

MASTERARBEIT | MASTER'S THESIS

Titel | Title

Beyond the Binary: Der Umgang mit geschlechtlicher Ambiguität in der
Videospiellokalisierung ins Deutsche

verfasst von | submitted by

Juliana Niederwanger BA

angestrebter akademischer Grad | in partial fulfilment of the requirements for the degree of
Master of Arts (MA)

Wien | Vienna, 2026

Studienkennzahl lt. Studienblatt |
Degree programme code as it appears on the
student record sheet:

UA 070 331 342

Studienrichtung lt. Studienblatt | Degree
programme as it appears on the student
record sheet:

Masterstudium Translation Deutsch Englisch

Betreut von | Supervisor:

Univ.-Prof. Mag. Dr. Klaus Kaindl

Inhaltsangabe

TABELLENVERZEICHNIS	4
ABBILDUNGSVERZEICHNIS	4
EINLEITUNG	5
1. QUEER & TRANSGENDER TRANSLATION STUDIES	10
1.1. Eine historische Einordnung – wo befinden wir uns?	10
1.2. Zur Theorie: queere und trans Übersetzungswissenschaft	13
1.2.1. <i>Queering the binary</i> : das Offenlegen von Ambiguität.....	13
1.2.2. Queeres Übersetzen – Performativität.....	16
1.2.3. <i>Queer</i> als übersetzungskritisches Werkzeug.....	19
1.2.4. Unbehagliches Lesen (und Übersetzen)	20
1.3. Die queere und trans translatorische Praxis	21
1.3.1. Übersetzungsstrategien nach Epstein: <i>acqueering</i> und <i>eradicalization</i>	23
1.3.2. Übersetzungsstrategien nach Démont: <i>misrecognizing</i> , <i>minoritizing</i> und <i>queering</i>	24
1.3.3. Experimentelle Übersetzungsstrategien nach Rose.....	25
1.3.4. Übersetzungsstrategien: Fazit.....	27
1.4. Perspektiven zum Deutschen und dem deutschsprachigen Raum	28
2. MULTIMODALITÄT IN DER ÜBERSETZUNGSWISSENSCHAFT	31
2.1. Multimodalität in der Sozialsemiotik	31
2.1.1. Zentrale Termini	33
2.1.1.1. Modi.....	33
2.1.1.2. Media	34
2.1.1.3. Genre	34
2.1.1.4. Diskurs, Design, Produktion & Distribution.....	35
2.1.2. Übersetzung im Sinne der sozialen Semiotik	36
2.1.2.1. Kritik aus der Übersetzungswissenschaft	38
2.1.3. Resümee.....	39
2.2. Multimodale Übersetzungswissenschaft	39
2.2.1. Multimodalität & audiovisuelle Übersetzung	43
2.2.2. Methoden der Multimodalitätsforschung in der Übersetzungswissenschaft	44
2.2.3. Schlussfolgerungen	47
3. VIDEOSPIELE UND IHRE ÜBERSETZUNG	48
3.1. Terminologische Überlegungen	48
3.1.1. Videospiel	48
3.1.2. Übersetzung – Lokalisierung – Transkreation	51
3.2. Von (Queer) Game Studies zu (Queer) Game Translation Studies	55
3.3. Videospiellokalisierung: Textsorte, Studienübersicht & Forschungsmethoden	57
3.3.1. Textsorte Videospiel.....	57
3.3.2. Studienübersicht: Übersetzungswissenschaftliche Themen.....	59
3.3.3. Studienübersicht: Geschlecht & Videospiellokalisierung.....	61
3.3.4. Forschungsmethoden & methodische Herausforderungen	64
4. ANALYSE – MODELL, KORPUS, DURCHFÜHRUNG	67
4.1. Analysemodell	67
4.2. Analysekorpus	69
4.3. Analyse	69
4.3.1. <i>Hades</i> : Chaos & <i>The Queer Art of Failure</i>	69
4.3.1.1. Textueller Modus	70
4.3.1.2. Visueller Modus und akustischer Modus	72

4.3.1.3.	Interaktivität/Gameplay	73
4.3.1.4.	Paratextuelle Ebene	73
4.3.1.5.	Zusammenführung & Lokalisierungsstrategie	74
4.3.2.	<i>Apex Legends</i> : Fährtenleser Bloodhound	75
4.3.2.1.	Textueller Modus	77
4.3.2.2.	Visueller Modus und akustischer Modus	78
4.3.2.3.	Interaktivität/Gameplay	79
4.3.2.4.	Paratextuelle Ebene	80
4.3.2.5.	Zusammenführung & Lokalisierungsstrategie	81
4.3.3.	<i>Temtem</i> : Unterwegs als Bändiger*in	82
4.3.3.1.	Textueller Modus	83
4.3.3.2.	Visueller Modus und akustischer Modus	85
4.3.3.3.	Interaktivität/Gameplay	85
4.3.3.4.	Paratextuelle Ebene	86
4.3.3.5.	Zusammenführung & Lokalisierungsstrategie	87
4.3.4.	<i>Dragon Age: The Veilguard</i> : Rook – Magiere, Krieger oder Schurker	88
4.3.4.1.	Textueller Modus	89
4.3.4.2.	Visueller Modus und akustischer Modus	90
4.3.4.3.	Interaktivität/Gameplay	91
4.3.4.4.	Paratextuelle Ebene	92
4.3.4.5.	Zusammenführung & Lokalisierungsstrategie	93
4.3.5.	Fazit	94
5.	CONCLUSIO	96
	BIBLIOGRAPHIE	100
	ABSTRACT (DEUTSCH)	115
	ABSTRACT (ENGLISH)	116

Tabellenverzeichnis

Tabelle 1: Beispiele aus dem Spieltext von <i>Hades</i> (2020)	71
Tabelle 2: Beispiele aus dem Spieltext von <i>Apex Legends</i> (2019)	78
Tabelle 3: Beispiele aus dem Spieltext von <i>Temtem</i> (2022)	84
Tabelle 4: Beispiele aus dem Spieltext von <i>Dragon Age: The Veilguard</i> (2024)	89

Abbildungsverzeichnis

Abbildung 1: <i>Hades</i> (2020) - Figur Chaos	72
Abbildung 2: <i>Hades</i> (2020) – Protagonist Zagreus	72
Abbildung 3: <i>Apex Legends</i> (2019) - Bloodhound	79
Abbildung 4: <i>Temtem</i> (2022) - Erstellung des*der Protagonisten*Protagonistin	85
Abbildung 5: <i>Temtem</i> (2022) - Festlegen von Name, Pronomen und Stimme	85
Abbildung 6: <i>Temtem</i> (2022) - NPC Yuritz über deren Geschlechtsidentität	86
Abbildung 7: <i>Dragon Age: The Veilguard</i> (2024) - Auswahl der Identität im Spiel	91
Abbildung 8: <i>Dragon Age: The Veilguard</i> (2024) - Transgender-Option im Spiel	92

Einleitung

It's [...] to offer a view of translation as a *site* for learning through reading and writing, through testing and researching, through asking and arguing, in the hope of extending the invitation to do translations to more of us (why not all of us?). (Briggs 2017: 210)

Dieses Zitat spiegelt die leitende Forschungshaltung dieser Arbeit wider: eine Haltung, die von Neugier, kritischem Hinterfragen und Offenheit geprägt ist sowie dem Bestreben, durch analytische Sichtbarmachung und theoretische Reflexion zur Erweiterung und Differenzierung bestehender übersetzungswissenschaftlicher Perspektiven beizutragen. Zugleich verweist diese Haltung auch auf die gesellschaftliche Verantwortung wissenschaftlicher Arbeit, insbesondere dort, wo Übersetzung aktiv daran mitwirkt, soziale Normen zu stabilisieren oder zu verändern.

Die nachfolgende Untersuchung widmet sich der Darstellung von geschlechtlicher Ambiguität in der Videospiellokalisierung ins Deutsche. Es soll ermittelt werden, wie sich der Umgang mit geschlechtlicher Ambiguität in der Videospiellokalisierung gestaltet und inwiefern geschlechtliche Ambiguität durch die Lokalisierung sichtbar oder unsichtbar gemacht wird. Damit rückt die Arbeit ein Thema in den Fokus, das auch für Debatten um Repräsentation, Diversität und Teilhabe zentral ist.

Die Frage der (Un-)Sichtbarmachung von Geschlechteridentitäten abseits cisgeschlechtlicher Normen ist nicht neu: Sie stellt Schreibende und insbesondere Übersetzende vor eine Herausforderung: Wie kann die deutsche Sprache genutzt und geformt werden, um die Sichtbarkeit von geschlechtlicher Ambiguität zu gewährleisten? Wie kann Ambiguität eingefangen werden, ohne dass diese ihre Beweglichkeit verliert?

Den medialen Kontext der Analyse bilden Videospiele, einerseits aus persönlichem sowie professionellem Interesse und andererseits, da sie als weit verbreitetes und überaus erfolgreiches Medium einen idealen Ort darstellen, um zu beobachten, wie Geschlecht dargestellt, verarbeitet (übersetzt) und rezipiert wird. Als soziale Technologie (de Lauretis 1987: 2) können sie prägen, wie Menschen im Gesellschaftssystem Geschlecht erleben, Identitäten aushandeln und soziale Räume gestalten. Durch ihre Verbreitung als Massenmedium kommt ihrer Gestaltung und Übertragung erhebliche gesellschaftliche Wirkungsmacht zu. Sie verbinden Text, Bild, Audio und Interaktion zu komplexen multimodalen Artefakten, die nicht nur konsumiert, sondern von Spielenden aktiv mitgestaltet werden. Durch die weltweite Verbreitung von Videospielen wird ihre Lokalisierung zu einem unverzichtbaren Bestandteil des Produktionsprozesses. Sie ermöglicht die Rezeption von Videospielen in verschiedenen Sprach-

und Kulturräumen und trägt maßgeblich dazu bei, wie Geschichten und Figuren erfahren werden. Als solches bietet die Lokalisierung von Videospielen ein spannendes Feld für die Übersetzungswissenschaft, um sich mit Bedeutungskonstruktion und semiotischer Transformation auseinanderzusetzen.

Die wissenschaftliche Auseinandersetzung mit der Lokalisierung von Videospielen ist noch relativ jung, doch seit ihren Anfängen in den frühen 2000er-Jahren hat sich ein vielfältiges Forschungsfeld entwickelt. Während bislang praktische Erwägungen zur Durchführung von Lokalisierungen und ihrer Qualität überwiegen, so fehlen noch theoretische Modelle zur Analyse der multimodalen und interaktiven Bedeutungskonstruktion in Videospielen und deren Übertragung. Auch mangelt es dem Feld noch an umfassenden Untersuchungen zu queeren Themen, insbesondere der Schnittstelle von Lokalisierung und Geschlechtsidentitäten, die von der Norm abweichen.

Vor diesem Hintergrund hat die vorliegende Arbeit zum Ziel, die Lokalisierung von Videospielen aus einer übersetzungswissenschaftlichen Perspektive zu analysieren und so einen Beitrag zur theoretischen Fundierung des Forschungsfeldes zu leisten. Im Zentrum steht die folgende Forschungsfrage: Wie wird in der Videospiellokalisierung ins Deutsche mit Elementen von geschlechtlicher Ambiguität umgegangen?

Der theoretische Hintergrund der Arbeit verbindet die Gebiete der Queer (Translation) Studies und der multimodalen Übersetzungswissenschaft. Es werden queertheoretische Aspekte erarbeitet, um die Arbeit in diesem Bereich anzusiedeln, der sich kritisch mit Themen auseinandersetzt, die als universell gegeben gelten. Die Multimodalitätslehre stützt die Herangehensweise an die Darstellung von Geschlecht in Videospielen und unterstreicht als theoretische Basis die Abwendung von einer rein textbasierten Analyse.

Zentral ist die theoretische Positionierung des Zweigs der queeren Übersetzungswissenschaft, der sich durch seine stark selbstreflexive Ausrichtung auszeichnet und essenzialistische Annahmen sowie Macht- und Wissenshierarchien hinterfragt und herausfordert: *Queer* wird als übersetzungskritisches Werkzeug eingesetzt und die Unmöglichkeit einer objektiven Positionierung anerkannt. Übersetzung wird als sozial eingebetteter Akt betrachtet, der selbst über Macht verfügt und subversiv vonstattengehen kann. Aus queerer Perspektive verfügt Übersetzung über das produktive und transformative Potenzial, Geschlecht im Sinne von Butlers Performativitätskonzept (2011) zu dekonstruieren, destabilisieren und neu zu denken. Damit wird Übersetzung

als gesellschaftlich wirksame Praxis sichtbar, die aktiv an der Aushandlung von Identitäten beteiligt ist.

Um die Komplexität von Videospielen als multimodalen Medien zu erfassen, bedient sich die Analyse Erkenntnissen der multimodalen Übersetzungswissenschaft sowie deren methodischen Werkzeuge zur Untersuchung der Interaktion verschiedener semiotischer Modi. Da eine systematische Erfassung der multimodalen Darstellung von Geschlechterambiguität in der Videospiellokalisierung noch nicht durchgeführt wurde, umfasst die gewählte Methodik eine Umwandlung und Anpassung existierender Methodenvorschläge, um diese an die Eigenheiten des Mediums anzupassen. So werden vier Videospiele anhand einer spezifischen Spielsituation (Mejías-Climent 2021) analysiert, welche je ein Element von geschlechtlicher Ambiguität umfasst. In Anlehnung an Taylors vorgeschlagene Methode der multimodalen Transkription für audiovisuelle Texte (2003) werden die einzelnen Modi deskriptiv erfasst (jedoch nicht tabellarisch, wie dies von Taylor für Filme und Serien konzipiert wurde, da dies die interaktive Ebene von Videospielen außer Acht lassen würde). Als sinntragende Modi werden jeweils die textuelle, visuelle und akustische Darstellung festgehalten sowie die paratextuelle Einbettung jedes Spiels beschrieben. Letztere soll die soziale Einbettung des Mediums unterstreichen. Im Anschluss werden die intermodalen Beziehungen sowie möglichen Spannungen zwischen den einzelnen Modi beobachtet und die jeweils eingesetzte Lokalisierungsstrategie ermittelt. Dabei werden die von Epstein (2017) und Démont (2017) für literarische Texte konzipierten Übersetzungsstrategien verknüpft und für die vorliegende Textsorte adaptiert: *eradicalization* sowie *(ac)queering* beschreiben als Strategien die Auslöschung bzw. Beibehaltung oder mögliche Übertreffung des queeren Potenzials im lokalisierten Spiel.

Der Analysekorpus umfasst die vier Videospiele *Hades* (2020), *Apex Legends* (2019), *Temtem* (2020) und *Dragon Age: The Veilguard* (2024). Sie sollen einen ersten Einblick in die gewählte Thematik bieten und diese aus verschiedenen Perspektiven beleuchten: Zwei der Spiele stammen von unabhängigen Entwicklungsstudios, welche über ein begrenztes Budget für die Entwicklung verfügen, zwei von AAA-Entwickelnden mit großem finanziellem Rückhalt. Die Genres variieren von Rogue-like über Shooter und MMORPG bis hin zu Rollenspiel und bieten so zusätzlich einen möglichst umfassenden Blick auf das Phänomen. In *Hades* und *Apex Legends* wird die Darstellung einer geschlechtlich ambigen Figur analysiert, in *Temtem* und *Dragon Age: The Veilguard* die Möglichkeit, eine*n ambige*n bzw. nichtbinäre*n Protagonisten*Protagonistin zu erstellen und damit die Handlung des Spiels zu erleben.

Zu Beginn wird in Kapitel 1 der theoretische Hintergrund der Arbeit näher erläutert, beginnend mit Aspekten der Queer und Trans (Translation) Studies. Nach einer historischen Einordnung werden zunächst theoretische Herangehensweisen der queeren und trans Übersetzungswissenschaft erläutert und im Anschluss subversive translatorische Praxisaspekte vorgestellt. Zentral dabei sind eine Reihe von Übersetzungsstrategien, die von verschiedenen Wissenschaftenden ausgearbeitet wurden. Darauf folgt ein kurzer Exkurs zur Darstellung von geschlechtlicher Ambiguität im Deutschen.

Als zweiter theoretischer Pfeiler wird in Kapitel 2 das Konzept der Multimodalität nach Kress und von Leeuwen (2001) in der Übersetzungswissenschaft erörtert, wobei der Schwerpunkt auf seiner Anwendung in der audiovisuellen Übersetzung liegt. Es werden zunächst die Ursprünge des Multimodalitätskonzeptes in der Sozialemiotik nachvollzogen, anschließend die zentralen Termini Modus, Medium, Genre, Diskurs, Design, Produktion und Distribution erklärt, und als kurzer Exkurs der Übersetzungsbegriff dargestellt, wie er in der Sozialemiotik definiert wird. Letzterem wird Kritik aus der Übersetzungswissenschaft entgegengestellt. Im Anschluss folgt eine Vorstellung der translationswissenschaftlichen Vorläufer zum Multimodalitätskonzept sowie die Einbindung des Multimodalitätskonzeptes in übersetzungswissenschaftliche Kontexte und dabei besonders den audiovisuellen translatorischen Kontext. Zuletzt folgen Methoden für multimodale Untersuchungen in der Übersetzungswissenschaft.

Kapitel 3 bietet einen Überblick über den Forschungsstand zu Videospielen und deren Übersetzung. Zu Beginn werden die Termini *Videospiel*, *Übersetzung*, *Lokalisierung* und *Transkreation* wissenschaftlich beleuchtet. Darauf folgt eine Vorstellung des noch sehr jungen Bereichs der Queer Game Translation Studies sowie der Textsorte Videospiel und ihrer textsortenspezifischen Besonderheiten. Im Anschluss werden die Themen erläutert, welche in der Übersetzungswissenschaft in diesem Bereich behandelt werden, wobei der Fokus auf genderbezogenen Aspekten liegt. Es folgt eine Beschreibung der methodischen Herausforderungen sowie Forschungsmethoden im Bereich.

Schließlich folgt in Kapitel 4 die Analyse, beginnend mit der Vorstellung des Analysemodells und -korpus. Anschließend werden die vier gewählten Videospiele nacheinander vorgestellt, ihre Modi erarbeitet und zusammengeführt und die jeweilige Lokalisierungsstrategie ermittelt, gefolgt von einem spielübergreifenden Fazit.

Insgesamt versteht sich diese Arbeit als Beitrag zur Weiterentwicklung der Übersetzungswissenschaft im digitalen Zeitalter. Sie zeigt, dass die Lokalisierung von Videospielen nicht

nur einen technischen Schritt in der Entwicklung eines Spiels darstellt, sondern als komplexer Akt der kulturellen und semiotischen Vermittlung Auswirkungen auf das Erleben und die Wahrnehmung von geschlechtlicher Identität hat. Durch die Analyse der Lokalisierung von geschlechtlicher Ambiguität wird deutlich, dass Übersetzung zur Sichtbarmachung marginalisierter Identitäten beitragen kann. Damit leistet die Arbeit einen Beitrag zur Frage, wie digitale Medien Räume für vielfältige Identitäten öffnen oder verschließen können und welche Rolle Übersetzung dabei spielt. Zur Sichtbarmachung von Geschlecht werden in der vorliegenden Arbeit sowohl Neutralformen (*Spielende*, *Übersetzende*) als auch Gendermarkierungen (Asteriskformen) verwendet. Neutralisierungen sind nicht unumstritten (AG Feministisch Sprachhandeln der Humboldt-Universität zu Berlin 2014; Fischer & Wolf 2009; Gäckle 2017), besonders in Hinsicht auf den *male bias*, durch den männliche Vorstellungen substituiert werden können. Es wird jedoch dadurch jegliche Bi-Kategorisierung umgangen und die Kategorie Geschlecht stärker in den Hintergrund gerückt (Löhr 2022: 369). Diese Wahl stellt keinen Vorschlag eines universellen Ansatzes dar, sondern spiegelt in erster Linie eine persönliche Präferenz wider und soll dem Ansatz einer inklusiven Übersetzungswissenschaft gerecht werden.

1. Queer & Transgender Translation Studies

Ziel dieses Kapitels ist es, knapp darzustellen, wo wir uns innerhalb der Übersetzungswissenschaft befinden, indem die Überschneidungen mit Gender Studies, Queer Studies sowie Transgender Studies vorgestellt werden. Anschließend werden zentrale und für die vorliegende Arbeit relevante theoretische sowie praktische Ansätze ausgeführt, sowie gesondert über Entwicklungen für den deutschen Sprachraum berichtet. Wie ersichtlich werden wird, ist die Übersetzungswissenschaft und ihre inhärent interdisziplinäre Ausrichtung ein idealer Ort für die Betrachtung von Gesellschaft, Geschlechter- und Machtfragen. In der Interaktion von Queer Theory und ihren stark reflexiv ausgerichteten Perspektiven, poststrukturalistischen Ansätzen, Diskursanalyse, Gender Studies, Dekonstruktivismus und Übersetzungswissenschaft werden Geschlecht und Sexualität auf den Prüfstand gestellt und scheinbar universale Wissensregime ins Wanken gebracht.

1.1. Eine historische Einordnung – wo befinden wir uns?

Bevor Aspekte von Queerness in übersetzungswissenschaftlichen Kontexten Eingang fanden und sich der Bereich Queer Translation Studies herausbilden konnte, waren es zunächst Erkenntnisse der Gender Studies, welche übersetzungswissenschaftliche Überlegungen inspirierten. Forschende konzentrierten sich hauptsächlich auf die Rolle der Frau in und um Translation, auf feministische Übersetzungsstrategien, auf die Translation des Weiblichen und auf die Erforschung von Metaphern, die Vergleiche zogen zwischen der Frau/der Übersetzung und ihrem untergeordneten Status in Bezug auf den Mann (/Autor) und das ihr übergeordnete Original¹.

Wie sehr sich das Feld in den darauffolgenden Jahrzehnten erweitert hat, wird unter anderem im Eintrag zu *Gender* in der 2020 erschienen dritten Auflage der *Routledge Encyclopedia of Translation Studies* ersichtlich: „Recent scholarship interrogates gender alongside other vectors of power such as sexuality, class, race, ethnicity, nationality, ability and linguistic identity“ (Bassi 2020: 204). Dieser Eintrag widmet außerdem einen beachtlichen Teil seines Textes den „[t]rans/feminisms as modes of (knowledge) production“ (Bassi 2020: 206) und stellt eine Parallele her zwischen Monolingualismus als Ideologie und dem Festhalten am

¹ Zu zentralen Werken zählen etwa Chamberlain (1988), Godard (1989), Lotbinière-Harwood (1991), Simon (1996) und von Flotow (1997).

binären Geschlechtssystem, deren Aufbrechen es vermag, vormalig Außenstehendes in den Fokus zu rücken (2020: 207).

Einen entscheidenden Wendepunkt sowohl innerhalb der Gender Studies als auch der Übersetzungswissenschaft (wenn auch etwas zeitversetzt) stellte das 1990 veröffentlichte Werk *Gender Trouble* von Judith Butler dar, das den Anwendungsbereich der Gender Studies erweiterte und die essenzialistische Zweiteilung von Geschlecht in Frage stellte (sowohl in Bezug auf das biologische als auch das soziokulturelle Geschlecht), und damit Platz schaffte, um darüber hinaus zu denken. Butler² zählt mit ihrem Werk zu den Begründer*innen des Bereichs der Queer Studies, wie es unter anderem auch im Vorwort der 2007 erschienenen zweiten Ausgabe ersichtlich ist, wo das Werk als „one of the founding texts of queer theory“ (Butler 2011: viii) bezeichnet wird. Dey betrachtet Geschlecht als das Resultat performativer Handlungen, die in semiotischen Praktiken zum Vorschein kommen und damit keine natürliche Grundeigenschaft jedes Individuums ist (Ehrlich & Meyerhoff 2014: 4). Zentral für Butlers Argumentation ist unter anderem, dass transgender Menschen die Performativität von Geschlecht offenlegen durch ihre „fail[ure] to conform to those norms of cultural intelligibility“ (Butler 2011: 24). Deren Schlussfolgerung ist demnach, dass Geschlecht nicht binär sein kann, aber auch, dass „[n]o matter whether one feels one’s gendered and sexed reality to be firmly fixed or less so, every person should have the right to determine the legal and linguistic terms of their embodied lives“ (Butler 2014).

Eine weitere prominente Theoretikerin, die sich mit dem performativen Konstruktionscharakter von Geschlecht auseinandersetzte, ist Teresa de Lauretis. Sie definiert Geschlecht als „product of various social technologies, such as cinema, and of institutionalised discourses, epistemologies, and critical practices, as well as practices of daily life“ (1987: 2). Ihrem Verständnis zufolge tritt Geschlecht – ähnlich zu Butlers Auffassung – als Repräsentationsprozess in Beziehungen des Individuums zur Außenwelt zum Vorschein. Es ist gerade ihre Definition, in der die Bedeutung der Medien „as social technologies of gender in the sense that they represent, construct and deconstruct the meanings and values that are assigned to individuals on the basis of the individuals’ gender identities“ (De Marco 2012: 28) betont wird.

² Judith Butler ist nichtbinär und verwendet im Englischen die Pronomen *she* und *they*. Da diese Masterarbeit die (Un-)Sichtbarkeit von Genderambiguität behandelt, verwende ich in Kontexten wie diesem das Neopronomen *dey* nach <https://nibi.space/pronomen#dey1> (Stand: 01.12.2025).

Vor diesem Hintergrund stellt Emily Rose in ihrem 2021 erschienenen Werk *Translating Trans Identity. (Re)Writing Undecidable Texts and Bodies* die Verbindung von Geschlecht und Translation folgendermaßen dar:

Gender is stable yet fluid, dichotomous yet multiple, conservative yet radical, and, because of these contradictions, is queer. Translation is all of these things too, and it is the juxtaposition of trans embodiment and translation that helps us to see that translation is fluid, multiple, radical, and queer. (Rose 2021: 8f.)

Roses Werk gehört einem relativ jungen Teilbereich der Queer Translation Studies an, den Transgender Translation Studies. Auch die Queer Translation Studies selbst sind ein noch junger, aber produktiver Zweig in der Übersetzungswissenschaft. Nach einer Sonderausgabe der Zeitschrift *In Other Words* (2010), herausgegeben von B. J. Epstein, einer Sonderausgabe von *Comparative Literature Studies*, herausgegeben von William J. Spurlin (2014), dem Sammelwerk *Re-engendering Translation* des Herausgebers Christopher Larkosh (2011), und der Monographie *Translating the Queer: Body Politics and Transnational Conversations* von Héctor Domínguez Ruvalcaba (2016) zeigte sich dies in der Vielzahl von thematischen Schwerpunkten, die in den Sammelwerken *Queer in Translation*, herausgegeben von Epstein und Gillett (2017), und *Queering Translation. Translating the Queer* der Herausgeber Baer und Kaindl (2017a) vorgestellt wurden. Auch Monographien wie *Queer Theory and Translation Studies* von Baer (2021) zeigen auf, wo Queer Theory und Übersetzungswissenschaft aufeinandertreffen und Platz für Neues schaffen. Studien im Bereich der Transgender Translation Studies wurden erstmals gesammelt in einer Sonderausgabe der *Transgender Studies Quarterly* 2016 veröffentlicht sowie in zwei Monographien (*Transgender, Translation, Translingual Address* von Douglas Robinson (2019) und *Translating Trans Identity. (Re)Writing Undecidable Texts and Bodies* von Emily Rose (2021)).

Diesen Bereichen liegt der grundlegende Anspruch zugrunde, Normen in Frage zu stellen, da sie sich oft in Kontexten bewegen, in denen sich diese Normen als brüchig, durchlässig oder unzureichend erweisen, und daher neue Herangehensweisen erfordern. Grundannahmen, Interpretationen und Vorteile sollen hinterfragt werden, um auf dieser Basis neue Ansätze und Theorien zu entwickeln, worauf im nächsten Abschnitt genauer eingegangen wird.

1.2. Zur Theorie: queere und trans Übersetzungswissenschaft

In der Folge werden einige zentrale theoretische Überlegungen der Queer und Transgender Translation Studies vorgestellt. Wie erkenntnistheoretisch und politisch wertvoll die Betrachtung sein kann, drückt Spurlin folgendermaßen passend aus: „analyses of gender and sexual difference(s) in translation work can provoke new sites of knowledge production, as well as stimulate significant shifts in social identities and categories, while focusing attention on the complex and nuanced ways in which gender and sexuality are inscribed in languages“ (2017: 173).

Ein zentraler Gedanke der Queer Studies ist ein ausgeprägtes Misstrauen gegenüber starrer Kategorisierung, weshalb die nun folgenden Konzepte nicht als in sich geschlossen verstanden werden sollen. Im Gegenteil: Ihre starke Verflechtung macht sie mitunter schwer trennbar und ist nötig, um „the utopian horizons of desire and possibility“ zu untersuchen, „that beckon beyond the limits of the rigid binaries that have shaped twentieth-century understandings“ (Boone 2000: 4)

1.2.1. *Queering the binary*: das Offenlegen von Ambiguität

Ein zentraler Grundpfeiler der Queer Studies ist das Infragestellen von normativen Kategorien, mit *queer* wird dabei unter anderem ein „theoretical model or positioning“ gemeint, „one that rejects the organisation of sexuality on the basis of the binary opposition of homosexual/heterosexual“ (Baer & Kaindl 2017b: 2) sowie die binäre Gegenüberstellung der Geschlechter Mann/Frau. Anstelle dieser strikten Kategorisierungen sollen flüssige, poröse, instabile Auffassungen von Sexualität und Geschlecht treten. Queere Kritik problematisiert Macht- und Wissenshierarchien sowie essenzialistische Annahmen wie die genannten und legt offen, dass es sich dabei nicht um natürliche, universelle Gegebenheiten, sondern um historisch und sozial gewachsene Konstrukte handelt (Baer & Kaindl 2017b: 3). Das kritische Potenzial des Begriffs *queer* wird unter anderem klar, wenn das Wort selbst in Augenschein genommen wird:

Queer identity need not be grounded in any positive truth or in any stable reality. As the very word implies, ‚queer‘ does not name some natural kind or refer to some determinate object; it acquires its meaning from its oppositional relation to the norm. Queer is by definition *whatever* is at odds with the normal, the legitimate, the dominant. *There is nothing in particular to which it necessarily refers*. It is an identity without an essence. (Halperin 1995: 62)

Auch die Bezeichnung *trans* lässt Interpretationsspielraum zu und widersteht normativen Kategorien, sie bezeichnet „a desire to include any or all non-conventional gender identities while avoiding more specific categorizations“ (Oxford English Dictionary 2025). Während also Kategorisierungen als willkürlich entblößt werden und rigides Entweder/Oder-Denken verabschiedet wird, so arbeiten Forschende doch *mit* diesem, um all dies in Frage zu stellen (Baer 2021: 21). Und wie Rose (2021: 7) feststellt, sind diese essenzialistischen Annahmen auch notwendig, da sie sich als fiktiv herausstellen, jedoch über Macht verfügen und im Bewusstsein vieler fest verwurzelt sind. Wichtiger und radikaler als ihre Abschaffung ist es, sie zu hinterfragen.

Forschende innerhalb der Übersetzungswissenschaft ziehen einen Vergleich zwischen der theoretischen Dekonstruktion des Körpers als Signifikant von Geschlechtsidentität und dem Ausgangstext als Signifikant von Bedeutung (und damit dem Original als Ursprung): „If there is no transcendent reality knowable outside of language, then the sexual body, no less than the textual corpus, is a discursive construction and so must be studied within the regime of knowledge/power that assigns meaning to it“ (Baer & Massardier-Kenney 2015: 86). Damit wird es möglich, normative Kategorisierungen auch in der Übersetzungswissenschaft zu hinterfragen, etwa Ausgangstext/Zieltext, Original/Übersetzung, Loyalität/Verrat. Doch auch *Übersetzung* selbst wird auf den Prüfstand gestellt, denn „it is impossible but constantly being done. It is an attempt to fix meaning that attests to the surplus of meaning, as there can always be another translation“ (Baer 2021: 30). Auch Rose (2021: 168) merkt an, dass Translation die Aufzeichnung einer Vielzahl an Lesarten ist und diese „haunt the translation which is itself mercurial; it represents becomings, ghosts, while simultaneously and endlessly creating more. Through writing, trans people and translators expose and celebrate the fact that texts and bodies are anything but ‚finished‘; they both articulate a state of becoming, of undecidability.“ Diese fluide Eigenschaft kann auch auf Ausgangstexte übertragen werden, die in diesem Sinne nicht als solide Einheit betrachtet werden, sondern durch die Interaktion mit ihrer Übersetzung (oder ihren Übersetzungen) verändert werden (Rose 2021: 160).

Ebenso hinterfragt wird die Annahme eines unveränderlichen Textkerns, den Übersetzende in ihrer Arbeit im Ausgangstext ermitteln und in ihren Zieltext übertragen sollten. Anhand des Konzepts vom Tod des Autors von Roland Barthes (1977) sowie Derridas (2001) Gedanken der *différance* von Bedeutungen und der Relationalität und Dynamik jeglicher möglichen Bedeutung stellt Rose fest, dass die Bedeutungsmöglichkeiten von Texten sich zwar

in der Figur der Lesenden (Übersetzenden) zusammenfinden, diese jedoch nicht jede einzelne davon verfolgen können, weil die Fülle an Möglichkeiten und das stete Konkurrieren ebenjener dies nicht zulassen (2021: 10). Diese Vielfalt merkt auch Baer (2021: 9) an, „translation need not replace the original; it exists contemporaneously with it, producing multifarious textual selves“. Rose (2021: 164) fügt dazu an, dass es durch das Bewusstsein hinsichtlich dieses Bedeutungspotenzials wichtig ist, bei trans Texten oder Figuren keine präzisen Schlüsse zu ziehen, da Ambiguität eine zentrale Eigenschaft dieser darstellt. Wie in Kapitel 1.3.3. ausgeführt wird, schlägt sie für die translatorische Darstellung spielerische und experimentelle Herangehensweisen vor (2021: 165).

Indem Forschende der queeren Übersetzungswissenschaft Kategorisierungen kritisch beleuchten, wird es möglich aufzuzeigen, dass der Übersetzungsbereich viel breiter ist, als bis dahin gedacht, denn wenn Übersetzung von dem binären System losgelöst wird, das die Komplexität von Translationsprozessen kontinuierlich reduziert, kann Übersetzung als Praxis verstanden werden, die ein integraler Bestandteil des *border thinking* ist (Baer 2021: 16; Mignolo 2012: 49–88).

Die Betrachtung dessen, was dazwischenliegt, bietet im Sinne des *border thinking* Wissenspotenzial in der Interaktion dieser Disziplinen und es ist gerade dieser Fokus, der eine queere Herangehensweise darstellt, wie Spurlin anmerkt: „[a]ttention to these very transgressions, these slippages of signification, these differences, when we work across languages and cultures is, in effect, a comparatively queer praxis“ (Spurlin 2017: 173). In einer der ersten Sammlungen an Texten zur queeren Übersetzungswissenschaft erklärt Spurlin in seiner Einleitung die Unmöglichkeit von Äquivalenz zwischen Ausgangs- und Zieltext und nennt die „Problemstellen“ in Übersetzungen „echoes and their reverberations, and the multiple potentialities of translations and/as counter-translations“ (2014: 201), welche seit jeher einen zentralen Fokus des Translationsbereichs darstellen. Er beschreibt, dass die Übersetzungsarbeit den Ausgangstext verkompliziert und verwandelt sowie neue Rezeptionsbedingungen in der Zielsprache schafft, während die Zielsprache und -kultur *gequeered* werden durch „displacing and broadening its semiotic circuits and intertextual modes of signification“ (Spurlin 2014: 202). Dadurch erhält Translation den Status einer sozial vermittelten und ideologisch konstruierten Praxis, die aber auch Möglichkeiten des Widerstands in sich trägt und neue, hybride Bedeutungen und Erkenntnisse zu Tage fördern kann, wie hier treffend beschrieben:

Because language is a social invention and ideologically layered, working across languages through translation will always already produce an array of new codifications, textualities, and cultural meanings, as well as deterritorializations and reterritorializations of discursive and cultural spaces, rather than simply repeating what is thought to be given in the original text in another linguistic code. (Spurlin 2014: 203)

Die queere Übersetzungswissenschaft erkennt also, dass Translation die Zielkultur und -sprache *queer macht*, bereichert und erweitert, weil sie den Ausgangstext problematisiert: Unbestimmtheit wird in den Vordergrund gerückt, „schwierige“ Elemente des Ausgangstextes werden hervorgehoben und bewahrt. Damit steht Translation entgegen den „technocratic social orders of monolingualism, reactionary multilingualism, and the GILT³ industry, [...] which together aspire to translate fixity, monetizable singularity, and political authentication“ (Gramling & Dutta 2016: 334). Diese soziale und ideologische Komponente des Übersetzungsprozesses verleiht der Übersetzung selbst Macht und zeigt auf, dass Übersetzen ein grenzüberschreitender politischer Akt sein kann. Der Fokus auf diesen „disruptive, subversive space of indeterminacy between source and target languages, the space of *l'intraduisible*“ stellt außerdem neben der Annahme einer ungestörten Übersetzbarkeit auch normative Ansprüche in Frage (Spurlin 2014: 213). Widersprüchlichkeiten und Unklarheiten bieten Erkenntnispotenzial, welches durch eine queere Übersetzung anhand von Diskussion und Interpretation erforscht werden kann, „to navigate and linger in the ambiguities and gaps woven into the asymmetrical relations between languages and cultures“ (Spurlin 2014: 213). Die übersetzende Instanz kann ebenso dem ambigen Raum des Dazwischens zugeordnet werden, „[t]he trans person is in-between bodies, trans writing is in-between genres and the translator is in-between texts“ (Rose 2021: 161), der sich allerdings nicht durch Neutralität auszeichnet, sondern durch die Problematik dieser Position in einem „space of undecidability“ (2021: 161).

1.2.2. Queeres Übersetzen – Performativität

Judith Butler, aufbauend auf J. L. Austins Theorie der Sprechakte, erarbeitete das Konzept der Performativität von Geschlecht (2011: 183ff.). Damit ist gemeint, dass sowohl das biologische als auch das soziale Geschlecht durch wiederholte diskursive Praktiken, die tief eingesessene kulturelle Normen widerspiegeln, geschaffen wird und Geschlecht demnach keine unveränderliche Eigenschaft von Menschen darstellt. Wie Ehrlich und Meyerhoff feststellen,

³ Das Akronym *GILT* meint Globalisierung, Internationalisierung, Lokalisierung und Übersetzung (*translation*) und stammt aus der Sprachindustrie (Pym 2023: 156ff.), siehe Kapitel 3.1.2.

handelt es sich hierbei um einen Ansatz, der von Grund auf kulturell und sprachlich gedacht ist (2014: 20). Es war also abzusehen, dass dieser unter anderem die Übersetzungswissenschaft maßgeblich beeinflusste (Baer & Massardier-Kenney 2015: 84).

Aufbauend auf dem Konzept der Performativität von Geschlecht betrachten Forschende der Übersetzungswissenschaft den performativen Aspekt von Translation. Sie kann ebenso als sozial regulierter Akt betrachtet werden, der sich wiederholend ständig im Prozess ist, von Aspekten wie Handlungsmacht und Affekt beeinflusst wird und durch Subversion Transformationspotenzial bezüglich des Diskurses um Geschlechteridentität aufweist. In ihrer Betrachtung der Neuübersetzung von Judith Butlers Werk *Undoing Gender* wendet Michela Baldo (2017) den Akt des *undoing* auch auf Translation an: Translation kann destabilisiert und rekonfiguriert werden, etwa durch nicht-normative Übersetzungspraktiken⁴, und im *undoing* findet sich die Möglichkeit einer Transformation, „a transformation and recreation of new parameters of intelligibility, subjectivity, and thus livability that can exceed the consolidated ones“ (2017: 192). Auch Rose (2021: 12) versteht Translation nicht als mechanischen Transfer zwischen Ausgangs- und Zielsprache, sondern als einen Akt des Neuschreibens und der Neuinterpretation, bei dem Übersetzende Translationsentscheidungen aufgrund von kulturellen, sprachlichen und politischen Annahmen treffen, also in Bezug auf Geschlecht auch in sich Geschlecht performativ darstellen. Dadurch wohnt auch Translation das Potenzial inne, Geschlecht anders zu denken bzw. darzustellen und dadurch zu destabilisieren, und die Übersetzenden können als aktiv agierend angesehen werden, Geschlechterfragen verhandeln und möglicherweise verwandeln. In Roses experimentellen Übersetzungsstrategien tritt der konstruierte Charakter von Geschlecht und Translation hervor, wie Butler es für Geschlecht anhand von Drag gezeigt hatte (2011: 186). Sie zeigen auf, dass die Performativität von Geschlecht und jene von Übersetzung Dynamik und Instabilität gemein haben sowie den Widerstand gegenüber Kategorisierungen und Abgeschlossenheit. Auch Spurlin betrachtet Übersetzung nicht als reinen sprachlichen Transfer: „The translated text no longer forms a dependency on the original text, but actually transforms it, subverting radically the binary between original and copy. This [...] calls attention to the *performativity* of translation“ (2014: 206). Butler stellte fest, dass Geschlecht „always and only an imitation of an imitation“ sei, „a

⁴ Sie meint damit Übersetzungsentscheidungen, welche *Otherness* in die Zielsprache übertragen, um damit sowohl Ausgangs- als auch Zielsprache zu stören und einen Wandel auf beiden Seiten zu forcieren (Baldo 2017: 193).

copy of a copy, for which there is no original“ (1991: 22), wodurch sowohl die Idee eines Ausgangstexts oder „the masquerade of original writing“ (Rose 2021: 159), als auch die *einer* Übersetzung in Frage gestellt wird, wenn „textual ownership, and [...] completion—texts can be translated *ad infinitum*“ betrachtet wird (Baer 2021: 159).

Bermann (2014) fasst verschiedene Ansätze von *performativ* und *Performativität* von Translation zusammen, indem sie den Einfluss von Austins Sprechakten, Derridas Iterabilität und Butlers Geschlechtsperformativität auf Translation erläutert, die allesamt zeigen, dass Sprache über soziale und kulturelle Macht verfügt. Diese Perspektiven legen das produktive und transformative Potenzial von Übersetzung offen und ermöglichen übersetzungswissenschaftliche Zugänge in dieser „performative‘ direction“ (Bermann 2014: 288). Das transformative Potenzial von Übersetzung im Sinne von Derridas Ansatz kommt zum Ausdruck, da sie nicht nur Neues schafft, sondern dabei auch auf einen spezifischen Vortext verweist, der nicht nur Sprachdifferenz in sich trägt, sondern auch andere Konventionen und historische Kontexte. So wird „the encounter with alterity that exists to a more limited extent in every instance of language use“ dramatisiert (Bermann 2014: 290) und sprachliche Innovation generiert:

A new linguistic production results, one infused with the otherness of its source. In ways such as these, translation’s ostentatious iterability reveals a quite uncanny potential for literary action, presenting a text from elsewhere to a new audience, while creating a new language that will, in some sense, belong to (and disrupt) them both. (Bermann 2014: 290)

In Butlers Performativitätskonzept wird diese Idee weitergeführt und ausgebaut und das Widerstands- und Störpotenzial in „gaps, slippages, openings“ (Bermann 2014: 291) anerkannt, die Raum bieten können, um „[to] exaggerate, highlight, displace, and queer normative expectations across genders and cultures as well as languages“ (Bermann 2014: 292). Damit wohnt Translation die politische Möglichkeit inne, als Vorbild einer ethischen Praxis aufzutreten, sowohl im Umgang mit Alterität als auch Sprache und Macht.

Dem entgegengesetzt werden kann die Metapher des *passing* in Übersetzung (Epstein & Gillett 2017: 2f.; St. André 2017: 86ff.). Damit sollen Übersetzungen bezeichnet werden, die sich in ihrer Unsichtbarkeit auszeichnen, „a kind of seamless assimilation in which the status of a translation as a translation is all but invisible“ (Epstein & Gillett 2017: 2), oder die vorgeben, dem Ausgangstext gegenüber absolut loyal zu sein (St. André 2017: 87). Sie gehen den Grundsätzen einer queeren Übersetzung entgegen und versagen in ihrer Absicht, da der

Ausgangstext sowie dessen soziale und kulturelle Normen niemals vollständig unsichtbar gemacht werden können. Eine queere Übersetzung ist diesem Gedanken folgend vergleichbar mit Drag, einer bewusst imperfekten Performance, die die Konstruiertheit ebendieser zum Vorschein bringt. Übersetzung strebt in dieser Hinsicht also nicht nach Äquivalenz, sondern nach Annäherung, und im steten Versagen der Annäherung an den Zieltext liegt der queeren Übersetzung ein Gedanke des Widerstands zugrunde sowie des Potenzials des Andersdenkens. Wie Halberstam (2011: 3) feststellt: „Failing is something queers do and have always done exceptionally well“. So wird ein dritter Ort geschaffen, „a third form of language and of being in culture which enriches the target with the source and vice versa“ (Epstein 2017: 3), an dem ein spielerischer Umgang mit Normen und Regeln gestattet ist, Grammatikregeln gebrochen und neu verhandelt werden können, oder Wortschöpfungen Anwendung finden. Denn queere Übersetzung, ebenso wie Drag, „emphasizes the performative nature of translation through exaggeration and parody“ (St. André 2017: 86) und legt Wert auf Ambiguität sowie auf ein Nebeneinander von verschiedenen Bedeutungsebenen. Die Sichtbarkeit der Übersetzung wird nicht negativ bewertet, sondern bietet Erkenntnismöglichkeiten und ein „opening up [of] unique performative possibilities for the translator to exploit“ (St. André 2017: 87).

1.2.3. Queer als übersetzungskritisches Werkzeug

Epstein und Gillett zeichnen in der Einleitung zu ihrem Sammelwerk *Queer in Translation* Übersetzung als performative Praxis, als „imitation with at best tenuous links to the idea of an original, as an indefinite deferral of meaning, but also as a site of othering, hegemony and subalternity, [...] always already queer and [...] an appropriate metaphor for the exploration of queerness itself“ (Epstein & Gillett 2017: 1) und damit umgekehrt auch Queerness als angemessenes Werkzeug zur Betrachtung von Translation. Vor diesem Hintergrund können Regeln und Annahmen hinterfragt und neu gedacht werden. Ebenso wie Dragkünstler*innen das in Frage stellen, was als gegeben gilt, kann die Queere Übersetzungswissenschaft laut Epstein und Gillett „constitutive incoherence of totalitarian thinking“ (2017: 3) parodieren, aufzeigen und damit kritisch beleuchten. Genau das steht im Sinne queerer Betrachtungsweisen, die sich durch ihre ausgeprägte Selbstreflexion auszeichnen und sich so der „impossibility of occupying an ‚objective‘ space outside the discursive field we inhabit“ bewusst sind (Baer 2021: 24).

Gleichzeitig definieren sie die Rolle der Übersetzenden im Sinne der Queeren Übersetzungswissenschaft als *bi* durch ihren Aufenthalt in mehr als einer Kultur/Sprache und

dem damit einhergehenden kulturellen und sprachlichen Wissen. Durch ihren einzigartigen Hintergrund haben sie essenzialistisches Denken verlernt und können Regeln bewusst für ihre Zwecke zurechtbiegen oder brechen, da sie sich darüber bewusst sind, dass jeglicher sprachlicher Akt eine Art von Übersetzung darstellt, der der „tyranny of alleged authenticity“ nur durch „continual recourse to the ludic“ entfliehen kann (Epstein & Gillett 2017: 3)⁵.

An die fragliche Verbindung von *Original* und *Ideal* knüpft auch ihre Annahme an, dass alle Übersetzungen letztendlich zum Scheitern verurteilt sind, weil sie die Absicht haben, sich einem Ideal anzunähern, ohne dieses jemals zu erreichen (Epstein & Gillett 2017: 4). Übersetzungen zeigen damit auf, dass tradierte Muster nur als Ausdruck von Macht Sinn ergeben, in jeglicher anderen Hinsicht jedoch konfus und unsinnig sind. Als Beispiel nennen sie passenderweise die Nutzung genderneutraler Pronomen, die von Übersetzenden und Lesenden ein großes Maß an Konsequenz und Sorgfalt erfordert. Es ist genau diese Sorgfalt und das stete Hinterfragen und Bloßstellen von Machtstrukturen, das für die beiden Forschenden den „common ground between queer as an oppositional attitude of mind and critical translation studies“ darstellt (Epstein & Gillett 2017: 4).

1.2.4. Unbehagliches Lesen (und Übersetzen)

Brian James Baer schlägt in seinem Werk *Queer Theory and Translation: Language, Politics, Desire* aufbauend auf Dinshaws Gedanke der Unbestimmtheit (1999), Halberstams Überlegungen zur „queer art of failure“ (2011) und Amins Auffassung von „unease“ (2017) das „uneasy reading of texts in translation“ (Baer 2021: 189) für den Einsatz in der Übersetzungslehre vor. Diese Lesart lässt sich auch als eine dem eigentlichen Übersetzen vorausgehende Vorbereitung einsetzen.

Gemeint ist damit nicht das radikale Othering queerer Stimmen oder ihre Integration in westliche Verständnisbereiche, sondern eine Art des Lesens, die Ambiguität respektiert und Widersprüchen offen gegenübersteht. Das Unbehagen gegenüber Ambiguität, Differenz oder Widerspruch soll nicht gelöst, sondern aufgeschlossen betrachtet werden, „[a] counterhegemonic reading of texts in translation, then, would take the translator’s unease as a privileged point of entry for exposing translations as negotiated textual realities“ (2021: 190). Beweise für *unease* der Übersetzenden finden sich etwa in dem Vorhandensein von Fußnoten,

⁵ Ein Gedanke, der sich insbesondere für die Betrachtung von *Videospielen* und ihrem vorrangigen Element des Spielerischen als passend erweisen wird, siehe Kapitel 3.1.2.

die den Text als problematisierte Übersetzung offenlegen, oder dem Vorkommen von Fremdwörtern, welche „often index moments of unease provoked by a perceived semantic mismatch or even a clash of epistemes“ (Baer 2021: 193). Dies und andere übersetzerische Entscheidungen können den Übersetzungsfluss für Lesende stören und das translatorische Unbehagen sichtbar machen.

1.3. Die queere und trans translatorische Praxis

Eine Betrachtung subversiver translatorischer Praktiken kann nur dann als vollständig betrachtet werden, wenn auch auf ihre Ursprünge verwiesen wird. Teil der anfangs vorgestellten feministischen Übersetzungsforschung waren auch feministische Translationsstrategien, die das Eingreifen in Texte forderten, um politische und ideologische Ziele zu verfolgen, etwa um die Verfasser*innen (größtenteils Verfasserinnen) von Texten stärker sichtbar zu machen. Die feministische Forschende Louise von Flotow unterscheidet dabei zwischen Ergänzungen (*supplementing*), Vorworten (*prefacing*) und Fußnoten (*footnoting*), sowie dem sogenannten *Hijacking* (von Flotow 1991: 74ff.) für feministische Übersetzende, die sich ihrer politischen Rolle als Vermittelnde bewusst sind. Mit den etwas irreführenden *Ergänzungen* sind kreative Interventionen gemeint, deren Ziel es ist, das Bedeutungspotenzial des Texts in feministischer Hinsicht dort auszuschöpfen, wo sprachliche Differenz für Probleme sorgt. Godayol beschreibt dies auch als freiwillige Akte der Textmanipulation durch Übersetzende, die durch Taktiken wie „desexualising and feminising [...] their political intervention in the text“ veranschaulichen (Godayol 2018: 470). Sie beschreibt damit einerseits das Neutralisieren von Texten, in denen das Männliche als das vermutete Geschlecht der Sprache verwendet wird, und andererseits subversive Interventionen wie das bewusste Auslassen von Wörtern, Metaphern oder Bildern, die Frauen abwertend beschreiben. In Vorworten und Fußnoten können Übersetzende sichtbar und aktiv ihre Arbeit reflektieren und ihre Präsenz im Text unterstreichen. Von Flotow betont, dass Übersetzende zu Kompliz*innen der Autor*innen werden und die „strangeness of the source text“ (1991: 76) beibehalten, während sie viele mögliche Bedeutungen anmerken, die sonst verloren gehen würden. Beim *Hijacking* werden Texte wortwörtlich „entführt“ bzw. beschlagnahmt, um die politischen Absichten der Übersetzenden darzustellen. Im Gegensatz zu ihrer Rolle bei Ergänzungen sieht von Flotow die Übersetzenden hier als selbstständige Schreibende, die den Ausgangstext im Sinne ihrer feministischen politischen Haltung „typographically, lexically or semantically“ anpassen (Godayol 2018: 470).

Die nachfolgenden Strategien, die *Queerness* im Sinne einer queeren Übersetzungspraxis übertragen, haben eines gemein: Lawrence Venutis Gedanken zur Unsichtbarkeit der Übersetzenden (2018) liegen ihnen als eine Art Vorarbeit zugrunde. Seine Zweiteilung zwischen *domesticating translation* und *foreignizing translation* versteht sich dezidiert nicht als praktischer Ansatz, wie dieser in der Einleitung der dritten Auflage seines einflussreichen Werks *The Translator's Invisibility* betont: Diese Bezeichnungen sollen die ethischen und politischen Auswirkungen von (ins amerikanische und britische Englische) übersetzten Texten beschreiben, deren Wirkungskraft und Anerkennung von der Zielkultur abhängen (2018: xiii). Faktoren wie Wortwahl, Syntax oder Diskurs können aber die ideologische Bedeutung der Übersetzungsarbeit bezüglich der sprachlichen und kulturellen Werthierarchien der Zielsituation widerspiegeln (2018: ix). Venuti stützt sich dabei auf den Inhalt eines Vortrags von Friedrich Schleiermacher von 1813, dessen Ansätze er folgendermaßen definiert:

[T]he translator choose[s] between a domesticating practice, an ethnocentric reduction of the foreign text to receiving cultural values, bringing the author back home, and a foreignizing practice, an ethnodeviant pressure on those values to register the linguistic and cultural differences of the foreign text, sending the reader abroad (Venuti 2018: 15).

Venuti selbst beschreibt *domesticating* und *foreignizing* differenzierter und betont, dass es sich dabei keinesfalls um eine klar abgegrenzte Dichotomie handelt, wie es sie in der Geschichte der Übersetzungsbetrachtung, wie bereits mehrmals erwähnt, zuhauf gab (‚wörtlich‘ vs. ‚frei‘, ‚formell‘ vs. ‚dynamisch‘, etc.) (2018: 19). Jeder übersetzte Text weist an sich schon domestizierende Züge auf, weil eine Übersetzung stattgefunden hat, in der eine Interpretation des Ausgangstext versucht wurde, die für das Zielpublikum verständlich und von Interesse sein sollte: „[a]ny sense of foreignness in a translation is always already domesticated, even if differential“ (2018: xiii). Der Ausgangstext wurde seinem Kontext entrissen – „the multidimensional contexts of production and reception in its original language and culture, contexts that are at once intratextual and intertextual, interdiscursive and intermedial, institutional and social“ (2018: xii) – und in einen neuen Kontext eingefügt und diese Übertragung führte zu einer Transformation des Texts. Trotzdem lässt sich aber eine Unterscheidung feststellen: Eine domestizierende Übersetzung hält den Status quo aufrecht und bestätigt sprachliche Standards, literarische Kanons sowie autoritäre Interpretationen (und damit wohl auch vorherrschende Geschlechterdiskurse). Verfremdende Übersetzungen hingegen sind in der Lage, dominierende kulturelle und soziale Hierarchien herauszufordern, indem sie innovativ

vorgehen und neue Denk- und Schreibarten inspirieren (2018: xiv). Die Strategie, die dabei angewandt werden soll, nennt Venuti *resistancy*: Durch sie werden Übersetzungen produziert, die einerseits einen erhöhten Verstehenseinsatz der Lesenden erfordern und andererseits vorherrschende Ressourcen und Ideologien hinterfragen, die in domestizierenden Übersetzungen Anwendung finden (2018: xv). Wie Venuti anmerkt, sind domestizierende Übersetzungen dann am effektivsten, wenn sie innovativ sind, von institutionalisierten Wissensregimen und -praktiken abweichen und neuartige Denk- und Schreibweisen anregen.

1.3.1. Übersetzungsstrategien nach Epstein: *acqueering* und *eradicalization*

Aufbauend auf Übersetzungsstrategien, die von feministischen Übersetzungsforschenden ausgearbeitet und eingesetzt wurden, unterscheidet Epstein zwischen den Übersetzungsstrategien *acqueering* und *eradicalization* (Epstein 2017: 121) mit der Absicht „to queer or queery translation, which means analysing it from the perspective of queer studies and using queer strategies to translate texts“ (2017: 120).

Acqueering versteht sich sowohl als besonderer Fokus der übersetzenden Instanz auf sämtlichen Elementen von Queerness im Text, als auch auf der translatorischen Praxis, diese Queerness für Lesende zu betonen. Im Sinne des aktivistischen Übersetzens schlägt sie vor, queere Sexualitäten, Sexualpraktiken oder Geschlechtsidentitäten hinzuzufügen oder cis/heterosexuelle Identitäten und Situationen zu *queeren*, also zu ändern; homophobe, biphobe, transphobe Sprache und Situationen zu entfernen oder hervorzuheben, um Lesende dazu aufzufordern, sich damit auseinanderzusetzen; Orthographie, Grammatik oder Wortwahl zu ändern, um Queerness hervorzuheben; Fußnoten, Endnoten, Vorworte oder andere paratextuelle Materialien hinzuzufügen, um queere Elemente sowie Übersetzungsentscheidungen kritisch zu besprechen (Epstein 2017: 121).

Eradicalization als Übersetzungsstrategie stellt das Gegenteil davon dar: Queere Sexualitäten, Sexualpraktiken oder Geschlechtsidentitäten werden entfernt oder unterdrückt, queere Identitäten oder Situationen werden zu cis/heterosexuellen geändert.

1.3.2. Übersetzungsstrategien nach Démont: *misrecognizing*, *minoritizing* und *queering*

Marc Démont stellt in seinem Essay *On Three Modes of Translating Queer Literary Texts* drei Übersetzungsmethoden vor: *misrecognizing*, *minoritizing* und *queering translation* (2017: 157).

Eine Übersetzungsart, die sich durch *misrecognizing* auszeichnet, erkennt unter Umständen queere Elemente nicht als solche und macht diese unsichtbar, indem etwa Geschlechtermarker ausgetauscht werden. Sie missversteht den Kontext des queeren Texts oder normalisiert ihn, indem sie ihn an dominante Ideologien anpasst und Queerness versteckt oder entfernt. Durch die Unterdrückung der inhärenten textuellen Queerness versucht diese Übersetzungsart, der „disruptive force“ eines Textes (Démont 2017: 163) Einhalt zu gebieten. Das Vertrauen zwischen den Lesenden und Übersetzenden wird gebrochen.

Die als *minoritizing* bezeichnete Übersetzungsmethode hingegen zeichnet sich durch den Einbezug von Identitätspolitik aus: Sie nimmt queeren Texten ihre Ambiguitäten, indem „potential discontinuities, associations, and uncouplings around which the original text [...] [is] organized“ (Démont 2017: 162) geglättet werden. Hinter dieser Politik steht ein „desire to give a voice, a form, a categorical, and a denotative existence to an ungraspable queerness“ (2017: 162). Dies steht im Gegensatz zu dem anfangs ausgearbeiteten Argwohn gegenüber von Kategorisierung, indem Identitätspolitik in den Vordergrund tritt und Queerness eine untergeordnete Rolle einnimmt. Das Bedeutungspotential eines Textes wird in Äquivalenzen eingefangen, in „attempts to freeze the fluidity of gender roles and sexual desires in the form of equivalents, thus domesticating the multilayered nature of queerness“ (Baer & Kaindl 2017b: 7).

Als Drittes stellt Démont die Möglichkeit einer *queering translation* vor. Darunter versteht er nicht nur eine queere Übersetzungspraxis, sondern auch die Kritik an existierenden Übersetzungen. Diese Art der Übersetzungskritik kann als eine praktische Fortsetzung von Epstein und Gillets Gedanken von *queer* als kritischer Perspektive betrachtet werden. Der Fokus liegt „on the choices and strategies that translators make in order to conceal, to congeal, or to leave open a disruptive queer content“ (Démont 2017: 168). Eine zentrale Haltung dieser Methode ist der Respekt gegenüber dem queeren Bedeutungspotenzial eines Texts, um der strategischen Löschung oder Angleichung durch Übersetzungen, die nach Démont als *misrecognizing* oder *minoritizing* bezeichnet werden, entgegenzuwirken und um den Lesenden neue Interpretationsmöglichkeiten zu ermöglichen.

Die von ihm vorgestellte queere Übersetzungspraxis hat zum Ziel, Methoden auszuarbeiten, die Queerness eines Textes nachzubilden (etwa durch Fußnoten, welchen auch Baer (2021: 190) großes Potenzial einräumt). Die erwähnte *disruptive force* wird erkannt und nachgebildet. Eine Voraussetzung für Übersetzende ist es, den Kontexts des zu übersetzenden Texts – etwa ihn umgebende Konversationen, kritische Betrachtungen, wissenschaftliche Besprechungen etc. – zu kennen, um in der Lage zu sein, Ambiguitäten zu erkennen und sichtbar zu machen. Es soll nicht nur der semantische Inhalt des Textes übertragen werden, sondern auch Konnotationen, Assoziationen, Unklarheiten und „störende“ Inhalte, die den Text durchziehen und diesen umgeben, um auf die zahlreichen Interpretationsmöglichkeiten hinzuweisen. Eine queere Übersetzung weigert sich demnach, einen Text einer einzigen, finalen Lesart zu unterjochen bzw. ihn als geschlossenes Ganzes zu präsentieren (Démont 2017: 168). Indem sie den Text kommentiert, werden Ambiguitäten beibehalten und Deutungsmöglichkeiten hervorgehoben. Démont vergleicht *queering translation* mit Venutis *foreignizing translation*, jedoch liegt der Fokus hier nicht ausschließlich auf der Rebellion gegen die reibungslose Übertragung in Zielkultur und -sprache, sondern auch auf der Schaffung eines Texts, der in seinem Bedeutungspotenzial nicht fertig bzw. abgeschlossen ist, „voluntarily refusing to offer an ‚ultimate‘ translation“ (Démont 2017: 168).

1.3.3. Experimentelle Übersetzungsstrategien nach Rose

Rose (2021: 16) spricht sich in ihrem Werk dafür aus, mit experimentellen Übersetzungen der „immobilization of both the body and the text“ entgegenzuwirken. Eine konventionelle Übersetzung, bei der Übersetzende *eine* definitive Textversion schaffen, wirkt der „undecidability“ des Texts entgegen (Rose 2021: 15). Dies soll durch experimentelle Übersetzungsstrategien vermieden werden, um so textuelle Bewegungsfreiheit zu bewahren. Denn es ist im Sinne einer queeren Übersetzungspraxis, diese *undecidability* für Lesende des Zieltextes offenzulegen (2021: 168). Während die von ihr verwendeten Strategien nur bedingt Anwendung finden können (und sie die Einschränkungen dieser selbst auch anerkennt), so beschreibt Rose ihr Potenzial folgendermaßen:

My aim, instead, is to encourage the translator-reader to think about how texts are read and how meaning is derived: the text and the trans identity within are written anew with every reading. This makes any translation and any reading of that translation one layer in the manifold layers that make up any body of text or any body in text. This, in turn, means that any one

translation never has to be a definitive representation of one text or one body, not least because there is no “one” text or body to be represented. (Rose 2021: 16)

Die von Rose ausgeführten Strategien umfassen Palimpsest, Hypertext, Löschung und Fragmentierung. Sie basiert ihre Methodenvorschläge auf einem Zusammenspiel von Postmodernität, Literaturtheorie, Übersetzungswissenschaft, Transgender Theory sowie Queer Theory und möchte in ihrer Praxis die analysierten Diskurse nachstellen, indem ihre Übersetzungen über ebenso fragmentarische und hybride Eigenschaften verfügen (2021: 164).

Dem Palimpsest als Übersetzungsstrategie liegt Walter Benjamins Gedanke des „Überlebens“ des Texts (2012: 77) zugrunde, welches durch Übersetzung möglich wird, und das Streben nach einer außersprachlichen Lösung, um die Vielfalt des Ausgangstexts hervorzuheben. Gleichzeitig soll diese Art der Übersetzung einen performativen Akt darstellen, der sich in Stil, Format, Zeichensetzung und Wortwahl zeigt (Rose 2021: 52), welche wiederum den performativen Aspekt des Ausgangstextes offenlegt. Außerdem soll dadurch die inhärente Intertextualität von sowohl Ausgangstexten als auch Zieltexen betont sowie die konventionelle Hierarchie zwischen ihnen aufgelöst werden (2021: 53, 55).

Hypertext als Übersetzungsart soll dank der Hybridität von elektronischer Literatur die Instabilität von Körpern und Texten darstellen sowie die große Anzahl an Schichten, aus den Körper und Texte bestehen, und eine visuelle Darstellung von Intertextualität gewähren (2021: 107f.). Außerdem verändert sich die Beziehung zwischen Texten und Paratexten, da diese den Text nicht mehr umgeben, sondern durchdringen, wodurch die strikte Teilung zwischen ihnen und der Idee eines zentralen Haupttextes in Frage gestellt wird. Auch monolithische Autor*innenschaft wird kritisch beleuchtet, indem durch Hypertext das Element der Zusammenarbeit stärker hervortritt (Rose 2021: 110).

Die letzte Strategie hebt die Restriktionen von Übersetzungen hervor, aber betont auch die Möglichkeiten dieser: „[w]e can never do without the constraints of sex or gender and we can never do without the constraints of writing but it is these very constraints which give us the freedom to see sex, gender and writing in a different light“ (Rose 2021: 155). Rose schlägt dafür die Restriktion einerseits einer strategisch lipogrammatismen und andererseits einer „cut-out“ Übersetzung vor, die durch gezielte Restriktionen die Unvollständigkeit jeglicher Übersetzung hervorheben sollen (Rose 2021: 159).

1.3.4. Übersetzungsstrategien: Fazit

Sowohl Epsteins als auch Démonts Unterscheidungen tragen ein politisches bzw. aktivistisches Element in sich, wenn auch mit einer leicht anderen Ausprägung: So hebt Epstein die Handlungsmacht der Übersetzenden besonders im positiven Sinne hervor, indem ihre Methode des *acqueering* Übersetzens einen sehr breiten Spielraum an Möglichkeiten offenlegt, um aktivistisch in Texte einzugreifen und so Queerness an vorderste Front zu stellen. Démonts politisches Element tritt vor allem in der Ausdifferenzierung von Epsteins *eradicalization* zutage, indem er jene Übersetzungen als *minoritizing* einstuft, bei denen von Übersetzendenseite aktiv Entscheidungen getroffen wurden, um einen Text seiner Ambiguität zu berauben. So könnte eine Übersetzung trotz queerer Elemente sowohl als *acqueering* als auch *minoritizing* eingeordnet werden, je nachdem, wie der Umgang mit geschlechtlicher Ambiguität erfolgt. In der vorliegenden Arbeit werden geschlechtliche Elemente von *undecidability* in der Übersetzung von Videospielen untersucht. Da Übersetzungen dieser Art meist von einer Vielzahl an Beteiligten angefertigt sowie beeinflusst⁶ werden, kann sich die Feststellung, ob eine Übersetzung als *misrecognizing* oder *minoritizing* angesehen werden kann, problematisch gestalten.

Epsteins *acqueering* ähnelt Démonts *queering* stark, auch wenn die von Démont vorgeschlagenen Texteingriffe wie Fußnoten – die der Beibehaltung der Bedeutungspotenziale von Texten dienen soll – durch die spezifische Beschaffenheit von Videospielen und die daraus resultierenden Einschränkungen (etwa fest codierte Bereiche für Textelemente) in dieser Textsorte nur bedingt Anwendung finden können. Doch bieten viele Videospiele die Möglichkeit von Paratexten seitens der Produzierenden sowie Rezipierenden, die Kommentare zur Übersetzung sowie der Anwesenheit von Bedeutungspotenzial(en) möglich machen.

In der vorliegenden Untersuchung von Videospielübersetzungen wird eine Kombination der beiden Kategorisierungen verwendet, um die (Nicht-)Erhaltung von geschlechtlicher Ambiguität in Worte zu fassen: Epsteins *eradicalization* und ein Zusammenschluss von *acqueering* und *queering* als *(ac)queering*, welcher besonders den Zusatz von Démonts Hervorhebung der Bedeutung von Paratexten verdeutlichen soll. Diese Unterscheidung bieten einen soliden Rahmen, um die Übersetzung von queeren (und dabei besonders geschlechtlich

⁶ Abgesehen von dem*der/den Übersetzenden kann es sich in diesem Zusammenhang um ein komplexes Zusammenspiel aus Interessen des Entwicklungsstudios, der Produzierenden, der Spielplattformbetreibenden, etc. handeln, welche einen mehr oder weniger starken Einfluss auf inhaltliche Elemente nehmen können.

ambigen) Elementen in Videospielen einordnen zu können. Zusätzlich ist sie breit genug gefasst, um viele mögliche Phänomene zu beschreiben, ohne Mutmaßungen anzustellen, inwiefern der queere Ausgangstext von den an der Lokalisierung Beteiligten missverstanden wurde oder ob die Unterdrückung queerer Elemente bewusst in die Wege geleitet wurde.

Auch Roses Vorschlag hinsichtlich experimenteller Strategien besitzt beachtliches theoretisches, aber besonders praktisches Potenzial, welches allerdings durch die spezifischen Einschränkungen der Textsorte erheblich eingeschränkt wird. Die von Rose angedachten Strategien setzen nicht nur ein hohes Maß an übersetzerischer Freiheit voraus bei der Umsetzung jeglicher Experimente, sondern verlangen zudem eine beträchtliche Flexibilität seitens anderer Beteiligter, um Spielraum für die Realisierung dieser Experimente zu schaffen⁷. Trotzdem öffnen sie das Feld für innovative, radikale und transgressive Lösungen, die neue translatorische Wege beschreiten und dazu einladen, etablierte Praktiken von Grund auf neu zu denken.

1.4. Perspektiven zum Deutschen und dem deutschsprachigen Raum

Im Deutschen wird Geschlecht auf einer semantischen sowie grammatischen Basis zugewiesen. Zwar gibt es ein neutrales grammatikalisches Geschlecht, jedoch eignet sich dies nicht, um Geschlechterambiguität zu beschreiben, da es als dehumanisierend angesehen wird (Hornscheidt & Sammla 2021: 332f.). Auch Neutra als Personenbezeichnung eignen sich nicht pauschal, da sie sich entweder als Bezeichnung für junge, „unfertige“ Menschen finden (Baby, Kind, Mädchen) oder ihnen in der Bezeichnung von Erwachsenen eine negative Funktion zukommt (Weib, Luder) (Lind 2022: 240). Außerdem verändert die grammatische Dreiteilung von Geschlecht nicht unsere Art, uns Umgebendes in Binäres einzuteilen (Sedlmeier et al. 2016). Um dem entgegenzuwirken, gibt es zahlreiche Bemühungen für den inklusiveren Umgang mit Sprache, die jedoch stark umstritten sind und politisiert werden. López (2022: 218) unterscheidet dabei zwischen *Direct Non-binary Language* (DNL) und *Indirect Non-binary Language* (INL). INL meint eine Sprachstrategie, bei der jegliche Geschlechtsmarkierungen vermieden

⁷ Während Übersetzende Fall von Videospielen meist nur Einfluss auf verbale Modi haben und dadurch keine Verlinkungen einbauen oder anderweitige technologische Änderungen an der Gestaltung eines Videospiels vornehmen können, gibt es auch vereinzelte Gegenbeispiele wie das Spiel *Chicory: A Colorful Tale* von Greg Lobanov (2021a) beweist. So wird der Spielendenfigur im englischen Original sowie der spanischen und deutschen Lokalisierung kein Geschlecht zugeordnet, während bei Sprachversionen, wo es nicht möglich war, dies zu umgehen, ein zusätzlicher Dialog mittels eines Auswahlbildschirms hinzugefügt wurde, wie der Entwickler bestätigte (2021b).

werden, allerdings ohne Sprachexperimente oder Verstöße gegen gängige Rechtschreibung oder Grammatikregeln. Das Ziel dabei ist es, nicht wahrgenommen zu werden, während standardisierte Richtlinien befolgt werden (2022: 220). Ein Nachteil einer solchen Vorgehensweise ist, dass Lesende sich ihrer nicht bewusst sind und nichtbinäre Identitäten dadurch nicht explizit in den Vordergrund gerückt werden. DNL hingegen umfasst Sprachinnovationen, die Nichtbinarität klar sichtbar machen. Wie López anmerkt, sind Innovationen dieser Art nicht unproblematisch, da sie unter anderem etwa im Fall von Sonderzeichen nicht von Screenreadern gelesen werden oder technische Schwierigkeiten im Umgang mit Namen von Nutzer*innen, Hashtags oder E-Mail-Adressen bereiten (2022: 221f.) können.

Wie Rose (2021: 124) schreibt, können Lesende durch den *male bias* dazu neigen, Geschlecht (meist anhand von geschlechtlichen Stereotypen) auch in Kontexten zu ersetzen, wo das Geschlecht unsichtbar oder ambig gehalten wird – dies widerspricht dem Ziel einer queeren Übersetzungstheorie und -praxis. Sie beschreibt Sprache als eine Falle, denn „language is creative and allows human beings to express themselves but this freedom is also restrictive because we are limited to the borders of our language, limited to what language allows us to do“ (Rose 2021: 128). Demnach sind Verstöße gegen gängige Sprachregeln im Sinne einer queeren Übersetzung nicht nur erlaubt, sondern können auch notwendig sein, um die Queerness von Texten sichtbar zu machen. Lesende sollen aktiv davon abgehalten werden, Geschlecht dort einzulesen, wo dies nicht eindeutig festlegbar ist. Besonders sollen sich dafür fiktive Geschichten eignen, um einen Aufbruch der Geschlechterzweiteilung zu imaginieren, „to escape from the trap of language which has enchained us into seeing the world as always constructed on binary lines“ (Rose 2021: 130).

Im Deutschen stellen sich Fragen der Sichtbarmachung von geschlechtlicher Vielfalt seit einigen Jahre, auch infolge der Verabschiedung der Änderung des deutschen und österreichischen Personenstandgesetzes. Eine Online-Umfrage von Löhr (2022) dazu, wie nichtbinäre Personen selbst sich durch verschiedene Bezeichnungsvarianten repräsentiert fühlen bzw. welche diese Varianten sie für sich selbst nutzen, zeigte eine Präferenz für neutralisierende Substantivierungen (z. B. *Forschende*, *Lehrkraft*), gefolgt von graphostilischen Störungen wie dem Genderstern sowie dem Gendergap (z. B. *Student*innen/Student_innen*). Paarformen sowie der Einsatz des Binnen-Is (z. B. *Übersetzer und Übersetzerinnen/ÜbersetzerInnen*) schnitten am schlechtesten ab. All diese und mehr finden

sich auch in den zahlreichen Empfehlungen für gendergerechte Sprache⁸. Andere Vorschläge beinhalten etwa die X-, Ecs oder Ens-Formen (z. B. in Substantiven wie *Studierx*, *Studierecs*, *Studierens* oder als Pronomen wie *x studiert*). Pronominalvorschläge meinen etwa die komplette Auslassung, die Übernahme des englischen *they* als *dey* oder Neopronomen wie *sier*, *xier* oder *hen* (inklusive eines jeweiligen Flexionsparadigmas) neben einer Vielzahl weiterer Vorschläge (siehe etwa das Nichtbinär-Wiki (Nichtbinär-Wiki o. J.) oder der Blog von Illi Anna Heger (Heger o. J.)). Wie Lind (2022: 640f.) erläutert, ist „der liminale, transdifferente Status, den nichtbinäre Personen einnehmen, nicht nur im Gesellschaftssystem, sondern auch im Sprachsystem des Deutschen manifestiert“, wodurch sprachliche Lösungen gefunden werden müssen, die sich außerhalb des bestehenden Systems einordnen. Das Resultat daraus ist ein „Nebeneinander von sprachlichen Neologismen, Vermischungen und Entlehnungen“ (2022: 646), deren aktiver Einsatz Sichtbarkeit erhöht, Sprache bereichert und zur Normalisierung beiträgt.

⁸ (AG Feministisch Sprachhandeln der Humboldt-Universität zu Berlin 2014; Bahník et al. 2020; Fischer & Wolf 2009; Gäckle 2017; Gesellschaft für deutsche Sprache e. V. 2020; Hornscheidt & Sammla 2021, Nichtbinär-Wiki o. J.)

2. Multimodalität in der Übersetzungswissenschaft

Im Folgenden wird das Konzept der Multimodalität vorgestellt, wie es von Kress und von Leeuwen in ihrem Werk *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication* (2001) konzipiert wurde, wobei der Schwerpunkt auf seiner Anwendung innerhalb der Übersetzungswissenschaft (und dabei insbesondere der audiovisuellen Übersetzung, vgl. etwa Perez-Gonzalez 2014) liegt. Sein theoretischer Hintergrund liegt in der Semiotik, welche sich mit „everything that can be taken as a sign“ beschäftigt und infolgedessen mit Zeichen bzw. „everything which can be taken as significantly substituting for something else“ (Eco 1976: 7). Multimodalitätsforschung kann breit gefasst verstanden werden als „the recognition of the need for studying how different kinds of meaning making are combined into an integrated, multimodal whole“ (Jewitt et al. 2025: 2). Anschließend folgen übersetzungswissenschaftliche Überlegungen zur Multimodalitätsforschung allgemein sowie ihrem Einsatz im Kontext von audiovisueller Übersetzung.

2.1. Multimodalität in der Sozialsemiotik

Die Ursprünge des Multimodalitätskonzepts finden sich in der systemisch-funktionalen Linguistik (SFL), aus der sich die Sozialsemiotik herausbildete. Michael Halliday entwickelte in seinem Werk *Language as a Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning* (1978) einen sozialen Zugang, der Sprache als semiotisches System versteht, das in sozialen Dynamiken entsteht und wirkt. Die Zielsetzung dabei ist es zu verstehen und zu beschreiben, wie Sprache als semiotisches Bedeutungssystem funktioniert und die Bedeutungen zu analysieren, die aus der Kombination von semiotischen Mitteln entstehen (Jewitt et al. 2025: 6). Auf dieser Basis wurde die Sozialsemiotik ausgearbeitet, bei welcher die kommunikativen Funktionen innerhalb von sozialen Gruppen, darunter etwa die Erstellung, Aufrechterhaltung und Anfechtung von Machtbeziehungen, Unterschiede in der Sprachwahl und -nutzung erklären (Adami 2023: 370) und die jeweilige Wahl der Mittel unter Umständen sinntragend sein kann. Der Fokus verschiebt sich also von formalen Strukturen und Grammatiken hin zu einer sozial eingebetteten Perspektive, welche die Existenz von *Bedeutungspotenzialen* erlaubt.

Die Sozialsemiotik mit ihrer Grundannahme, „meanings derive from social action and interaction using semiotic resources as tools“ (Jewitt et al. 2025: 46), zeichnet sich durch ihren starken Fokus auf der Handlungsmacht der Zeichenschaffenden aus sowie auf Modi und deren

Affordanzen, und dem sozialen Gebrauch sowie Bedarf dieser. Zeichensysteme werden durch ihre Anwendung geschaffen und können nicht aus ihrem Kontext abstrahiert werden. Außerdem beruht das sozialsemiotische Verständnis von Multimodalität auf der Prämisse von *motivated signs* (2025: 55), womit gemeint ist, dass Zeichenschaffende durch ihren sozialen, kulturellen, politischen und technologischen Hintergrund geprägt sind und bei der Schaffung von Zeichen jene Form wählen, die sie als die passendste beurteilen, um die intendierte Bedeutung auszudrücken; ihr Interesse dabei ist die „momentary condensation of all the (relevant) social experiences that have shaped [their] subjectivity“ (2025: 55).

Mit Multimodalität als Perspektive auf Kommunikation wird berücksichtigt, dass Menschen Bedeutung schaffen, indem verschiedene semiotische Ressourcen miteinander kombiniert werden, und dass dies ein Prozess ist, der „fluid, contingent and changing“ (Jewitt et al. 2025: 54) sowie fest situiert ist in Kontext, Geschichte und Kultur. Diese Ansichtswiese kann auch als besonders zeitgemäß betrachtet werden, da „investigating the processual and emerging aspects of sign- and meaning-making, and what they reveal of people’s positioning in relation to social dynamics seems not only more feasible but also more useful to help navigate such a complex, variable and ever-changing landscape“ (Adami 2023: 371), welche sich durch Fragmentierung, Instabilität sowie die zunehmende Mobilität von Menschen auszeichnet. Trotzdem sollte dabei berücksichtigt werden, dass Multimodalität „the normal state of human communication“ beschreibt (Kress 2010: 1) und keine neue Entwicklung der menschlichen Kommunikation darstellt.

Die Herausarbeitung der kommunikativen Funktionen von Modi abseits und zusätzlich zur Sprache führte zu einem *multimodal turn* in einer ganzen Reihe an verschiedenen Disziplinen, darunter auch der Übersetzungswissenschaft (Adami & Ramos Pinto 2019: 71). Trotz des Perspektivenwechsels bzw. der Erweiterung der Perspektive überwiegen in letzterer jedoch nach wie vor monomodale, sprachzentrische und interlinguale Ansätze, die es kritisch zu reflektieren gilt, um Übersetzung breiter fassen zu können und Bedeutungsschaffung in ihrer semiotischen Komplexität zu begreifen, damit nonverbale Textelemente nicht als Hindernisse, sondern als unter Umständen sinntragende Textkomponenten erfasst werden können (Adami 2023: 383; Kaindl 2019: 55).

2.1.1. Zentrale Termini

Dem Konzept der Multimodalität liegt das grundlegende Verständnis zugrunde, dass jegliche Kommunikation grundsätzlich multimodal ist und Bedeutung multisemiotisch (Gambier 2006: 6f.), demnach also „in any and every sign, at every level, and in any mode“ (Kress & van Leeuwen 2001: 4) geschaffen wird. Die multimodale Kommunikationstheorie nach Kress und van Leeuwen (2001) ist ein zentraler Ansatz zum Verständnis von Bedeutungsschaffung durch die Kombination verschiedenster sinntragender Elemente. Im Folgenden werden die wichtigsten Termini ihrer Theorie beschrieben.

2.1.1.1. Modi

Als Modi werden semiotische Ressourcen oder „technologies for representation“ (Adami 2023: 378) bezeichnet, die das Resultat sozialer Bedeutungsschaffungspraktiken sind sowie in ihrer Möglichkeit der Bedeutungserzeugung bestimmten Regeln unterliegen. Als multimodal betrachtete Texte bedienen sich einer Kombination aus Modi, die zusammen ein kohärentes Ganzes ergeben und unterschiedliche Funktionen erfüllen. Die an einer kommunikativen Situation beteiligten Modi sind dabei „partial means for realising meanings“ (Kress 2020: 32), die durch Kohärenz als soziales und semiotisches Merkmal ihr Bedeutungspotenzial entfalten. Da Modi sich durch ihre starke soziale, kulturelle und politische Abhängigkeit auszeichnen und in jeder sozialen Situation bzw. jeder Instanz von Bedeutungsschaffung neu definiert werden, fluktuiert jeder Versuch einer begrifflichen Abgrenzung stark. In ihren Beziehungen zueinander unterscheiden Kress und van Leeuwen (2001: 20) zwischen verstärkenden, ergänzenden oder hierarchischen⁹: Modi können etwa dieselbe Bedeutung auf verschiedene Arten ausdrücken, einander ergänzen, indem der Bedeutungsgegenstand von verschiedenen Perspektiven gezeigt wird, oder in ihrer jeweiligen Anordnung hierarchisch strukturiert sein.

In ihrer Bedeutungsfunktion kann zwischen drei Metafunktionen unterschieden werden: ideell, interpersonell und textuell (Halliday 1978; Kress & van Leeuwen 2001)¹⁰ – die erste gibt Aufschluss über Weltansichten, die zweite zur Person, die kommuniziert, sowie zur rezipierenden Person und ihrer Beziehung zueinander, und die dritte Metafunktion umfasst die

⁹ Diese Unterscheidung wurde durch Wissenschaftende wie Zabalbeascoa (2008: 31) mit Blick auf audiovisuelle Übersetzung erweitert, siehe Kapitel 2.2.

¹⁰ Halliday (1978) teilt dabei die ideelle Metafunktion noch weiter auf in erfahrungsbezogen (Darstellung von Ereignissen, Handlungen, Teilnehmenden, Umständen, etc.) und logisch (logische Verknüpfung der Ereignisse in der Welt) (Jewitt et al. 2025: 26).

Verbindung von Elementen innerhalb eines Texts (etwa Kohäsion) sowie die Beziehung des Texts zu seiner Umgebung. Modi machen die Realisierung von Diskursen sowie unterschiedliche Arten von (Inter-)Aktion möglich und können innerhalb eines einzigen Mediums oder mehrerer realisiert werden. Außerdem verfügen Modi über jeweils unterschiedliche Potenziale sowie Einschränkungen (Affordanzen), die das Resultat sind von „ceaseless social semiotic work with and against the potentials and the resistances of the materials of meaning making“ (Kress 2020: 29). Dabei wird betont, dass die Unterschiede in der Bedeutungsrealisierung zwischen den einzelnen Modi keine Hierarchie ausdrücken (Jewitt et al. 2025: 2).

2.1.1.2. Media

Media bezeichnen „the material resources used in the production of semiotic products and events, including both the tools and materials used“ (Kress & van Leeuwen 2001: 22), die zur Produktion von semiotischen Produkten und Kommunikationsereignissen genutzt und speziell für diesen Zweck geschaffen werden. Sie beeinflussen, wie die verwendeten Modi verwirklicht werden, und haben damit Einfluss auf deren Bedeutungspotenziale sowie auf die Art, wie diese rezipiert und so erfahren werden. Unterschiedliche Media verfügen über jeweils verschiedene verfügbare Modi, modale Kombinationsmöglichkeiten sowie Möglichkeiten und Einschränkungen von Modi. Dabei sollte jedoch bedacht werden, dass Media nicht nur auf ihre materiellen-technologischen Aspekte reduziert werden sollten, sondern auch selbst Anteil an der Bedeutungsschaffung nehmen (Kaindl 2019: 57). Modi und Media sind untrennbar miteinander verknüpft und können einander bedingen, so wie alle Elemente eines multimodalen Texts „intertwine in a complex mesh that cannot be undone without destroying the essence of the message or without compromising intended textuality“ (Zabalbeascoa 2008: 22).

2.1.1.3. Genre

Genre ist die semiotische Bezeichnung für die Unterscheidung zwischen Texttypen, die unterschiedliche soziale Funktionen erfüllen und „the semiotic ‚emergence‘ of social organization, practices and interactions“ (Kress 2010: 113) thematisieren, die von Teilnehmenden als (relativ) stabil und wiedererkennbar erlebt werden. Genres bestimmen die Erwartungen, Herangehensweisen sowie Interpretationen von Lesenden¹¹.

¹¹ Wie Kaindl (2019: 57) beschreibt, sind Modus, Medium und Genre die Bausteine der übersetzungswissenschaftlichen Annäherung, um Übersetzung als mehr als eine rein sprachliche Übertragung zu verstehen. Außerdem sollen sie nicht als klar voneinander abgrenzbare Entitäten betrachtet werden: Sie

2.1.1.4. Diskurs, Design, Produktion & Distribution

Kress und van Leeuwen definieren vier Ebenen bzw. Modusdimensionen, in denen Bedeutung hauptsächlich geschaffen wird: *discourse, design, production* und *distribution*.

Unter Diskurs verstehen sie „socially constructed knowledges of [...] reality“ (2001: 4), die gesellschaftlich eingebettet sind, auf verschiedenste Arten und Weisen realisiert werden können und unabhängig sind von Genre, Modus und Design. Adami (2023: 381) ergänzt Diskurs durch das Konzept des semiotischen Raums, „a (metaphorical rather than necessarily physical) space that gathers people who share similar interests to perform shared activities, and hence develop shared semiotic practices“. Die Bezeichnung *Raum* anstelle von *Community* soll dabei den Fokus bewusst nicht auf die Personen selbst richten, die sich in diesen Räumen aufhalten oder diese durchqueren, sondern auf die semiotischen Praktiken, die durch ihre Teilnahme entstehen. Dies soll der Essenzialisierung der Personengruppen entgegenwirken, da jede*r eine breite Zahl an Identitäten in sich trägt, die je nach Kontext – je nach semiotischem Raum – aktiviert werden. Auch umgeht dies Fragen zum Grad der Teilnahme und der Selbstidentifikation der Mitgliedschaft in den verschiedenen Räumen. Außerdem problematisiert Adami (2023: 382) damit auch *Ausgangs-* und *Zielpublikum* sowie *Ausgangs-* und *Zielkultur*, die mit spezifischen Sprachen und/oder einer spezifischen geteilten Kultur assoziiert werden. An ihre Stelle sollen „source and target semiotic spaces“ treten.

Design beschreibt den Bereich zwischen Inhalt und Ausdruck – die Wahl der semiotischen Mittel. Es ist also ein notwendiges Instrument, um Diskurse in einer Kommunikationssituation zu realisieren, wobei notwendig ist zu betonen, dass die Wahl des Designs auch zwangsläufig Einfluss auf die Bedeutungsschaffung nimmt. Innerhalb des Designs werden die erwähnten „knowledges of reality“ in (Inter-)Aktion umgewandelt und so konkretisiert, wobei in der Sozialsemiotik ein Interesse daran besteht, „how modes change as power shifts at the interpersonal, institutional and societal level“ (Jewitt et al. 2025: 58). Im Gegensatz zur Produktion und Distribution sind die Mittel, derer sich Design bedient, abstrakt und können auf verschiedenartige Weisen Ausdruck finden. Design bezieht sowohl die Ausformulierung eines einzelnen Diskurses und die Kombination mehrerer Diskurse mit ein als auch einzelne (Inter-)Aktionen innerhalb eines Diskurses und die Art und Weise, wie semiotische Modi kombiniert

beeinflussen einander und werden als Teile eines Ganzen angesehen, die erst in einem kommunikativen Event durch ihr Zusammenspiel das Bedeutungspotenzial des multimodalen Texts entfalten.

werden. Die Kombination der semiotischen Mittel zum Zweck des Designs ist dabei „active, agentive, yet also hedged by rules, constraints, conventional practices“ (Kress & van Leeuwen 2001: 62).

Produktion meint die Organisation der „actual material articulation of the semiotic event or the actual material production of the semiotic artefact“ (Kress & van Leeuwen 2001: 7) und folgt damit konkret und materiell auf die Phase des Designs. Sie nimmt ihrerseits ebenso Einfluss auf Bedeutung, die sich aus dem physischen Akt der Artikulation ergibt. Auch Entscheidungen bezüglich der Produktion erfolgen durch aktives Engagement der Akteur*innen und aus deren sozialer, kultureller und politischer Einbettung.

Im Anschluss erfolgt die Distribution, welche ebenso physischen Einfluss auf Bedeutung nehmen kann. Sie wird als die technische Kodierung der semiotischen Produkte und Ereignisse zum Zweck der Aufzeichnung und/oder Verteilung verstanden. Im Unterschied zu den genannten Ebenen verstehen Kress und van Leeuwen Mittel der Distribution als Mittel der „re-production“ (2001: 21), die an sich keine neuen Bedeutungen hinzufügen sollten, aber es in vielen Situationen doch tun aufgrund z. B. technischer Besonderheiten oder Mängel.

2.1.2. Übersetzung im Sinne der sozialen Semiotik

Bevor der Blick auf den übersetzungswissenschaftlichen Bereich der Multimodalitätsforschung gerichtet wird, sollen das sozial-semiotische Verständnis von Übersetzung nach Kress kurz umrissen werden sowie der von ihm vorgeschlagene Begriff *transduction* als Prozess der Überführung von Bedeutung zwischen verschiedenen semiotischen Modalitäten.

Ein wesentlicher Punkt von Kress' Übersetzungsverständnis ist die Abwendung vom Gedanken eines Transfers zwischen zwei Sprachen hin zu einer *Transposition* von semiotischen Ressourcen und ihrer Bedeutungspotenziale (Kress 2020: 24). Außerdem legt er besonderen Wert auf die soziale Situiertheit der Agierenden in der Kommunikationssituation, welche starken Einfluss darauf nimmt, wie Botschaften geschaffen, übertragen und rezipiert werden (Kress 2020: 31). Bedeutung entsteht im Sinne der Sozialsemiotik erst in und durch Interaktion. Übersetzung definiert er demzufolge als „the transposition of meaning in the multimodal semiotic landscape of the social world“ (Kress 2020: 27). *Transposition* umfasst für ihn einen konzeptuellen/theoretischen Rahmen, der den Wandel der Bedeutungsschaffung im Zuge der Übersetzungstätigkeit beschreiben kann (Kress 2020: 27f.), basierend auf den Beobachtungen

aus seinem Werk *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication* (Kress 2010: 124):

Translation is a process in which meaning is moved. It is moved ‚across‘, ‚transported‘ – from mode to mode; from one modal ensemble to another; from one mode in one culture to that ‚same‘ mode in another culture – what has been regarded as translation from one ‚language‘ to another. Meaning is moved from one genre to another; from one discursive/ideological complex to another. Meanings connect across modes, genres, objects. (Kress 2010: 124)

Wesentlich dabei ist der Begriff der *Position*, der die soziale Position sowie die semiotischen Positionierungen der konkreten Modi umfassen soll. Das Bedeutungspotenzial findet sich in beiden Positionsinstanzen, wird bei einer Übersetzung jeweils in eine neue soziale Situation und mittels neuer semiotischer Mittel übertragen und dabei wird neues Bedeutungspotenzial entfaltet (Kress 2020: 32).

Den Vorgang der Übersetzung definiert er als *reconstitution of meaning*: „we can say that the reconstitution of meaning is an act of translation; or, that translation is the reconstitution of meaning for specific others; or that translation is the rhetorical act of the reconstitution of meaning for specific others, with specific (rhetorical) aims in mind“ (2020: 42). Dabei wird die Bedeutung von sowohl den Verfassenden des Texts geschaffen als auch von den Lesenden. Ihre Bedeutungsschaffung wird dabei von ihrem jeweiligen spezifischen Hintergrund bedingt.

Kress schlägt außerdem eine Abwendung vom Äquivalenzbegriff vor hin zu *aptness*, um die Beziehung zwischen den Ausgangs- und Zielmodi zu beschreiben (Kress 2020: 30) sowie das Auswahlkriterium von Übersetzenden in Bezug auf Modi (2020: 34). Diese Auswahl wiederum gibt Aufschluss über die Übersetzenden, denn „interest shapes attention to a part of the world which is in focus and acts as the motivation for (principles of) selection of that which is to be represented“ (Kress 2020: 35), wobei das Interesse der Übersetzenden in dieser Situation meist professionell durch einen *prompt* bedingt ist, der von einer an der Interaktion teilnehmenden Person/Organisation stammt und für eine Rahmensituation sorgt (2020: 36).

Eine weitere Art der Übertragung von Bedeutung bezeichnet Kress mit dem Begriff *transduction*, den er als Unterkategorie von *translation* fasst und definiert als „drawing/,dragging‘ meaning across from one mode to another“ bzw. „moving across modes and changing entities (and usually logics)“ (2010: 124). Wenn hingegen keine Modusveränderung geschieht, dann wird dies als *transformation* bezeichnet (hierunter fällt für Kress auch die Übertragung von einer Sprache in eine andere). Durch die jeweils unterschiedlichen Affordanzen

der Modi muss Bedeutung komplett neu ausgehandelt und konfiguriert werden, wodurch sie maßgeblich verändert wird (2010: 129). Dieser Prozess wird von den Interessen der Zeichenschaffenden geleitet und durch ihren sozialen Kontext bedingt. Kress unterscheidet dabei auch zwischen intra- und interkultureller *transduction*, welche die in der jeweiligen Situation eingesetzten Modi beeinflussen, da diese, wie erwähnt, je nach Kontext anders sozial-historisch geformt sind (2010: 130). Dieser Ansatz wurde jedoch unter anderem in der Multimodalforschung kritisch betrachtet, da es ihm an Präzision mangelt: Welche Art von Bedeutung ist gemeint und warum ist diese ‚Übersetzungsart‘ einzigartig (Poulsen 2017: 37f.)? Zusätzlich fehlen in Kress’ Ausarbeitung von *transduction* mögliche Äquivalenzkriterien in der Bedeutungsübertragung (2017: 39).

Kress rückt mit seiner Übersetzungstheorie klar ab von monomodalen Ansichten hinsichtlich von Übersetzung und wendet sich hin zur Ansicht, bei Übersetzung seien Bedeutungspotenziale in ihrer modalen Vielfalt zu übertragen. Außerdem wird Übersetzung damit klar als ein semiotischer, kreativer, sozial situierter Akt verstanden, kein mechanischer.

2.1.2.1. Kritik aus der Übersetzungswissenschaft

Kress’ Ansatz einer Erweiterung des Übersetzungsbegriffs wurde von Forschenden der Übersetzungswissenschaft nicht kritiklos entgegengenommen. Seine vollständige Relativierung von Sprache als Vermittlungsbasis und die starke Betonung der sozialen Situiertheit des Textes und der an der Texterstellung sowie -rezeption Beteiligten lassen einiges außen vor, welches in der Übersetzungswissenschaft bereits als wesentlich etabliert worden war. So fehlt etwa der Miteinbezug der Person der Übersetzenden und ihrem translatorischen Fachwissen¹² zu funktional-pragmatischen Überlegungen oder Übersetzungsnormen sowie der Auftragsgestaltung, die bei Kress unter *aptness* sowie *prompt* sehr knapp gefasst wird – außen vor gelassen wurden etwa Tiefergehendes zu Skopos bzw. dem kommunikativen Ziel eines Textes oder den Erwartungen des Zielpublikums (Pym 2023: 53f.). Auch Spezifisches wie technische Einschränkungen in der Übersetzungspraxis werden nicht berücksichtigt (Pérez-Gonzalez 2014: 26).

Ein weiterer Kritikpunkt ist die unnötige Begriffserosion von *Übersetzung* durch Begriffsalternativen wie *transduction* oder Ähnliches. Eine Übersetzung im multimodalen Kontext

¹² Dies fällt in den von Kress erwähnten sozialen Hintergrund der jeweiligen Person, sollte aber dennoch explizite Erwähnung finden, damit der professionelle Hintergrund der Übersetzenden nicht vollständig außer Acht gelassen wird, da dieser Übersetzungsentscheidungen maßgeblich beeinflussen kann.

zeichnet sich per definitionem durch die Ablehnung eines sprachzentrierten Fokus' aus und durch eine Neuausrichtung hin zur Ansicht, dass es sich bei Übersetzungen um sozial und kulturell eingebettete Interaktionen handelt, „in which a mediator transfers texts in terms of mode, medium, and genre across semiotic and cultural barriers for a new target audience“ (Kaindl 2019: 58): Durch diese Erweiterung der Perspektive ist es nicht nötig, die verschiedenen Translationsphänomenen mit neuen Begriffen zu bezeichnen (Pym 2023: 195f.).

2.1.3. Resümee

Zusammenfassend lässt sich der multimodale Ansatz folgendermaßen beschreiben: „texts combine multiple modes, and take place through media, as instantiations of genres in specific domains and semiotic spaces, characterized by emerging, dynamic and relational sharedness in practices and knowledge, and differently shared discourses“ (Adami 2023: 383). Kommunikation findet durch die Kombination von semiotischen Ressourcen statt, bei der ein Form/Signifikant genutzt und mit einer Bedeutung/Signifikat assoziiert wird, wenn ein neues Zeichen geschaffen wird. Die Wahl der Zeichenkomplexe sowie auch ihre Interpretation geschieht vor dem Hintergrund spezifischer Interessen und Annahmen in der jeweiligen Situation und wird von allen Akteur*innen stets neu ausgehandelt.

2.2. Multimodale Übersetzungswissenschaft

Vor der erwähnten multimodalen Übersetzungstheorie gab es bereits Ansätze in der Übersetzungswissenschaft, die ihren Fokus abseits von Äquivalenzverständnissen auf kommunikations- und kulturabhängige Übersetzungsauffassungen legten. Als translationswissenschaftlicher Vorläufer zu dem vorgestellten Konzept der *transduction* nach Kress kann etwa Roman Jakobsons Ansatz der intersemiotischen Übersetzung (1959: 233) bezeichnet werden. Dabei wird zwischen intralingualer, interlingualer und intersemiotischer Übersetzung unterschieden. Intralinguale Übersetzung bezeichnet die Substitution sprachlicher Zeichen durch andere sprachliche Zeichen derselben Sprache, also eine Art Umformulierung des Bedeutungsinhalts. Interlinguale Übersetzung hingegen stellt für Jakobson *translation proper* dar, da hier sprachliche Zeichen einer Sprache in sprachliche Zeichen einer anderen Sprache übertragen werden. Intersemiotische Übersetzungen hingegen meint die Übertragung von sprachlichen Zeichen in ein nicht-sprachliches Zeichensystem, demnach also eine Art vereinfachter Vorgänger des *transduction*-Konzepts.

Auch die Texttypologie nach Katharina Reiß, nach der Textsorten jeweils unterschiedliche kommunikative Funktionen erfüllen (1977: 97), rückt ab von formaler Treue hin zu kommunikativer Äquivalenz. Sie ergänzte ihre ursprüngliche Dreiteilung der Typen (inhaltsbetont, formbetont, appelbetont) durch den audiomedialen Text, der charakterisiert ist durch das „Angewiesensein auf außersprachliche (technische) Medien und nichtsprachliche Ausdrucksformen graphischer, akustischer und optischer Art“ (1971: 49) und somit als eine Art Vorreiter eines multimodalen Textverständnisses angesehen werden kann.

Hinzugezählt werden kann auch Justa Holz-Mänttärís Theorie des translatorischen Handelns (1984), beschrieben als „Produktionsprozess eines Handelnden dargestellt mit der Funktion, Botschaftsträger einer näher bestimmenden Art zu produzieren, die in übergeordneten Handlungsgefügen zur Steuerung von aktionalen und kommunikativen Kooperationen eingesetzt werden“ (1984: 17). Damit wird das Übersetzen zu einer Form des Handelns, welches sozial eingebettet ist und bei dem das Zusammenspiel verschiedener Botschaftsträger (*Botschaftsträger-im-Verbund*) übertragen wird. Gemein ist ihrem und Kress und van Leeuwens Ansatz die Idee des Designcharakters von Übersetzung, der über kulturelle Grenzen hinweg übertragen wird und in einem komplexen Handlungsgefüge einzuordnen ist, welches die Zusammenarbeit verschiedenster Akteur*innen erfordert (1984: 24).

Es ist wenig verwunderlich also, dass sich die Übersetzungswissenschaft als geeigneter Nährboden für Multimodalitätsperspektiven erweist. Die enge konzeptuelle Verbindung zwischen den beiden beschreibt Kaindl (2019: 64) wie folgt: „[B]oth deal with texts from a medial, modal, and generic perspective; both regard transformation and relationality as essential characteristics of their research subject; and both consider their subject in a social and cultural context, rather than as an abstract and static entity.“ Ein starker interdisziplinärer Austausch zwischen den Disziplinen ist demnach mehr als wünschenswert und von erkenntnistheoretischem Wert.

Übersetzungswissenschaftliche Herangehensweisen erfordern einen neuen Textbegriff, welcher Texte versteht als „the combined usage of different modalities [...], and [...] produced, distributed and received on the basis of a certain design“ (Kaindl 2013: 261). Besonders passend erscheinen multimodale Herangehensweisen in Bereichen der Übersetzungswissenschaft, die technologisch komplexe Arten der Kommunikation wie Videospiele untersuchen, wo die semiotische Zusammensetzung der Texte im Vergleich zu traditionellen Kommunikationsprodukten eine andere ist und etwa visuelle, akustische und interaktive

Komponenten eine größere Rolle spielen. Mit der zunehmenden Digitalisierung sowie Verbreitung und Verteilung von audiovisuellen Medien hat die Bedeutung insbesondere von akustischen und visuellen Elementen von Texten stark zugenommen (Díaz Cintas & Remael 2021: 1, 4). Durch die veränderte Adressat*innenlandschaft und damit verbundene Globalisierungsbemühungen eignen sich multimodale Perspektiven besonders, denn „globalization dynamics have intertwined with localization practices of both verbal and nonverbal resources in corporate and media products targeting different local audiences/consumers, such as websites, packaging, and advertisements, as well as audio-visual products, such as games and TV adverts“ (Adami 2023: 376). Jeder Text ist, wie erwähnt, multimodal – und „increasingly multilingual, multimedia, multimodal, multicultural, multipurpose, and multiauthoring“ (Gambier 2023: 2).

Eine Untersuchung auf einzelne Modi hin kann von erkenntnistheoretischem Nutzen sein sowie auch praxisbezogene Vorteile mit sich bringen. Ebenso können übersetzungswissenschaftliche Ansätze Multimodalitätsforschung bereichern, denn der Fokus auf Transferprozessen von Modi über modale und kulturelle Grenzen hinweg kann Aufschluss über Modi und ihre Funktionen geben (Kaindl 2019: 55). Übersetzung versteht sich im Sinne dieses Ansatzes als „conventionalised cultural interaction in which a mediator transfers texts in terms of mode, medium, and genre across semiotic and cultural barriers for a new target audience“ (Kaindl 2019: 58) und findet demnach statt, wenn eine Resemiotisierung durchgeführt wird, also Bedeutung auf irgendeine Weise in einen neuen zeitlichen, sozialen und kulturellen Kontext übertragen wird. Adami (2023: 384) unterscheidet die Möglichkeiten einer Übertragung dabei folgendermaßen (und erweitert damit die von Kaindl (2013: 261f.) vorgeschlagene Kategorisierung), wobei die Unterscheidungen nicht zwingend als einander ausschließend betrachtet werden sollen:

- Intra- und intermodal
- Intra- und intermedial
- Intra- und intergenerisch
- Intra- und interdomänenspezifisch
- Intra- und interräumlich
- Intra- und interdiskursiv

Der Übersetzungswissenschaft bedarf es an Analysemodellen, die verschiedenartige semiotische Mittel¹³ mit einbeziehen können. Zentral ist zudem, dass sprachlichen Elementen bei der Bedeutungsschaffung nicht größere Priorität eingeräumt wird als anderen Modi, sondern ihr Zusammenspiel als verflochtetes Ganzes gesehen wird, um das von Gambier (2006: 7) beschriebene Paradox zu umgehen: „we are ready to acknowledge the interrelations between the verbal and the visual, between language and non-verbal, but the dominant research perspective remains largely linguistic“. Eben diese Verflechtungen können auf ihre Funktion hin untersucht werden, wobei man je nach Interaktion der Modi untereinander zwischen einer illustrierenden, kommentierenden bzw. erweiternden und kontradiktorischen Funktion unterscheiden kann. Die illustrierende Funktion bezieht sich auf die Informationsübertragung der Modi als Unterstützung der Aussage. Erfolgt durch Einsatz bestimmter Modi eine Ergänzung, Hinzufügung oder Konkretisierung, so kann dies als kommentierend oder erweiternd bezeichnet werden. Widersprechen sich Modi in ihrer Aussage, wird dies kontradiktorisch genannt (Kadrić et al. 2019: 93). Zabalbeascoa (2008: 31) schlägt für audiovisuelle Texte die folgenden Beziehungen zwischen audiovisuellen Textelementen vor: Komplementarität, Redundanz, Kontradiktion, Inkohärenz, Trennbarkeit und ästhetische Qualität. Während Komplementarität, Redundanz¹⁴ und Kontradiktion der erwähnten Unterscheidung zwischen illustrierender, kommentierender bzw. erweiternder und kontradiktorischer Funktion entsprechen, meint Inkohärenz die gescheiterte sinnhafte oder intendierte Verknüpfung von Elementen (etwa unter anderem durch Übersetzung), Trennbarkeit die Eigenschaft von Elementen, auch unabhängig von anderen Elementen ihre sinntragende Funktion zu erfüllen, und ästhetische Qualität die Intention des*der Autor*in, verschiedene Elemente zu vorrangig ästhetischen Zwecken zu kombinieren.

Multimodalitätsforschung wird nach dem *multimodal turn* in einer Vielzahl von übersetzungswissenschaftlichen Bereichen betrieben, etwa Literatur, Oper, Werbung, etc., doch besonders zentral ist der Bereich der audiovisuellen Übersetzung, zu dem auch die Übersetzung von Videospielen gezählt werden kann.

¹³ Etwa non-verbale Elemente, zu denen im Kontext von Videospielen z. B. auch das interaktive Element oder Spielmechaniken zählen können, dazu mehr in Kapitel 3.

¹⁴ In einem gewissen Gegensatz zur illustrierenden Funktion meint Zabalbeascoa (2008: 31) „repetitions (total or partial) that are regarded as unnecessary, superfluous or dispensable“, allerdings kann damit auch die Absicht verbunden sein, Elemente durch die Wiederholung zu unterstreichen.

2.2.1. Multimodalität & audiovisuelle Übersetzung

Es war besonders das Phänomen der audiovisuellen Übersetzung (AVT), das zur multimodalen Erweiterung der Übersetzungstheorien beitrug und für eine Abwendung von rein sprachlichen Analysen sorgte (Kaindl 2013: 260), besonders bei den Übersetzungsphänomenen der Untertitelung und Synchronisation audiovisueller Medien wie Filme oder Serien (Pérez-González 2014; Remael & Reviers 2018; Taylor 2016).

Gambier (2023: 5ff.) nennt als übersetzungstheoretische Bereiche, die aufgrund der spezifischen Beschaffenheit von AVT überdacht, überarbeitet und erweitert werden sollen, Textbegriff, Bedeutung, Urheber*innenschaft, Übersetzungskonzept, Übersetzungseinheiten sowie Qualität. Ein Vorschlag eines neuen Textbegriffs im Sinne der Multimodalität wurde bereits vorgestellt, aber dem wird noch hinzugefügt, dass digitale/audiovisuelle Texte als Zeichenkomplexe in vielerlei Hinsicht veränderbar sind, stets in intertextueller Beziehung zu anderen Texten stehen, aktualisiert werden und in verschiedenen Versionen vorliegen können (2023: 6).

Bedeutungsschaffung findet in einer Reihe an komplexen Interaktionen statt (Zeichen innerhalb des multimodalen Texts, Zeichen und den am Schaffensprozess beteiligten Parteien, dem multimodalen Text und Zuschauenden, etc.) und „is no longer considered to be a mere invariant in the source text but rather as culturally embedded, with a need to be interpreted“ (2023: 10). Die Konzepte Intention und Originalität des*der Autor*in erweisen sich im Hinblick auf AVT als problematisch durch die vielen am Schaffensprozess beteiligten Personen, Gruppen oder Institutionen, die ihrerseits Einfluss auf den Einsatz semiotischer Mittel nehmen können (2023: 8). Neue Technologien und Übersetzungspraktiken stellen traditionelle Konzepte wie Äquivalenz und Übersetzung als Transfer in Frage. Gambier (2023: 8f.) nennt als Beispiele etwa die Lokalisierung von Software und Videospielen, Adaption, Transkreation, Sprachvermittlung in multilingualen und multikulturellen Situationen von Lai*innen, Transediting, multilinguale technische Redaktion, *Co-drafting*. Ein multimodaler Ansatz problematisiert die Vorstellung von Übersetzungseinheiten, wobei der Fokus auf einzelnen Wörtern oder Sätzen aber trotzdem methodisch brauchbar sein kann (2023: 11), auch wenn Bedeutung aus dem dynamischen Zusammenspiel semiotischer Zeichenkomplexe entsteht. Die Komplexität von AVT erfordert auch ein breit gefasstes Verständnis von Qualität, „depend[ing] on a collective organization“ (2023: 11) von Kund*innen, Sprachdienstleistungsanbietenden und Übersetzenden, internen

und externen Parametern sowie zusätzlichen Kriterien wie Akzeptanz, Lesbarkeit, Synchronität, oder Relevanz (2023: 12f.).

Pérez-González (2014) bietet mit seinem Werk eine umfassende Einführung in die audiovisuelle Übersetzung und beschreibt audiovisuelle Texte als Produkte, die der Mobilisierung von visuellen und auditiven Modi entspringen, welche den Wünschen der Schaffenden bezüglich ihrer kommunikativen Intention am besten entsprechen. Als prominenteste der visuellen und akustischen Modi bezeichnet er dabei Bild, Sprache, Ton und Musik, die jeweils in mehr als einer medialen Variante auftreten: statische/dynamische Bilder; Rede, animierte/statische Schrift; Soundeffekte und Spektrogramme; Musik, die vorgetragen wird, sowie Filmmusik. Jeder Modus öffnet dabei auch eine breite Auswahl an Sub-Modi, die sich Schaffende zu eigen machen können (Pérez-González 2014: 198ff.). Dabei stellt er fest, dass ein ausgeprägtes Bewusstsein gegenüber der multimodalen Bedeutungsverteilung von audiovisuellen Texten wesentlich für translatorische Entscheidungen sein kann.

Die vorgestellten Überlegungen und Herangehensweisen eignen sich insbesondere auch für die Betrachtung von Videospielübersetzungen, die Ähnlichkeiten zu anderen Arten der audiovisuellen Übertragung aufweisen. Bedacht werden sollten allerdings auch Elemente, die spezifisch für den Kontext von Videospielen sind und in Kapitel 3 näher beschrieben werden.

2.2.2. Methoden der Multimodalitätsforschung in der Übersetzungswissenschaft

Dicerto (2018: 23) stellt fest, dass „[s]tate-of-the-art research in multimodality has not yet established a model suited to the study of how semiotic modes interact with each other to form multimodal texts“. Auch Kaindl (2013: 264) beschreibt den Forschungsstand heterogen: Zwar existiert eine Vielfalt an Modellen, jedoch stammen diese häufig aus anderen Disziplinen und können daher Schwächen bei der Betrachtung von translatorischen Elementen aufweisen. Doch gibt es mehr und mehr Bestrebungen in dieser Hinsicht, so etwa widmet sich eine Ausgabe der Zeitschrift *Linguistica Antverpiensia, New Series – Themes in Translation Studies* der Herausgeberinnen Catalina Jiménez Hurtado, Tiina Tuominen und Anne Ketola (2018) explizit den Methoden für Multimodalitätsforschung in der Übersetzungswissenschaft und das Werk von Sara Dicerto (2018) stellt ein Analysemodell für multimodale Ausgangstexte vor. Gambier (2023: 13) teilt multimodale Methoden für AVT in drei Typen ein: systemisch-funktionale Ansätze, korpusbasierte Untersuchungen und Rezeptionsforschung.

In ihrer Einleitung, aufbauend auf Maria Tymoczko's *cluster*-Konzept (2014: 87)¹⁵, etablieren Tuominen, Jiménez Hurtado und Ketola Multimodalitätsforschung in der Übersetzungswissenschaft als sehr breiten, inklusiv gefassten Bereich und schlagen *Multimodal Translation Studies* als eigenständiges Forschungsfeld vor (Tuominen et al. 2018: 4). Ihre Kategorisierung der Methoden – systematisch-funktionale und korpusbasierte Analysen, Rezeptionsforschung sowie experimentelle Forschungsmethoden – entspricht weitgehend Gambiers Einteilung und verdeutlicht die Vielfalt multimodaler Untersuchungsansätze. Systematisch-funktionale Ansätze orientieren sich an der von Halliday (1978) vorgeschlagenen Einteilung in Metafunktionen (ideational, interpersonell, textuell), welche für alle anderen Modi erweitert werden. Die Modi werden in ihrer Bedeutungsschaffung dabei als identisch angesehen¹⁶. Mögliche Nachteile entstehen einerseits durch isolierte Untersuchungen der einzelnen Modi, die nicht immer zielführend zusammengeführt werden können, sowie andererseits durch die mögliche Tendenz, sich zu sehr in Detailbeschreibungen der einzelnen Modi zu verlieren (Tuominen et al. 2018: 7f.). Korpusbasierte Studien bieten großes Potenzial für multimodale Ansätze¹⁷, jedoch finden sich hier technologische Einschränkungen bei der Segmentierung der zu analysierenden Einheiten (2018: 8). Rezeptionsforschung ist besonders im Bereich der audiovisuellen Übersetzung und Barrierefreiheit vertreten, aber auch in der Videospiellokalisierung (Mangiron 2016; O'Hagan 2009a). Tuominen et al. (2018: 10) stellen hierzu fest, dass die Teilnehmendengruppen der einzelnen Studien bislang begrenzt waren und die Notwendigkeit der Replizierung für größere Gruppen besteht. Innovative Rezeptionsforschung wie O'Hagan's Untersuchung der Spielendenerfahrung von lokalisierten japanischen Videospielen (2009a) sollen als Inspiration für zukünftige Forschung dienen, die sich innovativ mit existierenden Methodologien auseinandersetzen und Technologie produktiv zu ihrem Nutzen einsetzen (Tuominen et al. 2018: 11f.).

Als Ausgangspunkt jeder multimodalen Analyse schlägt Taylor (2016) eine Textanalyse vor, um die eingesetzten semiotischen Mittel identifizieren zu können. Anschließend sollen

¹⁵ Wie sie schreibt, kann Übersetzung nicht „simply [be]defined in terms of necessary and sufficient features that hold across cultures or even that hold normally within specific cultures“ (Tymoczko 2014: 85). Anstatt das Konzept *Übersetzung* unnötig einzuengen, sollen verschiedenste Typologien in ihrer Ähnlichkeit zueinander betrachtet werden, um dadurch der Übersetzung als breit gefasstes Phänomen näherzukommen (2014: 87).

¹⁶ Diese Methode wurde besonders bei der Analyse von Untertiteln (Espindola 2012; Mubenga 2009, 2010), Werbung (Feng & Espindola 2013; Millán-Varela 2004), Kinderbüchern (Van Meerbergen 2010) sowie Magazinen (Chueasuai 2013) eingesetzt.

¹⁷ Eingesetzt wurde sie etwa im Rahmen von Übersetzungskompetenz (Quinci 2023; Rodríguez-Inés 2013), Übersetzungsuniversalien (Halverson 2007) sowie bei der Betrachtung von Fachtexten (Jiménez-Crespo 2008).

diese aus narrativer, sprachlicher, semiotischer und kultureller Perspektive genauer definiert werden. So sollen Übersetzende aus narrativer Sicht etwa sicherstellen, dass das semiotische Event erfolgreich für das Zielpublikum übertragen wird. Sprachlich sollen Kohärenz und Kohäsion gewährleistet werden (mit Kohärenz ist die Kombination aller semantischen Elemente gemeint, die zum Verständnis der narrativen Situation beitragen; Kohäsion meint „cohesive ties“ (Taylor 2016: 226) zwischen den einzelnen Modi). Außerdem sollen Überlegungen semiotischer Natur angestellt werden, wobei Taylor hier vor allem Wert legt auf die Rezeption des Zielpublikums (etwa, ob es den Eindruck erhält, dass alle semiotischen Mittel störungsfrei miteinander interagieren). Kulturelle Überlegungen sollen den Übersetzenden Aufschluss darüber geben, wie viel lokalisiert werden oder in der Zielkultur belassen werden soll/darf.

Ein umfassendes Modell zur Analyse von multimodalen Ausgangstexten bietet Dicerto (2018) in ihrem Werk *Multimodal Pragmatics and Translation: A New Model for Source Text Analysis*. Wie sie anmerkt, sind viele translationswissenschaftliche Studien im Bereich sehr spezifisch, was zu einer Fragmentierung der Fachrichtung führt (Dicerto 2018: 7). Ihr Vorschlag eines Analysemodells soll dem entgegenwirken und als Werkzeug dazu dienen, das translatorische Verstehen der Organisation von multimodalen Texten zu schärfen (2018: 3). Ihr Verständnis eines multimodalen Texts beschreibt sie dabei als „defined as multimodal when it combines at least two of the verbal, visual and/or aural semiotic systems“ (2018: 18), wobei erwähnt werden sollte, dass ihre Auffassung von multimodalen Texten Videospiele und ihr interaktives Element nicht explizit miteinschließt, da sie sich auf die erwähnte Einteilung in verbale, visuelle und akustische semiotische Systeme stützt. In diesem Modell wird eine pragmatische Kontextanalyse mit der Untersuchung der Interaktion der verschiedenen Modi verknüpft, um Übersetzungsentscheidungen vorzubereiten.

Taylor (2003) schlägt als weitere Methode im Bereich der audiovisuellen Übersetzung (und dabei insbesondere bei Untertitelungen) eine multimodale Transkription¹⁸ vor, die sich vor allem für punktuelle Analysen anbietet, da sie sich bei längeren Analyseeinheiten als recht zeitaufwändig erweisen kann (Munday 2016: 283). Dabei werden Filmsequenzen in Einzelbilder und -sequenzen aufgeteilt und in einer mehrspaltigen Beschreibung analysiert (2003: 161). Zusätzlich wird auch eine metafunktionale Interpretation des Untersuchungsmaterials vorgenommen, um zu ermitteln, wie das untersuchte filmische Material Bedeutung erzeugt.

¹⁸ Dieses Transkriptionsmodell stützt sich maßgeblich auf die Arbeit von Baldry (2000) und Thibault (2000).

2.2.3. Schlussfolgerungen

Der multimodale Ansatz versteht Texte als Zeichenkomplexe, in denen verschiedene Modi gemeinsam Bedeutung erzeugen, welche zudem von Medium und Genre bedingt und in soziale Praktiken und Diskurse eingebettet ist. Multimodalität ist also ein grundlegendes Paradigma für das Verständnis zeitgenössischer Kommunikation, sein Textbegriff verschiebt den Fokus von formaler Grammatik hin zu sozialer Situiertheit. In dieser entsteht Bedeutung erst durch Interaktion und wird stets neu ausgehandelt.

Für die nachfolgende Analyse erscheint Zabalbeascoas Typologie der intermodalen Beziehungen für audiovisuelle Medien sinnvoll und zielführend für eine systematische Ergründung der multimodalen Geschlechtsdarstellung. Als methodisches Werkzeug eignet sich Taylors (2003) multimodale Transkription, die audiovisuelle Sequenzen zerlegt und diese mehrschichtig und punktuell analysiert, indem verschiedene Modi parallel dokumentiert und interpretiert werden. Sie ermöglicht eine differenzierte Analyse der sprachlichen, visuellen und akustischen Ebenen eines Textes und zeigt, wie Bedeutung durch ihr Zusammenspiel entsteht. Wie in der Beschreibung des Analysemodells in Kapitel 4.1. dargelegt wird, soll dieses Modell als methodischer Ansatz für die Analyse der komplexen, interaktiven Medienstruktur Videospiel dienen, jedoch in angepasster Form.

3. Videospiele und ihre Übersetzung

Das folgende Kapitel widmet sich der wissenschaftlichen Betrachtung von Videospielen und ihrer Übersetzung und illustriert die Textsorte Videospiel für die anschließende Analyse. Zu Beginn werden zentrale Begrifflichkeiten geklärt und der Untersuchungsgegenstand präzisiert durch eine definitorische Annäherung an die Konzepte *Videospiel*, *Lokalisierung*, *Übersetzung* und *Transkreation*.

Darauf aufbauend wird der Bereich der Game Studies beziehungsweise Queer Games Studies eingeführt und historisch eingeordnet, um anschließend seine Schnittstellen zur Übersetzungswissenschaft herauszuarbeiten. Diese Schnittstellen markieren ein Forschungsfeld, das sich mit den besonderen Bedingungen, Herausforderungen und Potenzialen der Videospielübersetzung beschäftigt. Die Textsorte Videospiel und ihre multimodalen, interaktiven, affektiven Eigenschaften werden vorgestellt, da sie maßgeblich bestimmen, wie Lokalisierungsprozesse gestaltet sind. Darauf folgt ein Einblick in übersetzungswissenschaftliche Themen, wobei der Fokus auf der bestehenden Forschung zu Geschlechteraspekten in der Videospiellokalisierung liegt. Im Mittelpunkt stehen dabei Studien, die sich mit der Darstellung und Aushandlung von geschlechtlicher Ambiguität befassen. Zuletzt werden methodische Zugänge der übersetzungswissenschaftlichen Analyse skizziert.

3.1. Terminologische Überlegungen

3.1.1. Videospiel

Um die wissenschaftliche Betrachtung des Objekts Videospiel in der vorliegenden Arbeit fokussiert anzusetzen, sollen zunächst die relevanten Termini ausgearbeitet und definiert werden, denn „[i]f we are not specific, we run the risk of using terminology and models inappropriate to our discussion, or we risk blindness to the bias of our perspective“ (Egenfeldt-Nielsen et al. 2020: 32).

Terminologische Instabilität begleiten den Fachbereich Game Studies sowie dessen Schnittschnelle mit der Übersetzungswissenschaft¹⁹ seit ihren Anfängen, so werden wahlweise *Videospiele*, *Computerspiele*, *digitale Spiele* oder auch einfach *Spiele* (v. a. in englischen

¹⁹ Auch in der Übersetzungswissenschaft finden sich zentrale terminologische Grauzonen: So gestaltet sich schon der Versuch einer terminologischen Abgrenzung des Begriffs *Übersetzen* ausgesprochen komplex (Koller & Henjum 2020: 4). Diese terminologischen Spannungen wurden auch im übersetzungswissenschaftlichen Umgang mit Kress' *transduction*-Konzept in Kapitel 2.1.2.1. erwähnt.

wissenschaftlichen Kontexten, etwa O'Hagan & Mangiron 2013: 65) besprochen und die *Übersetzung*, *Lokalisierung* und *Transkreation* ebenjener diskutiert. Diese terminologischen Ungenauigkeiten erklären O'Hagan und Mangiron (2013: 65) damit, dass der Bereich sich durch seine Dynamik und seinen Fokus auf Technologie auszeichnet und von der umgebenden Populärkultur sowie der Branche selbst und ihrem Marketingjargon beeinflusst wird.

Die Wichtigkeit der Ausarbeitung einer Definition für das Untersuchungsobjekt unterstreichen die Forschenden Egenfeld-Nielsen et al., denn „if we consider games to be stories, we will focus on rather different things than if we consider games to be drama, or systems, or types of play. The challenge here is not so much to find the correct perspective but rather to be aware of and explicit about the assumptions we make“ (2020: 32). Sie führen weiter aus, dass Spiele als kommunikative Medien verstanden werden können, als Artefakte, die Ideen und Werthaltungen kommunizieren (2020: 34). Auch O'Hagan und Mangiron (2013: 103) unterstreichen die starke Präsenz von kulturellen Elementen in Videospielen, denn „cultural issues both at micro and macro levels loom large, especially for major titles, as the industry seeks finely tuned cultural adaptation to appeal to target users“. Eine essenzialistische Definition versucht Bergonse (2017), indem er theoretische Herangehensweisen kritisch beleuchtet und einige publizierte Definitionen zusammenführt und auf den Prüfstand stellt. Gründe für die Problematik einer definitorischen Annäherung sieht er in der Vielfalt des Mediums, die es erschwert, Gemeinsamkeiten zu finden; in der Tendenz, Videospiele aus der Perspektive der Ludologie zu untersuchen und dabei Spezifika von Videospielen außer Acht zu lassen; und in der Bandweite an möglichen theoretischen Zugängen (2017: 240). Er fasst seinen Versuch einer Definition zusammen, indem er Videospiele beschreibt als „a mode of interaction between a player, a machine with an electronic visual display, and possible other players, that is mediated by a meaningful fictional context, and sustained by an emotional attachment between the player and the outcomes of her actions within this fictional context“ (Bergonse 2017: 253). Ergänzend dazu folgen nun terminologische Überlegungen aus übersetzungswissenschaftlicher Sicht.

Bernal-Merino (2015: 1) beginnt seine wissenschaftliche Betrachtung mit „[m]ultimedia interactive entertainment software, most commonly referred to as video game“, und schlägt damit „multimedia interactive entertainment software (MIES)“ als Bezeichnung für das Untersuchungsobjekt vor. Er hebt somit hervor, dass es sich um multimediale Artefakte handelt, die einen gewissen Grad der Interaktion von Nutzenden verlangen, prinzipiell der Unterhaltung

dienen und eine Reihe an Anweisungen darstellen, die von Computern gelesen werden können (2015: 16). Sein Vorschlag einer umfassenden Definition des Objekts Videospiel für eine Betrachtung aus der Perspektive der Übersetzungswissenschaft lautet wie folgt:

[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 [...], and displayed on some kind of screen [...]. They can be used as entertainment or as part of a serious educational or training programme [...], with the advantage that they are fully independent computer applications offering detailed feedback to players in terms of their performance [...] with regards to the activities for which they have been programmed without any external supervision. Thematically, they can portray any topic, activity, or parallel universe which the human imagination is able to conjure up and, although it is true that video games started as basic action-driven pastimes through arcades, this is no longer the case, and new gameplay has been developed in order to incorporate complex narratives, as well as cooperative team-playing, strategizing, and so on. (Bernal-Merino 2015: 18)

Dieser Definition schließen sich weitere Forschende des Fachbereichs an, indem sie Videospiele als „unique type of software defined by its special use of multimodality and interactivity“ (Moreno García & Mangiron 2024: 1) charakterisieren. Diese Definition unterstreicht, dass Videospiele eine komplexe Kombination aus textuellen, visuellen, akustischen sowie interaktiven Elementen aufweisen. Gerade diese Eigenschaft ist von zentralem translatorischem Interesse und begründet die Notwendigkeit, einen multimodalen theoretischen Rahmen für die Analyse heranzuziehen: Das Medium Videospiel erzeugt Bedeutung im Zusammenspiel verschiedener Modi und ist als multimodales Ensemble zu verstehen, in dem Modi kommunikative Funktionen erfüllen, welche ihre Bedeutung erst im modalen Zusammenspiel entfalten.

In der Ausarbeitung dieser Arbeit stütze ich mich zusätzlich auch auf den terminologischen Ansatz, dass Videospiele einen starken Bezug zu ihrem sozialen Kontext aufweisen (Juul 2008: 64) und „complex, multimedia, multimodal, technically sophisticated cultural products“ (Mangiron 2017: 82) darstellen, „designed to engross the end user, where the nature of engagement is more than merely functional and encroaches into the affective dimensions“ (O’Hagan & Mangiron 2013: 103). Diese Perspektive ergänzt den multimodalen Rahmen, da sie die soziale Dimension von Modi betont, welche kulturell geformt und in soziale Praktiken eingebettet sind. Videospiele können symbolische kulturelle Bedeutungen repräsentieren und die Gesellschaft durch ihre Produktion und ihren Konsum beeinflussen

(Crawford & Rutter 2006: 148). Somit handelt es sich bei ihnen explizit um semiotisch komplexe, multimodale²⁰ Produkte handelt.

Zuletzt sollte auch ihr kulturelles und somit gesellschaftliches Transformationspotenzial nicht außer Acht gelassen werden, denn „all games reflect culture, reproducing aspects of their cultural contexts. Some games may transform culture, acting on their cultural contexts to affect genuine change“ (Salen & Zimmerman 2004: 512).

3.1.2. Übersetzung – Lokalisierung – Transkreation

Die Ausarbeitung eines universellen Begriffs für das Übersetzen von Videospielen ist einer der zentralen Diskussionspunkte im Fachbereich. Die Termini, die in der Branche Verwendung finden, scheinen auch Einfluss auf wissenschaftliche Betrachtungen genommen zu haben, wie Bernal-Merino in Bezug auf *Lokalisierung* anmerkt (2015: 2) – eine Bezeichnung, der für ihn als Begriff zu breit gesetzt ist, um wissenschaftliche Betrachtungen erfolgreich terminologisch zu untermauern, da sie laut ihm neben der Übersetzung auch eine Reihe an nichtsprachlichen Aspekten miteinbezieht: Die Fülle an technischen und produktionsorientierten Elementen, die in den Bedeutungskreis von Lokalisierung fallen, macht den Begriff für ihn zu ungenau für die Übersetzungswissenschaft (2015: 88)²¹.

Die Ursprünge des Begriffs liegen in der Professionalisierung der Übersetzungspraxis von interaktiven Textgenres wie Softwareprodukten, Webseiten und Videospielen ab den 1980er Jahren. Esselink definiert den Vorgang als „taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold“ (2000: 3). Seine etymologischen Wurzeln hat der Begriff dabei im französischen *locale*, welches Pym definiert als „a set of linguistic and cultural settings defining the context of end-use“ (2023: 159). *Locales* wurde in der Branche eingeführt, um die Verbindung von Sprache und geografischer Region möglichst spezifisch zu gestalten. Außerdem beinhalten sie eine Vielzahl an Informationen zu den kulturellen, rechtlichen, ethischen, politischen und technischen Aspekten der jeweiligen *locale* (Jiménez-Crespo 2024: 13). Während die

²⁰ Bernal-Merino (2015: 46ff.) nennt dies *multichannel* und bezeichnet damit ein „linguistic system with a pictographic or an audio and visual one“, welches eine „rich multichannel melange“ herstellt, für deren Übertragung die Übersetzung über das geschriebene Wort hinausgehen muss.

²¹ Auch wenn diese Unterscheidung sinnvoll erscheint, so sei dennoch angemerkt, dass auch Elemente, die strenggenommen nicht-sprachlicher Natur sind, durch translatorischen Einfluss beeinflusst werden können, etwa der Umgang oder die mögliche Erstellung von Grammatikvariablen (Bernal-Merino 2015: 147), die sich unter Umständen auch auf die (fehlende) Präsenz von geschlechtlicher Ambiguität auswirken können.

Lokalisierungsphase zu Beginn streng von der Entwicklungsphase eines Produktes getrennt gehandhabt wurde und somit erst im Anschluss daran erfolgte, wurde diese Trennung nach und nach aus Effizienzgründen aufgehoben und die Bausteine von GILT (Globalisierung, Internationalisierung, Lokalisierung, Übersetzung (*translation*)) fanden Einzug in den Prozess, wodurch das sogenannte *sim-ship* möglich gemacht wurde – die weltweite gleichzeitige Veröffentlichung eines Produkts.

Globalisierung umfasst dabei alle Prozesse, die nötig sind, um ein Produkt für seine weltweite Veröffentlichung vorzubereiten (Bernal-Merino 2015: 35). Zusätzlich können damit auch Prozesse gemeint sein, die im Anschluss an die Veröffentlichung stattfinden (etwa mehrsprachiger Kund*innensupport) (Jiménez-Crespo 2024: 15). LISA – Localization Industry Standards Association, eine von 1990 bis 2011 aktive Vereinigung, die zum Ziel hatte, durch regelmäßigen Wissensaustausch Lokalisierungsstandards zu etablieren – fasste den Begriff noch weiter, indem sie unter Globalisierung alle Geschäftsentscheidungen und -aktivitäten verstand, die nötig sind, um für eine möglichst internationale Ausrichtung einer Organisation zu sorgen (LISA 2007: 1).

Internationalisierung meint „the process of designing a product so that it can easily be localised in order to achieve worldwide distribution and success“ (Bernal-Merino 2015: 35). Dieser Schritt findet während der Erstellung eines Produkts statt und hat zum Ziel, eine möglichst reibungslose sprachliche Übertragung zu ermöglichen. Spezifisch wird damit beabsichtigt, die Funktionalität des Produkts von einer spezifischen Sprache bzw. Kultur (*locale*) zu abstrahieren, „so that language support can be added back in simply, without worry [...] that language-specific features will pose a problem when the product is localized“ (LISA 2007: 17).

Lokalisierung versteht sich laut der Definition von LISA als „the process of modifying products or services to account for differences in distinct markets“ (LISA 2007: 11). Dabei wird erkannt, dass es eine Überschneidung zwischen Lokalisierung und Übersetzung gibt, aber Lokalisierung soll als ein viel breiter gefasster Bereich verstanden werden, der auch nicht-sprachliche Aspekte umfasst (LISA verweist etwa auf Tastaturlayouts in verschiedenen Regionen).

Trotz Bernal-Merinos kritischer Haltung gegenüber dem Begriff Lokalisierung – für ihn stellt „text translation [...] only a part of the process of adapting a software product for its distribution“ dar (2015: 87f.) – als Bezeichnung für diese Art von Übersetzung scheint sich dieser doch durchgesetzt zu haben, wie etwa in einer aktuellen Monografie von Jiménez-Crespo (2024)

festgestellt wird. Er fasst Lokalisierung zusammen als „an integrated, global, interprofessional cycle that operates in digital genres with its own procedural features, and in which translators, localization engineers, programmers, and project managers collaborate in a flexible manner depending on the project type and scale“ (Jiménez-Crespo 2024: 22), um einen interaktiven Text zu übertragen und ihn in sprachlichen sowie soziokulturellen Umgebungen nutzbar zu machen, die sich vom Produktionskontext unterscheiden (2024: 2). Damit formuliert er Lokalisierung als eigene, separate Übersetzungsmodalität. Für Pym (2023: 166) stellt diese Art der Übersetzung mit ihrer starken Zielpublikumsorientierung und den Prozessen, die der reinen Übersetzungsarbeit vorausgehen, erst dann ein Novum in der Übersetzungswissenschaft dar, wenn das Phänomen der Internationalisierung bedacht wird: Die Übersetzung erfolgt, wie erwähnt, erst nach der Internationalisierung des zu übersetzenden Produkts, bei welcher eine „general intermediary version“ (Pym 2023: 162) des Produkts erstellt wird, um es für die Übertragung in verschiedene Sprachen und die damit einhergehenden Konventionen vorzubereiten. Es ist dieser Prozess, der für Pym die „fundamental novelty of localization“ (2023: 163) darstellt und der Lokalisierung somit einen festen Platz als eigene Modalität in der Übersetzungswissenschaft festigt. Auch wenn Pym in seinem Überblickswerk vor allem die Lokalisierung von Software im Auge hat, so öffnet er die Betrachtung auch für audiovisuelle Medien (jedoch nicht explizit Videospiele), bei denen „internationalization-plus-localization“ (2023: 166) stattfinden kann²². Sowohl Pym als auch Bernal-Merino stehen dem Begriff kritisch gegenüber und verweisen auf dessen starke Verwurzelung in der Branche (Pym 2023: 156) sowie darauf, dass er von vielen mit Übersetzung gleichgestellt und somit missverstanden wird (2023: 158).

O'Hagan und Mangiron (2013: 103) führen terminologische Spannungen zurück auf vorurteilsbehaftete Haltungen sowohl in der Lokalisierungsbranche (gegenüber Übersetzung) als auch im übersetzungswissenschaftlichen Kontext (gegenüber der Praxis an sich als relativ neuem Phänomen innerhalb des Bereichs). Die Videospiellokalisierung wird in weniger kritischen Kontexten außerdem etwa als eine „specialised form of software localisation“ verstanden, die einen hohen Grad an sprachlicher und kultureller Anpassung erfordert (Moreno García & Mangiron 2024: 3) oder als „cross-lingual and cross-cultural operation“ und „a set of procedures involved in adjusting games technically, linguistically and culturally to a given market so as to distribute them in territories other than their countries of origin“ (O'Hagan 2015: 747f.).

²² Gemeint ist etwa die Version eines Filmskripts, das spezifisch für Übersetzende ausgearbeitet wird und dabei unter anderem Kulturspezifika erklärt, Referenzen enthält oder anderweitige Informationen zur Verfügung stellt.

Ein weiterer Spannungspunkt ist laut O'Hagan und Mangirons Perspektive auch die Absicht von Lokalisierung, einerseits an einem kohärenten, globalen Produkt zu arbeiten, andererseits jedoch Unterschiede der verschiedenen *locales* anzuerkennen und zu akzeptieren (2013: 103).

In der wissenschaftlichen Betrachtung der Übersetzung von Videospielen hat sich, trotz der dargelegten kritischen Betrachtungen, der Begriff *Game Localization* (auch *Video Game Localisation/Localization*) durchgesetzt. Wie erwähnt kann Lokalisierung zwar als „a superordinate term which encompasses translation“ (Munday 2016: 288) angesehen werden, doch „localization cannot stand alone without translation“ (O'Hagan 2006: 39), die beiden Aktivitäten sind demnach untrennbar verbunden. In diesem Sinne wird *Lokalisierung* auch in der vorliegenden Arbeit verwendet, denn „game translation cannot but be examined in view of localization and must necessarily interact with aspects other than language(s), culture(s), and text(s), because of the multilayered and multifaceted phenomenon video games represent“ (Pettini 2022: 14). Auch, und insbesondere, vor dem multimodalen Hintergrund ist die Verwendung von *Lokalisierung* passend, da sie die spezifischen Anforderungen der Videospiellokalisierung erfasst – den Transfer sprachlicher sowie zahlreicher nicht-sprachlicher Elemente – sowie auf die multimodalen Bedeutungsverflechtungen innerhalb eines Videospiels verweist.

Die zu einem wesentlichen Teil kreative übersetzerische Arbeit an Videospielen führte zur Etablierung des Begriffs *Transkreation* in diesen Bereich, den O'Hagan und Mangiron beschreiben als „translation by invention“ (2013: 54) und als „deliberate transformative approaches which are present in game localization, operating at multiple levels and in multimodality to recreate the whole gameplay experience in a new target-use setting“ (2013: 199). Sie meinen damit radikale Adaptierungsprozesse im Sinne einer „quasi absolute freedom to modify, omit, and even add any element“ (O'Hagan & Mangiron 2006: 20), die notwendig sein können, um das Spielerlebnis getreu dem Original in eine neue *locale* zu übertragen. Damit wird den Übersetzenden die Freiheit ermöglicht, sich völlig vom Ausgangstext zu lösen, also eine „target-reader centred philosophy of translation“ (Bernal-Merino 2015: 88), welche trotz dieser Freiheit vom übersetzenden Produkt behauptet, dasselbe Produkt zu sein wie das Original (2015: 90). Bernal-Merino sieht den Begriff kritisch, da ihm die nötige theoretische Grundlage für eine Abgrenzung von bestehenden Termini fehlt und die einzige Neuerung in seinem Bedeutungsrahmen sich in der Tatsache findet, dass es sich beim Ausgangstext um ein Videospiel handelt (2015: 89, 91). Auch ein aktuelles Werk zur Lokalisierung in all seinen Formen

widmet sich dem Begriff kaum und zählt ihn zu einer Reihe von Begriffen, die dasselbe Phänomen beschreiben sollen (Jiménez-Crespo 2024: 29).

Wie O'Hagan und Mangiron im oben erwähnten Zitat erwähnen, lässt sich *Transkreation* auch multimodal verorten, da die von ihnen erwähnte kreative Freiheit auch eine transformative Neuordnung des semiotischen Ensembles bedeuten kann (etwa in geringerem Ausmaß bei einer radikalen Umschreibung eines Einzeldialogs, der in größerem Ausmaß unter Umständen das Spielerlebnis für Spielende der lokalisierten Version maßgeblich beeinflusst). So geht aus multimodaler Sicht klar hervor, dass translatorische Eingriffe im Sinne einer *Transkreation* in diesem Kontext nicht isoliert auf sprachlicher Ebene stattfinden, sondern in das modale Zusammenspiel eingreifen und mehr oder weniger radikale Verschiebungen mit sich bringen können. Doch auch wenn man Übertragungen, in denen queere Identitäten beispielsweise mittels Neopronomen übertragen werden, als innovativ und radikal bezeichnen kann (und dies zu Verschiebungen im modalen Zusammenspiel führen könnte), so wird der Begriff in der vorliegenden Arbeit aufgrund der von Bernal-Merino vorgebrachten Kritiken zur fehlenden terminologischen Präzision nicht verwendet.

3.2. Von (Queer) Game Studies zu (Queer) Game Translation Studies

Wissenschaftliches Interesse an Videospielen findet sich vor allem seit den späten 90er Jahren. Es wurde im Forschungsbereich der Game Studies zusammengeführt, „an interdisciplinary domain, with scholars analyzing games from diverse perspectives, such as anthropology, sociology, psychology, narratology, semiotics, cultural studies, genre studies, media studies, and computer studies, to name but a few“ (Mangiron 2017: 76).

Die wissenschaftliche Betrachtung von der Lokalisierung von Videospielen innerhalb der Übersetzungswissenschaft ließ etwas länger auf sich warten, erste wesentliche Werke erschienen mit Chandler und Demings Monographie *The Game Localization Handbook* (2012), die sich durch ihre starke Praxisorientierung auszeichnet, sowie *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry* (O'Hagan & Mangiron 2013) und *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global* (Bernal-Merino 2015), welche diese neue Übersetzungsmodalität wissenschaftlich verorteten. Wie Mangiron (2017: 79ff.) darlegt, nahm das Interesse seitdem stark zu²³. Eine aktuelle Monografie von Jiménez-

²³ Dies mag auch dem finanziellen Erfolg des Mediums geschuldet sein: Für Ende 2025 wurde die Anzahl der Spielenden weltweit auf 3,6 Milliarden und der globale Umsatz auf 188,8 Milliarden US-Dollar geschätzt (NewZoo

Crespo, *Localization in Translation* (2024), führt verschiedene Arten der Lokalisierung zusammen und bezeichnet die Videospiellokalisierung dabei als „one of the most vibrant areas in the language industry and localization research“ (2024: 203) und „a unique niche in the language industry that combines challenges to all localization types [...], with other specific difficulties related to audiovisual translation, creative text translation, or even technical translation“ (2024: 204). Zunächst wurde dieser Übersetzungsbereich der audiovisuellen Übersetzung zugeordnet, jedoch als peripher angesehen (Bogucki 2013: 30), doch wurde die Lokalisierung von Videospielen nach und nach als eigener Bereich ausgearbeitet (u. a. Bernal-Merino 2015; Jiménez-Crespo 2024; O'Hagan & Mangiron 2013; Pettini 2022), der zwar immer noch eine enge Verbindung mit anderen Arten von Übersetzungsmodalitäten aufweist, aber über eine Reihe von Spezifika verfügt, die sich aus seiner Interdisziplinarität ergeben (Pettini 2022: 7).

Als *Year One* der übersetzungswissenschaftlichen Betrachtung bezeichnet Mangiron (Mangiron 2017: 76ff.) das Jahr 2006, dem die *early days* von 1999 bis 2005 vorausgehen und die Entwicklungsphase von 2007 bis 2012 sowie die Vertiefungsphase ab 2013 folgen. Pettini (2022: 17) fügt als weiteren Meilenstein das Jahr 2017 hinzu, in welchem eine dritte Sonderausgabe von *The Journal of Internationalization and Localization* erschien (Zhang & Strong 2017). Gefolgt wurde dieser von ersten Publikationen im Bereich Gender und Videospiellokalisierung (Pettini 2018, 2020, 2021). Während die Komplexität von Videospielen selbst zunahm und diese zunehmend auch vielschichtige kulturelle Sachverhalte behandelten wie Sexualität, Religion und politische Ansichten (O'Hagan 2019: 148), so fehlen differenzierte Analysen und Analysewerkzeuge zur wissenschaftlichen Betrachtung.

Ein Meilenstein für die Etablierung der Queer Games Studies ist das Jahr 2017 mit der Veröffentlichung des Sammelwerks *Queer Game Studies* (Ruberg & Shaw 2017a). In diesem wird das Potenzial des queeren Denkens für die Destabilisierung und Neugestaltung von Videospielen anerkannt, „locating unspoken norms by which a field of human activity or knowledge is operating, and finding points of rupture that destabilize those assumptions, opening up those fields to a wider and potentially more liberatory set of possibilities“ (Clarke 2017: 4). Der Bereich soll als Paradigma Videospiele als „systems of pleasure, power, and possibility“ verstehen und

2025: 10). Zudem bieten Videospiele „a variety of multimedia interactive entertaining experiences“ und dienen Spielenden jeglichen Alters, Geschlechts, jeglicher Ethnizität und Sprache zur Unterhaltung (Pettini 2021: A70). Am globalen Erfolg von Videospielen ist auch ihre Lokalisierung maßgeblich beteiligt (Bernal-Merino 2015: 42).

als „call to action“ dazu anhalten, dominierende Annahmen in wissenschaftlichen Besprechungen und Kritiken sowie in der Konzeption von Spielen und dem Spielverhalten in Frage zu stellen (Ruberg & Shaw 2017b: x). Im Bereich der queeren Videospiellokalisierung liegen bislang lediglich vereinzelte Studien vor (siehe Kapitel 3.3.3.), aber eine systematische und umfassende Aufarbeitung des Forschungsfelds steht noch aus. Der Bereich bietet jedoch großes Potenzial, da man etwa den Lokalisierungsprozess als „sieve that is an integral part of the creative development of a game“ verstehen kann (Martínez Pleguezuelos 2023: 308).

3.3. Videospiellokalisierung: Textsorte, Studienübersicht & Forschungsmethoden

3.3.1. Textsorte Videospiel

Jiménez-Crespo (2024: 7) schlägt vor, für die Identifikation der Textsorte zu bedenken, ob das Untersuchungsobjekt ein „digital‘ or ‚interactive‘ text“ ist, „that will be accessed or used via a screen“ und legt damit *interaktiv* und *digital* als zwei wesentliche Texteigenschaften fest. Zusätzlich beschreibt er Videospiele als *dynamisch* und zu einem hohen Grad *multimodal*. Als multimodale Texte kombinieren sie Texte, Audiobestandteile (Dialoge, Soundeffekte, Musik, etc.), visuelle Zeichen (Benutzungsoberfläche, Symbole, Gesten, etc.) und Elemente wie Spielregeln und -mechaniken sowie Algorithmen²⁴. Sinn entsteht demnach dadurch, dass in Videospielen „all semantic signs [...] semantically intertwined“ werden (Bernal-Merino 2020: 300). Fehlende Kohärenz zwischen diesen Zeichen kann die Spielbarkeit und damit das Spielerlebnis beeinträchtigen (2020: 299f.). Weitere zentrale Eigenschaften der Textsorte sind laut Jiménez-Crespo (2024: 207ff.):

- ihre ludonarrative Beschaffenheit: Das narrative Geschehen kann im Gameplay als fixiert oder „unscripted and gamer-determined“ (Pettini 2022: 43) dargelegt werden, wobei oft auch eine Kombination dieser beiden narrativen Optionen möglich ist;
- ihre mögliche Transmedialität (im Fall eines Franchise, das eine Reihe an medialen Ausformungen umfasst wie Bücher, Filme, etc.);
- ihre Spielbarkeit und der damit einhergehende translatorische funktionale Fokus auf der Spielerfahrung der Spielenden. Diese kann Lokalisierenden kreative Freiheiten erlauben, um die Immersion der Spielenden zu gewährleisten, wobei die „overall game

²⁴ Juul (2005: 63) beschreibt diese als Zeichen, die eine Interaktion zwischen den Spielenden und dem Spiel hervorrufen, Beschränkungen einfordern und den Spielenden eine Auswahl bieten, die Bedeutung schafft.

experience“ (O’Hagan & Mangiron 2006: 15) vor einer treuen Übertragung des Ausgangstextes steht. Diese Eigenschaft stellt eine „key quality in the metric of video game localisation“ dar, bei der „text translation [...] only a part of a complex, polysemiotic whole“ ausmacht (Bernal-Merino 2020: 299);

- ihre kulturelle Situiertheit, die im Kontext der Lokalisierung Videospiele besonders von Software und webbasierten Texten unterscheidet;
- ihre multisensorische Beschaffenheit, die sie ebenfalls von anderen zu lokalisierenden Texten unterscheidet.

Ein weiteres Merkmal dieser Textsorte ist die Vielfalt an möglichen Genres und die vielfältigen Kombinationsmöglichkeiten ebendieser. Wie Jiménez-Crespo (2024: 222) anmerkt, „variability is the norm rather than the exception in terms of creative content, but usability and playability principles involve a certain degree of conventionalization for structural elements“ und es lassen sich auch, je nach Blickwinkel – hier kann etwa unterschieden werden zwischen Plattform (Hardware), Modus (die Perspektive der Spielenden und die Anzahl der Spielenden), Medium/Milieu (ähnlich der Einteilungen für audiovisuelle Genres in Stil, Narrative, Thema, etc.), sowie Interaktion (Gameplay) – einige ähnliche Strukturen auf Makroebene erkennen, während die Mikroebene durch starke Vielfalt gekennzeichnet ist. Dabei wird eine ausgeprägte Unterscheidung zwischen einer möglichen interaktiven (bei der Videospiele bezüglich ihres Gameplays differenziert werden) oder narrativen Genreeinteilung erkannt (Mejías-Climent 2021: 26). Mejías-Climent schlägt die Einteilung in interaktive Genres vor, bei der die erforderlichen Fähigkeiten der Spielenden die ausschlaggebenden Kriterien sind, da narrative Klassifikationen nicht immer zielführend sind aufgrund der Besonderheiten des Mediums (2021: 31). Ihre vorgeschlagene Einteilung unterteilt Spiele wie folgt (2021: 32): Kampf; Abenteuer; Rennsport; Puzzles und Labyrinth; Simulation; Strategie; Rhythmus; Bildung; Wettkampf. Egenfeld-Nielsen et al. (2020: 54ff.) schlagen eine Einteilung hinsichtlich der Erfolgskriterien eines Spieles vor²⁵: Action, Abenteuer, Strategie, prozessorientierte Spiele.

²⁵ Sie merken jedoch an, dass auch diese nicht unproblematisch ist, etwa im Fall von Spielen für Einzel- bzw. Mehr-Spielende oder von Spielen, die über keine expliziten Zielsetzungen verfügen und die Zusammenarbeit mit anderen Spielenden erfordern.

3.3.2. Studienübersicht: Übersetzungswissenschaftliche Themen

Die erwähnten Eigenschaften sowie der sozio-kulturelle Kontext von Videospielen öffnen ein Feld, das als dynamische und einzigartige Übersetzungs- sowie Lokalisierungspraxis von kreativer Freiheit einerseits und erheblichen Einschränkungen andererseits gekennzeichnet ist (O'Hagan 2019: 146) und auf Konferenzen wie *Fun for All: International Conference on Video Game Translation and Accessibility*, *Media for All* sowie *Languages & The Media* in professionellen und akademischen Kreisen besprochen wird.

Seit ihren Anfängen hat sich die Forschung in diesem Bereich stark diversifiziert. Ein zentraler Bereich widmet sich den Übersetzungs- und Lokalisierungsprozessen²⁶ selbst. Dazu gehören Untersuchungen zu den spezifischen Textsorten von Spielen (Bernal-Merino 2008a) sowie Fragen zur Qualitätssicherung (Bernal-Merino 2020; Purnomo 2025). Auch die besonderen Herausforderungen der Praxis werden untersucht, welche sich unter anderem ergeben aus: der Verknüpfung von Texten, die sich der Softwarelokalisierung zuordnen lassen, mit kreativen Elementen; dem oft auftretendem Mangel an Kontextinformationen durch „decontextualized, independent strings that are displayed in different locations of the product following players' actions“ (Jiménez-Crespo 2024: 210); der Notwendigkeit der Beibehaltung von terminologischer Einheitlichkeit; sowie aus Einschränkungen, die Elemente von audiovisueller Übersetzung mit sich bringen (Jiménez-Crespo 2024: 210f.). Zudem werden technologische Hindernisse wie das Vorhandensein von Variablen als Herausforderungen für die Übersetzungspraxis untersucht. Bei diesen handelt es sich als Platzhalter um „values that hold the space for different text or numerical strings—such as proper nouns, numerals, and objects—and they change depending on certain conditions specific to the player action“ (O'Hagan & Mangiron 2013: 132). Diese sind aufgrund der interaktiven Beschaffenheit von Videospielen von wesentlicher Bedeutung, insbesondere bei der Darstellung von individuellen Eigenschaften der Spielendenfigur, etwa Name, Geschlecht, Beruf, Nationalität, usw. (Bernal-Merino 2015: 147). Variablen sind demnach „video games' textual devices, which allow the game engine to display gender-specific strings properly“ (Pettini 2018: 106) und damit von besonderer Bedeutung bei der Übertragung von Geschlecht.

Eng damit verbunden ist die Frage nach der Ausbildung von Übersetzenden: Mehrere Arbeiten schon seit Beginn der Forschung im Bereich beschäftigen sich mit

²⁶ (Fernández Costales 2012; Mangiron 2012a; O'Hagan 2012a; Zhou 2011)

Kompetenzmodellen, didaktischen Ansätzen sowie der Integration von Videospiellokalisierung in universitäre Curricula²⁷. Auch die Berufsprofile von Lokalisierenden werden mitunter untersucht (Zoraqi & Kafi 2025).

Ein weiterer Schwerpunkt liegt auf der kreativen Dimension: Forschungen zu Kreativität (Bernal-Merino 2008b, 2018), Humor²⁸, Inter- sowie Transtextualität²⁹ zeigen, dass die Lokalisierung von Videospielen häufig kreative Adaptationen erfordert, die sowohl ästhetische als auch spielmechanische Funktionen erfüllen können. Diese Perspektive wird ergänzt durch Studien zur Spielendenrezeption³⁰, die untersuchen, wie Lokalisierungsentscheidungen das Spielerlebnis beeinflussen und wie lokalisiertes Material wahrgenommen wird.

Von Bedeutung ist zudem auch die Beschäftigung mit Fan-Übersetzungen und Community-Praktiken wie Rom-Hacking³¹. Diese Untersuchungen stellen Fragen der Partizipation und Machtverhältnisse zwischen Videospiel, Industrie und Fans. Ebenso vertreten sind Ansätze, die sich mit kultureller Anpassung (Edwards 2011, 2014; Moreno García 2024), Zensur (Zhang 2013), oder Fallstudien zu spezifischen sprachlichen Kontexten³² befassen und die Vielfalt von Herausforderungen unterstreichen.

Auch die Nähe zur audiovisuellen Übersetzung wird thematisiert, etwa in Arbeiten zu Untertitelung, Synchronisierung oder Audiodeskription³³. Ein besonders dynamisches Feld ist die Barrierefreiheit³⁴, wo in zahlreichen Studien untersucht wird, wie Spiele über Lokalisierung für unterschiedliche Spielendengruppen zugänglich gemacht werden können.

In den letzten Jahren lässt sich eine zunehmende Spezialisierung beobachten. Anstatt breite Übersichtsarbeiten zu erstellen, konzentrieren sich viele Forschende auf einzelne Phänomene wie Geschlechterdarstellungen (dazu mehr in folgenden Unterpunkt), moderne Technologien³⁵ oder etwa Terminologie (Zhang 2014; Pettini 2016). Gleichzeitig reflektieren einige Meta-Veröffentlichungen die Entwicklung des Forschungsfeldes selbst und tragen somit

²⁷ (Bernal-Merino 2008c; Vela Valido 2011; Granell 2011; Carreira & Arrés 2014; Odacioğlu et al. 2016; Esqueda & Stuppiello 2018; Mangiron 2021)

²⁸ (Fernández-Costales 2011; Iaia 2014a, 2014b, 2019; Lepre 2014)

²⁹ (Bernal-Merino 2009; Pettini 2015; Purnama & Purnomo 2019)

³⁰ (Deckert et al. 2024; Fernández-Costales 2016; Hsu & O'Hagan 2025; Mangiron 2016, 2018; O'Hagan 2009a, 2016)

³¹ (Chen 2023; Muñoz Sánchez 2009; O'Hagan 2008, 2009b)

³² (Casado Valenzuela 2018; De Souza 2012; Dong & Mangiron 2018; Mangiron 2021; Mangiron 2012a; O'Hagan 2007, 2009c, 2012b; Schules 2012; Wu & Chen 2020)

³³ (Mangiron 2012b; Mangiron & Zhang 2016; Mejías-Climent 2021; O'Hagan 2018)

³⁴ (Fernández Costales 2014; Grammenos 2014; Mairena 2014; Mangiron 2012c; Torrente et al. 2014)

³⁵ (Zhao et al. 2026; Copet & De Faria Pires 2025; Mukande et al. 2025; Moreno García & Mangiron 2024)

zur theoretischen Fundierung der Disziplin bei (O'Hagan & Mangiron 2013; Bernal-Merino 2015; O'Hagan & Maxwell Chandler 2016).

Insgesamt zeigt sich, dass übersetzungswissenschaftliche Beschäftigung mit der Videospiellokalisierung ein komplexes, interdisziplinäres Forschungsfeld darstellt. Die Bandbreite der Themen verdeutlicht, wie eng Sprache, Technologie und der soziale Raum in Videospielen miteinander verflochten sind und wie vielfältig die wissenschaftlichen Zugänge zu diesem Medium geworden sind.

3.3.3. Studienübersicht: Geschlecht & Videospiellokalisierung

Die wissenschaftliche Betrachtung von Geschlechtsaspekten in Videospielen ist ein fest etablierter Forschungsbereich und widmet sich als solcher vor allem der Darstellung weiblicher Figuren, den Erfahrungen und Interessen von Spielerinnen und der demografischen Repräsentation in der Videospielindustrie (Consalvo 2021: 401). In Erweiterung zu Juuls Ansatz und unter Berücksichtigung von Geschlechterrollen definiert Cunningham (Cunningham 2012: 407) Videospiele als „important symbolic sites for conveying messages about appropriate gender roles and perceptions of social reality“. Indem Videospiele als Repräsentation angesehen werden, zeigen sie Simulationen von kulturellen Konstrukten, die auf real existierenden Phänomenen beruhen und auf den kulturellen Kontext verweisen, in dem sie geschaffen werden (Leonid 2020: 162).

Bislang orientierte sich die Mehrzahl aller Studien in diesem Gebiet an binären Geschlechterstrukturen³⁶. Dasselbe trifft auch auf Untersuchungen in der Übersetzungswissenschaft zu, wenn auch der Bereich ungleich kleiner ausfällt, wie Pettini (2018: 102) im Vorfeld ihrer Studie anmerkt: „[G]ender is still an underexplored area in game localization, probably because of the infancy of this translational subdomain as a scholarly field in its own right“. Pettinis Untersuchung wurde im Sammelband *Linguistic and Cultural Representation in Audiovisual Translation* der Herausgeberinnen Ranzato und Zanotti (2018) veröffentlicht, in dem insbesondere auch im Vorwort mit dem treffenden Titel *If You Can't See It, You Can't Be It* auf die Bedeutung von Repräsentation und die dabei essenzielle Rolle von

³⁶ Eine der ersten Fallstudien (Chandler & Deming 2012: 315–326) untersuchte etwa die Übersetzung des Spiels *Fable II* (Lionhead Studios 2008), welches die Wahl zwischen einer weiblichen und männlichen Hauptfigur erlaubt. Sie stellten dabei fest, dass eine der größten textuellen Herausforderung „gender control“ (2012: 321) darstellte, welche es erforderte, sämtliche Textbausteine zu duplizieren, es sei denn, „a good neutral sentence was applicable“ (2012: 322).

Übersetzung eingegangen wird (2018: 1). Wie sie anmerken, kann Übersetzung dabei eine aktive Rolle übernehmen, indem „further layers of meanings and [...] new webs of associations only alluded to, if not altogether missing, in the original texts“ (2018: 2) hinzugefügt werden – etwa im Sinne einer Übersetzungspraxis, die als *(ac)queering* bezeichnet werden kann.

Pettini untersucht anhand der Übertragung aus dem Englischen ins Italienische der Figur FemShep in *Mass Effect 3* (BioWare 2012) die sprachlichen Herausforderungen der Videospiellokalisierung, insbesondere im Hinblick auf das Geschlecht der Hauptfigur. Sie hebt in ihrer korpusbasierten Studie dabei vor allem technische Textsortenmerkmale wie Variablen hervor, die sich insbesondere auf die Übersetzung in romanische Sprachen auswirken, und stellt fest, dass Geschlecht eine Herausforderung für die Videospiellokalisierung darstellen kann, Technologie die Arbeit von Lokalisierenden stark beeinflusst und die Eigenheiten des Mediums die Notwendigkeit von translatorischer Spezialisierung bedingen (Pettini 2018: 114). Wie sie anmerkt, ist technisches Know-how der Übersetzenden wesentlich, um mangelhafte Textqualität zu vermeiden, welche das Spielerlebnis, Rezensionen sowie den Verkauf des Spiels beeinträchtigen kann (Heimburg 2006: 151).

Eine weitere, jüngere Studie in diesem Bereich wurde ebenfalls von Pettini (2020) durchgeführt und unter dem Titel *Gender in War Video Games: The Linguacultural Representation and Localization of Female Roles Between Reality and Fictionality* veröffentlicht. Darin geht die Autorin auf die sprachliche Darstellung der weiblichen Figuren in drei Videospielen im Genre *war video games* ein. Im Gegensatz zu ihrer früheren Studie spielt in dieser das Genre eine ausschlaggebendere Rolle. Die Autorin zieht dies heran, um eine Hypothese dazu aufzustellen, dass der Grad an Fiktionalität sich auf die Anzahl und Darstellung weiblicher Figuren in Videospielen dieses Genres auswirkt, „whose aesthetic and narrative dimensions are framed in strongly androcentric terms“ (2020: 444)³⁷. Sie stellt außerdem Beobachtungen an zur sprachlichen Form der Lokalisierung aus dem Englischen in das Italienische und Spanische und den Einfluss digitaler Technologien auf den Lokalisierungsprozess. In einzelnen Beispielen weist Pettini außerdem auf die Verwendung von „gender-inclusive“ und „gender-fair language“ (2020: 446) hin und stellt fest, dass „the use or non-use of gender-fair language and the underlying

³⁷ In einer weiteren Studie weitet Pettini ihre Untersuchung auch auf das Genre Fantasy aus, in dem ihre Hypothese bestätigt wird (Pettini 2021: A90). Diese korpusbasierte Studie baut auf ihren vorhergehenden Betrachtungen auf und untersucht ebenso die Darstellung von Geschlecht im Fantasy-Rollenspiel *Dragon Age: Inquisition* (BioWare 2014) in der Lokalisierung vom Englischen ins Italienische und Spanische.

approach to gender equality might provide ample opportunities to investigate linguacultural-specific tendencies“ (2020: 454).

Martínez Pleguezelos (2023) untersucht die Rolle von Videospiellokalisierung bei der Repräsentation von geschlechtlichen und sexuellen Minderheitsidentitäten. Ausgehend von Sara Ahmeds queer-phänomenologischem Ansatz (2006) wird analysiert, wie Übersetzung als kulturelle Praxis aktiv an der Gestaltung von Identität teilnimmt. Der Autor definiert Videospiele als kulturelle Produkte, die in ihrem Entstehungskontext eingebettet sind und gesellschaftliche Normen dadurch reproduzieren, aber auch transformieren können, was sich etwa in der Präsenz nichtbinärer Figuren in einer Reihe von Videospielen zeigt (2023: 307). Bei der Übertragung in andere Sprachen kann es jedoch zu Konflikten kommen, indem kulturelle und ideologische Asymmetrien die Repräsentation dieser Figuren einschränken (2023: 315f.). Dies kann sich in der Folge auch auf das Gameplay – eines der erwähnten wesentlichsten Merkmale von Videospielen – auswirken und für Reibungen sorgen. Videospiellokalisierung wird demnach als wichtiger Raum der Bedeutungsproduktion definiert, wo queere Identitäten sichtbar gemacht oder ausgelöscht werden können. Der Autor spricht sich darum für eine kritische und reflexive Übersetzungspraxis aus und damit für „new possibilities for queer moments, which become materialized in a divergent space that unveils non-normative interpretations of gender for a global audience, interpretations that run parallel to the heteronormative matrix that constrains the existence of everyone in it“ (2023: 320).

Ein Forschungsunterfangen mit dem Namen *All-inGMT* hat zum Ziel, neutralisierende Übersetzungspraktiken zu extrahieren und zu katalogisieren sowie ein neurales Maschinenübersetzungssystem für das Sprachenpaar Englisch-Französisch zu schaffen, das Übersetzende bei der Arbeit mit Neutralisierungen und nichtbinärer Sprache in der Videospiellokalisierung unterstützen soll (Rivas Ginel & Theroine 2022a, 2022b, 2025; Theroine et al. 2022). Der Parallelkorpus dieses stark praxisbezogenen sowie technologiefokussierten Projekts setzt sich aus einer Reihe an Videospielen zusammen, die sich dadurch auszeichnen, dass sie über weibliche sowie nichtbinäre Figuren verfügen und dass diese nicht sexualisiert dargestellt sind. Als wesentlichste Herausforderung bei der Übertragung von Geschlecht in der Videospiellokalisierung wird das Fehlen des audiovisuellen Kontexts betont sowie die Nicht-Linearität der zu übersetzenden Textbausteine, welche durch die Existenz von Variablen weiter kompliziert wird und zu der Notwendigkeit „to employ simplification, neutralisation, and controlled language“ führt (Rivas Ginel & Theroine 2025: A148). Wie ausgeführt können neutralisierende

Praktiken nur bedingt als *(ac)queering* angesehen werden, da das queere Element unsichtbar gemacht wird, doch sind sie mit Sicherheit ein Schritt hin zu einer inklusiveren Übersetzungspraxis.

Da die bisherige Studienlage sich überschaubar gestaltet, wird zuletzt eine Studie aus dem Bereich der audiovisuellen Übersetzung (Lardelli et al. 2025), nicht jedoch spezifisch der Videospiellokalisierung, vorgestellt. In dieser wird untersucht, wie nichtbinäre Geschlechtsidentitäten aus dem Englischen ins Deutsche, Italienische und Kroatische in der Untertitelung und Synchronisation von ausgewählten TV-Serien übertragen werden. Der theoretische Rahmen lässt sich, ebenso wie in der vorliegenden Arbeit, innerhalb der feministischen und queeren Übersetzungswissenschaft verorten, mit dem Ansatz, dass Sprache Identität performativ hervorbringt, soziale Machtverhältnisse reproduziert und als politisches Instrument dienen kann, um Sichtbarkeit zu schaffen und hegemoniale binäre Normen zu hinterfragen. Besonders genderfaire Sprache ist dabei keine rein sprachliche Anpassung, sondern repräsentiert „efforts to shift embodied and historically sedimented patterns of social behaviour and perception“ und nimmt dadurch Anteil an der Neudefinition derer, die „seen, named and legitimised“ (2025: 46) werden. Die Ergebnisse zeigen ein Muster aus *Misgendering*, Auslassungen sowie inkonsistenter Strategien in allen drei untersuchten Sprachen sowie Herausforderungen sprachlicher, technischer und institutioneller Natur. Die Autor*innen stellen fest, dass – wohl aufgrund der AVT-spezifischen Einschränkungen – ein hohes Maß an Kreativität sowie Lösungen erforderlich sind, die im jeweiligen Kontext am passendsten erscheinen. Es werden alternative sprachliche Lösungen vorgeschlagen, an deren Erstellung die nichtbinäre Community involviert sein soll, sowie inklusive Strategien, die nichtbinäre Identitäten explizit sichtbar machen sollen, denn Übersetzung muss „accountable to those it represents“ (2025: 59) sein. Geschlechterfaire Sprache wird zur ethischen Verpflichtung, zu einem Beitrag für soziale Gerechtigkeit und Übersetzung zu einem „locus of queer intervention and cultural negotiation“ (2025: 60).

3.3.4. Forschungsmethoden & methodische Herausforderungen

O'Hagan (2019: 154) beschreibt den Bereich der Videospiellokalisierung als junges und methodisch heterogenes Feld, das stark von industriellen Praktiken geprägt ist. Bisherige Forschung war überwiegend deskriptiv und empirisch und stützte sich auf Praxiserfahrungen der Lokalisierenden, Industriepublikationen sowie Fandiskussionen. So können Einblicke in

Lokalisierungsprozesse gewährt werden, welche aufgrund von Geheimhaltungsvereinbarungen schwer zugänglich sind – diese erschweren meist auch die Beschaffung des Untersuchungsmaterials (Pettini 2022: 11). Auch die häufig auftretende Nichtlinearität der Texte erfordert von Forschenden, unabhängige Textbausteine selbst neu anzuordnen und so Dialoge linear untersuchbar zu gestalten oder etwa online *Let's Plays*³⁸ von Spielenden nutzen (Pettini 2021: A79).

Während der wissenschaftliche Bereich der audiovisuellen Medien aufgrund jahrzehntelanger Forschung methodologisch solide aufgestellt ist, sind Methodendiskussionen in der Videospiellokalisierung noch ausbaufähig (O'Hagan 2019: 154). Fallstudien zu Übersetzungsstrategien in einzelnen Spielen oder Genres mittels von Textvergleichen ermöglichen es zu ermitteln, wie bestimmte Register und Stile übertragen werden, doch wird angemerkt, dass diese methodisch begrenzt sind und selten erklären, *warum* bestimmte Entscheidungen getroffen wurden (2019: 154). Es bestehe außerdem noch ein Mangel an empirischen Studien zur Spielendenerfahrung (Mangiron 2017: 90f.) – ein besonders für Videospiele vielversprechender Zweig, da es sich bei diesen um interaktive, affektive Medien handelt. Die Betrachtung von Videospielen als unimodale Texte wandelt sich mehr und mehr zu einem multimodalen Verständnis dafür, dass in diesem Medium eine Reihe an semiotischen Systemen zum Einsatz kommt. Jiménez-Crespo bezeichnet die Lokalisierung von Videospielen entsprechend dazu als die am meisten multimodale von allen (2024: 204).

Ein Vorschlag zur Erfassung von analytischen Einheiten in Videospielen sind sogenannte *game situations*, welche Mejías-Climent beschreibt als „different moments within the game programming that entail different levels of interaction for the player as well as particular audiovisual configuration (which varies considerably from game to game)“ (2021: 20). Im Gegensatz zu Szenen in audiovisuellen Artefakten zeichnen Spielsituationen sich durch den Einbezug von Spielendeninteraktion(en) aus und bieten eine geeignete analytische Basis für die systematische Organisation von Spielinhalten für Untersuchungen, wie dies in der vorliegenden Arbeit erfolgt (siehe Kapitel 4.1). Spielsituationen umfassen immer *translatable assets* (Mejías-Climent 2021: 22) und beschreiben einen dynamischen Rahmen, dessen Inhalt durch die Handlungen von Spielenden beeinflusst werden kann.

³⁸ Gemeint sind damit Videos auf Plattformen wie YouTube, die Spielende selbst aufnehmen und hochladen und die Spielendenerfahrung der jeweiligen Person widerspiegeln, oft begleitet von Kommentaren der Spielenden zum Spielgeschehen.

Gefordert werden eine stärkere methodische Diversifizierung durch interdisziplinäre Ansätze, mehr Nutzforschung, mehr empirische und experimentelle Methoden – trotz der methodischen Herausforderungen durch Geheimhaltungsvereinbarungen, die Komplexität des Mediums, die Heterogenität der Nutzengruppen und den Mangel an standardisierten Methodenwerkzeugen (Mangiron 2017: 96f.).

4. Analyse – Modell, Korpus, Durchführung

4.1. Analysemodell

Im Hinblick auf den vorgestellten Hintergrund, der sich in den Queer und Trans Translation Studies, der multimodalen Übersetzungswissenschaft und den Video Game Translation Studies verorten lässt, wird nachfolgend eine Analyse nach der folgenden zugrundeliegenden Forschungsfrage durchgeführt:

Wie wird in der Videospiellokalisierung ins Deutsche mit Elementen von geschlechtlicher Ambiguität umgegangen?

Mit dieser Frage als Ausgangspunkt soll ermittelt werden, wie in der Lokalisierung des multimodalen Artefakts Videospiel Elemente geschlechtlicher Ambiguität multimodal realisiert und diese queeren Elemente dabei sichtbar oder unsichtbar gemacht werden.

Die Analyse erfolgt in mehreren Schritten: In jedem Videospiel wird als Untersuchungseinheit jeweils qualitativ eine Spielsituation (*game situation*) (Mejías-Climent 2021: 19ff.) herangezogen. Diese eignet sich dazu, punktuell spezifische Aspekte in Videospielen empirisch zu untersuchen. Die jeweilige Spielsituation wird auf ihre verschiedenen Modi hin beschrieben. Dabei erfolgt keine normative Bewertung, sondern eine Beschreibung, wie geschlechtliche Ambiguität³⁹ in Ausgangs- und Zieltext über verschiedene Modi hinweg realisiert wird. Das zugrundeliegende und bereits ausgeführte multimodale Verständnis bedingt, dass geschlechtliche Ambiguität in Videospielen nicht isoliert auf der Ebene einzelner Textelemente entsteht, sondern als Bedeutungsphänomen aus dem Zusammenspiel verschiedener semiotischer Modi hervorgeht. Als sinnführend für die vorliegende Analyse werden die folgenden Modi erachtet: textuelle, visuelle und akustische Darstellung sowie Interaktivität/Gameplay. Zusätzlich sollen auch paratextuelle Materialien Erwähnung finden, da sie den von Adami (2023: 381) konzipierten semiotischen Raum und die starke soziale Einbindung des Mediums beschreiben. Außerdem unterstreichen sie, wie in Kapitel 2.2.1.

³⁹ *Geschlechtliche Ambiguität* versteht sich hier im Sinne der Queer und Trans Studies als poröser Begriff, der unkonventionelle geschlechtliche Darstellungen im Ausgangstext umfasst wie etwa unmarkierte Geschlechtsidentitäten, nichtbinäre Figuren oder die Möglichkeit für Spielende, geschlechtlich unmarkierte oder nichtbinäre Protagonisten*Protagonistinnen zu erstellen.

erläutert, dass digitale/audiovisuelle Texte stets in intertextueller Beziehung zueinander stehen. Im Detail werden die folgenden Ebenen systematisch erarbeitet:

- Textueller Modus: relevante *translatable assets* (Mejías-Climent 2022: 22) (Dialoge, Untertitel, Tutorials, Systemtexte, Benutzungsoberflächen, etc.); konkret etwa Pronomen, Personenbezeichnungen, Anredeformen, etc.
- Visueller Modus und akustischer Modus: Design, Anpassungsmöglichkeiten, Sprachausgabe, Musik, Stimme, Soundeffekte, etc.
- Interaktivität/Gameplay: Spielmechaniken, -regeln
- Paratexte: Marketing, Presseartikel, Social Media- und Foren-Beiträge, Store-Beschreibungen, Trailer, Pressemitteilungen, Kommentare von Spielenden, Videos zur Spielerfahrung, Kontext zur Lokalisierung bzw. den Lokalisierenden, etc.

Anschließend erfolgt anhand der Zusammenführung der Modi und der paratextuellen Ebene die Ermittlung der intermodalen Beziehungen nach Zabalbeascoa (Komplementarität, Redundanz, Kontradiktion, Inkohärenz, Trennbarkeit, ästhetische Qualität) (2008: 31). Besondere Aufmerksamkeit gilt dabei auch etwaigen intermodalen Spannungen, die in der Lokalisierung entstehen. Außerdem wird auch die eingesetzte Lokalisierungsstrategie (siehe Kapitel 1.3.4.) nach einer Kombination der Klassifikationen von Epstein und Démont festgestellt: *Eradicalization* nach Epstein meint eine Lokalisierungsstrategie, in der geschlechtliche Ambiguität entfernt oder unterdrückt, queere Identitäten oder Situationen zu cisgeschlechtlichen geändert werden. *(Ac)Queering* kombiniert Elemente von Epstein und Démont: Nach Epstein ist die translatorische Praxis gemeint, Queerness im Text für Lesende zu betonen sowie in paratextuellen Materialien queere Elemente und Übersetzungsentscheidungen kritisch zu besprechen. Zudem wird nach Démont die disruptive Kraft des Ausgangstextes erkannt, seine Queerness in der Lokalisierung nachgebildet sowie die Bedeutung des Kontexts (semiotischen Raums) anerkannt.

4.2. Analysekorpus

Wie in den vorherigen Kapiteln ausgeführt, ist der Bereich Videospiel vielfältig und komplex⁴⁰, weshalb die vorliegende Untersuchung keinen Anspruch auf Vollständigkeit erhebt. Es wurden vier Videospiele ausgewählt, die einen ersten Vorstoß in den Schnittbereich zwischen Queer Studies und Videospiellokalisierung beschreiben sollen. Die ausgewählten Videospiele sind *Hades* (Supergiant Games 2020), *Temtem* (Crema 2022), *Apex Legends* (Respawn Entertainment 2019) sowie *Dragon Age: The Veilguard* (BioWare 2024). *Hades* und *Temtem* sind jeweils sogenannte *Indie*-Spiele (*independent*), die von kleineren Entwicklungsstudios stammen und in ihrer Entwicklung über ein geringeres Budget verfügen im Vergleich zu sogenannten AAA-Spielen, zu welchen *Apex Legends* und *Dragon Age: The Veilguard* zählen. Es wurden sowohl Indie- als auch AAA-Spiele ausgewählt, um einen Blick auf beide dieser zentralen Mediumsausprägungen zu werfen. In allen Spielen gibt es ein oder mehrere Elemente geschlechtlicher Ambiguität, für sie liegt eine deutsche Lokalisierung vor und das Ambiguitätselement wurde ins Deutsche übertragen. *Hades* sowie *Apex Legends* verfügen über eine nicht-markierte bzw. nichtbinäre Figur, *Temtem* und *Dragon Age: The Veilguard* bieten Spielenden die Möglichkeit, eine*n nichtbinäre*n Protagonisten*Protagonistin zu erstellen⁴¹. Die Genres der jeweiligen Videospiele unterscheiden sich und spiegeln so die Vielfalt des Mediums selbst wider. Dies soll einen erweiterten Blick auf das Phänomen der geschlechtlichen Ambiguität in der Videospiellokalisierung erlauben. Außerdem liegen für alle untersuchten Videospiele Paratexte in verschiedenster Form vor.

4.3. Analyse

4.3.1. *Hades*: Chaos & The Queer Art of Failure

Hades (2020) ist ein von Supergiant Games entwickeltes Videospiel, das den Genres Roguelike, Action, Rollenspiel zugeordnet wird. Es kann auf einer Vielzahl von Konsolen (Nintendo Switch, PlayStation 4, PlayStation 5, Xbox One, Xbox Series X|S) sowie am PC gespielt werden, hat eine USK-Altersfreigabe von 12 Jahren und wurde aus dem Englischen ins Französische, Italienische, Spanische, Koreanische, Portugiesische, Russische, Chinesische, Japanische

⁴⁰ Damit sind nicht nur Spielinhalte und Genres gemeint, sondern auch etwa die jeweiligen Lokalisierungsprozesse je nach Entwicklungsstudio oder Lokalisierungsdienstleitern.

⁴¹ Beide dieser Videospiele verfügen darüber hinaus über eine nichtbinäre nichtspielbare Figur (*NPC, non-playable character*), der Fokus der nachfolgenden Analyse liegt jedoch auf dem Element der Erstellung der Protagonisten*Protagonistinnen.

lokalisiert sowie ins Deutsche von Christoph Reitmeier, Amy Theis, Vania Collevocchio und Christian Taubeneck.

Spielende übernehmen die Rolle von Zagreus, eines unsterblichen Sohns des Hades, der versucht, aus dem Tartaros zu entkommen, um seine Mutter Persephone zu finden und den Olymp zu erreichen. Es wird dabei von einer Reihe von olympischen Gottheiten unterstützt. Das Gameplay basiert auf seinen wiederholten Fluchtversuchen: Jeder gescheiterte Versuch ist dabei integraler Bestandteil des Spielfortschritts, da Zagreus zurück ins Haus des Hades gelangt und die Geschichte sich dort in neuen Interaktionen und Dialogen mit anderen Figuren weiterentwickelt. Auch Zagreus' Beziehungen zu den verschiedenen Figuren vertiefen sich mit jedem Durchlauf.

Queere Elemente finden sich in *Hades* in einer Reihe von Komponenten: Zagreus ist bisexuell und polyamor, Achilles und Patroklos sind ein Paar, das von Spielenden miteinander vereint werden kann, das Genre Rogue-like wird in wissenschaftlichen Abhandlungen als Beispiel für das von Halberstam definierte Konzept der *Queer Art of Failure* gelesen und die Spielfigur Chaos wird im englischen Original mit dem neutralen Pronomen *they* bezeichnet. Im Folgenden wird als Spielsituation die spielübergreifende Darstellung von Chaos' als geschlechtlich ambiger Figur untersucht. Die Figur Chaos nimmt im Spiel eine besondere Stellung ein: Sie stellt die Personifizierung des Ursprungs aller Existenz dar, während alle restlichen Figuren Chaos entstammen.

4.3.1.1. Textueller Modus

Chaos wird im englischen Original konsequent mit dem Pronomen *they* bezeichnet, was deren⁴² geschlechtliche Ambiguität eindeutig markiert und die geschlechtliche Interpretation aller weiteren Personenbezeichnungen steuert. Die deutsche Lokalisierung verzichtet auf textueller Ebene weitgehend auf Pronomen bzw. passt diese an die gewählte umschreibende Bezeichnung an. Dadurch wird eine eindeutige Geschlechtszuweisung zwar vermieden, jedoch führt dies zu einer Verschiebung der semantischen Felder: Einige der gewählten Bezeichnungen (Tabelle 1) sind im Deutschen männlich konnotiert (*Bildhauer*, *Schwindler*, *Betrüger*), während dies für die im Englischen verwendeten Bezeichnungen durch die Verwendung des ambigen Pronomens *they* nicht der Fall ist.

⁴² Wie bereits erwähnt, werden in der vorliegenden Arbeit Neopronomen verwendet, so auch hier, obwohl dies nicht der textuellen Markierung von Chaos in der deutschen Lokalisierung des Spiels entspricht.

Tabelle 1: Beispiele aus dem Spieltext von Hades (2020)

<i>An ancient presence from which sprang forth every manner of existence</i>	<i>Ein uraltet Wesen, dem alle anderen Wesensformen entspringen</i>
<i>Within the Underworld's quietest, most solitary, darkness abyss lies hidden evidence of the beginning of all things, of Chaos! The most ancient sculptor that has shaped the world.</i>	<i>In dem stillsten, einsamsten, dunkelsten Abgrund der Unterwelt versteckt sich der Nachweis auf den Beginn aller Dinge, von auf [sic] Chaos! Der uralte Bildhauer, welcher dieser Welt Form verlieh.</i>
<i>Nyx, do you know anything about a softly-spoken gentlebeing under the guise of Chaos? They approached me recently, and offered me a Boon, of sorts.</i>	<i>Nyx, weißt du etwas über ein schüchternes sanftes Wesen in der Gestalt des Chaos? Es sprach mit kürzlich an und bot mir eine Gabe an, oder so etwas Ähnliches.</i>
<i>Primordial Chaos... indeed, I know them well. They must have taken interest in your quest. I would advise that you beware their offerings, though know that Chaos, whilst a trickster, is not a deceiver.</i>	<i>Urchaos... ja, ich kenne sie gut. Deine Suche muss wohl seine [sic] Interesse erregt haben. Ich rate dir, dich vor ihren Gaben in Acht zu nehmen. Beachte jedoch, dass Chaos zwar ein Schwindler, aber kein Betrüger ist.</i>

4.3.1.2. Visueller Modus und akustischer Modus

Die visuelle Darstellung von Chaos unterstützt eine queere Lesart: Chaos' Darstellung entzieht sich stereotypen binären Geschlechtercodes und spiegelt deren außerweltlichen Ursprung wider (Abb. 1): Chaos' Oberkörper, in dem ein roter Stein eingelassen ist, geht über in mehrere, zusammengewachsene Köpfe mit roten Augen, an deren Stirn befinden sich drei zusätzliche Augen, seitlich am Kopf wachsen Flügel und an Chaos' Mitte ist eine Nabelschnur samt Embryo erkennbar. Chaos' visuelle Gestaltung⁴³ erzeugt mit all diesen Aspekten eine semiotische



Abbildung 1: Hades (2020) - Figur Chaos

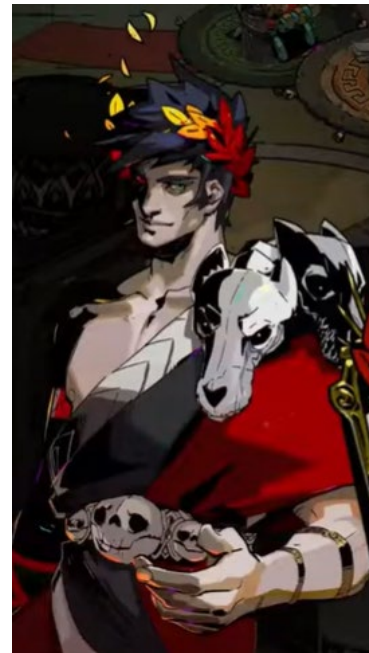


Abbildung 2: Hades (2020) – Protagonist Zagreus

Distanz zu den menschenähnlich dargestellten anderen Figuren und Gottheiten (etwa Zagreus in Abb. 2). Diese visuelle Ambiguität bleibt in der deutschen Fassung erhalten und wirkt auch dort weiterhin als Marker von Chaos' andersartiger Identität.

Das Spiel verfügt über eine englische Sprachausgabe für alle Figuren (einschließlich des Protagonisten Zagreus), welche zur Charakterisierung beiträgt (Ballou 2020; Pozderac-Chenevey 2025: 84). Der Synchronsprecher für Chaos ist Peter Canavese und bei seiner Darstellung der Figur wurden mittels Überarbeitung der Tonqualität mehrere Stimmen übereinandergelegt und so verfremdet, wodurch Chaos als Figur akustisch zusätzlich als von den anderen Figuren differenziert auftritt. Da *Hades* über keine deutsche Sprachausgabe verfügt, vernehmen Spielende stattdessen im Spiel die englische Sprachausgabe (samt

⁴³ Im Nachfolgespiel *Hades II* (Supergiant Games 2025) ändert sich Chaos' visuelle Gestaltung. Dies kann sowohl visuell als auch paratextuell als zusätzliche ambige Markierung von Chaos gewertet werden.

geschlechtlicher Markierungen des englischen Texts), während zeitgleich der deutsche Text angezeigt wird.

4.3.1.3. Interaktivität/Gameplay

Auch auf spielmechanischer Ebene ist Chaos in mehrerer Hinsicht gesondert markiert im Vergleich zu den anderen Gottheiten. Dey befindet sich außerhalb des göttlichen Pantheons und die Gaben, die Chaos Zagreus bietet, unterscheiden sich von denen der restlichen Gottheiten. Während deren Gaben als Belohnungen für abgeschlossene Herausforderungen oder Räume geboten werden, kann im Fall von Chaos zufällig ein Portal erscheinen. Um dieses zu betreten, muss Zagreus einen Teil seiner Gesundheit opfern. Durchschreitet er das Portal, gelangt Zagreus an einen Ort, der völlig getrennt von der restlichen Spielwelt existiert. Die von Chaos gebotenen Gaben erfordern ein weiteres Opfer von Zagreus in Form einer vorübergehenden Schwächung, wofür er im Gegenzug einen positiven Effekt während seiner Fluchtversuche erhält. Außerdem ist Chaos die einzige Gottheit, mit der sich Zagreus während seiner Fluchtversuche verständigen kann, sämtliche anderen Gottheiten können nur einseitig mit Zagreus kommunizieren. Chaos ist zudem die einzige Gottheit, die Zagreus' wahres Ziel kennt⁴⁴. Außerdem unterstreicht Chaos in deren Dialogen stets die freie Wahl des Protagonisten Zagreus, deren Gaben anzunehmen oder nicht, was von Campe als „queer strategies to break out of this predestined rut and shape meaning and narrative out of the randomness and repetition“ (2025: 166f.) beschreibt. In deren spielmechanischen Präsenz steht Chaos demnach zusätzlich zu den anderen Modi abseits der anderen Gottheiten.

4.3.1.4. Paratextuelle Ebene

Die queeren Elemente in *Hades*, und dabei besonders Chaos, sind in englischen und manchen deutschen Community-Diskussionen und Foren präsent. So wird Chaos' im englischsprachigen Kontext überwiegend als gelungenes Beispiel queerer Repräsentation wahrgenommen (Page 2022) sowie die generelle Implementierung queerer Elemente⁴⁵ als positiv empfunden, da diese organisch in die Spielwelt integriert sind, ohne gesondert im Fokus zu stehen (Rose 2025).

⁴⁴ Während alle anderen Gottheiten Zagreus ihre Gaben im Glauben verleihen, er ziele darauf ab, dem Tartaros zu entkommen, um sich ihnen im Olymp anzuschließen, möchte Zagreus in Wahrheit seine Mutter Persephone finden.

⁴⁵ So teilte Greg Kasavin, der *Creative Director* von Supergiant Games, etwa, dass die kreative Entscheidung von Zagreus' Bisexualität unter anderem der Möglichkeit entstammte, „to create a world kind of free from some of the same kinds of prejudices and misgivings that exist in our world today“ (Peppiatt 2021). Auch die modernisierte und

Wissenschaftliche Arbeiten unterstreichen das queere Potenzial der Spielmechanik selbst, die sich durch die Integration von Scheitern, Wiederholung und Nichtlinearität gegen die normativen Vorstellungen von Erfolg und Identität richtet (Martínez Pleguezuelos 2023: 316; von Campe 2025: 163). Ebenso unterstreicht Zagreus' Orientierungslosigkeit „the game's queer and affective significance“ und kann als Metapher für die Erfahrung queerer Menschen gelesen werden, die sich in einer Welt zurechtfinden müssen, die starren und unsinnigen Regeln folgt (Matos 2024: 100). Im deutschsprachigen Kontext finden sich weitaus weniger Erwähnungen zur Figur Chaos. Bis auf vereinzelte Foreneinträge sowie Community-Diskussionen auf dem Discord-Server des Entwicklungsstudios wird Chaos' geschlechtliche Darstellung im Deutschen kaum gesondert erwähnt und in deutschen *Let's Play*-Videos verweisen Spielende überwiegend mit männlichen Pronomen auf Chaos⁴⁶.

4.3.1.5. Zusammenführung & Lokalisierungsstrategie

Der textuelle Modus in *Hades* bewegt sich zwischen Ambiguitätserhalt und -minimierung: Der ambige Inhalt wird nicht entfernt, aber weniger stark markiert. Die deutsche Lokalisierung bleibt mit dem Einsatz einer Sprachstrategie der *Indirect Non-Binary Language* (López 2022: 218) hinter dem queeren Potenzial des Originals zurück, ohne jedoch die geschlechtliche Ambiguität von Chaos' vollständig zu zensieren oder zu tilgen. Durch die weniger ambige textuelle Markierung entsteht durch die intermodale Verschiebung eine Inkohärenz in der deutschen Version. In der englischen Version des Spiels unterstützen textueller und visueller Modus eine queere Lesart, während in der deutschen Fassung ein Ungleichgewicht auftritt und die visuelle Markierung an semantischer Kraft verliert. Auch zwischen dem akustischen und textuellen Modus kommt es je nach Textpassage zu Inkohärenz bzw. Kontradiktion („seine“, „Betrüger“, etc.). Insbesondere für Spielende, die des Englischen mächtig sind und im Spielverlauf den akustischen und textuellen Modus vergleichen, kann dies zu einem Bruch in der multimodalen Darstellung von Chaos führen. Auf paratextueller Ebene zeigt sich in deutschen Kontexten, dass Chaos' ambige Geschlechtsidentität weitaus weniger besprochen wird als in englischen. Wie Shaw (2015: 173) anmerkt, „[t]extual properties matter because they can shape how audiences interpret a given representation“. Das möglicherweise fehlende Bewusstsein des Zielpublikums der deutschen Lokalisierung kann also unter Umständen auf die Verschiebung der intermodalen

subversive Darstellung von Männlichkeit in Bezug auf Zagreus wird im Paratexten hervorgehoben (Wright 2021) sowie die Darstellung von Polyamorie und *Kink* (Aikins 2022).

⁴⁶ (pallas_wapiti 2022, Maggus 2023a: 2'11", 2023b: 28'26", Vickypedia 2023a, 2023b, 2023c)

Beziehungen und die daraus resultierende Unsichtbarmachung der geschlechtlichen Ambiguität zurückgeführt werden.

Während die verschiedenen Modi einander im englischen Original komplementieren und eine queere Lesart ermöglichen und unterstützen, zeigt sich in der deutschen Lokalisierung ein intermodaler Konflikt insbesondere zwischen dem textuellen und akustischen Modus. Während die queere Dimension nicht vollständig entfernt wird (etwa durch die zum Teil umschreibenden Formulierungen wie *Gestalt* oder *Wesen* sowie die Präsenz der englischen Sprachausgabe auch in der deutschen Version), so wird sie dennoch abgeschwächt. Damit folgt die Lokalisierungsstrategie nicht einem Prinzip, das sich als *(ac)queering* beschreiben lassen kann. Sie bewegt sich stattdessen im Spannungsfeld zwischen der Beibehaltung sprachlicher Konventionen (so kommen etwa keine Wortneuschöpfungen oder Neopronomen zum Einsatz) und dem Anspruch, queere Inhalte nicht vollständig zu entfernen. Dadurch bleibt die queere Dimension der Figur Chaos in der deutschen Fassung erkennbar, aber weitaus weniger greifbar und sie verliert an Sichtbarkeit und intermodaler Kohärenz in ihrer Darstellung. Die von Démont erwähnte *disruptive force* (2017: 163) des Ausgangstextes kann in der deutschen Lokalisierung als erheblich reduziert bezeichnet werden. Insgesamt zeigt *Hades* in der deutschen Lokalisierung dennoch keine vollständige *eradicalization*, sondern den Versuch einer queersensiblen Lokalisierungsstrategie, die innerhalb sprachlicher Normen operiert, aber nicht das volle Potenzial der englischen Version ausschöpft.

4.3.2. *Apex Legends*: Fährtenlesx Bloodhound

Apex Legends (2019) wurde von Respawn Entertainment entwickelt und von Electronic Arts herausgegeben. Bei diesem kostenlos spielbaren Videospiel handelt es sich um ein Spiel der Genres Helden-Shooter und Battle Royale, das eine USK-Altersfreigabe ab 16 Jahren hat. Es wird unter einem sogenannten „Games as a service“-Modell (GaaS)⁴⁷ angeboten und kann auf den folgenden Plattformen gespielt werden: Nintendo Switch, Nintendo Switch 2, PlayStation 4, Playstation 5, Xbox One, Xbox Series X|S, PC (kurzzeitig war *Apex Legends* auch für Mobilgeräte verfügbar). Es wird aus dem Englischen ins Chinesische (traditionell und vereinfacht), Deutsche, Französische, Italienische, Japanische, Koreanische, Polnische, brasilianische Portugiesisch,

⁴⁷ Damit ist eine Veröffentlichungsmodell gemeint, bei dem Entwicklungsstudios ein Videospiel kontinuierlich unterstützen und mit neuen Inhalten aktualisieren, anstatt neue Spiele oder eigenständige Nachfolgerspiele zu entwickeln (Dubois & Weststar 2022: 2332).

Russische sowie Spanische lokalisiert und verfügt über eine Sprachausgabe auf Chinesisch, Deutsch, Englisch, Französisch, Italienisch, Japanisch, Koreanisch, Polnisch, Russisch und Spanisch⁴⁸.

Die Handlung des Spiels beruht auf dem Krieg um das Grenzland, der in den Spielen *Titanfall* (Respawn Entertainment 2014) und *Titanfall 2* (Respawn Entertainment 2016) desselben Entwicklungsstudios zentral war. In dem vom Krieg verwüsteten Grenzland finden nun sogenannte Apex-Spiele statt, an denen als „Legenden“ bezeichnete Kämpfende der Region teilnehmen und für Geld, Ruhm und Ehre gegeneinander antreten. Spielende wählen vor den einzelnen Kämpfen eine der verfügbaren Legenden aus, um dann mit dieser Figur an den Apex-Spielen teilzunehmen. Jede Legende verfügt über ein eigenes Design, eine distinktive Persönlichkeit und spezifische Fähigkeiten, die einen jeweils unterschiedlichen Kampfstil erfordern. Die Legenden werden eingeteilt in Angriffsklasse, Agilitätsklasse, Aufklärungsklasse, Regulierungsklasse und Unterstützungsklasse. Es gibt mehrere Spielmodi, zentral ist der Battle Royale-Modus. Pro Kampf treten dabei 60 Spielende in Teams mit je zwei oder drei Mitgliedern im Battle Royale-Prinzip gegeneinander an. Die Teams müssen die für den Kampf benötigte Ausrüstung (inklusive Waffen) im Spielfeld finden und währenddessen andere Teams ausschalten. Das Spielfeld wird im Spielverlauf kleiner, um dafür zu sorgen, dass Teams aufeinandertreffen. Das Team, das zuletzt übrig bleibt, gewinnt den Kampf. *Apex Legends* ist eingeteilt in verschiedene Saisons, während derer dem Spiel neue Charaktere, Waffen, Items, etc. hinzugefügt werden und für die Spielende jeweils eine Wahl aus verschiedenen *Battle Passes* haben, welche ihnen je nach Stufe unterschiedliche Inhalte zur Verfügung stellen.

Zum queeren Inhalt von *Apex Legends* zählen neben der Legende Bloodhound, die nicht-binär ist und Gegenstand der nachfolgenden Analyse sein wird, noch einige weitere Figuren: Die Legende Catalyst ist transgender und wurde dem Spiel 2022 hinzugefügt⁴⁹. Außerdem weicht die sexuelle Orientierung einiger Figuren von heteronormativen Orientierungen ab: Gibraltar ist

⁴⁸ Aus den Credits geht nicht klar hervor, wer *Apex Legends* in Deutsche übertragen hat, unter *Translators* sind folgende Parteien gelistet: Synthesis, Alejandra Montoro Lendínez, Mohamad Ismail, EC Innovations, Inc., Beyondsoft, Active Gaming Media Inc., All Correct, Sylvain Deniau, Jérémy Jourdan, ITI, Roboto, Carmen Simio, Ana Esther Rodríguez, Böck GmbH.

⁴⁹ Catalyst wurde laut Angaben der Entwickelnden in Zusammenarbeit mit transgender Mitarbeitenden von Respawn Entertainment, der von LGBTQIA-Aktivist*innen geleiteten Non-Profit-Organisation GLAAD sowie der transgender Synchronsprecherin Mel Grant mit der Absicht geschaffen, eine „inescapably trans“ Figur zu kreieren (Mercante 2022).

homosexuell, Fuse ist pansexuell und in einer Beziehung mit Bloodhound, Loba ist bisexuell, Bangalore und Valkyrie sind lesbisch und Seer ist pansexuell.

4.3.2.1. Textueller Modus

Bloodhound gehört der Aufklärungsklasse an und ist eine der Legenden, mit denen Spielende in *Apex Legends* gegen gegnerische Teams antreten können. Xiers⁵⁰ Geschlecht wird nicht definiert, im englischen Original wird xier mit dem Pronomen *they* bezeichnet, wodurch Bloodhounds geschlechtliche Ambiguität markiert wird und, wie im Fall von Chaos, die geschlechtliche Einordnung (bzw. Offenlassung) aller weiteren Personenbezeichnungen gesteuert wird. Die deutsche Lokalisierung (Tabelle 2) nutzt das Neopersonalpronomen *xier* sowie dessen Deklination, wie es von Illi Anna Heger konzipiert wurde (Heger 2020). Substantive werden mithilfe von Wortneuschöpfungen übertragen, bei denen der Wortstamm auf -x im Singular und -xe im Plural endet (*Jägx – Jägxe, Kriegx*).⁵¹ Auch für Artikel, Adjektive sowie andere Pronomen werden Neoformen verwendet, diese enden auf -in oder -n (*einin, dien, königlichin*)⁵².

Im eigentlichen Gameplay werden geschlechtliche Bezeichnungen zum größten Teil vermieden, aber sind doch in einigen Fällen vorhanden (*Spielende, Spieler:innen, Anführer:in*). An einzelnen anderen Stellen im Spieltext werden jedoch keine Neoformen verwendet, wie im Fall von *Kill-Spitzenreiter*: Diese Bezeichnung erscheint als Banner zu bestimmten Zeitpunkten im Spiel für alle Spielende, egal, welchem Geschlecht die von ihnen ausgewählte Legende angehört.

Während Bloodhound zu Beginn in der deutschen Lokalisierung als männlich dargestellt wurde, änderte sich dies nach einem Update⁵³. Die Entwickelnden teilten keine Informationen zum Kontext der ursprünglichen Lokalisierung (doch halten sich AAA-Entwickelnde meist bedeckt und gewähren Spielenden selten Einblicke in Entwicklungsprozesse).

⁵⁰ Für Bloodhound werden nachfolgend dieselben Neoformen genutzt wie im Spiel.

⁵¹ Dies entspricht einer der vorgeschlagenen Formen antidiskriminierender Sprachhandlungen der AG Feministisch Sprachhandeln (2014: 16).

⁵² Es ist unklar, wo dieses Deklinationssystem seinen Ursprung findet, es kann als Weiterentwicklung der Vorschläge von Illi Anna Heger verstanden werden (Nichtbinär-Wiki 2020).

⁵³ Wann dieses Update veröffentlicht wurde, lässt sich nicht genau rekonstruieren. Laut einzelner Kommentare wurde Bloodhound etwa 2021 im Deutschen noch männlich dargestellt (Who-is-joe 123 2021).

Tabelle 2: Beispiele aus dem Spieltext von Apex Legends (2019)

<i>Bloodhound is known across the Outlands as one of the greatest game hunters the Frontier has ever seen.</i>	<i>Bloodhound ist überall in den Outlands als einin dier besten Jägxe bekannt, dien das Grenzland je gesehen hat.</i>
<i>Many things have changed since then – they have contended with their guilt over the loss of those they care for, led their people to a new home, and found new love – but they continue to find a place in the Games.</i>	<i>Seitdem hat sich viel verändert – xier hat sich mit der Schuld wegen des Verlustes xieses Lieben abgefunden, xiesen Leute in eine neue Heimat geführt und neue Liebe gefunden – aber xier findet auch weiterhin einen Platz bei den Spielen.</i>
<i>Protector of the Patch Wise Warrior Royal Huntmaster Hunter Within Master of the Hunt Bloody Buccaneer</i>	<i>Standortbeschützx Weisin Kriegx Königlichin Jagdführx Jägx im Herzen Meistx der Jagd Blutigin Bukanier</i>
<i>YOU ARE THE NEW KILL LEADER</i>	<i>DU BIST NEUER KILL-SPITZENREITER</i>
<i>Waiting for players</i>	<i>Warten auf Spielende</i>
<i>Party leader</i>	<i>Party-Anführer:in</i>
<i>Player skill distribution</i>	<i>Spieler:innen-Fähigkeitsverteilung</i>

4.3.2.2. Visueller Modus und akustischer Modus

Bloodhounds Äußeres (Abb. 3) lässt keine geschlechtliche Stereotypisierung zu, xieses Gesicht ist vollständig von einer Maske verborgen und auch xiese Körperform ist nicht stereotypisierend zuordenbar⁵⁴. Bloodhound trägt eine Maske, da xiers Gesicht und Lunge im Zuge eines Kampfs durch Kühlflüssigkeit verletzt worden waren (Apex Legends 2020).

⁵⁴ Damit soll nicht impliziert sein, dass das Äußere oder etwa die Stimmlage Aufschluss über das Geschlecht einer (fiktiven) Person geben kann. Das Geschlecht kann jedoch von Lesenden aufgrund von geschlechtlichen Stereotypen eingelesen werden (Rose 2021: 130), wie in Kapitel 1.3.4. erwähnt.

Apex Legends verfügt über eine Sprachausgabe sowohl im Englischen als auch Deutschen, wo Bloodhound von der Synchronsprecherin Daniela Bette-Koch dargestellt wird. Bloodhounds Stimme und Stimmlage werden sowohl in Original als auch der Lokalisierung



Abbildung 3: Apex Legends (2019) - Bloodhound

mittels technologischer Mittel verfremdet, um bewusst androgyn und nicht geschlechtlich zuordenbar zu klingen, wie die Entwickelnden selbst bestätigten (WIRED 2019: 7'47").

4.3.2.3. Interaktivität/Gameplay

Bloodhound ist eine der Legenden, welche von Spielbeginn an verfügbar sind, sie muss also nicht erst nach einiger Spielzeit bzw. durch Erwerben eines *Battle Pass* freigeschaltet werden. Während hier als Legende keine Sonderstellung einnimmt, so ist hier doch durch die sofortige Verfügbarkeit im Spiel neben den wenigen anderen, von Anfang an verfügbaren Legenden (Bangalore, Wraith, Lifeline) gesondert sichtbar. Außerdem stellt Bloodhound seit Veröffentlichung des Spiels konstant eine der beliebtesten Legenden unter Spielenden dar aufgrund xieser speziellen Fähigkeiten, durch die hier Gegner*innen besser wahrnehmen kann als andere Legenden. Zusätzlich erhielt Bloodhound in einem späteren Update Zugriff auf eine Mechanik, durch die hier als einzige Legende weiße Raben im Spielfeld sehen kann, welche den Standort von Gegner*innen verraten. Da alle Legenden Fähigkeiten aufweisen, die sich für jeweils unterschiedliche Herangehensweisen im Spiel eignen, wird Bloodhound durch xiese Fähigkeiten im Gegensatz zur Figur Chaos derzeit aus spielmechanischer Sicht nicht gesondert markiert. Durch die wechselnden Saisons, bei denen neue Inhalte und Mechaniken hinzugefügt werden können, die sich auf Spielstrategien auswirken, sind die interaktiven Elemente von *Apex Legends* jedoch dauerhaft im Wandel begriffen.

4.3.2.4. Paratextuelle Ebene

Bloodhounds Geschlecht wurde von Seiten der an *Apex Legends* Beteiligten mehrfach als nichtbinär bzw. „at least non-specified, in terms of gender“ (Barnett 2019) bestätigt, so etwa vom Creative Director Mohammad Alavi (WIRED 2019: 7'47"), vom Respawn Community Manager Jay Frechette (Barnett 2019), von Allegra Clark, der englischen Synchronsprecherin für Bloodhound (Clark 2019), und von Manny Hagiopan, einem Senior Writer von Respawn (Hart 2020). Auch auf dem offiziellen X-Konto von *Apex Legends* wurde bestätigt, dass Bloodhound nichtbinär ist (Apex Legends 2021). Aus den Äußerungen der Entwickelnden ist zu entnehmen, dass die Diversität der Figuren in *Apex Legends* ein wichtiges Anliegen bei der Entwicklung des Spiels darstellte. So merkte Frechette an: „Our studio is comprised of a diverse group of people, the playerbase of battle royale is comprised of a diverse group. Having a diverse cast is super important. You want everyone to have someone they can connect to“ (Reuben 2019). Im Spiel selbst und auf der offiziellen Internetseite von *Apex Legends* – auch abseits von Texten, die auf Bloodhound verweisen – wird gendersensible Sprache verwendet, etwa *Gegner:innen*, *Creator:innen*, *Zuschauer:innen* oder *Spielende*, doch die Umsetzung erfolgt nicht konsequent (siehe etwa Apex Legends o. J.-a). Bloodhounds Profil auf der Webseite des Spiels weist dieselben Neoformen auf wie im Spiel und auch in offiziellen Kommunikationen von den Entwickelnden zum Spiel finden diese Neoformen Anwendung (Apex Legends o. J.-b, 2023).

Die Diskussionen der Fans und Spielenden von *Apex Legends* zur Figur Bloodhound gestalten sich sehr heterogen. Es finden sich viele Foreneinträge und -diskussionen, in denen zu „ergründen“ versucht wird, welchem der binären Geschlechter Bloodhound angehört⁵⁵. Auch in den Kommentaren aus der Community zu offiziellen Inhalten, etwa unter Videos, die auf dem offiziellen YouTube-Kanal des Spiels geteilt werden, werden zum Teil intensive Diskussionen zu Bloodhounds Geschlecht geführt (Apex Legends 2020).

Wie erwähnt wurde Bloodhound bei der Veröffentlichung des Spiels 2019 zunächst als männlich dargestellt. Die aktualisierte Lokalisierung von Bloodhound wird in einigen Foren und Kommentaren von Spielenden der deutschen Version erwähnt, vorwiegend kritisch betrachtet oder sogar als Fehler bezeichnet (Mozelot 2022; StoneDeWitt91 2024). Die Anzahl an Kommentaren zur deutschen Lokalisierung ist jedoch stark begrenzt im Vergleich zu englischen Kommentaren. In deutschen Medienartikeln wird Bloodhounds Geschlecht erwähnt und

⁵⁵ (ColdStar 2022; DNL25 2019; GeldoHeldo 2021; LINEARD 2022; xDampsey 2019; zacjones420 2020)

diskutiert (jedoch überwiegend mit männlichen Pronomen bezeichnet), die Kommentare der Lesenden zu den jeweiligen Artikeln sind überwiegend negativ⁵⁶. Auch in YouTube-Videos von Spielenden finden für Bloodhound überwiegend männliche Pronomen und Bezeichnungen Verwendung⁵⁷.

Während Community-Reaktionen sich überwiegend negativ gestalten, wird Bloodhound in einer ganzen Reihe von wissenschaftlichen Betrachtungen behandelt, die sich mit queerer Repräsentation auseinandersetzen, besonders auf Bachelor- und Master-Niveau (Baird 2021: 37f.; Cooper 2022: 49; Whitehouse 2021: 49; Wiik 2023: 64). Vereinzelt davon erwähnen Bloodhound auch im Zusammenhang mit der Übersetzung von Nichtbinarität im Kontext von Videospielen bzw. audiovisuellen Medien (Deckert et al. 2024: 38f.; Delgado Castro 2023: 17ff.; Martínez Pleguezuelos 2023: 318).

Die paratextuelle Ebene fällt bei *Apex Legends* besonders ins Gewicht, da vieles zur *Lore*, also der Geschichte des Spiels und dem Hintergrund der Figuren, erst über Paratexte wie die Internetseite des Spiels, Videos, (Motion) Comics oder Kurzgeschichten⁵⁸ an Interessierte kommuniziert wird. Zudem ist das Spiel im semantischen Raum des „heavily masculinized first-person shooter (FPS) genre“ angesiedelt (Cote 2020: 114), in welchem antisoziales und beleidigendes Verhalten gegenüber Minderheiten jeglicher Art verbreiteter ist als in anderen (Holz Ivory et al. 2017: 14).

4.3.2.5. Zusammenführung & Lokalisierungsstrategie

Die intermodalen Beziehungen in der englischen Version komplementieren einander und gestalten so eine multimodal kohärente Darstellung von geschlechtlicher Ambiguität durch den Einsatz des neutralen Pronomens *they*, die bewusst androgyn klingende Stimme Bloodhounds sowie des nicht stereotyp lesbaren Aussehens der Legende. In der deutschen Lokalisierung, die durch den Gebrauch zahlreicher Neoformen ein Beispiel für *Direct Non-Binary Language* (López 2022: 218) darstellt, verschieben sich diese Beziehungen hin zu einer noch stärkeren Komplementarität. Der visuelle sowie akustische Modus bleiben auch im Deutschen erhalten und die

⁵⁶ (EarlyGame 2022; Hartwich & Schmid 2020; Hasberg 2019; Horn 2019)

⁵⁷ Dies ist in der überwiegenden Anzahl von Videos der Fall (JoLas 2021: 5'25"; Mulzi 2021: 11'35"), aber es finden sich auch Ausnahmen, etwa in einem Video, das Bloodhounds Hintergrund näher analysiert und in dem anhand eines vom offiziellen *Apex Legends*-Kanals veröffentlichten Videos zu erklären versucht wird, dass xier eine Frau sei (SV_Aventix 2022: 1'12").

⁵⁸ Die überwiegende Anzahl der offiziellen Paratexte, die Hintergründe zu den verschiedenen Legenden und der Geschichte des Spiels bieten, sind nur auf Englisch verfügbar (Apex Legends 2020; Apex Legends 2022; McVittie 2014; Respawn Entertainment & EA Studio 2021; Stern et al. 2022).

Verwendung von Neoformen erzwingt eine bewusstere Auseinandersetzung mit Bloodhounds Geschlecht, wodurch xiers geschlechtliche Identität für Spielende der deutschen Fassung deutlicher sichtbar wird. Die paratextuelle Ebene stützt diesen Effekt in beiden Sprachversionen, wobei der Einfluss im englischen Kontext überwiegt. Durch explizite Stellungnahmen der Entwickelnden wird die queere Lesart des Spiels sowohl im Original als auch in der Lokalisierung unumgänglich. Dass ein Bewusstsein für den queeren Inhalt des Spiels existiert, belegen paradoxerweise die intensiven Diskussionen innerhalb der Spielenden-Community, die zum Teil vehement diese Lesart zu unterdrücken suchen. Die starke Präsenz des Spiels im semantischen Raum – etwa durch das Teilen neuer Inhalte zu Bloodhound sowie Interaktionen zwischen Entwickelnden und Spielenden – verstärkt die Sichtbarkeit des queeren Elements zusätzlich.

Während die ursprüngliche Lokalisierung von Bloodhound, die xier als männlich darstellte, ein klares Beispiel für *eradicalization* demonstrierte, so verfolgt die überarbeitete Lokalisierung den entgegengesetzten Kurs: Die geschlechtliche Ambiguität von Bloodhound in *Apex Legends* wird zusätzlich betont. Die disruptive Kraft der Figur wird anerkannt und ihr queeres Element nicht bloß nachgebildet, sondern verstärkt. Dennoch bleibt festzuhalten, dass die erste, auslöschende Lokalisierungsstrategie die Sichtbarkeit von Bloodhounds Geschlecht wohl geschwächt hat, da diese zur Veröffentlichung des Spiels – dem kritischen Zeitraum für Rezensionen und erste Spielberichte – Bloodhounds Geschlecht zu einer cisnormativen Geschlechtsidentität umgewandelt hatte. So bleibt Bloodhound in der deutschsprachigen Community oft männlich kodiert, wie etwa deutsche Gameplay-Videos demonstrieren.

4.3.3. *Temtem*: Unterwegs als Bändiger*in

Temtem (2022) ist ein MMORPG (Massively Multiplayer Online Role-Playing Game) des spanischen Entwicklungsstudios Crema, wurde von Humble Bundle veröffentlicht und hat eine USK-Altersfreigabe ab 6 Jahren. Es ist für PC, PlayStation 5, Nintendo Switch, Nintendo Switch 2 und Xbox Series X|S verfügbar. Seine Entwicklung wurde ab 2018 teilweise über eine Spendensammlung auf der Plattform Kickstarter finanziert. Es wurde aus dem Englischen ins Deutsche, Französische, Spanische, Japanische, Koreanische, Chinesische (vereinfacht und traditionell) sowie brasilianische Portugiesisch lokalisiert. Für die deutsche Lokalisierung werden die folgenden Personen angeführt: Maren Garn, Axel Kircher, Christian Meier, Frank Schröder, Thomas Faust und Pascal Wagner.

Spielende schlüpfen in die Rolle eines Kindes, das aufbricht, um die Spielwelt – die sechs Inseln des Fliegenden Archipels – zu erkunden, wilde Kreaturen namens Temtem zu bändigen und zu trainieren sowie als Bändiger*in diese in Kämpfen gegen andere Bändiger*innen oder Mitglieder des bösen Clan Belsoto einzusetzen. Auf ihrer Reise treten Spielende als Temtem-Bändiger*in unterwegs gegen acht Dojo-Meister*innen an und versuchen gleichzeitig, die Pläne des Clan Belsoto zu durchkreuzen, dessen Mitglieder zum Ziel haben, das Archipel zu erobern. Das Kampfsystem basiert dabei fast ausschließlich auf rundenbasierten 2-gegen-2-Kämpfen, bei denen Spielende für jedes Temtem, das sich auf dem Kampffeld befindet, eine Wahl aus vier Attacken haben, welche die Ausdauerleiste des jeweiligen Temtem stärker oder weniger stark erschöpfen. Außerdem verfügen Temtem über unterschiedliche Typen, welche bestimmte Stärken oder Schwächen gegenüber jeweils anderen Typen aufweisen.

Temtem verfügt über einige queere Elemente: Der*die Rival*in Max ist nichtbinär und nutzt im Deutschen das Pronomen *xier* (im Englischen *they*), die sexuelle Orientierung einiger NPCs weicht von der heteronormativen Norm ab (so ist etwa die Luftschiffingenieurin Octlana mit einer Frau verheiratet und Kemal, der Steuermann des Luftschiffs Narwal, ist homosexuell), im Spiel wurde ein *Pride*-Event veranstaltet (durch dieses erhielten Spielende unter anderem Zugriff auf *Pride*-Flaggen als Dekorationen im Spiel) und Spielende können bei der Erstellung des*der Protagonisten*Protagonistin eine geschlechtlich ambige Figur festlegen. Diese Möglichkeit, das Spiel als geschlechtlich ambige Figur zu spielen, wird im Folgenden analysiert. Die Anwesenheit der anderen queeren Elemente neben der gewählten Spielsituation macht die queere Lesart des Spiels unumgänglich (darunter das Auftreten geschlechtlich ambiger Figuren wie Max, die eine prominente Rolle in der Spielgeschichte einnehmen).

4.3.3.1. Textueller Modus

Die Figurenerstellung (Abb. 4 und 5) in *Temtem* bietet Spielenden sowohl in der englischen als auch der deutschen Version die Wahl zwischen zwei textlich nicht bezeichneten Körpertypen, zwei Stimmlagen (*Stimme 1* und *Stimme 2*) sowie drei Pronomenoptionen (*sie/ihr*, *er/sein*, *xier*). Artikel-, Adjektiv- sowie Substantivformen (Tabelle 3) werden in der deutschen Lokalisierung mit einem Asterisk markiert (*ein*e neue*r Bändiger*in*), doch ist die Durchsetzung dieses Ansatzes im Spielverlauf nicht durchwegs konsequent, wie aus einigen der nachfolgenden Beispiele hervorgeht. *Xier* als pronominaler Verweis auf den*die Spielende*n erscheint im Spieltext vergleichsweise selten, insbesondere im Verhältnis zu den Asteriskformen (oder maskulinen

Formen). Dies liegt primär an der narrativen Struktur, da die Interaktion meist direkt zwischen Spielenden und NPCs stattfindet. Zudem wird bei pejorativen Bezeichnungen wie *Schurke* oder *Bauer* oft auf die Verwendung von Asteriskformen verzichtet wird.

Temtem bot, ähnlich zur ursprünglichen Lokalisierungsstrategie von *Apex Legends*, zunächst keine dritte Option im Deutschen und anderen Lokalisierungssprachen. Diese wurde nachträglich eingefügt und könnte die inkonsequente sprachliche Durchsetzung erklären.

Tabelle 3: Beispiele aus dem Spieltext von *Temtem* (2022)

<i>Here comes a new tamer, fresh from the Dojo... We challenge you, stranger!</i>	<i>Da kommt ein* [sic] neue*r Bändiger*in, frisch aus dem Dojo ... Wir fordern dich heraus, Fremde*r.</i>
<i>I'm [Name] ...</i> a) ... Temtem tamer ! b) ... private detective ! c) ... Silarro pirate !	<i>Ich bin [Name] ...</i> a) Temtembändiger*in b) Privatdetektiv*in c) Sillaropirat*in
<i>Wait, do you know who that is? [Name]. They rescued our Dojo Master. Show some respect!</i>	<i>Warte mal, weißt du, wer das ist? [Name]. Xier hat unseren Dojomeister gerettet. Zeige etwas Respekt!</i>
<i>Hello, young pupil. What's your name?</i>	<i>Hallo, junger Schüler, wie heißt du?</i>
<i>Ah, here you are! The rogue who's been challenging our mighty forces!</i>	<i>Ach, hier bist du! Der Schurke, der unsere mächtige Armee herausfordert!</i>
<i>Oh my, yet another interfering plebe! Must one be endlessly bothered by nosy commoners? Can you not, thou knavish scavenger, respect the sanctity of these venerable ruins?</i>	<i>Nun nun, ein störender Bürgerlicher! Müssen wir uns endlos vom gemeinen Volk belästigen lassen? Gemeiner Plünderer, kannst du die Heiligkeit dieser ehrwürdigen Hallen nicht respektieren?</i>
<i>Of course they mean *me* you... irrelephant! (zu einem anderen NPC)</i>	<i>Nein, natürlich meint der Bändiger mich, du ... Irrelevant! (zu einem anderen NPC)</i>
<i>It's showtime, peasant!</i>	<i>Es ist Showtime, Bauer!</i>

Vor dem Kampf: *Good day, **fellow tamer!***

(...)

Nach dem Kampf: *Ah, you got me. Well done, **fellow tamer.***

Vor dem Kampf: *Guten Tag, **Mitbändiger*in!***

(...)

Nach dem Kampf: *Du hast mich erwischt. Gut gemacht, **Mitbändiger!***

4.3.3.2. Visueller Modus und akustischer Modus

Spielende haben für die visuelle Gestaltung ihres*ihres Protagonisten*Protagonistin die Möglichkeit, unabhängig von der Auswahl des Pronomens und der Stimme zwischen zwei Körpertypen (Abb. 4) zu wählen, die wie erwähnt auf textueller Ebene über keine Bezeichnung verfügen. Die zwei Typen werden nur anhand von Unterwäsche unterschieden. Unter *Stil* können Spielende



Abbildung 4: Temtem (2022) - Erstellung des*der Protagonisten*Protagonistin



Abbildung 5: Temtem (2022) - Festlegen von Name, Pronomen und Stimme

eine textuell unbezeichnete Gangart für ihre Figur wählen. Sämtliche im Spielverlauf verfügbaren Frisuren, Accessoires und Kleidungsartikel können geschlechtsunabhängig getragen werden.

Auf akustischer Ebene stehen zwei kindlich klingende, nicht stereotyp zuordenbare Stimmlagen zur Verfügung (Abb. 5). Diese sind sprachenunabhängig, da keine lexikalischen Einheiten wie Wörter oder Sätze artikuliert werden. Stattdessen beschränkt sich die akustische Repräsentation des*der Protagonisten*Protagonistin auf non-verbale Interjektionen (etwa Seufzer oder kurze Ausrufe).

4.3.3.3. Interaktivität/Gameplay

Die Wahl eines*einer geschlechtlich ambigen Protagonisten*Protagonistin hat keinen direkten Einfluss auf die spielmechanischen Abläufe. Aus den Textbeispielen wird jedoch ersichtlich, dass systematisch Grammatikvariablen eingesetzt werden, um Spielenden, die eine*n nichtbinäre*n Protagonisten*Protagonistin erstellen, in Dialogen Asteriskformen anzubieten.

Die Dialogoptionen der Spielenden und der NPCs spiegeln so in vielen, wenn auch nicht in allen Fällen, das gewählte Geschlecht wider.

Im späteren Spielverlauf haben Spielende die Option, die Pronomen für ihre Figur zu ändern. Dies unterstreicht die Offenheit für ein queeres Spielerlebnis, welches *Temtem* erlaubt, bei dem das Geschlecht von cisgeschlechtlichen Normen abweichen kann.

Ein besonderes interaktives Element – unabhängig vom gewählten Geschlecht – stellen Dialoge dar, in denen *NPCs* oder die Spielendenfigur korrigiert werden, wenn im Gesprächsverlauf eine falsche geschlechtliche Bezeichnung verwendet wird (Abb. 6).

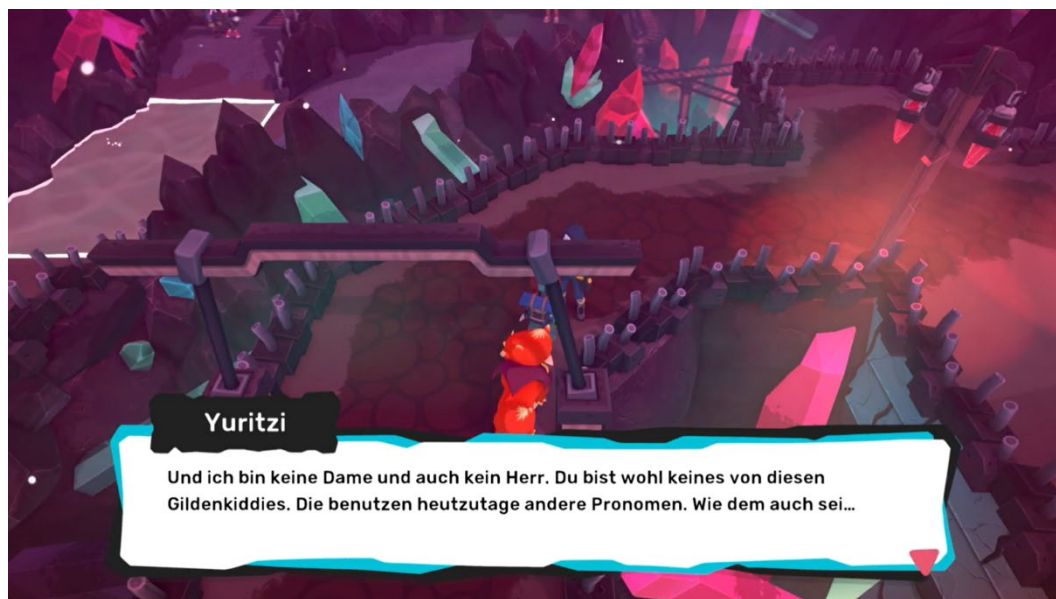


Abbildung 6: *Temtem* (2022) - NPC Yuritzi über deren Geschlechtsidentität

4.3.3.4. Paratextuelle Ebene

Wie Rivas Ginel und Theorine (2025: A149) anmerken, erlangte *Temtem* „notoriety due to the obstacles they encountered when dealing with French, German, Spanish and Brazilian Portuguese non-binary pronouns due to the novelty of the topic“. So verfügte das Spiel zum Zeitpunkt seiner Veröffentlichung nicht in allen lokalisierten Fassungen über die Option, zwischen drei Pronomen zu wählen. Das Entwicklungsstudio Crema und der Lokalisierungsdienstleister *Native Prime* entschieden sich daraufhin, über die Plattform X (damals Twitter) Vorschläge aus der Community einzuholen, was schließlich zur Implementierung des Pronomens *xier* in der deutschen Version führte (Johnson 2020; Native Prime 2023). Im Gegensatz zu *Apex Legends* legten die Entwickelnden von *Temtem* offen, dass der Lokalisierungsprozess der geschlechtlichen Ambiguität zu Problemen führte. Das translatorische Vorgehen für

geschlechtliche Inklusion bei *Temtem* wurde im Anschluss auch auf einer Lokalisierungskonferenz vorgestellt (Nova 2021).

Die Entscheidung, das visuelle Erscheinungsbild von der Pronomenauswahl zu entkoppeln und eine zusätzliche dritte Pronomenoption anzubieten, stieß bei Teilen der Spielenden-Community auf heftige Kritik und resultierte in einer Welle negativer Rezensionen innerhalb kürzester Zeit (Hart 2020; Leitsch 2020). Auffallend hierbei ist, dass sich die Kritik weniger auf spielmechanische Inhalte bezog, sondern gezielt die geschlechtlichen Identitätsoptionen angriff. Diese Form der „cisnormative, gender-based aggression“ wurde auch wissenschaftlich als Phänomen der aggressiven Ablehnung inklusiver Spieldesignentscheidungen untersucht (Thominet 2021: 254).

Im semantischen Kontext wird *Temtem* aufgrund seiner Spielmechanik und -geschichte häufig mit den Videospielen der *Pokémon*-Hauptreihe verglichen. In diesen Gegenüberstellungen heben sowohl Spielende als auch die Fachpresse die im Vergleich zu *Pokémon* deutlich breiteren Anpassungsmöglichkeiten der Spielfigur positiv hervor⁵⁹. Zudem wird die hohe Dichte an queeren Elementen in *Temtem*, wie etwa die Vielzahl queerer *NPCs*, in der Community intensiv diskutiert. Diese Repräsentation wird – vorwiegend im englischsprachigen Kontext – sowohl kritisiert als auch als Fortschritt gepriesen⁶⁰. Das Entwicklungsstudio selbst positionierte sich wiederholt und betonte, dass die Darstellung von Vielfalt und die Unterstützung der queeren Community ein fester Bestandteil von *Temtem* seien (Crema 2024).

4.3.3.5. Zusammenführung & Lokalisierungsstrategie

Die Darstellung geschlechtlicher Ambiguität in *Temtem* zeigt vor allem ein Bild von Komplementarität zwischen den verschiedenen Modi, sowohl im Original als auch in der Lokalisierung. Die Wahl des Pronomens *they/xier* stellt nicht nur ein statisches Textattribut dar, sondern wird durch den Einsatz von Grammatikvariablen aktiv im Spielgeschehen erlebt. Die interaktiven Erfahrungen während des Spielerlebnisses stützen also das multimodale Gesamtbild. In der deutschen Lokalisierung führt die Wahl der Neoform *xier* sowie der Asteriskformen zu einer modalen Verschiebung hin zu stärkerer Komplementarität. Jedoch hat die teilweise inkonsistente textuelle Umsetzung intermodale Spannungen im Dialog und punktuelle Inkohärenz zur Folge, wodurch die multimodale Darstellung und die durchgängige queere

⁵⁹ (Hefford 2022; LMGDIVa 2020; Struthoff 2020; Warren 2020)

⁶⁰ (AlbinoLokier 2022; BlancPebble 2022; Kyotosomo 2022; Shona 2020)

Sichtbarkeit geschwächt werden. Zwar kann die auf visueller und akustischer Ebene binäre Wahl zunächst als den anderen Modi gegenläufig angesehen werden, doch wird dies zum Teil dadurch ausgehebelt, dass es keine bzw. nur vage textuelle Bezeichnungen für die jeweiligen Auswahloptionen gibt und somit textuell keine binärgeschlechtliche Zuordnung erlaubt wird. Die paratextuelle Ebene unterstützt das erarbeitete multimodale Bild zusätzlich, sowohl im Original als auch in der Lokalisierung. Die Sichtbarkeit der queeren Elemente wird wie bei *Apex Legends* durch die starken negativen Reaktionen von Spielenden gesteigert, besonders im englischsprachigen Kontext. Zusätzlich sorgt auch der intertextuelle Vergleich mit der Videospielreihe von *Pokémon* für Spielende, die beide Marken kennen und die inhaltlichen und textuellen Unterschiede wahrnehmen, zusätzlich für erhöhte Sichtbarkeit der queeren Elemente in *Temtem*.

Da die dritte Pronomenoption für deutschsprachige Spielende zunächst nicht zur Verfügung stand, lässt sich die Lokalisierungsstrategie zunächst als *eradicalization* einordnen. Jedoch zeigte sich ein *(ac)queering*-Bestreben der Entwickelnden sowie der Lokalisierungs-dienstleistenden im Bemühen, proaktiv in Kontakt mit der Community zu treten, um sprachenspezifische Lösungen für die Lokalisierungssprachen zu erarbeiten. Durch diesen Prozess entstand zudem eine gesteigerte Sensibilisierung für die Schwierigkeit der translatorischen Übertragung von geschlechtlicher Ambiguität. Die daraus resultierende *(ac)queering*-Lokalisierungsstrategie reflektiert diesen Ansatz: Das queere Element im Spiel wird in der deutschen Lokalisierung im Vergleich zum Original verstärkt und die disruptive Kraft des Originals tritt noch stärker zum Vorschein.

4.3.4. *Dragon Age: The Veilguard*: Rook – Magiere, Krieger* oder Schurk*ere

Dragon Age: The Veilguard (2024) ist ein vom kanadischen Entwicklungsstudio BioWare entwickeltes Videospiel, das den Genres Action und Rollenspiel zugeordnet wird. Es kann auf PlayStation 5, Xbox Series X|S sowie am PC gespielt werden und hat eine USK-Altersfreigabe ab 16 Jahren. Lokalisiert wurde es aus dem Englischen ins Deutsche, Französische, Italienische, Spanische, Japanische, Koreanische, Polnische, brasilianische Portugiesisch, Chinesisch (vereinfacht und traditionell) und Russisch. Es verfügt über eine Sprachausgabe auf Englisch, Deutsch und Französisch. Die deutsche Lokalisierung wurde von Christian Stenger, Florian Vanino, Leon Grundner und Robert Böck realisiert und das Spiel erhielt *Inclusive Language Support* für die deutsche Version von Averyn Hiell.

Spielende schlüpfen in die Rolle der Figur Rook, die für Spielende individuell gestaltbar ist, und übernehmen die Aufgabe, die titelgebende Schleierwacht zu versammeln und anzuführen, um den drohenden Untergang der Welt zu verhindern. Die Handlung setzt einige Jahre nach den Ereignissen des Vorgängerspiels *Dragon Age: Inquisition* (BioWare 2014) ein. Das Gameplay basiert auf echtzeitbasierten Kämpfen und einem verzweigten Dialogsystem, bei dem die Entscheidungen von Rook nicht nur den Ausgang der Spielgeschichte beeinflussen, sondern auch die persönlichen Entwicklungen der einzelnen Mitglieder der Schleierwacht sowie Rooks Beziehungen zu ihnen maßgeblich prägen.

Queere Elemente finden sich in *Dragon Age: The Veilguard* (DA:TV) auf einer Vielzahl von Ebenen: Die Figur Taash identifiziert sich im Spielverlauf explizit als nichtbinär, alle sieben Gefährt*innen können unabhängig von Rooks Geschlecht eine Beziehung mit Rook eingehen, Spielende können Rook im Spielverlauf als transgender etablieren und die Charaktererstellung erlaubt die Festlegung von Rook als nichtbinäre Figur. Letzteres wird im Folgenden im Kontext der deutschen Lokalisierung untersucht.

4.3.4.1. Textueller Modus

Textuell wird Rook in *DA:TV* durch das Pronomen *hen* sowie das Inklusivum-System⁶¹ markiert (Tabelle 4). Substantive enden dabei im Singular auf -e, im Plural auf -rne (*Wächtere*, *Wächterne*), als bestimmter Artikel im Singular wird pauschal *de* verwendet, als unbestimmter Artikel *ein* (*de Helde*, *ein Helde*). Die Deklinationsformen der beiden Adjektive gestaltet sich wie folgt: *de*, *ders*, *derm*, *de*, *ein*, *einers*, *einerm*, *ein*. Bei Verniedlichungsformen wird ein -y angehängt (*Kleiney*). Adjektivformen ohne vorangehenden Artikel enden ebenso auf -y, während sie in allen übrigen Fällen wie im Femininum dekliniert werden. Die Deklination von *hen* erfolgt in den vier Fällen als *hen*, *hens*, *hem* und *hen*⁶².

Tabelle 4: Beispiele aus dem Spieltext von *Dragon Age: The Veilguard* (2024)

<i>Rook is a Grey Warden. An ancient military order sworn to battle darkspawn and other monsters, (...).</i>	<i>Als Grauey Wächtere ist Rook Teil eines alten militärischen Ordens, der geschworen</i>
---	--

⁶¹ Dies wird auch *De-e-System* genannt (Verein für Geschlechtsneutrales Deutsch e. V. o. J.-a). Laut Angaben des Vereins für Geschlechtsneutrales Deutsch soll dies eine prägnante und leicht aussprechbare Variante für den geschlechtsneutralen Ausdruck im Deutschen darstellen.

⁶² Diese Deklination folgt der vom Verein für Geschlechtsneutrales Deutsch vorgeschlagenen Deklination ihres empfohlenen Pronomens *en* (o. J.-b).

	<i>hat, sich der Dunklen Brut und anderen Monstern entgegenzustellen.</i>
<i>Rook's pronouns determine how they are addressed in the game.</i>	<i>Rooks Pronomen entscheiden darüber, wie hen im Spiel angesprochen wird.</i>
<i>Rook's gender reflects how they see themselves. Does not affect gameplay.</i>	<i>Rooks Geschlecht bildet hens eigenes Selbstverständnis ab. Es hat keine Auswirkungen auf das Gameplay.</i>
<i>Someone has to do something. I may not be the right person for this job... but I'm the only one left.</i>	<i>Tatsache ist, irgendjemand muss etwas tun. Mag ja sein, dass ich nicht de Richtige für diese Aufgabe bin ... es gibt aber nun mal niemanden sonst.</i>
<i>Take a long hard look in it, kid. It'll always show the face of a hero who can get it done.</i>	<i>Blickt lange hinein. Er wird immer das Gesicht einers Helde zeigen, de Dinge erledigt.</i>
<i>I like them. They are funny. I want to talk to them.</i>	<i>Ich mag hen. Hen ist lustig. Ich will mit hem reden.</i>
<i>Remember when we first met, kid?</i>	<i>Erinnert Ihr euch an unsere erste Begegnung, Kleiney?</i>

4.3.4.2. Visueller Modus und akustischer Modus

Bei der Erstellung der Figur Rook haben Spielende neben zwölf vordefinierten Figuren die Wahl aus 16 verschiedenen Körperformen in beliebiger Reihenfolge, welche jeweils frei angepasst werden können: So können unter *Kopf* Kopfform, Teint, Stirn und Braue, Wangen und Kiefer, Kinn, Kehlkopf und Schädelform angepasst werden, unter *Körperproportionen* Höhe, Schulterbreite, Brustgröße, Taillenumfang, Hüftumfang, Gesäßmuskelgröße sowie Schrittgröße. Außerdem kann die Gesichtsbehaarung frei eingerichtet werden. Unter *Tätowierungen, Narben und Bemalungen* haben Spielende zudem eine *Operationsnarben oben*-Option, bei der sie Narben

einer Mastektomie für ihre Figur auswählen können. Das Aussehen kann völlig unabhängig vom Geschlecht sowie vom Pronomen gewählt werden.

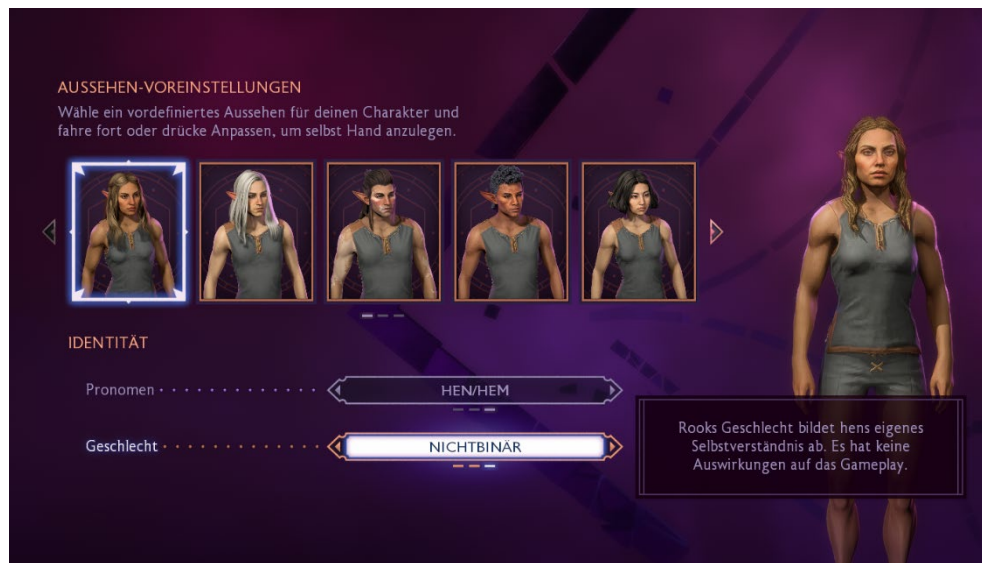


Abbildung 7: Dragon Age: The Veilguard (2024) - Auswahl der Identität im Spiel

Spielende haben die Wahl aus verschiedenen Stimmen und Stimmlagen für Rook. In der deutschen Lokalisierung stehen zwei Stimmen zur Verfügung (gesprochen von Jesse Grimm und Samina König), während Spielende der englischen Version aus vier Stimmen wählen können, wobei eine davon von dem*der Synchronsprecher*in Erika Ishii besetzt wurde, der*die selbst nichtbinär ist. Die Stimmen werden im Auswahlfenster als *Maskulin* und *Feminin* bezeichnet. Zusätzlich kann die Stimmlage ausgewählt werden (*Hoch, Mittel, Tief*).

Da das Spiel über eine deutsche Sprachausgabe verfügt, spiegelt sich Rooks Geschlecht auch in den Dialogsequenzen mit anderen NPCs wider, welche die korrekten Neoformen (Pronomen sowie Personenbezeichnungen) für Rook verwenden.

4.3.4.3. Interaktivität/Gameplay

Spielende erhalten im Spielverlauf die Möglichkeit, ihre*n Protagonisten*Protagonistin als transgender zu charakterisieren (Abb. 8). Dies hat Auswirkungen auf Dialogoptionen im späteren Spielverlauf, insbesondere im Umgang mit Taash, einem Mitglied der Schleierwache, das sich im Spielverlauf als nichtbinär identifiziert. So kann Rook über hens geschlechtliche Identität sprechen, Taash erklären, wie hen zur eigenen Nichtbinarität fand, und so Taash dazu ermuntern, sich selbst mit dem Thema Geschlecht und Nichtbinarität auseinanderzusetzen.

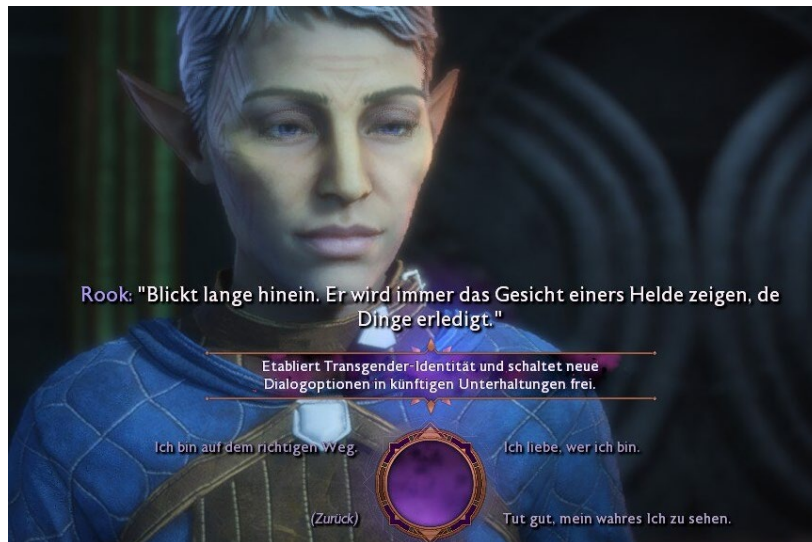


Abbildung 8: Dragon Age: The Veilguard (2024) - Transgender-Option im Spiel

Auch in Dialogszenen mit anderen Gefährten, etwa Emmrich und Davrin, kann Rooks transgener Identität explizit Erwähnung finden.

Zusätzlich können Spielende ihr Aussehen (inklusive aller oben erwähnten Körperanpassungen) im späteren Spielverlauf so oft wie erwünscht anpassen.

4.3.4.4. Paratextuelle Ebene

Aufgrund der hohen Popularität der *Dragon Age*-Videospielreihe verfügten die queeren Elemente in *DA:TV* bereits im Vorfeld der Veröffentlichung über eine starke mediale Präsenz. So wurde sowohl im englischen wie auch im deutschen Kontext ausführlich über die Repräsentation von transgener NPCs sowie der Pansexualität der verschiedenen Figuren berichtet⁶³. Diese inhaltlichen Aspekte führten in Gaming-Foren und Kommentarspalten zu hochemotionalen Diskursen. Bei der Veröffentlichung wurde das Spiel Ziel eines Review-Bombings auf der Rezensionsplattform Metacritic (Tomson 2024), es erhielt also eine Welle negativer Rezensionen, bei der Rezensierende das Spiel primär als „Woke-Müll“ oder „Gender-Propaganda“ kritisierten (Neumann 2025).

Seitens der Entwickelnden blieb eine offizielle Stellungnahme zu diesen Reaktionen aus der Gaming-Community weitgehend aus. Dennoch äußerten sich ehemalige BioWare-Mitarbeitende wie Mark Darrah kritisch gegenüber jenen Teilen der Community, die Entlassungen bei BioWare öffentlich begrüßten (Darrah 2025: 1'27"). Alix Wilton Regan, eine Synchronsprecherin der *Dragon Age*-Reihe, thematisierte den negativen Einfluss dieser

⁶³ (Bender 2024; Cortyn 2024; GamePro Redaktion 2024; Gherzo 2026; Kain 2024; Kheraj 2024)

Reaktionen auf den kommerziellen Erfolg des Spiels (IGN 2025: 3'50"). Differenziertere Kritik kam von der ehemaligen Mitarbeiterin Åsa Roos, welche den „clumsy“ narrativen Umgang mit der nichtbinären Figur Taash bemängelte, den sie als herablassend und belehrend bezeichnet (Roos 2025).

Electronic Arts, der Herausgeber des Spiels, veröffentlichte als Reaktion auf all die Kritik eine Stellungnahme zur geschlechtergerechten Sprache in *DA:TV*:

Da die nicht-binäre Sprache weder universell etabliert und einheitlich ist, noch offiziell in der Grammatik und Wörterbüchern anerkannt ist, haben wir mit Linguistiker:innen *[sic]* zusammengearbeitet, um grammatikalische Elemente und Aussprachen zu integrieren, die eine respektvolle Darstellung der nicht-binären Charaktere in unserem Spiel zum Ziel haben. (GamePro Redaktion 2024)

Trotzdem gestalteten sich die Diskussionen in deutsch- und englischsprachigen Foren weiterhin zum größten Teil negativ. Die Integration queerer Elemente wird dort häufig als ideologisch motivierte Propaganda delegitimiert⁶⁴. Insbesondere innerhalb der deutschsprachigen Community fokussiert sich die Kritik auf die sprachliche Ebene der Lokalisierung, welche etwa abfällig als „Verwurstung der deutschen Sprache“ (Absinth Minded 2024) oder „Dusselsprache“ (Hasenzahn 2024) bezeichnet wird.

Die starken Reaktionen aus der Gaming-Community bilden das Untersuchungsmaterial verschiedener akademischer Analysen (Botto & Falzea 2025; Locatelli et al. 2026). Auch die Möglichkeiten und Grenzen queerer Repräsentation in *DA:TV* sind der Fokus einiger wissenschaftlicher Arbeiten⁶⁵, die Lokalisierung des Spiels hingegen bislang noch nicht.

4.3.4.5. Zusammenführung & Lokalisierungsstrategie

Der textuelle Modus in *DA:TV* hebt den queeren Spielinhalt hervor, wobei diese Hervorhebung im Deutschen durch den Einsatz von Neoformen deutlich prominenter auftritt als in der englischen Version. Da nicht nur der*die Protagonist*in Rook über eine nichtbinäre Identität verfügen kann, sondern Spielende anderen Figuren im Spielgeschehen begegnen, die nichtbinär oder geschlechtlich ambig positioniert sind, wird das queere Element fest im Spiel verankert und seine Sichtbarkeit auf textueller Ebene zusätzlich gesteigert. Der visuelle Modus komplementiert dies durch die weitreichende Auswahl an Anpassungs- und Kombinationsmöglichkeiten, welcher Spielenden ein hohes Maß an Freiheit in der visuellen Gestaltung ihrer

⁶⁴ (Bender 2024; Bevan 2024; Jenkins 2024; Schumann 2024)

⁶⁵ (Elvig & Mekler 2026; West 2025; Yerbich 2025)

Figur erlaubt. In der Kombination aus akustischer sowie textueller und visueller Ebene tritt jedoch in beiden Sprachversionen eine Inkohärenz auf, indem die zur Auswahl stehenden Stimmen binär als *Maskulin* bzw. *Feminin* bezeichnet werden und damit stereotype Lesarten provoziert werden können. Die reduzierte Auswahl für Spielende der deutschen Version verschärft diesen intermodalen Konflikt durch die Reduktion von vier auf zwei Stimmen, wodurch eine stärkere Inkohärenz zur visuellen und textuellen Freiheit entsteht. Die interaktive Ebene komplementiert das multimodale Gesamtbild, indem die geschlechtliche Identität auch in mehreren wesentlichen Dialogen besprochen wird.

Paratextuell wird die englische Version durch die Besetzung von Erika Ishii gestützt, dessen*deren Bekanntheit in der Gaming-Community die queere Lesart für informierte Spielende unterstreicht. Zusätzlich führt die intensive öffentliche Debatte wie auch bei *Apex Legends* und *Temtem* zu einer erhöhten Sichtbarkeit der queeren Elemente von *DA:TV*. Da im deutschsprachigen Diskurs insbesondere die gewählte textuelle Form polarisiert, ist die Präsenz und damit einhergehende Sichtbarkeit der Thematik hier noch stärker gegeben als im englischen Kontext.

Zusammenfassend lässt sich die Lokalisierungsstrategie als ein deutliches *ac(queering)* beschreiben: Durch das bewusste Brechen sprachlicher Konventionen werden die queeren Elemente des Spiels im semantischen Raum der Lokalisierung greif- und erlebbar gemacht. Auch ohne offizielle Stellungnahmen der Entwickelnden bleibt die Repräsentation durch die starke diskursive Präsenz unübersehbar, welche von einer erfolgreichen Übertragung der subversiven Kraft des Originals zeugt.

4.3.5. Fazit

Die Analysen der vier ausgewählten Videospiele und Spielsituationen zeigen ein wachsendes Bewusstsein gegenüber der Lokalisierung von geschlechtlicher Ambiguität sowie ein breites Spektrum an Lösungsansätzen in der deutschen Lokalisierungspraxis. Ausgehend von den konservativeren *eradicalization*-Ansätzen bei *Hades*, die noch von einer starken Abschwächung zeugen, zeigen die anderen Beispiele verschiedene Möglichkeiten des *(ac)queerings* auf, einer Strategie, die das subversive Potenzial des Originals im Zieltext nicht nur erhält, sondern zum Teil auch verstärkt.

Auf textueller Ebene zeigen die drei Ansätze von *Direct Non-Binary Language* in *Apex Legends*, *Temtem* und *DA:TV* eine explizite Markierung und Sichtbarmachung der

geschlechtlichen Ambiguität, auch wenn die Durchsetzung in einigen Fällen inkonsequent erfolgte. Im Vergleich der multimodalen Darstellung sowie gezielt der Betrachtung einzelner Modi über alle Spiele hinweg wurde ersichtlich, dass – trotz der in Kapitel 3.2 beschriebenen gerechtfertigten Kritiken an multimodalen translatorischen Untersuchungen, die zu sehr an der textuellen Oberfläche der Darstellung bleiben – in sämtlichen lokalisierten Spielsituationen dem textuellen Modus eine tragende Rolle im multimodalen Zusammenspiel zukommt. Dennoch dürfen visuelle, akustische und interaktive Modi nicht außer Acht gelassen werden, da Brüche in der Darstellung zu intermodalen Konflikten (wie der Fall von *Hades* veranschaulicht) führen können, welche das gesamte intermodale Spielerlebnis in Bezug auf geschlechtliche Ambiguität beeinflussen.

Zentral ist zudem die Bedeutung des semantischen Raums für die Sichtbarkeit geschlechtlicher Ambiguität. Es lässt sich beobachten, dass besonders polarisierende Reaktionen innerhalb der Gaming-Community dazu beitragen, dass die queeren Elemente von Videospielen eine gesteigerte diskursive Präsenz im Raum erhalten.

Apex Legends und *Temtem* illustrieren zudem, dass Videospiele als digitale Texte wandelbare Artefakte sind, deren Lokalisierung auch nach Veröffentlichung geändert werden kann. Tendenzen zur *eradicalization* können zum Beispiel durch Feedback der Community und ein gesteigertes Bewusstsein der Entwickelnden und Lokalisierungsdienstleistenden in (*ac*)*queering*-Strategien verwandelt werden, auch wenn eine fehler- und somit störungsfreie Umsetzung der (*ac*)*queering*-Strategie sich komplex gestalten kann und es zu Inkohärenzen in der Umsetzung kommen kann.

Zusammenfassend lässt sich festhalten, dass die deutsche Lokalisierung über die vier ausgewählten Videospiele hinweg zunehmend subversiver agiert. Die Beibehaltung sprachlicher Konventionen bei *Hades* schränkt das queere Potenzial des englischen Originals ein, während bei *Apex Legends*, *Temtem* sowie *Dragon Age: The Veilguard* die bewusste Durchbrechung sprachlicher Normen die *disruptive force* des Originals noch übertrifft. Dadurch wird geschlechtliche Ambiguität in diesen drei Videospielen ein textuell, visuell, akustisch und interaktiv erlebbarer Teil der Spielerfahrung.

5. Conclusio

Die vorliegende Arbeit hat sich dem paradoxen Unterfangen gewidmet, geschlechtliche Ambiguität zu untersuchen und in Worte zu fassen – ein Unterfangen, das notwendigerweise an seine Grenzen stößt, weil Ambiguität sich gerade durch ihre Widerständigkeit gegenüber eindeutiger Festlegung auszeichnet. Dennoch zeigt die Analyse, dass dieses Spannungsfeld produktiv ist: Übersetzung allgemein und Videospiellokalisierung im Besonderen werden zu einem Ort, an dem Ambiguität nicht nur sichtbar, sondern erfahrbar sein kann. Die Untersuchung der deutschen Lokalisierung von *Hades*, *Apex Legends*, *Temtem* und *Dragon Age: The Veilguard* hat gezeigt, dass geschlechtliche Ambiguität in Videospielen in der Lokalisierung multimodal erzeugt und transformiert wird.

Ausgehend von den Grundpfeilern der Queer und Transgender Translation Studies wurde gezeigt, dass Übersetzung kein neutraler Transfer ist, sondern ein performativer, transformativer und zutiefst sozial und gesellschaftlich situierter Akt. Damit wird deutlich, dass Übersetzung Teil der gesellschaftlichen Diskurse über Geschlecht, Identität und Sichtbarkeit ist. Die queere Übersetzungswissenschaft fordert dazu auf, Normen zu hinterfragen, Ambiguität beizubehalten und die *disruptive force* von Texten zu bewahren. Die multimodale Übersetzungswissenschaft macht deutlich, dass Bedeutung nicht allein auf sprachlicher Ebene entsteht, sondern im und erst durch das Zusammenspiel verschiedener Modi.

Die Kombination der beiden Forschungsfelder hat sich als besonders fruchtbar erwiesen: Während die queere Übersetzungswissenschaft die Bedeutung von Ambiguität hervorhebt, zeigen multimodale Ansätze, dass geschlechtliche Ambiguität über verschiedene Modi hinweg erzeugt und transformiert wird. Die Analyse der vier Spiele hat bestätigt, dass geschlechtliche Ambiguität nie nur rein textuell dargestellt wird, sondern auch immer im Zusammenspiel aus textuellen, visuellen, akustischen, interaktiven und paratextuellen Elementen.

Sie demonstrierte zudem die Heterogenität der Lokalisierungsherangehensweisen: In *Hades* wird die geschlechtliche Ambiguität von Chaos abgeschwächt, aber nicht vollständig getilgt. Die intermodale Inkohärenz insbesondere zwischen der englischen Sprachausgabe und der deutschen Fassung führt in der Lokalisierung zu einem Bruch in der multimodalen Darstellung. Wie festgestellt wurde, entspricht dies nicht vollständig einer *eradicalization*, weist aber Züge davon auf. Die ursprüngliche deutsche Lokalisierung von *Apex Legends* hingegen zeugte von einer klaren Auslöschung des queeren Inhalts, wurde allerdings später revidiert und nutzt in

der aktuellen Fassung verschiedene Neoformen, wodurch die queere Sichtbarkeit der nicht-binären Figur Bloodhound erhöht wird. Die multimodale Kohärenz ist hoch und auch die paratextuelle Einbettung unterstützt die queere Lesart weitestgehend. Damit ist die überarbeitete Lokalisierung des Spiels ein Beispiel für *(ac)queering*. Die deutsche Lokalisierung des Spiels *Temtem* nutzt ebenso Neoformen, wenn auch inkonsequent. Während die visuelle und akustische Ebene binär bleiben, wird auf textueller und interaktiver Ebene der queere Inhalt beibehalten bzw. durch den Einsatz von Neoformen sogar in seiner Sichtbarkeit verstärkt. Dies, sowie die nachträgliche Integration der dritten Pronomenoption im Deutschen, zeigt ein aktives Bemühen um *ac(queering)*. Die deutsche Lokalisierung von *Dragon Age: The Veilguard* nutzt als Neoformen das sogenannte Inklusivum-System in Kombination mit dem Pronomen *hen*. Die multimodale Darstellung ist insgesamt weitestgehend kohärent und konsequent, auch wenn die binäre Stimmbezeichnung eine Inkohärenz erzeugt. Insbesondere die paratextuelle Ebene stärkt die Sichtbarkeit der queeren Inhalte von *Dragon Age: The Veilguard* massiv, wodurch das Spiel zu einem deutlichen Beispiel für *ac(queering)* wird.

Über diese vier Videospiele hinweg zeigt sich der Trend, dass *Apex Legends* (in seiner ursprünglichen Fassung) sowie *Hades* von einer konservativeren Lokalisierungsstrategie Gebrauch machten, während neuere Spiele wie *Temtem* und *Dragon Age: The Veilguard* (sowie die aktuelle Lokalisierung von *Apex Legends*) auf explizite Sichtbarmachung ambiger Geschlechtsidentität setzen. Anhand der vier Beispiele lässt sich belegen, dass die deutsche Lokalisierungspraxis trotz Widerstand im semantischen Raum mit queeren Lokalisierungsstrategien experimentiert. Die Durchführung gestaltet sich in einigen Spielen uneinheitlich, was sich unter Umständen auf mehrere Punkte oder eine Kombination dieser zurückführen lassen kann: Grammatikalische Systeme für die Darstellung eines dritten Geschlechts sind noch nicht vollständig etabliert, technische Elemente wie Variablen zur Darstellung verschiedener Geschlechtsvarianten können die Lokalisierung einschränken, und durch die Wandelbarkeit von Videospielen als digitale Texte kann die Zusammensetzung der Lokalisierenden am Projekt schwanken, was sich wiederum etwa auf Einheitlichkeit und Kohärenz der Lokalisierung auswirken kann.

Die Lokalisierungsstrategien *eradicalization* und *(ac)queering*, die nach Epstein (2017) und Démont (2017) adaptiert wurden, zeigten auf, dass eine feinere Ausdifferenzierung zwischen den Polen sinnvoll wäre. Démonts Dreiteilung der Übersetzungsmethoden für literarische Texte, *misrecognizing*, *minoritizing* und *queering*, lässt sich auf Videospiellokalisierung nur

bedingt übertragen: Ohne tieferen Einblick in den Produktionsprozess ist kaum zu bestimmen, ob der queere Inhalt des Ausgangstextes bewusst oder unbewusst übersehen wurde oder ob die geschlechtliche Ambiguität aus ideologischen Gründen im Zieltext reduziert wurde. Eine stärker zieltextorientierte Differenzierung (welche die multimodale Beschaffenheit des Mediums miteinbezieht) könnte diese Problematik umgehen und zugleich eine präzisere Analyse von Videospiellokalisierungen ermöglichen. Eine Einteilung, in der auch das Feld zwischen den beiden Polen *eradicalization* und *ac(queering)* ergründet wird, wäre sinnvoll, um das Potenzial von Videospiellokalisierungen anzuerkennen, die sich in diesem aufhalten, und würde ihnen die Handlungsmacht zusprechen, sich in Richtung *ac(queering)* bewegen zu können. Zudem könnten die Nuancen dieses Felds klarer erfasst werden und der ambige Ort zwischen den beiden Begriffen terminologisch fundierter untersucht werden. Auch kann eine wissenschaftliche Präzisierung ein besseres Verständnis der sozialen Wirkungsmacht von Übersetzung ermöglichen.

Die Analyse der vier Spiele hat gezeigt, dass geschlechtliche Ambiguität in Videospielen nicht auf einen Modus reduzierbar ist. Textuelle Ambiguität kann durch visuelle und/oder akustische Modi verstärkt oder abgeschwächt werden kann, visuelle Ambiguität kann durch textuelle Markierungen erst lesbar oder aber ihrer Ambiguität beraubt werden, akustischer Ambiguität kann durch textuelle Entscheidungen widersprochen werden. Interaktivität kann es Spielenden erlauben, geschlechtliche Ambiguität aktiv zu erleben und mitzugestalten und Paratexte können die Wahrnehmung queerer Elemente maßgeblich prägen, oft sogar verstärken. Damit bestätigt die Arbeit die Relevanz multimodaler Ansätze für die Übersetzungswissenschaft: Geschlechtliche Ambiguität ist ein multimodales Phänomen und ihre Übersetzung sollte multimodal gedacht werden, auch wenn dem textuellen Modus im multimodalen Zusammenspiel der vier untersuchten Spiele eine tragende Rolle zugekommen ist.

Ein weiteres zentrales Ergebnis der Analyse ist die Bedeutung des semantischen Raums: Die Reaktionen der Community zeigen stark, wie queere Elemente wahrgenommen werden. Besonders bei *Apex Legends*, *Temtem* sowie *Dragon Age: The Veilguard* zeigt sich, dass queere Repräsentation erst durch den paratextuellen Diskurs ihre volle Sichtbarkeit entfaltet. Die Lokalisierung von Videospielen endet also nicht im Spieltext, sondern setzt sich im semantischen Raum – in Foren, Presseberichten, den sozialen Medien, etc. – fort.

Die Arbeit hat gezeigt, dass die Lokalisierung von geschlechtlicher Ambiguität in Videospielen ein komplexes, dynamisches und überaus gesellschaftlich relevantes Feld ist. Gleich-

zeitig wurde deutlich, dass es sich um ein noch junges Forschungsgebiet handelt, das zahlreiche offene Fragen bietet und das in vielerlei Hinsicht vertieft werden kann: etwa durch die systematische Erfassung nichtbinärer Sprachpraktiken in der Videospiellokalisierung durch Korpusanalysen; durch genrespezifische Analysen, um zu ermitteln, inwiefern die geschlechtliche Darstellung über verschiedene Genres hinweg unterschiedliche multimodale Strukturen und Herausforderungen aufweist; durch Rezeptionsstudien, um zu untersuchen, wie Spielende queere Lokalisierungsentscheidungen während ihrer Spielerfahrung wahrnehmen und wo dies zu Herausforderungen führen kann (und auch wie dies unter Umständen je nach Genre, Plattform oder Community variiert); durch tiefgehende Fallstudien einzelner Spiele, um die praktischen Herausforderungen von queeren Lokalisierungsstrategien detailliert zu erfassen; durch vergleichende Studien zwischen Lokalisierungssprachen, um Unterschiede im Umgang mit Ambiguität sichtbar zu machen; durch, in Anlehnung an das in Kapitel 3.3.3 vorgestellte Projekt *All-inGMT*, die Ausarbeitung einer entsprechenden deutschspezifischen Lösung, um auch in Zeiten von wachsenden technologischen Ansprüchen im Lokalisierungsprozess einem möglichen Bias in der geschlechtlichen Darstellung entgegenzuwirken; etc.

Es wurde ersichtlich, dass Übersetzung, im Sinne des einführenden Zitats, ein Ort des Lernens, Experimentierens und der Offenheit ist. Übersetzung kann geschlechtliche Ambiguität sichtbar machen, Räume erweitern und normative Grenzen verschieben. Sie hat andererseits aber auch die Macht, Ambiguität zu glätten oder ganz zu tilgen. Die zunehmende Sichtbarkeit geschlechtlicher Vielfalt in Videospielen und ihrer Lokalisierung ist ein Zeichen dafür, dass Übersetzung und Gesellschaft im Wandel sind. Die Aufgabe der queeren Übersetzungswissenschaft ist es, diesen Wandel kritisch zu begleiten, zu reflektieren und mitzugestalten.

Bibliographie

Primärquellen

BioWare (2024). *Dragon Age: The Veilguard*. Electronic Arts.

Crema (2022). *Temtem*. Humble Bundle.

Respawn Entertainment (2019). *Apex Legends*. Electronic Arts.

Supergiant Games (2020). *Hades*. Supergiant Games.

Sekundärquellen

Absinth Minded (2024). Ich besitze dieses Spiel nicht, hatte auch kein großes Interesse. Origins fand ich passabel, die restlichen Teile habe ich dann links liegen gelassen. *Steam*. <https://steamcommunity.com/app/1845910/discussions/0/6400272865046872843/?ctp=2> (Stand: 2.4.2026).

Adami, Elisabetta (2023). A Social Semiotic Multimodal Approach to Translation. In: Marais, Kobus, & Meylaerts, Reine (Hg.) *The Routledge Handbook of Translation Theory and Concepts*. London: Routledge, 369–388.

Adami, Elisabetta & Ramos Pinto, Sara (2019). Meaning-(re)making in a World of Untranslated Signs. In: Boria, Monica, Carreres, Ángeles, Noriega-Sánchez, María, & Tomalin, Marcus (Hg.) *Translation and Multimodality*. London/New York: Routledge, 71–93.

AG Feministisch Sprachhandeln der Humboldt-Universität zu Berlin (2014). *Was tun? Sprachhandeln – aber wie? W_ortungen statt Tatenlosigkeit! Anregungen zum antidiskriminierenden Sprachhandeln*. 2. Aufl. Berlin: Humboldt-Universität.

Ahmed, Sara (2006). *Queer Phenomenology: Orientations, Objects, Others*. Durham: Duke University Press.

Aikins, Gabriel (2022). Hades Nails Its Depictions of Polyamory and Kink. *WIRED*. <https://www.wired.com/story/hades-inclusivity-polyamory-kink/> (Stand: 8.3.2027).

AlbinoLokier (2022). [Potential Spoiler] I have a queer-ree ... See what I did there? *Reddit*. https://www.reddit.com/r/PlayTemtem/comments/wzj38e/potential_spoiler_i_have_a_queerree_see_what_i/ (Stand: 28.3.2026).

Amin, Kadji (2017). *Disturbing Attachments: Genet, Modern Pederasty, and Queer History*. Durham/London: Duke University Press.

Apex Legends (2020). *Apex Legends | Stories from the Outlands – “The Old Ways”*. [Videoclip 10'33"] <https://www.youtube.com/watch?v=dCXOnxM8sdY> (Stand: 24.3.2026).

Apex Legends (2021). With pleasure! *taps mic* Bloodhound is non-binary. *X*. <https://x.com/PlayApex/status/1353065485181480960> (Stand: 22.3.2026).

Apex Legends (2022). A beast that cannot be tracked. *X*. <https://x.com/PlayApex/status/1586421301547343874> (Stand: 24.3.2026).

Apex Legends (2023). *MAJESTÄTISCHER-ZORN-ANGEBOT*. <https://steamcommunity.com/games/1172470/announcements/detail/3699183438989537042?l=german> (Stand: 23.3.2026).

Apex Legends (o. J.-a) *Apex-Legends-FAQ*. <https://www.ea.com/de-de/games/apex-legends/about/frequently-asked-questions#q5> (Stand: 23.3.2026).

Apex Legends (o. J.-b) *Bloodhound*. <https://www.ea.com/de/games/apex-legends/apex-legends/characters-hub/bloodhound> (Stand: 23.3.2026).

Baer, Brian James (2021). *Queer Theory and Translation Studies: Language, Politics, Desire*. London/New York: Routledge.

Baer, Brian James & Kaindl, Klaus (Hg.) (2017a). *Queering Translation, Translating the Queer: Theory, Practice, Activism*. London/New York: Routledge.

- Baer, Brian James & Kaindl, Klaus (2017b). Introduction: Queer(ing) Translation. In: Baer, Brian James, & Kaindl, Klaus (Hg.) *Queering Translation, Translating the Queer: Theory, Practice, Activism*. London/New York: Routledge, 1–10.
- Baer, Brian James & Massardier-Kenney, Françoise (2015). Gender and Sexuality. In: Angelelli, Claudia V., & Baer, Brian James (Hg.) *Researching Translation and Interpreting*. London: Routledge, 83–96.
- Bahnik, Antje; Schreiner, Anna & Müssig, Magdalena (2020). *Geschlechtersensible Sprache – Ein Leitfaden*. 2. Aufl. Berlin: Koordinationsbüro für Frauenförderung und Gleichstellung der Technischen Universität Berlin.
- Baird, Anissa (2021). *Goldilocks & the Three Voice Actors: Gender Expression and Its Representations in Video Games*. Masterarbeit, University of Toronto.
- Baldo, Michela (2017). Queer Translation as Performative and Affective Un-doing. In: Baer, Brian James, & Kaindl, Klaus (Hg.) *Queering Translation, Translating the Queer: Theory, Practice, Activism*. London/New York: Routledge, 188–205.
- Baldry, Anthony (2000). English in a Visual Society: Comparative and Historical Dimensions in Multimodality and Multimediality. In: Baldry, Anthony (Hg.) *Multimodality and Multimediality in the Distance Learning Age*. Campobasso: Palladino Editore, 41–90.
- Ballou, Elizabeth (2020). How ‘Hades’ Actors Made the Internet Horny for Their Voices. *Vice*. <https://www.vice.com/en/article/how-hades-actors-made-the-internet-horny-for-their-voices/> (Stand: 8.3.2026).
- Barnett, Brian (2019). EA, Respawn Reveal LGBTQ Origins for 2 Apex Legends Characters. *IGN*. <https://www.ign.com/articles/2019/02/07/apex-legends-two-playable-characters-are-lgbtq-says-ea> (Stand: 24.3.2026).
- Barthes, Roland (1977). *Image, Music, Text: Essays*. (Heath, Stephen, Trans.) London: Fontana Press.
- Bassi, Serena (2020). Gender. In: Baker, Mona, & Saldanha, Gabriela (Hg.) *Routledge Encyclopedia of Translation Studies*. London/New York: Routledge, 204–208.
- Bender, Niklas (2024). Dragon Age: The Veilguard – Trans-Charaktere jetzt als feste Größe vertreten. *PlayFront*. <https://playfront.de/dragon-age-the-veilguard-trans-charaktere-jetzt-als-feste-groesse-vertreten/> (Stand: 24.3.2026).
- Benjamin, Walter (2012). The Translator’s Task. In: Venuti, Lawrence (Hg.), Rendall, Steven (Trans.) *The Translation Studies Reader*. 3. Aufl. London: Routledge, 75–83.
- Bergonse, Raffaello (2017). Fifty Years on, What Exactly is a Videogame? An Essentialistic Definitional Approach. *The Computer Games Journal* 6 (4), 239–255.
- Bermann, Sandra (2014). Performing Translation. In: Bermann, Sandra, & Porter, Catherine (Hg.) *A Companion to Translation Studies*. Oxford: John Wiley & Sons, 285–297.
- Bernal-Merino, Miguel Á. (2008a). What’s in a Game? *Localization Focus: The International Journal of Localization* 6 (1), 29–38.
- Bernal-Merino, Miguel Á. (2008b). Creativity in the Translation of Video Games. *Quaderns de Filologia. Estudis literaris* (13), 57–70.
- Bernal-Merino, Miguel Á. (2008c). Training Translators for the Video Game Industry. In: Díaz-Cintas, Jorge (Hg.) *The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam: John Benjamins, 141–155.
- Bernal-Merino, Miguel Á. (2009). Video games and children’s books in translation. *JoaSTrans: The Journal of Specialised Translation* (11), 243–247.
- Bernal-Merino, Miguel Á. (2015). *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. London/New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Bernal-Merino, Miguel Á. (2018). Creativity and Playability in the Localisation of Video Games. *The Journal of Internationalization and Localization* 5 (1), 74–93.

- Bernal-Merino, Miguel Á. (2020). Key Concepts in Game Localisation Quality. In: Bogucki, Łukasz, & Deckert, Miłota (Hg.) *The Palgrave Handbook of Audiovisual Translation and Media Accessibility*. Cham: Springer International Publishing, 297–314.
- Bevan, Rhiannon (2024). Dragon Age: The Veilguard Is Being Review Bombed. *The Gamer*. <https://www.thegamer.com/dragon-age-the-veilguard-review-bomb-woke-metacritic/> (Stand: 2.4.2026).
- BioWare (2012). *Mass Effect 3*. Electronic Arts.
- BioWare (2014). *Dragon Age: Inquisition*. Electronic Arts.
- BlancPebble (2022). I would argue that there is an overrepresentation to the point where I'm wondering how they're keeping the islands populated. *Reddit*. https://www.reddit.com/r/PlayTemtem/comments/wzj38e/potential_spoiler_i_have_a_queerree_see_what_i/ (Stand: 28.3.2026).
- Bogucki, Łukasz (Hg.) (2013). *Areas and Methods of Audiovisual Translation Research*. Frankfurt am Main: Lang.
- Boone, Joseph A. (2000). Go West: An Introduction. In: Boone, Joseph A., Dupuis, Martin, Meeker, Martin, Quimby, Karin, Sarver, Cindy, Silberman, Debra, & Weatherston (Hg.) *Queer Frontiers: Millennial Geographies, Genders, and Generations*. Madison/London: University of Wisconsin Press, 3–20.
- Botto, Matteo & Falzea, Luca (2025). „Non siamo misogini, siamo nostalgici”: gatekeeping e culture reazionarie nei videogiochi dieci anni dopo il Gamergate. *AG About Gender - Rivista internazionale di studi di genere* 14 (27), 97–117.
- Briggs, Kate (2017). *This Little Art*. London, United Kingdom: Fitzcarraldo Editions.
- Butler, Judith (1991). Imitation and Gender Insubordination. In: Fuss, Diana (Hg.) *Inside/Out: Lesbian Theories, Gay Theories*. Hoboken: Taylor and Francis, 13–31.
- Butler, Judith (2011). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. 4. Aufl. Hoboken: Taylor and Francis.
- Butler, Judith (2014). Gender Performance: The TransAdvocate Interviews Judith Butler. https://www.transadvocate.com/gender-performance-the-transadvocate-interviews-judith-butler_n_13652.htm (Stand: 1.12.2025).
- Carreira, Oliver & Arrés, Eugenia (2014). Video Game Localisation Training on Offer in Spanish Universities at Undergraduate Level. In: Mangiron, Carme, Orero, Pilar, & O'Hagan, Minako (Hg.) *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Frankfurt am Main/New York: Peter Lang, 243–268.
- Casado Valenzuela, Alicia (2018). Towards a Japanese Video Game Localization Quality Analysis Model. *JIAL: The Journal of Internationalization and Localization* 5 (1), 1–20.
- Chamberlain, Lori (1988). Gender and the Metaphorics of Translation. *Signs: Journal of Women in Culture and Society* 13 (3), 454–472.
- Chandler, Heather Maxwell & Deming, Stephanie O'Malley (2012). *The Game Localization Handbook*. 2. Aufl. Sudbury, MA/Mississauga, Ontario/London: Jones & Bartlett Learning.
- Chen, Dody (2023). Netnography of Fan Localization on Social Media Releases: Observation of Overwatch (OW) and Overwatch League (OWL). *Media and Intercultural Communication: A Multidisciplinary Journal* 2 (1), 1–19.
- Chueasuai, Pasakara (2013). Translation Shifts in Multimodal Texts: A Case of the Thai Version of Cosmopolitan. *The Journal of Specialised Translation* (20), 107–121.
- Clark, Allegra [@SimplyAllegra] (2019). *Their* voice (Bloodhound is non-binary, uses they/them pronouns), but thank you! I'm so happy that people have enjoyed the performance—Bloodhound means so much to me. X. <https://x.com/SimplyAllegra/status/1093207979430576128> (Stand: 22.3.2026).
- Clarke, Naomi (2017). What is Queerness in Games, Anyway? In: Ruberg, Bonnie, & Shaw, Adrienne (Hg.) *Queer Game Studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 3–14.
- ColdStar (2022). Does anyone know bloodhound true gender? His lines are made with a female voice actress, but who knows? *Reddit*. https://www.reddit.com/r/apexlegends/comments/swdrpy/does_anyone_know_bloodhound_true_gender_his_lines/ (Stand: 24.3.2026).

- Consalvo, Maria (2021). Gender. In: Wolf, Mark J. P. (Hg.) *Encyclopedia of Video Games: The Culture, Technology, and Art of Gaming*. 2. Aufl. Santa Barbara, California: Greenwood, 401–403.
- Cooper, Lindsay (2022). *The Queer Art of LGBTQ+ Representation in Video Games*. Bachelorarbeit, Capilano University.
- Copet, Simon & De Faria Pires, Loïc (2025). NMT/LLM PE and Video Game Localisation: Can Visual Novels Benefit from Machine Translation? *Espaces Linguistiques* (10), 76–100.
- Cortyn (2024). In Dragon Age: The Veilguard sind alle Charaktere pansexuell – Das nervt mich schon jetzt. *Mein MMO*. <https://mein-mmo.de/dragon-age-veilguard-alle-sind-pansexuell-nervt/> (Stand: 2.4.2026).
- Cote, Amanda C. (2020). *Gaming Sexism: Gender and Identity in the Era of Casual Video Games*. New York: New York University Press.
- Crawford, Gary & Rutter, Jason (2006). Digital Games and Cultural Studies. In: Rutter, Jason, & Bryce, Jo (Hg.) *Understanding Digital Games*. London: SAGE Publications Ltd, 148–165.
- Crema (2024). *Raise Your Colours Proudly!* <https://crema.gg/temtem/raise-your-colors-proudly/> (Stand: 28.3.2026).
- Cunningham, Carolyn (2012). Video Gaming: Representations of Femininity. In: Kosut, Mary (Hg.) *Encyclopedia of Gender in Media*. London: SAGE, 407–409.
- Darrah, Mark (2025). *Your \$70 Doesn't Buy You Cruelty*. [Videoclip 14'27"] <https://www.youtube.com/watch?v=0mkVfdbVAZE> (Stand: 2.4.2026).
- De Lauretis, Teresa (1987). *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction*. Bloomington/Indianapolis: Indiana University Press.
- De Marco, Marcella (2012). *Audiovisual Translation Through a Gender Lens*. Amsterdam/New York: Rodopi.
- De Souza, Ricardo (2012). Video Game Localization: The Case of Brazil. *TradTerm* 19, 289–326.
- Deckert, Mikołaj; Bernal-Merino, Miguel Ángel & Hejduk, Krzysztof (2024). *Towards Game Translation User Research*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Delgado Castro, Raquel (2023). *Los personajes no binarios en el mundo audiovisual: mecanismos de traducción al español*. Abschlussarbeit, Universidad de Las Palmas de Gran Canaria.
- Démont, Marc (2017). On Three Modes of Translating Queer Literary Texts. In: Baer, Brian James, & Kaindl, Klaus (Hg.) *Queering Translation, Translating the Queer: Theory, Practice, Activism*. London/New York: Routledge, 157–171.
- Derrida, Jacques (2001). *Writing and difference*. (Bass, Alan, Trans.) 2. Aufl. London: Routledge.
- Díaz Cintas, Jorge & Remael, Aline (2021). *Subtitling: Concepts and Practices*. Abingdon, Oxon/New York: Routledge.
- Dicerto, Sara (2018). *Multimodal Pragmatics and Translation: A New Model for Source Text Analysis*. Cham: Palgrave Macmillan.
- Dinshaw, Carolyn (1999). *Getting Medieval: Sexualities and Communities, Pre- and Postmodern*. Durham/London: Duke University Press.
- DNL25 (2019). Is Bloodhound a girl? *Reddit*. https://www.reddit.com/r/apexlegends/comments/aoeigk/is_bloodhound_a_girl/ (Stand: 24.3.2026).
- Dong, Luo & Mangiron, Carme (2018). Journey to the East: Cultural Adaptation of Video Games for the Chinese Market. *The Journal of Specialised Translation* (29), 149–168.
- Dubois, Louis-Etienne & Weststar, Johanna (2022). Games-as-a-service: Conflicted Identities on the New Frontline of Video Game Development. *New Media & Society* 24 (10), 2332–2353.
- EarlyGame (2022). Diversität in Apex Legends. *Sport1*. <https://www.sport1.de/news/esports/apex-legends/2022/06/diversitat-in-apex-legends-diese-charaktere-repräsentieren-lgtbqia2s> (Stand: 24.3.2026).
- Eco, Umberto (1976). *A Theory of Semiotics*. Bloomington: Indiana University Press.

- Edwards, Kate (2011). Culturalization: The Geopolitical and Cultural Dimension of Game Content. *TRANS. Revista de traductología* (15), 19–28.
- Edwards, Kate (2014). Beyond Localization: An Overview of Game Culturalization. In: Mangiron, Carme, Orero, Pilar, & O'Hagan, Minako (Hg.) *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Frankfurt am Main/New York: Peter Lang, 287–303.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon; Smith, Jonas Heide & Tosca, Susana Pajares (2020). *Understanding Video Games: The Essential Introduction*. 4. Aufl. New York/London: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Ehrlich, Susan & Meyerhoff, Miriam (2014). Introduction: Language, Gender, and Sexuality. In: Ehrlich, Susan, Meyerhoff, Miriam, & Holmes, Janet (Hg.) *The Handbook of Language, Gender, and Sexuality*. 2. Aufl. Hoboken: John Wiley & Sons, 1–20.
- Elvig, Markus & Mekler, Elisa D. (2026). *Often Discouraged, Never Refused? How Character Creator Interfaces Afford Non-Binary Gender Expression*. Paper präsentiert bei der „CHI '26“, Barcelona.
- Epstein, B. J. (Hg.) (2010). *In Other Words: Translating Queers/Queering Translation* 36.
- Epstein, B. J. (2017). Eradicalization: Eradicating the Queer in Children's Literature. In: Epstein, B. J., & Gillett, Robert (Hg.) *Queer in Translation*. New York: Routledge, 118–128.
- Epstein, B. J. & Gillett, Robert (2017). Introduction. In: Epstein, B. J., & Gillett, Robert (Hg.) *Queer in Translation*. New York: Routledge.
- Espindola, Elaine (2012). Systemic Functional Linguistics and Audiovisual Translation Studies: A Conceptual Basis for the Study of the Language of Subtitles. *DELTA: Documentação de Estudos em Lingüística Teórica e Aplicada* 28, 495–513.
- Esqueda, Marileide Dias & Stupiello, Érika Nogueira De Andrade (2018). Teaching Video Game Translation: First Steps, Systems and Hands-on Experience. *Texto Livre: Linguagem e Tecnologia* 11 (1), 103–120.
- Esselink, Bert (2000). *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam Philadelphia: John Benjamins.
- Feng, Dezheng & Espindola, Elaine (2013). Integrating Systemic Functional and Cognitive Approaches to Multimodal Discourse Analysis. *Ilha do Desterro A Journal of English Language, Literatures in English and Cultural Studies* (64), 85–110.
- Fernández-Costales, Alberto (2011). Adapting Humor in Video Game Localization. *Multilingual* 22 (6), 33–35.
- Fernández Costales, Alberto (2012). Exploring Translation Strategies in Video Game Localization. *MonTI. Monographs in Translation and Interpreting* (4), 385–408.
- Fernández Costales (2014). Translating Fun for All: Promoting Accessibility in Video Games. In: Mangiron, Carme, Orero, Pilar, & O'Hagan, Minako (Hg.) *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Frankfurt am Main/New York: Peter Lang, 45–66.
- Fernández-Costales, Alberto (2016). Analyzing Players' Perceptions on the Translation of Video Games. Assessing the Tension Between the Local and the Global Concerning Language Use. In: Esser, Andrea, Smith, Iain Robert, & Bernal-Merino, Miguel Á. (Hg.) *Media Across Borders: Localising TV, Film and Video Games*. London/New York: Routledge, 183–201.
- Fischer, Beatrice & Wolf, Michaela (2009). *Leitfaden zum geschlechtergerechten Sprachgebrauch. Zur Verwendung in Lehrveranstaltungen und in wissenschaftlichen Arbeiten*. Universität Wien: Zentrum für Translationswissenschaft.
- Gäckle, Annelene (2017). *ÜberzeugENDER Sprache. Leitfaden für eine geschlechtersensible und inklusive Sprache*. https://www.hf.uni-koeln.de/data/eso210/File/Leitfaden_geschlechtersensible_Sprache_5.Auflage_2017.pdf (Stand: 1.12.2025).
- Gambier, Yves (2006). *Multimodality and Audiovisual Translation*. In: Carrol, Mary, Geryzmisch-Arbogast, Heidrun, & Nauert, Sandra (Hg.) *Audiovisual Translation Scenarios: Proceedings of the Second MuTraConference in Copenhagen 1-5 May*. http://www.euroconferences.info/proceedings/2006_Proceedings/2006_Gambier_Yves.pdf.
- Gambier, Yves (2023). Audiovisual Translation and Multimodality: What Future? *Media and Intercultural Communication: A Multidisciplinary Journal* 1 (1), 1–16.

- GamePro Redaktion (2024). Dragon Age: The Veilguard ist ein Vorreiter in Sachen Repräsentation, aber wichtige Erklärungen fehlen uns. *GamePro*. <https://www.gamepro.de/artikel/dragon-age-the-veilguard-non-binaere-repraesentation,3422455.html> (2.4.2026).
- GeldoHeldo (2021). Bloodhound geschlecht. *EA*. <https://forums.ea.com/discussions/apex-legends-general-discussion-de/bloodhound-geschlecht/5591896> (Stand: 24.3.2026).
- Geschlechtsneutral.net (o. J.). *Inklusivum*. <https://geschlechtsneutral.net/> (Stand: 3.3.2026).
- Gesellschaft für deutsche Sprache e. V. (2020). Leitlinien der GfS zu den Möglichkeiten des Genderings. *Der Sprachdienst* (64), 51–62.
- Gherzo, Alex (2026). Dragon Age: The Veilguard is Heavily Woke. *Geeks & Gamers*. <https://geeksandgamers.com/dragon-age-the-veilguard-is-heavily-woke/> (Stand: 2.4.2026).
- Godard, Barbara (1989). Theorizing Feminist Discourse / Translation. *Tessera*, 6.
- Godayol, Pilar (2018). Feminist translation. In: Washbourne, Kelly, & Wyke, Ben Van (Hg.), Waldeck, Sheila (Trans.) *The Routledge Handbook of Literary Translation*. London: Routledge, 468–481.
- Gramling, David & Dutta, Aniruddha (2016). Introduction. *TSQ: Transgender Studies Quarterly*, 3 (3–4), 333–356.
- Grammenos, Dimitris (2014). From Game Accessibility to Universally Accessible Games. In: Mangiron, Carme, Orero, Pilar, & O'Hagan, Minako (Hg.) *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Frankfurt am Main/New York: Peter Lang, 21–43.
- Halberstam, Jack (2011). *The Queer Art of Failure*. Durham: Duke University Press.
- Halliday, Michael (1978). *Language as Social Semiotic: The Social Interpretation of Language and Meaning*. London: Arnold.
- Halperin, David M. (1995). *Saint Foucault: Towards a Gay Hagiography*. New York/Oxford: Oxford University Press.
- Halverson, Sandra L. (2007). Investigating Gravitational Pool in Translation: The Case of English Progressing Construction. In: Jääskeläinen, Riitta, Puurtinen, Tiina, Stotesbury, Hilka, & Tirkkonen-Condit, Sonja (Hg.) *Text, Processes, and Corpora: Research Inspired by Sonja Tirkkonen-Condit*. Joensuu: Joensuun Yliopistopaino, 9–45.
- Hart, Aimee (2020). Bloodhound is Non-Binary, Get Over It. *Gayming*. <https://gayming-mag.com/2020/04/bloodhound-non-binary/> (Stand: 22.3.2026).
- Hartwich, Stefanie & Schmid, Lukas (2020). LGBTI*Q in Spielen: Liebe Videospielindustrie, traute euch mehr Vielfalt zu! *PC Games*. <https://www.pcgames.de/Special-Thema-215651/Kolumnen/LGBTIQ-Hauptfiguren-Videospiele-Meinung-Transgender-Homosexualitaet-Queer-Inter-1357019/> (Stand: 24.3.2026).
- Hasberg, Patrick (2019). Apex Legends: Homosexueller Charakter und Held ohne spezifisches Geschlecht im Spiel. *Play Central*. <https://www.playcentral.de/apex-legends-homosexueller-charakter-und-held-ohne-spezifisches-geschlecht-im-spiel/> (Stand: 24.3.2026).
- Hasenzahn (2024). Also wenn ich mal das Thema Gendern heranziehe und anschau, wie sich die Ablehnung verteilt und das auf die Wokeness übertrage, so behaupte ich naiv, die Ablehnung verteilt sich einermaßen gleich auf Männlein / Weiblein. *PlayFront*. <https://playfront.de/dragon-age-the-veilguard-metacritic-und-das-review-bombing-es-geht-wieder-los/> (Stand: 2.4.2026).
- Hefford, Hayden (2022). Temtem review: a Pokemon-like that listens to what fans want. *Rock Paper Shotgun*. <https://www.rockpapershotgun.com/temtem-review> (Stand: 28.3.2026).
- Heger, Illi Anna (2020). *Version 3.3: xier Pronomen ohne Geschlecht*. <https://www.annaheger.de/pronomen33/> (Stand: 27.3.2026).
- Heger, Illi Anna (o. J.). *Pronomen wie xier*. <https://www.annaheger.de/pronomen/> (Stand: 1.12.2025).
- Heimburg, Eric (2006). Localizing MMORPGs. In: Dunne, Keiran J. (Hg.) *Perspectives on Localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 135–154.
- Holz Ivory, Adrienne; Ivory, James D.; Wu, Winston; Limperos, Anthony M.; Andrew, Nathaniel & Sesler, Brandon S. (2017). Harsh Words and Deeds: Systematic Content Analyses of Offensive User Behavior in the Virtual Environments of Online First-Person Shooter Games. *Journal of Virtual Worlds Research* 10 (2), 1–17.

- Holz-Mänttari, Justa (1984). *Translatorisches Handeln: Theorie und Methode*. Helsinki: Suomalainen tiedeakatemia.
- Horn, Jürgen (2019). Apex Legends hat je einen homosexuellen und geschlechtslosen Helden. *Mein MMO*. <https://mein-mmo.de/apex-legends-lgbtq/> (Stand: 24.3.2026).
- Hornscheidt, Lann & Sammla, Ja'n (2021). *Wie schreibe ich divers? Wie spreche ich gendergerecht? ein Praxis-Handbuch zu Gender und Sprache*. Hiddensee: w_orten & meer.
- Hsu, Hao & O'Hagan, Minako (2025). International Players' Perceptions of Localization in Their Gameplay Experiences: An Explorative Study with Steam User Game Reviews. *Translation Spaces* 14 (1), 1–24.
- Iaia, Pietro (2014a). Dimensione multimodale ed interartistica nella costruzione e traduzione del discorso umoristico dei videogiochi: un caso di studio. In: Politi, Gloria (Hg.) *Testo interartistico e processi di comunicazione. Letteratura, arte, traduzione, comprensione*. Lecce: Pensa Multimedia, 61–70.
- Iaia, Pietro (2014b). Transcreating Humor in Video Games: The Use of Italian Diatopic Varieties and Their Effects on Target Audiences. In: De Rosa, Gian Luigi, Bianchi, Francesca, De Laurentiis, Antonella, & Perego, Elisa (Hg.) *Translating Humour in Audiovisual Texts*. Frankfurt am Main/New York: Peter Lang, 517–533.
- Iaia, Pietro (2019). Lexical Creativity and Multimodal Complexity in the Production and Translation of Humorous Discourse in Lollipop Chainsaw. In: Ogea Pozo, María del Mar, & Rodríguez Rodríguez, Francisco (Hg.) *Insights into Audiovisual and Comic Translation: Changing Perspectives on Films, Comics and Videogames*. Córdoba University Press: Córdoba, 125–140.
- IGN (2025). *Perfect Dark Star Breaks Down Her Iconic Characters - Mass Effect, Dragon Age, Cyberpunk and More!* [Videoclip 18'04"] <https://www.ign.com/videos/perfect-dark-star-breaks-down-her-iconic-characters-mass-effect-dragon-age-cyberpunk-and-more> (Stand: 2.4.2026).
- Jakobson, Roman (1959). On Linguistic Aspects of Translation. In: Brower, Reuben Arthur (Hg.) *On Translation*. Cambridge, MA/London: Harvard University Press, 232–239.
- Jenkins, Dwayne (2024). 'Dragon Age: The Veilguard' and the Necessity of Games Journalism. *Vice*. <https://www.vice.com/en/article/dragon-age-the-veilguard-and-the-necessity-of-games-journalism/> (Stand: 2.4.2026).
- Jewitt, Carey; Bezemer, Jeff & O'Halloran, Kay (2025). *Introducing Multimodality*. 2. Aufl. London: Routledge.
- Jiménez Hurtado, Catalina; Tuominen, Tiina & Ketola, Anne (Hg.) (2018). Methods for the Study of Multimodality in Translation. *Linguistica Antverpiensia, New Series – Themes in Translation Studies* 17.
- Jiménez-Crespo, Miguel A. (2008). *El proceso de localización web: estudio contrastivo de un corpus comparable del género sitio web corporativo*. Dissertation, Universidad de Granada.
- Jiménez-Crespo, Miguel A. (2024). *Localization in Translation*. London: Routledge.
- Johnson, Astrid (2020). Here's how Temtem's community helped Crema Games strive for inclusive language. *Gayming*. <https://gaymingmag.com/2020/08/heres-how-temtems-community-helped-crema-games-strive-for-inclusive-language/> (Stand: 28.3.2026).
- JoLas (2021). *BLOODHOUND ist EINFACH SOOO NICE! | Apex Legends Deutsch [4k]*. [Videoclip 13'16"] <https://www.youtube.com/watch?v=EuFGgr5uXg&t=87s> (Stand: 25.3.2026).
- Juul, Jesper (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.
- Juul, Jesper (2008). *The Magic Circle and the Puzzle Piece*. In: *Conference Proceedings of the Philosophy of Computer Games 2008*. Potsdam: Universität Potsdam, 56–67.
- Kadrić, Mira; Kaindl, Klaus & Reithofer-Winter, Karin (2019). *Translatorische Methodik*. 6. Aufl. Wien: facultas.
- Kain, Erik (2024). Dragon Age: The Veilguard's Clumsy, Preachy Political Messaging Does More Harm Than Good. *Forbes*. <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2024/10/31/dragon-age-the-veilguards-clumsy-preachy-political-messaging-does-more-harm-than-good/> (Stand: 2.4.2026).
- Kaindl, Klaus (2013). Multimodality and Translation. In: Millán, Carmen, & Bartrina, Francesca (Hg.) *The Routledge Handbook of Translation Studies*. Routledge, 257–269.

- Kaindl, Klaus (2019). A Theoretical Framework for a Multimodal Conception of Translation. In: Boria, Monica, Carreres, Ángeles, Noriega-Sánchez, María, & Tomalin, Marcus (Hg.) *Translation and Multimodality*. London/New York: Routledge, 49–70.
- Kheraj, Alim (2024). You Can Be Explicitly Trans in Dragon Age: The Veilguard. *attitude*. <https://www.attitude.co.uk/culture/dragon-age-the-veilguard-trans-475600/> (Stand: 2.4.2026).
- Koller, Werner & Henjum, Kjetil Berg (2020). *Einführung in die Übersetzungswissenschaft*. 9. Aufl. Stuttgart: UTB.
- Kress, Gunther (2010). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London: Routledge.
- Kress, Gunther (2020). Transposing Meaning: Translation in a Multimodal Semiotic Landscape. In: Boria, Monica, Carreres, Ángeles, Noriega-Sánchez, María, & Tomalin, Marcus (Hg.) *Translation and Multimodality*. United Kingdom: Routledge, 24–48.
- Kress, Gunther & van Leeuwen, Theo (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Hodder Education.
- Kyotosomo (2022). Anyone else notice that the VAST majority of characters are gay? *Reddit*. <https://steamcommunity.com/app/745920/discussions/0/3364775865377603345/?l=japanese> (Stand: 28.3.2026).
- Lardelli, Manuel; Aberer, Zrinka Primorac & Hiebl, Bettina (2025). Gender-Fair Audiovisual Translation: First Considerations on How to Address Non-Binary Genders. *The Journal of Specialised Translation* (44), 44–63.
- Larkosh, Christopher (Hg.) (2011). *Re-Engendering Translation: Transcultural Practice, Gender/Sexuality and the Politics of Alterity*. London/New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Leitsch, Alexander (2020). Pokémon-MMO Temtem wird auf Steam mies bewertet, wegen 3. Pronomen. *Mein MMO*. <https://mein-mmo.de/temtem-steam-mies-bewertet-wegen-pronomen/> (Stand: 28.3.2026).
- Lepre, Ornella (2014). Playing with Humor: The Translation of Humor in Video Games. In: De Rosa, Gian Luigi, Bianchi, Francesca, De Laurentiis, Antonella, & Perego, Elisa (Hg.) *Translating Humour in Audiovisual Texts*. Frankfurt am Main/New York: Peter Lang, 499–516.
- Leonid, Moyzhes (2020). Love Without Consequences: Ideology of Romance Representation in Video Games. Case Study of Dragon Age: Inquisition. In: Grace, Lindsay (Hg.) *Love and Electronic Affection: A Design Primer*. Boca Raton: CRC Press, 157–178.
- Lind, Miriam (2022). Liminalität, Transdifferenz und Geschlecht: Sprachliche Praktiken jenseits von Zweigeschlechtlichkeit. *Zeitschrift für Literaturwissenschaft und Linguistik* 52 (4), 631–649.
- LINEARD (2022). WHAT GENDER IS BLOODHOUND? *Steam*. <https://steamcommunity.com/app/1172470/discussions/0/5260781909050395874/?l=spanish&ctp=6> (Stand: 24.3.2026).
- Lionhead Studios (2008). *Fable II*. Microsoft Game Studios.
- LISA (2007). *The Globalization Industry Primer: An Introduction to Preparing Your Business and Products for Success in International Markets*.
- LMGDiVa (2020). Temtem doubling down on LGBT+ Inclusivity. *Reddit*. https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/eq7ds7/temtem_doubling_down_on_lgbt_inclusivity_adds/ (Stand: 28.3.2026).
- Lobanov, Greg (2021a). *Chicory: A Colorful Tale*. Finji.
- Lobanov, Greg (2021b). in english, spanish and german the player character is never gendered. but if the player is playing in a language where we couldn't avoid gendering them, we add an extra screen to the intro for the player to choose a gender identity. *X*. https://x.com/Greg_Wishes/status/1405211230730481667 (Stand: 1.2.2026).
- Locatelli, Marcelo Sartori; Da Costa, Arthur S.; Thome, Victor; Vasconcelos, Marisa & Almeida, Virgilio (2026). From Inclusion to Contention: Analyzing DEI and “Woke” Narratives on Reddit. In: An, Aijun, Cuzzocrea, Alfredo, & Hu, Hongxin (Hg.) *Social Networks Analysis and Mining*. Cham: Springer Nature Switzerland, 264–278.

- Löhr, Ronja (2022). „Ich denke, es ist sehr wichtig, dass sich so viele Menschen wie möglich repräsentiert fühlen“. In: Diwald, Gabriele, & Nübling, Damaris (Hg.) *Genus – Sexus – Gender*. Berlin/Boston: De Gruyter, 349–379.
- López, Ártémis (2022). Trans(de)letion: Audiovisual Translations of Gender Identities for Mainstream Audiences. *Journal of Language and Sexuality* 11 (2), 217–239.
- Lotbinière-Harwood, Susanne de (1991). *Re-belle et infidèle: la traduction comme pratique de réécriture au féminin/The Body Bilingual: Translation as a Re-writing in the Feminine*. Montréal, Toronto: Éditions du Remue-Ménage/Women's Press.
- Maggus (2023a). *Hades #007 - Urschöpfer Chaos! [Blind] [Deutsch]*. [Videoclip 30'03"] https://www.youtube.com/watch?v=PbdjSvyFDNI&list=PLdhrmidy_Ev_CgXYMvmCQTDaOBgTI_MX0&index=7 (Stand: 15.3.2026).
- Maggus (2023b). *Hades #008 - Der Bogen isst! [Blind] [Deutsch]*. [Videoclip 36'05"] https://www.youtube.com/watch?v=bUUwL_uUEEM&list=PLdhrmidy_Ev_CgXYMvmCQTDaOBgTI_MX0&index=9 (Stand: 15.3.2026).
- Mairena, Javier (2014). How to Make Universally Accessible Video Games. In: Mangiron, Carme, Orero, Pilar, & O'Hagan, Minako (Hg.) *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Frankfurt am Main/New York: Peter Lang, 91–107.
- Mangiron, Carme (2012a). The Localisation of Japanese Video Games: Striking the Right Balance. *JIAL: The Journal of Internationalization and Localization* 2 (1), 1–20.
- Mangiron, Carme (2012b). Subtitling in Game Localisation: A Descriptive Study. *Perspectives: Studies in Translatology* 21 (1), 42–56.
- Mangiron, Carme (2012c). Exploring New Paths Towards Game Accessibility. In: Remael, Aline, Orero, Pilar, & Carroll, Mary (Hg.) *Audiovisual Translation and Media Accessibility at the Crossroads: Media for All 3*. Amsterdam: Radopi, 43–59.
- Mangiron, Carme (2016). Reception of Game Subtitles: An Empirical Study. *The Translator* 22 (1), 72–93.
- Mangiron, Carme (2017). Research in Game Localisation: An Overview. *The Journal of Internationalization and Localization* 4 (2), 74–99.
- Mangiron, Carme (2018). Reception Studies in Game Localisation: Taking Stock. In: Di Giovanni, Elena, & Gambier, Yves (Hg.) *Reception Studies and Audiovisual Translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 277–296.
- Mangiron, Carme (2021). Training Game Localisers Online: Teaching Methods, Translation Competence and Curricular Design. *The Interpreter and Translator Trainer* 15 (1), 34–50.
- Mangiron, Carme & Zhang, Xiaochun (2016). Game Accessibility for the Blind: Current Overview and the Potential Application of Audio Description as the Way Forward. In: Matamala, Anna, & Orero, Pilar (Hg.) *Researching Audio Description: New Approaches*. London: Palgrave Macmillan UK, 75–95.
- Martínez Pleguezuelos, Antonio Jesús (2023). Translating Gender in Video Games: A Queer Phenomenological Analysis. *Translation Spaces* 12 (2), 305–325.
- Matos, Angel Daniel (2024). On Mortality and Permalife. In: Matos, Angel Daniel (Hg.) *The Reparative Impulse of Queer Young Adult Literature*. New York: Routledge, 89–121.
- McVittie, Andy (2014). *The Art of Titanfall*. London: Titan Books.
- Mejías-Climent, Laura (2021). *Enhancing Video Game Localization Through Dubbing*. Cham: Springer International Publishing.
- Mercante, Alyssa (2022). The Apex Legends team on making Catalyst „inescapably trans“ and proud. *GamesRadar*. <https://www.gamesradar.com/apex-legends-catalyst-trans-representation-interview/> (Stand: 19.3.2026).
- Mignolo, Walter D. (2012). *Local Histories/Global Designs: Coloniality, Subaltern Knowledges, and Border Thinking*. Princeton/Oxford: Princeton University Press.

- Millán-Varela, Carmen (2004). Exploring Advertising in a Global Context: Food for Thought. *The Translator* 10 (2), 245–267.
- Moreno García, Luis Damián (2024). The Localisation, Transcreation and Adaptation of Cultural Realia in Video Game. In: Kostopoulou, Loukia, & Charalampidou, Parthena (Hg.) *New Perspectives in Media Translation*. Cham: Springer International Publishing, 117–144.
- Moreno García, Luis Damián & Mangiron, Carme (2024). Exploring the Potential of GPT-4 as an Interactive Transcreation Assistant in Game Localisation: A Case Study on the Translation of Pokémon Names. *Perspectives*, 1–18.
- Mozelot (2022). Bei Apex Legends ist der Bloodhound auch als „Technologisch in Fahrtenleser“ deklariert. Lachhaft. *Saints Row Reboot: Mehr Anpassungsmöglichkeiten als andere Spiele sagt Entwickler*. <https://www.xboxdynasty.de/news/saints-row-reboot/mehr-anpassungsmoeglichkeiten-als-andere-spiele-sagt-entwickler/comment-page-1/> (Stand: 24.3.2026).
- Mubenga, Kajingulu Somwe (2009). Towards a Multimodal Pragmatic Analysis of Film Discourse in Audiovisual Translation. *Meta* 54 (3), 466–484.
- Mubenga, Kajingulu Somwe (2010). Investigating Norms in Interlingual Subtitling: A Systemic Functional Perspective. *Perspectives* 18 (4), 251–274.
- Mulzi (2021). *Die BESTEN LEGENDEN in Apex Legends! Legenden-Ranking von Schlecht bis Gut (Deutsch)*. [Video clip 16'17"] <https://www.youtube.com/watch?v=vNa5QklGZbo> (Stand: 25.3.2026).
- Mukande, Tendai; Dinkov, Dimiter; Superbo, Riccardo & O'Connor, Noel (2025). Accelerating Workflows in Video Game Translation: A Recommender System for Review and Post-Edit Assignments. *ACM Transactions on Recommender Systems*.
- Munday, Jeremy (2016). *Introducing Translation Studies: Theories and Applications*. 4. Aufl. London/New York: Routledge.
- Muñoz Sánchez, Pablo (2009). Video Game Localisation for Fans by Fans: The Case of Romhacking. *JIAL: The Journal of Internationalization and Localization* 1 (1), 168–185.
- Native Prime (2023). Yes, you can actually include the non-binary gender in your video game in different languages. https://www.linkedin.com/posts/native-prime_thenativetouch-activity-6993145915230302208-IOW1/?trk=public_profile_like_view&originalSubdomain=es (Stand: 28.3.2026).
- Neumann, Lukas (2025). Dragon Age: The Veilguard – Die wahren Feinde waren die Spieler vor dem Bildschirm. *PlayFront*. <https://playfront.de/dragon-age-the-veilguard-die-wahren-feinde-waren-die-spieler-vor-dem-bildschirm/> (Stand: 2.4.2026).
- NewZoo (2025). *Global Games Market Report*. <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2025> (Stand: 2.3.2026).
- Nichtbinär-Wiki (2020). *Geschlechtsneutrale Artikelwörter und Adjektiv-Endungen*. https://nibi.space/geschlechtsneutrale_artikelw%C3%B6rter_und_adjektiv-endungen (Stand: 3.4.2026).
- Nichtbinär-Wiki (o. J.). *Pronomen*. <https://nibi.space/> (Stand: 1.12.2025).
- Nova, Bernie (2021). *Making Temtem Gender-inclusive Across Languages*. <https://gameglobal.events/sessions/making-temtem-gender-inclusive-across-languages/> (Stand: 28.3.2026).
- Odacioğlu, Mehmet Cem; Loi, Chek Kim; Köktürk, Şaban & Uysal, Nazan Müge (2016). The Position of Game Localization Training within Academic Translation Teaching. *Journal of Language Teaching and Research* 7 (4), 675–681.
- O'Hagan, Minako (2006). Training for Localization (Replies to a Questionnaire). In: Pym, Anthony, Perekrestenko, Alexander, & Starink, Bram (Hg.) *Translation Technology and Its Teaching*. Terragona: Intercultural Studies Group, 39–43.
- O'Hagan, Minako (2007). Manga, Anime and Video Games: Globalizing Japanese Cultural Production. *Perspectives: Studies in Translatology* 14 (4), 242–247.
- O'Hagan, Minako (2008). Fan Translation Networks: An Accidental Translator Training Environment? In: Kearns, John (Hg.) *Translator and Interpreter Training: Methods and Debates*. Continuum: London, 158–183.

- O'Hagan, Minako (2009a). Towards a Cross-Cultural Game Design: An Explorative Study in Understanding the Player Experience of a Localised Japanese Video Game. *The Journal of Specialised Translation* (11), 211–233.
- O'Hagan, Minako (2009b). Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing. *JIAL: The Journal of Internationalization and Localization* 1 (1), 94–121.
- O'Hagan, Minako (2009c). Putting Pleasure First: Localizing Japanese Video Games. *TTR* 22 (1), 147–165.
- O'Hagan, Minako (2012a). Translation as the New Game in the Digital Era. *Translation Spaces* 1 (1), 123–141.
- O'Hagan, Minako (2012b). Transcreating Japanese Video Games: Exploring a Future Direction for Translation Studies in Japan. In: Sato-Rossberg, Nana, & Wakabayashi, Judy (Hg.) *Translation Studies in Japan*. London: Continuum, 183–201.
- O'Hagan, Minako (2015). Game Localisation as Software-Mediated Cultural Experience: Shedding Light on the Changing Role of Translation in Intercultural Communication in the Digital Age. *Multilingua* 34 (6), 747–771.
- O'Hagan, Minako (2016). Game Localisation as Emotion Engineering: Methodological Exploration. In: O'Hagan, Minako, & Zhang, Qui (Hg.) *Conflict and Communication: A Changing Asia in a Globalising World*. New York: Nova, 81–102.
- O'Hagan, Minako (2018). Game Localization: A Critical Overview and Implications for Audiovisual Translation. In: Pérez-González, Luis (Hg.) *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*. London/New York: Routledge, 145–159.
- O'Hagan, Minako (2019). Game Localization: A Critical Overview and Implications for Audiovisual Translation. In: Pérez-González, Luis (Hg.) *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*. United Kingdom: Routledge, 145–159.
- O'Hagan, Minako & Mangiron, Carme (2006). Game Localisation: Unleashing Imagination with „Restricted“ Translation. *The Journal of Specialised Translation* (6), 10–21.
- O'Hagan, Minako & Mangiron, Carme (2013). *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- O'Hagan, Minako & Maxwell Chandler, Heather (2016). Game Localization Research and Translation Studies: Loss and Gain Under an Interdisciplinary Lens. In: Gambier, Yves, & Van Doorslaer, Luc (Hg.) *Border Crossings: Translation Studies and Other Disciplines*. Amsterdam: John Benjamins, 309–330.
- Oxford English Dictionary (2025). *trans*. Oxford English Dictionary.
- Page, Carolyn (2022). Non-Binary Characters Make Idiots Mad, So Here's Some More. *Cracked*. https://www.cracked.com/article_33185_non-binary-characters-make-idiots-mad-so-heres-some-more.html (Stand: 10.3.2026).
- pallas_wapiti (2022). *Interestingly, the german dialogue translation just constantly switches between he and she for them, as we do not have an equivalent gender neutral / ambiguous pronoun in our language.* https://www.reddit.com/r/HadesTheGame/comments/scjrlv/chaos_using_theythem_pronouns_makes_me/?show=original (Stand: 14.3.2026).
- Peppiatt, Dom (2021). Gorgeous, God-like and... bisexual? How 'Hades' developers made sexuality part of the power fantasy. *NME*. <https://www.nme.com/features/gorgeous-god-like-and-bisexual-how-hades-developers-made-sexuality-part-of-the-power-fantasy-3013075> (Stand: 8.3.2026).
- Pérez-González, Luis (2014). *Audiovisual Translation: Theories, Methods and Issues*. London/New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Pettini, Silvia (2015). Auteurism and Game Localization — Revisiting Translational Approaches: Film Quotations in Multimedia Interactive Entertainment. *Translation Spaces*, 4 (2), 268–288.
- Pettini, Silvia (2016). On the Translational Specialisation of Digital Interactive Entertainment. In: Garzone, Giuliana, Heaney, Dermot, & Riboni, Giorgia (Hg.) *Language for Specific Purposes: Research and Translation across Cultures and Media*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars, 62–79.

- Pettini, Silvia (2018). Gender in Game Localization: The Case of Mass Effect 3's FemShep. In: Ranzato, Irene, & Zanotti, Serenella (Hg.) *Linguistic and Cultural Representation in Audiovisual Translation*. New York: Routledge, 101–117.
- Pettini, Silvia (2020). Gender in War Video Games: The Linguacultural Representation and Localization of Female Roles Between Reality and Fictionality. In: Von Flotow, Luise, & Kamal, Hala (Hg.) *The Routledge Handbook of Translation, Feminism and Gender*. New York: Routledge, 444–456.
- Pettini, Silvia (2021). You're Still the [{M}hero][{F}heroine] of the Dragon Age: Translating Gender in Fantasy Role-Playing Games. *mediAzioni* 30, A70–A96.
- Pettini, Silvia (2022). *The Translation of Realia and Irrealia in Game Localization: Culture-Specificity Between Realism and Fictionality*. New York/London: Routledge.
- Poulsen, Søren Vigild (2017). The “Same” Meaning across Modes? Some Reflections on Transduction as Translation. In: Seizov, Ognian, & Wildfeuer, Janina (Hg.) *New Studies in Multimodality: Conceptual and Methodological Elaborations*. London New York: Bloomsbury Academic, 37–64.
- Pozderac-Chenevey, Sarah (2025). “They Sound Hot”. *Journal of Sound and Music in Games* 6 (1), 83–105.
- Purnama, Lukfianka Sanjaya & Purnomo, Luthfie Arguby (2019). Classifying Video Game Translation Studies from Transtextuality Perspectives. *Leksema: Jurnal Bahasa dan Sastra* 4 (1), 29–40.
- Purnomo, Luthfie Arguby (2025). Lookin' Good: Ludic Localization Quality Assessment for Video Games. *Leksema: Jurnal Bahasa dan Sastra* 10 (1), 61–77.
- Pym, Anthony (2023). *Exploring Translation Theories*. 3. Aufl. Abingdon, Oxon New York, NY: Routledge.
- Quinci, Carla (2023). *Translation Competence: Theory, Research and Practice*. New York: Routledge.
- Ranzato, Irene & Zanotti, Serenella (Hg.) (2018). *Linguistic and Cultural Representation in Audiovisual Translation*. New York: Routledge.
- Reiß, Katharina (1977). Texttypen, Übersetzungstypen und die Beurteilung von Übersetzungen. *Lebende Sprachen* 22 (3), 97–100.
- Remael, Aline & Reviere, Nina (2018). Multimodality and Audiovisual Translation. In: Pérez-González, Luis (Hg.) *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*. London: Routledge, 260–280.
- Respawn Entertainment (2014). *Titanfall*. Electronic Arts.
- Respawn Entertainment (2016). *Titanfall 2*. Electronic Arts.
- Respawn Entertainment & EA Studio (2021). *Apex Legends: Pathfinder's Quest*. Oregon: Dark Horse.
- Reuben, Nic (2019). Apex Legends is the battle royale from Respawn, and we have good news about the robot. *Rock Paper Shotgun*. <https://www.rockpapershotgun.com/apex-legends-preview-titanfall-battle-royale> (Stand: 23.3.2026).
- Rivas Ginel, María Isabel & Theroine, Sarah (2022a). *Gender in Video Games: Creativity for Inclusivity*. Paper präsentiert bei der „Traducerea-Act Creativ: Între Știință Și Artă în onoare Ludmila ZBANTȘ, profesor universitar, doctor habilitat cu ocazia aniversării a 65-a de la naștere, Chișinău, Republica Moldova.“, Zenodo, 358–368.
- Rivas Ginel, María Isabel & Theroine, Sarah (2022b). Machine Translation and Gender Biases in Video Game Localisation: A Corpus-Based Analysis. *Journal of Data Mining & Digital Humanities, Towards Robotic Translation?*
- Rivas Ginel, María Isabel & Theroine, Sarah (2025). Getting Gender Right in Video Games, Simplifying for Inclusivity. *mediAzioni* 47, A143–A156.
- Robinson, Douglas (2019). *Transgender, Translation, Translingual Address*. London: Bloomsbury Academic.
- Rodríguez-Inés, Patricia (2013). ¿Cómo traducen traductores y profesores de idiomas? Estudio de corpus. *Meta* 58 (1), 165–190.
- Roos, Åsa (2025). Here comes a very, very long Dragon Age: The Veilguard text. *Bluesky*. <https://bsky.app/profile/did:plc:d5kk4y3rctptuafbkqwqzn6f/post/3lf5bazmxus2y> (Stand: 2.4.2026).

- Rose, Emily (2021). *Translating Trans Identity: (Re)Writing Undecidable Texts and Bodies*. New York: Routledge.
- Rose, Jessica (2025). Hades and Queer Representation. *OutWrite*. <https://outwritenewsmag.org/2025/05/hades-and-queer-representation/> (Stand: 8.3.2026).
- Ruberg, Bonnie & Shaw, Adrienne (Hg.) (2017a). *Queer Game Studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Ruberg, Bonnie & Shaw, Adrienne (2017b). Introduction: Imagining Queer Game Studies. In: Ruberg, Bonnie, & Shaw, Adrienne (Hg.) *Queer Game Studies*. Minneapolis: University of Minnesota Press, ix–xxxiii.
- Ruvalcaba, Héctor Domínguez (2016). *Translating the Queer: Body Politics and Transnational Conversations*. London: Zed Books.
- Salen, Katie & Zimmerman, Eric (2004). *Rules of Play: Game Design Fundamentals*. Cambridge, Mass: MIT Press.
- Schules, Douglas (2012). When Language Goes Bad: Localization's Effect on the Gameplay of Japanese RPGs. In: Voorhees, Gerard A., Call, Josh, & Whitlock, Katie (Hg.) *Dungeons, Dragons, and Digital Denizens: Digital Role-Playing Game*. London: Continuum, 88–112.
- Schumann (2024). Meinungsführer enthüllt Review-Bedingung für Dragon Age, blamiert sich, muss alles zurücknehmen. *Mein MMO*. <https://mein-mmo.de/dragon-age-veilguard-mark-kern-review-blamiert-sich/> (Stand: 24.3.2026).
- Sedlmeier, Peter; Tipandjan, Arun & Jänchen, Anastasia (2016). How Persistent are Grammatical Gender Effects? The Case of German and Tamil. *Journal of Psycholinguistic Research* 45 (2), 317–336.
- Shaw, Adrienne (2015). *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Shona (2020). Temtem's approach to gender identity should become the norm for games. *ResetEra*. <https://www.resetera.com/threads/temtems-approach-to-gender-identity-should-become-the-norm-for-games.166182/page-4> (Stand: 28.3.2026).
- Simon, Sherry (1996). *Gender in Translation: Cultural Identity and the Politics of Transmission*. London: Routledge.
- Spurlin, William J. (2014). Introduction: The Gender and Queer Politics of Translation: New Approaches. *Comparative Literature Studies* 51 (2), 201–214.
- Spurlin, William J. (2017). Queering Translation: Rethinking gender and sexual politics in the spaces between languages and cultures. In: Epstein, B. J., & Gillett, Robert (Hg.) *Queer in Translation*. New York: Routledge, 172–183.
- St. André, James (2017). In All His Finery: Frederick Marryat's The Pacha of Many Tales as Drag. In: Baer, Brian James, & Kaindl, Klaus (Hg.) *Queering Translation, Translating the Queer: Theory, Practice, Activism*. London/New York: Routledge, 84–95.
- Stern, Jesse; Edwards, Neil; Champagne, Keith; Fabela, Antonio & Piekos, Nate (2022). *Apex Legends: Overtime*. Oregon: Dark Horse.
- StoneDeWitt91 (2024). Bloodhound - Wrong German Translation. *EA*. <https://forums.ea.com/discussions/apex-legends-general-discussion-de/bloodhound---wrong-german-translation/5615933> (Stand: 24.3.2026).
- Struthoff, Noah (2020). Wird Temtem, das Pokémon-MMO, ein großer Hit? Eine erste Prognose. *Mein MMO*. <https://mein-mmo.de/temtem-pokemon-mmo-grosser-hit-prognose/> (Stand: 28.3.2026).
- SV_Aventix (2022). *Die Geschichte von Bloodhound | Apex Legends | Deutsch*. [Videoclip 11'16"] https://www.youtube.com/watch?v=gSrKHr52_Pk&t=76s (Stand: 24.3.2026).
- Taylor, Christopher J. (2003). Multimodal Transcription in the Analysis, Translation and Subtitling of Italian Films. *The Translator* 9 (2), 191–205.
- Taylor, Christopher (2016). The Multimodal Approach in Audiovisual Translation. *Target. International Journal of Translation Studies* 28 (2), 222–236.
- Theroine, Sarah; Rivas Ginel, María Isabel; Poirer, Eric; Hoberg, Felix; Thomas, Izabella; Barrault, Loic; Vanmassenhove, Eva; Czulo, Oliver; Bernard, Lucie & Vincent, Sebastian (2022). Neutralising for Equality - All-Inclusive Games Machine Translation: The All-inGMT Project. *New Trends in Translation and Technology (NeTTT) 2022, Book of Abstracts*, 83–85.

- Thibault, Paul (2000). The Multimodal Transcription of a Television Advertisement: Theory and Practice. In: Baldry, Anthony (Hg.) *Multimodality and Multimediality in the Distance Learning Age*. Campobasso: Palladino Editore, 311–385.
- Thominet, Luke (2021). *It's Getting Out of Control in This Forum: Analyzing Gender-Based Aggression on a Containment Thread for an Open Game Development*. In: *Proceedings of the 39th ACM International Conference on Design of Communication*. Virtual Event USA: ACM, 253–262.
- Tomson, Mark (2024). Dragon Age: The Veilguard – Metacritic und das Review-Bombing, es geht wieder los. *Play-Front*. <https://playfront.de/dragon-age-the-veilguard-metacritic-und-das-review-bombing-es-geht-wieder-los/> (Stand: 2.4.2026).
- Torrente, Javier; del Blanco, Ángel; Moreno-Gerr, Pablo; Martínez-Ortiz, Iván & Fernández-Manjón, Baltasar (2014). Accessible Games and Education: Accessibility Experiences with e-Adventure. In: Mangiron, Carme, Otero, Pilar, & O'Hagan, Minako (Hg.) *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Frankfurt am Main/New York: Peter Lang, 67–90.
- Tuominen, Tiina; Jiménez Hurtado, Catalina & Ketola, Anne (2018). Why Methods Matter: Approaching Multimodality in Translation Research. *Linguistica Antverpiensia, New Series: Themes in Translation Studies* (17), 1–21.
- Tymoczko, Maria (2014). *Enlarging Translation, Empowering Translators*. London: Routledge.
- Van Meerbergen, Sara (2010). *Nederländska Bilderböcker Blir Svenska: En Multimodal Översättningsanalys*. Stockholm: Acta Universitatis Stockholmiensis.
- Vela Valido, Jennifer (2011). La formación académica de los traductores de videojuegos en España: retos y propuestas para docentes e investigadores. *Trans. Revista de traductología* (15), 89–102.
- Venuti, Lawrence (2018). *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. 3. Aufl. London/New York: Routledge, Taylor & Francis Group.
- Verein für Geschlechtsneutrales Deutsch e. V. (o. J.-a) *Inklusivum*. <https://geschlechtsneutral.net/gesamtsystem/> (Stand: 1.4.2026).
- Verein für Geschlechtsneutrales Deutsch e. V. (o. J.-b) *Pronomen*. <https://geschlechtsneutral.net/pronomen/> (Stand: 1.4.2026).
- Vickypedia (2023a). I love Chaos and their whole... Chaos-ness but I must say I'm really confused about their pronouns in the German localization XD. *Discord*. (Stand: 13.3.2026).
- Vickypedia (2023b). I mean, it's literally just „they“ but in German, except using that pronoun this way doesn't make a lot of sense in German. *Discord*. (Stand: 13.3.2026).
- Vickypedia (2023c). The German word for they is „sie“ which also means „she“ and „you“ (the formal version of you). Throwing singular they in there as well is just super confusing. *Discord*. (Stand: 13.3.2026).
- von Campe, Kit (2025). Hades, The Queerness of Roguelites, and the Recursivity of Trauma. In: Cartlidge, James (Hg.) *The Rise of the Roguelite: Inside a Gaming Phenomenon*. Boca Raton/Oxon: CRC Press, 325–332.
- von Flotow, Luise (1991). Feminist Translation: Contexts, Practices and Theories. *TTR : traduction, terminologie, rédaction* 4 (2), 69–84.
- von Flotow, Luise (1997). *Translation and Gender: Translating in the „Era of Feminism“*. Manchester/Ontario: St. Jerome Publishing/University of Ottawa Press.
- Warren, Jack (2020). *LGBTQ and Non-Binary Identity Representation and Integration in Temtem*. <https://manchestergamecentre.org/blog-db/2020/2/5/lgbtq-and-non-binary-identity-representation-and-integration-in-temtem> (Stand: 28.3.2026).
- West, Tara (2025). *Gaming the Future: Figuring Queer and Disabled Identities in YA Literature and Video Games*. Dissertation, The Ohio State University.
- Whitehouse, Kayson (2021). *Trans* and Gender Diverse Players, Avatars, and the Performance of Gender*. Masterarbeit, Macquarie University.

- Who-is-joe 123 (2021). Wius so I think that bloodhound is male cause he may have a female voice actor but many male cartoon and anime characters have female voice actors And in German he says „ich bin der Jäger den die Götter gesandt haben“ Jäger is the male version of Hunter the female version would be Jägerin. *Titanfall Wiki*. <https://titanfall.fandom.com/f/p/3300297438920853131> (Stand: 24.3.2026).
- Wiik, Joonas (2023). *Violence, Sexualization, and Otherness: An Analysis on the Representation of Transgender Characters in Video Games*. Masterarbeit, University of Turku.
- WIRED (2019). *Every Legend in Apex Legends Explained By Respawn | WIRED*. [Videoclip 32'57"] <https://www.youtube.com/watch?v=MHncMPXVmwE&t=467s> (Stand: 22.3.2026).
- Wright, Autumn (2021). *What Hades Can Teach Us About Ancient Greek Masculinity*. <https://www.wired.com/story/hades-ancient-greek-masculinity-classics-representation/> (Stand: 8.3.2026).
- Wu, Zhiwei & Chen, Zhuojia (2020). Localizing Chinese Games for Southeast Asian Markets: A Multidimensional Perspective. *The Journal of Internationalization and Localization* 7 (1/2), 49–68.
- xDampsey (2019). Is Bloodhound a girl or a guy? *Reddit*. https://www.reddit.com/r/apexlegends/comments/aoj6rj/is_bloodhound_a_girl_or_a_guy/ (Stand: 24.3.2026).
- Yerbich, Jai (2025). *Equity and Representation in Video Games: An Analysis of Attitudes Toward Queer In-Game Romance and Sexuality Across Diverse Populations*. Masterarbeit, Minnesota State University.
- Zabalbeascoa, Patrick (2008). The Nature of the Audiovisual Text and Its Parameters. In: Díaz-Cintas, Jorge (Hg.) *Benjamins Translation Library*. Amsterdam: John Benjamins, 21–37.
- zacjones420 (2020). Is bloodhound a female I was watching the show and he sounds like a young girl. *Reddit*. https://www.reddit.com/r/apexlegends/comments/fwmfgv/is_bloodhound_a_female_i_was_watching_the_show/ (Stand: 24.3.2026).
- Zhang, Xiaochun (2013). Censorship and Digital Games Localisation in China. *Meta: Journal des traducteurs/Translators' Journal* 57 (2), 338–350.
- Zhang, Xiaochun (2014). Terminology Management in Game Localization. In: Mangiron, Carme, Orero, Pilar, & O'Hagan, Minako (Hg.) *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Frankfurt am Main/New York: Peter Lang, 197–215.
- Zhang, Xiaochun & Strong, Samuel (Hg.) (2017). Video Game Localisation: Ludic Landscapes in the Digital Age of Translation Studies. *The Journal of Internationalization and Localization* 4 (2).
- Zhao, Xiaojing; Chersoni, Emmanuele; Huang, Chu-Ren & Xu, Han (2026). How Do Language Models Handle Emotional Content in Video Game Localization? A Computational Linguistics Approach. *Research Methods in Applied Linguistics* 5 (1), 1–12.
- Zhou, Ping (2011). Managing the Challenges of Game Localization. In: Dunne, Keiran J., & Dunne, Elena S. (Hg.) *Translation and Localization Project Management: The Art of the Possible*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 349–378.
- Zoraqi, Amir Arsalan & Kafi, Mohsen (2025). Profiles, Perceptions, and Experiences of Video Game Translators. *Games and Culture* 20 (7), 815–836.

Abstract (Deutsch)

Diese Masterarbeit untersucht den Umgang mit geschlechtlicher Ambiguität in der Lokalisierung von Videospielen. Aufbauend auf theoretischen Ansätzen der Queer und Transgender Translation Studies sowie der multimodalen Übersetzungswissenschaft wird Übersetzung als performativer, transformativer und sozial situierter Akt verstanden, der normative Geschlechterordnungen sowohl reproduzieren als auch unterlaufen kann. Dieser Ansatz wird mit einem multimodalen Analysemodell verbunden, das textuelle, visuelle, akustische, interaktive und paratextuelle Modi berücksichtigt. Anhand von vier Videospielen – *Hades*, *Apex Legends*, *Temtem* und *Dragon Age: The Veilguard* – wird untersucht, welche Lokalisierungsstrategie jeweils angewandt wird und ob geschlechtliche Ambiguität durch die Lokalisierung ins Deutsche bewahrt, getilgt oder verstärkt wird. Die Analyse zeigt ein breites Spektrum an Praktiken. Es wird deutlich, dass Ambiguität ein multimodales Phänomen ist, dessen Übertragung nur im Zusammenspiel der Modi verstanden werden kann. Zudem prägen paratextuelle Diskurse maßgeblich die Wahrnehmung queerer Repräsentation. Die Arbeit leistet einen Beitrag zur Verbindung von Queer Theory, Transgender Translation Studies und multimodaler Übersetzungsforschung und zeigt auf, dass Videospiele ein wesentlicher Ort für die Aushandlung geschlechtlicher Vielfalt in Übersetzung sind.

Abstract (English)

This master's thesis examines the handling of gender ambiguity within video game localization. Drawing on theoretical frameworks from queer and transgender translation studies alongside multimodal translation studies, this research conceptualizes translation as a performative, transformative, and socially situated act capable of both reproducing and subverting normative gender orders. This conceptual approach is combined with a multimodal analytical model that accounts for textual, visual, acoustic, interactive, and paratextual modes. Through a comparative analysis of four video games—*Hades*, *Apex Legends*, *Temtem*, and *Dragon Age: The Veilguard*—this study evaluates the localization strategies employed in each case and assesses whether gender ambiguity is preserved, erased, or reinforced in the German target versions. The analysis reveals a diverse spectrum of practices, demonstrating that gender ambiguity is a multimodal phenomenon whose transmission can only be fully understood through the interplay of these various modes. Furthermore, the findings highlight that paratextual discourses significantly shape the perception of queer representation. By bridging Queer Theory, Transgender Translation Studies, and multimodal translation research, this thesis demonstrates that video games serve as a critical arena for the negotiation of gender diversity in translation.