky.

Této situaci však nelze zcela zabránit. Hodnotitel by měl ideálně hodnotit dabing v obou videoherních produktech celý, a pokud by v tomto případě došlo k podobné distribuci segmentů jako ve výše uvedeném hypotetickém scénáři, jednalo by se o reálný stav věci, který nelze změnit. Pokud by však hodnotitel analyzoval pouze vybraný úsek – jako tomu bylo v této práci – teoreticky by mohl stanovit, že u každé ze synchronií bude analyzovat stejný počet segmentů. Tento postup je nicméně problematický, jelikož se může stát, že stanovený počet segmentů nebude videoherní dabing u některé ze synchronií obsahovat. Aby hodnotitel v tomto případě u každé synchronie analyzoval stejný počet segmentů, musel by u každé synchronie analyzovat jen tolik segmentů, kolik obsahuje synchronie s nejmenším počtem segmentů, čímž může dojít ke značnému omezení rozsahu analýzy.

Na závěr interpretace a porovnání výše uvedených výsledků je vhodné také zmínit, že provedené analýzy neodhalily u žádného z produktů ani jednu závažnou chybu. A jelikož tyto analýzy považovaly za závažné ty chyby, které znemožňují či ztěžují hráčův postup ve hře (viz s. 90–91), znamená to, že v obou lokalizovaných produktech nedošlo k negativnímu ovlivnění samotné hratelnosti.

Praktická část této diplomové práce si kladla za cíl ukázat, jak pracovat s modelem, který jsem navrhl, a především otestovat, zda je vůbec v praxi aplikovatelný. Provedené

analýzy a výše uvedené výsledky dokazují, že pomocí tohoto modelu lze hodnotit a porovnat dabing vyskytující se ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu* a jejím dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*. Jak však bylo řečeno v kapitole 6, tento závěr nelze interpretovat tak, že je model ověřený a obecně funkční či aplikovatelný, jelikož jej tato práce využila pouze na dva videoherní produkty, které představují jen velmi malý a úzce vymezený vzorek, mj. také proto, že spadají do specifického žánru strategických her.

Jinými slovy, tato praktická část diplomové práce dokázala, že model lze využít k hodnocení a porovnání dabingu ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu* a v jejím dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*, nikoli však k hodnocení videoherního dabingu obecně. Je proto zcela možné, že by se tento model mohl ukázat jako nepoužitelný, pakliže by se jej někdo snažil aplikovat na jiné videoherní produkty, ať už spadajících do žánru strategických her či nikoli. Je tudíž naprosto zásadní, aby případný budoucí výzkum tento model otestoval na vícero vzorcích, tedy jednak na hrách, které jsou podobné videohře *Warcraft III: Vláda chaosu* a jejímu dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*, a jednak na hrách, jež jsou od těchto dvou videoherních produktů zcela odlišné.

11 Závěr

Tato diplomová práce si kladla za cíl prozkoumat oblast hodnocení kvality audiovizuálního překladu ve videoherních lokalizacích. Nejznámějšími formami tradičního audiovizuálního překladu jsou dabing a titulky, které se v závislosti na rozsahu lokalizace mohou objevit také i v lokalizovaných videohrách. Právě porovnáním tradičních titulků a dabingem s videoherními titulky a dabingem se zabývala teoretická část této práce, jejíž cílem bylo zjistit, zda je kvůli případným rozdílům nutné přistupovat k hodnocení kvality videoherních titulků a dabingu jinak než k hodnocení kvality jejich tradičních protějšků. Teoretická část odhalila, že videoherní titulky a dabing jsou zcela odlišné od titulků a dabingu, které se objevují v běžné kinematografii, a rovněž identifikovala konkrétní rozdíly.

Prvním a zcela zásadním rozdílem mezi tradičními titulky a videoherními titulky je skutečnost, že překladatelé pracující na videoherních lokalizacích velmi často nemají přístup k samotným audiovizuálním materiálům, a nemohou proto ani využívat programy na vytváření titulků. Ba co víc, lokalizátoři jsou běžně nuceni pracovat s texty bez jakéhokoli kontextu, které navíc nemusí být chronologicky seřazeny. Takovéto pracovní podmínky by přitom byly zcela nemyslitelné pro překladatele, kteří vytvářejí tradiční titulky.

Pracovní podmínky do jisté míry ovlivňují i pracovní postupy, které představují druhý významný rozdíl mezi tradičními a videoherními titulky. Zatímco titulkáři pro běžnou kinematografii vytvářejí titulky v souladu s doporučenými postupy a standardy, které je nutné v tomto odvětví dodržovat, pro videoherní titulky žádná obdobná standardizace neexistuje. Ve výsledku se tak videoherní titulky mohou objevovat kdekoli na obrazovce, mohou trvat jakkoli dlouho, mohou být jakkoli dlouhé, mohou mít libovolný počet řádků a k jejich segmentaci může docházet na jakémkoli místě.

Některé videoherní titulky však ani teoreticky nelze vytvořit v souladu s doporučenými postupy a standardy, které jsou u tradičního titulkování normou, jelikož mohou nabývat interaktivního charakteru, a tudíž mají naprosto odlišnou funkci. Tyto titulky totiž neslouží výhradně k přenosu informací, jak je u kinematografie běžné, nýbrž k tomu, aby hráč jejich prostřednictvím interagoval s herním prostředím a herními postavami.

Další rozdíl spočívá v tom, že videoherní titulky mnohdy obsahují portrét promlouvající postavy nebo její jméno. Takovýto postup by přitom v tradičním titulkování byl pravděpodobně nevhodný, jelikož by tím docházelo k zásadnímu omezení prostoru, který titulkáři mají k dispozici a se kterým musí pečlivě nakládat.

Zakomponování portrétu či jména promlouvající postavy souvisí s posledním rozdílem, který spočívá v redukci. Zatímco redukci překladatelé v tradičním titulkování využívají takřka neustále, aby titulky vyhověly časovým a prostorovým požadavkům, u videoherních titulků k redukci nedochází buďto vůbec anebo minimálně.

Některá z výše popsaných úskalí videoherního titulkování jsou relevantní i v případě videoherního dabingu. Jmenovitě to, že lokalizátoři jednak nemohou během překladu pro videoherní dabing pracovat s audiovizuálními materiály a jednak že jsou často nuceni překládat texty, jež nejsou logicky či chronologicky seřazeny. Tyto podmínky by rovněž v případě tvorby dabingu pro běžnou kinematografii byly zcela nemyslitelné. Kromě těchto

dvou odlišností od tradičního protějšku, který videoherní dabing s videoherními titulky sdílí, se však mezi klasickým a videoherním dabingem objevují ještě dva velmi specifické rozdíly.

Ten první spočívá v samotném překladatelském zadání. Zatímco je běžné, že u tradičního audiovizuálního překladu je od začátku práce na překladu zřejmé, zda výsledný produkt bude mít podobu titulků či dabingu, lokalizátoři dlouhou dobu nemusí vědět, zda lokalizovaná videohra bude dabing obsahovat, či nikoli. A to navzdory skutečnosti, že musí dostupné texty překládat, než toto rozhodnutí vůbec padne. Jinými slovy, lokalizátoři mohou určitou dobu pracovat na převezech textů, aniž by věděli, zda překládají pro dabing, nebo titulky.

Druhým a nejzásadnějším rozdílem mezi tradičním a videoherním dabingem je otázka synchronií, které z dabingu dělají naprosto unikátní typ překladu. Během překladu pro tradiční dabing musí překladatelé dbát na tři druhy synchronie, jež se v závislosti na zvuku a dění na obrazovce mohou i nemusí dodržovat simultánně. Videohry jsou však díky svému interaktivnímu charakteru zcela odlišné od běžných audiovizuálních materiálů, a tudíž nejen, že tyto tři druhy synchronie nelze během překladu pro videoherní dabing dodržovat, ale dokonce samotný koncept synchronií tradičního dabingu není s videoherním dabingem slučitelný.

Výše uvedené poznatky mají zásadní implikace pro hodnocení kvality audiovizuálního překladu ve videoherních lokalizacích, jelikož ukazují, že k hodnocení kvality videoherních titulků a videoherního dabingu nelze přistupovat stejně jako k hodnocení kvality tradičních titulků a tradičního dabingu. To ovšem znamená, že v této oblasti nelze použít existující modely hodnocení kvality tradičních titulků a dabingu. To proto, že byly vytvořeny pro potřeby hodnocení kvality titulků či dabingu v neinteraktivních audiovizuálních produktech, a nikoli ve videohrách. Je tedy zřejmé, že pro potřeby hodnocení kvality videoherních titulků a dabingu je nutné buďto vytvořit zcela nové modely, anebo upravit již existující modely hodnocení tradičních titulků a dabingu tak, aby se v případě videoherních lokalizací daly využít.

Snad nejznámějším modelem hodnocení kvality mezijazykových titulků je model FAR od Jana Pedersena (2017), jenž funguje na bázi identifikace chyb, kterých se titulkáři dopustili. Na model FAR navazuje Nikol Kaletová (2020), která jej zdokonaluje a nabízí řešení jeho problematických míst. Tato práce se otázkou aplikace modelu FAR nebo jeho upravené verze na videoherní titulky zabývala, a ačkoli nenavrhl konkrétní úpravy tohoto modelu, díky kterým by videoherní titulky bylo možné hodnotit, poskytla poznatky, jež by mohly sloužit jako východisko pro hlubší výzkum v této oblasti.

Co se hodnocení kvality dabingu týče, v současnosti existují dva modely, které lze k tomuto účelu využít. Tím prvním je model TP od Giselle Spiteri Miggianiové (2022), který opět funguje na bázi identifikace chyb. Druhým modelem je model FAS od Andrey Ševčíkové (2023), která čerpá z poznatků Spiteri Miggianiové a upravuje model FAR tak, aby šel aplikovat na hodnocení kvality dabingu. Tato práce se modelem TP zabývala podrobně a došla k závěru, že je teoreticky možné jej upravit tak, aby jeho prostřednictvím bylo možné hodnotit kvalitu videoherního dabingu.

Model hodnocení kvality videoherního dabingu, který jsem navrhl, kombinuje model TP s poznatky Laury Mejías-Climentové (2021), jejíž práce detailně zkoumá a popisuje

specifika videoherního dabingu. Jedná se o vůbec první pokus sestavit takovýto model a lze jej rozdělit celkem na čtyři fáze. První fáze se zabývá analýzou výchozího textu a konfigurací modelu. Druhá fáze spočívá ve srovnávací analýze výchozího textu s cílovým textem. Ve třetí fázi dochází k celkové evaluaci a ve čtvrté fázi, která je však dodatečná, k porovnání výsledků s jinou videohrou. Stejně jako výše uvedené modely, i tento model funguje na bázi identifikace chyb, přičemž je možné rozlišovat mezi závažnými a drobnými chybami. Model rovněž hodnotí jednotlivé segmenty v závislosti na tom, jak obtížné byly pro lokalizátory na převod, a také umožňuje vytvořit dvojí hodnocení, ve kterém hodnotitel může vypočítat nejen kvalitu videoherního dabingu, ale také kvalitu překladatelského výkonu.

V rámci prvotního ověření v praxi byl tento model v praktické části využit k hodnocení kvality videoherního dabingu a kvality překladatelského výkonu ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu*, která je českou lokalizací videohry *Warcraft III: Reign of Chaos*. Tato videohra obsahuje dodatek *Warcraft III: Ledový trůn*, který je českou lokalizací dodatku *Warcraft III: The Frozen Throne*, jehož kvalitu dabing jsem rovněž hodnotil, jakožto i kvalitu překladatelského výkonu. Analýza zkoumala 50 segmentů u obou videoherních produktů a získané výsledky byly následně v rámci čtvrté fáze modelu porovnány.

Analýza odhalila, že dabing ve stanoveném úseku dodatku *Warcraft III: Ledový trůn* byl kvalitnější než dabing ve stanoveném úseku videohry *Warcraft III: Vláda chaosu*, a to navzdory vyššímu počtu chyb, které se v tomto dodatku vyskytovaly. U obou videoherních produktů lokalizátoři nejčastěji chybovali u textového parametru kvality jménem věrnost výchozímu textu. Nejméně problematickým textovým parametrem kvality pro oba produkty byla koheze mezi dabovanými dialogy a děním na obrazovce. Tento úkaz naznačuje, že největší výzvou pro lokalizátory během jejich práce nebyla absence audiovizuálních materiálů, nýbrž samotný překlad textů. K největšímu procentuálnímu rozdílu mezi výsledky obou videoherních produktů došlo u textového parametru kvality s názvem adekvátní synchronie pohybu rtů.

Ve stanoveném úseku dodatku *Warcraft III: Ledový trůn* se rovněž objevovalo více obtížných segmentů a analyzované texty tohoto úseku byly v průměru obsáhlejší. Na druhou stranu se ve stanoveném úseku videohry *Warcraft III: Vláda chaosu* vyskytovaly rozmanitější segmenty. U obou analyzovaných úseku nedošlo k závažné chybě, která by znemožnila či ztížila hráčův postup ve hře.

Praktická část prokázala, že model, který jsem navrhl, lze využít k hodnocení a porovnání dabingu ve stanovených úsecích videohry *Warcraft III: Vláda chaosu* a jejího dodatku *Warcraft III: Ledový trůn*. Analýza byla nicméně provedena na velmi omezeném vzorku, a aby bylo možné model označit za obecně aplikovatelný na jakýkoli videoherní dabing, je třeba jej otestovat na mnohem větším vzorku. Je vhodné také zmínit, že analýza ve čtvrté fázi tohoto modelu odhalila potenciální nedostatek modelu, který spočívá ve finálním výpočtu celkové kvality dabingu i překladatelského výkonu. Řešení tohoto potenciálního nedostatku však práce nenabídla. Je proto zřejmé, že model je teprve v počátečních stádiích svého vývoje a že vyžaduje hlubší a komplexnější výzkum.

Summary

The aim of this thesis was to explore the field of audiovisual translation quality assessment in video game localizations. For the general public, audiovisual translation may be best known for its two manifestations—subtitling and dubbing. These two forms of audiovisual translation can also be found in video game localizations, depending on the scope of a given localization. The theoretical part of this thesis has thus attempted to compare traditional subtitling and dubbing with video game subtitling and dubbing in order to determine whether—due to any potential differences—it is necessary to treat quality assessment of video game subtitles and video game dubbing differently from quality assessment of their traditional counterparts. The theoretical part has revealed that video game subtitling and dubbing are significantly different from traditional subtitling and dubbing, and it has identified several observable differences.

The first—and quite fundamental—difference between traditional subtitling and video game subtitling is the fact that translators working on video game localizations very often do not have access to audiovisual materials, which also consequently prevents them from using subtitling software. It is also common for localizers to have to translate texts without any context available to them. These texts are also often not translated in the order in which they would chronologically appear in the localized video game. Such working conditions would be completely unimaginable for translators specializing in traditional subtitles.

To a certain extent, the working conditions also shape working procedures, which is the second major difference between traditional and video game subtitling. While traditional subtitles are created according to recommended practices and standards required by the industry, there is no similar standardization with regards to video game subtitles. As a result, video game subtitles can appear anywhere on the screen, their duration can be however long, they can contain any number of words or characters, any number of lines, and line breaks can occur at any position.

However, some video game subtitles cannot—even in theory—be created according to the recommended practices and standards mentioned above, as they may be interactive in nature and therefore have a completely different function. Such subtitles are not designed to convey information like traditional subtitles, but to allow the player to interact with the video game environment and characters.

Another difference is that video game subtitles often include a portrait of the subtitled character and/or their name. Such an approach would arguably be inappropriate in traditional subtitling, as it severely limits the space available to subtitlers, which must be managed carefully.

The inclusion of a portrait and/or a name of a character into subtitles is related to the last difference between traditional subtitles and video game subtitles—reduction. While reduction is prevalent in traditional subtitling as it represents a key strategy enabling translators to create subtitles that respect spatial and temporal constraints, one finds minimal or no reduction in video game subtitles.

Some of the challenges of video game subtitling described above also apply to video game dubbing. In particular, the fact that localizers cannot work with audiovisual materials

when translating materials for video game dubbing and that they are often required to translate texts that are not logically or chronologically ordered. These conditions would likewise be completely unfathomable for translators working in the field of traditional dubbing. Apart from these two deviations from its traditional counterpart—which video game dubbing also shares with video game subtitling—video game dubbing differs from traditional dubbing in two very specific regards.

The first difference relates to the translation brief itself. While it is standard practice in traditional audiovisual translation to specify at the beginning of the translation process whether the final product will be subtitled or dubbed, localizers may not know for a considerable period of time whether the localized video game will be dubbed or not, even though they have to translate existing texts before this decision is even made. In other words, for a period of time, localizers may be translating texts without knowing whether they will be used for dubbing or subtitling.

The second—and the most important—difference between traditional and video game dubbing lies in the concept of synchronies, which make dubbing a completely unique type of translation. When translating for traditional dubbing, translators have to do so with respect to three synchronies, which—depending on what can be heard and seen on the screen at a given time—may or may not be observed simultaneously. Video games, however, are fundamentally different from regular audiovisual materials due to their interactive nature, and thus not only are these three synchronies impossible to observe during translation for video game dubbing, but in fact the very concept of synchronies prevalent in traditional dubbing is incompatible with video game dubbing.

The aforesaid findings have major implications for audiovisual translation quality assessment of video game localizations, as they show that quality assessment of video game subtitles and video game dubbing cannot be treated as equal to quality assessment of traditional subtitles and traditional dubbing. This means, however, that existing subtitles and dubbing quality assessment models cannot be used. The reason being that they have been created for the purpose of assessing the quality of subtitles or dubbing in non-interactive audiovisual products and not in video games. It is therefore evident that for the purposes of assessing the quality of video game subtitles and dubbing, it is necessary to either create entirely new models or to modify already existing subtitling and dubbing quality assessment models in a way which would make them applicable to video game localizations.

Perhaps the most well-known interlingual subtitles quality assessment model is the FAR model created by Jan Pedersen (2017), which is based on detecting errors made by subtitlers. The FAR model was expanded upon by Nikol Kaletová (2020) who offered a series of improvements as well as solutions to its issues. This thesis has discussed the applicability of the FAR model—or its modified version—to video game subtitles, and while it has not proposed any specific modifications to the model that would allow video game subtitles quality to be assessed, it has provided insights that could serve as a basis for more in-depth research in this area.

As far as dubbing quality assessment is concerned, there are currently two models that can be used to this end. The first is the TP model created by Giselle Spiteri Miggiani (2022), which is also based on error detection. The second model is the FAS model created

by Andrea Ševčíková (2023) who draws on Spiteri Miggiani's findings and modifies the FAR model in a way which makes it usable for the purposes of dubbing quality assessment. This thesis has examined the TP model in detail and has concluded that it is theoretically possible to modify the model so that it can be used to assess the quality of video game dubbing.

The video game dubbing quality assessment model proposed in this thesis combines the TP model with the findings of Laura Mejías-Climent (2021), whose work examines and describes the specifics of video game dubbing in detail. The proposed model is the very first of its kind and can be divided into four phases. The first phase focuses on the analysis of the source text and the configuration of the model. The second phase is dedicated to the comparative analysis of the source text with the target text. In the third phase, the total evaluation is calculated, and in the fourth phase, the final results are compared with those of another video game. While the first three phases are mandatory, the fourth one is not. Like the aforementioned models, this model is based on error detection. These errors may be classified as major or minor, depending on their severity. The proposed model also evaluates each segment with respect to how difficult it was for localizers to translate, and allows for a dual evaluation, in which the critic can determine not only the quality of the video game dubbing, but also the quality of the translators' performance.

As part of the initial validation in practice, the model has been used in the practical part of this thesis to assess the quality of video game dubbing and the quality of translators' performance in *Warcraft III: Vláda chaosu*—the Czech localization of *Warcraft III: Reign of Chaos*. This video game also features an expansion pack called *Warcraft III: Ledový trůn*—the Czech localization of *Warcraft III: The Frozen Throne*—whose dubbing and translators' performance quality has been assessed as well. For each video game product, a total of 50 segments have been analyzed, and the results have been subsequently compared in the fourth phase of the model.

The analysis has revealed that the dubbing in the above defined section of *Warcraft III: Ledový trůn* was of higher quality than the dubbing in the above defined section of *Warcraft III: Vláda chaosu*, despite the higher number of errors present in the expansion pack. In both video game products, the most common errors were those which were non-compliant with the fidelity to source text textual quality parameter. The least problematic textual quality parameter in both products proved to be cohesion between dubbed dialogue and visuals. This phenomenon suggests that the greatest challenge for localizers during their work was not the absence of audiovisual materials, but rather the translation of the texts itself. The largest percentage difference between the results of the two video game products occurred in the adequate lip synchronization textual quality parameter.

The defined section of *Warcraft III: Ledový trůn* also contained more difficult segments and the analyzed texts of this section consisted, on average, of more words. On the other hand, the segments in the defined section of *Warcraft III: Vláda chaosu* were more diverse. In both analyzed sections, no major error that would have prevented or hindered the player's progress in the game was found.

The practical part of this thesis has proven that the proposed model can be used to assess and compare the video game dubbing in the defined sections of *Warcraft III: Vláda chaosu* and its expansion pack *Warcraft III: Ledový trůn*. However, the analysis was

conducted on a very limited sample, and for the model to be considered generally applicable to any video game dubbing, it needs to be tested on a much larger sample. It should also be noted that the analysis in the fourth phase of the model revealed a potential flaw of the model, which lies in the final calculation of the overall quality of the dubbing and the performance of the translators. Nevertheless, this thesis has not proposed a solution that would resolve this potential flaw. It is therefore clear that this model is at an early stage of development, and that it requires more in-depth and comprehensive research.

Bibliografie

Primární zdroje

- BLIZZARD ENTERTAINMENT, 1995. *Warcraft II: Battle.net Edition* [online]. [cit. 2024-03-30]. Dostupné z: <http://ftp.blizzard.com/pub/misc/Warcraft%20%20Battlenet%20edition.PDF>
- BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2002a. *Warcraft III: Reign of Chaos* [videohra].
- BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2002b. *Warcraft III Manual* [online]. [cit. 2024-03-30]. Dostupné z: <http://ftp.blizzard.com/pub/misc/Warcraft%20III%20Manual.pdf>.
- BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2003. *Warcraft III: The Frozen Throne* [videohra].
- CENEGA CZECH S.R.O., 2002. *Warcraft III: Vláda chaosu* [videohra].
- CENEGA CZECH S.R.O., 2003. *Warcraft III: Ledový trůn* [videohra].
- MEJÍAS-CLIMENT, Laura, 2021. *Enhancing Video Game Localization Through Dubbing*. Cham: Palgrave Macmillan. ISBN 978-3-030-88292-1.
- SPITERI MIGGIANI, Giselle, 2022. Measuring quality in translation for dubbing: a quality assessment model proposal for trainers and stakeholders. *XLinguae* [online]. **15**(2), 85-102 [cit. 2024-03-15]. ISSN 13378384. Dostupné z: <https://doi.org/10.18355/XL.2022.15.02.07>.
- WIKI.GG, 2024. *Warcraft Wiki* [online]. [cit. 2024-03-30]. Dostupné z: https://warcraft.wiki.gg/wiki/Warcraft_Wiki.

Sekundární zdroje

- BERGY, 2003. *Warcraft III: The Frozen Throne* recenze. In: *games.cz*. [online]. [cit. 2024-03-30]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/warcraft-iii-the-frozen-throne-recenze-229477>.
- BERNAL-MERINO, Miguel Á., 2007a. What's in a 'Game'? *Localisation Focus – The International Journal of Localisation* [online]. Limerick: Localisation Research Centre, **6**(1), 29–38 [cit. 2024-04-20]. ISSN 1649-4008. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20171130141227/http://www.localisation.ie/oldwebsite/resources/lfresearch/Vol6_1Bernal.htm.
- BERNAL-MERINO, Miguel Á., 2007b. Challenges in the translation of video games. *Revista Tradumàtica – Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació* [online]. (5), 1–7 [cit. 2023-07-06]. ISSN 1578-7559. Dostupné z: <https://ddd.uab.cat/record/21264>.
- BERNAL-MERINO, Miguel Á., 2015. *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. Abingdon: Routledge. ISBN 978-1-315-75233-4.
- BOSSEAUX, Charlotte, 2015. *Dubbing, Film and Performance: Uncanny Encounters*. Bern: Peter Lang. ISBN 978-3-0353-0737-5.
- BOSSEAUX, Charlotte, 2019. Investigating Dubbing. In: *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*. Abingdon: Routledge, s. 48–63. ISBN 978-1-31-571716-6.

- BÜHLER, Karl, 2011. *Theory of Language: The representational function of language*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Co. ISBN 9789027286864.
- CADIEUX, Pierre a Bert ESSELINK, 2004. *GILT: Globalization, Internationalization, Localization, Translation* [online]. 1–6 [cit. 2023-07-03]. Dostupné z: <https://docplayer.net/44011192-Gilt-globalization-internationalization-localization-translation.html>.
- CHANDLER, Heather Maxwell, 2005. *The Game Localization Handbook*. Hingham: Charles River Media. ISBN 1584503432.
- CHAUME, Frederic, 1997. Translating non-verbal information in dubbing. In: *Nonverbal communication and translation: new perspectives and challenges in literature, interpretation, and the media*. 17. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, s. 315–326. ISBN 90 272 1618 5.
- CHAUME, Frederic, 2004. Synchronization in dubbing: A translational approach. In: *Topics in Audiovisual Translation*. 56. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, s. 35–52. ISBN 90 272 1662 2.
- CHAUME, Frederic, 2012. *Audiovisual Translation: Dubbing*. Manchester: St. Jerome Publishing. ISBN 978-1-905763-91-7.
- CHAUME, Frederic, 2016. Dubbing a TV Drama Series: The Case of The West Wing. In *TRAlinea* [online]. 1–12 [cit. 2024-03-14]. ISSN 1827-000X. Dostupné z: https://www.researchgate.net/publication/311680158_Dubbing_a_TV_drama_series_The_case_of_The_West_Wing_Intralinea_18.
- CHAUME, Frederic, 2020. Dubbing. In: *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*. Cham: Palgrave Macmillan, s. 103–132. ISBN 978-3-030-42105-2.
- DIETZ, Frank, 2007. “How Difficult Can That Be?” – The Work of Computer and Video Game Localization. *Revista Tradumàtica – Traducció i Tecnologies de la Informació i la Comunicació* [online]. (5), 1–6 [cit. 2023-09-28]. ISSN 1578–7559. Dostupné z: https://web.archive.org/web/20130614184126fw_/http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/04/04.pdf.
- DÍAZ CINTAS, Jorge a Gunilla ANDERMAN, 2009. Introduction. In: *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. London: Palgrave Macmillan, s. 1–20. ISBN 978–0–230–01996–6.
- DÍAZ CINTAS, Jorge, 2010. Subtitling. In: *Handbook of Translation Studies*. 1. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, s. 344–349. ISBN 978 90 272 0331 1.
- DÍAZ CINTAS, Jorge a Pilar ORERO, 2010. Voiceover and dubbing. In: *Handbook of Translation Studies*. 1. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, s. 441–445. ISBN 978 90 272 0331 1.
- DÍAZ CINTAS, Jorge, 2013. Subtitling: Theory, practice and research. In: *The Routledge Handbook of Translation Studies*. Abingdon: Routledge, s. 273–287. ISBN 978-0-203-10289-3.

- DÍAZ CINTAS, Jorge a Aline REMAEL, 2014. *Audiovisual Translation: Subtitling*. Abingdon: Routledge. ISBN 9781317639879.
- DÍAZ CINTAS, Jorge, 2020. The Name and Nature of Subtitling. In: *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*. Cham: Palgrave Macmillan, s. 149–172. ISBN 978-3-030-42105-2.
- DOSKOČIL, Jan (jd), 2002. Rozhovor o české lokalizaci Warcraft III. In: *games.cz*. [online]. [cit. 2024-03-22]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/rozhovor/rozhovor-o-ceske-lokalizaci-warcraft-iii-51946>.
- D'YDEWALLE, Géry, Johan VAN RENSBERGEN a Joris POLLET, 1987. READING A MESSAGE WHEN THE SAME MESSAGE IS AVAILABLE AUDITORIALLY IN ANOTHER LANGUAGE: THE CASE OF SUBTITLING. *Eye Movements from Physiology to Cognition* [online]. Elsevier, 313–321 [cit. 2023-07-19]. ISBN 9780444701138. Dostupné z: <https://doi.org/10.1016/B978-0-444-70113-8.50047-3>.
- ESSELINK, Bert, 2000. *A Practical Guide to Localization*. Rev. ed. Philadelphia: John Benjamins Publishing Co. ISBN 9027219559.
- FILIMON, Eliza Claudia, 2017. SAY WHAT!?! DUBBING THE CREDIT COOKIE IN SMURFS - THE LOST VILLAGE (2017). *Studia Universitatis Petru Maior. Philologia* [online]. **23**, 146–152 [cit. 2023-08-04]. ISSN 1582-9960. Dostupné z: <https://www.ceeol.com/search/article-detail?id=1003988>.
- GEORGAKOPOULOU, Panayota, 2009. Subtitling for the DVD Industry. In: *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen*. London: Palgrave Macmillan, s. 21–35. ISBN 978-0-230-23458-1.
- GRECO, Gian Maria a Anna Jankowska, 2020. Media Accessibility Within and Beyond Audiovisual Translation. In: *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*. Cham: Palgrave Macmillan, s. 57–82. ISBN 978-3-030-42105-2.
- GREGORY, Michael a Susanne CARROLL, 2019. *Language and Situation: Language Varieties and their Social Contexts*. 5th ed. Abingdon: Routledge. ISBN 978-0-429-43618-5.
- GRICE, Herbert Paul, 1975. Logic and Conversation. In: *Syntax and Semantics: Speech Acts*. III. New York: Academic Press, s. 41–58. ISBN 0127854231.
- HERBST, Thomas, 1997. Dubbing and the Dubbed Text - Style and Cohesion: Textual Characteristics of a Special Form of Translation. In: *Text typology and translation*. 26. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, s. 291–308. ISBN 90 272 1629 0.
- HOUSE, Juliane, 2015. *Translation Quality Assessment: Past and present*. Abingdon: Routledge. ISBN 978-1-315-75283-9.
- IVARSSON, Jan, 2009. The History of Subtitles in Europe. In: *Dubbing and Subtitling in a World Context*. Hong Kong: The Chinese University Press, s. 3–12. ISBN 978-962-996-356-9.
- JAKOBSON, Roman, 1959. On Linguistic Aspects of Translation. In: *On Translation* [online]. 23. Cambridge: Harvard University Press, s. 232–239 [cit. 2023-07-18]. Dostupné z: <https://web.stanford.edu/~eckert/PDF/jakobson.pdf>.
- JAYEMANNE, Darshana, 2009. Generations and Game Localization: An Interview with Alexander O. Smith, Steven Anderson and Matthew Alt. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture* [online]. **3**(2), 135–147 [cit. 2023-07-09]. Dostupné z: <https://eludamos.org/index.php/eludamos/article/view/vol3no2-2/5892>.

- KARAMITROGLOU, Fotios, 1998. A Proposed Set of Subtitling Standards in Europe. *Translation Journal* [online]. 2(2) [cit. 2023-07-18]. Dostupné z: <https://translationjournal.net/journal/04stndrd.htm>.
- LAHIRI, Avisek, Vivek KWATRA, John LEWIS a Chris BREGLER, 2021. LipSync3D: Data-Efficient Learning of Personalized 3D Talking Faces from Video using Pose and Lighting Normalization. In: *Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition (CVPR)* [online]. s. 2755–2764 [cit. 2023-07-09]. Dostupné z: https://openaccess.thecvf.com/content/CVPR2021/html/Lahiri_LipSync3D_Data-Efficient_Learning_of_Personalized_3D_Talking_Faces_From_Video_CVPR_2021_paper.html.
- LEECH, Geoffrey, 1981. *Semantics: The Study of Meaning*. 2nd ed. Harmondsworth: Penguin Books. ISBN 0-14-021694-4.
- LEECH, Geoffrey a Mick SHORT, 2007. *Style in Fiction: A Linguistic Introduction to English Fictional Prose*. 2. vyd. Harlow: Pearson Education Limited. ISBN 978-0-582-78409-3.
- LEVSHINA, Natalia, 2017. A Multivariate Study of T/V Forms in European Languages Based on a Parallel Corpus of Film Subtitles. *Research in Language* [online]. 2017-06-30, 15(2), 153–172 [cit. 2023-07-23]. ISSN 1731-7533. Dostupné z: <https://doi.org/10.1515/rela-2017-0010>.
- LEVÝ, Jiří, 1998. *Umění překladu*. Praha: Ivo Železný. ISBN 80-237-3539-X.
- LEWINSKI, John Scott, 2010. Inside the Game-Changing Features of Mass Effect 2. In: *Popular Science* [online]. [cit. 2023-07-09]. Dostupné z: <https://www.popsci.com/technology/article/2010-01/inside-game-changing-features-mass-effect-2/>.
- LOMMEL, Arle, 2007. *The Global Industry Primer: An introduction to preparing your business and products for success in international markets* [online]. [cit. 2023-07-03]. ISBN 978-92-9228-025-3. Dostupné z: <https://docplayer.net/12988396-In-international-markets.html>.
- LUYKEN, Georg-Michael, Thomas HERBST, Jo LANGHAM-BROWN, Helen REID a Hermann SPINHOF, 1991. *Overcoming Language Barriers in Television: Dubbing and subtitling for the European audience*. Manchester: The European Institute for the Media. ISBN 0948195 19 3.
- MANGIRON, Carmen, 2013. Subtitling in game localisation: a descriptive study. *Perspectives* [online]. 21(1), 42–56 [cit. 2023-07-08]. ISSN 0907-676X. Dostupné z: <https://doi.org/10.1080/0907676X.2012.722653>.
- MEJÍAS-CLIMENT, Laura, 2019. Multimodality and dubbing in video games: A research approach. *Linguistica Antverpiensia, New Series – Themes in Translation Studies* [online]. 2019-02-21, 17, 99–113 [cit. 2024-02-26]. ISSN 2295-5739. Dostupné z: <http://dx.doi.org/10.52034/lanstts.v17i0.463>.
- MENDES, Leonardo O., Leonardo R. CUNHA a Renio S. MENDES, 2022. Popularity of Video Games and Collective Memory. *Entropy* [online]. 24(7) [cit. 2023-07-06]. ISSN 1099-4300. Dostupné z: <https://doi.org/10.3390/e24070860>.

- MINGANT, Nolwenn, 2010. Tarantino's Inglourious Basterds: a blueprint for dubbing translators? *Meta* [online]. **55**(4), 712–731 [cit. 2023-08-30]. ISSN 1492-1421. Dostupné z: <https://doi.org/10.7202/045687ar>.
- MOLNÁR, Ondřej a Michal KUBÁNEK, 2015. Kapitola šestá: Kvalita zdrojového textu v překladatelském procesu. In: *Kvalita a hodnocení překladu: Modely a aplikace*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-4795-7.
- NICOLAE, Cristina, 2018. On Audiovisual Translation: Dubbing. *Romanian Journal of English Studies* [online]. 2018-12-01, **15**(1), 51–58 [cit. 2023-08-18]. ISSN 2286-0428. Dostupné z: <https://doi.org/10.1515/rjes-2018-0008>.
- NIELSEN, 2022. VIDEO NA INTERNETU 2022: NEJVÍCE SLEDUJEME ZPRAVODAJSKÁ VIDEO. U SERIÁLŮ STÁLE VEDE ČESKÉ ZNĚNÍ. In: *Nielsen* [online]. [cit. 2023-08-18]. Dostupné z: <https://www.nielsen-admosphere.cz/news/video-na-internetu-2022-nejvice-sledujeme-zpravodajska-video-u-serialu-stale-vede-ceske-zneni>.
- O'HAGAN, Minako, 2009. Evolution of User-generated Translation. *The Journal of Internationalization and Localization* [online]. 94–121 [cit. 2024-04-20]. ISSN 2032-6904. Dostupné z: <https://doi.org/10.1075/jial.1.04hag>.
- O'HAGAN, Minako a Carmen MANGIRON, 2013. *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Philadelphia: John Benjamins Publishing Company. ISBN 9789027271860.
- PAVESI, Maria, 2020. Dubbing. In: *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. 3rd ed. Abingdon: Routledge, s. 156–161. ISBN: 978-1-315-67862-7.
- PEDERSEN, Jan, 2017. The FAR model: assessing quality in interlingual subtitling. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation* [online]. **28**, 210–229 [cit. 2024-03-13]. Dostupné z: <https://www.diva-portal.org/smash/record.jsf?pid=diva2%3A1134906&dswid=455>.
- PÉREZ-GONZÁLEZ, Luis, 2020. Audiovisual Translation. In: *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. 3rd ed. Abingdon: Routledge, s. 30–34. ISBN: 978-1-315-67862-7.
- POŠTA, Miroslav, 2011. *Titulkujeme profesionálně*. Praha: Apostrof. ISBN 978-80-904887-9-3.
- POYATOS, Fernando, 1993. *Paralanguage: a linguistic and interdisciplinary approach to interactive speech and sound*. 92. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. ISBN 90 272 3527 9.
- POYATOS, Fernando, 1997. Aspects, problems and challenges of nonverbal communication in literary translation. In: *Nonverbal communication and translation: new perspectives and challenges in literature, interpretation, and the media*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, s. 17–48. ISBN 90 272 1618 5.
- REISS, Katharina, 2014. *Translation Criticism – The Potentials and Limitations: Categories and Criteria for Translation Quality Assessment*. Abingdon: Routledge. ISBN 978-1-900650-26-7.

- RICHTER, Felix, 2020. Gaming: The Most Lucrative Entertainment Industry By Far. In: *Statista* [online]. [cit. 2023-09-28]. Dostupné z: <https://web.archive.org/web/20201112001410/https://www.statista.com/chart/22392/global-revenue-of-selected-entertainment-industry-sectors/>
- RICHWINE, Lisa a Dawn CHMIELEWSKI, 2023. Hollywood actors to strike at midnight, join writers on picket lines. In: *Reuters* [online]. [cit. 2024-04-23]. Dostupné z: <https://www.reuters.com/world/us/hollywood-actors-union-sets-strike-vote-thursday-talks-break-down-2023-07-13/>.
- ROTHER, Sylvia, Kim TRAN a Heinrich HUSSMANN, 2018. Dynamic Subtitles in Cinematic Virtual Reality. *Proceedings of the 2018 ACM International Conference on Interactive Experiences for TV and Online Video* [online]. New York, NY, USA: ACM, 2018-06-25, 209–214 [cit. 2024-03-01]. ISBN 9781450351157. Dostupné z: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3210825.3213556>.
- SAG-AFTRA. SAG-AFTRA Members Approve Video Game Strike Authorization Vote With 98.32% Yes Vote. In: *Screen Actors Guild - American Federation of Television and Radio Artists* [online]. [cit. 2024-04-23]. Dostupné z: <https://www.sagaftra.org/sag-aftra-members-approve-video-game-strike-authorization-vote-9832-yes-vote>.
- SÁNCHEZ-MOMPEÁN, Sofía, 2020. *The Prosody of Dubbed Speech: Beyond the Character's Words*. Cham: Palgrave Macmillan. ISBN 978-3-030-35521-0.
- SCHÄLER, Reinhard, 2010. Localization and translation. In: *Handbook of Translation Studies*. 1. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company, s. 209–214. ISBN 978 90 272 0331 1.
- SCHWARZ, Barbara, 2012. Translation for Dubbing and Voice-Over. In: *The Oxford Handbook of Translation Studies* [online]. Oxford: Oxford University Press, s. 394–409 [cit. 2023-08-20]. ISBN 9780191744020. Dostupné z: <https://academic.oup.com/edited-volume/34526/chapter/292921268?login=true>.
- SNELL-HORNBY, Mary, 1995. *Translation Studies: An integrated approach*. Rev. ed. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. ISBN 9027220603.
- SNELL-HORNBY, Mary, 2006. *The Turns of Translation Studies: New paradigms or shifting viewpoints?*. 66. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company. ISBN 9789027293831.
- SPECIAL EUROBAROMETER 386, 2012. *Europeans and their languages* [online]. Publications Office of the European Union [cit. 2023-08-18]. NC-03-13-176-EN-N. Dostupné z: <https://op.europa.eu/en/publication-detail/-/publication/f551bd64-8615-4781-9be1-c592217dad83>.
- SPITERI MIGGIANI, Giselle, 2019. *Dialogue Writing for Dubbing. An Insider's Perspective*. London: Palgrave Macmillan. ISBN 978-3-030-04966-9.
- SPITERI MIGGIANI, Giselle, 2021. English-language dubbing: challenges and quality standards of an emerging localisation trend. *Journal of Specialised Translation* [online]. **36a**, 2–25 [cit. 2024-03-15]. Dostupné z: <https://www.um.edu.mt/library/oar/handle/123456789/97095>.
- S&P GLOBAL MARKET INTELLIGENCE, 2022. *Netflix, Inc. NasdaqGS:NFLX FQ4 2021 Pre Recorded Earnings Call Transcripts* [online]. [cit. 2023-08-18]. Dostupné z: https://s22.q4cdn.com/959853165/files/doc_financials/2021/q4/Netflix-Inc.-Q4-2021-Pre-Recorded-Earnings-Call-Jan-20-2022.pdf.

- TAKAHASHI, Dean, 2020. Deepdub uses AI to localize voice dubbing for foreign language films. In: *VentureBeat* [online]. [cit. 2023-07-26]. Dostupné z: <https://venturebeat.com/ai/deepdub-uses-ai-to-localize-dubbing-for-foreign-language-films/>.
- TAYLOR, Christopher, 2020. Multimodality and Intersemiotic Translation. In: *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*. Cham: Palgrave Macmillan, s. 83–100. ISBN 978-3-030-42105-2.
- VENUTI, Lawrence, 1995. *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. London: Routledge. ISBN 0-203-37262-X.
- WIJMAN, Tom, 2020. The World's 2.7 Billion Gamers Will Spend \$159.3 Billion on Games in 2020; The Market Will Surpass \$200 Billion by 2023. In: *Newzoo* [online]. [cit. 2023-09-28]. Dostupné z: <https://newzoo.com/resources/blog/newzoo-games-market-numbers-revenues-and-audience-2020-2023>.
- WIJMAN, Tom, 2022. The Games Market in 2022: The Year in Numbers. In: *Newzoo* [online]. [cit. 2023-09-28]. Dostupné z: <https://newzoo.com/resources/blog/the-games-market-in-2022-the-year-in-numbers>.
- WIZARD, 2002. Warcraft III: Reign of Chaos - recenze. In: *Games.cz* [online]. [cit. 2024-03-30]. Dostupné z: <https://games.tiscali.cz/recenze/warcraft-iii-reign-of-chaos-recenze-51407>.
- ZEHNALOVÁ, Jitka, 2015. Část první: Teoretická východiska. In: *Kvalita a hodnocení překladu: Modely a aplikace*. Olomouc: Univerzita Palackého v Olomouci. ISBN 978-80-244-4795-7.
- ZHANG, Xiaochun, 2022. Video game localization: translating interactive entertainment. In: *The Routledge Handbook of Translation and Media*. Abingdon: Routledge, s. 369–383. ISBN 978-1-003-22167-8.

Disertační práce

- BERNAL-MERINO, Miguel Á., 2013. *The Localisation of Video Games* [online]. London [cit. 2023-10-01]. DOI: 10.25560/39333. Dostupné z: <https://core.ac.uk/works/30374659>. Disertační práce. Imperial College London.

Diplomové práce

- CAPELLINI, Thomas, 2021. *Crowdsourced translation in indie game localization: Case study: the community translation of Finding Paradise* [online]. Geneva [cit. 2024-04-27]. Dostupné z: <https://archive-ouverte.unige.ch/unige:156286>. Diplomová práce. Université de Genève.
- KALETOVÁ, Nikol, 2020. *Model FAR: doladění a následná aplikace na vybrané amatérské a profesionální titulky* [online]. Olomouc [cit. 2024-03-13]. Dostupné z: <https://library.upol.cz/arl-upol/cs/csg/?repo=upolrepo&key=12739694171>. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, Katedra anglistiky a amerikanistiky.
- KAMENICKÝ, Lukáš, 2021. *Ochrana počítačových her a videoher* [online]. Praha [cit. 2024-03-22]. Dostupné z: <https://dspace.cuni.cz/bitstream/handle/20.500.11956/126529/120385709.pdf?sequen>

ce=1. Diplomová práce. Univerzita Karlova, Právnická fakulta, Ústav práva autorského, práv průmyslových a práva soutěžního.

ŠEVČÍKOVÁ, Andrea, 2023. *Hodnocení kvality titulků a dabingu seriálu The Great* [online]. Olomouc [cit. 2024-03-13]. Dostupné z: https://stag.upol.cz/portal/studium/prohlizeni.html?pc_pagenavigationalstate=AAAAAQAFMTAzMDgTAQAAAAEACHN0YXRIS2V5AAAAQAULTkyMjMzNzIwMzY4NTQ3NzMwMzcAAAAA#prohlizeniSearchResult. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, Katedra anglistiky a amerikanistiky.

Bakalářské práce

KAŇOVSKÝ, Ondřej, 2020. *Trendy v lokalizaci PC her mezi lety 2010–2019* [online]. Olomouc [cit. 2024-04-20]. Dostupné z: <https://library.upol.cz/arl-upol/cs/csg/?repo=upolrepo&key=49859088052>. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, Katedra anglistiky a amerikanistiky.

POTŮČKOVÁ, Darianna, 2021. *Kvalita českého překladu Warcraftu III* [online]. Hradec Králové [cit. 2024-04-20]. Dostupné z: <https://theses.cz/id/e2tz8p/STAG93990.pdf>. Bakalářská práce. Univerzita Hradec Králové, Pedagogická fakulta, Katedra českého jazyka a literatury.

ŠMÍRA, Martin, 2021. *Případová studie amatérské lokalizace počítačové hry Fallout* [online]. Olomouc [cit. 2023-07-02]. Dostupné z: <https://library.upol.cz/arl-upol/cs/csg/?repo=upolrepo&key=71474957518>. Bakalářská práce. Univerzita Palackého v Olomouci, Filozofická fakulta, Katedra anglistiky a amerikanistiky.

Videohry

BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2004–. *World of Warcraft* [videohra].

INTERPLAY, 1997. *Fallout* [videohra].

VALVE, 2004. *Half-Life 2* [videohra].

Přílohy

K této diplomové práci je přiložen soubor s příponou .rar, který obsahuje:

1. soubor s názvem *Podrobné výsledky a segmenty analyzovaného materiálu.xlsx*,
2. soubor s názvem *Internetový odkaz na analyzovaný materiál publikovaný na platformě YouTube.pdf*.

Anotace

Autor:	Bc. Martin Šmíra
Katedra:	Katedra anglistiky a amerikanistiky
Studijní obor:	Angličtina se zaměřením na tlumočení a překlad
Název česky:	Hodnocení kvality audiovizuálního překladu ve videoherních lokalizacích
Název anglicky:	Audiovisual Translation Quality Assessment in Video Game Localizations
Vedoucí práce:	Mgr. Ondřej Molnár, Ph.D.
Počet stran:	191
Počet znaků:	379 108
Přílohy:	1 soubor s příponou .rar

Anotace

Cílem této práce je prozkoumat oblast hodnocení kvality audiovizuálního překladu ve videoherních lokalizacích, respektive porovnat tradiční titulkování a dabing s videoherním titulkováním a dabingem a určit, zda případné rozdíly mají implikace pro hodnocení kvality titulků či dabingu ve videoherních lokalizacích. Na základě těchto poznatků dojde k analýze a hodnocení kvality dabingu ve videohře *Warcraft III: Vláda chaosu* (v originále *Warcraft III: Reign of Chaos*) a jejího dodatku *Warcraft III: Ledový trůn* (v originále *Warcraft III: The Frozen Throne*). Práce následně výsledky porovná a určí, který z těchto dvou videoherních produktů má kvalitnější dabing.

Klíčová slova

audiovizuální překlad, titulky, dabing, videoherní titulky, videoherní dabing, hodnocení kvality videoherních titulků, hodnocení kvality videoherního dabingu, model hodnocení kvality videoherního dabingu, *Warcraft III: Reign of Chaos*, *Warcraft III: The Frozen Throne*

Annotation

The aim of this thesis is to explore the field of audiovisual translation quality assessment in video game localizations. More specifically, to compare traditional subtitling and dubbing with video game subtitling and dubbing and to determine whether any potential differences have implications for assessing the quality of subtitles or dubbing in video game localizations. Based on these findings, the quality of dubbing in the video game *Warcraft III: Vláda chaosu* (*Warcraft III: Reign of Chaos* in English) and its expansion pack *Warcraft III: Ledový trůn* (*Warcraft III: The Frozen Throne* in English) will be analyzed and assessed. Subsequently, the results will be compared to determine which of the two video game products is of higher quality.

Keywords

audiovisual translation, subtitles, dubbing, video game subtitles, video game dubbing, video game subtitles quality assessment, video game dubbing quality assessment, video game dubbing quality assessment model, *Warcraft III: Reign of Chaos*, *Warcraft III: The Frozen Throne*