

Posudek bakalářské práce

Jméno studenta: Vít Korselt

Název práce: Komentovaný překlad: *Concevoir un jeu vidéo*

Části hodnocení	Počet bodů
A (1-5) ¹ Porozumění, významová správnost, přesnost a úplnost, koherence v překladu	3
B (1-5) ² Stylistická vhodnost: adekvátnost překladatelských řešení vůči originálu a funkci překladu, koheze, AČV	3
C (1-5) ² Technická stránka celé práce: gramatika, pravopis, interpunkce, překlady, převod dat a jmen, bibliografické citace, poznámky pod čarou	4
D (1-5) ¹ Překladatelská analýza (aplikace teoretických vědomostí v rozboru a v překladu textu – souvztažnost komentáře a překladu) Argumentace a struktura komentáře včetně míry a vhodnosti příkladů řešení	3
E (1-5) ² Teoretická podloženost komentáře (kontrastivní lingvistika, translatologie) Zvládnutí tematiky textu a její reflexe ve výchozím a cílovém kulturním prostředí	2
Body celkem	15

Překlad středně obtížného textu o počítačových hrách. Text není příliš terminologicky nasycený. Překladatelsky náročnější jsou zejména úvahové pasáže.

Překlad má řadu nedostatků, v zásadě je ale redigovatelný. Posuny významu jsou vyznačeny dvojitým přeškrtnutím (str. 12, 13, 16, 17, 18, 19, 22, 24). V překladu lze nalézt také několik vynechávek (str. 11, 12, 18).

Terminologická řešení jsou většinou přesvědčivá. Problematický je překlad metaforických výrazů *vocabulaire vidéoludique*, *langage vidéoludique* a *vocabulaire conceptuel* (*videoherní slovník*, *videoherní jazyk* a *slovník pojmů*). Ve skutečnosti nejde o jazyk či slovník pojmů, ale o repertoár výrazových prostředků (je to vysvětleno na str. 17). Podobně nevhodný se mi zdá doslovný překlad slova *mécanique* (*herní mechaniky*, *mechanický návrh*) a *dramaturgie* (*dramaturgie*). Za zvážení by stálo použití výrazu *počítačová hra* místo *videohra* na některých místech textu. *Culture occidentale* je několikrát přeložena bez adjektiva, následně s adjektivem – jde o záměr?

Z hlediska stylistického si lze všimnout mnoha volnějších řešení, která jsou úspěšná; nedostatky spočívají mj. v občasně hovorovosti. Je škoda, že hned první věta textu není dobře stylisticky zvládnutá.

Formální stránka prozrazuje nedbalost (řada přehlédnutí, opakovaných textových úseků, chybné psaní uvozovek) a neznalost pravidel interpunkce – v textu je ohromující množství chybně psaných větných čárek (v překladu a komentáři celkem přes 40). Stránky nejsou číslovány.

Komentář obsahuje všechny podstatné části, ale je poměrně stručný: např. gramatická část by mohla mnohem více reflektovat překládaný text (slovosled, vytýkání, řešení nominálních struktur). Rozbor by si zasloužil také překlad výše uvedených výrazů *vocabulaire vidéoludique* atd. Pasáž o jazykových funkcích není úplná. Chybí zmínka o profesním slangu. Seznam literatury by měl v ideálním případě zahrnovat původní české dílo o počítačových hrách.

Navrhuji hodnocení známkou *dobře*.

V Praze dne 28/8/2023

Tomáš Duběda, oponent

¹ 4 nebo 5 bodů znamená, že práce nemůže být doporučena k obhajobě

² 5 bodů znamená, že práce nemůže být doporučena k obhajobě