

Univerzita Karlova

Filozofická fakulta

Ústav translatologie

Bakalářská práce

Vít Korselt

Komentovaný překlad: Concevoir un jeu vidéo (Marc Albinet: Concevoir un jeu vidéo. Les méthodes et les outils des professionnels expliqués à tous. FYP éditions, Roubaix, 2015.)

Annotated translation: Concevoir un jeu vidéo (Marc Albinet: Concevoir un jeu vidéo. Les méthodes et les outils des professionnels expliqués à tous. FYP éditions, Roubaix, 2015.)

Praha 2023

Vedoucí práce: PhDr. Jovanka Šotolová, Ph.D.

Zadání

Zadaný text přeložte do češtiny a svůj překlad doprovodte překladatelským komentářem v rozsahu min. 20 normostran. Komentář slouží k provedení překladatelské analýzy, která by měla předcházet překladu: v jejím rámci celkově charakterizujte výchozí text; uveďte, s jakým cílem a jakou funkcí byl napsán a jaké stylistické postupy autor volí k dosažení svého záměru. Dále uvažujte o nové, české komunikační situaci překladu – tato situace, byť hypotetická, bude v komentáři představena. Vysvětlete, zda a proč jsou funkce a cíl v této nové komunikační situaci, a v závislosti na nich styl, v textu vašeho překladu stejné či pozměněné. Dále, v novém oddílu komentáře, popište, na jaké problémy jste v překladu narazil, a zdůvodněte použité překladatelské postupy a nezbytné posuny, které jste v překladu provedl na úrovni lexika, syntaxe a celkově v rovině stylistické, případně kompoziční. Postupujte přitom od celkové koncepce svého překladu k dílčím řešením. Citovaná vlastní řešení, která budete uvádět jako důkazy vámi zvolených postupů, opatřete odkazy ke stránkám překladu i originálu. Komentář opatřete na závěr bibliografickým soupisem použitých primárních i sekundárních zdrojů, včetně internetových.

Abstrakt

Má bakalářská práce je tvořena dvěma částí. První částí sestává z překladu 20 normostran díla *Concevoir un jeu vidéo. Les méthodes et les outils des professionnels expliqués à tous.* francouzského autora a videoherního vývojáře Marca Albineta. Druhá část obsahuje analýzu originálu, popis zvolené překladatelské strategie, problémů a jejich řešení a překladatelských posunů, ke kterým jsem se uchýlil.

Klíčová slova

překlad, překladatelská analýza, překladatelské problémy, překladatelské postupy, překladatelské posuny, komentovaný překlad, Marc Albinet, tvorba videoher, historie videoher

Abstract

My bachelor thesis consists of two parts. The first part consists of a translation of 20 standard pages of the book *Concevoir un jeu vidéo. Les méthodes et les outils des professionnels expliqués à tous.* by the French author and video game developer Marc Albinet. The second part consist of an analysis of the original, a description of the chosen translation strategy, the problems and their solutions, and the translation shifts I resorted to.

Key words

Translation, translation analysis, translation problems, translation procedures, translation shifts, annotated translation, Marc Albinet, videogame creation, history of videogames

Prohlášení

Prohlašuji, že jsem bakalářskou práci vypracoval samostatně, že jsem řádně citoval všechny použité prameny a literaturu a že práce nebyla využita v rámci jiného vysokoškolského studia či k získání jiného nebo stejného titulu.

V Praze dne 29.7.2023

Vít Korselt

Poděkování

Tímto bych rád poděkoval vedoucí práce PhDr. Jovance Šotolové, Ph.D. za trpělivost, kterou mi věnovala, ochotu, komentáře a připomínky, bez kterých by tato práce nevznikla. Rád bych také poděkoval své rodině a přátelům za podporu.

Obsah

1. ÚVOD	7
2. PŘEKLAD	8
3. KOMENTÁŘ	26
3.1 PŘEKLADATELSKÁ ANALÝZA	26
3.1.1 VNĚTEXTOVÉ FAKTORY	26
3.1.2 VNITROTEXTOVÉ FAKTORY.....	29
3.2 Překladatelské strategie.....	34
3.3 Fiktivní zadání	35
3.4 Překladatelské problémy	35
3.4.1 Gramatický čas.....	35
3.4.2 Polovětné konstrukce	36
3.4.3 Kulturní rozdíly.....	38
3.4.4 Anglické výrazy, věty a pojmenování	39
3.4.5 Vysvětlování etymologie slov	40
3.4.6 Zkratky	41
3.4.7 Expresivita, ustálená slovní spojení a přísloví.....	42
3.4.8 Opakování.....	43
3.4.9 Citace	44
3.5 Překladatelské posuny	45
3.5.1 Intelektualizace.....	45
3.5.2 Generalizace	46
3.5.3 Nivelizace.....	46
3.5.4 Adaptace.....	47
3.5.5 Aktualizace.....	47
4. ZÁVĚR.....	48
5. BIBLIOGRAFIE.....	49

1. ÚVOD

Předmětem této bakalářské práce je komentovaný překlad 20 normostran francouzského díla Marca Albineta *Concevoir un jeu vidéo: Les méthodes et les outils des professionnels expliqués a tous.*, které vydalo nakladatelství FYP éditions v roce 2015. Dílo se snaží představit téma videoher široké veřejnosti a slouží jako příručka k tvorbě videoher. Je určeno všem, kteří mají o dané téma zájem a videohry jsou jejich koníčkem, jakož i samotným herním designérům a tvůrcům, a také těm, kteří by se chtěli o tvorbu vlastní videohry pokusit.

Práce je rozdělena do dvou částí. První část sestává z překladu úvodu, první kapitoly a začátku druhé kapitoly. Ve druhé části se věnuji analýze originálu a odbornému komentáři překladu. Při analýze originálu vycházím z modelu Christiane Nordové. Dále se věnuji překladatelské strategii, překladatelským problémům a také vybraným překladatelským posunům, které popsal ve svém díle *Umění překladu* (2012) Jiří Levý, a jejich řešení.

Videoherní průmysl dnes patří k nejrychleji rostoucím odvětvím na světě a již dávno přeskočil průmysl filmový a hudební. Jeho odhadovaná hodnota je vyšší než obou zbylých zmíněných odvětví zábavního průmyslu dohromady. Z tohoto důvodu si myslím, že kniha s tímto tématem by mohla zaujmout i české čtenáře. Několik děl s videoherním tématem čeští knihkupci nabízejí, ale podobný typ knihy, tedy příručku o tvorbě, která nevyžaduje odborné znalosti a znalost programovacích jazyků, na českém trhu chybí.

2. PŘEKLAD

Marc Albinet

Jak vytvořit videohru

Profesionální metody a nástroje v kostce

Všechno, co potřebujete vědět, abyste vytvořili vlastní videohru

Úvod

Putování za jazykem videoher

Nehledě na vaše záliby, nemohl vám uniknout moderní společenský fenomén, kterým jsou videohry. Ale napadlo vás někdy, že byste mohli nějakou vymyslet?

Tato kniha je určena všem, kteří chtějí videohry pochopit a naučit se je vytvářet. Pokouší se vysvětlit jazyk, který se ve světě videoher používá a metodické nástroje videoherního designu, které jsou dnes v oboru k dispozici.

K tomu, abyste si mohli knihu číst nepotřebujete žádné programátorské ani jiné odborné znalosti. Pro pochopení jejího obsahu stačí, že jste již nějakou hru hráli.

Šest let jsem byl kreativním ředitelem jednoho velkého francouzského studia a videohrami se profesně zabývám již více než dvacet let. V této knize jsem shrnul všechny tvůrčí postupy a nástroje, které se v profesionálním světě používají, aniž bych je zjednodušoval nebo zkresloval. Všechny jsou totiž jednoduché a přístupné. Pouze umělecký duch, know-how a každodenní práce s těmito nástroji z vás udělá opravdové profesionály.

Metodických zdrojů je více, ale přesto je jich jen k dohledání jen omezené množství. Pro představení nástrojů tvorby jsem využil všech těchto zdrojů. Každý z nich je stejně důležitý. Níže uvádím čtyři zdroje, které jsem využil při popisu metod, kterým se budu v této knize věnovat:

→ Články a metodiky pravidelně zveřejňované na odborných webových stránkách¹ představují nepřetržitý přísun know-how, ve kterém se člověk musí naučit orientovat. Často se jedná o osobní úvahy nebo následné analýzy, tedy o nejnovější odborné poznatky z procesu tvorby. Prostřednictvím těchto publikací prosakuje na veřejnost mnoho interních zkušeností a metodik, ačkoli by některé z nich měly zůstat utajeny.

→ GDC: *Game developers conferences* (Konference herních vývojářů) existují již mnoho let a v současnosti se konají několikrát ročně v různých částech světa. Scházejí se na nich tisíce profesionálních herních vývojářů, aby si vyslechli prezentace těch, kteří jsou ochotni předávat dál své zkušenosti. Konference se týkají všech úrovní herního vývoje a věnují se všem aspektům herního průmyslu, tj. tvorbě, zvuku, programování, hernímu designu, grafice atd. Ze

¹ Největší odborná webová stránka je www.gamasutra.com.

své podstaty jsou tyto konference příležitostmi ke sdílení zkušeností a prezentování teorií a metodik používaných při tvorbě.

→ Třetím způsobem, jak objevovat nové metodiky, je přirozený proces spolupráce s velkými vydavateli. Měl jsem možnost spolupracovat s několika z nich, což mě obohatilo, odhalilo jiné úhly pohledu, a tím značně rozšířilo spektrum mého chápání pracovních postupů, návrhářských nástrojů, a především prvků jazyka, které se postupem času a s vývojem videoher začaly pomalu objevovat.

→ Posledním způsobem, jakým je možné se obohatit o metodologické znalosti, jsou osobní zkušenosti a roky strávené buď prací na projektech z pozice designéra, nebo vedením týmu z pozice projektového manažera. Zkušenosti, které se mi podařilo nasbírat za více než dvacet let působení v oboru, mi dodávají potřebný nadhled k tomu, abych pochopil vývoj a směr, kterým se ubírá metodologické smýšlení a tvorba nástrojů pro vývojáře. Za všechny tyto roky jsem získal empirické zkušenosti, které byly živeny pokusy, osobními teoriemi a metodologickými experimenty na projektech, na nichž jsem se podílel.

Léta, která jsem strávil na univerzitě poznamenala můj pohled na tyto dovednosti. Mé počáteční vzdělání v oblasti estetiky, analýzy a dějin kinematografie mi totiž poskytlo velmi specifický akademický pohled na tyto metodologické postupy. Díky srovnávání kinematografie a psaní scénářů s tvorbou videoher jsem získal nadhled.

Prvních třicet let existence kinematografie bylo poznamenáno dvěma hlavními mezníky. Zaprvé proměna kinematografie z pouťové atrakce na součást volnočasového průmyslu, zadruhé postupné formulování kinematografického jazyka, tj. mechanismů, které se používají při navrhování a tvorbě filmů, které pomáhají zprostředkovávat zážitek, který divák ocení, a který si může osvojit.

Videohry prošly od svého vzniku stejným vývojem. Z volnočasové aktivity bez ekonomické a kulturní hodnoty se staly významným průmyslovým odvětvím a nyní jsou na dobré cestě stát se samostatnou uměleckou formou. I ony totiž mají jazyk, díky kterému je možné vytvořit smysluplný zážitek plný emocí.

Nenechte se mýlit, ačkoli jsou videohry teprve v plenkách, jedná se o dramatickou uměleckou formu na vzestupu. Tam, kde obraz, zvuk a režie omezují představivost, otevírá svoboda interakce videohrám nové dramatické možnosti. Nerozhoduje již postava, ale hráč, který se sám stává hercem. Už není pouhým pozorovatelem toho, co postava udělá, ale svými činy sám rozhodne, co se stane a přebírá za ně zodpovědnost.

V této knize vám vysvětlím, co všechno tvoří videoherní jazyk, a pomůže vám objevit jeho jednoduchost a tvůrčí rozsah. Stejně jako u filmu nebo divadla je nástrojů málo, a navíc nejdou složité ani na pochopení, ani na použití. Stejně jako běžný jazyk se i ten videoherní skládá ze slov a vět. Nástroje jsou slova, díky kterým porozumíte větám videoherní tvorby a naučíte se, jak takové věty vytvořit. Pokud máte hrou co vyjádřit, tato kniha vám poskytne prostředky, jak to vyjádřit.

Díky těmto metodám pochopíte, jak videohry fungují, jaké sdělení v sobě nesou a jaké reakce v hráčích vyvolávají.

S pomocí těchto základních, ale důležitých nástrojů budete moci navrhovat hry. Nejprve jednoduché, takové, které běžně najdete na internetu nebo na chytrých telefonech.

A pokud jste již zblhlí v dostupných editačních nástrojích, naučíte se vytvářet a zdokonalovat své vlastní mody nebo herní úrovně. Jste-li již zblhlí v editačních nástrojích dostupných na trhu, budete schopni navrhovat a tvořit tzv. *serious games* (vážné videohry) a efektivně řídit jejich rozpočet.

Pokud chcete porozumět hrám nebo nějakou vytvořit, tato kniha vám k tomu poskytne jednoduchý klíč, který pochopí úplně každý.

Kapitola 1.

Aktuální stav videoherního světa

A – Stručná historie herního designu:²

videohry v minulosti, současnosti a v budoucnosti

Videohry slaví 30 let existence. Historie her, jako výdělečné činnosti se začala psát na konci 70. let. Právě tehdy vznikaly první videohry, jak je známe dnes. Hry jako Pong, Defenders nebo Space Invaders stály na začátku skutečného ekonomického úspěchu.

V 70. letech a na začátku 80. let se videohry poprvé začaly objevovat v arkádových hernách a na tehdy dostupných herních konzolích. Arkádové herny se těšily okamžitému a ohromnému úspěchu srovnatelnému s tím, jak se bezprostředně po svém vzniku prosadila kinematografie. Asi nejlépe jej lze přirovnat k úspěchu Edisonova kinetoskopu, který fungoval na principu přístroje laterna magica³.

Ze začátku vzbuzovaly videohry údiv a zvědavost z technologického hlediska, zejména tím, jak využívaly hardware⁴. Fascinovaly a bavily, pohrávaly si s představivostí lidí, a to v době, kdy v kinech dokázal žánr sci-fi (Battlestar Galactica, Star Wars, E.T.) oslovit širokou veřejnost, zatímco do té doby kraloval jen v oblasti „béčkové“ produkce. Videohry dokázaly atmosféru těchto smyšlených světů prohloubit a sloužily jako pojítka s fikcí o vědách budoucnosti. S uměním to tehdy ještě moc společného nemělo. Vývojáři zpočátku pouze adaptovali dostupná literární díla nebo filmy. Nejčastěji využívali světy hrdinských fantasy, kde se hráč stává kladnou postavou, která se snaží zachránit svět nebo třeba princeznu.

² Pod pojmem „herní design“ si představujeme teoretickou koncepci videohry: styl, způsob, jakým se hra hraje (*gameplay* neboli „hratelnost“) videoherní žánr atd.

³ Kinetoskop byl vynalezen v roce 1888 a byl jedním z prvních kinematografických zobrazovacích zařízení. Malé okénko umožňovalo jedné osobě sledovat krátké filmy. Mezi širokou veřejnost se rozšířil s otevřením "kinetopických kin". Laterna magica je předchůdcem promítacích přístrojů, které pracují na bázi barevných sklíček. Poprvé se objevila ve antické Číně a v 17. století se stala klasickou formou zábavy, kterou nabízeli podomní obchodníci a pouťoví prodavači.

⁴ Hardware je veškeré fyzické vybavení počítače, které určuje výkonnost elektronické části počítače

V průběhu několika dalších let nebyla interakce považována za klíčový prvek. Byla zastíněna taktéž nepostradatelnou technologickou a grafickou stránkou, které jsou s ní úzce spjaté a vycházejí z možností hardwaru.

1) 80. léta: Zrod herního průmyslu

Následkem soupeření značek herních konzolí, rozmachu osobních počítačů, vzrůstajícího nadšení veřejnosti a zběsilého nárůstu produkce dochází na videoherním trhu k revoluci. V polovině 80. let si prošel svou první ekonomickou krizí⁵.

Obor postavený doposud na malovýrobě se nově industrializoval. Po počáteční krizi v roce 1983 přišlo deset úspěšných let během kterých trh videoherní trh exponenciálně rostl. To umožnilo přeměnu této řemeslné práce ve velké průmyslové odvětví. Krize toto odvětví doslova katapultovala k lepším zítřkům.

V té době byli tvůrci videoher ještě na míle vzdáleni od koncepční metody vývoje. Do té doby spíše experimentální tvorba se stala řemeslem. Byla zcela reflexivní, založená na pocitech tvůrce či tvůrců a nezohledňovala hráčské potřeby.

Technologická tvorba

Na začátku 80. let tvořili videohry skoro výhradně programátoři, nikoli umělci, autoři a návrháři jako například v tradičním divadelním umění. Průlom v oblasti mikročipů přitahoval odborníky z oblasti informačních technologií. Hry byly především počítačové programy a z programátorů se v případě potřeby stávali tvůrci i grafici. Technologie však byly natolik omezující, že tvůrci museli být především dokonale ovládat programování.

Nástup „pixelářů“

80. léta dala vzniknout roli grafických designérů neboli „pixelářů“. Na počátku 80. let nedokázaly technologie zobrazovat grafiku, jak by to z uměleckého hlediska bylo potřeba. Umění umístit pixely na správné místo v souladu s omezeními a zároveň se co nejvíce přiblížit co nejpřesnějšímu zobrazení se stalo samostatnou specializací.

V polovině osmdesátých let se však začaly objevovat stále výkonnější stroje: od černobílého ZX81 přes Amstrad CPC nebo Commodore 64 s 16 barvami a mnohem větším

⁵ Krach videoherního průmyslu v roce 1983, způsobený zejména zaplavením trhu množstvím vydavatelů a výrobců a konkurencí v podobě osobních počítačů, umožnil Japonsku předběhnout Spojené státy na trhu s herními konzolami. Vedl však také k zavedení přísných pravidel pro herní vývojáře.

rozlišením obrazu až po Atari ST a Amigu, které dokázaly na statickém obraze zobrazit 4 096 barev v rozlišení, jež téměř dosahovalo rozlišení tehdejších televizních programů. Během deseti let se proto grafici stali nepostradatelnými. V herním průmyslu byl učiněn první krok k tomu, aby se videohry staly uměním. Do světa tvorby videoher vstoupilo výtvarné a grafické umění. Na herní stránky se však stále ještě nekladl takový důraz. Stejně jako pan Jourdain ze slavné Molièrovky komedie *Měšťák šlechticem* psal prózu, aniž by o tom věděl, tvůrci vytvářeli „gameplay“ a herní design, aniž by si to uvědomovali.

Gameplay je anglický termín, jehož ekvivalent v češtině zní hratelnost. Zahrnuje všechna pravidla a prvky, uplatňující se při tvorbě hry. Tento termín je zkratkou anglické věty „how the game plays“. Odkazuje jak na způsob, jakým se hra hraje, tak na hru samotnou. Často se spojuje s pojmem „herní mechanika“. Hra totiž nevzniká jen tak náhodou. Je výsledkem pečlivé práce, syntézy pravidel a možností, které nabízí hráčům za účelem se bavit.

Herní design je schopnost vytvořit dobrou hratelnost. Jak vytvořit zábavnou hru pro současné hráče, aby zároveň zůstala zábavná dlouhodobě? Jakou úroveň obtížnosti by měla nabízet? Jak nastavit správné tempo hraní, obtížnost a odměny, aby výsledkem byla hratelnost, která neomrzí i po několika hodinách hraní?

v 80. letech kladli na podstatu hry důraz pouze vývojáři společnosti Nintendo a vývojáři coin-opů⁶ kladli, čímž si vytvořili před ostatními značný náskok. Společnost Nintendo již disponovala první koncepčním slovníkem pojmů, přičemž většina konkurenčních firem o principu hratelnosti ještě ani nezačala uvažovat. Dobové arkádové hry daly vzniknout některým pojmům, které se později objevovaly ve videohrách od Nintenda z nichž každá byla průkopníkem ve svém oboru.

2) 90. léta: videohry pro širokou veřejnost

Celá 90. léta se nesla ve znamení proměny z mladého oboru na průmysl cílící na širokou veřejnost. Rovněž se v té době začal měnit status videoher ve společnosti. Z prakticky neznámého oboru zábavního průmyslu se stalo uznávané ekonomické odvětví.

Konec arkádových her

⁶ Zkratka anglického spojení *coin operated* – arkádové hry, které byly nainstalovány v barech a které fungovaly pouze, když hráč vhodil minci.

Devadesátá léta přinesla rozmach v oblasti zobrazování a v oblasti technologií, jakož i komerční úspěch videoher, které hráči mohli hrát z pohodlí domova. To vedlo k zániku arkádových heren.

Na přelomu 80. a 90. let se na trhu objevily počítače Amiga a Atari ST, které později nahradily herní konzole Super Nes a Sega Mega Drive. Vizuální kvalita videoher se stále zlepšovala, a proto začaly konkurovat arkádovým hernám. Konzole, jako například Neo-Geo, dokonce nabízely stejně kvalitní hry jako arkádové herny.

S rozvojem grafických karet se zlepšily i grafické možnosti počítačů, které rovněž začaly konkurovat arkádovým automatům v barech. Arkádové hry postupně vymizely a nahradily je právě tyto nové výkonné stroje, umožňující hraní z pohodlí domova.

Nástup PlayStationu

V roce 1995 uvedla společnost Sony konzoli PlayStation, Sega představila Saturn a Nintendo začalo prodávat N64. Tyto konzole byly na stejné technologické úrovni jako arkádové automaty, což znamenalo definitivní konec coin-opů. Videohry tak přestaly být pouhými poutňovými atrakcemi.

Spolu s PlayStationem spustila Sony velkou marketingovou kampaň cílenou na širokou veřejnost, díky níž konzole získala velký mediální úspěch. Pojem „PlayStation“ se stal ikonickým kulturním referenčním bodem.

Díky hrám jako *Mario 64*, *Tomb Rider* nebo *Resident Evil* se hráčům otevřely zcela nové možnosti hraní. Herní průmysl si začal klást otázku, jak správně vytvořit videohru. V případě 3D her se začalo více uvažovat o vztahu mezi ovládním postavy, tím, co postava dělá, a způsobem, jakým to vše zobrazuje kamera. Zrodil se pojem „3 C“ z anglického *character, controls, camera* (postava, ovládní, kamera), který je dodnes jedním ze základních prvků videoherního jazyka.

Důraz na narativ

Vývoj vizuální stránky a technologií s sebou nepřinesl ani tak pokrok, v herní teorii, jako spíš ve formální kvalitě, které mohou hry dosahovat.

Během 90. let se ve hrách poprvé objevily cutscény (krátké filmové sekvence) a dabing. Kvalita grafiky, vizuální stránky a velikost úložné kapacity se zlepšily natolik, že se o hrách začalo hovořit jako o „interaktivních filmech“.

Díky lepší vizuální kvalitě se do popředí přirozeně dostal příběh. Cutscény bylo třeba napsat, sestříhat a zrežírovat. Kvalita grafiky a možnost prožít příběh plný dobrodružství, s dobře napsaným a zajímavým scénářem, zajímavými postavami, scénami, dialogy a zvraty, byly klíčové faktory, díky kterým se počítačové adventury začaly těšit tak velkému úspěchu. Mnoho vydavatelů se obracelo na známé grafiky a scenáristy a na věhlasné a talentované autory. Ani taková spolupráce však nemohla vždy zaručit úspěch a kvalitnější hru.

Videoherní jazyk zatím nikdo plně neovládal, protože ještě nebyl vynalezen. Nejprve bylo zapotřebí zvládnout základy hratelnosti a herního designu. Až pak mohly videohry začít nabízet vyspělou dramaturgii propracované světy.

3) Začátek nového tisíciletí a definování videoherního jazyka

Na začátku 21. století se zrodil herní design, který by se dal nazvat videoherním jazykem a základem videoher jako umění. Byly definovány základní herní prvky a změnil se i pohled na hry samotné. Díky tomu se z videoher určených široké veřejnosti stal masový produkt.

Předchozí dvě desetiletí zformovala empirické znalosti o hrách. Mnozí tvůrci už za sebou měli několikaleté zkušenosti a vícero projektů. Přejít ke 3D přinesl potřebu klást si otázky týkající se samotných hráčů – jak hru pochopí a jestli si ji užijí. Stále větší zájem o hry ze strany veřejnosti znamenal nutnost klást důraz na efektivnost konceptů a jejich realizace.

Amerika průkopníkem

Na popud Anglosasů, zejména pak Američanů, se herní design stal hlavním tématem diskusí, rozhovorů a teoretických debat. Na *Game Developers Conference* někteří řečníci navrhovali vytvořit společný slovník, který by sloužil jako jakýsi souhrn kódů, pravidel a postupů pro všechny budoucí hry. Jiní navrhovali sepsat soubor zásad, respektive doporučení, kterými se při navrhování herních projektů řídit. Na základě těchto úvah začala většina velkých herních vydavatelství zkoumat a sepisovat vlastní teorie.

Vývoj ve Francii

Francie měla na tomto vývoji bezpochyby významný podíl. Francouzská společnost Ubisoft provedla základní výzkum, jenž vedl k vytvoření prvních hmatatelných nástrojů, tj.

zásad, metodik a tvůrčích postupů, které do té doby neexistovaly. Tyto teoretické poznatky byly předávány produkčním týmům po celém světě a následně se rozšířily do řady videoherních vývojových postupů. Identifikace metody tvorby a vytvoření videoherního jazyka byl však jen začátek. Jazyk bylo třeba rozšířit, začít aktivně používat a učinit z něj běžný nástroj kreativních týmů. To vše bylo součástí evoluce, my jsme však dnes ještě stále na jejím začátku.

I já jsem k tomuto vývoji přispěl. Vytvářel jsem tvůrčí procesy a určoval klíčové a opakující se mechanismy tvorby pro studio Doki Denki, které v té době patřilo k vůbec nejvýznamnějším nezávislým studiím ve Francii. Díky využití těchto metod ve hře *Tigger's Honey Hunt* (licence Disney, Medvídek Pú) jsme získali ocenění Bafta⁷ za nejlepší dětskou hru.

Na začátku tisíciletí se začaly objevovat zásadní teorie a metodologie tvorby a herního designu, které se dodnes vyvíjejí. Lze je však označit za základ videoherního jazyka. Od té doby se videohrám začala věnovat celá řada francouzských výzkumníků, kteří dále prohlubovali znalosti v tomto odvětví. Byly stanoveny metody a teorie, jež tvoří videoherní jazyk a s jejichž pomocí mohou herní designéři navrhovat herní strukturu s vědomím, že jsou hry z teoretického hlediska správně sestaveny. V současnosti existuje videoherní slovník, který je podobný slovníku filmovému. Ten je tvořen pravidly střihu, velikosti záběrů, typem osy záběru a krátkými spojovacími záběry.

Pojmy týkající se vývoje her si po jejich definování a sepsání osvojili i samotní hráči. Dokonce byly natolik intuitivní, že je okamžitě pochopili o úplní nováčci. Nastal čas naučit se vyjadřovat emoce a vytvářet jedinečné a nezapomenutelné zážitky s poselstvím, vytvářet osobitá umělecká díla, která budou schopna hráče zasáhnout a změnit jejich pohled na svět. Bylo na čase důmyslně zkombinovat dobře zvládnutou hratelnost, kvalitní dramaturgii a režii. Příběhy ve hrách však stále neměly potřebnou hloubku, hlavně kvůli nedostatečným zkušenostem herních vývojářů. Již brzy se to však mělo změnit. Vývojáři získali potřebné zkušenosti a mohla tak začít vznikat první velká videoherní díla.

⁷ Ocenění uděluje Britská akademie filmového a televizního umění (www.bafta.org/), podobné ocenění jako Český lev⁷. Bafta se však vztahuje na všechny oblasti kultury.

B – V čem spočívá videoherní zážitek?

Co nás na hrách tak baví a jak definujeme herní zážitek?

1) Etymologie a definice pojmu hra

Hra je opakem práce. Když si člověk hraje, na práci pochopitelně nemá čas. Proto také není hraní her v západní kultuře považováno za seriózní činnost a na navrhování a tvorbu her je nahlíženo skrz prsty. Svět se však mění, hry jsou stále populárnější a díky tomu pro ně nacházíme serióznější využití. Celkový obrat videoherního průmyslu z něj činí odvětví, jež není radno přehlížet. V některých online hrách jsou hráči pouhými dělníky. Ti tráví svůj čas sbíráním virtuální měny nebo vyhráváním virtuálních předmětů, které později přeproductávají jiným hráčům za skutečné peníze. Těmto MMORPG⁸ dělníkům se říká *gold farmers*. Většinou se jedná o Asiaty, kteří kralují virtuálním online světům her, v nichž je cílem nasbírat co nejvíce již zmíněných virtuálních úspěchů.

Pojem hra je odvozena od staročeského slova *jhra*, která má svůj původ v praslovanštině. V některých jazycích může znamenat i tanec, tedy zábavu. Je to činnost, která má za cíl radost či relaxaci.

Na druhou stranu slovo práce má svůj původ ve slově *pracě*, které znamenalo svízele, namáhání nebo trápení.

Z tohoto důvodu dnes vnímáme pojmy práce a hra jako protiklady a tento pohled zůstává hluboce zakořeněn v naší kultuře. Postupem času si naše kultura spojila práci s něčím vážným a důležitým, zatímco hra nabyla opačného významu. Zábava je tedy opakem vážnosti.

Podle Sigmunda Freuda však „opakem hry není vážné, ale skutečné“. Jednou z charakteristik hry je předstírat, vrhat se do imaginárních světů, fiktivních vesmírů, v nichž lze přenášet problémy, touhy a fantazie do vyprávění, vyjadřovat je a konfrontovat je s realitou.

Můžeme tedy říci, že imaginárnost je opakem vážnosti? Ve skutečnosti jsou hry jinou formou intelektuálního potěšení, jednoho ze tří druhů potěšení, které vyhledává každý člověk.

⁸ MMORPG (z anglického *massively multiplayer online role-playing game*), tedy hra obrovského počtu hráčů s RPG prvky, která se odehrává v živém virtuálním světě (který se vyvíjí i když hráč není online)

Hry patří do stejné kategorie jako filmy, literatura, divadlo a všechna umění, z nichž částečně vycházejí.

A přesto všem těmto uměním předcházejí. Hraní je vrozené a zakořeněné v každém z nás ještě předtím, než vůbec objevíme jakoukoliv kulturu. Koncept her je tedy uměním, které nemá ani autora, ani přímý vztah k jinému umění. A právě proto je vývoj videoher zcela unikátní formou umění a její uznání jako takové je zdlouhavé a obtížné. Hry jsou sice přirozenou součástí každého z nás, ale naše kultura to tak nevnímá. Ta je naopak odmítá, popírá hravost v každém z nás videohrám nepřijímá stejně jako tradiční karetní a deskové hry (dáma, šachy atd.).

A proč tomu tak je? Právě proto, že hry nikdy neměly v západní kultuře své místo. Videohry trpí kvůli tomu, že jsou zábavné a hravé a společnost má problém je vnímat jako umění. To částečně vysvětluje, proč jsou videohry tak úspěšné a významné v asijských zemích. Mají totiž výhodu v tom, že v asijských kulturách je hrám obecně přikládají větší význam.

Na závěr tohoto přehledu a úvah týkajících se pojmu *hra* uvedu definici Rogera Cailloise⁹, který definuje činnost hraní v šesti bodech:

- ➔ **Svobodná:** činnost musí být zvolena tak, aby si zachovávala hravý charakter
- ➔ **Oddělená:** činnost je ohraničena v prostoru a čase
- ➔ **Nejistá:** výsledek činnosti není předem znám
- ➔ **Neproduktivní:** činnost nevytváří ani majetek, ani bohatství
- ➔ **Regulovaná:** činnost podléhá pravidlům, která se vymykají běžným zákonům
- ➔ **Fiktivní:** činnost doprovází fiktivní vědomí o jiné skutečnosti.

Díky těmto šesti aspektům máme lepší představu o zábavné povaze videoher. Slovo „videohra“ má svůj původ ve slovech „video“ a „hra“, ze kterých je složeno.

Hry přirozeně odkazují na hravost a zábavu, což je podle Rogera Cailloise přesně to, co by měla každá hra přinášet.

Videohry však odkazují také na pojem „video“, tedy na obrazovku, a tím nepřímou i na všechny vizuální, zvukové a dramatické formy umění, které s obrazovkou nějak souvisí. Ta je pro ně pouhým oknem, skrze které se vyjadřují. Všechny tyto formy umění mají za cíl vyvolávat emoce o jejichž důležitosti ve světě videoher se dále dočtete.

2) Zábava ve videohrách

⁹ Roger Caillois, *Hry a lidé*, Stupia Ypsilon, 1998

Dalo by se říci, že základem videoher jsou především hry samotné a zábava, kterou přinášejí. Důležitým aspektem se stala imerze, tj. ponoření se do hry, která je možná díky technologické stránce a na které se hodně lpí. Není však primární podmínkou zábavy, kterou hra přináší.

Videohra může mít průměrnou grafiku, zdrojový kód může vypadat, jako by ho psal začátečník, a vývoj nemusí stát téměř nic, a přesto může být hra vzorem, měřítkem kvality a reklamou na hraní samotné. Dobrým příkladem takové hry je Tetris, který všichni dobře známe. Stojí za ním pouze jeden člověk, který ho vytvořil pro dnes již předpotopní stroje. Přesto se Tetris stále těší stejnému úspěchu. Nikdo nemůže říct, že by Tetris byl špatnou videohrou. Plní totiž svou primární funkci – baví nás. Přitom je vyloženě ošklivý, s velmi jednoduše napsaným kódem a nenabízí žádný příběh, do kterého by se hráči mohli ponořit.

Proto, aby byly videohry zábavné, potřebují nejprve mechanický návrh¹⁰, který se shoduje se zamýšleným využitím a chováním hry.

Nicole Lazzaro¹¹ klasifikuje chování hráčů videoher do čtyř skupin – podle čtyř klíčů, které definují typy interakce s hrami, typy zábavy a herní žánry:

- ➔ **Hard fun**: vyhrávání, porážení soupeřů, překonávání překážek a plnění úkolů. Hráči spadající do této kategorie hrají, aby poměřili síly sami se sebou nebo s ostatními. Vítězství pro ně není otázkou náhody;
- ➔ **Easy fun**: objevování a ponoření se do hry. Hráči této kategorie chtějí prozkoumávat uvěřitelný svět, který je dokáže nadchnout a vzbudit jejich zvědavost. Podmínky úspěchu a neúspěchu pro ně nejsou až tak důležité, důležitější je dojít v příběhu až do konce;
- ➔ **Serious fun**: využití hry jako nástroje k proměně a zdokonalování sebe sama. Cílem je vyčistit si hlavu, uvolnit se, cítit se lépe, zabavit se, stát se lepším člověkem;
- ➔ **People fun**: hraní za účelem trávení času s ostatními. Primární motivací je společná zábava, smích, sdílení a interagování s ostatními.

Tyto čtyři druhy chování hráčů pomáhají určit, co je to zábava spojená s hraním videoher. Tu pak můžete klasifikovat podle povahy, čímž dojdeme k definicím čtyř skupiny, které Nicole Lazzaro popisuje.

¹⁰ Mluvíme o tzv. herních mechanikách

¹¹ http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf

3) Videohry a emoce

Všichni hráči vědí, že když nás hra baví, vyvolává v nás pocity a emoce, které se projevují i fyzicky.

Ačkoli v nás vizuální a dramatické umění dokáže vyvolávat obrovskou škálu emocí, je nesporné, že hry v nás ze své podstaty vyvolávají emoce velmi specifické. Kdo z nás se nikdy nerozčílil kvůli nějaké neúspěšné výzvě? Kolik vás zná někoho, kdo neumí prohrávat, tj. někoho, kdo změní své chování v případě porážky?

Kanadský výzkumník Bernard Perron¹² rozděluje emoce vyvolané videohrami do tří kategorií:

- ➔ **Fiktivní emoce:** „vytváření momentů, které mají silný a komplexní emocionální dopad; používání symbolů a vytváření cutscén, které mají svůj význam jak v úvodu, tak v průběhu hraní. Tyto postupy se zaměřují na způsob, jakým je vyprávěn příběh“;
- ➔ **Umělecké emoce:** „umělecké emoce jsou podníceny výstavbou příběhu a nečekanými dějovými zvraty“;
- ➔ **Herní emoce:** „Hraní videoher není jen o pochopení příběhu, ale spíše o řešení problémů, překonávání překážek, zdolávání protivníků, prozkoumávání virtuálního světa atd. Činy hráčů, a to, jak na ně herní svět reaguje, skutečně vzbuzují zcela jiné emoce, tzv. „videoherní“.“

4) Definice videoherního zážitku

Herní zážitek je syntézou těchto tří typů emocí a zakládá se na herních mechanikách a na zábavě, chytře propojené s uměleckým ztvárněním a dramaturgií tak, aby celek dával smysl a přinášel hráči nejen potěšení, ale také zážitek schopný změnit jeho vnímání okolního světa. Protože právě v tom spočívá budoucnost videoher jako umění: ve změně vnímání světa prostřednictvím zábavy a interaktivity.

Zážitek ze hry = vizuální stránka + herní mechaniky + dramaturgie

Forma

Obsah

¹² Bernard Perron, *Jeu vidéo et émotions, Le Game design de jeux vidéo*, Sébastien Genvo, L'Harmattan, 2006 (dostupné v PDF na stránce: <http://www.ludicine.ca/>).

Na základě tohoto principu rozlišujeme ve videohrách formu a obsah (viz schéma *a* na straně 37).

Formou se rozumí všechny prvky použité k vytvoření hry, které rozdělujeme do dvou odlišných částí.

Na jedné straně je „herní část“, tj. hratelnost a všechny mechaniky a prvky, které slouží k interakci. Na druhé straně je "vizuální část“, tedy vizuální stránka, které zahrnuje všechny prvky, které hráčům umožňují se do hry plně ponořit.

Dramaturgie pak vytváří samotný obsah. Podstatou je kontext, postavy a jejich příběh. Tam, kde vizuální stránka vyvolává emoce, zprostředkovává obsah hodnoty a poselství, které chtějí autoři předat.

Obě zmíněné kategorie formy společně utvářejí celkový dojem z hraní. Můžeme tak hovořit o videoherním zážitku. Stejně tak můžeme tento pojem použít ve smyslu navození vizuální nebo zvukové atmosféry.

Hratelnost, dramaturgie a vizuální stránka tvoří herní svět. Pokud bychom si jednoduše představili svět jako je ten náš, se stejnými pravidly, historií, kvalitně napsanými postavami, a mnohým dalším, takový smyšlený svět bude muset ve videohře brát v potaz ještě hratelnost.

Vždy je možné vytvořit účinné herní mechaniky na základě již existujícího světa, ale pokud chcete vytvořit hru, ze které si hráči něco odnesou, a rozšířit ji i na jiná média, je zapotřebí vymyslet takový svět, který bude dobře napsaný a s dobrou hratelností. Herní svět musí být kombinací všech těchto prvků, s každým se totiž pojí specifická omezení. Významnou roli hraje také vizuální a zvuková stránka, ale pro vybudování koherentního světa již tak podstatné nejsou. Svět ve videohře sice ovlivňují, ale soudržnosti a obsahu mu nepřidávají.

Ve fázi návrhu videohry s sebou obě kategorií formy nesou příslib hráčského zážitku a emocí. Část zaštiťující hratelnost přináší příslib interaktivity, kterou si hráč může představit na papíře nebo při pohledu na herní obrazovku. Vizuální stránka by pak měla nabídnout příslib, že bude stát za to se do hry ponořit, ukázat svět jako dostatečně lákavý a naznačit, jak hra hráče zvukově, vizuálně a prostorově pohltí. Tyto dvě kategorie jsou pro autory pouhým nástrojem a v žádném případě neurčují podstatu hráčova zážitku: pomáhají jim uskutečnit, své myšlenky a nápady.

Obsah je pak abstraktní součástí herního zážitku. Co si hráč ze hry odnese, co zažije, jak ho to změní? Tyto otázky pomáhají definovat podstatu zážitku, který videohry přinášejí. S příslibem zábavy, nebo chcete-li legrace či rozptýlení, autoři pracují už ve fázi návrhu. Zábavou je myšleno potěšení plynoucí z interakce ve hře, ta však nutně nemusí být

pozitivního charakteru. Pokud vás některé videohry v budoucnu rozpláchnou, donutí vás se cítit provinile nebo znepokojeně, jde jen o to, že pojem zábava má i jiný než běžný význam. Pojem „zábava“ totiž, stejně jako v kinematografii zahrnuje všechny emocionální zážitky. Herní zážitek se tedy neomezuje pouze na smích a pobavení.

PŘÍSLIB SMYSLU

Postavy, příběh, zápletka

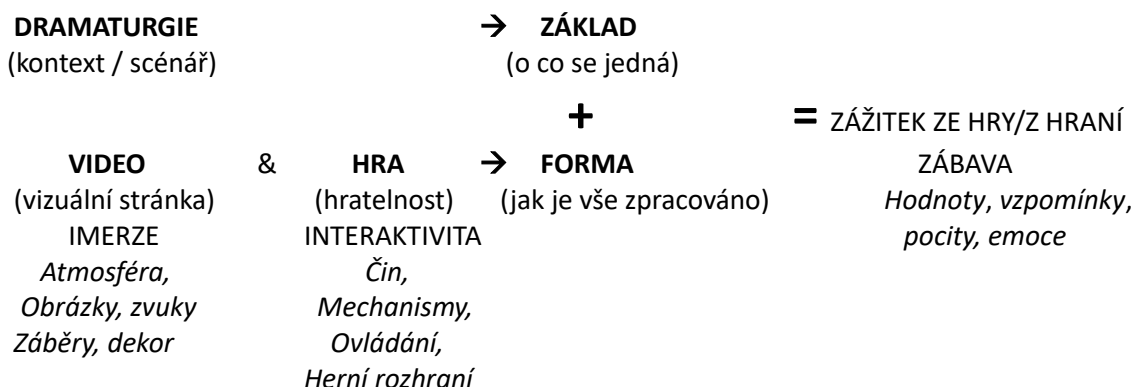


Schéma a: definice herního zážitku

Technologie nám nabízejí grafické možnosti, které se tak moc blíží filmovému zážitku, že vyvolávají stejné emoce. Emoce vyvolané hraním jsou však ještě specifičtější. Jejich spojením vzniká v dnešní době silný a informačně bohatý kulturní zážitek.

Vytvořit videoherní zážitek už není pouze otázkou vymyšlení herních mechanik. Je třeba brát v potaz i další prostředky a přemýšlet o tvorbě tak, jak o ní přemýšlejí ostatní umění, tedy s cílem vytvořit dílo, které předává nějaké poselství a u hráčů vyvolává silné pocity a emoce. Abychom vytvořili byli schopni vytvořit hru je nutné využívat herní mechanismy, pracovat s vizuální stránkou a s režii, snažit se hráčům něco sdělit a nechat je to prožít.

Kapitola 2.

Stanovení cílů

A - První fáze: stanovení významu

Než začnete vytvářet videohru, je nezbytné určit, co chcete hráči sdělit a předat. Jinými slovy si musíte stanovit téma a úhel pohledu.

Tématem se rozumí sdělení, které chcete hráči předat. To, co hodláte hráče nechat prožít, musí mít po vzoru kvalitní americké filmové produkce silnou, jednoduchou a atraktivní myšlenku. Jednoduché, ale neznamená průměrné. V literatuře existuje celá řada příkladů ideálních typů sdělení, jež jsou prostá, ale významově bohatá. Například bajka o lvu a myši, z níž plyne ponaučení, že i malé věci mohou být užitečné a důležité, a která zdůrazňuje význam odlišnosti a hodnot bratrství, vzájemné pomoci atd.

Při návrhu videohry, začínáme určením tématu, kterému se chceme věnovat. Pak je třeba vymyslet jednoduchý způsob, jak ho prezentovat. Myšlenku hry je třeba vyjádřit jasně a srozumitelně, aby ji její cílová skupina pochopila. Cílem této fáze tvorby je dodat hře smysl stanovením univerzálního poselství, které bude základem zážitku, který má hra nabízet. Jedná se o výchozí bod celé koncepce, realizace a produkce.

Na těchto složkách jde po vzoru hollywoodské produkce pracovat v týmu: několik lidí kontroluje a definuje sdělení, které chtějí předat, určuje priority a zaručuje, že rozhodnutí tvůrčího týmu jsou dobře promyšlená a zajišťují úspěch finálního produktu. V tomto kontextu je kvalita založena spíše na těchto parametrech než na originalitě či umělecké tvorbě jako takové.

Tuto tvůrčí práci může klidně vykonávat i jeden člověk, pokud se rozhodne, co přesně chce sdělit. Jedná se o jediný způsob, jak si vytvořit svou vlastní identitu a styl. Autorská tvorba je velmi autentická a umožňuje velkou tvůrčí originalitu. Tento způsob je však také nejrizikovější. Skrze autorskou tvorbu lze zpracovávat i obtížná témata a oslovovat vyspělé publikum, aniž by bylo třeba se uchýlovat ke kompromisům. Nad uměleckou stránkou věci však vždy převládne stránka ekonomická a konečné rozhodnutí o obsahu dříve či později připadá herním producentům. V kinematografii vyřešili velcí tvůrci tento problém tím, že ovládli obě strany mince, přičemž ti nejslavnější z nich si založili své vlastní produkční společnosti.

Fáze, ve které se řeší "o co se bude jednat" je pouze výchozím bodem a bez následující fáze by nemohla existovat. Stanovit si téma, sdělení a úhel pohledu, který chceme zaujmout, zvládnou i lidé bez zvláštního uměleckého nadání. Skutečný talent a umělecké cítění se objevuje ve fázi zpracování, a právě díky spojení obsahu a formy se mohou projevit skutečné umělecké kvality daného díla. Stanovit si univerzální poselství může každý, ale umět ho vyjádřit prostřednictvím hry, dramaturgie nebo vizuální stránky si žádá vzácný a cenný cit a talent.

3. KOMENTÁŘ

3.1 PŘEKLADATELSKÁ ANALÝZA

V této části práce se budu věnovat překladu. Každý překladatelský proces by měl začít důkladnou analýzou výchozího textu. Proto se v mém komentáři budu nejdříve věnovat originálu. Za tímto účelem jsem se rozhodl vycházet z analytického modelu Christiane Nordové (1991, s. 39-130) popsaného v publikaci *Text analysis in translation*, který je velmi přehledný a dobře strukturovaný. Nejprve se budu věnovat vnětětovným faktorům, které by měl překladatel analyzovat těsně před tím, než začne text číst. Jedná se o všechny faktory, které mají na text vliv, ale nejsou jeho přímou součástí. Díky nim může překladatel určit funkci textu a komunikační situaci (Nord, 1991, s. 37). Následně zanalyzuji vnitrotextové faktory, které se vztahují přímo k textu a mezi něž i nonverbální prvky (Nord, 1991, p. 35, 36). Ve zbytku práce se budu věnovat analýze překladu, popíšu zvolený překladatelský postup a problémy, na které během procesu narazím. Nakonec se budu věnovat překladatelským posunům, které definoval Jiří Levý.

3.1.1 VNĚTEXTOVÉ FAKTORY

3.1.1.1 Autor

Autorem díla *Concevoir un jeu vidéo: Les méthodes et les outils des professionnels expliqués a tous.*, jehož úvod, první kapitolu a část druhé kapitoly jsem pro účely této práce překládal, je Marc Albinet, francouzský expert na herní tvorbu a design s několika desítkami let praxe v oboru. Mezi hry, na kterých pracoval, patří např. *Agony*, *Little Big Adventure 2* nebo *Assassin's Creed Unity*, kde byl vedoucím vývoje. Během své kariéry pracoval např. pro francouzskou společnost Ubisoft, jednu z největších videoherních společností na světě, kam nastoupil v roce 1984. O 2 roky později ze společnosti odešel a pracoval u jiných vývojářů a na svých vlastních projektech. V roce 2010 svoji kariéru znovu spojil s Ubisoftem. Není však vázán pouze na tuto společnost. Naposledy vedl tým herních vývojářů při tvorbě hry *Dying Light 2: Stay Human* z dílny polské společnosti Techland, která vyšla na jaře roku 2022. Své nabyté zkušenosti se pokouší předat mladším generacím nejen pomocí této knihy, ale i na akademické půdě, kde přednáší o tvorbě videoher např. na univerzitě Lyon II Gamagora¹³.

3.1.1.2 Záměr autora

Dalším důležitým faktorem je záměr autora. Je zapotřebí pochopit z jakého důvodu autor dílo vytvořil a jaký je zamýšlený efekt na čtenáře. Díky pochopení záměru lze odhadnout do jaké míry musí být překlad věrný originálu (Nord, 1991, 47-50).

¹³ [Marc Albinet - Biographie | lecteurs.com](https://lecteurs.com/marc-albinet-biographie)

Samotný autor v úvodu píše, že jeho dílo je určeno pro ty, kteří se o videohry zajímají, chtějí je pochopit a třeba i nějakou sami vytvořit. Videoherní tvorbu se snaží vysvětlit a přiblížit široké veřejnosti. Zároveň dodává, že k tomu, aby čtenář pochopil myšlenku textu, nepotřebuje umět programovat nebo být expertem v oboru. Stačí, aby s nějakou hrou v minulosti přišel do styku, respektive, aby nějakou hrál. Své dílo tedy koncipuje jako takový návod a zároveň úvod do světa videoherní tvorby a videoherního designu, který má zájemce poučit, vysvětlit jim danou problematiku a výrazy s ní spojené a také přiblížit čtenáři historii tohoto umění. Právě historií svou knihu začíná.

3.1.1.3 Adresát

Proto, aby překladatel správně pochopil autorův záměr, si musí uvědomit, pro koho je text určen. Nordová považuje adresáta za nejdůležitější vněttextový faktor (Nord, 1991, 51). V některých případech se může profil příjemce originálního a překladu lišit.

Dovolím si tvrdit, že typologie adresáta je v obou verzích (originálu a překladu) stejná – jedná se o člověka, který se o danou problematiku zajímá, je sám hráčem videoher nebo se sám pokouší nějakou videohru vytvořit. Autor přepokládá, že čtenářem je někdo, kdo hry alespoň hraje, ale nemusí být nutně programátorem nebo expertem, čemuž přizpůsobuje svůj jazyk. Zároveň také podává informace co možná nejsrozumitelněji a nejjednodušeji. Videoherní jazyk, tedy soubor poznatků, nástrojů a pojmů, o kterém se autor v textu často zmiňuje, a který se snaží čtenáři vysvětlit, je nadnárodní, a tudíž srozumitelný pro adresáty obou textů.

Je však potřeba mít na paměti, že autorem je francouzský tvůrce a tím pádem bude podvědomě svůj text cílit na francouzské či frankofonní čtenáře. To se v textu projevuje např. v případě, jednoho autorova přirovnání, které odkazuje na postavu z Molièrovy divadelní hry Měšťák šlechticem. Dále se toto zacílení např. projevuje v případě vysvětlování etymologie některých slov.

Více se tomuto konkrétnímu problému budu věnovat v kapitole Překladatelské problémy.

3.1.1.4 Médium

Tento faktor se týká média, případně zprostředkovatele textu čtenáři (Nord, 1991, s. 56). Knihu vydalo nezávislé nakladatelství FYP éditions, které se zaměřuje na tituly s tematikou inovace, sociálních otázek, digitální kultury, nové ekonomiky a prognostiky¹⁴.

¹⁴ <https://www.fypeditions.com/a-propos/>

Text spadá do edice *Collection Entreprendre*, v níž vychází naučné texty, které mohou zároveň sloužit jako návody či příručky (v tomto případě k tomu, jak postupovat při tvorbě videoher) nebo průvodce danou tematikou.

3.1.1.5 Místo a čas

Dílo vzniklo a bylo vydáno ve Francii v roce 2015. Je důležité dodat, že se jedná už o třetí vydání. Vzhledem k tomu, že tématem je velmi rychle se rozvíjející odvětví, by se mohlo zdát, že pro dnešní tvůrce her by mohl obsah již poněkud zastaralý. Podle mého názoru tomu tak není, vzhledem k tomu, že dílo není koncipováno jako podrobný návod pro programátory, jejichž kódy a metody se můžou v průběhu let měnit a vyvíjet se, ale jako souhrn poznatků a znalostí autora, který díky svým zkušenostem vytvořil strukturovanou příručku videoherní tvorby, která je srozumitelná jak pro širokou veřejnost, tak pro nadšence.

Je však namísto položit si otázku, zda by nebylo moudré se s nakladatelem (zadavatelem překladu) domluvit na některých úpravách, které by originální text aktualizovaly. Např. hned na začátku první kapitoly autor uvádí, že videohry slaví 30 let existence. 30 let tomu však bylo v době vydání.

Místo vzniku nehraje tak výraznou roli (s výjimkou příkladů, které jsem již zmínil výše), jelikož pravidla, nástroje a postřehy, které kniha prezentuje, jsou nadnárodní. Stejný postup tvorby může být využit při tvorbě videoher v jakékoliv kultuře a v jakémkoliv světovém jazyce.

3.1.1.6 Motiv vzniku

Motivem chápeme důvod, proč se autor rozhodl text napsat (Nord 1991, s. 67). V tomto případě se autor rozhodl předat své dlouholeté zkušenosti z oboru videoherní tvorby, přiblížit čtenářům nejen samotné téma videoher, ale také problémy a nástrahy, které jsou s tvorbou spojené a ulehčit tak práci zaběhlým vývojářům i nováčkům. Zároveň je z textu patrná autorova snaha představit videohry v dobrém světle, protože, jak sám píše, je na videohry v naší kultuře občas nahlíženo skrz prsty.

3.1.1.7 Styl a funkce textu

Text se řadí do odborného stylu. Konkrétně se jedná o styl populárně naučný. Populárně naučná literatura má za cíl přibližovat odborná témata širší veřejnosti, tedy čtenářům, kteří nemají odborné vzdělání v oborech, jichž se texty týkají. Autor proto musí přizpůsobit jazyk, který se blíží jazyku beletrie. Typické je také omezení terminologie, doplňování vedlejších informací nebo hovorovější vyjadřování (Čechová, 2008, s. 224.).

Nordová se o stylu textu nevěnuje, ale dle mého názoru je i tento faktor velmi důležitý a je nezbytné si uvědomit, do jakého stylu originální text spadá, aby i překladatel mohl styl převést do cílového jazyka s ohledem na konvence a normy daného jazyka.

Funkcím textu se věnuje Roman Jakobson ve svém díle *Lingvistika a Poetika* (1995). Rozlišuje šest základních funkcí textu: referenční, expresivní, konativní, poetickou, fatickou a metajazykovou (Jakobson, 1995, s. 78-82).

Nejběžnější funkcí je funkce referenční, která určuje vztah k tématu, a která je i nejčastěji zastoupena v mnou zkoumaném textu.

Velmi důležitou roli hraje i funkce konativní, vzhledem k naučnému charakteru textu. Tou se autor obrací přímo na čtenáře použitím *vous* nebo např. pomocí řečnických otázek.

Mais avez-vous déjà pensé que vous pourriez en inventer un ? (O. s. 14)

En utilisant ces outils aussi basiques que puissants, vous serez capable de concevoir des jeux, à commencer par des principes simples, comme on en trouve tant sur internet ou les téléphones évolués. (O. s. 17)

V textu najdeme ve velké míře i funkci metajazykovou, která odkazuje na jiné texty a znalosti.

Comme Monsieur Jourdain faisant de la prose sans le savoir, on fait du gameplay et du game design sans s'en rendre compte. (O. s. 23)

Všechny termíny, které souvisí s hrami se dají označit jako metajazyk.

3.1.2 VNITROTEXTOVÉ FAKTORY

V této části práce se budu věnovat zejména kapitolám, které jsem překládal. V některých případech však budu kvůli celkovému kontextu analyzovat i dílo celé.

3.1.2.1 Téma a obsah

Tématem celého díla je vývoj a koncepční přístup k tvorbě videoher. Text funguje jako poučný materiál a návod pro stávající i případné budoucí tvůrce. V první kapitole autor popisuje historii tohoto poměrně nového umění a zamýšlí se nad tím, jaký je a jaký by měl být zážitek spojený s hraním, a také jak takový zážitek hráčům zprostředkovat. V dalších kapitolách se autor věnuje tomu, jak by měl člověk přistupovat k videoherní tvorbě, jaké metody zvolit, čím začít, na co si dát pozor, jak dosáhnout toho, aby hra byla zábavná, dobře se hrála, nebo aby hráčům něco přinášela. Mluví o tom, jak vytvořit svět, ve kterém se bude

odehrávat příběh, a také jak takový příběh koncipovat. Popisuje hratelnost, která se liší podle toho, o jaký herní žánr se jedná. Na příkladech videoher ukazuje, jaké rozdíly mezi nimi jsou, a co každá z nich v rámci hratelnosti přináší. Věnuje se rovněž tomu, jak nejlépe vyjádřit své nápady a myšlenky. Práce na videohře je totiž většinou kolektivní a sestává z velkého množství nápadů, názorů a poznatků vícero lidí. Autor dále radí, jak si sestavit svůj tým a popisuje práci, která často funguje metodou pokus-omyl, nebo spíš metodou neustálého vylepšování různých prototypů. To vše proto, abychom zdárně dospěli našeho cíle, tedy fungující, zábavné a samozřejmě kvalitní a ekonomicky výdělečné videohry. Pro běžného čtenáře je celý proces představen velmi podrobně, strukturovaně a efektivně. Vzhledem ke svým zkušenostem myslí autor opravdu na každý aspekt tvorby.

Pro potřeby této práce jsem se rozhodl přeložit úvod, první kapitolu a začátek druhé kapitoly. První kapitola pojednává o historii videoher, herních počítačů a konzolí a o tom, jaký by měl být zážitek z hraní a jak takového zážitku docílit. Ve druhé kapitole autor mluví o stanovení cílů.

3.1.2.3 Presupozice

Presupozice je předpoklad toho, že čtenář bude mít stejné vědomosti a znalosti jako autor (Nord, 1991, s. 97). Např. autor odborného textu předpokládá, že je čtenář s tématem natolik srozuměn, aby rozuměl i odborným termínům, výrazům a obratům.

Vzhledem k tomu, že text originálu je populárně naučný, tedy určen široké veřejnosti, není zapotřebí mít rozsáhlé vědomosti o videohrách a jejich tvorbě. Sám autor však uvádí, že je přece jen dobré být alespoň hráčem a o hry se okrajově zajímat. Dalo by se tedy říct, že text je přece jen do jisté míry zaměřen na určitou kategorii lidí. Nemyslím si však, že by čtenář zcela nepolíbený světem videoher měl nějaké výrazné problémy s pochopením myšlenky textu. Většinu termínů autor vysvětluje buď přímo v textu nebo v poznámkách pod čarou. Občas se najde termín, který vysvětlen není a je pouze zmíněn.

*Vous pourrez structurer et affûter vos **mods** ou vos niveaux de jeu si vous êtes déjà un adepte des outils d'édition disponibles sur le marché. (O. s. 17)*

3.1.2.2 Kompozice

Ve stylistice rozlišujeme horizontální a vertikální členění textu. Horizontální členění text strukturuje a rozčleňuje na jednotlivé části, aby byl pro čtenáře snadno uchopitelný, logicky vystavěný a srozumitelný¹⁵. Vertikální členění nebo také hierarchizace je vyčlenění

¹⁵ [HORIZONTÁLNÍ ČLENĚNÍ TEXTU | Nový encyklopedický slovník češtiny \(czechency.org\)](https://www.czechency.org/)

podstatného a významného v textu. Týká se tedy např. poznámek autora, kterými dovysvětluje nebo odkazuje na jiné autory či díla, ale také grafického odlišení (velikost písma, protučnění, kurziva, podtrhování, atd)¹⁶.

Nordová uvádí, že některé segmenty textu mohou vyžadovat jiný překladatelský postup i přesto, že jsou součástí stejného díla (Nord, 1991, 101).

Analyzované dílo je rozčleněno do 10 kapitol, obsahuje předmluvu napsanou Pierrem Moussonem, přítelem a dlouholetým spolupracovníkem autora Marca Ablineta, úvod a závěr. Každá kapitola je dále rozdělena do podkapitol označených velkým písmenem. Kapitoly jsou nadále členěny do menších segmentů s vlastními názvy. Text je členěn do odstavců. Pro přehlednost a lepší dohledatelnost jednotlivých částí a informací je k dispozici obsah. Jednotlivé kapitoly na sebe logicky navazují. Autor začíná historií celého videoherního odvětví, kterou čtenáře uvádí do kontextu a představuje mu celý koncept. Až poté začíná popisovat důležité aspekty videoher a samotnou tvorbu.

Z pohledu vertikálního členění textu lze konstatovat, že autor si v některých případech vypomáhá poznámkami pod čarou, kterými buď dovysvětluje termíny nebo odkazuje na jiné, podrobnější informace.

Příklad vysvětlení termínu (zkratky): *MMORPG : massively multiplayer online role-playing game, jeu de rôle en ligne massivement multijoueur se déroulant dans un monde virtuel persistant (évoluant aussi lorsque le joueur n'est pas connecté)*. (O. s. 29)

Příklad bibliografického odkazu: *Roger Caillois, Les Jeux et les Hommes, Folio-Gallimard, 1992, éd. revue et augmentée* (O. s. 31)

Odkaz na internetovou stránku s pdf souborem, ze kterého autor čerpal:
http://www.xeodesign.com/xeodesign_whyweplaygames.pdf (O. s. 33)

Názvy odstavců nebo třeba body jednotlivých definic a popisovaných kategorií (O. s. 31, 33 a 34) jsou psány tučným písmem. Anglické výrazy jsou psány kurzívou, jak je v češtině a ve francouzštině zvykem. Práce obsahuje v kapitole B i schémata, která napomáhají lepší vizualizaci a pochopení myšlenek (O. s. 35 a 37).

¹⁶ [VERTIKÁLNÍ ČLENĚNÍ TEXTU | Nový encyklopedický slovník češtiny \(czechency.org\)](http://www.czechency.org/)

3.1.2.3 Lexikum

Jazyk textu je spisovný. Vedle neutrální slovní zásoby se v textu primárně objevuje lexikum spjaté s tvorbou videoher, samotnými videohrami, jejich historií a technickou stránkou. Najdeme zde však např. i lexikum spjaté s kinematografií. Autor nás seznamuje s videoherním slovníkem, který pak sám využívá. Termíny či zkratky, které by nemusely být široké veřejnosti známy, jsou dovysvětleny v poznámkách pod čarou (viz předchozí kapitola). Svět videoher je však poměrně silně anglofonní, a proto se v textu vyskytují i anglické výrazy a názvy. V naprosté většině případů se jedná o velmi jednoduché výrazy nebo věty, u kterých autor předpokládá, že jim bude čtenář rozumět, anebo je sám v rámci textu vysvětluje. Většinou herní komunity, myšleno lidem, co už někdy přišli do styku s videohrou, jsou navíc skoro všechny tyto výrazy poměrně dobře známé.

Dále se v textu objevují názvy některých konkrétních videoher (či filmů) nebo videoherních sérií, herních konzolí, počítačů a herních společností. V podkapitole o etymologii je pak vysvětlena etymologie francouzských slov „*jeu*“ a „*travail*“ na základě latinských výrazů, ze kterých vznikla. Této konkrétní problematice se budu dále věnovat v kapitole Překladatelské problémy.

Obecné videoherní termíny: „*Les programmeurs occupent chacun la place de créateur dès qu'ils ont besoin d'un graphiste.*“ (O. s. 22)

„*La décennie des années 1980 est marquée par l'émergence des graphistes, ou des « pixelleux ».*“ (O. s. 22)

„*Elles voient l'émergence du game design en tant que langage et âme de l'art ludique interactif, l'identification des outils du gameplay et le changement de statut du jeu vidéo, passant de produit grand public à un produit de masse.*“ (O. s. 26)

Termíny spjaté s kinematografií: *Comme il existe un vocabulaire filmique, basé sur les règles de montage, la taille du plan, le type d'axe de prise de vue, de raccord, il existe maintenant un vocabulaire vidéoludique.* (O. s. 28)

Anglické výrazy a věty: „*Les développeurs ne font que transcrire les œuvres venues de la littérature ou du cinéma. Les univers d'heroic fantasy y sont majoritaires, le personnage que vous jouez est forcément un « gentil », parti sauver le monde, parfois la princesse.*“ (O. s. 21)

„*Le terme correspond à la contraction de la phrase : How the game plays.*“ (O. s. 23)

Názvy herních konzolí, počítačů a společností: „*Cependant, le milieu des années 1980 voit aussi l'apparition de machines de plus en plus puissantes : du ZX81 en noir et blanc, à l'Amstrad CPC ou au Commodore 64 en 16 couleurs qui possède une définition d'image bien supérieure, pour terminer avec l'Atari ST et l'Amiga capable d'afficher 4 096 couleurs sur une image fixe et dans des résolutions qui sont presque celles des programmes de télévision de l'époque.* (O. s. 22).

„*En 1995, Sony sort la PlayStation pendant que Sega propose la Saturn et Nintendo la N64.*“ (O. s. 24)

3.1.2.4 Syntax

První kapitola je rozdělena na 2 části (A a B). Část A se ke svému informativnímu a popisnému charakteru většinou skládá z jednoduchých vět nebo kratších souvětí. Vzhledem k tomu, že autor na několika málo informačně nabitých stránkách shrnuje celou historii videoher, snažil se informace podat jasně, srozumitelně, s logickou strukturou a hlavně „čtivě“. Část B je pak o něco abstraktnější a může působit jako úvaha. Text se již neopírá pouze o holá historická fakta. Autor se snaží vysvětlit, co je to zážitek z hraní, jakým způsobem je na videohry nahlíženo v různých kulturách, jaké pocity by v nás videohry měly vzbuzovat apod. I proto jsou dle mého názoru věty a souvětí v této části o něco málo delší a komplexnější.

„*En effet, l'une des caractéristiques du jeu est de faire semblant, de se projeter dans l'imaginaire, un univers fictionnel permettant de transposer les problèmes, les envies, les fantasmes au fil d'une narration permettant de les exprimer, mais aussi de les affronter.*“ (O. s. 30)

3.1.2.4.1 Dělení souvětí a spojování jednoduchých vět

Francouzština má tendenci využívat delších souvětí. Při překladu je tudíž občas nutné větu rozdělit na dvě nebo více vět, aby byla zachována srozumitelnost a plynulost.

Příklad: *L'exemple évident est celui de Tetris, que nous connaissons tous, qui n'a nécessité que l'intervention d'un seul homme sur des machines à présent antédiluviennes, et qui continue d'avoir le même succès.*

Příklad: *Dobrym příkladem takové hry je Tetris, který všichni dobře známe. Stojí za ním pouze jeden člověk, který ho vytvořil pro dnes již předpotopní stroje. Přesto se Tetris stále těší stejnému úspěchu.*

V některých případech jsem z důvodů plynulosti využil i opačného postupu.

Originál: *Les jeux sont avant tout des programmes informatiques. Les programmeurs occupent chacun la place de créateur dès qu'ils ont besoin d'un graphiste. (O. s. 22)*

Překlad: *Hry byly především počítačové programy a z programátorů se v případě potřeby stávali tvůrci i grafici.*

Originál: *Ces consoles présentent le même niveau de qualité technologique, c'est-à-dire celui des bornes d'arcade. Elles sonnent le glas des jeux de coin-op. (O. s. 24)*

Překlad: *Tyto konzole byly na stejné technologické úrovni jako arkádové automaty, což znamenalo definitivní konec pro coin-opy.*

3.1.2.5 Morfologie

Z morfologického hlediska je zajímavé si všimnout sloves. Asi zásadní rozhodnutí bylo jakým způsobem se v překladu vypořádat s narativním présentem využívaným hlavně v části textu pojednávajícím o historii videoherní tvorby. Francouzština totiž pro vyprávění událostí z pohledu autora využívá narativní présent pro vyprávění událostí, které z pohledu autora proběhly v minulosti, využívá právě narativní présent.

Druhým, typickým rozdílem mezi oběma jazyky jsou polovětné konstrukce, které využívají gerundium, infinitiv a přičestí minulé.

Slovesům se budu více věnovat v kapitole Překladatelské problémy.

3.2 Překladatelské strategie

Úkolem překladatele je převést originální text do jiného jazyka tak, aby na čtenáře působil stejně jako působí originál. Jiří Levý v tomto kontextu mluví o třech fázích překladatelské práce: pochopení předlohy, interpretace a přestylování (Levý 2012, s. 50-77). Aby překladatel zvládl text správně přeložit musí nejdříve provést důkladnou analýzu originálu, pochopit jeho myšlenku a účel a následně text interpretovat a přestylovat tak, aby působil na čtenáře překladu stejně, jako originál.

Je nutné zachovat hlavní myšlenky, smysl samotného textu a jednotlivých vět a cílit překladem na stejný čtenářský profil. Na rozdíl od odborných textů, jejichž překlady jsou doslovnější a terminologicky nabitější, by měly překlady populárně naučných textů být volnější a stejně jako originál i expresivnější. Překladatel musí použít ekvivalenty termínů, ale v případě expresivnějších slov a vět má větší svobodu. Musí si však dávat pozor, aby nezměnil smysl slov a vět či emoční zabarvení nebo aby se moc neodchýlil od autorova stylu, který pro něj může být charakteristický. Úkolem překladatele tedy je najít rovnováhu mezi

originálem a překladem s ohledem na styl a gramatická, syntaktická a morfologická pravidla obou jazyků.

Cílový text by tedy měl být populárně naučný, přehledný, srozumitelný pro širokou veřejnost (zájemce o toto téma) a jeho cílem by mělo být, stejně jako u originálu, předat obecné informace o videohrách a jejich historii, zkušenosti autora, poučit čtenáře o daném tématu a pomoci zájemcům s tvorbou vlastních videoher.

3.3 Fiktivní zadání

Pro účely této práce je potřeba vytvořit fiktivní zadání překladu. Mou představou je, že překlad knihy zadalo nakladatelství, které se specializuje na populárně naučnou literaturu, a které běžně vydává podobné typy knih, tj. příručky týkající se moderních technologií, inovací, kinematografie, designu atd. Takové knihy mohou být i součástí nějaké knižní série.

Nakladatelství se tedy rozhodlo, že by mělo zájem vydat knihu z oblasti videoher a videoherní tvorby. Předpokládá, že o takovou knihu může být vzhledem ke vzrůstající popularitě tohoto odvětví zábavního průmyslu velký zájem. Nakladatel si je navíc vědom toho, že takováto příručka na českém trhu chybí, a proto by mohla čtenáře zaujmout a mohla by se dobře prodávat. Cílová skupina by měla odpovídat cílové skupině originálu.

Z pohledu překladatele bych považoval za důležité domluvit se s nakladatelem na možné aktualizaci některých dat, protože kniha vyšla před více než 10 lety a časová perspektiva by mohla současné čtenáře mást.

3.4 Překladatelské problémy

V této části práce se budu zabývat problémy, na které jsem v průběhu překladu narazil. Rád bych podotkl, že neuvedu veškeré problémy, s kterými jsem se potýkal, ale vyberu ty, které jsou dle mého názoru nejzajímavější a nejzásadnější. Vybral jsem takové příklady, s kterými jsem měl největší problém a takové, které dobře reprezentují četnější problémy.

3.4.1 Gramatický čas

O gramatickém čase jsem se již zmiňoval v kapitole Morfologie. Autor využívá narativního přezentu, aby mluvil o událostech, které se odehrály v minulosti. Ve francouzštině se využívá, aby text vyzněl jednodušeji a živěji. Dle mého názoru je možné v některých případech ponechat narativní přezens i v češtině. V této práci jsem se ho však v překladu rozhodl převádět do minulého času.

*Dans les années 1970 et à l'aube des années 1980, les jeux vidéo **font** leur apparition en salles d'arcade ainsi que sur les consoles de cette époque. (O. s. 20)*

*V 70. letech a na začátku 80. let se videohry poprvé **začaly** objevovat v arkádových hernách a na tehdy dostupných herních konzolích.*

3.4.2 Polovětné konstrukce

Polovětná konstrukce je vazba, která nahrazuje použití vedlejší věty. „Polovětná vazba tedy umožňuje vyjádřit zkrácenou formou myšlenku značně samostatnou, která by jinak musela být vyjádřena jinou, obvykle vedlejší větou. Odtud také „krácení vět infinitivem“, „krácení vět přechodníkem“.“¹⁷

Gerundium (*Gérondif*) je ve francouzštině poměrně běžně používané. V češtině jsou jeho ekvivalentem přechodníky, které jsou méně běžné a vyznívají archaicky. V češtině je zapotřebí využít vedlejší věty.

*Un jeu peut posséder des graphismes médiocres, une programmation de débutant et ne coûter presque rien à fabriquer, tout **en restant** un exemple, une référence de plaisir ludique et un repère qualitatif. (O. s. 32)*

Videohra může mít průměrnou grafiku, zdrojový kód může vypadat, jako by ho psal začátečník, a vývoj nemusí stát téměř nic, a přesto může být hra vzorem, měřítkem kvality a reklamou na hraní samotné.

Následující příklad pak ukazuje nahrazení slovesa podstatným jménem:

*Les méthodes et les théories sont identifiées et forment ce langage grâce auquel un game designer peut structurer un jeu **en sachant** s'il est correctement construit du point de vue théorique. (O. s. 28)*

*Byly stanoveny metody a teorie, které tvoří videoherní jazyk a s jejichž pomocí mohou herní designéři navrhovat herní strukturu s **vědomím**, že jsou hry z teoretického hlediska správně sestaveny.*

¹⁷ HENDRICH, Josef, Jaromír TLÁSKAL a Otomar RADINA. Francouzská mluvnice. 3., přeprac. vyd., 1. vyd. v nakl. Fraus. Plzeň: Fraus, 2001, 700 s. ISBN 80-7238-064-8. s. 584

Další možností je polovětná vazba s přičestím přítomným (*Participe présent*), které vyjadřuje současnost s jiným dějem. Ve většině případů jsem si v češtině rovněž pomohl vedlejší větou. Od gerundia ho rozeznáme tak, že mu nepředchází žádná předložka.

*„Dans certains produits en ligne, les joueurs ne sont rien d'autre que des travailleurs, **passant** leur journée à récolter de l'argent virtuel ou à gagner des éléments de jeu qui seront revendus plus tard à d'autres joueurs contre de l'argent réel.“* (O. s. 29)

*V některých online hrách jsou hráči pouhými dělníky, **kteří tráví** svůj čas sbíráním virtuální měny nebo vyhráváním virtuálních předmětů, které později přeprodávají jiným hráčům za skutečné peníze.*

Třetím případem je infinitiv. Jde o „neurčitý slovesný tvar, který nevyjadřuje ani osobu, ani číslo, ani čas.“. Ve francouzštině se infinitiv v polovětných konstrukcích používá poměrně běžně. Používá se ve spojení s předložkami „*que, pour que, afin que, avant que, sans que, de peur que, de crainte que, en attendant que*“¹⁸. V příkladu níže jsem v překladu přenesl text do minulosti.

*Les développeurs ne font **que transcrire** les œuvres venues de la littérature ou du cinéma.*

*Vývojáři zpočátku pouze **adaptovali** dostupná literární díla nebo filmy.*

¹⁸ BOULARÈS, Michèl a Jean-Louis FRÉROT. Grammaire progressive du français/ niveau avancé avec 400 exercices. Paris: Clé International, 1997, 192 s. ISBN 978209033862-1., s. 76

3.4.3 Kulturní rozdíly

Téma textu je pro všechny kultury a jazyky společné, jelikož není vysloveně spojené s žádnou kulturou. Videohry se tvoří po celém světě a postup, kterým je výsledku dosaženo, je v podstatě identický nebo přinejmenším velmi podobný. Toto tvrzení podtrhuje fakt, že se jedná o příručku určenou v podstatě komukoliv, podle které se může zájemce řídit, když se rozhodne hru sám vytvořit. Větší množství kulturních rozdílů nebo odkazů na konkrétní kulturní dílo tedy v textu nenajdeme. Příklady her, které autor v textu uvádí jsou v herní komunitě dobře známé a většinou velmi úspěšné. Přesto se v textu objevuje poznámka, která odkazuje na francouzskou kulturu a které by cílový (v tomto případě český) čtenář nemusel rozumět.

Jedná se o poznámku autora týkající se Molièrovoy hry *Měšťák šlechticem*, kterou autor využil pro přirovnání situace, kdy postava z této hry (pan Jourdain) dělá něco, aniž by o tom věděla stejně jako herní vývojáři v době, o které autor píše, vytvářeli *gameplay* (hratelnost), aniž by si toho byli vědomi. Pro frankofonního čtenáře je takové přirovnání logické, vzhledem k tomu, že tato divadelní hra je součástí jeho kultury a pravděpodobně se o ní alespoň učil ve škole nebo o ní někdy slyšel. Český čtenář však potřebuje vysvětlit o co se jedná, protože taková poznámka je pro něj nepřírozená a bez vysvětlení by si musel by si informaci dohledat.

Původně jsem uvažoval o kulturním ekvivalentu, filmové či knižní postavě z české tvorby, které se děje něco podobného. Nakonec jsem se rozhodl pro vnitřní vysvětlivku. Můj předpoklad je takový, že vnitřní vysvětlivka by neměla být pro českého čtenáře příliš rušivá, jelikož si český čtenář musí být dobře vědom toho, že čte text od francouzského autora, který tento fakt sám zmiňuje v podkapitole o vývoji ve Francii.

Comme Monsieur Jourdain faisant de la prose sans le savoir, on fait du gameplay et du game design sans s'en rendre compte. (O. s. 23)

*Stejně jako pan Jourdain ze slavné Molièrovoy komedie *Měšťák šlechticem* psal prózu, aniž by o tom věděl, tvůrci vytvářeli „gameplay“ a herní design, aniž by si to uvědomovali.*

Trochu odlišný přístup jsem využil i v dalším případě, kdy autor pod čarou vysvětluje francouzskému čtenáři, co je cena Bafta, tedy cena, která se uděluje ve Velké Británii filmovým a herním tvůrcům. Pro vysvětlení je využito připodobnění k francouzské

ceně César, která je každoročně udělována francouzskou Filmovou uměleckou akademií. Pro českého čtenáře však takové připodobnění postrádá smysl, protože se jedná jen o další zahraniční cenu, se kterou nemusí být obeznámen. Naopak bych si dovolil tvrdit, že bude znát spíš britskou cenu Bafta než cenu César. Proto jsem zvolil přirovnání k Českému lvu a cenu César záměrně vynechal.

Récompense prodiguée par la British Academy of Film and Television Art (www.bafta.org/), sorte de César anglais applicable dans tous les domaines culturels (O. s. 27)

Ocenění uděluje Britská akademie filmového a televizního umění (www.bafta.org/), podobné ocenění jako Český lev. Bafta se však vztahuje na všechny oblasti kultury.

3.4.4 Anglické výrazy, věty a pojmenování

O anglických výrazech a větách jsem psal již v kapitole Lexikum. Anglická slova, která se v originále vyskytují, se ve videoherní komunitě ve většině případů běžně používají i v češtině, a proto jsem se je rozhodl je v překladu zachovat a nepřekládat je, stejně jako je v angličtině zachoval autor (a v některých případech vysvětlil.) Výjimku jsem udělal s anglickým slovem *gameplay*, které má v češtině běžně používaný ekvivalent „hratelnost“. Anglický tvar jsem zanechal pouze při prvních dvou zmínkách v textu, kdy autor termín poprvé použil a nechal v uvozovkách, aby ho následně vysvětlil. V ostatních případech jsem se termín rozhodl přeložit, protože v češtině se slovo „gameplay“ pojí spíš s žánrem videí nebo streamů, kdy diváci sledují, jak videohru hraje někdo jiný. Stejnou konotaci má slovo *gameplay* i v angličtině nebo ve francouzštině, ale v českém jazyce je tento kontextuální význam běžnější.

Opačný přístup jsem zvolil u francouzského slova *cinématique*, které je ekvivalentem anglického *cutscene*, Jedná se o pojmenování krátkého videa ve hrách, které slouží tvůrci při vyprávění a posouvání děje. V takovou chvíli hráč skutečně sleduje krátký film, který navazuje na to, co ve hře právě splnil a nemůže s ním většinou nijak interagovat, dokud neskončí. Anglický výraz se v originálu neobjevuje, protože jeho francouzský ekvivalent se běžně používá. V češtině však používáme anglicismus „cutsцена“.

Cinématique zní ve francouzštině poměrně jasně a nepotřebuje další vysvětlivky. Český čtenář by však přeci jen nemusel pojem znát, a proto jsem se v tomto konkrétním případě rozhodl do textu zasáhnout a dovysvětlit pojem v závorce.

C'est dans cette décennie qu'apparaissent les cinématiques et les voix enregistrées dans les jeux. (O. s. 25)

Během 90. let se ve hrách poprvé objevily cutscény (krátké filmové sekvence) a nahrané hlasy.

Stejný postup jsem zvolil v úvodu pro vysvětlení (překladu) anglického názvu vývojářských konferencí *Game developers conference* a termínu *serious game*.

Les GDC : les game developpers conferences existent depuis de très nombreuses années et ont désormais lieu plusieurs fois par an à différents endroits de la planète.

GDC: Game developers conferences (Konference herních vývojářů) existují již mnoho let a v současnosti se konají několikrát ročně v různých částech světa.

... si vous êtes déjà un adepte des outils d'édition disponibles sur le marché. Vous pourrez cadrer et maîtriser la conception d'un serious game et en contrôler efficacement la fabrication et le budget.

Jste-li již zblhlí v editačních nástrojích dostupných na trhu, budete schopni navrhovat a tvořit tzv. serious games (vážné videohry) a efektivně řídit jejich rozpočet.

3.4.5 Vysvětlování etymologie slov

V Kapitole nazvané *Étymologie et définition de la notion de jeu* se vyskytuje popis vzniku některých slov. Vzhledem k tomu, že se francouzština vyvinula z latiny, pochází tato slova právě z latiny. Čeština je však jazyk slovanský, a proto ekvivalenty těchto termínů (pokud se v češtině nepoužívá cizí výraz) pochází z některých ze slovanských jazyků nebo z praslovanštiny.

Místo toho, abych tento odstavec přeložil doslovně nebo se pokoušel problém dovysvětlit v textu či pomocí poznámky pod čarou, jsem se rozhodl dohledat etymologii českých ekvivalentů a přirovnání francouzštiny k latině zcela vynechat. Důležité bylo v cílovém textu zachovat stejnou myšlenku.

À l'époque des Romains, l'école est désignée par le terme ludus qui donnera « ludique » en français. L'école est l'endroit où l'on s'amuse, car elle s'oppose à l'autre activité du quotidien, celle du travail dans les champs.

De son côté, le travail trouve son origine dans le terme tripalium, qui désigne un instrument de torture romain utilisé pour punir les esclaves qui rechignaient à travailler.

L'opposition occidentale actuelle entre jeu et travail prend là son origine et reste encore une perception très implantée culturellement. Avec le temps, notre culture a amalgamé le travail aux notions de sérieux et d'importance, et le jeu en est devenu l'opposé. S'amuser serait donc le contraire du sérieux. (O. s. 29 a 30)

Pojem hra je odvozena od staročeského slova jhra, která má svůj původ v praslovanštině. V některých jazycích může znamenat i tanec, tedy zábavu. Je to činnost, která má za cíl radost či relaxaci.

Na druhou stranu slovo práce má svůj původ ve slově pracě, které znamenalo svízel, namáhání nebo trápení.

Z tohoto důvodu dnes vnímáme pojmy práce a hra jako protiklady a tento pohled zůstává hluboce zakořeněn v naší kultuře. Postupem času si naše kultura spojila práci s něčím vážným a důležitým, zatímco hra nabyla opačného významu. Zábava je tedy opakem vážnosti.

Autor využívá etymologii těchto dvou slov, aby rozvinul svou úvahu o tom, proč se hrám v západní kultuře nedostává takového respektu. Myslím si, že se mi tímto postupem podařilo myšlenku zachovat.

3.4.6 Zkratky

V textu se vyskytuje několik zkratk, které jsou běžně používané po celém světě jako např. 3D nebo MMORPG. 3D je všeobecně známá zkratka označující trojdimenzionální svět, film nebo v tomto případě hru (2D hra je plochá, s kamerou ze strany jako bychom se koukali na hieroglyf). MMORPG je pak zkratka, která je hráčům a videoherním nadšencům dobře známá. Autor ji navíc vysvětluje v poznámce pod čarou.

Z pohledu zkratk je zajímavý také úsek, ve kterém autor vysvětluje pojem, který je tvořen třemi různými aspekty – postavou, ovládním a obrazem. Ve francouzštině i angličtině začínají všechna tato slova na „c“, protože se zde hovoří o pojmu „3 C“.

La notion de « 3C » (character, controls, cameras) apparaît. Elle est aujourd'hui l'un des éléments fondamentaux du langage vidéoludique. (O. s. 35)

Zrodil se pojem „3 C“ z anglického character, controls, camera (postava, ovládání, kamera), který je dodnes jedním ze základních prvků videoherního jazyka.

Při překladu jsem se rozhodoval, zda se tento pojem nepokusit nějak adaptovat do cílového jazyka. Napadlo mě převést „3 C“ na „3 O“ podle slov „osoba“, „ovládání“ a „obraz“:

Zrodil se pojem „3 O“ (osoba, ovládání, obraz), který se stal jedním ze základních prvků videoherního jazyka.

Nakonec jsem se však rozhodl využít prvního postupu s vysvětlivkou anglických výrazů, protože jsem dospěl k závěru, že „osoba“ neznačí to samé, co „character“ a že se tím příliš vzdalují významu.

3.4.7 Expresivita, ustálená slovní spojení a přísloví

Jak už jsem v průběhu mého komentáře několikrát zmiňoval, populárně naučný styl je typický tím, že v sobě nese značnou míru expresivity, čímž se přibližuje beletrii.

Jako příklad uvedu jedno ustálené slovní spojení a přísloví, se kterými jsem se musel při překladu vypořádat.

*Cela constitue en partie l'explication du succès et de la place prise par les jeux vidéo asiatiques, qui eux s'inscrivent dans une culture **faisant la part belle au jeu**. (O. s. 30)*

*To částečně vysvětluje, proč jsou videohry tak úspěšné a významné v asijských zemích. **Mají totiž výhodu v tom**, že v asijských kulturách je hrám obecně přikládají větší význam.*

Spojení *Faire la part belle* znamená někoho nebo něco zvýhodnit. V tomto případě se jedná o to, že kvůli rozdílům ve vnímaná videoher v západních a východních kulturách mají videohry v těch východních výhodu, protože je na ně pohlíženo v mnohem pozitivnějším světle. Bylo tedy nutné tuto myšlenku vyjádřit i v cílovém jazyce tak, aby formulace nevyzněla příliš krkolomně.

Druhým příkladem, který zde chci uvést, je přísloví *on a toujours besoin d'un plus petit que soi*. Nepodařilo se mi najít rčení se stejným významem v češtině, a tak jsem si pomohl překladem do angličtiny. Objevil jsem 2 verze rčení, které podle mého názoru

vyjadřují totéž: *A mouse may be of service to a lion a lion may be helped even by a little mouse*. Obě verze jednoznačně odkazují na Ezopovu bajku O lvu a myši. Pomohl jsem si tedy touto bajkou i v češtině a popsal, co z bajky plyne za ponaučení, abych tím co možná nejlépe zachoval smysl originálu.

Originál: *Les proverbes que nous connaissons tous fournissent de bons exemples du type de message idéal, de sa simplicité et sa portée. Par exemple : « On a toujours besoin d'un plus petit que soi » fait appel au thème fédérateur de la différence et met en exergue des valeurs comme la fraternité, l'entraide, etc.* (O. s. 40)

Překlad: *V literatuře existuje celá řada příkladů ideálních typů sdělení, jejich jednoduchosti a významu. Například bajka o lvu a myši, z nichž plyne ponaučení, že i malé věci mohou být užitečné a důležité, a která zdůrazňuje význam odlišnosti a hodnot bratrství, vzájemné pomoci atd.*

3.4.8 Opakování

Výchozí text se na mnoha místech poměrně často opakuje. Ve většině případů jsem se snažil najít synonymní výrazy a synonymní vyjádření.

Originál: ***L'heure est donc à la maîtrise des émotions et à la création d'expériences uniques, marquantes, porteuses de message. Elle est à la création d'œuvres à part entière, capables de toucher les joueurs, de changer leur perception du monde. Le temps est venu pour des conceptions.***

Překlad: ***Nastal čas naučit se vyjadřovat emoce a vytvářet jedinečné a nezapomenutelné zážitky s poselstvím, vytvářet osobitá umělecká díla, která budou schopna hráče zasáhnout a změnit jejich pohled na svět. Bylo na čase důmyslně zkombinovat dobře zvládnutou hratelnost, kvalitní dramaturgii a režii.***

V jednom případě jsem pak kus věty zcela vynechal, protože si myslím, že jde o nadbytečnou opakující se informaci, nebo dokonce přehlédnutí ve zdrojovém textu.

Originál: *De mon côté, appartenant à **un studio indépendant majeur en France**, j'ai mis en place des processus de création et identifié des mécanismes clés et récurrents pour le compte de Doki Denki, **l'un des grands studios indépendants français de l'époque.*** (O. s. 27)

Překlad: *I já jsem k tomuto vývoji přispěl. Vytvářel jsem tvůrčí procesy a určoval klíčové a opakující se mechanismy tvorby pro studio Doki Denki, které v té době patřilo k vůbec nejvýznamnějším nezávislým studiím ve Francii.*

3.4.9 Citace

V díle se objevuje jeden citát z Freudova článku *La création littéraire et rêve éveillé (Creative Writers and Day-Dreaming)* z roku 1908. Autor v knize uvádí citát: „*L’opposé du jeu n’est pas le sérieux, mais la réalité.*“ Celý článek jsem si dohledal jak ve francouzštině¹⁹, tak v angličtině²⁰. Ve francouzské verzi jsem objevil nesrovnalost týkající se slova „opak“, které je zde přeloženo jako *Le contraire* a ne jako *L’opposé*, jak uvádí autor: *Le contraire du jeu n’est pas le sérieux, mais la réalité.* Vzhledem k tomu, že se citát hojně vyskytuje na internetu i ve variantě s *L’opposé*, jsem dospěl k názoru, že se nejedná ani tak o chybu autora, jakož spíše o dva různé překlady, které mohly vzniknout v průběhu let. Existující překlad tohoto úryvku se mi podařilo dohledat v odborném článku *Dětská hra a psychoanalýza*²¹, jehož autorem je Vladimír Vavrda.

Pourtant, d’après Sigmund Freud, « l’opposé du jeu n’est pas le sérieux, mais la réalité ». (O. s. 30)

Podle Sigmunda Freuda však „opakem hry není vážné, ale skutečné“.

¹⁹ Dostupný na: https://psychanalyse.com/pdf/La_creation_litt%C3%A9raire_et_le_reve_eveille.pdf

²⁰ Dostupný na: [Freud+-+Creative+Writers+and+Day+Dreaming\(1\).pdf \(squarespace.com\)](https://www.squarespace.com/pdf/Freud+-+Creative+Writers+and+Day+Dreaming(1).pdf)

²¹ Dostupná na: https://pages.pedf.cuni.cz/pedagogika/?attachmen_t_id=2239&edmc=2239

3.5 Překladačské posuny

V této kapitole budu čerpat z publikací *Umění překladačství* Jiřího Levého, *Teória uměleckého prekladu* Antona Popoviče. Zmíním zde některé příklady překladačských posunů, kterých jsem se dopustil.

3.5.1 Intelektualizace

Překladač podle Levého tíhne k intelektualizaci, tj. ke zlogičťování textu. V překladačství dochází ke třem typům intelektualizace – zlogičťování, vykládání nedořečeného a formálnímu vyjádření syntaktických vztahů (Levý, 2012, s. 126). K intelektualizaci jsem se uchýlil například při dovysvětlování francouzských či jiných reálií, které nemusí český čtenář znát. Při některých formulacích bylo potřeba postupovat tak, aby byla informace čtenáři předána nepřiliš komplexní formou.

V některých případech jsem došel k závěru, že je potřeba českému čtenáři vysvětlit původ konkrétních společností nebo různých výrazů.

Originál: *Des recherches de fond chez Ubisoft permettent de créer les premiers outils solides : guidelines, méthodologies et processus de création qui faisaient jusque-là défaut.* (O. s. 27)

Překlad: **Francouzská společnost Ubisoft provedla základní výzkum, který vedl k vytvoření prvních hmatatelných nástrojů, tj. zásad, metodik a tvůrčích postupů, které do té doby neexistovaly.**

Originál: *La notion de « 3C » (character, controls, cameras) apparaît. Elle est aujourd'hui l'un des éléments fondamentaux du langage vidéoludique.*

Překlad: **Zrodil se pojem „3 C“ z anglického character, controls, camera (postava, ovládání, kamera), který je dodnes jedním ze základních prvků videoherního jazyka.**

V následujících dvou případech se jedná o nahrazení spojení „profil technique“ což přeneseně vyjadřuje člověka, který je zblhlý v programování.

Originál: *La percée de la micro-informatique draine des profils techniques.* (O. s. 22)

Překlad: **Průlom v oblasti mikročipů přitahoval odborníky z oblasti informačních technologií.**

Originál: *Mais les technologies sont tellement contraignantes que ceux-ci doivent avant tout posséder un profil technique.* (O. s. 22)

Překlad: *Technologie však byly natolik omezující, že tvůrci museli být především dokonale ovládat programování.*

V následujícím případě jsem se rozhodl pospat výraz „imerze“, který nadále v textu překládám pomocí textového synonyma „ponoření se do hry“ (apod.). Jedná se o první výskyt tohoto termínu v textu a chtěl jsem toto přejaté slovo v překladu ponechat, protože se poté vyskytuje i ve schématu (O. s 37), v němž bylo třeba zachovat termíny jako jednoslovné výrazy, aby se do schématu vešly. Výraz „imerze“ byl nejvěrnějším řešením. Imerze mi však ve zbytku textu nezněla ideálně, pročež jsem se uchýlil k opisu.

Originál: *La notion d'immersion, devenue fondamentale, car permise par la technologie et largement encouragée, n'est pas la condition première de l'amusement dans un jeu.* (O. s. 32)

Překlad: *Důležitým aspektem se stala imerze, tj. ponoření se do hry, která je možná díky technologické stránce a na které se hodně lpí. Není však primární podmínkou zábavy, kterou hra přináší.*

3.5.2 Generalizace

Generalizace označuje použití obecného termínu místo termínu konkrétního, tedy přesného označení, kterého autor využil v originálu. Důvodem může být srozumitelnost či zjednodušení textu pro cílového čtenáře.

Originál: *Il est toujours possible de construire des mécanismes ludiques efficaces à partir d'un univers déjà existant, mais si l'on veut créer un jeu capable de produire du sens et donc de s'étendre aux autres médias, l'univers devra être pensé en même temps que la dramaturgie et la jouabilité.* (O. s. 36)

Překlad: *Vždy je možné vytvořit účinné herní mechaniky na základě již existujícího světa, ale pokud chcete vytvořit hru, ze které si hráči něco odnesou, a rozšířit ji i na jiná média, je zapotřebí vymyslet takový svět, který bude dobře napsaný a s dobrou hratelností.*

3.5.3 Nivelizace

Při nivelizaci dochází k nahrazení citově zabarveného výrazu výrazem stylisticky neurálním.

Originál: *Les univers d'heroic fantasy y sont majoritaires, le personnage que vous jouez est forcément un « gentil », parti sauver le monde, parfois la princesse.* (O. s. 21)

Překlad: *Nejčastěji využívali světy hrdinských fantasy, kde se hráč stává kladnou postavou, která se snaží zachránit svět nebo třeba princeznu.*

3.5.4 Adaptace

V překladu jsem využil adaptaci české reálie v popisu ceny Bafta, kterou autor přirovnává k francouzské ceně César. Český čtenář by takové přirovnání nemusel pochopit, protože nemusí cenu César vůbec znát. Proto jsem toto ocenění nahradil Českým lvem, který přibližně odpovídá francouzskému César, a který je českému čtenáři logicky bližší.

Originál: *Récompense prodiguée par la British Academy of Film and Television Art* (www.bafta.org/), sorte de **César** anglais applicable dans tous les domaines culturels.

Překlad: *Ocenění uděluje Britská akademie filmového a televizního umění* (www.bafta.org/), podobné ocenění jako **Český lev**. Bafta se však vztahuje na všechny oblasti kultury.

3.5.5 Aktualizace

K aktualizaci jsem se nakonec neodhodlal. Již dříve jsem však zmiňoval, že se domnívám, že by mohlo být záhodno se domluvit s nakladatelstvím, zda neaktualizovat některé informace v textu, vzhledem k tomu, že kniha vyšla před přibližně deseti lety. Například by bylo logické změnit hned úvodní větu: *Le jeu vidéo fête ses 30 ans*. Videohry totiž slavily 30 let od svého vzniku v roce 2015, tedy v roce vydání knihy. Vzhledem k tomu, že se jedná už o několikáté vydání knihy, by mohl být nakladatel takovému přístupu nakloněn.

4. ZÁVĚR

Cílem této bakalářské práce bylo přeložit úvodní část díla francouzského vývojáře a designéra videoher Marca Albineta *Concevoir un jeu vidéo: Les méthodes et les outils des professionnels expliqués a tous*. v rozsahu 20 normostran. Kniha slouží jako příručka pro tvorbu videoher. Zásadní pro mě bylo zachovat myšlenku a co největší srozumitelnost, jednoduchost a určitou míru expresivity, kterými se originál vyznačuje. Můj překlad má stejně jako originál cílit na širokou veřejnost, a hlavně na čtenáře z řad videoherních fanoušků, samotných hráčů a současných i budoucích tvůrců.

Ve druhé části práce jsem se věnoval analýze výchozího textu, popisu zvolených překladatelských strategií, problémům, na které jsem během překladu narazil, a posunům, ke kterým jsem se uchýlil.

Díky práci jsem pochopil, jak důležité je nejprve zanalyzovat výchozí text. Celý proces překladu mi pomohl si uvědomit celou řadu problémů vycházejících z rozdílů obou jazyků a kultur, na které musí překladatel myslet, aby text splňoval všechna potřebná kritéria.

5. BIBLIOGRAFIE

Primární literatura

ALBINET, Marc, *Concevoir un jeu vidéo. Les méthodes et les outils des professionnels expliqués à tous.*, 2015, France: FYP éditions, str. 13-41. ISBN: 978-2-916571-36-2

Sekundární literatura

JAKOBSON, Roman, 1995. Poetická funkce. Jinočany: Nakladatelství H & H. ISBN 80-85787-83-0.

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

NORD, Christiane, 1991. Text analysis in translation: theory, methodology, and didactic application of a model for translation-oriented text analysis. Amsterdam/New York, NY: Rodopi. ISBN:90-420-1808- 9. Překlad: Christiane Nord, Penelope Sparrow.

POPOVIČ, Anton, 1975. Teória umeleckého prekladu. Bratislava: Tatran.

Slovníky, příručky apod.

Internetová jazyková příručka [online], (2008–2021). Praha: Ústav pro jazyk český AV ČR, v. v. i. Dostupné z: <https://prirucka.ujc.cas.cz/>

Dictionnaire Larousse [online], 2023, dostupné z: [Dictionnaire français - Dictionnaires Larousse français monolingue et bilingues en ligne](#)

Nový encyklopedický slovník [online], 2023, dostupné z: [Nový encyklopedický slovník češtiny \(czechency.org\)](#)

Internetové zdroje:

[Marc Albinet - Biographie | lecteurs.com](#)

<https://www.fypeditions.com/a-propos/>

https://psychaanalyse.com/pdf/La_creation_litt%C3%A9raire_et_le_reve_eveille.pdf

[Freud+-+Creative+Writers+and+Day+Dreaming\(1\).pdf \(squarespace.com\)](#)

https://pages.pedf.cuni.cz/pedagogika/?attachmen t_id=2239&edmc=2239