

Marcin Michoń
Universität Łódź/Polen

Datenerhebung im Lokalisierungsprozess von Computerspielen – zur Vorbereitung einer Studie

ABSTRACT

On data collection in the process of computer game localization:
On preparation of a study

The paper aims to describe the current methods in process-oriented research of translation and to show the distinctive nature of computer game localization.

A localization assignment confronts the translator with multi-modal material. On the one hand, it means concentration on the verbal content, but on the other hand this verbal layer and other semiotic channels interpenetrate one another and need to be taken into account together as equally important parts of the communicational goal.

The paper evaluates the technical instruments and methods of translation process analysis. The study of such instruments and methods should be conducted in an environment that is as neutral and as close to the reality of the translation process as possible, with access to common tools used by translators, including digital sources and computer-bound translation aids.

The translation process research data available today give an overview of the methods used for observing the steps in the process, the decisions made by the translators and the usability of their tools. The research focus here is on the decision making and perception in the transfer of verbal content to the multisemiotic and transmedia context. The examples provided in the paper refer to the specific problems encountered in the author's pilot study simulating a translation task aimed at localizing narration and dialogues for a popular computer game that has been very successful worldwide.

Keywords: translation process, eye tracking, game localization, source text, CAT, multimodality

Einleitung

Die meisten Forschungsarbeiten, die ihre Hauptaufmerksamkeit den ÜbersetzerInnen und deren Entscheidungen schenken, bestehen nach wie vor aus der Suche nach Elementen des Prozesses, die zu den besten Entscheidungen führen und in Richtlinien für den kongenialen Transfer umgewandelt werden können. Dabei wird versucht, ebenfalls jene Bestandteile des Prozesses zu entdecken und zu beschreiben, die abstrakt und deswegen schwer erfassbar sind, nämlich die Gedanken bzw. die Übersetzerinternen Impulse, die zur Überwindung der Übersetzungsprobleme führen können.

Dem Beitrag liegt das Ziel zugrunde, den Mehrwert der aktuell zugänglichen Methoden der Translationsprozessforschung (weiter TPF) auf die geplante analytische Auseinandersetzung mit dem komplexen Prozess der Lokalisierung von Computerspielen zu bewerten.

Das Arbeitsumfeld bei der Übersetzung eines Textes ist heute nämlich eine vielschichtige und von den individuellen kognitiven Voraussetzungen der ÜbersetzerInnen geprägte Umwelt, die die Entscheidungen im Übersetzungsprozess wesentlich beeinflusst. Gewiss sind die kreative Prägung der Übersetzungsarbeit und die individuellen Eigenschaften der ÜbersetzerInnen ein wichtiger Faktor für den Verlauf der Übersetzung (vgl. Risku 1998; Kußmaul 2000). Die Beobachtung des Translationsprozesses erschließt jedoch viele objektiv erfassbare Faktoren, die zu relevanten und allgemein anwendbaren Richtlinien führen können.

Die derzeitigen technischen Möglichkeiten der TPF sind komplex und vielseitig. Sie sind in der Lage, tiefgreifende Schlussfolgerungen aus der Analyse des Entscheidungsprozesses zu liefern. Auf der anderen Seite hat sich in den letzten Jahren der Arbeitsplatz der Übersetzung weiterentwickelt und in vielen Feldern der Übersetzung ist eine ausgebaute technische Unterstützung nicht mehr wegzudenken. Eine Untersuchung, die sich lediglich auf die mentalen Entscheidungsprozesse der ÜbersetzerInnen beschränkt und die die Handhabung der zugänglichen Hilfsmittel nicht in Betracht zieht, lässt wichtige Komponenten des Prozesses außer Acht.

Daher schildert der Beitrag die aktuellen Datenerhebungsverfahren der TPF und hebt die Züge einer praxisnahen Perspektive der Forschung hervor, indem über die Erkenntnisse aus einer Feldstudie zur Arbeit der LokalisierungsspezialistInnen von Computerspielen und deren Texten berichtet wird. Vor diesem Hintergrund wird überlegt, inwieweit es möglich ist, die Methoden der TPF gewinnbringend für die aktiven und angehenden LokalisierungsübersetzerInnen einzusetzen. Der Artikel präsentiert Erkenntnisse aus der Feldstudie, die in der Vorbereitungsphase einer Laborstudie durchgeführt wurde. Das Hauptziel der nachfolgenden Untersuchung soll eine Datenerhebung mit einer möglichst praxisnahen Perspektive werden. Die Idee einer zugleich auf die mentalen Prozesse und die aus ihnen resultierenden Handlungen ausgerichteten Untersuchung, die

im Weiteren skizziert wird, soll vor dem Hintergrund der aktuellen Erhebungsstandards geschildert werden.

Datenerhebung in der Translationsprozessforschung

Die Datenerhebungsverfahren können nach Krings (2005: 348) in Offline- und Online-Verfahren eingeteilt werden, je nachdem, ob die Daten zeitlich parallel zum Übersetzungsprozess (periaktional, online) oder nach dem Abschluss der Produktion (postaktional, offline) gesammelt werden (vgl. Göpferich 2008:10).

Im Allgemeinen erlauben es die Methoden, den Entscheidungsprozess objektiv zu betrachten und nicht zu interpretieren. Die Nützlichkeit der Methoden für die Untersuchung der kognitiven Prozesse ist jedoch unumstritten, denn sie weisen bestimmte Schwächen auf und verursachen Probleme. Diese lassen sich jedoch infolge einer durchdachten Triangulation großteils aufheben.

Der Verschiebung der übersetzungswissenschaftlichen Konzentration vom Produkt zur Untersuchung des Prozesses, darunter der kognitiven Prozesse im Sinne anthropozentrischer Forschung (Grucza/Płużyczka/Soluch 2014; Płużyczka 2015; Grucza et al. 2019), folgte die Entlehnung der Methoden aus anderen Disziplinen. Dies brachte der TPF neue Erhebungsvorgänge und Auswertungsperspektiven.

Der potenzielle Nachteil in der übersetzerorientierten Untersuchung liegt vor allem in der Künstlichkeit der Situation, in der die ProbandInnen arbeiten. Die Verwendung des Eye-Trackers setzt eine rigorose Disziplin in Bezug auf die Sitzposition, Einsatzmöglichkeiten von technischen Hilfsmitteln sowie der Texterstellung voraus. Klare Ergebnisse der okulometrischen Analyse sind in jenen Tests zu erwarten, in denen die ProbandInnen sich lediglich auf ihre kognitiven Kapazitäten stützen und das Bild auf dem Bildschirm statisch ist. So haben z. B. Untersuchungen zu der Lese- und Schreibkompetenz, auch bei Lese- und Rechtschreibstörungen (Andrychowicz-Trojanowska/Grucza 2018), der Rezeption von Werbung (Nowakowska 2014), dem Avista-Dolmetschen (Płużyczka 2015), der Übersetzung geschriebener Texte (Ehrensberger-Dow/Perrin 2013) oder auch der Untertitelung (Hansen-Schirra et al. 2017; Schotter/Rayner 2012) relevante Ergebnisse geliefert. In der Forschung handelt es sich zumeist um Erhebungsversuche, in denen die Aufmerksamkeit der TeilnehmerInnen völlig einem Text oder Textpaar gewidmet ist. In den genannten Forschungsfeldern bildet die vom Eye-Tracker erzwungene unnatürliche Haltung am Computer keine wesentliche Störung. Beim Transfer, der eine komplexe Recherche oder Arbeit mit mehreren digitalen Tools voraussetzt, ist die okulometrische Untersuchung komplizierter und die Datenerhebung kann durch die Änderungen des Bildinhalts erschwert werden.

Ein exzellentes Beispiel einer Triangulation, durch die die erwähnten Probleme aufgehoben werden konnten, bilden im deutschsprachigen Raum die CLINT-Studien der Züricher Hochschule für Angewandte Wissenschaften und

der Universität Zürich (vgl. Massey/Ehrensberger-Dow 2014), die Studien der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz (vgl. Hansen-Schirra et al. 2017) sowie die bereits erwähnten Studien des LELO-Labors der Universität Warschau (vgl. Grucza et al. 2019; Płużyczka 2015), die ebenfalls für die Untersuchung der Lokalisierung von Computerspielen relevant sind (vgl. Kudła 2020).

Maureen Ehrensberger-Dow und Daniel Perrin (2013: 78–80) halten den Einsatz der Untersuchungsmethoden, die für die Erhebung des Entscheidungsprozesses beim Verfassen journalistischer Texte entwickelt wurden, auch in der Translationsprozessforschung für sachgemäß. Es bestehen nämlich technische Parallelen zwischen dem Prozess des Verfassens schriftlicher Texte und des Übersetzens. Bei dieser Form der vielschichtigen Erhebung handelt es sich um die Verlaufsanalyse (progression analysis). Die Methode besteht aus dem folgenden Online- und Offline-Verfahren:

1. Einem *Protokoll* zum Vorgang und den in Anspruch genommenen Hilfsmitteln. Dabei werden Informationen über die ProbandInnen, Vorkommnisse, die etwa als Erklärung für die Entstehung bestimmter Daten in den Eye-Tracker-Aufnahmen geliefert werden, aber auch andere wesentliche Bemerkungen (z.B. zu der online oder in multimedialen Beständen geführten Recherche) berichtet.
2. *Bild- und Tonaufnahmen* während der Erhebung, um wesentliche Vorkommnisse oder wichtige Kommentare und Bemerkungen der ProbandInnen zu beachten.
3. *Bildschirmaufnahmen (screen recording)* als Protokoll sämtlicher Schritte in der Recherche und der Erstellung des Textes samt Korrekturen. Sie bilden eine wichtige Grundlage für die weiteren Bestandteile der Erhebung.
4. Einem *Keylogging-Protokoll*; dieses lässt auf der Zeitachse die Abschnitte erkennen, in denen die ProbandInnen mit Textproduktion bzw. -korrektur beschäftigt waren.
5. *okulometrischen Aufnahmen*, die die Bewegungen und Fixierungszeit der Pupillen registrieren, und somit die für die Kognitionsprozesse der ÜbersetzerInnen wichtigen Objekte verraten. Diese Daten sind relevant für andere Schritte der Erhebung und deuten objektiv auf die Struktur des Entscheidungsprozesses hin.¹
6. Der *Gehirnfunktionsmessung*, vor allem mit Hilfe von Elektroenzephalographie (EEG), der funktionalen Magnetresonanztomographie (fMRT), der

1| Bild- und Tonaufnahmen, Bildschirmaufnahmen, Keylogging und die okulometrische Datenerhebung können von einer dafür zuständigen Software integral überwacht, gespeichert und analysiert werden. So ist als Beispiel das TR@K-Labor der Philologischen Fakultät der Universität Łódź mit einem Gazepoint 3 HD Eye-Tracker und iMotions-Software ausgestattet, wobei in die Software ein Keylogger und ein Modul für die Bearbeitung der AV-Aufnahmen integriert sind.

Positronenemissionstomographie (PET) sowie der Echoplanarbildgebung (echo planar imaging EPI). Somit werden Daten darüber erhoben, mit welchen neuronalen Zentren und mit welcher Intensität das Gehirn auf die jeweiligen Aufgaben in der Problemlösung reagiert. Diese Daten bilden einen wichtigen Verknüpfungspunkt zwischen den geisteswissenschaftlich angelegten Studien der Übersetzungswissenschaft und den naturwissenschaftlichen Erkenntnissen über die Denkprozesse und Funktionen des Gehirns. Sie werden in die Erhebung integriert oder in getrennten Tests durchgeführt.

Auf die im Online-Verfahren offen gelassenen Fragen kann

7. mit Hilfe eines *retrospektiven Kommentars* der ProbandInnen geantwortet werden, also einer postaktionalen Erhebung. Als Stimulus für die ungesteuerten Äußerungen dienen die Aufnahmen aus dem periaktionalen Teil der Erhebung. Die mündlichen Erläuterungen der ProbandInnen werden ebenfalls aufgezeichnet und münden in das im ersten Punkt genannte Protokoll.

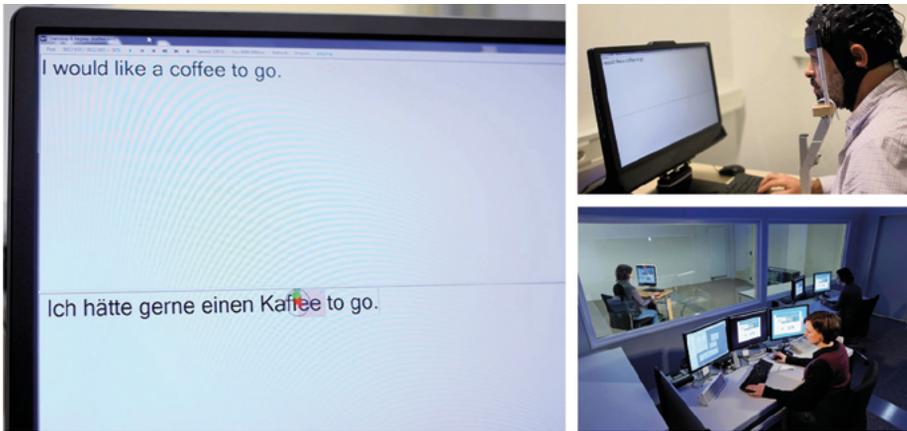


Abbildung 1. Links: Verlauf der Erhebung mit dem Eye-Tracker an der Johannes-Gutenberg-Universität Mainz. Ausgangs- und Zielsprachentext sind parallel zu sehen. Der Fixierungsmarker des Eye-Trackers ist im deutschen Satz zu sehen.

Rechts oben: Ebenfalls eine Aufnahme aus dem Eye-Tracker-Labor der JGU Mainz. Beim Probanden wird eine unnatürliche Haltung, die für die Erhebung mittels Eye-Tracker günstig ist, erzwungen. Die EEG-Messung wird mit einer dazu vorgesehenen Kopfbedeckung vollzogen (die beiden Bilder stammen aus dem Film „GRC Faces of Excellence: Silvia Hansen-Schirra – Bridging Brains and Words“, abrufbar auf Youtube.com unter www.youtube.com/watch?v=xtb29j6a_X8&t=142s, Zugriff am 20.03.2022).

Rechts unten: Das Labor der Züricher Hochschule für Angewandte Wissenschaften in Winterthur. Bei der Erhebung wird im Nebenraum Protokoll geführt (www.zhaw.ch/de/linguistik/forschung/technikkommunikation/usability-labor/, Zugriff am 20.03.2022).

Eine solche Triangulation, in der die einzelnen Elemente die Schwachstellen des Erhebungsprozesses aufheben, bietet eine objektive Forschungsmethode und erlaubt eine Annäherung an den Kern der Frage nach einschlägigen Hinweisen zur zielgerechten Gestaltung des Übersetzungsprozesses in den jeweiligen Bereichen. Der Einsatz des im Punkt 6 genannten Erhebungsteils erzwingt die Zusammenarbeit eines interdisziplinären Forscherteams und das Zusammenspiel der geistes- und naturwissenschaftlichen Methoden. Das breite Spektrum der somit gelieferten Daten bedeutet die Möglichkeit der Suche nach dem Auslöser der Entscheidungen in der Kognition, der Handhabungskompetenz einzelner Werkstatterelemente oder etwa der Kreativität des Einzelnen. So können manche Lösungen als Mittel zur Optimierung des Prozesses erfasst werden.

Zur Datenerhebung in einem Lokalisierungsprojekt

Die Wissenschaft und die Praxis sollen einander beeinflussen und voneinander profitieren. Wesentliche Neuigkeiten in der Übersetzungspraxis bedeuten für die Systeme der Datenerhebung und die Analyse die Notwendigkeit einer Anpassung.

Ein schwieriges Feld der Datenerhebung im Rahmen jeglicher Methodologie bilden Übersetzungsprozesse, die eine komplexe Zusammenarbeit mehrerer Personen voraussetzen, aus vielen Schritten bestehen und für die mehrere Werkzeuge eingesetzt werden. Ein solches Beispiel bildet eben die Lokalisierung von Computerspielen, also die Anpassung einer multimedialen, multimodalen und interaktiven Kommunikationsform (vgl. Baker 2011; Kudła 2020). Die Lokalisierung wird heute als Bestandteil der GILT-Prozesse betrachtet, d.h. nach *Słownik polskiej terminologii przekładoznawczej* (2019: 48, weiter SPTP) als:

kollektive Nutzung einer Reihe von Übersetzungshandlungen (Globalisierung, Internationalisierung, Lokalisierung und Translation), die ein Repertorium der in der Übersetzungsbranche genutzten Methoden bilden. Sie haben das Ziel, dem Zielsubjekt eine an seine Bedürfnisse maßgeschneiderte Übersetzungsleistung zu liefern. Mit dem GILT-Begriff hängt die Nutzung von Hilfsmitteln zusammen, die den Übersetzungsprozess unterstützen, wie: CAT, MT sowie die besten Praktiken in Bezug auf die Nutzung dieser Technologien.²

Des Weiteren wird die Lokalisierungsarbeit im sog. LockKit (vom Lokalisations Kit) vollzogen. Dieses definiert SPTP (2019: 72) als:

Ein elektronisches Gefüge von Ressourcen, das in der Lokalisierung großer Übersetzungsprojekte zu ihrer weiteren digitalen Verarbeitung genutzt wird. Dieses

2| Definition von Łukasz Jan Berezowski, übersetzt aus dem Polnischen von Marcin Michoń, weiter M.M.

Interface wird vor allem bei der Übersetzung der Software/Computerspiele sowie der audiovisuellen Übersetzung (Filmübersetzung) eingesetzt.³

Der Transfer in diesem Bereich setzt nicht nur den Einsatz moderner digitaler Werkzeuge, sondern auch eine kollaborative Übersetzung voraus. Die Lokalisierung ist häufig ein teures, internationales Unterfangen, das eine komplexe Planung und Aufsicht verlangt, sowie die Zusammenarbeit mehrerer ÜbersetzerInnen voraussetzt. Der Verlauf der Lokalisierung im engeren Sinne kann auf zwei Arten bestimmt werden, d.h. als:

1. Adaptationsprozess der Computersoftware an bestimmte Sprachen, technische Standards, Gesetze, Regulierungen und Normen des Zielmarktes.
2. Adaptationsprozess der Produkte und Übersetzungsleistung an den globalen Markt, z.B. durch Neuentwerfen der technischen Spezifizierung, Etikette, Computersoftware u.Ä., so dass sie an die gesetzlichen und normativen Anforderungen der Zielländer angepasst werden (SPTP 2019: 73).⁴

Um die besten Praktiken der Lokalisierung zu ermitteln und sich auf die Durchführung einer praxisnahen Untersuchung vorzubereiten, wurde der Erstellungsprozess eines erfolgreichen polnischen Spiels analysiert, das weltweit veröffentlicht wurde. Ein Projekt, das eben als Beispiel für ein großes und erfolgreiches Lokalisierungsunterfangen gelten kann, sind die Computerspiele der Witcher-Serie des polnischen CD-Projekt-Verlages. Sie haben im Mai 2020 weltweit ein Verkaufsvolumen von ca. 50 Mio. Exemplaren erreicht. Damit ist die Spiel-Trilogie mit Abstand das meistverkaufte polnische Computerspiel aller Zeiten geworden.⁵

Das Spiel basiert auf der Reihe der Fantasy-Bücher des in Polen sehr bekannten, aus Łódź stammenden Autors Andrzej Sapkowski. Er wurde bereits mit seinen ersten Erzählungen unter AnhängerInnen der Fantasy-Literatur im Ausland bekannt. Nach dem Erfolg der Adaptation zum Computerspiel und der Netflix-Serie mussten die Auflagen der übersetzten Bücher erheblich erhöht werden.

Die Fantasy-Literatur von Andrzej Sapkowski ist als Vorlage für die Übersetzung und transmediale Adaptation aufgrund kultureller Implikaturen, der möglichen Probleme mit der intersemiotischen Kontextualisierung und der Verankerung in transmedialen Netzwerken sehr interessant. Die nachfolgende Beschreibung des Projekts stützt sich auf allgemein zugängliche Informationen, aber auch auf die Ergebnisse einer Feldstudie aus dem Jahr 2019, die durch den Einblick in die Lokalisierungsarbeit beim CD-Projekt RED (weiter CDPR) ermöglicht wurde.

3| Definition von Łukasz Jan Berezowski, übersetzt aus dem Polnischen von M.M.

4| Definition von Maria Piotrowska, übersetzt aus dem Polnischen von M.M.

5| Vgl. www.thewitcher.com/pl#media, Zugriff am 20.03.2022.

Das gesamte Lokalisierungsprojekt des Witcher-Spiels bedeutet allein in den Dialogen über 70.000 Verse, die in 11 Sprachen übersetzt wurden. Die Dialoge sind dabei oft nicht linear, sondern mehrfach verzweigt. Im dritten Teil des Spiels gibt es 36 mögliche Lösungen und mehrere Verlaufsmöglichkeiten der Dialoge, die von den Entscheidungen der SpielerInnen abhängen. Das Spiel ist Teil eines multimodalen Produktclusters, der u.a. aus begleitenden Computerspielen, Comic-Büchern sowie Karten- und Brettspielen besteht.

Zum Arbeitsvorgang im Lokalisierungsprojekt

Mikołaj Szwed, der die Lokalisierung des Spiels in die deutsche und englische Sprache mitgestaltet und überwacht hat, berichtete im April 2019 über den Lokalisierungsverlauf aus der Perspektive des Managers und wies auf wesentliche Komponenten der Zusammenarbeit mit den ÜbersetzerInnen hin.

Die meisten Computerspielverlage gehen bei der Lokalisierung so vor, dass zwecks Verheimlichung der Handlung vor der Vermarktung einzelne MitarbeiterInnen des Projekts lediglich mit nicht zusammenhängenden Textabschnitten konfrontiert werden. Dies beeinflusst die Kohärenz des lokalisierten Textes negativ. Um dem vorzubeugen, liefert CDPR den Übersetzern möglichst viele Angaben zum Verlauf der jeweiligen Dialoge, dem Ort, deren TeilnehmerInnen u.Ä. Die Beschreibung ist eine verbale Äquivalenz des Visuellen und Nonverbal-Lautlichen in den Szenen.

Die Aufgabe, über 30.000 Zeilen Dialog für den dritten Teil des Spiels zu übersetzen, musste aus zeitlichen und kommerziellen Gründen einer Vielzahl von ÜbersetzerInnen anvertraut werden.⁶ Die lexikalische und stilistische Kohärenz im Spiel sowie im intertextuellen Bezug auf die literarische Vorlage und andere Bestandteile des transmedialen Clusters wurde angestrebt durch:

1. ausführliche Beschreibungen der Aufgabe,
2. referentielle Beschreibungen und Kommentare zum Dialogverlauf und -umfeld,
3. ausführliche Erläuterungen zur Eigenart der Arbeit mit dem gelieferten ausgangssprachlichen Text,
4. die Koordinierung des Projekts mit Hilfe der CAT-Programme, die es erlaubt haben, für Kohärenz der translatorischen Entscheidungen zu sorgen, indem die *translation memories* (TM) und *Termdatenbanken* (TB) die Recherche erleichtern und die Konstante Benennungslösungen überwachen. Kontrolle und Unterstützung wurden ebenfalls dank entsprechenden Funktionen des CAT-Tools durch den Manager geleistet, der seine Hinweise im Laufe der Arbeit in einer Cloud-Datei beobachtet und

6| Vgl. www.reddit.com/r/gaming/comments/1p6xpw/the_witcher_in_numbers/, Zugriff am 20.03.2022.

5. auf mögliche Referenzen und Interpretationen hinweisen kann. Es handelt sich häufig um die Entscheidungen von Erich Simon, der die Bücher von Andrzej Sapkowski ins Deutsche übersetzt hat bzw. um Internetforen und -glossare, die von den lokalen Fans der Serie oder HerausgeberInnen der multimedialen Produkte im deutschsprachigen Raum erstellt und moderiert werden.⁷

Die beschriebenen Maßnahmen helfen dabei, den Transfer eines so umfangreichen Stoffes übersichtlich und kohärent durchzuführen und seine Qualität bereits im Laufe des Prozesses zu sichern. Sie tragen auch zur Vermeidung vieler Probleme bei, die bei der finalen Korrektur eines derart umfangreichen Textes auftauchen könnten.

Zum Text der Lokalisierungsvorlage

Die polnischen Dialoge bilden eine Vorlage für die Lokalisierung ins Deutsche und Englische. Die Übersetzung ins Englische übernahm die hausinterne Abteilung der CDPR, d.h. amerikanische MuttersprachlerInnen, die seit längerer Zeit in Polen leben. Das Englische bildet in der Lokalisierung in andere Sprachen (etwa das Japanische) die Pivot-Sprache.

Die deutsche Lokalisierung wurde in einem CAT-gestützten Übersetzungsprojekt in Deutschland erstellt und im G&G Tonstudio in Kaarst aufgenommen. Der Manager des Projekts hat ebenfalls die späteren Tonaufnahmen mit Beratung begleitet, um den SynchronsprecherInnen die möglichen Interpretationen für die diasemiotische Wahrnehmung des Textes zu erleichtern.

Bevor das Projekt mit den Aufnahmen abgeschlossen werden konnte, mussten mehrere ÜbersetzerInnen am Transfer des ausgangssprachlichen Textes zusammenarbeiten. Sie hatten es mit einer xlsx-Datei zu tun, die hier anstelle einer üblichen doc-Datei eingesetzt werden muss, um das Nachgehen eines variierenden Dialogverlaufs zu ermöglichen. Die Datei besteht insgesamt aus drei Arbeitsblättern. Die ersten zwei führen in die Aufgabe und in den breiteren Kontext des Dialogs ein und erfüllen die Rolle einer Anleitung.

Aus dem ersten Arbeitsblatt *Allgemeine Bemerkungen* (general notes) erfahren die ÜbersetzerInnen, welche Einstellung für die Wahrnehmung der Aufgabe wichtig ist. Dieser Teil der Übersetzungsrichtlinien äußert sich unter anderem zu folgenden Fragen:

1. Die schriftlich fixierten Texte unterliegen bei der Aufnahme in das Spiel einem diasemiotischen Transfer in die mündliche Form der Dialoge, die stilistisch den Dialogen „aus dem Film, Fernsehen oder bestimmten

7| Vgl. <https://hexer.fandom.com/wiki/Hauptseite>, Zugriff am 20.03.2022.

Comic-Büchern und graphischen Romanen“⁸ ähneln sollten. Hiermit wird deutlich auf den Bezug zur Verankerung des Dialogs im multisemiotischen Spiel hingewiesen;

2. Die Dialoge sind nicht linear zu übersetzen, sondern es ist in der *xlsx*-Datei den Tags zu folgen, die je nach der Antwort einen möglichen Verlauf des Gesprächs aktivieren, bis man zum Tag „End of scene“ gelangt. ÜbersetzerInnen klicken die Tags an und werden zu der jeweils zutreffenden Fortsetzung des Dialogs versetzt. Beim Überspringen in die nächste Gesprächssequenz ist eine kohärente Verknüpfung zu beachten, vor allem da, wo eine Sequenz als Fortsetzung von zwei unterschiedlich verlaufenden Dialogabschnitten folgt – so die Anleitung;
3. Die Übersetzung wird in die Spalten rechts von der Vorlage eingetragen. Die Spalten sind entweder mit *SL* (*source language*) oder *TL* (*target language*) beschrieben. Neben der Spalte mit den Namen oder Bezeichnungen der DialogteilnehmerInnen kommen noch Kommentare, die an die SchauspielerInnen und die Regie gerichtet sind, und beschreiben, welche Einstellung die finale, mündlich fixierte Äußerung haben soll. Es wird unterstrichen, dass die Übersetzung der kontextuellen Kommentare und der Kommentare an die Regie der Synchronisierung einen wichtigen Bestandteil des Ganzen bilden und zum Lokalisierungsauftrag gehören. Gemeint sind Erläuterungen zur Einstellung der GesprächsteilnehmerInnen zueinander sowie der Intonation in den jeweiligen Versen. Die ÜbersetzerInnen werden auch dazu ermutigt, in den zielsprachlichen Spalten jegliche Kommentare anzubringen, die für die Regie oder die (diasemiotische) Performanz der SchauspielerInnen relevant wären;
4. Bei gereimten Phrasen in der polnischen Fassung sind ähnliche Reimreihen in den zielsprachlichen Versen einzusetzen (Lieder oder Quasi-Aphorismen);
5. Die Aussagen sollten an die Beschreibung der Charakteristik der jeweiligen Figuren aus dem zweiten Arbeitsblatt (*Witcher notes*) angepasst werden.

Das zweite Arbeitsblatt in der *Excel*-Datei beinhaltet Beschreibungen zum Charakter der Beteiligten, die Schilderung des Kontextes, Umgebung und Vorgeschichten für die Dialogszene, sowie Anmerkungen zu jeglichen graphischen verbalen Bestandteilen des Bildes, z.B. dem Spiel-Tagebuch oder diversen anderen sichtbaren Inhalten (den sog. *on-screens*).

Wichtig sind in diesem Arbeitsblatt die Informationen zu den non- bzw. paraverbalen Eigenschaften des Spiels, die Einfluss auf die Gestaltung des Verbalen in den ausgangs- wie in den zielsprachlichen Dialogen haben könnten. Die

8| Die gelieferten Beschreibungen sind Hinweise des Verlags, die eine bestimmte Einstellung zu den übersetzten Dialogen erzeugen sollen. Den ÜbersetzerInnen wurde vor der Wahrnehmung ihrer Aufgaben mit diesen Beschreibungen eine Hilfestellung bezüglich der richtigen Einstellung zum Inhalt der schriftlich fixierten Dialoge gegeben.

Eigenschaften der Personen werden in einem informellen, gar saloppen Stil geschildert. Diesem Stil begegnen die ÜbersetzerInnen auch in den Dialogen selbst und diese Beschreibung bildet somit eine kohärente Richtlinie. Interessant bei der Beschreibung ist auch, dass in den englischen Vorlagen für die Übersetzung den jeweiligen Personen auch regionale Sprachzüge verliehen werden, etwa nordamerikanischer, nordenglischer, walisischer Akzent, Phraseologie und Vokabular mit der Bemerkung niedrige oder hohe Gesellschaftsschicht, und somit einem Hinweis auf das erwünschte Register. Von der regionalen Prägung sieht man in der deutschsprachigen Lokalisierung ab, was von einer anderen Wahrnehmung der Sprachvarietäten in den Ländern der jeweiligen Sprachkreise zeugt.

Das dritte Arbeitsblatt beinhaltet eine Tabelle mit dem eigentlichen Ausgangssprachentext. Die Spalten: Kommentar SL, Sprecher SL, Kommentar Regie SL, Vers SL, Wahl SL, Link SL haben äquivalente Spalten mit dem Attribut TL für die zielsprachlichen Formulierungen. Darin manifestieren sich die genannten Richtlinien in Bezug auf die Vorgehensweise der ÜbersetzerInnen.

Zu erkennen ist auch die Relevanz zwischen den Anmerkungen in der Spalte mit Kommentaren an die Regie und den dazugehörigen Aussagen. So wird dem zielsprachlichen Text eine konnotative Prägung verliehen, die nicht dem Inhalt der einzelnen Verse selbst entnommen werden kann. Ohne entsprechende Analyse und die intertextuellen Zusammenhänge zwischen der Anleitung und dem eigentlichen Ausgangssprachentext ist diese Lokalisierungsaufgabe wohl nicht sachgerecht wahrzunehmen.

Schlussfolgerungen

Vor dem Hintergrund des geschilderten Beispiels aus der Feldstudie soll abschließend die Frage gestellt werden, ob eine wirklichkeitsnahe Abbildung des Vorgangs einer Lokalisierung in der Translationsprozessforschung möglich ist und welche Modifizierung der etablierten Erhebungsmuster dabei vorzunehmen wäre. Eine Konfrontation zwischen der Forschungsperspektive und dem praktischen Lokalisierungsvorgang lässt folgende Schlussfolgerungen festhalten.

Beim Streben nach einer praxisnahen Ausrichtung der Erhebung entsteht sicherlich das Problem der Integrierung des Eye-Trackers als Werkzeug. Die okulometrischen Aufnahmen sind für die Deutung der Entscheidungen im Prozess wichtig und weisen etwa auf Korrekturen oder Quellen für die Recherche hin. Die *heat maps* der Fixierung können für die einzelnen Arbeitsabschnitte am Ausgangssprachen- und am Zielsprachentext, die für den Entscheidungsprozess wichtigen Hilfsmittel sowie für die Anleitungen punktuell erstellt werden. Dies ist ein mühsamer Vorgang für die ForscherInnen und erfordert aufmerksame Protokollführung und sorgfältige Analyse der Bild- und Tonaufnahmen (vgl. Lauterbacher 2012).

Die Vorbereitung der Anleitung zur Erhebung könnte den Richtlinien des Herausgebers für die ÜbersetzerInnen ähneln und möglicherweise auch typographisch analog gestaltet werden. Eine solche Vorgehensweise trägt nämlich wesentlich zur Interpretation und Gestaltung des Grafisch-Verbalen bei und hilft bei der Kontextualisierung. Natürlich wird der Umfang des Textes zwecks Erhebung auf ein kurzes Beispiel beschränkt.

Die Untersuchung der praxisnahen Lokalisierungsbeispiele scheint sich für die Translationsprozessforschung auch bei erhöhtem Aufwand und dem Risiko, den Problemen einer mehrkomponentigen Analyse Stirn bieten zu müssen, aufgrund der praktischen und sozialen Nützlichkeit zu lohnen. Eine laufende Pilotstudie liefert sicherlich Antworten auf viele der obigen Fragen, und zeigt, ob die erwünschte Integrierung der CAT-Tools in die Erhebung möglich sei (vgl. Kornacki/Pietrzak 2020). Ergebnisse diesbezüglich sind demnächst zu erwarten.

Der Einsatz der Gehirnfunktionsmessung in der Studie zur Lokalisierung und ähnlichen Studien und die damit verbundene interdisziplinäre Methodologie der Prozessforschung muss aufgrund des Umfangs in einer getrennten Auseinandersetzung erläutert werden.

Literaturverzeichnis

- Andrychowicz-Trojanowska, Agnieszka/Grucza, Sambor (2018). „Okulograficzna analiza stopnia dostosowania podręczników szkolnych do nauki języka angielskiego do potrzeb uczniów z dysleksją rozwojową. Cz. II: wprowadzenie do badań okulograficznych”. In: *Applied Linguistics Papers* 25(4). S. 129–143.
- Baker, Mona (2011). „Audiovisual translation”. In: Baker, M./Saldanha, G. (Hg.) *Routledge encyclopedia of translation studies*. London/New York, S. 13–20.
- Ehrensberger-Dow, Maureen/Perrin, Daniel (2013). „Applying a newswriting research approach to translation”. In: *Target*. 25(1). S. 77–92.
- Göpferich, Susanne (2008). *Translationsprozessforschung. Stand – Methoden – Perspektiven*. Tübingen.
- Grucza, Sambor/Bonek, Anna/Castelas, Maria/Kudła, Dominik/Płużyczka, Monika/Patera, Mateusz (Hg.) (2019). *Czytanie pretranslacyjne a jakość tłumaczenia a vista w świetle wyników badania okulograficznego*. Warszawa.
- Grucza, Sambor/Płużyczka, Monika/Soluch, Paweł (Hg.) (2014). *Widziane inaczej. Z polskich badań eyetrackingowych*. Warszawa.
- Hansen-Schirra, Silvia/Czulo, Oliver/Hofmann, Sascha (Hg.) (2017). *Empirical modelling of translation and interpreting. (Translation and Multilingual Natural Language Processing 7)*. Berlin.
- Kudła, Dominik (2020). *Ocena odbioru lokalizacji językowej gier komputerowych na podstawie danych okulograficznych*. Warszawa.
- Kußmaul, Paul (2000). *Kreatives Übersetzen*. Tübingen.

- Lautenbacher, Olli Philippe (2012). "From still pictures to moving pictures. Eye tracking text and image". In: Perego, E. (Hg.) *Eye tracking in audiovisual translation*. Rome. S. 135–156.
- Massey, Gary/Maureen Ehrensberger-Dow (2014). "Looking beyond text: the usefulness of translation process data". In: Engberg, Jan/Heine, Carmen/Knorr, Dagmar (Hg.). *Methods in Writing Process Research*. Bern. S. 81–98.
- Nowakowska, Joanna (2014). "Między kontem osobistym a Justyną Kowalczyk – forma reklamy banku a jej recepcja w obrazowaniu okولوجraficznym". In: Łukasik, M./Mikołajewska, B. (Hg.) *Języki specjalistyczne wczoraj, dziś i jutro, Studi@ Naukowe* 17. Warszawa. S. 306–320.
- Pietrzak, Paulina/Kornacki, Michał (2020). *Using CAT tools in freelance translation*. New York.
- Płużyczka, Monika (2015). *Tłumaczenie a vista. Rozważania teoretyczne i badania eyetrackingowe*. Warszawa.
- Risku, Hanna (1998). *Translatorische Kompetenz. Kognitive Grundlagen des Übersetzens als Expertentätigkeit*. Tübingen.
- Schotter, Elisabeth R./Rayner, Keith (2012). "Eye movements in reading. Implication for reading subtitles". In: Perego, E. (Hg.) *Eye tracking in audiovisual translation*. Rome. S. 83–104.
- SPTP = *Słownik polskiej terminologii przekładoznawczej*. Bogucki, Łukasz/Dybiec-Gajer, Joanna/Piotrowska, Maria/Tomaszkiewicz, Teresa (Hg.) (2019). Kraków.

Marcin Michoń

Uniwersytet Łódzki

Instytut Filologii Germańskiej

ul. Pomorska 171/173

90–236 Łódź

marcin.michon@uni.lodz.pl

ORCID: 0000–0002–5670–9559

