

UNIVERZITA PALACKÉHO V OLOMOUCI

Filozofická fakulta

Katedra asijských studií

MAGISTERSKÁ DIPLOMOVÁ PRÁCE

Srovnávací analýza českého a korejského přístupu k překladu dialogu ve hře Zaklínač 3: Divoký hon s důrazem na kategorii zdvořilosti a užitá oslovení

Comparative analysis of Czech and Korean translation of dialogue in the game The Witcher 3: Wild Hunt with an emphasis on the category of politeness and addressing

OLOMOUC 2024 Bc. Denisa Poláčková

vedoucí diplomové práce: Mgr. Blanka Ferklová, PhD.

Prohlašuji, že jsem diplomovou práci „Srovnávací analýza českého a korejského překladu dialogu ve hře Zaklínač 3: Divoký hon s důrazem na kategorii zdvořilosti a užitá oslovení“ vypracovala samostatně a uvedla veškeré použité prameny a literaturu.

V Olomouci dne: 07.12.2023

Podpis:



Anotace

Název práce:	Srovnávací analýza českého a korejského přístupu k překladu dialogu ve hře Zaklínač 3: Divoký hon s důrazem na kategorii zdvořilosti a užitá oslovení
Autor:	Bc. Denisa Poláčková
Vedoucí práce:	Mgr. Blanka Ferklová, PhD.
Počet stran a znaků:	80 stran, 120 590 znaků
Počet použitých zdrojů:	46
Počet příloh:	2
Klíčová slova:	srovnávací analýza, překlad počítačové hry, čeština, korejština, zdvořilost, Zaklínač 3: Divoký hon

Tato magisterská diplomová práce se zabývá srovnávací analýzou překladu dialogů videohry Zaklínač 3: Divoký hon z roku 2015 do českého a korejského jazyka. Cílem je porovnání překladatelských strategií a přístupů použitých u jmen, titulů a zdvořilostních prvků ve zmíněných dvou jazycích, a to ve vybraném úseku hry. Teoretická část představuje terminologii překladatelské teorie použité pro analýzu, problematiku překladu počítačových her a zdvořilostní systémy češtiny a korejštiny. Praktická část je tvořena kvantitativní analýzou jmen, která se v analyzovaném materiálu nachází a kvalitativní analýzou, která se zabývá zdvořilostními úrovněmi a oslovováním. Jména postav jsou v rámci překladu rozřazena do kategorií podle příslušných překladatelských přístupů a strategií. Zdvořilostní prvky včetně způsobů oslovení z textu jsou poté zhodnoceny z pohledu adekvátnosti jejich použití ve vztahu k situaci a osobám mluvčího a adresáta daného dialogu.

Abstract

Title:	Comparative analysis of Czech and Korean translation of dialogue in the game The Witcher 3: Wild Hunt with an emphasis on the category of politeness and addressing
Author:	Bc. Denisa Poláčková
Supervisor:	Mgr. Blanka Ferklová, PhD.
Number of pages and characters:	80 pages, 120 590 characters
Number of used sources:	46
Number of appendices:	2
Keywords:	comparative analysis, computer game translation, Czech, Korean, politeness, The Witcher 3: Wild hunt

This graduate thesis executes a comparative analysis of the translation of dialogues of the videogame Witcher 3: Wild Hunt from 2015 into Czech and Korean. The aim is to compare translation strategies and methods used in the translations of names, titles, and honorific aspects in the two languages in the selected portion of the game. The theoretical part will introduce the terminology of translation theory used in the analysis, as well as the translation of computer games and the honorific systems of Czech and Korean. The practical part is composed of a quantitative analysis of names found in the analysed material; the qualitative analysis is dedicated to the politeness levels and addressing. The characters' names in translation will be categorised based on the translation methods and strategies. The honorific aspects, including the manners of addressing found in the text will then be evaluated based on adequacy of their use in connection to the situation and the speaker and addressee of each dialogue.

Na tomto místě bych velmi ráda poděkovala své vedoucí magisterské práce Mgr. Blance Ferklové, PhD. za cenné rady a čas, který mi věnovala. Dále bych chtěla poděkovat Mgr. Pavlíně Proškové a Ing. Monice Koubkové za pomoc s editací textu a své rodině a blízkým za podporu.

Obsah

Seznam tabulek, grafů a diagramů	9
Ediční poznámka.....	11
1 Úvod	12
1.1 Předchozí výzkum.....	13
1.2 Metodologie	14
1.2.1 Analyzované dílo – hra <i>Zaklínač 3: Divoký hon</i>	14
1.2.1.1 Knižní předloha a její adaptace	15
1.3 Terminologie.....	16
1.3.1 Vlastní jména	16
1.3.2 Literární vlastní jméno.....	16
1.3.3 Faktory ovlivňující pojmenování proprií v literatuře	18
1.3.4 Překladatelské strategie a přístupy.....	19
1.3.4.1 Domestikační strategie/adaptace	21
1.3.4.1.1 Kalkování	21
1.3.4.1.2 Substituce	21
1.3.4.1.3 Explicitace	22
1.3.4.1.4 Generalizace	22
1.3.4.2 Exotizační strategie/zachování cizího koloritu.....	22
1.3.4.2.1 Transkripce	22
1.3.4.3 Smíšený přístup – Kreolizace.....	23
2 Problematika překladu videoher a žánru fantasy	24
2.1 Překlad videoher	24
2.1.1 Herní lokalizace a adaptace	24
2.1.1.1 Herní lokalizace a adaptace hry <i>Zaklínač 3: Divoký hon</i>	25
2.1.2 Herní překlad z pohledu Filipa Ženíška.....	26
2.2 Žánr fantasy a jeho charakteristika	26
2.2.1 Překlad fantasy žánru.....	27
2.2.1.1 Překlad vlastních jmen v žánru fantasy	28
3 Zdvořilostní systémy.....	30
3.1 Definice zdvořilosti.....	30
3.2 Český zdvořilostní systém	30
3.2.1 Tykání a vykání	32

3.3	Korejský zdvořilostní systém.....	33
3.3.1	Vliv neokonfucianismu.....	34
3.3.2	Vyjádření zdvořilosti pomocí morfologie slov.....	34
3.3.2.1	Zdvořilost vůči adresátovi (styly řeči).....	35
3.3.2.2	Zdvořilost vůči podmětu a předmětu.....	37
3.3.3	Vyjádření zdvořilosti lexikálně.....	38
3.3.3.1	Zdvořilostní oslovování a titulování osob.....	38
3.3.3.2	Zdvořilostní formy některých slov.....	39
3.4	Ekvivalence a rozdílnosti zdvořilostních úrovní češtiny a korejštiny v překladu	40
4	Praktická část.....	43
4.1	Kvantitativní analýza.....	43
4.1.1	Jména postav.....	44
4.1.1.1	Překladatelské přístupy.....	46
4.1.1.1.1	Transkripce.....	46
4.1.1.1.2	Substituce.....	47
4.1.1.1.3	Kombinace kalku a transkripce.....	48
4.1.1.1.4	Kombinace substituce a transkripce.....	48
4.1.1.1.5	Kombinace generalizace a transkripce.....	49
4.1.1.2	Překladatelské strategie.....	50
4.1.2	Sumarizace kvantitativní analýzy.....	50
4.2	Kvalitativní analýza.....	55
4.2.1	Zdvořilost.....	56
4.2.1.1	Dialogy dodržující pravidla zdvořilosti.....	56
4.2.1.1.1	Kontakt s blízkými známými.....	56
4.2.1.2	Dialogy částečně dodržující pravidla zdvořilosti.....	58
4.2.1.2.1	Kontakt s cizími osobami.....	58
4.2.1.2.2	Kontakt s výrazně mladšími osobami.....	62
4.2.1.3	Dialogy porušující pravidla zdvořilosti.....	63
4.2.1.3.1	Kontakt s cizími osobami.....	63
4.2.2	Oslovování.....	66
4.2.2.1	S1 <i>Habsyoche</i>	66
4.2.2.2	S2 <i>Haeyoche</i>	67
4.2.2.3	S3 <i>Haoche</i>	68

4.2.2.4	S4 a S5 <i>Hageche</i> a <i>Haeche</i>	68
4.2.2.5	S6 <i>Haelache</i>	68
4.2.3	Sumarizace kvalitativní analýzy	69
5	Závěr	72
	Resumé.....	74
	Seznam použitých zdrojů	75
	Primární zdroje:	75
	Sekundární zdroje:	75
	Seznam příloh.....	80

Seznam tabulek, grafů a diagramů

Tabulka 1: Dělení vlastních jmen v literatuře.....	17
Tabulka 2: Použití jednotlivých mluvnických osob v jednotném čísle	31
Tabulka 3: Použití jednotlivých mluvnických osob v množném čísle	31
Tabulka 4: Základní vztahy mezi osobami podle společenských konvencí	32
Tabulka 5: Společenské vztahy, u kterých je tykání přirozené.....	33
Tabulka 6: Případy použití tykání a vykání v českém jazyce.....	33
Tabulka 7: Úrovně zdvořilosti v korejštině	36
Tabulka 8: Oslovování a titulování podle zdvořilostních úrovní	39
Tabulka 9: Příklady slov s běžnou a zdvořilostní formou	40
Tabulka 10: Tykání a banmal	41
Tabulka 11: Vykání a jongdaesmal	42
Tabulka 12: Polo-zdvořilost vyjádřena oslovením adresáta.....	42
Tabulka 13: Výčet neoficiálních jmen postav	45
Tabulka 14: Příklady jmen přeložených transkripcí	46
Tabulka 15: Příklady jmen přeložených substitucí.....	47
Tabulka 16: Příklady jmen přeložených kombinací kalku a transkripce.....	48
Tabulka 17: Příklady jmen přeložených kombinací transkripce a substituce.....	49
Tabulka 18: Příklady jmen přeložených kombinací transkripce a generalizace.....	49
Tabulka 19: Zjednodušený výsledek překladatelských strategií	51
Tabulka 20: Vyhodnocení překladatelských strategií a přístupů.....	51
Tabulka 21: Zvláštní překlady jmen	54
Tabulka 22: Aplikace částečného vypuštění.....	55
Tabulka 23: Scéna 5 - Dialog Geralt a Triss.....	57
Tabulka 24: Scéna 22 - Dialog Geralt a Djikstra.....	58
Tabulka 25: Scéna 26 - Dialog Geralt a Radovid	60
Tabulka 26: Scéna 10 - Dialog Geralt a Morvran.....	61
Tabulka 27: Scéna 11 - Dialog Geralt a Molly	62
Tabulka 28: Scéna 12 - Dialog Geralt a děti.....	63
Tabulka 29: Scéna 2 - Dialog Geralt a lovci čarodějnic	64
Tabulka 30: Scéna 8 - Dialog Geralt a Ožralové	65
Tabulka 31: Scéna 3 - Dialog Geralt a Strážný	66
Tabulka 32: S1 Habsyoche	66

Tabulka 33: S2 Haeyoche	67
Tabulka 34: S3 Haoche	68
Tabulka 35: S6 Haelache	68
Tabulka 36: Výsledky zdvořilostních pravidel v češtině a korejštině	70
Tabulka 37: Výsledky srovnání oslovení v českém a korejském jazyce	71
Graf 1: Jména postav v obou jazycích podle překladatelských přístupů	52
Graf 2: Jména postav podle překladatelských strategií	53

Ediční poznámka

V této diplomové práci je korejská abeceda Hangul transkribována do latinky pomocí systému “Revised Romanization of Korean” vydaného korejským Ministerstvem kultury a turismu. Kurzíva je použita pro transkripci, analyzovaná vlastní jména v praktické části a také tituly uměleckých děl. V nutnosti užšího vysvětlení pojmu nebo zkratk jsou za takovým účelem využity poznámky pod čarou, stejně jako originál korejského slova.

1 Úvod

Videohry poprvé získaly popularitu ve Spojených státech, Kanadě a Japonsku v 70. letech 20. století. V podobě herních arkád se snadno pochopitelným hracím mechanismem si vydobily velkou popularitu po celém světě i přesto, že byly veškeré instrukce her psány v anglickém jazyce. Právě díky zmíněné jednoduchosti angličtina nepředstavovala problém ani pro hráče, kteří tento jazyk ovládali jen málo nebo vůbec.

Dnes jsou videohry součástí multimiliardového herního průmyslu a od her se vyžaduje, aby herní zážitek už nebyl jen o prostém mačkání tlačítek. Hráči ze všech zemí světa by měli mít možnost ponořit se plně do světa konkrétní hry a naplno si vychutnat požitek z ní ve svém vlastním jazyce. Proto je při překladu videoher potřeba opravdu velkého překladatelského umění.¹ Tento fenomén, a především problematika překladu videoher do různých jazyků mě přivedly k tématu porovnávání jazykových verzí počítačových her, kterému se věnuji v této práci.

RPG hra² *Zaklínač 3: Divoký hon* z roku 2015, založená na příběhu knižní série *Zaklínač* od polského spisovatele Andrzeje Sapkowského, je specifická svým zasazením do fiktivního světa založeného na slovanské mytologii. Ve svých románech užívá slovansky znějící jména osob i míst, využívá prvků lidových pověr a keltské mytologie. Cizojazyčné překlady knih i dalších adaptací zasazených do tohoto prostředí tedy musí pracovat se specifickou povahou celého fiktivního světa a postav, které se v něm vyskytují. Vytvoření české verze překladu se pak díky jazykové i kulturní blízkosti originálu jeví jako mnohem přímočařejší úkol než překlad do jiných jazyků, jejichž kultura je slovanskému prostředí velmi vzdálená.

Porovnání českého překladu s překladem do korejštiny tedy slibuje zajímavý vhled do rozdílných překladatelských strategií použitých pro dostatečnou srozumitelnost čtenářů či hráčů z různých koutů světa. Korejšтина, která je navíc specifická svým rozsáhlým systémem vyjadřování zdvořilosti a používáním specifických titulů přidávaných ke jménu při oslovování se přímo nabízí pro srovnání právě v oblasti vlastních jmen a titulů.

¹ BERNAL-MERINO, Miguel Á. *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. New York: Routledge, 2015. ISBN 978-1-138-80553-8. S. 1-2

² Role-playing game, v češtině „hra na hrdiny“, ve které hráč ovládá postavu v předem definovaném světě.

Specifičnost žánru fantasy ve spojení s lokalizací z výrazně slovanského prostředí a formou počítačové hry tak nabízí unikátní možnost pro zkoumání rozdílnosti postupů v překladu, které použili tvůrci české a korejské jazykové mutace zkoumané hry.

1.1 Předchozí výzkum

Ságou *Zaklínač*, potažmo její adaptací do formy videohry se zabývá řada diplomových prací vydaných v Česku i zahraničí. Tématu českého překladu knižní série obecně se ve své práci věnuje Žůrková (2011)³. Překlad vlastních jmen z angličtiny do češtiny, potažmo lokalizaci samotné hry *Zaklínač 3: Divoký hon* pak zkoumají Petrůjová (2020)⁴ a Vynar (2019)⁵. Gutfeldová (2017)⁶ se pak ve svém článku zabývá neologismy v překladu názvů bytostí ze světa *Zaklínače* v profesionálních a amatérských překladech.

Vlastním jménům a také jejich překladu se věnuje Dvořáková (2014⁷ a 2016⁸). Navazuje svou prací na překladatelské teorie Schleiermachera (1992)⁹ a Venutiho (2000)¹⁰. Problematika překladu a tzv. lokalizace počítačových her je tématem publikace Bernal-Merina (2015) a článku Mangironové a O'Hagenové (2006)¹¹.

³ ŽŮRKOVÁ, Iva. *Sága o zaklínači Andrzeje Sapkowského a její český překlad. (Komparativní studie)*. Olomouc, 2011. Bakalářská práce. Univerzita Palackého. Filozofická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Jan Jeništa.

⁴ PETRŮJOVÁ, Kateřina. *Překlad vlastních jmen v počítačové hře Zaklínač 3: Divoký hon*. Olomouc, 2020. Diplomová práce. Univerzita Palackého. Filozofická fakulta. Vedoucí práce PhDr. Pavel Král.

⁵ VYNAR, Illia. *The process of localization and translation of videogames*. Brno 2019. Bakalářská práce. Vysoké učení technické v Brně. Fakulta elektrotechniky a komunikačních technologií. Vedoucí práce Mgr. Bc. Dagmar Šťastná.

⁶ GUTTFELD, Dorota. *Fantastic Neologisms in Translation: Creature Names in Professional and Amateur Renderings of Sapkowski's "Witcher" Series into English*. *Między Oryginałem a Przekładem*, vol. 23 (2017), no. 36, s. 77-96. Dostupné z: doi:<https://doi.org/10.12797/MOaP.23.2017.36.05>.

⁷ DVOŘÁKOVÁ, Žaneta. *Úvod do literární onomastiky*. Praha, 2014. Disertační práce. Univerzita Karlova v Praze. Filozofická fakulta. Vedoucí práce PhDr. M. Harvalík, Ph.D.

⁸ DVOŘÁKOVÁ, Žaneta. *Literární vlastní jména a jejich překlad*. *Acta onomastica*. Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR, roč. 55 (2016), č. 1, s. 81-91. ISSN 1211-4413. S. 83

⁹ SCHLEIERMACHER, Friedrich, ed. *On the Different Methods of Translating*. In: *BIGUENET, John a Reiner SCHULTE: Theories of Translation: An Anthology of Essays from Dryden to Derrida*. 1. Chicago: University of Chicago Press, 1992, s. 36-54. ISBN 978-0226048710.

¹⁰ VENUTI, Lawrence, BAKER Mona, ed. *The Translation Studies Reader*. London: Routledge, 2000. ISBN 0-203-44662-3.

¹¹ MANGIRON, Carme a O'HAGAN, Minako. *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*. *The Journal of Specialised Translation*. Irsko: Dublin City University, vol. 6 (2006), s. 10-21. S. 11.

Vyjádřením zdvořilosti v češtině a korejštině a srovnáním českého a korejského systému se ve svých pracích podrobně zabývá Baštanová Kwak (2017¹² a 2021¹³).

1.2 Metodologie

Praktická část této diplomové práce zkoumá textové řetězce hlavní části příběhu hry *Zaklínač 3*, a to konkrétně 27 scén obsahujících celkem 1308 jednotlivých replik postav.¹⁴ Tyto texty slouží jako podklad kvantitativní a kvalitativní analýzy. Kvantitativní analýza se zaměřuje především na zhodnocení použitých překladatelských strategií a přístupů u vlastních jmen postav v korejském a českém překladu zkoumané videohry. Kvalitativní analýza se pak zaměřuje na použití jednotlivých zdvořilostních úrovní v češtině a korejštině, a to zejména ve vztahu k hlavní postavě Geraltovi z Rivie. Vzhledem k velkému množství analyzovaných dialogů bude pro zhodnocení zdvořilosti použita pouze druhá zmíněná, kvalitativní analýza.

1.2.1 Analyzované dílo – hra *Zaklínač 3: Divoký hon*

Počítačová hra *Zaklínač 3: Divoký hon* z roku 2015 je akční RPG hra, kterou vydala polská společnost CD Projekt sídlící ve Varšavě. Hra *Zaklínač 3: Divoký hon* vznikla jako pokračování dvou úspěšných dílů této série, jejíž první díl vyšel v roce 2007, druhý pak 2011. Všechny jazykové verze třetího dílu, které byly dostupné při vydání hry v roce 2015 vznikly zároveň v rámci práce tzv. lokalizačního týmu. O herním překladu a hře *Zaklínač 3* blíže pojednává kapitola 2 této práce.

Knižní série *Zaklínač*, jejíž část je ve zkoumané hře zpracována, sleduje osudy hlavního hrdiny Geralta z Rivie, který se toulá světem, aby pomáhal zneškodnit různé nestvůry v podobě vlkodlaků, upírů, přízraků a jiných bytost, kteří lidem znepríjemňují život. Kvůli své mutaci, kterou profese zaklínače obnáší, je lidmi opovrhován a nenáviděn, avšak peníze na živobytí si vydělat musí. Přijímá tedy zakázky, při jejichž plnění se dostává do velmi nebezpečných situací, ve kterých mu mnohdy pomůžou

¹² KWAK, Youngran. *Manners of Translation of Czech and Korean Honorifics*. Olomouc 2017. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Petra Vaculíková.

¹³ BAŠTANOVÁ KWAK, Youngran. *Grammatical Expressions of Politeness in Czech and Korean: Tykání and Vykání in Korean*. Olomouc 2021. Disertační práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta. Vedoucí práce prof. PhDr. Jan Kořenský, DrSc.

¹⁴ Veškeré analyzované textové řetězce ve všech třech jazykových verzích, tj. anglickém originálu a českém a korejském překladu, budou součástí této práce v podobě přílohy č. 2.

jeho zlepšené smysly, nadlidské schopnosti a tvrdý trénink, který podstoupil. Vše se ale začíná komplikovat, když princeznu Ciri, se kterou je vázán osudem, stíhá Divoký hon – jezdcí z jiné dimenze, a ona musí neustále utíkat. Když se jednoho dne Ciri ztratí a je nezvěstná, Geralt se jí vydává najít.

1.2.1.1 Knižní předloha a její adaptace

Knižní série *Zaklínač* od polského spisovatele Andrzeje Sapkowskeho¹⁵ původně vycházela v sérii dvanácti krátkých povídek mezi lety 1986–1993, ve kterých se děj soustředil na hlavního hrdinu. Tyto povídky byly později vydány ve dvou knihách. Z nich vzešla adaptace v podobě několika komiksů. Mezi lety 1994–1999 byla publikována hlavní knižní série o pěti knihách, podle které následně vznikly filmové a seriálové adaptace.

Tři díly počítačové hry, mezi nimiž je i *Zaklínač 3: Divoký hon* byly publikovány v letech 2007-2015. Díky rostoucímu zájmu mezi fanoušky fantasy z celého světa byly vydány další díly komiksově série a vyvinuty také karetní a deskové hry.¹⁶ Karetní hra *Gwint*,¹⁷ zasazená do prostředí *Zaklínače*, prorazila i jako elektronický sport (e-sport), který se stal celosvětovým společenským fenoménem poslední dekády.

Děj série se odehrává na území imaginárního světa s rozsáhlou kartografií a vlastními názvy fauny a flory. Mimo fantastických prvků, jako jsou mytické bytosti a magie, je v příbězích zahrnuta i tematika spojená například s politickými a ekonomickými problémy, ekologií, rasismem či xenofobií, které se dají hmatatelně vztáhnout k problémům současnosti. Přispívá to univerzálnosti a popularitě díla.

¹⁵ Andrzej Sapkowski je polský spisovatel fantastické literatury, který se narodil 21. června 1948 v Lodži. Díky překladu jeho nejúspěšnější knižní série *Zaklínač* do angličtiny mu vzrostla popularita, což umožnilo i vznik řady zmíněných adaptací. Je držitelem prestižních ocenění, jakými jsou Paszport Award a národní ocenění Nike Award.

TIGHE, Carl. Poland translated: the post-communist generation of writers. *Studies in East European Thought: Trends and Traditions of Intellectual History Writing*, vol. 62 (2010), no. 2, s. 169-195.

¹⁶ GUTTFELD, *Fantastic Neologisms in Translation: Creature Names in Professional and Amateur Renderings of Sapkowski's "Witcher" Series into English*, s. 82

¹⁷ Hra, jejíž cílem je porazit soupeře za pomoci správného taktizování s náhodně vygenerovanými kartami v předem připraveném balíčku.

1.3 Terminologie

1.3.1 Vlastní jména

Onomastika, tedy nauka o vlastních jménech, se v českém prostředí jako samostatná disciplína začala rozvíjet v 50.-60. letech 20. století. V letech 60.-70. se onomastika přesunula z historických věd do jazykovědných, což vedlo ke zlepšení a zdokonalení teorie. Čeština se tak stala mezi slovanskými a dalšími indoevropskými jazyky jedním z mála jazyků, jehož onymie¹⁸ je ve svých podstatných částech zpracována systematicky a v relativní úplnosti. Tím se zároveň otevřela cesta k soustavnějšímu výzkumu teoretického zaměření.¹⁹

V 60.-80. letech byla rovněž rozvinuta teorie vlastního jména a teoretici se také blíže zaměřili na funkční pojetí systému vlastních jmen, a to zejména systém proprií²⁰ oproti systému apelativnímu,²¹ přičemž pojmenovací funkce je společná pro obě zmíněné kategorie. Tato podkapitola se zabývá teorií literárního vlastního jména, která je důležitá ke specifikaci a bližšímu pochopení zkoumaných překladů jmen v praktické části.

1.3.2 Literární vlastní jméno

Termín vlastní jméno označuje onymický jazykový útvar existující prostřednictvím jazyka a pouze v jazyce.²² Šrámek (1999) dělí vlastní jména používaná v literárních dílech do několika základních skupin a podskupin, které jsou s příklady uvedeny v následující tabulce.²³

¹⁸ Onyma = vlastní jména.

¹⁹ ŠRÁMEK, Rudolf. *Úvod do obecné onomastiky*. Brno: Masarykova univerzita, 1999. ISBN 80-210-2027-X. S. 3.

²⁰ „Slovo nebo slovní spojení, které na rozdíl od obecných substantiv hlavně pojmenovává, a tím identifikuje jednotlivé objekty“

SVOBODA, Jan, et kol. *Základní soustava a terminologie slovanské onomastiky*. *Zpravodaj Místopisné komise ČSAV*, roč. 34 (1973), č. 1. ISSN 0232-0266. S. 81.

²¹ Obecná jména, např. pes, ulice.

²² DVOŘÁKOVÁ, *Úvod do literární onomastiky*, s. 30.

²³ ŠRÁMEK, *Úvod do obecné onomastiky*, s. 163-165.

Tabulka 1: Dělení vlastních jmen v literatuře

Skupina	Podskupina	Příklady
Bionyma	Antroponyma	Křestní jména, příjmení, přezdívky, pseudonyma
	Nepravá antroponyma	Jména postav mytologických, pohádkových a alegorických
	Zoonyma	Existující zvířata (Rex, Stračena)
	Nepravá zoonyma	Mytologická, pohádková (kůň Šemík, jednorožec)
Geonyma	Toponyma	Lesy, hory, státy
	Kosmonyma	Planety, hvězdy, astronomická tělesa
Chrématonyma	-	Jména výrobků, společenských institucí, organizací a zařízení

Bionyma označují živé nebo alespoň domněle živé organismy vyskytující se v literárních dílech a fixovány ve společenských vztazích. Tato bionyma můžeme rozdělit do několika podskupin, a to na antroponyma, tedy vlastní jména jednotlivých lidí nebo skupin, nepravá antroponyma, tj. jména lidem podobných, ale smyšlených bytostí. Dále zoonyma, pod kterými nalezneme jména živočichů a nepravá zoonyma, označující fiktivní nebo mytologická zvířata.

Dalším základním typem vlastních jmen jsou geonyma, která zastupují jména pro objekty kartograficky pevně zaevidovaných míst v krajině. Ta se dělí na toponyma, tedy zeměpisná jména a kosmonyma, jména objektů ve vesmíru mimo zemi. Posledním typem jsou pak chrématonyma, tj. jména lidských výtvorů, které nemusí být pevně v krajině dány.²⁴

Videohra, jejíž analýza tvoří hlavní část této práce, patří do fantasy žánru a v příběhu se vyskytuje řada postav typických pro tento žánr, nejčastěji lidé, elfové, trpaslíci, ale také vlkodlaci, upíři a další mytologické bytosti. Nejčastěji je tu výskyt antroponym a nepravých antroponym, avšak kvůli vybranému úseku analyzované části se zde setkáme hlavně s antroponymy, byť jsou některá ve své esenci původem nepravého antroponyma.

²⁴ DVOŘÁKOVÁ, Úvod do literární onomastiky, s. 29.

1.3.3 Faktory ovlivňující pojmenování proprií v literatuře

Výběr správného jména ovlivňuje spousta faktorů, které mají mezi sebou vzájemný vliv a reagují na sebe. Žádný nelze opomenout, avšak některé nesou dominantnější postavení oproti druhým.²⁵ Mezi takové faktory se řadí například literární druh, žánr, kulturní tradice, autorská poetika nebo funkce. Tyto faktory jsou specifikovány následovně:

a) Literární druh

V souladu se smyslem, stylem a žánrem díla se volí vlastní jména. Díky rozdílu ve vnímání čtenáře a diváka se ve výsledku systém pojmenování bude lišit v závislosti na literárním druhu, tj. poezie, dramatu a prózy.²⁶

b) Žánr

Kvůli specifickým zvykům a tradicím jsou vlastní jména volena v závislosti na žánru, který je důležitý pro dílo tak, že u čtenáře probouzí očekávání. Budou volena jiná jména např. v historickém románu a jiná v satíře.²⁷

c) Kulturní tradice

V rámci kulturního kontextu lze najít jména s danou charakteristikou, která zároveň plní asociační funkci. Taková jména už naznačují obsažení děje.²⁸

d) Autorská poetika

Autorova vynalézavost u jmen je důležitým elementem při výstavbě textu a značí autorův estetický ideál.²⁹

e) Funkce

Jeden z nejdominantnějších faktorů je právě funkce, která je vázána jak k literární postavě, tak k literárnímu dílu. Podle Jakobsona (1960) vlastní jména plní hned několik jazykových funkcí a téměř nikdy nenastane situace, kdy je zavedena pouze jedna.³⁰

²⁵ ŠRÁMEK, Rudolf. K teorii literární onomastiky. *Onomastický zpravodaj ČSAV*, roč. 26 (1985), č. 4-5, s. 510–516. S. 514.

²⁶ DVOŘÁKOVÁ, Úvod do literární onomastiky, s. 47.

²⁷ DVOŘÁKOVÁ, Úvod do literární onomastiky, s. 48.

²⁸ DVOŘÁKOVÁ, Úvod do literární onomastiky, s. 51.

²⁹ DVOŘÁKOVÁ, Úvod do literární onomastiky, s. 54.

³⁰ JAKOBSON, Roman. Linguistics and Poetics. In: SEBEOK, Thomas A. *Style in Language*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, 1960, s. 350-377. ISBN 978-1258426071. S. 353

Přístup následujícího vymezení dělení funkcí popisuje Knappová (1992)³¹. V některých případech jsou vymezení obohacena o její či mé příklady pro bližší porozumění funkce.

- a) **Nominační** – základní funkce, ve které jde o společensky podmíněnou identifikaci, čímž je někdy nazývána jako funkce identifikační, nebo individualizační.
- b) **Asociační** – také jako evokační – odkazování na identické, obecné nebo vlastní jména z reálného světa či na známé historické a kulturní oblasti (např. *hotel Praha*)
- c) **Charakterizační** – jména podle této funkce charakterizují pojmenovaný objekt. Zachovává se ve většině případů apelativní sémantika, tj. popisná pojmenování, mluvící jména a přezdívky (*Vydřigroš* v pohádce od Charlese Dickense *Vánoční koleda*).
- d) **Klasifikující** – zařazení z hlediska místa, času, postavení (sociálního, náboženského a národnostního) nebo jména odkazující na postavy nebo objekty z literárních děl.
- e) **Expresivní** – udávání dojmu, jakým jméno na čtenáře působí. Formální podoba jména je klíčová, a to především hláskovou skladbou, délkou a libozvučností. Úzce souvisí s funkcí estetickou³².

1.3.4 Překladatelské strategie a přístupy

Překladatelé a teoretici překladu se již od časů Cicerona zabývají dichotomií věrného a volného překladu. Zatímco první z dvojice pojmů představuje doslovný překlad (tzv. slovo za slovo), druhý zachovává přednostně obecný obsah a formu; překladatel má větší volnost ve volbě slov či obrátů, které v cílovém textu (dále jako CT) použije. Například Levý (2012) vidí podstatu věrného překladu v zachování jedinečnosti výchozího textu (dále jako VT), i když bude text v cílovém jazyce nesrozumitelný.³³

³¹ KNAPPOVÁ, Miloslava. *K funkčnímu pojetí systému vlastních jmen*. Online. Slovo a slovesnost, roč. 53 (1992), č. 3, s. 211–214. Dostupné z: <http://sas.ujc.cas.cz/archiv.php?art=3475>. [citováno 2023-04-16]

³² PARAIOVÁ, Pavlína, *Analýza vlastních jmen ve vybrané japonské novele žánru Boys Love a jejich převod do češtiny*. Olomouc, 2022. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci: Filozofická fakulta. S. 16.

³³ LEVÝ, Jiří. *Umění překladu*. 4., upr. vyd. Praha: Apostrof, 2012. ISBN 978-80-87561-15-7. S. 112-114

Naproti tomu volný překlad má za cíl naturalizovat, nebo i lokalizovat či aktualizovat, čehož je dosaženo substitucí veškerých exotických prvků. Volba mezi těmito dvěma postupy při překladu literárních děl je v překladatelské teorii předmětem diskusí i dnes.

Schleiermacher (1992) s ohledem na autora a čtenáře definuje překladatele jako někoho, kdo chce buď přiblížit čtenáře k autorovi (exotizace), nebo naopak přiblížit autora ke čtenáři (domestikace).³⁴ Venuti (2008) pak tuto teorii dále rozvádí. Domestikaci popisuje obecně jako přístup, prostřednictvím kterého jsou v CT kulturně specifické prvky originálu nahrazeny lokálními. Ve čtenáři to má zanechat pocit, že bylo dílo originálně napsáno právě v jeho jazyce, a že nejde o překlad. Exotizaci naopak definuje jako překladatelský postup, jehož cílem je v CT zachovat kulturně specifické prvky VT a obrazně tedy přivést čtenáře do cizího prostředí originálu.³⁵

Během překladu díla z jednoho jazyka do druhého vzniká rozpor mezi dvěma kulturami. Kvůli tomu, aby nedošlo k nejasnosti s kontextem, ať už u významové hodnoty či stylistiky, se musí překladatel důkladně rozhodnout do jaké míry čtenáře postaví před otázku cizího prostředí. Vilíkovský (2002) za použití exotizační metody nabádá k zachování národní i dobové specifičnosti originálu, pokud jde o koloritovou funkci.³⁶ V případě, že by použití této metody znamenalo ohrožení na komunikativnosti díla, doporučuje se nahradit domácí analogií, tedy substitucí (více v kapitole 1.3.4.1.2.).³⁷

Volba překladatelské strategie a konkrétního přístupu u vlastních jmen je problematická tím, že se jména řadí mezi tzv. nulové ekvivalenty, „které v cílovém jazyce nemají žádný překladový protějšek“.³⁸ Faktorů, které mají vliv na volbu vhodné překladatelského postupu u proprií, je několik. Dvořáková uvádí zejména literární žánr, známost díla, čas a místo děje, věk a okruh předpokládaných čtenářů a dobově podmíněné konvence.³⁹

³⁴ SCHLEIERMACHER, *On the Different Methods of Translating*, s. 42.

³⁵ VENUTI, Lawrence. *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. 2. vyd. London: Routledge, 2008. ISBN 978-0415394550. S. 186-188.

³⁶ Vilíkovský koloritovou funkci popisuje jako jakési „dokreslení životního prostředí a tvoření atmosféry.“

³⁷ VILIKOVSKÝ, Ján; CHAROUS, Emil. *Překlad jako tvorba*. Vyd. 1. Praha: Ivo Železný, 2002. ISBN 978-80-237-3670-0. S. 140.

³⁸ DVOŘÁKOVÁ, *Úvod do literární onomastiky*, s. 82

³⁹ DVOŘÁKOVÁ, *Úvod do literární onomastiky*, s. 85.

1.3.4.1 Domestikační strategie/adaptace

Dvořáková (2016), jejíž terminologie je pro tuto diplomovou práci v oblasti teorie překladu jmen stěžejní, pro domestikaci používá také termín adaptace. Adaptované cizí prvky ztrácí svůj původní kolorit a jedinečnost.⁴⁰ Přílišná adaptace proprií do jazyka překladu však není žádoucí, především v případě specifického reálného prostředí, do kterého je děj literárního díla zasazen.⁴¹

1.3.4.1.1 Kalkování

Výraz kalk označuje doslovný překlad zachovávající gramatickou strukturu originálního výrazu.⁴² Jeho použití je vhodné především v případě, kdy je součástí vlastního jména generické pojmenování. (Například: *The Lonely Mountain – Osamělá hora.*)

1.3.4.1.2 Substitute

Pojem substitute označuje nahrazení jednoho jazykového prostředku druhým, který je ekvivalentní. Dvořáková (2016) uvádí dva okruhy, ve kterých lze substituci uplatnit, a to u variování stejného osobního jména ve vícero jazycích (např. *Marie, Mária, Maria*) nebo během nahrazování kulturním ekvivalentem (např. *Katedrála sv. Víta, Stephansdom*).⁴³ Jelikož jde o citlivou změnu, která souvisí s literárním dílem jako celkem, měla by se zachovat především funkce literárního jména tak, jak ji zamýšlel autor.

Překladatel by se měl během substitute zamyslet nad tím, jakou funkci jméno vykonává. U charakterizační funkce je to vítané (např. *Scrooge – Vydřigroš*), obtížné je to však u jmen, která mají konotační či asociační funkci. Jako východisko Dvořáková uvádí použití kulturního ekvivalentu.⁴⁴ Podle Levého (2012) je však bez substitute obejde překlad při převodu mezi příbuznými jazyky, např. češtinou a ruštinou, kde je význam slovních kmenů pochopitelný.⁴⁵

⁴⁰ DVOŘÁKOVÁ, *Literární vlastní jména a jejich překlad*, s. 83

⁴¹ DVOŘÁKOVÁ, *Literární vlastní jména a jejich překlad*, s. 86.

⁴² DVOŘÁKOVÁ, *Literární vlastní jména a jejich překlad*, s. 87-88.

⁴³ DVOŘÁKOVÁ, *Literární vlastní jména a jejich překlad*, s. 88-89.

⁴⁴ Tamtéž.

⁴⁵ LEVÝ, *Umění překladu*, s. 106.

1.3.4.1.3 Explicitace

Explicitace doplňuje vysvětlující informaci. Buď překladatel použije vysvětlivky, jakou jsou poznámky pod čarou nebo vysvětlivka v závorkách, uvedená slovy „pozn. překladatele“, nebo se přidá do kontextu celé věty. Levý (2012) vysvětlivky i poznámky pod čarou odsuzuje. Nepůsobí podle něj přirozeně a narušují celistvost textu.⁴⁶ I Knittlová (2000) varuje nad přilísným a zbytečným rozšiřování textu, ale rozumí, že někdy je to nezbytné.⁴⁷

1.3.4.1.4 Generalizace

Generalizace je opakem explicitace, tzn. jednotka s užším významem ve výchozím jazyce je nahrazena v cílovém jazyce slovem s širším významem.⁴⁸ Např. nahrazení názvu katedrály *Berliner Dom* z německého originálu obecným výrazem *catedral* ve španělském překladu.

1.3.4.2 Exotizační strategie/zachování cizího koloritu

Dvořáková pro exotizační přístup u překladu jmen používá označení zachování příznačného cizího koloritu. Tuto strategii označuje v současnosti za nejčastější. Propria v CT zastávají funkci zdůraznění cizosti a připomínají tak čtenáři, že daný text je překladem z cizího prostředí.⁴⁹ Exotizační postup buď zachovává proprium v jeho původní formě, nebo pouze upraví jeho grafickou podobu transkripce.

1.3.4.2.1 Transkripce

Pojem transkripce se používá pro prostý přepis z jednoho písma do druhého. Levý (2012) popisuje transkripci jako „přepis, který je nutný tam, kde význam jakožto činitel obecný, úplně mizí.“⁵⁰ Jedná se o přepis zvukové podoby, který je velmi obvyklý zejména u korejštiny, která tímto způsobem i v běžném životě hojně přejímá slova z cizích jazyků, nejčastěji angličtiny. Transkripce zahrnuje také pouhé pravopisné přizpůsobení, např. *Berlin – Berlín*.⁵¹

⁴⁶ LEVÝ, *Umění překladu*, s. 125-126.

⁴⁷ KNITTLOVÁ, Dagmar. *K teorii i praxi překladu*. 2. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000. ISBN 80-244-0143-6. S. 84.

⁴⁸ DVOŘÁKOVÁ, *Úvod do literární onomastiky*, s. 141.

⁴⁹ DVOŘÁKOVÁ, *Literární vlastní jména a jejich překlad*, s. 84.

⁵⁰ LEVÝ, *Umění překladu*, s. 116.

⁵¹ DVOŘÁKOVÁ, *Literární vlastní jména a jejich překlad*, s. 88.

1.3.4.3 Smíšený přístup – Kreolizace

Vilíkovský (2002) a Knappová (1983) zmiňují ještě třetí možnost přístupu k překladu. Zatímco Vilíkovský přístup pojmenovává jako kreolizace,⁵² Knappová zmiňuje zjednodušeně „smíšený přístup“.⁵³ V obou případech se shodují v tom, že jde o jakýsi balanc mezi domestikací a exotizací, tedy překlad v rámci jednoho literárního díla, kde se nachází jak cizí, tak domácí prvky. Knappová (1983) jako příklad uvádí takový překlad, kde se některá rodná jména osob nechají v původní podobě, a některá jména jsou přeložena českým ekvivalentem nebo pravopisným počesťováním.⁵⁴ Jako příklad uvedu velmi proslulý překlad *Harryho Pottera* od *J.K. Rowlingové*⁵⁵. Hlavní postavě zůstává cizí kolorit *Harry Potter*, ale jsou tu jména jako *Lenka Láskorádová*⁵⁶, kde překladatel zajistil český ekvivalent jména a příjmení převedl tak, aby tomu cílový čtenář rozuměl.

⁵² VILIKOVSKÝ, *Překlad jako tvorba*, s. 131

⁵³ KNAPPOVÁ, Miloslava. K překládání osobních jmen. *Naše řeč*, roč. 66 (1983), č. 4, s. 169-173. S. 172

⁵⁴ KNAPPOVÁ, *K překládání osobních jmen*, s. 172.

⁵⁵ ROWLING, J. K. *Harry Potter a Fénixův řád*. V Praze: Albatros, 2022. ISBN 978-80-00-06932-6.

⁵⁶ Originál *Luna Lovegood*

2 Problematika překladu videoher a žánru fantasy

2.1 Překlad videoher

Oproti překladu prózy, jakou je série *Zaklínač* v knižní podobě, je překlad videoher náročnější hned v několika ohledech. Zatímco obsah románů tvoří zpravidla souvislý text, herní překlady jsou závislé na podkladech připravených vývojářem či vydavatelem v jednotlivých segmentech dialogu bez jednoznačného kontextu v rámci díla. Žánr RPG, do kterého patří právě zkoumaná hra *Zaklínač 3*, běžně obsahuje složité dějové linie a propletené příběhy jednotlivých postav, které představují další překladatelskou výzvu.

Práce překladatele pak pokračuje i v dalších fázích tvorby hry, kdy se prostřednictvím softwarového inženýrství přeložené řetězce textů vkládají do softwaru hry, aby byla zajištěna její kompletní funkčnost. Během procesu testování se odbourávají veškeré překladové nedostatky. Zmiňovaný proces může probíhat i za přítomnosti samotného překladatele.

2.1.1 Herní lokalizace a adaptace

Lokalizace je proces, ve kterém se produkt přeformuje tak, aby byl jak lingvisticky, tak kulturně vhodný pro cílovou zem, region či jazyk, ve které se produkt bude užívat a prodávat.⁵⁷ Klasická lokalizace vychází z transkrece – překladu spojeného s tvůrčím psaním, pomocí něhož překladatel vytváří jazykovou mutaci díla kulturně blízkou obecenstvu, pro které je překlad určen.⁵⁸ Herní lokalizace pak vychází převážně z RPG her a popisuje svobodu překladatele v tvorbě herního překladu, který má zároveň striktní omezení.

Oproti začátkům videoherního průmyslu se překlad neodvívá jen v rovině samotných dialogů, ale musí brát v potaz i ostatní aspekty hry, jako například vytvoření správného požitku pro hráče pomocí okolních zvuků přírody, lidí a objektů. Úplné vtáhnutí do děje by samozřejmě nebylo možné bez moderní 3D grafiky nebo vložení

⁵⁷ BERNAL-MERINO, *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*, s. 84.

⁵⁸ PURNOMO, Luthfie Arguby; PURNAMA, Lukfianka Sanjaya. Classifying Video Game translation studies from transtextuality perspectives. *LEKSEMA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, vol. 4 (2019), no. 1, s. 29-40. ISSN 2527-8088.

krátkých scén v podobě herního cinematu⁵⁹.⁶⁰ Zásadním znakem herní lokalizace, kterým se liší od knižního překladu, je přítomnost audiovizuálního materiálu hry, který je již předem nadefinovaný. Překladatel se tak neopírá jen o představivost čtenářů, ale musí texty určené do videohry přizpůsobit tak, aby se shodovali s vizuální stránkou jednotlivých scén.

Herní adaptace je pak proces, který zajišťuje, že idiomy, kulturní odkazy a zdrojové materiály obsažené v každé jazykové verzi jsou relevantní, bez ohledu na to, kde je osoba hraje.⁶¹ Klíčové je tedy nalezení vhodných ekvivalentů kulturních referencí a vtipů, stejně jako slangových výrazů nebo dialektů, kterými hráčům z cílové kultury předá stejný dojem z hraní, který mají zahraniční hráči cizojazyčného originálu.⁶²

2.1.1.1 Herní lokalizace a adaptace hry *Zaklínač 3: Divoký hon*

Překlad hry *Zaklínač 3: Divoký hon* je specifický tím, že byl realizován současně do sedmnácti jazyků v rámci tzv. lokalizačního týmu⁶³, jehož pracovním jazykem byla angličtina. Cílem lokalizačního týmu *Zaklínače 3* pak nebyla jen tvorba překladu pro titulky a dabing, ale hlavně „potlačení“ originálního prostředí založeného primárně na polských reáliích, a vytvoření ekvivalentních verzí pro zahraniční hráče.

Zatímco do některých z jazyků⁶⁴, do kterých je počítačová hra přeložena, již před jejím vydáním existovaly oficiálně vydané překlady knižní série, ze které hra čerpá, v dalších jazycích⁶⁵ zatím překlady knih nevyšly. Během překladu dialogů tedy překladatelé do některých z jazyků museli částečně vycházet i z již vydaných překladů, které již hráči mohli znát z knižní verze a brát tak ohled na podobu jmen a dalších aspektů scénáře. U zbylých jazyků, kde se jednalo o první překlad do daného

⁵⁹ Krátká vložená scéna, při které se hráč přesouvá z role aktivního hráče do role pasivního diváka.

⁶⁰ MANGIRON, *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*, s. 11.

⁶¹ Noclip – Video Game Documentaries, 2017, *Translating & Adapting The Witcher 3*, YouTube video.[2023-04-30]. Dostupné z: <https://youtu.be/Gxg5INjNopo>.

⁶² MANGIRON, *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*, s. 15.

⁶³ Lokalizační tým zpravidla tvoří překladatelé, korektoři, testéři, grafici, programátoři, kteří texty vkládají do hry a do jejího kódu a popř. také zprostředkovatelská agentura jako prostředník mezi vývojáři a překladateli.

⁶⁴ Např.: čeština, němčina, francouzština.

⁶⁵ Např.: korejština, japonština.

jazyka pak měli tvůrci volnější ruku při volbě překladatelské strategie, vždy se snahou zachovat podstatu originálu.⁶⁶

2.1.2 Herní překlad z pohledu Filipa Ženíška

Na českém překladu videohry *Zaklínač 3: Divoký hon* se podílel tuzemský překladatel Filip Ženíšek a jeho tým, který má na svém kontě již řadu titulů přeložených pro herní průmysl.⁶⁷ Vznik překladu je realizován dlouho před vydáním hry, což je spojeno s řadou komplikací. Tou nejzásadnější je, že překladatel nezná celkový kontext děje, jelikož má k dispozici jen holý text bez vizuální podoby scén. Lze tak jen těžko určit, ke kterému dialogu konkrétní text náleží. Proto je překladatel v pozici, ve které si kvůli chybějícímu kontextu může závěry jen domýšlet. Což může vést k tomu, že bude překlad nepřesný, i ve finálním kontextu hry nebude dávat smysl a sníží se tím kvalita hry. Materiály ke hře, ze kterých překlad vzniká, často neobsahují ani indikaci toho, které postavy spolu právě hovoří a je snadné zmást se například v rodu některých postav.

V rozhovoru Ženíšek dále zmiňuje obtížnost práce na překladu hry, kde bylo nutné vycházet z již existujícího českého knižního překladu *Zaklínače*. Překladatel adaptace nebo pokračování díla, které již dříve do daného jazyka přeložil někdo jiný, musí pro konzistenci používat terminologii svého předchůdce, což přináší omezení především v rychlosti práce. Levý (2012) tento jev označuje jako tzv. překladatelskou tradici.⁶⁸ Oblíbená knižní předloha v překladu Stanislava Komárka tak i pro zkoumanou videohru ustálila názvosloví.

2.2 Žánr fantasy a jeho charakteristika

Slovo fantasy je nadřazený pojem k veškeré fantastické literatuře. Jde o literaturu s nerealistickými prvky, s příběhy odehrávajícími se ve smyšlených světech, s nadpřirozenými úkazy, jako je magie, kouzelná stvoření, nadpřirozeno či superhrdinové.⁶⁹ Fantasy má působnost již od pradávna ve formě mýtů a legend,

⁶⁶ Noclip – Video Game Documentaries, 2017, *Translating & Adapting The Witcher 3*, YouTube video.[2023-04-30]. Dostupné z: <https://youtu.be/Gxg5INjNopo>.

⁶⁷ PLECHÁČEK, David. Filip Ženíšek: Kvalita překladů šla spíše dolů. Online. In: Hrej.cz 8.7.2020. Dostupné z: <https://hrej.cz/article/filip-zenisek-kvalita-prekladu-sla-spise-dolu>. [citováno 2023-04-30].

⁶⁸ LEVÝ, *Umění překladu*, s.109.

⁶⁹ NEFF, Ondřej a Jaroslav OLŠA. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995. ISBN 80-857-8790-3. S. 10

avšak podněty k bližšímu zkoumání a vytvoření samostatného odvětví v moderní době nabylo působnosti s mistrovským dílem Pána prstenů od J. R. R. Tolkiena⁷⁰ a následně celosvětově úspěšnými překlady díla.⁷¹

Podle Guttfeldové (2017) se fantasy ve velké většině odehrává ve specifické historické době nebo ve vymyšlených světech napříč známými literárními díly.⁷² U příběhu v daném žánru není neobvyklé, že se objevují místa, události či lidé inspirované skutečným světem.

Autoři fantasy literatury nejsou vázáni na konkrétní omezení, které by žánr vyžadoval. Právě naopak. Styl psaní je charakteristickým svou svobodou projevu, a to je důvodem k experimentování s jazykem, které spisovatelé hojně využívají k posílení příběhu díky vyprávění.⁷³

2.2.1 Překlad fantasy žánru

Základní předpoklady pro překlad fantasy žánru by měly vycházet z všeobecných znalostí jisté slovní zásoby, intertextovosti a v prozíravosti myšlení charakteristické pro cílové čtenáře. Podle Guttfeldové (2017) je ovšem také velice podstatné, aby byl překladatel odhodlaný ponořit se do imaginárního světa a nejlépe, aby on sám se tímto žánrem sám zabýval. V takovémto žánru nestačí být pouze dobrým všeobecným překladatelem. Je potřeba chtít se aktivně podílet spolu s autorovým záměrem na vytvoření fantazijního světa. Proto je vhodné, aby překladatel byl zároveň fanouškem tohoto žánru a nejlépe specifického světa překládaného díla. Leda tak vzniká překlad plnohodnotný s ponecháním i těch nejdrobnějších detailů pro cílového čtenáře, které by překladatelé jiných žánrů mohli lehce přehlédnout.⁷⁴

⁷⁰ TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů: Společenstvo Prstenu*. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-829-X.

⁷¹ HEIN, Dafne. *Translation Strategies Applied To Propernames In Fantasy Literature*, Plata, 2020. Universidad Adventista del Plata. Výzkumný seminář. S.5.

⁷² GUTTFELD, *Fantastic Neologisms in Translation: Creature Names in Professional and Amateur Renderings of Sapkowski's "Witcher" Series into English*, s. 79.

⁷³ HEIN, *Translation Strategies Applied To Propernames In Fantasy Literature*, s. 5.

⁷⁴ GUTTFELD, *Fantastic Neologisms in Translation: Creature Names in Professional and Amateur Renderings of Sapkowski's "Witcher" Series into English*, s. 78-79.

Překlad fantasy románů má výhodu v tom, že se „řídí pravidly nového světa, kde by specifické prvky měly působit stejně exoticky na čtenáře originálu i na čtenáře překladu, jelikož se jedná o prostředí cizí oběma kulturám.“⁷⁵

2.2.1.1 Překlad vlastních jmen v žánru fantasy

Onymie jsou nedílnou součástí fantasy literatury, které pomáhají vytvořit fantastickou atmosféru. Podle Algea (2001) je překlad jmen v tomto žánru kvůli svému nulovému postoji vůči realitě velice lákavý, a to jak svou hravostí, tak symbolismem nebo záhadou.⁷⁶ Autor tak vytvoří prostředí podle svého přání.

Charakteristickým stylistickým znakem je kreativní pojmenování jména, které často nese potřebnou informaci. Podle Sarmaşık (2022) jde zejména o určitý charakteristický rys osoby, ať už je to fyzická vlastnost nebo osobnostní rys. V některých případech jsou tato jména symbolická a mohou předznamenávat nadcházející událost. Oproti tomu jsou situace kdy jména neplní žádnou významnou roli v příběhu. Může ale vnést zábavnou či absurdní hodnotu pro pobavení čtenáře a tím vytvořit groteskní pojetí díla.⁷⁷ Bez ohledu na zmíněné rozdílnosti mají vlastní jména společný aspekt v tom, že mohou ovlivňovat vnímání daného románu, a to právě dělá z překladu velkou výzvu.

Přístupovat k překladu vlastních jmen ve fantasy žánru můžeme z několika hledisek. Jako první, ve své podstatě nejjednodušší, ale za to poněkud neoriginální, bych zmínila poznámky pod čarou. Na obhajobu překladatelů, co tento postup využijí, je potřeba zmínit, že v některých případech není jiná možnost než využít toto základní pravidlo. Díky přidání poznámek pod čarou dochází k dovysvětlení významu jména.⁷⁸ Další přístupy jsme zmínili již v podkapitolách 1.3.4. až 1.3.4.3. Jelikož jde o přístupy zavedené všeobecně do procesu překladu, nemají jednotlivou vazbu k žánru jako takovému, ale aplikují se v celém měřítku.

⁷⁵ BÍLKOVÁ, Kristýna. *Překlad vlastních jmen ve vybraných dílech literatury fantasy*. Olomouc, 2012. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Josefína Zubáková. S. 27.

⁷⁶ ALGEO, John. A Fancy for the Fantastic: Reflections on Names in Fantasy Literature. *NAMES: A Journal of Onomastics*, vol. 49 (2001), no. 4, s. 248–253. Dostupné z: doi: <https://doi.org/10.1179/nam.2001.49.4.248>. S. 248-249

⁷⁷ SARMAŞIK, Naile. Translating Character Names in Fantasy Literature. *NAMES: A Journal of Onomastics*, vol. 70 (2022), no. 2, s. 1-10. Dostupné z: doi: <https://doi.org/10.5195/names.2022.2326>. S. 3.

⁷⁸ HEIN, *Translation Strategies Applied To Propernames In Fantasy Literature*, s. 4.

Někteří teoretici uvádějí vícero přístupů k překladu, než které uvádím v práci. Avšak jak již bylo zmíněno, k účelu analýzy vlastních jmen ve vybraném úseku hry *Zaklínač 3: Wild Hunt* budou stačit uvedené přístupy vycházející z Dvořákové.

3 Zdvořilostní systémy

V některých jazycích, mezi které patří angličtina, se zdvořilost vyjadřuje primárně lexikálně. Oproti tomu v jazycích, jakými jsou čeština a korejština, jsou systémy vyjadřování zdvořilosti složitější a různé úrovně jsou vyjádřeny také pomocí morfologie slov. Zatímco pro češtinu je stěžejní dichotomie tykání a vykání, korejština je známá jako jazyk s jedním z nejrozvrstvenějších zdvořilostních systémů vůbec.⁷⁹ Tato kapitola se věnuje popisu zdvořilostních systémů těchto dvou jazyků.

3.1 Definice zdvořilosti

Pojem zdvořilost označuje způsob chování, kterým vyjadřujeme respekt vůči ostatním na základě historicky a společensky podmíněných norem lidského jednání. Zdvořilost jako taková je nedílnou součástí každé kultury. Normy zdvořilosti se však napříč kulturami mohou významně lišit a jejich zkoumání, a především porovnávání je předmětem mnoha teoretických textů. Cíle vyjadřování zdvořilosti jsou však obvykle podobné, patří mezi ně např. zachování tváře, snaha vyhnout se konfliktu, zajištění vzájemné komunikace nebo projevení úcty.⁸⁰

3.2 Český zdvořilostní systém

Česká gramatika rozlišuje u sloves, podobně jak u osobních a přivlastňovacích zájmen, shodně tři osoby v jednotném a množném čísle. Podle Krause (2004) český jazyk disponuje až dvanácti osobami, bereme-li v potaz i zastaralé tvary, které se v současné době používají už jen výjimečně. Následující tabulky 2 a 3 představují jednotlivá použití mluvnických osob v souvislosti se zdvořilostí spolu s příklady.⁸¹

⁷⁹ BROWN, Lucien a YEON, Jaehoon. *The Handbook of Korean Linguistics*. Chichester: John Wiley & Sons. 2015. ISBN 9781118354919. S. 303.

⁸⁰ SONG Soho. Politeness in Korea and America: A Comparative Analysis of Request Strategy in English Communication. *Korea Journal*, vol. 54 (2014), no. 1, s. 60-84.

⁸¹ KRAUS, Jiří. *Rétorika a řečová kultura*. Praha: Karolinum, 2004. ISBN 80-246-0898-7. S. 159-160.

Tabulka 2: Použití jednotlivých mluvnických osob v jednotném čísle

Jednotné číslo			Příklad
S1	1. os. – já	Označující mluvčího nebo pisatele v běžné situaci ⁸²	(Já) jsem poctěn.
S2	1. os.	Jako krajně striktní a zdvořilý příkaz určený jedné nebo více osobám	Nemluvím a dělám!
S3	2. os. – ty	Jako vyjádření důvěrného, neoficiálního vztahu s adresátem	Ty máš ale štěstí, Josífku!
S4	2. os. – vy	Jako vyjádření neutrálního a oficiálního vztahu s adresátem	Vy máte ale štěstí, Josefe!
S5	3. os. – on, ona, ono	Jako označení jevu nebo bytosti stojící mimo dialog	Josífek má určitě velkou radost.
S6	3. os. – onkání	Zastarale, jako prosba nebo příkaz	Podal mi ten hrneček, Josífku!

Tabulka 3: Použití jednotlivých mluvnických osob v množném čísle

Množné číslo			Příklad
P1	1. os. – my	Označující více než jednoho mluvčího nebo pisatele	My jsme si to také přáli.
P2	1. os. skromnost ⁸³	Označující buď jednoho mluvčího/pisatele, nebo jeho příslušnost k určitému kolektivu (v odborné literatuře tzv. autorský plurál)	Představme si tuto situaci...
P3	1. os. – mykání/panovnický majestát ⁸⁴	Používáno panovníkem nebo příslušníky vysoké šlechty	My, král Karel, zdravíme poddané.
P4	2. os. – vy	Označující více než jednoho adresáta	Vy jste si to tak nepřáli?
P5	3. os. – oni, ony, ona	Označující jevy nebo osoby stojící mimo dialog	Oni si to nepřáli.
P6	3. os. - onikání	Zastaralé zdvořilé (v současné češtině však zřetelně ironického) oslovení jedné osoby v 3. osobě mn. čísla ⁸⁵	Kdyby se tak, kolego, už přestali vymlouvat a začali pořádně pracovat.

⁸² Častější opakování zájmena já bývá považováno za neskromné a stylově nepřiměřené.

⁸³ Lat. *pluralis modestiae*.

⁸⁴ Lat. *pluralis maiestaticus*.

⁸⁵ Onikání v současnosti přežívá jen v židovských anekdotách.

V současné době jsou nejpoužívanějšími způsoby tykání (oslovování v 2. osobě jednotného čísla) a vykání (oslovování v 2. osobě čísla množného).

3.2.1 Tykání a vykání

Tzv. T-forma, vycházející z latinského *tu*, označuje neformální nebo důvěrný styl komunikace, zatímco tzv. V-forma z latinského *vos* vyjadřuje formálnost nebo zdvořilost.⁸⁶ V češtině se pro T-formu běžně používá označení tykání a pro V-formu vykání. Obecně řečeno, tykání označuje styl řeči směřované k lidem, kteří jsou nám blízcí a sympatičtí, zatímco vykání je používáno směrem k osobám nadřazeným, cizím a nám nesympatickým.⁸⁷

Základní pravidla etikety určují použití tykání a vykání ve formálních vztazích, např. mezi nadřazeným a podřazeným, ženou a mužem či osobou starší a mladší. České konvence umožňují přechod od formálnějšího vykání k neformálnímu tykání, který by však měl proběhnout s ohledem na společenskou důležitost jednotlivých osob. Tykání by vždy měla nabízet osoba více vážená jako projev důvěry a sblížení se a osobou méně významnou. Následující tabulka 4 shrnuje tato hlavní pravidla.

Tabulka 4: Základní vztahy mezi osobami podle společenských konvencí

	Společensky významnější osoba		Společensky méně významná osoba
1a	Žena	>	Muž
1b	Starší	>	Mladší
1c	Nadřazený	>	Podřazený

Podle společenských konvencí je ve zmíněných dvojicích vždy nadřazená, a tedy oprávněná nabídnout tykání: žena muži, nadřazený podřazenému a starší mladšímu.⁸⁸ Tykání je však přirozenou součástí některých typů sociálních vztahů bez nutnosti se na jeho používání domlouvat. Tabulka 5 shrnuje tyto vztahy mezi osobami, které jsou si rovny.⁸⁹

⁸⁶ GILMAN, Albert a BROWN, Roger. The Pronouns of Power and Solidarity. In: SEBEOK, Thomas A. *Style in Language*. Boston: MIT Press, 1960, s. 253-276. ISBN 978-1258426071.

⁸⁷ PATOČKA, Otakar. *O tykání a vykání*. Psychologie pro každého. Praha: Grada, 2000. ISBN 80-247-0000-X. S. 4-6.

⁸⁸ NOHA, Jiří; MIKULEC, Josef; ŠRÁMEK Jiří. *Antitrapasy: o slušném chování nevážně i vážně*. Praha: Naše vojsko, 1991. ISBN 80-206-0252-6.

⁸⁹ PATOČKA, *O tykání a vykání*, s. 6.

Tabulka 5: Společenské vztahy, u kterých je tykání přirozené

Účastníci společenských vztahů		
2a	=	Dobří známí
2b	=	Školáci, studenti
2c	=	Kolegové podobného věku a profesní úrovně
2d	≥	Příbuzní ⁹⁰
2e	=	Manželé
2f	=	Osoby ve stejných zájmových skupinách

Pro shrnutí českého systému tykání a vykání a případů jejich použití slouží následující tabulka 6.

Tabulka 6: Případy použití tykání a vykání v českém jazyce

Použití	
Tykání	Kontakt s blízkými osobami (přáteli a rodinou/příbuznými), kontakt s žáky či studenty (výrazně mladšími osobami), mezi kolegy na stejné úrovni/podobného věku, mezi lidmi, účastníci se stejné aktivity
Vykání	Kontakt s cizími lidmi, kontakt s nadřízenými či podřízenými, mezi studenty a profesory na vyšších stupních vzdělávání

3.3 Korejský zdvořilostní systém

Korejština klade veliký důraz na zdvořilost a správné použití titulů, které jsou připojeny k vlastnímu jménu nebo jej v dialogu nahrazují. Z konverzace samotné pak i nezaujatý pozorovatel může na základě způsobu, jakým spolu mluví hovoří, snadno odvodit jejich sociální status a vzájemný vztah rovnosti či nadřazenosti/podřazenosti.⁹¹ Vyjadřování zdvořilosti a formalita konverzačního stylu je totiž ve verbální komunikaci pevně určena společenským postavením mluvčího a adresáta.⁹²

Pucek (2021) vysvětluje pojem honorifika jakožto jazykové prostředky, prostřednictvím kterých je vyjadřována zdvořilost a uctivost, a realizují se za pomoci gramatik (afixů, koncovek ukončeného přísudku, zdvořilých variant pádových koncovek), nebo lexik (typ oslovení, zdvořilé numerativy, zdvořilá/skromnostní zájmena)

⁹⁰ U vzdálenějších nebo váženějších příbuzných bývá obvyklé i vykání směrem ke staršímu z dvojice.

⁹¹ BROWN, *The Handbook of Korean Linguistics*, s. 303.

⁹² SONG, *Politeness in Korea and America: A Comparative Analysis of Request Strategy in English Communication*, s. 62.

apod.⁹³ Sohn (1999) uvádí, že se korejský zdvořilostní systém zahrnuje také syntaktické formy (negace, vytváření otázky, kondicionál).⁹⁴

Mluvčí korejštiny volí zdvořilostní styl na morfolgické i lexikální úrovni podle konkrétní situace, společenského postavení a vztahu jednotlivých mluvčích, předmětu hovoru i dalších faktorů, které řeč v korejštině mohou ovlivnit. Na rozdíl od českého prostředí, ve kterém je možné přejít od zdvořilého stylu vykání k méně formálnímu tykání (i v profesionálním prostředí a mezi osobami s velkým věkovým rozdílem či společenským a profesním postavením), v korejštině je těmito faktory styl řeči používán v komunikaci zpravidla pevně daný.

3.3.1 Vliv neokonfucianismu

Neokonfucianismus,⁹⁵ který byl po staletí korejskou státní ideologií, má silný vliv i na současnou společnost. Tento filozofický směr se stal jedním z pilířů korejské kultury již na konci 14. století s nástupem dynastie zvané *Joseon*.⁹⁶ Hlavními principy neokonfucianismu jsou hierarchické rozložení společnosti, formálnost a kolektivita. Pro Korejce mají sociokulturní faktory jako pohlaví, věk, status a povolání při vzájemné komunikaci zásadní význam.⁹⁷

3.3.2 Vyjádření zdvořilosti pomocí morfologie slov

Na úrovni morfologie slov lze vyjadřování zdvořilosti v korejštině rozdělit na zdvořilost vůči adresátovi (tzv. styly řeči), zdvořilost vůči podmětu děje a zdvořilost vůči předmětu, který je dějem zasahován.⁹⁸

⁹³ PUCEK, Vladimír. *Gramatika korejského jazyka: Hankukŏ munpŏp*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2021. ISBN 978-80-246-4958-0. S. 60-83.

⁹⁴ SOHN, Ho-Min. *The Korean Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999. ISBN 9780521361231. S. 413-414.

⁹⁵ Myšlení Konfucianismus vychází z tradičních hodnot, které zastával Konfucius a jeho stoupenci. Střípky úvah zmíněného směru si Konfucius zapůjčoval z dalších filozofických směrů, které zaujímali postoj především na jihovýchodní části Asie, jako Taoismus, Budhismus, Legalismu, Mohismu, a v neposlední řadě i Šamanismus. Svým neustálým přetvářením a utvářením vzorce, jak by měla vypadat rodina, společnost a její chování, se tak Konfucianismu podařilo zasadit své kořeny hluboko do podvědomí nejen napříč historií, svou významnou roli hraje v mnoha státech dodnes.

LEE Jay-Cho a HAN PARK In-Sook. Confucianism and the Korean Family. *Journal of Comparative Family Studies*, vol. 26 (1995), no. 1, s. 117-134.

⁹⁶ 조선, královská dynastie *Joseon* 1392-1910.

⁹⁷ SONG, *Politeness in Korea and America: A Comparative Analysis of Request Strategy in English Communication*, s. 301.

⁹⁸ PUCEK, *Gramatika korejského jazyka: Hankukŏ munpŏp*, s. 84.

3.3.2.1 Zdvořilost vůči adresátovi (styly řeči)

Styly řeči vyjadřují zdvořilost mluvčího vůči jeho bezprostřednímu okolí bez nutnosti toho, aby byli posluchači v hovoru přímo adresováni. V češtině bezpříznakovou větou, jakou je „Káva je studená“, lze pouze pomocí rozdílné morfologie slov vyjádřit v různých úrovních zdvořilosti. Této distinkce je docíleno změnou slovesných koncovek.⁹⁹

Označení jednotlivých stupňů je odvozeno od imperativního slovesa dělat – *hada*¹⁰⁰ a morfému *che*.¹⁰¹ Tabulka 7 uvádí pro každý ze stylů řeči stupeň zdvořilosti a formality, český ekvivalent úrovně zdvořilosti, vyjádřený dvojicí pojmů vykání a tykání, a také adresáty jednotlivých stylů řeči, popř. vztah mezi mluvčím a adresátem.

⁹⁹ BROWN, *The Handbook of Korean Linguistics*, s. 304.

¹⁰⁰ 하다.

¹⁰¹ 체, styl, tvar.

Tabulka 7: Úrovně zdvořilosti v korejštině¹⁰²

Zdvořilostní stupeň	Příklad slovesa 하다 <i>hada</i> (dělat)	Míra formálnosti a zdvořilosti	Adresáti/vztah mezi mluvčím a adresátem/ příležitosti použití
S1 합쇼체 <i>habsyoche</i>	합니다 <i>habnida</i>	Formální zdvořilý/uctivý	Starší osoby, profesori, zaměstnavatelé a vyšší úředníci; děti vůči učitelům, rodičům a prarodičům; oficiální jednání, diplomatická setkání, TV vysílání
S2 해요체 <i>haeyoche</i>	해요 <i>haeyo</i>	Neformální zdvořilý/uctivý	Děti vůči dospělým, učitelům, rodičům a dalším příbuzným; mezi dospělými, kteří si nejsou blízcí, mezi cizinci a Korejci navzájem, mezi prodáváči a zákazníkem
S3 하오체 <i>haoche</i>	하오 <i>hao</i>	Vyšší střední	Vůči níže postaveným, mezi staršími přáteli, manželi; policie vůči pachateli, nadřízený vůči podřízenému
S4 하게체 <i>hageche</i>	하게 <i>hage</i>	Nižší střední/ důvěrná formálnost	Vůči níže postaveným osobám, učitel vůči studentům, otec vůči přátelům dospělého syna; mezi staršími lidmi, mezi přáteli v korespondenci
S5 해체 <i>haeche</i>	해 <i>hae</i>	Neformální	Mezi velmi blízkými přáteli a příbuznými, mezi vrstevníky; manžel vůči manželce
S6 해라체 <i>haelache</i>	해라 <i>haela</i>	Důvěrný, neutrální, nejméně zdvořilý	Rodiče nebo starší lidé vůči dětem; děti mezi sebou

¹⁰² PUCEK, *Gramatika korejského jazyka: Hankukŏ munpŏp*, s. 86-90.

Podle Brownové (2015)¹⁰³ lze zmíněných šest stupňů rozdělit do tří skupin na zdvořilostní, důvěrné a autoritativní. Nejvyšší stupně S1 a S2, zařazené mezi zdvořilostní styly, se v zásadě používají v hovoru s cizími lidmi, v oficiálních prohlášeních, v kontaktu s nadřízenými a obecně osobami, se kterými si nejsme blízcí. Důvěrné styly S5 a S6 se naopak používají v kontaktu s blízkými osobami a lidmi stejně starými nebo mladšími, a také se zvířaty. Kategorie autoritativních stylů S3 a S4 jsou limitované pro kontakt dospělých a starších osob vůči mladším, a to jen jednosměrně. Mladší generace již tyto autoritativní styly spíše nepřebírají a dá se tedy usuzovat, že tyto styly postupně vymizí úplně.¹⁰⁴ Zdvořilostní styly se souhrnně nazývají také jako *jondaesmal*¹⁰⁵ a důvěrné jako *banmal*¹⁰⁶.

3.3.2.2 Zdvořilost vůči podmětu a předmětu

Zdvořilost vůči podmětu je vyjadřovaná vůči posluchači nebo vůči třetí osobě, které zasluhují náležitý projev úcty.¹⁰⁷ Použití zdvořilosti vůči podmětu závisí na tom, jaký vztah má třetí osoba k mluvčímu, případně adresátovi.¹⁰⁸ Je vyjadřována pomocí předmětné částice *kkeseo*¹⁰⁹ a konstruktu *-eusi*.¹¹⁰

Zdvořilost vůči předmětu se vyjadřuje pomocí zdvořilostní formy postpozice *-kke*¹¹¹ místo neutrální koncovky *-ege*¹¹² nebo partikule *-hante*¹¹³, a také použitím zdvořilostních forem některých slov, viz podkapitola 3.3.3.2.¹¹⁴

¹⁰³ BROWN, *The Handbook of Korean Linguistics*, s. 304-305.

¹⁰⁴ Tamtéž.

¹⁰⁵ 존댓말.

¹⁰⁶ 반말. 반 – poloviční, 말 – řeč.

¹⁰⁷ Např. prarodiče mluvčího i adresáta, vysocí nadřízení a další vážené osoby. Zdvořilost vůči podmětu se nepoužívá v první mluvnické osobě ani vůči věcem a zvířatům.

¹⁰⁸ PUCEK, *Gramatika korejského jazyka: Hankukŏ munpŏp*, s. 98.

¹⁰⁹ 께서.

¹¹⁰ -(으)시-. Např. *hada* – *hasida*, 하다 – 하시다.

¹¹¹ -께.

¹¹² -에 게.

¹¹³ -한테.

¹¹⁴ PUCEK, *Gramatika korejského jazyka: Hankukŏ munpŏp*, s. 98.

3.3.3 Vyjádření zdvořilosti lexikálně

Kromě zakončení sloves se zdvořilost vůči podmětu a předmětu projevuje také na lexikální úrovni, a to především při oslovování a titulování jednotlivých osob a v rozlišení vyšší a nižší formy některých slov, které se pojí s výše zmiňovanými morfologickými změnami.

3.3.3.1 Zdvořilostní oslovování a titulování osob

Zdvořilé oslovování osob v korejštině je specifické použitím formálních titulů, jako *-nim*¹¹⁵ a *-ssi*¹¹⁶, připojených ke jménu, popř. profesnímu titulu či označení příbuzenského vztahu. Na vyšších úrovních stylů řeči není běžné oslovování pouze vlastním jménem dané osoby, osobním zájmenem spíše výjimečně.¹¹⁷ Následující tabulka 8 ilustruje vzorce oslovování či osobních zájmen příslušících k šesti korejským zdvořilostním úrovním popsaných v této kapitole.

¹¹⁵ -님.

¹¹⁶ -씨.

¹¹⁷ BAŠTANOVÁ KWAK, Youngran. *Grammatical Expressions of Politeness in Czech and Korean: Tykání and Vykání in Korean*, s. 48.

Tabulka 8: Oslovování a titulování podle zdvořilostních úrovní¹¹⁸

Zdvořilostní úroveň	Vzorce oslovení, zájmena	Příklad ¹¹⁹
S1 합쇼체 habsyoche	Označení příbuzenského vztahu + <i>nim</i> Status/pozice + <i>nim</i>	<i>Hyeong-nim</i> <i>Gwa-jang-nim</i>
S2 해요체 haeyoche	Označení příbuzenského vztahu Příjmení + status/pozice + <i>nim</i> Křestní jméno + <i>ssi</i>	<i>Hyeong</i> <i>Cha gwa-jang-nim</i> <i>Dohyeon-shi</i>
S3 하오체 haoche	Příjmení + status/pozice <i>Yeo-bo</i> (zájmeno 2 os. jednotného čísla) <i>Dang-sin</i> (zájmeno 2 os. jednotného čísla)	<i>Cha gwa-jang</i>
S4 하계체 hageche	<i>Ja-ne</i> (zájmeno 2 os. jednotného čísla) <i>Yeo-bo-ge</i> (zájmeno 2 os. jednotného čísla) Příjmení + <i>yang/gun</i> ¹²⁰	<i>Pek yang</i>
S5 해체 haeche	Křestní jméno- <i>i</i> (vokativní sufix) Příjmení + <i>yang/gun</i>	<i>Miran-i</i> <i>Pek yang</i>
S6 해라체 haelache	Křestní jméno- <i>a</i> (vokativní sufix) <i>Neo</i> (zájmeno 2 os. jednotného čísla)	<i>Miran-a</i>

Formální titul *nim* zastává buď úlohu sufixu nebo závislého podstatného jména. Jako sufix se *nim* využije například u slova *seonsaengnim*¹²¹, které označuje buď učitele ve školním prostředí nebo jinak váženou či starší cizí osobu. V podobě závislého podstatného jména pak stojí například za jménem: Cha Dohyeon-*nim* (pan Cha Dohyeon).¹²² Formální titul *ssi* je využíván pro přenesení zdvořilosti na osobu, která je jako adresát na stejné nebo nižší úrovni.

3.3.3.2 Zdvořilostní formy některých slov

Některá slova se v korejštině vyskytují ve dvou formách – běžné a zdvořilostní. Honorifika se používají pro vyjádření úcty vůči podmětu ve spojení s morfologickými

¹¹⁸ BAŠTANOVÁ KWAK, *Grammatical Expressions of Politeness in Czech and Korean: Tykání and Vykání in Korean*, s. 48-49.

¹¹⁹ Pro ilustraci využívám dvou imaginárních osob: staršího manažera (*gwajang*) jménem CHA Dohyeon, oslovovaného ve stupních S1-S3 a mladší slečny jménem PEK Miran u stupňů S4-S6.

¹²⁰ Oslovení 양-*yang* a 궤-*gun* přísluší mladším osobám zhruba do 30 let věku, oslovovaných starší nebo nadřizenou osobou v přátelském gestu. Oslovení *jang* pro dívky/slečny a *gun* pro chlapce/mláďence.

¹²¹ 선생님.

¹²² BAŠTANOVÁ KWAK, *Grammatical Expressions of Politeness in Czech and Korean: Tykání and Vykání in Korean*, s. 49-50.

tvary tohoto stylu řeči, jak již bylo zmíněno dříve. Příklady sloves a podstatných jmen s běžnou a zdvořilostní formou jsou uvedeny v tabulce 9 níže.

Tabulka 9: Příklady slov s běžnou a zdvořilostní formou

Význam	Běžná forma	Zdvořilostní forma
být, existovat	있다 <i>itda</i>	계시다 <i>gyesida</i>
jíst	먹다 <i>meokda</i>	잡수시다 <i>jabsusida</i>
spát	자다 <i>jada</i>	주무시다 <i>jumusida</i>
zemřít	죽다 <i>jukda</i>	돌아가시다 <i>doragasida</i>
člověk, osoba	사람 <i>saram</i>	분 <i>bun</i>
dům	집 <i>jip</i>	댁 <i>daek</i>
jméno	이름 <i>ireum</i>	성함 <i>seongham</i>
rýže, pokrm	밥 <i>bap</i>	진지 <i>jinji</i>

3.4 Ekvivalence a rozdílnosti zdvořilostních úrovní češtiny a korejštiny v překladu

Podle Baštanové Kwak (2021) je české vykání v překladu ekvivalentní korejským zdvořilostním formám *jondaesmal* (v tabulce 7 S1 – S3). České tykání a korejský *banmal* (v tabulce 7 S4 – S6) však plně ekvivalentní nejsou, protože použití *banmal* je užší než u tykání. Do korejštiny lze dialogy používající tykání přeložit pouze v případě, kdy se jedná o komunikační akt mezi osobami, které jsou stejného věku a jsou si vzájemně blízké, nebo mezi osobou mladší a starší, přičemž *banmal* přísluší pouze staršímu z dvojice. U překladů do korejštiny hraje především věk mluvčího a adresáta významnější roli při volbě zdvořilostního stupně než v češtině.¹²³ Následné tabulky 10 a 11 znázorňují porovnání českého vykání a tykání s korejským *banmal* a *jondaesmal*, kde je znázorněna podobnost, a naopak rozdílnost použití zdvořilostí obou jazyků.

¹²³ BAŠTANOVÁ KWAK, *Grammatical Expressions of Politeness in Czech and Korean: Tykání and Vykání in Korean*, s. 89-90.

Tabulka 10: Tykání a banmal¹²⁴

	Tykání	Banmal
Mezi kým se používá (podobnost)	Rodiče Děti Sourozenci Studenti Blízcí přátelé a kolegové stejné věkové kategorie	
Mezi kým se používá (rozdílnost)	Lidé zabývající se stejnou činností Blízcí přátelé a kolegové stejné profesionální úrovně a/nebo stejné či blízké věkové kategorie Příbuzní	Podřízení (bez ohledu na známost) Mladší lidé (bez ohledu na známost)
Vhodný styl oslovení	Křestní jméno (vokativ) Zdrobnělý tvar křestního jména (vokativ) Příbuzenský termín oslovení (vokativ) Ty	Křestní jméno – a/ya/i ¹²⁵ Příjmení +postavení Příbuzenský termín oslovení Yeobo ¹²⁶ Dangsin ¹²⁷ Neo ¹²⁸

¹²⁴ BAŠTANOVÁ KWAK, *Grammatical Expressions of Politeness in Czech and Korean: Tykání and Vykání in Korean*, s. 53.

¹²⁵ -아; -야; -이.

¹²⁶ 여머.

¹²⁷ 당신.

¹²⁸ 너.

Tabulka 11: Vykání a *jondaesmal*¹²⁹

	Vykání	<i>Jondaesmal</i>
Mezi kým se používá (podobnost)	Neznámí lidé (cizinci) Učitelé a profesori Nadřízení (bez ohledu na známost)	
Mezi kým se používá (rozdílnost)	Studenti (ze strany profesorů na vyšších edukačních institutech)	Nadřízení (bez ohledu na solidaritu) Přátelé a kolegové ve starší věkové kategorii (bez ohledu na solidaritu) (Rodiče)
Vhodný styl oslovení	<i>Pane, Paní</i> + příjmení (vokativ) <i>Pane, Paní</i> + akademický titul/funkce <i>Slečno</i> <i>Vy</i>	Příjmení + postavení + <i>nim</i> Postavení + <i>nim</i> Celé jméno/křestní jméno + <i>nim</i> Příbuzenský termín (+ <i>nim</i>) Celé jméno/křestní jméno + <i>ssi</i> <i>Yeobo</i> <i>Dangsin</i>

Jak v českém jazyce, tak i korejském může nastat situace, kde se vykání/tykání a *banmal/jonddaesmal* překrývají i přesto, že to není zcela gramaticky správně, viz tabulka 12. Baštanová Kwak (2021) o tomto jevu mluví jako o „polo-zdvořilosti“. Zatímco v češtině se vyjadřuje křestním jménem adresáta a vykáním, v korejštině se vyjadřuje užitím zdvořilého titulu a *banmalu* nebo použitím titulu bez zdvořilosti a *jondaesmal*.¹³⁰

Tabulka 12: Polo-zdvořilost vyjádřena oslovením adresáta¹³¹

	Čeština	Korejšтина
Polo-zdvořilost vyjádřena oslovením adresáta	Křestní jméno (vokativ) + vykání <i>Pane, paní</i> + Křestní jméno (vokativ) + vykání	Příjmení + postavení + <i>jondaesmal</i> Celé jméno/křestní jméno + <i>ssi</i> + <i>banmal</i>

¹²⁹ BAŠTANOVÁ KWAK, *Grammatical Expressions of Politeness in Czech and Korean: Tykání and Vykání in Korean*, s. 53

¹³⁰ Tamtéž.

¹³¹ BAŠTANOVÁ KWAK, *Grammatical Expressions of Politeness in Czech and Korean: Tykání and Vykání in Korean*, s. 54.

4 Praktická část

Tato kapitola je věnována analýze oslovení a zdvořilosti vyskytujících se v analyzovaných textových řetězcích hry. Součástí této praktické části jsou dvě analýzy. Každá z nich vychází z korpusových dat v podobě textových řetězců, které byly za účelem této práce vyjmuty ze hry *Zaklínač 3: Wild Hunt* a následně uspořádány a zpracovány. Z důvodu velkého objemu dat jsem vybrala pouze jednu příběhovou část z celého hlavního děje, která byla pro účely více než dostačující. Analyzovaná část tak čítá 1308 jednotlivých replik postav seřazených posloupně do 27 scén. Každá replika má své číselné označení, jméno mluvčího, tedy toho, kdo informaci podává, jméno posluchače, toho, kdo informaci přijímá, a v poslední řadě samotný text. Jak pro kvantitativní analýzu, tak tu kvalitativní bylo zapotřebí udělat tři jazykové verze těchto textů. Proto se v Příloze 2 nachází výchozí jazyk, kterým je angličtina a dva oficiální překlady, které jsou mezi sebou porovnávány – čeština a korejština.

Zatímco se u kvantitativní analýzy zaměřuji na překladatelské strategie a přístupy k překladu a jejich použití v obou překladech, a to konkrétně u vlastních jmen postav, u kvalitativní analýzy zkoumám užití zdvořilostních úrovní v českém a korejském jazyce. Podrobnější postup systematickosti analyzování popisuji na začátku každé podkapitoly analýz.

4.1 Kvantitativní analýza

V rámci kvantitativní analýzy jsem z textového řetězce vyjmula veškerá zmíněná vlastní jména za účelem zkoumání a porovnání překladatelských strategií a přístupů v českém a korejském jazyce. Tato jména byla seřazena abecedně a každé ze jmen má přidělenou určitou barvu, která patří k danému překladatelskému přístupu.¹³² Za předpokladu, že lze najít více možností v přístupu k překladu, bude pro tuto skutečnost v textu použita rozsáhlejší barevná škála.

V podkapitolách jsou tabulky rozděleny do jednotlivých překladatelských přístupů, ve kterých se nachází excerpována jména, která do daného přístupu patří. Zašedlá část v tabulkách poukazuje na to, že dané vlastní jméno či jména specificky do dané podkapitoly nepatří.

¹³² viz příloha 1

Nutno dodat, že jelikož je hra doplněna audiovizuálními prvky pro co nejuvěrnější pocit z hraní, bylo i okolí adaptováno tak, aby byl hráč vtáhnut do děje. Když vynechám nádhernou scénérii plnou nespočet detailních prvků fauny a flory, vývojáři nenechali ladem ani okolní zvuky. Ať už zvěře, když procházíte lesem, zvuky ptáků nebo monology či dialogy pocestných. Právě tyto dialogy se objevovaly hojně ve zkoumané části hry, kdy se hlavní postava nachází ve městě Novigrad. Co ovšem hra nastavené nemá, jsou jména těch, kteří repliku uvádí. Proto jsem se rozhodla monology těchto NPC nezohledňovat v procesu získávání dat, zejména pro tuto analýzu. Každá podkapitola s použitými přístupy bude obohacena o tabulku vybraných jmen s použitým daným postupem pro lepší přehlednost, a následně bude zhodnocena procentuálnost obou jazyků.

V souvislosti s tím, že čeština jako jazyk patří do stejné skupiny slovanských jazyků jako prvotní text Zaklínače, který byl v polštině, domnívám se, že se zde domestikace bude objevovat častěji, kvůli podobným zvykům a tradicím než v korejském jazyce.

4.1.1 Jména postav

Ve zkoumané části dialogů, která byla podrobena analýze, se vyskytuje 41 jmen jednotlivých postav.¹³³ Jejich překlady do češtiny a korejštiny pak byly analyzovány na základě překladatelských přístupů a strategií popsaných v úvodu.

V návaznosti s kapitolou 4.1 se ve zkoumaných scénách objevují postavy, u kterých jsem nebyla schopna získat oficiální pojmenování z textových řetězců. Důvodem je to, že mluvíme o postavách, které jsou pro příběh jen doplňujícím elementem a nezdržují se příliš dlouho. Pro souvislost jsem je pojmenovala ve všech třech jazycích alespoň podle jejich pracovní náplně nebo sociálního statusu (odvozeno buď podle zmínky v textu nebo dedukcí). V tabulce 13 jsou vypsána ta jména, kterých se pojmenování týká a zároveň jsou uvedena čísla textových řetězců.¹³⁴

¹³³ Plný seznam jmen postav v angličtině a českém a korejském překladu je k dispozici v příloze 1.

¹³⁴ V tabulce je zaznamenáno pouze jedno číslo řetězce, ale některé postavy se samozřejmě objevují vícekrát. Viz příloha 2.

Tabulka 13: Výčet neoficiálních jmen postav

Řetězec	Angličtina	Čeština	Korejština
1	Public	Veřejnost	대중 <i>daejung</i>
4	Doppler prisoner	Doppler vězeň	도플러 죄수 <i>dopeulleo joesu</i>
11	Witch hunter 1,2	Lovec čarodějnic 1,2	위즈 한타 1,2 <i>wicheu hanta 1,2</i>
53	Thief	Zloděj	도둑 <i>doduk</i>
53	Townsman	Měšťan	도시인 <i>dosiin</i>
56	Beggar	Žebrák	거지 <i>geoji</i>
59	Doorkeeper	Strážný	문지기 <i>munjigi</i>
377	Drunk 1	Ožrala 1	술 취한 사람 1 <i>sul chwihan saram 1</i>
473	Member of gang 1	Gangster 1	폭력배 <i>pokryeokbae</i>
605	Child 1	Dítě 1	아이 1 <i>ai 1</i>
717	Old lady	Stará paní	할머니 <i>Halmeoni</i>
719	Aristocrat 1	Aristokrat 1	귀족 1 <i>gwijok 1</i>
781	Female guest	Host	여성 손님 <i>yeoseong sonnim</i>
980	Nobleman	Šlechtic	귀족 <i>gwijok</i>

Jelikož nejde o oficiální pojmenování vlastních jmen, tato zmíněná jména nebudou zahrnuta v analýze.

4.1.1.1 Překladatelské přístupy

Z pěti překladatelských přístupů k překladu proprií, popsáných v kapitole 1.3.4, je možné u dané skupiny jmen ze hry identifikovat především transkripci, substituci, kombinaci transkripce a substituce, a také generalizaci.

Není neobvyklé, že v rámci překladu můžeme u jména zachytit vícero překladatelských přístupů.

4.1.1.1.1 Transkripce

Většina ze 41 jmen postav je do češtiny i korejštiny přeložena prostou transkripcí. Česká verze jména postav ve valné většině z originálu přebírá v nezměněné podobě. Příklady jsou uvedeny v následující tabulce 14 a pro účely této diplomové práce uvedu jen pár příkladů transkripce. Zbytek je uveden v příloze 1 pod oranžovou barvou.

Tabulka 14: Příklady jmen přeložených transkripcí

Angličtina	Čeština	Korejština
Geralt	Geralt	게롤트 <i>gerolteu</i>
Ciri	Ciri	시리 <i>siri</i>
Menge	Menge	멩어 <i>mengeo</i>
Phillipa Eilhart	Fillipa Eilhart	필리파 에일하트 <i>pillipa eilhateu</i>
Josef Schveik	Josef Švejk	슈베익 <i>syubeik</i>

Transkripcí se rozumí přepis zvukové podoby. Vyjádřit se může prostým přepisem pro zachování exotičnosti tak, jak jméno slyšíme. V souvislosti s analyzovanými antroponymy jsem se setkala s takovými, které zůstaly ve stejném tvaru. V jiných situacích se jednalo o takové přepisy, kde se přidalo diakritické znaménko (*Josef Schveik – Josef Švejk*) nebo kde se zaměnila písmena “c” za “k” (*Coral – Koral*). V případě korejského jazyka je velice časté nahrazení „v“ za „b“¹³⁵ (*Vespula – Bespula*) kvůli tomu, že korejský abecední systém písmeno *v* nemá.

¹³⁵ „브“.

Transkripce byla nejhojnějším přístupem ze všech pěti zkoumaných. V českém jazyce četnost činí 32 jmen z 41 řečených, což je 78 %. Oproti tomu u korejského jazyka to čítá 37 jmen – 90 %. Jelikož jsme si stanovili, že transkripce je exotizační prvek, dokážeme z toho posoudit, že korejština cílila k zanechání cizího prostředí více než český jazyk.

Ovšem jak jsem zmiňovala výše, našla se i jména, u kterých je možné stanovit více přístupů. O těch se budu zmiňovat v sumarizaci kvantitativní analýzy.

Lze předpokládat, že závěry analýza může mít hned dva. Jeden, kde je jméno s více přístupy započítáno do směsice dvou strategií, a tím vznikne kreolizace, a druhý, kde je jméno po odebrání přezdívky použito pouze v jednom či druhém přístupu. K účelům této analýzy jsem jména započítala do obou patřících.

4.1.1.1.2 Substituce

Substituce, aneb nahrazení jednoho jazykového prostředku druhým ekvivalentním se zde také našla, ale pouze v českém jazyce. Překlad jmen *Vick* a *Sarah* zůstal v korejském jazyce pouze transkribován, kdežto v českém prostředí snáze najdeme jméno *Sára*, a poněkud méně hojně, ale stále dostupné jméno *Vincent* (či *Vincenc*) a jeho lidová varianta *Vincek*, viz tabulka 15.

Tabulka 15: Příklady jmen přeložených substitucí

Angličtina	Čeština	Korejština
Vick	Vincek	빅 <i>bik</i>
Sarah	Sára	사라 <i>sara</i>

Z toho vyplývá, že substituce v českém jazyce pokrývá 5 %, tedy 2 jména přeložená v tomto přístupu ze zkoumaných antroponym, kdežto v korejském jazyce byl výskyt nulový. Jména *Bik*¹³⁶ a *Sara*¹³⁷ jsem zařadila do transkripce, byť u jména *Sara* by se dalo uvažovat i o substituci. Myšlenka je taková, že k dnešnímu letopočtu, tj. rok 2023, existuje v Jižní Koreji až 801 dívek či žen oficiálně pojmenovaných tímto jménem.

¹³⁶ 빅.

¹³⁷ 사라.

Dané jméno ovšem nemá původ v korejské kultuře a trend se rozvíjet začal od roku 2008 primárně díky západnímu vlivu, zejména americkému.¹³⁸

Jelikož je tedy v porovnání s ostatními jmény, které mají kořeny v korejské kultuře nespočet let, docela nové, dovoluji si ho neoznačit řádným ekvivalentem, a tudíž neodpovídá popisu substituce.

4.1.1.1.3 Kombinace kalku a transkripce

Výraz kalk označuje doslovný překlad zachovávající gramatickou strukturu originálního výrazu a v řádu všech jmen jsem objevila pouze jedno jméno přeloženo tímto přístupem v českém jazyce, které je tučně uvedeno v následující tabulce 16.

Tabulka 16: Příklady jmen přeložených kombinací kalku a transkripce

Angličtina	Čeština	Korejština
Whoreson Junior/Cyprian	Zkurvysyn Junior/ Cyprián	사생아 주니어/ –
Wiley	Wiley	sasaenga junio/ –

Použití kalku činí pouze 2 %, a to jen na straně českého překladu. Korejšťina má nulové zastoupení.

4.1.1.1.4 Kombinace substituce a transkripce

Na čem se korejština s češtinou téměř shodly bylo použití kombinace transkripce a substituce. Jde o taková jména, která se oslovují tituly a přezdívkami. V následující tabulce 17 je tučně zvýrazněna část jména, kde byla použita substituce, tedy nahrazení ekvivalentním protějškem.

¹³⁸ KOREAN NAME. *Korean Name Ranking, Information, List, Naming Service*. Online. Dostupné z: http://korean-name.com/en/search/사과/#google_vignette. [citováno 2023-09-25]

Tabulka 17: Příklady jmen přeložených kombinací transkripce a substituce

Angličtina	Čeština	Korejština
Margrave Henckel	Markrabě Henckel	헨켈 후작 <i>henkel hujak</i>
Baroness la Valette	Baronka La Valette	라 발레트 남작부인 <i>ra balleteu namjakbuin</i>
Triss Merigold	Triss Ranuncul	트리스 메리골드 <i>teuriseu merigoldeu</i>
Carlo „The Cleaver“ Varese	Carlo „Tesák“ Varese	카를로 „클리버“ 바레세 <i>kareullo „keullibeo“ barese</i>
King of Beggars/Francis Bedlam	Král Žebráků/Francis Bedlam	왕초/프랜시스 베들람 <i>wangcho/peuraensiseu bedeullaem</i>

Z celkového výčtu jmen v kombinaci transkripce a substituce čítá pět jmen (12 %) v českém jazyce. Oproti tomu v korejském jazyce pouze tři (7 %). Zde mimo jména zmíněná v tabulce 17 výše patří ještě *Sasaenga junieo*¹³⁹, které bylo použito v kapitole 4.1.1.1.3. V doslovném překladu takové jméno znamená „Bastard“, což vystihuje sdělení originálního „Whoreson“, kdy se v obou případech naráží na levobočka.

4.1.1.1.5 Kombinace generalizace a transkripce

Generalizace neboli nahrazení širší jednotky užším významem se v tomto výzkumu objevila pouze jedenkrát, a to na straně korejského překladu. Jméno *King of Beggars* bylo přeloženo jako *Wangcho*¹⁴⁰, což lze přeložit jako vůdce, král, viz tabulka 18. Už zde ale chybí podmět, koho nebo čeho. Tímto se vytratilo přesné porozumění jména, a tudíž byl jako jediný ze 41 jmen zařazen do této kategorie.

Tabulka 18: Příklady jmen přeložených kombinací transkripce a generalizace

Angličtina	Čeština	Korejština
King of Beggars/Francis Bedlam	Král Žebráků/Francis Bedlam	왕초/프랜시스 베들람 <i>wangcho/peuraensiseu bedeullaem</i>

¹³⁹ 사생아 주니어.

¹⁴⁰ 왕초.

4.1.1.2 Překladatelské strategie

Výše zmíněné překladatelské přístupy, potažmo jejich použití v textu, lze přiřadit také k překladatelským strategiím. Transkripce, zachovávající původní tvar jmen, lze označit za strategii exotizující, jelikož se svou podstatou nesnaží postavu lokalizovat do hráčova prostředí.

Oproti tomu zbývající přístupy, tedy generalizaci, kalk, substituci a explicitaci, je pak možné zařadit mezi domestikační strategie, které jméno, popř. přezdívky nebo tituly daných osob převádí do jazyka překladu. Pro vyhodnocení analýzy jsem vyhodnotila i kombinace exotizujících a domestikačních přístupů. Tato kreolizace zahrnuje kombinaci transkripce a generalizace, transkripce a substituce i transkripce a kalk. Podle výsledku těchto tří strategií jsem vyhodnotila kvantitativní analýzu.

4.1.2 Sumarizace kvantitativní analýzy

Tabulky v podkapitolách jsem tedy primárně tvořila podle českého překladu, kde se nacházelo výrazně větší množství použitých přístupů.

Oba z překladů využívají spíše exotické prvky. Má hlavní myšlenka byla poskládat jména tak, jak jsou nejčastěji oslovoována. Mezi nimi byla i taková vlastní jména, která byla oslovoována dvěma různými způsoby. Kvůli tomu bylo zapotřebí zkombinovat vícero dostupných přístupů a k nim antroponyma přiřadit. Kombinace jsme viděli v kapitolách 4.1.1.1.3 až 4.1.1.1.5.

Pokud bych ovšem přistupovala k vlastním jménům bez titulů a přezdívek, jak jsou mnohdy označována, výsledek by byl o něco jiný. Proto jsem se rozhodla tato stanoviska zohlednit a vyhodnotit dva možné závěry.

- **První vyhodnocení – pouze jména**

Pokud budu brát v potaz pouze vlastní jména bez přidaných přezdívek a titulů, vygenerování přístupů a strategií bude vypadat jako v tabulce 19.

Tabulka 19: Zjednodušený výsledek překladatelských strategií

	Transkripce = Exotizace	Substituce = Domestikace	Substituce a transkripce = Kreolizace
Čeština	37	3	1
Korejština	40	0	1
Výsledek strategie	CZE 90,2 %	CZE 7,4 %	CZE 2,4 %
v %	KOR 97,6 %	KOR 0,0 %	KOR 2,4 %

Jak vidíme, v obou případech dosti převládá exotizační styl, který má nad domestikací a kreolizací značně navrch, celkově překračuje hranici 90 %. Oproti tomu se domestikace v českém překladu objevuje se svými 7,4 %, ale v korejském překladu má překvapivě nulové zastoupení. Smíšený přístup se zde také našel u obou jazyků. V českém překladu se zastoupením slabých 2,4 %, což vychází na použití pouze u jednoho jména a ten stejný výsledek vidíme u korejského jazyka.

Následuje druhé vyhodnocení, které bylo mým primárním záměrem zkoumat.

- **Druhé vyhodnocení – jména + přezdívky a tituly**

Výsledek strategie v tabulce 20 vykazuje vždy počet jmen v příslušných přístupech, jejichž zastoupení je procentuálně vyhodnoceno.

Tabulka 20: Vyhodnocení překladatelských strategií a přístupů

	Transkripce = Exotizace	Kalk a transkripce = Kreolizace	Substituce a transkripce = Kreolizace	Generalizace a transkripce = Kreolizace	Úplná substituce = domestikace	Úplný kalk = domestikace	Úplná generalizace = domestikace
Čeština	32	1	5	0	3	0	0
Korejština	37	0	3	1	0	0	0
Výsledek strategie	78,0 %		15,0 %			7,0 %	
v %	90,0 %		10,0 %			0,0 %	

Zhodnocení všech strategií dopadlo překvapivě oproti mé prvotní hypotéze, kdy jsem čekala daleko větší zastoupení domestikáčnických jevů u českého překladu, což čítá pouhá tři jména, tedy 7,0 %. Zastoupení exotizace až 78,0 % bylo velmi

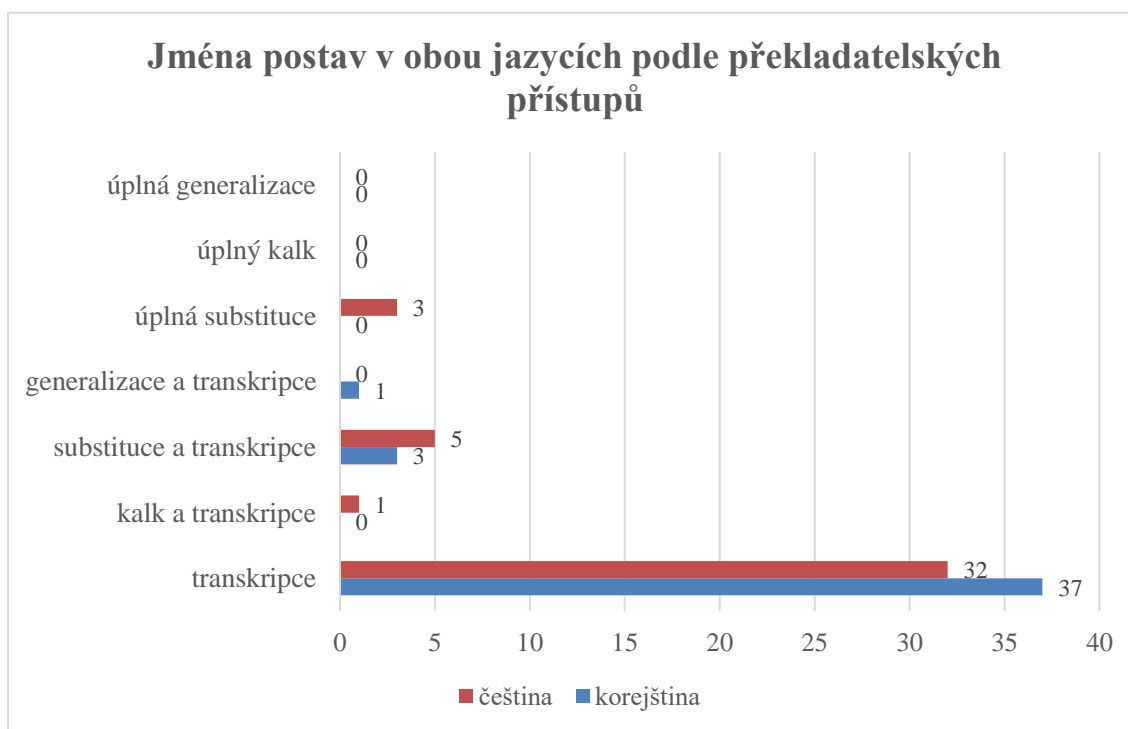
překvapující, celkově 32 jmen bylo transkribováno. Nečekaný byl výsledek i u korejského jazyka, kdy čistě celá domestikace nebyla využita v žádném případě. Důvodem může být zachování co nejvíce cizích prvků, které činí 90,0 %, tedy 37 jmen.

Roli

v tom zajisté může mít i rozdílná kultura, kde může být velice obtížné najít stejné ekvivalentní protějšky pro zdomácnění jmen. Jde vidět i využití smíšeného přístupu, u kterého se korejský jazyk použil ve třech případech (10,0 %) a český v pěti případech (15,0 %). Sama jsem zastáncem kreolizace a souhlasím s Vilíkovským (viz kapitola 1.3.4.3) s tím, že by v překladu mělo dojít k jakési vzájemné podpoře cizosti a zdomácnění.

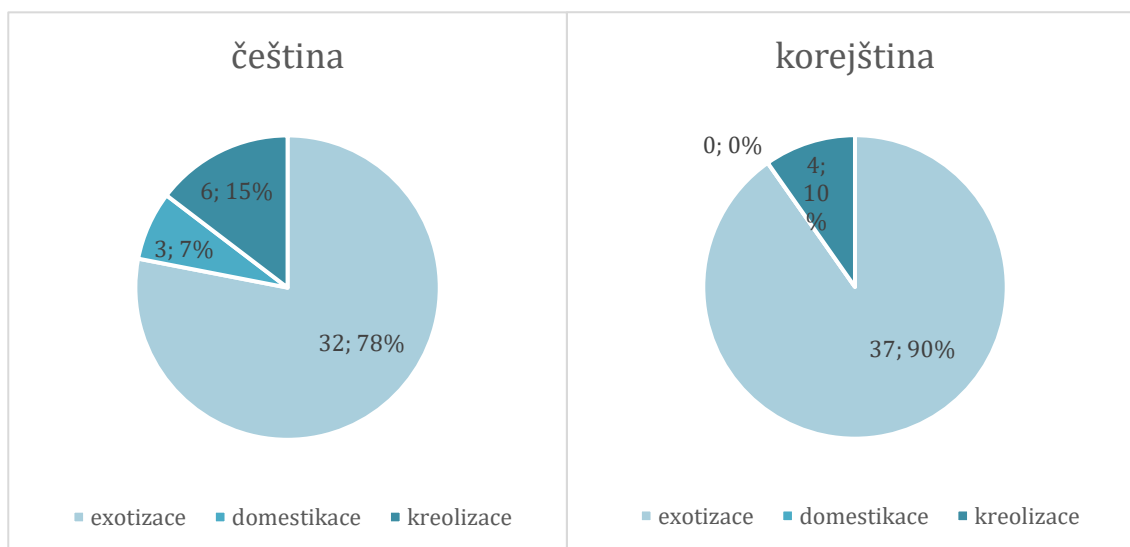
Toto zhodnocení lze přehledně vidět i v následujícím grafu 1, který ilustruje četnost jednotlivých typů překladatelských přístupů.

Graf 1: Jména postav v obou jazycích podle překladatelských přístupů



V analyzovaném vzorku se však vyskytují rozdíly v použití těchto strategií v češtině a korejštině, což reflektuje graf 2:

Graf 2: Jména postav podle překladatelských strategií



Z takového výsledku lze usoudit, že český překlad o něco více využívá místních ekvivalentů než korejský překlad. Z mého pohledu si myslím, že v určitých úsecích by se dalo s překladem dále pracovat. Například u jména *Carlo „The Cleaver“ Varese* by se místo čisté transkripce prostředního jména *Kareullo „Keullibeo“ Barese¹⁴¹* mohla použít substituce čili ekvivalentní protějšek na *Keun Sikkal¹⁴²* což by neslo, stejně jako originál, konotaci drsné povahy. Způsoby, jakými by šlo vyřešit některé překladatelské oříšky, by jistě stály za zpracování v budoucí výzkumné práci.

Co mě dále během analýzy zaskočilo byla jména v tabulce 21. Kuriozní na jméno *Triss Merigold* v anglickém originále a *Marigold* v českém překladu anglického *Dandelion* je téměř totožná podobnost, jen s drobnou odchylkou záměny „e“ za „a“ ve druhé slabice. K docílení správného zařazení jsem si musela vyhledat skrytý význam jmen, aneb funkci, jaké jména plní, nebo z čeho význam vychází. Pro uvědomění si spojitosti jsem musela sáhnout do historie překladu světa *Zaklínače*, kde před anglickým překladem byli daleko dříve překlady do evropských jazyků, včetně českého jazyka, které vycházely z jazyka polského. V kapitole zabývající se překladem jsem zmiňovala, že navazováním dalšího překladu světa, který již má zajetý překlad z dřívějších let, je velmi náročné dělat jakékoliv opravy z důvodu udržení integrity

¹⁴¹ 카를로 „클리버“ 바레세.

¹⁴² 큰 식칼.

a zachování kladného kontaktu se čtenářem. Proto se ve hře *Zaklínač 3*, který se sice oficiálně překládal z anglického jazyka, ponechala většina užitých překladů jmen, která v české kultuře byla představena už dříve, i když překlad nemusel být vykazován správně.

Tabulka 21: Zvláštní překlady jmen

Angličtina	Čeština	Korejština
Triss Merigold	Triss Ranuncul	트리스 메리골드 <i>teuriseu merigoldeu</i>
Dandelion	Marigold	단델라이온 <i>dandellaion</i>

Výše zmíněné mě přivádí k popisu jmen *Triss Merigold* a *Dandelion*. *Dandelion* se v polské verzi jmenuje *Jaskier*, což je latinské označení pro rod rostliny, a to konkrétně pryskyřník. V českém jazyce sáhl překladatel knih Stanislav Komárek po jiném druhu rostliny, a to vycházející z názvu *marsh-marigold* neboli blatouch bahenní. Podle jeho slov tak učinil pro větší poetičnost. Nutno podotknout, že daný blatouch je z čeledi pryskyřníkovité, latinsky *Ranunculaceae*. Jak sám Komárek zmiňuje, *Triss* v době překladu knih neměla své druhé jméno. Po vydaném českém překladu ji bylo přiděleno příjmení *Merigold* poté, co si *Sapkowski* jméno *Jaskiera* v české verzi oblíbil.¹⁴³ Komárek tedy musel přijít s jinou alternativou překladu druhého jména, kde nakonec vyhrálo *Ranuncul*, což je latinské pojmenování pryskyřníku.

Obě jména, jak bylo zmíněno v odstavci výše, se tedy drží pevně významové složky, která nebyla mojí prioritou k docílení závěru, ale mohla by dát úplně jiný, detailnější nadhled. Kromě explicitace byly využity všechny vytyčené překladatelské přístupy, byť byly zahrnuty v kombinaci s transkripcí. V korejském jazyce jsem se však setkala se třemi jmény uvedených v tabulce 22, která by si zasloužila rozšíření pěti primárních překladatelských přístupů o minimálně jeden, a to částečné vpuštění.

¹⁴³ Pan Sapkowski s panem Komárkem udržují velmi blízké vztahy. Díky tomu vznikaly situace, kdy si v humorném gestu komplikovali práci – zde konkrétně problém s překladem. TILCER, Roman. *Tváře překladu 17: Stanislav Komárek*. Online. In: Casopisxb1.cz 11.11.2019. Dostupné z: <http://casopisxb1.cz/aktuality/tvare-stanislav-komarek/>. [citováno 2023-09-26]

Tabulka 22: Aplikace částečného vypuštění

Angličtina	Čeština	Korejština
Whoreson Junior/Cyprian Wiley	Zkurvysyn Junior/ Cyprián Wiley	사생아 주니어/ - <i>sasaenga junieo</i>
Berthold Heintz	Berthold Heintz	하인츠 <i>haincheu</i>
Josef Schveik	Josef Švejk	슈베익 <i>syubeik</i>

Vidíme, že ve všech třech případech v korejském jazyce chybí část jmen. *Cyprian Wiley*, *Berthold* a *Josef*. Proto by bylo na místě částečné vypuštění použít. Do analýzy jsem tento přístup nezařadila, jelikož jsem se chtěla držet pěti přístupů, které jsem si na začátku vytyčila. Proto byla jména zahrnuta do transkripce a jméno *Sasaenga juni*¹⁴⁴ bylo dokonce použito v kombinaci se substitucí.

4.2 Kvalitativní analýza

V dialozích extrahovaných z analyzované části hry se nachází zajímavé zdvořilostní prvky včetně způsobu oslovení, které budu hodnotit podle toho, zda jsou použity podle norem z praktické části práce. Tato kvalitativní analýza se skládá ze dvou podkapitol, zdvořilost a oslovování. V podkapitole zdvořilost se nachází devět dialogů¹⁴⁵, rozřazených do skupin podle toho, zda jsou dodržena pravidla zdvořilosti, nebo jsou dodržena částečně nebo vůbec. Pro správnost vykazování dodržování pravidel vykání/tykání a *banmal/jondaesmal* jsou stanoveny tabulky 10-12 podle Baštanové Kwak. Zdvořilostní prvky, včetně způsobů oslovení z textu, budu následně analyzovat z pohledu adekvátnosti jejich použití ve vztahu k situaci a osobám mluvčího a adresáta daného dialogu.

O podkapitoly oslovování budu z přílohy 2 hledat všech šest zdvořilostních úrovní, které by splňovaly kritéria tabulky č. 8 a nalezená oslovení srovnávat s českými protějšky.

¹⁴⁴ 사생아 주니어.

¹⁴⁵ Jednotlivé repliky jsou značeny čísly dialogů, pro kontext v rámci příběhu je podle tohoto označení možné dohledat repliky v digitální příloze obsahující veškerý zkoumaný materiál.

4.2.1 Zdvořilost

Použití zdvořilosti je především v korejštině značně závislé na vztahu mluvčího a adresáta. Jednotlivé příklady vybrané pro kvalitativní analýzu se soustředí na kontakt hlavní postavy Geralta s dalšími osobami, jelikož je jeho blízkost ve vztahu k nim snadno ověřitelná.

První je důležité si uvést, jak je na tom Geralt se sociálním postavením ve společnosti. Jakožto zaklínač má spíše nižší postavení a není nikterak zvláště váženou osobou, i když je v porovnání s ostatními lidmi starší (ve hře *Zaklínač 3* je mu okolo 99. let). Zkoumat budu hlavně jednotlivé konverzace této postavy s ostatními, kde budu analyzovat, zda dochází k porušování konverzační maximy zdvořilosti nebo se dodržují obecná pravidla uvedená v kapitole 3.

Ve vybraných dialozích poskládaných do 9 scén, ve kterých je vždy uvedeno číslo řetězce, bude mým záměrem najít všechny možné vztahové vazby mezi hlavní postavou a ostatními a rozřadit je podle toho, zda dodržují pravidla zdvořilosti a kde dochází k odchylce. Dialogy dodržující pravidla rozčlením podle toho, zda je to dialog s důvěrnou osobou, někým cizím nebo osobu výrazně mladší. Dialogy porušující pravidla budu členit do scén, kde mají postavy vůči sobě cizí postavení.

Pro jednoznačnost jména mluvčích a adresátů v této části budu uvádět v češtině. Zda se zdvořilost shoduje budu zkoumat podle obou jazyků a v tabulce tučně zvýrazním. U postav, které nemají v příběhu jméno uvedu obecné označení popsané v kapitole 4.1.1 tabulka 13.

4.2.1.1 Dialogy dodržující pravidla zdvořilosti

V této podkapitole zhodnocuji takové dialogy, ve kterých se nachází správně vyjádřené tykání/vykání a *banmal/jondaesmal*.

4.2.1.1.1 Kontakt s blízkými známými

Podle užitých koncovek v korejském textu je ve scéně 5, čísla dialogu 146 a 147 použit zdvořilostní styl tykání a *banmal*. V češtině lze tykání spatřit ve větě Triss. O tom, že se používá *banmal* vypovídá koncovka *-asseo*¹⁴⁶ a také označení *dangsin*¹⁴⁷

¹⁴⁶ -았어.

¹⁴⁷ 당신.

podle tabulky 10. Fakt, že mezi sebou subjekty mají blízký vztah vyčteme i z konverzace, kde Triss označuje Geralta v češtině jako zlato, v korejštině *dangsineun sarangseureowo*¹⁴⁸. To potvrzuje, že mezi sebou postavy mají nějakou historii a znají se velice dobře, což by v tomto případě byl správný úsudek.

Tato scéna 5, viz tabulka 23, tedy odpovídá použití tykání a *banmal* u blízkých přátel.

Tabulka 23: Scéna 5 - Dialog Geralt a Triss

Řetězec	Mluvčí	Adresát	Dialog
146	Geralt	Triss	물고기 몇 마리, 녹슨 닻 한 개, 배의 잔해를 찾았고... 이것도 찾았어.
			<i>mulgogi myeot mari, nokseun tat han gae, baeui janhaereul chajassgo.... igeosdo chajasseo.</i>
			Našel jsem tam pár ryb, rezavou kotvu, ztroskotaný člun... a taky tohle.
147	Triss	Geralt	내 꾸러미네. 내용물이 완전히 젖지 않았으면 좋겠군. 당신은 정말 사랑스러워.
			<i>nae kkureomine. naeyongmuri wanjeonhi jeojji anhasseumyeon johgessgun. dangsineun jeongmal sarangseureowo.</i>
			Můj balíček! Doufám, že se ještě úplně nepromočil. Jsi zlato.

Banmal a tykání mezi známými je také využito ve scéně 22 tabulky 24 v čísle řetězce 1080-1084 mezi Geraltem a Djikstrou. Oproti předchozí ukázce v českém jazyce nevidíme tykání přímo. Pokud nebudeme brát v potaz pokračování dialogu v příloze 2, důvěrný styl lze vydedukovat v této samotné interakci, kde jde cítit uštěpačný tón v podtržené části věty. Takové chování by odpovídalo i historii postav, kde se z nepřátel stali kolegové.

Z pohledu korejského zdvořilostního hlediska zde figuruje *banmal* stejným způsobem, jako v předchozí scéně 5, a to koncovkou *-asseo/-osse*¹⁴⁹ nebo gramatikou *-gun*¹⁵⁰ a *-ji*¹⁵¹, které jsou použity v důvěrném stylu. Výběr těchto dvou příkladů

¹⁴⁸ 당신은 사랑스러워.

¹⁴⁹ -았어/-었어.

¹⁵⁰ -군.

¹⁵¹ -지.

má poukázat na to, že i přesto, že každý vztah je založen na jiné bázi důvěry, využití *banmalu/tykání* v těchto příkladech bude stále stejný.

Tabulka 24: Scéna 22 - Dialog Geralt a Djikstra

Řetězec	Mluvčí	Adresát	Dialog
1080	Geralt	Djikstra	나와 멩어... 우린 의견이 맞지 않았어.
			<i>nawa mengeo... urin uigyeoni majji anhasseo.</i>
			Nějak jsme si s Mengem nepadli do oka.
1081	Djikstra	Geralt	얼마나 심하게?
			<i>eolmana simhage?</i>
			Jak moc nepadli?
1082	Geralt	Djikstra	심하게.
			<i>simhage.</i>
			Hodně.
1083	Djikstra	Geralt	저 연기의 출처를 이제 알겠군... 내 보물이 거기 있는 건 아니지? 마녀 사냥꾼들과 타고 있는 건...?
			<i>jeo yeongiui chulcheoreul ije algessgun... nae bomuri jeogi issneun geon aniji? manyeo sanyangkundeulgwa tago issneun geon...?</i>
			Hádám, že tím se vysvětluje ten kouř... Ale můj poklad tam není, že ne? Neškvaří se spolu s těma lovcema čarodějnic?
1084	Geralt	Djikstra	보물은 어디에도 없었어... <u>그리고 금 20 톤은 놓치기 힘들지.</u>
			<i>bomureun eodiedo eopseosseo... geurigo geum 20toneun nohchigi himdeulji.</i>
			Nikde jsem ho tam neviděl. <u>A dvacet tun zlata bych jen tak nepřehlédl.</u>

4.2.1.2 Dialogy částečně dodržující pravidla zdvořilosti

V této podkapitole jsou zhodnoceny takové dialogy, ve kterých se částečně dodržují pravidla tykání/vykání a *banmal/jondaesmal*.

4.2.1.2.1 Kontakt s cizími osobami

Dialogy ve scéně 26 a 10 (tabulky 25 a 26) mají společnou věc ohledně subjektů, se kterými Geralt mluví a tou je vysoká společenská hodnost. Král Radovid zaujímá nejsvrchovanější pozici v příběhu, a tudíž k protagonistovi přistupuje jako ke svému

subjektu za použití *banmal*, který lze vidět v dialogu č. 1248 až 1256 gramatikou *-ji*¹⁵². Oproti tomu Geralt uznává svůj odstup k této panovnické hodnosti a používá *jondaesmal*, i přesto, že k cizím lidem, případně lidem, se kterými se shledává poprvé, zastává spíše nezdvořilý styl (více v podkapitole 4.2.2). Toto tvrzení potvrzuje gramatika *issseupnida*¹⁵³, která patří do prvního zdvořilostního stupně S1 a gramatika *-gunyo*¹⁵⁴. To stejné aplikuje, když mluví s vysokou vojenskou hodností, v tomto případě s Generálem Morvranem.

Co se týče české zdvořilosti, zde hlavní postava porušuje pravidla vykání, které by tu správně mělo být použito jak vůči generálovi, tak králi, kvůli jejich profesní nadřazenosti. Místo toho Geralt oběma tyká. Důvodem, proč tomu tak je, může být zmíněný věk zaklínače nebo celkově jeho neutrální přístup vůči politice a respektu vůči různým sociálním třídám.

¹⁵² -지.

¹⁵³ 있습니다.

¹⁵⁴ -군요.

Tabulka 25: Scéna 26 - Dialog Geralt a Radovid

Řetězec	Mluvčí	Adresát	Dialog
1248	Geralt	Radovid	<p>사생아 주니어를 찾고 있습니다. 르다니아가 그를 지원한다는 걸 알고 있죠.</p> <p><i>sasaenga junieoreul chajgo issseupnida. reudaniaga geureul jiwonhandaneun geol algo issjyo.</i></p> <p>Hledám Cypriána Wileyeho, Zkurvysyna Juniora. Víím, že ho Redanie podporuje.</p>
1249	Radovid	Geralt	<p>그를 찾는 이유는?</p> <p><i>geureul chajneun iyuneun?</i></p> <p>Proč ho hledáš?</p>
1250	Geralt	Radovid	<p>사적인 문제입니다.</p> <p><i>sajeogin munjeipnida.</i></p> <p>To je osobní věc.</p>
1251	Radovid	Geralt	<p>그렇다면 알겠네, 더 캐묻진 않지.</p> <p><i>geureohdamyeon algessne, deo kaemutjin anhji.</i></p> <p>Dobrá, nebudu vyzvídat.</p>
1255	Geralt	Radovid	<p>저에게 그 자를 그냥 넘기겠단 말씀입니까? 시간과 돈을 그에게 투자했는데도? 궁금증을 주체할 수가 없군요.</p> <p><i>jeoege geu jareul geunyang neomgigessdan malsseumipnikka? sigangwa doneul geuege tujahaessneundedo? gunggeumjeungeul juchehal suga eopsgunyo.</i></p> <p>To bys mi ho prostě vydal? Poté, co jsi do něj investoval čas a peníze? Říkám si proč.</p>
1256	Radovid	Geralt	<p>호의의 표시라고 생각하게, 거의... 자네가 보답할 것이라 기대하고 있겠네.</p> <p><i>houiui pyosirago saenggakhage, geoui... janega bodaphal geosira gidaehago issgessne.</i></p> <p>Můžeš to považovat za gesto dobré vůle... ale očekávám, že mi tu laskavost někdy oplatíš.</p>

Tabulka 26: Scéna 10 - Dialog Geralt a Morvran

Řetězec	Mluvčí	Adresát	Dialog
533	Geralt	Morvran	몰리의 행방을 알고 계신가요. 더 이상 여기에서 일하지 않는다는 것도 알고 계시고... 혹시 어디에서 그녀를 찾을 수 있는지 아십니까?
			<i>mollui haengbangeul algo gyesingabogunyo. deo isang yeogieseo ilhaji anhneundaneun geosdo algo gyesigo... hoksi eodieseo geunyeoreul chajeul su issneunji asipnikka?</i>
			Víš , kdo je Molly, víš, že už tady nepracuje... možná i víš , kde ji najdu?
534	Morvran	Geralt	지금 이 시간에? 아마 편치를 훌쩍거리며 어느 말에 베텅할 지를 생각하고 있을테지.
			<i>jigeum i sigane? ama peonchireul holjjakgeorimyeo eoneu mare betinghal jireul saenggakhago isseulteji.</i>
			V tuhle denní dobu? Nejspíš upíjí punč a přemýšlí, na kterého koně vsadí.

U scény 11 v tabulce 27, čísla 576-579 je konverzace mezi Molly a Geraltem. Jelikož jde o cizince, kteří na sebe nemají vzájemnou vazbu, správně podle tabulek by tu mělo být použito vykání a *jondaesmal*, které zde Molly používá, Geralt ovšem nikoli, podle pokračování dialogu v příloze č. 2. Tam Geralt používá koncovky řadící se do *banmal* jako *-ji*¹⁵⁵. Během pozorování většiny podobných situací je tento jev u protagonisty velmi častý. V korejštině byly výjimkami pouze král Radovid a generál Morvran. Ve srovnání s korejštinou se čeština odchyluje z pravidel tím, že si oba subjekty tykají a tím jsou zařazeny do kapitoly, kde se pravidla částečně porušila.

¹⁵⁵ -지.

Tabulka 27: Scéna 11 - Dialog Geralt a Molly

Řetězec	Mluvčí	Adresát	Dialog
576	Molly	Geralt	하지만... 그의 여동생이 당신을 도와줄 수 있을지도 모르죠? 아주 착한 아이랍니다...
			<i>hajiman... geuui yeodongsaengi dangsineul dowajul su isseuljido moreujyo? aju chakhan airapnida...</i>
			Ale... možná by ti mohla pomoci jeho sestru? Je to taková milá holka.
577	Geralt	Molly	단텔라이온에게 여동생이 없음을 알 터.
			<i>dandellaionege yeodongsaengi eopseumeun al teo.</i> Uvědomuješ si , že Marigold nemá sestru?
578	Molly	Geralt	있어요! 제가 직접 본걸요! 재밌 군요 , 전혀 닮지 않았었는데... 일단 금발이니까요. 아버지가 다른가?
			<i>isseoyo! jega jikjeop bongeoryo! jaemissgunyo, jeonhyeo talmji anhasseossne... ildan geumbarinikkayo. abeojiga dareunga?</i>
			Ale má! Sama jsem ji viděla! Je divné, že vůbec nevypadá jako on. Tak zaprvé je blondýnka. Možná různí otcové?
579	Geralt	Molly	음. 어머니도 다를 터라.
			<i>eum. eomeonido dareul teora.</i>
			Mhm. Nejspíš i rozdílné matky.

4.2.1.2.2 Kontakt s výrazně mladšími osobami

U konverzace v tabulce 28, řetězec 614 a 615, je zobrazen typicky tradiční vztah mezi dítětem a starší osobou, kdy dítě na starší osobu (Geralt) mluví zdvořile. Důkazem jsou koncovky *-eoyo*¹⁵⁶ a *-dwaeyo*¹⁵⁷. A naopak Geralt jako starší v komunikaci s dítětem používá *banmal*.

Pro určení tykání a vykání vycházím z čísla řetězce 610 z pohledu Geralta a řetězců 619-620 z pohledu dětí. V obou případech je použito tykání. S ohledem na věk dětí, které jsou zhruba předškolního věku, není tento jev v češtině zcela neobvyklý a v zaklínači mohou vidět určitou postavu cizího „strýčka“. Pokud však porovnávám podle řečených tabulek, tak tu máme další odchylku. Jelikož jde o cizího člověka nebo mentora, mělo by tu figurovat vykání ze strany dětí, jako v řetězci 614.

¹⁵⁶ -어요.

¹⁵⁷ -돼요.

Tabulka 28: Scéna 12 - Dialog Geralt a děti

Řetězec	Mluvčí	Adresát	Dialog
610	Geralt	Dítě 1	사람들이 말하는 걸 전부 귀담아들어선 안된단다...
			<i>saramdeuri malhaneun geol jeonbu gwidamadeureoseon andoendanda...</i>
			Neměl bys věřit všemu, co ti lidi napovídají...
614	Dítě 3	Geralt	위쳐들이 왕들을 죽이는 게 사실인가요?
			<i>wichyeodeuri wangdeureul jugineun ge sasiringayo?</i>
			Je pravda, že zaklínači zabíjejí krále?
615	Geralt	Dítě 3	저주받아서, 괴물로 변한 사람이라면, 위쳐가 죽여야 할 수도 있지.
			<i>jeojubadaseo, goemullo byeonhan saramiramyeon, wichyeoga jugyeoya hal sudo issji.</i>
			Muže prokletého, na netvora proměněného, musí zaklínač zabít.
619	Dítě 4	Geralt	머리를 어떻게 자르는지 보여줄 수 있어요?
			<i>meorireul eotteohge jareuneunji boyeojul su isseoyo?</i>
			Můžeš nám ukázat, jak se sekají hlavy?
620	Dítě 4	Geralt	포션들 먹어봐도 돼요?
			<i>posyeondeul meogeobwado dwaeyo?</i>
			Můžeme ochutnat tvoje elixíry?

4.2.1.3 Dialogy porušující pravidla zdvořilosti

Najdou se i případy, které nesouhlasí s pravidly definovanými v kapitole 3 o zdvořilosti.

Následující podkapitoly uvádí příklady dialogů, ve kterých byl zvolen odlišný přístup. Všechny podkapitoly mají co dočinění s osobami neblízkými. První podkapitola ukazuje jednostranné tykání, druhá podkapitola oboustranné a třetí ukazuje změnu v komunikaci díky posunům.

4.2.1.3.1 Kontakt s cizími osobami

Ve scéně 2 tabulky 29 jde však o interakci mezi třemi subjekty, Geraltem a dvěma lovci čarodějnic, kteří vůči Geraltovi zaujímají agresivní postoj. Výhrůžky obou stran mají nezdvořilý ráz, a to jak v korejštině, tak češtině. Důkazem jsou tučně zvýrazněné

pokřiky v *banmal* stylu a tykání. Vidíme vysoce nezdvořilý způsob, který opět, podle tabulky neodpovídá pravidlu vykání a *jondaesmal* u cizinců

Tabulka 29: Scéna 2 - Dialog Geralt a lovci čarodějnic

Řetězec	Mluvčí	Adresát	Dialog
9	2 Lovci čarodějnic	Geralt	어이! 꺼져! 여긴 우리가 터는 중이야. 셋 셀 때까지 사라져라. 하나...
			<i>eo!</i> <i>kkeojyeo!</i> <i>yeogin uriga teoneun jungiya.</i>
			Hele, dej si odchod! Teď tady rabujeme my!
10	Geralt	2 Lovci čarodějnic	셋 셀 때까지 사라져라. 하나...
			<i>set sel ttaekkaji sarajyeora. hana...</i>
			Koukej zmizet, než napočítám do tří. Jedna...

Komunikace ve scéně 8 tabulky 30, čísla 377-378, 385 a 388 má velice zajímavý průběh. Začátek konverzace probíhá tak, že dva opilci zatarasí cestu Geraltovi, aby z něho vyptali pár drobných. V korejštině na něj zprvu zkouší nejvyšší důvěrný styl *jondaesmal* S1. Ten jim však na oplátku odvěti velice nezdvořile, což vede k frustraci a rozčarování prvního opilce, který vymění zdvořilostní gesta za nezdvořilá.

V češtině by se dalo říct, že jde o stejnou situaci. Avšak okamžik, kdy protagonistu Ožralec 1 zastaví, využívá tykání, za kterým následuje oslovení *pane*, které tykání zvedá do formálnosti. Tudíž bych uvedla, že se zde drží konvence polo-zdvořilosti podle tabulky 12. Poté, co Geralt odpovídá nezdvořile se změnil i tón ožralů na nezdvořilý.

Tento případ je ukázkou toho, že v jednu chvíli dochází ke splnění kritérií až do chvíle, kdy se debata přesune díky jednomu subjektu do fáze neplnění.

Tabulka 30: Scéna 8 - Dialog Geralt a Ožralové

Řetězec	Mluvčí	Adresát	Dialog
377	Ožrala 1	Geralt	<p>돕고 좀 살지 않겠습니까, 마스터? 우리가 한 잔 더 걸치려는데 돈이 좀 부족해서요.</p> <p><i>dopgo jom salji anhgessseupnikka, maseuteo? uriga han jan deo geolchiryeoneunde doni jom bujokhaeseoyo.</i></p> <p>Nepomohl bys dobrejm lidem, pane? Nedostává se nám peněz na další rundu.</p>
378	Ožrala 2	Geralt	<p>왜냐하면 우린 동지니까요, 네? 위치, 아닙니까? 우린 도축업자들이에요! 당신도 도살하고, 우리도 도살하죠!</p> <p><i>waenyahamyeon urin dongjinikkayo, ne? wichyeo, anipnikka? urin dochugeopjadeurieyo! dangsindo dosalhago, urido dosalhajyo!</i></p> <p>Protože jsme kolegové od fochu, víš? Ty jseš zaklínač, že jo? No – a my jsme řezníci! Porážka jako porážka!</p>
385	Geralt	2 Ožralové	<p>비켜.</p> <p><i>bikyeo.</i></p> <p>Jděte mi z cesty!</p>
388	Ožrala 1	Geralt	<p>난 누구한테도 명령받지 않아! 그리고 사실 위치한테 버릇을 좀 가르쳐 줄까도 싶고!</p> <p><i>nan nughantedo myeongryeongbatji anha! geurigo sasil wichyeohante beoreuseul jom gareuchyeo julkkado sipgo!</i></p> <p>Já si od nikoho rozkazovat nenechám! Naopak, já se vůbec nebojím a klidně toho zaklínače naučím slušnému chování!</p>

Podobný případ se děje v tabulce 31, kde to ovšem začíná tykáním a užití *banmal* ze strany strážného a později Geralta. Ke změně dochází, když hlavní postava použije *Axii*¹⁵⁸ a strážný obratem mění přístup a přechází do vykání a *jondaesmal* v podobě oslovení Geralta *pane* a *naeuri*.¹⁵⁹

¹⁵⁸ Zaklínačské kouzlo pro hypnózu či uklidnění mysli.

¹⁵⁹ 나으리. Historicky se používalo pro oslovování aristokratů nižší třídou.

Tabulka 31: Scéna 3 - Dialog Geralt a Strážný

Řetězec	Mluvčí	Adresát	Dialog
68	Strážný	Geralt	그럼 돈을 내.
			<i>geureom doneul nae.</i>
			Tak tedy zaplatť.
69	Geralt	Strážný	돈은 없다. 날 들여보내.
			<i>doneun eopsda. nal deuryeobonae.</i>
			Nezaplatím. Pustť mě dál.
(*액시*/ *aeksi*/ *Axii*)			
70	Strážný	Geralt	네, 나으리.
			<i>ne, naeuri.</i>
			Ano, pane.

4.2.2 Oslovování

V této analýze jde o srovnání stylů oslovení podle zdvořilostních úrovní, které jsou uvedeny v tabulce 8. Z části jsem vyňala případy, které mi přišly osobně nejzajímavější ke srovnání s českou a korejskou verzí oslovení. Účelem je zjistit, zda se vůči korejskému jazyku využilo všech sedm úrovní tak, jak jsou uvedeny ve zmíněné tabulce a srovnání českého protějšku. Nalezené prvky budou tučně zvýrazněny ve 4 dialozích.

4.2.2.1 S1 Habsyoche

U nejvyššího zdvořilostního stupně *habsyoche* se ve zkoumané části hry objevilo jedno oslovení s koncovkou *-nim* ve vokativu (tabulka 32).

Tabulka 32: S1 Habsyoche

Řetězec	Mluvčí	Adresát	Dialog
528	Geralt	Morvran	맞습니다, 장군님. 제 방문은 우연이 아닙니다. 누군가를 찾고 있는 중입니다.
			<i>majseupnida, janggunnim. je bangmuneun uyeoni anipnida. nugungareul chajgo issneun jungipnida.</i>
			Máš pravdu, generále. Nejsem tady náhodou. Někoho hledám.
552	Geralt	Morvran	당신을 반기지 않은 게 놀랍군요, 장군님.
			<i>dangsineul bangiji anheun ge nollapgunyo, janggunnim.</i>
			To mě překvapuje, že ti nesalutuje, generále.

Podle čísel 528 a 552 z přílohy 2 je vyvozeno oslovení *janggun-nim*, tedy *pane generále*. V české verzi byl z oslovení *pane generále* titul *pán* vypuštěn, a to zřejmě proto, že mluví hlavní postava, která generálu v českém znění tyká, kdežto v korejském jazyce je mluva formální. Tedy z odlišných zdvořilostních úrovní vzniká návaznost na styl oslovení, a tím i na možné rozdíly mezi českým a korejským oslovením.

4.2.2.2 S2 Haeyoche

U stylu *haeyoche* už dochází k větším rozkolům mezi jazyky. Dovolím si je ukázat na příkladu v tabulce 33:

Strážný ze své pozice oslovuje šlechtičnu jako *assi*¹⁶⁰ v části čísla 646 a 652. Oba výrazy znamenají historické oslovení mladší dívky ve zdvořilé formě. V těchto případech je velice zajímavý postup v českém překladu oslovení, kde je v čísle 646 voleno zvolání *milostslečno* a v případě 652 *paní*. Oficiálně by se mělo držet jednoho označení, kde v případě slečny jde o mladou dívku, kdežto u paní mluvíme o vdané či starší ženě. Změna ve volbě je zapříčiněna chybovostí strážného, který v prvním případě špatně odhadnul situaci, a tudíž zvolil špatný zdvořilostní styl jakožto její poddaný.

Tabulka 33: S2 Haeyoche

Řetězec	Mluvčí	Adresát	Dialog
646	Strážný	Rosa var Attre	아씨, 전 앞문으로 아무도 들인 적이 없습니다, 위대한 태양에 두고 맹세합니다!
			<i>assi, jeon apmuneuro amudo deurin jeogi eopsseupnida, widaehan taeyange dugo maengsehapnida!</i> Předkem sem nepřišel, milostslečno , tak přísahám na Velké slunce!
652	Strážný	Rosa var Attre	말씀하신 대로 하겠습니다, 아씨.
			<i>malsseumhasin daero hagesseupnida, assi.</i> Provedu, paní .

¹⁶⁰ 아씨.

4.2.2.3 S3 Haoche

Ve zdvořilostním stylu *haoche* jsem narazila pouze na jeden příklad, a to na část z řetězce číslo 529 (znázorněno v tabulce 34), kdy baronka dává rozkazy kapitánu, tedy *daejang* v korejském překladu. Jde o název pozice, jejíž označení se shoduje s tabulkou 8.

Tabulka 34: S3 Haoche

Řetězec	Mluvčí	Adresát	Dialog
529	Baronka la Valette	Kapitán	...대장, 이 남자는 출입을 금한다...
			... <i>daejang</i> _z i namjaneun churibeul geumhanda...
			... Kapitáne , tenhle muž nesmí vstoupit...

4.2.2.4 S4 a S5 Hageche a Haeche

Ve čtvrtém a pátém zdvořilostním stylu se mi ze zkoumaného úseku nepodařilo získat potřebná data. I přesto, že se dnes například sufix *-i*¹⁶¹ u křestního jména využívá hojně v běžné řeči, vypadá to, že ve zkoumané části hry se nenašel prostor k využití.

4.2.2.5 S6 Haelache

U posledního šestého zdvořilostního stylu oslovení jsem narazila zejména na vokativy jmen bez přidaných sufixů, viz tabulka 35.

Tabulka 35: S6 Haelache

Řetězec	Mluvčí	Adresát	Dialog
132	Triss	Klugh	몸 조심해요, 클루그.
			<i>mom josimhaeyo, keullugeu</i> _z
			Opatruj se, Klughu .
205	Triss	Geralt	게롤트, 저들은--
			<i>gerolteu, jeodeureun--</i>
			Geralte , to jsou--

Oslovení Geralta či Klugha má formu čistě křestního jména v obou jazycích. Oproti tabulce 8, která se nezmiňuje o užití čistě vlastních jmen v korejštině bez jakýchkoliv přípon, musím konstatovat, že se jedná o odchylku s teoretickou částí, kterou bych ráda doplnila. Kvůli otevřenosti korejské kultury se západem zde zasahují

¹⁶¹ _o].

vlivy, které se postupně dostávají do sociálních a vědeckých disciplín. Čistě zvolání jména bez přidaného sufixu je právě jedna ze změn, která se může dříve či později v Jižní Koreji stát součástí běžné konverzace, jelikož mluvíme o živém jazyku, který se neustále vyvíjí.

4.2.3 Sumarizace kvalitativní analýzy

Důležitým aspektem pro zhodnocení kvalitativní analýzy byly tabulky 10-12 u části se zdvořilostí a tabulka 8 v podkapitole s oslovováním.

Tabulka 36 zobrazuje výčet dialogů a výsledky dodržení či nedodržení zdvořilostních pravidel v českém a korejském jazyce ze strany protagonisty a druhého subjektu. V tabulce je označeno symbolem ✓ tehdy, pokud byla kritéria dodržena. V opačném případě je značeno symbolem ✗.

Lze vyčíst, že český překlad oproti korejštině má tendenci využívat tykání častěji, kdežto korejšтина se snaží držet zdvořile tak, jak pravidla zdvořilostního systému dovolují. Podle mého uvážení se tu nachází takový rozpor mezi jazyky, a sice ten, že se mezi nimi liší dobová specifická zdvořilostních hodnot. K českému tykání a vykání se přistupuje z historického kontextu, který vyplývá z prostředí hry. V korejském jazyce sice lze vidět pár dnes již archaických prvků, ale působnost *banmal* a *jondaesmal* vychází podle hodnot dnešních.

Tabulka 36: Výsledky zdvořilostních pravidel v češtině a korejštině

Číslo dialogu	Subjekty	Čeština	Korejština	Vztah mezi subjekty	
1	Geralt	✓	✓	Blízcí přátelé	
	Triss	tykání	<i>banmal</i>		
2	Geralt	✓	✓	Přátelé kolegové	
	Dijkstra	tykání	<i>banmal</i>		
3	Geralt	✗	✓	Pracovně nadřazený a podřazený	
		tykání	<i>jondaesmal</i>		
	Radovid	✓	✓		
		tykání	<i>banmal</i>		
4	Geralt	✗	✓	Pracovně nadřazený a podřazený	
		tykání	<i>jondaesmal</i>		
	Morvran	✓	✓		
		tykání	<i>banmal</i>		
5	Geralt	✗	✗	Cizinci	
		tykání	<i>banmal</i>		
	Molly	✗	✓		
		tykání	<i>jondaesmal</i>		
6	Geralt	✓	✓	Dospělí a dítě	
		tykání	<i>banmal</i>		
	Dítě	✗	✓		
		tykání	<i>jondaesmal</i>		
7	Geralt	✗	✗	Cizinci	
		tykání	<i>banmal</i>		
	Lovci čarodějnic	✗	✗		
		tykání	<i>banmal</i>		
8	Geralt	✗	✗	Cizinci	
		tykání	<i>banmal</i>		
	Ožrala	✓	✓		
		vykání	<i>jondaesmal</i>		
	posun				
	Ožrala	✗	✗		
tykání		<i>banmal</i>			
9	Geralt	✗	✗	Cizinci	
	Strážný	tykání	<i>banmal</i>		
	posun				
	Strážný	✓	✓		
vykání		<i>jondaesmal</i>			

Zajímavé ovšem je, že oproti předchozím zdvořilostním stylům, v oslovení v korejském jazyce právě tady na dobové prvky narazit lze, například zvolání *assi*¹⁶², které má český ekvivalent *má paní*. Zatímco má korejský jazyk daný systém, ve kterém lze dané oslovení použít (výběr správné zdvořilostní úrovně), v českém jazyce se stále balancuje pouze mezi tykáním a vykáním.

Pokud beru v potaz, že jsem v úrovni *Hageche* a *Haeche* nenarazila na žádný příklad, z výsledku můžu uvést, že zdvořilosti S1 – S3 se rovnají vykání, zatímco S6 se vztahuje k formě tykání, i přesto, že dle teorie tyto zdvořilosti si vzájemně nejsou ekvivalentní v celém znění. V obou jazycích je časté oslovovat hodností nebo sociálním postavením (tabulka 37).

Tabulka 37: Výsledky srovnání oslovení v českém a korejském jazyce

Zdvořilostní úroveň	Čeština	Korejština
S1	Generále	장군님
		<i>janggunnim</i>
S2	Milostslečno	아씨
	Paní	<i>assi</i>
S3	Kapitáne	대장
		<i>daejang</i>
S4	—	—
S5	—	—
S6	Kluhgu	클루그
		<i>keullugeu</i>

¹⁶² 아씨.

5 Závěr

Tato práce měla zejména poukázat na rozdílnosti v přístupech překladu jak antroponym, tak zdvořilostních úrovní. Vytipovala jsem si stěžejní scény, které jsem usoudila za vhodné zkoumat a ve kterých jsem si všimla, že rozdílnosti byly největší. Případně jsem chtěla poukázat na místa se speciálními či ojedinělými prvky, jako například pasáž č. 8 a 9 v tabulce 36 kapitoly 4.2.3, kde díky posunům došlo ke změně zdvořilosti.

Na základě analyzovaných dialogů jsem statisticky uvedla počet výskytů překladatelských přístupů a strategií, které po zhodnocení vykazovaly zajímavý fakt, totiž že exotizace byla nadměrně využita v obou jazycích. Oproti tomu domestikace, v úplné normě vykazovala dokonce nulu v korejském překladu. Bylo by přínosné se této statistice věnovat komplexně, a tím bych udala námět na další výzkumnou práci.

Navrhovala bych pozměnit, nebo alespoň přidat další překladatelské přístupy, které by se zabíraly významovou složkou jména kvůli zajímavým antroponymům, která se objevila v kvantitativní analýze.¹⁶³

Když vezmu v potaz tradiční a herní překlad, je až zajímavé, jak velké odlišnosti se zde vyskytují. Jako největší rozdíl bych osobně vyzdvihla preferovanost překladatelských přístupů, kde se český jazyk snaží být rozmanitějším. U tradičního překladu se teoretici jako Venuti, Schleiermacher a Levý ztotožňují s myšlenkou, že exotizace textu je přijatelnější zejména z důvodu, že v domestikaci originální text ztrácí svou kulturní specifikaci, nebo se překlad překlene v adaptaci, která nemusí být pro dané dílo vhodná. U herního překladu, konkrétně tedy u lokalizace *Zaklínače 3: Divoký hon*, ale začínáme vidět prvky kreolizace, která má vyjít oběma strategiím vstříc a podle mého to jen přispívá plynulosti a přirozenosti k pochopení překladu. Jde o balanc mezi domácím pocitem s nádechem cizího koloritu, a právě o takový pocit se z mého pohledu autoři zmíněného žánru snaží docílit u svých cílových čtenářů (hráčů).

Chybou z mé strany bylo porovnávat obě jména jedné postavy (například *Král Žebráků* – *Francis Bedlam*). Byla jsem nucena vyhodnotit dva závěry, z nichž jeden pokrýval překlady obou jmen zároveň a druhý pouze pravá jména. Jako oficiální však беру ten více komplexní, jehož vyhodnocení lze vidět v grafu 1 a grafu 2

¹⁶³ Viz. anglická vs česká verze Marigolda a Triss Ranuncul, nebo 사생아 주니어 (*sasaenga junieo*) a rozbor jednotlivých významů znaků

v kapitole 4.1.2. Z nich je patrné, že korejský překlad využívá exotizační strategii, a tedy podobu jmen bližší originálu častěji než česká verze.

Na základě mého výzkumného vzorku se mi podařilo najít pouze jeden příklad úrovně *haoche*, a dokonce nulový v úrovních *hageche* a *haeche*. Je až pozoruhodné, že v tak rozsáhlém souboru se patřičné zdvořilostní prvky daných úrovní neobjevují.

K tomu, abych se dopátrala k výsledkům zdvořilostních úrovní jsem využívala tabulky, které pro vyhodnocení analýzy nebyly zcela vhodné, jelikož nebyly primárně přizpůsobeny možnému historickému kontextu fantasy žánru. Proto vyhodnocené prvky mohou být zkrusleny dvěma rozlišnými úrovněmi dobovosti. To však nemění nic na tom, že zdvořilostní systémy obou jazyků a jejich srovnání může dát větší nadhled české i korejské společnosti a do budoucna může posloužit jako prostředek pro správnou komunikaci mezi oběma kulturami, ať už v pracovním nebo osobním prostředí.

Resumé

The work should especially point out the differences in the approaches to translation of both anthroponyms and the politeness levels and addressing. Comparing the Czech and Korean translations promises an interesting insight into the different translation strategies used for sufficient comprehensibility by readers or players from all around the world. Regarding the translation, I wanted to draw attention to this modern phenomenon of game localization, because I have a feel that the theoretical background still doesn't take localisation as seriously as it should, considering it is being used daily.

As part of the quantitative analysis, the character names were categorized according to the respective translation approaches and strategies in both languages. Korean, which is also specific for its extensive system of expressing politeness and addressing of names and titles, directly offered itself for comparison in this area. And that is precisely what the qualitative analysis set to analyse. The politeness systems of both languages and their comparison can give a greater insight into Czech and Korean society and in the future can serve as a means for proper communication between the two cultures, whether in a work or personal environment.

Seznam použitých zdrojů

Primární zdroje:

BAŠTANOVÁ KWAK, Youngran. *Grammatical Expressions of Politeness in Czech and Korean: Tykání and Vykání in Korean*. Olomouc 2021. Disertační práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta. Vedoucí práce prof. PhDr. Jan Kořenský, DrSc.

The Witcher 3: Wild Hunt. (2015). PC [Game]. Varšava, PL: CD Project.

Sekundární zdroje:

BERNAL-MERINO, Miguel Á. *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. New York: Routledge, 2015. ISBN 978-1-138-80553-8.

BÍLKOVÁ, Kristýna. *Překlad vlastních jmen ve vybraných dílech literatury fantasy*. Olomouc, 2012. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Josefína Zubáková.

BROWN, Lucien a YEON, Jaehoon. *The Handbook of Korean Linguistics*. Chichester: John Wiley & Sons. 2015. ISBN 9781118354919.

DVOŘÁKOVÁ, Žaneta. Literární vlastní jména a jejich překlad. *Acta onomastica*. Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR, roč. 55 (2016), č. 1, s. 81-91. ISSN 1211-4413.

DVOŘÁKOVÁ, Žaneta. *Úvod do literární onomastiky*. Praha, 2014. Disertační práce. Univerzita Karlova v Praze. Filozofická fakulta. Vedoucí práce PhDr. M. Harvalík, Ph.D.

GILMAN, Albert a BROWN, Roger. The Pronouns of Power and Solidarity. In: *SEBEOK, Thomas: A. Style in Language*. Boston: MIT Press, 1960, s. 253-276. ISBN 978-1258426071.

HEIN, Dafne. *Translation Strategies Applied To Propernames In Fantasy Literature*, Plata, 2020. Universidad Adventista del Plata. Výzkumný seminář. S.5

JAKOBSON, Roman. Linguistics and Poetics. In: *SEBEOK, Thomas: A. Style in Language*. Cambridge: Massachusetts Institute of Technology Press, 1960, s. 350-377. ISBN 978-1258426071.

KNAPPOVÁ, Miloslava. K překládání osobních jmen. *Naše řeč*. roč. 66 (1983), č. 4, s. 169-173.

KNITTLOVÁ, Dagmar. *K teorii i praxi překladu*. 2. vyd. Olomouc: Univerzita Palackého, 2000. ISBN 80-244-0143-6.

KRAUS, Jiří. *Rétorika a řečová kultura*. Praha: Karolinum, 2004. ISBN 80-246-0898-7.

KWAK, Youngran. *Manners of Translation of Czech and Korean Honorifics*. Olomouc, 2017. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci. Filozofická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Petra Vaculíková.

LEE Jay-Cho a HAN PARK In-Sook. Confucianism and the Korean Family. *Journal of Comparative Family Studies*, vol. 26 (1995), no. 1, s. 117-134.

LEVÝ, Jiří. *Umění překladu*. 4., upr. vyd. Praha: Apostrof, 2012. ISBN 978-80-87561-15-7.

MANGIRON, Carme a O'HAGAN, Minako. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*. Irsko: Dublin City University, vol. 6 (2006), s. 10-21.

NEFF, Ondřej a OLŠA Jaroslav. *Encyklopedie literatury science fiction*. Praha: AFSF, 1995. ISBN 80-857-8790-3.

NOHA, Jiří; MIKULEC, Josef; ŠRÁMEK Jiří. *Antitrapasy: o slušném chování nevázně i vážně*. Praha: Naše vojsko, 1991. ISBN 80-206-0252-6.

PARAIOVÁ, Pavlína. *Analýza vlastních jmen ve vybrané japonské novele žánru Boys Love a jejich převod do češtiny*. Olomouc, 2022. Diplomová práce. Univerzita Palackého v Olomouci: Filozofická fakulta. S. 16.

PATOČKA, Otakar. *O tykání a vykání*. Psychologie pro každého. Praha: Grada, 2000. ISBN 80-247-0000-X.

PETRŮJOVÁ, Kateřina. *Překlad vlastních jmen v počítačové hře Zaklínač 3: Divoký hon*. Olomouc, 2020. Diplomová práce. Univerzita Palackého. Filozofická fakulta. Vedoucí práce PhDr. Pavel Král.

PUCEK, Vladimír. *Gramatika korejského jazyka: Hankukŏ munpŏp*. 3. vyd. Praha: Karolinum, 2021. ISBN 978-80-246-4958-0.

PURNOMO, Luthfie Arguby; PURNAMA, Lukfianka Sanjaya. Classifying Video Game translation studies from transtextuality perspectives. *LEKSEMA: Jurnal Bahasa dan Sastra*, vol. 4 (2019), no. 1, s. 29-40. ISSN 2527-8088.

ROWLING, J. K. *Harry Potter a Fénixův řád*. V Praze: Albatros, 2022. ISBN 978-80-00-06932-6.

SCHLEIERMACHER, Friedrich, ed. On the Different Methods of Translating. In: *BIGUENET, John a Reiner SCHULTE: Theories of Translation: An Anthology of Essays from Dryden to Derrida*. 1. Chicago: University of Chicago Press, 1992, s. 36-54. ISBN 978-0226048710.

SOHN, Ho-Min. *The Korean Language*. Cambridge: Cambridge University Press, 1999. ISBN 9780521361231.

SONG Sooho. Politeness in Korea and America: A Comparative Analysis of Request Strategy in English Communication. *Korea Journal*, vol. 54 (2014), no. 1, s. 60-84.

SVOBODA, Jan, et kol. Základní soustava a terminologie slovanské onomastiky. *Zpravodaj Místopisné komise ČSAV*, roč. 55 (1973), č. 1. ISSN 0232-0266.

ŠRÁMEK, Rudolf. K teorii literární onomastiky. *Onomastický zpravodaj ČSAV*, roč. 26 (1985), č. 4-5, s. 510–516.

ŠRÁMEK, Rudolf. *Úvod do obecné onomastiky*. Brno: Masarykova univerzita, 1999. ISBN 80-210-2027-X.

TIGHE, Carl. Poland translated: the post-communist generation of writers. *Studies in East European Thought: Trends and Traditions of Intellectual History Writing*, vol. 62 (2010), no. 2, s. 169-195.

TOLKIEN, J. R. R. *Pán prstenů: Společenstvo Prstenu*. Praha: Argo, 2006. ISBN 80-7203-829-X.

VENUTI, Lawrence, BAKER Mona, ed. *The Translation Studies Reader*. London: Routledge, 2000. ISBN 0-203-44662-3.

VENUTI, Lawrence. *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. 2. vyd. London: Routledge, 2008. ISBN 978-0415394550.

VILIKOVSKÝ, Ján; CHAROUS, Emil. *Překlad jako tvorba*. Vyd. 1. Praha: Ivo Železný, 2002. ISBN 978-80-237-3670-0.

VYNAR, Illia. *The process of localization and translation of videogames*. Brno, 2019. Bakalářská práce. Vysoké učení technické v Brně. Fakulta elektrotechniky a komunikačních technologií. Vedoucí práce Mgr. Bc. Dagmar Šťastná.

ŽŮRKOVÁ, Iva. *Sága o zaklínači Andrzeje Sapkowského a její český překlad. (Komparativní studie)*. Olomouc, 2011. Bakalářská práce. Univerzita Palackého. Filozofická fakulta. Vedoucí práce Mgr. Jan Jeništa.

Internetové zdroje:

ALGEO, John. A Fancy for the Fantastic: Reflections on Names in Fantasy Literature. *NAMES: A Journal of Onomastics*, vol. 49 (2001), no. 4, s. 248–253. Dostupné z: doi: <https://doi.org/10.1179/nam.2001.49.4.248>

GUTTFELD, Dorota. Fantastic Neologisms in Translation: Creature Names in Professional and Amateur Renderings of Sapkowski's "Witcher" Series into English. *Między Oryginałem a Przekładem*, vol. 23 (2017), no. 36, s. 77-96. Dostupné z: doi: <https://doi.org/10.12797/MOaP.23.2017.36.05>.

KNAPPOVÁ, Miloslava. *K funkčnímu pojetí systému vlastních jmen*. Online. Slovo a slovesnost, roč. 53 (1992), č. 3, s. 211–214. Dostupné z: <http://sas.ujc.cas.cz/archiv.php?art=3475>. [citováno 2023-04-16]

KOREAN NAME. *Korean Name Ranking, Information, List, Naming Service*. Online. Dostupné z: http://korean-name.com/en/search/사람/#google_vignette. [citováno 2023-09-25]

PLECHÁČEK, David. *Filip Ženíšek: Kvalita překladů šla spíše dolů*. Online. In: Hrej.cz 8.7.2020. Dostupné z: <https://hrej.cz/article/filip-zenisek-kvalita-prekladu-sla-spise-dolu>. [citováno 2023-04-30].

SARMAŞIK, Naile. Translating Character Names in Fantasy Literature. *NAMES: A Journal of Onomastics*, vol. 70 (2022), no. 2, s. 1-10. Dostupné z: doi: <https://doi.org/10.5195/names.2022.2326>.

TILCER, Roman. *Tváře překladu 17: Stanislav Komárek*. Online. In: *Casopisxb1.cz* 11.11.2019. Dostupné z: <http://casopisxb1.cz/aktuality/tvare-stanislav-komarek/>. [citováno 2023-09-26]

Audiovizuální zdroje:

Noclip – Video Game Documentaries, 2017, *Translating & Adapting The Witcher 3*, YouTube video.[2023-04-30]. Dostupné z: <https://youtu.be/Gxg5INjNopo>.

Seznam příloh

- Příloha 1 Vlastní jména a tituly postav v abecedním pořadí
- Příloha 2 Textové řetězce - Angličtina (originál); Čeština a Korejšťina (překlad)