



WYDZIAŁ FILOLOGICZNY

INSTYTUT FILOLOGII GERMAŃSKIEJ
pl. b. Nankiera 15b
50-140 Wrocław

tel. +48 71 375 24 44
fax +48 71 375 28 62

ifg@uwr.edu.pl | www.ifg.uni.wroc.pl

Wrocław, dn. 10 czerwca 2020 r.

dr hab. Anna Małgorzewicz, prof. ucz.

Uniwersytet Wrocławski

Instytut Filologii Germańskiej

Recenzja

rozprawy doktorskiej mgra Dominika Kudły pt. *Ocena odbioru lokalizacji językowej gier komputerowych na podstawie danych okulograficznych* napisanej pod kierunkiem prof. dr. hab. Sambora Gruczy (Warszawa 2020, ss.420)

Badania mgra Dominika Kudły przedstawione w przedłożonej do oceny pracy doktorskiej wpisują się w nurt niezwykle ważnych eksploracji translatorycznych. Doktorant wychodzi naprzeciw aktualnym potrzebom branży tłumaczeniowej, rejestruje nowe obszary działalności translatorskiej i za cel swoich badań stawia opisanie obserwowanych działań translacyjnych i ich skutków w ścisłym związku z podmiotami poznawczymi określonych układów translacyjnych. W centrum zainteresowania badawczego Doktoranta znalazł się odbiór i stopień zadowolenia z przetłumaczonej gry osób, które jej używają. Ocenie podlegają zatem działania tłumaczy i ich wpływ na poziom satysfakcji adresatów tłumaczeń. Doktorant w swoich badaniach wykorzystuje metodologię już sprawdzoną w okulograficznych badaniach translatorycznych. Zakładając wysoką moc argumentacyjną wyników już przeprowadzonych badań eksperymentalnych, Doktorant w badaniu ruchów gałek ocznych w czasie percepcji wzrokowej oryginalnych i tłumaczonych tekstów gier komputerowych dostrzega szansę uzyskania podstawy dla sformułowania wniosków w odniesieniu do procesów przetwarzania czytanych tekstów oraz w odniesieniu do wpływu błędów tłumaczeniowych na te procesy. Już we wstępnych założeniach Doktorant podkreśla znaczenie aplikatywne uzyskanych wyników dla translodydaktyki akademickiej.



Mgr Dominik Kudła skrupulatnie opisuje we wstępie rozprawy stosowaną metodologię i poszczególne etapy badania oraz podaje dane techniczne sprzętu wykorzystanego w badaniach. Dane podlegające późniejszej interpretacji pochodzą nie tylko z rejestracji ruchów gałek ocznych probantów podczas gry komputerowej, ale również z wypełnionego przez osoby uczestniczące w badaniu kwestionariusza określającego ich doświadczenie i preferencje w odniesieniu do gier komputerowych oraz wypełnionej w końcowej fazie badania ankiety dotyczącej zarejestrowanych błędów w lokalizacji, jakości wersji językowej oraz ogólnej oceny gry.

Obszerny materiał zaprezentowany w dysertacji posiada logiczną strukturę, którą tworzy 6 rozdziałów. W pierwszej części pracy Doktorant odnosi się do stanu badań, przedstawia zatem zarys historii gier wideo, od ich początków do dnia dzisiejszego, stosując przy tym określone cezury czasowe: lata 80, lata 90., pierwsza dekada XXI wieku i druga dekada XXI wieku, odnosi się do dziedziny zwanej groznawstwem, objaśnia podstawowe pojęcia, proponuje klasyfikację gier wideo traktując je jako rodzaj gier komputerowych. Autor sporo miejsca poświęca zagadnieniom związanym z lokalizacją językową gier komputerowych; ich historię omawia chronologicznie, wykorzystując cezury przyjęte w opisie rozwoju gier wideo. Szczególnie ciekawym poznawczo rozdziałem jest część, w której Autor podejmuje próbę pojęciowego uporządkowania rzeczywistości, która jest przedmiotem jego badań. Nie jest to zadanie łatwe w obliczu wielości koncepcji i ujęć, jednak Doktorant podołał temu zadaniu bez zarzutu. Istniejące paradygmaty sklasyfikował według stosowanych terminów. Tak więc wyróżnił lokalizację gier, adaptację, transkreację, tłumaczenie audiowizualne i grupę nieugruntowanych paradygmatycznie pojęć używanych w odniesieniu do tłumaczenia gier. Już na płaszczyźnie nazywania określenia te wskazują na różnice w perspektywie oglądu naukowego. Należy zatem spodziewać się różnych opisów tej samej rzeczywistości, konstytuujących ją różnych kategorii, rejestrowania różnych jej obiektów wraz z ich specyficznymi kategorialnie właściwościami. Autor z tym zadaniem świetnie sobie poradził. W oparciu o bardzo bogatą literaturę przedmiotu przeprowadza pogłębioną analizę stosowanych pojęć, przybliżając tym samym istotę językowej lokalizacji gier komputerowych i jej różnorodnych uwarunkowań. W tej części pracy uwidacznia się rzetelność terminologiczna mgra Kudły, jego dociekliwość badawcza, która pozwoliła udowodnić, że za stosowanymi pojęciami kryją się określone koncepcje, konkretne wyobrażenia nazywanych zjawisk. Doktorant w przedstawianiu różnych koncepcji tego samego zjawiska dokonuje poprawnych syntez, wyciąga logiczne wnioski. W swoim wywodzie Doktorant opisuje

lokalizację językową gier komputerowych w kategoriach różnych rodzajów tłumaczenia, co pozwoliło na wyłonienie pewnych specyficznych właściwości językowej lokalizacji gier. Autor wyróżnia jej cechy odwołując się do następujących rodzajów tłumaczenia: tłumaczenia literackiego (zróżnicowane style wypowiedzi, charakterystyka postaci za pomocą rejestru językowego), tłumaczenia technicznego (spójność terminologiczna, dbałość o poprawność merytoryczną ekwiwalentów), tłumaczenia komiksów (przestrzenna organizacja, spójność obrazu i tekstu), tłumaczenia audiowizualnego (spójność tekstu, obrazu i dźwięku, stosowanie napisów dialogowych, ich segmentacja, wykorzystywanie dubbingu oraz synchronizacja ruchu warg z nagraniem). W definiowaniu właściwości gier komputerowych Doktorant zwraca również uwagę na cechy właściwe lokalizacji oprogramowania (m.in. dostosowanie do ograniczeń przestrzennych narzucanych przez kod wyjściowy, stosowanie krótkich segmentów tekstów). Gry komputerowe rozpatruje Kandydat na tle sieci połączonych ze sobą i nawiązujących do siebie tekstów kultury w ramach tzw. „polisystemu kreatywności”. Takie wieloaspektowe ujęcie językowej lokalizacji gier komputerowych pozwoliło na uchwycenie kompleksowości tego konstruktów, a w końcowym efekcie na uporządkowany, usystematyzowany jego opis. Językową lokalizację gier komputerowych Autor rozpatruje również w świetle translatorycznej teorii skoposu Reiss i Vermeera (1984), wskazując na interpretacyjną użyteczność tej koncepcji, dzięki odejściu od postulowanej we wcześniejszych paradygmatach ekwiwalencji językowej na rzecz adekwatności funkcjonalnej. Skoposu działań translacyjnych Doktorat upatruje w zapewnieniu użytkownikowi poczucia „imersji w świat danej gry” oraz rozrywki. Ewaluatorem jakości tłumaczenia staje się zatem sam gracz. Bardzo słusznie Autor podkreśla ten aspekt w swojej pracy, zwracając uwagę na konieczność dostosowania tłumaczonych gier do adresata tłumaczenia, jego zakotwiczenia w określonej kulturze, jego możliwości poznawczych oraz oczekiwań. Takie podejście wymaga od tłumacza stosowania odpowiednich, udomawiających technik tłumaczeniowych. Jednocześnie Autor zasadnie nie wyklucza możliwości egzotyzyacji tłumaczenia, właściwie tę możliwość argumentując i przytaczając trafne przykłady.

Z należyłą dokładnością mgr Kudła przedstawia w rozdziale 2.4. strukturę procesu lokalizacji gier komputerowych, wyróżniając najpierw rodzaje lokalizacji gier i ich zakres, a następnie opisując przebieg procesu lokalizacji gier oraz fazę przygotowania lokalizacji. Autor sporo uwagi poświęca opisowi tzw. zestawu lokalizacyjnego, na który składają się: materiały (pliki tekstowe zawierające elementy językowe zapisane tekstem w grze, pliki pomocy, instalacji i menu nośnika z grą, wiadomości o błędach i systemowe, nagrania dubbingowe, edytowalne

pliki graficzne zawierające elementy językowe, materiały z poprzednich lokalizacji, materiały promocyjne), dokumentacja gry obejmująca spis zawartości zestawu lokalizacyjnego, oprogramowanie narzędziowe i kod gry. W tej części pracy dowiadujemy się, jak zorganizowany jest proces tłumaczeniowy, proces nagrywania dubbingu, jaki jest podział obowiązków, jaka jest kolejność wykonywania zadań, a nawet, jakie są limity czasowe na realizację poszczególnych etapów. Autor stworzył detaliczny opis procesu lokalizacji, czerpiąc wiedzę z najbardziej aktualnej literatury przedmiotu, z licznych poradników funkcjonujących w branży lokalizacyjnej. W ten sposób otrzymujemy wgląd w złożony proces, którego realizacja możliwa jest tylko w systemowej pracy zespołowej, co ma bezpośrednie przełożenie na pracę tłumaczeniową i sposób jej organizacji, zasadniczo różniący się od tłumaczenia tradycyjnego. Autor rozprawy szczegółowo omawia elementy gry będące obiektami modyfikacji. Są to wchodzące w skład gry teksty, materiały graficzne, materiały audio i video, materiały drukowane i materiały reklamowe. Materiały tekstowe dzieli Autor w oparciu o typologię O'Hagan i Mangiron (2013) na teksty diegetyczne i teksty niediegetyczne, ale nie jest to jedyna zaprezentowana w pracy typologia. Bardzo szczegółowe przedstawienie aspektów tekstologicznych związanych z różnorodnością rodzajową, różnorodnością stosowanych kanałów przekazu, różnorodnością pod względem realizowanych funkcji, umiejscowienia tekstów w zestawie lokalizacyjnym ukazuje szerokie spektrum czynników determinujących działania translacyjne. Autor podkreśla hybrydowość materiału podlegającego tłumaczeniu, współistnienie różnych gatunków w jednym materiale, interaktywność tłumaczonego medium, która wymaga specjalnego, strategicznego podejścia tłumacza do zadania translacyjnego. Strategiczność działań translacyjnych Autor słusznie łączy z kategorią problemu translacyjnego, którego rozwiązanie wymaga właśnie strategicznych działań. Specyfikacja problemów translacyjnych dla określonego rodzaju tłumaczenia pozwala bowiem na ustalenie strategii tłumaczenia, czyli ciągu posunięć translacyjnych wzajemnie się determinujących, realizowanych według określonego planu, w celu osiągnięcia określonego celu. Cel ten jest realizowany na różnych poziomach czynności i operacji translacyjnych, a na płaszczyźnie językowo-tekstowej za pomocą technik tłumaczeniowych, które Autor omawia w odniesieniu do tłumaczenia elementów kulturowych. Posiłkując się ustaleniami innych badaczy w zakresie strategii i technik translacyjnych Doktorant szczegółowo omawia adaptację, egzotyzację, zapożyczenie, mediację, transkreację i kompensację. Przedmiotem refleksji Badacza są również błędy popełniane w lokalizacji językowej gier komputerowych i ich klasyfikacje, które mają dać

podstawę do późniejszych analiz. Doktorant przywołuje klasyfikacje wielu autorów, m.in. klasyfikacje wg Hejwowskiego, by ostatecznie zaproponować własną (str. 186-192).

Rozdział 2.7 jest znakomitym zaświadczeniem doskonałej orientacji mgra Dominika Kudły w zakresie światowych i polskich translatorycznych badań nad lokalizacją gier. Autor odnosi się w nim do stosowanych metod badawczych, jakimi są: bezpośrednia obserwacja grającego, wywiad, protokół głośnego myślenia, ankietą, metryka gry i biometryka, czyli analiza odczytów pomiarów parametrów życiowych badanego. Chodzi tutaj o reakcję skórno-galwaniczną, mierzenie tętna i dane okulograficzne. Tę część pracy można traktować jako solidne wprowadzenie do kolejnego autonomicznego rozdziału, poświęconego metodologii okulograficznej. Zaczynając od historii okulografii Kandydat prezentuje podstawowe jej założenia i objaśnia podstawowe terminy. Skupia się na ruchach gałki ocznej, które są traktowane jako bezpośrednie odzwierciedlenie charakteru i przebiegu przetwarzania mentalnego określonego materiału (s. 222). Inną omawianą kategorią danych są wizualizacje okulograficzne. Ważną częścią ocenianego rozdziału jest podrozdział 3.2 *Podstawy translatoryki okulograficznej*. W oparciu o paradygmat lingwistyki antropocentrycznej zaproponowany przez Prof. Franciszka Gruczę mgr Dominik Kudła uzasadnia wartość poznawczą badań prowadzonych w ramach już koncepcyjnie i definicyjnie ugruntowanej translatoryki antropocentrycznej. Autor przywołuje również ustalenia badaczy Uniwersytetu Warszawskiego, którzy przyczynili się do ukonstytuowania paradygmatu translatoryki okulograficznej. Są to opracowania m.in. Prof. Sambora Gruczy, Moniki Płużyczki, Agnieszki Andrychowicz-Trojanowskiej, Agnieszki Szarkowskiej, Anny Bonek, Marii Castelas. Dotychczasowe zastosowanie okulografii Badacz omawia w odniesieniu do obszaru translacji audiowizualnych (s. 243-254) i gier komputerowych (254-265). Jest to bardzo rzetelne opracowanie, które prezentuje stosowane metody i opisuje procesy badań w ich złożoności. Niezwykle cenne są przytaczane opinie i doświadczenia innych badaczy. Autor wskazuje na pewne trudności i uciążliwości związane z interpretacją wyników. Odnosi się również do samych probantów, ich reakcji. Wiedza ta, szczególnie w zakresie wykorzystania metodologii okulograficznej w badaniach gier wideo, okaże się przydatna w konstruowaniu własnego badania. Doktorant jest świadom pewnych ograniczeń instrumentarium okulograficznego i w związku z tym postuluje łączenie badania okulograficznego z innymi metodami, np. z wywiadem. Autor zwraca również uwagę na różne od badawczego wykorzystanie okulografii. Okazuje się bowiem, że okulografia wykorzystywana jest do sterowania grami lub wspomaganie sterowania w grach za pomocą oczu, zwłaszcza jeśli

chodzi o ich dostępność dla osób niepełnosprawnych. Rozdział 3 pozwala z pełnym przekonaniem stwierdzić doskonałe przygotowanie merytoryczne Doktoranta do planowanego badania.

Kolejny rozdział, czwarty, poświęcony jest prezentacji przeprowadzonego badania. Autor przedstawia szczegóły eksperymentu oraz formułuje hipotezy i pytania badawcze. Doktorant dokładnie opisuje warunki, procedury, materiał badawczy oraz uczestników eksperymentu. Otrzymujemy zatem precyzyjną deskrypcję eksperymentu wraz z dokładnymi profilami osób biorących w badaniu. Materiałem badawczym była gra *Shadow of the Tomb Raider*, której zasady Autor starannie omawia. Doktorant odnosi się również do różnych 3 wersji językowych gry, wykorzystanych w eksperymencie. Zwraca uwagę na pewne usterki techniczne, typograficzne tych gier, luki w tłumaczeniach, rozbieżności znaczeniowe wykorzystanych wersji, nieścisłości między napisami a kwestiami lektorskimi. Szczególną uwagę poświęca metodzie analizy danych. Ujawnia się w tej części usilne dążenie Badacza do uzyskania miarodajnych wskaźników. Doskonała orientacja Doktoranta w możliwościach i ograniczeniach stosowanej metody pozwoliła na odpowiednie zaplanowanie eksperymentu i zagwarantowanie uzyskania danych o najwyższej jakości. W rozdziale 4.2. Doktorant prezentuje 8 pytań badawczych i 10 odpowiednio sformułowanych, weryfikowalnych hipotez.

W rozdziale piątym mgr Dominik Kudła prezentuje uzyskane wyniki badań, omawia parametry uczestników i parametry wykonania zadania. Szczególną wartością poznawczą posiadają parametry okulograficzne uzyskane w grupach badanych, wyróżnionych na podstawie zmiennych dzielących się na takie kategorie, jak: trzy wersje językowe, pięć lat studiów, cztery poziomy doświadczenia tłumaczeniowego, pięć rodzajów treści w ramach gry. Do statystycznej weryfikacji danych dotyczących ruchów gałek ocznych uczestników badania wybrano test Kruskala-Wallisa. Doktorant przeprowadza skrupulatną analizę uzyskanych danych, które za każdym razem odnosi wersji językowej badanego fragmentu gry. Dane te można pogrupować. Są to:

- ✓ średnie wartości liczby fiksacji dla trzech kategorii obszarów zainteresowania,
- ✓ średnie wartości łącznego czasu fiksacji i sakad dla trzech kategorii obszarów zainteresowania,
- ✓ średnie wartości liczby spojrzeń dla trzech kategorii obszarów zainteresowania,
- ✓ średnie wartości długości średniej fiksacji dla trzech kategorii obszarów zainteresowania,

- ✓ średnie wartości analizowanych parametrów okulograficznych dla poszczególnych napisów,
- ✓ średnie wartości liczby fiksacji dla poszczególnych części gry,
- ✓ średnie wartości liczby spojrzeń dla poszczególnych części gry,
- ✓ średnie wartości łącznego czasu fiksacji i sakad dla poszczególnych części gry,
- ✓ średnie wartości długości średniej fiksacji dla poszczególnych części gry ,
- ✓ średnie wartości liczby fiksacji dla poszczególnych napisów,
- ✓ średnie wartości liczby spojrzeń dla poszczególnych napisów,
- ✓ średnie wartości łącznego czasu fiksacji i sakad dla poszczególnych rodzajów napisów,
- ✓ średnie wartości długości średniej fiksacji dla poszczególnych rodzajów napisów.

Doktorant sprawnie interpretuje wskaźniki eyetrackingowe. Szczegółowość i rzetelność cechuje również interpretację danych uzyskanych za pomocą kwestionariusza i ankiety końcowej przeprowadzonej w grupie probantów. Dane uzyskane w badaniu okulgraficznym oraz w kwestionariuszu i ankiecie zostały przedstawione na czytelnych diagramach.

Doktorant łączy, zestawia wszystkie uzyskane dane i wyciąga logiczne wnioski. Określa tendencje, potwierdza bądź podważa postawione hipotezy. W tej części pracy można stwierdzić nie tylko wysoko rozwiniętą umiejętność interpretowania uzyskanych danych, ale też należyta ostrożność, która wynika ze znajomości wykorzystywanej metodologii, jej ograniczeń, znajomość grupy probantów, z niezwykle wnikliwego analizowania wszystkich parametrów badania.

Na podstawie przeprowadzonego eksperymentu Autor pracy wyciąga 12 wniosków, które odnoszą się m.in. do procesu przetwarzania wzrokowego elementów wizualnych gry komputerowej, uwagi wzrokowej dla napisów dialogowych, usterek w lokalizacji gry, do wpływu doświadczenia z grami i kształcenia translatorycznego na poziom uwagi wzrokowej, na strategię przyjmowaną przez użytkownika gry. Wartość poznawcza wyciągniętych wniosków potwierdza poprawność i efektywność skonstruowanego instrumentarium badawczego. Doktorant w ostatnich fragmentach pracy wskazuje na konieczność kontynuacji badań, proponuje pewne rozwiązania metodologiczne, które pozwolą odpowiedzieć na pytania, które w badaniu pozostały nierozstrzygnięte.

Reasumując stwierdzam, że

- dysertacja mgra Domnika Kudły stanowi istotny wkład do eksperymentalnych badań translatorycznych,

- oceniana praca doktorska posiada charakter pionierski odnośnie do badania odbioru gier komputerowych na podstawie danych okulograficznych i pod względem innowacyjnego zastosowania metodologii okulograficznej,
- oceniana praca świadczy wymownie o wysokiej erudycji Doktoranta w zakresie translatoryki okulograficznej i w obszarze lokalizacji gier komputerowych oraz badań naukowych w tym obszarze,
- część empiryczna pracy potwierdza bardzo wysoki poziom umiejętności analityczno-interpretacyjnych Doktoranta,
- praca doktorska mgra Dominika Kudły i sformułowane wnioski posiadają wysoką wartość poznawczą i aplikatywną.

Konkluzja

Podsumowując stwierdzam, że oceniana praca spełnia wymagania ustawowe stawiane dysertacjom doktorskim i w związku z tym wnoszę o dopuszczenie jej Autora do dalszych etapów przewodu doktorskiego.

Jednocześnie wyrażam przekonanie, że praca doktorska mgra Dominika Kudły ze względu na pionierski charakter oraz wysoką wartość poznawczą i aplikatywną zasługuje na wyróżnienie i powinna zostać przedstawiona do nagrody naukowej.

Anne Kofronczyk