universität wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

„Übersetzungsprobleme und Übersetzungsstrategien in Videospielen am Fallbeispiel *World of Warcraft*“

verfasst von / submitted by

Mari Anne Schmidt, BA

angestrebter akademischer Grad / in partial fulfilment of the requirements for the degree of

Master of Arts (MA)

Wien, im März 2016 / Vienna, March 2016

Studienkennzahl lt. Studienblatt / degree programme code as it appears on the student record sheet:	A 060 342 345
Studienrichtung lt. Studienblatt / degree programme as it appears on the student record sheet:	Masterstudium Übersetzen Englisch Französisch
Betreut von / Supervisor:	Univ.-Prof. Dr. Gerhard Budin

Danksagung

Zur Entstehung dieser Arbeit haben viele Menschen unterstützend beigetragen. Zuallererst gilt jedoch mein Dank Marc, meinem persönlichen Projektmanager – ohne dich wäre ich nicht dort, wo ich heute bin. Darüber hinaus gilt mein Dank meinen Eltern, die mich stets in allem unterstützt haben. Insbesondere bedanken möchte ich mich außerdem bei meinen Korrekturleserinnen und Korrekturlesern für ihr unschätzbares Feedback: Sophia, Marc, Mathias, Henning, Laura und Elisa. Nicht zuletzt möchte ich meinem Betreuer Herrn Prof. Budin dafür danken, dass er stets ein offenes Ohr für die Belange der Studierenden und mir die nötige Freiheit und Unterstützung gegeben hat, um diese Arbeit fertigzustellen.

Inhaltsverzeichnis

0 Einleitung 1

1 Eigenschaften und Besonderheiten der Videospielübersetzung 4

1.1 Videospiele und ihre Lokalisierung: Begriffsdefinitionen 4

1.1.1 Videospiel, Computerspiel oder ...? 5

1.1.2 Videospielübersetzung oder Videospiellokalisierung? 8

1.1.3 Formen der Lokalisierung 12

1.2 Videospiellokalisierung: ein geschichtlicher Überblick 14

1.3 Genrekategorien und das Genre MMORPG 17

1.4 Unterhaltung durch Immersion 20

1.5 Das Videospiel als multimedialer Text 23

1.5.1 Mündlichkeit vs. Schriftlichkeit 24

1.5.2 Gemeinsamkeiten mit anderen Arten der Medienübersetzung 25

1.5.3 Interaktivität und Fragmentierung des Ausgangstextes 32

1.6 Zugänge und Perspektiven in der Videospielübersetzung 36

1.6.1 Narrative und ludische Sicht auf Videospiele 36

1.6.2 Kunstwerk vs. Produkt 38

1.6.3 Videospielübersetzer als kreative Experten 41

1.7 Textarten in Videospielen 43

1.7.1 Texttypen in Videospielen 43

1.7.2 Textsorten in Videospielen 45

2 Übersetzungsprobleme und Übersetzungsstrategien in Videospielen 54

2.1 Übersetzungsprobleme, Übersetzungsschwierigkeiten, Übersetzungsstrategien 55

2.2 Rahmenfaktoren 58

2.3 Übersetzungsprobleme in Videospielen 61

2.3.1 Praktische Übersetzungsprobleme 62

2.3.2 Sprachliche und kulturelle Übersetzungsprobleme 68

2.3.3 Außersprachliche kulturelle Referenzen 74

3 Fallbeispiel *World of Warcraft* 87

3.1 Kurzer Überblick über das Spiel und seine 10-jährige Erfolgsgeschichte 87

3.2 Exemplarische Analyse potenziell problematischer Textstellen 89
3.2.1 Platzbeschränkung 91
3.2.2 Interjektionen 96
3.2.3 Dialekte und Soziolekte 103
3.2.4 Eigennamen und Anredelexeme 108
3.2.5 Außersprachliche kulturelle Referenzen 116
4 Heterogenität der Zielgruppen von Videospielen 162
4.1 Videospieltypen und ihre Zielgruppen in der heutigen Gesellschaft 163
4.1.1 Videospieltypen 163
4.1.2 Spielertypologien und Spielmotivationen 164
4.2 Fallbeispiel *World of Warcraft* 168
4.2.1 Diversifizierung des Inhalts und dessen Auswirkungen auf die Übersetzung 170
4.2.2 Der Veteranspieler als Spielertyp? Für die Untersuchung relevante Spielertypologien und Spielmotivationen 173
4.2.3 Umfrage unter den deutschsprachigen Spielern von *World of Warcraft* 175
4.2.4 Bedeutung der Ergebnisse für die verwendeten Übersetzungsstrategien 198
5 Fazit 203
Bibliographie 208
Gameographie 215
Filmographie 217
Zitierte Literatur 217
Abbildungsverzeichnis 218
Tabellenverzeichnis 219
Abstracts 222
Anhang I
Anhang 1 – Fragebogen I
Anhang 2 – Umfrageergebnisse VIII

0 Einleitung

Die Welt der Videospiele ist für viele Menschen jeden Alters und Geschlechts zu einem festen Freizeitbestandteil geworden – das Klischee des jungen, männlichen Spielers hat ausgedient. Dazu beigetragen haben unter anderem eine größere Vielfalt der Genres und Plattformen, die zunehmend breitere Zielgruppen ansprechen. Dahinter steckt eine milliardenschwere Industrie: Der Umsatz mit Videospielen weltweit wurde für 2014 auf 81,5 Mrd. US-Dollar (74,6 Mrd. Euro) geschätzt (vgl. Newzoo.com 2014) und der Umsatz durch Videospiele exklusive Hardware betrug 2014 allein in Deutschland 1,89 Mrd. Euro (vgl. Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware 2014). Einen essentiellen Beitrag zu diesem Erfolg liefert die Lokalisierung der auch heute noch größtenteils auf Englisch oder Japanisch entwickelten Spiele für die verschiedenen Zielmärkte.

Umso erstaunlicher ist es, dass Videospielindustrie und insbesondere Translationswissenschaft erst vor wenigen Jahren begonnen haben, sich intensiver mit dem Thema Videospiellokalisierung auseinanderzusetzen. Die Industrie profitierte in ihren Anfängen daher kaum von den Erkenntnissen der Translationswissenschaft, die Lokalisierung wurde ausschließlich aus Entwicklungs- oder Marketingperspektive betrachtet und entwickelte sich eigenständig durch *learning by doing*. So ist es nicht verwunderlich, dass Standardwerke über den Lokalisierungsprozess bei Videospielen wie Chandler/O'Malley Deming (2012) aus der Praxis kommen. Eine über den Lokalisierungsprozess und dessen Einbindung in den gesamten Entwicklungsprozess hinausgehende, detailliertere Betrachtung der Übersetzung auf Textebene aus translationswissenschaftlicher Sicht wurde bisher nur von wenigen Forschenden unternommen. Abgesehen von vereinzelten Beiträgen in Fachzeitschriften oder Vorträgen auf Fachkonferenzen wie der ausschließlich der Videospielübersetzung gewidmeten, zweijährlichen „Fun for All"-Konferenz in Barcelona, sind vor allem Miguel Á. Bernal-Merino (u.a. 2015), Carmen Mangiron und Minako O'Hagan (u.a. Mangiron/O'Hagan 2013) als Forschende hier richtungsweisend. Da diese sich jedoch primär mit den Sprachen Englisch, Japanisch und Spanisch beschäftigen, besteht nach wie vor ein Mangel an Forschungsergebnissen in Bezug auf Übersetzungen ins Deutsche. Eine der wenigen Ausnahmen bildet die Arbeit von Yvonne Sanz López (2013).

Das Ziel dieser Arbeit ist es daher unter anderem, etwas mehr Licht aus translationswissenschaftlicher Sicht in die Videospiellokalisierung mit Zielsprache Deutsch zu bringen. Insbesondere werden dabei die Schwierigkeiten und Probleme thematisiert, die bei der Übersetzung durch die spezifischen Eigenschaften des Mediums Videospiel, seinen primären Zweck als Mittel zur Unterhaltung sowie die zunehmende Heterogenität der Spielergemeinschaft[1] entstehen. Als Fallbeispiel wurde das Multiplayer-Online-Rollenspiel *World of Warcraft* (2004–) ausgewählt, da es einerseits zu den erfolgreichsten Videospielen weltweit ge-

[1] In dieser Arbeit wird für Personen und Personengruppen, bei denen das Geschlecht nicht bekannt oder nicht relevant ist, die männliche Form verwendet.

hört, wozu die Lokalisierung in diverse Sprachen maßgeblich beiträgt, und andererseits durch die Diversität der Nutzer und das Aufeinandertreffen von Spielern mit unterschiedlichen Sprachversionen besondere Herausforderungen entstehen, die es bei der Übersetzung zu beachten gilt.

Im ersten Kapitel wird zunächst das noch recht junge und erst in den letzten zwei Jahrzehnten professionalisierte Feld der Videospielübersetzung vorgestellt. Nach einem Blick auf die alles andere als einheitlich gebrauchten zentralen Begriffe dieser Branche, einem Überblick über die geschichtliche Entwicklung der Videospiellokalisierung und die Vielfalt der Genres folgt eine genauere Vorstellung dieses Mediums, darunter wie dessen Ziel der Unterhaltung durch Immersion erreicht wird, wie es sich von anderen ähnlichen Medien unterscheidet und was dies für die Übersetzung bedeutet. Anschließend werden verschiedene wissenschaftliche Zugänge zu Videospielen und deren Bedeutung für die Videospielübersetzung dargelegt, darunter der narrative und der ludische Zugang sowie die Betrachtung von Videospielen als Kunstwerk oder als Produkt. Die spezifischen Anforderungen der Videospielübersetzung erfordern häufig eine kreative Freiheit, um auch in anderen Kulturkreisen den gewünschten Unterhaltungseffekt zu erzielen, daher wird auch die Rolle der Videospielübersetzer als kreative Experten näher untersucht. Es folgt eine Vorstellung der für die Übersetzung relevanten Textarten in Videospielen.

Das zweite Kapitel dient der Beantwortung der folgenden Frage:

- In welchen Bereichen der Videospielübersetzung kommt es vermehrt zu Übersetzungsproblemen und welche Übersetzungsstrategien stehen zur Lösung dieser Probleme zur Verfügung?

Nach der begrifflichen Klärung von Übersetzungsschwierigkeiten, Übersetzungsproblemen und Übersetzungsstrategien und den bei der Videospielübersetzung generell zu beachtenden Rahmenfaktoren werden einige der problematischen Bereiche und jeweils zur Verfügung stehende mögliche Übersetzungsstrategien vorgestellt, wobei diese Bereiche der Übersichtlichkeit halber in praktische, sprachliche und kulturelle sowie außersprachliche kulturelle Referenzen aufgeteilt wurden. Zugrundegelegt werden dabei hauptsächlich die Erkenntnisse von Sanz López (2013) sowie Pedersen (2011) und Beck (2014). Im dritten Kapitel schließlich werden einige dieser problematischen Bereiche und mögliche Lösungsstrategien exemplarisch anhand diverser Textbeispiele und deren Übersetzungen aus *World of Warcraft* vorgestellt. Das Ziel ist dabei die Zusammenstellung theoretischer und exemplarisch im Fallbeispiel angewendeter Lösungen in den Problembereichen, um ein möglichst breites Spektrum an Übersetzungsstrategien für zukünftige Übersetzungen in diesem Bereich aufzuzeigen und somit auch die Kreativität bei der Problemlösung zu fördern und das Finden von für den Übersetzungszweck passenden Strategien zu erleichtern, gemäß der von Leppihalme (1997:78) formulierten Erkenntnis: „considering a wide range of strategies is more likely to lead to successful translations than routine use of one strategy only.“

Der Fokus des vierten Kapitels liegt schließlich auf den Endnutzern des übersetzten Videospiels und ihren Erwartungen an eine Videospielübersetzung. Nach einem Überblick über die heutige Vielfalt der Videospieltypen und ihrer Zielgruppen wird die Diversifizierung der Nutzergruppe eines etablierten, erfolgreichen Spiels wiederum am Fallbeispiel *World of Warcraft* untersucht. Dabei werden folgende Fragen als Grundlage verwendet:

- Lässt sich in Bezug auf die Spielertypen in *World of Warcraft* eine Heterogenität der Nutzergruppe feststellen?
- Lässt sich bei den Erwartungshaltungen der Spieler in Bezug auf die Übersetzung eine Heterogenität der Nutzergruppe feststellen?

Bezug nehmend auf die in Kapitel 3 untersuchten Bereiche sollen außerdem folgende Fragen geklärt werden: Sind die bisher festgestellten Übersetzungsstrategien geeignet, die Erwartungshaltungen der Spieler zu erfüllen? Welche Übersetzungsstrategien könnten geeignet sein, um divergierenden Erwartungshaltungen an die Übersetzung gerecht zu werden? Als Methode dient eine Online-Umfrage unter den deutschsprachigen Spielern mit dem Ziel, genauere Kenntnisse über die Zielgruppe und ihre Erwartungen zu gewinnen, um dadurch die Effektivität und Adäquatheit der untersuchten Übersetzungsstrategien besser einschätzen zu können.

1 Eigenschaften und Besonderheiten der Videospielübersetzung

Die Videospielübersetzung bietet eine spezielle und unter Umständen einzigartige Zusammenstellung an Anforderungen an die beteiligten Übersetzer. Sie weist Ähnlichkeit mit der audiovisuellen Übersetzung, mit Softwarelokalisierung, literarischer Übersetzung und Comicübersetzung auf, unterscheidet sich jedoch von diesen noch durch den Aspekt der Interaktivität und bietet besondere Herausforderungen durch die Darstellung mündlicher Texte in schriftlicher Form. Diese Aspekte werden in Kapitel 1.5, nach den grundlegenden Begriffsdefinitionen zum Untersuchungsgegenstand (Kapitel 1.1), einem kurzen Überblick über die Geschichte der Videospiellokalisierung (Kapitel 1.2), einem Blick auf mögliche Genreaufteilungen und das im Fallbeispiel dieser Arbeit untersuchte Genre MMORPG[2] (Kapitel 1.3) sowie einer Analyse der Aspekte, die zum Unterhaltungserleben beitragen und dazu führen, dass die Nutzer völlig in diese Spielwelten eintauchen können (Kapitel 1.4), näher beleuchtet. Insgesamt stellt die Lokalisierung von Videospielen die Übersetzer vor einzigartige Herausforderungen, die durch die Non-Linearität, den oft chaotischen Entwicklungsprozess, Genrekonventionen und die Erschaffung einer eigenen Spielwelt bedingt sind (vgl. Dietz 2006:121).

Es folgt ein Überblick über verschiedene, für die Übersetzung relevante Zugänge zu Videospielen (Kapitel 1.6): die narrative und die spieltechnisch orientierte Perspektive, welche in der Videospielforschung häufig gegenübergestellt werden und auch für Übersetzungsstrategien auf der Makroebene eine entscheidende Grundlage liefern, sowie die Einordnung des Videospiels und seiner Übersetzung auf einer Skala zwischen den beiden Extremen des einzigartigen, unveränderlichen Kunstwerks und des anpassungsfähigen, in vielfacher Ausführung hergestellten Produktes. Hinzu kommt eine Betrachtung der Übersetzerrolle, denn um all diese Herausforderungen meistern zu können, ist es unumgänglich, kreative Lösungen zu entwickeln. Daher wird dargelegt, in welchen Bereichen ein kreatives Vorgehen besonders gefragt ist und welchem Handlungsrahmen fantasievoll agierende Übersetzer unterliegen.

Abgesehen von den diversen Themen und Genres, welche ganz unterschiedliches Fachwissen erfordern, zeichnet sich die Videospielübersetzung auch durch ihre Vielzahl an Textsorten aus, die innerhalb eines einzigen Spiels vorkommen und so von den Übersetzern vielseitiges Wissen erfordern. Diese Textsorten sowie die vorkommenden Texttypen werden in Kapitel 1.7 vorgestellt.

1.1 Videospiele und ihre Lokalisierung: Begriffsdefinitionen

In diesem Kapitel werden die für diese Arbeit zentralen Begriffe näher betrachtet und definiert. Kapitel 1.1.1 widmet sich der großen Vielfalt an Benennungen und Begriffen, die derzeit für elektronische Unterhaltungssoftware in Form eines Spiels in der Industrie und in der Forschung in Verwendung sind: Häufig finden sich zum Beispiel die Benennungen Compu-

[2] kurz für: Massively Multiplayer Online Role-Playing Game

terspiel, Videospiel, digitales Spiel, aber auch andere. Auch im englischen Diskurs hat sich noch keine definitive Benennung etabliert, daher sollen in diesem Kapitel die häufigsten Benennungen und damit verbundenen Begriffe aus dem deutschen und englischen Diskurs vorgestellt werden. Kapitel 1.1.2 dient der näheren Untersuchung der in der Software- und Videospielindustrie üblichen Begriffe im Zusammenhang mit der Anpassung ihrer Produkte für internationale Märkte. Hierzu werden die Begriffe Globalisierung, Internationalisierung, Lokalisierung und Übersetzung näher vorgestellt, mit besonderem Fokus auf die begriffliche Unterscheidung zwischen Lokalisierung und Übersetzung. In Kapitel 1.1.3 schließlich werden die verschiedenen Lokalisierungsformen von Videospielen näher betrachtet, angefangen mit der Entscheidung gegen eine Lokalisierung über die Übersetzung von Verpackung und Begleitmaterial, die Teillokalisierung bis hin zur Volllokalisierung.

1.1.1 Videospiel, Computerspiel oder …?

Obwohl der Bereich der Videospiele in der Gesellschaft und auch in der Wissenschaft an Bedeutung und Aufmerksamkeit gewinnt, hat sich in der Forschung noch kein einheitlicher Terminus als Oberbegriff für alle Arten von elektronischer Unterhaltungssoftware durchgesetzt (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:63). Es soll daher hier zunächst ein Überblick über die verschiedenen Termini gegeben werden, die derzeit in der Wissenschaft bzw. in der Videospielbranche verwendet werden.

Videospiel/video game

In der Gemeinsprache wird *Videospiel* eher mit Konsolenspielen in Verbindung gebracht als mit Spielen, die für den Personal Computer (PC) entwickelt wurden. Gleichzeitig findet dieser Terminus jedoch auch als Dachbegriff Verwendung, sowohl in der Gemeinsprache als auch im wissenschaftlichen Kontext (siehe zum Beispiel Sanz López (2013)). Für das englische *video game* finden sich zudem unterschiedliche Schreibweisen; allgemein üblicher scheint die getrennte Schreibung zu sein, einige Wissenschaftler wie Newman (2013[2]) verwenden jedoch die zusammengeschriebene Form *videogame*. Mangiron/O'Hagan (2013:65) geben als Begründung für ihre Entscheidung, *video game* als Oberbegriff zu verwenden, an, dass dieser Terminus sowohl in der Branche als auch im wissenschaftlichen Kontext am gebräuchlichsten sei und der Fokus ihres Werkes zudem auf Konsolenspielen liege.

Die Encyclopaedia Britannica gibt *electronic game*, *computer game* und *video game* als Synonyme an und definiert diese recht weit gefasst als „any interactive game operated by computer circuitry" (Encyclopaedia Britannica 2016). Diese können auf verschiedenen Plattformen gespielt werden, darunter PC, Arcade-Konsolen, Videokonsolen für den Fernseher, Handheld-Geräte und mobile Geräte wie Smartphones oder Tablets. Außerdem wird festgehalten, dass *video game* sowohl als Dachbegriff alle diese Formate bezeichnen als auch als spezifischerer Begriff nur auf die Arcade- und Fernseher-Konsolen bezogen sein kann (vgl. Encyclopaedia Britannica 2016).

Frasca (2001:14) definiert *videogame* als „any forms of computer-based entertainment software, either textual or image-based, using any electronic platform such as personal computers or consoles and involving one or multiple players in a physical or networked environment“. In dieser Definition ist die Komponente der Interaktivität nur indirekt durch die Erwähnung der „players“ enthalten, während sie in der Encyclopaedia Britannica als definierendes Merkmal hervorgehoben wurde. Dafür findet sich hier das Merkmal der Unterhaltung (entertainment software) sowie der Spielmodus (Ein- oder Mehrspielermodus).

Der Duden definiert *Videospiel* recht weitgefasst als Begriff, der sowohl Konsolenspiele als auch PC-Spiele mit einschließen könnte: „elektronisches Spiel, das über einen Monitor läuft und in das der Spieler über eine Tastatur, einen Joystick oder mithilfe einer Maus [...] eingreift“ (Duden Online[a] 2016). Durch die Einschränkung der Eingabegeräte auf Tastatur, Joystick oder Maus werden jedoch Spiele auf mobilen Endgeräten wie Smartphone und Tablet nicht mit einbezogen.

Bernal-Merino (2015:18) schlägt eine umfassende Definition vor, die alle zuvor genannten Aspekte mit einschließt und ihnen noch den Aspekt der Multimedialität hinzufügt: „a video game is a multimedia interactive form of entertainment for one or more individuals, powered by computer hardware and software, controlled by a peripheral (a control pad, a keyboard, a mouse, a joystick, a game pad, a motion controller, a steering wheel, a video camera, etc.), and displayed on some kind of screen (a television set, an LCD or plasma monitor, or a portable display)“ (Fettschreibung von „LCD“ v. d. Verf. entfernt). Er fügt außerdem hinzu, dass ein Videospiel sowohl zum Zweck der Unterhaltung als auch zu Bildungs- oder Weiterbildungszwecken Anwendung findet. In letzterem Zusammenhang werden häufig die Termini „edutainment“ oder „serious games“ verwendet (vgl. Bernal-Merino 2015:18).

Computerspiel/computer game

Der Terminus *Computerspiel* oder engl. *computer game* wird zuweilen in der Gemeinsprache, wie bereits oben am Beispiel der Encyclopaedia Britannica gezeigt, und zum Teil auch in der Videospielforschung synonym mit *Videospiel* bzw. *video game* verwendet (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:64). Oft wird ihm jedoch auch eine engere Bedeutung zugewiesen, indem er sich plattformspezifisch nur auf PC-Spiele bezieht. So definiert der Duden *Computerspiel* als „Spiel, das mithilfe eines an einen Personal Computer angeschlossenen Monitors, der als Spielfeld, -brett dient, gespielt werden kann“ (Duden Online[b] 2016).

Elektronisches Spiel/electronic game

In der Videospielbranche und auch in der Forschung wird zuweilen der Begriff *elektronisches Spiel* bzw. *electronic game* verwendet (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:64). Dieser scheint jedoch noch nicht etabliert oder klar definiert zu sein, so verwenden zum Beispiel die Herausgeber der Hochschulschrift „Spielend die Zukunft gewinnen. Wachstumsmarkt elektronische Spiele“ (Picot/Zahedani/Ziemer 2008) *elektronisches Spiel* im Titel des Werkes und in der

Einführung, in den Beiträgen selbst wird jedoch dieser Begriff oft synonym mit anderen wie *Videospiel* oder *Computerspiel* verwendet. Der Begriff elektronisches Spiel ist zudem einer der umfassendsten und bezieht auch Geräte ohne Videokomponente wie beispielsweise Glücksspielautomaten mit ein. Bernal-Merino (2015:14) hält dazu fest: „any interactive game operated by silicon-chip computer circuitry is an 'electronic game'". Da diese Spiele nicht Teil der Untersuchung dieser Arbeit sind, ist die Verwendung dieses weitgefassten Begriffs also für den Zweck dieser Arbeit nicht notwendig.

Digitales Spiel/digital game

Der Terminus *digitales Spiel* bzw. *digital game* ist noch relativ neu und seine Verwendung lässt sich unter Umständen auf das in Mode gekommene Wort *digital* zurückführen, das heute gerne und oft verwendet wird, zum Beispiel in der Form von *digitales Zeitalter*, *digitale Medien* (vgl. Bernal-Merino 2015:15). Er wird in der Gemeinsprache und der Videospielbranche selten benutzt, wird jedoch von einigen Forschern bevorzugt verwendet (vgl. zum Beispiel Cawley/Kerr 2012, Flynn/Kerr 2003, Gustafsson 2014), da er alle Plattformen abdeckt: „[the term is able to] embrace arcade, computer, console, and mobile games in all their diversity" (Kerr 2006:3).

Multimedia Interactive Entertainment Software

Diesen deskriptiven Terminus schlägt Bernal-Merino (2015:15f.) vor, um eine klare Abgrenzung der Parameter des Begriffs zu erreichen. *Multimedia* hebt dabei hervor, dass Videospiele multimedial sind, indem sie unter anderem mehrdimensionale Grafik, Toneffekte, Musik und Sprachausgabe miteinander verbinden. *Interactive* betont die Interaktivität des Spiels, da der Spieler durch seine Eingaben mit über den Verlauf des Spiels und, je nach Spieltitel, den Ausgang der Handlung entscheidet. Die Komponente *Entertainment* macht deutlich, dass in Abgrenzung zur Produktivitätssoftware das Hauptziel von Videospielen die Unterhaltung ist, und *Software* stellt heraus, dass es sich um ein von einem Computer oder computerähnlichen System lesbares Programm handelt. Um die Handhabung des langen Terminus zu erleichtern, schlägt Bernal-Merino (2015:16) die Verwendung des Akronyms MIES vor. Dieses Akronym ist für die Verwendung im Deutschen zwar möglich, jedoch aufgrund der Ähnlichkeit mit dem Adjektiv bzw. Adverb „mies" und dessen Konnotationen eher weniger zu empfehlen.

Eine ähnliche Variante findet sich zum Beispiel im Namen der Interessenvertretung der Entwickler und Publisher von Computer- und Videospielen in Deutschland, dem Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware, oder der Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle (USK), der verantwortlichen Einrichtung für die Vergabe von Altersfreigaben von Computer- und Videospielen in Deutschland.

Game/game

Im allgemeinen Sprachgebrauch und in der Videospielbranche wird im Deutschen häufig auch das aus dem Englischen übernommene *Game* verwendet, oft als Kompositum wie in Online-Games, Mobile-Games, Browser-Games. So lässt zum Beispiel der deutsche Spieleentwickler Goodgame Studios auf seiner Website verlauten: „Goodgame Studios ist ein führendes Unternehmen für Spielesoftware und spezialisiert auf das Segment Free-to-play. Wir bieten Mobile- und Browser-Games für über 250 Millionen Spieler weltweit." (Goodgame Studios 2015). Bekannte Zeitschriften im Bereich der Unterhaltungssoftware heißen zum Beispiel *PC Games* oder *GameStar* und die österreichische Einzelhandelskette Libro nennt ihre Sparte für elektronische Unterhaltungsmedien *Games* (vgl. Libro 2015). Dies lässt sich auch durch den Trend erklären, dass insbesondere in technischen Sparten, die sich parallel zur Globalisierung entwickelt haben, im Deutschen häufig keine eigenen Bezeichnungen gebildet, sondern die englischen Bezeichnungen in die deutsche Sprache integriert wurden.

In englischen Publikationen der Videospiel- und Lokalisierungsforschung wird *game* häufig als Kurzform von *video game* verwendet (vgl. zum Beispiel Mangiron/O'Hagan 2013:65). Im Deutschen findet das alleinstehende *Game* jedoch hauptsächlich im Branchenjargon und in der Gemeinsprache Verwendung und nicht in wissenschaftlichen Publikationen. Als Kompositum ist es allerdings in einigen Bereichen sehr wohl gebräuchlich, so zum Beispiel im relativen jungen Forschungsbereich der *Serious Games*.

Für den Zweck dieser Arbeit wird aufgrund seines derzeit noch größeren Bekanntheitsgrades und seiner Verbreitung im wissenschaftlichen Diskurs, besonders in englischsprachigen Publikationen, der Terminus *Videospiel* sowie gelegentlich dessen Kurzform *Spiel* als Dachbegriff für alle Formen der interaktiven Unterhaltungssoftware mit Videokomponente verwendet, wohl wissend, dass diesem Begriff eine gewisse Ambiguität anhaftet. Sollte Videospiel im engeren Sinne als Konsolenspiel verwendet werden, wird dies im Text deutlich gemacht. Wenn der Terminus *digitales Spiel* verwendet wird, ist dieser synonym mit *Videospiel* als Dachbegriff zu verstehen. Als dem Dachbegriff zugrundeliegende Definition soll die von Bernal-Merino (2015:18) aufgestellte und oben bereits zitierte Definition von Videospiel verwendet werden. Darauf basierend werden zuweilen die beschreibenden Bezeichnungen *interaktive Unterhaltungssoftware* oder *Unterhaltungssoftware* ebenfalls als Dachbegriffe in diesem Sinne verwendet. *Computerspiel* wird in dieser Arbeit in seinem engeren Sinne, also bezogen auf PC-Spiele, verwendet.

1.1.2 Videospielübersetzung oder Videospiellokalisierung?

In der Sprachindustrie wird Übersetzung in Verbindung mit Software als Teil der GILT-Branche gesehen, welche sich größtenteils mit der Entwicklung von Software für lokale Märkte beschäftigt. GILT steht für *Globalisation* (G11n), *Internationalisation* (I18n), *Localisation* (L10n) und *Translation*. Die in der Branche üblichen Abkürzungen bezeichnen dabei

jeweils den ersten und letzten Buchstaben des Wortes mit der Anzahl der dazwischen liegenden Buchstaben (vgl. Bernal-Merino 2015:35).

Globalisierung bezeichnet einerseits die Entscheidung des Unternehmens, auf dem Weltmarkt zu agieren, und andererseits die daraus folgenden Prozesse, in denen die erforderlichen Entscheidungen getroffen werden, um eine Internationalisierung und Lokalisierung zu ermöglichen (vgl. Drewer/Ziegler 2011:30f.). Bezogen auf Videospiele konzentriert sich Bernal-Merino (2015:35) in seiner Definition von Globalisierung auf den zweiten Aspekt: „the range of processes necessary to prepare and launch products worldwide based on the strength of a world-aware product design".

Zu den Prozessen, die auf die Entscheidung folgen, ein Produkt auf internationalen Märkten anzubieten, gehört die **Internationalisierung**. Das Ziel der Internationalisierung ist es, ein Produkt so zu entwickeln, dass es einfach und mit minimalem Aufwand des Entwicklers an verschiedene lokale Märkte angepasst werden kann. Entsprechend definiert Bernal-Merino (2015:282) Internationalisierung als „[t]he process [sic] designing a product so that it can be easily localised into country/locale-specific versions in order [sic] achieve worldwide penetration and success". Das Ergebnis einer optimalen Internationalisierung in Form des lokalisierten Produktes sollte eine für alle Spieler in gleichem Maße unterhaltende Spielerfahrung sein: „International users should feel that the product was made specifically for them, and that they are getting the same gaming experience as the source language users." (Chandler/O'Malley Deming 2012:4)

Zu den beim Prozess der Internationalisierung zu beachtenden Aspekten gehören unter anderem folgende: Der Code sollte so gestaltet werden, dass er verschiedene Sprachen und Tastaturlayouts, Datums-, Zahlen- und Währungsformate unterstützt. Ebenso sollte die Möglichkeit zur inhaltlichen Änderung oder Erweiterung gegeben sein, um zum Beispiel bei der Charaktererstellung in Rollenspielen verschiedene Ethnien und Nationalitäten zur Verfügung zu stellen, damit den Spielern aus verschiedenen Teilen der Welt eine leichtere Identifizierung mit der Spielfigur ermöglicht wird. Im Benutzerinterface sollte genug Platz eingeplant werden, damit auch längere Sprachen ohne Überlappungen und Verkürzungen angezeigt werden können. Icons bieten dabei eine Möglichkeit zur Vermeidung von langem Text im Benutzerinterface, sie müssen jedoch dahingehend geprüft werden, ob ihre Bedeutung auch in anderen Kulturen verstanden wird. Bei Spielen für Konsolen muss zudem darauf geachtet werden, dass das Spiel sowohl den in den USA und Japan üblichen Videostandard NTSC als auch das in Europa als Standard geltende PAL unterstützt (vgl. Chandler/O'Malley Deming 2012:4–7). Während Chandler/O'Malley Deming (2012:7) empfehlen, möglichst auf stark kulturell geprägte Inhalte und Referenzen zu verzichten, sofern diese nicht für die Geschichte oder die Spielmechanik von essentieller Bedeutung sind, stellen Mangiron/O'Hagan (2013:90f.) fest, dass der üblicherweise bei Produktivitätssoftware verwendete Ansatz der Generalisierung und Vermeidung von kulturell geprägten Elementen im Zuge der Internationalisierung im Fall von Videospielen eher fragwürdig ist, da eine kreative Gestaltung von Videospielen eher die

Norm als die Ausnahme ist und oft entscheidend zur Anziehungskraft des Produktes in der Spielergemeinschaft beiträgt. Daher sollte beim Internationalisierungsprozess ein produktspezifischer Ansatz gewählt werden, sodass einzigartige und individuelle Charakteristika für die Zielmärkte beibehalten werden können.

Die Definition und Abgrenzung der Begriffe **Lokalisierung** und **Übersetzung** ist sowohl in der Lokalisierungsbranche als auch in der Translationswissenschaft nicht ganz eindeutig (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:87). Der Prozess der Lokalisierung umfasst jedenfalls die sprachliche, kulturelle, technische und rechtliche Anpassung des Produktes an den Zielmarkt (vgl. Bernal-Merino 2015:35, Sanz López 2013:45). Der Zielmarkt wird dabei häufig als „locale" definiert, also die sprachliche und kulturelle Varietät einer geographischen Region, zum Beispiel brasilianisches Portugiesisch (vgl. Bernal-Merino 2015:35). Eine noch umfassendere Definition, die auch die Implementierung der zielsprachlichen Dateien und das Testen der lokalisierten Version beinhaltet, liefern Chandler/O'Malley Deming (2012:345), indem sie Lokalisierung definieren als „[t]he process of adapting a game to a specific country. This includes the translation, integration, and testing of localized assets."

Sanz López (2013:42ff.) unterscheidet zwischen der verbalen Lokalisierung, welche sie mit Übersetzung gleichsetzt, und der nonverbalen Lokalisierung. Bei der verbalen Lokalisierung werden sowohl die im Spiel enthaltenen Texte als auch die Begleitdokumentation und andere Textmaterialien wie Marketingmaterialien, Webseiten etc. an die Zielkultur angepasst, jeweils unter Beachtung der Texttypen und ihrer Funktionen sowie des Verwendungszwecks des Spiels und seines intendierten Adressatenkreises. Dabei müssen die Übersetzer folgende kulturelle und zielgruppenbedingte Aspekte berücksichtigen und gegebenenfalls anpassen: moralische Normen und Standards, Produktname, Formate für Daten, Zeiten und andere numerische Formate, Maßeinheiten und Währungen, gesetzliche Bestimmungen sowie Adressen und Telefonnummern (bezogen auf Format und Inhalt), welche zum Beispiel in den Supportinformationen vorkommen. Die nonverbale Lokalisierung, welche sie nicht zur Übersetzung im engeren Sinne zählt, umfasst folgende Aspekte: grafische Anpassungen, zum Beispiel eine Veränderung des Aussehens von Spielcharakteren aufgrund kulturell bedingten Präferenzen, die Anpassung von Schaltflächen und Textboxen durch vermehrten Platzbedarf oder zur Erreichung von gewünschten Altersfreigaben bzw. der Vermeidung einer Indizierung unter Berücksichtigung der landes- oder regionsspezifischen Vorgaben; Zeichensatz, Tastaturlayout und Textausrichtung, vom Spielcode generierte Datums-, Zeit- und numerische Formate und die Musikauswahl. Sanz López (2013:45) erklärt diese Einteilung damit, dass eine Verwendung von Übersetzung und Lokalisierung als Synonyme aus translationswissenschaftlicher Sicht nicht angebracht wäre, da die Lokalisierung auch Prozesse und Tätigkeiten einschließe, die „nicht übersetzerischer Natur sind". Welche der Tätigkeiten und Prozesse auf der anderen Seite „übersetzerischer Natur" seien, bleibt dabei unklar. Es kann jedoch vermutet werden, dass sie von der Praxis ausgehend solche Tätigkeiten und Prozesse meint, die die Anpassung

des Produktes an eine Zielkultur betreffen, jedoch nicht vom Übersetzungsteam, sondern von anderen Personen durchgeführt werden, zum Beispiel dem Entwicklungsteam.

Auch aus dem Bereich der Lokalisierung von Produktivitätssoftware ist eine Unterscheidung zwischen sprachlichen und nichtsprachlichen Anpassungen bekannt. Die Lokalisierung in sprachlicher Hinsicht beinhaltet dabei die Übersetzung der Produktoberfläche, Begleitdokumentation und aller sonstigen verbaltextlichen Bestandteile des Produktes, wobei gemäß einem funktionalen Verständnis von Übersetzen auch Maßeinheiten, numerische Formate und Ähnliches angepasst werden, sofern für den Zweck und die Textfunktion erforderlich. Zum nichtsprachlichen Teil der Lokalisierung werden alle technischen, juristischen und kulturellen Aspekte gezählt, die sich nicht bereits auf sprachlicher Ebene äußern, zum Beispiel Grafiken, Symbole, Farben und multimediale Elemente wie Ton und Musik (vgl. Drewer & Ziegler 2011:36ff.).

Da Videospiele jedoch oftmals stärker kulturell geprägt sind oder kreative Eigenheiten aufweisen als Produktivitätssoftware und somit die Strategie der Generalisierung im Zuge der Internationalisierung, wie bereits erwähnt, nicht unbedingt zielführend ist, stellt sich in diesem Bereich eher die Frage, wer für die entsprechenden kulturellen Anpassungen verantwortlich ist. Während dieser Bereich für nach einem funktionalen und zweckorientierten Ansatz agierende Übersetzer selbstverständlich in ihren Experten- und damit Zuständigkeitsbereich fällt, werden in der Lokalisierungsindustrie in Bezug auf Videospiele häufig sprachliche und kulturelle Aspekte noch getrennt behandelt: „The separation between linguistic and cultural dimensions commonly claimed in the field of localization contrasts with how translators perceive the two to be inseparable in their work, as well recognized in Translation Studies.“ (Mangiron/O'Hagan 2013:91) Eine Definition des Begriffs *Übersetzen* als rein sprachlicher Transfer, wie er zum Beispiel von Esselink (2000:4) vertreten wird, wäre somit nicht zeitgemäß, da heute in der Translationswissenschaft ein funktionales Verständnis von Übersetzen, basierend auf der Skopostheorie (vgl. Reiß & Vermeer 1984), vorherrscht. Wenn eine Übersetzung einen bestimmten Skopos, einen Zweck, erfüllen soll, müssen Übersetzer bei der Erstellung des Zieltextes alle Aspekte berücksichtigen, die zum Erreichen des Zwecks notwendig sind. Dies umfasst nicht allein sprachliche, sondern auch alle anderen kulturellen Aspekte, deren Anpassung notwendig ist, damit der Zieltext in der Zielkultur für die Adressaten seine Funktion adäquat erfüllen kann, wie zum Beispiel Datums- und Zeitangaben, Währungen, Symbole, Farben, Bilder und multimediale Elemente. Wenn die Bearbeitung durch den Übersetzer selbst nicht möglich ist, muss dieser als verantwortungsbewusst agierender Experte zumindest den Auftraggeber darauf hinweisen, dass eine Anpassung für den Zielmarkt notwendig wäre. In dieser Arbeit wird von einem solch funktionalen Verständnis von Übersetzen ausgegangen.

Die Abgrenzung von Lokalisierung und Übersetzung hängt jedoch auch vom Begriffsumfang von *Lokalisierung* ab. Wenn man von einer Definition von Lokalisierung ausgeht, die die Implementierung der zielsprachlichen Dateien sowie das Testen der zielsprachlichen Ver-

sion mit einschließt, dann lässt sich auch bei einem funktionalen Übersetzungsverständnis die Definition von Übersetzung als Teilprozess der Lokalisierung rechtfertigen. Dies entspricht auch insofern der derzeitigen praktischen Wirklichkeit, als besonders bei größeren Projekten auch viele andere Personen wie beispielsweise Lokalisierungsmanager, für die Implementierung der zielsprachlichen Dateien zuständige Programmierer und andere Lokalisierungsverantwortliche am Lokalisierungsprozess beteiligt sind, die neben den Übersetzern ebenfalls Entscheidungen bezüglich der sprachlichen und kulturellen Anpassung an den Zielmarkt treffen. Daher wird dieser Arbeit die weitgefasste Definition von Chandler/O'Malley Deming (2012:345) zugrunde gelegt und Lokalisierung definiert als der Prozess der Anpassung eines Videospiels für eine Zielregion, einschließlich Übersetzung, Implementierung und Testen der übersetzten Dateien. Darüber hinaus wird auch das Ergebnis dieses Prozesses, also das lokalisierte Videospiel, gelegentlich als Lokalisierung bezeichnet, zum Beispiel wenn von der „deutschen Lokalisierung von *World of Warcraft"* die Rede ist.

1.1.3 Formen der Lokalisierung

Im Zuge der Internationalisierung wird sichergestellt, dass ein Videospiel, sowohl im Hinblick auf die Programmierung als auch auf inhaltliche Aspekte, geeignet ist, um im Prozess der Lokalisierung für verschiedene Märkte und Sprachen angepasst zu werden. So sollten beispielsweise die Eingaben verschiedener Tastaturlayouts und Sonderzeichen möglich sein. Zu welchem Grad und auf welche Weise ein Spiel für die verschiedenen Märkte angepasst wird, hängt je nach Projekt von den verfügbaren Lokalisierungsressourcen und dem erwarteten Umsatz in den einzelnen Ländern ab. Wenn ein Spiel in lokalisierter Form verfügbar ist, steigt die Wahrscheinlichkeit, dass es im entsprechenden Land Absatz findet, allerdings ist die Lokalisierung auch mit einem höheren Risiko verbunden, da mehr Geld investiert werden muss (vgl. Chandler/O'Malley Deming 2012:8). Um die richtige Balance zwischen Investitionsrisiko und größtmöglichem Umsatz durch eine möglichst hohe Lokalisierungsstufe zu erreichen, entscheiden sich Entwicklungsstudios bzw. Publisher oft dazu, je nach Zielmarkt unterschiedliche Formen der Lokalisierung umzusetzen. Dafür stehen grundsätzlich folgende Grundformen zur Verfügung (vgl. Chandler/O'Malley Deming 2012:8ff.):

Im Fall der **Nicht-Lokalisierung** wird das Spiel nicht für den Zielmarkt angepasst und in der für den ausgangssprachlichen Markt produzierten Form im Zielmarkt angeboten. Dadurch wird das Investitionsrisiko auf ein Minimum reduziert, es kann jedoch nur mit einem vergleichsweise geringen Umsatz im entsprechenden Zielmarkt gerechnet werden. Diese Form wird oft bei Spielen mit geringem Entwicklungsbudget und knappem Zeitplan gewählt, um neben dem Ausgangsmarkt auf den internationalen Märkten noch ein paar zusätzliche Exemplare verkaufen zu können.

Die nächsthöhere Stufe der Lokalisierung ist die **Übersetzung der Verpackung und des Handbuchs bzw. der Begleitdokumentation**, im Englischen häufig als „box and docs" bezeichnet. Hiermit ist ein vergleichsweise geringes Risiko verbunden, da der Code des Spiels selbst nicht verändert wird. Allerdings sollte bei PC-Spielen sichergestellt werden, dass die

Eingabe über internationale Tastaturlayouts problemlos möglich ist. Außerdem kann es vorkommen, dass das Entwicklungsteam für Erklärungen bestimmter spielspezifischer Begriffe aus dem Handbuch oder der Verpackung zur Verfügung stehen muss. Diese Form der Lokalisierung wird häufig für kleinere Märkte angewandt, bei denen nur mit einem geringen Absatz gerechnet wird. Wegen des geringen Aufwands dieser Form der Lokalisierung hat sie den Vorteil, dass alle Sprachversionen gleichzeitig mit der Originalversion veröffentlicht werden können. Durch die Übersetzung der Begleittexte wird es den Spielern ermöglicht, die Mechaniken zu verstehen, allerdings ist durch die fehlende Übersetzung der Spielinhalte nur ein geringerer Grad an Immersion möglich.

Bei der **Teillokalisierung** wird neben der Verpackung und den Begleittexten auch der In-Game-Text übersetzt, jedoch bleiben die Audiodateien in der Originalsprache. Diese Form ist vergleichsweise kosteneffektiv, da die Übersetzung des Textes für die Audiodateien, das Engagieren zielsprachlicher Synchronsprecher, die Studioaufnahmen und das Integrieren der Audiodateien in den Code einen erheblichen Teil der Kosten und des Aufwands einer vollständigen Lokalisierung ausmachen. Wenn der Code dies zulässt, können die Audiodateien untertitelt werden. Diese Form der Lokalisierung ist insofern risikoreicher als die vorher genannten, da der Code verändert und somit mehr Entwicklungs- und Testzeit benötigt wird. Zusätzlich müssen Änderungen in der Ausgangsversion nachverfolgt werden, damit diese auch in der zielsprachlichen Version implementiert werden können. Da der Code geändert werden muss und mehr Menschen am Gesamtprozess beteiligt sind, steigt auch das Risiko, dass die Lokalisierung nicht zeitgerecht fertig wird, und sie erfordert daher eine genaue Planung. Dafür wird den Spielern des Zielmarktes eine auf sie zugeschnittene Version geboten, die ein hochwertigeres Spielerlebnis ermöglicht. Diese Form der Lokalisierung wird häufig für größere Titel verwendet, wenn diese auf sekundären Märkten veröffentlicht werden.

Bei einer **Volllokalisierung** wird der gesamte Verbaltext in In-Game-Text, Audiodateien, Verpackung und Begleittexten übersetzt. Diese Form stellt die höchstmögliche Lokalisierungsstufe dar, die auch das höchste Risiko beinhaltet, und wird daher meist nur für Spiele mit großem Budget und absatzstarke Märkte angewandt. Da diese Form der Lokalisierung zeitintensiv ist, ist eine gute Planung, Internationalisierung des Codes und Einbindung der an der Lokalisierung Beteiligten in den Entwicklungsprozess notwendig, um Verzögerungen des Zeitplanes zu vermeiden. Häufig ist ein kleineres Team innerhalb des Entwicklungsteams für die Fertigstellung der übersetzten Dateien zuständig, das mit dem Hauptteam eng zusammenarbeitet, um die Dateien für die Übersetzung vorzubereiten, sie wieder ins Spiel zu integrieren und das Testen der lokalisierten Version zu koordinieren. Wenn alle Sprachversionen gleichzeitig veröffentlicht werden sollen, muss idealerweise mit der Übersetzung bereits in einem frühen Entwicklungsstadium begonnen werden. Die Fertigstellung der lokalisierten Version ist in diesem Fall stark von der Fertigstellung der Originalversion abhängig. Diese Form der Lokalisierung bietet dem Spieler im entsprechenden internationalen Markt ein genau auf ihn zugeschnittenes Spielerlebnis und zeigt, dass die Herausgeber bereit sind, für ihre Kunden in

internationalen Märkten ein ebenso qualitativ hochwertiges Produkt zu fertigen wie für den Ausgangsmarkt.

Die größten Märkte für Videospiele in Europa sind Großbritannien, Frankreich und Deutschland, daher werden für diese Länder meistens vollständig lokalisierte Spiele angeboten. Der Trend geht allgemein in Richtung Volllokalisierung (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:142).

1.2 Videospiellokalisierung: ein geschichtlicher Überblick

Im Vergleich mit anderen Unterhaltungsmedien wie der Literatur oder dem Film ist die Videospielindustrie noch relativ jung. Die Lokalisierungsindustrie entstand parallel mit einiger Verzögerung und aus der Notwendigkeit heraus, die populär gewordenen Spiele auch für den Gebrauch in anderen Märkten anzupassen, und durchlief dabei eine ständige Entwicklung, um den immer komplexeren Spielen und den steigenden Ansprüchen der Nutzer in den verschiedenen Märkten gerecht zu werden.

Der Beginn der modernen Videospielindustrie wird meist auf die in den USA entwickelten prototypischen elektronischen Spiele *Tennis for Two* (1958) und *Spacewar!* (1962) zurückgeführt, die frühen Arcade-Spielen wie *Computer Space* (1971) und *Pong* (1972) als Inspiration dienten. In Japan wurden in der Folge ebenfalls erfolgreiche Arcade-Spiele entwickelt, darunter *Space Invaders* (1978) und *Pac-Man* (1980) (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:46). Zur gleichen Zeit erschienen die ersten Computer für den Privatgebrauch und Produktivitätssoftware auf dem Markt. Diese frühen Spiele basierten auf intuitivem Erlernen der Funktionsweise und Ziele des Spiels und verfügten nur über wenig oder gar keinen Text, Anweisungen oder Handlung. Die Spiele wurden in der Originalversion in andere Länder verkauft, wobei hauptsächlich ein Austausch zwischen den USA, Japan und Großbritannien stattfand. Da die Entwicklung von Computern auf dem für das Englische verwendeten Zeichensystem basierte, enthielten auch die in Japan entwickelten Spiele nur englischen Text, da japanische Schriftzeichen nicht dargestellt werden konnten. Es existierte noch keine Lokalisierungsindustrie, auch wenn bereits ein Bewusstsein dafür vorhanden war, dass kleine Änderungen die Verkaufszahlen in anderen Märkten steigern konnten (vgl. Bernal-Merino 2015:158f.).

Eines der ersten Beispiele für die sprachliche Anpassung eines Videospiels an einen anderen Markt ist die US-amerikanische Version des japanischen Spiels *Pac-Man* (1980). Hier wurden sowohl der Name des Spiels als auch die Namen der Figuren im Spiel geändert, indem einprägsame, lustige Namen gewählt wurden, da man davon überzeugt war, so eher den Geschmack des US-amerikanischen Zielpublikums zu treffen. Ebenso wie die Videospielentwicklung selbst war auch die Lokalisierung jedoch noch in einer sehr frühen Entwicklungsphase und die Übersetzungen wurden vom Entwicklungsstudio selbst erstellt, oft von einem Teammitglied oder Freunden und Bekannten mit entsprechenden Sprachkenntnissen (vgl. Bernal-Merino 2015:161, Mangiron/O'Hagan 2013:51).

In den 1980er-Jahren fanden Videospielkonsolen zunehmend Verbreitung und Unternehmen wie Atari, Sega, Nintendo, Apple und Commodore betraten den Markt. Ebenso wurden die ersten tragbaren Videospielkonsolen entwickelt, unter anderem Nintendo mit dem Game Boy und Atari mit Linx (vgl. Bernal-Merino 2015:164f.). Nintendo brachte außerdem sein erfolgreiches Nintendo Entertainment System (NES) heraus, in Japan unter dem Namen Famicom, bei dem Spiel und Hardware nicht mehr untrennbar miteinander verbunden waren, sondern die Spiele mit Hilfe von Kassetten ausgetauscht und auf derselben Konsole gespielt werden konnten. Zudem erschienen erste Videospiele mit ausgedehnter Handlung, die in Form von Text eingeblendet wurde, wie bei dem japanischen Spiel *Ninja Ryukenden* (1988) (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:51f.). Zu den erfolgreichen Spielen in dieser Zeit gehören *Pac-Man* (1980), *Tetris* (1984), *Bubble Dobble* (1986), *The Legend of Zelda* (1986), *Sim City* (1989) und *Super Mario Bros.* (1985). Zu dieser Zeit wurden bereits Verpackung und Handbuch vieler Spiele aus dem Englischen ins Deutsche, Französische, Spanische, Italienische und Niederländische übersetzt. Dieses Vorgehen wurde schnell zum Standard, da die Beteiligten erkannten, dass die relativ geringe Investition erheblich zum Gewinn in den entsprechenden Ländern beitragen konnte. In der Folge entwickelte sich in der Branche das Akronym FIGS, bzw. unter Einbezug des Englischen E-FIGS, das zur Bezeichnung einer Lokalisierung ins Französische, Italienische, Deutsche und Spanische diente. Die Übersetzung wurde zu dieser Zeit noch nicht von professionellen Fachleuten übernommen (vgl. Bernal-Merino 2015:163f.).

In den 1990er-Jahren wurden zunehmend auch Videospiele mit detailreicherer Handlung und anspruchsvolleren Spielmechaniken herausgebracht. Gleichzeitig wurde für große Projekte verstärkt die Teillokalisierung angewendet, das heißt, es wurden nicht nur Verpackung und Handbuch übersetzt, sondern auch das Benutzerinterface und anderer In-Game-Text. So konnten Spieler aus nicht englischsprachigen Ländern besser in das Spielgeschehen eintauchen und waren nicht mehr so häufig auf Wörterbücher angewiesen. Untertitel für gesprochene Dialoge wurden allerdings nicht immer implementiert. In dieser Zeit wurden auch erstmals stark text- und dialoglastige Spiele wie *Baldur's Gate* (1998) veröffentlicht, die viele Tausend Textstrings (Texteinheiten, die aus einem oder mehreren Wörtern, einem Satz oder Absatz bestehen) enthielten, die übersetzt werden mussten. In der Folge wurde erstmals verstärkt linguistisches Testing durchgeführt, um die richtige Umsetzung der Übersetzung nach ihrer Rückimportierung in den Code sicherzustellen (vgl. Bernal-Merino 2015:165f.). Gleichzeitig stammen einige der berühmtesten schlechten Übersetzungen aus dieser Zeit, wie das oft zitierte und innerhalb der Spielergemeinde zum Kultstatus avancierte Zitat „All your base are belong to us" aus der grammatikalisch fragwürdigen englischen Übersetzung des japanischen Spiels *Zero Wing* (1991) (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:56). Zudem wurden in den 1990er-Jahren viele Branchenverbände gegründet, um die Videospielindustrie vor Piraterie zu schützen, Best-Practice-Codes zu entwickeln und die Gründung von unabhängigen Stellen für die

Bewertung von Videospielen in Hinblick auf die Altersfreigabe zu unterstützen (vgl. Bernal-Merino 2015:167).

Zu Beginn der 2000er-Jahre wurden durch die technische Entwicklung eine immer bessere Vertonung der Dialoge und auch filmartige, eingespielte Szenen, genannt Cutscenes, möglich. Zum Teil wurden für die Vertonung der Dialoge Persönlichkeiten engagiert, die in der jeweiligen Region bekannt sind, um ihre Bekanntheit für die Vermarktung auszunutzen (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:58f.). Die Spieleranzahl nahm weltweit rasant zu und in der Folge musste sich auch die Lokalisierungsindustrie anpassen. Es wurde vermehrt die simultane Veröffentlichung aller Sprachversionen, genannt Simultaneous Shipment oder Sim-Ship, angestrebt, auch bedingt durch die allgemein kurze Lebensspanne von Videospielen, um die Euphorie des ersten Erscheinens auszunutzen und die Verbreitung auf dem Schwarzmarkt einzudämmen. In der Folge waren Umstrukturierungen im Lokalisierungsprozess notwendig, da bei diesem Modell bereits mit der Lokalisierung begonnen werden musste, bevor das Originalprodukt fertiggestellt war. Besonderen Einfluss auf die Lokalisierung hatte der durchschlagende Erfolg von Onlinespielen wie Massively Multiplayer Online Games (MMOs) gegen Ende der 2000er-Jahre, da diese enorme Textmengen enthielten und durch die nötige Onlineverbindung das Sammeln von Daten zur Evaluierung des Nutzerverhaltens und darauf aufbauende Möglichkeiten zur Produktverbesserung vereinfacht wurden. Als eines der ersten Spiele verzeichnete *Ultima Online* bereits 1997 tausende Spieler und das 2004 erschienene, in dieser Arbeit später noch näher untersuchte *World of Warcraft* ist bis heute erfolgreich und verzeichnete im November 2015 5,5 Millionen aktive Spieler (vgl. Activision Blizzard 2015), nachdem es im November 2014 nach Erscheinen der aktuellen Erweiterung sogar über 10 Millionen Abonnenten zählte (vgl. Blizzard Entertainment[a] 2014). Die Spielergemeinde steht traditionell in engem Verhältnis zu den Entwicklungsstudios und zuweilen wurde das Feedback von Spielern in Kombination mit den gesammelten Spielerdaten auch dazu genutzt, um Veränderungen an lokalisierten Versionen vorzunehmen oder neue Sprachversionen zu veröffentlichen. Erste größere Unternehmen spezialisierten sich auf die Lokalisierung von Videospielen, wie beispielsweise XLoc, Pink Noise, Babel Media, Binari Sonori oder Gameloc. Eine vollständige Lokalisierung wurde für große Titel zum Standard, das heißt, auch die Vertonung der Dialoge wurde durch Synchronisation in der Zielsprache für die großen Märkte lokalisiert (vgl. Bernal-Merino 2015:167–170).

Im aktuellen Jahrzehnt hat sich langsam ein Bewusstsein dafür entwickelt, dass, gerade beim Sim-Ship-Modell, die Lokalisierung schon zu Beginn des Entwicklungsprozesses bedacht und die Beteiligten mit einbezogen werden müssen. Es hat also ein radikales Umdenken stattgefunden und die Lokalisierung wird im Idealfall nicht mehr als nachträglicher Prozess, sondern als integraler Bestandteil der Produktentwicklung angesehen. Zudem findet das Konzept der tiefgreifenden Lokalisierung immer mehr Zuspruch, gemäß dem alle Änderungen am Produkt, die nicht der Spielwelt selbst und den Intentionen der Hersteller widersprechen, für die Lokalisierung möglich sind und in Betracht gezogen werden, um das Produkt für den

Zielmarkt attraktiv zu gestalten. Folglich kommt den Übersetzern eine kreative Rolle in diesem Prozess zu und im Idealfall arbeiten sie bereits mit den Autoren der Originalversion zusammen. Aus der Sicht einer tiefgreifenden Lokalisierung wird das Videospiel somit als Konsumprodukt angesehen, das flexibel an die Anforderungen verschiedener Märkte angepasst werden kann, im Gegensatz zum Status eines Kunstwerks, das möglichst wenig verändert werden soll, wie es bei Büchern oder Filmen oft der Fall ist. Auf diesen Aspekt wird in Kapitel 1.7 noch genauer eingegangen. Zudem werden immer spezialisiertere Tools für die Videospiellokalisierung entwickelt, von CAT-Tools über Content-Management-Tools bis zu Projektmanagement- und Prozessverwaltungstools (vgl. Bernal-Merino 2015:172ff.). Durch die wachsende Beliebtheit von Videospielen auf mobilen Endgeräten wird sich die Lokalisierungsindustrie in den nächsten Jahren voraussichtlich auf neue Herausforderungen einstellen müssen, die vor allem auf die erheblichen Platzbeschränkungen zurückgehen (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:63).

1.3 Genrekategorien und das Genre MMORPG

Verschiedene Genrebezeichnungen haben sich in den 1980er- und 1990er-Jahren entwickelt und hingen oft mit dem Erscheinen eines erfolgreichen Titels, der neuartig war, zusammen. Seitdem sind jedoch viele neue Varianten und Zwischenformen entstanden, die sich nicht mehr genau in die Kategorien von damals einordnen lassen. So herrscht heute keine Einigkeit in der Branche über Genrebezeichnungen und es kann sogar ein und dasselbe Spiel unterschiedlichen Genres oder Genrevarianten zugeordnet werden (vgl. Bernal-Merino 2007:2).

Aus Übersetzungssicht können Videospiele zum Beispiel je nach erforderlicher Kreativität und Rechercheaufwand in zwei Arten unterschieden werden: Zum einen gibt es Spiele, die dem Übersetzer viel Freiheit einräumen und Kreativität erfordern, da die Geschichte bzw. die Spielwelt neu oder in der Zielkultur noch nicht bekannt ist, und zum anderen gibt es Spiele, die eher viel Recherchearbeit erfordern, da sie auf einem Universum basieren, das es in der Zielkultur bereits gibt und von denen die Zielgruppen einen bestimmten Stil, eine bekannte Terminologie und Art zu sprechen erwarten. Beispiele für die zweite Kategorie sind Spiele, die auf einem Roman oder Comic basieren, die die Fortsetzung einer Videospielreihe sind oder die bestimmte Aspekte der realen Welt abbilden, für die es schon eine festgelegte Terminologie, einen bestimmten Jargon etc. gibt, wie beispielsweise bei Spielen mit historischem Setting oder Simulationen (vgl. Bernal-Merino 2007:3). Zu dieser Kategorie gehört auch das in dieser Arbeit untersuchte Beispiel *World of Warcraft*, da seine Spielwelt und Terminologie auf den vorher erschienenen Strategiespielen der *Warcraft*-Reihe basiert.

Eine weitere mögliche Einteilung aus Übersetzungssicht ist die Ansiedlung der verschiedenen Genres auf einem Realismus-Magie-Spektrum, je nachdem, wie sehr sie sich auf die reale Welt beziehen bzw. auf ihr basieren. Simulationen, zum Beispiel aus den Bereichen Wirtschaft, Sport oder Militär, sind auf diesem Spektrum generell als sehr realistisch einzustufen. Historische Strategiespiele sind ebenfalls auf dem Realismus-Ende angesiedelt, kön-

nen jedoch auch erfundene Elemente enthalten. Actionspiele und Adventures können sowohl auf der Realität basierende als auch erfundene Elemente enthalten und können daher in der Mitte angeordnet werden, während Science Fiction und Fantasy am Fantasie/Magie-Ende des Spektrums angesiedelt sind. Simulationen sind dabei einer Fachübersetzung insofern ähnlich, als ebenfalls terminologische Genauigkeit eine wichtige Rolle spielt und die Fachgebiete ähnlich sein können. Die Lokalisierung von Fantasy- und Science-Fiction-Spielen ist dagegen eher mit einer literarischen Übersetzung vergleichbar, wobei hier ebenfalls Terminologie eine wichtige Rolle spielen kann, wenn es bereits Vorgänger in Form von anderen Spielen, Büchern, Filmen, Comics etc. gibt. Bei neuen Termini aus dem Fantasybereich könnten Übersetzer zum Beispiel in Folklore und Mythologie der Zielkultur recherchieren, um einen passenden Ausdruck für ein Fantasiewesen zu finden (vgl. Dietz 2006:122ff.). Das Spiel *World of Warcraft* wäre hier eindeutig am Magie-Ende des Spektrums anzusiedeln, da es sich um ein Fantasy-Rollenspiel handelt, das zwar einige Elemente aus der realen Welt entlehnt, ansonsten jedoch in einer eigenen, erfundenen Welt verortet ist.

Übersetzer, die im Bereich der Videospiele tätig sind, müssen aufgrund dieser Vielfalt besonders anpassungsfähig sein und gute Recherchearbeit leisten: „In a way, the best translators are like chameleons when it comes to changing tongues, because they can make their language blend in seamlessly with the right linguistic context." (Bernal-Merino 2007:3) Dies gilt für die verschiedenen Genres, aber auch für die verschiedenen Textarten innerhalb eines Spiels, die ganz unterschiedliche Anforderungen an die Übersetzung stellen (siehe hierzu auch Kapitel 1.7).

Da das in dieser Arbeit untersuchte Fallbeispiel *World of Warcraft* zu den Onlinespielen, genauer zu den MMORPGs, gehört, also ein Online-Rollenspiel für eine Vielzahl an miteinander in einer Spielwelt agierenden Spielern ist, soll dieses Genre im Folgenden noch näher vorgestellt werden. Die Kategorie Onlinespiele wäre zur Erklärung von *World of Warcraft* insofern zu umfassend, als sich die Vertreter der Onlinespiele in Thematik, Komplexität und Zielgruppe deutlich unterscheiden können – beispielsweise die oft simpel aufgebauten, meistens als Free-to-play-Modell mit Mikrotransaktionen angebotenen, auf eine breitere Zielgruppe ausgerichteten Browserspiele im Vergleich mit den häufig komplexeren, eine eher jüngere und spielerfahrene Zielgruppe ansprechenden Onlinespielen mit eigener Applikation wie MMORPGs. Durch die weltweite Verbreitung von Breitbandinternet und die in der Folge neu entstandenen Arten von Videospielen mit Onlinekomponente erscheint die Kategorie „Onlinespiele" heutzutage in jedem Fall zu weit gefasst.

MMORPGs als Sonderform von Onlinespielen bieten offene Spielwelten, in denen eine nur durch technische Beschränkungen begrenzte Menge an Spielern mit- oder gegeneinander agieren kann. Es gibt kein definitives Ende oder eine Möglichkeit, das Spiel zu gewinnen. Meistens werden vom Herausgeber regelmäßig neue Spielinhalte hinzugefügt. MMORPGs haben zudem einen hohen Grad an Persistenz: Beim Verlassen der Welt bleibt die Spielwelt bestehen und sie entwickelt sich unter Umständen auch in der Abwesenheit des

Spielers weiter (vgl. Jöckel/Seifert 2008[2]:297f., Heimburg 2006:135ff.). Während die Vertreter dieses Genres früher häufig auf Abomodellen basierten, bei denen die Spieler neben dem Preis des Grundspiels eine monatliche Abonnementgebühr entrichten, vollzieht sich aktuell ein Wandel hin zum Free-to-play-Modell, bei dem die Finanzierung über zusätzlich erwerbbare Spielinhalte gewährleistet ist. Diese Inhalte können von rein ästhetischem Wert sein oder Spielvorteile bringen, in letzterem Fall spricht man auch von „pay to win".

Da bei diesem Genre Spieler aus aller Welt verbunden werden, stellt sich bereits bei der Entwicklung die Frage, auf welche Art sie miteinander kommunizieren können sollen. Meistens werden entweder einzelne Spielwelten pro Sprache eingerichtet oder gleichzeitig mehrere Sprachen in derselben Spielwelt unterstützt. Im Fall einer Unterstützung mehrerer Sprachen in derselben Spielwelt ergeben sich einige technische Schwierigkeiten, zum Beispiel in Bezug auf Charakternamen: Welche Buchstaben und Sonderzeichen sind erlaubt? Dies ist insofern relevant, als manche Zeichen unter Umständen nicht mit anderen Tastaturlayouts eingegeben werden können und somit die Kommunikation unter den Spielern erschwert wird. Als kleinster gemeinsamer Nenner wird daher oft Englisch als Kommunikationssprache und als Basis für erlaubte Sonderzeichen gewählt. Zuweilen gibt es auch Mischlösungen wie gemeinsame Server für Nordamerika und Europa, aber eigene Server für Asien. Eine weitere Schwierigkeit stellt die technische Umsetzung der Spielerkommunikation dar. Die häufigste Lösung ist keinerlei technische Unterstützung, die Spieler unterhalten sich also in verschiedenen Sprachen und alle können diese im Chat lesen. Alternativ möglich ist auch eine in das Spiel integrierte automatische Übersetzungssoftware wie bei *Ultima Online* (1997). Das offensichtliche Risiko hierbei ist jedoch, dass die Software auch falsche und sinnlose Übersetzungen produzieren und keine komplexen Gedanken vermitteln kann. Eine weitere Variante ist ein menübasiertes Kommunikationssystem, bei dem Spieler aus vorgegebenen Sätzen oder Satzteilen auswählen und nur deren Lücken mit Inhalt füllen. Diese Form ist zum Beispiel nützlich für Konsolenspiele, bei denen keine Tastatur zur Verfügung steht. Das System ermöglicht gute Übersetzungen, jedoch nicht die Übertragung von komplexen Gedanken. Eine weitere Möglichkeit besteht in der zusätzlichen Verwendung von Piktogrammen, die die Spieler selbst zeichnen können, um Gedanken auszudrücken, allerdings nehmen diese viel Platz ein (vgl. Heimburg 2006:135–138). Im Fall von *World of Warcraft* erlaubt es die Menge an Spielern, dass in den Regionen Amerika/Südostasien, Europa, Asien und China jeweils verschiedene Server pro lokalisierter Sprache zur Verfügung gestellt werden können, in denen die Spieler dieser Sprachgruppen unter sich sind. In Europa stehen zum Beispiel eigene Server für die Sprachgruppen Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch, Russisch und Italienisch zur Verfügung.

Bedingt durch die Interaktivität und Möglichkeiten der individuellen Anpassung durch die Spieler sowie die schiere Menge an Text in MMORPGs stellt die grammatikalische Richtigkeit der Texte sowohl in der Ausgangssprache als auch in den Übersetzungen eine besondere Schwierigkeit dar. Der Text in MMORPGs wird in sogenannten Strings gespeichert: Text-

einheiten, die aus einem oder mehreren Wörtern, einem Satz oder Absatz bestehen können und in Tabellen gespeichert sind, sogenannten *string tables*. Je nach Spielsituation und Entscheidung des Spielers werden die Sätze entsprechend mit den Bausteinen aus den Stringtabellen zusammengesetzt. Eine Lösungsmöglichkeit zur Anzeige korrekter zusammengesetzter Sätze auch bei unterschiedlichen grammatikalischen Strukturen in den verschiedenen Sprachen besteht in der Verwendung einer Metasprache, die die Textbausteine mit grammatischen Informationen in Form von Tags versieht und so eine korrekte Zuordnung der Bausteine ermöglicht (vgl. Heimburg 2006:138–151).

1.4 Unterhaltung durch Immersion

Auf die Frage, warum Videospiele so beliebt sind, lässt sich einfach antworten, dass sie Unterhaltung und somit Zerstreuung im Alltag bieten. Um dieses Erleben genauer zu beschreiben, kann Unterhaltung wie folgt definiert werden: „eine angenehm erlebte Makroemotion unter der Bedingung der souveränen Kontrolle“ (Jenderek/Wünsch 2008[2]:54). Unterhaltung entsteht durch eine Makroemotion: Sie wird als angenehm empfunden, wobei sich dieses Gefühl nicht auf einen einzelnen Stimulus bezieht, sondern auf das Erleben des Stimulus in seinem weiteren Kontext, also auf einer Makroebene. So wird zum Beispiel auch ein Horrorspiel als Unterhaltung empfunden, obwohl einzelne Stimuli dabei Angst auslösen. Hinzu kommt die Bedingung der Souveränität: Die betreffende Person kann selbst entscheiden, wann und wie sie sich unterhält, Unterhaltung kann also nicht erzwungen werden. Eine weitere Bedingung ist Kontrolle: Die Konsequenzen der Rezeption bleiben beherrschbar und überschaubar. Gemeint ist jedoch keine objektive Souveränität und Kontrolle, sondern deren subjektives Empfinden. Zudem werden beide nicht nur passiv erfahren, sondern auch aktiv ausgeübt, da die Person sich auf die Medieninhalte einlassen und zu einem gewissen Grad mit den virtuellen Personen mitfühlen muss, um unterhalten zu werden (vgl. Jenderek/Wünsch 2008[2]:41ff.). Zum Entstehen von Unterhaltungserleben können verschiedene Phänomene beitragen, unter anderem folgende (vgl. Jenderek/Wünsch 2008[2]:44):

- *suspension of disbelief*, auf Deutsch etwa: Aussetzung der Ungläubigkeit oder Nichtzulassen der Unglaubwürdigkeit, welches das Akzeptieren der Gesetzmäßigkeiten der virtuellen Welt bezeichnet. Unterhaltung kommt häufig im Zusammenhang mit fiktionalen Medieninhalten zustande, bei denen Gesetzmäßigkeiten der realen Welt ignoriert werden, und um sich auf diese fiktionalen Welten einlassen zu können, müssen die Rezipienten die Gesetze dieser Welt als gegeben hinnehmen und das Bewusstsein über deren Irrealität unterdrücken.
- Empathie: Durch das Mitfühlen mit den Charakteren der gezeigten Inhalte kommt ein Spannungserleben im Zusammenhang mit dem Fortgang der Handlung und dem Schicksal der Charaktere zustande, wodurch der Unterhaltungswert verstärkt wird.
- Präsenzerleben: Durch eine verstärkte Aufmerksamkeit auf die erlebte Situation fühlt sich der Spieler auch räumlich in der fiktionalen Geschichte anwesend, bis zum völligen Ausblenden seines tatsächlichen physischen Aufenthaltsortes. Ähnlich verhält es sich mit dem Flow-

Erleben, welches sich durch ein ausgewogenes Verhältnis zwischen Herausforderung und Spielkompetenz auszeichnet und ebenfalls zum tieferen kognitiven Eintauchen in die Spielwelt und somit zum Unterhaltungserleben beiträgt.

Immersion beschreibt die Erfahrung, bei der die Umgebung ausgeblendet wird und das Gefühl entsteht, Teil einer virtuellen Welt zu sein, auf die die Aufmerksamkeit gerichtet ist. Sie dient hier als Oberbegriff für verschiedene Formen des Spielerlebens wie Flow- oder Präsenzerleben. Das graduelle Erleben von Immersion kann in drei Immersionsphasen eingeteilt werden: von beginnender (*engagement*), vertiefter (*engrossment*) bis zur totalen Immersion (*total immersion*), wobei letztere eine flüchtige Erfahrung ist, bei der die Verbindung zur realen Welt gänzlich ausgeblendet wird. Im auf Ermi/Mäyrä (2011) zurückgehenden SCI-Modell wird die immersive Spielerfahrung in drei Aspekte aufgeteilt: sensorisch (sensory, S), herausforderungsbasiert (challenge-based, C) und imaginativ (imaginative, I). Sensorische Immersion erfolgt durch sensorische Informationen, oft in Form von audiovisuellen Reizen, zum Beispiel durch eine hochwertige Grafik. Imaginative Immersion beschreibt das Einfühlen des Spielers in die Geschichte, die Spielwelt und die eigene Figur, ermöglicht durch Empathie und das Empfinden einer bestimmten Atmosphäre. Herausforderungsbasierte Immersion entspricht am ehesten dem Flow-Erleben, da hier die Balance zwischen Überforderung und Langeweile durch ausgewogene, den Kompetenzen des Spielers entsprechende Anforderungen im Vordergrund steht (vgl. Lindley/Nacke/Stellmach 2011:635).

Die Theorie des Flow-Erlebens wurde von Csikszentmihalyi (1975) entwickelt und dient der Beschreibung des Erlebens von Freude bei verschiedensten Handlungen. Die empfundene Freude kommt hierbei nicht durch externe Anreize zustande, sondern wird allein durch die Tätigkeit selbst ausgelöst. Die wichtigsten Merkmale, welche, hier bezogen auf Videospiele, zu einem angenehmen Erleben führen, sind folgende: ein klar definiertes Ziel – in Videospielen gegeben durch definierte Aufgaben und Spielziele –, ständiges und direktes Feedback, Kontrolle der Situation und eine vollständige Konzentration auf das Spiel, wodurch andere, sonst möglicherweise als störend empfundene Stimuli ausgeblendet werden. Der Spieler gibt somit die eigene dualistische Perspektive auf und ist sich nur noch der eigenen Handlungen, aber nicht seiner selbst bewusst, da seine Aufmerksamkeit gänzlich auf das Spiel konzentriert ist. Das Flow-Erleben beschreibt also eine intensive Form des Unterhaltungserlebens, die jedoch nicht so weit gehen darf, dass die dualistische Perspektive gänzlich verloren geht, also einen völligen Realitätsverlust des Spielers zur Folge hätte. Die Tiefe des Flow-Zustandes ist bedingt durch das Zusammenspiel von Anforderung und Spielkompetenz (siehe Abbildung 1). Da bei Videospielen ein höherer Grad der Anforderung als bei anderen, passiveren Unterhaltungsmedien wie dem Fernsehen möglich ist und sie darüber hinaus häufig die Möglichkeit der Anpassung des Schwierigkeitsgrades bieten, ermöglichen sie ein besonders tiefes Flow-Erleben (vgl. Jenderek/Wünsch 2008^{2}:49ff.).

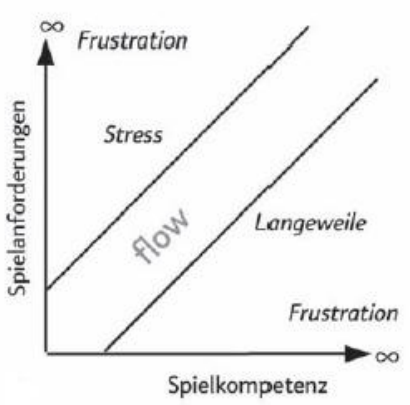

Abbildung 1: Modell des Flow-Zustandes bei Videospielen (Jenderek/Wünsch 2008[2]:50, basierend auf Csikszentmihalyi 2000)

Die Theorie des Präsenzerlebens beschreibt, welche Faktoren dazu führen können, dass Personen innerhalb einer virtuellen Realität das Gefühl der Anwesenheit entwickeln. Der Begriff der Immersion ist ähnlich, jedoch allgemeiner gefasst, da sich Präsenzerleben explizit auf medienvermittelte Rezeption bezieht. Im Fall einer virtuellen Umgebung sind beide Begriffe deckungsgleich, da sie das Gefühl beschreiben, in eine fiktionale Realität einzutauchen. Für das Präsenzerleben und somit für die Konstruktion eines mentalen Modells der virtuellen Umgebung spielen verschiedene Faktoren eine Rolle. Dazu zählen sensorische Informationen, welche umso mehr zum Präsenzerleben beitragen, je umfangreicher und glaubwürdiger sie gestaltet sind, zum Beispiel durch visuelle und akustische Reize, aber auch haptische Reize wie das Vibrieren des Controllers. Ein weiterer Faktor ist die Kopplung der Nutzeraktionen mit den Reaktionen der virtuellen Umgebung, denn das Spiel sollte möglichst zeitnah und konsistent auf Aktionen des Spielers reagieren, um das Präsenzerleben zu begünstigen. Bei verzögerter Rückmeldung, zum Beispiel durch technische Mängel in Form von verzögertem Bildaufbau, kann die Aussetzung der Ungläubigkeit nicht aufrechterhalten werden, was zu einem Bruch im Präsenzerleben führt. Hinzu kommen außerdem inhaltliche Faktoren: die Interaktivität des Inhaltes, welche bei Videospielen in jedem Fall gegeben ist; die virtuelle Darstellung des Benutzers, zum Beispiel in Form einer Spielfigur; die Glaubwürdigkeit der per künstlicher Intelligenz gesteuerten Spielfiguren sowie die soziale Präsenz, welche Gratifikationen ähnlich denen durch reale soziale Kontakte ermöglicht, indem der Spieler sich mit der eigenen Spielfigur identifiziert und die computersimulierten Figuren wie reale Personen behandelt. Schlussendlich spielen außerdem Nutzercharakteristika eine Rolle, da der Nutzer bestimmte Fähigkeiten mitbringen muss, um Präsenz durch konzentrierte Aufmerksamkeit erleben zu können: Er muss Reize wahrnehmen, interpretieren und darauf reagieren können. Hinzu kommen außerdem situative, zum Beispiel in Form von Stimmungen, und stabile Persönlichkeitsmerkmale, welche das Präsenzerleben beeinflussen (vgl. Jenderek/Wünsch 2008[2]:51–54).

Bei der Umsetzung dieser Bedingungen für ein Präsenz- und Flow-Erleben spielt neben den technischen Voraussetzungen auch die Sprache eine nicht zu vernachlässigende Rol-

le, zum Beispiel um Interaktivität zu ermöglichen: „a considerable part of the immersion, and the empowerment originates from the way in which language is used.“ (Bernal-Merino 2015:138f.) Daher kommt auch der Übersetzung eine entscheidende Rolle bei der Ermöglichung eines Präsenzerlebens zu, indem durch passende Texte die Glaubwürdigkeit der visuellen und akustischen Informationen, zum Beispiel in Form von glaubwürdigen Dialogen mit computergesteuerten Figuren, gewährleistet wird.

1.5 Das Videospiel als multimedialer Text

Videospiele sind grundsätzlich multimediale Texte, die über verschiedene Kanäle unterschiedliche Sinne ansprechen. Sie bedienen sich dabei verbaler, visueller und akustischer Zeichensysteme und sind somit auch multisemiotische Texte. Da polysemiotische Texte mehr Kontext haben als monosemiotische, muss auch bei der Übersetzung des Verbaltextes möglichst der gesamte Kontext, also Verbaltext, Bild, Ton etc. mit einbezogen werden (vgl. Pedersen 2011:49).

In Videospielen dominiert meist ein unbewegtes oder bewegtes Bild und Verbaltext wird in der Regel in der unteren Hälfte des Bildschirms bzw. in den unteren Ecken eingeblendet. Abhängig vom Genre und der Plattform kommen gegebenenfalls noch eine Sprachausgabe der Dialoge, Musik und Geräuscheffekte hinzu. Generell haben Spiele für leistungsstärkere Plattformen mit mehr Speicherplatz wie PC oder Heimkonsolen häufiger eine Sprachausgabe als Plattformen wie Handheld-Konsolen. Im Fall einer Sprachausgabe können meist intra- oder interlinguale Untertitel optional zusätzlich eingeblendet werden (vgl. Sanz López 2013:47f.).

Bei Heimkonsolen wird durch vibrationsfähige Controller zusätzlich der Tastsinn angesprochen. Die Vibration wird bei bestimmten Aktionen, die der Spieler ausführt, bzw. bei bestimmten Ereignissen ausgelöst. Für die Lokalisierung sollte hierbei zum Beispiel bedacht werden, ob die Zielgruppe möglicherweise kulturell bedingt weniger, mehr oder andersartige Vibrationen und Vibrationsabläufe bevorzugt. Die neue Generation von Videospielen ermöglicht zudem zusätzlich die Erkennung von Sprache, Gesang und Gesten. Der Spieler spricht dabei in ein Mikrofon und gibt Anweisungen, singt in ein Mikrofon, führt mit dem Controller in der Hand bestimmte Gesten aus oder bewegt sich vor der mit einem Bewegungssensor ausgestatteten Konsole. Diese technischen Möglichkeiten stellen auch die Lokalisierung vor neue Herausforderungen, da darauf geachtet werden muss, dass bestimmte Gesten in anderen Kulturen möglicherweise als unhöflich oder vulgär gelten könnten. Die Spracherkennung kann sich bei der Lokalisierung ebenfalls als problematisch darstellen, da in manchen Ländern aufgrund der Gesetze gegen Kinderarbeit unter Umständen keine Sprachproben von Kinderstimmen zur Verfügung stehen (vgl. Bernal-Merino 2015:152f.). Hinzu kommen Videospiele in Form virtueller Realität (*virtual reality*, VR), die derzeit zu den neuesten Entwicklungen zählen. Dabei bewegt sich der Spieler in einem virtuellen dreidimensionalen Raum und erhält je nach Gerät optische, akustische und haptische Reize.

Sowohl die verbale als auch die nonverbale Information tragen dazu bei, das Spielerlebnis insgesamt zu verbessern, und zielen letztendlich auf die Reproduktion normaler menschlicher Interaktion ab, wenn möglich auf eine unterhaltsame, künstlerische Weise. Es ist daher unerlässlich, dass bei der Übersetzung alle semiotischen Systeme mit einbezogen werden, um ein qualitativ hochwertiges Endprodukt zu erhalten (vgl. Bernal-Merino 2015:52).

Videospiele bieten einige ähnliche Herausforderungen wie bei anderen multimedialen Texten: Mündlicher Dialog muss in schriftlicher Form als Untertitel festgehalten werden, Pop-up-Fenster mit Dialogen müssen möglichst kurz und präzise übersetzt werden, bei der Synchronisierung von gesprochenen Dialogen muss zum Teil auf Lippensynchronität geachtet werden, Untertitel unterliegen zeitlichen und räumlichen Einschränkungen (u. a. die Anzahl der Zeichen pro Untertitel), der Text des Benutzerinterfaces ist räumlichen Einschränkungen unterworfen usw. (vgl. Bernal-Merino 2007:3f.). Auf die Besonderheiten bei der Darstellung mündlicher und schriftlicher Sprache (Kapitel 1.5.1), die Gemeinsamkeiten mit anderen Medienformen (Kapitel 1.5.2) sowie auf das zusätzliche Merkmal der Interaktivität, welches Videospiele letztlich von anderen Medien unterscheidet (Kapitel 1.5.3), soll in den folgenden Kapiteln eingegangen werden.

1.5.1 Mündlichkeit vs. Schriftlichkeit

In Videospielen kommen verschiedene Formen von Mündlichkeit und Schriftlichkeit sowie die Umwandlung von der einen Form in die andere vor, zum Beispiel mündlicher Dialog als schriftlicher Untertitel, Pop-up-Fenster mit Dialogen oder die Synchronisierung von gesprochenen Dialogen, die zunächst schriftlich übersetzt werden (vgl. Bernal-Merino 2007:3f.). Mündliche Dialoge, zum Beispiel zwischen Nichtspielercharakteren oder zwischen Nichtspielercharakteren und dem Spieler, sind ein essentieller Teil von Videospielen, und die Qualität der Dialoge bestimmt besonders in Genres mit narrativem Fokus entscheidend den Unterhaltungswert des Spiels. Besonders die Darstellung von mündlicher Sprache in schriftlicher Form kommt in Videospielen häufig vor und birgt einige Herausforderungen, die im Folgenden kurz erläutert werden sollen (vgl. Sanz López 2013:55).

Gesprochene und geschriebene Sprache können auf zwei Ebenen unterschieden werden: Auf der Ebene des Mediums wird abhängig von der Realisierungsform zwischen mündlich und schriftlich unterschieden und auf der Ebene der Konzeption zwischen nähe- und distanzsprachlich bzw. spontan gegenüber geplant. Eine genaue Trennung auf der konzeptionellen Ebene ist nicht möglich, es können hier lediglich graduelle Unterschiede festgestellt werden. Der mündliche Dialog, der in Videospielen in schriftlicher Form nachgeahmt wird, entspricht somit einer Mischform aus Nähe- und Distanzsprache (vgl. Sanz López 2013:56f.). Bei mündlicher Kommunikation in einem Näheverhältnis kommt eine semiotische Ebene hinzu, da in dieser Situation nicht nur akustische Mittel zur Kommunikation verwendet werden, sondern auch visuelle wie Mimik und Gestik, wodurch sich bei der Videospielübersetzung Probleme ergeben können, wenn für die Übersetzung nur das Text-, aber nicht das Bildmaterial zur Verfügung gestellt wird (vgl. Sanz López 2013:57f.)

Es lassen sich einige universale Unterschiede zwischen schriftlicher und gesprochener Sprache feststellen: Im Mündlichen werden häufiger Satzbrüche oder andere Fehler begangen, diese können jedoch im Schriftlichen auch als Stilmittel zur Nachahmung von Mündlichkeit eingesetzt werden. In der gesprochenen Sprache werden zudem weniger Hypotaxen als im Schriftlichen verwendet. Mündliche Sprache ist sehr viel kontextabhängiger als schriftliche Sprache, bedingt durch die räumliche Nähe bzw. Entfernung der Sprecher, was dazu führt, dass Faktoren der Sprechsituation, auf die im mündlichen Gespräch mit nonverbalen Mitteln verwiesen wird, im Schriftlichen expliziert werden müssen. Essentielle Bestandteile gesprochener Sprache sind zudem Gesprächswörter wie Gliederungssignale, Signale zum Sprecherwechsel, Kontaktsignale und Überbrückungssignale. Schriftliche Texte weisen dagegen durch die Möglichkeit der Planung meist eine höhere lexikalische Abwechslung auf, wohingegen mündliche Texte sich durch häufigere Wiederholungen auszeichnen. Mündliche Sprache enthält oft mehr Ellipsen, deren fehlende Bestandteile zum Beispiel durch eine gemeinsame Gesprächssituation der Sprecher gedanklich ergänzt werden (vgl. Sanz López 2013:58–61).

Eine weitere interessante Form der Verknüpfung zwischen gesprochener und geschriebener Sprache stellt der von Spielern in einem Multiplayer-Onlinerollenspiel wie *World of Warcraft* verwendete Jargon dar. Dieser Jargon, der nicht nur auf dieses spezielle Spiel beschränkt ist, sondern in allgemeinerer Form auch spiele- und zum Teil genreübergreifend Verwendung findet, wird auch als *gamer speak* bezeichnet. Ein Beispiel hierfür aus dem deutschen Jargon wäre „Boss“, eine Bezeichnung für alle computergesteuerten stärkeren Gegner in Dungeons und Raids, die von einer Gruppe von Spielern gemeinsam besiegt werden müssen. Entscheidende Faktoren für die Verwendung dieses Jargons können die Kürze, das Fehlen eines passenden Ausdrucks in der Standardsprache, Statusgewinn gegenüber neueren Spielern, die den Jargon noch nicht beherrschen, sowie ein größeres Interesse an den Spielmechaniken im Vergleich mit dem Rollenspielaspekt des Spiels sein (vgl. Strong 2015). Dieser der gesprochenen Sprache in vielerlei Aspekten ähnelnde Jargon wird sowohl in schriftlicher Form im Chat als auch in mündlicher Form, zum Beispiel bei der Kommunikation mit einer Konferenzsoftware wie TeamSpeak, verwendet. Darüber hinaus findet dieser Jargon auch Eingang in die ausgangssprachlichen oder zielsprachlichen Versionen neuer Inhalte oder Erweiterungen desselben Spiels oder auch in anderen Spielen, beispielsweise als Anspielungen. Somit nimmt diese ursprünglich mündliche Kommunikationsform wiederum Einfluss auf die schriftlichen Komponenten eines Videospiels.

1.5.2 Gemeinsamkeiten mit anderen Arten der Medienübersetzung

Die Videospielübersetzung weist gewisse Gemeinsamkeiten mit der Übersetzung von anderen Arten der Medienübersetzung auf, zum Beispiel mit audiovisuellen Texten wie Filmen und TV-Programmen im Hinblick auf Synchronisierung und Untertitelung, mit der Übersetzung von Produktivitätssoftware, der Literaturübersetzung und speziell der Übersetzung von Kinderliteratur sowie der Comicübersetzung. Im Folgenden soll kurz näher auf die Gemeinsam-

keiten eingegangen werden, bevor anschließend das entscheidende Abgrenzungsmerkmal der Interaktivität beleuchtet wird.

Viele Videospiele sind zweifellos von anderen Medien inspiriert, was sich bereits an den zahlreichen Anspielungen auf die Pop- und Medienkultur erkennen lässt, die in vielen Spielen enthalten sind. Bernal-Merino (2015:51f.) hält fest, dass sich Videospiele und andere Medien gegenseitig inspirieren, und unterscheidet in seinem Polysystem der Kreativität zwischen vier verschiedenen Ebenen kreativen Schaffens, deren Gemeinsamkeiten und gegenseitige Inspiration durch sich überlappende Kreise dargestellt sind: der textuelle Bereich (Literatur, Wissenschaft etc.), der darstellende Bereich (Theaterstücke, Lieder, Opernstücke, Filme, Fernsehen etc.), der bildliche Bereich (Bildhauerei, Malerei, Comics etc.) und der interaktive Bereich (multimediale Spielzeuge und Bücher, Videospiele etc.). Sowohl bei der Entwicklung als auch bei der Übersetzung von Videospielen dienten diese verschiedenen Medien und die Übersetzung ihrer Produkte als Inspiration in kreativer Hinsicht und im Hinblick auf die technische Umsetzung:

Visuelle Medien (nur aus Verbaltext bestehende Bücher, illustrierte Bücher, Comics, aufklappbare Bilderbücher) erfordern bei der Erstellung und Übersetzung ebenso wie Videospiele sprachliche und literarische Kreativität, Text und Bild müssen in Einklang gebracht werden, mündliche Sprache wird in schriftlicher Form wiedergegeben und beim Zusammenspiel von Bild und Text müssen auch kulturelle Aspekte beachtet werden (vgl. Bernal-Merino 2015:53).

Zu den auditiven Medien zählt Bernal-Merino (2015:53) Hörspiele, Hörbücher sowie Opern und andere musikalische Bühnenstücke, wobei letztere eigentlich eher dem audiovisuellen Bereich zuzuordnen wären, da die Aufführung auf der Bühne eine eindeutig visuelle Komponente der Aufführung darstellt. Die Übersetzung dieser Medien kann folgende Herausforderungen mit der Übersetzung von Videospielen gemeinsam haben: die Singbarkeit, also die rhythmische und lyrische Qualität geschriebenen Textes, die Darstellbarkeit, also die Erstellung eines schriftlichen Textes in einer für eine mündliche Aufführung glaubwürdigen Form, sowie das harmonische Zusammenspiel von Bild, Ton und Text unter Beachtung kultureller Aspekte (vgl. Bernal-Merino 2015:53).

Zu den für eine Übersetzung relevanten Texten von audiovisuellen Medien gehören interlinguale Untertitel von audiovisuellen Produkten, Untertitel für Gehörlose und Hörgeschädigte, Theaterstücke sowie interlinguale Synchronisation und Voiceover von audiovisuellen Produkten. Bei der Übersetzung zu beachtende und der Videospielübersetzung ähnliche Aspekte sind dabei die Darstellung von Text auf einem Bildschirm, der mit Ton und Bild in zeitlichem Einklang angezeigt werden muss, die mündliche Darstellbarkeit der Skripte und Lippensynchronität sowie das harmonische Zusammenspiel von Bild, Ton und Text unter Beachtung kultureller Aspekte (vgl. Bernal-Merino 2015:53).

Zu den interaktiven Medien gehören Produktivitätssoftware, Websites, Multimedia-Bücher und -Spielzeuge sowie Videospiele. Bei Letzteren wird Interaktivität erzeugt, indem

über eine Art Menü in einem traditionell linearen Text verschiedene Textstellen in nonlinearer Weise durch Verlinkung zugänglich werden und somit verschiedene Fortgänge der Handlung ermöglichen. Außerdem muss die Spielbarkeit gewährleistet sein, was bedeutet, dass die Optionen zur Steuerung auf den Benutzer ausgelegt sein und einer Logik folgen müssen, die einen Aufbau der Handlung ermöglicht. Ebenso wie bei den anderen Medien kommt es auch hier auf ein harmonisches Zusammenspiel von Bild, Ton und Text unter Beachtung kultureller Aspekte an (vgl. Bernal-Merino 2015:53).

1.5.2.1 Übersetzung von Kinderliteratur

Literatur und insbesondere Kinderliteratur hat mit Videospielen folgende Aspekte gemeinsam, die auch für die Übersetzung relevant sind (vgl. Bernal-Merino 2015:54):

- Beide erschaffen auf kreative Weise eigene Geschichten, Welten und Charaktere.
- Es werden spielerische, redende Namen sowie einzigartige Sprechweisen verschiedener Charaktere, kreative Schreibweisen und sogar erfundene Sprachen verwendet.
- Es werden sehr kulturspezifische Elemente und Inhalte verwendet, die zum Teil auf das Alter der Zielgruppe zurückzuführen sind. Bei Videospielen trifft dies allerdings nur zum Teil zu und hängt stark vom Setting des Spiels und von der Zielgruppe ab. So wäre es für ein Spiel mit einer jüngeren Zielgruppe im Kindesalter durchaus vorstellbar, ausgangskulturelle Elemente wie zum Beispiel Namen, Lieder etc. gänzlich durch zielkulturelle zu ersetzen. Bei einem Videospiel für eine ältere Zielgruppe, deren Handlung zum Beispiel in den USA spielt, wäre es dagegen unüblich, die Namen der Orte und Charaktere zu verändern, und es würden nur dort kulturelle Änderungen vorgenommen, wo es für das Verständnis der Handlung und des Spielgeschehens notwendig wäre, ohne das Setting unglaubwürdig wirken zu lassen.
- Ebenfalls gemeinsam mit der Übersetzung von Kinderliteratur ist der geringe soziale und akademische Status des Berufsfeldes der Videospielübersetzung im Vergleich mit anderen Formen der Übersetzung, wie beispielsweise von Rechtstexten, wissenschaftlichen Texten, Finanztexten oder auch der Übersetzung von Lyrik, religiösen Texten und klassischer Literatur.
- Eine weitere Gemeinsamkeit ist die relative Freiheit der Übersetzungsverantwortlichen, sowohl bei Kinderliteratur als auch bei Videospielen Inhalte wegzulassen oder hinzuzufügen. Dies bezieht sich nicht nur auf Textstellen, sondern auch auf ganze Spielinhalte und Charaktere, die für eine neue Zielgruppe verändert, hinzugefügt oder weggelassen werden können (vgl. Bernal-Merino 2015:59).

1.5.2.2 Comicübersetzung

Bei der Übersetzung von Comics und Videospielen lassen sich ebenfalls einige Gemeinsamkeiten feststellen (vgl. Bernal-Merino 2015:60–65): einerseits das Zusammenspiel von bildlicher Darstellung und Verbaltext und andererseits die oft kreative Wiedergabe von paralinguistischer Information. In Comics wird der Verbaltext in Sprechblasen, Textkästen oder als Teil des Bildmaterials dargestellt, zum Beispiel durch Hinzufügung von paralinguistischer Infor-

mation. Dabei kommen kreative Schreibweisen, verschiedene Schriftarten, -farben und -größen und neu erfundene Onomatopoetika zum Einsatz, um die sprachlich vermittelte Information zu bereichern. Sowohl die nonverbalen visuellen als auch die verbalen Komponenten vermitteln für das Verständnis der Geschichte wichtige Informationen, und das Ignorieren einer der beiden semiotischen Systeme, zum Beispiel durch eine Nichtübersetzung von paralinguistischer Information im Bild, führt unweigerlich zu einem Informationsverlust im Zieltext. Die Folge daraus kann der Verlust von Humor bis hin zur Unverständlichkeit einer für die Handlung notwendigen Information sein. Während die Bilder in Comics bei der Übersetzung einfacher angepasst werden können, ist dies bei Videospielen oft keine Option, da die Veränderung des Bildmaterials kostspielig und zeitintensiv ist (vgl. Bernal-Merino 2015:60ff.).

In Videospielen werden häufig auch Techniken aus Comics angewandt, von der Verwendung von onomatopoetischen, paralinguistischen Informationen über die Verwendung von Verbaltext in Dialogen, der nahe der sprechenden Person eingeblendet wird, bis hin zur Verwendung von Symbolen zur Darstellung von Wörtern oder Konzepten in Sprechblasen wie in *Die Sims 3* (2009). Obwohl die Verwendung von Symbolen gern als perfekte Lösung zur Überwindung von sprachlichen Grenzen und zur universellen Darstellung von sprachlichen Konzepten angesehen wird, muss hierbei jedoch beachtet werden, dass auch Symbole keineswegs universell verständlich, sondern ebenfalls kulturell geprägt sind. Daher ist es für Videospielentwickler ratsam, nur wenige Symbole einzusetzen oder ihre Bedeutung gleich zu Beginn zu erläutern und auch im Handbuch eine Erklärung einzufügen. Generell ist die Verbindung von sprachlicher und bildlicher Information in Videospielen häufig von noch größerer Bedeutung als in Comics, da von der richtigen Interpretation der dargestellten Informationen das Weiterkommen im Spiel abhängig sein kann und der Spieler die Information möglicherweise benötigt, um ein Rätsel zu lösen oder zu wissen, wie er in weiterer Folge handeln soll. Wenn Text in Grafiken selbst eingebettet ist, kann es bei der Videospiellokalisierung passieren, dass dieser übersehen und nicht übersetzt wird, insbesondere dann, wenn die Datei in einem Bildformat gespeichert ist, in dem sich die Textebene nicht getrennt von der Bildebene editieren lässt (vgl. Bernal-Merino 2015:63ff.).

1.5.2.3 Audiovisuelle Übersetzung

Audiovisuelle Unterhaltungsprogramme und Technologien, darunter Spielfilme, Zeichentrickfilme, TV-Serien, TV-Shows und Sportübertragungen, dienen ebenfalls als Inspiration für die Entwicklung von Videospielen und haben daher mit diesen auch einige Aspekte bei der Übersetzung gemeinsam. Die häufigsten Schwierigkeiten, die der Übersetzung beider Formen gemeinsam sind, sind laut Bernal-Merino (2015:65f.) folgende:

1. die Übertragung der über visuelle und akustische Kanäle transportierten Information unter Berücksichtigung kultureller und sprachlicher Aspekte,
2. Zeit- und Platzbeschränkungen bei Untertiteln,

3. die mit dem Video- und Audiomaterial synchrone Einblendung von Untertiteln, entweder Wort für Wort oder in bearbeiteter Form,
4. das Aufnehmen der Stimmen für die verschiedenen Charaktere, bei denen häufig eine gute schauspielerische Qualität und Lippensynchronität erforderlich ist.

Ähnlich wie bei Comics kommt es auch bei audiovisuellen Medien zu einem Zusammenspiel von Bild und Verbaltext, zum Beispiel um einen komischen Effekt zu erzielen. Die Änderung des Bildmaterials ist bei audiovisuellen Produkten jedoch kostspielig oder aufgrund von Copyright-Beschränkungen nicht möglich. Aus diesem Grund wird für die Übersetzung häufig auf die Strategie der Untertitelung oder Voiceover durch einen Erzähler zurückgegriffen (vgl. Bernal-Merino 2015:66f).

Bei der Untertitelung von Film- und Fernsehprogrammen werden Untertitel nicht nur am unteren Bildschirmrand angezeigt, wie der Name vermuten lässt, sondern auch am oberen Bildschirmrand, als Zwischentitel zwischen zwei Szenen, vertikal am linken oder rechten Rand oder im Bild selbst, um den Text auf Elementen im Bild wie beispielsweise Briefen, Graffiti, Inschriften, SMS und dergleichen wiederzugeben. Die Bezeichnung *Untertitel* hat sich jedoch als Dachbegriff durchgesetzt bzw. wird immer noch als Überbegriff verwendet, und bezeichnet die schriftliche Wiedergabe von gesprochenen Dialogen, diskursiven Elementen im Bild und Informationen, die über den nonverbalen Ton wiedergegeben werden, zum Beispiel Musik oder Geräusche. Es gibt einerseits interlinguale Untertitel für fremdsprachige Filme und andere audiovisuelle Medien und andererseits intralinguale Untertitel, die in der Regel für Gehörlose und Hörgeschädigte konzipiert sind (vgl. Bernal-Merino 2015:69ff.).

Obwohl es keine international anerkannten Standards für die Untertitelung gibt, haben sich einige Konventionen durchgesetzt, die auch über Ländergrenzen hinweg ähnlich sind. Hinzu kommen von Berufsverbänden und wissenschaftlichen Verbänden veröffentlichte Leitfäden wie der der European Association for Studies in Screen Translation (ESIST), der auf www.esist.org gratis heruntergeladen werden kann. Zu den allgemein üblichen Konventionen zählen folgende:

- Semantische Einheiten werden üblicherweise nicht durch Zeilenumbrüche getrennt.
- Die Verwendung von Bindestrichen am Zeilenanfang signalisiert, dass in der zweiten Zeile eine andere Person spricht.
- Wenn am unteren Bildrand Text des Vorspanns oder ein für die Handlung bedeutsamer Text im Bild zu sehen ist, werden die Untertitel an den oberen Bildschirmrand verschoben.
- Die Untertitel bestehen in der Regel aus maximal zwei Zeilen am unteren Bildschirmrand, ungefähr 40 Zeichen pro Zeile, und orientieren sich an einer Lesegeschwindigkeit von 150 bis 180 Wörtern die Minute (120 Wörter die Minute bei Programmen für Kinder).
- Die Länge der ursprünglichen Äußerung wird in der Regel im Untertitel verkürzt, um die Vorgabe der maximalen Lesegeschwindigkeit und der Platzbeschränkung einhalten zu können, und der Untertitel ist in Standardsprache unter Einhaltung der gültigen Grammatik- und Rechtschreibregeln verfasst. Das Ziel ist dabei, eine möglichst gute Lesbarkeit zu gewährleis-

ten, sowohl im Hinblick auf ästhetische Aspekte wie Schriftgröße, -farbe und -position als auch auf sprachliche Aspekte wie Eindeutigkeit und Lesegeschwindigkeit. Diese Konventionen sind jedoch nicht in Stein gemeißelt und können je nach Tradition des entsprechenden Landes, Stilvorgaben des Unternehmens, des Programms und seiner Zielgruppe sowie dem Medium selbst (zum Beispiel Fernsehen, Kino, DVD) abhängen (vgl. Bernal-Merino 2015:71f.).

Im Vergleich dazu ist die Untertitelung in Videospielen insofern anders, als sich in diesem Bereich weniger Konventionen durchgesetzt haben und die Untertitelung daher in jedem Spiel anders ausfallen kann: „each game seems to reserve the right to use text onscreen in whatever way they see fit, i.e. if and when they serve the specific game and user interface design." (Bernal-Merino 2015:72) Es sind oft intralinguale Untertitel in der Ausgangssprache verfügbar, meistens auf Englisch, die eine wörtliche Wiedergabe des Gesagten darstellen. Interlinguale Untertitel werden für gewöhnlich bei der Lokalisierung in Sprachen verwendet, für die die erwarteten Gewinne die Investition in eine Audiolokalisierung nicht rechtfertigen und die daher nicht synchronisiert, sondern nur untertitelt werden. Interlinguale Untertitel können jedoch auch bei lokalisierten Versionen oft optional eingeblendet werden. Einer der markantesten Unterschiede der Untertitelung in Videospielen im Vergleich zu anderen audiovisuellen Medien ist die Länge der Untertitel: Da sie sich eher wörtlich am Gesagten orientieren, können Untertitel über 100 Zeichen pro Zeile enthalten und aus bis zu fünf Zeilen bestehen. Zudem wird einer charaktereigenen, kreativen Sprechweise häufig auch in der schriftlichen Darstellung in Form von Untertiteln durch kreative Schreibweisen Rechnung getragen, statt auf Standardsprache zurückzugreifen. Hier wird also der kreativen literarischen Erfahrung vor einer besseren und angenehmeren Lesbarkeit der Vorzug gegeben (vgl. Bernal-Merino 2015:72ff.).

Die Synchronisierung von Videospielen findet fast ausschließlich bei aufwändigen AAA-Titeln, also Spielen mit großem Budget und voraussichtlich großem Erfolg, statt und auch bei diesen nur für Länder, in denen mit einem hohen Umsatz gerechnet werden kann. Bei der Synchronisierung wird der Anteil an Textstellen, die lippensynchron sein müssen, immer größer, da durch technischen Fortschritt und immer leistungsfähigere Geräte die Grafik beständig realistischer wird und für die Erzählung der Geschichte in Videospielen immer häufiger auf ähnliche Mittel wie in Filmen zurückgegriffen wird, wie zum Beispiel Nahaufnahmen. Vom Gesamtlokalisierungsbudget eines Videospiels entfallen 50 bis 70 Prozent auf die Audiolokalisierung (inklusive Übersetzung des Skripts, Aufnahmen und Studiozeit), wohingegen die Übersetzung sonstiger Texte lediglich 10 bis 15 Prozent ausmacht (vgl. Bernal-Merino 2015:74).

Obwohl es in Europa keine festgelegten Standards für die Vorbereitung von Skripten zur lippensynchronen Synchronisierung bei audiovisuellen Medien gibt, ist der Ablauf in vielen europäischen Ländern ähnlich. Übersetzer, die für die Übertragung der für die Synchronisierung verwendeten Skripte verantwortlich sind, haben für gewöhnlich eine Ausbildung im

Schreiben von Dialogen, unterteilen das übersetzte Skript in einzelne Takes und fügen Notizen für die Sprecher und Soundtechniker hinzu, die mit der Originalsprache möglicherweise nicht vertraut sind. Diese Notizen und die darin verwendeten Symbole werden bei der Synchronisierung von Videospielen jedoch nicht verwendet. Metalinguistische Informationen müssen daher in schriftlicher Form im Skript festgehalten werden, insbesondere wenn das Originalvideo nicht zur Verfügung steht. Bei der Übersetzung von Videospielen erhalten die Übersetzer das Skript entweder im Originalformat, in dem es ursprünglich erstellt wurde, oder in Tabellenform, wenn die Dialogtexte aus dem Code extrahiert wurden. Im zweiten Fall besteht das Risiko, dass die für die Aufnahme notwendigen Kontextinformationen nicht vorhanden sind, zum Beispiel Redekontext, Tonfall, Ort und eventuell verwendete Spezialeffekte. Zusätzlich bieten einige Programme die Möglichkeit, die Animation selbst entsprechend dem Zieltext anzupassen, dies ist jedoch eher die Ausnahme und Synchronisierung bleibt die meistgenutzte Variante (vgl. Bernal-Merino 2015:75–79).

1.5.2.4 Softwarelokalisierung

Produktivitätssoftware ermöglicht die Erledigung von Aufgaben auf einem Computer oder anderer computerähnlichen Hardware, ohne dafür über fundierte technische Kenntnisse verfügen zu müssen. Idealerweise ist ihr Zweck stets klar, sie ist funktional und intuitiv in der Bedienung. Bei der Übersetzung von Software wird daher Klarheit und Kürze anderen Aspekten in der Regel der Vorzug gegeben. Da es sich um ein interaktives Produkt handelt, in dem der Benutzer über Menüs und Schaltflächen bestimmte Aktionen in verschiedener Reihenfolge auslösen kann, kann der Text bei der Übersetzung auch nicht in linearer Reihenfolge gelesen und übersetzt werden, sondern liegt in isolierten Textteilen vor. Für die Softwarelokalisierung und auch für die Übersetzung von Websites gibt es eigene Lokalisierungstools mit grafischer Oberfläche wie zum Beispiel *Alchemy Catalyst* oder *SDL Passolo*, die die Übersetzung insofern vereinfachen, als sie zu übersetzenden Text und Programmcode trennen und die übersetzten Texte direkt in der grafischen Oberfläche der Software anzeigen, sodass sie im Kontext sichtbar sind. Hinzu kommt, dass diese Tools mit einem Translation Memory verbunden werden können, wodurch terminologische Einheitlichkeit und die Verwendung eines bestimmten Stils vereinfacht wird. Jegliches Korrekturlesen kann mit dem Tool selbst erfolgen, da die Änderungen durch den WYSIWYG-Editor („What You See Is What You Get“) direkt in der grafischen Oberfläche der Software selbst sichtbar sind. Die Software wird meist inklusive einer Anleitung oder einem Tutorial und Hilfedateien ausgeliefert, die den Benutzer zur richtigen Anwendung anleiten (vgl. Bernal-Merino 2015:79f.).

Videospiele ähneln Produktivitätssoftware insofern, als sie ebenfalls Softwares sind, deren Inhalt nicht linear, sondern interaktiv aufgebaut ist. Bei der Übersetzung kommt es zwar auch oft zu Platzbeschränkungen aufgrund der Dichte der Information auf geringem Raum, zum Beispiel in Menüs, dies gilt aber nur für einen Teil der in Videospielen enthaltenen Texte (vgl. Bernal-Merino 2015:81). Da es sich um eine Software handelt, deren primärer Zweck Unterhaltung ist, unterscheiden sich viele Textteile von den in Produktivitätssoftware enthal-

tenen Texten hinsichtlich ihres Zwecks und ihres Texttyps. So kommen zum Beispiel bei Videospielen auch narrative Texte mit primär expressiver Funktion vor, bei denen nicht, wie bei Produktivitätssoftware, allein eine inhaltlich präzise Wiedergabe gefragt ist, sondern auch der sprachliche Ausdruck eine Rolle spielt.

Ein Videospiel ist zwar ebenfalls eine Software, für ihre Übersetzung stehen allerdings keine derartigen Tools wie für die Lokalisierung von Produktivitätssoftware zur Verfügung, da diese Tools für andere Dateiformate entwickelt wurden. Die Folge ist, dass Übersetzer von Videospielen in zweierlei Hinsicht blind agieren müssen – sie arbeiten mit nicht linearen Texten und verfügen über keinen audiovisuellen Kontext zum Text, den sie gerade bearbeiten. Eine ähnliche Schwierigkeit ergibt sich beim linguistischen Testen: Linguistische Tester spielen zwar das komplette Spiel und können daher die Textstrings im Kontext überprüfen, allerdings können sie in den seltensten Fällen selbst Änderungen an der Übersetzung vornehmen, sondern müssen diese in einem Dokument oder einer Datenbank dokumentieren, damit die Änderungen anschließend vom Entwicklungsteam vorgenommen werden können. So wird der Prozess unnötig lang, schwierig zu organisieren und kostspielig. Es besteht also noch Spielraum für weitere Verbesserungen in diesem Bereich, um auch die Videospiellokalisierung mit entsprechenden Tools einfacher zu gestalten (vgl. Bernal-Merino 2015:81f.).

1.5.3 Interaktivität und Fragmentierung des Ausgangstextes

Eine entscheidende Eigenschaft, die Videospiele und ihre Übersetzung von anderen Produkten unterscheidet, ist Interaktivität, die dem Aufbau einer eigenen Spielwelt und der Immersion und Teilnahme des Spielers als aktiv Handelnder innerhalb dieser Welt dient: „The defining element of video games is arguably that of interactivity – it is this which sets games apart from other forms of entertainment." (Mangiron/O'Hagan 2013:75) Interaktivität war zwar schon immer Teil der menschlichen Kultur, da Menschen miteinander, mit ihrer Umwelt, durch Kunstwerke und Maschinen kommuniziert und interagiert haben. Aber erst durch die erheblich größere Leistungsfähigkeit heutiger Maschinen und Computer ist es möglich, das Erlebnis der Interaktivität in einer virtuellen, künstlichen Welt auf realistische Weise zu erschaffen. Die interaktive Handlung, an der der Spieler eines Videospiels teilnimmt, wird erst durch verschiedene Handlungs- und Dialogoptionen möglich, die wiederum bei der Lokalisierung des Spiels in eine andere Sprache übersetzt werden müssen (vgl. Bernal-Merino 2015:139f.). Die Immersion des Spielers erfolgt somit durch interaktive Teilnahme am Geschehen: In dieser virtuellen Welt, in die der Spieler eintaucht, verfügt er über Entscheidungsmacht und kann eine Geschichte erleben, möglicherweise ihren Fortgang und ihr Ende beeinflussen und letztendlich das Ende des Spiels bzw. bestimmte Ziele erreichen. Durch seine Handlungsmöglichkeiten wird dem Spieler eine besondere Bedeutung zugemessen, wie sie Benutzern von anderen Medien nicht zukommt: „It [interactivity, Anm. d. Verf.] empowers users and encourages them to become active agents in direct control of an adventure to an extreme never seen before in any medium." (Bernal-Merino 2015:38)

Interaktivität kommt dabei zum einen durch die Funktionalität der Software als interaktives Medium und zum anderen durch die Art, wie Sprache verwendet wird, zustande, welche bei der Übersetzung jeweils besondere Herausforderungen stellen. So führt zum Beispiel die Software-Funktionalität dieses Mediums zu einer starken Fragmentierung des Textes: Bedingt durch die non-lineare Erzählung der Geschichte ist der Text in kleine Einheiten aufgeteilt, da einzelne Ereignisse, Dialoge etc. nur ausgelöst werden, wenn der Spieler eine bestimmte Entscheidung trifft. Diese fragmentierten Textteile stehen für die Übersetzung oft nur in Tabellenform zur Verfügung, und Kontext ist nur durch zusätzliche Informationen in der Tabelle gegeben (vgl. Bernal-Merino 2007:5). Im Folgenden wird auf die interaktive Verwendung von Sprache sowie die Fragmentierung des Textes und die daraus entstehenden Herausforderungen für die Übersetzung noch näher eingegangen.

Die interaktive Verwendung von Sprache zeigt sich darin, dass der Spieler in der Regel als an der Handlung Beteiligter direkt in der zweiten Person Singular angesprochen wird, wodurch eine Beziehung zu ihm aufgebaut wird, die so in anderen Medien nicht vorhanden oder üblich ist (vgl. Bernal-Merino 2015:138f.). Für die sprachliche Interaktion mit dem Spieler bzw. Benutzer wird er in drei verschiedenen Rollen angesprochen (vgl. Bernal-Merino 2015:139):

1. Als Kunde des Entwicklers und des Publishers. Hierzu gehören Texte wie die Verpackung des Spiels, Werbematerialien oder die Website des Spieleentwicklers, die für gewöhnlich vom oder mit Unterstützung des Marketingteams verfasst werden und dazu dienen, neue Kunden für das Produkt zu gewinnen. Ein Beispiel hierfür ist die deutsche Supportseite von Blizzard Entertainment (https://eu.battle.net/support/de/), auf der der Leser mit der förmlichen Sie-Form angesprochen wird („Sie können nicht einloggen? Klicken Sie hier“).

2. Als Eigentümer und verantwortlicher Nutzer des Produktes. Diese Form der Anrede bzw. dieser Schreibstil ist in der Regel förmlich und findet sich im Installationsprogramm, den Lizenzvereinbarungen des Spiels und den ReadMe-Dateien. In diesen Texten wird der Benutzer über seine Rechte und Pflichten aufgeklärt und über die verantwortungsvolle Nutzung des Produktes informiert. Es handelt sich hierbei um primär rechtliche und technische Texte. Ein Beispiel hierfür wäre die Endbenutzerlizenzvereinbarung zum Battle.net-Dienst von Blizzard Entertainment (http://eu.blizzard.com/de-de/company/legal/eula.html), in dem der Leser ebenfalls in der förmlichen Sie-Form angesprochen wird.

3. Als Protagonist und Held im Spiel. Wenn diese Rolle überzeugend dargestellt ist und den Geschmack des (potenziellen) Spielers trifft, trägt sie vermutlich am meisten dazu bei, dass sich die entsprechende Person dazu entscheidet, das Produkt zu kaufen und zu spielen. Diese Art der Anrede findet sich in Textteilen auf der Verpackung, im Handbuch, auf der Website und in der Werbung, den Großteil macht jedoch das Spiel selbst aus, zum Beispiel durch die im Spiel enthaltenen interaktiven Dialoge, die Einführung und Zwischensequenzen. Der Sprachstil ist dabei (im Idealfall) so gehalten, dass dem Spieler ein Eintauchen in eine fremde, virtuelle Welt ermöglicht wird, die in sich schlüssig und glaubwürdig ist und in der

der Spieler einzigartige Geschichten und Abenteuer erleben kann. Ein Beispiel hierfür bietet die Website von Blizzard Entertainment zum Spiel *World of Warcraft* (http://eu.battle.net/wow/de/, Beispiel: „Loggt euch ein, und erweitert und personalisiert eure Website!“), die den Leser mit der förmlichen, altertümlich klingenden und für ein Fantasie-Rollenspiel passenden Anrede „ihr“ (vgl. Duden Online[d] 2016: „(veraltet) Anrede an eine einzelne Person“) anspricht.[3]

Die Anrede des Spielers bringt für die Übersetzung die folgenden zwei Herausforderungen mit sich (vgl. Bernal-Merino 2015:140): Einerseits bedeutet die Art der Anrede eine begriffliche Herausforderung, da die Anredeformen und ihre Verwendungssituationen in verschiedenen Kulturen und Sprachen unterschiedlich sind. Andererseits kann auch die sprachliche Umsetzung der Anrede problematisch sein, da sie zum Beispiel in unterschiedlichen grammatikalischen Formen zum Ausdruck kommt, die von den Entwicklern des Spiels berücksichtigt werden müssen. Ein typisches Problem bei der Übersetzung aus dem Englischen ist die Anrede „you“, die sich entweder auf eine einzelne oder mehrere Personen beziehen kann und sich auch nicht hinsichtlich förmlicher oder familiärer Anrede unterscheidet. Bei einer Übersetzung zum Beispiel ins Deutsche, Französische oder Spanische muss jedoch explizit gemacht werden, ob es sich um eine förmliche oder familiäre Anrede handelt. Diese Problematik stellt sich zwar auch in anderen Medien, jedoch wird sie bei Videospielen durch die interaktive Komponente des Produktes intensiviert, da der Spieler nicht nur, wie bei Produktivitätssoftware, angesprochen wird, sondern auch Teil der Geschichte und der Handlung ist und als solcher korrekt bezeichnet werden muss. So hat der Spieler zum Beispiel bei vielen Spielen die Wahl, ob er einen weiblichen oder einen männlichen Charakter verkörpern möchte, und kann sich beispielsweise im Fall eines Rollenspiels zusätzlich entscheiden, welchem Volk er angehören und welchen Beruf er ausüben will. Diese Entscheidungen haben dann im Spielverlauf Einfluss darauf, wie die Person von anderen computergesteuerten Charakteren angesprochen wird. Um dies zu erreichen, werden heute häufig grammatikalische Regeln der jeweiligen Sprache im Spiel einprogrammiert und Variablen verwendet, die im Spiel automatisch mit dem richtigen Begriff befüllt werden. In der Folge wird der Text in kleineren Einheiten gespeichert, damit die einzelnen Einheiten je nach Situation passend kombiniert werden können. Das bedeutet für die Übersetzung jedoch, dass der Text nur in fragmentierter, oft kontextloser Form vorliegt (vgl. Bernal-Merino 2015:140f.).

Die Fragmentierung des Ausgangstextes ist für die Übersetzung generell problematisch, da sie mit einem Verlust an Kontext einhergeht und sprachliche Elemente bekanntermaßen in den meisten Fällen mehrere Bedeutungen haben können, die sich erst im Kontext erschließen. Bei der Übersetzung von Videospielen ist diese Fragmentierung jedoch besonders problematisch, da das Endprodukt nicht nur verständlich sein, sondern auch durch seine Geschichte und Handlung unterhalten muss (vgl. Bernal-Merino 2015:141–146).

[3] Allerdings lässt sich hierbei eine inkonsequente Verwendung der Anrede im Vergleich mit den Texten im Spiel selbst feststellen, da die Anrede auf der Website konsequent klein-, im Spiel aber konsequent großgeschrieben wird.

Durch die dynamische Generierung des Textes und die Verwendung von Platzhaltern in Form von Variablen ist es dem Spieler möglich, eine breite Anzahl an Attributen für den eigenen Charakter auszuwählen, wie Name, Geschlecht, Fraktion, Volk, Beruf, Religion etc. Die Anpassung der Variablen im Hinblick auf Satzbau, Flexion, grammatisches Geschlecht etc. gestaltet sich jedoch oft schwierig, da die grammatischen Regeln jeder Sprache verschieden sind und die Entwickler sich Lösungen überlegen müssen, um syntaktische und morphologische Regeln jeder Zielsprache bei der Programmierung des Spiels zu berücksichtigen. Der Übersetzer muss hier zwischen Code-Elementen, zum Beispiel in Form von Variablen, die später durch einen bestimmten Text ersetzt werden, und zu übersetzendem Text unterscheiden können. Dies wird noch dadurch erschwert, dass viele Studios ihre eigene Lösung entwickelt haben und der Aufbau der Variablen und die Art und Weise, wie grammatikalische Regeln einer Sprache bei der Programmierung berücksichtigt werden, nicht überall gleich sind. Hinzu kommt, dass einzelne Textstrings miteinander verkettet, also je nach Situation zusammengesetzt werden und dann grammatikalisch stimmig sein müssen. Dieser Ansatz funktioniert relativ gut für analytische Sprachen wie Englisch, eignet sich jedoch weniger bzw. verursacht mehr Probleme bei Sprachen, in denen Artikel, Pronomen, Substantive, Adjektive und Verben in einem Satz miteinander übereinstimmen müssen. Kontrollierte Sprachen, die die grammatikalische Komplexität einer Sprache sowie das verwendete Vokabular einschränken, sind für Videospiele eher nicht geeignet, da sie auch die sprachliche Kreativität, die zur Erzählung der Handlung wichtig ist, einschränken würden (vgl. Bernal-Merino 2015:147–150).

Eine der neusten Entwicklungen im Bereich der Übersetzung von MMORPGs, die besonders viel Text enthalten und dem Spieler viele Möglichkeiten zur Individualisierung der eigenen Spielfigur geben, die dann wiederum mit anderen, ebenfalls individualisierten Spielfiguren interagiert, sind sogenannte *grammar engines*: anpassungsfähige Übersetzungssysteme, die Substantive und Adjektive verarbeiten und je nach Numerus und Genus anpassen, Verben konjugieren, die richtigen Artikel, Pronomen und Präpositionen zuweisen und erkennen können, welcher Charakter gerade spricht und wer angesprochen wird. Die Autoren des Ausgangstextes und die Spielentwickler weisen dabei bereits beim Schreiben des Originalspiels bestimmten Wörtern Marker mit Metadaten zu, die dem Übersetzungssystem Informationen über Numerus, Genus etc. geben und in der Übersetzung dann mit Hilfe von Makros (einer festgelegten Reihe von Computeranweisungen, die bei Aufruf automatisch ausgeführt werden) in der richtigen Form hinzugefügt werden. Der Aufwand, der mit der Programmierung eines solchen Systems verbunden ist, ist einerseits gerechtfertigt, weil es bedeutet, dass nicht jede einzelne mögliche Version eines Satzes neu übersetzt werden muss. Andererseits ist sie auch deshalb hilfreich, weil grammatikalisch korrekter Text notwendig ist, um die Spielwelt für den Spieler realistisch erscheinen zu lassen. Wenn die Illusion der Spielwelt durch grammatikalische Fehler oder falschen Sprachgebrauch wiederholt gebrochen wird, kann dies den Spaß, den der Spieler hat, erheblich beeinträchtigen und in der Folge zu einem Gewinnrückgang für den Entwickler bzw. Publisher des Spiels führen, wenn der Spieler sich dazu

entscheidet, das Spiel nicht zu kaufen oder nach dem Kauf Freunden und Bekannten vom Kauf abrät (vgl. Bernal-Merino 2015:150ff.). Heimburg (2006:136) formuliert dies recht passend: „people don't even notice when the grammar is good, but they certainly notice when the grammar is bad".

1.6 Zugänge und Perspektiven in der Videospielübersetzung

Die Perspektiven, aus denen Videospiele betrachtet werden, haben maßgeblichen Einfluss darauf, wie die Übersetzung zu gestalten ist. Dabei spielen die Vorstellungen des Entwicklungsstudios und des Publishers, aber auch die Wünsche und Erwartungen der Zielgruppe eine Rolle. Die in Kapitel 1.6.1 thematisierte Dichotomie des narrativen gegenüber dem ludischen Ansatz wird in der Videospielforschung ausgiebig diskutiert. Im Folgenden werden die Grundzüge dieser beiden Perspektiven und deren Auswirkung auf die Übersetzung dargelegt. Ähnlich relevant ist die Betrachtung eines Spiels und seiner Übersetzungen als Kunstwerk oder als Produkt, da dies unter anderem Einfluss darauf hat, wie viele Änderungen in einer Übersetzung als akzeptabel oder sogar wertsteigernd angesehen werden (Kapitel 1.6.2). Ein zunehmend thematisierter Aspekt ist außerdem die Rolle der Übersetzer und das Maß an Kreativität, das für die Übersetzung in diesem Bereich erforderlich ist (Kapitel 1.6.3).

1.6.1 Narrative und ludische Sicht auf Videospiele

In der Computer- und Videospielforschung (*game studies*) gibt es zwei konkurrierende Ansätze: den ludologischen und den narrativen Zugang. Bei der ludologischen Sicht auf Videospiele liegt der Fokus auf den Spielmechaniken, der Interaktivität und dem Videospiel als regelbasierte, strukturierte Umgebung, dessen Welt von im Vorhinein bestimmten Regeln bestimmt wird, gemäß denen der Spieler verschiedene Handlungswege beschreiten kann. Das Spiel wird hier im Sinne einer Simulation gesehen. Beim narrativen Zugang wird das Videospiel mit Hilfe von narrativen und dramaturgischen Theorien als vom Rezipienten zu entschlüsselnder Text betrachtet (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:76). Generell kann jedoch die narrative Komponente eines Spiels auch nicht ausschließlich mit Verbaltext gleichgesetzt werden, da es in diesem multimodalen, interaktiven Medium auch andere Möglichkeiten gibt, eine Geschichte zu erzählen, darunter zum Beispiel das Charakterdesign, die Tongestaltung, die künstlerische Gestaltung der Umgebung und der Charaktere ebenso wie Spielmechaniken. Der Verbaltext kann also nur gemeinsam mit den restlichen Komponenten ein interaktives Spielerlebnis ermöglichen, das den Unterhaltungswert des Spiels ausmacht. Dadurch, dass so viele Elemente zum Spielerlebnis gehören, kommt in vielen Spielen, mit Ausnahme von textlastigen Genres wie Rollenspielen, im Vergleich zum Beispiel mit Filmen oder Serien relativ wenig Text vor. Diesem kommt aber zumindest für die Atmosphäre und das Setting eine wichtige Rolle zu, weshalb sowohl das Schreiben der Dialoge als auch deren Übersetzung möglichst in den Designprozess eingebunden werden sollten (vgl. Portnow/Floyd 2012).

Die Debatte zwischen den Anhängern der beiden Ansätze hat mittlerweile zu einem Mittelweg geführt, bei dem sowohl die Strukturiertheit und die bewusst gestaltete Spielwelt

als auch die narrativen Elemente eines Spiels berücksichtigt werden. Diese beiden Dimensionen sind für die Übersetzung relevant, da einerseits Textelemente in der Übersetzung so formuliert sein müssen, dass sie den Spieler zu einer intendierten Handlung veranlassen, und andererseits die narrative Dimension berücksichtigt werden muss, um die Einheitlichkeit der Spielwelt aufrechtzuerhalten, damit die vollständige Immersion in die Spielwelt gewährleistet bleibt (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:77). Das Videospiel muss auch in der lokalisierten Version spielbar sein und den Nutzern ein auf sie zugeschnittenes Erlebnis bieten. Das Ziel ist also folgendes: „creating a convincingly personal experience for players each time they enter the game world" (Bernal-Merino 2015:40).

Der Fokus auf die narrative oder die ludische Perspektive ist auch entscheidend für die Ausrichtung des Spiels, denn einige Spiele enthalten nur wenige bis gar keine narrativen Elemente, wie beispielsweise Puzzlespiele, während andere auf einer detailliert beschriebenen, mit einer eigenen Hintergrundgeschichte versehenen Spielwelt aufbauen. Die jeweilige Perspektive bzw. der Fokus, der einerseits vom Entwickler und andererseits von den Spielern vertreten wird, hat auf die Lokalisierung ebenso Einfluss: Bei einem Fokus auf die ludischen Elemente, das Gameplay, muss die Übersetzung primär funktional in dem Sinne sein, dass sie die wichtigen Informationen vermittelt, um im Spiel weiterkommen zu können. Liegt der Fokus dagegen auf den narrativen Elementen eines Spiels, auf der Geschichte, dann liegt die Priorität auf einer für die Charaktere mit ihren Eigenheiten sowie das Setting insgesamt passenden sprachlichen Übertragung, die in sich schlüssig ist und die Illusion der Spielwelt nicht durch unpassende Ausdrücke bricht. Natürlich muss auch hier die grundsätzliche Spielbarkeit gewährleistet sein, damit ein Fortkommen im Spiel möglich ist, sprachliche Ungenauigkeiten zum Beispiel bei der Beschreibung von Fähigkeiten o. Ä. fallen aber möglicherweise weniger ins Gewicht bzw. werden von den Spielern eher verziehen als bei einem Spiel mit Fokus auf das Gameplay. Man könnte sogar so weit gehen zu behaupten, dass die sprachlichen Elemente insgesamt, eine grundlegende Spielbarkeit von Anfang bis zum Ende des Spiels vorausgesetzt, bei einem Spiel mit Fokus auf die narrative Perspektive wichtiger sind als in einem auf die Spielmechanik ausgerichteten Spiel. Die Gefahr eines Bruchs der Illusion der Spielwelt, eines Bruchs der Aussetzung der Ungläubigkeit, wäre bei einem Spiel mit narrativer Ausrichtung daher auch größer, da er sowohl durch Fehler in der Spielmechanik als auch durch sprachliche Ungereimtheiten auftreten kann, da gerade die ungebrochene Illusion der Fantasiewelt den Reiz eines narrativ orientierten Spiels ausmacht.

World of Warcraft ist in dieser Hinsicht ein interessantes Fallbeispiel, da es sich einerseits um ein Rollenspiel mit sehr detaillierter Hintergrundgeschichte zur Spielwelt handelt, die auch in anderen Medien wie Romanen und Comics näher ausgeführt wird, es jedoch auch viele spielmechanisch reizvolle Ansätze bietet. Von den Entwicklern werden zuweilen zumindest nach außen unterschiedliche Ansätze vertreten, was den Fokus auf die Spielbarkeit bzw. auf die narrative Qualität angeht. So stellte Greg Street, zu dieser Zeit Lead Systems Designer, der heute nicht mehr für Blizzard Entertainment arbeitet, fest, dass spieltechnisch

interessante Elemente auch dann umgesetzt würden, wenn sie nicht in die Geschichte der Spielwelt (im Englischen auch bezeichnet als „lore“) passen:

> Tweet von Rutger alias „Rutger1112“ am 18. November 2013:
> „@Ghostcrawler small no-fly zones are ok, the whole continent is way to punishing. Especially without lore reason.“
> Antwort von Greg Street, zu dieser Zeit alias „Ghostcrawler“ (derzeitiger Name: „OccupyGStreet“):
> „@Rutger1112 I don't feel the need to justify good gameplay with lore. Why can Four Winds virmen defeat Onyxia? Good gameplay.“
> (Street 2013)

Jeremy Feasel, heutiger Senior Game Designer bei Blizzard Entertainment, betont jedoch, dass ein Fokus auf die Spielmechanik nicht bedeutet, dass die Hintergrundgeschichte vernachlässigt würde:

> Tweet von Mutters alias „Mutterscrawl“ vom 8. Juni 2015:
> „@Muffinus I get gameplay>story, I don't agree but I get it, but Wow [*World of Warcraft*, Anm. d. Verf.] has gotten to the point that I can't even understand what's going on“
> Antwort von Jeremy Feasel alias „Muffinus“:
> „@Mutterscrawl Gameplay First doesn't mean gameplay > story, not at all. I think the reason fighting Arthas was fun was b/c the story of WC3 [*Warcraft 3*, Anm. d. Verf.]“
> (Feasel 2015)

Der Erfolg des Spiels, das seit mittlerweile über 10 Jahren mehrere Millionen Nutzer verzeichnet, ist wohl auch dadurch bedingt, dass es sowohl die narrativen als auch die ludischen Aspekte berücksichtigt und somit sowohl Spieler zufriedenstellt, die auf die eine, als auch solche, die auf die andere Perspektive größeren Wert legen. Auf diesen Aspekt wird in Kapitel 4, das einen Einblick in die Heterogenität der Nutzer und ihre verschiedenen Spielmotivationen bietet, noch näher eingegangen.

In diesem Zusammenhäng ist auch die Prüfung folgender Hypothese für weitere Forschungsarbeit interessant: Wie hoch der Fokus eines MMOs auf die Hintergrundgeschichte, also auf die narrativen Elemente, ist, beziehungsweise wie hoch der Anteil der Spieler ist, die primär Wert auf diese Dimension legen, lässt sich möglicherweise an den Charakternamen erkennen, die die Spieler für ihre Figur auswählen. So entsteht beispielsweise der Eindruck, dass in *Final Fantasy XIV* (2010) bzw. der Überarbeitung *Final Fantasy XIV: A Realm Reborn* (2013) auf den ersten Blick kaum Spielernamen zu erkennen sind, die nicht in die Spielwelt passen. In *World of Warcraft* dagegen finden sich zwar auch viele fantasievolle, den Völkern der Charaktere angepasste Namen, aber auch viele Namen, die mit der Illusion der Spielwelt auf narrativer Ebene brechen, indem Charaktere zum Beispiel „Tesafilmlol“ oder „Bankchar“ (als typische Jargonbezeichnung für einen Zweitcharakter, der nur zur Lagerung von Gegenständen und gegebenenfalls Verkäufen im Auktionshaus genutzt und ansonsten kaum gespielt wird) genannt werden.

1.6.2 Kunstwerk vs. Produkt

Eine weitere interessante Betrachtungsperspektive von Videospielen ist ihre Einordnung auf einer Skala zwischen den beiden Extremen Kunstwerk und Produkt. Ein Kunstwerk bietet dem Betrachter, Leser bzw. Nutzer meistens eine hohe ästhetische Befriedigung, und der Schaffensprozess sowie das Erzeugnis des künstlerischen Schaffens sind stets mit dem Künst-

ler selbst verbunden. Kopien sind daher niemals so viel wert wie das Original, da das künstlerische Werk als einzigartig betrachtet wird. Änderungen an einem Kunstwerk werden normalerweise als unzulässig betrachtet und die einzige Möglichkeit einer Modifikation ist die Neuinterpretation durch einen anderen Künstler, wodurch dann ein neues Kunstwerk entsteht. Ein Produkt dagegen wird als Konsumware betrachtet, welches in industrialisierten Prozessen und für den Massenkonsum erstellt wird. Jedes Exemplar hat dabei denselben Wert und dieselbe Qualität und die Zahl verkaufter Exemplare erhöht sogar in gewissem Sinne den Wert dieser Werke, da die Beliebtheit als ein Indikator für Qualität gesehen wird (vgl. Bernal-Merino 2015:103ff.).

Es gibt jedoch keine objektiv feststellbare Grenze zwischen den beiden Extremen – der Unterschied zwischen Kunstwerk und Produkt liegt im Auge des Betrachters. So können zum Beispiel Kunstwerke auch durch mechanische Reproduktion zu Konsumgütern werden, wobei allerdings keine dieser Kopien den Wert des Originals erreicht. Auf der anderen Seite enthält ein Produkt durchaus künstlerische Elemente: Künstlerisches Schaffen ist auch Teil der Massenproduktion, steht jedoch nur am Anfang des Prozesses, der Designphase. Die Gestaltung und das Design von Videospielen kann zu dieser künstlerischen Dimension am Beginn des Produktionsprozesses gezählt werden, denn es erfordert eine ähnlich künstlerische Leistung wie kreatives Schaffen in der Literatur oder auch bei der Konzeption von Filmen. Ein weiterer Aspekt, der Kunstwerke im traditionellen Sinn und für den Massenkonsum gedachte, reproduzierbare Produkte unterscheidet, liegt in der Zahl der am Schaffensprozess Beteiligten: Während Kunstwerke im traditionellen Sinn wie Gemälde, Skulpturen und literarische Werke für gewöhnlich nur einen Erschaffer haben, werden Produkte selten nur von einer Person gestaltet und erschaffen, sondern meist von größeren Teams (vgl. Bernal-Merino 2015:105f.).

Darüber hinaus gibt es noch einen weiteren Aspekt, der die Positionierung eines Videospiels zwischen den Dichotomien Kunstwerk/Produkt (*work of art/product*) und Einzelautorenschaft/geteilte Autorenschaft (*single/shared authorship*) beeinflusst: die Individualisierung der Nutzererfahrung (*customisable experience*) gegenüber der unveränderlichen Natur von beispielsweise Filmen oder literarischen Werken. Die Grundlage hierfür bildet die virtuelle Welt, die so geschaffen ist, dass sie direkt auf die Entscheidungen des Spielers reagiert und sich seinen Entscheidungen anpasst (vgl. Bernal-Merino 2015:106). Somit kann auch der Spieler als Mitschaffender des Spielgeschehens angesehen werden, der zur Schöpfung einer einzelnen, individualisierten Form des Videospiels beiträgt.

Die Lokalisierung von Videospielen wurde bis vor kurzer Zeit zum Postproduktionsstadium gerechnet und somit nicht zum kreativen Designprozess gezählt. Dieser Ansatz, der auf einem rein praktischen Ersetzen Wort für Wort basiert, ist jedoch in keiner Weise geeignet, um erzählerische und Dialogelemente eines Videospiels adäquat zu übersetzen, da hierfür eine ähnlich kreative Fertigkeit erforderlich ist wie bei der Übersetzung von Literatur oder Filmen. Inzwischen wurde von vielen Produktionsstudios erkannt, dass die Einbindung der

Lokalisierungsverantwortlichen in den Designprozess notwendig ist, um eine kreative und für den Zielmarkt funktionale Übersetzung erstellen zu können. Da Interaktivität und individuelle Anpassung Teil des Spieldesigns sind, bietet ein Videospiel auch die nötige Grundlage, um technische, kulturelle und sprachliche Anpassungen vornehmen zu können, um den Geschmack und die Erwartungen in einer bestimmten Region zu treffen. Gemäß diesem Prinzip wird fast alles in einem Videospiel als anpassbar angesehen, um die Bedürfnisse der Zielgruppe bestimmter Regionen zu erfüllen, wenn diese Anpassung zur Erfüllung der Umsatzerwartungen notwendig ist (vgl. Bernal-Merino 2015:105f.).

Es lässt sich also festhalten, dass Videospiele sowohl Kunstwerk als auch Produkt sind und sich in dieser Hinsicht je nach Betrachtungsperspektive unterschiedlich einordnen lassen. Da sie eine für den Massenkonsum entworfene, reproduzierbare Ware sind, von der zahlreiche gleichwertige Kopien verkauft werden, gehören sie eindeutig zu den Produkten. Gleichzeitig weisen Erstellung und Design des Spiels jedoch auch künstlerische Merkmale auf. Ebenso kann die Übersetzung des Spiels als künstlerisches Schaffen betrachtet werden, sofern diese während des Designprozesses angelegt und somit eine kreative Gestaltung bei der Übersetzung möglich ist. Im Gegensatz zu klassischen Kunstwerken wie Gemälden oder Skulpturen liegen digitale Kunstwerke wie Videospiele oder auch Filme in Form vieler gleichwertiger Kopien vor, wodurch sie wiederum ein Produktmerkmal aufweisen.

Die Übersetzung kann insbesondere dann als ebenfalls künstlerisches Werk betrachtet werden, wenn die durch die Interaktivität bedingte, spielinhärente Möglichkeit der Anpassung berücksichtigt wird – im Gegensatz zu unveränderlichen Medien besteht jedes Videospiel durch die Entscheidungen der Spieler und die entsprechenden Reaktionen der Spielwelt aus vielen individualisierten Varianten. Durch die Mitwirkung jedes einzelnen Spielers entstehen somit viele einzelne, individualisierte künstlerische Werke. Eine Anpassung des Spiels an Erwartungen und Wissenshintergrund der Zielkultur im Zuge der Übersetzung kann somit ebenfalls als künstlerische Individualisierung des Spielerlebnisses betrachtet werden. Da es sich hierbei jedoch, wie bereits erwähnt, um eine stets subjektive Perspektive handelt, könnte ebenso die Ansicht vertreten werden, dass das Spiel in der Originalsprache neben seinen Eigenschaften als reproduzierbares Produkt den Status des unantastbaren, unveränderlichen Kunstwerks genieße – somit wären alle Ausfertigungen des Originals gleichwertig, nicht jedoch veränderte Versionen. Einer lokalisierten Version würde demnach der künstlerische Schaffensaspekt abgesprochen und sie würde lediglich als minderwertige, da im Vergleich zum Original veränderte Kopie betrachtet.

Die jeweilige Betrachtungsperspektive stellt auch für das in dieser Arbeit verwendete Fallbeispiel *World of Warcraft* einen interessanten Untersuchungsaspekt dar, da zwar ein Großteil der deutschsprachigen Spieler das Spiel auf Deutsch verwendet, jedoch ein nicht unbedeutender, gerne und häufig zum Beispiel in den offiziellen Foren auf sich aufmerksam machender Teil der Spielerschaft nicht müde wird, die Vorteile des englischen Originals gegenüber der lokalisierten Version zu betonen. Auf die Frage, inwieweit hier die Sichtweise

der englischen Version als unantastbares Kunstwerk im Vergleich mit der lokalisierten deutschen Version als gleichwertiges Produkt, das ebenso schöpferisch erschaffen wurde wie die Originalversion, eine Rolle spielt, liefert die Analyse der Umfrageergebnisse in Kapitel 4.2.3 erste Antworten.

1.6.3 Videospielübersetzer als kreative Experten

Wie bereits in Kapitel 1.1 festgestellt, herrscht sowohl in der Industrie als auch in der Forschung keine Einigkeit über die begriffliche Definition des sprachlichen und kulturellen Transfers, der während der Anpassung eines Videospiels für einen anderen Markt stattfindet. Es kann jedoch festgestellt werden, dass im Gegensatz zu Produktivitätssoftware, bei der Entwicklungs- und Übersetzungsprozesse zunehmend standardisiert und vereinheitlicht werden, bei der Lokalisierung von Videospielen statt standardisierten Lösungen oftmals mehr Kreativität gefragt ist. Dies ist darin begründet, dass beide Produkte unterschiedliche Zwecke erfüllen: Während Produktivitätssoftware eine möglichst einfache, effiziente Erledigung von Aufgaben ermöglichen soll, besteht das Ziel eines Videospiels in der Unterhaltung, welche sich jedoch nur unter genauer Beachtung kultureller und auch individueller Vorlieben realisieren lässt. Übersetzer von Videospielen sind somit weniger dem Original als vielmehr dem Spielerlebnis der Nutzer verpflichtet: „With games, fidelity takes a different meaning whereby the translator does not have to be loyal to the original text, but rather to the overall game experience.“ (Mangiron/O’Hagan 2006:15)

In Anerkennung dieser Tatsache, und obwohl auch heute manche Videospielübersetzung noch aus dem dekontextualisierten Übertragen von Textstrings besteht, wird den Übersetzern von Videospielen heutzutage zunehmend mehr kreativer Handlungsspielraum bei ihrer Arbeit eingeräumt. Mangiron/O’Hagan (2006) haben im Bereich der Videospielübersetzung hierfür den Begriff *transcreation* geprägt, um den ungewöhnlich großen Freiraum zu beschreiben, den Übersetzer in diesem Bereich oftmals genießen, auch wenn dieser durch platzbedingte und andere technische Beschränkungen begrenzt wird. Dieser kreative Gestaltungsspielraum ist insofern notwendig, als besonders die Übersetzung von textlastigen Spielen häufig eher der Übersetzung literarischer Texte ähnelt als der von Produktivitätssoftware (vgl. Mangiron/O’Hagan 2013:108). Zu dieser kreativen Gestaltung gehört es zum Beispiel, ausgangssprachliche Elemente, die im Zieltext nicht reproduzierbar wären, also Sprachspiele, kulturelle Referenzen, Sprachvariationen etc., durch andere Elemente zu ersetzen, um die Qualität der Spielerfahrung zu erhalten (vgl. Mangiron/O’Hagan 2006:15).

Ein bei der Übersetzung besondere Kreativität erfordernder Bereich in Videospielen ist Humor. Humoristische Elemente können zum Beispiel zur Darstellung archetypischer Charaktere oder gar als Hauptwerkzeug zur Gestaltung der im Spiel enthaltenen Geschichten und Szenarien verwendet werden, kommen jedoch in vielen Arten von Videospielen häufig vor. Humor trägt somit zur Kohärenz der erzählten Geschichte bei und eine Übertragung des Humors in die zielsprachliche Version erhöht die Immersion des Spielers und die Empathie für die Spielcharaktere. Durch den oft nur auf Basis der Ausgangssprache und ihrer Variationen

oder ausgangskultureller Elemente funktionierenden humoristischen Effekt ist besondere Kreativität gefragt, um Lösungen für die Übersetzung zu finden und verloren gegangene Witze möglicherweise an anderer Stelle durch neue Elemente zu kompensieren (vgl. Fernández Costales 2011:34f.). Die Neuerschaffung von Humor bei der Übersetzung ist in jedem Fall ein gutes Anwendungsbeispiel für das Konzept der *transcreation*: „The recreation of humor in other cultures seems to fit particularly well with the concept of transcreation, as localizers will also create parts of the story in the target culture undertaking an even more active role in the process." (Fernández Costales 2011:35)

Die Anpassung eines Videospiels für eine Zielkultur kann generell folgende Bereiche betreffen: nonverbale visuelle Zeichen (Gestaltung der Spielfiguren, Hintergrund etc.), verbale visuelle Zeichen (Dialog in schriftlicher Form, Text in Grafiken, Text im Benutzerinterface, Beschreibungen auf der Verpackung oder der Website etc.), nonverbale akustische Zeichen (Musik, Soundeffekte etc.), verbale akustische Zeichen (vertonte Dialoge, Liedtexte etc.) sowie kinetisches Feedback als Reaktion auf Aktionen des Spielers. Alle diese Elemente tragen zum Spielerlebnis bei, daher werden für die Lokalisierung idealerweise alle Ebenen des Produktes, von sprachlichen Änderungen auf der Mikroebene bis hin zu Designentscheidungen auf der Makroebene, berücksichtigt, damit die intendierte Wirkung auf die Zielgruppe erreicht wird (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:198f.).

Der Gestaltungsfreiraum der Übersetzer wird jedoch insofern eingeschränkt, als verschiedene Kräfte auf die Entscheidungen einwirken: Einerseits müssen die kulturellen Präferenzen und Konventionen der Zielkultur beachtet werden, andererseits darf die ursprüngliche Atmosphäre und der Reiz des Originals nicht verloren gehen (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:194). Hinzu kommen gesetzliche Vorgaben und kulturelle Präferenzen zum Beispiel in Bezug auf die Darstellung von Gewalt, Sexualität, Drogen, Vulgärsprache oder historischen Gegebenheiten. Diese müssen beachtet werden, da sie einerseits Einfluss auf eine mögliche Indizierung, also ein Verbot des Spiels haben können und andererseits zur Einstufung von Organisationen zur Bewertung von Unterhaltungssoftware, die Jugendschutzfreigaben erteilen (für Deutschland: USK, für große Teile Europas: PEGI), beitragen. Diese Vorgaben sind stark kulturell geprägt, so ist zum Beispiel in Deutschland die Darstellung von Nacktheit weniger problematisch als die von Gewalt und Blut sowie von Symbolik des Dritten Reichs (vgl. Dietz 2006:129–132). Darüber hinaus sind die Lokalisierungsverantwortlichen an die Vorgaben und Vorstellungen der Publisher und Plattformbetreiber gebunden, zum Beispiel im Hinblick auf die Freigabe einer lokalisierten Version oder darauf, in welchen Sprachen ein Spiel veröffentlicht werden soll. Nicht zuletzt wird die Lokalisierung beeinflusst durch die Erwartungen von äußerst engagierten Fans, sogenannten Hardcore-Fans, welche über ein detailliertes Wissen ihrer bevorzugten Spiele und Genres verfügen. Die Videospielindustrie hat traditionell ein sehr enges Verhältnis zu den Nutzern seiner Produkte, was sich unter anderem darin äußert, dass bei vielen Spielen Modi mitgeliefert oder toleriert werden, mit denen Spieler selbst das Spiel weiterentwickeln können, bezeichnet als *Modding*. Zudem ist es nicht ungewöhnlich,

dass engagierte Nutzer in dieser noch jungen, erst kürzlich professionalisierten Industrie eine Anstellung finden (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:194f.). Die kreativ und in Kooperation mit den anderen Prozessbeteiligten agierenden Übersetzer handeln somit als verantwortungsbewusste Experten im Sinne von Holz-Mänttäri (1984).

1.7 Textarten in Videospielen

Bevor näher auf die bei der Videospielübersetzung auftretenden Probleme eingegangen wird, soll hier zunächst ein kurzer Überblick über die in Videospielen vertretenen Texttypen und Textsorten gegeben werden.

1.7.1 Texttypen in Videospielen

Die auf den Modellen von Bühler (1934/1999[3]) und Jakobson (1960) basierende und von Katharina Reiß (1971, 1976) etablierte Texttypologie umfasst folgende Texttypen, ausgehend von ihrer dominanten Textfunktion: informativ, expressiv und operativ/appellativ. Nord (2002:25f.) beschreibt zusätzlich noch die phatische Funktion bzw. den phatischen Texttyp, welcher der Kontakteröffnung, der Kontaktaufrechterhaltung, der Beendigung des Kontaktes oder auch der Festlegung des Rollenverhältnisses der Kommunikationspartner dient.

Bei Texten mit dominanter informativer Funktion, auch referentielle oder Darstellungsfunktion genannt, steht die Information, der Sachverhalt, die Referenz auf den außersprachlichen Gegenstand im Mittelpunkt (vgl. Nord 2002:26, Prunč 2007:80). Im Bereich der Videospiele finden sich folgende Kategorien von Texttypen, die eine primär informative Funktion aufweisen: technische Texte, die detaillierte Informationen über die Software- und Hardwareanforderungen des Spiels liefern; funktionelle Texte, zum Beispiel Menüoptionen; didaktische Texte, die den Spieler dazu anleiten, wie die Spielanwendung zu verwenden ist, und rechtliche Texte, die die Benutzer über ihre Rechte und Pflichten informieren (Bernal-Merino 2015:109f.).

Texte mit primär expressiver Funktion, auch Ausdrucksfunktion genannt, sind senderorientiert, das heißt, sie drücken die Gefühle, Wertvorstellungen, Wünsche etc. des Senders aus. Zu den Unterfunktionen gehören daher die emotative Funktion (Gefühlsäußerung), die evaluative Funktion (Bewertung), die narrative Funktion (Erzählen), die optative Funktion (Wünsche), die Distanzierungsfunktion (Referieren, zum Beispiel bei Zitaten) und die dubitative Funktion (Zweifel) (vgl. Nord 2002:27f.). Im Bereich der Videospiele gehören folgende Texttypkategorien zu denjenigen mit dominant expressiver Funktion: narrative Texte, die Informationen über die Spielwelt und ihre Figuren liefern, und mündliche Texte bzw. Dialoge, zum Beispiel die Gespräche, die die Figuren untereinander und mit anderen führen (Bernal-Merino 2015:109f.).

Bei appellativen Texten steht der textimmanente Appell im Vordergrund, sie sind also empfängerorientiert, da sie auf ein bestimmtes Verhalten des Empfängers abzielen und eine gewünschte Reaktion diesem auslösen sollen (vgl. Nord 2002:28, Prunč 2007:81). Zu den Unterfunktionen gehören die persuasive Funktion (Überredung), die illustrative Funktion

(Verdeutlichung), die assoziative Funktion (Erinnerung), petitive Funktion (Bitte), pädagogische Funktion (Ratschlag, Empfehlung), direktive Funktion (Gebot, Verbot) sowie die intertextuelle Funktion (Anspielungen auf beim Empfänger als bekannt vorausgesetzte Texte) (vgl. Nord 2002:28). In einer späteren Publikation unterscheidet Nord (2011:131-134) bei Zitaten und Referenzen wiederum phatische, informative, expressive und appellative Referenzen je nach ihrem Kontext. Im Bereich der Videospiele kann die Kategorie der werbenden Texte zu den Texten mit dominant appellativer Funktion gezählt werden: Diese dienen primär dazu, die Benutzer dazu anzuregen, weitere Produkte zu kaufen (Bernal-Merino 2015:109f.).

Ausgehend von einem funktionalen Verständnis von Übersetzen (vgl. Reiß/Vermeer 1984) richtet sich die Funktion des Zieltextes nach dem Zweck, also dem Skopos der Übersetzung, dem Auftrag, dem bei der Zielgruppe vorauszusetzenden Wissen und anderen Situationsfaktoren. Die Funktion der Übersetzung kann unter Umständen also auch von der Funktion des Ausgangstextes abweichen. Bei der Übersetzung von Videospielen wird jedoch in den meisten Fällen die Funktion des originalen Spiels und dessen Texten auch für das lokalisierte Spiel beibehalten (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:154). Wenn ein Text funktionskonstant übersetzt werden soll, gilt bei informativen Texten die Forderung nach Invarianz auf der Ebene des Inhalts, bei expressiven Texten die Beibehaltung der ästhetischen Wirkung durch eine analoge Gestaltung und bei appellativen Texten die Beibehaltung des Appells, um eine gleiche Reaktion des Zieltextempfängers wie beim Ausgangstextempfänger hervorzurufen (vgl. Göpferich 2006[2]:63).

Primär informative Textsorten finden sich in Videospielen zum Beispiel in Form von Nutzerbedingungen, Systemnachrichten, Anleitungen und Tutorials oder Menüoptionen. Texte mit dominanter expressiver Funktion in Videospielen sind zum Beispiel Dialoge (vertont oder unvertont) zwischen Nichtspielerfiguren (Non-Player Character, kurz NPC) oder zwischen NPCs und der Spielerfigur sowie Videosequenzen (vgl. Sanz López 2013:28f.). Je nach Genre, zum Beispiel bei Rollenspielen, können diese Texte einen beträchtlichen Anteil des zu übersetzenden Gesamtvolumens ausmachen. Im Hinblick auf die Übersetzung gilt hier, dass die ästhetische Wirkung auf den Empfänger auch für den Zieltext erhalten bleiben soll. So sollten zum Beispiel die von Videosequenzen oder Dialogen vermittelten Gefühle und Eindrücke oder die durch einen bestimmten Sprachgebrauch zum Ausdruck gebrachten Charaktereigenschaften einer Figur im Zieltext erhalten bleiben, auch wenn dies unter Umständen durch andere sprachliche Mittel realisiert werden muss. Häufig finden sich auch Mischformen aus expressivem und informativem Text, zum Beispiel bei Beschreibungen eines Ortes oder eines Gegenstandes sowie bei Dialogen bzw. Texten, in denen der Spieler zur Erfüllung einer Aufgabe, einer sogenannten Quest, angeleitet wird.

Primär appellative Texte finden sich in Videospielen hauptsächlich in Marketingmaterialien, die letztendlich darauf ausgerichtet sind, dass der Rezipient das beworbene Produkt kauft. Da jedoch ein Text oft mehr als nur eine einzige Funktion aufweist, finden sich auch Mischformen, bei denen Textteile eine deutliche appellative Funktion haben (vgl. Sanz López

2013:28ff.). Ein Beispiel wäre hier die Audiomeldung „Euer Volk hungert!“, die der Spieler im Aufbau- und Strategiespiel *Anno 1602* (1998) dann hört, wenn die Bevölkerung des von ihm aufgebauten Ortes nicht genügend Nahrung zur Verfügung hat. Während diese Meldung auch eine informative Funktion hat, überwiegt dennoch die appellative Funktion, die besonders im Tonfall des Sprechers deutlich wird: Der Spieler soll schnellstmöglich neue Nahrungsquellen auftun. Im Folgenden wird ein kurzer Überblick über die häufigsten Textsorten in Videospielen und ihre Funktionen gegeben.

1.7.2 Textsorten in Videospielen

Ein Videospiel und die dazugehörigen Materialien bestehen aus verschiedenen Textsorten und enthalten zu übersetzenden Text in den verschiedensten Formaten. Den Großteil macht das Spiel selbst inklusive der beiliegenden Texte aus: Dazu gehören die Verpackung und Handbuch, Installationsprogramme, „ReadMe“-Dateien und Endbenutzerlizenzvereinbarungen, das Benutzerinterface und Hilfefenster, Audiodateien und Videodateien mit Dialogen, unvertonte Dialoge und andere die Spielwelt beschreibende Texte. Das Spiel kann außerdem erweitert werden durch neue Inhalte, die per Update zur Verfügung gestellt werden, sowie durch Patches, die Fehler beheben, welche während der Testphase nicht behoben werden konnten. Hinzu kommen noch die offizielle Website sowie Marketingtexte und Merchandising, zum Beispiel in Form von Artikeln, Werbespots oder Werbebannern (vgl. Bernal-Merino 2015:108). Mangiron/O’Hagan (2013:155-164) und Bernal-Merino (2015:110-138) liefern eine detaillierte Übersicht über die in Videospielen vorkommenden Textsorten, die im Folgenden kurz näher vorgestellt werden.

1.7.2.1 In-Game-Text

Zu den In-Game-Texten, also den Texten, die im Spiel selbst vorkommen, können folgende Textsorten gezählt werden (vgl. Bernal-Merino 2015:110-114; Mangiron/O’Hagan 2013:155f.; Sanz López 2013:48): Benutzerinterface (*User Interface*, kurz: *UI*), narrativer Text (inklusive Rätseln, Übungen etc.), unvertonte Dialoge, Einführung/Tutorials, Systemnachrichten und Installationsprogramme. Zusätzlich können Nutzerbedingungen noch zu den In-Game-Texten gezählt werden (vgl. Sanz López 2013:50f.). Diese werden vor allem für Online-Spiele verwendet und bei diesen meist nach dem Starten des Spiels und vor der erstmaligen Nutzung angezeigt, insofern werden sie hier zu den In-Game-Texten gezählt. Narrative Texte, zum Beispiel beschreibende Texte zu Orten oder Gegenständen der Spielwelt, Rätsel oder Übungen, sowie unvertonte Dialoge können insbesondere in Rollenspielen das größte Textvolumen ausmachen. Im Folgenden wird jeweils auf die einzelnen Textsorten, ihre Funktion und die bei der Übersetzung zu beachtenden Konventionen kurz eingegangen.

Das **Benutzerinterface**, bestehend aus verschiedenen Menüs, Befehlen und Schaltflächen, ist in der Regel eine Maske, die über die grafische Oberfläche des Spiels gelegt ist, oft optional ein- und ausgeblendet werden kann und für den Spieler die Verbindung zwischen der realen Welt, aus der der Spieler das Geschehen beeinflusst, und der Spielwelt darstellt. Dazu

gehören einerseits Schaltflächen und andere Textteile des Interfaces, die mehr oder weniger direkt mit dem Spielgeschehen verbunden sind, zum Beispiel Aktionsleisten, eine Minikarte, ein Questlog (eine Auflistung der zu erfüllenden Aufgaben) oder auch Optionen zur Konfiguration des Spiels, wie beispielsweise zu Grafik- und Toneinstellungen, Schwierigkeitsgrad, Spielsteuerung etc., und Hilfefenster. Es handelt sich dabei meist um informative Texte, die jedoch starken Platzrestriktionen unterworfen sind. Daher muss der Inhalt möglichst präzise, klar und so kurz wie möglich wiedergegeben werden, um eine flüssige Bedienung des Spiels zu ermöglichen (vgl. Bernal-Merino 2015:112). Diese Platzbeschränkungen sind denen in der Softwarelokalisierung ähnlich, allerdings ergeben sich bei Videospielen besondere Schwierigkeiten, da das Interface nicht nur als Medium für die Aktionen des Spielers dient, sondern auch Teil der Spielwelt selbst ist. Es muss also einerseits funktional und informativ sein, darf aber andererseits auch nicht die Illusion der Spielwelt brechen und wird daher oft auch stilistisch und grafisch an die Spielwelt angepasst (vgl. Dietz 2006:126ff.). Unter Umständen können Menüoptionen auch durch Bilder und Icons (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:160) oder durch Grafiken mit integriertem Text ersetzt werden (vgl. Bernal-Merino 2015:112).

Narrativer Text kann in Form von Beschreibungen der Handlung (Beispiel: „You take a sip from your trusty Vault 13 canteen.", *Fallout: New Vegas*, 2010) oder auch in Form von Büchern und anderen Gegenständen, die in der Spielwelt gefunden und betrachtet bzw. gelesen werden können und somit zum Aufbau einer bestimmten Atmosphäre und der Immersion des Spielers beitragen, vorkommen. Es handelt sich dabei um eine Mischform aus informativem Text, der für die Handlung nützliche Informationen vermittelt, und expressiven Texten, die auch literarisch gestaltet sein können und die Spielwelt und ihre Personen charakterisieren (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:155).

Obwohl heutzutage die Möglichkeit der Nutzung des akustischen Kanals für Dialoge besteht und auch oft genutzt wird, finden sich in vielen Videospielen aus Kostengründen und zur Vermeidung einer übermäßigen Hardwarebelastung auch **unvertonte Dialoge**. Unvertonte oder vertonte Dialoge kommen nicht in allen Videospielen vor, können aber bei Genres wie Abenteuerspielen, Rollenspielen oder manchen Simulationen einen bedeutenden Anteil des Textvolumens ausmachen. Sie werden sowohl für Gespräche zwischen Nichtspielercharakteren als auch für die Kommunikation zwischen Nichtspielercharakteren und der Spielerfigur eingesetzt. Die Kommunikation kann vorgegeben sein, aber auch verschiedene Antwortmöglichkeiten bieten, von deren Auswahl der weitere Verlauf des Gesprächs und sogar der Ausgang der Spielhandlung abhängen können. Diese Texte werden typischerweise in Form von Sprechblasen oder im Chat angezeigt. Sie haben eine gemischt informative und expressive Funktion, da sie einerseits dem Spieler Informationen, zum Beispiel über die zu erledigenden Aufgaben, vermitteln und andererseits die Figuren und die Spielwelt insgesamt charakterisieren. Da es sich hier um mündliche Sprache in Textform handelt, ist zudem die Beachtung des mündlichen Sprachstils wichtig (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:156; Sanz López 2013:52f.).

Bei der Einführung, dem sogenannten **Tutorial**, werden dem Spieler die Steuerung und die wichtigsten Funktionen im Spiel erklärt. Dies geschieht meist durch visuelle, nonverbale Demonstrationen und Übungen sowie Erklärungen dazu in Textform. Es handelt sich hierbei um primär informative Texte, die den Spieler anleiten. Je nach Spiel kann Art und Aufbau des Tutorials variieren und wird zum Teil auch in die Spielhandlung, beispielsweise als erste Mission, die der Spieler erfüllen soll, eingebettet (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:160f.). In diesem Fall finden sich dann je nach der gezeigten Spielhandlung auch expressive Textteile. Ein Beispiel für ein solches in die Spielhandlung eingebundenes Tutorial bietet *The Witcher 2: Assassins of Kings* (2011), bei der dem Spieler die eigenen Fähigkeiten während einer ersten Questreihe erklärt werden. Eine Besonderheit der Tutorials in Videospielen ist zudem, dass sie manchmal bewusst vage gehalten sind, um nicht alle Informationen über das Spiel preiszugeben und die Spannung und den Entdeckergeist des Spielers zu fördern (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:161). Die in das Spiel integrierten Tutorials können in den meisten Fällen optional übersprungen werden, damit erfahrenere Spieler direkt zum Hauptspiel wechseln können. Während noch vor einigen Jahren Anleitungen und Einführungen zum Spiel und der Spielmechanik häufig in gedruckter Form in Benutzerhandbüchern zu finden waren (so auch ursprünglich beim Grundspiel zu *World of Warcraft*), ist dies heute eher die Ausnahme.

Systemnachrichten werden vom Spiel generiert und gehören nicht im eigentlichen Sinn zum Spielgeschehen. Sie informieren den Spieler über mit dem System zusammenhängende Prozesse (bei einem Onlinerollenspiel zum Beispiel die Meldung, dass die Server für Wartungsarbeiten heruntergefahren werden), warnen ihn bei falscher Bedienung und melden Systemfehler. Es handelt sich hierbei um rein informative Texte, die oft technischen Charakter haben. Der häufige Gebrauch von Passivkonstruktionen und Ellipsen ist typisch für diese Textsorte. Die Plattformterminologie, insbesondere bei Konsolen, muss bei der Übersetzung streng eingehalten werden (vgl. Sanz López 2013:52; Mangiron/O'Hagan 2013:155). Systemnachrichten können unter Umständen auch Texte mit werbender Funktion enthalten, die von den Konsolenherstellern ausgehen (vgl. Bernal-Merino 2015:113). Fehlermeldungen, die vom Spiel generiert werden, können jedoch auch Teil des Spielgeschehens sein, wie beispielsweise die Meldung, dass eine bestimmte Aktion noch nicht ausgeführt werden kann (Beispiele aus *World of Warcraft*: „Der Zauber ist noch nicht bereit.", „Es wird gerade eine andere Aktion ausgeführt.", „Ihr seid zu weit entfernt!"). Sind die Meldungen Teil der Spielwelt, müssen sie auch im entsprechenden Stil formuliert werden – im obigen Beispiel wird dies am Personalpronomen „Ihr" deutlich, das auch im sonstigen In-Game-Text verwendet wird, um den Spieler anzusprechen.

Installationsprogramme sind kurze Programme, die die Videospieldateien auf das Gerät des Benutzers kopieren und dort so organisieren, dass das Spiel gestartet werden kann. Viele dieser Programme sind bereits in einer lokalisierten Version erhältlich. Wenn jedoch die Entwicklerfirma ihr eigenes Installationsprogramm entwickelt, muss dieses gemeinsam mit dem Videospiel lokalisiert werden. Der enthaltene Text ist informativ-anleitend mit techni-

schem Charakter, bedingt durch Platzrestriktionen oft kurz und syntaktisch einfach gehalten (vgl. Bernal-Merino 2015:114).

Nutzerbedingungen werden meistens für Onlinespiele, aber zuweilen auch für Konsolenspiele mit einem Onlinemodus verwendet, um die Spieler über ihre Rechte und Pflichten, insbesondere ihr Verhalten gegenüber anderen Spielern und in Bezug auf die Verwendung der Spielsoftware, zu informieren. Es handelt sich hierbei um rechtlich-informative Texte mit verbindlichem Charakter, es müssen daher die für die Rechtssprache der Zielkultur üblichen Konventionen und Terminologie eingehalten werden. Insbesondere bei Onlinespielen können auch die Lizenzbestimmungen mit den Nutzerbedingungen kombiniert auftreten (vgl. Sanz López 2013:50f.). Da die Lizenzbestimmungen jedoch bei anderen Spielarten häufig in gedruckter Form im Handbuch enthalten sind, wird diese Textsorte hier zu den gedruckten Materialien gezählt und in Kapitel 1.7.2.4 näher behandelt.

1.7.2.2 Texte für Audio- und Videodateien

Zu dieser Kategorie zählen Dialoge und anderer Verbaltext (zum Beispiel gesungene Lieder) für Untertitelung und Synchronisation sowie Umgebungsgeräusche und die visuelle Darstellung der Spielwelt und Charaktere, die je nach kulturellen Präferenzen ebenfalls bei der Lokalisierung angepasst werden können.

Vertonte Dialoge können entweder in die Zielsprache synchronisiert oder untertitelt werden, wobei bei der Untertitelung die Originaltonspur der Dialoge hörbar bleibt. Die Entscheidung zwischen diesen beiden Varianten hängt davon ab, ob für das Spiel eine Voll- oder Teillokalisierung angestrebt wird (vgl. Kapitel 1.1.3). Aber auch bei volllokalisierten Spielen können in den meisten Fällen zusätzlich Untertitel in der Zielsprache optional eingeblendet werden. Bei der **Synchronisation** von Dialogen wird zwischen Textteilen, die lippensynchron sein müssen, weil die Gesichter der Spielfiguren im Bild zu erkennen sind, und nicht lippensynchronen Textteilen, bei denen die Mundbewegungen des Sprechers nicht genau zu sehen sind, unterschieden (vgl. Bernal-Merino 2015:114f.). Bernal-Merino (2015:115) unterscheidet zudem bei den nicht lippensynchronen Dialogen zwischen Texten, bei denen die Maximallänge der Audiodatei eingehalten werden muss, weil die Gesichter der Sprecher im Bild zu sehen sind, und Texten, bei denen die zielsprachliche Audiodatei auch länger als die Originaldatei sein kann, weil die Gesichter der Sprecher nicht sichtbar sind. Die lippensynchronen Textteile stellen die kostspieligste und aufwändigste Variante dar, da hier der Inhalt des Gesagten, die individuelle Sprechweise des Charakters, die Lippensynchronität mit dem Bildmaterial und Zeit- bzw. Platzbeschränkungen bei der Lokalisierung in Einklang gebracht werden müssen.

Videosequenzen mit Dialogen können entweder im laufenden Spielgeschehen generierte Animationen sein oder in Form von Zwischensequenzen vorkommen, auch *Cutscenes* genannt. Letztere sind im Voraus produzierte Videosequenzen, die automatisch abgespielt werden, wenn der Spieler einen bestimmten Punkt in der Handlung erreicht. Der Spieler ist währenddessen passiver Zuschauer, kann also seine Figur nicht steuern. Zwischenszenen werden häufig in Spielen verwendet, bei denen die Erzählung der Handlung eine größere Rol-

le einnimmt, zum Beispiel in Rollen- und Abenteuerspielen sowie manchen Simulationen. Die Grafik von Zwischensequenzen ist häufig von besserer Qualität als die Spielgrafik, allerdings verschwimmt diese Grenze bei neueren Spieltiteln zusehends, die auch im Spiel selbst eine sehr real wirkende Grafik zeigen (vgl. Sanz López 2013:53f.). Es handelt sich bei beiden Arten von Videosequenzen um eine Mischform aus informativem und expressivem Text, da hier Hinweise zur Handlung und zur Lösung von Aufgaben gegeben werden können und gleichzeitig die Hintergrundgeschichte der Spielwelt und ihrer Charaktere in einer dramatisierten Art und Weise dargestellt wird. Da es sich um mündliche Texte handelt, in denen zudem oft auch Figuren durch ihre sprachlichen Eigenheiten charakterisiert werden, ist auch beim Zieltext auf einen flüssigen, mündlich orientierten Sprachstil zu achten (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:156). In Bezug auf die Synchronisation von Videospielen stellt Bernal-Merino (2015:122) einen klaren Trend hin zur Erreichung der gleichen Qualität wie bei der Synchronisation in der Filmindustrie fest. Eine Entwicklung in diese Richtung ist die Verwendung von Software, die die Lippenbewegungen der animierten Figuren dem gesprochenen Text anpasst, statt wie auf traditionelle Art den übersetzten Text den Lippenbewegungen anzugleichen.

Da die **Untertitelung** in Videospielen sich größtenteils unabhängig von der Filmuntertitelung entwickelt hat, finden auch die dort etablierten Normen in der Regel keine Anwendung. Untertitel in Videospielen haben beispielsweise oft kürzere Standzeiten, enthalten mehr Zeichen pro Untertitel, da die Länge der Untertitel sich am Originalskript und nicht an der durchschnittlichen Lesegeschwindigkeit der Spieler orientiert, und Zeilenumbrüche sind in der Regel nicht auf Sinneinheiten ausgerichtet, da die Übersetzung der Untertitel oft in Form von Tabellen erfolgt (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:163f.). Dadurch, dass Untertitel in Videospielen nicht standardisiert sind, was die Positionierung des Textes auf dem Bildschirm, das Layout oder Standzeiten angeht, finden sich in unterschiedlichen Spielen auch verschiedene Lösungen, zum Beispiel das Anzeigen der Dialoge als Sprechblase über dem Kopf des Sprechers ähnlich einem Comic, die Verwendung von Farben oder das Einblenden des Namens der Figur, die gerade spricht. Die Verwendung von verschiedenen Schriftgrößen und Schriftarten sowie die Setzung von Zeilenumbrüchen nicht nach Sinneinheiten, sondern nach bestimmten, in Pixeln gemessenen Platzangaben können jedoch auch zu einer verschlechterten Lesbarkeit führen (vgl. Bernal-Merino 2015:123–129). Bedingt durch die Interaktivität von Videospielen finden auch neue Formen von Untertiteln Anwendung, zum Beispiel, wenn dem Spieler mehrere Antwortmöglichkeiten in einem Dialog zur Verfügung stehen. Bernal-Merino (2015:128) bezeichnet diese Form von Untertiteln als *interaktive Untertitel*.

Je nach Genre können in einem Spiel auch **Lieder** vorkommen, die eigens für das Spiel geschrieben und komponiert wurden. Hierbei handelt es sich um expressive Texte, die hauptsächlich die Stimmung und Atmosphäre der Spielwelt vermitteln sollen. Je nach Zielkultur werden die Lieder unter Umständen übersetzt und von entsprechenden Sängern in der Zielsprache neu aufgenommen (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:156f.). Die Bedeutung des

Soundtracks, also der im Spiel vorkommenden Musik und Lieder, wird in der Videospielindustrie zunehmend anerkannt: Wissenschaftliche Erkenntnisse belegen, dass Spieler bis zu 30 % des Vergnügens, das sie bei einem Spiel empfunden haben, auf die Qualität des Soundtracks zurückführen können (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:170).

Zu den nonverbalen Elementen des audiovisuellen Mediums Videospiel gehören zudem Umgebungsgeräusche und die bildliche Darstellung. Obwohl diese keine Verbaltexte enthalten, sollen sie dennoch an dieser Stelle kurz erwähnt werden, da auch diese Elemente gegebenenfalls kulturell angepasst werden können. **Umgebungsgeräusche** dienen primär dazu, eine bestimmte Atmosphäre zu kreieren und die Spielwelt möglichst realistisch wirken zu lassen. Sie können dem Spieler jedoch auch Informationen zur Handlung und zum Spielgeschehen vermitteln, zum Beispiel durch das Geräusch eines nahenden Gegners, bevor dieser zu sehen ist. Es handelt sich also um eine Mischform aus expressiver und informativer Funktion. Bei der Lokalisierung sind sozio-kulturelle Aspekte zu berücksichtigen und Geräusche und Soundeffekte gegebenenfalls entsprechend anzupassen, um in der Zielkultur den gleichen Effekt zu erzielen (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:157). Die nonverbalen visuellen Komponenten eines Videospiels, also die **bildliche Darstellung**, können ebenfalls an die Zielkultur angepasst werden. Wenn eine Geste im Originalspiel für die Zielkultur missverständlich wäre, kann diese bei enger Zusammenarbeit des Designteams mit dem Lokalisierungsteam für die Lokalisierung entsprechend angepasst werden (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:168f.). Je nach kulturellen Präferenzen kann auch das Aussehen der Charaktere verändert werden, zum Beispiel um die Protagonistin eines ursprünglich japanischen Spiels für den europäischen Markt europäischer und erwachsener wirken zu lassen (vgl. Sanz López 2013:43).

1.7.2.3 Texte in Grafiken

Grafiken mit enthaltenem Verbaltext können entweder im Spiel selbst, zum Beispiel in Form von Postern, Karten, Graffiti, Schildern o. Ä., oder außerhalb des Spiels auf der Verpackung, im Handbuch, in Werbematerialien usw. vorkommen. Der Kontext ist hierbei entscheidend für die Funktion des Textes (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:162). Damit der Verbaltext problemlos übersetzt werden kann, sollte die Grafik in einem Format vorliegen, in dem Text und Bild getrennt bearbeitet werden können (vgl. Bernal-Merino 2015:130).

Texte in **Grafiken innerhalb der Spielwelt** erfüllen eine informative Funktion, wenn die Information im Text einen Hinweis für den Handlungsverlauf oder die Lösung einer Aufgabe darstellt. In diesem Fall ist die informative Funktion bei der Übersetzung unbedingt beizubehalten. Diese Funktion kann zum Beispiel auch durch das Ersetzen des Ausgangstextes durch ein Bild in der lokalisierten Version erfolgen, wenn dieses die gleiche Information vermittelt (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:162). Zusätzlich sind ästhetische Aspekte und die expressive Funktion der Grafik zur Herstellung einer authentischen Atmosphäre zu beachten sowie die Platzbeschränkungen, denen der Text möglicherweise unterworfen ist, damit auch der Zieltext gut lesbar ist (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:156).

Texte in **Grafiken außerhalb des Spiels** haben eine primär informative und teilweise auch eine appellative Funktion, da dem Spieler einerseits Informationen zum Spiel präsentiert und andererseits die Bekanntheit und die Loyalität zur Marke gefördert werden sollen. Der Name des Spiels und das Logo müssen unter Umständen, unter Berücksichtigung bereits existierender früherer Spiele in derselben Reihe oder einer offiziellen Übersetzung bzw. einem offiziellen Logodesign, übersetzt und neu designt werden (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:156).

1.7.2.4 Begleittexte (gedruckt und elektronisch)

Zu den Begleittexten eines Videospiels gehören das Handbuch, entweder in gedruckter oder elektronischer Form, Lizenzvereinbarungen und Garantien, die Verpackung des Spiels, ReadMe-Dateien, Strategieführer und Komplettlösungen, Werbematerialien in verschiedenen Medien sowie die offizielle Website des Spiels.

Eine **Anleitung**, in gedruckter Form meist als Handbuch bezeichnet, liegt dem Spiel entweder gedruckt oder elektronisch bei, wobei insbesondere durch Downloadkäufe (zum Beispiel über die Plattform Steam) ein eindeutiger Trend zur elektronischen Form besteht. Die Anleitung enthält meist Sicherheitshinweise, Warnungen zur Gesundheitsgefährdung, Informationen zur Altersfreigabe, Software- und Hardwareanforderungen und im Fall von PC-Spielen Anweisungen zur Installation des Spiels und darüber hinaus Informationen zur Steuerung, den verschiedenen Spielmodi, Einstellungsmöglichkeiten und sonstige Informationen, die einen problemlosen Einstieg in das Spiel ermöglichen. Am Ende sind üblicherweise Kontaktangaben für den Kundenservice des Herstellers angegeben (vgl. Sanz López 2013:49). Anleitungen sind primär informative Texte, die hauptsächlich in didaktischer und technischer Ausprägung vorkommen. Es sind jedoch auch appellative Elemente enthalten, zum Beispiel in Form von Geboten und Verboten bei den Sicherheits- und Gesundheitswarnungen, sowie in Form von werbendem Text (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:157). Die Hauptfunktion dieses Textes besteht darin, den Leser in die Lage zu versetzen, das Spiel problemfrei starten und spielen zu können, unabhängig von seinem technischen und spielerischen Vorwissen. Daher ist bei der Übersetzung primär auf eine klare, einladende und unmissverständliche Wiedergabe zu achten, unter Berücksichtigung der verbindlichen Terminologie, zum Beispiel der plattformspezifischen Terminologie (vgl. Bernal-Merino 2015:134f.). Für die Übersetzung ins Deutsche gilt es, falls der Sprachstil des Spiels oder die Angaben des Auftraggebers nichts anderes vorsehen, sich generell an die Normen für das Verfassen von Anleitungen zu halten, indem ein formeller Sprachstil verwendet und verstärkt auf Passivkonstruktionen zurückgegriffen wird. Die Verwendung des formellen Sie oder des informellen Du ist abhängig von der Zielgruppe des Spiels und den Angaben des Auftraggebers (vgl. Sanz López 2013:50).

Lizenzbedingungen und Garantien können Teil des Handbuchs oder der Nutzerbedingungen sein oder getrennt vorliegen. Sie müssen vom Spieler zur Kenntnis genommen und akzeptiert werden, bevor er das Spiel das erste Mal benutzt. Für die Übersetzung dieser Rechtstexte ist die Einhaltung der korrekten Fachterminologie und -phraseologie entscheidend (vgl. Bernal-Merino 2015:136f.).

Die **Verpackung** erfüllt eine werbend-appellative und eine informative Funktion, indem einem potenziellen Käufer des Produktes die wichtigsten Informationen zum Produkt in präziser und dabei möglichst ansprechender Form präsentiert werden. Die Anordnung von Text und Bildern sowie der Textinhalt können je nach kulturellen Präferenzen angepasst werden; so wird beispielsweise bei lokalisierten Spielen in der Regel die Information angegeben, dass das Spiel komplett oder teilweise in der Zielsprache vorliegt. Zudem sind die Informationen Platzbeschränkungen unterworfen, da Marketingtexte, Bilder, Logos, rechtliche und technische Hinweise auf relativ geringem Raum untergebracht werden müssen. Das Ziel dieses Textes ist es, das Spiel klar innerhalb einer bestimmten Marke und einem Genre zu positionieren, um die angestrebte Zielgruppe zum Kauf zu bewegen. Zum werbenden Text über die Inhalte des Spiels kommen noch Informationen technischer Natur über die Systemvoraussetzungen, rechtliche Hinweise und die Altersfreigabe jeweils gemäß den geltenden rechtlichen Bestimmungen im Zielland hinzu (vgl. Bernal-Merino 2015:134f.; Mangiron/O'Hagan 2013:157).

Die **ReadMe-Datei** im elektronischen .txt-Format wird bei der Entwicklung des Spiels als Letztes erstellt und hauptsächlich bei PC-Versionen hinzugefügt. Ihr Zweck ist es, den Spieler über Änderungen, die in letzter Minute vorgenommen wurden und so keine Erwähnung mehr an anderer Stelle gefunden haben, und über mögliche Fehler im gedruckten Begleitmaterial zu informieren. Außerdem liefert der Text Informationen und Anweisungen für mögliche Einstellungsänderungen, damit das Videospiel auch auf PCs mit unterschiedlicher Hardware funktioniert. Die ReadMe-Datei ist in einem eher technisch-informativen und direkten Stil geschrieben (vgl. Bernal-Merino 2015:137f.). Bei der Übersetzung ist daher im Allgemeinen der Fokus auf die korrekte Wiedergabe des Inhalts zu legen und dabei der technisch-informative Sprachstil möglichst beizubehalten.

Strategieführer bzw. **Komplettlösungen**, sogenannte Walkthroughs, sind informative Texte, die Schritt für Schritt Anweisungen dazu geben, wie das Spiel vom Anfang bis zum Ende durchgespielt werden kann, inklusive Lösungen für alle zum Spielfortschritt notwendigen Rätsel. Es herrscht daher die informative Funktion vor, allerdings können auch expressive Elemente enthalten sein, wenn Textteile aus dem Spiel wiedergegeben werden (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:157). In jedem Fall ist darauf zu achten, dass die aus dem Spiel selbst zitierten Textstellen in der Übersetzung des Walkthroughs den übersetzten Textstellen aus dem Spiel entsprechen.

Marketingtexte, TV-Spots und andere **Werbematerialien** dienen einerseits der Information des Zielpublikums über das Produkt, zum Beispiel zum Erscheinungsdatum und den Inhalten, haben andererseits aber einen eindeutigen appellativen Fokus, um zum Kauf anzuregen. Bei der Übersetzung muss daher auf einen flüssigen, ansprechenden Sprachstil und die Einhaltung der Spielterminologie geachtet werden (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:158).

Die **offizielle Website** eines Videospiels enthält typischerweise sowohl Marketingtexte mit informativ-appellativer Funktion als auch informativ-technische Texte mit Informationen zu den Mindestsystemanforderungen und Ähnlichem. Auf der Website werden neben

handbuchähnlichen Informationen zusätzliche Inhalte wie Vorschauen auf neue Inhalte, Rezensionen des Produktes, Ankündigungen, Foren, Kundenservicedaten, als Download verfügbare Dateien zur Fehlerbehebung, Erweiterungen mit neuen Spielinhalten oder Sprachversionen, Interviews mit Mitgliedern des Entwicklungsteams und Merchandising-Artikel bis hin zu Links auf externe Fanblogs bereitgestellt. Bei großen, sehr erfolgreichen Spielen, wie zum Beispiel *World of Warcraft*, werden eigens Community Manager beschäftigt, die das Feedback der Spieler im Forum sammeln und an das Entwicklungsteam zur Verbesserung zukünftiger Spielversionen weitergeben (vgl. Bernal-Merino 2015:138). Bei der Übersetzung der Website ist entsprechend den unterschiedlichen Inhalten auf einen in der Zielsprache flüssigen, ansprechenden Stil und die Einhaltung der spieleigenen bzw. der plattformeigenen und rechtlichen oder technischen Terminologie zu achten (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:158).

Glossare und Translation Memories können auch zu den vom Übersetzungsteam zu bearbeitenden bzw. zu erstellenden Texten gezählt werden. Während früher bilinguale Glossare die Regel waren, kommen heute immer häufiger multimediale Terminologiedatenbanken zum Einsatz. Da an größeren Übersetzungsprojekten bei einer Videospiellokalisierung häufig mehrere Übersetzer in verschiedenen Sprachen gleichzeitig arbeiten, ist die Einheitlichkeit auf terminologischer Ebene von großer Wichtigkeit, um ein qualitativ hochwertiges Endprodukt zu erreichen. Es geht hierbei sowohl um Einheitlichkeit bei der Schreibweise zum Beispiel von Charakteren und anderen Spielinhalten als auch um eine einheitliche Plattformterminologie (vgl. Bernal-Merino 2015:132ff.).

2 Übersetzungsprobleme und Übersetzungsstrategien in Videospielen

Bei der Lokalisierung von Videospielen kommen Sprachexperten in verschiedenen Bereichen zum Einsatz, zum Beispiel bei der Übersetzung, dem linguistischen Testen, bei dem die Übersetzung im fertigen Spiel noch einmal überprüft wird, sowie im Lokalisierungsmanagement. Es arbeiten häufig mehrere Übersetzer und Korrekturleser im Team, insbesondere wenn ein enger Zeitplan eingehalten werden muss. Zeitmanagement im gesamten Entwicklungsprozess ist essentiell, da die Lokalisierung von der rechtzeitigen Fertigstellung des Spiels bzw. einzelner Teile von Seiten der Entwickler abhängig ist. Hinzu kommt, dass der Termin für die Veröffentlichung oft nicht verschoben werden kann, da er von saisonalen Marktbewegungen abhängt. Bei der Übersetzung selbst ist deshalb gutes Zeit-, Terminologie- und Textmanagement notwendig. Es kommt erschwerend hinzu, dass die Übersetzer oft gezwungen sind, mit wenig oder ganz ohne Kontext zu arbeiten, da der Text nur in einzelnen Einheiten auf Satzbasis existiert und das Spiel selbst oft noch nicht fertig ist (vgl. Bernal-Merino 2007:2).

Übersetzer von Videospielen sind daher mit einer Vielzahl schwieriger Situationen während ihrer Arbeit konfrontiert, wovon einige in diesem Kapitel näher untersucht werden sollen. Der Fokus liegt dabei auf textbasierten Übersetzungsproblemen, denen sich Videospielübersetzer bei ihrer täglichen Arbeit gegenübersehen, und weniger auf Mängeln im Lokalisierungsprozess. Ausführliche, praktisch orientierte Vorschläge zur Optimierung des Lokalisierungsprozesses finden sich zum Beispiel in Chandler/O'Malley Deming (2012) und Sanz López (2013). Zu den aufgezeigten Problembereichen werden jeweils mögliche Lösungsstrategien vorgestellt, um betroffenen Übersetzern ein möglichst breites Spektrum an Lösungsmöglichkeiten aufzuzeigen und so die Kreativität und Reflexion bei der Übersetzungsentscheidung zu fördern.

In Kapitel 2.1 wird zunächst unter Bezugnahme auf Nord (2011) der Unterschied zwischen den beiden grundlegenden Begriffen Übersetzungsproblem und Übersetzungsschwierigkeit untersucht sowie der Begriff Übersetzungsstrategie definiert, bevor in Kapitel 2.2 die Rahmenfaktoren, welche bei der Übersetzung im Allgemeinen und bei Übersetzungsproblemen und der Auswahl einer entsprechenden Lösungsstrategie im Besonderen zu beachten sind, thematisiert werden. In Kapitel 2.3 werden schließlich diejenigen Bereiche näher vorgestellt, die in der bisherigen Forschung zur Übersetzung von Videospielen als potenziell problematisch, das heißt mit höherem kognitiven Aufwand verbunden, festgestellt wurden. Hierzu zählen praktische Probleme wie bei der Übersetzung nicht zur Verfügung gestellter Kontext, Platzbeschränkungen und der Einsatz von Relaissprachen. Hinzu kommen sprachliche und kulturelle Probleme wie der Umgang mit Interjektionen, Dialekten und Soziolekten sowie Eigennamen und Anredelexemen. Abschließend werden in einem eigenen Kapitel die für viele Videospiele typischen, stark kulturell geprägten intertextuellen Referenzen sowie die bei ihrer Übersetzung zur Verfügung stehenden Strategien thematisiert.

2.1 Übersetzungsprobleme, Übersetzungsschwierigkeiten, Übersetzungsstrategien

Nord (2011:116) unterscheidet zwischen „lernerspezifischen" Übersetzungsschwierigkeiten, die sich für den individuellen Übersetzer mit individuellen Fähigkeiten, Wissen und Schwächen ergeben, und „lernerunabhängigen" Übersetzungsproblemen, die unabhängig von der translatorischen Kompetenz für jeden Übersetzer auftreten. **Übersetzungsprobleme** definiert Nord (2011:117) dabei als „Aufgaben, die man beim Übersetzen lösen muss, wenn man einen Ausgangstext (AT) in einen für eine bestimmte Zielfunktion geeigneten Zieltext (ZT) ‚übersetzen' soll oder will." Diese Definition erscheint, besonders im Vergleich mit der Definition von Übersetzungsschwierigkeiten, die sie als „Elemente und Komponenten des Übersetzungsvorgangs, mit denen der Übersetzer ‚große Mühe' hat" (Nord 2011:121) definiert, zu allgemein, da Übersetzungsschwierigkeiten in diesem Sinne ebenfalls beim Übersetzungsprozess zu lösende Aufgaben darstellen. Nord (2011:120) führt jedoch weiter aus, dass Übersetzungsprobleme unabhängig vom einzelnen Übersetzer seien und sich auch für den „idealen" Übersetzer ergeben würden.

Auf Basis von Pedersen (2011) und Lörscher (1991) stützt Beck (2014:40) seine Definition von Übersetzungsproblemen auf den höheren damit verbundenen kognitiven Aufwand, den diese im Vergleich mit anderen zu übersetzenden Textkomponenten verursachen, und definiert sie als „solche Elemente in einem Text [...], die für den Professionellen unter größerem Aufwand zu übersetzen sind als andere Elemente, die eher im normalen Fluss übersetzbar sind".

Man könnte die Definition also wie folgt erweitern: Übersetzungsprobleme sind solche Elemente und Komponenten des Übersetzungsvorgangs, die für einen Übersetzer unabhängig von seiner individuellen sprachlichen und translatorischen Kompetenz auftreten und im Vergleich mit anderen, eher im normalen Fluss zu übersetzenden Textkomponenten unter größerem kognitiven Aufwand übersetzt werden müssen.

Nord (2011:117-120) stellt darüber hinaus eine Klassifizierung von Übersetzungsproblemen in die folgenden vier Kategorien auf, nach der Reihenfolge der Verallgemeinerbarkeit:
- *Pragmatische Übersetzungsprobleme* ergeben sich aus der Gegenüberstellung der textexternen Faktoren von Ausgangstext und Zieltext durch den Übersetzungsauftrag, also dem Unterschied von Ausgangstextsituation zu Zieltextsituation. Zu den hierfür relevanten Situationsfaktoren gehören Adressatenspezifik, Ort und Zeit der Rezeption, Vermittlungsmedium sowie der Empfänger mit seinem eigenen kulturellen Wissenshintergrund. Laut Nord gehören Zitate und Anspielungen normalerweise in diese Kategorie, sofern es bei der damit verbundenen Übersetzungsproblematik um situationsbedingte Aspekte geht und das Problem nicht durch sprachliche oder konventionsbedingte Aspekte zustande kommt. Als Beispiel nennt sie ein von einem ausgangskulturellen Redner verwendetes Zitat eines Autors der Ausgangskultur. Wenn der Autor und das Zitat in der Zielkultur unbekannt sind, ergibt sich ein pragmatisches

Übersetzungsproblem, welches je nach Funktion des Zieltextes unterschiedlich gelöst werden könnte (vgl. Nord 2011:117f.).

- *Konventionsbedingte Übersetzungsprobleme* (Nord [2011:118] nennt diese Kategorie „kulturpaarspezifische oder konventionsbedingte Übersetzungsprobleme“) ergeben sich durch unterschiedliche Konventionen und Normen für eine Handlung in zwei verschiedenen Kulturen. Als Beispiel nennt Nord unterschiedliche Zitierkonventionen, die dazu führen können, dass ein Zitat in der Zielkultur nicht als solches zu erkennen wäre, wenn die Konventionen des Ausgangstextes beibehalten werden (vgl. Nord 2011:118f.). Da diese Kategorie nicht sämtliche kulturellen Faktoren umschließt, wenn kulturbezogenes Wissen des Empfängers als Situationsfaktor und somit zur Kategorie der pragmatischen Übersetzungsprobleme gezählt wird, wäre die Bezeichnung „kulturpaarspezifisch“ irreführend, daher wird hier nur die alternative Bezeichnung „konventionsbedingt“ verwendet.
- *Sprachenpaarspezifische Übersetzungsprobleme* sind bedingt durch strukturelle Unterschiede zwischen zwei Sprachen. Als Beispiel nennt Nord (2011:119) hier indirekte Zitate im Deutschen und Spanischen, bei denen zur Kennzeichnung indirekter Rede Modus, Zeitenfolge und Verben des Sagens unterschiedlich eingesetzt werden.
- *Ausgangstextspezifische Übersetzungsprobleme* können nicht verallgemeinert werden, was bedeutet, dass einmal gefundene Lösungen nicht unbedingt auf die Übersetzung eines anderen Textes angewendet werden können. Zu diesen Übersetzungsproblemen zählen zum Beispiel Wortspiele und eine kreative, neuartige Sprache, die der Ausgangstextautor gewählt hat. Ein möglicher Lösungsansatz ist die Wahl eines Stilmittels, welches für den Zieltextempfänger die gleiche Funktion erfüllt wie die fragliche Stelle für den Ausgangstextempfänger (vgl. Nord 2011:119f.).

Übersetzungsschwierigkeiten definiert Nord (2011:121) als „die Elemente und Komponenten des Übersetzungsvorgangs, mit denen der Übersetzer ‚große Mühe hat‘“. Diese sind von der individuellen Kompetenz des Übersetzers abhängig und auch wenn der ideale Übersetzer niemals von diesen betroffen wäre, haben in der Praxis doch alle realen Übersetzer mehr oder weniger mit diesen Schwierigkeiten zu tun. Die Übersetzungsschwierigkeiten unterteilt Nord (2011:121-124) weiter in die folgenden vier Kategorien:

- *Textbezogene Schwierigkeiten* sind bedingt durch textinterne Faktoren wie Textaufbau, unklare oder inkonsistente Struktur, hohe inhaltliche Komplexität, Textdefekte usw. und nur durch eine detaillierte Ausganstextanalyse zu lösen (vgl. Nord 2011:121f.).
- *Übersetzerbezogene Schwierigkeiten* sind bedingt durch die individuelle Kompetenz und das Sach- und Sprachwissen des Übersetzers (vgl. Nord 2011:122).
- *Übersetzungsaufgabenbedingte Schwierigkeiten* sind bedingt durch die Menge und Komplexität der zu lösenden Übersetzungsprobleme innerhalb einer Übersetzungsaufgabe, welche entsprechend als schwierig oder weniger schwierig eingestuft werden kann. Mit steigender translatorischer Kompetenz nimmt der Schwierigkeitsgrad einiger solcher Übersetzungsaufgaben dann ab (vgl. Nord 2011:123). Es handelt sich hierbei wohl um eine eher nur für didak-

tische Zwecke passende Kategorie, die definitorische Widersprüchlichkeiten aufweist: Da Übersetzungsschwierigkeiten als vom Individuum abhängig definiert wurden und bei einem idealen Übersetzer nicht mehr vorkommen sollen, erscheint es wenig sinnvoll, eine Kategorie der Übersetzungsschwierigkeiten als von Übersetzungsproblemen abhängig zu beschreiben, da diese bereits als für jeden Übersetzer potenziell problematisch definiert wurden.

- *Arbeitstechnische Schwierigkeiten* sind bedingt durch die Verfügbarkeit von Arbeits- und Hilfsmitteln sowie durch Vorgaben zur Bearbeitungszeit (vgl. Nord 2011:123f.). Ebenfalls in diesen Bereich würden fehlende Informationen zum Ausgangstext, die für die Übersetzung notwendig sind, etwa zum Kontext, fallen. Für didaktische Zwecke mag es sinnvoll sein, diese Faktoren als Kategorie zu den Übersetzungsschwierigkeiten zu zählen, da sie vom Lehrenden kontrolliert werden können. Da diese Aspekte jedoch im Berufsleben zuweilen außerhalb des Einflussbereichs des Übersetzers liegen und er hierbei auf die Kooperation des Auftraggebers bzw. Ausgangstextautors angewiesen ist, erscheint es sinnvoller, diese Kategorie unter *Übersetzungsprobleme* einzuordnen. Für den Zweck dieser Arbeit wird diese Kategorie daher als *arbeitstechnische Übersetzungsprobleme* betrachtet.

Zur Lösung der Übersetzungsprobleme und -schwierigkeiten stehen verschiedene Ansätze zur Verfügung, welche je nach Funktion des Zieltextes mehr oder weniger adäquat sein können. Damit das Rad nicht bei jedem Übersetzungsproblem neu erfunden werden muss, ist es für den einzelnen Übersetzer sinnvoll, sich über mögliche Lösungen bewusst zu werden und diese auch bei zukünftigen Übersetzungsproblemen in Betracht zu ziehen. Die Lösungsmöglichkeiten werden somit als **Übersetzungsstrategien** kategorisiert und bewusst eingesetzt.

Lörscher (1991:76) definiert Übersetzungsstrategie als „a potentially conscious procedure for the solution of a problem which an individual is faced with when translating a text segment from one language into another“. Bedingt durch die psycholinguistische Perspektive seiner Untersuchung versteht er *Übersetzungsproblem* aus Sicht des Subjekts und nicht des Forschers; es würde daher in der Einteilung von Nord (2011:121) der *Übersetzungsschwierigkeit* entsprechen. Die Definition von *Übersetzungsstrategie* wird ebenso deskriptiv verwendet, um zu beschreiben, welche Entscheidungen die Übersetzer in seiner Untersuchung tatsächlich getroffen haben. Die Definition lässt sich allerdings auch auf Textstellen anwenden, die potentiell für alle Übersetzer mit höherem Aufwand verbunden sind.

Zudem unterscheidet Lörscher (1991:88f.) zwischen strategischem Übersetzen und nicht-strategischem Übersetzen: „*strategic translating* is translating in which problem-solving is involved, whereas *non-strategic translating* is characterized by problem-free, automatic replacement of source-language text segments by target-language text segments“ (Hervorhebung im Original). Nicht-strategisch muss dabei nicht unbedingt bedeuten, dass beim Übersetzen überhaupt keine Strategie zum Einsatz kommt, sondern vielmehr, dass der Prozess bei einem erfahrenen Übersetzer automatisiert wurde und er daher intuitiv die für passend erachteten Strategien anwendet. Bei nicht problematischen Stellen ist die Lösung

eher offensichtlich, die Wahl der Strategie ist also unproblematisch. Im Falle eines Übersetzungsproblems jedoch wird dem Übersetzer die Bandbreite an möglichen Strategien bewusst und er entscheidet sich mehr oder weniger bewusst für eine Strategie (vgl. Pedersen 2011:41ff.).

Die Gründe für eine getroffene Übersetzungsentscheidung und die Wahl einer Übersetzungsstrategie variieren – während ein erfahrener Übersetzer eine Strategie unter Abwägung der sprachlichen, kontextuellen und kulturellen Faktoren verantwortungsbewusst auswählt, kann die Wahl einer Strategie auch unverantwortlich erfolgen, zum Beispiel um sich mit intensiverer Recherche verbundene Zeit oder Arbeit zu ersparen. Da Übersetzer in den allermeisten Fällen unter Zeitdruck arbeiten, ist die Entwicklung von Min-Max-Strategien sinnvoll: Es wird also die Strategie ausgewählt, die mit dem wenigsten Aufwand den bestmöglichen Effekt erzielt. Um dies zu ermöglichen, ist es ratsam, dass sich Übersetzer der ganzen Bandbreite an möglichen Übersetzungsstrategien bewusst sind, damit sie aus diesen die für die jeweilige Situation passende auswählen können (vgl. Leppihalme 1997:25f.). Aus diesem Grund erfolgt zu der Übersicht über häufige Übersetzungsprobleme im Bereich der Videospielübersetzung auch jeweils eine Auflistung möglicher Lösungsstrategien, soweit sich diese eruieren ließen. Es handelt sich jedoch keinesfalls um eine vollständige Aufzählung und sie könnte um weitere, kreative Lösungsmöglichkeiten ergänzt werden.

Wenn die deskriptive Betrachtung von Übersetzungsstrategien, wie sie in Kapitel 2.3 dieser Arbeit angestrebt wird, auch dazu verwendet wird, um die Strategien der in Kapitel 3.2 vorgestellten Beispiele unter anderem mit Hilfe von Rückmeldungen der Rezipienten mittels der in Kapitel 4.2.3 vorgestellten Umfrage als effektiv oder ineffektiv zu bewerten, wird die Betrachtung zwangsläufig auch präskriptiv. Ein gewisser Grad an Verallgemeinerung durch die aus den untersuchten Beispielen gezogenen Schlüsse kann jedoch auch für die praktische Anwendung von Nutzen sein. Insofern wird in diesem Fall, ebenso wie Leppihalme (1997:26f.) bei ihrer Betrachtung von Anspielungen in englischsprachigen Romanen und journalistischen Texten und deren Bewertung in Folge einer Umfrage unter den Lesern, die Verwendung des Begriffs Übersetzungsstrategie sowohl im deskriptiven als auch im implizit präskriptiven Sinn für angemessen erachtet. Dies bedeutet jedoch nicht, dass die Aussagen über einzelne Beispiele und Strategien für alle ähnlichen Fälle verallgemeinert werden können; im Gegenteil: die Faktoren Kontext und Funktion müssen in jedem Einzelfall berücksichtigt werden (vgl. Leppihalme 1997:27).

2.2 Rahmenfaktoren

Bevor genauer auf die für die Videospielübersetzung relevanten Übersetzungsprobleme und Lösungsstrategien eingegangen wird, sollen im Folgenden zunächst einige Faktoren dargestellt werden, die bei der Übersetzung allgemein und bei Übersetzungsproblemen im Besonderen zu beachten sind. Ein einzelnes Übersetzungsproblem sollte also stets vor dem Hinter-

grund dieser Faktoren betrachtet und die Übersetzungsstrategie entsprechend ausgewählt werden.

Die **Übersetzungssituation** ist ein Faktor, der nicht im Text selbst zu finden ist, sondern die Rahmenbedingungen für die Übersetzung betrifft. Aus diesen ergibt sich eine allgemeine Übersetzungsstrategie für den Text als Ganzes, von der die Wahl einer Strategie auf der Mikroebene des Textes stets abhängt. Bedeutsam hierfür sind zum Beispiel die Wünsche und Anweisungen des Auftraggebers (vgl. Pedersen 2011:115f.), die Zurverfügungstellung von Styleguides, Datenkits usw. (vgl. Beck 2014:49). Die folgenden zentralen Fragen, die die Übersetzungssituation bestimmen sollen, basieren auf den von Pedersen (2011:116–120) für den Untertitelungssektor zusammengestellten Fragen sowie auf den videospielrelevanten Ergänzungen von Beck (2014:49) und verstehen sich ausgehend von einem funktionalen Verständnis von Übersetzen, gemäß dem eine Klärung der Funktion und des Ziels, das die Textstelle im gesamten Text erfüllen soll, sowie die Berücksichtigung der Zielgruppe und deren kulturellen Wissenshintergrundes im Vordergrund stehen:

Ausgangstext

- Was ist der Skopos des Textes (des Videospiels als Ganzes bzw. des vorliegenden Textes)?
- Was für einem Genre gehört das Videospiel an?
- Für welche Plattform wird das Spiel veröffentlicht?
- Welche Konventionen gelten für die vorliegende Textsorte in der Zielkultur?
- Welcher Stil und was für ein Register wird im Ausgangstext verwendet?

Zielgruppe des Zieltextes

- Wie ist das durchschnittliche Alter der Zielgruppe?
- Wie ist das durchschnittliche Bildungsniveau der Zielgruppe?
- Verfügt die Zielgruppe über spezielles Wissen und Erwartungen bzw. gehört sie einer speziellen Subkultur an?

Publisher bzw. Entwicklungsstudio

- Sind mit dem Publisher/Entwicklungsstudio bestimmte Erwartungen in Bezug auf die von ihnen üblicherweise veröffentlichten Spiele verbunden?
- Wie ist die Beziehung von Publisher und Übersetzer?

Pragmatische Überlegungen

- Wie sind die Abgabe- bzw. Bearbeitungsfristen?
- Stehen für die Übersetzung genügend Kontextinformationen zur Verfügung?
- Wie hoch ist die finanzielle Vergütung?

- Über welche Erfahrung und Kompetenz verfügt der Übersetzer?

Besonders über die pragmatischen Faktoren können bei einer Analyse oft nur Vermutungen angestellt werden, da Informationen zu Fristen, Kontextinformationen und insbesondere Gehältern und Honoraren nur schwer zugänglich sind.

Zu den Faktoren auf Textebene gehört die **Wichtigkeit** der Textstelle für die Handlung auf der Makro- und der Mikroebene des Textes. Pedersen (2011:111f.) unterscheidet im Bereich der außersprachlichen kulturellen Referenzen (Extralinguistic Cultural Reference, kurz: ECR) auf einer Skala von *wichtig auf der Makroebene* über *nebensächlich auf der Makroebene* und *wichtig auf der Mikroebene* bis zu *nebensächlich auf der Mikroebene*. Handelt es sich um eine Textstelle bzw. Referenz, die auf der Makroebene wichtig ist, die also in der Handlung eine zentrale Rolle spielt, ist die Übersetzungsstrategie genau abzuwägen. Zum Beispiel im Fall einer außersprachlichen kulturellen Referenz, die auf der Makroebene essentiell für die Handlung ist, kommt – zumindest für den Untertitelungssektor – als Übersetzungsstrategie nur Übernahme oder Verwendung eines offiziellen Äquivalents in Frage. Wenn die Referenz auf der Makroebene nur nebensächlich ist, hängt die Übersetzungsstrategie von der Bedeutung auf der Mikroebene ab: Wenn sie hier ebenfalls nebensächlich ist, wird laut Pedersen (2011:112) im Bereich der Untertitelung wegen der Platz- und Zeitbeschränkung oft die Strategie der Auslassung angewendet. Im Bereich der Videospiele muss Auslassung in diesem Fall nicht die Standardstrategie sein, da hier viele Texte nicht so starken Zeit- und Platzbeschränkungen unterworfen sind wie Untertitel. Ist die Referenz jedoch auf der Mikroebene insofern wichtig, als zum Beispiel später darauf Bezug genommen wird oder sie die Grundlage für einen Witz ist, sollte eine Entsprechung für den Zieltext gefunden bzw. die Übersetzungsstrategie ebenfalls sorgsam abgewogen werden (vgl. Pedersen 2011:111ff.).

Da es sich bei Videospielen, ähnlich wie bei Filmen, die für die Übersetzung untertitelt werden sollen, um **polysemiotische Systeme** handelt, kommt dem Zusammenspiel der verschiedenen Kanäle bei der Übersetzung ebenfalls Bedeutung zu, wie bereits in Kapitel 1.5 erläutert. Bei Filmen und Fernsehprogrammen kommen in der Regel die folgenden vier Kanäle vor: nonverbale visuelle Zeichen (das Bild), nonverbale akustische Zeichen (zum Beispiel Musik und Geräuscheffekte), verbale akustische Zeichen (Dialog) und verbale visuelle Zeichen (eingeblendeter Text, zum Beispiel in Form von Untertiteln). Zwischen den einzelnen Kanälen besteht in jedem Fall ein Zusammenspiel und auch eine gewisse Redundanz. Daher ist es zum Beispiel möglich, in einem Untertitel die Strategie der Generalisierung in Form eines Pronomens zu verwenden, wenn der Gegenstand oder die Person, auf die verwiesen wird, klar im Bild zu sehen ist (vgl. Pedersen 2011:113f.). In der Videospielübersetzung sind nicht zwangsläufig alle diese Kanäle relevant, da je nach Originalversion (die zum Beispiel bei einem rein text- und bildbasierten Spiel auch gänzlich ohne akustische Zeichen auskommen könnte) oder auch nach Lokalisierungsform (bei einer Teillokalisierung wird akustischer Dialog in der Regel nur untertitelt, bei einer Volllokalisierung dagegen synchronisiert und

zusätzlich oft auch mit optional einblendbaren Untertiteln versehen) verschiedene Kanäle Verwendung finden.

In diesem Zusammenhang spielt der **Kontext** eine wesentliche Rolle, da alle Kanäle für das Verständnis wichtige Informationen liefern und eine Übersetzungsstrategie somit unter Abwägung aller kontextuellen Faktoren ausgewählt werden sollte. Dies ist gerade bei der Videospielübersetzung häufig problematisch, da Verbaltexte in dekontextualisierter Form vorliegen und manuell durch Kontextinformationen ergänzt werden müssen. Der Grund hierfür sind **medienspezifischen Einschränkungen**, da die Texte im Medium Videospiel zum Erreichen von Interaktivität in fragmentierter Textform vorliegen (vgl. Kapitel 1.5.3) und der **Kotext**, also der die Textstelle unmittelbar umgebende Text, daher oft nur durch Zusatzinformationen oder die Möglichkeit, das Spiel selbst auszuprobieren, von den Übersetzern erschlossen werden kann. Während also bei der Untertitelung durch den Kotext Informationsüberschneidungen mit anderen Stellen des Dialogs genutzt werden können, um redundante Stellen zu kürzen und so medienspezifischen Einschränkungen wie der Platz- und Zeitbeschränkung gerecht zu werden (vgl. Pedersen 2011:114f.), ist dies bei Texten für Videospiele nicht immer möglich. Die Platzbeschränkung als medienspezifische Einschränkung spielt auch bei der Videospielübersetzung häufig eine Rolle, da sowohl verbale als auch nonverbale visuelle Informationen auf dem Bildschirm erscheinen müssen und wichtige Informationen der einen Ebene nicht die der jeweils anderen überdecken dürfen. Weitere medienspezifische Einschränkungen ergeben sich zum Beispiel bei der Umwandlung vom gesprochenen zum geschriebenen Wort wie bei der Untertitelung vertonter Dialoge, die je nach Konventionen der Zielkultur zum Beispiel einen Wandel des Registers hin zur Standardsprache notwendig macht.

2.3 Übersetzungsprobleme in Videospielen

In diesem Kapitel werden diejenigen Bereiche der Videospielübersetzung vorgestellt, welche in der Translationswissenschaft als besonders problemanfällig, das heißt bei der Übersetzung mit potenziell höherem kognitiven Aufwand verbunden, thematisiert wurden. Der Untersuchung zugrunde liegen dabei hauptsächlich die Arbeiten von Sanz López (2013), Beck (2014) als Ergänzung zu Pedersen (2011) sowie Leppihalme (1997). Es handelt sich hierbei somit lediglich um einen Überblick über einige Felder, in denen häufiger Probleme auftreten können, welcher jedoch keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt und durch weitere Forschung noch ergänzt werden kann. In den thematisierten Bereichen wird indes nur auf übersetzerunabhängig auftretende Übersetzungsprobleme (wie in Kapitel 2.1 definiert) und nicht auf Übersetzungsschwierigkeiten eingegangen, da nur der vorliegende Text untersucht wird und somit keine Rückschlüsse auf die individuellen Schwierigkeiten der beteiligten Übersetzer möglich sind.

In Kapitel 2.3.1 werden verschiedene praktische Übersetzungsprobleme thematisiert, darunter solche aufgrund von fehlendem Kontext, solche in Folge der dem Medium Software eigenen Platzbeschränkungen sowie Probleme durch die Verwendung von Relaissprachen bei

weniger gängigen Kombinationen aus Ausgangs- und Zielsprache. Es folgt eine Übersicht über Übersetzungsprobleme sprachlichen und kulturellen Ursprungs (Kapitel 2.3.2), darunter Interjektionen, welche häufig im Schriftlichen als Stilmittel zur Imitation von Mündlichkeit verwendet werden, Dialekte und Soziolekte sowie Eigennamen und Anredelexeme. Auch wenn außersprachliche kulturelle Referenzen ebenfalls zu den kulturellen Übersetzungsproblemen gerechnet werden können, wird ihnen aufgrund der damit verbundenen besonderen Problematik und ihrer häufigen Verwendung in Videospielen ein eigenes abschließendes Kapitel gewidmet (Kapitel 2.3.3).

2.3.1 Praktische Übersetzungsprobleme

Im Folgenden werden zunächst die durch fehlenden Kontext verursachten Übersetzungsprobleme vorgestellt (Kapitel 2.3.1.1). Diese können sich sowohl auf der semantischen, grammatikalischen, semiotischen und textdimensionalen als auch auf der Ebene der Deixis und Kommunikationssituation ergeben. Es folgen ein Überblick über die im Bereich der Videospiele auftretenden Platzbeschränkungen und deren Folgen für die Übersetzung (Kapitel 2.3.1.2), insbesondere im Bereich des Benutzerinterfaces, in dem viel Information auf engem Raum präsentiert wird, sowie zur Verfügung stehende Lösungsstrategien bei Design und Übersetzung. Im letzten Kapitel wird auf die spezifische Problematik bei der Verwendung von Relaissprachen eingegangen (Kapitel 2.3.1.3), die sich zum Beispiel bei Spielen mit der Originalsprache Japanisch ergeben. Viele der Probleme in diesem Bereich sind auf den Lokalisierungsprozess als Ganzes und dessen mangelnde Einbettung in den gesamten Entwicklungsprozess zurückzuführen. Ausführliche Vorschläge zur Prozessoptimierung finden sich zum Beispiel in Chandler/O'Malley Deming (2012), Sanz López (2013) sowie dem Best-Practice-Modell für Lokalisierung der Localization Special Interest Group der International Game Developers Association (vgl. Dellepiane 2015).

2.3.1.1 Übersetzungsprobleme durch fehlenden Kontext

Sanz López (2013:83–87) führt in dieser Kategorie, die sie *Textuell/Kontext* nennt, verschiedene Übersetzungsprobleme auf, die dadurch entstehen, dass bei der Übersetzung von Videospielen der zu übersetzende Text oft nur in Form von einzelnen Texteinheiten in einer Tabelle zur Verfügung steht. Da Videospiele jedoch multimediale Texte sind (vgl. Kapitel 1.5), in denen vor allem die visuellen Informationen, aber auch Audiomaterial zusammen mit den verbalen Texten eine Gesamteinheit bilden, kann fehlender Kontext zu Problemen bei der Übersetzung und letztendlich zu Übersetzungsfehlern führen. Da alle folgenden Übersetzungsprobleme auf fehlenden Kontext zurückgehen, besteht die optimale Lösungsmöglichkeit darin, die fehlenden Informationen beim Auftraggeber bzw. Ausgangstextautor einzuholen. Ist dies nicht möglich, kann keine adäquate Übersetzung gewährleistet werden. Streng genommen handelt es sich hier nicht um Probleme beim Übersetzungsprozess selbst, sondern um durch die Rahmenbedingungen der Übersetzung verursachte Probleme. Leider kommt es bei der Übersetzung von Videospielen jedoch noch häufig zu solchen Unstimmigkeiten im

Informationsfluss und der Gestaltung des Lokalisierungsprozesses (vgl. u.a. Sanz López 2013).
Übersetzungsprobleme durch fehlenden Kontext können zu den arbeitstechnischen Problemen gezählt werden, da sie sich nur dadurch ergeben, dass den Übersetzern für ihre Arbeit notwendige Informationen fehlen, die sie jedoch aufgrund von technischen Beschränkungen oder der notwendigen Zusammenarbeit mit anderen Projektbeteiligten nicht allein beschaffen können. Sie sind somit unabhängig von der individuellen translatorischen Kompetenz und würden sich auch für den idealen Übersetzer ergeben.

Semantische Ebene
Polysemie, also das Vorhandensein mehrerer Begriffe für dieselbe Benennung, ist in allen natürlichen Sprachen vorhanden. Die jeweils intendierte Bedeutung lässt sich aus der jeweiligen Kommunikationssituation und dem Kontext erschließen, daher stellt Polysemie im allgemeinen Sprachgebrauch meist kein Problem dar. Wenn jedoch im Fall einer Videospielübersetzung dem Übersetzer nur ein Teil des Kontextes zur Verfügung steht, zum Beispiel weil das zum verbalen Text gehörige Bild fehlt, lässt sich ohne Rücksprache mit den Autoren oder Verantwortlichen für den Originaltext nicht mit letzter Sicherheit feststellen, welche Bedeutung gemeint ist. Dies gilt besonders für Textelemente, die nur aus einem einzelnen oder wenigen Wörtern bestehen. Fehlt hier die Rücksprache- und Klärungsmöglichkeit mit den Ausgangstextverantwortlichen, kann es leicht zu Fehlern oder durch eine notgedrungene Verallgemeinerung in der Übersetzung zu Bedeutungsverlusten kommen (vgl. Sanz López 2013:83f.). Ein bei vielen deutschen Spielern von *World of Warcraft* negativ aufgefallenes Beispiel dieser Art ist „guild page“, ein Begleiter in Form eines Jungen, der das Banner der eigenen Gilde trägt. Dieser wurde aufgrund der Polysemie von „page“ im Deutschen zunächst als „Gildenseite“ übersetzt, bevor der Name in einem späteren Patch zu „Gildenpage“ korrigiert wurde (vgl. eu.battle.net[a] 2011).

Grammatikalische Ebene
Durch grammatikalische Unterschiede zwischen der Ausgangssprache, meistens Englisch, und Zielsprachen wie Deutsch oder romanischen Sprachen ergeben sich bei fehlendem Kontext häufig Probleme durch ambivalente Ausdrücke im Ausgangstext: So können das englische *you* oder Imperativkonstruktionen wie *Get back here!* für Singular oder Plural stehen, im Deutschen ist diese Ambivalenz jedoch nicht möglich und es muss spezifiziert werden, ob *du* oder *ihr*, bzw. Sie im Fall formaler Anrede, gemeint ist. Ein ähnliches Problem ergibt sich durch Berufsbezeichnungen wie zum Beispiel *archer* oder *teacher*, aus denen im Englischen ohne Kontext das Geschlecht nicht hervorgeht (vgl. Sanz López 2013:84f.). Fehler dieser Art mit falschen Geschlechtszuweisungen bei Berufsangaben oder Titeln kommen auch in *World of Warcraft* zuweilen vor: Einige weibliche Charaktere wurden zum Beispiel fälschlicherweise als „Beschützer der Auchenai“ statt als „Beschützerin der Auchenai“ bezeichnet und nach

Meldung des Fehlers im entsprechenden Forum wurde dieser vom Lokalisierungsteam korrigiert (vgl. eu.battle.net[b] 2015).

Semiotische Ebene

Übersetzungsprobleme auf der semiotischen Ebene ergeben sich bei der Übersetzung von Videospielen vor allem im Fall von Spielen aus dem Bereich Fantasy, Science Fiction und Action, da diese Begriffe nicht realer Referenz enthalten können, bei denen der Übersetzer ohne Kontext die Bedeutung des sprachlichen Zeichens nicht durch Kenntnis der Ausgangssprache und -kultur herleiten kann. Sanz López (2013:85) führt die folgenden Bereiche an, in denen solche Begriffe häufig vorkommen können: Völker, Tiere, Monster, Rüstungen, Waffen, magische Objekte und Tränke, Nahrungsmittel, Zaubersprüche, Fertigkeiten und Spezialbewegungen. Wenn es sich um reine Fantasiebegriffe handelt, können diese meist in den Zieltext übernommen werden. Besteht jedoch ein Teil des Begriffs aus einem Begriff realer Referenz, muss dieser durch ein zielsprachliches Äquivalent ersetzt werden. Ein Problem ergibt sich hier, wenn der Begriff keine eindeutigen Informationen über die Natur des Gegenstandes, zum Beispiel die Waffenart, liefert, und kein Kontext vorhanden ist. In diesem Fall ist für eine funktionale Übersetzung eine Rücksprache zur Begriffsklärung mit dem Entwickler bzw. Auftraggeber notwendig (vgl. Sanz López 2013:85f.).

Textdimensionale Ebene

Ein weiteres Problem, das mit fehlendem Kontext zusammenhängt, ergibt sich durch die Fragmentierung des Ausgangstextes bei Videospielen. Wie bereits in Kapitel 1.5.3 erläutert, wird in Videospielen der Verbaltext in Form von Texteinheiten, sogenannten Textstrings, mit jeweils einzigartiger ID gespeichert, da so der Text getrennt vom Programmcode gespeichert und leicht exportiert und wieder importiert werden kann. Hinzu kommt außerdem die Non-Linearität von Videospielen, da das Geschehen erst durch die Aktionen des Spielers gestaltet wird, die Aktionen in unterschiedlicher Reihenfolge ausgelöst werden können und der Spieler manchmal auch die Möglichkeit hat, sich zwischen mehreren alternativen Aktionen zu entscheiden, die jeweils unterschiedliche, alternative Fortsetzungen des Geschehens zur Folge haben. Dem Übersetzer liegen also die Textteile in fragmentierter, meist nicht chronologischer Form vor und ohne zusätzliche Kontextinformationen kann es zu Übersetzungsproblemen kommen (vgl. Sanz López 2013:86f.).

Deixis und Kommunikationssituation

Sanz López (2013:87ff.) führt die Kommunikationssituation unter der Kategorie *Praktisch* an; da die in diesem Bereich auftretenden Probleme jedoch ebenfalls auf fehlenden Kontext zurückzuführen sind, erscheint eine Einordnung in der Kategorie *Übersetzungsprobleme durch fehlenden Kontext* sinnvoller.

Während in der schriftlichen Kommunikation zusätzliche Kennzeichnungen zu den beteiligten Personen, zur Situation und Intention notwendig sind, können diese in der mündlichen Kommunikation, bei der sich die Sprecher am selben Ort und in derselben Situation befinden, entfallen. Die Sprecher verständigen sich hier vielmehr mit Hilfe kommunikativer Signale, die auf das Gesagte und die Sprechsituation Bezug nehmen. Diese Signale, sogenannte deiktische Ausdrücke, sind zum Beispiel Eigennamen, Personal-, Demonstrativ- und Possessivpronomen, lokale und temporale Adverbien (vgl. Sanz López 2013:86f.).

In einem Videospiel teilen die verschiedenen Figuren und der Spieler insofern die Kommunikationssituation, als sie den bisherigen Verlauf der Geschichte erlebt haben und die verbalen Signale durch das Bildmaterial ergänzt werden. Wurde zum Beispiel ein Gegenstand bereits erwähnt oder ist er im Bild zu sehen, kann auf diesen im Verbaltext einfach mit einem Pronomen verwiesen werden. Steht jedoch für die Übersetzung das Bildmaterial oder die chronologisch vor der zu übersetzenden Texteinheit stehenden Texteinheiten nicht zur Verfügung, kann der Übersetzer nicht wissen, auf welchen Gegenstand sich das Pronomen bezieht. Wenn im Englischen von *it* die Rede ist, ist es für die Übersetzung ins Deutsche notwendig zu wissen, um welchen Gegenstand es sich handelt, da dessen grammatikalisches Geschlecht eindeutig bezeichnet werden muss. In solchen Fällen ist wiederum eine Rücksprache mit dem Entwickler oder Auftraggeber bzw. die Zurverfügungstellung zusätzlicher Informationen für den Übersetzer notwendig, um eine funktionale Übersetzung erstellen zu können (vgl. Sanz López 2013:86ff.).

2.3.1.2 Platzbeschränkung

Da sich bei Videospielen gewöhnlich die verbalen Zeichen den Platz auf dem Bildschirm mit visuellen Zeichen in Form von Bildern teilen, steht für den Verbaltext nur beschränkter Platz zur Verfügung, damit dieser nicht die visuellen Informationen überdeckt. Der Verbaltext wird meist in Form von Textboxen angezeigt, deren Größe je nach Art des Textes, des Spiels und der Plattform variiert. Handelt es sich zum Beispiel um den Text in einem Menü, müssen viele kurze Informationen auf engem Raum untergebracht werden, die jeweils in einem einzelnen Textfeld erscheinen. Bei Dialogen werden dagegen mehrere zusammenhängende Sätze in einem Textfeld angezeigt (vgl. Sanz López 2013:89). Die Plattform spielt ebenfalls eine Rolle, da zum Beispiel bei einem Spiel für eine Handheld-Konsole aufgrund des kleinen Bildschirms weniger Platz für die Anzeige von Informationen zur Verfügung steht als bei einem Spiel für den PC oder eine Fernseh-Konsole. Für die Übersetzung erhalten die einzelnen Textstrings für gewöhnlich eine Angabe über die maximale Zeichenanzahl, die nicht überschritten werden darf (vgl. Sanz López 2013:89).

Übersetzungsprobleme, die durch beschränkten Platz entstehen, lassen sich am ehesten der Kategorie der sprachenpaarspezifischen Übersetzungsprobleme zuordnen, da unterschiedliche Textlängen in verschiedenen Sprachen zumeist durch deren unterschiedliche Struktur bedingt sind. So ergeben sich zum Beispiel insbesondere Platzprobleme bei der Übersetzung aus dem Japanischen oder Englischen in romanische Sprachen.

Wird die Länge der Sprachen für die Lokalisierung bei der Entwicklung des Spiels nicht berücksichtigt und ist der optimal formulierte Zieltext länger als die maximal vorgegebene Zeichenlänge, stehen dem Übersetzer als Strategien zum Beispiel das Paraphrasieren oder die Verwendung von Abkürzungen zur Verfügung. Ist eine Äquivalenz auf denotativer Ebene erforderlich, müssen unter Umständen Abstriche bei Satzbau, Wortwahl und Stil in Kauf genommen werden, da der Übersetzer sich hier im Zweifelsfall für die kürzeste Variante entscheiden muss. Umgekehrt müssen auf der denotativen Ebene Informationsverluste in Kauf genommen werden, wenn die Funktion des Zieltextes einen besonderen Stil oder eine spezielle Wortwahl erfordert. Je länger der Textstring, desto einfacher ist es, durch einen veränderten Satzbau oder einen Wechsel der Wortart auf eine inhaltlich und stilistisch akzeptable Lösung zu kommen, die den Längenvorgaben entspricht. Die Verwendung von Abkürzungen, wie sie zum Beispiel in Menüs aufgrund der Informationsdichte auf engem Raum zuweilen in der Übersetzung vorkommt, kann jedoch auch schnell zu Unlesbarkeit führen (vgl. Sanz López 2013:89ff.).

Um die mit der Verwendung von Abkürzungen und Paraphrasierungen genannten Schwierigkeiten zu umgehen, besteht die ideale Lösung darin, dass bereits bei der Entwicklung des Spiels, also während der Internationalisierungsphase, der Platzbedarf der verschiedenen Sprachen, in denen das Spiel erscheinen soll, berücksichtigt wird, insbesondere bei der Gestaltung der Menüs und des Benutzerinterfaces, sodass diese zum Beispiel flexible Textfelder enthalten. Dies gilt insbesondere bei der Übersetzung aus dem Englischen oder Japanischen ins Deutsche oder auch in romanische Sprachen, da diese im Schnitt mehr Platz beanspruchen als die genannten Ausgangssprachen (vgl. Sanz López 2013:89ff.). Idealerweise sollte bei der Übersetzung aus dem Englischen in Sprachen mit römischem Alphabet eine Verlängerung um 30 % und bei einer Übersetzung in Sprachen mit ideographischer Schrift mit einer Verkürzung um 50 % gerechnet werden (vgl. Bernal-Merino 2015:112). Lässt sich die Verwendung von Abkürzungen nicht vermeiden, können diese zum Beispiel in Form von Tooltipps ergänzt werden, die angezeigt werden, wenn der Nutzer mit der Maus über die Textstelle fährt. Diese Lösung ist jedoch nur bei Spielen für den PC praktikabel, da bei Konsolen-, Handheld- und mobilen Spielen die Anzeige von Tooltipps technisch nicht so einfach zu implementieren ist.

Eine weitere Lösungsmöglichkeit, wenn eine Anpassung der Rahmenstruktur an längere Texte keine Option ist, besteht in der Verwendung von Symbolen und Icons oder Grafiken mit enthaltenem Text. Diese müssen jedoch auch in der Zielkultur verständlich sein bzw. der in den Grafiken enthaltene Text muss entsprechend angepasst werden. Eine weniger häufig verwendete Möglichkeit ist die Reduzierung der Schriftgröße, was jedoch die Lesbarkeit des Textes negativ beeinflusst (vgl. Bernal-Merino 2015:112).

2.3.1.3 Relaissprachen

Sanz López (2013:91ff.) führt die durch den Einsatz von Relaissprachen bei der Videospielübersetzung auftretenden Probleme als eigene Kategorie *Medial/Kulturell* an. Da der Einsatz

einer Relaissprache in der Übersetzung jedoch ebenso wie die Platzbeschränkung die Übersetzungssituation in praktischer Hinsicht beeinflusst, wurde dieser Bereich hier ebenfalls der Kategorie *Praktisch* untergeordnet.

Aus der Perspektive des Deutschen ist dieser Bereich hauptsächlich bei Videospielen mit der Ausgangssprache Japanisch von Bedeutung, die häufig zunächst ins Englische übersetzt und gegebenenfalls synchronisiert werden und bei denen dann die englische Version als Übersetzungsgrundlage für weitere Sprachen dient. Davon abgesehen, dass es bei Verwendung einer Relaissprache in der Übersetzung zwangsläufig zu Informationsverlusten kommt, ergeben sich noch weitere Übersetzungsprobleme: Wenn der Übersetzer zum Beispiel keine Informationen über die Ausgangskultur des Spiels hat, kann er kulturelle Konzepte nicht richtig einschätzen. Aber auch wenn dem Übersetzer bekannt ist, dass die Originalversion japanisch ist, ist ihm diese Originalversion im Regelfall nicht zugänglich, es sei denn, Japanisch ist eine seiner Arbeitssprachen (vgl. Sanz López 2013:91f.).

Da moralische Vorstellungen je nach Kultur verschieden sind, müssen auch Videospielinhalte in verschiedenen Ländern angepasst werden, um den gesetzlichen und moralischen Vorstellungen zu entsprechen (es sei denn, die Verantwortlichen entscheiden sich in dem Wissen, dass es zu öffentlichen Protesten und sogar zum Verkaufsverbot kommen könnte, bewusst dagegen). Es ist aus diesem Grund sehr wahrscheinlich, dass eine englische Version, die auf der japanischen basiert, bereits kulturell angepasst – man könnte auch sagen: zensiert – wurde. Wird nun auf Basis der englischen Version eine Übersetzung in eine andere Sprache, zum Beispiel Deutsch, erstellt, kann der Übersetzer nicht mehr erkennen, welche Inhalte kulturell verändert wurden, und ihm wird somit die Möglichkeit genommen, zu entscheiden, welche Inhalte aus der originalen japanischen Version für die Zielkultur akzeptabel wären und übernommen werden könnten (vgl. Sanz López 2013:92f.). Da der gänzliche Verzicht auf eine Relaissprache besonders für Übersetzungen aus dem Japanischen unrealistisch ist, da nicht genug qualifizierte Übersetzer mit dieser Arbeitssprache zur Verfügung stehen, spricht sich Sanz López (2013:93) dafür aus, dass größere kulturelle Anpassungen in der Relaisversion für weitere Übersetzungen in andere Sprachen kenntlich gemacht werden, damit das Übersetzungs- und Lokalisierungsteam selbst die Möglichkeit hat zu entscheiden, welche kulturellen Inhalte aus dem Original beibehalten werden sollen und welche durch neue Inhalte ersetzt werden, um so eine optimale Mischung aus dem reizvoll Fremden und dem Bekannten zu schaffen.

Die genannten Probleme durch die Verwendung von Relaissprachen, insbesondere die fehlende Kennzeichnung des Relais als solches oder fehlende Informationen über die inhaltlichen Änderungen, die in der ersten Übersetzung, welche als Grundlage für weitere Übersetzungen dient, vorgenommenen wurden, lassen sich am ehesten in die Kategorie der arbeitstechnischen Probleme einordnen, da es um Kontextinformationen geht, die die Übersetzer nicht alleine beschaffen können.

2.3.2 Sprachliche und kulturelle Übersetzungsprobleme

In diesem Kapitel werden sprachlich und kulturell bedingte Übersetzungsprobleme behandelt, mit Ausnahme außersprachlicher kultureller Referenzen, welche in Kapitel 2.3.3 genauer betrachtet werden. Zunächst wird in Kapitel 2.3.2.1 die Übersetzung von Interjektionen thematisiert. Diese werden in Videospielen häufig als Mittel eingesetzt, um in schriftlichen Texten mündliche Kommunikation, zum Beispiel in Form von Dialogen, zu imitieren. Es folgt eine Betrachtung der Übersetzung von Dialekten, Soziolekten sowie Idiolekten in Videospielen und den Möglichkeiten, wie mit diesen bei der Übersetzung umgegangen werden kann (Kapitel 2.3.2.2). In Kapitel 2.3.2.3 folgt schließlich die Betrachtung der Problematik von Eigennamen und Anredelexemen in der Übersetzung.

2.3.2.1 Interjektionen

Je nach Genre kann in Videospielen ein beträchtliches Volumen an Dialogen vorkommen. Diese sind entweder vertont, in Textform oder sowohl vertont als auch in schriftlicher Form mit Untertiteln versehen. Dabei können auch Interjektionen verwendet werden; diese sind ein Merkmal gesprochener Sprache. Werden Dialoge in schriftlicher Form wiedergegeben, können Interjektionen auch als Stilmittel eingesetzt werden, um mündliche Rede zu reproduzieren. Interjektionen sind häufig expressiv, sie drücken also Haltung, Gemütszustand bzw. Situation des Sprechers aus und werden verwendet, um nonverbale oder paraverbale Kommunikationshandlungen zu simulieren oder zu ersetzen (vgl. Sanz López 2013:73).

Für den Bereich der Videospiele unterscheidet Sanz López (2013:73f.) zwischen primären und sekundären Interjektionen. Primäre Interjektionen haben ihren Ursprung in menschlichen und tierischen Naturlauten und können Empfindungen (*ach*, *igitt*), Körperreaktionen (*aua*) oder Gemütszustände wie zum Beispiel Zögern (*hm*, *ähm*) ausdrücken. Ebenfalls in diese Kategorie gehören Onomatopoetika, darunter körpernahe Ausdrücke (*hatschi*, *haha*), Imitation von Tierlauten (*muh*, *miau*), Geräusche von unbelebten Gegenständen (*plumps*, *ratsch*) und Lock- und Scheuchrufe für Tiere (*puttputt*). Diese primären Interjektionen sind meist langlebig, das heißt, sie verändern sich im Laufe der Zeit nur wenig. Sekundäre Interjektionen sind dagegen lexikalischen Ursprungs und bestehen zum Beispiel aus Substantiven, Adjektiven oder festen Redewendungen (*herrjemine*, *echt*, *Teufel auch*). Im Gegensatz zu den primären Interjektionen sind sie viel kurzlebiger und einem stärkeren Wandel im Laufe der Zeit unterworfen. Sie werden oft nur von einer bestimmten Nutzergruppe verwendet und können zu einem bestimmten regionalen Diskurs oder Soziolekt gehören. Sie können auch aus einer Fremdsprache entlehnt sein, zum Beispiel aus dem Englischen (*fuck*, *wow*, *lol*) (vgl. Sanz López 2013:73f.).

Bei der Übersetzung muss zunächst die Funktion der Interjektion im Ausgangstext geklärt werden: Handelt es sich um eine rein phatische Funktion, zum Beispiel zur Eröffnung oder Aufrechterhaltung der Kommunikation? Handelt es sich um eine expressive Funktion, mit deren Hilfe der Sprecher etwas über seinen Gemütszustand verrät? Vermehrt auftretende Interjektionen bei einer Figur können außerdem ein Indikator für eine charakterisierende

Funktion sein, die den Sprecher als zu einer bestimmten sozialen oder regionalen Gruppe bzw. einer Subkultur zugehörig ausweisen oder bestimmte Charaktereigenschaften zum Ausdruck bringen. Für die Übersetzung muss daraufhin geklärt werden, welche sprachlichen Mittel in der Zielsprache zur Verfügung stehen – gerade bei Videospielen, die sich häufig der aktuellen Jugendsprache bedienen, ist es wichtig, die entsprechenden Diskurse in der Zielsprache zu kennen. Außerdem muss bei der Übersetzung der Interjektionen bedacht werden, welche Zielgruppe mit dem Spiel angesprochen werden soll und welche sprachlichen Mittel geeignet sind, um die Erwartungshaltung dieser Gruppe zu erfüllen. Der Übersetzer muss also zunächst bestimmen, welche Funktion die Interjektion im Ausgangstext hat und wie diese Funktion für die Zielkultur im Allgemeinen und für die Zielgruppe im Speziellen umgesetzt werden kann (vgl. Sanz López 2013:74f.).

Die Übersetzung von Interjektionen könnte einerseits der Kategorie der pragmatischen Übersetzungsprobleme zugeordnet werden, wenn sich zum Beispiel durch die Adressatenspezifik zum Erreichen der Zieltextfunktion bestimmte Arten von Interjektionen mehr oder weniger eignen und entsprechend im Zieltext angepasst werden müssen. Andererseits kann es jedoch auch zu konventionsbedingten Übersetzungsproblemen kommen, wenn sich zum Beispiel in den betroffenen Kulturen die Art und Häufigkeit der Verwendung von Interjektionen in bestimmten Situationen generell unterscheidet.

Sanz López führt nicht explizit mögliche Übersetzungsstrategien an, denkbar wären jedoch unter anderem folgende Strategien: Ersetzen einer primären ausgangssprachlichen durch eine primäre zielsprachliche Interjektion, Ersetzen einer sekundären ausgangssprachlichen durch eine primäre zielsprachliche Interjektion, Ersetzen einer sekundären ausgangssprachlichen durch eine sekundäre zielsprachliche Interjektion, Ersetzen einer sekundären ausgangssprachlichen durch eine primäre zielsprachliche Interjektion, Ersetzen einer primären oder sekundären ausgangssprachlichen Interjektion durch ein anderes sprachliches Mittel oder Auslassung der Interjektion. Eine Nullübersetzung, das heißt eine Übernahme der ausgangssprachlichen Interjektion, dürfte in vielen Fällen aufgrund lexikalischer und phonetischer Unterschiede zwischen den Sprachen keine adäquate Lösung bieten. Es kann jedoch auch vorkommen, dass primäre (*hm* im Englischen und Deutschen) oder sekundäre Interjektionen – insbesondere aus anderen Sprachen entnommene – (*fuck*, *wow* im Englischen und Deutschen) in Ausgangs- und Zielkultur ähnlich oder gleich sind; in diesem Fall wäre eine Nullübersetzung, je nach Funktion der Interjektion, Zielgruppe etc., gegebenenfalls auch eine adäquate Lösung.

2.3.2.2 Dialekte und Soziolekte

Dialekte und Soziolekte werden in der gesprochenen Sprache oder deren Abbildung in schriftlicher Form verwendet und drücken häufig eine gewisse soziale oder emotionale Nähe der Sprecher aus. Beide treten als Sprachvarianten einer Hauptsprache auf, allerdings sind Dialekte diatopische, also regional definierte Sprachvarianten und Soziolekte diastratisch, sie lassen sich also einer bestimmten sozialen Schicht zuordnen. In literarischen Texten und auch in

Videospielen werden diese Sprachvarianten zum Beispiel zur Erschaffung einer möglichst authentisch wirkenden Welt, als Lokalkolorit zum Aufbau eines regionalen Flairs oder zur Charakterisierung der Figuren verwendet (vgl. Sanz López 2013:78).

Bei der Übersetzung von Dialekten und Soziolekten ergeben sich abgesehen von der semantischen Ebene vor allem Probleme durch mit diesen Sprachvarianten verbundene Konnotationen. Da Dialekte regional gebunden sind, sind sie als Kulturspezifika im Grunde unübersetzbar und es kommt bei der Übersetzung zwangsläufig zu einer konnotativen Bedeutungsverschiebung. Soziolekte dagegen sind sprachübergreifend oft ähnlich und ihre Übersetzung führt daher zu weniger Bedeutungsverschiebungen. Die Konnotationen beziehen sich neben der Region bzw. sozialen Schicht auf die Sprachebene, stilistische Wirkung, Gebräuchlichkeit, Bewertung und Emotionalität. Zudem unterliegen Dialekte und Soziolekte, wie gesprochene Sprache allgemein, einem zeitlichen Wandel und die mit ihnen verbundenen Konnotationen müssen immer in der jeweiligen Übersetzungssituation bewertet werden. So haben Dialekte im Deutschen zum Beispiel auch eine sozial eingefärbte Konnotation bekommen, da eine standardisierte, nicht dialektal gefärbte Sprache zunehmend mit einer gehobenen Schicht verbunden wird (vgl. Sanz López 2013:78f.).

Die Übersetzung von Soziolekten und Dialekten kann zu sprachenpaarspezifischen Problemen führen, zum Beispiel wenn für einen ausgangssprachlichen Soziolekt oder Dialekt kein entsprechender in der Zielkultur vorhanden ist. Ebenso kann es zu konventionsbedingten Übersetzungsproblemen kommen, wenn es zur Verwendung von Soziolekten und Dialekten in einer bestimmten Situation in den beiden Kulturen unterschiedliche Konventionen gibt, zum Beispiel wenn es in einer Kultur in dieser Situation unüblich wäre, von der Standardsprache abzuweichen, und somit durch den Wegfall der regional oder sozial gefärbten Sprache im Zieltext eine Charakterisierungsmöglichkeit für die Figur verloren ginge.

Als mögliche Übersetzungsstrategien für die Übersetzung von Dialekten in Videospielen führt Sanz López (2013:79f.) folgende an:

- *Ersetzen durch einen zielsprachlichen Dialekt*: Diese Strategie ist wegen der regionalen Gebundenheit des Dialekts und der damit verbundenen Konnotationen nur selten eine adäquate Lösung. Wenn die Spielwelt jedoch eine Fantasiewelt und nicht durch ein an die reale Welt angelehntes Lokalkolorit der Ausgangskultur geprägt ist, kann diese Strategie dennoch funktionieren. Oft wird ein zielsprachlicher Akzent auch nur angedeutet, damit er für eine breitere Zielgruppe in der Zielkultur verständlich ist (vgl. Sanz López 2013:79f.). Ein Beispiel aus der Welt des Films für diese Problematik ist der in einer fiktionalen, mit Drachen bevölkerten Welt spielende Film *Drachenzähmen leicht gemacht* (2010), in dem die Bewohner eines den Wikingern nachempfundenen Dorfes im englischen Original mit schottischem Akzent, in der deutschen Fassung mit norddeutschem Akzent sprechen, wodurch jeweils Assoziationen an nördliche Regionen geweckt werden.
- *Erfinden eines zielsprachlichen Dialekts*: Bei einem Fantasiedialekt im Ausgangstext kann es für den Zieltext eine adäquate Strategie sein, einen Dialekt zu erfinden, der dem Ausgangs-

dialekt in lautmalerischer Hinsicht und Charakteristik möglichst ähnlich ist (vgl. Sanz López 2013:80). Diese Strategie kann jedoch auch bei einem real existierenden ausgangssprachlichen Dialekt funktionieren, wie das Beispiel des Films *Willkommen bei den Sch'tis* (2008) zeigt, für den in der deutschen Synchronisation ein eigener Dialekt erfunden wurde, um den im Film thematisierten nordfranzösischen Dialekt phonetisch zu imitieren.

- *Ersetzen durch einen zielsprachlichen Soziolekt*: Diese Strategie wird häufig angewendet, da Soziolekte im Gegensatz zu Dialekten weniger kulturell festgelegt sind (vgl. Sanz López 2013:80).
- *Ersetzen durch einen zielsprachlichen Idiolekt*: Ebenfalls möglich ist die Ersetzung des ausgangssprachlichen Dialekts durch einen zielsprachlichen Idiolekt, also durch individuelle sprachliche Besonderheiten einer Figur. Diese Strategie ist ebenfalls eine gängige Methode, um die charakterisierenden Konnotationen des ausgangssprachlichen Dialekts zu erhalten (vgl. Sanz López 2013:80).
- *Verwendung der Standardsprache*: Außerdem besteht die Möglichkeit der Neutralisierung, indem der ausgangssprachliche Dialekt in die Standardvariante der Zielsprache übertragen wird, wodurch jedoch die mit dem Dialekt verbundenen Konnotationen verloren gehen (vgl. Sanz López 2013:80).

Für die Übersetzung eines Soziolekts stehen ähnliche Strategien zur Verfügung: Er kann durch einen zielsprachlichen Soziolekt, Dialekt, Idiolekt oder durch die Standardvariante der Zielsprache ersetzt werden. Für die Übersetzung eines Soziolekts in manche Sprachen, so auch ins Deutsche, werden mangels einer überregionalen Umgangssprache häufig zielsprachliche Varianten mit dialektaler bzw. regionaler Färbung verwendet (vgl. Sanz López 2013:81).

Es kann zudem vorkommen, dass im Zieltext ein Sozio- oder Dialekt verwendet wird, obwohl die Sprache im Original nicht derartig markiert ist. Diese Strategie wird vor allem eingesetzt, um einen humoristischen Effekt zu erzielen und das Spielsetting der Zielkultur näherzubringen. Da es sich hierbei um eine gewichtige Entscheidung handelt, die für das Zielpublikum auch befremdlich wirken kann, wird sie meist vom Publisher bzw. Entwicklungsstudio und nicht den Übersetzern selbst getroffen (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:165ff., 177).

2.3.2.3 Eigennamen und Anredelexeme

Eigennamen und Anredelexeme müssen nicht zwangsläufig Probleme bei der Übersetzung darstellen. Insbesondere Namen, deren Bedeutung sich durch Sprachwissen erschließen lässt, Namen, die auf in beiden Kulturen bekannten Personen oder Orten basieren oder erfundene Namen, die weder eine nur für die Ausgangskultur typische Onomatopoetik aufweisen, noch von nur durch ausgangskulturelles Wissen erschließbarem Lokalkolorit geprägt sind, erfordern nicht zwingend einen erheblichen kognitiven Mehraufwand bei der Übersetzung und sind somit nicht unbedingt zu den Übersetzungsproblemen nach Nord (2011) einzuordnen. Eigennamen können jedoch zu pragmatischen Übersetzungsproblemen werden,

wenn sich das notwendige kulturelle Vorwissen der Ausgangstext- und Zieltextempfänger unterscheidet. Ebenso können sich sprachenpaarspezifische Übersetzungsprobleme ergeben, zum Beispiel im Fall von klangsymbolischen Namen, wenn aufgrund von Lexik, Syntax und Phonetik nicht gleichzeitig die bedeutungstragende und die klangsymbolische Ebene übertragen werden können. Darüber hinaus können sie auch ausgangstextspezifische Übersetzungsprobleme darstellen, zum Beispiel bei kreativem, einzigartigem Sprachgebrauch im Zusammenhang mit außersprachlichen kulturellen Referenzen. Ebenso kann die Übersetzung von Eigennamen zu einem konventionsbedingten Übersetzungsproblem werden, zum Beispiel wenn die Einheit der Spielwelt als sprachliches Ganzes im Widerspruch zur Konvention steht, fremdsprachliche Eigennamen nicht zu übersetzen. In diesem Fall muss sich der Übersetzer bei Namen mit inhaltlicher Bedeutung entscheiden, ob er sich gegen die Konvention richtet oder die Originalnamen beibehält und damit einen inhaltlichen Informationsverlust in Kauf nimmt (vgl. hierzu auch Kapitel 4). Bei Anredelexemen können ebenso unterschiedliche Konventionen eine Rolle spielen, zum Beispiel in welchen Situationen sie überhaupt verwendet werden und welche Anredelexeme in verschiedenen Situationen üblich sind.

Sanz López (2013:68–73) stützt sich bei der Kategorisierung von Eigennamen in Videospielen auf die von Debus (2004:4–8) genannten Funktionen von literarischen Eigennamen. Debus (2004:4f.) nennt zunächst zwei grundlegende Funktionen von literarischen Eigennamen: Sie dienen der Identifikation, der Name wird also verwendet, um auf ein Lebewesen oder Objekt mit all seinen jeweils spezifischen Eigenschaften zu verweisen. Als zweite Funktion nennt er die Fiktionalisierung bzw. Illusionierung – selbst wenn in einem literarischen Werk, oder in einem Videospiel, eine reale Person beschrieben wird oder als Vorbild diente, so ist sie doch in einen neuen, fiktionalen Kontext eingebettet und der im fiktionalen Werk verwendete Name bezieht sich somit nicht direkt auf das reale Ebenbild der Person. Unter der Funktion der Charakterisierung führt Debus (2004:5ff.) vier Typen von Namen auf, die auch Sanz López (2013:68f.) als für die Videospielübersetzung bedeutsame Typen hervorhebt:

- *Redende oder sprechende Namen* geben durch ihre inhaltliche Bedeutung direkt Aufschluss auf Eigenschaften, Beruf oder Ähnliches der Person oder des Gegenstandes. Sie verwenden dazu Elemente aus der Gemeinsprache und sind vom Leser oder Hörer meist sofort durch die mit den verwendeten Elementen verbundenen Assoziationen als Signal erkennbar. Beispiele: Entenhausen (die Comic-Heimat von Donald Duck und Co.), Ohnezahn (der Name eines Drachen aus dem Film *Drachenzähmen leicht* gemacht [2010]).
- *Klassifizierende Namen* weisen ein bestimmtes Zeit- oder Lokalkolorit auf und werden verwendet, um ihre Träger bestimmten ethnischen, religiösen, nationalen oder sozialen Gruppen zuzuordnen. Beispiele: Bruder Tuck; alle auf -ix endenden männlichen Namen in den *Asterix*-Comics wie zum Beispiel Asterix, Troubadix, Miraculix etc., die diese eindeutig als der Gruppe der Gallier zugehörig ausweisen; ebenso die Namen der Römerlager, die durch die

Endung -um stets als solches erkennbar sind, zum Beispiel Babaorum, Kleinbonum, Laudanum etc. (sowohl Gallier- als auch Römerlagernamen sind oft gleichzeitig sprechende Namen).

- *Klangsymbolische Namen* charakterisieren ihren Träger durch bestimmte Klangkombinationen und -effekte, sie sind also onomatopoetisch motiviert. Debus (2004:6) bemerkt hierzu, dass eine Bewertung bestimmter Klangkombinationen wissenschaftlich nur schwer möglich ist, da das Empfinden bestimmter Klangeffekte als positiv oder negativ oftmals subjektiv ist. Beispiele: Räuber Hotzenplotz, Bibi Blocksberg, Bastian Balthasar Bux.
- *Verkörperte Namen* sind authentisch-realistische bzw. literarisch etablierte Namen, die sich auf reale oder durch literarische Werke bereits bekannte Personen, Orte usw. beziehen oder deren Träger auf diesen basieren. Sie können mehr oder weniger fiktionalisiert sein. Beispiele: Cäsar, Sparta, Napoleon, Herkules.

Debus (2004:7f.) führt außerdem noch zwei weitere Funktionen von literarischen Namen an, die zur Charakterisierung ihrer Träger beitragen: Die Mythisierung als Namensfunktion beruht auf der Annahme, dass Namen und Träger eine Einheit bilden, die nur zusammen ihre ganze Wirkung entfalten. Aus Schriftstellersicht kann dies dahingehend gedeutet werden, dass es nur einen „passenden" Namen für die jeweils erfundenen Figuren gibt. Diese Vorstellung von der Macht der Namen wird zum Beispiel auch in Fantasy-Romanen wie *Die unendliche Geschichte* (Michael Ende, 1979) oder *The Name of the Wind* (Patrick Rothfuss, 2007) aufgegriffen, in denen Namen eine besondere, sinngebende und mächtige Rolle spielen.[4] Außerdem charakterisierend sind die Funktionen Akzentuierung oder Anonymisierung: ein Name wird entweder durch bestimmte Merkmale betont und bewusst auffällig gestaltet (zum Beispiel durch Komik, Klangkombinationen, Symbolik usw.) oder durch Anonymität, Gleichheit, Nichtnennen verhüllt. Ein Beispiel hierfür, wiederum aus der Fantasy-Literatur, wäre die Figur Voldemort aus der Reihe *Harry Potter* (Joanne K. Rowling, 1997–2007), dessen Name sowohl von seinen Gegnern als auch von seinen Verbündeten nicht ausgesprochen, sondern stattdessen durch Formen wie *Er, dessen Name nicht genannt werden darf* ersetzt wird; der Name hat gleichzeitig auch eine stark mythisierende Funktion, da dem Namen selbst durch die Verbindung zu seinem Träger große Macht zugesprochen wird.

Sanz López (2013:69) nennt die folgenden möglichen Übersetzungsstrategien für Eigennamen in Videospielen:

- *Nullübersetzung*: Der Name wird, bis auf eine eventuelle grafische Anpassung an die Zielsprache zum Beispiel durch die Schrift oder das Hinzufügen bzw. Weglassen von Akzenten, unverändert übernommen.

[4] „Words are pale shadows of forgotten names. As names have power, words have power. Words can light fires in the minds of men. Words can wring tears from the hardest hearts. There are seven words that will make a person love you. There are ten words that will break a strong man's will. But a word is nothing but a painting of a fire. A name is the fire itself." (Rothfuss 2007:617)

- *Neubenennung:* Es wird ein neuer Name in der Zielsprache gebildet, bei dem jedoch die semantisch-funktionellen Merkmale des ausgangssprachlichen Namens bzw. pragmatische Merkmale des Namensträgers erhalten bleiben.
- *Wortneuschöpfung*: Es werden lediglich die Wortbildungsprinzipien des ausgangssprachlichen Namens beibehalten, zum Beispiel durch Verwendung bestimmter Endungen als Zeichen der nationalen Zugehörigkeit wie im Fall der Ending -ix, das in den *Asterix*-Comics einen Charakter eindeutig als Gallier ausweist.

Bei der Entscheidung, welche dieser Möglichkeiten bei der Übersetzung gewählt wird, sollten folgende Aspekte berücksichtigt werden: Gehört der Originalname zu einer der obigen Kategorien bzw. erfüllt er eine oder mehrere der genannten Funktionen? Ist der Name in der Ausgangskultur ein Wissensträger, das heißt, wird durch ihn auf außersprachliches Wissen Bezug genommen? Haften dem Namen in der Ausgangskultur bestimmte Konnotationen an, wodurch zum Beispiel eine komische Wirkung erzielt wird? Bei der Beantwortung dieser Fragen muss jeweils geprüft werden, ob die Funktionen bei Beibehaltung des Originalnamens auch für die Zielkultur erhalten bleiben, ob im Fall eines Wissensträgers das außersprachliche Wissen, auf das referiert wird, auch in der Zielkultur als bekannt vorausgesetzt werden kann, und ob die Konnotationen auch in der Zielkultur erkannt werden können (vgl. Sanz López 2013:69f.).

Die Übersetzung einzelner Namen muss außerdem immer vor dem Hintergrund des gesamten Spiels betrachtet werden. Eine zentrale Frage hierbei ist, ob das Spiel in einem bestimmten kulturellen Hintergrund verankert ist und ob die Ausgangskultur auch in der Übersetzung erkennbar bleiben soll. So wäre es zum Beispiel bei einem Videospiel, das im Wilden Westen angesiedelt ist und in den USA spielt, bei der Übersetzung ins Deutsche möglich, sich bei Namen von Orten, Personen und Anredelexemen wie Sir, Mrs. oder Chief für eine Nullübersetzung zu entscheiden, um das Lokalkolorit zu unterstreichen, auch wenn in der Zielkultur dadurch die Bedeutung von redenden Namen, Konnotationen usw. nicht deutlich werden (vgl. Sanz López 2013:70ff.).

2.3.3 Außersprachliche kulturelle Referenzen

Videospiele stellen bei der Übersetzung auch deshalb eine Herausforderung dar, weil sie oft zahlreiche intertextuelle Referenzen auf Elemente der Videospielkultur, nationale Folkloreelemente und audiovisuelle oder gedruckte Medien enthalten (vgl. Bernal-Merino 2015:58). Daher werden im Folgenden die möglichen Formen dieser Referenzen sowie mögliche Strategien für deren Übertragung vorgestellt, basierend auf den Erkenntnissen von Leppihalme (1997), Pedersen (2011) und Beck (2014) sowie ergänzend Nord (2011).

Außersprachliche kulturelle Referenzen können häufig zu den pragmatischen Übersetzungsproblemen gezählt werden, zum Beispiel weil bei einer direkten Übertragung aufgrund unterschiedlicher Präsuppositionen und Wissenshintergründe der Ausgangs- und Zieltextempfänger eine Beibehaltung der Funktion nicht gewährleistet wäre. Insbesondere bei Anspielungen, in denen kreative und einzigartige sprachliche Mittel zum Einsatz kommen, kann es au-

ßerdem zu ausgangstextspezifischen Übersetzungsproblemen kommen, deren Lösungen sich nur schwer verallgemeinern und auf andere Übersetzungssituationen übertragen lassen.

2.3.3.1 Begriffsbestimmung und mögliche Funktionen

Im Folgenden sollen zunächst die Begriffe Zitat, Anspielung und Referenz bzw. außersprachliche kulturelle Referenz näher beleuchtet und zu einer für den Zweck dieser Arbeit dienlichen Definition zusammengeführt werden.

Während der Duden ein Zitat einerseits als „[als Beleg] wörtlich zitierte Textstelle" und andererseits als „bekannter Ausspruch, geflügeltes Wort" (Duden Online[c] 2016) definiert, berücksichtigt Nord (2011:130) zusätzlich die indirekte oder sinngemäße Wiedergabe, wie sie bei einer Anspielung vorkommt, sowie das Merkmal der Intertextualität und definiert das Zitat wie folgt: „Ein Zitat ist eine wörtlich, indirekt oder sinngemäß wiedergegebene Äußerung, die aus ihrem ursprünglichen Rede-Kontext in einen neuen Rede-Kontext übertragen wird und dadurch eine besondere Funktion erhält." Somit stellen Zitate eine Form der Intertextualität dar: In einem gegebenen Text wird auf einen anderen, externen Text verwiesen. Nord zählt auch Anspielungen zu den Zitaten und betrachtet diese als eine Variante des Zitats, bei dem Teile eines Textes oder Ausspruchs, oftmals in veränderter Form, in einem anderen Kontext wiedergegeben werden (vgl. Nord 2011:127ff.).

Leppihalme (1997), die kulturell bedingte Stolperstellen (*culture bumps*) in Form von Anspielungen in einem Korpus aus Romanen und Zeitungstexten bei der Übersetzung aus dem Englischen ins Finnische untersucht hat, ordnet Anspielung und Zitat hierarchisch genau andersherum im Vergleich zu Nord (2011) an, indem sie Zitate dem Oberbegriff Anspielung unterordnet. Sie definiert Anspielung (*allusion*) als „variety of uses of preformed linguistic material [...] in either its original or a modified form, and of proper names, to convey often implicit meaning" (Leppihalme 1997:3). Leppihalmes Definition ist der von Nord recht ähnlich, da sie sowohl auf die verschiedenen Formen eingeht als auch auf die Intertextualität – wenn auch eher indirekt durch die Erwähnung von vorgeformtem sprachlichen Material – und die spezielle Funktion, die die Anspielung erhält, nämlich das Übertragen eines oft impliziten Sinns. Allerdings weist Leppihalmes Definition durch die Verwendung von „preformed linguistic material" einen größeren Bedeutungsumfang auf und schließt auch solche Referenten mit ein, die keiner „Äußerung" wie in Nords Definition entsprechen, zum Beispiel Eigennamen. Leppihalme stuft zudem Anspielungen als kulturgebunden ein: „Allusions require a high degree of biculturalisation of receivers in order to be understood across a cultural barrier." (Leppihalme 1997:4)

Von Beck (2014) liegt bereits eine Untersuchung dieser Thematik aus dem Bereich der Videospielübersetzung vor. Er stützt diese auf das Modell von Pedersen (2011) zu außersprachlichen kulturellen Referenzen (Extralinguistic Cultural Reference, kurz: ECR), das Pedersen ursprünglich für die Übersetzung von Untertiteln konzipiert hat. Durch die Ähnlichkeit der bei Pedersen (2011) thematisierten Untersuchungsgegenstände, Filmen und Serien, mit Videospielen lässt sich das Modell gut auf den Bereich der Videospielübersetzung übertragen:

Bei beiden handelt es sich um polysemiotische Systeme und Unterhaltungsmedien und auch in vielen Textarten von Videospielen spielt die Platzrestriktion wie bei Untertiteln eine Rolle (vgl. Beck 2014:43). Pedersen (2011:43) definiert Extralinguistic Cultural Reference als einen Verweis auf einen außersprachlichen Referenten, auf den mittels eines kulturell aufgeladenen sprachlichen Ausdrucks Bezug genommen wird:

> „Extralinguistic Cultural Reference (ECR) is defined as reference that is attempted by means of any cultural (in a very wide sense of the word, including e.g. geographical names) linguistic expression (regardless of word class, syntactic function or size), which refers to an extralinguistic entity (including fictional ones) or process. The referent of the said expression may prototypically be assumed (as implied in a speech situation) to be identifiable to a relevant audience (e.g. a TV programme's primary target audience) as this referent is within the encyclopaedic knowledge of this audience."

Pedersen (2011:43) schließt hier ausdrücklich fiktionale Referenten mit ein, wie sie auch in Videospielen, die in einer fiktionalen Welt angelegt sind, häufig vorkommen. Die Aspekte *außersprachlich* und *kulturell* beziehen sich darauf, dass der Referent in der realen oder einer fiktionalen Welt verankert ist und zudem nicht allein mit Sprachwissen, sondern nur durch zusätzliches enzyklopädisches Wissen, also durch Kulturwissen, zu erschließen ist (vgl. Pedersen 2011:45f.). Die zentrale Frage, um zu entscheiden, ob eine ECR vorliegt, formuliert Pedersen (2011:45) wie folgt: „Is the linguistic expression in itself transparent enough to enable someone to access its referent without cultural knowledge?" Die vorgestellten Kriterien für ECRs sind bewusst allgemein gehalten und lassen Spielraum für Interpretationen, da es um die Entscheidung über den Grad der kulturellen Prägung geht und nicht um eine Entscheidung zwischen Absoluten wie kulturell vs. nicht kulturell (vgl. Pedersen 2011:49). Auch kann die Einschätzung, ob eine Referenz eine ECR ist, vom Kulturenpaar abhängen und davon, wie stark diese beiden Kulturen sich voneinander unterscheiden.

Die von Pedersen vorgelegte Definition schließt durch die Spezifizierung „außersprachlich kulturell" ausdrücklich nur solche Referenten mit ein, für deren Verständnis enzyklopädisches Wissen einer Kultur erforderlich ist, während Leppihalme Anspielungen und Zitate zwar als kulturgebunden einstuft, aber nicht ausschließt, dass einige auch ohne tieferes kulturelles Wissen verständlich sein können. Außerdem ist der Begriffsumfang des Oberbegriffs „Referenz" bei Pedersen weiter gefasst als bei den vorherigen Definitionen zu Zitaten und Anspielungen von Nord (2011) und Leppihalme (1997), da letztere sich ausschließlich auf Textmaterial beziehen, das seinem ursprünglichen Kontext entnommen und zur Erreichung einer bestimmten Funktion in einen neuen Kontext eingebettet wurde. Pedersens Definition kann somit als umfassendste betrachtet werden, die auch kulturell geprägte Zitate und Anspielungen mit einschließt. Wegen der eindeutigeren Begriffsbegrenzung der Benennung wird daher für die weiteren Untersuchungen in dieser Arbeit *Referenz* als Oberbegriff verwendet, der wörtliche Zitate und Anspielungen in unveränderter oder veränderter Form gleichermaßen einschließt.

Da in dieser Arbeit kulturell geprägte Referenzen hauptsächlich in Form von Anspielungen untersucht werden sollen, bei denen die Einbettung des entlehnten Textmaterials in einen neuen Kontext eine entscheidende Rolle zum Erreichen einer bestimmten Funktion spielt, könnte eine für diese Arbeit zugeschnittene Definition von außersprachlicher kultureller Referenz lauten: Eine außersprachliche kulturelle Referenz (extralinguistic cultural reference, ECR) bezeichnet Textmaterial, das auf einen kulturell geprägten, außersprachlichen Referenten verweist, und insbesondere solches Textmaterial, das durch eine Einbettung in seiner ursprünglichen oder einer modifizierten Form in einen neuen Kontext eine besondere Funktion erhält.

Wenn eine außersprachliche kulturelle Referenz in Form einer Anspielung in einen anderen Kontext übernommen wird, kann dadurch ein spezieller Effekt wie Lachen, Überraschung oder Betroffenheit hervorgerufen werden. Das vorgeformte Textmaterial stellt dabei den Rahmen (frame) dar, der entweder situativ oder lexikalisch abgewandelt werden kann. Bei einer situativen Modifikation wird das vorgeformte Textmaterial als Rahmen mit möglichst wenig oder keinen lexikalischen Änderungen in einen neuen, unerwarteten Kontext versetzt, wodurch die entliehenen Worte mit ihren Konnotationen im neuen Kontext in einem neuen Licht erscheinen. So wird zum Beispiel ein humoristischer Effekt erzielt. Bei einer lexikalischen Modifikation stellt das vorgeformte Textmaterial den Rahmen dar, in dem das Schlüsselwort durch ein anderes ersetzt wird. Hierbei bleibt der Satzbau möglichst unverändert, um die Erkennbarkeit des entlehnten Materials und seines Originalwortlautes zu gewährleisten (vgl. Leppihalme 1997:41f. und 59f.). Aus diesem Grund ist eine Anspielung, und insbesondere eine lexikalisch modifizierte, nur mit entsprechender Kenntnis des originalen Wortlauts als solche zu erkennen, da, im Gegensatz zum wörtlichen Zitat, ein metakommunikativer Hinweis fehlt (vgl. Nord 2011:128f.).

Die Bereiche, auf die referiert werden, können sehr vielfältig sein, darunter Literatur, Werbung, Eigennamen von bekannten Personen, Institutionen, Marken oder Orten, Essen und Getränke, Regierung, Unterhaltung, Bildung, Sport oder Religion (vgl. Nord 2011:127f., Pedersen 2011:59f.). Gerade im Bereich der Videospiele lassen sich zudem Aussagen bekannter Persönlichkeiten, in der Internetgemeinschaft zum geflügelten Wort gewordene Phrasen sowie Textpassagen oder Namen von Videospielen und andere audiovisuelle oder gedruckte Medien wie Filme, Serien oder Comics ergänzen (vgl. Bernal-Merino 2015:58).

Im Bereich des Films stellt Pedersen (2011:63) eine gewisse Tendenz in Bezug auf die Häufigkeit von ECRs in Zusammenhang mit dem Genre des Films fest: Filme, die eher ihre eigene Welt kreieren und daher weniger Referenzen auf die Außenwelt enthalten, weisen tendenziell weniger ECRs auf; dazu zählen zum Beispiel Horrorfilme, Abenteuerfilme sowie Dramen. Filme aus Massengenres wie Action, Krimi, Comedy oder Romantik dagegen können als eher extrovertiert beschrieben werden und weisen tendenziell mehr ECRs auf (vgl. Pedersen 2011:63). Im Bereich der Videospiele könnte die Überprüfung der These, ob zum Beispiel im Fantasygenre ebenfalls tendenziell weniger ECRs vorkommen, eine interessante

Grundlage für weitere wissenschaftliche Untersuchungen bieten. Im Fall von Spielen des Entwicklers und Publishers Blizzard Entertainment kann jedenfalls vermutet werden, dass diese Annahme nicht zutrifft, da deren bekannte Titel wie die *Warcraft*-, *Starcraft*- und *Diablo*-Reihen sowie *World of Warcraft* zwar in Fantasiewelten bzw. Science-Fiction-Universen angesiedelt sind, das Unternehmen Blizzard sich Anspielungen auf die Popkultur und Videospielkultur allerdings zu seinem Markenzeichen gemacht hat.

Pedersen (2011:106–110) unterscheidet bei ECRs zudem drei Kategorien gemäß der Bekanntheit der Referenten in den betreffenden Kulturen, die relevant sind, um zu entscheiden, ob ein Übersetzungsproblem vorliegt: transkulturelle, infrakulturelle und monokulturelle ECRs. Die Kategorien stellen lediglich operationalisierte Formen dar, da die einzelnen Rezipienten eines Textes nie über genau dieselben Wissensstände verfügen. Es geht also um den tendenziellen Grad der Bekanntheit eines Referenten in einer Kultur. Außerdem können sich die verschiedenen ECR-Typen auch überschneiden und so gewisse Grauzonen bilden oder sich je nach Änderung des kulturellen Wissensstandes der Zielgruppe mit der Zeit ändern.

Transkulturelle ECRs liegen dann vor, wenn Rezipienten der Ausgangs- und der Zielkultur beide über das notwendige Wissen verfügen, um die fragliche Textstelle zu verstehen. Diese stellen in der Regel kein Übersetzungsproblem dar (vgl. Pedersen 2011:107). *Infrakulturelle ECRs* sind in der Ausgangskultur verankert, können jedoch weder mit dem enzyklopädischen Wissen der Ausgangs- noch jenem der Zielkultur erschlossen werden, da sie einen spezialisierten Bereich betrifft oder zu lokal ist. Die Bedeutung ist also nur durch den Kontext bzw. Kotext zu erschließen. Diese Art ECR gehört nicht zu den typischen ECRs, da diese per Definition innerhalb des enzyklopädischen Wissens der (Ausgangs-)Zielgruppe liegen sollten; es handelt sich also um eine Randgruppe der ECRs. Im Allgemeinen verursachen sie keine Übersetzungsprobleme, da die Rezipienten des Ausgangs- als auch des Zieltextes die Bedeutung der fraglichen Stelle durch den Kontext erschließen können (vgl. Pedersen 2011:108f.). *Monokulturelle ECRs* stellen klassische Übersetzungsprobleme dar, da der Referent der ECR nur mit den Wissensbeständen der Ausgangskultur zugänglich ist, nicht aber mit denen der Zielkultur. Insofern ist die Bezeichnung monokulturell leicht missverständlich, da es um enzyklopädisches Wissen geht, das nur in der Ausgangskultur vorhanden ist, und es für die Übersetzungsanalyse keine Rolle spielt, ob der Referent noch in einer anderen Kultur bekannt ist, die weder die Ausgangs- noch die Zielkultur ist. Je größer also die Distanz zwischen der Ausgangs- und Zielkultur, desto mehr monokulturelle ECRs finden sich im Text. Kulturen sind hier also nicht unbedingt mit Sprachräumen gleichzusetzen, sondern es kann sich bei der Zielgruppe auch um eine Subkultur handeln, deren Mitglieder bestimmte Wissensbestände haben (vgl. Pedersen 2011:107f.).

Ein Faktor, der bei der Betrachtung und Übersetzung von ECRs in Betracht gezogen werden sollte, ist der der Textverortung (vgl. Beck 2014:48). Eine textinterne ECR bezieht sich auf einen Referenten, der innerhalb der Welt des Ausgangstextes existiert, während eine textexterne ECR sich auf einen Referenten außerhalb des Ausgangstextes bezieht. Eine ur-

sprünglich textinterne Referenz kann durch Intertextualität auch zu einer textexternen ECR werden. James Bond ist zum Beispiel innerhalb eines Filmes dieser Reihe eine textinterne ECR, wenn sich jedoch ein Charakter in einem anderen Film mit James Bond vergleicht, dann handelt es sich um eine textexterne ECR, da die Figur außerhalb der Welt des zweiten Films existiert. Ebenso können textinterne Referenzen auch textexterne Referenzen der jeweiligen Kultur nachahmen, um so für die Rezipienten plausibel zu erscheinen (vgl. Pedersen 2011:110f).

Nachdem die verschiedenen Formen von Referenzen vorgestellt wurden, soll im Folgenden noch näher auf die möglichen **Funktionen** von Referenzen eingegangen werden. Die Funktion einer Anspielung muss stets in ihrem Kontext ermittelt werden und dient als Grundlage für die Entscheidung zu einer Übersetzungsstrategie. Die verschiedenen Funktionen lassen sich zudem nicht leicht klassifizieren und können einander überlappen. Bei der Wahl einer Übersetzungsstrategie ist es sinnvoll, zwischen Anspielungen mit Bedeutung auf der Makro- und auf der Mikroebene zu unterscheiden (vgl. Leppihalme 1997:31). Analog zu den Texttypen kann bei Referenzen zwischen vier Grundtypen unterschieden werden, die sich nach ihrer Funktion im neuen Textkontext richten: phatische, informative, expressive und appellative Referenzen. Generell können auch Mischformen zwischen diesen vier Typen auftreten (vgl. Nord 2011:131–134). Leppihalme (1997), deren Untersuchungsgegenstand Referenzen und insbesondere Anspielungen in englischsprachigen Romanen und Zeitungstexten sind, hat ebenfalls mögliche Funktionen zusammengestellt, die als Unterfunktionen von Nords Typen betrachtet werden können. Da Leppihalmes Korpus zu einem großen Teil aus Romanen besteht, können die meisten dieser Funktionen auch am ehesten dem expressiven Funktionstyp zugeordnet werden.

- *Phatische Referenzen* dienen der Kontaktaufnahme oder -aufrechterhaltung zwischen Empfänger und Sender und finden zum Beispiel Verwendung als Aufhänger für ein Thema oder als Anreiz, um den Text weiterzulesen (vgl. Nord 2011:131f.).
- Bei *informativen Referenzen* ist vor allem der durch die wiedergegebene Aussage vermittelte Inhalt wichtig, der zum Beispiel zur Erläuterung, zur Bestätigung einer eigenen Aussage, zur Einführung, Untermauerung oder zur Vermittlung einer fremden Aussage dient (vgl. Nord 2011:132f.). Es kann vermutet werden, dass diese Art von Referenzen sich häufiger in Sachtexten als in Unterhaltungsmedien wie Videospielen finden.
- *Expressive Referenzen* dienen vor allem der Vermittlung einer persönlichen Meinung oder Stellungnahme des Senders. Insbesondere im Fall einer Ironisierung ist die Einbettung der Referenz in den neuen Redekontext besonders wichtig, da die Ironie zumeist erst durch den Kontrast zwischen dem ursprünglichen und dem erwarteten sowie dem tatsächlichen, neuen Redekontext zustande kommt (vgl. Nord 2011:133). Mögliche expressive Unterfunktionen sind folgende:

- Distanzierung von einer fremden Aussage,

- Interpretationssteuerung,
  (vgl. Nord 2011:133)
- Andeuten einer thematischen Bedeutung auf der Makroebene,
- Parodie, Ironie und anderer Humor (welcher hauptsächlich auf der Mikroebene Verwendung findet),
- Charakterisierung der betreffenden Figuren,
- Hinweise auf zwischenmenschliche Beziehungen von (Roman-)Figuren
  (vgl. Leppihalme 1997:37) sowie
- allgemeine Bereicherung des Werkes, indem neue Interpretations- und Assoziationsmöglichkeiten hinzugefügt werden
  (vgl. Leppihalme 1997:7f.).

- *Appellative Referenzen* sollen beim Empfänger eine bestimmte Wirkung auslösen und dienen oft der Beeindruckung des Lesers bzw. Hörers. Damit die appellative Funktion erfüllt werden kann, muss das entsprechende Kulturwissen beim Empfänger vorhanden sein (vgl. Nord 2011:133f.). Mögliche appellative Unterfunktionen sind folgende:

- Erhöhung des Autorenprestiges durch Beeindruckung des Rezipienten,
- Hervorhebung der Bedeutung des Werkes, indem eine Allgemeingültigkeit angedeutet wird (vgl. Leppihalme 1997:7f.) sowie
- intellektuelle Freude beim Rezipienten durch ein Gefühl des Erfolges nach Erkennen der Anspielung (vgl. Leppihalme 1997:8).

Aus der Perspektive der letztgenannten Funktion gestaltet sich das Erschaffen und Rezipieren von Anspielungen als eine Art Versteckspiel, als das Lösen eines Puzzles, und eine Person, die eine kreative Anspielung versteht, wird mit einem Gefühl des Erfolgs belohnt und kann sich als Teil einer In-Group fühlen:

> „A reader who recognises a creative allusion achieves a deeper understanding of a passage or text, which means that he or she is somehow participating in the creation of the text and may consequently be rewarded by a sense of achievement and self-congratulation. In essence, s/he may feel that s/he has passed a test with flying colours, showing that s/he is part of an in-group of readers, on the same wavelength as the author." (Leppihalme 1997:32f.)

Diese In-Groups können auch auf dem Wissen über ein bestimmtes Genre basieren (vgl. Leppihalme 1997:49).

Die humoristische Funktion gehört sicherlich zu den häufigsten Funktionen von Referenzen in Videospielen. Humor generell, auch außerhalb von Referenzen, zum Beispiel in Form von Wortspielen, wird häufig als Mittel angewendet, um das Spielerlebnis so unterhaltend wie möglich zu gestalten und die Empathie für die Charaktere des Spieluniversums zu fördern: „the translation of humor can definitely reinforce the engagement and involvement of players in the story and will contribute to the development of empathy with the characters of the title" (Fernández Costales 2011:33). Um für die Spieler der Zielkultur ein ebenso hoch-

qualitatives Spielerlebnis zu schaffen wie für die Spieler der Ausgangskultur, ist also auch die Erhaltung der humoristischen Elemente von grundlegender Bedeutung: „The first and foremost skopos of game localisation is to preserve the gameplay experience, and the entertaining effect of jokes is part of this." (van Oers 2014:141)

In *World of Warcraft* spielen neben der humoristischen Funktion insbesondere auch das Bereiten einer intellektuellen Freude für den Rezipienten und die Prestigeerhöhung des Senders eine entscheidende Rolle, da Blizzard Entertainment für seine Anspielungen auf die Pop- und Videospielkultur bekannt und beliebt ist. Zuweilen ist auch der Einsatz von Anspielungen zur Charakterisierung einer Figur zu beobachten, beispielsweise beim Charakter Haris Pilton, einer Verkäuferin für teure Taschen, der durch die Anspielung auf die Prominente und Hotelerbin Paris Hilton ähnliche Charaktereigenschaften zugeschrieben werden wie ihrer Namensgeberin. Es ist also davon auszugehen, dass Referenzen in *World of Warcraft* sich hauptsächlich dem expressiven und dem appellativen Typ zuordnen lassen. In Kapitel 3.2.5 findet sich hierzu eine exemplarische Untersuchung von außersprachlichen kulturellen Referenzen in *World of Warcraft*. Für eine genauere Überprüfung dieser Annahme wäre jedoch in weiterer Forschungsarbeit auch eine quantitative Untersuchung notwendig.

2.3.3.2 Übersetzungsstrategien

Für den Bereich der ECRs liegt bereits eine sehr umfangreiche Taxonomie an Übersetzungsstrategien vor, die für die Videospielübersetzung angewendet werden können. Die ursprünglich von Pedersen (2011:69–103) zusammengestellten Strategien wurden von Beck (2014:49–64) für den Bereich der Videospielübersetzung entsprechend überarbeitet. Diese werden im Folgenden noch durch die von Nord (2011) vorgeschlagenen Strategien für die Übersetzung von Zitaten und die von Leppihalme (1997) zusammengestellten Übersetzungsstrategien ergänzt. Um die bestmögliche Lösung je nach Kontext und Funktion einer für die Übersetzung problematischen Textstelle zu finden, sollte bei der Übersetzung idealerweise die ganze Bandbreite an zur Verfügung stehenden Strategien in Betracht gezogen werden: „considering a wide range of strategies is more likely to lead to successful translations than routine use of one strategy only." (Leppihalme 1997:78)

Im Gegensatz zu der von Pedersen (2011:75) bevorzugten Einteilung der Strategien nach Ausgangs- und Zieltextorientiertheit schlägt Beck (2014:60) in Anlehnung an eine auch von Pedersen (2011:201) in Betracht gezogene Einteilung eine Darstellung unterteilt in Strategien mit tendenziell geringfügigerem Eingreifen und Strategien mit tendenziell umfangreicherem Eingreifen vor. Diese Einteilung erscheint auch insofern sinnvoll, als bei der Videospielübersetzung häufig Strategien umfangreichen Eingreifens zum Einsatz kommen, wie sich im von Mangiron/O'Hagan (2013) geprägten Begriff *transcreation* zeigt und von Beck (2014) in seiner Analyse zur Feststellung von Normen in der Videospielübersetzung bestätigt werden konnte. Darüber hinaus kann eine solche Einteilung dem Übersetzer helfen, eine Strategie auszuwählen, die mit minimalem Aufwand einen maximalen Effekt erzielt (vgl. Leppihalme 1997:105–108). Generell sollten mit der gewählten Strategie die Funktionen der ECR und die

Lesererwartungen erfüllt sowie im Fall einer Anspielung den Lesern eine Teilnahme am kreativen Prozess der Textentstehung durch das Füllen angedeuteter gedanklicher Leerstellen ermöglicht werden. Leppihalme (1997:125) fasst die Anforderungen an die Adäquatheit einer Strategie wie folgt zusammen: „Will the application of a given strategy result in a translation which conveys the function and meaning of the allusion, meets reader expectations and allows for reader participation?" Es darf zudem nicht vergessen werden, dass die globale Übersetzungsstrategie auf Text- bzw. Produktebene stets Einfluss auf die Strategien auf lokaler Text- oder Satzebene hat, basierend auf Faktoren wie Genre, Texttyp, Funktion des Zieltextes, Zielgruppe, Kontext etc. (vgl. Leppihalme 1997:125).

Im Folgenden werden die einzelnen Strategien näher erläutert, beginnend mit den Strategien, die tendenziell eine geringfügigere Veränderung des Ausgangstextes erfordern:

- *Übernahme*: Bei dieser Strategie wird die ausgangssprachliche ECR ohne oder mit nur geringer Anpassung in den Zieltext übernommen. Wird sie unverändert übernommen, kann sie zum Beispiel durch Kursivsetzung markiert werden; in diesem Fall handelt es sich um eine *markierte Übernahme*. Bei einer *angepassten Übernahme* wird die ECR an die sprachlichen Konventionen der Zielsprache angepasst, zum Beispiel durch eine veränderte Schreibweise, Hinzufügen oder Weglassen eines Artikels o.ä. (vgl. Beck 2014:51). Diese Strategie entspricht der Nullübersetzung als möglicher Strategie für die Übersetzung von Eigennamen (vgl. Kapitel 2.3.2.3). Bei einer Anspielung auf Basis eines Eigennamens ist auch eine Übernahme in Kombination mit einer Spezifizierung denkbar, indem der Name durch das Verständnis leitende Informationen ergänzt wird (vgl. Leppihalme 1997:79).
- *Direktübersetzung*: Bei dieser Strategie wird der ausgangssprachliche Ausdruck wörtlich übersetzt, es wird also lediglich die oberflächliche Bedeutungsebene übertragen und die versteckte Bedeutungsebene, die zum Beispiel eine Anspielung ausmacht, geht möglicherweise verloren. Dabei werden notwendige grammatische Anpassungen vorgenommen, die durch den Sprachwechsel notwendig sind. Wenn lediglich diese zwingenden, minimalen Änderungen vorgenommen wurden, handelt es sich um eine *Lehnübersetzung*. Werden zusätzlich optionale Verschiebungen vorgenommen, zum Beispiel auf der Ebene des Satzbaus, liegt eine *verschobene Übersetzung* vor (vgl. Beck 2014:52f.).
- *Offizielles Äquivalent*: Ein offizielles Äquivalent wird von einer Behörde, einer Institution oder auch einem Unternehmen, die in dem Bereich, in dem die fragliche ECR Anwendung findet, über eine bestimmte Entscheidungsmacht verfügen, festgelegt. Der Begriff „Äquivalent" ist in diesem Fall insofern gerechtfertigt, als die ECR im Allgemeinen aus dem speziellen Fachgebiet der entsprechenden Institution entstammt, mit der Benennung genau ein Objekt oder eine Handlung bezeichnet wird und darüber eine Richtlinie besteht. Dies trifft zum Beispiel auf die plattformspezifische Terminologie zu, die von den Konsolenherstellern für ihre eigenen Produkte in verschiedenen Sprachen festgelegt wurden. Innerhalb des Einfluss- und Gegenstandsbereichs der vorschreibenden Autorität sind diese Vorgaben verbindlich für die Übersetzung und ihre Nichteinhaltung kann neben einer terminologischen Uneinheitlich-

keit auch zu Sanktionen wie der Ablehnung eines vor der Veröffentlichung dem Plattforminhaber vorgelegten Spiels führen. Neben der Vorschreibung durch eine Autorität kann ein offizielles Äquivalent auch dadurch entstehen, dass es sich im Sprachgebrauch etabliert und zum Beispiel Eingang in ein typisches zweisprachiges Wörterbuch gefunden hat (vgl. Beck 2014:58f.).

- *Generalisierung*: Bei Verwendung dieser Strategie wird eine spezifische ECR des Ausgangstexts im Zieltext durch eine allgemeinere Formulierung ersetzt. Dies kann durch Verwendung eines *Oberbegriffs* oder in Form einer *Paraphrasierung* geschehen. Mit Hilfe eines Oberbegriffs wird eine spezifische ECR verallgemeinert, hierbei verschwindet oft die kulturelle Aufgeladenheit. Wenn die ECR des Ausgangstextes beibehalten und zusätzlich durch einen Oberbegriff ergänzt wird, handelt es sich zum Beispiel um eine Mischform zwischen Generalisierung und Hinzufügung, eine Form der Spezifizierung. Eine Paraphrasierung wird in der Regel dann angewendet, wenn der Sachverhalt zu komplex für eine Spezifizierung oder für die Verwendung eines Oberbegriffs ist. Generalisierungen werden oft eingesetzt, um das Verständnis der Textstelle durch die Zieltextrezipienten zu ermöglichen. Bei der Verwendung eines Oberbegriffs kann auch die relative Kürze der Zieltexteinheit, die durch diese Lösung ermöglicht wird, eine Rolle spielen, wenn der Text, in dem die ECR vorkommt, einer Platzbeschränkung unterworfen ist (vgl. Beck 2014:53f.).
- *Spezifizierung*: Bei dieser Strategie wird ein Sachverhalt durch *Hinzufügung* oder *Vervollständigung* von Information konkreter dargestellt und führt daher zur Disambiguierung. Eine Vervollständigung liegt zum Beispiel dann vor, wenn eine Abkürzung im Zieltext ausformuliert wird; es wird also eine im Ausgangstext latent vorhandene Information konkreter dargestellt. Bei einer Hinzufügung wird im Zieltext eine Information hinzugefügt, die nicht latent in der entsprechenden Ausgangstexteinheit vorhanden ist. Durch diese Art der Explizierung wird das Verständnis durch die Zieltextrezipienten oftmals erst ermöglicht, jedoch auch in eine bestimmte, spezifischere Richtung gelenkt, die für die Ausgangstextrezipienten nicht so eindeutig war. Zu dieser Kategorie können auch Hinzufügungen gezählt werden, die ohne Motivation oder zu einem anderen Zweck als dem der Spezifizierung einer Ausgangstexteinheit verwendet werden (vgl. Beck 2014:51f.). Im Fall einer Anspielung kann eine Spezifizierung in Form einer *externen Markierung* verwendet werden. Dabei wird im Zieltext zusätzliche Information ergänzt, um den Zieltextrezipienten das Erkennen und Verstehen der Anspielung zu ermöglichen; dazu zählen auch typographische Mittel, um darauf hinzudeuten, dass der entsprechende Textteil einer anderen Quelle entstammt. Darüber hinaus kann eine Anspielung durch eine *interne Markierung* ergänzt werden. Hier wird durch eine Form der Markierung innerhalb der Anspielung selbst, zum Beispiel durch vom Stil des Kotextes abweichende Formulierungen oder Syntax, darauf hingewiesen, dass es sich um entlehntes Textmaterial handelt (vgl. Leppihalme 1997:84). Eine weitere Form der Spezifizierung stellt die *Reduktion* dar: Hier werden auf das Vorwissen der Ausgangstextempfänger abgestimmte Informationen im Zieltext weggelassen (vgl. Nord 2011:137f.). Diese Strategie kann zum Beispiel bei einer

ECR im Ausgangstext zum Einsatz kommen, deren Referent in der Zielkultur liegt und bei deren Übersetzung im Zieltext Elemente weggelassen oder verkürzt werden können, die für die Zieltextempfänger keiner zusätzlichen Erklärung oder Andeutung bedürfen.

- *Substitution*: Bei dieser Übersetzungsstrategie wird eine ECR im Ausgangstext entweder durch eine andere ECR ersetzt, die den Zieltextrezipienten zugänglich ist, oder durch ein anderes Element, das keine ECR ist. Wird die Ausgangstext-ECR durch eine ebenfalls kulturell aufgeladene ECR ersetzt, handelt es sich um eine *Kultursubstitution*. Hier hat der Übersetzer die Möglichkeit, entweder eine monokulturelle ECR aus der Zielkultur oder eine transkulturelle ECR zu verwenden, deren Referent entweder in der Ausgangs- oder einer dritten Kultur liegen kann. Durch die weltweite Verbreitung der amerikanischen Populärkultur wird bei einer Übersetzung aus dem Englischen in europäische Sprachen oft eine ECR aus der Ausgangskultur gewählt, da die Referenten oftmals auch im europäischen Raum bekannt sind. Trotz des Wechsels des Referenten bleibt bei einer Kultursubstitution eine gewisse Schnittmenge an Konnotationen erhalten. Wenn für den Zieltext eine ECR der Zielkultur gewählt wird, kann dies je nach Verortung der Handlung auch Einbußen auf der Ebene der Glaubwürdigkeit bedeuten, wenn zum Beispiel die Handlung in einem ausgangskulturellen Setting angelegt ist. Es käme somit zu einem Bruch der Illusion der Spielwelt, was in jedem Fall zu vermeiden ist. Es muss daher zwischen der Notwendigkeit der Sinnübertragung und der Gefahr eines Illusionsbruchs abgewogen werden. Ob eine eher ausgangs- oder zielkulturelle Substitution angemessen ist, hängt zudem stark von den Erwartungen der Zielkultur ab, da je nach Rezipientengruppe unterschiedliche Grade an Abweichung und Anpassung toleriert werden. Bei einer *Situationssubstitution* wird jeglicher Sinn- und Konnotationsaspekt der Ausgangstext-ECR entfernt und durch eine Einheit im Zieltext ersetzt, die zur Textsituation passt. Die Einheit im Zieltext ist normalerweise nicht kulturell aufgeladen. Die Situationssubstitution ist insofern von der Kultursubstitution zu unterscheiden, als keinerlei Verbindung mehr zwischen ursprünglicher Referenz und der Zieltexteinheit besteht (vgl. Beck 2014:55ff.).

- *Auslassung*: Bei dieser Strategie wird die Ausgangstext-ECR im Zieltext entfernt und an der entsprechenden Stelle im Text durch keine neue oder andere Information ersetzt (vgl. Beck 57f.). Eine solche Auslassung kann zum Beispiel zum Einsatz kommen, wenn die ECR sowohl auf Makro- als auch auf Mikroebene des Textes nur nebensächliche Bedeutung hat, und aufgrund von anderen Faktoren, zum Beispiel Platzbeschränkung oder Faktoren der Übersetzungssituation wie mangelnder Bearbeitungszeit, Bezahlung oder Ähnlichem.

- *Neukreation*: Hierbei wird unter Einsatz einer kreativen Mischung mehrerer Strategien eine Version für den Zieltext erstellt, die in Form einer ECR bzw. Anspielung auf die im Ausgangstext enthaltenen Konnotationen oder andere spezielle Wirkungen hindeutet. In diese Kategorie fallen also alle Lösungsmöglichkeiten, die im Zieltext eine Form der Anspielung und die Konnotationen bzw. Wirkungen des Ausgangstextes erhalten, deren Methoden sich aber nicht in eine der anderen Strategien einordnen lassen (vgl. Leppihalme 1997:84). Wird

diese Kategorie auf Textebene bezogen, könnte hierin auch die Kombination mehrerer der anderen Strategien auf Textebene erfasst werden, beispielsweise das Auslassen einer Referenz an einer Stelle des Textes und das Hinzufügen einer möglicherweise anderen Referenz an anderer Stelle im Text, um auf Textebene die gleiche Wirkung zu erzielen.

Die vorgestellten Übersetzungsstrategien für ECRs wurden für eine Analyse auf semantischer Ebene entwickelt und sind daher für eine Analyse von Verschiebungen auf syntaktischer oder textueller Ebene unter Umständen nicht geeignet (vgl. Pedersen 2011:74). Sie können jedoch dennoch eingesetzt werden, um die Übersetzung auf Text- bzw. Textabschnittsebene zu analysieren, indem beispielsweise untersucht wird, ob die Auslassung einer Information oder Konnotation an einer Stelle im Text unter Umständen an anderer Stelle durch Hinzufügung kompensiert wird. Neben dieser Kompensation auf Textebene könnte auch eine Hinzufügung ohne linguistische Motivation im Ausgangstext auftreten (vgl. Beck 2014:37f.). Im Folgenden werden zur besseren Übersicht die verschiedenen Strategien auf Basis von Beck (2014) mit Ergänzungen von Leppihalme (1997) und Nord (2011) graphisch dargestellt:

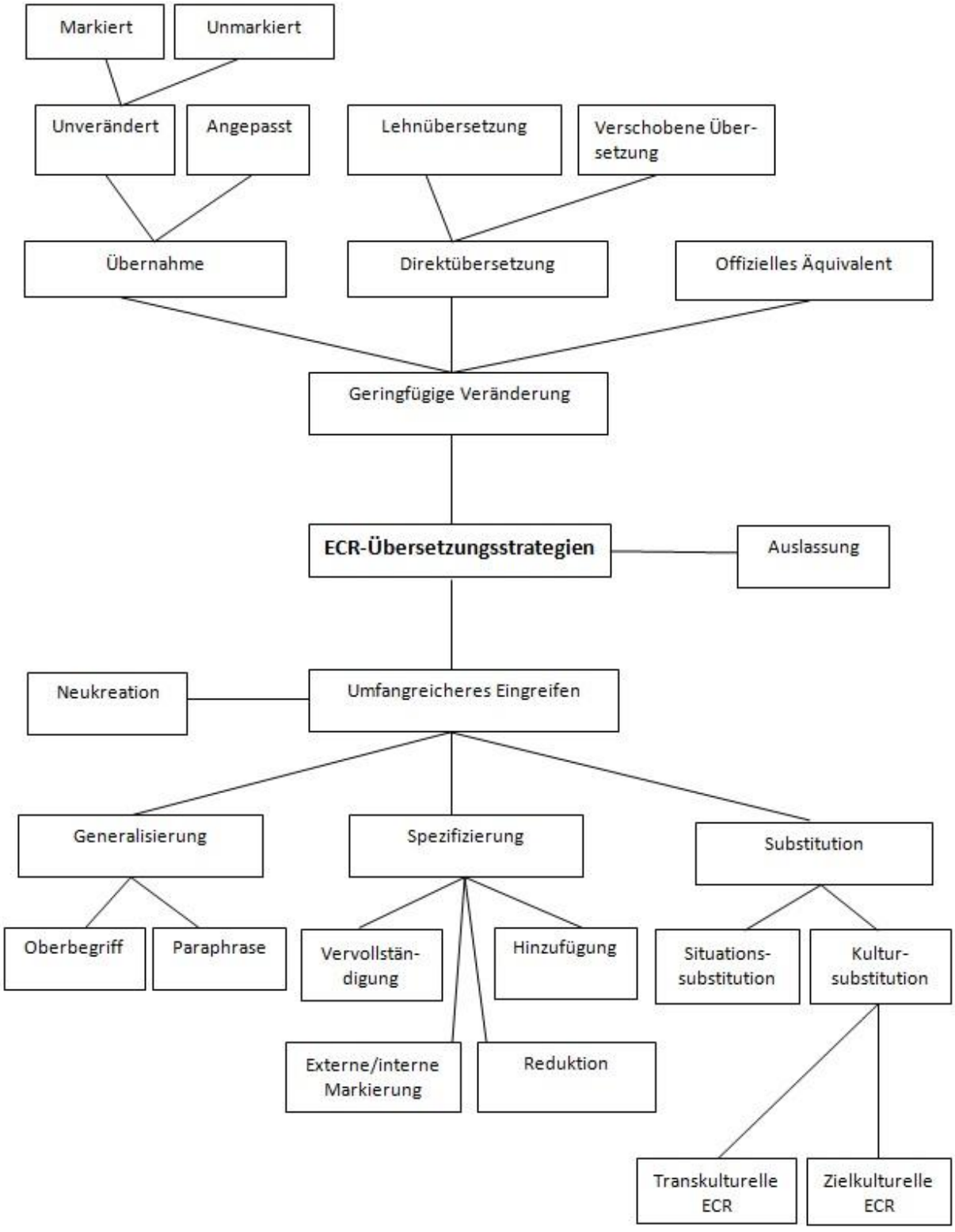

Abbildung 2: Übersicht ECR-Übersetzungsstrategien nach Pedersen (2011)/Beck (2014) mit Ergänzungen von Leppihalme (1997) und Nord (2011)

3 Fallbeispiel *World of Warcraft*

In diesem Kapitel werden die in Kapitel 2 vorgestellten Bereiche, welche bei der Übersetzung von Videospielen problematisch sein und somit größeren Aufwand bedeuten können, anhand des Fallbeispiels *World of Warcraft*, eines der bekanntesten und erfolgreichsten *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games* (MMORPG), exemplarisch untersucht. In Kapitel 3.1 folgt zunächst ein Überblick über die Geschichte und das Konzept des Spiels, bevor in Kapitel 3.2 näher auf die für die Untersuchung ausgewählten Textstellen eingegangen wird. Diese stammen aus verschiedenen Textsorten, wurden jedoch hauptsächlich aus dem In-Game-Text gewählt, da diese Textsorte mit großem Abstand das größte Textvolumen im Spiel ausmacht. Von den in Kapitel 2.3 vorgestellten, bei der Videospielübersetzung potenziell problematischen Bereichen werden folgende anhand des Fallbeispiels untersucht: Da keine näheren Informationen zur Arbeitssituation der Übersetzer vorliegen und nur die Ausgangs- und Zieltexte untersucht werden können, erfolgt keine Untersuchung der durch fehlenden Kontext entstehenden Übersetzungsprobleme, ebenso wenig wie eine Betrachtung der Problematik durch Relaissprachen, da diese Methode beim gewählten Fallbeispiel nicht angewendet wird. Näher untersucht werden daher die Problematiken der Platzbeschränkung, Interjektionen, Dialekte und Soziolekte, Eigennamen und Anredelexeme sowie außersprachliche kulturelle Referenzen. Referenzen und Anspielungen werden dabei etwas ausführlicher behandelt, da sie ein für das gewählte Fallbeispiel zentrales Element darstellen, das zum Charakter und Erfolg des Spiels maßgeblich beiträgt. Bedingt durch das enorme Gesamttextvolumen erfolgt keine quantitative Untersuchung, sondern lediglich eine exemplarische Untersuchung mit dem Ziel festzustellen, inwieweit eine Vielfalt und Kreativität der Lösungsstrategien zu beobachten ist.

3.1 Kurzer Überblick über das Spiel und seine 10-jährige Erfolgsgeschichte

Bevor *World of Warcraft* näher untersucht wird, soll hier zunächst ein Überblick über die Geschichte dieses Spiels gegeben werden, welches zu den erfolgreichsten Videospielen überhaupt zählt und im November 2014 bereits sein 10-jähriges Jubiläum feierte (vgl. Blizzard Entertainment[b] 2014).

Das MMORPG *World of Warcraft* ist in der *Warcraft*-Welt angesiedelt und basiert damit auf den Echtzeitstrategiespielen *Warcraft: Orcs & Humans* (1994), *Warcraft II: Tides of Darkness* (1995), dessen Erweiterung *Warcraft II: Beyond the Dark Portal* (1996) sowie *Warcraft III: Reign of Chaos* (2002) und *Warcraft III: The Frozen Throne* (2003) (vgl. Blizzard Entertainment[c], Blizzard Entertainment[d]). *World of Warcraft* wurde am 23. November 2004 veröffentlicht, zunächst in Nordamerika, Australien und Neuseeland, im Jahr 2005 unter anderem auch in Südkorea, Europa, China und später in Russland (2008). In den folgenden Jahren erschienen fünf Erweiterungen: *The Burning Crusade* (2007), *Wrath of the Lich King* (2008), *Cataclysm* (2010), *Mists of Pandaria* (2012) und *Warlords of Draenor* (2014). Die

sechste Erweiterung *Legion* wurde für 2016 angekündigt und befindet sich derzeit in der Entwicklung (vgl. Wowpedia 2015).

Um das Spiel verwenden zu können, müssen das Grundspiel bzw. die Erweiterungen erworben sowie eine monatliche Abonnementgebühr entrichtet werden. Mit Patch 6.1.2 im April 2015 wurde darüber hinaus die WoW-Marke eingeführt, die Spieler für echtes Geld im Online-Shop erwerben und im Spiel für In-Game-Währung verkaufen bzw. im Spiel für In-Game-Währung erwerben und dadurch 30 Tage Spielzeit aktivieren können. Die Echtgeld-Preise sind dabei fixiert und die Preise in In-Game-Währung entwickeln sich je nach Angebot und Nachfrage dynamisch. Es ist somit möglich, ein Abonnement ausschließlich mit In-Game-Währung und ohne echtes Geld zu finanzieren. Nach stetig steigenden Abonnentenzahlen erreichte das Spiel im Jahr 2010 die bisher höchste Abonnentenzahl von weltweit 12 Millionen. Im August 2015 verzeichnete *World of Warcraft* 5,6 Millionen aktive Accounts weltweit (vgl. Wowpedia 2015). Unter anderem bedingt durch den anhaltenden Erfolg von *World of Warcraft* kommt der Konzern Activision Blizzard auf einen Jahresumsatz von mehr als einer Milliarde US-Dollar (vgl. Mueller 2015).

Das Spiel selbst wird in verschiedenen Sprachversionen angeboten und für die einzelnen Sprachgruppen stehen getrennte Spielwelten, sogenannte Realms, zur Verfügung, auf denen Spieler in der entsprechenden Sprache kommunizieren können. Auf die verschiedenen Sprachversionen wird noch näher in Kapitel 4.2.1 eingegangen.

Die *Warcraft*-Welt und deren Hintergrundgeschichte werden zudem transmedial präsentiert, das heißt über die Grenzen verschiedener Medien hinweg. Gemäß Mangiron/O'Hagan (2013:71) bezieht sich das Konzept *transmedia* darauf, „how games can be integrated into other forms of media, both traditional and new, where games are adapted to present a new form of entertainment." Die der *Warcraft*-Welt zugrundeliegende Geschichte wird heute in verschiedenen Medien erzählt, darunter die ursprünglichen Echtzeitstrategiespiele der *Warcraft*-Reihe, das Online-Multiplayerrollenspiel *World of Warcraft*, verschiedene Romane und Comics, auf der offiziellen Website veröffentlichte Kurzgeschichten sowie ein Kinofilm, der für Mai 2016 angekündigt ist (vgl. Wowpedia 2015).

Warum nun gerade *World of Warcraft* über einen für die Videospielbranche so ungewöhnlich langen Zeitraum Erfolg hat und zudem in einer Zeit, in der immer mehr andere große Online-Multiplayerspiele wie beispielsweise *The Elder Scrolls Online* (2014) oder *WildStar* (2014) auf ein Free-to-play-Modell umstellen, noch immer mit dem Abonnementmodell erfolgreich ist, lässt sich nicht eindeutig sagen. Es ist jedoch wahrscheinlich, dass Blizzard Entertainment mit *World of Warcraft* genau die richtige Menge an anspruchsvollen und unterhaltsamen Inhalten getroffen hat, um eine möglichst breite Masse an Spielern weltweit anzusprechen. Für Lukassen (2013) begründet sich der Erfolg auf der Abbildung der gesellschaftlichen Realität in all ihren Facetten in der Spielwelt, ohne dass der Spieler jedoch Verantwortung tragen muss oder Gefahren wie in der realen Welt ausgesetzt ist. Die Spieler meistern bestimmte Aufgaben und werden dafür belohnt, und somit „erschafft WoW das Ab-

bild einer Meritokratie: Wer viel leistet, erreicht auch viel. Und dadurch, dass die Mittel dazu im Spiel fairer verteilt sind als im echten Leben, schafft Blizzard für jeden die Möglichkeit, alles zu erreichen – entsprechendes Engagement vorausgesetzt." (Lukassen 2013) Grüninger et al. (2008[2]:125) haben in ihrer Studie zu Spielern der Generation 35 plus zudem festgestellt, dass der Erfolg von *World of Warcraft* sich auch auf die gelungene Mischung von Spielelementen aus sonst gewöhnlich getrennten Genres wie Rollenspiel, Action und Adventure begründet, wodurch für jeden Spielertyp die passende Form der Unterhaltung geboten wird (zu einer Typologie von Spielertypen siehe auch Kapitel 4.2.2).

3.2 Exemplarische Analyse potenziell problematischer Textstellen

Im Folgenden sollen nun exemplarisch Textstellen aus *World of Warcraft* untersucht werden, die zu den in Kapitel 2.3 zusammengestellten, bei der Übersetzung potenziell problematischen Bereichen gehören. Es werden Beispiele aus verschiedenen Textsorten gewählt, der Fokus bleibt jedoch auf dem In-Game-Text, da dieser in Videospielen generell und bei Rollenspielen wie *World of Warcraft* im Besonderen den größten Anteil am Gesamttextvolumen ausmacht.

Zunächst soll unter Bezugnahme auf die in Kapitel 2.2 vorgestellten Rahmenfaktoren die Übersetzungssituation abgesteckt werden: Bei *World of Warcraft* handelt es sich um ein MMORPG, also ein Online-Rollenspiel, in dem eine große Anzahl Spieler miteinander agieren können. Die Spielwelt ist gemäß dem Rollenspielprinzip in einer Fantasiewelt angelegt, in der der Spieler sich eine Spielfigur erstellt, die er individuell anpassen und im Verlauf des Spiels weiterentwickeln kann. Es handelt sich um ein ausschließlich für den PC verfügbares Spiel, für dessen Nutzung ein ständiger Internetzugang notwendig ist. Der Skopos, also der Zweck des Spieles und seiner lokalisierten Versionen, besteht in der Unterhaltung der Nutzer. Diese Unterhaltung wird auf verschiedene Arten realisiert, unter anderem durch das Vermitteln von Erfolgserlebnissen, zum Beispiel durch Lösen von Aufgaben oder Sammeln von Gegenständen oder prestigeträchtigen Erfolgstiteln, das Gefühl des Eintauchens in eine detailreiche Fantasiewelt und durch die soziale Interaktion mit anderen Spielern. An der überwiegend altertümlichen, sowohl von Magie als auch von technischen Erfindungen beherrschten und von Fantasiewesen bevölkerten Welt orientiert sich auch der sprachliche Stil, zum Beispiel wird der Spieler mit der veralteten Anredeform der zweiten Person Plural als „Ihr/Euch" angeredet.

Das durchschnittliche Alter der Nutzer und der Zielgruppe lässt sich nur vermuten, da keine offiziellen Daten hierzu verfügbar sind. Nick Yee, der sich im Zuge von „The Daedalus Project" mit verschiedenen Statistiken zu MMORPGs auseinandergesetzt hat, kommt mit Hilfe einer Online-Umfrage (n = 1019) aus dem Jahr 2005 auf ein Durchschnittsalter von 28,3 Jahren der *World of Warcraft*-Spieler und einen Anteil von 84 % Männern und 16 % Frauen (vgl. Yee 2005a). Da es sich jedoch um eine selbstselektive Umfrage handelt und nur solche Personen die Umfrage ausgefüllt haben, die sich nach dem Besuch von Yees Website zur Teilnahme entschlossen haben, kann das Ergebnis nicht als repräsentativ für die gesamte

Spielerschaft gewertet werden und bildet eher die Gruppe von Spielern ab, die sich über das Spiel selbst hinaus damit beschäftigen, indem sie zum Beispiel im Internet Informationen dazu lesen und motiviert sind, eine Umfrage zum Thema auszufüllen (vgl. Wilson 2007). Da sich außerdem die Gesamtspielerzahl seit 2005 stark verändert hat, können sich die im Jahr 2005 ermittelten Werte in Bezug auf das Alter und die Geschlechterverteilung, ein Jahr nach Veröffentlichung des Spiels, innerhalb von 10 Jahren bis heute durchaus ebenfalls verändert haben. Dafür spräche auch die festgestellte Tatsache, dass sich in Deutschland die Nutzergruppe von Videospielen insgesamt von 2010 bis 2014 bereits erheblich gewandelt hat, indem breitere Altersschichten vertreten sind und sich der Frauenanteil beträchtlich erhöht hat (vgl. Kapitel 4.1). In der im Rahmen dieser Arbeit im Jahr 2016 durchgeführten, ebenfalls nicht repräsentativen Online-Umfrage unter deutschsprachigen *World of Warcraft*-Spielern (siehe Kapitel 4.2.3) konnte allerdings kein signifikanter Unterschied zu den Werten von Yee festgestellt werden: 80,4 % der Befragten waren männlich, 18,0 % weiblich und 1,6 % gaben ihr Geschlecht nicht an; gut drei Viertel der Befragten waren 20 bis 39 Jahre alt, wobei der Anteil der 20- bis 29-Jährigen an der Gesamtzahl der Befragten bei 54,8 % lag (n = 557).

Auch in Bezug auf das Bildungsniveau der *World of Warcraft*-Spieler können nur Vermutungen angestellt werden. Es ist jedoch davon auszugehen, dass sich der Erfolg des Spiels maßgeblich darin begründet, dass eine breite Nutzergruppe angesprochen wird, sowohl in Bezug auf Geschlecht als auch auf Alter und Bildung. Aus der Umsetzung des Spiels lässt sich schließen, dass sowohl mit Videospielen wenig vertraute Personen (zum Beispiel durch umfangreiche Erklärungen zur Bedienung bei Beginn des Spiels) als auch erfahrene Spieler angesprochen werden sollen. Letzteres lässt sich zum Beispiel daran erkennen, dass der Herausgeber Blizzard Entertainment einen gewissen Ruf in Bezug auf Anspielungen auf Elemente der Pop- und Videospielkultur in seinen Spielen genießt, für deren Verstehen ein gewisses enzyklopädisches Wissen im Bereich dieser Subkultur erforderlich ist. Begründet durch diesen Ruf erwartet dieser Teil der Zielgruppe auch, im Spiel diese Anspielungen und versteckten Referenzen (auch als *Easteregg*s bezeichnet) zu finden. Alle Übersetzungen von Blizzard werden nach dem In-House-Modell, also von fest angestellten Übersetzern angefertigt. In den Anforderungen eines „Regional Localization Specialist, German“, dessen Position derzeit ausgeschrieben ist, lässt sich auch der Fokus auf die erwähnten Elemente der Pop- und Videospielkultur erkennen: Zu den Anforderungen gehören „Passion for video games, heroic fantasy, sci-fi worlds and pop culture“ (Blizzard Entertainment[e] 2015).

In Bezug auf pragmatische Überlegungen, also zu Abgabe- und Bearbeitungsfristen, finanzieller Vergütung, zur Verfügung stehenden Kontextinformationen und Erfahrung und Kompetenz der Übersetzer sind keine Informationen öffentlich zugänglich, daher kann hier auch nicht näher darauf eingegangen werden.

Aus den in Kapitel 2.3 vorgestellten Bereichen werden folgende untersucht bzw. nicht näher betrachtet: Die durch fehlenden Kontext entstehenden Probleme können im Rahmen dieser Arbeit nicht untersucht werden, da, wie bereits erwähnt, keine Informationen über die

Arbeitssituation der Übersetzer vorhanden sind, außer dass diese fest angestellt sind. Es können daher lediglich die vorliegenden Ausgangs- und Zieltexte untersucht werden. Die Problematik der Übersetzung mit Hilfe von Relaissprachen ist für das zu untersuchende Fallbeispiel nicht relevant, da die Übersetzung direkt aus dem Englischen in die Zielsprache erfolgt. Es werden daher lediglich die Problematiken der Platzbeschränkung (Kapitel 3.2.1), Interjektionen (Kapitel 3.2.2), Dialekte und Soziolekte (Kapitel 3.2.3), Eigennamen und Anredelexeme (Kapitel 3.2.4) sowie Anspielungen und intertextuelle Referenzen (Kapitel 3.2.5) untersucht. Ein gewisser Fokus wird dabei auf Anspielungen und Referenzen gelegt, da diese ein für das gewählte Fallbeispiel zentrales Element darstellen, das zum Charakter und Erfolg des Spiels beiträgt.

Ein Ansatzpunkt für weitere Forschung in diesem Bereich könnte eine quantitative Korpusuntersuchung ähnlich der von Leppihalme (1997) und van Oers (2014) sein, mit deren Hilfe die Häufigkeit der verwendeten Übersetzungsstrategien eruiert werden könnte. Bei einem Fallbeispiel wie *World of Warcraft* gestaltet sich aufgrund des enormen Textvolumens eine umfassende Untersuchung aus praktischen Gründen schwierig, jedoch könnte die Analyse zum Beispiel auf bestimmte Textsorten wie Quests oder Erfolgsnamen eingeschränkt werden.

3.2.1 Platzbeschränkung

Da bei einer Übersetzung aus dem Englischen ins Deutsche generell mit einer Textverlängerung zu rechnen ist, ergeben sich in Bereichen mit nur wenig zur Verfügung stehendem Platz unter Umständen Probleme. Bei Videospielen kommt es, ähnlich wie bei Produktivitätssoftware, häufig beim Benutzerinterface zu derartigen Problemen. Texte im Benutzerinterface weisen eine primär informative Funktion auf, daher ist auf eine optimale Verständlichkeit auf der inhaltlichen Ebene zu achten. Diese Texte sind häufig auf der Makroebene des Spiels wichtig, da die Spieler im Fall eines fehlerhaften und unverständlichen Textes möglicherweise am Weiterkommen im Spiel gehindert werden. Da das Benutzerinterface jedoch in Videospielen ebenso Teil der Spielwelt ist, enthält es auch eine expressiv-narrative Unterfunktion, die bei der Wahl der Übersetzungsstrategie möglichst berücksichtigt werden muss, um nicht mit dem Stil der Erzählwelt zu brechen. Im Folgenden werden beispielhaft verschiedene Lösungen gezeigt, die im Bereich des Benutzerinterfaces gewählt wurden.

Wenn genug Raum vorhanden ist, kann das Textfeld in der deutschen Version verlängert werden, um den gesamten Text ohne Abkürzungen anzeigen zu können:

Abbildung 3: Platzbeschränkung – Verlängerung des Textfeldes (Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment. Stand: 11.11.2015)

An diesem Beispiel eines Textfeldes aus der Garnison, einem individuell anpassbaren Ort im Spiel, von dem aus der Spieler seine Anhänger auf Missionen schicken kann, lässt sich außerdem ein Stilbruch erkennen, da der Nutzer im Spiel selbst generell mit der zweiten Person Plural angesprochen wird, in diesem Fall wurde jedoch die Höflichkeitsform „Sie“ gewählt. Diese Anredeform wird sonst nur außerhalb des Spieles, zum Beispiel auf der Website der Accountverwaltung, verwendet, da der Spieler hier nicht als Mitglied der Fantasiewelt, sondern als Kunde angesprochen wird. Innerhalb des Spiels stellt diese Form der Anrede daher einen leichten Bruch der Immersion dar.

Wenn eine Verlängerung des Textfeldes oder ein Umbrechen des Textes in eine zweite Zeile nicht möglich sind, wird häufig am Ende der Zeile durch Auslassungspunkte signalisiert, dass nicht der vollständige Text angezeigt wird. Dabei können auch einzelne Wörter durch Auslassungspunkte unterbrochen werden, sodass am Ende der Zeile nur ein Teil des Wortes zu erkennen ist. Diese Strategie wird auch im Englischen eingesetzt (siehe Abbildung 4), allerdings kommt sie im deutschen Benutzerinterface wesentlich häufiger zum Einsatz. Die Häufigkeit im Deutschen lässt vermuten, dass das Benutzerinterface in der Entwicklungsphase im Hinblick auf die englischen Texte entworfen und kein zusätzlicher Platz für die Lokalisierung in Sprachen mit mehr Textvolumen eingeplant wurde.

Abbildung 4: Platzbeschränkung – Verkürzung durch Auslassungspunkte (Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment. Stand: 11.11.2015)

In den meisten Fällen wird durch Klicken auf die abgekürzte Information ein neues Textfeld mit weiteren Aktionsmöglichkeiten geöffnet, in dem der zuvor abgeschnittene Textteil noch einmal zur Gänze angezeigt wird (siehe Abbildung 4), oder der zuvor verkürzte Textteil wird beim Darüberfahren mit der Maus in einem temporären Textfeld, dem sogenannten Tooltipp, in voller Länge angezeigt, meistens ergänzt durch weitere Informationen (siehe Abbildung 5).

Abbildung 5: Platzbeschränkung – Einsatz von Tooltipps (Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment. Stand: 11.11.2015)

Wenn der zuvor abgekürzte Text nicht noch einmal als Überschrift oder Ähnliches aufgegriffen wird, kann es unter Umständen zu Verständnisschwierigkeiten kommen. In Abbildung 6 wird der Titel der geöffneten Registerkarte, „Kräftemessen“, der links in der Auflistung der Registerkarten abgekürzt wurde, zwar im Textfeld rechts nicht nochmals als Überschrift aufgegriffen, dafür jedoch im Beschreibungstext und auf der Schaltfläche unten rechts erwähnt; somit kann der abgekürzte Terminus aus dem Kontext erschlossen werden und es ergeben sich voraussichtlich keine Verständnisschwierigkeiten.

Abbildung 6: Platzbeschränkung – Erwähnung des abgekürzten Terminus im Kontext (Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment. Stand: 11.11.2015)

Eine weitere Problematik, die sich speziell bei einer Lokalisierung ins Deutsche ergibt, besteht in der Länge der Wörter. Besteht ein Ausdruck aus mehreren kurzen Wörtern und ist genug Platz vorhanden, kann der Text durch einen Zeilenumbruch in zwei oder mehr Zeilen angezeigt werden. Wenn der fragliche Ausdruck jedoch nur aus einem langen Wort besteht, müsste dieses durch Silbentrennung aufgeteilt werden, damit ein Zeilenumbruch eingesetzt werden kann. Hier ergibt sich die Problematik, dass bei Einsatz einer automatischen Silbentrennung der gesamte Text in seiner endgültigen Form noch einmal manuell überprüft werden müsste, insbesondere im Fall eines Spiels im Fantasygenre, das viele Neologismen enthält. Diese Überprüfung könnte zum Beispiel während des Testens der lokalisierten Spielversion durchgeführt werden, würde jedoch einen erheblichen Mehraufwand bedeuten. Eine manuelle Silbentrennung wäre ebenfalls eine Option, könnte jedoch bei einer späteren Anpassung des Textes oder der Textfelder schnell seine Wirkung verfehlen, wenn das manuell getrennte Wort verschoben wird und den Trennstrich beibehält. Es lässt sich vermuten, dass bei *World of Warcraft* aus diesen Gründen auf eine Silbentrennung verzichtet wurde, auch wenn dies in

der deutschen Version zu einer eingeschränkten Benutzerfreundlichkeit durch viele Abkürzungen führt (vgl. Abbildungen 5 und 6).

Eine weitere Möglichkeit, Text zu verkürzen, wenn das Textfeld nicht verlängert werden kann, besteht in der Abkürzung des Wortes durch einen Punkt. Hierbei muss sichergestellt werden, dass die Bedeutung des Wortes auch in abgekürzter Form erkennbar bleibt. Im Beispiel aus Abbildung 7 wurde zusätzlich durch Tooltipps sichergestellt, dass die Information der Schaltfläche auch im Fall einer Verkürzung vermittelt wird. Auf diese Weise ist für den Benutzer zweifelsfrei zu erkennen, wofür die Abkürzungen „Verz." und „Belohn." stehen.

Abbildung 7: Platzbeschränkung – Abkürzung mit Punkt (Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment. Stand: 11.11.2015)

Eine weitere Möglichkeit der Verkürzung besteht in der Verwendung von Symbolen statt Wörtern. Diese Strategie könnte zum Beispiel angewendet werden, wenn das entsprechende Textfeld nicht vergrößert werden kann, eine Abkürzung mit Punkt oder Auslassungszeichen für den Benutzer nicht verständlich wäre und die Anzeige eines Tooltipps nicht möglich ist oder eine Abkürzung vermieden werden soll, da die Darstellung in Form eines Symbols ebenso zweckmäßig ist. In Abbildung 8 ist ein solches Beispiel zu sehen: Für die englische Bezeichnung „Add friend" der roten Schaltfläche wurde im Deutschen statt „Kontakt hinzufügen" oder einer verkürzten Form davon der Begriff des Hinzufügens durch ein „+"-Zeichen dargestellt.

Abbildung 8: Platzbeschränkung – Verwendung von Symbolen (Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment. Stand: 11.11.2015)

3.2.2 Interjektionen

Im Folgenden werden einige Beispiele für primäre und sekundäre Interjektionen und ihre jeweiligen Übersetzungen vorgestellt, um die Vielfalt der möglichen Übersetzungsstrategien am praktischen Beispiel zu zeigen. Interjektionen sind in einem MMORPG wie *World of Warcraft*, in dem viele Questtexte in schriftlicher Form vorkommen, die jedoch mündliche Rede imitieren sollen, recht häufig anzutreffen. Sie werden demnach als Stilmittel eingesetzt, um in schriftlichen Texten Mündlichkeit zu suggerieren (siehe hierzu auch Kapitel 1.5.1 zum Zusammenspiel von Mündlichkeit und Schriftlichkeit). Es handelt sich also um primär expressiv-narrative Textelemente, die zur Charakterisierung der jeweiligen Sprecher beitragen, wobei sie auch in phatischer Funktion eingesetzt werden können. Die als Beispiel vorgestellten Textstellen sind eher auf der Mikroebene von Bedeutung als auf der Makroebene. Interjektionen mit charakterisierender Funktion haben eine größere Bedeutung auf der Mikroebene, wobei solche mit phatischer Funktion eine eher geringe Bedeutung auf der Mikroebene aufweisen. Interjektionen mit klassifizierender Funktion können auch auf der Makroebene von Bedeutung sein, da sie zur Charakterisierung eines Volkes oder einer bestimmten Gruppe beitragen. Zunächst folgen einige Textbeispiele mit primären Interjektionen.

„*Heeeey* it's my friend, the <race>! […] *Oooh*, this is the shtuff.“	„*Heyyy*, das is' doch mei... <mein Freund/meine Freundin>! [...] *Oooh*, da...das is' gutes Zeug...“

Tabelle 1: Primäre Interjektionen, Beispiel 1 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=31321/buy-a-fish-a-round, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung)

In diesem Beispiel finden sich zwei primäre Interjektionen, die in der Übersetzung ebenfalls durch primäre Interjektionen wiedergegeben wurden: „Heeeey“ und „Oooh“. Die Funktion der ersten ist hier eine Kontaktaufnahme bzw. Begrüßung und gehört zum phatischen Typ, während die zweite Interjektion durch eine expressive Funktion Einblick in die Emotionen des Sprechers gewährt, welcher betrunken ist und in freudiger Erinnerung und Erwartung an das ihm mitgebrachte Getränk denkt. Die Interjektionen konnten unter Beibehaltung der Funktionen fast identisch übernommen werden, lediglich „Heeeey“ wurde zu „Heyyy“ geändert. Diese Änderung könnte dadurch zu erklären sein, dass es im Deutschen üblicher ist, bei der Aussprache dieses Wort den i-Laut in die Länge zu ziehen. Somit orientiert sich die Schreibweise an der Aussprache und es wird in Kauf genommen, dass die Vervielfachung des Buchstabens y im Deutschen im Schriftlichen eher ungewöhnlich ist.

„*All right*, <name>, in order to continue my vishions, I must now have my own brewery. ... Just kidding! You should have sheen your own face! Hilarioush... *hic!*“	„*Allso*, <Name>, damit ich auch in Zu...ukunkft [sic] noch Visionen ha...ab'n kann, brauch' ich... meine eig'ne Bra...auerei. ... Ich m...mach doch nur Spaß! Hättet ma...al Euren Gesi... Gesichtsausdruck seh'n soll'n! Einfach he...errlich... *hicks!*“

Tabelle 2: Primäre Interjektionen, Beispiel 2 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=31323/buy-a-fish-a-brewery, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung)

Die erste Interjektion in diesem Beispiel („All right“) gehört zum sekundären Typ und wurde im Deutschen durch denselben Typ ersetzt („Allso“), wobei ein zusätzliches „l“ eingefügt wurde, um das Wort an den Redekontext – die langgezogenen Worte eines Betrunkenen – anzupassen. Diese Interjektion dient der Kontaktaufrechterhaltung (phatische Funktion) und wird auch im Zieltext erfüllt. Die zweite Interjektion („hic“) gehört zum primären Typ und betont als Körperlaut mit expressiver Funktion die Betrunkenheit des Sprechers, wobei diese Funktion durch die Wahl des im Deutschen üblichen Ausdrucks für diesen Körperlaut („hicks“) ebenfalls erfüllt wird.

„If you're heading to the pools, you'd be doing everyone a favor by *uh*... liberating some of those toad eggs.“	„Wenn Ihr zu den Teichen unterwegs seid, könntet Ihr allen einen Gefallen tun, indem Ihr einige dieser Kröteneier, *ähm*... befreit.“

Tabelle 3: Primäre Interjektionen, Beispiel 3 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=29757/bottletoads, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung)

Die primäre Interjektion in diesem Beispiel erfüllt eine expressive Funktion und zeigt ein Zögern des Sprechers. Das englische „uh“ wird durch die im Deutschen in ähnlichen Situationen übliche primäre Interjektion „ähm“ ersetzt und somit die Textfunktion hier gleichermaßen erfüllt.

„*Boom* Goes the Doonamite!“	„Und das Dungamit macht *Bumm*!“

Tabelle 4: Primäre Interjektionen, Beispiel 4 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=29967/boom-goes-the-doonamite, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung)

Bei der primären Interjektion „Boom“, in diesem Fall nicht aus einem Questtext, sondern einem Questtitel entnommen, handelt es sich um ein Geräusch eines unbelebten Gegenstandes, genauer gesagt eines zur Explosion geeigneten Stoffes, und erfüllt somit eine expressive Funktion. Im Deutschen konnte der besonders aus Comics bekannte Ausdruck „Bumm“ verwendet werden, ebenfalls eine primäre Interjektion, welcher dieselbe Funktion erfüllt.

„Do you have the parts? *Huh*? Do you? […] *Ew*, those things are totally gross!“	„Habt Ihr die Teile? *Hm*? Habt Ihr sie? […] *Bäh*, die Dinger sind einfach nur widerwärtig!“

Tabelle 5: Primäre Interjektionen, Beispiel 5 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=12583/crashed-sprayer, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung)

Die beiden primären Interjektionen „Huh?“ und „Ew“ wurden im Deutschen ebenfalls mit primären Interjektionen wiedergegeben. „Huh?“ und „Hm?“ dienen dabei als Diskursmarker mit phatischer Funktion, welcher in diesem Kontext einen appellativen Unterton aufweist, und „Ew“ sowie „Bäh“ erfüllen beide eine expressive Funktion zum Ausdruck der Emotion Ekel.

„*Dah, Nunt... Dah, Nunt...*“ „*DUN-dun-DUN-dun-DUN-dun*“	„*Da dap… Da dap...*“ „*DA-dap-DA-dap-DA-dap*“

Tabelle 6: Primäre Interjektionen, Beispiel 6 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://de.wowhead.com/quest=25657/da-dap-da-dap und http://www.wowhead.com/quest=25670/dun-dun-dun-dun-dun-dun, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung)

Die beiden Questtitel in diesem Beispiel stellen erfundene Onomatopoetika dar, die den latent instabilen Geisteszustand des Questgebers Budd unterstreichen und somit eine expressive Funktion erfüllen. Dieselbe Funktion erreichen die deutschen Onomatopoetika, allerdings wurde diese einerseits phonetisch an die deutsche Sprache und auch vom Gesamtklang her angepasst, sodass sie an das Geräusch erinnern könnten, das ein auf den Tisch tippender Finger verursacht, oder auch an das Geräusch mahlender Zähne eines Hais, vor dem sich der Questgeber fürchtet. Die Funktion der Vermittlung von nervlicher Instabilität und latentem Wahnsinn wird jedenfalls durch diese kreative Lösung erfolgreich vermittelt.

„Enough is *ookin'* enough.“	„Schluss jetzt, *verfiddelt noch mal*.“

Tabelle 7: Primäre Interjektionen, Beispiel 7 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=30054/enough-is-ookin-enough, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung)

Bei der Interjektion „ookin'“ sowie verwandten Formen wie „ook“ oder „ooker“ handelt es sich um erfundene Onomatopoetika mit unklarem Bedeutungsumfang, die charakterisierend für das affenähnliche Volk der Hozen stehen, da sie von diesem häufig verwendet werden. Sie hat somit eine expressiv-klassifizierende Funktion und wird in diesem Beispiel zur Bekräftigung verwendet. Durch die Klassifizierung erhält die Interjektion hier auch Bedeutung auf der Makroebene, da sie kennzeichnend für die Sprechweise eines bestimmten Volkes ist. Im Deutschen wurde für „ook“ das ebenfalls begrifflich unscharfe „fiddeln“ verwendet, in diesem Fall in einer sprachlichen Struktur, die eindeutig an einen Fluch erinnert und so ebenfalls zur Bekräftigung beiträgt und die intendierte Funktion erfüllt.

„*Oh my*! This egg is going to hatch at any second!“	„*Oh*! Jeden Moment kann ein Junges aus diesem Ei schlüpfen!“

Tabelle 8: Primäre Interjektionen, Beispiel 8 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=30142/its-a, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung)

Bei „Oh my!“ handelt es sich um eine ehemals sekundäre Interjektion, die sich von Formen wie „Oh my Lord!“, „Oh my god!“ oder „Oh my goodness!“ zur verkürzten Form „Oh my!“ entwickelt hat und sich somit einer primären Interjektion annähert. Sie erfüllt hier eine expressive Funktion und drückt Überraschung aus. Die im Deutschen gewählte primäre Interjektion „Oh!“ eignet sich ebenfalls zum Ausdrücken von Überraschung, wirkt jedoch schwächer und etwas farblos im Vergleich zum englischen Original. Andere, eher in Richtung sekundäre Interjektion gehende und die Überraschung stärker betonende Lösungsmöglichkeiten wären hier zum Beispiel „Oh, seht nur!“ oder „Oh, na sowas!“.

„Here to get in on the bounty action, *eh*?“	„Ihr seid hier, um bei der Kopfgeldangelegenheit mitzumischen, *wie*?“

Tabelle 9: Primäre Interjektionen, Beispiel 9 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=12208/good-troll-hunting, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung)

Die primäre Interjektion „eh?“, die als Diskursmarker mit phatischer Funktion verwendet wird, wurde im deutschen durch die sekundäre Interjektion „wie?“ ersetzt. Diese Lösung klingt allerdings steif und eher nach gekünstelter Mündlichkeit; die erfolgreiche Suggerierung der Mündlichkeit wird also leicht gestört. Andere Lösungsmöglichkeiten wären zum Beispiel die primäre Interjektion „hm?“ oder die sekundäre Interjektion „was?“.

„So these guys like fish, *huh*? […] *Well*? Whatcha waitin' for?“	„Sie mögen gern Fisch, *was*? [...] *Und*? Worauf wartet Ihr noch?“

Tabelle 10: Primäre Interjektionen, Beispiel 10 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=29937/furious-fowl, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung)

Bei diesem Beispiel wurde die erste primäre Interjektion „huh?“, welche als Diskursmarker zum Rückbezug auf vorher Gesagtes in phatischer Funktion verwendet wird, durch die sekundäre Interjektion „was?“ ersetzt, welche im Zieltext dieselbe Funktion erfüllt. Die sekundäre Interjektion „Well?“ wurde im Deutschen dagegen ebenfalls mit einer sekundären Interjektion

(„Und?“) ersetzt, wodurch die Funktion als Diskursmarker zur Überleitung und Aufforderung in phatisch-appellativer Funktion in beiden Fällen gewährleistet bleibt.

„Speshal grub dis time! Bowels an' brainz bowl... *num, num, num*. Jus drop da bowl nexta da gool. Gud way ta make frenz. Yoo got goolfrenz? *Ha, ha, hah*!“	„Is' diesma' schpessial Fudder, *jawoll, ja*! 'Ne Schüssel voll sämigem Hirn mit Kuddeln… *Mjam, mjam, mjam*. Einfach Schüssel neben Ghuul fall'n lass'n. Gut, um Freunde zu find'n. Habt Ihr Ghuulfreunde? *Ha, ha, ha*?“

Tabelle 11: Primäre Interjektionen, Beispiel 11 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=12652/feedin-da-goolz, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung)

In diesem Beispiel wird die primäre Interjektion „num, num, num“, welche in expressiver Funktion auf die Essensvorlieben des Sprechers hinweist, im Deutschen mit der ebenfalls primären Interjektion „Mjam, mjam, mjam“ ersetzt, welche dieselbe Funktion erfüllt. Die primäre Interjektion „Ha, ha, hah!“, welche als körpernaher Ausdruck in expressiver Funktion auf die gute Laune und den Humor des Sprechers hinweist, wird in der Übersetzung auf eine im Deutschen üblichere Schreibweise angepasst („Ha, ha, ha?“). Durch die Verwendung eines Fragezeichens statt eines Ausrufezeichens kann jedoch die intendierte Funktion nicht erfüllt werden, da der Ausdruck nun wie eine Frage klingt und somit Verwirrung stiftet, die noch dadurch verstärkt wird, dass der Wortwitz von „goolfrenz“ (analog zu „ghoul friends“, um die es in dieser Quest geht, und dem klanglich ähnlichen „girlfriends“) im Deutschen nicht erhalten bleibt. Darüber hinaus wurde im Deutschen die sekundäre Interjektion „jawoll, ja!“ ohne Entsprechung im Ausgangstext hinzugefügt und fungiert hier in expressiver Funktion zur Bekräftigung.

Im Folgenden werden nun einige Beispiele sekundärer Interjektionen inklusive der im Deutschen verwendeten Übersetzungsstrategien vorgestellt:

„*Well gosh*, we've cleaned up quite a bit here! […] *You know*, I'm usually not impressed when I see a <race>, but I've heard about what you've been doin' for the Steamwheedle. You're alright, kid.“	„*Meine Güte*, wir haben hier ganz schön aufgeräumt! *Wisst Ihr*, ein <Volk> wie Ihr würde mich ja normalerweise nicht beeindrucken, aber ich habe gehört, was Ihr für Dampfdruck getan habt. Ihr seid in Ordnung.“

Tabelle 12: Sekundäre Interjektionen, Beispiel 1 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=26889/all-cheered-out, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung)

Hier wurden die sekundären Interjektionen „Well gosh“ und „You know“ im Deutschen ebenfalls durch sekundäre Interjektionen („Meine Güte“, „Wisst Ihr“) wiedergegeben, wodurch die expressive Funktion zur Vermittlung des Gemütszustandes Überraschung bzw. Zufriedenheit sowie die phatische Funktion in Form einer Überleitung in beiden Sprachen erfüllt werden.

„*Aw dang crap it all*.“	„*Ach, so ein Mist*.“

Tabelle 13: Sekundäre Interjektionen, Beispiel 2 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=27514/bird-down-bird-down, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung)

In diesem Beispiel wird eine recht wortreiche Kombination einer primären („Aw“) mit fluchartigen sekundären Interjektionen („dang crap it all“) verwendet, um die starke Enttäuschung des Sprechers (expressive Funktion) auszudrücken. Im Deutschen wird ebenfalls eine Kombination aus primärer („Ach“) und sekundärer („so ein Mist“) Interjektion verwendet, allerdings ist die sekundäre Interjektion weniger wortreich und weniger kreativ zusammengesetzt, wodurch die Funktion nicht in vollem Umfang erfüllt wird. Eine mögliche alternative, kreative Elemente verwendende Lösung wäre zum Beispiel „Ach, vermaledeiter Greifenmist.“ „Greif“ würde hier einen Bezug zum Sprecher herstellen, da dieser zum Volk der Zwerge und dem Wildhammer-Clan gehört, welcher für die Zucht geflügelter Greifen bekannt ist.

„Curse the powers of elementalism unchecked, *I say*! Fortunately for me, and now for you my hopeful agent provocateur, the elementals represent an ideal source of raw power for my Ultra-Shrinker refinement - give them the what-for *I say*!“	„Verdammt sei der unkontrollierte Elementalismus, *sage ich*! Glücklicherweise stellen die Elementare eine ideale Quelle reiner Kraft für meinen Ultraschrumpfer dar – *insofern*, gebt ihnen Saures!“

Tabelle 14: Sekundäre Interjektionen, Beispiel 3 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=7721/fuel-for-the-zapping, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung)

Die sekundäre Interjektion „I say“, welche im englischen Ausgangstext an zwei Stellen in expressiver Funktion zur Bekräftigung verwendet wird, wurde im Deutschen durch zwei unterschiedliche sekundäre Interjektionen („sage ich“, „insofern“) wiedergegeben, welche dieselbe Funktion erfüllen. Allerdings verliert die deutsche Version so die leicht charakterisierende Funktion der Wiederholung im Englischen, welche durch die Kombination mit einer durchgehenden Verwendung von Ausrufezeichen entsteht und auf einen möglicherweise etwas einfältigen, in jedem Fall aber zielstrebigen Charakter des Sprechers hinweist. Interessant festzustellen ist hier auch, dass der Einschub „for me, and now for you my hopeful agent provocateur” im deutschen Zieltext ohne erkennbare Motivation ausgelassen wurde.

„Help a reformed pirate out? […] *Arrr... Yarr... Shiver me timbers... Er*, sorry lad, I gotta practice me pirate lest I forget it...“	„Helft Ihr 'nem ehemaligen Piraten aus der Patsche? [...] *Arrr... Jarr... beim Klabautermann... Eh*, 'tschuldigung Junge, ich muss mal wieder 'n bisschen Pirat spielen, bevor ich's ganz vergesse...“

Tabelle 15: Sekundäre Interjektionen, Beispiel 4 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=9512/cookies-jumbo-gumbo, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung)

Die zwei primären Interjektionen „Arrr“ und „Yarr“ sowie die sekundäre Interjektion „Shiver me timbers“ erfüllen eine expressiv-charakterisierende Funktion, indem sie zeigen, dass der Sprecher sein Piratendasein zumindest sprachlich noch nicht ganz hinter sich gelassen hat. Im

Deutschen wurde „Arrr“ beibehalten, „Jarr“ jedoch angepasst, indem „y“ durch das im deutschen für denselben Laut üblichere „j“ ersetzt wurde. Dies könnte eine leichte Irritierung seitens der Spieler auslösen, da diese Interjektion auch im Deutschen eher in der Schreibweise mit dem Buchstaben „y“ bekannt ist. Die sekundäre Interjektion „beim Klabautermann“ ist eine für die intendierte Funktion passende Lösung in diesem Kontext. Die primäre Interjektion „Er“, die in ebenfalls expressiver Funktion Zögern ausdrückt, wurde im Deutschen durch die dieselbe Funktion erfüllende primäre Interjektion „Eh“ ersetzt, allerdings in einer etwas unüblichen Schreibweise (üblicher wäre „Äh“).

„So it was a demon? Those miners never seen a demon before? We're in the Blasted Lands, *mon*! Demons are everywhere! <Tak'arili sighs.> *Ah well*... let's get on to da good stuff, shall we?“	„Also war es ein Dämon? Diese Minenarbeiter haben noch nie einen Dämonen gesehen? Wir sind in den Verwüstete [sic] Landen, *Mann*! Dämonen sind überall! <Tak'arili seufzt.> *Naja*... wenden wir uns dem guten Zeug zu, oder?“

Tabelle 16: Sekundäre Interjektionen, Beispiel 5 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=25680/thats-not-us, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung)

„Ah well“, die zweite Interjektion in diesem Beispiel, welche eine Mischung aus dem primären und sekundären Typ darstellt, erfüllt eine expressiv-phatische Funktion, indem sie einerseits die Resignation des Sprechers verdeutlicht und andererseits einen Themenwechsel einleitet. Diese Funktionen werden im Deutschen durch die Interjektion „Naja“ ebenfalls erfüllt. „mon“, die erste Interjektion vom sekundären Typ im Text, erfüllt in diesem Kontext einerseits eine phatische Funktion, dient jedoch zusätzlich zur Klassifizierung des Sprechers und ist somit auch von Bedeutung auf der Makroebene, da dieser Ausdruck ausschließlich von Angehörigen des Troll-Volkes verwendet wird. Die deutsche Entsprechung „Mann“, welche im Spiel durchgängig verwendet wird, erfüllt in diesem Kontext ebenso beide Funktionen. Zusätzlich könnte angemerkt werden, dass die Formulierung des zweiten Satzes im Deutschen durch die Satzstellung nicht ganz die im Ausgangstext vermittelte Entrüstung des Sprechers ausdrückt. Eine Alternative wäre hier zum Beispiel „Haben diese Minenarbeiter etwa noch nie einen Dämonen gesehen?“.

Es lässt sich festhalten, dass Interjektionen in den untersuchten Beispielen zur Erfüllung der Textfunktion im Zieltext häufig durch Interjektionen desselben Typs wiedergegeben werden. In einigen Fällen wurden jedoch auch primäre durch sekundäre und sekundäre durch primäre Interjektionen wiedergegeben, wobei in den meisten Fällen eine korrekte Erfüllung der Textfunktion festgestellt werden konnte. Obwohl durch die gewählten Lösungen die Funktion im Zieltext nicht immer voll erhalten wurde, ließ sich auch beobachten, dass die Übersetzer ihre Rolle als kreative Experten wahrnehmen und im Zieltext auch dort Interjektionen zur Betonung verwenden, wo sie im Ausgangstext nicht vorhanden waren.

3.2.3 Dialekte und Soziolekte

In diesem Kapitel sollen einige der in *World of Warcraft* verwendeten Dialekte, Soziolekte und andere sprachliche Eigenheiten und die jeweils im Deutschen verwendeten Übersetzungsstrategien vorgestellt werden. Zunächst bietet es sich hier an, einen Blick auf die spielbaren Völker der Fantasiewelt Azeroth zu werfen, da diese den größten Teil der Bevölkerung ausmachen. Neben den Spielern, die für ihre Spielfigur aus diesen Völkern wählen können, finden sich auch zahlreiche Mitglieder dieser Völker im Spiel in Form von computergesteuerten Figuren, sogenannten NPCs (Non-Player Characters). Klickt ein Spieler diese NPCs an, um mit ihnen zu interagieren, antworten sie mit einem je Volk standardisierten, vertonten Repertoire an Begrüßungs- und Verabschiedungsformeln. Unter den zahlreichen Aufgaben, sogenannten Quests, die ein Spieler von NPCs aufgetragen bekommt, sind ebenfalls einige vertont, sodass der Spieler von verschiedenen Stimmen und Sprachvarietäten umgeben ist. Viele der Dialoge von für die Geschichte wichtigen NPCs sind ebenfalls vertont, zum Beispiel größere Gegner, die nur von einer Gruppe an Spielern besiegt werden können, sogenannte Bossgegner.

Tabelle 17 gibt einen Überblick über die vertonten Stimmen der spielbaren Völker und die dabei verwendeten sprachlichen Varietäten für die originalen, englischen Stimmen und die deutschen Stimmen. Als Grundlage diente die von McQuiston (2013:69) für den Vergleich der englischen mit den französischen Stimmen erstellte Übersicht. Die Art zu sprechen der spielbaren Völker ist jedenfalls auf der Makroebene von Bedeutung, da sie durch Klassifizierung die Zuordnung eines Sprechers zu einem der Völker ermöglicht. Neben anderen stimmlichen Faktoren wie Stimmhöhe und Intonation und der verwendeten Lexik tragen auch Dialekte zur Klassifizierung bei. Daher sind sie in diesem Fall zumindest von nebensächlicher, wenn nicht von wichtiger Bedeutung auf der Makroebene.

Der Vergleich zeigt, dass für die englische Sprachversion einige real existierende, dialektal gefärbte Sprachvarianten oder Mischungen daraus zur Charakterisierung der Völker genutzt wurden, darunter allgemein US-amerikanisch geprägtes sowie dem New Yorker Raum entnommenes Englisch, britisch-englisches Englisch, schottisches Englisch, jamaikanisches Englisch sowie Englisch mit osteuropäischem Akzent. Hinzu kommen andere stimmliche Elemente, die charakterisierend verwendet werden, wie zum Beispiel Stimmhöhe oder Sprechgeschwindigkeit. Im Deutschen wurden dagegen bis auf eine Ausnahme, die ähnlich wie im Englischen mit einem osteuropäischen Akzent versehenen Draenei, keine dialektal gefärbten Sprachvarietäten genutzt. Die gewählte Strategie war hier also bis auf einen Fall die Ersetzung durch die (deutsche) Standardsprache. Somit findet auf stimmlicher Ebene lediglich eine Charakterisierung durch Stimmqualitäten oder Sprechgeschwindigkeit statt. Ein möglicher Grund hierfür könnte sein, dass, wie bereits in Kapitel 2.3.2.2 festgestellt, Dialekte im Deutschen eher eine sozial gefärbte Konnotation haben und man diese möglicherweise vermeiden wollte. Die Verwendung der Standardsprache als Strategie für die Übersetzung verschiedener Dialekte führt jedoch zwangsläufig zum Verlust individuell charakterisierender

Merkmale. So unterscheiden sich beispielsweise die Stimmen der Gnome und Goblins im Englischen deutlich, während sie im Deutschen durch den Wegfall der dialektalen Färbung fast gleich klingen. Eine Unterscheidung findet in diesem Fall nur durch einige lexikalische, oft der Umgangssprache entnommene Elemente statt. Ein Beispiel hierfür ist eine der Abschiedsformeln der Gnome: „Alles klärchen!“

Volk	**englische Stimmen**	**deutsche Stimmen**
Menschen	relativ neutraler, US-amerikanischer Akzent	neutraler Akzent
Zwerge	schottischer Akzent	neutraler Akzent
Nachtelfen	neutraler Akzent, weicher Klang	neutraler Akzent, ähnlich wie im Original
Gnome	neutraler Akzent mit hohen Stimmen, wodurch ein komischer Effekt entsteht	neutraler Akzent, ähnlich wie im Original
Draenei	osteuropäischer Akzent mit gerolltem R	osteuropäischer Akzent mit gerolltem R, ähnlich wie im Original
Worgen	britisch-englischer Akzent	neutraler Akzent, leicht heisere oder grollende Stimme
Pandaren	leicht chinesischer/ostasiatischer Akzent, ruhige, langsame Art zu sprechen, bei den Männern eher tiefe Stimmen	neutraler Akzent, ansonsten ähnlich wie im Original
Orcs	neutraler Akzent, tiefe Stimmen	neutraler Akzent, ähnlich wie im Original
Untote	neutraler Akzent, tieferer, flüsterähnlicher Klang (zur Erzeugung eines furchteinflößenden Klangs)	neutraler Akzent, ähnlich wie im Original
Trolle	jamaikanischer Akzent	neutraler Akzent, langgezogene Aussprache
Tauren	neutraler Akzent, tiefe Stimmen, langsame Sprechweise	neutraler Akzent, ähnlich wie im Original
Blutelfen	leicht amerikanischer Akzent, gehobene, teils leicht arrogante Art zu sprechen	neutraler Akzent, ansonsten ähnlich wie im Original
Goblins	amerikanischer Akzent (Region New York), eher höhere Stimmen	neutraler Akzent, höhere Stimmen (ähnliche wie Gnome)

Tabelle 17: Die Stimmen der spielbaren Völker in *World of Warcraft,* adaptiert nach McQuiston (2013:69)

Zusätzlich zu Aussprache und Intonation spielen auch von den Völkern verwendete Phrasen und Lexik eine stark charakterisierende Rolle. So wünscht beispielsweise eine Nachtelfe einem sie ansprechenden Spieler „May the stars guide you“ bzw. „Mögen die Sterne Euch leiten“ und verweist damit auf ihre naturverbundene, bei Nacht aktive und eine Mondgöttin anbetende Kultur. Auf ähnliche Weise laden die trinkfesten Zwerge Spieler gern auf ein Glas ein, wenn man sie anspricht: „Interest ya in a pint?“ bzw. „Lust auf ein Glas?“ Diese lexikalische Charakterisierung bleibt auch im Deutschen erhalten, da sie nicht mit einem Dialekt oder Soziolekt verbunden ist.

Dialektale Färbungen werden ebenfalls bei einzelnen NPCs im Spiel eingesetzt, um diese zu charakterisieren. Je nach Bedeutung dieser NPCs für das Spiel und die Geschichte des *Warcraft*-Universums sind die charakterisierend eingesetzten Dialekte eher auf der Mik-

ro- oder auch auf der Makroebene von Bedeutung. Ein Beispiel für den Einsatz eines Dialektes mit charakterisierender Funktion und größerer Bedeutung auf der Mikroebene sind die orcähnlichen, nur an einer Stelle in der Geschichte vorkommenden Brüder Hans'gar und Franzok, die in einer großen Schmiede an einer Metallpresse arbeiten und von einer größeren Gruppe Spieler besiegt werden müssen. Im Englischen sprechen beide mit einem österreichischen Akzent. Darüber hinaus verschwindet einer der beiden regelmäßig während des Kampfes, um später wiederzukommen, und kündigt dies jedes Mal mit den Worten „I'll be back" an, wodurch insgesamt eine für das US-amerikanische Publikum erkennbare Anspielung auf den österreichischen Schauspieler Arnold Schwarzenegger entsteht, welcher diesen Satz zuerst in *The Terminator* (1984) und später auch in anderen Filmen verwendete. Für die deutsche Synchronisation wurde für beide ein österreichisch gefärbter, nicht eindeutig einer bestimmten Region zuzuordnender Dialekt gewählt, der durch die Mischung aus regionalen österreichischen Dialekten und Hochsprache etwas künstlich und aufgesetzt klingt. Da Spieler aus Deutschland jedoch einen Großteil der deutschsprachigen Nutzer ausmachen und wahrscheinlich mit österreichischen Sprachvariationen nicht vertraut sind, dürfte diese Lösung dennoch für den Großteil der Spieler die intendierte expressiv-charakterisierende Funktion erfüllen.

Ein weiteres Beispiel für einen charakterisierend eingesetzten Dialekt mit größerer Bedeutung auf der Mikroebene ist die zum Volk der Worgen gehörende Nichtspieler-Figur Lieutenant „Foxy" Topper (auf Deutsch: Leutnant „Foxi" Topper), welche in einem unvertonten Questtext im Londoner Cockney-Dialekt mit dem Spieler spricht. Hierbei wird jedoch nicht nur im Schriftlichen die Aussprache dieses Dialektes nachgeahmt, sondern auch der Cockney Rhyming Slang verwendet, bei dem Wörter durch andere, mehrteilige Ausdrücke ersetzt werden, die sich auf das gemeinte Wort reimen. Die entsprechenden Ausdrücke sind in der folgenden Tabelle zur besseren Übersicht nachträglich markiert und durch die jeweilige Bedeutung ergänzt.

„You're the <name> everyone's been talking about? Good to meet ya, love. Let's have a **butcher's hook** [look]. Well, enough **rabbit** [gabbin'], right? Let's get down to it. I need you to swim out northwest to the Sira'kess Front and **read and write** [fight] them snakes something quick. Nothing fancy. They're looking for a bother, and we'll give 'em a right good one in the ol' **boat race** [face]. [Upon completion:]	„Ihr seid also <der/die> berühmte <Name>, von <dem/der> alle reden? Schön, Euch kennenzulernen, *Schätzelchen*. Kommt, lasst mich mal *ein Auge riskieren*. Genug Geplauder, kommen wir zur Sache, ja? Ich will, dass Ihr für mich nach Nordwesten zu der Frontlinie der Sira'kess schwimmt und den Naga *ordentlich einen vor den Latz knallt*. *Nix Wildes*. Die sind nur auf Streit aus und den sollen sie *kriegen*! [Nach Erledigung:]

Chicken and rice [Nice], <name>! That will show those **sorry and sad** [bad] snakes who's the ol' **pitch and toss** [boss]! Now it's **bird lime** [time] for that **tiddly-winks** [drink]. **Finger and thumb** [Rum] or **plink plonk** [vin blanc = wine]?“	*Nicht schlecht, Herr Specht*, <Name>! Das wird den Schlangen zeigen, *wo der Hammer hängt* und wer hier der *Boss* ist! Und jetzt zu dem versprochenen Umtrunk [ironisch] - lieber einen Branntwein aus Zuckerrohr oder einen guten Traubensaft [ironisch für Wein]?“

Tabelle 18: Cockney-Dialekt in *World of Warcraft* (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=25950/sirakess-slaying, Stand: 23.01.2016; nachträgliche Hervorhebung)

Im Deutschen wurde der sozial konnotierte Cockney-Dialekt, welcher mit der Londoner Arbeiterklasse in Verbindung gebracht wird, durch einen zielsprachlichen Soziolekt in Form einer allgemeineren Umgangssprache ersetzt (in Tabelle 18 durch Kursivsetzung hervorgehoben), ergänzt durch einige ironische Ausdrücke. So wird die Sprecherin ebenfalls als bodenständig, direkt und möglicherweise einer niedrigeren sozialen Schicht zugehörig charakterisiert. Die hier gewählte Übersetzungsstrategie erfüllt somit dieselbe charakterisierende Funktion, wobei der englische Text diese in auffälligerer und stärkerer Form erfüllt, da auch viele englischsprachige Spieler die dem Cockney-Dialekt entnommenen Reime nicht kennen und die Ziele der Quest somit unter Umständen nur der Questzusammenfassung entnehmen können. Für deutschsprachige Spieler dürfte der Text dagegen keinerlei Verständnisschwierigkeiten bedeuten.

Eine weitere regional gefärbte Sprachvariante mit größerer Bedeutung auf der Mikroebene wird für den Goblin-NPC Commander Schnottz (im Deutschen: Kommandant Schnottz) verwendet, welcher im Englischen mit einem deutschen Akzent spricht. Dieser wird im Schriftlichen durch das Ersetzen aller „th“ durch „zh“ sowie „w“ durch „v“ und „g“ (am Ende eines Wortes) durch „k“ dargestellt, zum Beispiel in „Perhaps zhere is a vay for us to vork togezher? Let us put zhe misunderstandinks of zhe past behind us zhen, hmm? Now, zhere is an elusive animal in zhe region to zhe east zhat I have been huntink. Brink me zhis creature as a token of your sincerity, hmm?” (*World of Warcraft*, zitiert nach Wowhead[a] 2016) Durch den Namen von Quests, zum Bespiel „The Desert Fox“ („Der Wüstenfuchs“), oder den Namen seines Beraters namens Gobbles (im Deutschen „Gubbel“), welcher durch einen Fluch in einen Truthahn verwandelt wurde, entstehen eindeutige Referenzen auf Nazi-Deutschland.[5] Im Deutschen verwendet Schnottz Standardsprache, welche außer der zweimalig verwendeten Interjektion „hmm?“ keine individuell charakterisierenden Merkmale mehr aufweist. Dies wird deutlich in der Übersetzung des obigen Zitats: „Vielleicht können wir ja irgendwie zusammenarbeiten? Lassen wir die Missverständnisse der Vergangenheit einfach ruhen, hmm? Nun, da ist ein sehr scheues Tier Richtung Osten, das ich zu jagen versucht habe. Bringt mir diese Kreatur als Zeichen Eurer Aufrichtigkeit, hmm?“ (*World of Warcraft*,

[5] Zusätzlich besteht eine Referenz auf die US-amerikanische Animationsserie *South Park* (1997–), in der ebenfalls ein Truthahn namens Gobbles vorkommt.

zitiert nach Wowhead[b] 2016) Die charakterisierende Funktion wird mit der gewählten Strategie somit nicht erfüllt. Da zusätzlich der Name von Schnottz' Berater zu „Gubbel" geändert wurde, obwohl die englische Variante auch für deutschsprachige Spieler relativ leicht auszusprechen gewesen wäre, liegt die Vermutung nahe, dass die Übersetzungsstrategien rund um diesen Charakter so gewählt wurden, dass alle offensichtlichen Referenzen auf das Dritte Reich vermieden werden, vermutlich, um Problemen mit der Jugendfreigabe der USK vorzubeugen.

Darüber hinaus finden sich einige Idiolekte mit charakterisierender Funktion. Ein Beispiel ist der dem fischähnlichen Volk der Jinyu angehörende Jogu the Drunk (auf Deutsch: Jogu der Betrunkene), welcher dem Spieler regelmäßig die Aufgabe aufträgt, ihm etwas zu trinken zu bringen, und dessen Aussprache unter anderem durch die Verwendung von „sh" statt „s" darauf hinweist, dass er betrunken ist. Der Idiolekt kann hier als bedeutsam auf der Mikroebene eingestuft werden. Im folgenden Beispiel sind alle von der Standardsprache abweichenden Besonderheiten nachträglich hervorgehoben:

„Heeeey it's my friend, the <race>! I gue**sh** you've seen me hanging **'round**, but I should **'splain** that I'm not drunk. I mean, look at me now! **Sh**ober as a freshwater fish! Sure I like to drown my sorrow**sh** in some good brew now and then, but you can't inebriate a jinyu! Might as well try to drown a fish! No, the brew**sh** make me **sh**leepy, and when I **sh**leep, I have vi**sh**ions of the future. The **sh**tronger the brew, the more potent my dream**sh**! If you bring me a drink, I'll owe you one. […] What do you mean I talk like I'm drunk? Thi**sh** i**sh** how I **sh**peak!"	„Heyyy, das *is'* doch **mei...** <mein Freund/meine Freundin>! Ihr **ha...abt** mich wohl hier **ru...umhäng'n** *seh'n*. Ihr **mü...müsst a...aber wiss'n**, dass ich *nich'* **be...betrunk'n** bin. Ich *mein'*... **se...seht** mich doch mal an! **Nü...nüchtern** wie ein **Sü...Süßwasserfisch**! Klar, ich *ertränk'* meine **So...org*'n*** hier **u...und** da mal in *'nem* **gu...ut'n** Gebräu, **a...aber** *'nen* Jinyu **kri...iegt** Ihr *nich' besoff'n*! **Kö...Könntet gena...ausogut** *versuch'n, 'n* **Fi...isch** zu *ertränk'n*! *Nö*, **vo...von** dem **Gebr...äu** *werd'* ich immer nur **schl...schläfrig**. **Un' da...ann** *hab'* ich *Visio'n* von der **Zu...ukunft**. Je **stä...ärker** das Gebräu, desto **stä...ärker** meine **Träu...Träume**! Bringt **m...mir** was zu *schluck'n*, **un' i...ich** *schuld'* Euch **w...was**. [...] Was meint Ihr mit "Ihr lallt wie ein Betrunkener"? **S...So** *sprech'* ich **i...immer**!"

Tabelle 19: Idiolekt zum Ausdruck von Betrunkenheit (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=31321/buy-a-fish-a-round, Stand: 23.01.2016; nachträgliche Hervorhebung)

Die Schwierigkeit besteht hier darin, die Eigenheiten der mündlichen Aussprache von Betrunkenen in schriftlicher Form zu imitieren. Im Englischen wurde dies hauptsächlich durch

das Ersetzen von „s“ durch „sh“ ausgedrückt, um eine ungenauere Aussprache zu implizieren. Dieser Ansatz ist auch konsistent mit der sonstigen Darstellung von betrunkene Aussprache imitierender Rede im Spiel: Konsumiert ein Spieler mit seiner Spielfigur ausreichend virtuellen Alkohol, werden beim Schreiben im Chat die meisten „s“ an Wortanfängen und Wortendungen automatisch zu „sh“ umgewandelt, sowohl bei Verwendung des englischen als auch des deutschen Clients. Hier könnte argumentiert werden, dass die Schreibweise „sh“ für den Laut [ʃ] im Deutschen unüblich ist und stattdessen „sch“ verwendet werden könnte, aber auch die englische Schreibweise dürfte für die meisten deutschsprachigen Spieler verständlich sein. Zusätzlich wird zufällig an das Ende einiger Aussagen „...hic!“ bzw. im Deutschen „...hicks!“ hinzugefügt.

Im Deutschen wird mit Hilfe von umgangssprachlichen Elementen die Strategie des Ersetzens durch einen zielsprachlichen Soziolekt gewählt und durch idiolektale Elemente ergänzt. Die umgangssprachlichen Elemente wurden in Tabelle 19 durch Kursivsetzung gekennzeichnet und die idiolektalen Elemente durch Fettschreibung. Die umgangssprachlichen Elemente deuten für sich allein gesehen nicht zwangsläufig auf einen betrunkenen Zustand hin. Da der Sprecher und der Spieler sich jedoch kaum kennen, weist die Vertraulichkeit, die diese Elemente implizieren, auf das von weniger Hemmungen geprägte Verhalten eines Alkoholikers hin. Darüber hinaus werden einige Silben wiederholt, wobei die Wiederholung eines Vokals nach Auslassungspunkten auch symbolisieren könnte, dass die Vokale in die Länge gezogen werden, wie es bei betrunkener Aussprache häufig zu hören ist. Die Wiederholung von mit einem Konsonanten beginnenden Silben wie bei „Kö...Könntet“ ist jedoch eher unüblich zur schriftlichen Darstellung betrunkener Aussprache, insbesondere da dieses Stilmittel so häufig verwendet wird. Ein solches Stottern würde eher auf einen vollkommen betrunkenen Zustand hinweisen, bei dem der Betroffene bei beinahe jedem zweiten Wort neu ansetzen muss, um es aussprechen zu können. Die Erfüllung des Zwecks dieser Textstelle, die Symbolisierung leicht undeutlicher Aussprache eines alkoholisierten Alkoholikers in schriftlicher Form, ist somit nicht vollständig erfüllt. Eine alternative Möglichkeit wäre zum Beispiel das Ersetzen von Zischlauten durch „s“ und die Vervielfachung dieses Buchstabens, beispielsweise von „Zukunft“ zu „Sssukunft“ und „desto“ zu „desso“.

Insgesamt konnte bei den untersuchten Beispielen eine gewisse Einseitigkeit der gewählten Übersetzungsstrategien feststellt werden, da in vielen Fällen die Standardsprache oder Soziolekte in Form von Varianten der Umgangssprache gewählt wurden. Da diese nicht immer zur vollen Erfüllung der Textfunktion beitragen, könnte es bei der Übersetzungsentscheidung helfen, generell eine größere Bandbreite an Strategien in Betracht zu ziehen, zum Beispiel die Verwendung von verschiedenen dialektalen Färbungen aus dem deutschsprachigen Raum oder anderen Regionen sowie kreative idiolektale Varianten.

3.2.4 Eigennamen und Anredelexeme

Als *World of Warcraft* 2004 erschien, enthielt die deutsche Version noch viele Eigennamen, die unverändert aus dem Englischen übernommen worden waren. Diese Orts- und Charakter-

namen waren den Spielern der zuvor erschienenen Strategiespiele, die ebenfalls im *Warcraft*-Universum angesiedelt waren, bereits bekannt, da auch hier die Namen auf Englisch belassen wurden. Bedingt durch den großen Erfolg des MMORPGs *World of Warcraft* entschied sich der Herausgeber Blizzard Entertainment schließlich, mit der ersten Erweiterung *The Burning Crusade* im Jahr 2007 eine komplette Volllokalisierung einzuführen und die zuvor englischen Namen ebenfalls zu lokalisieren. Dies wurde damit begründet, dass ein über die *Warcraft*-Spieler hinausgehender, breiterer Nutzerkreis angesprochen werden sollte, zu dem auch Spieler gehörten, die die *Warcraft*-Reihe nicht gespielt hatten oder die nur über geringe Englischkenntnisse verfügten. Um daher diesem breiteren Nutzerkreis ein uneingeschränkt immersives Spielerlebnis zu ermöglichen, wurden die Namen nachträglich lokalisiert. Im Lokalisierungsforum der offiziellen Website von *World of Warcraft* äußert sich ein Mitglied des deutschen Lokalisierungsteams hierzu folgendermaßen:

> „Warum wurde mit The Burning Crusade eine Volllokalisierung eingeführt?
> Die Spielwelt von World of Warcraft bildet eine ständig wachsende Einheit, eine Fantasiewelt als Ganzes. Damit man voll und ganz in diese Welt eintauchen kann, muss sie auch im Deutschen eine geschlossene Einheit bilden. Gerade für Spieler älterer Generationen oder Spieler mit eingeschränkten Englischkenntnissen beeinträchtigt es das Spielerlebnis, wenn man immer wieder durch unverständliche Begriffe aus der Welt herausgerissen wird. In der heutigen Jugendsprache findet man zwar viele englische Begriffe, die jung und hip erscheinen, aber leider nicht jedem so verständlich sind, wie sie es in der eigenen Muttersprache wären. World of Warcraft entwickelte sich zu einem großen Erfolg. Um diesem großen und wachsenden Publikum das angesprochene ‚uneingeschränkte Spielerlebnis' zu garantieren, wurden altbekannte Orts- und Charakternamen nachträglich lokalisiert." (Blizzard Entertainment[g] 2012)

Als weiteres Argument, warum Eigennamen übersetzt werden, wird im genannten offiziellen Forum die Tatsache angeführt, dass im Fantasy-Genre viele redende Namen vorkommen, die bedeutungstragend sind und ins Deutsche übersetzt werden, um die Bedeutungen allen Spielern zugänglich zu machen (vgl. Blizzard Entertainment[g] 2012).

Da jedoch ein MMORPG wie *World of Warcraft* gleichzeitig von Spielern gespielt wird, die unterschiedliche Sprachversionen verwenden, und diese Spieler trotz der für die einzelnen Sprachgruppen eingerichteten getrennten Server gelegentlich miteinander in Kontakt kommen – zum Bespiel durch die serverübergreifende Gruppensuche –, muss insbesondere bei der Übersetzung von Namen stets zwischen der sprachlichen Einheit und Immersion innerhalb einer Sprachversion und der Wiedererkennbarkeit über Sprachgrenzen hinweg abgewogen werden: „Bei besonders herausragenden Charakteren ist es manchmal wichtiger, den Namen über Sprachgrenzen hinweg wiedererkennen zu können. In solchen Fällen müssen wir immer sehr sorgfältig abwägen, ob dieser Wiedererkennungswert oder die Immersion wichtiger ist." (Blizzard Entertainment[g] 2012) Dies gilt insbesondere für die Hauptcharaktere des *Warcraft*-Universums, die unter Umständen auch in den alten Strategiespielen der *Warcraft*-Reihe oder in anderen Medien wie Film oder Comic vorkommen. Je nachdem, wie prominent der entsprechende Charakter, Gegenstand oder Ort für die *Warcraft*-Geschichte insgesamt ist, kann die Bedeutung des Namens von wichtig auf der Makroebene bis zu nebensächlich auf der Mikroebene variieren. Bei den nachträglich übersetzten Namen handelt es sich mehrheit-

lich um auf der Makroebene bedeutsame Namen, da es sich um zentrale Personen, Orte und Gegenstände handelt, die in mehr als einem Spiel aus dem *Warcraft*-Universum vorkommen.

In den meisten Fällen wird für die Übersetzung von Namen eine Neubenennung gewählt, mit der die Bedeutungen und Konnotationen des Originalnamens beibehalten werden. Daraus ergibt sich häufig eine relativ direkte Übersetzung. Bei der Übertragung des semantischen Wertes eines Namens ins Deutsche entfernen sich die Übersetzer jedoch auch manchmal vom Wortlaut des Originals, indem sie die Eigenschaften des Namensträgers abstrahieren und hieraus eine Neubenennung im Deutschen schaffen, zum Beispiel indem sie sich überlegen, wie ein Ort benannt worden sein könnte, wenn er von Anfang an einen deutschen Namen gehabt hätte. Dies lässt sich am Beispiel des Ortes „Lake Wintergrasp" erkennen, der im Deutschen „Tausendwintersee" heißt. Wortneuschöpfungen kommen zum Beispiel zum Einsatz, wenn Konnotationen durch den Klang übertragen werden, zum Beispiel bei als klangsymbolisch eingestuften Namen (vgl. Blizzard Entertainment[g] 2012). Eine Nullübersetzung kann zum Beispiel bei verkörperten Namen, deren Referenten in der realen Welt transkulturell sind, bei transkulturellen klassifizierenden Namen oder, wie oben erläutert, auch bei allen anderen Namensarten angewendet werden, wenn der sprachgrenzenübergreifende Wiedererkennungswert als wichtigstes Merkmal eingestuft wird.

Im Folgenden sollen die in *World of Warcraft* vorkommenden verschiedenen Namensarten und verschiedene Übersetzungsstrategien bei der deutschen Übersetzung exemplarisch vorgestellt werden[6]: Da *World of Warcraft*, wie bereits erwähnt, zum Fantasy-Genre gehört, handelt es sich bei den verwendeten Namen fast ausschließlich um erfundene Namen, und verkörperte Namen kommen nur in Form von Anspielungen auf Personen der realen Welt vor. Beispiele hierfür sind die NPCs *Harrison Jones* (basierend auf dem Fantasiecharakter Indiana Jones, in den gleichnamigen Filmen gespielt von Harrison Ford), *Haris Pilton* (in Anlehnung an die Prominente Paris Hilton) oder *Mina Kunis* (basierend auf der Schauspielerin Mila Kunis). Für diese Arten von verkörperten Namen wurde die Nullübersetzung gewählt, da es sich um transkulturelle Referenten handelt, die auch in der deutschsprachigen Kultur bekannt sind.

Klangsymbolische Namen finden sich zum Beispiel häufig bei Namen von Dämonen (als Beispiele: *Sargeras, Archimonde, Mannoroth, Kil'jaeden, Kazzak*) oder Alten Göttern (zum Beispiel: *C'Thun, Yogg-Saron, Y'Shaarj*). In diesen Fällen ist eine Nullübersetzung zur besseren Wiedererkennbarkeit über Sprachgrenzen hinweg relativ problemlos möglich und die Aussprache und somit der Klang bleibt auch im Deutschen ähnlich, weshalb diese Namen für die deutsche Version unverändert übernommen wurden. Ähnliches gilt für Vornamen von Personen, die nicht zu den redenden Namen zählen, beispielsweise *Medivh, Anduin, Garona, Orgrim, Turalyon, Arthas, Varian, Velen, Yrel*.

[6] Für eine exemplarische Untersuchung der Übersetzung von Eigennamen aus *World of Warcraft* ins Französische siehe McQuiston (2013).

Einige Namen haben zusätzlich eine klassifizierende Funktion, indem sie den Träger als einem Volk oder sonstigen Gruppe zugehörig ausweisen. So beinhalten die Namen der Angehörigen des Draenei-Volkes und die Namen ihrer Ortschaften viele Vokale, die häufig auch doppelt vorkommen: *Maraad, Tuulani, Telaari, Embaari*. Ähnlich verhält es sich mit den Angehörigen der verschiedenen Drachenschwärme, deren Zugehörigkeit zu einem bestimmten Schwarm oft in der Endung des Namens ausgedrückt wird: Mitglieder des roten Drachenschwarms haben häufig Namen mit der Endung -asz (männlich) oder -asza (weiblich) – Beispiele: *Alexstrasza, Korialstrasz* –, die Namen der Mitglieder des grünen Drachenschwarms enden häufig auf -us (männlich) oder -ra (weiblich) – Beispiele: *Ysera, Alysra, Eranikus* –, die Namen blauer Drachen enden oft auf -gos (männlich) oder -gosa (weiblich) – Beispiele: *Malygos, Kalecgos, Sindragosa, Tarecgosa* –, Mitglieder des bronzenen Drachenschwarms haben häufig Namen, die auf -dormu (männnlich) oder -dormi bzw. -mi (weiblich) enden – Beispiele: *Nozdormu, Kairozdormu, Chromi* –, und schwarze Drachen lassen sich oft an der Namensendung -ion (männlich) bzw. -ia (weiblich) erkennen – Beispiele: *Neltharion, Sartharion, Onyxia, Wrathion* (auf Deutsch: *Furorion*). Angehörige des Volkes der Worgen, das an die Kultur eines viktorianischen Englands angelehnt ist, weisen sich ebenfalls häufig durch ihre Namen als Teil der genannten Kultur aus, indem typisch englisch klingende wie *Darius Crowley* oder *Oliver Harris* ausgewählt wurden. Die Erweiterung *Mists of Pandaria* spielt auf einem Kontinent, dessen Kultur an die des klassischen China angelehnt ist. Die dort ansässigen pandaähnlichen Pandaren und ihre Gottheiten sowie manche anderen Bewohner des Kontinents tragen daher auch Namen, die für den westlichen Nutzer an Chinesisch erinnern und sie somit als Bewohner des Kontinents klassifizieren, zum Beispiel: *Lei Shen, Chi-Ji, Xuen, Yu'lon, Niuzao, Lorewalker/Lehrensucher Cho, Chen* und *Li Li Stormstout/Sturmbräu*.

Bei den genannten Beispielen handelt es sich in den meisten Fällen um Namen mit klangsymbolischen und klassifizierenden Elementen, die jedoch auf der semantischen Ebene nicht bedeutungstragend sind, daher wurden sie im Deutschen in Form einer Nullübersetzung übernommen. Neben dem Titel von *Lorewalker Cho* und dem Nachnamen von *Li Li* und *Chen Stormstout*, welche bedeutungstragend sind und daher per Neubenennung übertragen wurden, bildet *Wrathion* ebenfalls eine nennenswerte Ausnahme, da hier der Vorname ein redender, also bedeutungstragender Name ist. Seine Namensendung weist ihn zwar als männliches Mitglied des schwarzen Drachenschwarms aus, der Name wird jedoch durch die Einbindung des Wortes „wrath" zum redenden Namen mit charakterisierender Funktion. Dieser Bedeutungsinhalt wurde ins Deutsche übertragen und die deutsche Neubenennung *Furorion* spiegelt sowohl die semantische Bedeutungsebene als auch die klassifizierende Funktion wider.

Die Nachnamen von Menschen wurden ebenfalls oft per Nullübersetzung übernommen, wenn sie keine wesentliche Bedeutung auf der semantischen Ebene beinhalten oder der Wiedererkennungswert wichtiger als die Übertragung der semantischen Bedeutung eingestuft wurde, zum Beispiel *Anduin Lothar, Varian* und *Anduin Wrynn, Arthas Menethil* (Menethil ist der Name eines Ortes, der jedoch im Deutschen unverändert übernommen wurde), *Tirion*

Fordring. Eine Ausnahme bildet *Jaina Proudmoore*, deren Nachname im Deutschen zu *Prachtmeer* geändert wurde. Der englische Name enthält mit „proud“ und „moore“ verschiedene Bedeutungsinhalte: Das Adjektiv „proud“ entspricht im Deutschen der Eigenschaft Stolz und „moore“ erinnert einerseits an das Verb „to moor“ mit der Bedeutung „anlegen“, „[ein Schiff] vertäuen“, als Substantiv an „moor“ mit der deutschen Entsprechung „Heideland“ sowie an den typischen englischen Nachnamen „Moore“. Da viele männliche Angehörige der Familie der Proudmoores zur See gefahren sind und Jainas Vater ein hochrangiger Admiral war, lässt sich hier durchaus eine semantische Bedeutungsebene erkennen, die die Eigenschaft Stolz und eine Verbindung zur See darstellt. In der deutschen Übersetzung wurde mit *Prachtmeer* einerseits versucht, diese beiden Bedeutungsebenen zu erhalten und andererseits, den Klang des Namens nachzuahmen, indem für die beiden Silben jeweils dieselben Anfangskonsonanten wie in der englischen Version gewählt wurden. Es handelt sich also um eine Mischung aus Neubenennung und Wortneuschöpfung, da der semantische Wert des Ausgangsnamens nur im weiteren Sinne beibehalten wurde und auf die Wortbildungsprinzipien größerer Wert gelegt wurde. Durch die Änderung der Vokallaute von *aʊ* zu *ax* und von *mʊr* zu *meːɐ̯* ergibt sich allerdings eine deutliche Klangänderung bei der Aussprache. Die zentrale Figur Jaina Proudmoore ist bereits in der *Warcraft*-Reihe enthalten und besaß daher zum Start von *World of Warcraft*, in dem sie ebenfalls eine zentrale Rolle spielt, in der deutschen Sprachversion bis zur mit der ersten Erweiterung eingeführten nachträglichen Übersetzung von Eigennamen noch den englischen Namen. Möglicherweise aus diesen Gründen wird dieser Name von denjenigen Spielern, die mit der nachträglichen Übersetzung der Eigennamen unzufrieden waren, häufig als Negativbeispiel zitiert (siehe hierzu auch die Ergebnisse der Umfrage in Kapitel 4.2.3.3).

Viele Charaktere des *Warcraft*-Universums haben jedoch auch redende Namen, deren Bedeutungsinhalt klar zu erkennen und für die Charakterisierung des Namensträgers wichtig ist und daher generell per Neubenennung übersetzt wird. Bei einigen Namen hat lediglich der Zuname eine solche Funktion, während der Vorname eine eher klangsymbolische Funktion aufweist und daher meist unverändert übernommen wird. Als Beispiele können viele Angehörige des Volkes der Nacht-, Hoch- oder Blutelfen dienen: *Illidan* und *Malfurion Stormrage/Sturmgrimm*, *Maiev Shadowsong/Schattensang*, *Tyrande Whisperwind/Wisperwind*, *Fandral Staghelm/Hirschhaupt*, *Kael'thas Sunstrider/Sonnenwanderer*, *Sylvanas Windrunner/Windläufer*. An diesen Beispielen lässt sich erkennen, dass für die Nachnamen die Strategie der Neubenennung angewandt wurde, dabei jedoch wenn möglich auch der Klang des Ausgangsnamens erhalten bleiben sollte. So wurde für „song“ aus „Shadowsong“ statt einer Variation von „Lied“ die wenig gebräuchliche, aber phonetisch ähnlichere Variante „Sang“ verwendet. Mit „Whisperwind“ wurde ähnlich verfahren, da für „whisper“ statt einer Form des Verbes „flüstern“ das seltener gebrauchte „wisper“ gewählt wurde. Ähnlich verhält es sich mit den Beinamen der kriegs- und stärkebetonten Orcs, die häufig eine charakterisierende Funktion haben, den Beinamen der naturverbundenen Tauren, den Nachnamen der bär-

tigen, schmiedekunstfokussierten und häufig in gebirgigem Land wohnenden Zwerge sowie den Nachnamen der technologiebegeisterten Gnome, deren Namen oft auf ihren technischen Erfindungsgeist hinweisen – diese Beinamen mit bedeutungstragender Funktion wurden ebenfalls als Neubenennung und wenn möglich unter Beachtung der Klangsymbolik übersetzt. Hierfür einige Beispiele: *Grommash* und *Garrosh Hellscream/Höllschrei*, *Kargath Bladefist/Messerfaust*, *Kilrogg Deadeye/Totauge*, *Blackhand/Schwarzfaust*, *Orgrim Doomhammer/Schicksalshammer*, *Baine Bloodhoof/Bluthuf*, *Brann* und *Magni Bronzebeard/Bronzebart*, *Tread Sparknozzle/Tret Funkdüse*, *Tink Sprocketwhistle/Sprosspfiff*, *Mekkatorque/Mekkadrill*.

Anredelexeme, zum Beispiel in Form von militärischen Rängen, religiösen oder sonstigen Titeln, sind oft bedeutungstragend und werden, sofern die englische Version für die deutschsprachigen Rezipienten nicht verständlich wäre, per Neubenennung oder Verwendung einer deutschen Entsprechung übersetzt. Beispiele hierfür sind *High Overlord/Hochfürst Saurfang*, *Majordomo Fandral Staghelm/Majordomus Fandral Hirschhaupt*, *Prophet/Prophet Velen*, *Highlord/Hochlord Tirion Fordring*, *Warchief/Kriegshäuptling Vol'jin*, *Captain Tread Sparknozzle/Hauptmann Tret Funkdüse*, *High Tinker Mekkatorque/Hochtüftler Mekkadrill*, *Lord/Lord Candren*. Während zum Beispiel „Hauptmann" eine im Militär übliche Entsprechung für „Captain" ist, wurden andere Titel wie „High Tinker" in Form einer Neubenennung übersetzt, die sich wiederum phonetisch möglichst nah am Originalnamen orientiert. Ebenso fällt auf, dass „Lord" offensichtlich als für das deutschsprachige Zielpublikum verständlicher Titel eingestuft wurde, da dieser englische Adelstitel in Form von „Lord" bzw. „Hochlord" übernommen wurde.

Namen von Orten und insbesondere von Gegenständen haben oft eine bedeutungstragende und gelegentlich eine überwiegend klangsymbolische oder klassifizierende Funktion. Sie werden daher meist in Form einer Neubenennung oder gelegentlich als Wortneuschöpfung übersetzt oder in Form einer Nullübersetzung übernommen.

Beispiele für Ortsnamen mit überwiegend redender Funktion sind die Hauptstädte *Ironforge/Eisenschmiede* (Hauptstadt der Zwerge, in einem Berg gelegen), *Thunder Bluff/Donnerfels* (Hauptstadt der Tauren, die sich auf hohen, schmalen Felsen befindet), *Undercity/Unterstadt* (Hauptstadt der Untoten, welche sich in den Katakomben einer Stadtruine befindet), *Silvermoon City/Silbermond* (Hauptstadt der Blutelfen) und *Stormwind/Sturmwind* (die am Meer gelegene, befestigte Hauptstadt der Menschen). Bei der Hauptstadt der Draenei *The Exodar/Die Exodar*, einem abgestürzten Raumschiff, wurde lediglich der Artikel angepasst, da es sich ansonsten eher um einen klangsymbolischen als um einen redenden Namen handelt. Ebenso verhält es sich mit der im Stamm eines Weltenbaums gelegenen Nachtelfenhauptstadt *Darnassus*, deren Name wegen seiner überwiegend klangsymbolischen Funktion im Deutschen unverändert übernommen wurde. Die Orc-Hauptstadt *Orgrimmar* hat zwar einen redenden Namen, jedoch ist der Vorname des Namensgebers der Stadt, *Orgrim Doomhammer/Schicksalshammer*, im Deutschen gleich wie im Englischen, weshalb der Name als

Nullübersetzung übernommen werden konnte. Einige weitere Beispiele für redende Namen von Gebieten, deren Bedeutungsebene durch eine relativ wörtliche Übersetzung wiedergegeben wurde, sind *Duskwood/Dämmerwald* oder *Eastern Plaguelands/Östliche Pestländer*. Bei der Übersetzung von *Stranglethorn Vale* zu *Schlingendorntal* dagegen wurde neben der Übertragung der Bedeutungsebene wieder verstärkt Wert auf die Wortbildung und die Erhaltung der Klangsymbolik gelegt, indem für „strangle" statt einer Form der Verben „würgen" oder „erdrosseln" auf das phonetisch ähnlichere, aber semantisch etwas weiter entfernte Substantiv „Schlingen" zurückgegriffen wurde. Ähnlich ist es bei *Townlong Steppes/Tonlongsteppe*, bei dem der zweite Teil „Steppes" auf der Bedeutungsebene per Neubenennung und der erste Teil „Townlong" vorwiegend auf der klangsymbolischen Ebene per Wortneuschöpfung übersetzt wurden. Dies lässt sich auch insofern rechtfertigen, als „town" in „Townlong" wahrscheinlich nicht primär die Bedeutung „Stadt" oder „Ort" transportieren soll, da es sich bei diesem Gebiet um ein eher dünn besiedeltes, ödes und von vielen gefährlichen Kreaturen bevölkertes Gebiet handelt. Ein interessantes Beispiel für die Übersetzung eines Gebietes, die sich am ehesten als Wortneuschöpfung bezeichnen lässt, sich dabei aber auch nicht an der Wortbildung des Ausgangswortes orientiert und stattdessen eine andere Eigenschaft des Bedeutungsinhaltes des dahinterstehenden Begriffs aufgreift, ist *Outland/Scherbenwelt*. Hierbei handelt es sich um einen anderen Planeten, der von der Ausgangswelt nur über magisch erschaffene Portale erreicht werden kann – auf diesen Aspekt nimmt der Ausgangsname Bezug, indem er hauptsächlich an ein entferntes Land erinnert. Der deutsche Name betont dagegen eher, dass es sich nicht nur um ein anderes Land, sondern um eine andere Welt handelt, und greift außerdem eine andere Eigenschaft dieser Welt auf: Nach einer Explosion besteht die Welt inzwischen nur noch aus einer Masse unterschiedlich großer, durch Magieeinfluss schwebender Landplatten, die durchaus metaphorisch als die Scherben der früheren Welt bezeichnet werden können.

Gegenstände, Zauber und Fähigkeiten haben in den meisten Fällen redende Namen und werden daher oft als Neubenennung übersetzt. Beispiele hierfür sind die Zauber und Fertigkeiten *Rejuvenation/Verjüngung*, *Execute/Hinrichten* oder *Death Coil/Todesmantel* sowie die Gegenstände *Findle's Loot-a-Rang* (dt.: *Findels Plünderang*), *Spellpower Goggles Xtreme Plus* (dt.: *Zaubermachtschutzbrille Xtrem-Plus*), *S.E.L.F.I.E. Camera* (dt.: *S.E.L.F.I.E.-Kamera*). Bei *Findle's Loot-a-Rang* wurde der Eigenname „Findle" auf die im Deutschen üblichere Form „Findel" geändert, welche dieselbe Aussprache ermöglicht. Der zweite Teil „Loot-a-Rang" bezieht sich einerseits auf das Plündern im Spiel, im Englischen „to loot", und andererseits auf einen Bumerang, an dessen Funktion sich dieser Gegenstand anlehnt. Beide Bedeutungsebenen wurden in der deutschen Neubenennung berücksichtigt. Beim Gegenstand *Spellpower Goggles Xtreme Plus* wurde der fiktionale Zusatz „Xtreme Plus" lediglich an die deutsche Schreibweise angepasst und der restliche Name relativ wörtlich übersetzt, wodurch die Schutzbrille auch im Deutschen die Konnotation einer hochwertigen, neuartigen Erfindung beibehält. Bei der *S.E.L.F.I.E. Camera* wurde die fiktionale Abkürzung „S.E.L.F.I.E."

per Nullübersetzung übernommen, um die Konnotation mit „Selfie“ zu erhalten. Da diese Bezeichnung und der dahinterstehende Begriff eines Fotos als Selbstportrait, meist unter Verwendung eines Smartphones, das auf Armlänge entfernt gehalten wird, auch im deutschsprachigen Raum bekannt ist, bleibt die Konnotation erhalten. Da andererseits nicht erläutert wird, wofür die einzelnen Buchstaben stehen, wird auch die Immersion nicht gebrochen, da gleichzeitig angedeutet wird, dass die Buchstaben für den komplizierten Namen einer gnomischen Erfindung stehen. Auch wenn Ausrüstungsgegenstände und Waffen zu den Gegenständen gehören und häufig bedeutungstragende Namen tragen, die meistens als Neubenennung übersetzt werden (zum Beispiel: *The Night Blade/Die Nachtklinge, Rugged Crystal Cudgel/Grobe Kristallkeule, Boots of the Underdweller/Stiefel des Tiefenbewohners*), gibt es auch einige besondere wie den legendären Ring *Nithramus, the All-Seeing* (dt.: *Nithramus, der Allsehende*), die primär klangsymbolische Namen tragen und somit, zumindest teilweise, per Nullübersetzung ins Deutsche übertragen werden. Ähnlich wie bei den Personennamen gibt es auch bei den Gegenstandsnamen einige, die bereits in den *Warcraft*-Strategiespielen vorkamen und älteren deutschsprachigen Spielern daher noch mit ihrem englischen Namen bekannt waren, bevor der Name in *World of Warcraft* nachträglich geändert wurde. Hierzu zählt das Schwert *Frostmourne*, eine Runenklinge, die vom Lichkönig, dem Herrscher über die untote Geißel im eisigen Kontinent Nordend, getragen wird und die Seelen gefallener Gegner in sich gefangen hält. Im Deutschen heißt das Schwert *Frostgram*. Mit dieser Neubenennung wurden die Bedeutungsebenen Kälte und Trauer um die gefallenen und gefangenen Seelen adäquat wiedergegeben, allerdings unterscheidet sich die Klangsymbolik erheblich. Neben dem Gewohnheitsfaktor könnte dies ein Grund sein, warum diese Übersetzung ebenso wie die von *Jaina Proudmoore* häufig von denjenigen Spielern kritisiert wird, die über die *Warcraft*-Spiele zuerst mit dem englischen Namen vertraut waren.

Einige Namen bereiten bei der Übersetzung insofern Probleme, als sie zusätzliche Konnotationsebenen aufweisen, zum Beispiel in Form von Humor oder kulturellen Anspielungen. Bedingt durch den kreativen, einzigartigen Sprachgebrauch können diese Namen als ausgangstextspezifische Übersetzungsprobleme nach Nord (2011) bezeichnet werden. Während kulturelle Anspielungen ausführlicher im nächsten Kapitel behandelt werden, sollen hier noch zwei hauptsächlich auf Wortspielen beruhende Namen und ihre Übersetzung vorgestellt werden: Bei den auf dem thematisch am klassischen China orientierten Kontinent Pandaria wohnenden *Virmen* handelt es sich um Fantasietiere, die eine Mischung aus Ratte und Kaninchen darstellen, sich schnell vermehren und von den ansässigen Bauern als lästige Schädlinge betrachtet werden. Im Englischen wird die Konnotation des Schädlings durch die Ähnlichkeit des Namens mit „vermin“ deutlich. Im Deutschen wurden diese Tiere als *Shed-Linge* benannt – mit dieser Neubenennung bleibt durch die phonetische Ähnlichkeit zu „Schädlinge“ einerseits die primäre Bedeutungsebene des Schädlings erhalten und andererseits verschleiert die neue ungewöhnliche Schreibweise die Bedeutung humoristisch und erinnert gleichzeitig entfernt an Chinesisch, was zum allgemeinen Setting des Kontinents passt. Mit dieser Überset-

zung konnten also alle Bedeutungsebenen und Konnotationen übertragen werden. Ähnlich verhält es sich mit dem Pandaren namens *Fo Sho Knucklebump*, dessen Vorname durch die Schreibweise auf den ersten Blick ebenfalls an Chinesisch erinnert. Erst durch die Aussprache wird die zweite, humoristische Bedeutungsebene deutlich, da sie an „For sure, fist bump" erinnert, eine Aussage, die das innere Bild zweier zur Begrüßung die Fäuste gegeneinander stoßender Personen jüngeren Alters entstehen lässt. Dieses gedankliche Bild wurde im Deutschen leicht verändert und durch das Aneinanderklatschen der flachen Hand mit dem Gegenüber, genannt High-Five, ersetzt, da diese Geste im deutschsprachigen Raum bekannter ist. Der deutsche Name *Si Cha Hai-Feif* erfüllt somit beide Bedeutungsebenen: die Konnotation China sowie die verschleierte und somit humorgeladene Konnotation einer informellen, „coolen" Form der Begrüßung durch die phonetische Ähnlichkeit mit „sicher, High-Five".

Insbesondere bei der Übersetzung von Eigennamen können sich auch konventionsbedingte Übersetzungsprobleme ergeben, da es in der deutschsprachigen Medienkultur eher üblich ist, fremdsprachliche Namen, von typographischen Anpassungen abgesehen, unverändert zu übernehmen. Die Funktion der Mythisierung könnte in diesem Zusammenhang ebenfalls eine Rolle spielen, wenn der Rezipient davon ausgeht, dass Name und Träger eine Einheit bilden und es daher nur einen passenden Namen für diesen Charakter geben kann. Gut erkennen lässt sich die Konvention am Beispiel des US-amerikanischen Films *Maleficent – Die dunkle Fee* (2014, Originaltitel: *Maleficent*). Obwohl die Handlung des Films auf dem Märchen Dornröschen der deutschen Märchensammlung der Gebrüder Grimm basiert und die böse Fee, geprägt durch den Zeichentrickfilm *Dornröschen* (1959), bereits unter dem deutschen Namen Malefiz bekannt ist, wird in der deutschen Fassung des Films Maleficent, die englische Version des Namens, beibehalten. Der konventionsbedingte Aspekt könnte neben der Gewöhnung und der Klangsymbolik mit dafür verantwortlich sein, warum einige Spieler sich auch heute noch negativ über die nachträgliche Übersetzung der Eigennamen in *World of Warcraft* äußern und dafür eintreten, dass Namen grundsätzlich nicht übersetzt werden sollen (siehe hierzu auch die Ergebnisse der Umfrage in Kapitel 4.2.3.3).

3.2.5 Außersprachliche kulturelle Referenzen

Wie bereits erläutert, spielen Referenzen in Form von Anspielungen in Videospielen allgemein und in Spielen von Blizzard Entertainment insbesondere eine nicht zu vernachlässigende Rolle. Die Hauptfunktion dieser Referenzen ist häufig Humor, jedoch spielen auch die Erhöhung des Autorenprestiges und das Gefühl des Erfolgs bei den Empfängern nach erfolgreicher Entschlüsselung der Referenz eine nicht zu vernachlässigende Rolle. Hinzu kommt gelegentlich der Einsatz einer Anspielung zur Charakterisierung einer Figur. Um für die Spieler der Zielkultur dieselbe Spielerfahrung zu ermöglichen, sollte im Idealfall nicht nur der humoristische Effekt (sofern dieser vorhanden ist) erhalten werden, sondern auch eine Referenz irgendeiner Art, um den Lesern die Möglichkeit der Entschlüsselung und somit ein Gefühl des Erfolgs zu geben und um zum Prestige des Herausgebers beizutragen.

Die Referenten stammen zum Beispiel aus der Videospielkultur im Allgemeinen, aus spezifischen anderen Spielen, aus der Pop- und Medienkultur eines Sprachraums oder aus der Internetkultur. Generell richten sich diese versteckten Anspielungen an die Zielgruppe der Vielspieler und Spieleveteranen, die über das notwendige enzyklopädische Wissen verfügen, um die Anspielung zu verstehen, und werden von den anderen Spielern unter Umständen gar nicht bemerkt. Da Blizzard Entertainment dafür bekannt ist, viele versteckte Anspielungen in seine Spiele zu integrieren, und diese zu einer Art Markenzeichen geworden sind, kann auch von einer Erwartungshaltung eines Großteils der Zielgruppe in Bezug auf das Erkennen von Anspielungen ausgegangen werden. Es ist somit davon auszugehen, dass alle Referenzen auch die Funktion der Erhöhung des Autorenprestiges erfüllen, indem sie dem gewünschten Image von Blizzard Entertainment gerecht werden. Auch wenn einzelne Referenzen in den meisten Fällen nur auf der Mikroebene bedeutsam sind, ist die Gesamtheit der Referenzen daher durchaus von größerer Bedeutung auf der Makroebene. Somit ist es umso wichtiger, diese in der übersetzten Version nicht zu vernachlässigen und mögliche Übersetzungsstrategien abzuwägen.

Im offiziellen Forum von *World of Warcraft* erklärt ein Mitglied des Lokalisierungsteams, dass sie bemüht seien, alle diese Referenzen ausfindig zu machen und für die deutsche Übersetzung eine passende Lösung zu finden. Wenn bereits eine offizielle Übersetzung existiert, zum Beispiel bei einem Film, der ins Deutsche synchronisiert wurde, verwenden sie diese, und bei kulturellen Referenzen, die nur auf Englisch existieren, verwenden sie wenn möglich eine deutsche Referenz mit ähnlichen Konnotationen:

> „Was macht ihr bei verstecken [sic] Referenzen, sogenannten „Eastereggs“?
> [...] Im Normalfall versuchen wir [...], Referenzen so getreu wie möglich umzusetzen, und schlagen alles nach, was uns verdächtig erscheint. Filmzitate, zum Beispiel, versuchen wir direkt wörtlich wiederzugeben. Bei anderen Sachen wie Liedtexten und -titeln oder Internetphänomenen, die nur auf Englisch existieren, versuchen wir, sie durch eine ähnliche deutsche Referenz zu ersetzen.“ (Blizzard Entertainment[g] 2012)

Bei der Übersetzung einer kulturellen Referenz sollten im Idealfall folgende drei Säulen berücksichtigt werden (vgl. dazu Kapitel 2.3.3.1): Wenn die Textstelle eine stärker ausgeprägte informative Funktion hat, indem dem Spieler eine für den Spielfortschritt wichtige Information mitgeteilt wird, bzw. im Fall eines Namens eine identifizierende Funktion, muss diese Bedeutungsebene unbedingt erhalten bleiben. Gleichzeitig sollte die Immersion nicht gebrochen werden und die Spielwelt in sich sprachlich und inhaltlich stimmig sein. Zusätzlich gilt es, zusätzliche expressive Funktionen der Anspielung wie zum Beispiel eine humoristische Funktion durch Ironisierung zu erhalten. Die dritte Säule bilden appellative Funktionen wie das Gefühl des Erfolgs und der Zugehörigkeit zu einer In-Group, welches ein Spieler beim Erkennen und Verstehen einer Anspielung empfindet, sowie die Prestigeerhöhung des Herausgebers. Diese beiden appellativen Funktionen sind bei allen Beispielen gegeben, die eine ECR enthalten. Es sollte also möglichst der anspielende Charakter der Textstelle erhalten bleiben, auch wenn für die Übersetzung ein anderer Referent als im Ausgangstext gewählt wird. Wird dagegen eine Lösung gewählt, die keine Anspielung auf einen kulturell geprägten Referenten

enthält, wird die Funktion zur Vermittlung eines Hochgefühls durch das Lösen des Rätsels einer Anspielung und eines Zugehörigkeitsgefühls zu einer In-Group nicht erfüllt. Zusätzlich würde die Funktion der Erhöhung des Autorenprestiges vernachlässigt.

Das Übersetzen einer Anspielung unter Erhaltung aller genannten Funktionen wird insbesondere dann zu einem Übersetzungsproblem, wenn zwei dieser Anforderungen miteinander in Widerspruch stehen, zum Beispiel wenn es nicht möglich ist, die Anspielung subtil genug zu gestalten, dass sie die Immersion nicht beeinträchtigt und gleichzeitig identifizierbar bleibt. Hinzu kommt, dass wahrscheinlich nicht für alle Spieler bei intertextuellen Bezügen die Toleranzschwelle bis zum Immersionsbruch gleich hoch liegt – was für den einen eine willkommene Referenz auf ihm bekannte textexterne Referenten darstellt, könnte für den anderen bereits als störend für den Spielfluss empfunden werden. Als Indiz zur Bestätigung dieser Hypothese kann gewertet werden, dass von den Befragten in der unter deutschen Spielern von *World of Warcraft* durchgeführten Umfrage (siehe Kapitel 4.2.3) knapp die Hälfte angab, dass ihnen das Finden von versteckten Anspielungen wichtig oder eher wichtig sei, wohingegen gut 45 % dies als eher nebensächlich und 9 % als egal betrachteten. Es konnten also deutlich divergierende Einstellungen in Bezug auf intertextuelle Bezüge festgestellt werden.

Idealerweise sollte daher die deutsche Version von *World of Warcraft* eine ähnliche Zahl an kulturell aufgeladenen Referenzen enthalten wie die englische Version. Dies könnte zum Beispiel auch durch Neukreation von kulturellen Referenzen im Zieltext zur Kompensation von nicht erhaltenen Referenzen an anderen Stellen gelingen. Da jedoch eine quantitative Untersuchung aller Referenzen aufgrund des enormen Umfangs eines solchen Unterfangens in dieser Arbeit nicht erreicht werden kann, soll hier zumindest eine exemplarische Aufstellung erfolgen. Einige von Spielern zusammengestellte, jedoch keinesfalls vollständige Auflistungen von Referenzen in der englischen Version finden sich zum Beispiel hier: Wowhead[c] 2015, Wowhead[d] 2015, Wowhead[e] 2014.

Die folgenden Referenzen aus *World of Warcraft* und die entsprechenden für die deutsche Version verwendeten Übersetzungsstrategien sind geordnet nach den Bereichen, aus denen die Referenten stammen. Da es sich um eine exemplarische Untersuchung handelt, kann sie kein für das ganze Spiel repräsentatives Ergebnis liefern. Der Fokus lag bei der Auswahl der Beispiele daher auf einer möglichst großen Vielfalt an Kulturbereichen, aus denen die Referenten kommen, sowie an verwendeten Übersetzungsstrategien und den möglicherweise unterschiedlichen Auswirkungen auf die Erfüllung verschiedener Funktionen bei Verwendung derselben Strategie in verschiedenen Kontexten.

3.2.5.1 Textinterne Referenzen

Neben zahlreichen Referenzen auf die Pop- und Medienkultur, insbesondere die amerikanische, enthält das Spiel auch einige textinterne Referenzen, die auf Spielinhalte von *World of Warcraft* oder deren spielexterne Textumgebung verweisen. Im Folgenden sollen einige solcher textinternen Referenzen und die jeweils verwendeten Übersetzungsstrategien vorgestellt

werden. In der folgenden Tabelle wurden die Textstellen mit einer Anspielung bzw. ECR nachträglich in Fettschrift hervorgehoben.

	Text-sorte	Englisch	Deutsch	Übersetzungsstrategie
1.	Quest	„**"Thunder King" Pest Repellers** Bring the **"Thunder King" Pest Repellers** to Farmer Yoon at Sunsong Ranch or Halfhill Market. [Description:] **<An imposing image of a mogu face dominates this box, casting its gaze downward at neatly ordered rows of bold text.>** **"DO NOT LET WEAK, DISGUSTING INSECTS INFEST YOUR GLORIOUS CROPS. CONQUER THEM WITH THE MIGHT OF THE THUNDER KING AND PROTECT YOUR LEGACY."** **<The rest of the space is dedicated to cartoon depictions of various insects crying out in lament or fleeing in terror.>**“	„**Ungezieferschutz "Donnerkönig"** Bringt den **Ungezieferschutz "Donnerkönig"** zu Bauer Yoon auf dem Gehöft Sonnensang oder dem Halbhügelmarkt. [Beschreibung:] **<Das Ehrfurcht gebietende Konterfei eines Mogu prangt auf dieser Kiste; sein Blick ist auf die fein säuberlich darunter angeordneten fett gedruckten Zeilen gerichtet.>** **"LASST EUCH EURE ERNTE NICHT DURCH SCHWACHE, EKEL ERREGENDE INSEKTEN VERDERBEN. WERDET IHRER DANK DER MACHT DES DONNERKÖNIGS HERR UND SCHÜTZT EUER ERBE."** **<Die übrige Fläche ist mit Karikaturen wehklagender oder verschreckt fliehender Insekten bedeckt.>**“	Direktübersetzung (verschobene Übersetzung)
2.	Erfolg	„**Blue Response** Shoo away the rare blue Hatchling Skyscreamer.“	„**Blaue Antwort** Verscheucht das seltene blaue Himmelskreischerjungtier.“	Direktübersetzung (Lehnübersetzung)
3.	Erfolg	„**A-VOID-ance** Defeat Kenos without using Void Implosion to slay any Coalesced Void Fragments in the Shadowmoon Enclave.“	„**Lasst Euch das eine Leere sein!** Bezwingt Kenos ohne 'Leerenimplosion' einzusetzen und somit verdichtete Leerenfragmente in der Schattenmondenklave zu zerstören.“	Kultursubstitution (gleicher transkultureller Referent)

Tabelle 20: Textinterne Referenzen (ECRs nachträglich in Fettschrift hervorgehoben). Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment

1. Im ersten Beispiel wird dem Spieler mit der Quest „"Thunder King" Pest Repellers“ die Aufgabe übertragen, eine Insektenabwehrvorrichtung zu Bauer Yoon zu bringen. Bauer Yoon gehört dem friedliebenden Volk der Pandaren an, die auf einer bis zur Ankunft der Spieler von der Außenwelt abgeschnittenen Insel Pandaria leben und sich in regelmäßigen Abständen gegen ihre Erzfeinde, die insektenähnlichen Mantid (in der deutschen Version: Mantis) und die machthungrigen, magisch begabten Mogu verteidigen müssen. Der Spieler hilft dem Bauern Yoon dabei, ein eigenes Gehöft aufzubauen, wo er schließlich auf einem Feld eigene Pflanzen anbauen kann, für deren Pflege unter anderem Insektenbekämpfungsmittel benötigt werden. Die im Beschreibungstext des Ungezieferschutzes erwähnten Mogu versklavten unter Herrschern wie Lei Shen, dem Donnerkönig, einst die Pandaren, welche sich jedoch in einer Revolution befreiten und somit das Moguimperium stürzten, woraufhin sich die verbliebenen Moguklane im Land verstreuten. Der Donnerkönig Lei Shen wird im Verlaufe der neueren Geschichte des Landes von seinen Anhängern wiederbelebt und muss von einer größeren Spielergruppe in seiner Festung besiegt werden.

Der Name und der werbende Beschreibungstext des Ungezieferschutzes, welcher höchstwahrscheinlich von Pandaren hergestellt wurde, enthalten mehrere humoristische Referenzen auf die Feinde der Pandaren: Der Name „Thunder King“ bzw. „Donnerkönig“ verweist auf den gefallenen Moguherrscher Lei Shen und soll die Macht des Gerätes hervorheben, welches Insekten in Form von Schallwellen fernhält. Der Stil des Beschreibungstextes ist an die machtfokussierte Ausdrucksweise der Mogu angelehnt („weak“, „glorious“, „conquer“, „terror“) und soll ebenfalls die Effektivität des Gerätes betonen; die Referenz auf die Mogusprache wird hier durch eine interne Markierung in Form einer vom Stil der Pandaren abweichenden sprachlichen Gestaltung und durch eine externe Markierung in Form von Anführungszeichen um den Namen „Thunder King“ und die Verwendung von Großbuchstaben deutlich. Den gleichen Zweck erfüllen die als schwach, wehklagend und fliehend dargestellten Insekten, welche auf die nur unweit des Gehöftes lebenden Mantis anspielen. Durch die überzogene, karikaturhafte Darstellung der Mogusprache und des unterwürfigen Verhaltens der Insekten wird zusätzlich auf die humorvolle, trotz aller Widrigkeiten lebensbejahende Philosophie der Pandaren verwiesen. Der Questtext bietet neben der informativen Funktion, welche sich hauptsächlich auf die Zusammenfassung der Aufgabe zu Beginn beschränkt, auch eine expressive Funktion mit einem Bezug zur Makroebene, da der Beschreibungstext einerseits Humor enthält und andererseits nähere Informationen zur Charakterisierung der Pandaren und ihrer Sichtweise auf und Beziehung zu ihren Feinden überträgt.

In der deutschen Übersetzung wurde die Strategie der Direktübersetzung, genauer der verschobenen Übersetzung angewandt, die den Ausgangstext relativ wörtlich, aber mit Verschiebungen zum Beispiel auf der Ebene des Satzbaus wiedergibt. Die Anspielung wird auch im Zieltext extern durch typographische Markierungen sowie intern durch Signalwörter und die Beschreibung der Insektenbilder als „cartoon depictions“ bzw. „Karikaturen“ markiert. Eine Direktübersetzung führt in diesem Fall zur Übertragung aller Bedeutungsebenen inklusi-

ve der mit ihnen verbundenen Konnotationen, da es sich um transkulturelle Referenten handelt, die englisch- und deutschsprachigen Spielern gleichermaßen bekannt sind. Im Deutschen bleibt daher die textinterne ECR erhalten.

2. Beim zweiten Beispiel handelt es sich um den Titel eines sogenannten Erfolges (engl. *Achievement*), in diesem Fall „Blue Response“. Wenn ein Spieler bestimmte Aufgaben erledigt oder Spielinhalte auf eine besondere Art und Weise gelöst hat, werden die entsprechenden Erfolge in Form eines kleinen Textfensters in der unteren Hälfte des Bildschirms kurz eingeblendet und anschließend in einem eigenen Menü, welches sämtliche Erfolge auflistet, verzeichnet. Für das Erreichen jedes Erfolges werden dem Spieler Punkte gutgeschrieben, deren Summe für ihn und andere Spieler sichtbar angezeigt wird. Nur in seltenen Fällen ist das Erreichen eines Erfolges für den Spielfortschritt notwendig, meistens dienen diese dem Erlangen von Prestige und als Möglichkeit, damit sich Spieler untereinander vergleichen können. In den Titeln von Erfolgen lässt sich eine im Vergleich zum restlichen In-Game-Text besonders hohe Dichte an Referenzen feststellen, möglicherweise weil sich diese kurzen, auf einer Art Metaebene befindlichen Texte gut eignen, um intertextuelle Referenzen zu verwenden, ohne die Immersion der Spieler zu stören.

Der Titel des vorliegenden Beispielerfolges weist nur geringen Bezug zum Spielinhalt auf, da lediglich die Farbe Blau eine Verbindung zwischen Titel und Anforderungen – das Verscheuchen eines seltenen blauen Vogels – aufweist. Auf einer weiteren Bedeutungsebene mit expressiver, ironisierender Funktion verweist der Titel „Blue Response“ in Verbindung mit der Beschreibung auf die Kommunikationskultur der Blizzard-Mitarbeiter im offiziellen Forum des Spiels: Es werden häufig Beschwerden der Spieler laut, dass Blizzard-Mitarbeiter zu selten auf die im Forum geäußerten Belange der Spieler eingehen. Antwortet ein Mitglied des Blizzard-Teams in einem Forenthread, wird der Beitrag zur Hervorhebung in blauer Schrift angezeigt, der Unternehmensfarbe von Blizzard. Nach einer solchen „blauen Antwort“ diskutieren die Spieler oft umso heftiger weiter und wenn daraufhin kein weiterer Beitrag von Blizzard-Vertretern erfolgt, kann der Eindruck entstehen, dass die streitenden Spieler ihn verschreckt haben. Als ironisierende Analogie dazu erfordert es der genannte Erfolg im Spiel, einen seltenen blauen Vogel zuerst ausfindig zu machen und anschließend zu verscheuchen. Es handelt sich hierbei im Gegensatz zum vorigen Beispiel um einen spielexternen Referenten, der jedoch transkulturell ist, da das Phänomen auch in deutschsprachigen Foren, für die deutschsprachige Blizzard-Repräsentanten zuständig sind, bekannt ist. Die Referenz hat lediglich eine humoristische Funktion auf der Mikroebene, lässt sich aber durch die Transkulturalität des Referenten durch die angewendete Strategie der Direktübersetzung in Form einer Lehnübersetzung mit denselben Konnotationen und unter Beibehaltung der Anspielung für deutschsprachige Spieler übertragen.

3. Um den in diesem Beispiel verwendeten Erfolg „A-VOID-ance“ zu erringen, muss ein Gegner namens Kenos, ein aus der Ebene der Leere (engl. *the Void*) entstandenes Monster, auf eine besondere Art und Weise besiegt werden. Kenos verteilt jeweils auf einen Gegner

eine negative Statusveränderung, die nach Ablauf von 8 Sekunden eine Implosion auslöst, die Schaden an allen Spielern verursacht und die schwächeren Verbündeten von Kenos tötet. Um den Erfolg zu erringen, müssen die Verbündeten von Kenos ohne Hilfe der Implosion besiegt werden, was nur gelingen kann, wenn der Spieler mit der Statusveränderung den Gegnern ausweicht und sich weit genug von diesen entfernt, damit die Implosion sie nicht trifft.

Der englische Titel des Erfolges nimmt auf einer ersten Bedeutungsebene Bezug auf das erforderliche Ausweichen der Spieler („avoidance“) und spielt auf einer zweiten Ebene auf die Herkunft des Gegners an, die Ebene der Leere, auf Englisch „the Void“, aus der er seine Macht bezieht. Die Erkennbarkeit der Anspielung wird hier durch eine deutliche externe Markierung gewährleistet, indem das in „avoidance“ enthaltene Wort „void“ durch Bindestriche vom restlichen Wort abgetrennt und in Großbuchstaben geschrieben wurde. Der Titel des Erfolges erfüllt einerseits eine informative Funktion, indem er auf die Lösungsmöglichkeit für die gestellten Anforderungen hinweist (avoidance, also das Ausweichen der zusätzlichen Gegner durch den von der Statusveränderung betroffenen Spieler), und weist andererseits durch eine zweite Bedeutungsebene in Form eines Wortspiels mit textinterner Referenz eine humoristische Funktion auf.

Da diese zwei Bedeutungsebenen durch ein Wortspiel ermöglicht werden, welches auf der Struktur eines englischen Wortes beruht, kann derselbe Effekt unter Beachtung beider Bedeutungsebenen nicht durch eine Direktübersetzung im Deutschen erreicht werden. Für die deutsche Entsprechung wurde die Strategie der Kultursubstitution gewählt, wobei dieselbe transkulturelle ECR mit dem Referenten the Void/die Leere wie im Ausgangstext verwendet wird. Es bleibt die zweite Bedeutungsebene mit der Referenz erhalten, die erste Bedeutungsebene mit direktem Bezug zum Spielinhalt und den Erfolgsanforderungen wird jedoch nicht übertragen. Um den humoristischen Effekt zu erzielen, wird als Rahmen die idiomatische Wendung „Lass/t dir/Euch das eine Lehre sein“ verwendet, in welchem das Schlüsselwort „Lehre“ durch das Homophon „Leere“ ersetzt wird. Da diese Redewendung keinen direkten Bezug zum Inhalt des Erfolgs aufweist, wird die informative Funktion in der deutschen Übersetzung nicht in gleichem Maße erfüllt wie im Ausgangstext; da die Beschreibung jedoch hinreichend Informationen zum Erreichen des Erfolges liefert, dürften die Auswirkungen für den Spielfortschritt minimal sein.

3.2.5.2 Referenzen aus der internationalen, englischen Internetkultur

Ein Bereich, aus dem Referenten für die in *World of Warcraft* verwendeten Anspielungen stammen können, ist die internationale, englischsprachige Internetkultur, wie sie auf Seiten wie 9gag.com, reddit.com, 4chan.org, imgur.com oder ähnlichen zu finden ist. Die Nutzerbasis dieser Seiten besteht aus Menschen aus aller Welt, die sich in der Lingua franca Englisch in kurzen, oft mit Bildern verbundenen Beiträgen über die Dinge unterhalten, die sie gerade in ihrem Leben beschäftigen. Die Beiträge können von den anderen Nutzern bewertet werden und bekommen bei guter Bewertung eine Platzierung auf der Startseite, wo sie von einer größeren Nutzerzahl gesehen werden. In dieser Gemeinschaft werden Phrasen, Bilder oder eine

Kombination aus beiden, sogenannte Memes[7], häufig zu Sinnbildern für bestimmte Situationen oder Gefühlslagen, die dann wiederum von anderen Nutzern in für deren eigene Situation in angepasster Form wiederverwendet werden. Auf einige dieser Sinnbilder und Phrasen wird auch in *World of Warcraft* in Form von Referenzen Bezug genommen.

Eine besondere Problematik bei der Übersetzung ins Deutsche besteht darin, dass diese Phrasen zwar auch vielen deutschsprachigen Spielern bekannt sein dürften und sie somit transkulturelle Referenten darstellen, sie allerdings auch im deutschsprachigen Raum, zum Beispiel im Chat unter deutschsprachigen Freunden, nur auf Englisch verwendet werden. Da Blizzard Entertainment jedoch, wie bereits in Kapitel 3.2.4 näher erläutert, die globale Übersetzungsstrategie der sprachlichen Einheitlichkeit im gesamten Spiel verfolgt, würde eine unveränderte Übernahme der englischen Ausdrücke und Phrasen in der deutschen Version einen Bruch dieser Einheit und somit der Immersion für deutschsprachige Spieler darstellen. Im Folgenden soll daher anhand einiger Beispiele gezeigt werden, welche Lösungsmöglichkeiten für die deutsche Übersetzung in solchen Fällen gewählt wurden. ECRs wurden nachträglich in Fettschrift markiert.

	Textsorte	Englisch	Deutsch	Übersetzungsstrategie
1.	unvertonter Dialog	„Sanitation Sorcerer Stephen Litmatch [when talked to, the following is one of the possible answers he gives the player:] The saurok intrigue me. So much so, in fact, that some have started calling me "**Skumblade Steve**".“	„Sanitärzauberer Stephen Streichholz [wenn er von einem Spieler angesprochen wird, ist die folgende eine der möglichen Antworten, die er den Spielern gibt:] Die Saurok faszinieren mich. Sogar so sehr, dass manche angefangen haben, mich "Skumklingen-Steve" zu nennen.“	unveränderte Übernahme (Vorname) / Direktübersetzung bzw. Neubenennung (Titel, Nachname, Name des Saurokklans)
2.	Kampfhaustier: Name und Beschreibung	„**Moon Moon** [Description:] **Moonfang's cubs grow into massive, slavering, black-furred killing machines... except for Moon Moon**.“	„Mondflausch [Beschreibung:] Die Welpen von Mondfang wachsen zu gewaltigen, geifernden, schwarzpelzigen Tötungsmaschinen heran. Mit Ausnahme von Mondflausch.“	Situationssubstitution / Neubenennung

[7] „An image, video, piece of text, etc., typically humorous in nature, that is copied and spread rapidly by Internet users, often with slight variations.” (Oxforddictionaries.com 2016)

3.	NPC (Oger)	„**Hurp'derp**“	„Strunz'blunz“	Situationssubstitution / Neubenennung
4.	Gegenstand: Name und Beschreibung	„Chunk of **Dogestone** [Description:] **Such color. Many shine. So heavy. Wow!**“ Sell Price: **13** gold, **37** silver	„Hundesteinbrocken [Beschreibung:] **So Farbe. Vieles Schimmer. So schwer. Wow!**“ Verkaufspreis: **13** Gold, **37** Silber	Direktübersetzung

Tabelle 21: Referenzen mit Referenten aus der internationalen, englischsprachigen Internetkultur (ECRs nachträglich hervorgehoben). Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment

1. Der Nichtspielercharakter Sanitation Sorcerer Stephen Litmatch befindet sich auf der unwirtlichen Insel des Donners, auf der neben anderen Lebewesen die echsenähnlichen Saurok leben, in diesem Fall vom Stamm der Skumblade (im Deutschen: Skumklingen). Wenn ein Spieler Stephen Litmatch anspricht, hat er verschiedene Standardantworten, die bei jedem Ansprechen zufällig ausgewählt werden. Eine ist die oben zitierte, in der er angibt, so von den Saurok fasziniert zu sein, dass andere ihm den Spitznamen „Skumblade Steve“ gegeben haben. Dieser Name hat zwei Bedeutungsebenen: Einerseits ist er innerhalb der Spielwelt stimmig und erfüllt die Funktion eines redenden Namens und die Charakterisierung seines Trägers, indem er auf die intensive Arbeit des Trägers mit den Skumblade-Saurok hindeutet. Andererseits verweist er durch die phonetische Ähnlichkeit eindeutig auf den als Meme bekannten „Scumbag Steve“ (vgl. Knowyourmeme[a] 2015), auch wenn dessen Merkmale von unethischem und egoistischem Verhalten keinen Bezug zum NPC aufweisen. Es handelt sich hierbei also um eine ECR, für deren Entschlüsselung enzyklopädisches Wissen aus der beschriebenen Internet-Subkultur nötig ist.

Für den deutschen Namen Sanitärzauberer Stephen Streichholz und den Spitznamen „Skumklingen-Steve“ wurde als Übersetzungsstrategie eine Mischung aus unveränderter Übernahme für den Vornamen und Direktübersetzung bzw. Neubenennung unter Beibehaltung des semantischen Wertes des Ausgangsnamens für Titel, Nachnamen und den Namen des Saurokklans, der für den Spitznamen verwendet wurde, angewandt. Eine leichte Abwandlung wurde nur beim Namensteil „Litmatch“ vorgenommen, indem im Deutschen nicht etwa wörtlich eine sperrig wirkende Formulierung mit „angezündetes Streichholz“, sondern die Verkürzung „Streichholz“ gewählt wurde. Der Spitzname „Skumklingen-Steve“ erfüllt ebenso wie der Ausgangsname die charakterisierende Funktion eines redenden Namens. Die andere Bedeutungsebene der intertextuellen kulturellen Referenz bleibt jedoch nicht erhalten, da „Skumklingen“ phonetisch zu weit von „Scumbag“ entfernt ist, um die Konnotation erhalten zu können. Somit ist im deutschen Spitznamen keine ECR mehr enthalten und es gehen die humoristische Funktion sowie die appellativen Funktionen der Ermöglichung eines Erfolgsge-

fühls beim Leser durch Erkennen einer Referenz sowie der Prestigeerhöhung des Senders verloren.

2. „Moon Moon“ ist der Name eines Haustiers, das Spieler durch Besiegen des mächtigen Wolfgegners Moonfang erhalten können. Haustiere erfüllen im Spiel verschiedene Funktionen: Sie sind meistens grafisch niedlich gestaltet und sollen einen Anreiz für die Spieler bieten, die erforderlichen Aufgaben auf sich zu nehmen und somit Spielzeit zu investieren, um in den Besitz der Haustiere zu gelangen. Hinzu kommt ein Sammelaspekt, da die Spieler zum Beispiel durch Erfolge angeregt werden, möglichst viele verschiedene Haustiere zu sammeln. Mit der vorletzten Erweiterung *Mists of Pandaria* wurde außerdem ein Kampfsystem eingeführt, in welchem die Haustiere zum Kampf gegen andere wilde Haustiere und gegen die Haustierteams von NPCs und anderen Spielern eingesetzt werden können.

Der Name „Moon Moon“ ist sowohl ein klangsymbolischer als auch ein redender Name, der auf die Abstammung von einem Wolf namens Moonfang (auf Deutsch: Mondfang) und auf seine vom Thema Mond beherrschten Kampffähigkeiten hinweist und den Träger zusätzlich durch die Wortwiederholung als klein und niedlich sowie möglicherweise als hilflos charakterisiert. Der Beschreibungstext weist zusätzlich darauf hin, dass Moon Moon im Gegensatz zu seinen Geschwistern nicht wehrhaft und gefährlich ist. Auf einer weiteren Bedeutungsebene bilden sowohl der Name als auch die Beschreibung jedoch auch eine außersprachliche kulturelle Referenz, indem sie auf das Meme von „Moon Moon“ (vgl. Knowyourmeme[b] 2015) verweisen: einem fiktionalen, wenig intelligenten Wolf, der törichte Dinge sagt oder tut und in seinem Rudel als Außenseiter gilt. Diese Rolle als Außenseiter in Ermangelung der im Rudel erforderlichen Fähigkeiten wird in der Beschreibung des Haustiers ebenfalls thematisiert.

Für den deutschen Namen „Mondflausch“ wurde die Strategie der Neubenennung bzw. der Situationssubstitution angewendet. Dieser Name hat keine primäre klangsymbolische Funktion, erfüllt aber ansonsten dieselbe charakterisierende Funktion der ersten, den Spielkontext betreffenden Bedeutungsebene: Es handelt sich um einen redenden Namen, der seinen Träger als Abkömmling des Wolfes Mondfang, als weich und flauschig und durch die damit verbundenen Konnotationen auch als niedlich charakterisiert und auf die von der Mondthematik beeinflussten Fähigkeiten für den Haustierkampf hinweist. Durch die Änderung des Namens geht die Referenz auf das „Moon Moon“-Meme verloren und der Name enthält keine ECR. Der per Direktübersetzung übertragene deutsche Beschreibungstext unterstützt hier lediglich die Charakterisierung als klein, niedlich und hilflos, da durch den geänderten Namen die intertextuelle Verbindung nicht mehr gegeben ist. Es ist zwar möglich, dass einige Spieler auch ohne explizite Erwähnung des Meme-Namens allein aufgrund der Beschreibung die intertextuelle Referenz erkennen, die Wahrscheinlichkeit einer solchen Entschlüsselung dürfte jedoch aufgrund des fehlenden Schlüsselwortes deutlich geringer als im Englischen ausfallen. Somit werden die appellativen Funktionen der Ermöglichung des Er-

folgsgefühls durch Entschlüsseln der Referenz beim Leser und der Prestigeerhöhung des Senders nicht in gleichem Maße erfüllt wie im Ausgangstext.

3. Bei dem NPC Hurp'derp handelt es sich um einen Oger. Diese werden im Spiel als nur wenig intelligent und daher auf steinzeitliche Kampfmethoden und Stärke setzend beschrieben. In Ausnahmefällen gibt es auch intelligente Oger, diese widmen sich oft dem Studium der Magie und belegen Führungspositionen innerhalb ihrer Gruppe. Der Name dieses speziellen Ogers charakterisiert ihn auf einer ersten Bedeutungsebene durch den Klang des Namens als nicht intelligent und daher potenziell leicht zu besiegen. Auf einer weiteren Bedeutungsebene verweist der Name durch die phonetische Ähnlichkeit und die Ähnlichkeit der Schreibweise als außersprachliche kulturelle Referenz auf das Meme „Herp Derp" bzw. „Harp Darp" oder „Derp" (vgl. Knowyourmeme[c] 2015, Knowyourmeme[d] 2015). Diese Bezeichnung wird in sogenannten Ragecomics verwendet, welche benutzt werden, um eine üblicherweise mit einer humoristischen Pointe endende Begebenheit zu erzählen. „Derp" und „Herp" werden dabei einerseits symbolisch für Dummheit und andererseits als Platzhalter für unwichtige, anonymisierte oder dem Gedächtnis des Autors entfallene Namen, Bezeichnungen oder Tätigkeiten verwendet. In Verbindung mit der Charakterisierung der Oger in *World of Warcraft* liegt nahe, dass mit der Referenz symbolisch die Dummheit des Ogers betont werden soll.

Im Deutschen wurde der Name wie im vorigen Beispiel per Neubenennung bzw. Situationssubstitution übertragen: „Strunz'blunz" wird durch die Ähnlichkeit zum Adjektiv „strunzdumm" ebenfalls zum redenden Namen, der den Träger des Namens als dumm charakterisiert. Die erste Bedeutungsebene mit expressiv-charakterisierender Funktion bleibt also erhalten. Durch die Änderung des Namens geht jedoch die zweite Bedeutungsebene, die ECR, vollständig verloren. Möglicherweise wurde diese Strategie gewählt, um die Übertragung der für die Kohärenz der Spielwelt wichtigeren ersten Bedeutungsebene zu gewährleisten, da der Name „Hurp'derp" von deutschsprachigen Spielern, die die Referenz nicht als solche erkennen, möglicherweise nicht mit Dummheit assoziiert würde. Interessant ist allerdings, dass für Französisch, Spanisch, Italienisch, brasilianisches Portugiesisch und Russisch die Strategie der unveränderten Übernahme gewählt wurde, wodurch die Referenz erhalten bleibt. Die deutsche Version sticht in diesem Fall also durch die von den anderen Lokalisierungssprachen abweichende Strategie heraus.

4. Den „Chunk of Dogestone" (auf Deutsch: Hundesteinbrocken) können Spieler im Magen eines Goren finden, nachdem sie diesen besiegt haben. Goren sind echsenähnliche Kreaturen, die sich hauptsächlich von Stein, aber auch gelegentlich von Fleisch ernähren. Der Gegenstand selbst ist durch die graue Farbe des Gegenstandsnamens als „Plunder" gekennzeichnet, was darauf hinweist, dass der Gegenstand keinerlei Nutzen im Spiel erfüllt und bedenkenlos bei einem Händler gegen den angegebenen Geldwert eingetauscht werden kann. Dies bedeutet auch, dass es sich um einen auf der Makroebene des Spiels unwichtigen Gegenstand handelt – somit stört es die Immersion nicht maßgeblich, wenn die Beschreibung des

Steins in einem auf den ersten Blick ungewöhnlichen, grammatikalisch unkorrekten Stil verfasst ist. Auf Spielebene könnte diese Art zu sprechen mit den nichtmenschlichen Goren assoziiert werden und erklären, warum gerade dieser Stein gefressen wurde, da die Goren sich für gewöhnlich nur mit gutturalen Lauten verständigen und keine menschliche Sprache verwenden. Der Bestandteil „Doge“ im Namen des Gegenstandes hat in der Spielwelt keine erkennbare Bedeutung, da die Verbindung zwischen einem Stein und einem Hund nicht deutlich wird. Auf der Ebene der Spielwelt hat der Name daher lediglich eine identifizierende Funktion. Auf der Ebene der intertextuellen Referenz bekommt „Doge“ in Kombination mit der Beschreibung jedoch eine weitere Bedeutung: Im Doge-Meme (vgl. Knowyourmeme[e] 2015) wird das Bild eines Hundes der Rasse Shiba mit einem kurzen Text versehen, der aus rudimentärer, stark vereinfachter und absichtlich grammatikalisch inkorrekter Sprache verfasst ist und häufig die Bestandteile „such x“, „much x“, „very x“ und „wow“ enthält. Der Text stellt dabei einen vom Menschen auf den Hund projizierten inneren Monolog dar. Der Stil des Beschreibungstextes des „Chunk of Dogestone“ hält diese Kriterien ein und gewährleistet durch die interne Markierung in Form der genannten Stilkriterien in Kombination mit dem Schlüsselwort „Doge“ im Gegenstandsnamen somit die Erkennbarkeit der Referenz für die Leser, die über das notwendige kulturelle Wissen verfügen.

Für die Gegenstandsbeschreibung wurde im Deutschen die Strategie der Direktübersetzung gewählt, wodurch der auf rudimentäres Vokabular, Ellipsen und bewusst falsche Grammatik zurückgreifende Stil erhalten bleibt. Der Gegenstandsname „Hundesteinbrocken“ wurde ebenfalls per Direktübersetzung übertragen – er ergibt somit durch die Spezifizierung der Steinart als „Hundestein“ aus spielkohärenter Sicht ebenso wenig Sinn wie der ausgangssprachliche Name, da nicht deutlich wird, was genau ein Hundestein ist oder warum dieser von einem Goren gefressen wurde. Gleichzeitig geht jedoch im Namen durch das Weglassen des Schlüsselwortes „Doge“ auch die Referenz auf das gleichnamige Meme verloren. Da die interne Markierung in Form des Stils des Beschreibungstextes jedoch eine deutliche Unterscheidung vom Kotext ermöglicht und der Text durch seine Struktur und das unveränderte Schlusswort „Wow“ eine deutliche Ähnlichkeit zum Ausgangstext und zum Doge-Meme aufweist, bleibt die Referenz und somit die Möglichkeit der intellektuellen Freude beim Leser nach der Entschlüsselung der Referenz sowie die Erhöhung des Autorenprestiges zum Teil erhalten. Eine mögliche Alternative für den Titel wäre zum Beispiel „Doge-Steinbrocken“: So bliebe die Referenz eindeutig erhalten und für Spieler ohne das zum Verständnis der Referenz notwendige Hintergrundwissen könnte „Doge“ innerhalb der Spielwelt als Name für eine besondere Art von Stein gedeutet werden.

Eine weitere im Beschreibungstext dieses Gegenstandes enthaltene Referenz befindet sich im Verkaufspreis, den ein Spieler bekommt, wenn er den Gegenstand an einen Händler verkauft: 13 Gold- und 37 Silberstücke. Zusammen ergeben die Ziffern die Zahl 1337, welche für den Namen der in der Internetkultur entstandenen Schrift „Leetspeak“ steht (vgl. Knowyourmeme[f] 2015), bei der Buchstaben durch ähnlich aussehende Zahlen ersetzt werden. 1337

steht daher für „LEET“, was wiederum eine Abwandlung von „elite“ ist. Die Verwendung dieser Schrift wird einerseits mit Prestige und Coolness, aber auch in ironisierter Form mit Angebertum und Lächerlichkeit assoziiert. Die Ziffern sind im Deutschen unverändert im Vergleich zum Englischen, somit bleibt die Referenz unverändert erhalten.

3.2.5.3 Referenzen aus dem Videospieljargon

Wie bereits in Kapitel 1.5.1 erwähnt, wird von den Spielern in *World of Warcraft* ein eigener Jargon[8] verwendet, um sich über die spielspezifischen Aspekte, Taktiken etc. auszutauschen. Dieser Jargon enthält sowohl Elemente der auch in Spielen mit Mehrspielermodus anderer Genres verwendeten Sprache als auch spezifischere Elemente, die in MMOs und MMORPGs oder nur in *World of Warcraft* Anwendung finden. Er wird zum Beispiel genutzt, um sich in verkürzter Form mit Hilfe von kollektiv mehr oder weniger übereinstimmend definierten Begriffen über die Spielmechaniken verständigen zu können; somit enthält dieser Jargon auch Charakteristiken einer Fachsprache. Viele der im Jargon nichtenglischer Sprachgruppen in *World of Warcraft* verwendeten Ausdrücke, zum Beispiel im deutschen oder französischen Jargon, sind englischen Ursprungs, was jedoch nicht zwangsläufig heißt, dass die Termini und Begriffe deckungsgleich mit ihren Entsprechungen im englischen Jargon sind. Die Sprache bewegt sich primär auf der Ebene der Spielmechaniken oder auf einer Metaebene und ist daher weniger geeignet, um den Rollenspielaspekt und die imaginative Immersion in der Geschichte der Fantasiewelt aufrechtzuerhalten.

Elemente dieses Jargons werden wiederum auch in den Texten des Spiels selbst in Form von Referenzen integriert. Wie Zhang (2010:43) feststellt, sind zielsprachliche Slang-Elemente wichtig, um für die Spieler der Zielkultur ein auf ihre Erwartungen zugeschnittenes Spielerlebnis zu ermöglichen: „In order to provide game players with a gaming environment feeling original, it is important to make them feel comfortable with the language in the game, not only in their mother tongue but also in the unique language of gamers, which includes the usage of slang.“ Die Integration von Gamer-Slang ist jedoch in *World of Warcraft* aus folgenden Gründen schwierig: Der deutsche Videospieljargon im Allgemeinen und in *World of Warcraft* im Speziellen besteht zu einem Großteil aus englischen Elementen. Diese haben sich vermutlich einerseits durch den Austausch mit internationalen Spielern in der Lingua franca Englisch entwickelt, wurden jedoch sicher auch begünstigt durch die Tatsache, dass im Deutschen die meisten Benennungen für neue Konzepte aus dem Bereich IT oder neuen Medien unverändert oder nur leicht angepasst aus dem Englischen übernommen werden (vgl. Dietz 2011). Da Blizzard jedoch für die Übersetzung von *World of Warcraft* ins Deutsche die Metastrategie verfolgt, möglichst keine oder nur wenige englische Wörter zu verwenden, vermutlich um auch neuen Spielern einen leichten Einstieg zu ermöglichen und die Spielwelt insgesamt sprachlich einheitlich zu gestalten, ist es schwierig, Referenzen mit Elementen des Vi-

[8] Vgl. hierzu auch Strong (2015), dessen Forschungsinteresse unter anderem in der Untersuchung des französischen Spielerjargons am Beispiel von *World of Warcraft* und *WildStar* (2014) liegt.

deospieljargons bei der Übersetzung zu erhalten. Im Folgenden werden einige Beispiele unter Beachtung dieser Problematik vorgestellt.

	Textsorte	Englisch	Deutsch	Übersetzungsstrategie
1.	Erfolg	„**Kite Fight** Defeat Gash'nul/Baldruc without destroying any of his totems. [Gash'nul: Alliance only. Baldruc: Horde only]“	„Drachenkampf Bezwingt Gash'nul/Baldruc, ohne eines seiner Totems zu zerstören. [Gash'nul: nur für Allianz. Baldruc: nur für Horde]“	Direktübersetzung
2.	Erfolg	„Ready for **Powerleveling** Collect 15 Heirlooms.“	„Volle Kraft voraus Sammelt 15 Erbstücke.“	Situationssubstitution
3.	Erfolg	„**Alt-ernative** Lifestyle Collect 5 Heirlooms.“	„Ein **Twink** mit dem Zaunpfahl Sammelt 5 Erbstücke.“	Kultursubstitution (zielkult. ECR)
4.	Kampfhaustier: Name und Brief	„Perky **Pug** [Letter that includes the pet:] From: The WoW Dev Team Subject: **P.U.G.** Dear very patient individual, We'd like to recognize your tenacity in running dungeons with people you probably haven't met before. Hopefully you even showed some rookies the ropes in your **pick-up groups**. In short, we heard you like **pugs**. **So here's a pug for your pug, so you can pug while you pug.** Or something. Hugs, Your friends on the WoW Dev Team.“	„Mopsiger Streuner [Brief mit dem Haustier als Anhang:] Von: Das Entwicklerteam von WoW Betreff: Streuner Werter Meister der Geduld, wir möchten Eure Beharrlichkeit belohnen, mit der Ihr immer wieder Dungeons mit Leuten betretet, die Ihr wahrscheinlich noch nie zuvor getroffen habt. Hoffentlich habt Ihr ein paar Jungspunden zeigen können, wie der Hase läuft. Lange Rede, kurzer Sinn, wir haben zufällig gehört, dass Ihr mit Zufallsgruppen herumstreunt. Und wie der Zufall so will [sic] ist hier also ein kleiner Streuner, den wir Euch zufallen lassen, um mit euch zu streunen, während Ihr	Situationssubstitution

			zufälligen Zufällen zufallt. Oder so. Knuddels, Das Entwickler-Team von WoW“	
5.	NPC	„**Knewbie McGreen**“	„**Nuhb Grünohr**“	Kultursubstitution / Neubenennung
6.	Erfolg	„**More Dots!** (10 player) Defeat Onyxia in less than 5 minutes in 10-player mode.“	„**Mehr Dots**! (10 Spieler) Bezwingt Onyxia im 10-Spieler-Modus in weniger als 5 Minuten.“	Direktübersetzung / Kultursubstitution
7.	Quest	„This Means WAR (Wild Arachnid Roundup) Mount a Hearthglen Mustang near the Northridge Lumber Mill, then use its Whinny ability to send 10 Northridge Spiders to the Hearthglen Recruits at the Northridge Lumber Mill. You can round up several spiders at once.“	„Hier ist **WoW** (Wald ohne Wildspinnen) Besteigt am Sägewerk des Nordkamms einen Herdweiler Mustang und benutzt seine Fähigkeit 'Wiehern', um 10 Nordkammspinnen zu den Rekruten von Herdweiler an der Nordkamm Sägemühle [sic] zu treiben. Ihr könnt mehrere Spinnen auf einmal zusammentreiben.“	Neukreation einer ECR durch Kultursubstitution

Tabelle 22: Referenzen auf Basis des „World of Warcraft“-spezifischen Spielerjargons (ECRs nachträglich hervorgehoben). Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment

1. Für den Erfolg „Kite Fight“ muss eine Spielergruppe einen mächtigen Gegner besiegen, welcher im Kampf mehrere unbewegliche Totems aufstellt, die ihm Stärkungseffekte oder den Spielern Schwächungseffekte geben. Daher müssen die Spieler diese Totems möglichst zerstören oder ihnen ausweichen. Um den Erfolg zu erringen, darf jedoch keines der Totems zerstört werden, was dadurch erschwert wird, dass viele Spieler Fähigkeiten besitzen, die Flächenschaden machen, der versehentlich ein Totem zerstören könnte. Die effektivste Methode ist daher, den Gegner jedes Mal von den Totems wegzulocken, sobald er diese aufgestellt hat. Das Lenken des Gegners in eine gewollte Richtung durch Rückwärtslaufen des lockenden Spielers wird im englischen Jargon auch als *to kite* bzw. im deutschen Jargon als *kiten* bezeichnet. Neben der Klangsymbolik durch den Reim enthält der Titel „Kite Fight“ des Erfolges also eine Referenz auf einen Jargonbegriff und gibt damit denjenigen Spielern, die die Referenz verstehen, gleichzeitig einen Hinweis auf die notwendige Taktik. Da im Kampf keine Spielzeugflugdrachen vorkommen, auf die sich *kite* als Substantiv auf der Ebene der

Spielwelt beziehen könnte, macht die Referenz in diesem Fall die einzige Bedeutungsebene von „Kite“ aus.

Für den deutschen Titel „Drachenkampf“ wurde die Strategie der Direktübersetzung gewählt. Da, wie bereits festgestellt, „kite“ im englischen Titel nur in seiner Jargonbedeutung und nicht zur Erfüllung einer informativen Funktion verwendet wurde, verliert der deutsche Titel durch die Verwendung der gemeinsprachlichen Bedeutung von „kite“ als „Drache“ jeden Bezug zum Kontext. Die Referenz bleibt ebenfalls nicht erhalten, da keine Entsprechung des deutschen Jargons verwendet wurde. Der deutsche Titel erfüllt also weder eine informative Funktion im Spielkontext noch expressive oder appellative Funktionen einer Referenz und könnte somit sogar als Fehlübersetzung bezeichnet werden. Alternativlösungen, die zumindest die informative und die humoristische Funktion erfüllen, wären zum Beispiel folgende: „Eiertanz“ – durch diese Situationssubstitution wird mit Hilfe eines umgangssprachlichen Ausdrucks ironisch auf die Erfolgsanforderungen verwiesen. Allerdings wird dieser Ausdruck bereits als Name für einen anderen Erfolg verwendet und sollte, um die eindeutige Zuordnung des Erfolges zu ermöglichen, kein zweites Mal verwendet werden. Außerdem möglich wäre eine Modifizierung der metaphorischen Redewendung „Tanz mit dem Tod“ zu „Tanz mit dem Totem“, wodurch ebenfalls die informative und die humoristisch-expressive Funktion gewährleistet wären. Möglichkeiten, den Jargonausdruck „kite“ beizubehalten, gäbe es zum Beispiel bei Konstruktionen, in denen die deutschen Substantivendungen -keit bzw. -keiten durch die Homonyme „kite“/„kiten“ ersetzt werden.

2. Für den Erfolg „Ready for Powerleveling“ ist das Sammeln von 15 Erbstücken notwendig. Hierbei handelt es sich um Ausrüstungsgegenstände, die mit einem hochstufigen Charakter gekauft oder anderweitig erworben und dann von niedrigstufigen Charakteren desselben Accounts verwendet werden können. Diese Gegenstände passen sich im Gegensatz zu normaler Ausrüstung der Charakterstufe bis zu einer bestimmten Grenze an, sind generell recht mächtig, besitzen oft zusätzliche Boni und bieten somit die Möglichkeit, neue Charaktere schnell auf höhere Stufen zu bringen. Das möglichst schnelle Erreichen höherer Stufen (engl. *levels*) wird im Jargon auch als *powerleveling* bezeichnet. Der englische Titel des Erfolges enthält somit eine Referenz auf einen Terminus des Spielerjargons, vermittelt jedoch auch einem englischsprachigen Spieler ohne Kenntnisse des Jargons auf der semantischen Ebene die Information, dass der Besitz von 15 Erbstücken zum schnellen Hochstufen von Charakteren befähigt. Da in diesem Fall Referent und semantischer Wert des Schlüsselwortes nah beieinander liegen, kommt den appellativen Funktionen der Referenz (Bereiten einer intellektuellen Freude und das Gefühl der Zugehörigkeit zu einer In-Group beim Spieler durch Entschlüsseln der Referenz sowie Prestigeerhöhung des Senders) eine geringere Bedeutung zu.

Im Deutschen wurde durch Situationssubstitution mit dem Titel „Volle Kraft voraus“ lediglich die inhaltliche Bedeutung auf der Ebene der Spielwelt transportiert – hier die Information, dass das Besitzen von 15 Erbstücken ein schnelles Vorankommen ermöglicht. Es

wurden weder das ursprüngliche noch andere Worte aus dem Jargon oder andere ECRs eingefügt, daher enthält die deutschsprachige Version keine Referenz mehr und erfüllt somit auch nicht die appellativen Funktionen.

3. Für den Erfolg „Alt-ernative Lifestyle“ müssen fünf Erbstücke gesammelt werden; es handelt sich also um eine Vorstufe des im vorherigen Abschnitt beschriebenen Erfolgs. Auf der Bedeutungsebene der Spielwelt liefert „alternative lifestyle“ einen Bezug zu den neuen Charakteren, für die man die Erbstücke verwenden wird, da der Spieler durch die Wahl anderer Fraktionen, Völker oder Klassen jeweils einen anderen Blickwinkel auf die Spielwelt zu sehen bekommt. Auf der Bedeutungsebene der Referenz mit dem Schlüsselwort „alt“, welches durch einen Bindestrich vom Rest des Wortes abgetrennt ist und durch diese externe Markierung somit als Referenz erkennbar wird, ergibt sich ebenfalls eine Verbindung zu den zusätzlichen Charakteren, für die der Spieler die Erbstücke verwenden kann: „alt“ ist im englischen Jargon eine Bezeichnung für eine weitere, zusätzlich zum ersten bzw. Hauptcharakter erstellte Spielfigur (kurz für *alternate character*).

Im deutschen Titel „Ein Twink mit dem Zaunpfahl“ wurde die Referenz des Ausgangstextes per Kultursubstitution mit einem in der zielsprachlichen Kultur angesiedelten Referenten ersetzt. Die idiomatische Wendung „ein Wink mit dem Zaunpfahl“ mit der Bedeutung „einen Hinweis auf überdeutliche Art und Weise geben“ fungiert als Rahmen, bei dem das Schlüsselwort „Wink“ durch ein anderes, im Kontext der Wendung unerwartetes ersetzt wird. Somit wird eine ähnlich humoristische Wirkung erzielt wie im englischen Original. Bei dem deutschsprachigen Referenten „Twink“ handelt es sich um die Entsprechung des englischen „alt“: Im deutschen Jargon von *World of Warcraft* ist ein „Twink“ eine zusätzlich zum ersten oder Hauptcharakter erstellte Spielfigur, für die üblicherweise ein geringerer Zeitaufwand investiert wird als für den Hauptcharakter. Der Terminus ist möglicherweise als Verkürzung aus dem englischen „twin character“ entstanden und weist keinerlei Bezug zum Begriffsumfang des englischen Slangausdrucks „twink“ als „jungenhafter, gutaussehender schwuler Mann“ auf. Auf der Bedeutungsebene der Spielwelt weist der idiomatische Ausdruck „ein Wink mit dem Zaunpfahl“ nur wenig Bezug zum Kontext auf und wurde wahrscheinlich hauptsächlich wegen seiner Eignung als Rahmen für eine Referenz mit humoristischem Effekt ausgewählt.

4. Wenn ein Spieler den Erfolg für den Abschluss von zufälligen heroischen Dungeons mit insgesamt 100 über den Dungeonbrowser zufällig ausgewählten Spielern erhalten hat, bekommt er als Belohnung das Haustier „Perky Pug“ (auf Deutsch: Mopsiger Streuner), welcher einem Mops nachempfunden ist, per In-Game-Brief zugeschickt. Im Brief bedankt sich das Entwicklerteam von *World of Warcraft* bei der betreffenden Person für ihre Geduld und Ausdauer, mit so vielen anderen noch unbekannten Spielern in einem Fünf-Spieler-Dungeon zusammenzuarbeiten. Der Brief hat daher eine primär phatisch-expressive Funktion, da er der Kontaktaufrechterhaltung und der Verbesserung der Beziehung zwischen Entwicklern und Spielern dient. Zusätzlich enthält er jedoch eine Referenz auf eine weitere Bedeutung des

Wortes „pug“ im englischen Jargon: „PUG“ entwickelte sich als Abkürzung aus „pick-up group“ – dieses wird ebenfalls im Brief erwähnt und steht für eine spontan zusammengestellte Gruppe zufälliger, einander wahrscheinlich unbekannter Mitspieler. Die Erkennbarkeit der Referenz ist zusätzlich gewährleistet durch die typographische, externe Markierung im Betreff, in welchem „pug“ in Form einer Abkürzung als „P.U.G.“ geschrieben wird, und durch die interne Markierung in Form der Wiederholung des Wortes „pug“ im Absatz „In short, we heard you like pugs. So here's a pug for your pug, so you can pug while you pug. Or something.” Dieser Absatz enthält zusätzlich noch eine weitere Referenz, die durch den im Vergleich mit der Formel „Yo dawg, I heard you like X, so I put an X in your X so you can X while you X“ nur leicht veränderten Satzbau und die Wiederholung des Schlüsselwortes als Abwandlung des „Yo dawg“-Memes erkennbar ist. Dieses besteht aus einem Bild des US-amerikanischen Rappers Xzibit und einem in der obigen Weise formulierten Satz unter Wiederholung der verwendeten Substantive und Verben, wodurch ein humoristischer Effekt erzielt wird (vgl. Knowyourmeme[g] 2015). Im Beispiel aus *World of Warcraft* wird dieser noch dadurch verstärkt, dass „pug“ sowohl als Verb als auch als Substantiv in der Bedeutung des Hundes und der aus zufälligen, unbekannten Spielern zusammengestellten Gruppe verwendet wird. Eine mögliche Entschlüsselung wäre daher: „So here’s a [pet dog] for your [pick-up group], so you can [have your pet dog with you] while you [are in a pick-up group].“

Da es im deutschen Jargon keinen ähnlich geläufigen Ausdruck für aus zufälligen Mitspielern zusammengestellte Gruppen gibt, der auch noch einen Bezug zum Namen des Haustiers aufweist, wurde für die deutsche Übersetzung mit Hilfe einer Situationssubstitution eine andere Lösung gewählt: Im Absatz „Lange Rede, kurzer Sinn, wir haben zufällig gehört, dass Ihr mit Zufallsgruppen herumstreunt. Und wie der Zufall so will [sic] ist hier also ein kleiner Streuner, den wir Euch zufallen lassen, um mit euch zu streunen, während Ihr zufälligen Zufällen zufallt. Oder so.“ wurde durch Wiederholungen des Substantivs „Zufall“, des Adjektivs „zufällig“, des Verbes „zufallen“ sowie des Substantivs „Streuner“ und des Verbes „streunen“ einerseits ein Bezug zwischen den Zufallsdungeons und dem Namen „Mopsiger Streuner“ hergestellt und andererseits durch die etwas übertrieben wirkenden Wiederholungen ebenfalls ein humoristischer Effekt erzielt. Der Absatz erfüllt somit dieselbe Funktion von Humor wie in der englischen Version, enthält jedoch keine Referenz mehr und kann somit auch nicht von Spielern entschlüsselt werden und nur zum Teil zur Prestigeerhöhung des Herausgebers dienen.

5. Bei der Ankunft in einer neuen Operationsbasis der Fraktion der Allianz wird dem Spieler, der in diesem Gebiet die Rolle des Kommandanten übernimmt, in der Quest „Inspiring Ashran“/„Inspiration für Ashran“ die Aufgabe übertragen, mit einigen wichtigen Personen sowie einem neuen Rekruten zu sprechen. Dieser neue Rekrut heißt „Knewbie McGreen“. Neben der identifizierenden hat dieser Name auch eine redende und klassifizierende Funktion: Das im Nachnamen enthaltene „green“ deutet in Anlehnung an „greenhorn“ darauf hin, dass der Rekrut noch neu und unerfahren ist. Neben dieser Bedeutungsebene, die

sich auch durch gemeinsprachliches Wissen erschließen lässt, enthält der Name noch eine Referenz auf die Bezeichnung für eine neue und unerfahrene Person im Spieler- und Internetjargon: für gewöhnlich bekannt in der Schreibweise als „newbie“, „newb“ oder „noob“ bzw. „n00b“ in Leetspeak (vgl. Knowyourmeme[f] 2015).

Für den deutschen Namen wurde als Strategie die Neubenennung unter Beibehaltung des semantischen Wertes des ausgangssprachlichen Namens gewählt, welche in diesem Fall am ehesten der Kultursubstitution entspricht. Der Nachname „Grünohr“ hat ebenso wie der englische Nachname eine klassifizierende und redende Funktion, da sich mit allgemeinsprachlichem Wissen die Ähnlichkeit zum idiomatischen Ausdruck „noch grün hinter den Ohren sein“ und somit die Konnotation „neu und unerfahren“ erschließen lässt. Gleichzeitig werden durch die phonetische Ähnlichkeit des Vornamens „Nuhb“ mit dem auch im deutschen Spielerjargon üblichen „Noob“ die Referenz auf den Spielerjargon und die damit verbundenen appellativen Funktionen erhalten und die Bedeutung der ersten Inhaltsebene verstärkt.

6. Der Erfolg „More Dots!“ erfordert von einer Gruppe von Spielern, die starke Gegnerin Onyxia, einen weiblichen Drachen, innerhalb von 5 Minuten zu besiegen. Da sie während des Kampfes vom Boden abhebt und eine Weile in der Luft fliegt, besteht die Schwierigkeit für die Spieler darin, entweder vorher und nachher oder idealerweise auch während der Flugphase genug Schaden zu machen, um sie innerhalb der geforderten Zeit zu besiegen. Die beste Strategie besteht darin, den Drachen für die Flugphase mit möglichst vielen Effekten zu belegen, die auf dem Gegner verbleiben und für eine Zeit von selbst weiter Schaden verursachen. Dieser Schaden über Zeit wird auf Englisch mit „damage over time“ bezeichnet und sowohl im englischen als auch im deutschen Jargon mit „dot“ abgekürzt. Ein „Dot“ bezeichnet daher einen Zauber oder eine Fähigkeit, die am Gegner Schaden über Zeit verursacht. Die Aufforderung „More Dots!“ bietet also einen Hinweis auf die Strategie zur Erreichung des Erfolges, der nur zu entschlüsseln ist, wenn der Leser über das entsprechende Jargonwissen verfügt. Da „dot“ in der Bedeutung von „Punkt“ in diesem Kontext keinen Sinn ergibt, kann die informative Funktion des Erfolgstitels nur mit dem entsprechenden Jargonwissen erschlossen werden. Neben der Referenz auf den Spielerjargon enthält der Titel noch eine weitere Referenz: „More Dots!“ ist ein wörtliches Zitat aus einer Audioaufzeichnung der Kommunikation einer englischsprachigen Spielergruppe, speziell der von zunehmender Emotionalität geprägten Ansagen des Gruppenleiters, bei einem erfolglosen Versuch, Onyxia zu besiegen. Der Versuch und die Audioaufzeichnung stammen aus der Zeit des Grundspiels von *World of Warcraft* vor der ersten Erweiterung und die Aufzeichnung wurde seitdem über youtube.com und ähnliche Seiten verbreitet und hat einen hohen Grad an Bekanntheit in der Spielergemeinschaft erreicht.

Im Deutschen wurde für den Titel „Mehr Dots!“ die Strategie der Direktübersetzung unter Einbindung eines deutschen Jargonelements gewählt, welches in diesem Fall identisch mit dem englischen ist – man könnte hier also auch von der Strategie der Direktübersetzung in Kombination mit einer Kultursubstitution sprechen. Der Bezug zum Spielerjargon bleibt er-

halten, da „Dot“ auch die im deutschen Jargon übliche Abkürzung für eine Fähigkeit ist, die Schaden über Zeit verursacht, und die Bedeutung des Titels wäre für einen Spieler ohne Kenntnis des Jargons ebenso unverständlich wie in der englischen Version, da das Wort „Dot“ in der deutschen Allgemeinsprache keine Bedeutung hat, die in diesen Kontext passen würde. Durch die Direktübersetzung in Form einer Lehnübersetzung ohne Änderung der Satzstruktur oder Satzzeichen ist zudem eine recht große Ähnlichkeit zu dem auch unter deutschsprachigen Spielern bekannten Zitat aus der beschriebenen englischen Audioaufzeichnung gegeben, wodurch auch die zweite Referenzebene, wenn auch in subtilerer Form, erhalten bleibt.

7. Bei der Quest „This Means WAR (Wild Arachnid Roundup)“ hilft der Spieler einigen Siedlern bei der Vertreibung von wilden, großen Spinnen, die sie an der Arbeit hindern. Der englische Titel der Quest enthält ein Wortspiel, das auf der häufig symbolisch, aber auch wörtlich verwendeten Redewendung „this means war“ basiert, indem „WAR“ als fiktionales, in den Kontext der Quest passendes Akronym mit der Bedeutung „Wild Arachnid Roundup“ verwendet wird. Neben der Ernsthaftigkeit der dem Spieler übertragenen Aufgabe unterstreicht die martialisch anmutende, gemessen an der relativen Harmlosigkeit der Gegner auch übertrieben wirkende Benennung zudem die ironisierende und somit humorerzeugende Funktion des Titels.

Im Deutschen wurde durch Kultursubstitution eine Übersetzung gewählt, die ebenfalls ein Wortspiel durch ein Akronym mit fiktionaler, zum Kontext der Quest passender Bedeutung enthält: „Hier ist WoW (Wald ohne Wildspinnen)“. Die humoristische Wirkung kommt hier allerdings nicht durch die übertrieben martialische Formulierung, sondern durch eine textinterne, auf dem Spielerjargon basierende Referenz zustande: „WoW“ ist eine übliche Abkürzung für „World of Warcraft“. Die deutsche Übersetzung erfüllt also sowohl die inhaltlich-informative Funktion als auch die expressiv-humoristische, erreicht dies jedoch mit anderen Mitteln, da sie hierfür im Gegensatz zur englischen Version auf eine außersprachliche kulturelle Referenz zurückgreift.

In den Beispielen zeigt sich, dass die gewählten Übersetzungsstrategien nicht immer geeignet waren, um alle im Ausgangstext enthaltenen Funktion zu erhalten. In anderen Fällen ist jedoch auch ein hohes Maß an Kreativität zu beobachten, mit dem die Erhaltung oder Neuschaffung von Referenzen auch mit Elementen des zielsprachlichen Jargons ermöglicht wird.

3.2.5.4 Referenzen aus der Videospielkultur

Referenten von ECRs kommen aus verschiedenen Bereichen an Kulturgütern, zum Beispiel auch aus anderen Videospielen. Referenzen auf Basis von Videospieltiteln oder in der internationalen Internetkultur zur Redewendung gewordenen Zitaten aus Videospielen sind insbesondere problematisch bei der Übersetzung, denn die Referenz ist trotz häufig vorhandener offizieller Übersetzungsäquivalente im Deutschen schwierig zu erhalten, da offizielle deutsche Titel von ursprünglich englischen Spielen meistens auf Englisch belassen werden und die im Internet verbreiteten Spielzitate auch im deutschen Kulturraum häufig nur auf Englisch

als Redewendung bekannt sind. Eine direkte Übernahme würde jedoch die Immersion der Spieler in der Spielwelt, welche gänzlich auf Deutsch gehalten ist, gefährden. Im Folgenden werden einige Referenzen aus dem Bereich der Videospielkultur und die für die deutsche Übersetzung gewählten Lösungsstrategien exemplarisch vorgestellt.

	Text-sorte	Englisch	Deutsch	Übersetzungsstrategie
1.	Erfolg	„**I'm In Your Base, Killing Your Dudes** Kill all three of the opposing faction's champions in Krasarang Wilds.“	„**Auswärtssieg** Tötet alle drei Helden der gegnerischen Fraktion in der Krasarangwildnis.“	Kultursubstitution (Referent aus anderem Kulturbereich)
2.	Quest	„**Grand Theft Palomino** Salanar the Horseman asks that you steal a horse from the Havenshire Stables and return it to him at Death's Breach.“	„**Grand Theft Palomino** Salanar der Reiter in der Todesbresche möchte, dass Ihr ein Pferd aus den Ställen von Havenau stehlt und es zu ihm bringt.“	Unveränderte Übernahme
3.	Erfolg	„**Stamp Stamp Revolution** Defeat Hans'gar and Franzok in Blackrock Foundry without any raid member being crushed by a stamping press on Normal difficulty or higher.“	„Stanz mit dem Tod Bezwingt Hans'gar und Franzok in der Schwarzfelsgießerei auf dem Schwierigkeitsgrad 'Normal' oder höher, ohne dass ein Schlachtzugsmitglied von einer Stanzpresse zermalmt wird.“	Situationssubstitution
4.	Erfolg	„**The Crumble Bundle** Complete the quest "The Crumbled Chamberlain" within 10 minutes of accepting it.“	„Der Zahn der Zeit Schließt die Quest 'Der zerfallene Kämmerer' innerhalb von 10 Minuten ab, nachdem Ihr sie angenommen habt.“	Situationssubstitution
5.	Erfolg	„**The Cake Is Not A Lie** Bake a Delicious Chocolate Cake.“	„**Der Kuchen ist keine Lüge** Backt einen köstlichen Schokoladenkuchen.“	Direktübersetzung (Lehnübersetzung)
6.	Erfolg	„**Mine Sweeper** Get caught in 10 consecutive land mine explosions in the Sparksocket Minefield without landing.“	„Minenräumer Lasst Euch von 10 aufeinanderfolgenden Landminen-Explosionen in Funksockels Minenfeld erwischen, ohne zu landen.“	Direktübersetzung (Lehnübersetzung)
7.	Erfolg	„**Like an Arrow to the Face** Defeat Garalon in Heart of Fear on Normal or Heroic	„Wie ein Pfeil ins Gesicht Bezwingt Garalon im Herzen der Angst auf dem Schwierigkeitsgrad 'Normal' oder 'Heroisch', ohne eines	Direktübersetzung (Lehnübersetzung)

		difficulty without destroying any of his legs.“	seiner Beine zu zerstören.“	

Tabelle 23: Referenzen auf Basis anderer Videospiele (ECRs nachträglich hervorgehoben). Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment

1. Bei der Erstellung eines Charakters in *World of Warcraft* müssen sich die Spieler zwischen zwei miteinander verfeindeten Fraktionen entscheiden. Für die Erringung des Erfolges „I'm In Your Base, Killing Your Dudes“ muss der Spieler drei NPC-Helden der gegnerischen Fraktion besiegen, welche sich in einer befestigten Basis befinden. Vor diesem Hintergrund kann sich der Titel, wenn er wörtlich verstanden wird, auf der Ebene des Spielinhaltes auf das Töten der gegnerischen Helden in deren Basis und die darüber empfundene Genugtuung beziehen. Auf einer weiteren Bedeutungsebene ist der Satz jedoch ein Zitat aus einer Mehrspieler-Partie *StarCraft* (1998). Das Zitat ist im Kontext von Spielen mit Mehrspielermodus und Spieler-gegen-Spieler-Komponente zur Redewendung geworden und wird gerne verwendet, wenn ein Spieler heimlich die Basis des Gegenspielers angreift (vgl. Knowyourmeme[h] 2015). Diese Referenz erfüllt neben den appellativen Funktionen zur Schaffung eines Erfolgsgefühls beim Spieler nach Entschlüsselung der Referenz und zur Prestigeerhöhung des Herausgebers auch eine leicht expressiv-humoristische Funktion, da die sonst eher thematisch ernste Aufgabe durch die saloppe Formulierung aufgelockert wird.

Für die deutsche Übersetzung „Auswärtssieg“ wurde auf die Strategie der Kultursubstitution zurückgegriffen und die ECR im Ausgangstext durch eine ECR aus der Zielkultur ersetzt. Die zielsprachliche ECR stammt aus dem Bereich des Fußballs, einem im deutschsprachigen Raum sehr populären Sport, und somit aus einem gänzlich anderen Bereich als die ECR des Ausgangstextes. Bedingt durch die Popularität der Sportart gehört der Terminus „Auswärtssieg“ zu einem eher allgemeinen Kulturwissen, über das die Mehrheit der Angehörigen dieses Kulturraums verfügen dürfte. Im Gegensatz dazu handelt es sich beim Bereich der Videospiele um eine spezifischere Subkultur, die auch spezifischeres enzyklopädisches Wissen voraussetzt. Es lässt sich daher schlussfolgern, dass die ausgangssprachliche ECR auf das Wissen einer kleineren, enger definierten Zielgruppe und die zielsprachliche ECR eher auf ein allgemeines Kulturwissen der Zielgruppe und somit auf einen größeren Adressatenkreis ausgerichtet ist. Neben der Beibehaltung einer allusiven Qualität der Textstelle und der damit verbundenen Funktionen erfüllt „Auswärtssieg“ auch auf der Ebene der Spielwelt eine inhaltliche Funktion, indem es auf den Sieg auswärts, also außerhalb des eigenen Einflussgebietes, verweist. Die Benennung „Sieg“ ist zusätzlich konsistent mit der spielinternen Terminologie, da die Tötung eines Spielers oder NPCs der gegnerischen Fraktion, auf Englisch „honorable kill“, auf Deutsch mit „ehrenhafter Sieg“ bezeichnet wird. Somit wurden in der deutschen Übersetzung alle Bedeutungsebenen und Funktionen der Textstelle erhalten.

2. Bei der Quest „Grand Theft Palomino“ soll der Spieler ein Pferd stehlen, um es anschließend als Reittier zu verwenden. Auf der wörtlichen Bedeutungsebene bezieht sich der Name der Quest also auf das Stehlen des Pferdes (welches nicht zwingend ein cremefarbener

Palomino sein muss). Auf zwei zusätzlichen Bedeutungsebenen bezieht sich der Name jedoch in Form einer lexikalisch modifizierten Form von „Grand Theft Auto“ einerseits auf die Straftat des Kraftfahrzeugdiebstahls und andererseits auf das gleichnamige, sehr bekannte Videospiel *Grand Theft Auto* (1997, mehrere Fortsetzungen bis 2013), bei dem der Spieler regelmäßig Kraftfahrzeuge verschiedenster Art zur eigenen Benutzung stiehlt.

In der deutschen Fassung „Grand Theft Palomino“ wurde die Strategie der unveränderten Übernahme gewählt, interessanterweise in diesem Fall als einzige der europäischen Sprachen, in die *World of Warcraft* lokalisiert wurde. Da vielen Spielern mit enzyklopädischem Wissen aus der Videospielkultur das Spiel *Grand Theft Auto*, welches auch in der deutschen Version den englischen Titel trägt, bekannt sein dürfte, bleibt die Bedeutungsebene der Referenz auf das gleichnamige Spiel erhalten, da diese Spieler selbst bei nur geringen Englischkenntnissen den Bezug zum Stehlen in beiden Textwelten herstellen können. Die wörtliche, auf den Kontext bezogene Bedeutung kann jedoch nur von Spielern mit ausreichenden Englischkenntnissen erschlossen werden und die zweite Referenzebene, die sich auf den Straftatbestand des Kraftfahrzeugdiebstahls bezieht, erfordert zusätzlich ein tiefergehendes kulturelles und fachliches Wissen aus dem Bereich des US-amerikanischen Strafrechts. Auch wenn einige Spieler über das notwendige sprachliche und kulturelle Hintergrundwissen verfügen, stellt die englische Benennung im Deutschen jedoch einen Immersionsbruch durch den Sprachwechsel dar.

3. Der Kampf gegen die Bossgegner Hans’gar und Franzok findet in einer Gießerei statt und erfordert eine Gruppe von 10 bis 25 Spielern. Während des Kampfes werden zeitweise Stampfpressen aktiviert, die auf wechselnden Flächenabschnitten des Raumes von der Decke auf den Boden herabgesenkt werden und allen zu diesem Zeitpunkt zwischen Boden und Presse befindlichen Spielern viel Schaden zufügen. Daher müssen die Spieler sich in dieser Phase des Kampfes viel bewegen, um zu vermeiden, von den Pressen getroffen zu werden. Der Titel des Erfolges „Stamp Stamp Revolution“, welcher erfordert, dass kein Spieler von einer Stampfpresse getroffen wird, bezieht sich auf der lexikalischen Bedeutungsebene auf die Stampfpressen und könnte durch die Wahl des Wortes „Revolution“ auch dahingehend interpretiert werden, dass es einer Revolution gleichkommt, wenn die Spielergruppe es schafft, dass niemand von den Pressen getroffen wird. Auf einer weiteren Bedeutungsebene enthält der Titel jedoch auch eine durch lexikalische Modifikation veränderte Referenz auf das Videospiel *Dance Dance Revolution* (1998), welches in seiner ursprünglichen Form aus einem Bildschirm und einer Tanzmatte bestand, auf dem der Spieler nach Anweisungen des Bildschirms bestimmte Bewegungen ausführen musste. Die Referenz erfüllt daher neben den appellativen Funktionen zur Prestigeerhöhung des Herausgebers und zur Schaffung eines Erfolgsgefühls bei Spielern, die die Referenz erkennen, auch eine eindeutig humoristische Funktion, da die Ausweichbewegungen der Spieler während des Kampfes ironisierend mit den tanzartigen Bewegungen eines Spielers von *Dance Dance Revolution* verglichen werden.

Im Deutschen wurde für den Titel „Stanz mit dem Tod“ die Strategie der Situationssubstitution angewandt, indem die metaphorische Redewendung „Tanz mit dem Tod“ durch eine Substitution des Schlüsselwortes „Tanz“ durch das phonetisch ähnliche und in den Kontext des Erfolges passende Verb in Imperativform „Stanz“ lexikalisch modifiziert wurde. Durch die Ergänzung eines unerwarteten Schlüsselwortes fungiert die Redewendung hier auch als Rahmen für eine Referenz, die jedoch keine ECR ist, da sie auch ohne tiefergreifendes Kulturwissen erschlossen werden kann. Durch die Verwendung des Wortes „Tod“ haftet dem Titel ein etwas ernsterer Ton an, da das Getroffenwerden von einer oder mehreren Stanzpressen durchaus zum virtuellen Tod führen kann. Diese Ernsthaftigkeit wird jedoch durch die lexikalische Modifizierung der Redewendung humoristisch aufgelockert. Somit bleibt nur die humoristische Funktion erhalten. Auf der Bedeutungsebene der Spielwelt verschiebt sich der Fokus, da der Begriff „Revolution“ im Ausgangstext Konnotationen an Erfolg und der Begriff „Tod“ im Zieltext eher Konnotationen an die Folgen einer Niederlage beinhaltet. Es beziehen sich jedoch beide Bedeutungsebenen in sinnvoller Weise auf den Kontext und wirken daher nicht immersionsstörend.

4. Für die Quest „The Crumbled Chamberlain“ muss der Spieler verschiedene Körperteile und Ausrüstungsgegenstände des verstorbenen, aber durch Magie wiederbelebten Kämmerers finden und zu dessen Kopf bringen. Um den Erfolg „The Crumble Bundle“ zu erhalten, muss diese Quest innerhalb von 10 Minuten abgeschlossen werden.

Der englische Name des Erfolges enthält auf der Bedeutungsebene der Spielwelt einen Bezug zum Kämmerer, dessen Einzelteile zusammen einen „crumbled bundle“, eine Art Haufen aus Einzelteilen ergeben würden. Gleichzeitig enthält der Name jedoch auch entlehntes Textmaterial, welches lexikalisch modifiziert wurde: Die Plattform „Humble Bundle“ (https://www.humblebundle.com/) bietet regelmäßig verschiedene Zusammenstellungen an Spielen unabhängiger Entwickler zum Verkauf an, wobei die Käufer entscheiden, wie viel sie jeweils bezahlen wollen. Durch die Beibehaltung der Struktur der Phrase und die phonetische Ähnlichkeit zwischen „humble“ und „crumble“ ist die Anspielung für Spieler mit dem entsprechenden Hintergrundwissen im Bereich der Videospielkultur leicht erkennbar.

Im Deutschen wurde die Strategie der Situationssubstitution gewählt und somit die im Ausgangstext enthaltene ECR durch eine Formulierung ohne Referenz ersetzt, die zur Situation im Kontext passt. „Der Zahn der Zeit“ ist einerseits eine bekannte Redewendung und erfüllt die ironisierend-expressive Funktion, da sie sich auf den in Einzelteile zerfallenen, aber immer noch lebendigen Kämmerer beziehen, der zudem jeden Tag von neuem den Spielern die Aufgabe anbietet, ihm seine restlichen Einzelteile zu bringen. Zusätzlich hat der Titel einen stärkeren inhaltlichen Bezug zu den Anforderungen des Erfolges selbst, da durch den Verweis auf die immerzu vergehende Zeit auf die für den Erfolg begrenzt zur Verfügung stehende Zeitspanne Bezug genommen wird. Durch den Wegfall der ECR können jedoch die damit zusammenhängenden appellativen Funktionen nicht erfüllt werden.

5. Für den Erfolg „The Cake Is Not A Lie“ muss der Spieler mit Hilfe eines Rezeptes und den entsprechenden Zutaten einen Schokoladenkuchen backen. Neben dem spielinternen Bezug des Titels auf den Kuchen enthält dieser Erfolgsname ein lexikalisch modifiziertes Zitat aus dem Spiel *Portal* (2007): „The cake is a lie“. In *Portal* werden dem Spieler von einem Computer mit künstlicher Intelligenz Aufgaben in einem Versuchsaufbau gestellt und als Belohnung wird ihm ein Kuchen versprochen. Sobald der Spieler die – augenscheinlich von einem früheren Versuchsteilnehmer verfasste – versteckte Inschrift „The cake is a lie“ an einer Wand entdeckt, beginnt er an der Belohnung und den Hintergründen der Experimente zu zweifeln. Dieses Zitat hat in der Videospielkultur eine recht hohe Bekanntheit erreicht.

Für den deutschen Erfolgsnamen „Der Kuchen ist keine Lüge“ wurde die Strategie der Direktübersetzung gewählt. Durch den ungewohnten Bezug zwischen Kuchen und Lüge wird so eine interne Markierung der Referenz ermöglicht, die trotz des Sprachwechsels auf den für gewöhnlich nur auf Englisch verwendeten Referenten verweist. Die Referenz und ihre Funktionen bleiben somit erhalten. Der inhaltliche Bezug zum Spielkontext bleibt ebenfalls gegeben.

6. Beim Erfolg „Mine Sweeper“ muss sich der Spieler über ein Minenfeld bewegen, in dem er bei Kontakt mit einer Landmine in die Luft geschleudert wird. Trifft er beim Fallen auf eine weitere Mine, wird er erneut in die Luft geschleudert. Um die für den Erfolg notwendigen 10 Explosionen ohne zwischenzeitliche Landung auszulösen, muss der Spieler seine Flugrichtung durch den Aufprallwinkel auf die Minen koordinieren.

Der Erfolgsname „Mine Sweeper“ enthält einerseits einen deutlichen inhaltlichen Bezug zum Kontext, da der Spieler für den Erfolg Minen räumen muss. Diese Bedeutungsebene enthält eine leicht ironisierende Funktion, da der Spieler die Minen nicht der Erwartung entsprechend durch Entschärfen beseitigt, sondern indem er sie durch Kontakt zur Explosion bringt. Auf einer weiteren Bedeutungsebene enthält der Name durch eine nur minimale Änderung der Schreibweise eine außersprachliche kulturelle Referenz auf das Spiel *Minesweeper* (1992–), welches auf dem Betriebssystem von Microsoft Windows bis einschließlich der Version Windows 7 enthalten war und vom Spieler erforderte, die Minen in einem Feld durch logisches Denken zu identifizieren, ohne eine Mine zur Explosion zu bringen. Das Spiel ist auch in der deutschen Version von Windows unter seinem englischen Namen enthalten.

Der deutsche Erfolgsname „Minenräumer“ wurde wie im vorigen Beispiel mit Hilfe der Strategie der Direktübersetzung gebildet und erfüllt ebenfalls die auf den Spielkontext bezogene, leicht ironisierende Funktion. Da die Anforderungen des Erfolges sich jedoch von denen des Spieles *Minesweeper* unterscheiden und das Spiel im deutschsprachigen Raum nur unter dem englischen Namen bekannt ist, wird ein Erkennen der ursprünglich enthaltenen Referenz deutlich erschwert und es kann vermutet werden, dass die Mehrheit der deutschsprachigen Spieler sie nicht erkennen. Somit wurden im Zieltext die ECR und die damit verbundenen appellativen Funktionen nicht erhalten.

7. Bei Garalon handelt es sich um einen Gegner, der einem mehrere Meter großen Käfer ähnelt und von einer größeren Gruppe Spieler besiegt werden muss. Die übliche Taktik hierfür liegt in der Beschädigung seiner Beine, um ihn zu verlangsamen und ihm erhöhten Schaden zuzufügen. Garalon heilt in periodischen Abständen seine Beine wieder, sodass diese erneut angegriffen werden müssen. Für den Erfolg „Like an Arrow to the Face" muss Garalon besiegt werden, ohne seine Beine zu zerstören. Der Name des Erfolges weist, wenn er im wörtlichen Sinn interpretiert wird, nur einen geringen Bezug zum Spielkontext auf, da ein Pfeil ins Gesicht eines Gegners für gewöhnlich ein schnelles Kampfende bedeutet, bei diesem Erfolg jedoch ein längerer Kampf zu erwarten ist, da der durch das Zerstören der Beine erhaltene Schadensbonus wegfällt. Die präsentere Bedeutungsebene ist daher die ECR mit Referenten im Videospiel *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011), welches in einer mittelalterlichen Fantasiewelt angesiedelt ist, da ein Satz aus dem Spiel in modifizierter Form übernommen wurde: Wenn der Spieler in *Skyrim* eine Wache anspricht, antwortet diese mit bestimmten Standardphrasen; eine davon ist „I used to be an adventurer like you, then I took an arrow in the knee." Da dieser Satz im Laufe des Spiels von vielen Wachposten gesagt wird und somit vielen Spielern bekannt ist, hat er auch außerhalb des Spieles Bekanntheit erlangt und wird häufig in der Form „I used to be X, then I took an arrow to the knee" als humorvolle Erklärung dafür verwendet, warum eine Person einer bestimmten Tätigkeit nicht mehr nachgeht (vgl. Knowyourmeme[i] 2015). Die Referenz entsteht bei dem Erfolg „Like an Arrow to the Face" durch die Verbindung des modifizierten entlehnten Textmaterials „an arrow to the X" in Kombination mit der Erwähnung von Garalons Beinen im Beschreibungstext des Erfolges.

Für den deutschen Erfolgsnamen „Wie ein Pfeil ins Gesicht" wurde wiederum die Strategie der Direktübersetzung gewählt. Durch den Sprachwechsel wird jedoch der Teil des entlehnten Textmaterials, der zuvor als Rahmen für die Referenz fungierte, nun nicht mehr erkennbar, da das entlehnte Material zu stark modifiziert wurde, um das nur auf Englisch als Meme bekannte Zitat aus *Skyrim* auch über die Sprachgrenze hinweg erkennen zu können. Somit bleibt die Referenz nicht erhalten und der Erfolgsname erfüllt lediglich die identifizierende Funktion mit schwachem Bezug zum Spielkontext. Ein interessanter Vergleich bietet die französische Übersetzung des Erfolgsnamens: „Et puis j'ai pris une flèche dans le genou". Durch die Verwendung einer Direktübersetzung des *Skyrim*-Zitates, das die Grundlage für die Referenz im Ausgangstext bildet, und den gleichzeitigen Verzicht auf eine Modifikation dieses entlehnten Textmaterials bleibt die Erkennbarkeit der Referenz gewährleistet. Die verwendete Übersetzungsstrategie lässt sich am ehesten durch Spezifizierung in Form der Vervollständigung beschreiben, da die fehlenden Teile des Zitates ergänzt wurden. Da jedoch gleichzeitig die im englischen Erfolgsnamen verwendeten Modifikationen – die Änderung von „then I took" zu „like" und von „to the knee" zu „to the face" –, die im entlehnten Textmaterial vorgenommen wurden, rückgängig gemacht wurden, kann hier von einer Spezifizierung in Form der Vervollständigung und Modifikation gesprochen werden.

3.2.5.5 Referenzen aus den Bereichen Film, Musik, Literatur, Bibel und christliche Bräuche und sonstige Kulturgüter

Auch der Kulturbereich der **Filme** liefert eine häufig genutzte Grundlage für außersprachliche kulturelle Referenzen. Im Folgenden werden einige Anspielungen mit Referenten im Filmbereich und die jeweils verwendeten Übersetzungsstrategien vorgestellt. In der folgenden Tabelle 24 wurden die Textstellen mit einer Anspielung bzw. ECR nachträglich in Fettschrift hervorgehoben. Wenn angegeben ist, dass eine ECR auch im Zieltext enthalten ist, bedeutet dies, dass auch die bereits genannten appellativen Funktionen einer außersprachlichen kulturellen Referenz (Prestigeerhöhung des Herausgebers, intellektuelle Freude und Gefühl der Zugehörigkeit zu einer In-Group bei Spielern, die die Referenz erkennen) erfüllt wurden.

Nr.	Text-sorte	Englisches Original	Referent	Deutsche Übersetzung	Referent	Übersetzungsstrategie	Funktionen (identifizierend, humoristisch) erfüllt? ECR?
1.	Erfolg	„**The First Rule of Ring of Blood is You Don't Talk About Ring of Blood** Complete the Ring of Blood, Amphitheater of Anguish and Crucible of Carnage.“	*Fight Club* (1999), lexikalische Modifikation des Zitates „The first rule of Fight Club is you don't talk about Fight Club“ aus dem Film	„**Die erste Regel des Rings des Blutes lautet: Ihr verliert kein Wort über den Ring des Blutes** Schließt die „Ring des Blutes“-Quests in Nagrand, die „Amphitheater der Agonie“-Quests in Zul'Drak und die „Schmelztiegel des Gemetzels“-Quests im Schattenhochland ab.“	transkulturelle ECR, lexikalische Modifikation	Direktübersetzung / Offizielles Äquivalent	ja; ECR enthalten
2.	Gegenstand (Streitkolben)	„**Fight Club**“	*Fight Club* (1999), situative Modifikation	„Gefechtskeule“	-	Direktübersetzung	nur identifizierende Funktion; keine ECR
3.	Erfolg	„**Hopocalypse Now!** Smash 100 Virmen with a single hammer swing in Stormstout Brewery on Heroic Difficulty.“	*Apocalypse Now* (1979), lexikalische Modifikation	„Ich bin die Hopfokalypse! Zermalmt in der Brauerei Sturmbräu auf dem Schwierigkeitsgrad 'Heroisch' 100 Shed-Ling mit einem einzelnen Hammerschlag.“	-	Situationssubstitution	ja; keine ECR
4.	Erfolg	„**Acrocalypse Now** Defeat 20 Frenzied Crocolisks within 10 seconds during the Lockmaw	*Apocalypse Now* (1979), lexikalische Modifikation	„**Ein Krokilisk und sein Nilpferd** Bezwingt während der Begegnung mit Schnappschlund in der Verlore-	*Das Krokodil und sein Nilpferd* (1979), lexikali-	Kultursubstitution (mit transkultureller	ja; ECR enthalten

		encounter in the Lost City of the Tol'vir on Heroic Difficulty.“		nen Stadt der Tol'vir auf dem Schwierigkeitsgrad 'Heroisch' 20 Rasende Krokilisken innerhalb von 10 Sekunden.“	sche Modifikation	ECR)	
5.	NPC (Stein-elemen-tar)	„**Rocky Horror**“	*The Rocky Horror Show* (1973 UK, Musical) / *The Rocky Horror Pic-ture Show* (1975), situative Modifikation	„**Krankenstein**“	*Frankenstein* (div.), basierend auf dem Roman (1818) von Mary Shelley; lexikali-sche Modifikation	Kultursubstitu-tion (mit trans-kultureller ECR)	ja; ECR enthalten
6.	Erfolg	„Over Their Heads Bomb the following tar-gets during the daily quest "Dark Skies." […]“	- (keine ECR, statt-dessen Ironisierung durch idiomatische Wendung)	„**Dann kämpfen wir eben im Schatten!** Bombardiert während der täglichen Quest "Der Himmel verfinstert sich" die folgenden Ziele. [...]“	*300* (2006), Zitat aus dem Film; situative Modifi-kation	Neukreation einer ECR	ja; ECR enthalten
7.	Erfolg	„Choppin' Even More Logs Place 100 Work Orders at the Lumber Mill.“	- (keine ECR)	„**Ich bin Holzfäller, und mir geht's am besten** Erteilt 100 Arbeitsaufträge an das Sägewerk.“	*Monty Python's Flying Circus* (1969), lexikali-sche Modifikation des Zitats „Er ist Holzfäller, und ihm geht's gut“ aus dem Holz-fäller-Lied	Neukreation einer ECR	ja; ECR enthalten

Tabelle 24: Referenzen auf Basis von Filmen (ECRs nachträglich hervorgehoben). Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment

Das deutsche Lokalisierungsteam von *World of Warcraft* gibt im offiziellen Forum an, Filmzitate in der Übersetzung möglichst wörtlich wiederzugeben (vgl. Blizzard Entertainment[g] 2012). Diese Strategie der Direktübersetzung entspricht vermutlich oft einem offiziellen Äquivalent, wenn der Film, der als Referent dient, auch in deutscher Fassung existiert und im deutschsprachigen Kulturraum hinreichend bekannt ist. Beispiel 1 in Tabelle 24 zeigt diese Strategie: Hier entspricht die Direktübersetzung in Form einer verschobenen Übersetzung dem offiziellen Äquivalent, da von den Übersetzern das Zitat aus der deutschen Fassung des Films *Fight Club* (1999) gewählt wurde. Wenn jedoch kein Textzitat aus einem Film, sondern ein Filmtitel als Rahmen für die Referenz dient, ist ein Beibehalten der ursprünglichen Referenz unter Umständen schwieriger, wie Beispiel 2 zeigt: Hier wurde der Filmtitel *Fight Club* als Referent verwendet. „Club" wird in diesem Fall auf zwei verschiedenen Bedeutungsebenen verstanden: Einerseits erfüllt es eine identifizierende und informative Funktion in Bezug auf den Gegenstand, einen Knüppel, und auf einer zweiten Bedeutungsebene dient es als außersprachliche kulturelle Referenz in Bezug auf den Film, der von einem Kampfclub handelt. Im Deutschen muss der identifizierenden Funktion Vorrang eingeräumt werden, um ein reibungsloses Agieren innerhalb der Spielwelt zu ermöglichen. Die hierfür gewählte Strategie der Direktübersetzung führt allerdings dazu, dass weder die humoristische Funktion noch die appellativen Funktionen in Zusammenhang mit einer ECR erhalten bleiben.

Beispiel 3 liegt ein ähnliches Problem zugrunde, da auch hier ein englischer Filmtitel als Referent dient. Da jedoch bei Erfolgsnamen bedingt durch die Abstraktheit und den geringeren multimedialen Bezug – eine Ausnahme bildet hier das Icon, welches zusammen mit dem Erfolgstext angezeigt wird – eine freiere Namensgestaltung möglich ist als bei Gegenständen, wurde mit der Situationssubstitution eine Strategie umfangreicheren Eingreifens gewählt, mit der zumindest die humoristische Funktion erhalten wird. In Beispiel 4 wurde im englischen Original derselbe Referent wie in Beispiel 3 verwendet. Im Deutschen wurde ein anderer Referent gefunden, der einen sprachlichen Bezug zum Spielkontext aufweist. Durch die Strategie der Kultursubstitution können hier sowohl die humoristische Funktion als auch eine ECR und die damit verbundenen appellativen Funktionen erhalten werden. Auch in Beispiel 5 konnte durch die Strategie der Kultursubstitution ein anderer Referent gefunden werden, der auch die in diesem Fall wieder stärkere identifizierende Funktion (da es sich um einen auch bildlich in der Welt vorhandenen Steinelementar handelt) erfüllt – es bleiben somit alle Funktionen erhalten.

Beispiele 6 und 7 zeigen, dass die deutschen Übersetzer durchaus auch ihre Rolle als kreative Experten auf der gesamten Textebene wahrnehmen und, möglicherweise als Ausgleich für an anderer Stelle nicht erhaltene Referenzen, durch Neukreation Referenzen in der deutschen Version hinzufügen, wo im englischen Original keine vorhanden waren – in Beispiel 6 erfüllt das englische Original zwar durch ein Wortspiel mit einer Redewendung eine humoristische Funktion, enthält jedoch keine Referenz; in Beispiel 7 enthält das englische Original weder eine ECR noch eine ausgeprägte humoristische Funktion.

Nr.	Textsorte	Englisches Original	Referent	Deutsche Übersetzung	Referent	Übersetzungsstrategie	Funktionen (identifizierend, humoristisch) erfüllt? ECR?
1.	NPC	„**Justin Timberlord**“	Justin Timberlake (US-amerikanischer Sänger)	„**Helge Holzschneider**“	Helge Schneider (dt. Sänger und Entertainer)	Kultursubstitution (mit zielkultureller ECR)	ja; ECR enthalten
2.	Gegenstand (Plattengürtel)	„**Tenacious Defender** [Beschreibung:] It has **the power... to move you.**“	„Wonderboy“ (2002) von Tenacious D (US-amerikanische Band), lexikalische/ situative Modifikation	„**Die toten Hosenträger** [Beschreibung:] **Steh auf... wenn du am Boden bist.**“	„Steh auf, wenn du am Boden bist“ (2002) von Die Toten Hosen (dt. Band), lexikalische/ situative Modifikation	Kultursubstitution (mit zielkultureller ECR)	ja; ECR enthalten
3.	Quest	„**Precious and Fragile Things Need Special Handling** Archaeologist Adamant Ironheart at Odesyus' Landing on Azuremyst Isle wants you to bring him 8 Ancient Relics.“	„Precious“ (2005) von Depeche Mode (britische Band), situative Modifikation	„**Marmor, Stein und Eisen bricht, aber uralte Nachtelfenrelikte nicht...** Archäologe Adamant Eisenherz bei Odesyus' Ankerplatz möchte, dass Ihr ihm 8 uralte Relikte bringt.“	„Marmor, Stein und Eisen bricht“ (1965), Drafi Deutscher (dt. Sänger); lexikalische Modifikation	Kultursubstitution (mit zielkultureller ECR)	ja; ECR enthalten
4.	Erfolg	„**I've Got the Power**	„The Power“	„**Die Macht ist stark in**	*Star Wars*-	Kultursubstitu-	ja;

		Win Temple of Kotmogu while controlling all 4 Orbs of Power.“	(1990) von Snap!; situative Modifikation	**mir...** Gewinnt eine Schlacht um den Tempel von Katmogu, während Ihr alle vier Kugeln der Macht kontrolliert.“	Filmreihe (seit 1977), lexikalische Modifikation	tion (mit transkultureller ECR)	ECR enthalten
5.	Erfolg	„**I've Got 9999 Problems but a Bone-White Primal Raptor Ain't One** Obtain the reins of the Bone-White Primal Raptor from Ku'ma, the Bone Collector.“ [Kosten: 9999 Knochen]	„99 Problems“ (2004) von Jay-Z (US-am. Sänger), lexikalische Modifikation des Zitats „ I got 99 problems but a bitch ain't one“	„**Er hat rausgefunden, wie man Türen öffnet…** Erhaltet die Zügel des knochenweißen Urraptors von Ku'ma dem Knochensammler.“	*Jurassic Park* (1993), situative Modifikation eines Zitates aus dem Film	Kultursubstitution (mit transkultureller ECR)	ja; ECR enthalten
6.	Quest	„Bringing the Bass Collect a Bass Blaster, Laz-Tron Disc Reader, Phonic Amplifier, S.P.R.K. Capacitor, and a Cord of Ancient Wood.“	- (keine ECR, stattdessen Ironisierung durch idiomatische Wendung)	„**Wir brauchen Bass** Besorgt einen Bass-Blaster, ein Laz-Tron-Laufwerk, einen phonischen Verstärker, einen F.N.K.-Kondensator und einen Klafter uraltes Holz.“	„Türlich, türlich (sicher, Dicker)“ (2000) von Das Bo (dt. Sänger), situative Modifikation eines Zitats	Neukreation einer ECR (mit zielkultureller ECR)	ja; ECR enthalten

Tabelle 25: Referenzen aus dem Bereich Musik (ECRs nachträglich hervorgehoben). Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment

Auch der Kulturbereich der **Musik** bietet eine häufig genutzte Grundlage für Referenzen in *World of Warcraft*. In Tabelle 25 wurden hierzu einige Beispiele inklusive der verwendeten Übersetzungsstrategien vorgestellt. Es konnten hier hauptsächlich Beispiele gefunden werden, in denen auch in der deutschen Version durch die Strategie der Kultursubstitution eine Referenz und somit alle Funktionen erhalten wurden. Dies wird häufig ebenfalls durch Referenten aus dem Musikbereich gelöst, in Beispiel 1, 2 und 3 mit zielkulturellen Referenzen. ECRs im Ausgangstext aus dem Musikbereich wurden jedoch auch durch Referenzen aus anderen Bereichen ersetzt, in den Beispielen 4 und 5 jeweils aus dem Bereich Film mit transkultureller ECR. Beispiel 6 zeigt wiederum, dass zuweilen im Zieltext eine Referenz mit stärkerer kultureller Prägung als im Ausgangstext verwendet wird, wodurch im Zieltext ohne entsprechende Motivation im Ausgangstext eine neue ECR kreiert wird.

Nr.	Text-sorte	Englisches Original	Referent	Deutsche Übersetzung	Referent	Übersetzungsstrategie	Funktionen (identifizierend, humoristisch) erfüllt? ECR?
1.	Gegenstand	„**The Emperor's New Cape**“ [nicht sichtbar, wenn vom Charakter angelegt]	„The Emperor's New Clothes“ (Originaltitel: *Kejserens nye Klæder*, 1837) von Hans Christian Andersen; lexikalische Modifikation	„**Des Kaisers neuer Umhang**“ [nicht sichtbar, wenn vom Charakter angelegt]	„Des Kaisers neue Kleider“ (Originaltitel: *Kejserens nye Klæder*, 1837) von Hans Christian Andersen; lexikalische Modifikation	Offizielles Äquivalent (transkulturelle ECR aus einer Drittkultur)	ja; ECR enthalten
2.	Erfolg	„**The Green Hills of Stranglethorn** Complete all of **Hemet Nesingwary** quests in Stranglethorn Vale up to and including Big Game Hunter.“	*Green Hills of Africa* (1935) von Ernest Hemingway; lexikalische Modifikation	„**Die Grünen Hügel des Schlingendorntals** Schließt alle **Hemet Nesingwary**-Quests [sic] im Schlingendorntal ab, bis hin zu 'Großwildjäger'.“	„Die grünen Hügel Afrikas“ (1935), Ernest Hemingway; lexikalische Modifikation [schwächere ECR, da zwar transkulturell, aber im deutschsprachigen Raum weniger bekannt]	Offizielles Äquivalent Unveränderte Übernahme	ja; ECR enthalten
3.	Quest	„**The Daughter Who Lived**“ [Teil einer Questreihe um die tragische Geschichte eines Ritters, der in dem	*Harry Potter*-Reihe von Joanne K. Rowling (1997–2007); lexikalische Modifikation des Zitats „The Boy Who	„Die überlebende Tochter“ [siehe links]	- (Referenz geht verloren, da nicht das off. Äquivalent „Ein Junge überlebt“ [Titel 1.	verschobene Direktübersetzung	nur identifizierende Funktion; keine ECR

		Glauben gestorben ist, seine gesamte Familie sei tot. Es stellt sich jedoch heraus, dass eine seiner Töchter noch lebt.]	Lived“ (Name des ersten Kapitels und Teil des letzten Satzes des ersten Bandes)		Kapitel] oder „Auf Harry Potter – den Jungen, der lebt!“ [letzter Satz 1. Kapitel] als Rahmen für die transkult. ECR gewählt wurde.)		
4	Gegenstände	„**Numbing Handguards**“, „**Fist of Pained Senses**“, „**Amulet of Dull Dreaming**“, „**Tunic of Sinking Envy**“	*Ode to a Nightingale* (1819) von John Keats, lexikal. Modifikation: „MY heart aches, and a drowsy numbness pains / My sense, as though of hemlock I had drunk, / Or emptied some dull opiate to the drains / One minute past, and Lethe-wards had sunk“	„Betäubende Handschützer“, „Faust der gepeinigten Sinne“, „Amulett der geistigen Abwesenheit“, „Tunika des nachlassenden Neides“	- (keine ECR)	verschobene Direktübersetzung	nur identifizierende Funktion; keine ECR
5.	Erfolg	„**Full of Sound and Fury** Defeat Chimaeron in Blackwing Descent with no more than 2 raid member deaths.“	*The Tragedy of Macbeth* (~1600) von William Shakespeare, situative Modifikation des Zitates: „It is a / Tale told by an idiot, full of sound and fury, /	„Mit Pauken und Trompeten Bezwingt Schimaeron im Pechschwingenabstieg, ohne dass mehr als 2 Schlachtzugsmitglieder sterben.“	- (keine ECR, stattdessen idiomatische Wendung)	Situationssubstitution	ja; keine ECR

			Signifying nothing.“				
6.	Erfolg	„**The Incredible Hulk** Force Svala Sorrowgrave to kill a Scourge Hulk on Heroic Difficulty in Utgarde Pinnacle.“	„The Hulk“, Figur aus Comicbüchern von Marvel Comics seit *The Incredible Hulk #1* (1962) von Stan Lee/ Jack Kirby, situative Modifikation	„Überredungskünstler Zwingt Svala Grabesleid in Turm Utgarde auf dem Schwierigkeitsgrad 'Heroisch', einen Hünen der Geißel zu töten.“	- (keine ECR, stattdessen idiomatische Wendung)	Situationssubstitution	ja; keine ECR
7.	Erfolg	„**Lance a Lot** Best a rider of every racial faction at the Argent Tournament.“	Sir Lancelot du Lac aus der britischen Legende von König Arthur; lexikalische Modifikation	„**Ritter Sport** Übertrefft beim Argentumturnier einen Vertreter jeder Fraktion.“	Schokoladenmarke „Ritter Sport“ (Bereich Konsumgüter); situative Modifikation	Kultursubstitution (mit zielkultureller ECR)	ja; ECR enthalten
8.	Vertonter Dialog	„Reshad says: Percy, what’s that you’ve got there? Come, now, let’s see it… Reshad says: **Fifty Layers of Shadow**?! PERCIVAL, YOU PUT THAT BACK THIS INSTANT. Reshad says: Nasty Bird…“	*Fifty Shades of Grey* (2011), Erotikroman von E.L. James; lexikalische Modifikation	„Reshad sagt: Percy, was hast du denn da? Na los, zeig her... Reshad sagt: Der **Schulkükenreport**?! PERCIVAL, DAS LEGST DU SOFORT WIEDER WEG! Reshad sagt: Versauter Vogel...“	*Der Schulmädchen-Report* (1970) von Günther Hunold / 13 Verfilmungen (1970-1980); lexikalische Modifikation	Kultursubstitution (mit zielkultureller ECR)	ja; ECR enthalten

Tabelle 26: Referenzen aus dem Bereich Literatur und Lyrik (ECRs nachträglich hervorgehoben). Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment

Aus dem Bereich der **Literatur** finden sich zahlreiche Referenzen in *World of Warcraft*, einige Beispiele davon mit der jeweiligen deutschen Übersetzung finden sich in Tabelle 26.[9] In Beispiel 1 wurde ein offizielles Äquivalent verwendet, da es sich um eine transkulturelle ECR handelt, deren offizielle deutsche Version auch im deutschen Spielkontext Sinn ergibt. Im Deutschen ist die Referenz zudem durch eine interne Markierung in Form der für die heutige Sprache ungewöhnlichen Wortstellung des Genitivs leichter als Referenz erkennbar als im Englischen.

In Beispiel 2 wurde der Name des im Spiel wiederholt auftauchenden Meisterjägers „Hemet Nesingwary" unverändert übernommen, da er ein Anagramm von „Ernest Hemingway" darstellt. Der US-amerikanische Schriftsteller Hemingway, welcher sich ebenso wie sein Pendant in *World of Warcraft* als Großwildjäger betätigte, ist auch im deutschsprachigen Raum bekannt, wenn auch weniger als im angloamerikanischen Raum. Insofern dürfte die Referenz für deutschsprachige Spieler weniger leicht zu erkennen sein als für Spieler aus dem angloamerikanischen Kulturraum. Der Name des Erfolges aus Beispiel 2 basiert auf dem Titel eines Werkes von Hemingway, welches auch auf Deutsch erschienen ist. Daher konnte die offizielle Übersetzung des Werkes als Grundlage für die deutsche Version genommen werden, welche in diesem Fall auch einer Direktübersetzung entspricht.

In Beispiel 3 wurde zur Übersetzung des Questnamens „The Daughter Who Lived" die Strategie der verschobenen Direktübersetzung gewählt. Diese Entscheidung scheint zumindest fragwürdig, da für diese Referenz auch ein offizielles Äquivalent zur Verfügung gestanden hätte. Da die gewählte Version deutlich von diesem abweicht, kann sie nicht mehr als Rahmen für eine Referenz fungieren, wodurch die Anspielung im Deutschen verloren geht und lediglich die informative Funktion erhalten bleibt. Beispiel 4 zeigt eine Auswahl einiger in Anlehnung an ein Gedicht von John Keats benannter Ausrüstungsgegenstände. Der Referent ist im deutschsprachigen Raum nur wenig bekannt und zudem liegen für das Gedicht verschiedene Übersetzungen vor. Bei der Übersetzung der Gegenstandsnamen hat sich das deutsche Lokalisierungsteam daher wahrscheinlich an der identifizierenden Funktion orientiert und als Strategie verschobene Direktübersetzungen gewählt. In diesem Fall wird ebenfalls nur die informative Funktion erhalten.

In den Beispielen 5 und 6 wurden für ein im deutschen Kulturraum weniger bekanntes Shakespeare-Zitat aus Macbeth und für die auch im Deutschen unter seinem englischen Namen bekannte Comicfigur *The Incredible Hulk* jeweils eine Situationssubstitution in Form einer idiomatischen Wendung gewählt, wodurch die humoristische Funktion erfüllt wird, im Zieltext jedoch keine ECRs mehr vorhanden sind.

In den Beispielen 7 und 8 wurden für die deutsche Übersetzung jeweils Kultursubstitutionen mit bekannten zielkulturellen ECRs gewählt, die gut zum Spielkontext passen und dort alle Funktionen gleichermaßen erfüllen wie die Referenzen im Ausgangstext. Sowohl die

[9] Eine von Spielern zusammengestellte Sammlung von Referenzen aus dem Bereich Literatur und Lyrik in der englischen Version kann zum Beispiel eingesehen werden in Wowhead[c] 2015.

Ausgangstext- als auch die Zieltextreferenz aus Beispiel 8 werden jeweils im US-amerikanischen und im deutschsprachigen offiziellen Forum von Spielern als besonders gelungen und erinnerungswürdig hervorgehoben (vgl. us.battle.net 2015; eu.battle.net[c] 2014).

Nr.	Textsorte	Englisches Original	Referent	Deutsche Übersetzung	Referent	Übersetzungsstrategie	Funktionen (identifizierend, humoristisch) erfüllt? ECR?
1.	Erfolg	„**Our Daily Bread** Complete each of the cooking daily quests offered by Katherine Lee in Dalaran.“	situative Modifikation eines Zitats aus dem Gebet „The Lord’s Prayer“	„**Unser täglich Brot** Schließt jede der von Katherine Lee in Dalaran angebotenen täglichen Kochquests ab.“	situative Modifikation eines Zitats aus dem Gebet „Vaterunser“	Offizielles Äquivalent (transkulturelle ECR)	ja; ECR enthalten
2.	Erfolg	„**And the Meek Shall Inherit Kalimdor** Help each of the following critters get revenge on the mean old fire elementals.“	lexikalische Modifikation des Zitats: „Blessed are the meek: for they will inherit the earth“ (Matthew 5:5)	„**Selig sind die Sanftmütigen** Helft den folgenden kleinen Tieren, sich an den bösen alten Feuerelementaren zu rächen.“	situative Modifikation des Zitats: „Selig sind die Sanftmütigen; denn sie werden das Erdreich besitzen.“ (Matthäus 5:5)	Offizielles Äquivalent (transkulturelle ECR) / Spezifizierung	ja; ECR enthalten
3.	Erfolg	„**Newbs to Plowshares** Win the Battle for Gilneas in 6 minutes.“	lexikalische Modifikation des Zitats „swords to plowshares“ (Isaiah 2:3–4); Spielerjargon: „newb“	„**Noobs im Fleischwolf** Gewinnt eine Schlacht um Gilneas in 6 Minuten.“	Spielerjargon: „Noob“; textintern: „Fleischwolf“ spielt auf die Worgen an, ein wolfsähnliches Volk, um deren Heimat gekämpft wird	Kultursubstitution (Spielerjargon) / Situationssubstitution (Bibel)	ja; ECR enthalten

Tabelle 27: Referenzen aus dem Bereich Bibel und christliche Bräuche (ECRs nachträglich hervorgehoben). Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment

Die Bibel stellt durch die Verbreitung der christlichen Religion sowohl im angloamerikanischen Kulturraum als auch im deutschsprachigen Raum ein wichtiges Kulturgut dar, auf das auch in *World of Warcraft* sprachlich in Form von Anspielungen Bezug genommen wird. In der vorangegangenen Tabelle 27 werden exemplarisch drei auf die **Bibel und christliche Bräuche** bezogene Referenzen und die im Deutschen verwendeten Übersetzungsstrategien vorgestellt.

In Beispiel 1 wurde ein wörtliches Zitat aus einem bekannten christlichen Gebet als Referenz gewählt. Da es sich hierbei um einen transkulturellen Referenten handelt, konnte für die deutsche Version das offizielle Äquivalent gewählt werden, in welchem ebenfalls der inhaltliche Bezug zum Spielkontext gegeben ist. Im Deutschen ist die Referenz durch die für die heutige Sprache ungewöhnliche Form des Adjektivs „täglich" zudem mit einer internen Markierung versehen und somit noch leichter als Referenz zu erkennen.

In Beispiel 2 handelt es sich ebenfalls um einen transkulturellen Referenten und für die deutsche Version wurde wiederum das entsprechende offizielle Äquivalent gewählt. Allerdings wurde ein anderer Teil desselben Bibelzitates übernommen und im Gegensatz zum Englischen ein unverändertes anstelle eines abgewandelten Zitates verwendet. Der Grund hierfür liegt möglicherweise in der größeren Bekanntheit des ersten Teils des Zitates. Die Strategie könnte somit als eine Mischung aus offiziellem Äquivalent und Spezifizierung eingestuft werden.

Der Erfolgstitel in Beispiel 3 enthält Anspielungen auf zwei verschiedene Kulturbereiche: „Newbs to Plowshares" ist einerseits ein abgewandeltes Bibelzitat von „swords to plowshares" und verwendet andererseits den Terminus „newb" aus dem Spielerjargon, eine Bezeichnung für einen neuen und daher mit dem Spielgeschehen noch nicht so vertrauten Spieler. Die humoristische Funktion wird hier noch dadurch verstärkt, dass durch die Verwendung von „newbs" statt „swords" die Präposition „to" eine andere Bedeutung erhält: Es geht hier nun nicht mehr um eine Umwandlung, sondern um den bildlichen Kantersieg über Neulinge. In der deutschen Version wurde die Referenz auf den Spielerjargon beibehalten und durch Kultursubstitution die im Deutschen eher übliche Form „Noob" statt „newb" verwendet. Die Bibelreferenz wurde durch eine Situationssubstitution abgewandelt, indem stattdessen „Fleischwolf" verwendet wird. Dieser Ausdruck trägt im Deutschen wiederum zur besonderen Ironisierung bei, da „Fleischwolf" zusätzlich als textinterne Referenz fungiert, indem es auf die wolfsähnlichen, wilden Worgen anspielt, um deren Heimat es im Spielkontext dieses Erfolges geht. Es konnten somit in allen drei Beispielen alle Funktionen erhalten werden.

Nr.	Textsorte	Englisches Original	Referent	Deutsche Übersetzung	Referent	Übersetzungsstrategie	Funktionen (identifizierend, humoristisch) erfüllt? ECR?
1.	Gegenstand (Schuhe)	„**Kurkenstoks**“	dt. Schuhhersteller und dessen eingetragene Schuhmarke „Birkenstock“	„**Kurkenstocks**“	dt. Schuhhersteller und dessen eingetragene Schuhmarke „Birkenstock“	Spezifizierung	ja; ECR enthalten
2.	Quest	„**Tear Down This Wall!** Speak with [Lady Jaina Proudmoore/ Lor'themar Theron], then break into the lower city and secure it for the [Alliance/Horde].“	aus einer Rede von US-Präsident Ronald Reagan 1987 in Westberlin zur Trennung von Ost- und Westberlin	„**Die Mauer muss weg!** Sprecht mit [Lady Jaina Prachtmeer/ Lor'themar Theron] und dringt dann in die untere Stadt vor, um sie für die [Allianz/Horde] zu erobern.“	In den Jahren vor dem Fall der Berliner Mauer 1989 zum bekannten Spruch gewordener Ausruf, der bei Demonstrationen für die Öffnung der Mauer in Deutschland verwendet wurde	Kultursubstitution (durch zielkulturelle ECR)	ja; ECR enthalten
3.	Kampfhaustier (untot)	„**Widget the Departed**“	mögliche Referenten: Film *The Departed* (2006); Comic: Widget alias Katherine „Kate“ Anne Pryde-Rasputin (*Uncanny X-Men #141* und weitere, von	„**Schrödingers Katze**“	physikalisches Gedankenexperiment von Erwin Schrödinger von 1935, in dem die Frage aufgeworfen wurde, ob das Objekt des Experiments, eine Katze, lebendig oder	Kultursubstitution (durch transkulturelle ECR)	ja; ECR enthalten

			Chris Claremont und Alan Davis, Marvel Comics)		tot ist.		
4.	NPCs	„**Abercrombie** <The Embalmer>“ [Mensch] & „**Stitches** <Gift from the Embalmer>“ [Monstrosität]	US-amerikanische Modemarke „Abercrombie & Fitch“	„**Calvinius** <Der Einbalsamierer>“ [Mensch] & „**Kleiner** <Geschenk des Einbalsamierers>“ [Monstrosität]	US-amerikanische Modemarke „Calvin Klein“	Kultursubstitution (durch transkulturelle ECR)	ja; ECR enthalten
5.		„**All You Can Eat (10 player)** Defeat Sindragosa in 10-player mode without any member of your raid receiving more than 5 stacks of Mystic Buffet.“	Essenskultur: „All you can eat“ als eine Form des Buffets; textinterne Referenz des Titels auf die Statusveränderung „Mystic Buffet“	„Das Buffet ist eröffnet (10 Spieler) Bezwingt Sindragosa im 10-Spieler-Modus, ohne dass ein Mitglied Eurer Gruppe mehr als 5 Stapel von 'Mystischer Puffer' erhält.“	- (keine ECR, sondern idiomatische Redewendung)	Situationssubstitution	identifizierende Funktion beeinträchtigt (kein textinterner Bezug mehr), keine humoristische Funktion; keine ECR
6.	Quest	„For the Birds Find a Tiny Peachick Hatchling in The Everbloom.“	- (keine ECR, sondern idiomatische Redewendung)	„**Gut zu Vögeln** Sucht ein winziges Pfauenküken im Immergrünen Flor.“	Jugendkultur: unter pubertierenden Jugendlichen im deutschsprachigen Raum wegen d. sexuellen Konnotation sehr beliebtes Wortspiel	Neukreation: mit sprachl. Wissen erfassbares Wortspiel + zielkulturelle ECR (Jugendkultur)	ja; ECR enthalten

Tabelle 28: Referenzen aus dem Bereich Bibel und christliche Bräuche (ECRs nachträglich hervorgehoben). Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment

In Tabelle 28 werden abschließend noch einige Referenzen aus **anderen Kulturbereichen** und ihre Umsetzung in der deutschen Version exemplarisch vorgestellt. Bei Beispiel 1 handelt es sich um eine transkulturelle Referenz durch Verwendung eines Schuhmarkennamens in abgewandelter Form, welcher in beiden Kulturkreisen bekannt ist. Allerdings wurde im Deutschen die Strategie der Spezifizierung angewandt, vermutlich um durch eine dem Originalnamen der Schuhmarke ähnlichere Schreibweise eine bessere Erkennbarkeit der Referenz zu gewährleisten.

Der Referent aus Beispiel 2 ist ebenfalls im weitesten Sinne transkulturell, da es sich im Allgemeinen um die Geschehnisse, die zum Fall der Berliner Mauer führten, und im Speziellen um eine als direktes Zitat verwendete Aussage aus einer Rede des damaligen US-Präsidenten Ronald Reagan handelt. Für die deutsche Version wurde durch Kultursubstitution ein anderes, deutsches Zitat aus demselben Geschichtskontext gewählt, das ähnliche Konnotationen hervorruft und sich somit genauso gut in den Spielkontext einfügt wie das Zitat aus der englischen Version. Möglicherweise ist im Deutschen sogar eine höhere Erkennbarkeit der Referenz gewährleistet, da die geschichtlichen Hintergründe im deutschen Kulturraum noch bekannter und präsenter sind.

Der englische Name des untoten Kampfhaustiers „Widget the Departed“ aus Beispiel 3 könnte Referenzen aus dem Bereich Comic und Film enthalten. Im Deutschen wurde durch Kultursubstitution und unter Verwendung einer transkulturellen ECR der Name „Schrödingers Katze“ gewählt, welcher sich durch den Bezug zu Leben und Tod ebenfalls gut in den Spielkontext einfügt und somit alle Funktionen erfüllt. Durch die US-Sitcom *The Big Bang Theory* (2007–) ist das Gedankenexperiment um Schrödingers Katze auch im angloamerikanischen Raum bekannt und es äußern auch einige Spieler der englischen Version von *World of Warcraft* Interesse am deutschen Namen und sogar Bedauern darüber, dass das Haustier im Englischen nicht diesen Namen erhalten hat (vgl. Wowhead[f] 2014).

In Beispiel 4 wurden die Namen zweier NPCs, die im Englischen auf den Namen einer Modemarke verweisen, im Deutschen per Kultursubstitution so umgewandelt, dass sie ebenfalls auf den zweiteiligen Namen einer Modemarke verweisen. Die charakterisierende und ironisierende Funktion des Namens der Monstrosität wurde ebenfalls erhalten – im Englischen vermittelt der Name „Stitches“, dass ihr Erschaffer eine liebevolle Affinität zu seiner aus verschiedenen Körperteilen zusammengeflickten Kreation empfand und ihr deshalb diesen mit Niedlichkeit konnotierten Namen gab; im Deutschen werden durch den durch die Größe und Gefährlichkeit des Wesens ironisch wirkenden Namen „Kleiner“ ähnliche Konnotationen vermittelt. In den bisherigen Beispielen wurden mit Hilfe der gewählten Strategien auch im Zieltext alle Funktionen erfüllt.

In Beispiel 5 kommt die Referenz des englischen Titels des Erfolges „All You Can Eat“ durch ein Wortspiel des Titels mit dem Namen des negativen Statuseffekts „Mystic Buffet“, welcher sich hier auf einen wie ein Schlag oder Stoß empfundenen Windstoß bezieht, und einem „All You Can Eat“-Selbstbedienungsbuffet, bei dem die Gäste gegen Zahlung ei-

nes Pauschalbetrages so viel essen können, wie sie wollen, zustande. In der deutschen Übersetzung „Das Buffet ist eröffnet“ wurde mit Hilfe der Strategie der Situationssubstitution auf die zweite Bedeutungsebene des Buffets Bezug genommen, indem eine häufig zu Beginn eines Buffets vom Gastgeber oder Organisator geäußerte Phrase verwendet wird. Da jedoch der negative Statuseffekt im Deutschen „Mystischer Puffer“ heißt, enthält der Titel keinerlei Bezug mehr zum Spielinhalt, weder auf der rein informativen Ebene noch in Form einer Referenz, wodurch der Titel deplatziert und verwirrend wirkt. Es ließe sich argumentieren, dass „Puffer“ auch die Bedeutung von Kartoffelpuffer haben kann, einem gebackenen oder frittierten Fladen aus Kartoffelstreifen. Da dieser jedoch eher selten in Form eines Buffets serviert wird, wird dieser gedankliche Bezug von den Spielern vermutlich nicht erkannt. Somit erfüllt die gewählte Strategie in diesem Fall keine der Funktionen der Referenz des Ausgangstextes.

In Beispiel 6 wurde im Englischen keine ECR, sondern lediglich die idiomatische Redewendung „for the birds“ (im Dt. etwa „[etwas ist] für die Katz/vergeblich“) zur Ironisierung verwendet. Im Deutschen wird ebenfalls eine Redewendung mit Bezug zu den im Spielkontext maßgeblichen Vögeln verwendet, allerdings hat die Redewendung „gut zu Vögeln“ wegen ihrer sexuell konnotierten Zweideutigkeit durch die im Mündlichen nicht zu unterscheidende Ähnlichkeit von „Vögeln“ zu „vögeln“ (salopp für „Geschlechtsverkehr haben“) auch eine tiefergehende kulturelle Bedeutung, da dieser Wortwitz insbesondere unter Jugendlichen beliebt ist. Es kann somit argumentiert werden, dass es sich hier um eine Neukreation einer ECR handelt. Der deutsche Erfolgsname hat es dementsprechend auch unter den deutschsprachigen Spielern zu einiger Bekanntheit gebracht und wird zum Beispiel auch in den Kommentaren der offiziellen Umfrage zur Bewertung der Lokalisierung der Erweiterung *Warlords of Draenor* von Spielern als positiv und erinnerungswürdig hervorgehoben (vgl. eu.battle.net[d] 2014).

3.2.5.6 Zusammenfassung

Es kann also festgehalten werden, dass das deutsche Lokalisierungsteam zur Erreichung ihres im offiziellen Forum formulierten Ziels, im Fall von Referenzen für die deutsche Version entsprechend passende Referenzen zu finden, mit verschiedenen Strategien arbeitet. Bei den untersuchten Beispielen kamen hier besonders häufig Kultursubstitution oder Direktübersetzung zum Einsatz. Wenn Situationssubstitutionen verwendet wurden, führte dies häufig zwar zum Erhalt der humoristischen Funktion, aber auch zum Verlust der appellativen Funktionen. Direktübersetzungen führten in einigen Fällen ebenfalls zum Verlust einer Referenz, da die identifizierende bzw. informative Funktion als vorrangig gegenüber der appellativen oder humoristischen Funktionen eingestuft wurde. Auch offizielle Äquivalente wurden eingesetzt, um Referenzen zu erhalten. Direkte Übernahmen und Spezifizierungen konnten nur selten beobachtet werden und Generalisierungen sowie Auslassungen kamen bei der Suche nach Beispielen gar nicht vor. Es ist natürlich möglich, dass diese Strategien dennoch verwendet wurden und lediglich im Zuge der Recherche für diese Untersuchung nicht gefunden wurden. Allerdings kann es als wahrscheinlich betrachtet werden, dass Auslassung als Strategie auf-

grund der Natur eines MMORPGs kaum jemals als geeignete Strategie funktionieren kann und daher vermutlich auch nicht verwendet wurde, da alle Elemente im Spiel aufgrund der notwendigen identifizierenden Funktion einer Bezeichnung bedürfen, damit den Spielern die Kommunikation über diese Elemente ermöglicht wird. In jedem Fall sind die Übersetzer eines MMORPGs bei der Wahl der Übersetzungsstrategien durch die Beschränkungen des Genres nicht so frei, wie sie es vielleicht bei einem Spiel wären, das lediglich über einen Einzelspielermodus verfügt, da durch den mehrsprachigen Mehrspielermodus stets die identifizierende Funktion erfüllt sein muss und zudem eine stärkere Vergleichbarkeit der Sprachversionen durch die Spieler gegeben ist.

Dem Lokalisierungsteam ist es durch den Einsatz verschiedener Strategien oft gelungen, Referenzen zu erhalten oder durch neue zu ersetzen, allerdings konnten in manchen Fällen auch nur die identifizierende bzw. informative, teilweise auch zusätzlich die humoristische Funktion erfüllt werden. Somit gehen in diesen Fällen die Funktionen zur Erhöhung des Autorenprestiges, zum Auslösen eines Hochgefühls beim Spieler durch das Aufdecken einer Anspielung und das Zugehörigkeitsgefühl zu einer In-Group verloren. In wenigen Fällen wurde gar keine der Ausgangstextfunktionen erfüllt oder zumindest die identifizierende Funktion stark beeinträchtigt. Es fällt insbesondere auf, dass bei den Beispielen aus der englischen Internetkultur und aus der Videospielkultur im Vergleich mit den anderen Kulturbereichen sehr wenige Referenzen im Zieltext erhalten wurden. Aufgrund dieser Beobachtungen könnte die Hypothese zur weiteren Prüfung aufgestellt werden, dass in der deutschen Version weniger Referenzen enthalten sind als in der englischen Version. Allerdings kann ebenfalls festgestellt werden, dass die Übersetzer ihre Rolle als kreative Experten durchaus auch auf Gesamttextebene wahrnehmen und an Stellen, an denen im Englischen keine Referenzen enthalten waren, im Deutschen durch Neukreation kulturell aufgeladene Anspielungen einfügen.

Zusätzlich ist jedoch auch festzuhalten, dass es die Übersetzer bei der Erhaltung oder Schaffung von Anspielungen ungleich schwieriger haben als die Autoren der englischen Version: Während Letztere lediglich durch das Design des Spiels und eventuell damit zusammenhängende Vorgaben eingeschränkt werden, sind die Übersetzer zusätzlich durch die sprachlichen Vorgaben des englischen Textes gebunden. Deutlich wird dies am Beispiel der Ausrüstungsgegenstände, die so benannt wurden, dass sie zusammen gesehen Teile des Gedichts *Ode to a Nightingale* (1819) von John Keats enthalten – während die englischen Autoren die Benennungen dieser Gegenstände relativ frei wählen konnten, können sich die Übersetzer nicht so einfach entschließen, eine Reihe von Gegenständen zum Beispiel in Anlehnung an ein Goethe-Gedicht zu benennen. Der Grund liegt in der Natur eines MMOs: Die Möglichkeiten zur kreativen Neuschaffung und Kompensation durch *transcreation*, wie sie Mangiron/O'Hagan (2006) zum Beispiel in Bezug auf die Anpassung japanischer Videospiele wie die *Final Fantasy*-Reihe vorschlagen, können bei einem MMO schwieriger angewendet werden, da durch den ständigen Kontakt der Spieler zueinander, welche möglicherweise unterschiedliche Sprachversionen nutzen, ein größeres Gewicht auf der identifizierenden Funktion

der Bezeichnungen liegt, da sie wiedererkennbar sein müssen und die Kommunikation nicht behindern dürfen. Was den Übersetzern aller Zielsprachen gleichermaßen helfen könnte, zumindest keine Anspielungen im englischen Text zu übersehen, wäre eine Datenbank aller von den Autoren des Ausgangstextes bewusst integrierten Referenzen mit jeweils kurzen Informationen zu deren Herkunft, die die Autoren beim Schreiben füllen – falls dies nicht bereits umgesetzt wurde.

4 Heterogenität der Zielgruppen von Videospielen

Die Zielgruppen für Videospiele werden zunehmend breiter und heterogener, da neue Nutzergruppen erschlossen werden. Längst ist das Klischee vom männlichen Teenager, der allein vor seinem Computer spielt, nicht mehr zeitgemäß. In der Folge werden viele Spiele produziert, die sich nicht mehr nur an den prototypischen jungen, männlichen Spieler richten und auch für Anfänger leichter zugänglich sind. Beispiele hierfür sind der Boom der einfach zu lernenden, nicht viel Einsatz erfordernden Spiele auf Mobilgeräten und in sozialen Netzwerken wie Facebook, aber auch Titel wie das Online-Sammelkartenspiel *Hearthstone: Heroes of Warcraft* (2014), das das bekannte Konzept des Sammelkartenspiels wie beispielsweise bei *Magic: The Gathering* in einfacherer, für Neulinge zugänglicherer Form bietet. Diese Diversifizierung des Videospielmarktes wirkt sich auch auf die Übersetzung dieser Spiele aus, da jeweils angepasste Übersetzungsstrategien notwendig sind, um die Zielgruppen optimal anzusprechen.

Die Problematik für die Übersetzung, durch die mitunter ganz unterschiedliche Zielgruppen angesprochen werden müssen, wird an einem von Mangiron/O'Hagan (2013:174) dargelegten Beispiel deutlich: In der Abschiedsszene der Hauptcharaktere Yuna und Tidus in *Final Fantasy X* (2001) sagt Yuna im japanischen Original ありがとう [danke], in der US-amerikanischen Fassung wurde dies zu „I love you". Diese Lösung lässt sich mit der Verliebtheit der beiden sowie der Lippensynchronisation rechtfertigen, sie wurde jedoch von einigen Fans, die sich mehr Nähe zum japanischen Original gewünscht hätten, scharf kritisiert. Die Problematik liegt hier in den unterschiedlichen Erwartungen der Zielgruppe: „from a functionalist perspective this strategy can be justified as it focuses on the TT [target text, Anm. d. Verf.] function expected of the translation. The only difficulty is the varied target group made up both of die-hard fans of the FF [Final Fantasy, Anm. d. Verf.] franchise and less devoted gamers who simply wish to have fun playing the game." (Mangiron/O'Hagan 2013:174)

Das Beispiel aus *Final Fantasy* zeigt, dass eine Diversität der Spielerschaft sich nicht nur darin äußert, dass Videospiele speziell auf neue Zielgruppen zugeschnitten werden, die vorher dieses Medium nur wenig oder gar nicht genutzt haben, sondern auch ein einzelnes Spiel Nutzer verschiedenster Art anzieht, die möglicherweise unterschiedliche Ansprüche an die Übersetzung stellen. Das Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (MMORPG) *World of Warcraft* wurde für die folgende Untersuchung wiederum als Fallbeispiel gewählt, weil es nicht nur durch Inhalte unterschiedlicher Art und Schwierigkeit ein breites Nutzerspektrum anspricht, sondern hier darüber hinaus Spieler mit unterschiedlichen Sprachversionen in Kontakt kommen, wodurch besondere Herausforderungen für die Übersetzung entstehen.

Im Folgenden wird zunächst ein Überblick über die heute existierenden Arten von Videospielen sowie die Zusammensetzung der Zielgruppe und die Spielmotivationen der Nut-

zer gegeben (Kapitel 4.1). Es folgt die Untersuchung von *World of Warcraft* als Fallbeispiel, um herauszufinden, inwieweit bei der deutschsprachigen Nutzergruppe dieses Spiels eine Heterogenität, auch in Bezug auf die Erwartungen gegenüber der deutschen Übersetzung, festzustellen ist (Kapitel 4.2). Zur Beantwortung dieser Frage wurde eine Umfrage unter den deutschsprachigen Spielern durchgeführt, deren Aufbau, Durchführung und Ergebnisse dargelegt werden. Es folgt eine Analyse der Ergebnisse unter Berücksichtigung der in Kapitel 3 gewonnenen Erkenntnisse zu den in problematischen Bereichen verwendeten Übersetzungsstrategien, um einen Ausblick darauf zu geben, ob diese den ermittelten Erwartungen der Spieler gerecht werden.

4.1 Videospieltypen und ihre Zielgruppen in der heutigen Gesellschaft

Seit ihren Anfängen in den 70er- und 80er-Jahren haben sich Videospiele von einem kleinen Medium zum Massenunterhaltungsmedium entwickelt, die Genres, Plattformen und auch die Nutzergruppen wurden vielzähliger und diversifizierter. Im Folgenden werden die drei Haupttypen von Videospielen sowie bisher entwickelte Spielertypologien kurz vorgestellt und anschließend für diese Arbeit und das Genre MMORPG relevante Dimensionen von Spielertypen zusammengestellt.

4.1.1 Videospieltypen

Klassische Videospiele, Bernal-Merino (2015:25) bezeichnet sie als „mainstream games", stellen das Kerngeschäft der Videospielindustrie dar, da hiermit der meiste Umsatz generiert wird. Obwohl es auch kleinere Spiele von unabhängigen Entwicklern (*independent developers*) mit geringem Budget gibt, sogenannte Indie-Spiele, wird der Markt dominiert von den Titeln der großen Studios, die nicht selten aus Multimillionendollarprojekten bestehen und mehrere Jahre Entwicklungszeit brauchen. Das Ziel dieser Spiele ist es, hochwertige Unterhaltung zu bieten. Aus diesem Grund sind sie oft auch mit anderen Unterhaltungsindustrien verbunden, indem beispielsweise dieselbe Franchise in Form eines Kinofilms und eines Videospiels veröffentlicht wird. Neben Kinofilmen und Fernsehproduktionen bieten auch Comics, Romane, bekannte Kinderspielmarken wie Lego oder Barbie sowie beliebte Sportarten die Grundlage für Videospiele. Durch neue Technologien wie die Bewegungssensoren von Nintendo Wii, PlayStation Move und Microsoft Kinect werden sogar die Bewegungen der Spieler übertragen und ermöglichen so sportliche Aktivität während des Spielens (vgl. Bernal-Merino 2015:25–30).

Videospiele, die nicht primär der Unterhaltung dienen, sondern unterhaltende Elemente dazu einsetzen, um Information oder Bildung zu vermitteln, werden als **Serious Games** bezeichnet. Diese Spiele werden zum Beispiel als Lernspiel in der beruflichen Ausbildung verwendet, um das Lernmaterial anschaulich und spielerisch darzubieten, und können auch zur Bewertung der Lernleistung verwendet werden. So finden Videospiele zum Beispiel in medizinischen Berufen oder in der militärischen Ausbildung Anwendung. Die Möglichkeit der Simulation, zum Beispiel in Form eines Flugsimulators, ermöglicht das Üben einer ge-

fährlichen oder schwierigen Situation in sicherer Umgebung. Eine Form dieser Spiele sind interaktive Tutorials, die zum Beispiel zur Vorbereitung auf die Führerscheinprüfung verwendet werden. Andere Spiele werden zur Bildung oder Information über ein bestimmtes Thema entwickelt, wie zum Beispiel das von den Vereinten Nationen herausgegebene Spiel *Food Force* (2005), das auf die Probleme des weltweiten Hungers aufmerksam machen soll (vgl. Bernal-Merino 2015:30–33). Dieser Bereich ist im Wachsen begriffen und findet sowohl in der Wissenschaft als auch auf Entwicklerseite immer mehr Beachtung (vgl. zum Beispiel auch Mangiron/O'Hagan 2013:69); so gibt es beispielsweise bereits Studios wie den österreichischen Entwickler ovos (vgl. ovos media GmbH 2015), die sich gänzlich auf diesen Bereich spezialisiert haben.

Gelegenheitsspiele, bekannter unter der englischen Bezeichnung **Casual Games**, zeichnen sich durch einfache Bedienung, geringe Zeitinvestition und schnelles Erreichen von Erfolgserlebnissen aus. Sie sind somit auf Menschen ausgerichtet, die nicht viel Zeit zur Verfügung haben und in diesem kurzen Zeitrahmen Entspannung und Abwechslung suchen. Bekannte frühe Beispiele für diese Art der Videospiele sind die mit dem Windows-Betriebssystem mitgelieferten Spiele *Solitaire* (1990–) und *Minesweeper* (1992–). Durch die Verbreitung von Mobiltelefonen und insbesondere Smartphones in den letzten Jahren haben sich auch speziell für diese Plattformen entwickelte Spiele stark verbreitet. Der Komplexität dieser Spiele sind durch die eingeschränkte Leistungsfähigkeit und Bildschirmgröße Grenzen gesetzt. Gerade die geringe Bildschirmgröße hat auch auf die Lokalisierung Einfluss, da für den Text oft nur eine sehr geringe Bildschirmfläche zur Verfügung steht (vgl. Bernal-Merino 2015:33f.). Ebenfalls in diese Kategorie können Browserspiele gezählt werden, oft in Form von Online-Multiplayerspielen (als Beispiele: *Asterix & Friends* (2013), *Forge of Empires* (2012)), sowie die sogenannten Social Games, die über soziale Netzwerke in Interaktion mit Freunden gespielt werden (als Beispiele: *Candy Crush Saga* (2012), *FarmVille* (2009)) (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013:70).

4.1.2 Spielertypologien und Spielmotivationen

Zu Beginn der Geschichte der Videospiele bestand die Zielgruppe hauptsächlich aus männlichen Teenagern und jungen Erwachsenen, auch bedingt durch die zunächst vorherrschenden Genres der Rennspiele, Kampfspiele, Sportspiele und Shooter, die für Mädchen und Frauen damals nur wenig anziehend waren. Eine erste Wandlung erfuhr die Zielgruppe mit Erscheinen der tragbaren Konsole Gameboy, durch Geschicklichkeitsspiele wie *Tetris* (1984), Jump'n'Run-Spiele wie *Super Mario Bros.* (1985) und die auch heute noch sehr erfolgreiche japanische *Pokémon*-Serie (1996–). Im ersten Jahrzehnt des neuen Jahrtausends konzentrierte sich die Spielebranche vermehrt darauf, neue Zielgruppen zu erschließen. So wurden beispielsweise gezielt auf Mädchen ausgerichtete Spiele auf den Markt gebracht, darunter Haustier-, Baby- und Flirtsimulationen sowie auf ältere Spieler ausgerichtete Fitness- und Denkspiele und für die ganze Familie ausgelegte Musik- und Karaokespiele sowie Quizspiele (vgl. Sanz López 2013:22f.).

Gerade in den letzten Jahren, wahrscheinlich bedingt durch den starken Anstieg in der Nutzung von Videospielen auf mobilen Endgeräten wie Smartphones und Tablets, hat sich die Zielgruppe deutlich erweitert. Während nach Angaben des Bundesverbands Interaktive Unterhaltungssoftware aus dem Jahr 2010 knapp ein Drittel aller Spieler in Deutschland weiblich war und Personen über 30 Jahren einen Anteil von 25 % an der Gesamtspielerzahl hatten (vgl. Sanz López 2013:23), waren im Jahr 2014 48 % der Spieler weiblich und 55 % über 30 Jahre alt; das Durchschnittsalter lag bei 34 Jahren. Insgesamt spielten 34,3 Millionen Deutsche, also fast jeder zweite, und davon mit 29,1 Millionen ca. 85 % regelmäßig. Videospiele sind quer durch alle Bildungsschichten vertreten, wobei der Anteil an Spielern mit mittlerer Reife etwas größer ist als der mit Hauptschulabschluss, Abitur und Hochschulabschluss. Die Nutzung von Spiele-Apps auf Smartphones und Tablets hat im Vergleich zum Vorjahr um 7 % zugenommen und lag bei 22,3 Millionen. Auch die Nutzerzahl von Online- und Browserspielen hat im Vergleich zum Vorjahr um 7 % zugenommen und lag im Jahr 2014 bei 2,01 Millionen (Daten des BIU von 2014, vgl. Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware 2015).

Um darzulegen, was diese Menschen zum Spielen motiviert und welche unterschiedlichen Spielertypen es gibt, werden im Folgenden einige Modelle vorgestellt, speziell in Bezug auf das Genre MMORPG. Eine frühe, auch heute noch häufig zitierte Spielertypologie zur Spielmotivation stellt Bartle (1996) auf: Er unterscheidet zwischen Achievern, Socializern, Explorern und Killern. Für Achiever steht dabei primär der Erfolg innerhalb des Spiels im Vordergrund, also das Erreichen von spielinternen Zielen. Für Socializer steht dagegen die Kommunikation und Interaktion mit anderen Spielern im Vordergrund. Explorer befassen sich hauptsächlich mit dem Erkunden der Spielwelt und dem Experimentieren mit ihren Mechaniken. Killer dagegen begeben sich am liebsten in den Kampf mit anderen Spielern, um andere zu besiegen bzw. zu behindern, um ihre Überlegenheit zu demonstrieren. Diese vier Typen beziehen sich auf die Dimensionen *Action – Interaction* und *Player – World*: Achiever wirken primär auf die Spielwelt ein, während Killer auf andere Spieler einwirken, Socializer interagieren mit anderen Spielern und Explorer interagieren mit der Spielwelt (vgl. Bartle 1996). Da die Typologie von Bartle auf Multi User Dungeons, sogenannten MUDs, welche in den 1980er-Jahren populär waren, aufbaut, ist sie jedoch nicht unbedingt auch auf andere Genres übertragbar (vgl. Quandt/Wimmer 2008[2]:170f.).

Yee (2002) passte die Einteilung von Bartle zur Anwendung auf Massively Multiplayer Online Role-Playing Games (MMORPGs) an und stellte ein Modell mit fünf Faktoren der grundlegenden Spielmotivation auf, die jedoch nicht als festgelegte Nutzertypen zu verstehen sind: die Beziehung zu und Interaktion mit anderen Spielern (*relationship*), das Eintauchen in die Spielwelt (*immersion*), das Erreichen von Macht und Erfolg durch Erreichen von spielinternen Zielen (*achievement*), das Ausfüllen von Führungspositionen (*leadership*) sowie die Behinderung und Manipulation anderer zum eigenen Nutzen (*grief*).

Später erweiterte Yee (2005b) dieses Modell und beschreibt schließlich 10 Faktoren, untergeordnet unter die drei Rahmenfaktoren Erfolg (*achievement*), soziale Interaktion (*social*) und Eintauchen in die Spielwelt (*immersion*): Zum Rahmenfaktor Erfolg zählt das Vorankommen im Spiel durch das Erreichen von Zielen und Macht (Advancement), die optimale Ausnutzung der Spielmechaniken (Mechanics) und der Wettbewerb mit anderen (Competition). Zu den sozialen Faktoren zählen die spielbasierte Interaktion mit anderen Spielern (Socializing), der Aufbau von persönlichen, realitätsintegrierenden Beziehungen mit anderen Spielern (Relationship) und Aktivitäten in der Gruppe (Teamwork). Zur Immersion zählt Yee die Erkundung der Spielwelt (Discovery), das Rollenspiel (Role-Playing), die individuelle ästhetische Anpassung des eigenen Charakters und der Spielumgebung (Customization) sowie das Entfliehen von Problemen in der realen Welt (Escapism). Eine genauere Beschreibung der einzelnen Faktoren ist in der folgenden Abbildung 9 ersichtlich:

Achievement	Social	Immersion
Advancement Progress, Power, Accumulation, Status	**Socializing** Casual Chat, Helping Others, Making Friends	**Discovery** Exploration, Lore, Finding Hidden Things
Mechanics Numbers, Optimization, Templating, Analysis	**Relationship** Personal, Self-Disclosure, Find and Give Support	**Role-Playing** Story Line, Character History, Roles, Fantasy
Competition Challenging Others, Provocation, Domination	**Teamwork** Collaboration, Groups, Group Achievements	**Customization** Appearances, Accessories, Style, Color Schemes
		Escapism Relax, Escape from RL, Avoid RL Problems

Abbildung 9: Faktoren der Spielmotivation in MMORPGs aus Yee (2005b)

Wie bereits von Lesern in den Kommentaren unter Yees Veröffentlichung angemerkt wurde, könnte Eskapismus jedoch eher als übergeordnete Kategorie geeignet sein, da Entspannung und die Vermeidung von Problemen im realen Leben auch in Form anderer Spielaktivitäten wie sozialer Interkation oder sonstiger Immersion in der Spielwelt erreicht werden können. Die Kategorie *immersion* ist in diesem Modell im engeren Sinne als imaginative Immersion nach Emri/Mäyrä (2011) zu verstehen, also als ein Eintauchen in die Spielwelt durch Einfühlung in die Spielwelt, ihre Figuren und die eigene Figur. Die Faktoren der Kategorie *achievement* können der herausforderungsbasierten Immersion im SCI-Modell (siehe Kapitel 1.4) nach Emri/Mäyrä (2011) zugeordnet werden. Die Kategorie *social* ist nicht eindeutig einem der drei Immersionsaspekte zuzuordnen, möglicherweise deshalb, weil die Interaktion mit realen Personen ohne eine Form des expliziten Rollenspiels einen geringeren Grad des Eintauchens in die Spielwelt erfordert als die Faktoren der Kategorien *achievement* und *immersion*.

Eine weitere, auf Bartle (1996) aufbauende Typisierung stellen Grüninger et al. (2008[2]) in ihrer Untersuchung älterer Spieler auf, in der zwei Dimensionen als Haupt-Unterscheidungsmerkmale näher betrachtet werden: der Grad der persönlichen Bedeutung des

Spiels (Involvement) und der Grad der Selbst- bzw. Gruppenbezogenheit. Dem Involvement liegen der Anteil der mit Videospielen verbrachten Zeit an der Gesamtfreizeit, die Anzahl der gekauften Spieletitel und die Höhe der Zahlungsbereitschaft für den Kauf weiterer Spiele sowie der Grad der emotionalen Beteiligung zugrunde. Die Achse des Involvements reicht vom Gelegenheitsspieler (der weniger als 10 % seiner Freizeit mit Videospielen verbringt) über den Gewohnheitsspieler (zwischen 10 und 50 % Anteil an der Freizeit) bis zum Vielspieler (mehr als 50 %) und dem Organisator als weitere Kategorie, der zusätzlich mit besonderen Aufgaben und Rollen in der Spielgemeinschaft betraut ist. Die Dimension der Gruppen- gegenüber der Selbstbeziehung bewegt sich auf einer Skala von starker Beziehungsorientierung und starker Selbstbezogenheit. Dies drückt sich zum Beispiel in der Art der Spiele aus, die bevorzugt werden: beziehungsorientierte Spieler bevorzugen eher Online-Rollenspiele, während selbstbezogene Spieler ihre Zeit lieber allein in Spielen verbringen, zum Beispiel mit (Offline-)Simulationen.

Bei der Einordnung der in Interviews befragten Personen auf den beiden Dimensionsachsen zeigten sich Häufungen von Spielern in Gruppen und dementsprechend wurden die vier Haupttypen Gelegenheitsspieler (Casual Player), Problemlöser (Issue Manager), Beziehungsspieler (Socializer) und Organisator (Leader) aufgestellt. In Bezug auf die Spielhäufigkeit wird zwischen dem Gelegenheitsspieler (Casual Player) und den stärker Engagierten (allen anderen Typen) unterschieden. In der Gruppe der engagierteren Spieler befindet sich eine relativ klar abgegrenzte Gruppe der eher selbstbezogenen Problemlöser (Issue Manager), die gerne erforschen, erobern, Abenteuer erleben und Strategien austüfteln. Unter den eher beziehungsorientierten Spielern gibt es die Gruppe der Socializer, die das soziale Miteinander in Online-Rollenspielen bevorzugen. In dieser Gruppe gibt es außerdem diejenigen mit besonders starkem Engagement, die als Organisatoren (Leader) besondere Aufgaben übernehmen. Zusätzlich aufgeführt sind zudem Dauer der bisherigen Spielerfahrung in Jahren (aufgeteilt in die Abschnitte 1–11 Jahre, 12–20 Jahre, über 20 Jahre und Veteran; wobei nicht näher definiert wird, inwiefern sich Veteranen von der Kategorie der Spieler mit über 20 Jahren Spielerfahrung unterscheiden). In Bezug auf das Engagement lässt sich eine gewisse Tendenz erkennen, dass Spieler mit längerer Spielerfahrung höher engagiert sind, jedoch trifft dies nicht auf alle zu und es finden sich auch bei den weniger engagierten Spielern Personen mit langjähriger Spielerfahrung. Die Dimension der Selbst- bzw. Gruppenbezogenheit zeigte sich relativ unabhängig von der Spielerfahrung – langjährige Videospieler fanden sich auf beiden Enden des Spektrums (vgl. Grüninger et al. 2008[2]:127–130).

In Fallstudien zu *World of Warcraft* hat sich bestätigt, dass in diesem Spiel der Spielertyp des Socializers besonders häufig vorkommt. Die Spieler dieses Typs wollen vorrangig Kontakte knüpfen und pflegen, sich mit anderen austauschen und mit diesen zusammen Ziele erreichen. Eine weitere Motivation stellt außerdem die Möglichkeit dar, über das Spiel Kontakt zu bereits bestehenden Freunden zu halten und mit ihnen Zeit verbringen zu können, zum

Beispiel weil diese durch Änderung der Lebensumstände räumlich nicht mehr leicht erreichbar sind (vgl. Compagna 2015).

Eine im Jahr 2006 unter dem Titel *Spielplatz Deutschland* veröffentlichte Studie (vgl. Kabel et al. 2006) teilt die Spieler in die folgenden fünf Spielertypen ein: Freizeitspieler, Gewohnheitsspieler, Intensivspieler, Fantasiespieler und Denkspieler. Der Freizeitspieler macht mit 54 % den größten Anteil aus. Videospiele sind für ihn eine unter verschiedenen Freizeitbeschäftigungen, die als Entspannung und Ausgleich zum Alltag genutzt werden, er bevorzugt die Genres Fun, Sport und Geschicklichkeit und der Anteil an Frauen und Männern ist etwa gleich. Der Gewohnheitsspieler macht mit 24 % noch rund ein Viertel der Gesamtzahl aus, zu dieser Gruppe gehören zu 75 % Männer, sie sind mit Videospielen aufgewachsen und diese sind fester Bestandteil ihres Lebens, sie bevorzugen die Genres Fun und Sport in Kombination mit Action- und Strategiespielen. Der Intensivspieler macht mit 5 % den kleinsten Anteil aus, er bevorzugt Action und Shooter, für ihn sind Videospiele mehr als nur Freizeit, er spielt gerne in Gemeinschaft und diese Gruppe ist zu 80 % männlich. Hinzu kommen noch zwei weitere Kategorien: Der Fantasiespieler macht mit 6 % einen ähnlich geringen Anteil wie der Intensivspieler aus, bevorzugt Rollenspiele, nutzt Videospiele als Ausgleich zum Alltag und lebt in diesen seine Fantasien aus. Der Denkspieler hat mit 11 % noch einen relativ großen Anteil, er bevorzugt Knobel-, Management- und Strategiespiele, sieht Videospiele als Herausforderung, spielt eher alleine und Männer und Frauen sind in dieser Gruppe gleich stark vertreten (vgl. Kabel et al. 2006).

Wenn man in Betracht zieht, wie stark sich insbesondere die Altersstrukturen und Geschlechterverteilung allein zwischen den Jahren 2010 und 2014 in Deutschland verändert haben, ist davon auszugehen, dass die im Rahmen dieser Studie im Jahr 2005 erhobenen Daten bezüglich der Anteile der verschiedenen Typen sowie zwischen den Geschlechtern heute nicht mehr zutreffend sind. Bei der Einteilung der Kategorien fällt außerdem auf, dass für die Erstellung der Spielertypologie verschiedene Dimensionen wie Spielhäufigkeit, Spielerfahrung und Genrevorlieben auf nicht immer nachvollziehbare Weise eingeflossen sind. So basiert beispielsweise die Benennung der Typen Freizeit-, Gewohnheits- und Intensivspieler auf der Häufigkeit des Spielens, während die Kategorien Fantasie- und Denkspieler eher auf die bevorzugten Genres ausgerichtet sind. Es erscheint sinnvoller, diese Dimensionen zunächst getrennt zu betrachten und gegebenenfalls beim Aufbau einer entsprechenden Typologie bei den Benennungen auf Einheitlichkeit zu achten.

4.2 Fallbeispiel *World of Warcraft*

Wie bereits in den vorigen Kapiteln festgestellt, werden Videospiele heute von breiten Schichten der Bevölkerung als Unterhaltungsmedium genutzt. In der Folge wird auch das Angebot an Spielen differenzierter und immer mehr an verschiedene Nutzergruppen angepasst – vom kurzweiligen Free-to-Play-Titel auf dem Smartphone zum anspruchsvolleren AAA-Titel für PC und Konsole mit mehrjähriger Entwicklungszeit. Diese Diversifizierung

zeigt sich jedoch nicht nur in der Form von unterschiedlichen Spielgenres, sondern wird auch innerhalb eines etablierten, sehr erfolgreichen Spiels wie *World of Warcraft* deutlich: Teile des Spielinhalts werden mittlerweile in verschiedenen Schwierigkeitsgraden angeboten, es gibt umfassende Tutorials für Einsteiger, Minispiele bieten abseits der üblichen Herausforderungen des Spiels kurzweilige Abwechslung für zwischendurch. Die Konsequenz ist, dass im selben Spiel unterschiedliche Nutzergruppen angesprochen werden. Für die Übersetzung ist dies insofern relevant, als sich die Frage stellt, ob diese heterogene Nutzergruppe auch divergierende Erwartungen in Bezug auf die Übersetzung des Spiels hat. Es stellen sich daher folgende Fragen, die in diesem Kapitel näher untersucht werden sollen:

- Lässt sich in Bezug auf die Spielertypen in *World of Warcraft* eine Heterogenität der Nutzergruppe feststellen?

Wie bereits erläutert, wird von der Hypothese ausgegangen, dass *World of Warcraft* eine heterogene Nutzergruppe bedient. Diese Hypothese gilt es jedoch zu überprüfen. Falls sich zeigt, dass die Nutzergruppe von *World of Warcraft* in der Tat heterogen ist, stellt sich die Frage, ob dies auch zu unterschiedlichen Erwartungen in Bezug auf die Übersetzung führt:

- Lässt sich bei den Erwartungshaltungen der Spieler in Bezug auf die Übersetzung eine Heterogenität der Nutzergruppe feststellen?

Hierbei soll die Erwartung der Spieler in Bezug auf die Übersetzung im Allgemeinen und speziell in Bezug auf die Übersetzung intertextueller Bezüge in Form von außersprachlichen kulturellen Referenzen und auf die Übersetzung von Eigennamen, die bereits in Kapitel 3.2 thematisiert wurden, untersucht werden. Es wird von der Hypothese ausgegangen, dass die Nutzer unterschiedliche, sich zum Teil widersprechende Erwartungen an die Übersetzung haben. Vor dem Hintergrund, dass die Spieler jederzeit die Möglichkeit haben, das Spiel auf die Originalsprache Englisch umzustellen, ist zur Beantwortung der obigen Forschungsfrage zudem folgende Frage relevant: Welche Gründe haben Spieler, sich für oder gegen die deutsche Version zu entscheiden? Bezug nehmend auf die in Kapitel 3 festgestellten Übersetzungsstrategien soll anschließend ein Ausblick zur Beantwortung folgender Fragen gegeben werden:

- Sind die bisher festgestellten Übersetzungsstrategien geeignet, die Erwartungshaltungen der Spieler zu erfüllen?
- Welche Übersetzungsstrategien könnten geeignet sein, um divergierenden Erwartungshaltungen an die Übersetzung gerecht zu werden?

Das Ziel der Untersuchung in diesem Kapitel ist es somit, genauere Kenntnisse über die Zielgruppe und ihre Erwartungen in Bezug auf die Übersetzung von *World of Warcraft* zu gewin-

nen sowie die Effektivität der bisher verwendeten Übersetzungsstrategien in Bezug auf möglicherweise verschiedene Erwartungshaltungen besser einschätzen zu können. Als Methode dient eine Umfrage unter den deutschsprachigen Spielern von *World of Warcraft* mit allgemeinen Fragen zu ihrem Medien- und Videospielverhalten und zur Erwartungshaltung an die Übersetzung sowie eine Analyse der Umfrageergebnisse in Bezug auf die in Kapitel 3 untersuchten Übersetzungsstrategien. Dazu wird zunächst ein Überblick über die Entwicklung der Inhalte des Spiels, seiner Zielgruppe und dessen Auswirkungen auf die Übersetzung gegeben (Kapitel 4.2.1). Es folgt eine Zusammenstellung der für die Umfrage herangezogenen Faktoren als Kriterien, nach denen eine Heterogenität der Nutzer untersucht wurde (Kapitel 4.2.2). In Kapitel 4.2.3 schließlich wird die Umfrage vorgestellt, die unter den deutschsprachigen Spielern von *World of Warcraft* durchgeführt wurde, wobei zunächst der Aufbau des Fragebogens, die Durchführung der Befragung und die Ergebnisse sowie anschließend die Bedeutung der Ergebnisse für die in Kapitel 3 thematisierten Übersetzungsstrategien dargelegt werden.

4.2.1 Diversifizierung des Inhalts und dessen Auswirkungen auf die Übersetzung

Seit seinem Start im Jahr 2004 hat sich das Online-Rollenspiel *World of Warcraft* gewandelt – von eher langwierigen, schwierigen Inhalten in der Anfangszeit zu einer Diversität an Inhalten inklusive verschiedener Schwierigkeitsgrade in bestimmten Spielbereichen, eingebauten Minispielen wie dem Haustierkampfsystem und ausführlichen Tutorials für Neueinsteiger. Einige der Spieler aus der ursprünglichen Zielgruppe, die schon seit Veröffentlichung des Spiels dabei sind und eventuell auch die älteren Spiele des Herstellers Blizzard Entertainment gespielt haben, sind jedoch unzufrieden damit, dass das Spiel im Laufe der Zeit immer weiter verändert wurde, um es einer breiteren Masse zugänglich zu machen. Ein Beispiel ist folgende Twitter-Nachricht eines Spielers an den ehemaligen Lead Systems Designer Greg Street, der heute nicht mehr für Blizzard Entertainment arbeitet, jedoch immer noch gelegentlich auf *World of Warcraft*-bezogene Fragen antwortet:

> Tweet von JlK alias „@surpriselol“ am 28. Oktober 2015:
> „@OccupyGStreet why do you think Blizzard abandoned their core Vanilla/BC/SC1/D1 and D2[10] player base in favour of 'accessibility'?“
> Antwort von Greg Street alias „OccupyGStreet“:
> „@surpriselol I think "abandoned" is a very strong word. Blizzard has always strived for accessibility.“
> (Street 2015)

Ein ähnliches Problem stellt sich bei dem für Mai 2016 angekündigten *Warcraft*-Kinofilm, der einerseits Menschen, die die Videospiele dieses Universums nie gespielt haben, Unterhaltung bieten, aber andererseits auch den Fans der Spiele treu bleiben soll, indem die ihnen bekannte Welt für sie wiedererkennbar gestaltet wird. Eine Art der Umsetzung, um möglichst auf beide Zielgruppen eingehen zu können, ist das bewusste Platzieren von Referenzen auf

[10] „Vanilla“ ist eine Bezeichnung für das 2004 erschienene Kernspiel von *World of Warcraft*, „BC“ die Abkürzung für die erste Erweiterung „The Burning Crusade“, „SC1“ bezieht sich auf das erste Spiel der *Starcraft*-Reihe, „D1“ und „D2“ jeweils auf den ersten und zweiten Teil der *Diablo*-Reihe.

die Videospielwelt, die nur von denjenigen erkannt werden können, die mit dieser Subkultur vertraut sind, sogenannten „Eastereggs“ (vgl. Sullivan 2015).

Mit einer differenzierten Gestaltung der Inhalte versuchen die Entwickler, möglichst alle Nutzergruppen zufriedenzustellen und für jeden die richtige Mischung aus Herausforderung und Belohnungen zu bieten, um allen ein Flow-Erleben und somit gute Unterhaltung zu bieten. Dies ist zweifellos eine Stärke des Spiels, wie auch Jöckel/Seifert (2008^2:307) feststellen: „Die Stärke von *WoW* liegt darin, dass ein großes Spektrum an Nutzungsmotiven in sehr unterschiedlicher Form befriedigt werden kann, da das Spiel offen für verschiedene Spielerlebnisweisen ist.“

Auch die Übersetzungsstrategie auf der Makroebene wurde gemäß der inhaltlichen Anpassung auf ein breiteres Zielpublikum ausgerichtet. Während das Spiel beim Erscheinen noch Eigennamen von wichtigen Nichtspielercharakteren, Gegenständen und Städten auf Englisch enthielt, da diese in den Vorgänger-Strategiespielen der *Warcraft*-Reihe in der deutschen Version ebenfalls auf Englisch belassen worden waren, wurde mit Erscheinen der ersten Erweiterung *The Burning Crusade* eine nachträgliche deutsche Übersetzung dieser Eigennamen eingeführt. Diese Entscheidung wurde getroffen, um den neueren, mit der *Warcraft*-Welt noch nicht vertrauten Spielern ein reibungsloseres Spielerlebnis zu ermöglichen: „World of Warcraft entwickelte sich zu einem großen Erfolg. Um diesem großen und wachsenden Publikum das angesprochene ‚uneingeschränkte Spielerlebnis‘ zu garantieren, wurden altbekannte Orts- und Charakternamen nachträglich lokalisiert.“ (Blizzard Entertainment[g] 2012) Viele bereits bestehende Spieler waren damals gegen diese Entscheidung, einige französische Spieler starteten beispielsweise gar eine Petition für die Wiedereinführung der englischen Namen (vgl. McQuiston 2013:74). Wenn nun heute unterschiedliche Spielertypen aufeinandertreffen, die auf unterschiedliche Weise Immersion und Flow erfahren (vgl. hierzu auch Kapitel 1.4), und langjährige Spieler, die die ursprüngliche deutsche Version vor der nachträglichen Namensübersetzung noch kennengelernt haben, mit neueren Spielern gemischt werden, stellt sich die Frage, was dies für die Übersetzung bedeutet. Führt die Diversität der Spieler zu unterschiedlichen Erwartungshaltungen gegenüber der deutschen Übersetzung? Fest steht, dass die deutschsprachigen Spieler bereits mit verschiedenen Sprachversionen des Spiels und seit einiger Zeit auch mit anderssprachigen Spielern in Kontakt kommen.

Das Spiel selbst ist in verschiedenen Sprachversionen spielbar und bietet für die einzelnen Sprachgruppen eigene, getrennte Welten an, sogenannte Realms. Spieler aus Europa haben zum Beispiel die Möglichkeit, ihre Version von *World of Warcraft* auf Englisch, Deutsch, Französisch, Spanisch, Italienisch, Russisch oder Portugiesisch einzustellen. Die Auswahl der Spielsprache ist dabei unabhängig von der Auswahl des Realms. So ist es zum Beispiel möglich, die Spracheinstellung auf Französisch zu stellen, sich aber einen Charakter auf einem deutschsprachigen Realm zu erstellen – so wird das Benutzerinterface, der In-Game-Text (zum Beispiel Questtexte oder von Nichtspielercharakteren gesprochener Text) und die Audioausgabe auf Französisch sein, aber im Chat tauschen sich die Spieler auf

Deutsch aus, da sich auf einem deutschsprachigen Realm normalerweise Personen mit Deutsch als Mutter- bzw. Erstsprache zusammenfinden. Es gibt außerdem die Möglichkeit, die Audioausgabe unabhängig von der sonstigen Sprache auf Englisch zu stellen; allerdings ist diese Option nicht bei den allgemeinen Sprachoptionen im Launcher, der Startapplikation des Spiels, zu finden und somit vermutlich nur wenigen Spielern bekannt.

Im Gegensatz zu anderen Online-Multiplayerspielen, wie beispielsweise *The Elderscrolls Online* (2014) oder *League of Legends* (2009), bei denen Spieler aus verschiedenen Sprachregionen zusammentreffen und daher Englisch als Lingua franca zur Kommunikation genutzt wird, waren bei *World of Warcraft* die Sprachgruppen, für die eigene Realms angeboten werden, traditionell voneinander getrennt. Dies ist möglicherweise auch eine Erklärung dafür, warum sich die im Spiel verwendete Umgangssprache je nach Sprachgruppe in andere Richtungen entwickelt hat. Für die Rolle des Schadensausteilers hat sich beispielsweise im Deutschen die Abkürzung *DD* etabliert (kurz für *Damage Dealer*), während sie im Englischen als *DPS* bezeichnet wird (ursprünglich kurz für *damage per second*). Obwohl beide Bezeichnungen Englisch sind, ist ihr Gebrauch nicht unbedingt auf die jeweils andere Sprachgruppe übertragbar. Sie würde dort möglicherweise verstanden, wäre aber unüblich.

Diese Trennung der Sprachgruppen und damit auch Isolierung der Sprachkulturen der Spieler wurde jedoch teilweise mit der Einführung des Battle.net, eines Dienstes von Blizzard Entertainment zur Verknüpfung eines Nutzerkontos mit allen von Blizzard herausgegebenen Spielen, und der Verknüpfung von einzelnen Realms zu größeren Realmpools aufgeweicht. So können Spieler, wenn sie über das Netzwerk Battle.net mit einem Spieler befreundet sind, mit dessen Charakteren zusammenspielen, auch wenn diese sich auf dem Realm einer anderen Sprachgruppe befinden, solange sich die Charaktere beider Spieler in einer Gruppe befinden. Außerdem werden über ein Gruppenfindertool Anfragen für die Spieler aller Realms eines Kontinents gemeinsam aufgelistet, sodass zum Beispiel in Europa auf diese Weise Spieler von englischen, französischen, spanischen, italienischen oder russischen Realms aufeinandertreffen können. Bei diesen eher zufällig zusammengestellten Gruppen wird wiederum häufig Englisch zur Kommunikation verwendet und es wird sich noch zeigen, inwiefern dies Auswirkungen auf die einzelnen Sprachkulturen haben wird. Bei der Umfrage gab bereits ein Teilnehmer an, dass der Verzicht auf den deutschen Sprachclient Vorteile in der Kommunikation mit zufällig zusammengestellten, internationalen Gruppen bringe, da man sich mit den deutschen Begriffen nicht so gut verständigen könne (vgl. Anhang 2:XIII).

Die Untersuchung möglicher Kommunikationsprobleme durch die Verwendung verschiedener Sprachversionen wäre eine Möglichkeit für weitere Forschung. So finden sich zum Beispiel auch auf Realms mit deutschsprachigen Spielern, zusätzlich zu Jargonelementen, Elemente verschiedener Sprachen im Chat. Dazu gehört einerseits der freie Chattext in Gruppen, die durch das Gruppenfindungstool zusammengestellt wurden, da in diesem Fall Spieler von verschiedensprachigen Realms zusammengebracht wurden. Andererseits können Gegenstände, Quests und Erfolge im Chat verlinkt werden, wobei der Link in der Sprache angezeigt

wird, die der Spieler verwendet, der den Link gesetzt hat. Wenn ein Spieler also einen englischen Client verwendet, ist auch der Link im Chat für die anderen Spieler auf Englisch sichtbar. Hierbei wäre zum Beispiel interessant zu untersuchen, inwiefern diese Mischung aus Sprachen Einfluss auf die von den Spielern verwendete Sprache, die Wahl des Sprachclients und letztendlich die Lokalisierung selbst hat.

4.2.2 Der Veteranspieler als Spielertyp? Für die Untersuchung relevante Spielertypologien und Spielmotivationen

Nachdem in Kapitel 4.1.2 ein Überblick über bereits bestehende Spielertypologien gegeben wurde, sollen in diesem Kapitel diejenigen Faktoren zusammengestellt werden, die zur Beantwortung der Frage nach der Heterogenität der Nutzergruppe von *World of Warcraft* geeignet sind. Zunächst bieten sich hier die Faktoren Alter und Geschlecht an, auch wenn aufgrund der gewählten Methode der selbstselektiven, nicht repräsentativen Online-Umfrage mit einer Verzerrung zugunsten am Spiel stärker interessierter, jüngerer, eher männlicher Teilnehmer zu rechnen ist (vgl. Jöckel/Seifert 2008[2]:302).

Eine weitere relevante Dimension ist die Spielhäufigkeit bzw. das Involvement, um zu untersuchen, ob im Zusammenhang mit Nutzungsdauer und Erwartung an die Lokalisierung eine Heterogenität festzustellen ist. Hier bietet sich die Einteilung von Grüninger et al. (2008[2]) in Gelegenheitsspieler, Gewohnheitsspieler und Vielspieler an. Die von Kabel et al. (2006) verwendete Benennung „Freizeitspieler" für einen nur gelegentlichen Videospielnutzer bietet sich aufgrund der lexikalischen Unschärfe nicht an, da ja gerade der Anteil der mit Videospielen verbrachten Freizeit ermittelt werden soll. Statt „Vielspieler" wäre ebenso die von Kabel et al. (2006) verwendete Benennung „Intensivspieler" möglich, es werden hier jedoch zur besseren Übersichtlichkeit alle drei Benennungen von Grüninger et al. (2008[2]) übernommen. Zur genaueren Differenzierung kann zusätzlich der Anteil der mit dem Spielen von *World of Warcraft* verbrachten Freizeit erfragt werden.

Die Spielerfahrung in Jahren stellt ebenfalls eine relevante Dimension dar, insbesondere vor dem Hintergrund, dass sich die Qualität der Lokalisierung von Videospielen im Laufe der letzten Jahrzehnte stark verbessert und professionalisiert hat. Hierbei könnte die Hypothese geprüft werden, ob erfahrene Spieler, die die Originalversion der lokalisierten Version vorziehen, in der Vergangenheit Erfahrungen mit schlechten Videospielübersetzungen gemacht haben und daher generell eine geringe Erwartung an die Übersetzungsqualität heutiger Videospiele haben bzw. diese generell als minderwertig im Vergleich mit dem Original ansehen. Solche früheren Lokalisierungserfahrungen könnten auch dazu beitragen, dass ein Videospiel als nicht zu veränderndes Kunstwerk statt als anpassungsfähiges Produkt angesehen wird (vgl. hierzu auch Kapitel 1.6.2). Grüninger et al. (2008[2]) verwenden für ihre 2005/2006 durchgeführte Studie mit älteren Spielern eine Einteilung der Spielerfahrung in 1–11 Jahre, 12–20 Jahre und über 20 Jahre, was den ungefähren Maximalabschnitten von 2005 bis ca. 1995, bis ca. 1985 und bis vor 1985 entspricht. Für die Untersuchung in dieser Arbeit bietet sich eine Einteilung gemäß der in Kapitel 1.2 dargelegten Entwicklung der Lokalisierungsindustrie an:

Die höchste Kategorie wäre dann über 25 Jahre Spielerfahrung, also von 2015 bis vor 1990, in der somit erste prägende Lokalisierungserfahrungen in den 1980er-Jahren gemacht worden sein könnten, in denen es abgesehen von einer sich zum Standard entwickelnden Übersetzung von Verpackung und Handbuch für die FIGS-Sprachen, welche in der Regel nicht von Übersetzungsfachleuten angefertigt wurden, kaum lokalisierte Versionen gab. Die nächste Kategorie mit 15 bis 25 Jahren Spielerfahrung umfasst erste Lokalisierungserfahrungen in den 1990er-Jahren, in denen zunehmend textlastigere Spiele veröffentlicht und zunehmend häufiger über die Übersetzung von Verpackung und Handbuch hinausgehende Teillokalisierungen vorgenommen wurden; die Lokalisierung war jedoch noch nicht professionalisiert und einige berühmt gewordene schlechte Übersetzungen stammen aus diesem Jahrzehnt. In die Kategorie 5 bis 15 Jahre Spielerfahrung fallen die 2000er-Jahre als für erste Lokalisierungserfahrungen prägende Zeit: Hier war durch technische Fortschritte bereits eine bessere Vertonung möglich, für große Titel wurde eine Volllokalisierung zum Standard und mit der Spezialisierung größerer Unternehmen auf die Videospiellokalisierung erfolgte eine zunehmende Professionalisierung. Spieler in der letzten Kategorie mit 5 oder weniger Jahren Spielerfahrung werden hauptsächlich Spiele aus dem aktuellen Jahrzehnt kennen, welches einerseits durch eine professionelle Lokalisierungsindustrie mit steigendem Bewusstsein für die frühzeitige Einbindung der Lokalisierungsverantwortlichen in den Entwicklungsprozess geprägt ist, andererseits jedoch durch die Beliebtheit von mobilen Geräten auch neue Herausforderungen mit sich gebracht hat, da die für diese Plattformen entwickelten Spiele ein enormes Wachstum verzeichnen, jedoch häufig nur mit geringem Budget und zum Teil wenig professioneller Übersetzungsqualität produziert werden.

Außerdem ist die *World of Warcraft*-bezogene Spielerfahrung relevant, um die Vertrautheit der Spieler mit den verschiedenen inhaltlichen Veränderungen des Spiels festzustellen. Hierfür bietet sich eine Einteilung in die verschiedenen Erweiterungen des Hauptspiels in Kombination mit der Frage an, in welcher der Befragte zu spielen begonnen hat, da sich die Spieler daran wahrscheinlich generell besser erinnern als an eine konkrete Jahreszahl. Mit Hilfe dieser Kategorie kann möglicherweise auch eine Antwort auf die Frage gegeben werden, ob die Gewöhnung der „Veteranspieler", also derjenigen, die *World of Warcraft* seit der Veröffentlichung des Hauptspiels oder der ersten Erweiterung spielen, an die ursprüngliche deutsche Sprachversion des Spiels, die noch englische Eigennamen enthielt, Einfluss auf die Wahl des Sprachclients und die heutige Erwartung und Meinung zur deutschen Sprachversion hat.

Die Untersuchung der Spielmotivation bezogen auf *World of Warcraft* kann zudem aufzeigen, welche Bereiche des Spiels von den Nutzern jeweils bevorzugt werden, und ist insofern relevant, als sie Aufschluss darüber gibt, ob die Spieler eher auf die narrativen oder die spieltechnischen bzw. sozialen Elemente Wert legen. Dies wiederum ist relevant in Bezug auf die Übersetzungsstrategien, da möglicherweise unterschiedliche Strategien erforderlich wären, um für den jeweiligen Nutzungstyp eine Immersion und ein Flow-Erleben zu ermögli-

chen. Es bietet sich an, die 9 Faktoren von Yee (2005b) mit den drei Kategorien *achievement*, *social* und *immersion* als Grundlage zu verwenden (der 10. Faktor Eskapismus wird hier ausgelassen, da er, wie bereits in Kapitel 4.2.2 erläutert, auch als Grundmotivation für jede der anderen Kategorien vorkommen könnte). Werden die Spieler in der Folge gefragt, mit welchen Aspekten des Spiels sie mehr oder weniger Zeit verbringen, können diese Spielaspekte wie folgt den Faktoren von Yee zugeordnet und somit besser kategorisiert werden:

Für die Kategorie *achievement*: Spieler gegen Spieler (PvP) [Unterkategorie *competition*]; regelmäßiges Raiden in einer festen Gruppe [Unterkategorie *advancement*]; Dungeons im Herausforderungsmodus oder mythischen Modus [Unterkategorie *advancement*]; Erfolge sammeln [Unterkategorie *advancement*]; Haustiere, Reittiere o. Ä. sammeln [Unterkategorie *advancement*]; Gold sammeln [Unterkategorie *advancement*]; Austüfteln der idealen Werte des Charakters für Ausrüstung etc., zum Beispiel über externe Tools [Unterkategorie *mechanics*]; Verkäufe über das Auktionshaus optimieren [Unterkategorie *mechanics*]; Haustierkämpfe [ggf. Unterkategorie *competition*].

Für die Kategorie *immersion:* Rollenspiel [Unterkategorie *role-playing*]; mehr über die Hintergrundgeschichte und Charaktere im *Warcraft*-Universum erfahren (zum Beispiel durch Quests, versteckte Objekte, Cinematics, Archäologie) [ggf. Unterkategorie *discovery/role-playing*]; Erkundung der Spielwelt [Unterkategorie *discovery*]; individuelle Anpassung des Charakters, zum Beispiel durch Transmogrifikation [Unterkategorie *customization*]; Quests erledigen/weitere Charaktere spielen [Unterkategorie *role-playing*].

Für die Kategorie *social*: Aktivitäten mit der Gilde/Freunden, zum Beispiel Dungeons, Raidfinder, Raids [Unterkategorie *teamwork*]; andere Spieler kennenlernen, chatten [ggf. Unterkategorie *relationship*].

4.2.3 Umfrage unter den deutschsprachigen Spielern von *World of Warcraft*

In einer von Blizzard-Mitarbeitern durchgeführten Online-Umfrage im offiziellen *World of Warcraft*-Forum wurden die Spieler gebeten, die Lokalisierungsqualität der aktuellen Erweiterung *Warlords of Draenor* zu bewerten und zusätzlich im Diskussionsthread ihre Bewertung getrennt nach den folgenden Kategorien anzugeben: Audios und Videos, Questtexte, Zauber und Talente, Erfolge, Gegenstandsnamen, Garnison (hierbei handelt es sich um einen für diese Erweiterung exklusiven Bereich des Spiels mit eigenen Videos, Questreihen, Erfolgen, Gegenstandsnamen etc.) (vgl. Blizzard Entertainment[f] 2014). Leider ist das Ergebnis der Umfrage nicht öffentlich und kann daher nicht zur Verwertung im Zuge dieser Arbeit herangezogen werden.

Daher wurde eine eigene Online-Umfrage durchgeführt, um zu untersuchen, inwieweit es sich bei den deutschsprachigen Nutzern von *World of Warcraft* in Bezug auf die im vorherigen Kapitel vorgestellten Faktoren und Spielertypen um eine heterogene Gruppe handelt. Darüber hinaus sollen die Ergebnisse einen Einblick geben, welche Erwartungen die deutschsprachigen Nutzer gegenüber der deutschen Übersetzung von *World of Warcraft* im Allgemeinen und in Bezug auf die Übersetzung von Eigennamen und Referenzen im Besonderen

haben. Im Folgenden wird dazu in Kapitel 4.2.3.1 zunächst der Aufbau des Fragebogens vorgestellt. Kapitel 4.2.3.2 gibt einen Überblick über die Durchführung der Umfrage sowie deren Grenzen in Bezug auf die Aussagekraft der Ergebnisse. In Kapitel 4.2.3.3 werden schließlich die Ergebnisse detailliert vorgestellt.

4.2.3.1 Aufbau des Fragebogens

Im Folgenden soll ein Überblick über die in der Umfrage gestellten Fragen gegeben werden. Der vollständige Wortlaut des Fragebogens kann in Anhang 1 eingesehen werden. Nach einer Einleitung mit der Erklärung, dass es sich um eine wissenschaftliche Untersuchung zum Thema Übersetzungsstrategien in Computer- und Videospielen am Beispiel von *World of Warcraft* handelt, in dessen Rahmen die Einstellung der Spieler zu bestimmten Aspekten der deutschen Lokalisierung untersucht werden soll, wurde zunächst die Frage gestellt, ob der oder die Befragte hauptsächlich auf einem deutschsprachigen Realm spielt. Bei einer negativen Antwort wurde der Fragebogen automatisch beendet. So sollte sichergestellt werden, dass ausschließlich solche Spieler befragt werden, die in ständigem Kontakt zu anderen deutschsprachigen Spielern und der deutschen Sprachversion stehen, welche Gegenstand dieser Untersuchung sind.

Der weitere Fragebogen wurde in drei inhaltliche Schwerpunkte unterteilt: Im ersten Teil wurden die Teilnehmer nach ihrem videospielbezogenen und ihrem allgemeinen Medienverhalten befragt. Die erste Frage nach dem ungefähren Anteil der mit Videospielen verbrachten Freizeit diente der Einteilung in Gelegenheitsspieler, Gewohnheitsspieler und Vielspieler nach Definition von Grüninger et al. (2008[2]). Es folgt eine Frage nach der Art und Häufigkeit der konsumierten Videospiele, wobei klassische Videospiele, Gelegenheitsspiele und Lern- und Bildungsspiele mit verschiedenen Häufigkeitsangaben zur Auswahl standen. Bei der Frage zur Spielerfahrung fand die in Kapitel 4.2.2 vorgeschlagene Einteilung gemäß den Jahrzehnten entsprechend der in Kapitel 1.2 vorgestellten Entwicklung der Lokalisierungsindustrie Anwendung: „bis zu 5 Jahre“, „5–15 Jahre“, „15–25 Jahre“, „über 25 Jahre“. Anschließend wurden die Teilnehmer gefragt, in welcher Sprache sie Videospiele konsumieren, wobei Deutsch und Englisch als Möglichkeiten vorgegeben und Felder zur Ergänzung weiterer Sprachen sowie verschiedene Häufigkeitsangaben zur Verfügung standen.

Der zweite Teil dieses Abschnitts bezog sich auf das allgemeine Medienverhalten, insbesondere die dabei verwendeten Sprachen. Zunächst wurde gefragt, ob die Teilnehmer Onlineplattformen wie Reddit, 9GAG, 4chan, Imgur etc. lesen, da deren Konsumierung die Grundlage für die Kenntnis der in Kapitel 3.2.5.2 thematisierten, meist englischen Phänomene der Internetkultur bilden. Es folgten Fragen dazu, in welcher Sprache Filme und Serien, Bücher zur Unterhaltung und Online-Medien konsumiert werden, wobei jeweils Deutsch und Englisch als Möglichkeiten angegeben waren und durch weitere Felder ergänzt werden konnten.

Der zweite inhaltliche Schwerpunkt diente der Erhebung von auf *World of Warcraft* bezogenen Daten. Im ersten allgemeinen Abschnitt wurde unabhängig von der verwendeten

Sprachversion nach der Nutzungsart gefragt. Zunächst wurde in einer ersten Frage ermittelt, mit welcher Erweiterung die Befragten begonnen haben zu spielen, wobei die Auswahl von der Beta-Version über das Hauptspiel bis zur letzten Erweiterung reichte. Es folgte eine Frage dazu, mit welchen Aspekten sich die Spieler hauptsächlich im Spiel beschäftigen, um einen Überblick über die Spielmotivation in Bezug auf *World of Warcraft* zu gewinnen. Die hierbei angegebenen Möglichkeiten entsprechen den in Kapitel 4.2.2 zusammengestellten und können jeweils den 9 Faktoren zur Spielmotivation von Yee (2005b) zugeordnet werden. So ermöglichen sie in weiterer Folge eine Einschätzung, ob die Befragten eher eine Immersion durch narrative (imaginative Immersion) oder spieltechnische Aspekte (herausforderungsbasierte Immersion) bevorzugen. Einem ähnlichen Ziel dient die folgende Frage nach dem Umgang mit den zahlreichen Questtexten im Spiel, die ermitteln sollte, wie genau diese Texte gelesen werden und ob sie lediglich zum Spielfortschritt überflogen oder zum Zweck der narrativen Immersion genauer gelesen werden.

Im zweiten Abschnitt folgten sprachbezogene bzw. lokalisierungsbezogene Fragen zu *World of Warcraft*, wobei zunächst gefragt wurde, welche Sprachversion die Spieler nutzen. Als Antwortmöglichkeiten waren Deutsch und Englisch sowie ein freies Feld zur Angabe einer anderen Sprache vorgegeben. Je nachdem, ob bei dieser Frage „Deutsch“ oder „Englisch“ als Antwort ausgewählt wurde, wurde anschließend eine Frage nach den Gründen für die Sprachauswahl gestellt, wobei die Antwortmöglichkeiten jeweils angepasst waren. Es konnte jeweils mit einer Bewertungsskala Zustimmung oder Ablehnung zu den einzelnen Aussagen ausgedrückt werden. Darüber hinaus wurde durch ein Zusatzfeld die Möglichkeit gegeben, weitere Gründe zu ergänzen. Die Antwortoptionen wurden jeweils randomisiert angezeigt, um eine mögliche Beeinflussung durch die Lesereihenfolge zu vermeiden. Wurde in der vorherigen Frage eine andere Sprache als Deutsch oder Englisch ausgewählt, wurde der Teilnehmer direkt zur nächsten Frage weitergeleitet. Es folgten spezifische Fragen zur deutschen Version, darunter zunächst eine Bewertung der deutschen Sprachversion insgesamt. Bezug nehmend auf die in Kapitel 3.2.5 untersuchte Übersetzung von außersprachlichen kulturellen Referenzen folgte die Frage, ob den Spielern kulturelle Anspielungen bzw. Referenzen im Spiel auffallen. Darauf aufbauend sollte die nächste Frage ermitteln, wie wichtig den Teilnehmern das Finden von versteckten Anspielungen im Spiel ist. In Bezug auf die Untersuchung in Kapitel 3.2.4 wurden als letzte Frage zur Lokalisierung einige Aussagen zur Übersetzung von Eigennamen vorgegeben, die über eine Bewertungsskala bewertet werden konnten. In einem freien Feld waren außerdem noch weitere Kommentare möglich. Die Antwortoptionen wurden erneut randomisiert angezeigt, um eine mögliche Beeinflussung durch die Lesereihenfolge zu vermeiden.

Der letzte Teil des Fragebogens umfasste einige Statistikfragen, beginnend mit der Mutter- bzw. Erstsprache der Befragten. Hier waren Deutsch und Englisch als Möglichkeiten vorgegeben sowie die Angabe anderer Sprachen in einem freien Textfeld möglich. Anschließend wurde nach dem Alter gefragt, wobei für die Antwortmöglichkeiten die Einteilung der

vom Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware durchgeführten Erhebung zur Nutzung von digitalen Spielen in Deutschland als Grundlage diente (vgl. Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware 2015). Die Kategorie 0–9 Jahre wurde weggelassen und die Kategorie 10–19 Jahre zu 12–19 Jahre geändert, da *World of Warcraft* und alle Erweiterungen von PEGI und USK eine Jugendfreigabe ab 12 Jahren erhalten hat und somit nicht von jüngeren Spielern auszugehen ist. Die restlichen Kategorien 20–29 Jahre, 30–39 Jahre, 40–49 Jahre und 50 Jahre und älter wurden unverändert übernommen. Bei der Frage nach dem Geschlecht wurden die Antwortmöglichkeiten „weiblich", „männlich" sowie „keine Angabe" vorgegeben. Abschließend wurde ein freies Textfeld für etwaige Kommentare zur Verfügung gestellt.

4.2.3.2 Durchführung

Der Fragebogen wurde über die Plattform www.umfrageonline.com erstellt und war über einen eigenen Link im Januar und Februar 2016 insgesamt drei Wochen lang zu erreichen. Der Link wurde einerseits im Bekanntenkreis mit der Bitte um Teilnahme all derjenigen, die zur Zielgruppe gehören, verteilt sowie im offiziellen Forum von *World of Warcraft* platziert.

Da die Erhebung mittels einer unkontrollierten Online-Umfrage stattfand, besteht die Möglichkeit, dass auch Personen die Umfrage ausgefüllt haben, die nicht zur intendierten Zielgruppe gehören. Da jedoch davon auszugehen ist, dass eher selten Personen im offiziellen Forum von *World of Warcraft* lesen, die nicht selbst dieses Spiel spielen oder einmal gespielt haben, kann auch davon ausgegangen werden, dass dieser Faktor einen geringen Einfluss auf das Ergebnis der Umfrage hat. Darüber hinaus besteht immer die Möglichkeit, dass Personen absichtlich falsche Angaben gemacht haben, diese Gefahr ist jedoch bei jeder Art Befragung mehr oder weniger gegeben. Bei dieser Befragung konnte nur in einem Fall aufgrund der hinzugefügten Kommentare eindeutig festgestellt werden, dass es sich um absichtlich falsche Angaben handelte, woraufhin der Fragebogen dieser Person von der Auswertung ausgenommen wurde. Um Mehrfachteilnahmen einer Person zu erschweren, wurde die Option ausgewählt, dass die Browser-Session-ID gesperrt und ein entsprechendes Cookie gesetzt wird.

Da weder eine randomisierte Stichprobe noch eine Quoten-Stichprobe entnommen wurde, kann diese Befragung keinen Anspruch auf Repräsentativität für die Grundgesamtheit erheben. Wie Quandt/Wimmer (2008[2]:173) feststellen, traten in anderen Studien zur Untersuchung des Videospielverhaltens gravierende Verzerrungen auf, indem beispielsweise die Proben fast ausschließlich aus jungen Männern und Jugendlichen bestanden. Diese Verzerrungen wurden durch den Vergleich mit bevölkerungsrepräsentativen Studien zu Spielgewohnheiten belegt, in denen sich eine vielfältigere Zusammensetzung zeigte. Da vom Herausgeber Blizzard Entertainment keine Daten öffentlich gemacht werden, wie die Grundgesamtheit der Spieler zum Beispiel in Bezug auf Alter und Geschlecht zusammengesetzt ist, kann in diesem Fall jedoch nicht mit Sicherheit bestimmt werden, wie gravierend sich die Selbstselektion der Befragten auf ihre Zusammensetzung im Vergleich zur Grundgesamtheit aller Spieler auf deutschsprachigen Realms auswirkt. Generell kann aber davon ausgegangen werden, dass insbesondere ältere und weniger engagierte, also nur gelegentlich spielende Nutzer weniger

häufig spielexterne Ressourcen wie Foren besuchen und daher in der Zusammensetzung der Teilnehmer unterrepräsentiert sind. Die Problematik, dass ältere Spieler und möglicherweise auch Spielerinnen schwieriger für eine Rekrutierung zu erreichen sind, stellte sich auch Quandt/Wimmer (2008[2]:176ff.), obwohl sie für ihre Survey-Studie unter Online-Spielern eine kontrollierte Stichprobe mit Hilfe ausgedruckter Fragebögen und Rekrutierung über Spielezeitschriften und deren Websites, Spieleforen, eine Games Convention und soziale Netzwerke wählten: „Diese Personengruppen spielen zwar, aber verbinden ihr Tun vermutlich seltener mit sekundären ‚Ergänzungstätigkeiten' (wie dem Aufsuchen von Webseiten zum Spielen usf.), die für die Rekrutierung herangezogen werden können." Quandt/Wimmer (2008[2]:177) Sie führen als alternative Möglichkeit an, Nutzer im Spiel selbst für die Befragung zu rekrutieren. Diese Möglichkeit wurde für die vorliegende Befragung ausgeschlossen, da eine aktive Bewerbung der Umfrage im Spiel zwar nicht explizit zu kommerzieller Werbung für spielexterne Waren oder Dienstleistungen zählt, jedoch ebenso den normalen, spielbezogenen Dialogfluss stören und somit gegen Punkt IV.3 des zu den Nutzungsbedingungen gehörenden Verhaltenskodex von *World of Warcraft* (vgl. Blizzard Entertainment[h] 2012) verstoßen könnte. Um die Stichprobe jedoch trotz selbstselektiver Online-Befragung möglichst wenig in Richtung einer hoch motivierten, am Spiel selbst stark interessierten Nutzergruppe zu verzerren, wie es bei der Umfrage von Jöckel/Seifert (2008[2]:302) unter Spielern von *World of Warcraft* mittels verschiedener Foren der Fall war, wurde auf die Platzierung des Umfrage-Links in inoffiziellen *World of Warcraft*-Foren verzichtet. Dies geschah unter der Annahme, dass das offizielle Forum mit größerer Wahrscheinlichkeit sowohl von am Spiel selbst stark interessierten Personen als auch von Gelegenheitsspielern frequentiert wird als inoffizielle Foren, in denen der Anteil der am Spiel stark interessierten Nutzer wahrscheinlich höher ist.

Darüber hinaus kann auch das Ergebnis einer nicht repräsentativen Stichprobe hilfreiche Schlüsse in Bezug auf die Forschungsfragen liefern. So kann zum Beispiel von einer Bestätigung der Hypothese, dass es sich um eine heterogene Nutzergruppe handelt, ausgegangen werden, wenn sich trotz angenommener Verzerrung zugunsten der Mehrheit der jungen, männlichen, stark am Spiel interessierten Spieler in der Stichprobe eine deutliche Heterogenität erkennen lässt.

4.2.3.3 Ergebnisse

Insgesamt haben 667 Personen die Umfrage begonnen und 573 haben sie vollständig ausgefüllt. Nach Ausschluss eines Fragebogens mit offensichtlich falschen Angaben sowie 15 Personen, die bei der ersten, als Kontrollfrage gestellten Frage angegeben hatten, dass sie nicht hauptsächlich auf einem deutschen Realm spielen, gingen schließlich 557 Fragebögen in die Auswertung ein. Die genauen Ergebnisse der Umfrage können in Anhang 2 eingesehen werden.

Allgemeines Medienverhalten

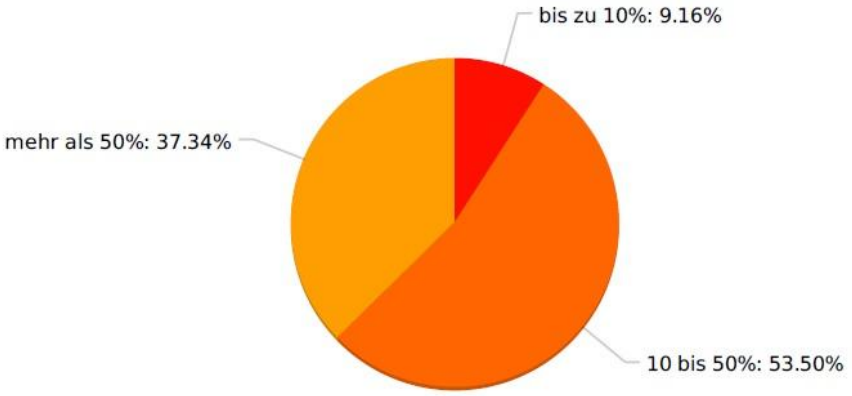

Abbildung 10: Frage 2 – Freizeitanteil Videospiele

In Bezug auf die Videospielhäufigkeit ergab die Auswertung, dass die Stichprobe gut zur Hälfte aus Gewohnheitsspielern mit einem großen Anteil an Vielspielern und nur zu einem geringen Teil aus Gelegenheitsspielern bestand (siehe Abbildung 10). Der geringe Anteil an Gelegenheitsspielern ist möglicherweise auf die Art der Teilnehmer-Rekrutierung über das spielexterne Forum zurückzuführen.

	mehrere Stunden täglich (1)		mehrere Stunden wöchentlich (2)		einige Stunden im Monat (3)		einige Stunden im Jahr (4)		nie (5)		Arithmetisches Mittel (Ø)	Standardabweichung (±)
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Ø	±
Spiele für PC oder Konsole	350x	62,84	184x	33,03	17x	3,05	4x	0,72	2x	0,36	1,43	0,63
Gelegenheitsspiele zur kurzweiligen Zerstreuung (häufig auf Smartphone, Tablet oder Browser)	15x	2,69	86x	15,44	170x	30,52	154x	27,65	132x	23,70	3,54	1,09
Bildungs- oder Lernspiele	1x	0,18	11x	1,97	66x	11,85	165x	29,62	314x	56,37	4,40	0,79

Tabelle 29: Frage 3 – Art der konsumierten Videospiele

Bei der Frage nach der Art der konsumierten Videospiele (siehe Tabelle 29) stellten sich Spiele für PC und Konsole als die am meisten verwendeten heraus: Knapp zwei Drittel der Befragten gaben an, diese mehrere Stunden täglich zu verwenden und etwa ein Drittel gab eine Verwendung von mehreren Stunden wöchentlich an. Casual Games werden von den Befragten der Stichprobe nur gelegentlich konsumiert: Je knapp ein Drittel gab an, diese für einige Stunden im Monat bzw. einige Stunden im Jahr zu konsumieren, nur 15 % nutzen sie mehrere Stunden wöchentlich. Knapp ein Viertel der Befragten gab an, diese nie zu verwenden. Bildungs- und Lernspiele werden nur selten (einige Stunden im Jahr von knapp einem Drittel der Befragten sowie mehrere Stunden wöchentlich von knapp 12 %) und von mehr als der Hälfte der Befragten nie verwendet (gut 56 %). Dieses Ergebnis zeigt, dass die teilnehmenden *World of Warcraft*-Spieler zu einem überwiegenden Teil zu den klassischen Videospielen greifen

und gelegentlich auch Casual Games verwenden, wobei deren Nutzungshäufigkeit in der Stichprobe stärker variiert.

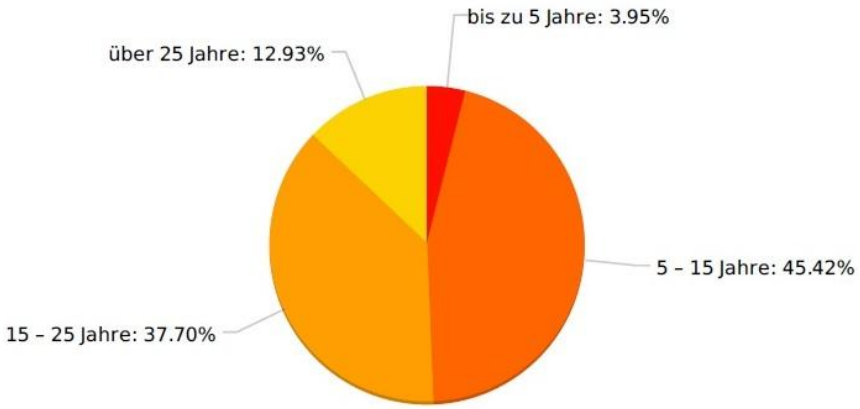

Abbildung 11: Frage 4 – Videospielerfahrung

Knapp die Hälfte der Befragten hat bis zu 15 Jahre Videospielerfahrung und gut die Hälfte mehr als 15 Jahre Erfahrung, wobei der größte Anteil auf diejenigen mit 5–15 Jahren Erfahrung fällt, gefolgt von denjenigen mit 15–25 Jahren Erfahrung. Der Anteil der Spieleveteranen mit über 25 Jahren Spielerfahrung ist dementsprechend gering und nur knapp 4 % der Befragten gehören zu den Neulingen in der Welt der Videospiele mit bis zu 5 Jahren Spielerfahrung (siehe Abbildung 11). Somit hat der überwiegende Teil der Befragten erste prägende Erfahrungen mit Videospiellokalisierung in den 1990er- und 2000er-Jahren gemacht, in denen sich die Lokalisierungsindustrie erst etabliert hat und es somit zunächst auch zu deutschen Übersetzungen von dem Original nicht ebenbürtiger Qualität kam.

	nie (1)		selten (2)		gelegentlich (3)		häufig (4)		sehr oft (5)		Arithmetisches Mittel (Ø)	Standardabweichung (±)
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Ø	±
Deutsch	8x	1,44	26x	4,67	44x	7,90	76x	13,64	403x	72,35	4,51	0,93
Englisch	21x	3,77	94x	16,88	196x	35,19	111x	19,93	135x	24,24	3,44	1,14

Tabelle 30: Frage 5 – Sprachwahl bei Videospielen

Der überwiegende Anteil der Befragten verwendet Videospiele auf Deutsch (häufig bis sehr oft: 86 %, siehe Tabelle 30). Dieses Ergebnis unterstreicht die Bedeutung deutscher Übersetzungen für Videospiele, indem es zeigt, dass Spieler mit deutscher Muttersprache (96 % der Befragten gaben an, dass Deutsch ihre Mutter- oder Erstsprache ist) auch überwiegend Spiele in ihrer Muttersprache verwenden. Zusätzlich spielen viele der Befragten jedoch auch auf Englisch: 44 % spielen häufig bis sehr oft und 52 % selten bis gelegentlich auf Englisch, wobei der größte Anteil mit 35 % auf diejenigen fiel, die „gelegentlich“ auf Englisch spielen. Darüber hinaus wurden noch vereinzelt zusätzliche Sprachen angegeben, in denen die Befragten Videospiele verwenden, darunter folgende (nach Angabenhäufigkeit geordnet): Japanisch,

Spanisch, Französisch, Russisch, Chinesisch, Klingonisch (eine konstruierte Sprache aus dem *Star Trek*-Universum), Italienisch, Koreanisch, Polnisch und Ungarisch. Da bei den zusätzlichen Sprachen zum Teil „nie“ ausgewählt wurde, muss davon ausgegangen werden, dass entweder die Häufigkeitsangabe irrtümlich ausgewählt wurde oder die Angaben absichtlich so gewählt wurden und daher die Sprachen nicht gezählt werden können.

Diejenigen Befragten, die *World of Warcraft* auf Englisch spielen (128 Personen), verwenden auch allgemein häufiger Videospiele auf Englisch: knapp 87 % verwenden Englisch häufig oder sehr oft. Die Verwendung von Deutsch als Videospielsprache ist bei diesen Befragten zudem weniger eindeutig im Vergleich mit der Gesamtgruppe: Gut 26 % verwenden Deutsch sehr oft, 21 % häufig, gut 26 % gelegentlich, knapp 20 % selten und gut 6 % nie.

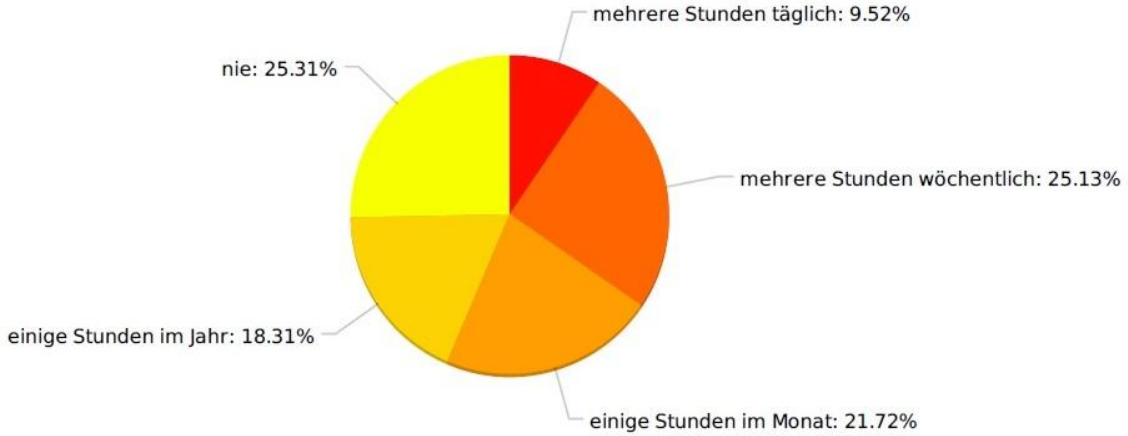

Abbildung 12: Frage 6 – Nutzung von Onlineplattformen wie Reddit, 9GAG, 4chan, Imgur

Bei der Verwendung von Meme-Websites wie Reddit, 9GAG, 4chan und Imgur ergibt sich ein gemischtes Bild (siehe Abbildung 12): Während ein nur relativ geringer Teil der Befragten diese Seiten mehrere Stunden täglich besucht (9,5 %), ist ein Viertel immerhin mehrere Stunden wöchentlich und jeweils etwa ein Fünftel der Befragten einige Stunden im Monat bzw. einige Stunden im Jahr dort unterwegs. Auf der anderen Seite gab aber auch ein Viertel der Befragten an, diese Seiten nie zu besuchen.

	nie (1)		selten (2)		gelegentlich (3)		häufig (4)		sehr oft (5)		Arithmetisches Mittel (Ø) / Standardabweichung (±)	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Ø	±
Deutsch	6x	1,08	30x	5,39	49x	8,80	92x	16,52	380x	68,22	4,45	0,94
Englisch	73x	13,11	140x	25,13	147x	26,39	96x	17,24	101x	18,13	3,02	1,29

Tabelle 31: Frage 7 – Sprachwahl bei Filmen und Serien

Filme und Serien konsumiert mit 85 % der überwiegende Teil der Befragten häufig oder sehr oft auf Deutsch. Bei Englisch ergibt sich ein gemischtes Bild: Etwa 13 % schauen nie, 25 % selten, gut 26 % gelegentlich, 17 % häufig und 18 % sehr häufig auf Englisch (siehe Tabelle 31). Darüber hinaus wurden noch folgende weitere Sprachen im Zusatzfeld genannt, darunter

folgende (nach Angabenhäufigkeit geordnet): Japanisch (teilweise mit Untertiteln, 20 Nennungen gesamt), Französisch, Russisch, Spanisch, Italienisch, Klingonisch, Mandarin, Niederländisch, Polnisch, Schwedisch und Ukrainisch. Hierbei wurden wiederum einige Zusatzangaben als „nie“ markiert – ob versehentlich oder mit Absicht, lässt sich nicht eindeutig feststellen.

	nie (1)		selten (2)		gelegentlich (3)		häufig (4)		sehr oft (5)		Arithmetisches Mittel (Ø)	Standardabweichung (±)
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Ø	±
Deutsch	37x	6,64	50x	8,98	76x	13,64	79x	14,18	315x	56,55	4,05	1,29
Englisch	217x	38,96	156x	28,01	87x	15,62	54x	9,69	43x	7,72	2,19	1,26

Tabelle 32: Frage 8 – Sprachwahl bei Unterhaltungsliteratur

Bücher zur Unterhaltung werden von den Befragten mit gut 70 % häufig bis sehr oft auf Deutsch und nur selten auf Englisch (knapp 39 % nie, gut 43 % selten bis gelegentlich, 17,42 % häufig bis sehr oft) gelesen (siehe Tabelle 32). Hinzu kommen einige im Zusatzfeld genannte Sprachen, wiederum einige mit der Angabe „nie“: Französisch, Japanisch, Russisch, Italienisch, Latein, Mandarin, Niederländisch, Polnisch, Schwedisch, Thailändisch und Ukrainisch.

	nie (1)		selten (2)		gelegentlich (3)		häufig (4)		sehr oft (5)		Arithmetisches Mittel (Ø)	Standardabweichung (±)
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Ø	±
Deutsch	10x	1,80	48x	8,62	67x	12,03	131x	23,52	301x	54,04	4,19	1,06
Englisch	38x	6,82	71x	12,75	108x	19,39	154x	27,65	186x	33,39	3,68	1,25

Tabelle 33: Frage 9 – Sprachwahl bei Online-Medien

Online-Medien wie Blogs, YouTube-Kanäle, Online-Nachrichtenseiten werden von den Befragten tendenziell häufig auf Deutsch (78 % häufig bis sehr oft), aber auch gelegentlich bis häufig auf Englisch (61,04 % häufig bis sehr oft, 19 % gelegentlich) verwendet (siehe Tabelle 33). Zusätzlich genannt wurden (inklusive der Nennungen mit der Angabe „nie“): Französisch, Russisch, Chinesisch, Italienisch, Japanisch, Polnisch und Schwedisch.

In Bezug auf das Medienverhalten kann also festgehalten werden, dass fast alle Befragten Medien wie Videospiele, Filme, Serien und Bücher auf Deutsch verwenden. Die Nutzung dieser Medien auf Englisch sowie ausschließlich auf Englisch verfügbarer Meme-Onlineplattformen ist dagegen zwar verbreitet, jedoch variiert die Nutzungshäufigkeit stark. Insbesondere Unterhaltungsliteratur wird von vielen Befragten (39 %) überhaupt nicht auf Englisch gelesen.

Allgemeine Fragen zu *World of Warcraft*

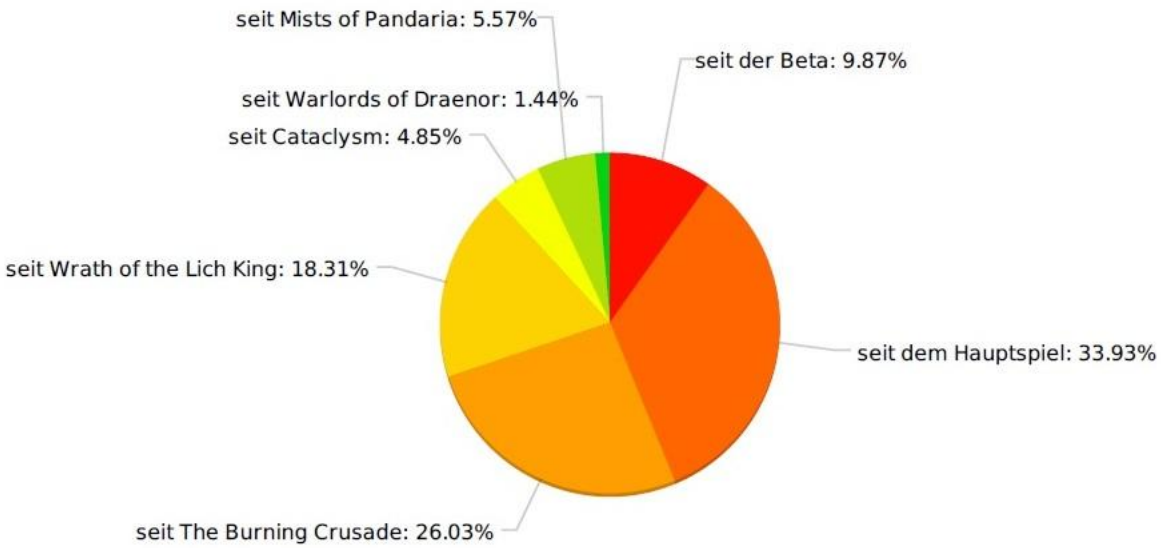

Abbildung 13: Frage 10 – Spielerfahrung in *World of Warcraft*

In Bezug auf *World of Warcraft* kann festgestellt werden, dass die Teilnehmer der Umfrage überwiegend aus erfahrenen Spielern bestehen, da knapp 70 % bereits seit der Beta-Testphase, dem Erscheinen des Hauptpiels oder seit der ersten Erweiterung *The Burning Crusade* spielen. Ein mit 18,31 % noch recht großer Anteil der Befragten hat mit der zweiten Erweiterung *Wrath of the Lich King* begonnen zu spielen und nur wenige haben erst mit einer der drei neusten Erweiterungen *Cataclysm*, *Mists of Pandaria* oder *Warlords of Draenor* begonnen (siehe Abbildung 13).

	nie (1)		selten (2)		gelegentlich (3)		häufig (4)		sehr oft (5)		Arithmetisches Mittel (Ø) / Standardabweichung (±)	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Ø	±
Haustiere, Reittiere o.Ä. sammeln	41x	7,36	125x	22,44	141x	25,31	136x	24,42	114x	20,47	3,28	1,23
Gold sammeln	32x	5,75	113x	20,29	184x	33,03	137x	24,60	91x	16,34	3,25	1,13
mehr über die Hintergrundgeschichte und Charaktere im Warcraft-Universum erfahren (z.B. durch Quests, versteckte Objekte, Cinematics, Archäologie)	60x	10,77	134x	24,06	151x	27,11	121x	21,72	91x	16,34	3,09	1,24
Dungeons im Herausforderungsmodus oder mythischen Modus	141x	25,31	97x	17,41	128x	22,98	129x	23,16	62x	11,13	2,77	1,35
Rollenspiel	348x	62,48	118x	21,18	50x	8,98	23x	4,13	18x	3,23	1,64	1,02
individuelle Anpassung des Charakters, z.B. durch Transmogrifikation	24x	4,31	87x	15,62	151x	27,11	158x	28,37	137x	24,60	3,53	1,15
Verkäufe über das Auktionshaus optimieren	107x	19,21	174x	31,24	153x	27,47	73x	13,11	50x	8,98	2,61	1,19

Erfolge sammeln	29x	5,21	112x	20,11	167x	29,98	154x	27,65	95x	17,06	3,31	1,13
regelmäßiges Raiden in einer festen Gruppe	136x	24,42	109x	19,57	66x	11,85	99x	17,77	147x	26,39	3,02	1,55
Spieler gegen Spieler (PvP)	91x	16,34	159x	28,55	125x	22,44	78x	14,00	104x	18,67	2,90	1,35
Austüfteln der idealen Werte des Charakters für Ausrüstung etc., z.B. über externe Tools	93x	16,70	109x	19,57	145x	26,03	131x	23,52	79x	14,18	2,99	1,29
Haustierkämpfe	199x	35,73	186x	33,39	111x	19,93	38x	6,82	23x	4,13	2,10	1,09
Erkundung der Spielwelt	26x	4,67	118x	21,18	191x	34,29	146x	26,21	76x	13,64	3,23	1,08
Aktivitäten mit der Gilde/Freunden, z.B. Dungeons, Raidfinder, Raids	25x	4,49	84x	15,08	124x	22,26	165x	29,62	159x	28,55	3,63	1,17
Quests erledigen/weitere Charaktere spielen	7x	1,26	63x	11,31	172x	30,88	184x	33,03	131x	23,52	3,66	1,00
andere Spieler kennenlernen, chatten	41x	7,36	205x	36,80	201x	36,09	85x	15,26	25x	4,49	2,73	0,96

Tabelle 34: Frage 11 – Genutzte Spielinhalte in *World of Warcraft*

Bei den Bereichen, mit denen sich die Befragten im Spiel beschäftigen, ergibt sich ein sehr gemischtes Bild und so gut wie alle genannten Aspekte werden im Schnitt gelegentlich oder selten bis gelegentlich von den Befragten genutzt (siehe Tabelle 34). Eindeutige Ausnahmen sind Rollenspiel, mit welchem sich der überwiegende Teil nicht oder nur selten beschäftigt (62,5 % nie, 21,2 % selten), sowie Haustierkämpfe, die im Schnitt nur selten genutzt werden (35,7 % nie, 33,4 % selten, 19,9 % gelegentlich).

Zur Kategorie *social* gehörende Aspekte werden von den Spielern im Schnitt zumindest gelegentlich genutzt: Während Aktivitäten mit der Gilde oder Freunden überwiegend gelegentlich bis sehr häufig genutzt werden (59 % häufig bis sehr oft, 22 % gelegentlich, 15 % selten, 5 % nie), gehen die Befragten Aktivitäten wie Chatten und Kennenlernen von anderen Spielern eher selten bis gelegentlich nach (19 % häufig bis sehr oft, 36 % gelegentlich, 37 % selten, 7 % nie). Im Zusatzfeld wurden noch folgende weitere Aktivitäten angegeben, die sich der Kategorie *social* zuordnen lassen: 1x häufig „tradechat trollen“ [andere Spieler im Handelschat ärgern], 1x sehr oft „Unsinn mit der Gilde machen“ (Anhang 2:XIII).

Die zur Kategorie *immersion* gehörenden Aspekte werden mit Ausnahme von Rollenspiel, das nur 16 % gelegentlich bis sehr oft betreiben, von den Spielern im Schnitt gelegentlich bis häufig genutzt, wobei die Häufigkeitsangaben relativ weit verteilt sind. Dazu zählen das Erforschen der Hintergrundgeschichte und Charaktere des *Warcraft*-Universums durch Gegenstände und Aufgaben im Spiel (38 % häufig bis sehr oft, 51,2 % selten bis gelegentlich, 10,8 % nie), Erkundung der Spielwelt (39,8 % häufig bis sehr oft, 55,5 % selten bis gelegentlich, 4,7 % nie), individuelle Anpassung des Charakters (53,0 % häufig bis sehr oft, 42,7 % selten bis gelegentlich, 4,3 % nie) und Erledigen von Quests/Spielen weiterer Charaktere (56,5 % häufig bis sehr oft, 42,2 % selten bis gelegentlich, 1,3 % nie). Im Zusatzfeld wurden noch folgende weitere Aktivitäten angegeben, die sich der Kategorie *immersion* zuordnen

lassen: 1x selten „Mit der Spielzeugkiste spielen in Gesellschaft“, 1x häufig „Twinken“ [weitere Charaktere spielen] (Anhang 2:XIII).

In der Kategorie *achievement*, die Aktivitäten mit Fokus auf die Spielmechanik beinhaltet, finden sich sowohl Aspekte, die im Schnitt von den Befragten gelegentlich bis häufig genutzt werden, als auch solche, die eher selten bis gelegentlich oder nur von einigen Gruppen häufig genutzt werden. Eine Ausnahme bildet hier die von der Mehrheit nur gelegentlich bis nie genutzten Aktivität der Haustierkämpfe (53,3 % selten bis gelegentlich, 35,7 % nie). Zu den von der Mehrheit zumindest gelegentlich betriebenen Aktivitäten gehört das Sammeln von Erfolgen (44,8 % häufig bis sehr oft, 50,1 % selten bis gelegentlich), das Sammeln von Haustieren und Reittieren (44,9 % häufig bis sehr oft, 47,7 % selten bis gelegentlich) und das Sammeln von Gold (40,9 % häufig bis sehr oft, 53,3 % selten bis gelegentlich). Regelmäßige wöchentliche Kämpfe in der Gruppe gegen schwierige Gegner (genannt *Raid* bzw. *raiden*) wird zwar von einem knappen Viertel der Befragten (24,4 %) nie und einem weiteren knappen Fünftel (19,6 %) selten, dafür jedoch auch von 44,2 % häufig bis sehr oft und 11,9 % gelegentlich genutzt. Bei der Optimierung der Ausrüstungswerte des eigenen Charakters ergibt sich eine recht gleichmäßige Verteilung auf die einzelnen Häufigkeitskategorien: 14,2 % sehr oft, 23,5 % häufig, 26,0 % gelegentlich, 19,6 % selten, 16,7 % nie. Ähnlich verhält es sich bei der Aktivität „Spieler gegen Spieler“ (auch PvP genannt, von *player versus player*): 18,7 % sehr oft, 14,0 % häufig, 22,4 % gelegentlich, 28,6 % selten, 16,3 % nie. Fünfer-Gruppenkämpfe in schwierigeren Dungeon-Modi werden von gut einem Viertel nie bestritten, dafür jedoch von 17,4 % selten, 23,0 % gelegentlich und 34,3 % häufig bis sehr oft. Eher gelegentlich bis nie genutzt wird die an eine Wirtschaftssimulation angelehnte Optimierung von Verkäufen über das Auktionshaus (22,1 % häufig bis sehr oft, 27,5 % gelegentlich, 31,2 % selten, 19,2 % nie). Im Zusatzfeld wurden noch folgende weitere Aktivitäten angegeben, die sich der Kategorie *achievement* zuordnen lassen: Sammel-Bezogenes (1x häufig „Alte Raids alleine machen“, 1x häufig „Angeln, Erze sammeln usw.“, 1x gelegentlich „Berufe optimieren, Rezepte sammeln“, 1x sehr oft „bestimmte Items von Rares Farmen [sic] für die Spielzeugkiste“, 1x sehr oft „random-Raids“), PvP-Bezogenes (1x sehr häufig „Arena“, 1x sehr häufig „Gewertetes PvP (Rangliste)“, 1x sehr häufig „Honorbuddy“), Garnisonsaktivitäten (1x gelegentlich, 1x sehr oft) und Sonstiges (1x sehr oft „Boosts“, 1x sehr oft „Perfekte Spielweise mit der gespielten Klasse“) (Anhang 2:XIII).

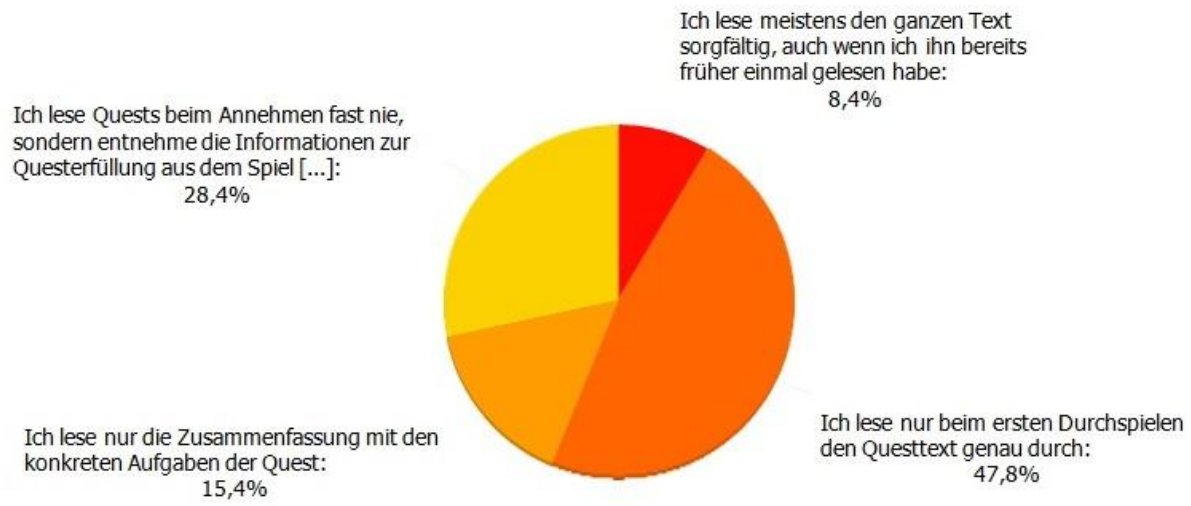

Abbildung 14: Frage 12 – Questtexte

Da Questtexte einen Großteil des Textvolumens im Spiel ausmachen, bot sich die Frage an, wie genau die Spieler diese lesen, da diese Texte einerseits Informationen zum Fortschritt im Spiel liefern und andererseits durch die vermittelten Geschichten ein immersives Eintauchen in die Spielwelt ermöglichen. Werden sie nur oberflächlich und zielgerichtet gelesen, deutet dies auf eine Fokussierung auf die spieltechnischen Inhalte, das Gameplay. Ein aufmerksames Lesen des Textes deutet darauf hin, dass die narrativen Elemente des Spiels wertgeschätzt werden. Bei der Umfrage zeigte sich, dass gut die Hälfte der Befragten die Texte zumindest beim ersten Durchspielen oder immer genau durchlesen. Mit gut einem Viertel liest jedoch ein relativ großer Teil der Umfrageteilnehmer den Text auch fast nie und entnimmt die Informationen zur Questerfüllung nur aus den Anzeigen im Spiel, und knapp ein Sechstel der Befragten lesen nur die Zusammenfassung mit den konkreten Questzielen (siehe Abbildung 14). Hier lässt sich also eine relativ starke Heterogenität feststellen, was den Fokus auf narrative und spieltechnische Elemente angeht.

In Bezug auf die bevorzugten Aspekte des Spiels ergibt sich also ein sehr diversifiziertes Bild, da alle Aspekte mehr oder weniger genutzt werden. Dieses Ergebnis ist ein Indiz dafür, dass der Erfolg von *World of Warcraft* auch maßgeblich darauf beruht, dass es ein breites Spektrum an Spielerfahrungen bietet, indem es sowohl narrative als auch auf die Spielmechanik fokussierte Elemente enthält, und so eine heterogene Nutzergruppe zufriedenstellt.

Fragen zur deutschen Lokalisierung von *World of Warcraft*

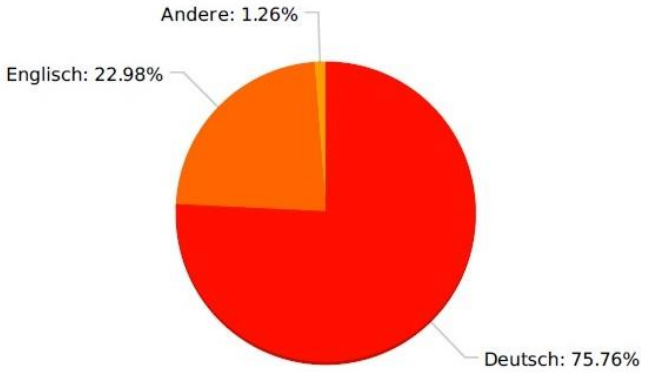

Abbildung 15: Frage 13 – Sprachversion in *World of Warcraft*

Von den Befragten spielen gut drei Viertel (422 Personen) *World of Warcraft* auf Deutsch und knapp ein Viertel (128 Personen) auf Englisch (siehe Abbildung 15). Im Zusatzfeld gaben zudem drei Personen an, mit deutschem Text und englischem Audio zu spielen, drei weitere, dass sie beide Versionen verwenden, und eine Person, dass sie auf Französisch spielt.

	stimme zu (1)		stimme eher zu (2)		stimme eher nicht zu (3)		stimme gar nicht zu (4)		Arithmetisches Mittel (Ø)	Standardabweichung (±)
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Ø	±
Ich möchte meine Deutschkenntnisse verbessern.	4x	0,95	2x	0,47	42x	9,95	374x	88,63	3,86	0,43
Auf Deutsch entgehen mir weniger/keine Anspielungen, Wortwitze etc.	118x	27,96	124x	29,38	117x	27,73	63x	14,93	2,30	1,03
Nur wenn das Spiel in meiner Muttersprache ist, kann ich richtig in die Spielwelt eintauchen.	143x	33,89	104x	24,64	96x	22,75	79x	18,72	2,26	1,12
Wenn mein Spiel auf Deutsch ist, kann ich mich leichter mit anderen deutschsprachigen Spielern über die Spielinhalte austauschen.	198x	46,92	139x	32,94	63x	14,93	22x	5,21	1,78	0,88
Ich empfinde das Spielerlebnis als epischer, wenn es auf Deutsch ist.	84x	19,91	103x	24,41	137x	32,46	98x	23,22	2,59	1,05
Ich spiele aus Gewohnheit generell Computer- und Videospiele auf Deutsch, wenn verfügbar.	285x	67,54	91x	21,56	31x	7,35	15x	3,55	1,47	0,78

Tabelle 35: Frage 14 – Gründe für die Sprachwahl Deutsch

Die Frage nach den Gründen für die Sprachwahl Deutsch (siehe Tabelle 35) wurde nur denjenigen angezeigt, die bei der vorherigen Frage ausgewählt hatten, dass sie *World of Warcraft* auf Deutsch spielen (422 Personen). Hier gab mit 89,1 % eine große Mehrheit an, aus Gewohnheit Videospiele auf Deutsch zu spielen, wenn diese Sprache verfügbar ist. Ein weiterer Grund ist für knapp 80 % derjenigen mit deutschem Client die leichtere Verständigung mit anderen deutschsprachigen Spielern. Gut die Hälfte gab an, dass sie mit der Spielsprache Deutsch ganz in die Spielwelt eintauchen können. Ebenfalls gut die Hälfte gab an, dass ihnen mit Deutsch als Spielsprache weniger sprachliche Feinheiten wie Anspielungen und Wortwit-

ze entgingen. Der Aussage, dass das Spielerlebnis auf Deutsch epischer empfunden wird, stimmte mit gut 44 % nur knapp die Hälfte zu. Die Verbesserung der Deutschkenntnisse spielt dagegen fast keine Rolle. Dies ist vermutlich darin begründet, dass die Befragten zum überwiegenden Teil Deutsch als Mutter- bzw. Erstsprache haben.

Zu den Gründen für die Sprachwahl Deutsch wurden zusätzlich 30 Kommentare mit näheren Erklärungen für die Auswahl oder weiteren Gründen angegeben. In den meisten davon (etwa 16) wird das bessere Verstehen des Textes im Deutschen als Grund angegeben, entweder weil keine oder nur geringe Englischkenntnisse vorhanden sind oder weil sich auch trotz vorhandener Englischkenntnisse die Inhalte auf Deutsch schneller und entspannter erfassen lassen. In sechs Kommentaren wird hauptsächlich Gewohnheit als Grund angegeben. Eine Person gab an, bei der Sprachausgabe das Original zu bevorzugen, allerdings ohne Begründung. Eine weitere gab an, dass Eigennamen und Städtenamen nicht übersetzt gehörten. Eine Person gab als zusätzlichen Grund an, dass Deutsch eine wundervolle Sprache sei. Interessant ist, dass in einigen Kommentaren implizit die Einstellung deutlich wird, dass die englische Version grundsätzlich besser und prestigeträchtiger sei und deren Nichtverwendung durch Hinderungsgründe wie zu geringe Kenntnisse der Sprache, Gewohnheit oder Faulheit begründet werden müsse. Einige Beispiele: „Es ist schlechter als englisch [sic] aber entspannter“, „Deutsch vereinfacht die Kommunikation mit Mitspielern. Ansonsten ist Englisch schöner“, „Mich stört die Deutsche [sic] Übersetzung nicht, daher habe ich nie auf Englisch umgestellt“, „Ich hatte es noch von früher [sic] als meine Englisch kenntnisse [sic] nicht so gut waren [sic] auf deutsch [sic] gestellt.“, „In all den Jahren zu faul gewesen die Lokalisation umzustellen“ (Anhang 2:XV f.).

	stimme zu (1)		stimme eher zu (2)		stimme eher nicht zu (3)		stimme gar nicht zu (4)		Arithmetisches Mittel (Ø) / Standardabweichung (±)	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Ø	±
Ich möchte das Spiel in der Originalsprache spielen, weil ich der Meinung bin, dass in einer lokalisierten Version Inhalte, Wortwitz etc. verloren gehen.	89x	69,53	24x	18,75	13x	10,16	2x	1,56	1,44	0,74
Nachträgliche Änderungen in der Lokalisierung haben mich gestört und dazu bewogen, mein Spiel auf Englisch umzustellen.	63x	49,22	19x	14,84	27x	21,09	19x	14,84	2,02	1,14
Ich habe die Warcraft-Spiele auf Englisch gespielt und spiele daher aus Gewohnheit auch World of Warcraft auf Englisch.	24x	18,75	20x	15,63	23x	17,97	61x	47,66	2,95	1,18
Ich empfinde das Spielerlebnis als epischer, wenn es auf Englisch ist.	65x	50,78	33x	25,78	21x	16,41	9x	7,03	1,80	0,96
Ich habe bei anderen Spielen schlechte Erfahrungen mit der deutschen Übersetzung gemacht und spiele deshalb lieber grundsätzlich in der Originalsprache Englisch.	42x	32,81	33x	25,78	28x	21,88	25x	19,53	2,28	1,12

Ich habe früher oft Spiele auf Englisch gespielt, bei denen keine deutsche Version verfügbar war, und spiele daher generell aus Gewohnheit lieber auf Englisch.	28x	21,88	29x	22,66	36x	28,13	35x	27,34	2,61	1,11
Ich möchte meine Englischkenntnisse verbessern.	43x	33,59	45x	35,16	19x	14,84	21x	16,41	2,14	1,06

Tabelle 36: Frage 15 – Gründe für die Sprachwahl Englisch

Die Frage nach den Gründen für die Sprachwahl Englisch (siehe Tabelle 36) wurde nur denjenigen angezeigt, die bei der vorherigen Frage Englisch ausgewählt hatten (128 Personen). Der Grund mit der eindeutigsten Zustimmung war hier mit gut 88 % die Bevorzugung des Originals, weil in einer lokalisierten Version Inhalte, Wortwitze etc. verloren gingen. Ebenfalls hohe Zustimmung mit knapp 77 % erhielt die These, dass das Spielerlebnis auf Englisch als epischer empfunden würde. Knapp zwei Drittel gaben zudem an, dass sie aufgrund nachträglicher Änderungen in der deutschen Version auf Englisch umgestellt hätten. Für gut zwei Drittel spielt auch die Verbesserung der Englischkenntnisse bei der Sprachwahl Englisch eine Rolle. Bei der These nach früheren Erfahrungen als Faktor für die Sprachwahl Englisch, entweder aufgrund von Gewohnheit oder schlechten Erfahrungen mit anderen lokalisierten Versionen, ergab sich ein eher gemischtes Bild: Knapp die Hälfte gab an, früher oft Spiele, die es nicht in deutscher Version gab, auf Englisch gespielt zu haben und daher aus Gewohnheit auf Englisch zu spielen. Gut die Hälfte gab außerdem an, schlechte Erfahrungen mit deutschen Lokalisierungen bei anderen Spielen gemacht zu haben. Gewohnheit durch die Verwendung von Spielen der *Warcraft*-Reihe auf Englisch spielte nur für ein Drittel eine Rolle.

Im Zusatzfeld gaben sechs Personen als zusätzlichen Grund an, dass externe Informationen und Ressourcen zum Spiel fast ausschließlich auf Englisch zu bekommen seien und daher deren Integration einfacher sei, wenn man mit englischem Client spiele. Vier Personen gaben an, dass die Synchronisation auf Englisch besser sei. Drei Personen gaben Freunde, die das Spiel auf Englisch eingestellt haben, als Grund an. Drei Personen gaben an, aus Gewohnheit auf Englisch zu spielen, ohne dass sie den Grund für die ursprüngliche Entscheidung nennen könnten. Zwei Personen gaben Eigennamen als Beispiel dafür an, dass die deutsche Übersetzung nicht gelungen sei (vgl. Anhang 2:XVI f.).

Abbildung 16: Frage 16 – Bewertung der deutschen Lokalisierung von *World of Warcraft*

Bei der Bewertung der deutschen Lokalisierung insgesamt zeigten sich gut zwei Drittel der Befragten mit der Gesamtqualität zufrieden, knapp ein Viertel ist mit der deutschen Version nicht zufrieden und 6,28 % enthielten sich der Bewertung, weil sie angaben, die deutsche Version aufgrund anderer Spracheinstellungen nicht ausreichend zu kennen, um sie beurteilen zu können (siehe Abbildung 16).

Auch wenn unter den 127 Befragten, die die deutsche Version mit schlecht oder eher schlecht bewertet haben, der Anteil derjenigen, die *World of Warcraft* auf Englisch spielen, größer ist im Vergleich mit der Gesamtgruppe, verwendet dennoch auch in der Gruppe der mit der deutschen Version Unzufriedenen der Großteil das Spiel auf Deutsch (61,4 % Deutsch und 37,8 % Englisch gegenüber 75,8 % Deutsch und 23 % Englisch in der Gesamtgruppe). Die allgemeine Spielerfahrung ist von den Anteilen derjenigen mit 5 Jahren, 5–15 Jahren, 15–25 Jahren und über 25 Jahren Erfahrung fast identisch im Vergleich mit der Aufteilung in der Gesamtgruppe. Es kann ebenfalls nicht eindeutig festgestellt werden, ob schlechte Erfahrungen mit deutschen Übersetzungen anderer Videospiele ein Hauptgrund für die schlechte Bewertung der deutschen Version von *World of Warcraft* ist, da die Antwortoption, bei anderen Spielen schlechte Erfahrungen mit der deutschen Übersetzung gemacht zu haben, nur denjenigen angezeigt wurde, die ausgewählt hatten, *World of Warcraft* auf Englisch zu spielen. So ist die Zahl derer, die sowohl die Clientsprache Englisch als auch eine negative Bewertung der deutschen Lokalisierung ausgewählt haben, mit n = 48 zu gering, um eine für die Gesamtgruppe zuverlässige Aussage treffen zu können. Es kann lediglich festgestellt werden, dass unter diesen 48 Personen der Anteil derjenigen, die der Aussage mit früheren schlechten Erfahrungen zustimmen, mit 68,75 % (33 Befragte) im Vergleich mit all denjenigen, die *World of Warcraft* auf Englisch spielen (insgesamt 58,59 % Zustimmung bei n = 128), verhältnismäßig größer ist.

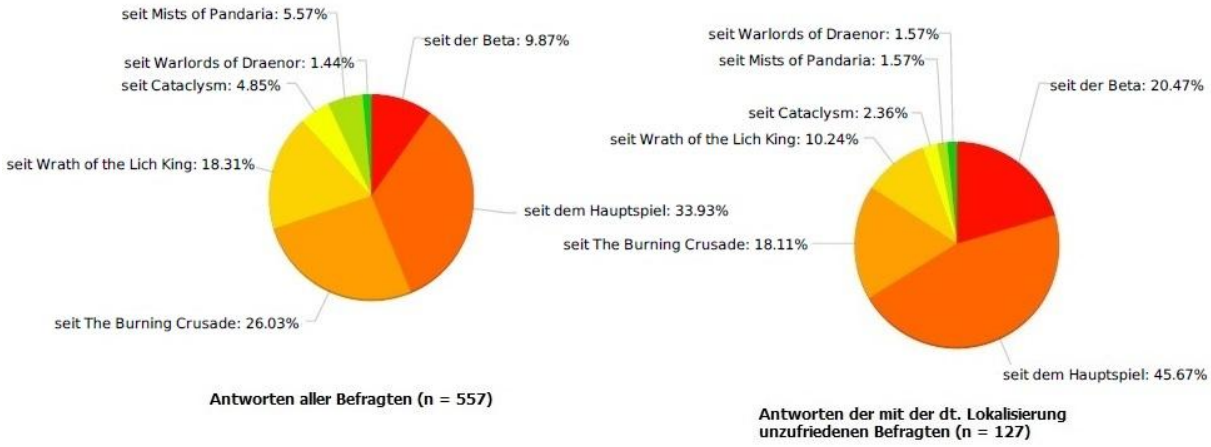

Abbildung 17: Vergleich der *World of Warcraft*-Spielerfahrung

Auffällig ist jedoch, dass diejenigen, die die deutsche Version mit schlecht oder eher schlecht bewertet haben, zu einem großen Teil (66,2 %) bereits seit der Beta oder dem Erscheinen des Hauptspiels spielen (20,47 % seit der Beta und 45,7 % seit dem Hauptspiel – dieser Anteil ist in der Gesamtgruppe deutlich geringer: 9,87 % spielen seit der Beta, 33,93 % seit dem Haupt-

spiel, also gesamt 43,8 %). Zusammen mit den 18,11 %, die seit der ersten Erweiterung spielen, ergibt sich eine deutliche Mehrheit von 84,3 % (die Gesamtgruppe im Vergleich: 26,03 % spielen seit der ersten Erweiterung, also insgesamt 69,83 % seit der ersten Erweiterung oder früher), die die frühen Stadien der deutschen Übersetzung von *World of Warcraft* und vor allem die nachträgliche Volllokalisierung der Eigennamen miterlebt hat (siehe Abbildung 17). Es liegt also die Schlussfolgerung nahe, dass die Erfahrung der nachträglichen Volllokalisierung ein wesentlicher Grund für ihre negative Einstellung gegenüber der deutschen Version insgesamt ist. Die Angaben dieser Untergruppe bei der Frage nach ihrer Einstellung zur Übersetzung von Eigennamen in *World of Warcraft* können ebenfalls als Indiz für diese Hypothese gewertet werden, da die Bewertung viel eindeutiger ausfällt als in der Gesamtgruppe aller Befragten: 86,6 % finden, dass Eigennamen zu übersetzen generell unüblich sei, 94,49 % sind der Meinung, dass die deutschen Namen manchmal nicht gut klängen und 86,6 % gaben an, dass sie sich in den *Warcraft*-Spielen oder der Anfangszeit von *World of Warcraft* an die englischen Namen gewöhnt hätten und deshalb die deutschen Namen nicht mögen. Es könnte zudem ein Zusammenhang zwischen der Ablehnung des Klangs der heutigen deutschen Namen und der Gewöhnung an die englischen Namen bestehen, indem der Bedeutungsinhalt der redenden englischen Eigennamen für Spieler deutscher Muttersprache nicht immer erfasst wurde und diese Namen daher primär als klangsymbolisch wahrgenommen wurden. Daraus folgt die vehemente Ablehnung aller deutschen Namen mit veränderter Klangsymbolik.

Für weitere Forschung interessant wäre die Hypothese, dass diese Gruppe, welche bedingt durch ihre Erfahrung mit der nachträglichen Übersetzung der Eigennamen eine negative Einstellung zur deutschen Übersetzung hat, auch einen nicht unerheblichen Einfluss auf die Einstellung der anderen Spieler gegenüber der deutschen Übersetzung ausgeübt haben könnte. Dies wäre eine mögliche Erklärung für die erwähnte, in den Kommentaren beobachtete unterschwellige negative Einstellung einiger Spieler gegenüber der deutschen Version. Die direkte Auswirkung des Lesens von spielrelevanter, negativer Kritik, unabhängig ob von Experten oder von anderen Spielern, auf das Erleben beim Spielen eines zuvor unbekannten Videospiels wurde bereits in einer Studie von Livingston et al. (2011) untersucht und bestätigt. Ob derselbe Effekt auch im Fall einer Bewertung der Lokalisierung statt der Bewertung des Gesamtspiels auftritt und ob der Effekt auch zu beobachten ist, wenn der lesenden Person das fragliche Spiel bereits vertraut ist, müsste noch in weiteren Studien untersucht werden. Eine Exponierung zumindest derjenigen Spieler, die im offiziellen Forum aktiv sind, gegenüber negativer Lokalisierungskritik ist jedenfalls gegeben, da beim Aufkommen des Themas Lokalisierung häufig eine lebhafte Diskussion entsteht, in der von den Kritikern der Übersetzung gerne die Übersetzung der Eigennamen als Argument angeführt wird (vgl. zum Beispiel eu.battle.net[d] 2014).

Abbildung 18: Frage 17 – Erkennen von Anspielungen

Mit 84 % fällt der überwiegenden Mehrheit der Befragten oft oder zumindest gelegentlich Anspielungen und Referenzen in *World of Warcraft* auf, gefolgt von 11,1%, denen diese zumindest selten auffallen. Nur eine Minderheit von knapp 5 % bemerkt keine Referenzen bzw. achtet nicht darauf (siehe Abbildung 18).

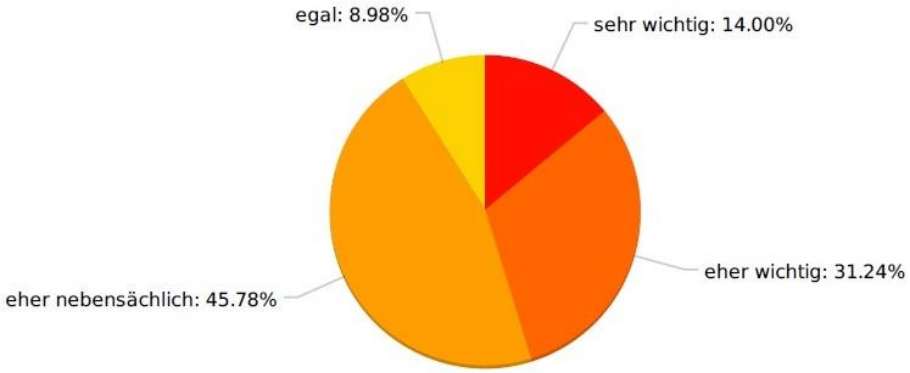

Abbildung 19: Frage 18 – Wichtigkeit von Anspielungen

Gut der Hälfte aller Befragten ist das Finden dieser versteckten Anspielungen jedoch egal oder sie empfinden es als eher nebensächlich. Auf der anderen Seite sind Referenzen für knapp die Hälfte der Befragten ein eher wichtiger oder sehr wichtiger Bestandteil des Spiels (siehe Abbildung 19). Dieses Ergebnis deutet darauf hin, dass Anspielungen, für die der Herausgeber Blizzard Entertainment bekannt ist, in der Tat ein zentraler Aspekt von *World of Warcraft* darstellt, der von einem Großteil der Spieler bemerkt wird. Das Entschlüsseln jedoch ist nicht allen Befragten wichtig, was darauf hindeuten könnte, dass hier, obwohl den meisten Befragten die Existenz von Anspielungen bewusst ist, ebenfalls das Zugehörigkeitsgefühl zu einer In-Group und der Prestigefaktor für die erfolgreiche Entschlüsselung möglichst vieler Referenzen eine Rolle spielen, da nicht alle Spieler über das nötige Hintergrundwissen verfügen, um die Mehrzahl der Referenzen zu erkennen.

	stimme zu (1)		stimme eher zu (2)		stimme eher nicht zu (3)		stimme gar nicht zu (4)		Arithmetisches Mittel (Ø)	Standardabweichung (±)
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Ø	±
Mir ist der Klang eines Eigennamens wichtiger als die Bedeutung.	168x	30,16	174x	31,24	175x	31,42	40x	7,18	2,16	0,94
Eigennamen sollten wenn nötig ans Deutsche angepasst werden, damit die Spielwelt im Deutschen insgesamt stimmig ist.	69x	12,39	121x	21,72	176x	31,60	191x	34,29	2,88	1,02
Ich finde, die deutschen Namen klingen manchmal nicht gut.	298x	53,50	156x	28,01	76x	13,64	27x	4,85	1,70	0,88
Eigennamen sollten ebenso wie Gegenstandsnamen übersetzt werden, wenn sie eine inhaltliche Bedeutung haben, damit sie für alle Spieler verständlich sind.	106x	19,03	129x	23,16	172x	30,88	150x	26,93	2,66	1,07
Ich hatte mich in den Warcraft-Spielen bzw. der Anfangszeit von World of Warcraft an die englischen Namen gewöhnt und mag deshalb die neuen deutschen Namen nicht.	188x	33,75	115x	20,65	115x	20,65	139x	24,96	2,37	1,19
Da es sich um eine Fantasiewelt handelt, können Eigennamen ruhig übersetzt werden.	81x	14,54	94x	16,88	183x	32,85	199x	35,73	2,90	1,05
Ein Charakter im Spiel sollte nur einen Namen haben, der sprachübergreifend gleich ist.	247x	44,34	112x	20,11	106x	19,03	92x	16,52	2,08	1,14
Eigennamen zu übersetzen ist unüblich.	265x	47,58	144x	25,85	105x	18,85	43x	7,72	1,87	0,98

Tabelle 37: Frage 19 – Übersetzung von Eigennamen

In Bezug auf die Übersetzung der Eigennamen von Personen und Orten wurden den Umfrageteilnehmern verschiedene Thesen zur Bewertung vorgelegt, um ihre Einstellung zu ergründen (siehe Tabelle 37). Mit knapp 82 % waren sich die Befragten vergleichsweise einig, dass die deutschen Namen manchmal nicht gut klingen. Auch waren knapp drei Viertel der Überzeugung, dass Eigennamen zu übersetzen generell unüblich sei. Mit gut 64 % sprach sich eine Mehrheit dafür aus, dass Charaktere im Spiel nur einen Namen haben sollten, der sprachübergreifend gleich ist. Ein gemischtes, jedoch mit 61,4 % überwiegend zustimmendes Ergebnis ergab die These, dass der Klang eines Eigennamens wichtiger sei als dessen Bedeutung. Die These, dass eine Gewöhnung an die englischen Namen durch die *Warcraft*-Spiele oder die Anfangszeit von *World of Warcraft* zu einer Ablehnung der deutschen Namen führt, ergab eine sehr gemischte und auf die Bewertungsoptionen relativ gleichmäßig verteilte Rückmeldung, wobei gut die Hälfte der Befragten der Aussage zustimmten. Die These, dass eine Fantasiewelt im Vergleich zu auf Regionen oder Persönlichkeiten der realen Welt basierenden Spielen eher die Übersetzung von Namen rechtfertigt, wurde jedoch von gut zwei Dritteln der Befragten abgelehnt. Der Hintergrund zu dieser These wurde von einem Teilnehmer im abschließenden Kommentarfeld recht passend formuliert:

> „Die Sprache in der World of Warcraft, in Azeroth, ist NICHT Englisch (anders als zum Beispiel bei "Harry Potter"); eine komplette Übersetzung ist demnach angebracht und trägt signifikant zur Immersion bei. Ein anderes gutes Beispiel für eine notwendige Komplettübersetzung einer Fantasiewelt ist "Der Herr der Ringe".“ (Anhang 2:XXIV)

Allerdings zeigt das Ergebnis, dass entweder die Mehrheit der Befragten diese Ansicht nicht teilt oder die Aussage nicht eindeutig genug formuliert war. Bei der These, dass Eigennamen ähnlich wie Gegenstandsnamen übersetzt werden sollten, wenn sie eine inhaltliche Bedeutung haben, um allen Spielern diese Bedeutung zugänglich zu machen, gab es relativ gemischte Meinungen, wobei insgesamt gut die Hälfte der Befragten die These ablehnen. Der These, dass Eigennamen wenn nötig ans Deutsche angepasst werden sollten, damit die deutsche Version insgesamt stimmig ist, stimmte nur ca. ein Drittel zu.

Im Zusatzfeld zu dieser Frage betonten vier Personen nochmals, dass die Kontinuität wichtig sei, die durch die nachträgliche Übersetzung einiger Namen nicht gegeben war. Drei Personen gaben an, dass die englischen Namen besser klängen, unter anderem auch wegen der Struktur der Sprache („Englisch klingt einfach viel runder und flüssiger als das "harte" Deutsch.“) (vgl. Anhang 2:XIX).

Allgemeine statistische Fragen

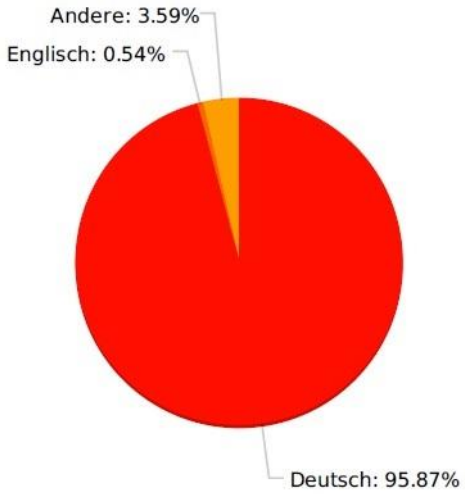

Abbildung 20: Frage 20 – Erstsprache

Im statistischen Teil zum Schluss der Umfrage gab mit knapp 96 % der überwiegende Anteil der Befragten Deutsch als Muttersprache an, mit nur 3 Befragten englischer Muttersprache sowie 20 sonstigen Angaben, darunter folgende, nach Angabenhäufigkeit geordnet: Polnisch, Türkisch, Russisch sowie bilingual Russisch/Deutsch, Ungarisch, bilingual Deutsch/Englisch, Schweizerdeutsch/Tschechisch und Ukrainisch (siehe Abbildung 20).

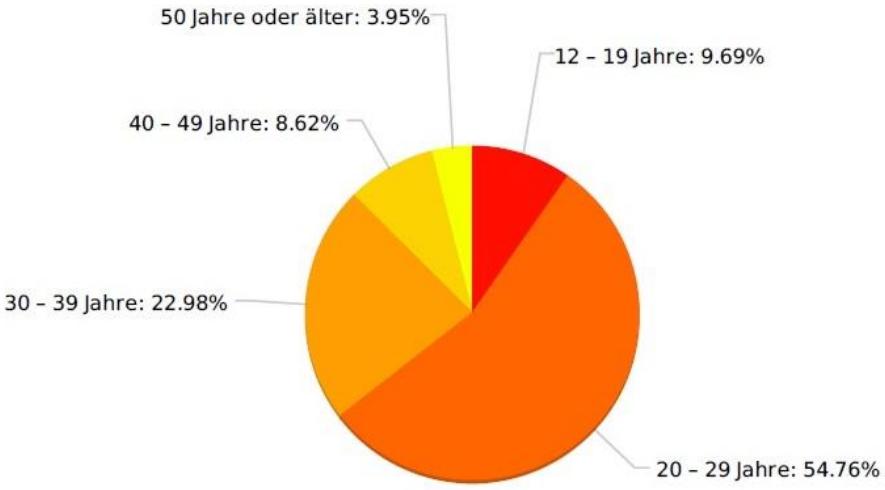

Abbildung 21: Frage 21 – Alter

Gut die Hälfte der Befragten ist 20–29 Jahre alt und knapp ein Drittel 30–39 Jahre alt. Ein weiteres knappes Viertel machen die Gruppen der älteren Spieler mit 40–49 Jahren, diejenigen mit 50 Jahren und älter sowie die jüngeren Spieler von 12–19 Jahren zusammen aus (siehe Abbildung 21). Es ergibt sich somit ein relativ gemischtes Bild mit einem überwiegenden Anteil junger Erwachsener.

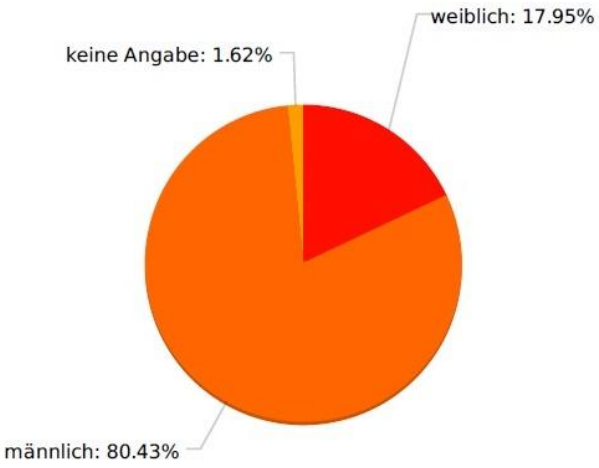

Abbildung 22: Frage 22 – Geschlecht

Mit 80,4 % ist die große Mehrheit der Befragten männlich und lediglich 18,0 % weiblich, 1,6 % machten keine Angabe (siehe Abbildung 22). Dieses Ergebnis ist insofern interessant, als sich Alter und Geschlechteranteil nicht wesentlich von den Werten unterscheiden, die Yee (2005a) bereits im Jahr 2005 mit Hilfe einer Online-Umfrage ermittelt hat: Er erhielt ein Durchschnittsalter von 28,3 Jahren und eine Geschlechterverteilung von 84 % Männern und 16 % Frauen (n = 1019). Diese Ergebnisse könnten darauf hindeuten, dass sich die Alters- und Geschlechterverteilung innerhalb von 10 Jahren nicht wesentlich verändert hat, wobei die Altersverteilung nicht genau verglichen werden kann, da bei der neueren Umfrage das Alter lediglich in Form von Kategorien abgefragt wurde. Andererseits könnte das Ergebnis auch dahingehend interpretiert werden, dass Männer eher dazu neigen, sich in spielexternen Foren

aufzuhalten und auf diesem Weg an Umfragen teilzunehmen. In diesem Fall wäre davon auszugehen, dass der tatsächliche Anteil der Spielerinnen höher ist als in den Umfrageergebnissen ersichtlich.

Viele Befragte machten von der Option Gebrauch, am Ende der Umfrage noch einen freien Kommentar zu hinterlassen (insgesamt 79 Kommentare; nach Abzug derjenigen mit Glück- und Erfolgswünschen sowie sonstigen Anmerkungen wurden letztlich 56 Kommentare mit sachbezogenen Angaben für die Auswertung berücksichtigt, siehe Anhang 2:XX–XXIV). Dabei wurde insbesondere die Übersetzung von Eigennamen thematisiert. Sieben Personen nannten die Gewöhnung an die zuerst veröffentlichte Version als entscheidenden Faktor, der im Fall von *World of Warcraft* bei der nachträglichen Übersetzung der Eigennamen nicht genügend beachtet wurde. Als Parallelbeispiel wurde die Fantasysaga *A Song of Ice and Fire* von George R. R. Martin genannt, da die Eindeutschung einiger Namen in einer Neuauflage der deutschen Übersetzung ebenfalls für Diskussionen unter den Fans gesorgt hat. Vier Befragte vertraten die Meinung, dass englische Namen nicht ins Deutsche übersetzt werden sollen, da diese problemlos auszusprechen bzw. inhaltlich zu verstehen sein sollten, da eine Grundkenntnis in Englisch vorausgesetzt werden könne. Vier Befragte gingen zudem auf die Synchronisierung ein, die sie speziell in *World of Warcraft* bzw. generell als dem englischen Original nicht ebenbürtig empfinden. Als Negativbeispiel wurde die Aussprache des Ländernamens *Azeroth* genannt, der auf Deutsch wie „Atzerott“ ausgesprochen wird. Zwei Personen bewerteten die Übersetzung insgesamt, insbesondere Wortwitze und Anspielungen in Quests und Erfolgsnamen, als sehr gut, sprachen sich jedoch gegen eine Übersetzung der Eigennamen aus. Eine Person gab an, Eigennamen sollten inhaltlich möglichst nah am Original übersetzt werden (Positivbeispiel: der Ort Southshore – Süderstade, Negativbeispiel: der Familienname Proudmoore – Prachtmeer; letzteres wurde in der gesamten Umfrage zehn Mal als Negativbeispiel genannt). Eine andere Person vertrat die Ansicht, Eigennamen sollten unübersetzt gelassen werden, es sei denn, es handelt sich um redende Namen mit inhaltlicher Bedeutung. Eine Person äußerte ihren Unmut darüber, dass ein deutscher Client in erfolgsorientierten Gilden unüblich und nicht gut angesehen sei, aber in Konflikt stehe mit dem eigenen Wunsch, die narrativen Elemente besser zu verstehen. Die Ergebnisse deuten insgesamt darauf hin, dass die deutsche Lokalisierung im Allgemeinen als gut angesehen wird, die nachträgliche Übersetzung der Eigennamen sich jedoch negativ auf den Gesamteindruck auswirkt. Eine Person fasst dies so zusammen:

> „Meine Meinung ist natürlich von der Tatsache beeinflusst, dass ich das Spiel damals vor der missratenen Lokalisierung zum ersten Mal gespielt habe. Ein "Stormwind" und ein "Ironforge" haben sich nunmal in den Kopf gebrannt, und was man einmal hat, das mag man nicht mehr missen.
> Alles in allem finde ich die Loka (abseits von Eigennamen) aber ziemlich genial - natürlich geht teilweise auch der Wortwitz aus dem englischen [sic] verloren, aber das Loka-Team schafft es meistens auch, uns genügend deutsche Wortwitzlereien einzubauen (Beispiel - WoW-Quest: gut zu Vögeln).“ (Anhang 2:XX)

In Bezug auf die Forschungsfrage nach der Heterogenität der Nutzergruppe in Bezug auf Spielertypen konnten sowohl einige homogene als auch einige heterogene Aspekte festgestellt

werden. So handelt es sich bei den Befragten zwar mehrheitlich um Männer im jungen Erwachsenenalter, die schon seit mehreren Jahren *World of Warcraft* spielen, aber in Bezug auf die Häufigkeit des Videospielens, die Videospielerfahrung, die Sprachwahl bei Videospielen und anderen Medien sowie den in *World of Warcraft* bevorzugten Spielinhalten ergibt sich ein differenziertes, heterogenes Bild. Auch die Forschungsfrage nach einer Heterogenität der Erwartungshaltungen in Bezug auf die deutsche Übersetzung lässt sich mit ja beantworten, da die Begründungen der Befragten, warum sie den englischen bzw. den deutschen Client verwenden, verschieden sind, ebenso wie die Beurteilung der Lokalisierung insgesamt und speziell der von Eigennamen.

4.2.4 Bedeutung der Ergebnisse für die verwendeten Übersetzungsstrategien

In diesem Kapitel sollen die Forschungsfragen beantwortet werden, ob die bei der Analyse in Kapitel 3.2 untersuchten Übersetzungsstrategien geeignet sind, die in der Umfrage eruierten Erwartungshaltungen der Spieler in Bezug auf die Übersetzung zu erfüllen, und welche Lösungen und Strategien geeignet sein könnten, um divergierenden bzw. bisher nicht erfüllten Erwartungen gerecht zu werden.

Gut zwei Drittel der Umfrageteilnehmer sind mit der Qualität der deutschen Lokalisierung zufrieden. Dies spricht dafür, dass auch die derzeitig angewandten Übersetzungsstrategien zu einem Großteil geeignet sind, um die Erwartungen der derzeitigen Nutzer zu erfüllen. Die Ergebnisse deuten insgesamt darauf hin, dass die deutsche Lokalisierung im Allgemeinen als gut angesehen wird, die nachträgliche Übersetzung der Eigennamen sich jedoch negativ auf den Gesamteindruck auswirkt. Im Folgenden wird noch näher auf die einzelnen Faktoren eingegangen.

Die in Kapitel 4.1.2 vorgestellte Kategorisierung von Nutzungsmotivationen für das Spielen von MMOs wurde in der Umfrage auf die verschiedenen im Spiel verfügbaren Aktivitäten angewandt. Eine grundsätzlich verständliche Übersetzung vorausgesetzt, erfordern die unterschiedlichen Kategorien jeweils einen anderen Fokus in Bezug auf die Textfunktion. Für Aktivitäten der Kategorie *social* ist das Spiel eher Mittel zum Zweck, da die Interaktion mit anderen Spielern im Vordergrund steht. Der Übersetzung und dem Text im Spiel generell kommt hier also eine geringere Bedeutung zu als bei den anderen Kategorien. Bei Aktivitäten der Kategorie *achievement* steht die Spielmechanik im Vordergrund, um eine herausforderungsbasierte Immersion zu ermöglichen. Daher kommt es speziell auf Genauigkeit bei der Wiedergabe der Inhalte an und die informative Funktion steht im Vordergrund, zum Beispiel bei der Beschreibung von Fähigkeiten und Zaubern. Bei Aktivitäten der Kategorie *immersion*, welche der imaginativen Immersion im SCI-Modell von Ermi/Mäyrä (2011) durch das Einfühlen in die Geschichte und seine Figuren entspricht, kommt der expressiven Funktion eine höhere Bedeutung zu, um die narrativen Elemente des Spiels stimmig wiederzugeben. Bei der Umfrage zeigte sich, dass alle diese Bereiche von den Befragten genutzt werden. Hieraus lässt sich schlussfolgern, dass sowohl die informative als auch die expressive Funktion der Texte genau beachtet und erhalten werden sollten. Die Wichtigkeit aller Aspekte wird auch im Um-

frageergebnis deutlich, da die Mehrheit der Befragten mit deutscher Sprachversion als Grund für die Sprachwahl eine leichtere Verständigung mit Mitspielern, eine bessere Immersion in die Spielwelt und besseres Textverständnis angaben.

Gut zwei Drittel der Befragten mit englischer Sprachversion nutzen diese, um ihre Englischkenntnisse zu verbessern. Dieser Grund hat daher keinen direkten Einfluss auf Übersetzungsentscheidungen. Die Mehrheit der Befragten mit englischem Client empfindet zudem Englisch generell als „epischer" und gut die Hälfte dieser Gruppe hat in der Vergangenheit schlechte Übersetzungen von Videospielen erlebt. Hieraus lässt sich schließen, dass sie unabhängig von der Qualität der Lokalisierung wenn möglich auf diese verzichten und die Originalversion nutzen. Dietz (2011:30) hat im Zuge seiner Arbeit als Videospielübersetzer ebenfalls festgestellt, dass manche deutschsprachigen Spieler die englische Sprache als prestigeträchtiger ansehen als Deutsch. Diese Beobachtung zeigt, dass es für deutsche Übersetzungen möglicherweise generell schwierig ist, von den Spielern als hochwertig und dem Ausgangstext gleichwertig anerkannt zu werden, unabhängig von der Qualität der Übersetzung. Um zu vermeiden, dass Deutsch allgemein und die deutsche Version von *World of Warcraft* im Speziellen als zweitrangige Version mit geringerem „Coolness"-Faktor angesehen wird, könnte sich die von Blizzard Entertainment bereits verfolgte Strategie der Kultursubstitution oder Neukreation von Anspielungen eignen, wodurch neuartige witzige und denkwürdige Passagen auf Deutsch geschaffen werden.

Auf Platzrestriktionen und die damit zusammenhängenden Übersetzungsstrategien wurde in der Umfrage nicht näher eingegangen, eine eingeschränkte Funktionalität durch nicht optimale Übersetzungen in platzbeschränkten Bereichen wie dem Benutzerinterface wurde von den Umfrageteilnehmern aber auch nicht negativ angemerkt. In der Analyse in Kapitel 3.2.1 wurde in einigen Fällen eine leicht eingeschränkte Lesbarkeit zum Beispiel durch Abkürzungen mit Punkt oder Auslassungszeichen festgestellt, wodurch die inhaltliche Funktion des Textes nicht zur Gänze erfüllt werden kann. In Rücksprache mit dem Entwicklungsteam könnten hier im UI-Design noch Verbesserungen vorgenommen werden, zum Beispiel durch eine großzügigere Gestaltung der Menüfenster.

Bei der Untersuchung von Interjektionen und ihrer Übersetzung in Kapitel 3.2.2 wurde festgestellt, dass in den Übersetzungen nicht immer die Textfunktionen erfüllt werden. Da die überwiegende Mehrheit der Befragten mit englischer Sprachversion angab zu befürchten, dass in der deutschen Version Inhalte verloren gingen, sollte mit größerer Sorgfalt auch auf Feinheiten wie Interjektionen geachtet werden, um insbesondere charakterisierende sprachliche Eigenheiten so wiederzugeben, dass sie auch im Zieltext die charakterisierende Funktion erfüllen.

Bei der Untersuchung von Dialekten und Soziolekten in Kapitel 3.2.3 wurde eine gewisse Einseitigkeit der verwendeten Übersetzungsstrategien festgestellt, da zur Wiedergabe im Deutschen häufig auf die Standardsprache oder leicht umgangssprachliche Elemente zurückgegriffen wurde. Insbesondere bei den spielbaren Völkern führt dies zum Verlust einiger

charakterisierender Merkmale, da die Charakterisierung durch Dialekte und Soziolekte wegfällt und nur durch Stimmhöhe und Stimmlage sowie Lexik möglich ist. Einige Spieler gewinnen so den Eindruck, dass die deutsche Version weniger ausdrucksstark sei als die englische. Eine Person gab in der Umfrage zum Beispiel Folgendes im Kommentarfeld an:

> „Was mich an deutschen Übersetzungen und der in WoW im besonderen [sic] oft stört [sic] ist [sic] das [sic] du oft ganz eigene Sprach-/Schreibstile hast wie zum Beispiel diesen karibischen Stil der Trolle [sic] die in der Übersetzung oft auf der Strecke bleiben bzw nicht sonderlich gut getroffen werden. Solche Stile geben Charakter, auch Roleplayer profitieren davon." (Anhang 2:XXII)

Daher sollte im Deutschen idealerweise eine größere Bandbreite an Strategien in Betracht gezogen werden, um eine Erfüllung der charakterisierenden Funktion zu erreichen. Zum Beispiel könnten häufiger dialektal gefärbte Varianten oder, falls die damit verbundenen sozialen Färbungen vermieden werden sollen, idiolektale Elemente verwendet werden.

Die Analyse in Kapitel 3.2.4 hat gezeigt, dass für die *Warcraft*-Geschichte wichtige Eigennamen nur dann übersetzt werden, wenn sie bedeutungstragend sind, und bei einer Neubenennung wenn möglich auch auf klangsymbolische Aspekte geachtet wird. In der Umfrage vertraten die Befragten zwar unterschiedliche Ansichten, generell halten knapp drei Viertel der Befragten die Übersetzung von Eigennamen jedoch für unüblich, was darauf hindeutet, dass hier die Konvention der Zielkultur, Namen nicht zu übersetzen, – höchstwahrscheinlich bewusst – gebrochen wurde. Außerdem sprechen sich die Befragten im Fall von Nichtspielercharakteren mehrheitlich für die Verwendung eines sprachübergreifend gleichen Namens aus, was auf die Wichtigkeit der mythisierenden Funktion hindeutet, gemäß der dem Namen einer Figur eine gewisse Bedeutung zukommt und sie daher nur einen für sie passenden Namen haben sollte. Darüber hinaus messen die Befragten dem Klang von Namen generell große Bedeutung bei, was bedeutet, dass die Klangsymbolik bei der Übersetzung nicht vernachlässigt werden sollte.

Es lässt sich daher schlussfolgern, dass die Mehrheit der Befragten Eigennamen eher als Teile eines Kunstwerks betrachtet (vgl. Bernal Merino 2015), die nur unverändert ihren Wert behalten. Diese Information könnte bei zukünftigen Übersetzungsentscheidungen helfen, sich im Zweifelsfall eher für eine klanglich dem Original ähnliche Variante zu entscheiden und dafür geringere Bedeutungsverschiebungen in Kauf zu nehmen. In jedem Fall ist es kaum möglich, für alle Namen sowohl inhaltliche Verständlichkeit als auch Wiedererkennbarkeit über Sprachgrenzen hinweg zu gewährleisten. Wenn englische Namen beibehalten werden sollten, wäre die Frage, bei welchen Namen die Grenze gezogen würde – würde dies nur Personen- und Ortsnamen, aber keine Gegenstandsnamen betreffen? Sollten nur ikonische und für die Geschichte wichtige Personen-, Orts- und Gegenstandsnamen unübersetzt bleiben? In jedem Fall würde eine Nichtübersetzung bedeutungstragender Namen einen Immersionsbruch bedeuten. Eine Überlegung wäre das Anbieten verschiedener, über die Umstellung der Gesamtsprache hinausgehender Sprachoptionen, um, ähnlich wie auf der inhaltlichen Ebene durch verschiedene Schwierigkeitsgrade der Spielinhalte, auf die unterschiedlichen Wünsche und Bedürfnisse der Nutzer einzugehen. Die Option, alle Perso-

nen-/Orts-/Gegenstandsnamen auf Englisch anzeigen zu lassen, wäre zwar möglicherweise für einige Spieler wünschenswert, jedoch in der Praxis wahrscheinlich nur schwierig umzusetzen, da sowohl die entsprechenden Textdateien als auch die Audioausgabe angepasst werden müssten. Allein die Kosten der Neuvertonung aller entsprechenden Dateien, in denen Namen vorkommen, wären vermutlich ein Hinderungsgrund. Dagegen spräche außerdem, dass durch zu viele Optionen die Spielwelt als Ganzes undurchsichtig und inkonsequent wird. Greg Street, ehemaliger Lead Systems Designer bei Blizzard Entertainment, äußert ähnliche Bedenken im Bezug auf das Spieldesign: „ That may be the biggest challenge of game design: players want different things. Yet if you try to please everyone, you end up with a mushy, compromised design.“ (Street 2016)

Anspielungen und Referenzen werden von der Mehrheit der Befragten bemerkt und etwa die Hälfte gab an, dass das Finden von Anspielungen für sie ein wichtiger Aspekt des Spiels ist. Dies bestätigt die Annahme, dass Anspielungen und Referenzen einen nicht zu vernachlässigenden Anteil an der Nutzungsmotivation von *World of Warcraft* haben und somit auch aufwändigere Übersetzungsstrategien zur Erhaltung der entsprechenden Textfunktionen rechtfertigen. In Bezug auf außersprachliche kulturelle Referenzen zeigten die untersuchten Beispiele in Kapitel 3.2.5, dass in der deutschen Übersetzung oftmals die Referenz erhalten oder mittels kreativer Lösungen durch eine andere ersetzt werden konnte. In einigen Fällen wurde jedoch nur die humoristische Funktion erfüllt und die Referenz blieb nicht erhalten, wodurch die Prestigefunktion nicht erfüllt wird und die Spieler nicht die Möglichkeit eines Erfolgserlebnisses und Zugehörigkeitsgefühls zu einer In-Group durch Entschlüsseln einer Referenz haben. Bei Referenten aus der englischsprachigen Internetkultur und der Videospielkultur führten die untersuchten Strategien der Direktübersetzung und Situationssubstitution in den meisten Fällen nicht zur Erhaltung oder Neukreation einer Referenz. Immerhin gut die Hälfte der Befragten würde durch den sporadischen oder häufigen Besuch von Meme-Plattformen über das notwendige Hintergrundwissen verfügen, um solche Referenzen zu entschlüsseln. Wenn jedoch als Meta-Übersetzungsstrategie die Verwendung englischer Elemente im Deutschen vermieden werden soll, ist eine Verwendung von Referenzen auf diese nur auf Englisch verfügbaren Phänomene kaum möglich. Es könnte jedoch verstärkt darauf geachtet werden, dass stattdessen in der Übersetzung oder an anderer Stelle durch Kultursubstitution oder Neukreation entsprechend viele neue Referenzen geschaffen werden, um das in der Umfrage von der Mehrheit der Befragten mit englischem Client geäußerte Bedenken, dass im Deutschen Inhalte und Wortwitz verloren gingen, durch die Schaffung neuer, ebenso versteckter und witziger Inhalte zu entkräften.

Die Umfrage ergab zudem, dass Gewöhnung für die Übersetzung ein essentieller Faktor ist – eine große Mehrheit der Befragten mit deutschem Client gab an, Videospiele aus Gewohnheit auf Deutsch zu spielen, wenn verfügbar, knapp die Hälfte der Befragten mit englischer Sprachversion spielt aus Gewohnheit auf Englisch und für knapp zwei Drittel der Befragten mit englischem Client war die notwendige Umgewöhnung von englischen auf deut-

sche Namen infolge der nachträglichen Übersetzungsänderung ein Grund, ganz auf die deutsche Lokalisierung zu verzichten und die Sprache auf Englisch umzustellen. Die Umfrage zeigt, dass nachträgliche Änderungen der Übersetzungen im Live-Betrieb auch 8 Jahre später einigen Spielern noch negativ im Gedächtnis bleiben und ihre Gesamteinstellung zur deutschen Version beeinflussen. An diesem Punkt würde es sich lohnen, in weiteren Studien zu untersuchen, ob sich diese negative Meinung einiger Nutzer, wenn gegenüber anderen Spielern geäußert, auch auf die Einstellung anderer Nutzer zur Lokalisierung auswirkt. Ein ähnlicher Fall wie die nachträgliche Übersetzung der Eigennamen betraf die nachträgliche Änderung der deutschen Übersetzung des harzähnlichen Stoffes „amber“ von „Amber“ zu „Bern“ (vgl. Blizzard Entertainment[g]. 2012, Blizzard Entertainment[i] 2012). Diese Änderung rief bei vielen Spielern Verwirrung und Verärgerung hervor (vgl. eu.battle.net[e] 2012). Aus den genannten Gründen sollten daher nachträgliche Änderungen der Übersetzung im Live-Betrieb unbedingt vermieden werden.

5 Fazit

Das Ziel dieser Arbeit war es, die im Bereich der Videospielübersetzung potenziell problematischen Bereiche zunächst allgemein und dann konkret am Fallbeispiel der deutschen Version von *World of Warcraft* vorzustellen sowie jeweils mögliche Übersetzungsstrategien anzuführen, um ein strategiebasiertes Übersetzen in diesen Bereichen zu fördern. Darüber hinaus wurde die Zusammensetzung der deutschsprachigen Spielerschaft von *World of Warcraft* näher untersucht, um festzustellen, ob eine Diversität der Spieler auch zu divergierenden Erwartungen an die Übersetzung führt.

Dazu wurde zunächst ein Überblick über die wichtigsten Aspekte der Videospielübersetzung gegeben, die bisher in der Forschung gewonnen wurden. Dabei stand die Untersuchung des Textes selbst und seiner Übersetzung im Vordergrund. Allen Betrachtungen lag dabei der Zweck zugrunde, den ein lokalisiertes Spiel erfüllen muss: Unterhaltung in Form eines Spielerlebnisses, das dem Erlebnis der Spieler in der Ausgangskultur ebenbürtig ist. Ein entscheidender Faktor dabei ist die Immersion der Spieler und wie diese jeweils für verschiedene Zielkulturen durch auf die Zielgruppe zugeschnittene Inhalte erreicht werden kann – dazu gehören die Spielmechaniken, sensorische Informationen wie die Grafik und der Text, der die Spielwelt und ihre Elemente ausmacht.

Je nachdem, aus welcher Perspektive der zu übersetzende Gegenstand, das Videospiel, betrachtet wird, ergeben sich jedoch unterschiedliche Maximen für das Erreichen von Immersion: Wird das Spiel aus narrativer Sicht betrachtet, liegt der Fokus auf dem diegetischen Text, der die Spielwelt ausmacht, und darauf, wie sich dieser zu einer Geschichte entwickelt. Bei einer Gameplay-basierten Herangehensweise kommt den spielmechanischen Elementen mehr Bedeutung zu. Für die Übersetzung insbesondere relevant ist die Dichotomie Kunstwerk und Produkt: Wird das Videospiel als Kunstwerk betrachtet, behält es nur unverändert seinen vollen Wert und jedwede Änderungen, zum Beispiel eine Adaption von Namen und anderen Elementen für einen anderen Zielmarkt, werden als wertmindernd betrachtet, wodurch das lokalisierte Werk im Vergleich mit dem Original als minderwertiger angesehen wird. Ein Produkt dagegen kann gemäß den Anforderungen des Zielmarktes beliebig angepasst werden. Welche Perspektive für die Übersetzung den größten Erfolg verspricht, hängt auch von den Erwartungen der Zielgruppe und den Konventionen in der Zielkultur ab, zum Beispiel ob die Mehrheit der Spieler eine Version vorzieht, die möglichst Elemente der fremden Kultur beibehält oder eine, die mit Hilfe von Elementen der Zielkultur adaptiert wurde. Diese Problematik ist besonders relevant bei Spielen wie dem in dieser Arbeit untersuchten Fallbeispiel *World of Warcraft*, in denen die Spieler unterschiedlicher Länder und somit auch indirekt die verschiedenen Sprachversionen in direktem Kontakt miteinander sind, denn die Einheitlichkeit der Makro-Übersetzungsstrategien steht unter Umständen im Widerspruch zu den Erwartungen der unterschiedlichen Zielkulturen.

Die Übersetzung eines Unterhaltungsmediums, das den technischen Einschränkungen von Software unterliegt, zum Beispiel in Form von Platzbeschränkungen, und das zusätzlich

eine individuelle, interaktive Spielerfahrung bieten soll, erfordert ein besonders hohes Maß an Kreativität. Um der besonderen Freiheit, die Übersetzern in dieser Branche hierfür zuweilen gewährt wird, auch begrifflich einen Namen zu geben, haben Mangiron/O'Hagan (2006) den Begriff *transcreation* geprägt. Die Förderung von Kreativität einerseits und strategiebasiertem, gut begründetem Übersetzen andererseits war auch die Hauptmotivation für den zweiten und dritten Teil dieser Arbeit. Es wurden zunächst verschiedene Bereiche der Videospielübersetzung vorgestellt, die von Sanz López (2013) und Beck (2014) (basierend auf Pedersen 2011) bereits als potenziell problematisch herausgestellt wurden. Zusätzlich zur Erläuterung der Problematik wurden jeweils mögliche Übersetzungsstrategien vorgestellt, um das Finden einer strategischen, das heißt bewusst für den konkreten Fall aus einer Reihe von möglichen Optionen gewählten Lösung zu fördern. Idealerweise müssen Übersetzer, die mit einem konkreten Fall aus diesen Bereichen konfrontiert sind, so nicht jedes Mal das Rad neu erfinden, wodurch die Produktivität, aber auch die Kreativität erhöht wird, wenn nicht aus Gewohnheit nur einige wenige, sondern eine größere Bandbreite an Strategien in Betracht gezogen wird (vgl. Leppihalme 1997).

Zu den potenziell problematischen Bereichen, deren Auflistung keinesfalls als vollständig zu betrachten ist und im Zuge weiterer Forschung noch ergänzt werden kann, zählen einerseits praktische Probleme wie fehlender Kontext, die insbesondere durch die Speicherung des Textes in kleinen Einheiten, sogenannten Strings, ohne bildlichen oder narrativen Kontext entstehen. Auch die Platzbeschränkung aufgrund der gemeinsamen Anzeige von Text und Bild, ähnlich wie bei Produktivitätssoftware, ist eine bekannte Problematik. Hinzu kommen bei bestimmten Sprachkombinationen Informationsverluste durch die Verwendung von Relaissprachen bei der Übersetzung. In sprachlicher und kultureller Hinsicht ergeben sich zum Beispiel Probleme durch Interjektionen, die oft irrtümlicherweise als nebensächlich betrachtet werden, jedoch in nicht zu vernachlässigender Weise zur Charakterisierung und Authentizität und somit zur imaginativen Immersion beitragen. Ähnlich verhält es sich mit Dialekten, Soziolekten und Idiolekten, die oft zur Charakterisierung und Schaffung eines bestimmten Flairs eingesetzt werden, jedoch nur selten direkte Entsprechungen mit ähnlichen Konnotationen in anderen Sprachen haben. Ebenfalls problematisch stellt sich die Handhabung von Eigennamen und Anredelexemen bei der Übersetzung dar, da die Konventionen zur Namensübersetzung in der Zielkultur einerseits und die Bedeutung und Funktion der Namen für die Spielwelt andererseits, besonders bei redenden Namen mit sprachlich eindeutigem Bedeutungsinhalt, in Betracht gezogen werden müssen. Eine spezielle Kategorie der kulturellen Übersetzungsprobleme, die besonders für den Videospielbereich relevant ist, sind außersprachliche kulturelle Referenzen, die nur mit entsprechendem enzyklopädischem Hintergrundwissen verstanden werden können und somit für eine andere Zielkultur grundsätzlich problematisch sind. Häufig werden Referenzen dieser Art neben anderen Elementen wie Wortspielen zur Schaffung von Humor eingesetzt.

Anschließend wurden die besagten potenziell problematischen Bereiche konkret am Fallbeispiel der deutschen Version von *World of Warcraft* gezeigt, wobei lediglich solche Bereiche analysiert wurden, die für das Fallbeispiel relevant waren und zu denen die Autorin Zugang hatte. Untersucht wurden Platzbeschränkungen im Benutzerinterface und verschiedene Lösungsmöglichkeiten, die jeweils angewandt wurden, darunter Verlängerung des Textfeldes im Zieltext, die Verwendung von Auslassungspunkten und Tooltipps, die Problematik des Zeilenumbruchs bei langen Wörtern, Abkürzungen mit Punkt sowie die Verwendung von Symbolen. Anschließend wurden primäre und sekundäre Interjektionen und ihre Wiedergabe im Zieltext mit Interjektionen desselben oder des jeweils anderen Typs vorgestellt. Es zeigte sich, dass bei den Beispielen die gewählten Strategien nicht immer geeignet waren, die Textfunktionen zu erhalten, andererseits jedoch auch Interjektionen ohne direkte Motivation im Ausgangstext durch Hinzufügung in den Zieltext eingebracht wurden, um die jeweilige Textfunktion zu stärken. Bei der Untersuchung von Dialekten und Soziolekten zeigte sich, dass bei häufiger Verwendung von Standardsprache oder soziolektalen Färbungen wie umgangssprachlichen Elementen im Zieltext für Dialekte im Ausgangstext die Charakterisierungsfunktion nicht immer erfüllt werden konnte. Die Neutralisierung vieler Dialekte, die im Englischen häufig als Charakterisierungsmöglichkeit für die verschiedenen spielbaren Völker genutzt wurde, durch die Verwendung der Standardsprache im Deutschen hat zum Beispiel zur Folge, dass nur noch Stimmlage, Intonation und Lexik als Mittel zur Charakterisierung und Klassifizierung der Völker zur Verfügung stehen, wodurch sie im Deutschen homogener wirken als im Englischen. In einem anderen Beispiel zeigte sich jedoch, dass die Verwendung von umgangssprachlichen Elementen in Kombination mit Ironie als Ersatz für einen regionalen englischen Dialekt dazu geeignet war, die Funktion der Charakterisierung zu erfüllen.

Die Übersetzung von Eigennamen und Anredelexemen wie Titeln stellte einen besonders interessanten Untersuchungsgegenstand dar, da die Strategie in diesem Fall nach Erscheinen des Spiels geändert und alle Namen entsprechend angepasst wurden: Die bereits aus den Vorgängerspielen bekannten und dort unübersetzten Namen für Charaktere, Orte und Gegenstände des *Warcraft*-Universums wurden zunächst in *World of Warcraft* ebenfalls auf Englisch übernommen, nach Erscheinen der ersten Erweiterung jedoch nachträglich ins Deutsche übertragen, um der zunehmend wachsenden Spielergemeinschaft eine einheitliche und für alle verständliche Spielwelt zu bieten. Obwohl bei der Übersetzung der Namen sowohl auf inhaltliche Bedeutungen als auch auf klangliche Aspekte geachtet wurde, stieß die nachträgliche Übersetzung zu dieser Zeit auf Ablehnung bei den deutschen Spielern, die, wie sich in der Umfrage im letzten Teil der Arbeit zeigte, auch heute noch bei einigen Spielern vorhanden ist und Einfluss auf die Bewertung der deutschen Lokalisierung insgesamt ausübt.

Außersprachliche kulturelle Referenzen werden generell häufig in Videospielen verwendet, sind jedoch in Spielen von Blizzard Entertainment zu einer Art inoffiziellem Markenzeichen geworden. Daher besteht ihre Funktion neben einer humoristischen Wirkung auch in der Schaffung eines Erfolgsgefühls beim Spieler, der sie erfolgreich entschlüsselt, und somit

letztendlich auch in einer Prestigeerhöhung des Herausgebers. Bedingt durch die Menge an vorhandenen Referenzen wurden Beispiele mit Referenzen aus möglichst vielfältigen Bereichen vorgestellt, darunter interne Referenzen sowie solche auf Basis der internationalen Internetkultur, dem Videospieljargon, der Videospielkultur, Film, Musik, Literatur, der Bibel und sonstiger Kulturgüter. Die Untersuchung verschiedener Strategien in diesen Bereichen zeigte einige funktionsgerechte, kreative Lösungen entweder durch Erhaltung der ursprünglichen Referenz, einer anderen zielsprachlichen Referenz aus demselben oder einem anderen Bereich ebenso wie die Hinzufügung von Referenzen ohne direkte Motivation im Ausgangstext. Bei vielen Beispielen wurde jedoch durch die jeweils gewählte Strategie nur die humoristische oder in manchen Fällen auch gar keine der Funktionen des Ausgangstextes erfüllt. In jedem Fall zeigten die untersuchten Beispiele, dass insbesondere Referenzen auf Basis der Internet- und Videospielkultur im Deutschen schwierig zu erhalten sind, da ein Großteil häufig ausschließlich auf Englisch existiert.

Der letzte Teil der Arbeit richtete den Blick auf die Nutzer des bereits besprochenen Produktes, getreu dem Vorschlag von Mangiron/O'Hagan (2013:277): „we propose a research direction which focuses on the end user of a translated product". Die Akteure der Videospielindustrie hatten schon immer eine recht enge Beziehung zu den Nutzern ihrer Produkte, so wird zum Beispiel das Feedback der Spieler oft für zukünftige Entwicklungs- oder auch Lokalisierungsentscheidungen berücksichtigt. Es bietet sich daher an, einen genaueren Blick auf ein schon seit vielen Jahren erfolgreiches Spiel wie *World of Warcraft*, dessen deutsche Lokalisierung und die Erwartungen und Einstellungen seiner Nutzer zu werfen. Dabei sollte insbesondere untersucht werden, ob sich die vermutete Heterogenität der deutschsprachigen Spieler in Bezug auf Alter, Geschlecht, Spielerfahrung, Medienverhalten, Spielmotivationen sowie ihre Einstellung zur deutschen Übersetzung insgesamt und insbesondere mit Blick auf die in den offiziellen Foren immer wieder aufgegriffene Übersetzung der Eigennamen im Besonderen bestätigen lässt. Als Methode diente eine im Rahmen dieser Arbeit durchgeführte, nicht repräsentative Online-Umfrage. Obwohl durch die unkontrollierte Selbstselektion der Umfrageteilnehmer eine Verzerrung der Ergebnisse hin zu einer Mehrheit der jungen, männlichen und stärker am Spiel interessierten Nutzer zu erwarten war, konnte dennoch bei einigen Faktoren eine Heterogenität der Zusammensetzung der Stichprobe festgestellt werden: Die Befragten waren zwar zu gut 80 % männlich und mehrheitlich im jungen Erwachsenenalter mit mehreren Jahren Spielerfahrung in *World of Warcraft*, unterschieden sich jedoch stärker in Bezug auf die Häufigkeit der Videospielnutzung, die Videospielerfahrung, die bevorzugte Sprachauswahl bei Videospielen und anderen Medien ebenso wie bei den genutzten Spielinhalten in *World of Warcraft*. Auch bei der Einstellung gegenüber der deutschen Übersetzung zeigte sich ein differenziertes Bild: Während gut 70 % der Befragten die deutsche Version insgesamt für gut hielten, unterscheiden sich die Begründungen für die Wahl der deutschen und der englischen Version, ebenso wie die Bewertung der Eigennamen, auch wenn hier eine mehrheitliche generelle Ablehnung der Übersetzung von Eigennamen zu erkennen ist.

Interessant für die Beurteilung der im dritten Kapitel untersuchten Übersetzungsstrategien vor dem Hintergrund der Erkenntnisse aus der Umfrage ist die genauere Betrachtung derjenigen Befragten, die die deutsche Lokalisierung als eher schlecht oder schlecht bewertet haben. Bemerkenswert ist, dass es sich hierbei zu einem Großteil um Spieler handelt, die die nachträgliche Übersetzung der Namen miterlebt haben und dementsprechend angaben, sich bereits vorher in den *Warcraft*-Spielen oder der Anfangszeit von *World of Warcraft* an die englischen Namen gewöhnt zu haben. Dieses Ergebnis ist insofern überraschend, als die Befragung mit der Erwartung begonnen wurde, der Hauptgrund für die vermutete Heterogenität in Bezug auf die Einstellung zur Übersetzung, speziell von Eigennamen, sei eine grundlegende Diversität der Spieler, die sich zum Beispiel in einer unterschiedlichen Betrachtungsperspektive des Videospiels als nicht zu veränderndes Kunstwerk bzw. anpassungsfähiges Produkt äußert. Solch eine Diversität war zwar gegeben, jedoch liegt durch das obige Ergebnis auch die Schlussfolgerung nahe, dass der Bruch der Gewohnheit durch eine Übersetzungsänderung im Live-Betrieb des Spiels, unabhängig von der Qualität der Änderungen, ebenfalls eine wesentliche Rolle bei der Formung einer negativen Meinung zur gesamten deutschen Sprachversion gespielt hat, die bei einigen Spielern sogar jahrelang anhält. Zusätzlich könnte in zukünftiger Forschung die Hypothese überprüft werden, ob diese Spieler durch negatives Feedback auch einen nicht unerheblichen Einfluss auf die Einstellung anderer Spieler, die die Änderung nicht selbst erlebt haben, in Bezug auf die deutsche Version haben. Es gab zudem eine große Mehrheit der Befragten mit deutscher Version und knapp die Hälfte der Befragten mit englischer Version an, die Sprache aus Gewohnheit gewählt zu haben, und knapp zwei Drittel der Befragten mit englischem Spiel bestätigten, dass die nachträgliche Namensübersetzung ein Grund war, warum sie von Deutsch auf Englisch umgestellt haben. Daher kann Gewohnheit generell als ein für die Übersetzung wichtiger zu beachtender Faktor betrachtet werden, weshalb weitreichende Änderungen nach Erscheinen eines Spiels wenn möglich vermieden werden sollten.

Die überwiegende Mehrheit der Befragten mit englischer Version gab außerdem an zu glauben, dass sie mit der deutschen Version Inhalte und Wortwitze verpassen würden. Abgesehen von der wirtschaftlichen Tragweite, die eine negative Spielermeinung zur Lokalisierung haben kann, ist es daher die Hoffnung der Autorin, dass eine Zusammenstellung von Problembereichen und Lösungsstrategien wie in Kapitel 2 in der Zukunft bei *World of Warcraft* und auch bei anderen Spielen dazu beitragen kann, dass eine noch sorgfältigere Auswahl der Strategien getroffen und die ganze Bandbreite an zur Verfügung stehenden Möglichkeiten in Betracht gezogen wird, um die jeweiligen Textfunktionen zu erhalten und somit dazu beizutragen, für die Nutzer der zielsprachlichen Version ein ebenso episches Abenteuer zu schaffen wie für die Spieler der Originalversion und sie nicht mit dem unterschwelligen Gefühl zurückzulassen, in der deutschen Version etwas zu verpassen.

Bibliographie

Bartle, Richard A. 1996. Hearts, clubs, diamonds, spades – players who suit muds. In: http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm. Stand: 28.10.2015

Beck, Dino. 2014. *Normen in der Computerspielübersetzung*. Universität Wien: Masterarbeit.

Bernal-Merino, Miguel Á. 2007. Challenges in the translation of video games. *Revista tradumàtica*: 5.

Bernal-Merino, Miguel Á. 2015. *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. New York/London: Routledge.

Bühler, Karl. 1999[3]. *Sprechtheorie: die Darstellungsfunktion der Sprache*. Ungekürzter Neudruck der Ausgabe Jena, 1934. Stuttgart: Lucius & Lucius.

Cawley, Anthony/**Kerr**, Aphra. 2012. The spatialisation of the digital games industry: Lessons from Ireland. *International Journal of Cultural Policy*: 18(4), 398–418.

Chandler, Heather Maxwell/**O'Malley Deming**, Stephanie. 2012. *The Game Localization Handbook. Second Edition*. Sudbury, MA/Mississauga, Ontario/London: Jones & Bartlett Learning.

Compagna, Diego. 2015. Beitrag in: *World of Warcraft. Geschichte eines Kultspiels*. Dokumentarfilm herausgegeben vom ZDF, online verfügbar unter: http://www.zdf.de/ZDFmediathek/kanaluebersicht/aktuellste/398#/beitrag/video/2340494/Zehn-Jahre-%22World-of-Warcraft%22 (zuletzt abgerufen am 26.10.2015).

Csikszentmihalyi, Mihály. 1975. *Beyond boredom and anxiety*. San Francisco: Jossey-Bass.

Csikszentmihalyi, Mihály. 2000. *Das flow-Erlebnis: Jenseits von Angst und Langeweile: im Tun aufgehen*. Stuttgart: Klett-Cotta.

Debus, Friedhelm. 2004. Funktionen literarischer Namen. In: *Sprachreport*. Ausgabe 1/2014, Institut für deutsche Sprache, Mannheim: 2-8. Online verfügbar als PDF: http://pub.ids-mannheim.de/laufend/sprachreport/pdf/sr04-1a.pdf. Stand: 28.05.2015

Dellepiane, Allain. 2015. Best Practices for Game Localization. In: http://www.igda.org/resource/collection/2DA60D94-0F74-46B1-A9E2-F2CE8B72EA4D/Best-Practices-for-Game-Localization-v21.pdf, Stand: 24.01.2016

Dietz, Frank. 2006. Issues in localizing computer games. In: Dunne, Keiran J. (Hg.), 121–134.

Dietz, Frank. 2011. Translating gamer slang in *World of Warcraft*. *MultiLingual* 22:6, 30–32.

Drewer, Petra/**Ziegler**, Wolfgang. 2011. *Technische Dokumentation. Eine Einführung in die übersetzungsgerechte Texterstellung und in das Content-Management*. Würzburg: Vogel Buchverlag.

Dunne, Keiran J. (Hg.) 2006. *Perspectives on Localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

Ermi, Laura/**Mäyrä**, Frans. 2011. Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion. In: Digarec Series 06. Potsdam: Universität Potsdam, 88–115. (Online verfügbar unter: http://opus.kobv.de/ubp/volltexte/2011/4983/)

Esselink, Bert. 2000. *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

Feasel, Jeremy. 2015. Tweet vom 8. Juni 2015. In: https://twitter.com/Muffinus/status/607766898697076736. Stand: 10.02.2016

Fernández Costales, Alberto. 2011. Adapting humor in video game localization. *MultiLingual* 22:6, 33–35.

Flynn, Roddy/**Kerr**, Aphra. 2003. Revisiting globalisation through the movie and digital games industries. *Convergence*: 9(1), 91–113.

Frasca, Gonzalo. 2001. *Videogames of the oppressed: videogames as a means for critical thinking and debate*. Georgia Institute of Technology: Masterarbeit. Online verfügbar als PDF: http://www.ludology.org/articles/thesis. Stand: 26.04.2015

Göpferich, Susanne. 2006[2]. Text, Textsorte, Texttyp. In: Snell-Hornby, Mary/Hönig, Hans G./Kußmaul, Paul/ Schmitt, Peter A. (Hg.) *Handbuch Translation*. Tübingen: Stauffenburg, 61–64.

Grüninger, Helmut/**Quandt**, Thorsten/**Wimmer**, Jeffrey. 2008[2]. Generation 35 Plus. Eine explorative Interviewstudie zu den Spezifika älterer Computerspieler. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hg.), 113–134.

Gustafsson, Caroline. 2014. *„Sprich uns ingame an." Ein Vergleich des Anglizismengebrauchs in der digitalen Spielwelt von 2004 und 2013*. Stockholms universitet: Examensarbeit.

Heimburg, Eric. 2006. Localizing MMORPGs. In: Dunne, Keiran J. (Hg.), 135–151.

Jakobson, Roman. 1960. *Grundlagen der Sprache*. Berlin: Akademie.

Holz-Mänttäri, Justa. 1984. *Translatorisches Handeln. Theorie und Methode*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.

Jenderek, Bastian/**Wünsch**, Carsten. 2008[2]. Computerspielen als Unterhaltung. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hg.), 41–56.

Jöckel, Sven/**Seifert**, Robert. 2008[2]. Die Welt der Kriegskunst: Nutzungsmotivation und Spielerleben im Massively Multiplayer Roleplaying Game *World of Warcraft*. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hg.), 297–311.

Kabel, Peter (Jung von Matt AG) in Zusammenarbeit mit Electronic Arts GmbH und GEE Magazin (Redaktionswerft GmbH) (Hg.) 2006. *Spielplatz Deutschland: Typologie der Computer- und Videospieler; Demografie, Freizeit, Konsum; Potenziale des In-Game-Advertisings*. Hamburg: Jung von Matt/Electronic Arts/GEE Magazin.

Kerr, Aphra. 2006. *The Business and Culture of Digital Games: Gamework and Gameplay*. London: Sage.

Leppihalme, Ritva. 1997. *Culture Bumps: An Empirical Approach to the Translation of Allusions*. Clevedon: Multilingual Matters.

Lindley, Craig A./**Nacke**, Lennart E./**Stellmach**, Sophie. 2011. Electroencephalographic Assessment of Player Experience: A Pilot Study in Affective Ludology. *Simulation & Gaming*: 42(5), 632–655.
Livingston, Ian J./**Mandryk**, Regan L./**Nacke**, Lennart E. 2011. The Impact of Negative Game Reviews and User Comments on Player Experience. *Association for Computing Machinery SIGGRAPH 2011 Game Papers, (SIGGRAPH '11)*, 1–5.
Lörscher, Wolfgang. 1991. *Translation Performance, Translation Process, and Translation Strategies: A Psycholinguistic Investigation*. Tübingen: Narr.
Lukassen, Torsten. 2013. Logout – das Letzte!: World of Warcraft ist die Definition von Spiel!. *PC Games MMORE*. Ausgabe 67 (09/2013), S. 114.
Mangiron, Carmen/**O'Hagan**, Minako. 2006. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *Jostrans: The Journal of Specialised Translation*: 6, 10–21.
Mangiron, Carmen/**O'Hagan**, Minako. 2013. *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
McQuiston, Laura. 2013. *La traduction des jeux vidéo dans le cadre de la francophonie*. Universität Wien: Masterarbeit.
Mueller, Saira. Activision Blizzard (ATVI) Q2 2015 Earnings Report: Blizzard Revenues Are Up Despite 'World of Warcraft' Losing Another 1.5 Million Subscribers. In: http://www.ibtimes.com/activision-blizzard-atvi-q2-2015-earnings-report-blizzard-revenues-are-despite-world-2038795. Stand: 23.10.2015
Newman, James. 2013[2]. *Videogames*. Abingdon/New York: Routledge.
Nord, Christiane. 2002. *Fertigkeit Übersetzen: Ein Selbstlernkurs zum Übersetzenlernen und Übersetzenlehren*. Alicante: Editorial Club Universitario.
Nord, Christiane. 2011. *Funktionsgerechtigkeit und Loyalität: Theorie, Methode und Didaktik des funktionalen Übersetzens*. Berlin: Frank & Timme.
Pedersen, Jan. 2011. *Subtitling Norms for Television*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
Picot, Arnold/**Zahedani**, Said/**Ziemer**, Albrecht (Hg.) 2008. *Spielend die Zukunft gewinnen. Wachstumsmarkt Elektronische Spiele*. Berlin/Heidelberg: Springer.
Portnow, James/**Floyd**, Daniel. 2012. Extra Credits - Bad Writing - Why Most Games Tell Bad Stories. In: https://www.youtube.com/watch?v=KG1ziCvLkJ0. Stand: 18.02.2016
Prunč, Erich. 2007. *Entwicklungslinien der Translationswissenschaft: Von den Asymmetrien der Sprache zu den Asymmetrien der Macht*. Berlin: Frank & Timme.
Quandt, Thorsten/**Wimmer**, Jeffrey. 2008[2]. Online-Spieler in Deutschland 2007: Befunde einer repräsentativen Befragungsstudie. In: Quandt, Thorsten/Wimmer, Jeffrey/Wolling, Jens (Hg.), 169–192.
Quandt, Thorsten/**Wimmer**, Jeffrey/**Wolling**, Jens (Hg.) 2008[2]. *Die Computerspieler: Studien zur Nutzung von Computergames*. Wiesbaden: VS Verlag für Sozialwissenschaften.

Reiß, Katharina. 1971. *Möglichkeiten und Grenzen der Übersetzungskritik: Kategorien und Kriterien für eine sachgerechte Beurteilung von Übersetzungen*. München: Hueber.
Reiß, Katharina. 1976. *Texttyp und Übersetzungsmethode: der operative Text*. Kronberg: Scriptor.
Reiß, Katharina/**Vermeer**, Hans J. 1984. *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie*. Tübingen: Niemeyer.
Sanz López, Yvonne. 2013. *Videospiele übersetzen – Probleme und Optimierung*. Berlin: Frank & Timme.
Street, Greg. 2013. Tweet vom 18. November 2013. In: https://twitter.com/OccupyGStreet/status/402556616085495808. Stand: 10.02.2016
Street, Greg. 2015. Tweet vom 28. Oktober 2015. In: https://twitter.com/OccupyGStreet/status/659735883470385152. Stand: 05.11.2015
Street, Greg. 2016. Tweets vom 26. Januar 2016. In: https://twitter.com/OccupyGStreet/status/692018976168128515, https://twitter.com/OccupyGStreet/status/692019085425582081. Stand: 10.02.2016
Strong, Samuel. 2015. French gamer-speak: non-standard language use and its significance for a French gaming subculture. Vortrag im Rahmen des 20th European Symposium on Languages for Special Purposes: Multilingualism in Specialized Communication: Challenges and Opportunities in the Digital Age. Wien: Universität Wien.
Sullivan, Kevin P. 2015. Director Duncan Jones: Warcraft isn't only for hardcore fans. In: http://www.ew.com/article/2015/11/04/warcraft-duncan-jones-trailer-interview. Stand: 5.11.2015
van Oers, Annelies. 2014. Translation Strategies and Video Game Translation: A Case Study of *Beyond Good and Evil*. In: Mangiron, Carmen/Orero, Pilar/O'Hagan, Minako (Hg.) Fun For All: Translation and Accessibility Practices in Video Games. Bern: Peter Lang, 129–148.
Wilson, Tracey V. 2007. How World of Warcraft Works. In: http://electronics.howstuffworks.com/world-of-warcraft1.htm. Stand: 10.11.2015
Yee, Nick. 2002. Facets: 5 Motivation Factors for Why People Play MMORPG's. In: http://www.nickyee.com/facets/home.html. Stand: 28.10.2015
Yee, Nick. 2005a. WoW Basic Demographics. Veröffentlicht im Rahmen von „The Daedalus Project". In: http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001365.php. Stand: 10.11.2015
Yee, Nick. 2005b. A Model of Player Motivations. Veröffentlicht im Rahmen von „The Daedalus Project". In: http://www.nickyee.com/daedalus/archives/001298.php. Stand: 28.10.2015
Zhang, Xiaochun. 2010. Challenges of internet slang in game localization in China. *Multi-Lingual* 21:7, 40–43.

Internetquellen ohne bekannte/n Verfasser/in:

Activision Blizzard. 2015. Activision Blizzard Announces Agreement to Acquire King Digital Entertainment and Better-Than-Expected Third Quarter 2015 Financial Results. In: http://investor.activision.com/releasedetail.cfm?releaseid=939963 [Stand: 03.03.2016]

Blizzard Entertainment[a]. 2014. World of Warcraft® surpasses 10 million subscribers as Warlords of Draenor™ launch begins. In: http://blizzard.gamespress.com/WORLD-OF-WARCRAFT-SURPASSES-10-MILLION-SUBSCRIBERS-AS-WARLORDS-OF-DRAE [Stand: 27.04.2015]

Blizzard Entertainment[b]. 2014. Die Feierlichkeiten zum 10-jährigen Jubiläum von World of Warcraft haben begonnen! In: http://eu.battle.net/wow/de/blog/16889478/die-feierlichkeiten-zum-10-j%C3%A4hrigen-jubil%C3%A4um-von-world-of-warcraft-haben-begonnen-21-11-2014 [Stand: 23.10.2015]

Blizzard Entertainment[c]. Warcraft: Orcs & Humans. In: http://eu.battle.net/wow/de/game/the-story-of-warcraft/chapter1 [Stand: 23.10.2015]

Blizzard Entertainment[d]. Ältere Spiele. In: http://eu.blizzard.com/de-de/games/legacy/ [Stand: 23.10.2015]

Blizzard Entertainment[e]. 2015. Regional Localization Specialist, German. In: http://eu.blizzard.com/de-de/company/careers/posting.html?id=15000HS [Stand: 10.11.2015]

Blizzard Entertainment[f]. 2014. Lokalisierung von Warlords of Draenor. In: http://eu.battle.net/wow/de/forum/topic/13123422775 [Stand: 10.11.2015]

Blizzard Entertainment[g]. 2012. Offizielles Forum Übersetzung/Lokalisierung: FAQ – Häufig gestellte Fragen. In: http://eu.battle.net/wow/de/forum/topic/5071327499 [Stand: 22.11.2015]

Blizzard Entertainment[h]. 2012. World of Warcraft-Nutzungsbestimmungen. In: http://eu.blizzard.com/de-de/company/legal/wow_tou.html [Stand: 05.02.2016]

Blizzard Entertainment[i]. 2012. [Ankündigung] Amber zu Bern. In: http://eu.battle.net/wow/de/forum/topic/5967257393 [Stand: 09.02.2016]

Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware. 2014. Gesamtmarkt Digitale Spiele 2014. In: http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-2014/gesamtmarkt-digitale-spiele/gesamtmarkt-digitale-spiele-2014.html [Stand: 26.02.2016]

Bundesverband Interaktive Unterhaltungssoftware. 2015. Infografik: Nutzer digitaler Spiele in Deutschland 2014. In: http://www.biu-online.de/de/fakten/marktzahlen-2014/infografik-nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland/infografik-nutzer-digitaler-spiele-in-deutschland-2014.html [Stand: 23.10.2015]

Duden Online[a]. 2016. Eintrag: *Videospiel, das*. In: http://www.duden.de/rechtschreibung/Videospiel [Stand: 13.02.2016]

Duden Online[b]. 2016. Eintrag: *Computerspiel, das*. In: http://www.duden.de/rechtschreibung/Computerspiel [Stand: 13.02.2016]

Duden Online[c]. 2016. Eintrag: *Zitat, das*. In: http://www.duden.de/rechtschreibung/Zitat [Stand: 13.02.2016]
Duden Online[d]. 2016. Eintrag: *ihr*. In: http://www.duden.de/rechtschreibung/ihr_Anrede_2__Person [Stand: 13.02.2016]
Encyclopaedia Britannica. 2016. Eintrag: *electronic game*. In: http://www.britannica.com/topic/electronic-game [Stand: 18.02.2016]
eu.battle.net[a]. 2011. Gildenpage. In: eu.battle.net/wow/de/forum/topic/1302979437 [Stand: 15.02.2016]
eu.battle.net[b]. 2015. [NSC] Beschützer der Auchenai. In: http://eu.battle.net/wow/de/forum/topic/15162513909 [Stand: 15.02.2016]
eu.battle.net[c]. 2014. Schulkükenreport... In: http://eu.battle.net/wow/de/forum/topic/12618035262 [Stand: 05.12.2015]
eu.battle.net[d]. 2014. Lokalisierung von Warlords of Draenor. In: http://eu.battle.net/wow/de/forum/topic/13123422775?page=3#49 [Stand: 14.12.2015]
eu.battle.net[e]. 2012. Amber zu Bern? In: http://eu.battle.net/wow/de/forum/topic/5967268640 [Stand: 09.02.2016]
Goodgame Studios. 2015. In: http://www.goodgamestudios.com/de/unternehmen/ueber-uns/ [Stand: 26.04.2015]
Knowyourmeme[a]. 2015. Scumbag Steve. In: http://knowyourmeme.com/memes/scumbag-steve [Stand: 01.12.2015]
Knowyourmeme[b]. 2015. Moon Moon. In: http://knowyourmeme.com/memes/moon-moon [Stand: 01.12.2015]
Knowyourmeme[c]. 2015. Rage Comics. In: http://knowyourmeme.com/memes/rage-comics [Stand: 01.12.2015]
Knowyourmeme[d]. 2015. Harp Darp, Herp Derp. In: http://knowyourmeme.com/memes/harp-darp-herp-derp [Stand: 01.12.2015]
Knowyourmeme[e]. 2015. Doge. In: http://knowyourmeme.com/memes/doge [Stand: 01.12.2015]
Knowyourmeme[f]. 2015. 1337 speak. In: http://knowyourmeme.com/memes/1337-speak [Stand: 01.12.2015]
Knowyourmeme[g]. 2015. Xzibit Yo Dawg. In: http://knowyourmeme.com/memes/xzibit-yo-dawg [Stand: 02.12.2015]
Knowyourmeme[h]. 2015. In Ur Base. In: http://knowyourmeme.com/memes/in-ur-base [Stand: 03.12.2015]
Knowyourmeme[i]. 2015. I Took An Arrow In The Knee. In: http://knowyourmeme.com/memes/i-took-an-arrow-in-the-knee [Stand: 04.12.2015]
Libro. 2015. In: https://www.libro.at/ [Stand: 26.04.2015]

Newzoo.com. 2014. Top 100 Countries Represent 99.8% of $81.5Bn Global Games Market. In: https://newzoo.com/insights/articles/top-100-countries-represent-99-6-81-5bn-global-games-market/ [Stand: 26.02.2016]
ovos media GmbH. 2015. ovos schafft digitale Erfahrungswelten, die durch Spaß und Begeisterung Inhalte vermitteln. In: http://www.ovos.at/ovos/ [Stand: 30.10.2015]
Oxforddictionaries.com. 2016. Eintrag: *meme*. In: http://www.oxforddictionaries.com/definition/english/meme#meme__2 [Stand: 27.02.2016]
us.battle.net. 2015. Fifty Layers of Shadow. In: http://us.battle.net/wow/en/forum/topic/15699382504 [Stand: 05.12.2015]
Wowhead[a]. 2016. The Desert Fox. In: http://www.wowhead.com/quest=27939/the-desert-fox [Stand: 23.01.2016]
Wowhead[b]. 2016. Der Wüstenfuchs. In: http://de.wowhead.com/quest=27939/der-wustenfuchs [Stand: 23.01.2016]
Wowhead[c]. 2015. References to Literature and Poetry in World of Warcraft. In: www.wowhead.com/guide=3325/references-to-literature-and-poetry-in-world-of-warcraft [Stand: 09.12.2015]
Wowhead[d]. 2015. References to Games in World of Warcraft. In: http://www.wowhead.com/guide=2370/blizzard-and-community-references-in-wow [Stand: 26.11.2015]
Wowhead[e]. 2014. Blizzard and Community References in WoW. In: http://www.wowhead.com/guide=2370/blizzard-and-community-references-in-wow [Stand: 26.11.2015]
Wowhead[f]. 2014. Widget the Departed - Comments. In: http://www.wowhead.com/item=116804/widget-the-departed#comments [Stand: 14.12.2015]
Wowpedia. 2015. Timeline (World of Warcraft). In: http://wow.gamepedia.com/Timeline_%28World_of_Warcraft%29 [Stand: 23.10.2015]

Gameographie

Anno 1602 (Max Design/Sunflowers 1998)
Asterix & Friends (Sproing/Sproing Publishing GmbH/SEE Games LLC 2013)
Baldur's Gate (BioWare/Interplay 1998)
Bubble Dobble (Taito/Romstar 1986)
Candy Crush Saga (King/Activision 2012)
Computer Space (Nutting Associates 1971)
Dance Dance Revolution (Konami 1998)
Diablo (Blizzard North/Blizzard Entertainment 1996)
Die Sims 3 (The Sims Studio/Electronic Arts 2009)
Fallout: New Vegas (Obsidian Entertainment/Bethesda Softworks 2010)
FarmVille (Zynga 2009)
Final Fantasy X (Square 2001)
Food Force (United Nations World Food Programme 2005)
Forge of Empires (InnoGames 2012)
Grand Theft Auto (Take 2/Rockstar Games 1997)
Hearthstone: Heroes of Warcraft (Blizzard Entertainment/Activision Blizzard 2014)
League of Legends (Riot Games 2009)
Minesweeper (Microsoft Windows 1992–)
Ninja Ryukenden (Tecmo 1988)
Pac-Man (Namco/Midway Games 1980)
Pokémon (Game Freak/Nintendo 1996–)
Pong (Atari 1972)
Portal (Valve 2007)
Sim City (Maxis/Electronic Arts 1989)
Solitaire (Microsoft Windows 1990–)
Space Invaders (Taito/Midway Games 1978)
Spacewar! (Steve Russell 1962)
StarCraft (Blizzard Entertainment 1998)
Super Mario Bros. (Nintendo 1985)
Tennis for Two (William Higinbotham 1958)
Tetris (Alexei Paschitnow 1984)
The Elder Scrolls Online (ZeniMax Online Studios/Bethesda Softworks 2014)
The Elder Scrolls V: Skyrim (Bethesda Game Studios/ Bethesda Softworks 2011)
The Legend of Zelda (Nintendo 1986–)
The Witcher 2: Assassins of Kings (CD Projekt RED/CD Projekt 2011)
Ultima Online (Origin Systems/Electronic Arts 1997)
Warcraft II: Beyond the Dark Portal (Cyberlore Studios/Blizzard Entertainment 1996)
Warcraft II: Tides of Darkness (Blizzard Entertainment 1995)

Warcraft III: Reign of Chaos (Blizzard Entertainment/Activision Blizzard 2002)
Warcraft III: The Frozen Throne (Blizzard Entertainment 2003)
Warcraft: Orcs & Humans (Blizzard Entertainment/Interplay 1994)
WildStar (Carbine Studios/NCSOFT 2014)
World of Warcraft (Blizzard Entertainment/Activision Blizzard 2004)
World of Warcraft: Cataclysm (Blizzard Entertainment 2010)
World of Warcraft: Mists of Pandaria (Blizzard Entertainment 2012)
World of Warcraft: The Burning Crusade (Blizzard Entertainment 2007)
World of Warcraft: Warlords of Draenor (Blizzard Entertainment 2014)
World of Warcraft: Wrath of the Lich King (Blizzard Entertainment 2008)
Zero Wing (Toaplan/Taito/Sega 1991)

Filmographie

300 (USA 2006)
Apocalypse Now (USA 1979)
Das Krokodil und sein Nilpferd (Italien 1979; Originaltitel: *Io sto con gli ippopotami*)
Dornröschen (USA 1959; Originaltitel: Sleeping Beauty)
Drachenzähmen leicht gemacht (USA 2010; Originaltitel: *How To Train Your Dragon*)
Fight Club (USA 1999)
Frankenstein (verschiedene Filmadaptionen seit 1910)
Jurassic Park (USA 1993)
Maleficent – Die dunkle Fee (USA 2014; Originaltitel: *Maleficent*)
Monty Python's Flying Circus (UK 1969)
Schulmädchen-Report: Was Eltern nicht für möglich halten (Deutschland 1970; zwölf Fortsetzungen bis 1980)
Star Wars (USA, Filmreihe seit 1977)
South Park (USA, Animationsserie seit 1997)
The Big Bang Theory (USA 2007–)
The Departed (USA 2006)
The Rocky Horror Picture Show (USA 1975)
Willkommen bei den Sch'tis (Frankreich 2008; Originaltitel: *Bienvenue chez les Ch'tis*)

Zitierte Literatur

Andersen, Hans Christian. 1837. *Kejserens nye Klæder*. Kopenhagen: C. A. Reitzel.
Claremont, Chris/**Davis**, Alan. 1988. *Uncanny X-Men #141* und weitere. New York: Marvel Comics.
Ende, Michael. 1979. *Die unendliche Geschichte.* Stuttgart: K. Thienemanns.
Hemingway, Ernest. 1935. *Green Hills of Africa*. New York: Charles Scribner's Sons.
Hunold, Günther. 1970. *Der Schulmädchen-Report: Sexprotokolle.* München: Kindler.
James, E. L. 2011. *Fifty Shades of Grey*. New York: Vintage Books.
Keats, John. 1819. Ode to a Nightingale. In: *Annals of the Fine Arts*. 1820. London.
Lee, Stan/**Kirby**, Jack. 1962. *The Incredible Hulk #1*. New York: Marvel Comics.
Rothfuss, Patrick. 2007. *The Name of the Wind. The Kingkiller Chronicle: Day One*. London: Orion.
Rowling, Joanne K. 1997. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. London: Bloomsbury [und folgende Romane bis 2007].
Shakespeare, William. Ca. 1600. *The Tragedy of Macbeth*
Shelley, Mary. 1818. *Frankenstein or The Modern Prometheus*. London: Lackington, Hughes, Harding, Mavor & Jones.

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: Modell des Flow-Zustandes bei Videospielen (Jenderek/Wünsch 2008[2]:50, basierend auf Csikszentmihalyi 2000) 22
Abbildung 2: Übersicht ECR-Übersetzungsstrategien nach Pedersen (2011)/Beck (2014) mit Ergänzungen von Leppihalme (1997) und Nord (2011) 86
Abbildung 3: Platzbeschränkung – Verlängerung des Textfeldes (Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment. Stand: 11.11.2015) 92
Abbildung 4: Platzbeschränkung – Verkürzung durch Auslassungspunkte (Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment. Stand: 11.11.2015) 93
Abbildung 5: Platzbeschränkung – Einsatz von Tooltipps (Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment. Stand: 11.11.2015) 93
Abbildung 6: Platzbeschränkung – Erwähnung des abgekürzten Terminus im Kontext (Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment. Stand: 11.11.2015) 94
Abbildung 7: Platzbeschränkung – Abkürzung mit Punkt (Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment. Stand: 11.11.2015) 95
Abbildung 8: Platzbeschränkung – Verwendung von Symbolen (Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment. Stand: 11.11.2015) 96
Abbildung 9: Faktoren der Spielmotivation in MMORPGs aus Yee (2005b) 166
Abbildung 10: Frage 2 – Freizeitanteil Videospiele 180
Abbildung 11: Frage 4 – Videospielerfahrung 181
Abbildung 12: Frage 6 – Nutzung von Onlineplattformen wie Reddit, 9GAG, 4chan, Imgur 182
Abbildung 13: Frage 10 – Spielerfahrung in *World of Warcraft* 184
Abbildung 14: Frage 12 – Questtexte 187
Abbildung 15: Frage 13 – Sprachversion in *World of Warcraft* 188
Abbildung 16: Frage 16 – Bewertung der deutschen Lokalisierung von *World of Warcraft* 190
Abbildung 17: Vergleich der *World of Warcraft*-Spielerfahrung 191
Abbildung 18: Frage 17 – Erkennen von Anspielungen 193
Abbildung 19: Frage 18 – Wichtigkeit von Anspielungen 193
Abbildung 20: Frage 20 – Erstsprache 195
Abbildung 21: Frage 21 – Alter 196
Abbildung 22: Frage 22 – Geschlecht 196

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Primäre Interjektionen, Beispiel 1 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=31321/buy-a-fish-a-round, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung) 97
Tabelle 2: Primäre Interjektionen, Beispiel 2 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=31323/buy-a-fish-a-brewery, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung) 97
Tabelle 3: Primäre Interjektionen, Beispiel 3 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=29757/bottletoads, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung) 97
Tabelle 4: Primäre Interjektionen, Beispiel 4 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=29967/boom-goes-the-doonamite, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung) 98
Tabelle 5: Primäre Interjektionen, Beispiel 5 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=12583/crashed-sprayer, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung) 98
Tabelle 6: Primäre Interjektionen, Beispiel 6 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://de.wowhead.com/quest=25657/da-dap-da-dap und http://www.wowhead.com/quest=25670/dun-dun-dun-dun-dun-dun, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung) 98
Tabelle 7: Primäre Interjektionen, Beispiel 7 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=30054/enough-is-ookin-enough, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung) 98
Tabelle 8: Primäre Interjektionen, Beispiel 8 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=30142/its-a, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung) 99
Tabelle 9: Primäre Interjektionen, Beispiel 9 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=12208/good-troll-hunting, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung) 99
Tabelle 10: Primäre Interjektionen, Beispiel 10 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=29937/furious-fowl, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung) 99

Tabelle 11: Primäre Interjektionen, Beispiel 11 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=12652/feedin-da-goolz, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung) 100
Tabelle 12: Sekundäre Interjektionen, Beispiel 1 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=26889/all-cheered-out, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung) 100
Tabelle 13: Sekundäre Interjektionen, Beispiel 2 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=27514/bird-down-bird-down, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung) 101
Tabelle 14: Sekundäre Interjektionen, Beispiel 3 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=7721/fuel-for-the-zapping, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung) 101
Tabelle 15: Sekundäre Interjektionen, Beispiel 4 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=9512/cookies-jumbo-gumbo, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung) 101
Tabelle 16: Sekundäre Interjektionen, Beispiel 5 (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=25680/thats-not-us, Stand: 21.01.2016; nachträgliche Hervorhebung) 102
Tabelle 17: Die Stimmen der spielbaren Völker in *World of Warcraft,* adaptiert nach McQuiston (2013:69) 104
Tabelle 18: Cockney-Dialekt in *World of Warcraft* (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=25950/sirakess-slaying, Stand: 23.01.2016; nachträgliche Hervorhebung) 106
Tabelle 19: Idiolekt zum Ausdruck von Betrunkenheit (Quelle: *World of Warcraft*/Blizzard Entertainment, zitiert nach http://www.wowhead.com/quest=31321/buy-a-fish-a-round, Stand: 23.01.2016; nachträgliche Hervorhebung) 107
Tabelle 20: Textinterne Referenzen (ECRs nachträglich in Fettschrift hervorgehoben). Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment 119
Tabelle 21: Referenzen mit Referenten aus der internationalen, englischsprachigen Internetkultur (ECRs nachträglich hervorgehoben). Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment 124
Tabelle 22: Referenzen auf Basis des „World of Warcraft"-spezifischen Spielerjargons (ECRs nachträglich hervorgehoben). Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment 130

Tabelle 23: Referenzen auf Basis anderer Videospiele (ECRs nachträglich hervorgehoben). Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment 137
Tabelle 24: Referenzen auf Basis von Filmen (ECRs nachträglich hervorgehoben). Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment 144
Tabelle 25: Referenzen aus dem Bereich Musik (ECRs nachträglich hervorgehoben). Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment 147
Tabelle 26: Referenzen aus dem Bereich Literatur und Lyrik (ECRs nachträglich hervorgehoben). Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment 151
Tabelle 27: Referenzen aus dem Bereich Bibel und christliche Bräuche (ECRs nachträglich hervorgehoben). Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment 154
Tabelle 28: Referenzen aus dem Bereich Bibel und christliche Bräuche (ECRs nachträglich hervorgehoben). Quelle: *World of Warcraft*, Blizzard Entertainment 157
Tabelle 29: Frage 3 – Art der konsumierten Videospiele 180
Tabelle 30: Frage 5 – Sprachwahl bei Videospielen 181
Tabelle 31: Frage 7 – Sprachwahl bei Filmen und Serien 182
Tabelle 32: Frage 8 – Sprachwahl bei Unterhaltungsliteratur 183
Tabelle 33: Frage 9 – Sprachwahl bei Online-Medien 183
Tabelle 34: Frage 11 – Genutzte Spielinhalte in *World of Warcraft* 185
Tabelle 35: Frage 14 – Gründe für die Sprachwahl Deutsch 188
Tabelle 36: Frage 15 – Gründe für die Sprachwahl Englisch 190
Tabelle 37: Frage 19 – Übersetzung von Eigennamen 194

Abstracts

Deutsch

Das Ziel dieser Masterarbeit ist es, in der bisher translationswissenschaftlich nur wenig erforschten deutschen Videospielübersetzung potenziell problematische Bereiche aufzuzeigen und entsprechende Lösungsstrategien vorzustellen, um eine strategiebasierte Übersetzungspraxis zu fördern. Zugrundegelegt wird ein funktionales Verständnis von Übersetzen, bei dem eine Strategie unter Beachtung der Funktion der Textstelle und der intendierten Zielgruppe im jeweiligen Kontext ausgewählt wird. Hierzu werden auf Basis bisheriger Forschungserkenntnisse praktische, sprachliche und kulturelle Übersetzungsprobleme sowie speziell solche, die durch außersprachliche kulturelle Referenzen (*Extralinguistic Cultural References*) entstehen, und jeweils mögliche Übersetzungsstrategien zusammengestellt. Eine konkrete Anwendung verschiedener Strategien wird am Beispiel des MMORPG *World of Warcraft* aufgezeigt. Darüber hinaus wird der für die Auswahl von Übersetzungsstrategien relevante Faktor der Zielgruppenerwartung in den Fokus gerückt, indem die Nutzergruppe deutschsprachiger *World of Warcraft*-Spieler im Hinblick auf eine mögliche Heterogenität dieser Gruppe und daraus resultierende divergierende Erwartungshaltungen gegenüber der Übersetzung untersucht wird. Als Methode dient eine Online-Umfrage. Die Stichprobe (n = 573) stellte sich in Bezug auf Alter, Geschlecht und *World of Warcraft*-bezogene Spielerfahrung als vergleichsweise homogen heraus, zeigt in Bezug auf Videospielerfahrung, Häufigkeit des Spielens, Sprachwahl, bevorzugte Spielinhalte, Begründung der Sprachwahl und Beurteilung der Übersetzungsqualität jedoch ein diversifizierteres Bild. Die Ergebnisse zeigten darüber hinaus, dass Gewohnheit einen nicht zu unterschätzenden Faktor bei der Wahrnehmung von Übersetzungsqualität darstellt.

English

This master's thesis aims to highlight potentially problematic areas and present corresponding translation strategies to promote strategy-based translating in a field previously ill-explored in translation studies: German video game translation. The research is based on a functional approach that considers translation strategies depending on the function of the text passage and its intended recipients within the wider translation context. To this end, a compilation of potentially problematic areas with regard to pragmatic, linguistic and cultural aspects as well as Extralinguistic Cultural References including a range of potential translation strategies is presented. The practical application of different translation strategies in these areas is demonstrated in a case study of the MMORPG *World of Warcraft*. In addition, user expectations as a relevant factor for selecting appropriate translation strategies are considered by analysing German-speaking players of *World of Warcraft*, presuming heterogeneity and diverging expectations regarding translation within this group. An online survey was used as a research

method. The sample (n = 573) consisted of a majority of young male adults with several years of experience playing the game, but showed a greater diversity with regard to video game experience, play frequency, language choice, preferred features of the game, reasons for game language choice and assessment of translation quality. The results also show that becoming used to a game's language or translation plays an important role in the perception of translation quality.

Anhang

Anhang 1 – Fragebogen

Umfrage zur deutschen Lokalisierung von World of Warcraft

Seite 1

Liebe Spieler und Spielerinnen,

ich schreibe derzeit an der Universität Wien meine Masterarbeit zum Thema Übersetzungsstrategien in Computer- und Videospielen am Beispiel von World of Warcraft. Im Rahmen dieser Arbeit möchte ich mit dieser Umfrage unter anderem die Einstellung der Spieler zu bestimmten Aspekten der deutschen Lokalisierung untersuchen.
Wenn du also auf einem deutschen Realm spielst und 5 bis 10 Minuten Zeit hast, freue ich mich sehr, wenn du an dieser Umfrage teilnimmst! Es gibt dabei keine richtigen oder falschen Antworten, sondern es zählt deine persönliche Einstellung. Die Daten werden anonym erhoben und nur zu Forschungszwecken verwendet. Am Ende der Umfrage gibt es eine Möglichkeit für Kommentare, falls dir während des Beantwortens etwas einfällt, das du noch anmerken möchtest.

Vielen Dank!

Seite 2

Spielst du hauptsächlich auf einem deutschsprachigen Realm? *

- ○ ja
- ○ nein

Allgemeines Medienverhalten – Teil 1

Wie viel Prozent deiner Freizeit verbringst du ungefähr mit Computer- und Videospielen? *

- ○ bis zu 10%
- ○ 10 bis 50%
- ○ mehr als 50%

Welche Arten von Computer- und Videospielen spielst du? *

	mehrere Stunden täglich	mehrere Stunden wöchentlich	einige Stunden im Monat	einige Stunden im Jahr	nie
Spiele für PC oder Konsole	○	○	○	○	○
Gelegenheitsspiele zur kurzweiligen Zerstreuung (häufig auf Smartphone, Tablet oder Browser)	○	○	○	○	○
Bildungs- oder Lernspiele	○	○	○	○	○

Seit wie vielen Jahren spielst du Computer- bzw. Videospiele? *

- ○ bis zu 5 Jahre
- ○ 5 – 15 Jahre
- ○ 15 – 25 Jahre
- ○ über 25 Jahre

In welcher Sprache verwendest du Computer- und Videospiele? *

	nie	selten	gelegentlich	häufig	sehr oft
Deutsch	○	○	○	○	○
Englisch	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○

+1

Allgemeines Medienverhalten – Teil 2

Wie häufig liest du Onlineplattformen wie Reddit, 9GAG, 4chan, Imgur usw.? *

- ○ mehrere Stunden täglich
- ○ mehrere Stunden wöchentlich
- ○ einige Stunden im Monat
- ○ einige Stunden im Jahr
- ○ nie

In welcher Sprache schaust du Filme und Serien? *

	nie	selten	gelegentlich	häufig	sehr oft
Deutsch	○	○	○	○	○
Englisch	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○

+1

In welcher Sprache liest du Bücher zur Unterhaltung? *

	nie	selten	gelegentlich	häufig	sehr oft
Deutsch	○	○	○	○	○
Englisch	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○

+1

In welcher Sprache verwendest du Online-Medien wie Blogs, Youtube-Kanäle, Online-Nachrichtenseiten usw.? *

	nie	selten	gelegentlich	häufig	sehr oft
Deutsch	○	○	○	○	○
Englisch	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○

+1

Allgemeine Fragen zu World of Warcraft

Wie lange spielst du schon World of Warcraft bzw. mit welcher Erweiterung hast du angefangen zu spielen? *

- ○ seit der Beta
- ○ seit dem Hauptspiel
- ○ seit The Burning Crusade
- ○ seit Wrath of the Lich King
- ○ seit Cataclysm
- ○ seit Mists of Pandaria
- ○ seit Warlords of Draenor

Wie oft beschäftigst du dich mit den folgenden Aspekten des Spiels? *

	nie	selten	gelegentlich	häufig	sehr oft
Erfolge sammeln	○	○	○	○	○
regelmäßiges Raiden in einer festen Gruppe	○	○	○	○	○
Rollenspiel	○	○	○	○	○
Spieler gegen Spieler (PvP)	○	○	○	○	○
Gold sammeln	○	○	○	○	○
Aktivitäten mit der Gilde/Freunden, z.B. Dungeons, Raidfinder, Raids	○	○	○	○	○
Haustierkämpfe	○	○	○	○	○
Austüfteln der idealen Werte des Charakters für Ausrüstung etc., z.B. über externe Tools	○	○	○	○	○
Dungeons im Herausforderungsmodus oder mythischen Modus	○	○	○	○	○
Quests erledigen/weitere Charaktere spielen	○	○	○	○	○
individuelle Anpassung des Charakters, z.B. durch Transmogrifikation	○	○	○	○	○
mehr über die Hintergrundgeschichte und Charaktere im Warcraft-Universum erfahren (z.B. durch Quests, versteckte Objekte, Cinematics, Archäologie)	○	○	○	○	○
Verkäufe über das Auktionshaus optimieren	○	○	○	○	○
Haustiere, Reittiere o.Ä. sammeln	○	○	○	○	○
andere Spieler kennenlernen, chatten	○	○	○	○	○
Erkundung der Spielwelt	○	○	○	○	○
	○	○	○	○	○

+1

Wie gehst du mit Questtexten um? *

- ○ Ich lese meistens den ganzen Text sorgfältig, auch wenn ich ihn bereits früher einmal gelesen habe.
- ○ Ich lese nur beim ersten Durchspielen den Questtext genau durch.
- ○ Ich lese nur die Zusammenfassung mit den konkreten Aufgaben der Quest.
- ○ Ich lese Quests beim Annehmen fast nie, sondern entnehme die Informationen zur Questerfüllung aus dem Spiel (Markierung auf der Karte, Tooltipps) und schaue nur im Questtext nach, wenn ich nicht weiterkomme.

Fragen zur deutschen Lokalisierung von World of Warcraft – Teil 1

Auf welche Sprache hast du dein Spiel eingestellt (die Sprache, in der Text und Audio angezeigt bzw. ausgegeben werden)? *

- ○ Deutsch
- ○ Englisch
- ○ _____

Gründe für die Sprachwahl (Deutsch)

Was sind die Gründe für deine Sprachwahl (Deutsch)? *

	stimme zu	stimme eher zu	stimme eher nicht zu	stimme gar nicht zu
Ich empfinde das Spielerlebnis als epischer, wenn es auf Deutsch ist.	○	○	○	○
Wenn mein Spiel auf Deutsch ist, kann ich mich leichter mit anderen deutschsprachigen Spielern über die Spielinhalte austauschen.	○	○	○	○
Ich möchte meine Deutschkenntnisse verbessern.	○	○	○	○
Ich spiele aus Gewohnheit generell Computer- und Videospiele auf Deutsch, wenn verfügbar.	○	○	○	○
Auf Deutsch entgehen mir weniger/keine Anspielungen, Wortwitze etc.	○	○	○	○
Nur wenn das Spiel in meiner Muttersprache ist, kann ich richtig in die Spielwelt eintauchen.	○	○	○	○
_____	○	○	○	○

+1

Gründe für die Sprachwahl (Englisch)

Was sind die Gründe für deine Sprachwahl (Englisch)? *

	stimme zu	stimme eher zu	stimme eher nicht zu	stimme gar nicht zu
Nachträgliche Änderungen in der Lokalisierung haben mich gestört und dazu bewogen, mein Spiel auf Englisch umzustellen.	○	○	○	○
Ich empfinde das Spielerlebnis als epischer, wenn es auf Englisch ist.	○	○	○	○
Ich habe bei anderen Spielen schlechte Erfahrungen mit der deutschen Übersetzung gemacht und spiele deshalb lieber grundsätzlich in der Originalsprache Englisch.	○	○	○	○
Ich möchte das Spiel in der Originalsprache spielen, weil ich der Meinung bin, dass in einer lokalisierten Version Inhalte, Wortwitz etc. verloren gehen.	○	○	○	○
Ich habe die Warcraft-Spiele auf Englisch gespielt und spiele daher aus Gewohnheit auch World of Warcraft auf Englisch.	○	○	○	○
Ich möchte meine Englischkenntnisse verbessern.	○	○	○	○
Ich habe früher oft Spiele auf Englisch gespielt, bei denen keine deutsche Version verfügbar war, und spiele daher generell aus Gewohnheit lieber auf Englisch.	○	○	○	○
	○	○	○	○

+1

Fragen zur deutschen Lokalisierung von World of Warcraft – Teil 2

Wie findest du die deutsche Lokalisierung von World of Warcraft insgesamt? *

- ○ sehr gut
- ○ gut
- ○ eher schlecht
- ○ schlecht
- ○ kann ich nicht beurteilen (ich habe das Spiel auf Englisch/eine andere Sprache gestellt)

Fallen dir im Spiel manchmal Easteregs, Anspielungen, Referenzen etc. zum Beispiel auf bekannte Personen, Filme, Bücher auf? *

- ○ ja, oft
- ○ ja, gelegentlich
- ○ ja, selten
- ○ nein
- ○ auf so etwas achte ich nicht

Wie wichtig ist dir das Finden von versteckten Anspielungen im Spiel? *

- ○ sehr wichtig
- ○ eher wichtig
- ○ eher nebensächlich
- ○ egal

Wie stehst du zur Übersetzung von Eigennamen von Personen und Orten in World of Warcraft? *

	stimme zu	stimme eher zu	stimme eher nicht zu	stimme gar nicht zu
Ich hatte mich in den Warcraft-Spielen bzw. der Anfangszeit von World of Warcraft an die englischen Namen gewöhnt und mag deshalb die neuen deutschen Namen nicht.	○	○	○	○
Eigennamen zu übersetzen ist unüblich.	○	○	○	○
Eigennamen sollten ebenso wie Gegenstandsnamen übersetzt werden, wenn sie eine inhaltliche Bedeutung haben, damit sie für alle Spieler verständlich sind.	○	○	○	○
Ich finde, die deutschen Namen klingen manchmal nicht gut.	○	○	○	○
Ein Charakter im Spiel sollte nur einen Namen haben, der sprachübergreifend gleich ist.	○	○	○	○
Mir ist der Klang eines Eigennamens wichtiger als die Bedeutung.	○	○	○	○
Eigennamen sollten wenn nötig ans Deutsche angepasst werden, damit die Spielwelt im Deutschen insgesamt stimmig ist.	○	○	○	○
Da es sich um eine Fantasiewelt handelt, können Eigennamen ruhig übersetzt werden.	○	○	○	○
	○	○	○	○

+1

Abschließende Statistikfragen

Was ist deine Erst- bzw. Muttersprache? *

- ○ Deutsch
- ○ Englisch
- ○

Wie alt bist du? *

- ○ 12 – 19 Jahre
- ○ 20 – 29 Jahre
- ○ 30 – 39 Jahre
- ○ 40 – 49 Jahre
- ○ 50 Jahre oder älter

Bitte gib dein Geschlecht an: *

- ○ weiblich
- ○ männlich
- ○ keine Angabe

Hast du noch abschließende Kommentare oder Anmerkungen?

» Umleitung auf Schlussseite von Umfrage Online

Anhang 2 – Umfrageergebnisse

Bei der Zusammenstellung der folgenden Ergebnisse wurden nicht sachbezogene Angaben, zum Beispiel versehentlich gesetzte Angaben oder Erfolgswünsche für diese Masterarbeit, ausgelassen. Darüber hinaus wurden weitgehend identische Angaben in Zusatzfeldern, zum Beispiel bei zusätzlichen Sprachen, in einer Zeile zusammengefasst.

Umfrage zur deutschen Lokalisierung von World of Warcraft

1. Spielst du hauptsächlich auf einem deutschsprachigen Realm? *

Anzahl Teilnehmer: 572

557 (97.4%): ja

15 (2.6%): nein

2. Wie viel Prozent deiner Freizeit verbringst du ungefähr mit Computer- und Videospielen? *

Anzahl Teilnehmer: 557

51 (9.2%): bis zu 10%

298 (53.5%): 10 bis 50%

208 (37.3%): mehr als 50%

3. Welche Arten von Computer- und Videospielen spielst du? *

Anzahl Teilnehmer: 557

	mehrere Stunden täglich (1)		mehrere Stunden wöchentlich (2)		einige Stunden im Monat (3)		einige Stunden im Jahr (4)		nie (5)		Arithmetisches Mittel (Ø) / Standardabweichung (±)	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Ø	±
Spiele für PC oder Konsole	350x	62,84	184x	33,03	17x	3,05	4x	0,72	2x	0,36	1,43	0,63
Gelegenheitsspiele zur kurzweiligen Zerstreuung (häufig auf Smartphone, Tablet oder Browser)	15x	2,69	86x	15,44	170x	30,52	154x	27,65	132x	23,70	3,54	1,09
Bildungs- oder Lernspiele	1x	0,18	11x	1,97	66x	11,85	165x	29,62	314x	56,37	4,40	0,79

4. Seit wie vielen Jahren spielst du Computer- bzw. Videospiele? *

Anzahl Teilnehmer: 557

22 (3.9%): bis zu 5 Jahre

253 (45.4%): 5 - 15 Jahre

210 (37.7%): 15 - 25 Jahre

72 (12.9%): über 25 Jahre

5. In welcher Sprache verwendest du Computer- und Videospiele? *

Anzahl Teilnehmer: 557

	nie (1)		selten (2)		gelegentlich (3)		häufig (4)		sehr oft (5)		Arithmetisches Mittel (Ø) / Standardabweichung (±)	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Ø	±
Deutsch	8x	1,44	26x	4,67	44x	7,90	76x	13,64	403x	72,35	4,51	0,93
Englisch	21x	3,77	94x	16,88	196x	35,19	111x	19,93	135x	24,24	3,44	1,14
Abhängig vom Spiel (Genre, geschichtliche Inhalte)									1x			
Chinesisch/Mandarin	2x											
Französisch	1x		1x				1x		1x			
Italienisch							1x					
Japanisch (mit oder ohne Untertitel)			4x		4x							
Klingonisch	1x								1x			
Koreanisch					1x							
Polnisch					1x							
Russisch					2x		1x		1x			
Spanisch	2x		3x				1x					
Ungarisch			1x									

6. Wie häufig liest du Onlineplattformen wie Reddit, 9GAG, 4chan, Imgur usw.? *

Anzahl Teilnehmer: 557

53 (9.5%): mehrere Stunden täglich

140 (25.1%): mehrere Stunden wöchentlich

121 (21.7%): einige Stunden im Monat

102 (18.3%): einige Stunden im Jahr

141 (25.3%): nie

7. In welcher Sprache schaust du Filme und Serien? *

Anzahl Teilnehmer: 557

	nie (1)		selten (2)		gelegentlich (3)		häufig (4)		sehr oft (5)		Arithmetisches Mittel (Ø)	Standardabweichung (±)
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Ø	±
Deutsch	6x	1,08	30x	5,39	49x	8,80	92x	16,52	380x	68,22	4,45	0,94
Englisch	73x	13,11	140x	25,13	147x	26,39	96x	17,24	101x	18,13	3,02	1,29
Chinesisch/Mandarin	1x											
Französisch	1x		3x		1x							
Italienisch									1x			
Japanisch (mit oder ohne Untertitel)			2x		7x		5x		6x			
Klingonisch							1x					
Niederländisch							1x					
Polnisch					1x							
Russisch					2x		1x		1x			
Schwedisch			1x									
Spanisch			2x									
Ukrainisch									1x			

8. In welcher Sprache liest du Bücher zur Unterhaltung? *

Anzahl Teilnehmer: 557

	nie (1)		selten (2)		gelegentlich (3)		häufig (4)		sehr oft (5)		Arithmetisches Mittel (Ø)	Standardabweichung (±)
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Ø	±
Deutsch	37x	6,64	50x	8,98	76x	13,64	79x	14,18	315x	56,55	4,05	1,29
Englisch	217x	38,96	156x	28,01	87x	15,62	54x	9,69	43x	7,72	2,19	1,26
Chinesisch/Mandarin	1x											

Französisch	2x	1x		1x		
Italienisch					1x	
Japanisch	2x		1x		1x	
Latein				1x		
Niederländisch		1x				
Polnisch			1x			
Russisch		2x	1x			
Schwedisch		1x				
Spanisch		1x				
Thailändisch			1x			
Ukrainisch					1x	

9. In welcher Sprache verwendest du Online-Medien wie Blogs, Youtube-Kanäle, Online-Nachrichtenseiten usw.? *

Anzahl Teilnehmer: 557

	nie (1)		selten (2)		gelegentlich (3)		häufig (4)		sehr oft (5)		Arithmetisches Mittel (Ø)	Standardabweichung (±)
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Ø	±
Deutsch	10x	1,80	48x	8,62	67x	12,03	131x	23,52	301x	54,04	4,19	1,06
Englisch	38x	6,82	71x	12,75	108x	19,39	154x	27,65	186x	33,39	3,68	1,25
Chinesisch/Mandarin	2x											
Französisch	2x		1x		1x		1x					
Italienisch							1x					
Japanisch	1x											
Polnisch					1x							
Russisch					1x				2x			
Schwedisch			1x									
Spanisch	1x											

10. Wie lange spielst du schon World of Warcraft bzw. mit welcher Erweiterung hast du angefangen zu spielen? *

Anzahl Teilnehmer: 557

55 (9.9%): seit der Beta

189 (33.9%): seit dem Hauptspiel

145 (26.0%): seit The Burning Crusade

102 (18.3%): seit Wrath of the Lich King

27 (4.8%): seit Cataclysm

31 (5.6%): seit Mists of Pandaria

8 (1.4%): seit Warlords of Draenor

11. Wie oft beschäftigst du dich mit den folgenden Aspekten des Spiels? *

Anzahl Teilnehmer: 557

	nie (1)		selten (2)		gelegentlich (3)		häufig (4)		sehr oft (5)		Arithmetisches Mittel (Ø) / Standardabweichung (±)	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Ø	±
Haustiere, Reittiere o.Ä. sammeln	41x	7,36	125x	22,44	141x	25,31	136x	24,42	114x	20,47	3,28	1,23
Gold sammeln	32x	5,75	113x	20,29	184x	33,03	137x	24,60	91x	16,34	3,25	1,13
mehr über die Hintergrundgeschichte und Charaktere im Warcraft-Universum erfahren (z.B. durch Quests, versteckte Objekte, Cinematics, Archäologie)	60x	10,77	134x	24,06	151x	27,11	121x	21,72	91x	16,34	3,09	1,24
Dungeons im Herausforderungsmodus oder mythischen Modus	141x	25,31	97x	17,41	128x	22,98	129x	23,16	62x	11,13	2,77	1,35
Rollenspiel	348x	62,48	118x	21,18	50x	8,98	23x	4,13	18x	3,23	1,64	1,02
individuelle Anpassung des Charakters, z.B. durch Transmogrifikation	24x	4,31	87x	15,62	151x	27,11	158x	28,37	137x	24,60	3,53	1,15
Verkäufe über das Auktionshaus optimieren	107x	19,21	174x	31,24	153x	27,47	73x	13,11	50x	8,98	2,61	1,19
Erfolge sammeln	29x	5,21	112x	20,11	167x	29,98	154x	27,65	95x	17,06	3,31	1,13
regelmäßiges Raiden in einer festen Gruppe	136x	24,42	109x	19,57	66x	11,85	99x	17,77	147x	26,39	3,02	1,55
Spieler gegen Spieler (PvP)	91x	16,34	159x	28,55	125x	22,44	78x	14,00	104x	18,67	2,90	1,35
Austüfteln der idealen Werte des Charakters für Ausrüstung etc., z.B. über externe Tools	93x	16,70	109x	19,57	145x	26,03	131x	23,52	79x	14,18	2,99	1,29
Haustierkämpfe	199x	35,73	186x	33,39	111x	19,93	38x	6,82	23x	4,13	2,10	1,09

Erkundung der Spielwelt	26x	4,67	118x	21,18	191x	34,29	146x	26,21	76x	13,64	3,23	1,08
Aktivitäten mit der Gilde/Freunden, z.B. Dungeons, Raidfinder, Raids	25x	4,49	84x	15,08	124x	22,26	165x	29,62	159x	28,55	3,63	1,17
Quests erledigen/weitere Charaktere spielen	7x	1,26	63x	11,31	172x	30,88	184x	33,03	131x	23,52	3,66	1,00
andere Spieler kennenlernen, chatten	41x	7,36	205x	36,80	201x	36,09	85x	15,26	25x	4,49	2,73	0,96
AFK in der Garnision/Hauptstadt									1x			
Alte Raids alleine machen							1x					
Angeln, Erze sammeln usw.							1x					
Arena									1x			
Berufe optimieren, Rezepte sammeln					1x							
bestimme Items von Rares Farmen für die Spielzeugkiste									1x			
Boosts									1x			
Garnison/Garni					1x				1x			
Garnision verlassen			1x									
Gewertetes PvP (Rangliste)									1x			
Honorbuddy									1x			
Im Forum geistern									1x			
Mit der Spielzeugkiste spielen in Gesellschaft			1x									
Perfekte Spielweise mit der gespielten Klasse									1x			
random-Raids									1x			
Spielbezogene Foren durchforsten Englisch/Deutsch									1x			
tradechat trollen							1x					
Twinken							1x					
Unsinn mit der Gilde machen									1x			

12. Wie gehst du mit Questtexten um? *

Anzahl Teilnehmer: 557

47 (8.4%): Ich lese meistens den ganzen Text sorgfältig, auch wenn ich ihn bereits früher einmal gelesen habe.

266 (47.8%): Ich lese nur beim ersten Durchspielen den Questtext genau durch.

86 (15.4%): Ich lese nur die Zusammenfassung mit den konkreten Aufgaben der Quest.

158 (28.4%): Ich lese Quests beim Annehmen fast nie, sondern entnehme die Informationen zur Questerfüllung

aus dem Spiel (Markierung auf der Karte, Tooltipps) und schaue nur im Questtext nach, wenn ich nicht weiterkomme.

13. Auf welche Sprache hast du dein Spiel eingestellt (die Sprache, in der Text und Audio angezeigt bzw. ausgegeben werden)? *

Anzahl Teilnehmer: 557

422 (75.8%): Deutsch

128 (23.0%): Englisch

7 (1.3%): Andere

Antwort(en) aus dem Zusatzfeld:
- Text: Deutsch, Audio: Englisch
- Sprachausgabe = Englisch; Text = Deutsch
- Je nach Lust
- beide, jede aud anderem Computer
- Hatte beide Clients
- Französisch
- deutscher text englische stimmen

14. Was sind die Gründe für deine Sprachwahl (Deutsch)? *

Anzahl Teilnehmer: 422

	stimme zu (1)		stimme eher zu (2)		stimme eher nicht zu (3)		stimme gar nicht zu (4)		Arithmetisches Mittel (Ø) / Standardabweichung (±)	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Ø	±
Ich möchte meine Deutschkenntnisse verbessern.	4x	0,95	2x	0,47	42x	9,95	374x	88,63	3,86	0,43
Auf Deutsch entgehen mir weniger/keine Anspielungen, Wortwitze etc.	118x	27,96	124x	29,38	117x	27,73	63x	14,93	2,30	1,03
Nur wenn das Spiel in meiner Muttersprache ist, kann ich richtig in die Spielwelt eintauchen.	143x	33,89	104x	24,64	96x	22,75	79x	18,72	2,26	1,12
Wenn mein Spiel auf Deutsch ist, kann ich mich leichter mit anderen deutschsprachigen Spielern über die Spielinhalte austauschen.	198x	46,92	139x	32,94	63x	14,93	22x	5,21	1,78	0,88
Ich empfinde das Spielerlebnis als epischer, wenn es auf Deutsch ist.	84x	19,91	103x	24,41	137x	32,46	98x	23,22	2,59	1,05
Ich spiele aus Gewohnheit generell Computer- und Videospiele auf Deutsch, wenn verfügbar.	285x	67,54	91x	21,56	31x	7,35	15x	3,55	1,47	0,78
Auf Englisch würde man leider doch nicht alle Texte komplett verstehen	1x									
Auf Englisch zu spielen ist mir zu anstrengend, ich mache nebenbei oft noch was anderes und kann mich somit nicht ganz darauf konzentrieren.	1x									
Bei der Sprachausgabe bevorzuge ich das Original	1x									

Das Spiel kommt Standardmäßig für mich in deutscher Sprache, ich bin nur zu faul es umzustellen und runterzuladen.	1x					
Deutsch ist eine wundervolle Sprache.	1x					
Deutsch lässt sich schneller erfassen; auch bei sehr guten Englischkenntnissen	1x					
Deutsch vereinfacht die Kommunikation mit Mitspielern. Ansonsten ist Englisch schöner	1x					
Die Story auf Englisch auch zu verstehen, würde höhere Konzentration und eventuell Nachschlagen von unbekannten Worten bedeuten.	1x					
Eigennamen, bessere betonung in Sprache, zb Schreien, oft im Deutschen falsch	1x					
Es ist schlechter als englisch aber entspannter	1x					
Es wäre eine zu große Umstellung sämtliche Addons im englischen Client neu zu optimieren (Beispiel WeakAuras). Daher bleibt der Client einfach in der deutschen Sprachauswahl	1x					
Für das bessere Verständnis der Fähigkeitentexte und sonstiger längerer Texte mit Fachbegriffen	1x					
Gewohnheit, inzwischen spiele ich fast alle Spiele auf Englisch	1x					
Gewohnheit. Man kann auch mal nebenher surfen, wenn der Ton an ist. Lesen ist einfacher als Zuhörn, vor allem wenn Videosequenzen gelispelt werden. Daher spiele ich nach Möglichkeit mit Untertiteln.	1x					
Ich beherrsche nur Deutsch sehr gut	1x					
Ich hatte es noch von früher als meine Englisch kenntnisse nicht so gut waren auf deutsch gestellt.	1x					
Ich kann kein englisch	1x					
Ich muss meine Deutschkenntnisse nicht verbessern, denn sie sind nahezu perfekt.	1x					
In all den Jahren zu faul gewesen die Lokalisation umzustellen	1x					
in anderen Sprachen verstehe ich zu viel nicht	1x					
Inhalte/Ziele in anderen Sprachen zu erfassen fällt mir schwer.	1x					
ist am Besten in der Mutterspache	1x					
Ist es einfach angenehmer, die eigene Muttersprache zu hören/lesen?	1x					
Man findet sich einfach leichter zurecht wenn man nicht immer "umdenken" muss.		1x				
Manche Dinge verstehe ich in Englisch nicht und das stört mich dann	1x					
Mein Englisch ist nicht wirklich gut.	1x					
Meine Übersetzung der englischen Originale stimmt nicht immer überein		1x				

Mich stört die Deutsche Übersetzung nicht, daher habe ich nie auf Englisch umgestellt	1x									
PC Englisch verstehe ich schlecht	1x									
zzt. Deutsch in WoW, bald wieder auf Englisch			1x							

15. Was sind die Gründe für deine Sprachwahl (Englisch)? *

Anzahl Teilnehmer: 128

	stimme zu (1)		stimme eher zu (2)		stimme eher nicht zu (3)		stimme gar nicht zu (4)		Arithmetisches Mittel (Ø) / Standardabweichung (±)	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Ø	±
Ich möchte das Spiel in der Originalsprache spielen, weil ich der Meinung bin, dass in einer lokalisierten Version Inhalte, Wortwitz etc. verloren gehen.	89x	69,53	24x	18,75	13x	10,16	2x	1,56	1,44	0,74
Nachträgliche Änderungen in der Lokalisierung haben mich gestört und dazu bewogen, mein Spiel auf Englisch umzustellen.	63x	49,22	19x	14,84	27x	21,09	19x	14,84	2,02	1,14
Ich habe die Warcraft-Spiele auf Englisch gespielt und spiele daher aus Gewohnheit auch World of Warcraft auf Englisch.	24x	18,75	20x	15,63	23x	17,97	61x	47,66	2,95	1,18
Ich empfinde das Spielerlebnis als epischer, wenn es auf Englisch ist.	65x	50,78	33x	25,78	21x	16,41	9x	7,03	1,80	0,96
Ich habe bei anderen Spielen schlechte Erfahrungen mit der deutschen Übersetzung gemacht und spiele deshalb lieber grundsätzlich in der Originalsprache Englisch.	42x	32,81	33x	25,78	28x	21,88	25x	19,53	2,28	1,12
Ich habe früher oft Spiele auf Englisch gespielt, bei denen keine deutsche Version verfügbar war, und spiele daher generell aus Gewohnheit lieber auf Englisch.	28x	21,88	29x	22,66	36x	28,13	35x	27,34	2,61	1,11
Ich möchte meine Englischkenntnisse verbessern.	43x	33,59	45x	35,16	19x	14,84	21x	16,41	2,14	1,06
Auch ist die Mehrheit der guten Guides erstmal prinzipiell Englisch was wenn man auf nem deutschen Client spielen kann schnell verwirrend wird wenn man jeden zweiten Namen erstmal nachschauen muss wenn man sich nicht ganz sicher ist	1x									
Bessere Synchronisation	1x									
Damit ich nicht von meiner englischen Gilde angemeckert werde, wenn ich Sachen verlinke und auch WeakAura-Strings direkt kopieren kann	1x									
Die übersetzungen sind mist Sturmwind Eisenschmiede Donnerfels nur als bsp.	1x									
Die Stimmen der NPCs sind weit besser in Englisch	1x									

Eigennamen, bessere betonung in Sprache, zb Schreien, oft im Deutschen falsch	1x					
Externe Seiten/Informationen sind meist nur auf English zu bekommen	1x					
Freunde spielen auf Englisch, Kommunikation ist so einfacher	1x					
Gewohnheit	1x					
Ich finde die deutsche Synchronisation nicht wohlklingend		1x				
Ich habe mein Spiel auf Englisch eingestellt, da ich leichter Addoneinstellungen aus der englischen (deutlich größeren Community) imporiteren kann.	1x					
Ich habs einfach schon immer auf englisch, ohne besonderen Grund.	1x					
Ich kenne das Spiel von einer Freundin, die es auf Englisch spielt	1x					
ka ich spiel seit der beta auf englisch und hab noch nie drüber nachgedacht es zu ändern	1x					
Optimierungsverfahren durch externe Tools werden erleichtert	1x					
Originalsynchronisation ist oftmals wesentlich besser. Allein die Orc-Wachen in Orgrimmar sind bei der Synchronisation ein Unterschied wie Tag und Nacht.	1x					
Theorycrafting erfolgt fast nur in internationalen Plattformen auf englischer Sprache	1x					
Weakauren sind eher auf Englisch vorhanden	1x					

16. Wie findest du die deutsche Lokalisierung von World of Warcraft insgesamt? *

Anzahl Teilnehmer: 557

90 (16.2%): sehr gut

305 (54.8%): gut

92 (16.5%): eher schlecht

35 (6.3%): schlecht

35 (6.3%): kann ich nicht beurteilen (ich habe das Spiel auf Englisch/eine andere Sprache gestellt)

17. Fallen dir im Spiel manchmal Easteregg, Anspielungen, Referenzen etc. zum Beispiel auf bekannte Personen, Filme, Bücher auf? *

Anzahl Teilnehmer: 557

199 (35.7%): ja, oft

269 (48.3%): ja, gelegentlich

62 (11.1%): ja, selten

8 (1.4%): nein

19 (3.4%): auf so etwas achte ich nicht

18. Wie wichtig ist dir das Finden von versteckten Anspielungen im Spiel? *

Anzahl Teilnehmer: 557

78 (14.0%): sehr wichtig

174 (31.2%): eher wichtig

255 (45.8%): eher nebensächlich

50 (9.0%): egal

19. Wie stehst du zur Übersetzung von Eigennamen von Personen und Orten in World of Warcraft? *

Anzahl Teilnehmer: 557

	stimme zu (1)		stimme eher zu (2)		stimme eher nicht zu (3)		stimme gar nicht zu (4)		Arithmetisches Mittel (Ø) / Standardabweichung (±)	
	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Σ	%	Ø	±
Mir ist der Klang eines Eigennamens wichtiger als die Bedeutung.	168x	30,16	174x	31,24	175x	31,42	40x	7,18	2,16	0,94
Eigennamen sollten wenn nötig ans Deutsche angepasst werden, damit die Spielwelt im Deutschen insgesamt stimmig ist.	69x	12,39	121x	21,72	176x	31,60	191x	34,29	2,88	1,02
Ich finde, die deutschen Namen klingen manchmal nicht gut.	298x	53,50	156x	28,01	76x	13,64	27x	4,85	1,70	0,88
Eigennamen sollten ebenso wie Gegenstandsnamen übersetzt werden, wenn sie eine inhaltliche Bedeutung haben, damit sie für alle Spieler verständlich sind.	106x	19,03	129x	23,16	172x	30,88	150x	26,93	2,66	1,07
Ich hatte mich in den Warcraft-Spielen bzw. der Anfangszeit von World of Warcraft an die englischen Namen gewöhnt und mag deshalb die neuen deutschen Namen nicht.	188x	33,75	115x	20,65	115x	20,65	139x	24,96	2,37	1,19
Da es sich um eine Fantasiewelt handelt, können Eigennamen ruhig übersetzt werden.	81x	14,54	94x	16,88	183x	32,85	199x	35,73	2,90	1,05
Ein Charakter im Spiel sollte nur einen Namen haben, der sprachübergreifend gleich ist.	247x	44,34	112x	20,11	106x	19,03	92x	16,52	2,08	1,14
Eigennamen zu übersetzen ist unüblich.	265x	47,58	144x	25,85	105x	18,85	43x	7,72	1,87	0,98

Das kommt halt drauf an. Generell finde ich jedoch, der Hersteller sollte Namen bereits so auswählen, dass sie passend wirken. Beispiel wäre z.B. "Casterlystein" aus GoT, im Original auch als "Stone" bezeichnet. Würde beides passen. Prachtmeer, Sturmwind, Unterstadt... Die Namen waren zu lange in englisch verfügbar und klingen im deutschen einfach falsch. Dagegen ist z.B "Donnerfels" ziemlich episch, rollt gut über Zunge. Statt "Undercity" wäre auch ein völlig neuer Name wie "Alt-Lordaeron" passend. Und hört sich eben nicht nach "Unterstadt" an. Fazit: persönliche Meinung.	1x					
Die Übersetzung der Eigennamen hat mich anfangs sehr gestört (Gewohnheit, Klang). Mittlerweile finde ich die Vorteile der konsequenten Übersetzung überwiegen.	1x					
Eigennamen zu übersetzen ist Mist	1x					
Englisch klingt einfach viel runder und flüssiger als das "harte" Deutsch.	1x					
ist nicht immer sinnvoll Eigennamen zu übersetzen	1x					
Jaina "Prachtmeer"				1x		
Je nach Klang und Aussprache unterschiedlich	1x					
man verliert durch die Übersetzung einen gewissen Flair	1x					
Namen sind wichtig	1x					
Namen, die im Erzähluniversum festgelegt sind, sollten beibehalten werden. Es heißt ja auch nicht: "Frodo Baggins ging zum Mount Doom, um The One Ring zu zerstören, und das Abenteuer war zu Ende, als Frodo Beutlin den Einen Ring in den Schicksalsberg warf."	1x					
Prachtmeer,Donnerfels oder Unterstadt hört sich nicht so episch wie prachtmoore,Thunderbluff oder Undercity an.	1x					
Zerstört die Kontinuität, da Namen schon aus Warcraft 1 - 3 bekannt und als gegeben angenommen waren	1x					

20. Was ist deine Erst- bzw. Muttersprache? *

Anzahl Teilnehmer: 557

534 (95.9%): Deutsch

3 (0.5%): Englisch

20 (3.6%): Andere

Antwort(en) aus dem Zusatzfeld:

- Türkisch (5x)
- Polnisch (6x)
- Russisch (4x)
- Deutsch und Russisch gleich
- Ungarisch
- bilingual de/en
- Schweizerdeutsch/Tschechisch
- ukrainisch

21. Wie alt bist du? *

Anzahl Teilnehmer: 557

54 (9.7%): 12 – 19 Jahre

305 (54.8%): 20 – 29 Jahre

128 (23.0%): 30 – 39 Jahre

48 (8.6%): 40 – 49 Jahre

22 (3.9%): 50 Jahre oder älter

22. Bitte gib dein Geschlecht an: *

Anzahl Teilnehmer: 557

100 (18.0%): weiblich

448 (80.4%): männlich

9 (1.6%): keine Angabe

23. Hast du noch abschließende Kommentare oder Anmerkungen?

Anzahl Teilnehmer: 56 [ursprünglich 79]

- Ich finde die Komplettlokalisierung des Spiel etwas unsinnig. Man ist damals von WC3 in das Spiel eingestiegen und hat von da noch die ganzen originalen Namen im Kopf. Das die nachträglich geändert wurden ist zwar schön für diejenigen, die nicht richtig oder gar kein Englisch können, aber es zerstört irgendwie das Gefühl, dass es sich bei den Charakteren noch um die selben aus den Strategiespielen handelt.
  Bei Namen, die auch wirklich Charakterbezeichnend sind (Blackhand hieß ja nicht ohne Grund so) ergibt das auch schon Sinn, aber bei anderen Namen klingt es auch einfach nur falsch. Ich denke da vor allem an Proudmoore-Prachtmeer und Doomhammer- Schicksalshammer.
  Insgesamt ist die Lokalisierung von WoW aber hochqualitativ und ich störe mich auch nicht wirklich dran. Wenn man aber etwas genauer darüber nachdenkt, fallen einem schon ein paar Unstimmigkeiten auf. [...]
- Meine Meinung ist natürlich von der Tatsache beeinflusst, dass ich das Spiel damals vor der missratenen Lokalisierung zum ersten Mal gespielt habe. Ein "Stormwind" und ein "Ironforge" haben sich nunmal in den Kopf gebrannt, und was man einmal hat, das mag man nicht mehr missen.
  Alles in allem finde ich die Loka (abseits von Eigennamen) aber ziemlich genial - natürlich geht teilweise auch der Wortwitz aus dem englischen verloren, aber das Loka-Team schafft es meistens auch, uns genügend deutsche Wortwitzlereien einzubauen (Beispiel - WoW-Quest: gut zu Vögeln).
- Eigennamen sollten NIE, NIEMALS übersetzt werden wenn sie Englisch oder bspw. Latein sind, also Sprachen die leicht ausgeprochen und allgemein Verständlich sind. Namen aus anderen Sprachen die für die meisten

anderen Sprachen der Welt schwer auszusprechen sind, zB die Klick-Sprachen können und sollten der Verständnishalber übersetzt werden, allerdings ist Englisch so eine weit verbreitete Sprache das die wenigsten Computer und Internetuser probleme mit ihr haben sollten. Und um die korrekte Übermittlung der Emotionen, Wortwitze etc zu wahren sollten sie bleiben wie sie sind.

- Wenn möglich sollten englische Eigennamen nicht übersetzt werden, in WoW ist dies aber überwiegend gut gemacht und stört deshalb nicht.
- Auf die Stimmlage bzw. Stimmen der Synchronsprecher bist du gar nicht eingegangen. Das ist mit ein Hauptgrund für mich die deutsche Lokalisierung zu meiden. Da diese vor allem bei Orc's, welche im englischen eine sehr markant tiefe Stimme haben und daher in sich stimming sind, im deutschen öfter nicht entsprechend klingen...
- Von der Übersetzung der Eigennamen abgesehen empfinde ich die Lokalisierung als ziemlich gut, selbst die (kongeniale) Übersetzung von Quest- und Erfolgsnamen (die im Original oft Wortspiele sind) ist meist gelungen. Auch die Qualität der Sprecher (Bosse, Cinematics) braucht den Vergleich zum Original nicht zu scheuen.
- Da ich erst seit MoP dabei bin, hab ich mit den übersetzten Ort- und NPC-Namen kein Problem, allerdings finde ich teilweise dann doch die Aussprache furchtbar. Mein Lieblingsbeispiel ist hier "Azeroth", das wurde zwar nicht übersetzt aber ausgesprochen hört es sich so an: Atzerott!
- Da sich mein Englisch auf sehr hohem Niveau bewegt, denke ich, gut abschätzen zu können, inwiefern die Sprachversionen sich unterscheiden. Die Übersetzung von WoW ist dabei auf einem hervorragenden Niveau, verglichen mit anderen Spielen und unter Berücksichtigung des Umfangs des Spiels. Auch viele Anspielungen und Wortwitze sind ansprechend und verständlich (soweit möglich) übersetzt worden. Dennoch gibt es einige Punkte, die meiner Meinung nach zu weit gehen, und das beste Beispiel sind die komplett eingedeutschten Eigennamen. Da dies mittlerweile allerdings "flächendeckend" gemacht wurde, fällt es jemandem, der nur die deutsche Version kennt, gar nicht auf und begünstigt eventuell sogar für solche Spieler die Immersion in die Spielwelt.
- Zu Beginn (nach der Beta) gab es nur Probleme mit dem Englischen Client in Deutschland. Mittlerweile könnte man es umstellen, aber da ich auf einem Deutschen Server mit (grösstenteils) Deutschen Spielern spiele ist auch das Spiel auf Deutsch.
- Lokalisierung ist eine Frage der Gewohnheit. Wenn man mit Warcraft 1/2 angefangen hat, kennt man diese Charaktere und Orte mit dem Englichen Namen. Bei neueren, bereits lokalisierten Namen tritt dieses Problem nicht auf.
- Ich will Ashenvale, Proudmoore, Blackmoore, Undercity, Stormwind, Thunderbluff und Ratchet zurück haben :D
- 2 mal nach dem Alter fragen? unüblich...
- Ein Umgewöhnen ist immer etwas problematisch. Kennt man einen Film, ein Buch oder ein Spiel in einer Sprache, hört es sich in einer anderen Sprache gewöhnungsbedürftig an. Hätte es WoW in Deutschland von Anfang an auf Deutsch gegeben, wäre die Lokalisierung weniger kritisch gesehen worden.
- Als am Ende von Classic die Anweisung von oben kam, die Lokalisierung komplett auf Deutsch umzustellen, war keiner begeistert - die Spieler nicht, die Namen schon als gegeben angenommen haben, bzw. aus älteren Warcraft-Titeln kannten, und das deutsche Lokalisationsteam von Blizzard, dass sich neue, teilweise nicht Bedeutungs-entsprechende Namen ausdenken (und den Zorn der Community alleine ertragen) musste. So zumindest mein damaliger Eindruck. Die Aussage von der amerikanischen Blizzard-Chefetage, dadurch würden Immersion und Rollenspiel gefäördert werden, ist nicht nachvollziehbar. Man hat sich an die deutschen Namen mittlerweile zwar gewöhnt, wird aber unangenehm an die Re-Lokalisationerinnert, wenn man gelegentlich die alten Warcraft-Spiele spielt oder sich Videoaufnahmen aus den Anfangstagen ansieht.
- Eine leicht ähnliche Situation lässt sich auch bei Game Of Thrones beobachten: Es entstehen hitzige Diskussionen zwischen Lesern der englischen originale, der alten Übersetzung (englische Eigen- und Ortsnamen) sowie der neuen, vollständig deutschen Übersetzung (ich habe aus Gründen der Bequemlichkeit und Verfügbarkeit letztere gelesen).
- Es gibt in WoW gute und schlechte Übersetzungen. Gut finde ich z.B. Southshore - Süderstade. Misslungen finde ich Proudmoore - Prachtmeer.
- je näher es an das eigentliche Wort übersetzt ist, desto gelunger finde ich es im Grunde genommen. Dabei können auch seltene deutsche Wörter wie "Stade" genommen werden, so lange sie sinnergebend mit ihrem

englischen Original "Shore" sind.

- Die Fragen sind für ehemalige Spieler zum Teil nicht wahrheitsgetreu beantwortbar, da nur nach dem aktuellen Verhalten gefragt wird.
- Da die Nachnamen der NPCs, wie z.B. Hellscream englisch sind, nicht etwa orcisch wie in diesem Fall, hab ich kein Problem damit, daß diese übersetzt werden.
  Aber richtige Rechtschreibfehler gehen mir auf die Nerven, wenn z.B. aus Beaver Bieber wird.
- Bei den Quests fand ich die Antwort schwer, denn manchmal lese ich nur die Zusammenfassung und manchmal auch die ganze und manchmal orientiere ich mich auch nur an der Karte.
- Da ich fließend Englisch spreche, habe ich keinerlei Probleme mit englischen Spieltexten. Ich merke aber oft, dass durch die Lokalisierung eine Art Mischung zwischen den Sprachen entstanden ist und vorallem neue Spieler kein Wort verstehen.
- Ich finde generell die Qualität der Übersetzung in WOW in Ordnung, sonst hätte ich das Spiel auf Englisch umgestellt. Allerdings spiele ich auch erst seit MoP und verstehe, dass sich andere über nachträgliche Übersetzungen beschweren, wenn man sich bereits an die Englischen Begriffe gewöhnt hat.
- Manche Anspielungen und Witze gehen sicher durch Übersetzung verloren, oft entdecke ich sie aber trotzdem, manchmal durch "Rückübersetzung" im Kopf.
- Eigennamen könnte man durchaus unübersetzt lassen, außer im Namen versteckt sich eine wichtige Bedeutung, die ansonsten verloren gehen würde.
- Manche deutschen Texte klingen nach "Google-Übersetzer", was meiner Meinung nach in einem MMORPG - in dem man in die Atmosphäre eintauchen möchte - sehr störend wirken kann. In einigen Fällen werden dadurch Zusammenhänge oder Wortspiele unverständlich, die ich mir erst zusammenreimen kann, wenn ich quasi "wörtlich" ins Englische rückübersetze.
- Generell halte ich eine Übersetzung der Eigennamen für übertrieben. In asiatischen Spielen macht sich doch auch keiner nen Kopf, wenn der Char Ayumi Hamasaki heißt, auch wenn Hamasaki sicherlich eine Bedeutung hat, so würde sie auch im deutschen Spiel Hamasaki heißen.
- Englisch gehört in Deutschland zum Schulstoff und somit sollte jeder 12jährige in der Lage sein, den Hintergrund der Eigennamen zu erkennen, sofern ihm/ihr das wichtig ist.
- zum Thema Eigennamen/Qualität der deutschen Lokalisierung: Dort sollte man differenzieren - in der deutschen Übersetzung finde ich Konsequenz durchaus okay und nachvollziehbar (es bleibt einem schließlich die Wahl, in welchem Sprachclient man spielt). Dennoch hätten einige Eigennamen anders behandelt werden müssen: "Proudmoore"/"Prachtmeer" beispielsweise hätte man meiner Ansicht nach als ähnlich nicht übersetzungfähig wie "Menethil" oder "Wrynn" ansehen sollen anstatt es "phonetisch" zu übersetzen - das empfinde ich durchaus als Makel.
- Die Lokalisierung ist furchtbar schlecht und unwürdig für ein Multimillionenprojekt. Insbesondere die miesen inhaltlichen Überstzungen sind erschreckend. Dazu kommen die abartig unpassenden Sprecher! Wenn es icht fürs gemeinsame Raiden notwendig wäre, würde ich mit dem englischen Client spielen!
- Nichts ist perfekt auch nicht die deutsche Übersetzung von WoW :)
- World of Warcraft ist ein Fantasy-Rollenspiel, bei welchem mehrere Elemente an das Mittelalter bzw. die frühe Neuzeit angelehnt sind. Oder anders gesagt: Kein moderndes oder Sci-Fi-Setting.
- Die englischen Namen und Ausdrücke mögen sich zwar in unseren Ohren im Allgemeinen scheinbar tatsächlich "cooler" anhören. Aber in einem Spiel mit diesem Setting sind die deutschen Namen einfach stimmiger und passen mehr in die Atmosphaire. Gerade Namen wie "Sturmgrimm", "Prachtmeer" der "Wald von Elwynn" passen in dieses, zugegebenermaßen, klischeehafte Bild eines Rollenspiels.
- Was mich an deutschen Übersetzungen und der in WoW im besonderen oft stört ist das du oft ganz eigene Sprach-/Schreibstile hast wie zum Beispiel diesen karibischen Stil der Trolle die in der Übersetzung oft auf der Strecke bleiben bzw nicht sonderlich gut getroffen werden. Solche Stile geben Charakter, auch Roleplayer profitieren davon.
- Jaina Prachtmeer NC
- Sturmwind uuurgs
- Zwischen 12 und 19 Jahren besteht durchaus ein Unterschied...
- Die Überstezung von World of Warcraft ist ganz gut aber wenn ich da zb an die Übersetzung "Amber" zu Bern

denke naja .

- http://eu.battle.net/wow/de/forum/topic/5071327499 Hier zb noch paar infos warum Blizzard etwas so Übersetz hat und nicht anderst.
- Generell wäre es kein Problem WoW auch auf Englisch spielen, doch spiele ich auf deutschen Servern wodurch ggf. die Kommunikation mit anderen deutschen Mitspielern erheblich eingeschränkt würde. Auch würden mir, was mir besonders wichtig ist (wie auch angegeben), wichtige Pointen entgehen.
  Gegen die deutsche Fassung muss ich allerdings sagen, dass vor allem in Warlords of Draenor (eigentlich nur in WoD) die Synchronsprecher bzw. Audioübersetzungen eher bescheiden zu Gange waren.
- Sieht zwar sehr willkürlich aus, aber ist mein Ernst. Wenn man die Eigennamen schon übersetzt, dann aber angepasst. Ansonsten bin ich der Meinung dass Eigennamen nicht übersetzt werden sollten. Zumindest von Englisch ins Deutsche nicht. Jedoch hat die Übersetzung jener großen Zuspruch gewonnen mit der einhergehenden Casualisierung von Spielen.
- "Die Lokalisation wird nie kommen" war mit das erste gebrochene Versprechen von Blizzard an das ich mich erinnere. Donnerfels, Höllschrei, Prachtmeer zum kotzen...
- den clienten nicht auf deustch zu haben hilft de rverständigung in zufälligen raids weiter, da man oftmals mit anderssprachigen leuten zusammenspielt und sich mit den deustchen begriffen nicht weiter verständigen könnte (gelassenheit in einem raid sagen - niemand außer deutsche wissen, was gemeint ist)
- Bei vielen Spielen wird nur sehr wenig Wert auf eine passende deutsche synchronisation gelegt. Sei es durch die falschen Sprecher oder nur lieblose Texte. Deshalb bevorzuge ich bei so gut wie allen Videospielen die Originalvertonung.
- Nur falls es hilfreich ist. Ich studiere Englisch im Lehramt und habe in Englisch das Muttersprachlerniveau (als Zertifikat). [...]
- WoW ist leider nicht mehr das was es mal war, ich habe damals auf ein Privat server gespielt (Wotlk). Was Blizzard derzeit abliefert ist einfach nur unter aller sau. Selbst Diablo 3 ist ein Flop. Derzeit spiel ich kein Blizzard spiel mehr, da es eher Casual müll ist. Man bekommt alles ohne großen aufwand hinterher geschmiessen.
- Trotz sehr guter, berufllich genutzter Englischkenntnisse spiele ich lieber auf Deutsch, weil das für mich etwas mit Entspannung zu tun hat.
- Ich würde sowohl türkisch, als auch deutsch als meine Muttersprachen bezeichnen, jedoch darf ich leider nur eine Option auswählen.
- Für die Horde!
- Wenn ich englische Spiele spiele, versuche ich zum besseren Verständnis deutsche Untertitel anzuschalten, wobei die Sprachausgabe auf Englisch bleibt. Allein schon aus Neugierde wie die Übersetzungsarbeit war, und wie es übersetzt wurde (habe selber Fansubs für Animes erstellt). Oftmals finde ich jedoch, dass hier und da die deutsche Sprachausgabe extrem auftrumpft, wenn im deutschen eben sogar noch passendere Wortwitze existieren. Beispiel ist z.B. der deutsche Homer aus den Simpsons.
  Viel besser als das englische Pendant. Auch wieder hier: persönliche Meinung.
- Ich fand ihre Umfrage insgesamt recht vernünftig. Der Titel "zur deutschen Lokalisierung von WoW" hat mich jedoch verwirrt. Konkret wurde dies in der Frage: "Wie findest du die deutsche Lokalisierung von World of Warcraft insgesamt?"
  Ich konnte sämtliche ihrer Fragen auf Anhieb beantworten - bis auf diese Eine.
  Während der Umfrage habe ich mir die Mühe gemacht zu googeln, was mit "deutscher Lokalisierung" gemeint sein könnte. Auf die Schnelle bin ich nicht fündig geworden!
  Von modernen Computerspielen bin ich es gewohnt, nicht alles auf Anhieb zu verstehen. Aber im Allgemeinen reichen 30 s im Internet um "schlauer" zu werden.
  Ich weiß bis jetzt nicht, was die "deutsche Lokalisierung" ist.
- Die Deutsche Sprache ist oft so schlecht übersetzt, dass man im Raid teilweise dafür gehänselt wird, wenn man Deutsche Bossfähigkeiten oder auch Bossnamen nennt. zB wenn ich Blutschatten statt Gorefiend sage, kommt sofort der Spruch "Geh sterben mit deinem Deutschen Client". Ich persöhnlich finde die Englischen Namen auch besser, aber möchte mich nicht unbedingt daran gewöhnen müssen. Ich verfolge die Lore und wenn ich mein Spiel (wie 90% meines Raids) auf Englisch stelle, verpasse ich eher was. Ich spiele derzeit auf Worldrank 352 und es ist unter den Top Gilden normal, dass man sein Spiel auf Eng-

lisch hat. In kleineren Gilden ist es eher so, dass die meisten einen Deutschen Client haben.

- Die Sequenzen in der garnison beinhalten immer noch englische Namen, werden in tool oder anderen in deutschen angezeigt, sowas ist nervig, entweder alles oder nichts
- Ich spiele auf seit 3 Jahren nurnoch auf 1.12 und 2.4.3 Privatservern, da mir die Addons danach alle samt nicht mehr gefallen. Habe aber jedes Addon seit classic angespielt
- Zur Frage "Auf welche Sprache hast du dein Spiel eingestellt (die Sprache, in der Text und Audio angezeigt bzw. ausgegeben werden)?" möchte ich anmerken, dass man die Sprache des Textes separat von der Sprachausgabe einstellen kann (System -> Sprachen).
  Ich benutze allerdings beides auf Deutsch, obwohl ich schon mal aus Neugier die Sprachausgabe auf Englisch umgestellt habe. Habe es aber wieder zurückgestellt, da ich seit Anfang an auf Deutsch spiele und ich mich einfach daran gewöhnt habe.
- Die Sprache in der World of Warcraft, in Azeroth, ist NICHT Englisch (anders als zum Beispiel bei "Harry Potter"); eine komplette Übersetzung ist demnach angebracht und trägt signifikant zur Immersion bei.
  Ein anderes gutes Beispiel für eine notwendige Komplettübersetzung einer Fantasiewelt ist "Der Herr der Ringe".
- Lokalisierungen sind immer zweischneidig. Auf der einen Seite sind manche Übersetzungen/Anspeilungen/Wortwitze absolut genial, andererseits wiederum zum Teil relativ unglücklich gewählt bzw. ging der Schuss eher nach hinten los