



universität  
wien

# MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

Kein Kinderspiel – Eine kritische Analyse der  
Kompetenzen von VideospieldübersetzerInnen

verfasst von / submitted by

Joanna Czurda, BA

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

Wien, 2021 /Vienna, 2021

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

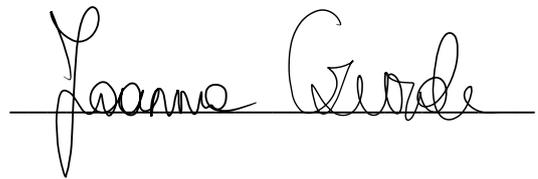
Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Mag. Dr. Klaus Kaindl

## **Selbstständigkeitserklärung**

Hiermit gebe ich die Versicherung ab, die vorliegende Arbeit selbstständig und ohne Benutzung anderer als der angegebenen Hilfsmittel angefertigt zu haben. Alle Stellen, die wörtlich oder sinngemäß aus veröffentlichten und nicht veröffentlichten Publikationen entnommen sind, sind als solche kenntlich gemacht. Die Arbeit wurde in gleicher oder ähnlicher Form weder im In- noch im Ausland (einer Beurteilerin/einem Beurteiler zur Begutachtung) in irgendeiner Form als Prüfungsarbeit vorgelegt.

Wien, am 25. März 2021

A handwritten signature in black ink, reading "Joanne Gurd", written over a horizontal line.

# Inhaltsverzeichnis

0. Einleitung.....	1
1. Multimodalität und Hybridität als zentrale Parameter der Videospieldübersetzung .....	3
1.1. Forschungsstand der Videospieldübersetzung in der Translationswissenschaft .....	3
1.2. Multimodalität in der Translationswissenschaft .....	6
1.3. Videospieldlokalisierung oder Videospieldübersetzung: Anwendung eines multimodalen Konzepts von Translation.....	13
1.4. Hybridität in der Translationswissenschaft und Videospieldlokalisierung.....	17
1.4.1. Gemeinsamkeiten zwischen der Videospield- und der Audiovisuellen Übersetzung	19
1.4.2. Gemeinsamkeiten zwischen dem Fach- und dem Videospieldübersetzen.....	25
1.4.3. Gemeinsamkeiten zwischen dem Literatur- und dem Videospieldübersetzen.....	27
1.4.4. Videospieldübersetzen im Kontext der Intermedialität.....	29
1.4.5. Der hybride Charakter der Videospieldübersetzung .....	32
2. Die Schwierigkeiten der Videospieldlokalisierung und die damit verbundenen Kompetenzen von VideospieldübersetzerInnen .....	33
2.1. Übersetzungsschwierigkeiten außersprachlicher Natur .....	35
2.2. Übersetzungsschwierigkeiten sprachlich-kultureller Natur .....	36
2.2.1. Die Rolle der Kultur beim Videospieldübersetzen .....	36
2.2.2. Kulturelle Schlüsselbegriffe .....	42
2.2.3. Stil und Register .....	43
2.2.4. Dia- und Soziolekte .....	44
2.2.5. Eigennamen .....	45
2.2.6. Interjektionen .....	46
2.2.7. Anrede und Titulatur .....	47
2.2.8. Fachbegriffe und Begriffe transmedialer Produkte .....	48
2.2.9. Neologismen und Archaismen .....	48
2.2.10. Humor und Wortspiele .....	50
2.2.11. Kraftausdrücke .....	51
2.3. Übersetzungsschwierigkeiten multimodaler und medienspezifischer Natur .....	52
2.3.1. Medienspezifisches Layout und Textgestaltung von Videospielden .....	52
2.3.2. Multimodalität von Videospielden: Auditive und visuelle Botschaftsträger .....	53
2.3.3. Multimodalität von Videospielden: Interaktivität als medienspezifisches Kernelement	56
2.4. Die Kompetenzen von VideospieldübersetzerInnen.....	60
2.4.1. Sprach- und Kulturkompetenz .....	61
2.4.2. Medien- und Multimodalkompetenz .....	62
2.4.3. IT-Kompetenz .....	63

2.4.4.	Fach- und Recherchekompetenz .....	63
2.4.5.	Transferkompetenz.....	64
2.4.6.	Persönlichkeits- und Sozialkompetenz.....	64
3.	Übersetzungsanalyse von <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> .....	65
3.1.	<i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> .....	65
3.2.	Übersetzungsvergleich der englischen und deutschen Version .....	69
3.2.1.	Geralt und der Waideler .....	69
3.2.2.	Greifen-Obduktion .....	73
3.2.3.	Geralt und Hansi.....	74
3.2.4.	Priscillas Lied .....	76
3.2.5.	Das Theaterstück .....	78
3.2.6.	Trollsprache.....	84
3.2.7.	Drei betrunkene Hexer .....	88
3.2.8.	Menüpunkt <i>Alchemie</i> in der Benutzeroberfläche .....	92
3.3.	Fazit der Übersetzungsanalyse.....	93
4.	Zusammenfassung.....	97
5.	Literaturverzeichnis .....	102
5.1.	Primärliteratur .....	102
5.1.1.	Nachschlagewerke.....	102
5.1.2.	Videospiele, Bücher und Videodateien .....	102
5.2.	Sekundärliteratur.....	104
6.	Anhang.....	124
7.	Abstract.....	129

## **Abbildungs- und Tabellenverzeichnis**

Abb. 1:	Tabellenlayout (Chandler, R. 2006: 1).....	25
Abb. 2:	Literary Polysystem (Bernal-Merino 2009: 238).....	27
Abb. 3:	PEGI-Inhaltsbeurteilung (URL: PEGI).....	41
Abb. 4:	Alterseinstufung von <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> durch die australische Regierung (URL: Aus. Class. TW3).....	67
Abb. 5:	Anna Strengers Talisman ( <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> 2015) .....	124
Abb. 6:	Der Waideler (URL: Witcher Wiki – Pellar) .....	124
Abb. 7:	Ein Flügel des Greifen ( <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> 2015).....	125
Abb. 8:	Ganzkörperaufnahme des Greifen in Vogelperspektive ( <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> 2015).....	125
Abb. 9:	Hansi (URL: Witcher Wiki – Johnny) .....	126
Abb. 10:	Das <i>Witcher</i> -Tagebuch ( <i>The Witcher 3: Wild Hunt</i> 2015).....	126
Tabelle 1:	Aufstellung aller Kompetenzen.....	127

## 0. Einleitung

Mit Stand 2019 spielen 5,3 Millionen ÖsterreicherInnen Videospiele, was fast eine halbe Million mehr als zwei Jahre zuvor ergibt (vgl. URL: OVUS). Weltweit wird geschätzt, dass sich die Zahl der GamerInnen im Jahr 2020 auf 2,7 Milliarden belief und bis 2023 sogar auf über drei Milliarden steigen soll (vgl. URL: Statista – Gamers 2020, URL: Statista – Gamers 2023). Die gesamte Videospieldindustrie erwirtschaftete letztes Jahr stolze 174,9 Milliarden US-Dollar und hat eine jährliche Wachstumsrate von +19,6% (vgl. URL: Games Market). Diese Zahlen zeigen, dass Videospiele längst nicht mehr eine Randerscheinung in den Unterhaltungsmedien darstellen. Auch das frühere stereotype Bild des männlichen, nicht-erwachsenen Gamers scheint überholt. Immerhin spielen in Österreich fast genauso viele Frauen (46%) wie Männer (54%) Videospiele, und das Durchschnittsalter liegt bei 35 Jahren (vgl. URL: OVUS).

Demnach scheinen sich Videospiele international bei jeglichen Altersgruppen und Geschlechtern großer Beliebtheit zu erfreuen. Doch wie sieht es mit dem Interesse an Videospiele in der Translationswissenschaft aus? Bislang wurde ihnen (noch) nicht so viel Aufmerksamkeit wie anderen „traditionelleren“ Medien geschenkt. Auch im Hinblick auf das Aus- und Weiterbildungsangebot an Universitäten scheint das Videospieldübersetzen noch nicht Fuß gefasst zu haben. Dabei dürfte doch die Nachfrage an ausgebildeten VideospieldübersetzerInnen angesichts der vorhin genannten Zahlen und der mittlerweile gängigen Übersetzung von Videospiele in mindestens die E-FIGS-Sprachen hoch sein. Doch was macht TranslatorInnen überhaupt zu ExpertInnen im Bereich der Videospieldlokalisierung? Über welche Kompetenzen haben sie zu verfügen? Die Antwort auf diese Frage soll in der vorliegenden Masterarbeit gefunden werden, da eine Durchsicht der translationswissenschaftlichen Literatur zeigt, dass bislang kein klares Bild zu den Kompetenzen von VideospieldübersetzerInnen existiert.

Um eine kritische Analyse der Kompetenzen durchführen zu können, soll im ersten Schritt auf die Multimodalität als Kernelement von Videospiele eingegangen werden. Es wird angenommen, dass sie ebenso Einfluss auf die Übersetzungsschwierigkeiten hat und gleichzeitig einen translationswissenschaftlich multimodalen Zugang nahelegt, der daher auch für die vorliegende Masterarbeit gewählt wurde. Weiters weist die Videospieldübersetzung bestimmte Schnittstellen mit anderen translatorischen Bereichen und somit einen hybriden Charakter auf, was darauf schließen lässt, dass auch hier gewisse Korrelationen zwischen den Übersetzungsschwierigkeiten der Videospieldlokalisierung und den jeweiligen anderen translationswissenschaftlichen Fachgebieten bestehen. Im Anschluss werden die Übersetzungsprobleme erforscht, mit denen TranslatorInnen beim Übersetzen von Videospiele konfrontiert werden, um daraus die Kompetenzen von VideospieldübersetzerInnen abzuleiten. Somit wird zur Beantwortung der Forschungsfrage, welche Kompetenzen VideospieldübersetzerInnen benötigen, folgenderweise vorgegangen:

Im ersten Kapitel wird zunächst ein kurzer Abriss zum Forschungsstands der Videospieellokalisierung in der Translationswissenschaft geliefert, vor allem im Hinblick auf die Kompetenzen und Übersetzungsprobleme sowie auf die zentralen Parameter der Videospiegelübersetzung, welche die Multimodalität und die Hybridität bilden. In diesem Kapitel wird auch der multimodale theoretische Rahmen, der in dieser Arbeit angewendet wird, aufgestellt, wobei bereits bestehende Theorien und Konzepte einer multimodalen Translationswissenschaft herangezogen werden. Zusätzlich wird auch auf die Hybridität in der Translationswissenschaft und auf den hybriden Charakter der Videospieellokalisierung eingegangen. In Zuge dessen werden die Gemeinsamkeiten der Videospiegelübersetzung mit folgenden anderen translatorischen Bereichen eruiert: die Audiovisuelle Translation, das Fachübersetzen, das Literaturübersetzen und das Übersetzen transmedialer Produkte.

Aufbauend auf die Erkenntnisse von Kapitel 1 werden in Kapitel 2 die verschiedenen Übersetzungsprobleme zusammengetragen, die sich aus Übersetzungsschwierigkeiten außersprachlicher, sprachlich-kultureller sowie multimodaler und medienspezifischer Natur zusammensetzen. Diese geben Aufschluss über die verschiedenen Kompetenzen von VideospiegelübersetzerInnen, weshalb anschließend die Kompetenzen von den Übersetzungsschwierigkeiten abgeleitet werden sollen.

Im dritten und letzten Kapitel des Hauptteils der Masterarbeit sollen die Ergebnisse zu den Kompetenzen der VideospiegelübersetzerInnen anhand einer Übersetzungsanalyse erprobt und kritisch analysiert werden. Gegenstand dieser bildet das Videospiel *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), das jeweils auf Deutsch und Englisch gespielt werden soll. Im Anschluss werden Szenen, die Übersetzungsprobleme aufweisen, herangezogen, wobei jeweils der deutsche Zieltext mit dem englischen Ausgangstext verglichen und im Hinblick auf die benötigten Kompetenzen analysiert werden soll. Dabei ist das Ziel anhand der Analyseergebnisse die eigens aufgestellten Kompetenzen von VideospiegelübersetzerInnen kritisch zu analysieren und unter Beweis zu stellen.

# 1. Multimodalität und Hybridität als zentrale Parameter der Videospieldeutsch-Übersetzung

## 1.1. Forschungsstand der Videospieldeutsch-Übersetzung in der Translationswissenschaft

Die junge Forschung zur Videospieldeutsch-Übersetzung in der Translationswissenschaft fand ihren Anfang vor etwa zwanzig Jahren, als Ende der 1990er die ersten Publikationen zur Videospieldeutsch-Übersetzung veröffentlicht wurden. Dietz' Artikel *Beyond PacMan: Translating for the Computer Game Industry* (1999) gilt als erster Beitrag zu diesem Thema (vgl. Mangiron 2017: 82). Mangiron sieht das Jahr 2006 als „Year One“ für das Integrieren der Videospieldeutsch-Übersetzung in die Translationswissenschaft. Denn ab diesem Zeitpunkt kann ein Anstieg der Anzahl an Publikationen zu diesem Thema beobachtet werden (vgl. 2017: 77ff). Im folgenden Jahr wurde zum ersten Mal eine Sonderausgabe dem Thema Videospieldeutsch-Übersetzung in der Translationswissenschaft gewidmet. Diese ist Teil des Journals *Tradumática* der *Universitat Autònoma de Barcelona*. 2010 fand die erste akademische Konferenz, *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*, zum Thema Videospieldeutsch-Übersetzung und Barrierefreiheit in Videospieldeutsch-Übersetzungen statt. Sie wurde von der Forschungsgruppe *Transmedia Catalonia* an der *Universitat Autònoma de Barcelona* gehalten (vgl. Mangiron 2017: 78).

Auffällig in der translationswissenschaftlichen Forschung zur Videospieldeutsch-Übersetzung ist der Fokus auf japanische Spiele (Mangiron 2012a, Ng 2006, Di Marco 2007, O'Hagan 2009a, 2009b, 2011, 2012a, Schules 2012) und auf Videospieldeutsch-Übersetzungen für Konsolen. Mit einigen wenigen Ausnahmen (Torres 2007, Muñoz Sánchez/López Sánchez 2016) gibt es kaum Literatur zur Deutsch-Übersetzung von Videospieldeutsch-Übersetzungen für Mobiltelefone. Es wurden vier Monografien zur Videospieldeutsch-Übersetzung publiziert, die sich hauptsächlich auf die Haupteigenschaften der Videospieldeutsch-Übersetzung konzentrieren (Mangiron/O'Hagan 2013, Bernal-Merino 2015, Granell/Mangiron/Vidal 2017, Muñoz Sánchez 2017). Auf einige dieser Hauptmerkmale sind auch andere TranslationswissenschaftlerInnen eingegangen, wie beispielsweise auf den Deutsch-Übersetzungsprozess (Loureiro 2007), die Deutsch-Übersetzungsmodelle und *assets*<sup>1</sup> (Mangiron 2006), die unterschiedlichen Texttypen (Bernal-Merino 2007, 2008a) sowie die verschiedenen Akteure, die bei der Videospieldeutsch-Übersetzung involviert sind (O'Riada 2007, Bernal-Merino 2012).

Neben diesen Grundlagen wurde in der Translationswissenschaft auch Forschung mit Fokus auf den kulturellen Aspekt der Videospieldeutsch-Übersetzung betrieben. Méndez González

---

<sup>1</sup> In der Videospieldeutsch-Übersetzungsbranche ist die Unterteilung des Videospieldeutsch-Übersetzungsspiels in verschiedene *assets* üblich. *Text assets* umfassen alle In-Game-Texte (z. B. Benutzeroberfläche, zu untertitelnde Dialoge). *Art assets* sind Bilder und Grafiken, die Text beinhalten. *Audio assets* und *cinematic assets* umfassen jegliche Elemente, die den Ton betreffen (Lieder, zu synchronisierende Dialoge). *Printed materials* besteht aus jeglichem Text in Papierform, der das Spiel begleitet (z. B. Verpackung, Anleitung) (vgl. Chandler, H. M. 2005: 51).

(2016) beleuchtet kulturelle Referenzen in Videospielen und liefert praktische Beispiele. Mangiron (2012a) geht spezifisch auf die Lokalisierung japanischer Videospiele für den amerikanischen Markt mit Blick auf die kulturelle Adaption ein und bietet Lokalisierungsstrategien an. Edwards (2011, 2012) beschäftigt sich mit dem Begriff *culturalization* und seiner Bedeutung für die Videospieellokalisierung, und Di Marco (2007) führt Beispiele von kultureller Lokalisierung japanischer Videospiele an.

Weitere Bereiche, in denen TranslationswissenschaftlerInnen Forschung mit Bezug auf Videospiele betrieben haben, sind Übersetzungsstrategien (O'Hagan 2007, Fernández Costales 2012, Mangiron/O'Hagan 2013: 171 ff., Van Oers 2014), *rom-hacking*<sup>2</sup> (Muñoz Sánchez 2007, 2008, 2009), Fanübersetzungen (O'Hagan 2008, 2009c, Díaz Montón 2011, Müller-Galhardi 2014) und Barrierefreiheit (Mangiron 2011, 2012b, 2012c, Mangiron/Orero 2012, Mangiron/Orero/O'Hagan 2014). Die angewandte Forschung in diesem Feld der Translationswissenschaft konzentriert sich auf die Ausbildung für VideospieldolmetscherInnen (Bernal-Merino 2008b, Granell 2011, Vela Valido 2011, Carreira/Arrés 2014). Zu den Themen Zensur und Altersbeschränkung in der Videospielebranche gibt es nur wenige Publikationen. Ausnahmen bilden jene von Zhang (2012), der sich auf die Zensurierung von Videospielen in China konzentriert, und jene von Mandiberg (2017) mit einer Fallstudie zu einem japanischen Videospiele. Zhang (2014) hat sich ebenfalls mit dem Terminologiemanagement der Videospieellokalisierung auseinandergesetzt, und Méndez González (2014) mit der Terminologie der Videospieleindustrie.

Einige wenige TranslationswissenschaftlerInnen haben die Gemeinsamkeiten zwischen der Videospieellokalisierung und der Audiovisuellen Translation analysiert. In diesem Rahmen sind sie auf die Praxis des Synchronisierens und/oder Untertitelns in der Videospieellokalisierung eingegangen (Mangiron 2013; 2018: 126–127, Bernal-Merino 2015: 65–74, 114–123, Mejías-Climent 2017). Ein weiteres Thema, mit dem sich bisher nur wenige translationswissenschaftliche ExpertInnen mit Hinblick auf Videospiele beschäftigt haben, ist die Transmedialität. Bernal-Merino beleuchtet (2009) Videospiele, die auf Kinder- und Jugendbüchern basieren, spricht aber weder von Inter- noch von Transmedialität. O'Hagan (2012b) geht in einem Kapitel ihres Journalbeitrages auf Videospiele ein, die auf anderen Medienprodukten basieren, und verwendet hierfür den Begriff *transmedia*. Mangiron/O'Hagan (2013) beleuchten in einem Kapitel ihrer Monografie diese Thematik und verwenden die Begriffe *intermedia* und *transmedia* synonym. Würde sich die translationswissenschaftliche Forschung intensiver mit dem Thema der Transmedialität in Videospielen beschäftigen, könnte dies zu aufschlussreichen Erkenntnissen für die praktische Verwendung führen, da viele Videospiele auf Filmen, Comics und Büchern basieren.

---

<sup>2</sup> *Rom-hacking* beschreibt „[the] process of modifying the ROM data (Read-Only Memory therefore not meant to be changed by the user) of a video game to alter various aspects of the game, including the game's language as in the process of fan translation“ (Mangiron/O'Hagan 2013: 10).

Noch ein Gebiet, dem kaum Aufmerksamkeit geschenkt wurde, ist die Videospieldübersetzung im Kontext des literarischen Übersetzens und dem Übersetzen von Humor. Einige ÜbersetzungswissenschaftlerInnen sprechen über den teils literarischen Charakter gewisser Videospiele, wie Mangiron/O'Hagan (2013: 108): „game localization of story-heavy genres is often more analogous to translating literary text“. Dennoch wurde in diesem Bereich bisher noch nicht tiefgreifend geforscht. Eine Ausnahme bildet Bernal-Merino (2009), der das literarische Element von Videospielden anerkennt und gewisse Parallelen zwischen Videospielden und Kinderbüchern aufstellt. Zum Thema Humor in der Videospieldübersetzung gibt es eine Doktorarbeit mit Fokus auf Point-and-Click-Spielen (Lepre 2015) und eine Fallstudie zur Übersetzung von Humor anhand einer japanischen Videospieldreihe (Mangiron 2010).

Mit den Schwierigkeiten und Kompetenzen von VideospieldübersetzerInnen haben sich bereits einige TranslationswissenschaftlerInnen auseinandergesetzt, ohne jedoch in die Tiefe zu gehen und umfassende Analysen durchzuführen. Dietz (2006) sieht den non-linearen Verlauf von Videospielden, die Benutzeroberflächengestaltung, das Sim-Ship-Modell und kulturelle Adaptierungen als Problemquellen. Er geht auch auf Schwierigkeiten ein, die bei realitätsnahen Spielen und Spielen mit Fantasy- oder Science-Fiction-Charakter bezogen auf Terminologie und Wissen auftreten können. Díaz Múnton (2007) nennt das Fehlen an Informationen und Kontext, den Einsatz von Variablen und mehreren verschiedenen TranslatorInnen und die Platzbeschränkungen durch die Benutzeroberfläche als Schwierigkeiten der Videospieldlokalisierung. Auch für Czech (2013) stellen der fehlende Kontext, die Platzbeschränkungen, den Einsatz von Variablen und Strings<sup>3</sup> sowie kulturelle Differenzen ein Problem für ÜbersetzerInnen dar. Heimburg (2006) sowie Kim (2019) gehen auf die Schwierigkeiten ein, denen TranslatorInnen beim Übersetzen von MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) begegnen. Letzterer nennt auch allgemein auf die Videospieldlokalisierung bezogene Übersetzungsprobleme wie das hohe Arbeitspensum, kurze Zeitvorgaben, die Kontextlosigkeit und der Einsatz mehrerer verschiedener ÜbersetzerInnen und spricht von notwendigen Videospieldkenntnissen der TranslatorInnen. Zhou (2011) analysiert die Herausforderungen der Videospieldlokalisierung aus einer Projektmanagementperspektive, und Sajna (2013) vergleicht die technischen Probleme, denen TranslatorInnen beim Übersetzen von Filmen und Videospielden begegnen können.

Wie der Titel bereits verrät, geht Sanz López (2013) in ihrer Monografie unter anderem auf die Übersetzungsprobleme ein, die typisch für die Videospieldlokalisierung sind. Sie unterteilt sie in die Kategorien: 1. lingual, 2. textuell/Kontext, 3. pragmatisch und 4. medial/kulturell. Unter dem ersten Punkt nennt sie Eigennamen, Anredelexeme, Interjektionen, Dialekte und Soziolekte als Problemherde. Im zweiten Punkt geht sie auf jene Übersetzungsschwierigkeiten ein, die auf den fehlenden Zugriff der TranslatorInnen auf das Videospield zurückgeführt

---

<sup>3</sup> In der EDV wird eine Zeichenkette als String bezeichnet (vgl. URL: Duden – String). Bei der Videospieldlokalisierung wird nicht mit zusammenhängenden Texten, sondern mit Strings in Tabellenkalkulationsprogrammen gearbeitet (vgl. Bernal-Merino 2007: 5).

werden können, da multimediale Texte auf verschiedene Zeichensysteme zurückgreifen. Unter pragmatischen Übersetzungsproblemen versteht Sanz López Schwierigkeiten in Verbindung mit Deixis und Kommunikationssituation sowie die Platzbeschränkungen. Als mediale/kulturelle Übersetzungsprobleme sieht sie den Einsatz von Relaissprachen bei Videospieldübersetzungen aus dem Japanischen und die kulturellen Unterschiede bezüglich Tabuthemen. Ihre Ergebnisse stützen sich auf die Texttypologie nach Reiß (1993) und die Skopostheorie nach Reiß/Vermeer (1984). Hier stellt sich die Frage, ob diese Theorien das passende Werkzeug für die translationswissenschaftliche Videospieldforschung liefern, da es sich bei Videospielden um multimodale Texte handelt und es somit sinnvoll wäre, dieses Kernelement beim Analysieren von Videospielden nicht außer Acht zu lassen.

Auch Bernal-Merino (2007) nennt den Einsatz von Variablen und Strings sowie zusätzlich die verschiedenen Texttypen als Übersetzungsprobleme. Er betont auch, dass je nach Videospield TranslatorInnen unterschiedliche Kompetenzen vorweisen müssen und daher Kenntnisse über Videospieldgenres besitzen müssen. Wie bereits in seiner vorangegangenen Publikation erwähnt Dietz (2007) das Sim-Ship-Modell als Problemquelle und fügt noch die Notwendigkeit des Teamgeists hinzu. Ihm zufolge sollten VideospieldübersetzerInnen über Computerkenntnisse verfügen sowie Wissen über die *gaming scene* und ein bestimmtes Gegenstandswissen bei bestimmten Videospieldgenres besitzen. Mangirons Journalbeitrag heißt zwar *Video Games Localisation: Posing New Challenges To The Translator* (2006), sie geht jedoch primär auf die Kompetenzen von VideospieldübersetzerInnen ein und nennt folgende Kategorien: 1. *knowledge of general software terminology and specific games platform terminology*, 2. *familiarity with the specific features of screen translation*, 3. *mastering of natural and idiomatic language*, 4. *creativity*, 5. *cultural awareness*, 6. *familiarity with games culture* und 7. *familiarity with global pop culture*. Einigen Punkten kann zugestimmt werden, doch fehlt es an einer klaren Systematik. Außerdem fehlt hier wie auch bei all den anderen Forschungsbeiträgen ein multimodaler Ansatz, der für Videospielde als multimodale Texte geeigneter wäre.

Mit dem Konzept der Hybridität im Kontext der Videospieldlokalisierung haben sich bislang nur zwei verschiedene TranslationswissenschaftlerInnen beschäftigt (s. Consalvo 2006, Di Marco 2007), und die Multimodalität von Videospielden wird zwar anerkannt, doch ist ein sprachlich-fokussierter Zugang zur Videospieldübersetzung gängig, und das Anwenden multimodaler Theorien bislang ausgeblieben. Auf die Fragen, woran dies liegen könnte und warum Hybridität und Multimodalität zentrale Parameter für die Videospieldübersetzung darstellen, soll in den nächsten Kapiteln eingegangen werden.

## **1.2. Multimodalität in der Translationswissenschaft**

Die Digitalisierung der letzten Jahrzehnte hat unsere Medienlandschaft – und somit auch das Gesicht von Texten – maßgeblich beeinflusst und verändert. Bei Filmen, bei Videospielden, im Internet – tagtäglich begegnet man einer Vielzahl von Texten, bei denen Bild und/oder Ton als

Kommunikationsmittel zum Einsatz kommen. Vielleicht liegt hier einer der Gründe, warum in vielen wissenschaftlichen Disziplinen wie Linguistik, Semiotik, Media Studies, Soziologie und Psychologie uvm.. Multimodalität zu einem beliebten Schlagwort geworden ist (vgl. Jewitt et al. 2016: 1). So auch in der Translationswissenschaft, wo sich bereits mehrere Stimmen für die Einbindung multimodaler Theorien geäußert haben (s. Kaindl 2013, 2019, Kokkola/Ketola 2015, Pérez González 2014). Denn bislang wurde zu den Auswirkungen multimodaler Kommunikation auf die Theorie und Praxis von Translation nur wenig geforscht (vgl. Boria/Tomalin 2019: 5). Überlegungen zu non-verbale Aspekte des Translationsprozesses sind in der Translationswissenschaft grundsätzlich nichts Neues, doch die technologischen Entwicklungen der letzten Jahre können als Katalysator dafür dienen, bereits bestehende Konzepte nochmals zu überdenken und zu erweitern.

So sieht es auch mit der multimodalen Forschung aus, die vor etwa zwanzig Jahren ihren Ursprung fand und sich unter anderem auf die Theorien M. A. K. Hallidays zur *systemic functional grammar* (1985) stützt (vgl. Boria/Tomalin 2019: 11). Jewitt et al. (2016) analysieren Werke, in denen zum ersten Mal von Multimodalität die Rede war (z. B. O’Toole 1994, Kress/van Leeuwen 1996, 2001), und erkennen ein Kernelement, das alle teilen:

It is that recognition of the need for studying how different kinds of meaning making are combined into an *integrated, multimodal whole* that scholars attempted to highlight when they started using the term ‘multimodality’. It was a recognition of the need to move beyond the empirical boundaries of existing disciplines and develop theories and methods that can account for the ways in which we use gesture, inscription, speech and other means together in order to produce meanings that cannot be accounted for by any of the existing disciplines. (Jewitt et al. 2016: 2–3)

Im Hinblick darauf formulieren sie auch drei Haupteigenschaften von Multimodalität:

- 1 Meaning is made with different semiotic resources, each offering distinct potentialities and limitations.
- 2 Meaning making involves the production of multimodal wholes.
- 3 If we want to study meaning, we need to attend to all semiotic resources being used to make a complete whole. (2016: 3)

Dem ist noch hinzuzufügen, dass je nach Forschungsrichtung und Fokus WissenschaftlerInnen unterschiedliche Bezeichnungen verwenden. Man begegnet Begriffen wie *multimodal discourse*, *multimodal communication* oder *multimodal interaction*, und nicht alle verwenden (ausschließlich) den Terminus *mode*, sondern auch *resource* oder *semiotic resource* (vgl. 2016: 3–4). Kress unterscheidet beispielsweise zwischen *transduction*, das Übersetzen zwischen verschiedenen Modi, und *transformation*, das Übersetzen innerhalb des gleichen Modus, während Kaindl die Begriffe intermodales und intramodales Übersetzen verwendet, die prinzipiell das gleiche wie Kress‘ Unterteilung beschreiben (vgl. Boria/Tomalin 2019: 15).

Ansätze für solch eine Klassifizierung von Übersetzen sind schon bei Jakobson (1959) zu finden, wie Kaindl (2013: 261) beschreibt, und zeugen auch von den Wurzeln multimodaler Theorien in der Semiotik. Jakobson (1959: 233) sah neben Sprache auch andere semiotische Zeichen als bedeutungsschaffende Elemente. Dementsprechend unterschied er zwischen dem

intralingualen Übersetzen (Transfer innerhalb einer Sprache), dem interlingualen Übersetzen (Transfer zwischen zwei verschiedenen Sprachen) und dem intersemiotischen Übersetzen (Transfer zwischen verschiedenen Zeichensystemen). Diese Unterteilung ist insofern problematisch, als dass interlinguales Übersetzen streng genommen auch zum intersemiotischen Übersetzen gesehen werden kann, da der Transfer zwischen zwei verschiedenen Sprachsystemen genauso einen Transfer zwischen zwei verschiedenen Zeichensystemen darstellt. Zusätzlich sah Jakobson das interlinguale Übersetzen als „wahres“ Übersetzen an, was von einer sprachlichen Fokussierung zeugt.

Wie Kaindl (2013: 260–261) bemerkt, waren die ersten Überlegungen zu multimodalen Aspekten auch in der Translationswissenschaft unausgereift: Reiß nennt in ihrer bekannten Texttypologie Texte, die aus verschiedenen Zeichensystemen bestehen, „subsidiäre Texte“ (1981: 78), die sie später „audio-mediale Texte“ (1971: 34) bzw. „multimediale Texte“ (Reiß/Vermeer 1984: 211) nennt. Letzteres ist insofern problematisch, als hier der Begriff *multimedial* im Sinne von *multimodal* verwendet wird. Auch in anderen translationswissenschaftlichen Beiträgen ist eine klare Abgrenzung der Begriffe *Modus*, *Medium* und *Multimodalität* oft nicht erkennbar, was für Verwirrung sorgt. Gottlieb (1994: 269) beispielsweise schlägt den Begriff *polysemiotic text type* vor, der aus Texten besteht, die sich zwei oder mehrerer Kommunikationskanäle bedienen. Sowohl *polysemiotic* als auch *Kommunikationskanäle* sind unklare Begriffe, die für Missverständnisse sorgen können. Tercedor Sánchez (2010: o. S.) geht von einem *Multimodalitätsbegriff* aus, bei dem die Grenzen zwischen *Medium* und *Modus* nicht eindeutig definiert sind. Ähnlich verhält es sich auch bei Gerzymisch-Arbogasts (2005: 5) Vorstellung von *multidimensional translation*.

Seit den 1990ern wurde allen voran in der Audiovisuellen Translationswissenschaft mit multimodalen Texten gearbeitet (s. Díaz Cintas 2009). Besonders interessant erscheinen hier *intersemiotic assistive mediation* (Pérez González 2014: 125), worunter die Audio Deskription (z. B. Kruger 2010) und das Untertiteln für Gehörlose und Schwerhörige (z. B. Matamala 2010) fallen. Kaindl (2013: 263–264) nennt auch noch andere Bereiche, in denen multimodalen Elementen Aufmerksamkeit geschenkt wurde: Bei der Untertitelung für Oper und Theater sprechen sich Virkkunen (2004) und Griesel (2007) für die Beachtung der ebenso bedeutungstragenden Bühnenelemente aus. In Kinderbüchern kann die Sprache nicht gesondert vom Bildmaterial verstanden werden, da es ebenso Bedeutung für den kommunikativen Prozess hat und beim Übersetzen miteingebunden werden muss (s. O’Sullivan, E. 1998, Oittinen 2003). Im Dolmetschbereich wurde non-verbale Aspekte bislang nur wenig Aufmerksamkeit geschenkt. Collados Aís (1998) und Ahrens (2004) beschäftigen sich mit den multimodalen Aspekten gesprochener Sprache. Im Hinblick aufs Dolmetschen in Krankenhäusern beleuchtet Bührig (2004) die Rolle von Grafiken und Diagrammen. Zagar Galvão/Galhano Rodrigues (2010) analysieren die Verbindung zwischen Sprache und Gestik beim Simultandolmetschen.

Dass ein Interesse an multimodalen Aspekten von Texten in der Translationswissenschaft besteht, ist im Hinblick auf die bisherige Forschung in diesem Bereich anzunehmen. Doch Interesse allein reicht nicht:

There is a strong paradox: 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. (Gambier 2006: 7)

Hier kommen die multimodalen Theorien ins Spiel, die sich auf M. A. K. Hallidays Auffassung von Sprache als ein *social semiotic system* (1978) und auf seine Theorie zur *systemic functional grammar* (1985) (vgl. Tuominen et al. 2018: 2) stützen. Jewitt et al. (2016: 6ff.) zufolge können drei verschiedene multimodale Forschungszugänge unterschieden werden: *systemic functional linguistics*, *conversation analysis* und *social semiotics*. Für Boria/Tomalin (2019: 12) stellt sich vor allem Letzteres als äußerst relevant für eine multimodale Perspektive in der Translationswissenschaft heraus, da *multimodal social semiotics* als „a branch of semiotics that seeks to understand how people communicate in specific social settings“ verstanden werden kann. Denn ein multimodaler Zugang im Hintergrund von „cultural and social resources for making meaning“ (Jewitt et al. 2016: 5) könnte den Weg zu einer weniger sprachlich-fokussierten Forschung in der Translationswissenschaft ebnen.

Es kann also gesagt werden, dass Teilaspekte multimodaler Überlegungen in bereits bestehenden Theorien wurzeln. Was die Multimodalität jedoch bietet, ist ein neuer Zugang zu diesen. Bereits bestehende Konzepte wurden überarbeitet und erweitert, sodass ein multimodaler Ansatz auch das Miteinbeziehen sozialer, funktionaler, kommunikativer, kultureller und medialer Aspekte in translationswissenschaftliche Forschung bedeutet (vgl. Kaindl 2019: 50, 52). Wichtige Eckpfeiler bilden „the social contextualisation and social use of modalities, modes as a result of cultural processes, the functional entanglement of modes“ und „the close relationship between mode and medium“ (Kaindl 2019: 50). So ergibt sich, dass Übersetzen aus einer multimodalen Perspektive folgendermaßen betrachtet werden kann: „[T]ranslation is a conventionalized cultural interaction which modally and medially transfers texts from a communication entity for a target group that is different from the initially intended target group.“ (2013: 261)

Da es in der Multimodalität aufgrund ihrer Anwendung in verschiedenen Disziplinen keine einheitliche Terminologie gibt, bedarf es nachfolgend einer Klärung der Grundbegriffe (vgl. Jewitt et al. 2016: 1). Hierfür bietet sich Kress/van Leeuwens multimodale Kommunikationstheorie (2001) an, da die theoretische Basis der vorliegenden Arbeit auf Kaindls Zugang zur Multimodalität in der Translationswissenschaft basiert und dieser sich unter anderem auf die beiden Wissenschaftler stützt.

Multimodalität betrachten Kress/van Leeuwen (2001: 20) folgendermaßen: „[it comprises] the use of several semiotic modes in the design of a semiotic product or event, together with the particular way in which these modes are combined.“ Diese sogenannten *modes* bzw. Modi werden als „semiotic resources which allow the simultaneous realization of discourses and

types of (inter)action” definiert (Kress/van Leeuwen 2001: 21). Stöckl (2004: 14f) zufolge können die Modi in *core modes* (Sprache, Bild, Musik, Geräusche) und *sub-modes* eingeteilt werden. Letztere können als Untereinheiten der zentralen Modi angesehen werden. Beispielhaft können hier Intonation, Lautstärke, Schnelligkeit etc. als *sub-modes* des *core mode* gesprochene Sprache genannt werden.

Neben den Modi bilden auch das Medium und das Genre zentrale Konzepte in multimodalen Theorien. Kress/van Leeuwen sehen Medien als „the material resources used in the production of semiotic products and events, including both the tools and the materials used“ (2001: 22). Warum das Medium auch aus translationswissenschaftlicher Sicht relevant ist, erklärt Kaindl wie folgt:

On the one hand, media, like modes, are not essentialistically predetermined entities but rather culturally constructed mediation devices that influence both the selection and the functioning of modes. On the other hand, transfers do not cross only mode boundaries but also media boundaries. (2019: 56)

Modus und Medium sind ebenfalls sehr stark mit dem Genre verbunden. Genres bestehen aus „a number of conventions, which include topics, characters, character constellations, content, narration, as well as the discursive and formal use of modes. They determine what readers expect, how they approach and interpret the text“ (2019: 57). Bei einer Übersetzung ändert sich das Zielpublikum, wonach sich auch die Erwartungen ändern können, weshalb das Genre eines Textes ebenfalls berücksichtigt werden muss. Genauso wie Modus und Medium gestalten sich Genres kulturspezifisch (vgl. 2019: 57).

Kaindl (2013: 258) nennt nach Kress/van Leeuwen (2001) auch noch vier weitere wichtige Säulen der multimodalen Theorien: *discourse*, *design production* und *distribution*. Diskurs stellt nach Kress/van Leeuwen „socially situated forms of knowledge“ (2001: 20) dar und ist vom Design, aber auch vom Modus und Genre, abhängig. Das Design wiederum kann als „means to realise discourse in the context of a given communication situation“ verstanden werden (2001: 21). Die Produktion stellt „the actual material articulation of the semiotic event“ (2001: 22) dar, weshalb gesagt werden kann, dass das Design und die Produktion wesentliche Schritte für die Erstellung eines multimodalen Textes präsentieren, während mit der Distribution die Texte „technically reproduced“ (Kaindl 2013: 258) werden.

Wie bereits erwähnt, stützt sich Kaindls multimodaler Zugang in der Translationswissenschaft auf Kress/van Leeuwens multimodale Kommunikationstheorie, wobei er sie mit Holz-Mänttäräs (1984) Theorie zum Translatorischen Handeln verbindet (vgl. Kaindl 2013: 258, 2019: 54). Im Folgenden soll ein kurzer Abriss seiner Erkenntnisse dazu folgen.

Der Grund für das Kombinieren dieser beiden Theorien liegt einerseits darin, dass mit dem Translatorischen Handeln die Lücke bezüglich des transkulturellen Aspekts in Kress/van Leeuwens Multimodalitätskonzept geschlossen werden kann. Der Transferprozess eines Ausgangstextes geschieht laut Holz-Mänttärä „über Kulturbarrieren hinweg“ (1986: 366). Andererseits gibt es bestimmte Berührungspunkte zwischen den beiden Theorien. Einer dieser stellt

die *social agency* (Kress/Jewitt 2003: 9) dar, also die soziale Handlungskompetenz, in den multimodalen Theorien. Holz-Mänttari (1984: 109–111) wiederum spricht in diesem Zusammenhang von verschiedenen Handlungsträgern bzw. Aktanten mit ihren verschiedenen Rollen innerhalb des Translationsprozesses.

Eine weitere Schnittstelle findet sich im Design und in der Produktion, zwei der vier Dimensionen des Modus (Kress/van Leeuwen 2001: 21). Laut Holz-Mänttari erstellen TranslatorInnen durch das Textdesign – was mit anderen Worten die Textproduktion darstellt – in erster Linie ein Produkt für jemand anderen, das einen bestimmten Zweck erfüllen soll. Dieses Produkt nennt sie Designprodukt bzw. auch Designtext (vgl. 1993: 303), wobei sie sich seinem multimodalen Charakter bewusst ist und ihn daher auch „Botschaftsträger im Verbund“ (1984: 76) nennt. Auf diesen Umstand geht sie jedoch nicht näher ein. Hierzu können jedoch Kress/van Leeuwens (2001) Ausführungen zu Modus und Medium zur Komplementierung dienen. Der multimodale Charakter der Texte führt dazu, dass TranslatorInnen als TextdesignerInnen auch mit anderen ExpertInnen wie ProgrammiererInnen, GrafikerInnen, KomponistInnen etc. zusammenarbeiten müssen, da sie in der Regel auf den sprachlichen Transfer spezialisiert sind (vgl. Kaindl 2013: 258). Summa summarum kann Übersetzen demnach als „a 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) gesehen werden.

Neben Kaindl (2004, 2013, 2019) haben sich auch noch andere TranslationswissenschaftlerInnen mit der Multimodalität auseinandergesetzt. Baldry/Taylor (2002) erarbeiten mithilfe der Multimodalen Diskursanalyse funktionale Einheiten für die Untertitelung. Millán Varela (2004) wendet Kress/van Leeuwens Modell des *visual design* (1996) an, um die Werbestrategien eines multinationalen Konzerns in verschiedenen kulturellen Settings zu beleuchten. Mubenga (2009) präsentiert eine multimodal-pragmatische Analyse als mögliche Forschungsmethodik für die Analyse von Filmdiskursen. Lee, T. K. (2012) betrachtet Literaturübersetzen im Hinblick auf Multimodalität und digitale Technologien. Jiménez/Seibel (2012) präsentieren die Ergebnisse des TRACCE-Projekts, in dessen Rahmen ein multisemiotisches und multimodales Korpus für Audiodeskription erstellt wurde. Auch Abuczki/Ghazaleh (2013) haben sich mit dem Thema multimodale Korpora beschäftigt und geben hierzu einen Überblick. Feng/Escondola (2013) verbinden *systemic functional visual grammar* und *multimodal metaphor theory* mit der Multimodalen Diskursanalyse. Für O’Sullivan, C. (2013) stellt die Multimodalität eines Textes nicht nur eine Herausforderung dar, sondern ist auch eine wichtige Ressource im Translationsprozess. Pan (2015) analysiert die Rolle non-verbaler Modi in der Übersetzung von Werbung anhand von Plakaten in Hong Kong. Ketola (2016) präsentiert einen theoretisch-multimodalen Rahmen für das Übersetzen illustrierter Fachtexte. Tuominen et al. (2018) beschäftigen sich mit der Frage, wie die bisherigen translationswissenschaftlichen Forschungsmethoden im Hinblick auf Multimodalität angepasst werden können und schlagen vor, multi-

modale Translation als Cluster-Konzept zu definieren. Aufbauend auf kognitiven Theorien bietet Dicerto (2018) ein Analysemodell für Ausgangstexte aus einer multimodalen Perspektive an. Li et al. (2018) zeigen auf, wie Titelcover von Büchern gewisse Ideologien reflektieren können, und wenden hierfür Kress/van Leeuwens Theorie zur *visual grammar* (1996) an. El Farahaty (2018) präsentiert eine multimodale Analyse politischer Satire anhand von Webcomics und GIFs. Mithilfe von Kristevas (1980) Theorien zur Intertextualität und Kress/van Leeuwens (1996) *visual grammar* analysiert Lee, T. Y. (2018) drei taiwanische Graphic Novels, die auf einem amerikanischen Roman basieren. Basierend auf *multimodal conversation analysis* untersuchen Hirvonen/Tiitula (2018) einen Translationsprozess im Team.

Dass sich unser Verständnis von Translation mit der Zeit verändern wird und dies Auswirkungen auf die gesamte Translationswissenschaft haben wird, hat Tymoczko (2005: 1090) bereits vorausgesagt:

No doubt future media developments will present additional research questions that we cannot yet even foresee. One of the interesting theoretical implications of the growth of this branch of translation studies is that it will move translation interests increasingly away from interlingual translation toward intersemiotic translation, thus integrating Roman Jakobson's (1959) third category of translation more closely to mainline interests in translation studies and making it more central to translation research. The result will be yet another expansion of the concept translation, necessitating the retheorization of various aspects of the entire field of translation studies.

Mit ihrer Annahme, dass Jakobsons (1959) intersemiotisches Übersetzen den Weg weisen wird, ist Tymoczko nicht ganz falsch gelegen. Denn aufbauend auf Erkenntnisse der Sozialen Semiotik bieten multimodale Theorien TranslationswissenschaftlerInnen vielversprechende Methoden und Werkzeuge zur Analyse multimodaler Texte an.

Wenn sich die Translationswissenschaft von der sprachlichen Fokussierung vollends lösen würde und somit die Multimodalität von Texten zum Standard werden würde, müssten in diesem Sinne die Methoden, Werkzeuge, Herangehensweisen und der Gegenstand translati-wissenschaftlicher Forschung aktualisiert und erweitert werden (vgl. Kaindl 2013: 265–266). Wie Kaindl (2013: 266) bereits anmerkt, hätten Entwicklungen in diese Richtung auch Auswirkungen auf die Translationsdidaktik: „Its focus currently is the communication of linguistic transfer competences. However, a comprehensive translation competence would also have to include a multimodal awareness that allows for the multifunctionality of different modes in designing texts.“

Im Hinblick auf bestehende Kompetenzmodelle in der Translationswissenschaft wurde diesem Postulat bislang keine Rechnung getragen. Dieses Versäumnis soll in der vorliegenden Arbeit nachgeholt werden, weshalb der multimodale Charakter von Videospiele bei der Kompetenzanalyse von VideospieleübersetzerInnen berücksichtigt werden soll. Eine Voraussetzung hierfür ist ein multimodales Verständnis von Videospieleübersetzung, worauf im nächsten Kapitel eingegangen werden soll.

### **1.3. Videospieellokalisierung oder Videospielübersetzung: Anwendung eines multimodalen Konzepts von Translation**

Im Zentrum multimodaler Translation stehen multimodale Texte, „[...] in which various semi-otic vehicles, e.g. language, image, sound, music etc., are used to convey meaning and to create a message“ (Kaindl 2004: 173). Dies trifft auch auf Videospiele zu, da folgende Kernmodi zum Einsatz kommen: gesprochene Sprache, geschriebene Sprache, unbewegte Bilder, bewegte Bilder, Musik, Geräusche, die Vibration des Controllers und die Interaktivität. Diese Modi verhalten sich wie Puzzleteile, die erst gemeinsam das gesamte Puzzle ergeben und sozusagen das darauf abgebildete Bild erkennen lassen. Das bedeutet, dass beim Analysieren von multimodalen Texten jeder der vorkommenden Modi berücksichtigt werden muss, um das Gesamtbild bzw. die vollständige Botschaft des Textes erfassen zu können.

Auch das Übersetzen von Videospiele verlangt die Beachtung aller verwendeter Modi, um Folgendes zu erreichen: „Players of the translated version should experience the game as if it were an original game designed for them.“ (Mangiron 2006: 309) Immerhin ist Ziel und Zweck eines Videospiele als Unterhaltungsmedium den SpielerInnen unabhängig ihres kulturellen Hintergrunds eine qualitativ hochwertige Gaming-Experience zu bieten (vgl. 2006: 309). In diesem Sinne kann auch nicht mehr von einem äquivalenten Verhältnis zwischen Ausgangs- und Zieltext die Rede sein, da sich translatorische Entscheidungen nach dem eben genannten Zweck bzw. Skopos und der intendierten Wirkung beim Zielpublikum richten (vgl. Reiß/Vermeer 1984: 96, 125). Im konkreten Fall der Videospieleübersetzung wird die zu erzielende Wirkung beim Zielpublikum durch Spieleentwickler oder -hersteller<sup>4</sup> vorgegeben, wonach sich die TranslatorInnen zu richten haben.

Als Fazit kann daher gesagt werden, dass aus einer multimodalen Perspektive, aus der Videospiele als multimodale Texte gesehen werden, beim Übersetzen Folgendes gilt: Alle vorkommenden Modi in einem Videospiele, die Besonderheiten des Mediums Videospiele und das Genre des zu übersetzenden Videospiele müssen berücksichtigt werden, um ein Videospiele so zu übersetzen, dass es die gewünschte Wirkung beim neuen Zielpublikum erzielt und seinen Zweck der Unterhaltung erfüllt. Die Wirkung eines Textes sowie Modus, Medium und Genre sind wiederum von den Erwartungen, Normen, Konventionen etc. des Zielpublikums abhängig, die wiederum von ihrer Kultur beeinflusst werden. Diese Aspekte sind ebenfalls im Translationsprozess zu beachten.

Im Hinblick auf die bisherige translationswissenschaftliche Forschung scheint eine andere Auffassung von Videospieleübersetzen vorzuherrschen. Hier wird auch meist der Begriff Videospieellokalisierung verwendet, die der Lokalisierung untergeordnet ist. Schäler (2010: 209) definiert Lokalisierung folgendermaßen:

---

<sup>4</sup> Mit den Begriffen Spieleentwickler bzw. Entwickler oder Spielehersteller bzw. Hersteller werden nicht Personen, sondern Unternehmen bezeichnet, weshalb die weibliche Form bei diesen Wörtern nicht genannt wird.

[It is] the linguistic and cultural adaptation of digital content to the requirements and the locale of a foreign market; it includes the provision of services and technologies for the management of multilingualism across the digital global information flow. Thus, localization activities include translation (of digital material as diverse as user assistance, websites and videogames) and a wide range of additional activities.

Obwohl bereits einschlägige Literatur zur Videospieellokalisierung in der Translationswissenschaft existiert, scheint eine Definition, die speziell auf die Videospieellokalisierung zugeschnitten ist, noch zu fehlen. Mit Blick außerhalb der Translationswissenschaft liefert Videospielexpertin Chandler, H. M. in ihrer Monografie eine Definition, die speziell die Videospieellokalisierung erklären soll: „Localization is the process of translating the game into other languages.“ (2005: 12) Ihre Begriffserklärung ist korrekt, aber sehr allgemein.

Es scheint eine gewisse Selbstverständlichkeit oder auch Unsicherheit bzw. Uneinigkeit bezüglich des Begriffs Videospieellokalisierung zu herrschen. Dieser Umstand zeigt sich auch in der Debatte um die Konzeptualisierung der Begriffe Videospieellokalisierung und Videospielübersetzung. Für Hatim/Munday (2004: 321) liege der Unterschied darin, dass die in der Praxis eingesetzten Lokalisierungsprozessmodelle aus bis zu vierzehn Schritten bestünden, wobei das Übersetzen des Videospieles nur einen von diesen ausmache. Auch Bernal-Merino (2006: o. S.) äußert sich zu diesem Thema ähnlich:

It appears to be an acknowledged fact that translation is only a part of the process of adapting an entertainment software product to a new culture and language. It would be inaccurate, therefore, to use the term “game localisation” within Translation Studies, since it also refers to non-translational activities. Although “game localisation” may be appropriate for the industry, it is too broad a term to be used in TS [Translation Studies]. If we must use it, we should always specify using the term “linguistic localisation” to avoid confusion with other stages of the localisation process.

In aktuelleren Publikationen ist ebenfalls von der „sprachlichen Lokalisierung“ als Teil des kompletten Lokalisierungsprozesses die Rede (s. Sanz López 2013: 42, Kim 2019: 28). Demnach bildet also die Videospieellokalisierung den Überbegriff, da sie mehr als „nur“ das Übersetzen umfassen soll. Kaindls multimodales Konzept von Translation, in das er Holz-Mänttärins Theorie des Translatorischen Handelns (1984) integriert hat, soll hier als Gegenargument dienen:

A dose of multimodal awareness would undoubtedly be beneficial for translation studies as well as translators. This means recognising other modes beyond language as relevant for translation and developing corresponding transfer skills. This does not mean that translators must be able to compose, draw, create graphics, and the like. However, they must be able to transfer the functional whole of a multimodal text in cooperation with other experts in accordance with the expectations and requirements resulting from the context of use and reception in the target culture. (Kaindl 2019: 64)

In diesem Sinne haben VideospielübersetzerInnen im Translationsprozess nicht nur Sprache, sondern jegliche vorkommende Modi zu berücksichtigen, woraus sich bestimmte Synergien zwischen TranslatorInnen und anderen ExpertInnen ergeben. Das bedeutet aber eben nicht,

dass sie die Bewältigung allem Nicht-Sprachlichen an diese abgeben, und sich der Aufgabenbereich von VideospielübersetzerInnen auf rein sprachliche Aspekte begrenzt. Das Erschaffen eines „multimodal whole“ (Jewitt et al. 2016: 2) für ein neues Zielpublikum geschieht durch die Zusammenarbeit bestimmter ExpertInnen und TranslatorInnen, die nicht nur Sprache, sondern alle Modi zu übersetzen haben.

Neben der „sprachlichen Lokalisierung“ verdeutlicht ein weiterer Begriff, die *cultural localization* (s. Di Marco 2006), die diffuse Konzeptualisierung der Begriffe Übersetzen und Lokalisieren in der Videospiellokalisierung. Synonym dazu werden die Termini *culturalization* (s. Edwards 2011, 2012) und *cultural adaptation* verwendet (vgl. Mangiron/O’Hagan 2013: 215, Mangiron 2016: 189). Nach Di Marco (2007: 2) ist *cultural localization*

the adaptation of visuals, sound and scripts conceived in one language by members of one culture to another language and another culture, in such a way that they seem at once fully consistent with the assumptions, values and other boundaries and outlooks of the second culture, and internally consistent within the semiotic strategies of the original video game text, visuals and sound.

Andere TranslationswissenschaftlerInnen, die von *cultural localization*, *culturalization* oder *cultural adaptation* sprechen, haben eine ähnliche Auffassung. Es stellt sich jedoch die Frage, ob das Berücksichtigen der Zielkultur nicht Bestandteil eines jeden Translationsphänomens ist. Mangiron/O’Hagan (2013: 92) sprechen von einem “gap in [the] conceptualization of localization and translation” und fügen Folgendes hinzu:

[T]he localization industry tends to assume that cultural consideration is a new aspect which goes beyond translation, and treats translation as if it does not concern itself with cultural issues [...]. This state of affairs seems to point to a lack of understanding by the localization industry of the broader concept of translation, on the one hand, and also by translation scholars, on the other, in their failure to recognize the shift which has taken place with new types of content subject to translation.

Für Mangiron/O’Hagan ist demnach der kulturelle Aspekt beim Übersetzen nichts Neues und dennoch sprechen auch sie von einer *cultural localization* (2013: 211 ff.). In Anbetracht dessen, dass *cultural localization* nichts anders als Übersetzen beschreibt, scheint seine Einführung als neuer Begriff fraglich.

Die beiden TranslationswissenschaftlerInnen greifen im Rahmen der Videospiellokalisierung auch auf den Begriff Transkreation zurück (2006: 11, 2013: 190 ff., 326 ff.). Sie begründen die Verwendung dieses Konzepts im Rahmen der Videospiellokalisierung folgendermaßen: „[it] highlights the role played by a translator or localizer as a creative agent, helping to introduce intended affective responses in the end game player so that a similar user gameplay experience could be transferred to the locale.“ (2013: 109) Ihrer Meinung nach stehen TranslatorInnen beim Übersetzen von Videospielen große Freiheiten zu, da der Übersetzungsprozess sehr viel Kreativität abverlangt (2013: 200). Diese Annahme lässt vermuten, dass die beiden TranslationswissenschaftlerInnen die Auffassung eines äquivalenten Verhältnisses zwischen Ausgangs- und Zieltext haben. Denn wird von einem unabhängigen Zieltext ausgegangen, der

sich nicht strikt an den Ausgangstext in seinem Wortlaut halten muss, würden ÜbersetzerInnen doch bei jeglichem Translationsphänomen große Freiheiten genießen.

Videospiellokalisierung, sprachliche Lokalisierung, kulturelle Lokalisierung, Transkreation – in der bisherigen Translationswissenschaft zur Videospielübersetzung scheint ein terminologisches und konzeptuelles Chaos zu herrschen. Ihr Ursprung kann in dem nach wie vor weitverbreiteten sprachlichen Fokus und Maximen wie Äquivalenz gesehen werden. Denn würde man davon ablassen, wäre es auch obsolet jeglichen Translationsphänomenen, bei denen sich der Zieltext wesentlich vom Ausgangstext unterscheidet, einen neuen Namen geben zu müssen (vgl. Kaindl 2019: 58). Der Translationswissenschaft zu Videospielen fehlt es also an einer klaren Konzipierung ihres Gegenstandes, dem Videospielübersetzen. Die Auffassung teilen auch Mangiron/O'Hagan (2013: 104), die sich zum Thema folgendermaßen äußern:

[W]e wish to embrace openness to new implications of the emerging phenomenon and adopt a holistic view of game localization, covering the whole spectrum of the practice, encompassing cultural and technical dimensions as well as linguistic operations.

Wie zu erkennen ist, wird die multimodale Dimension gar nicht erwähnt, obwohl es sich bei Videospielen um multimodale Texte handelt und daher ein multimodaler Ansatz naheliegend wäre. In ihrer gesamten Monografie erwähnen die beiden TranslationswissenschaftlerInnen zwar das multimodale Element von Videospieldialogen, gehen aber nicht darauf ein, inwiefern es sich auf die Arbeit und Vorgehensweise von TranslatorInnen auswirkt (s. Mangiron/O'Hagan 2013).

Auch sonst ist das Beleuchten von Videospieldialogen anhand multimodaler Theorien in der Translationswissenschaft ausgeblieben. Bernal-Merino betont (2016) zwar, dass nicht nur die verbale, sondern auch non-verbale Ebene bei der Videospielübersetzung berücksichtigt werden muss. Als theoretische Basis dienen ihm aber nicht multimodale Theorien, sondern die Semiotik und Pragmatik.

Mejías-Climent (2017) stellt im Rahmen der Audiovisuellen Translationswissenschaft eine neue Taxonomie für die Synchronisierung von Videospielen auf. Sie beschreibt Videospiele als „one of the richest examples of multimodal texts“, aber auch als „a unique type of audiovisual text“ (2017: 99). Es bleibt jedoch unklar, ob Videospiele nach Mejías-Climent multimodale oder audiovisuelle Texte darstellen. Ein weiterer Widerspruch liegt auch darin, dass sie auf den „tactile channel [that] operates in video games“ (2017: 101) eingeht, ihn aber ausblendet, wenn sie von „interactive *audiovisual* texts“ (2017: 100) spricht. Mejías-Climent behandelt mit der Synchronisierung ein Thema, das bislang Untersuchungsgegenstand der Audiovisuellen Translationswissenschaft war. Für die Synchronisierung von Videospielen kann auf Erkenntnisse aus diesem Feld zurückgegriffen werden, doch sollte die Herangehensweise um eine multimodale Perspektive erweitert werden, da Videospiele Modi integrieren, die in Filmen nicht vorhanden sind.

Als Fazit zur Debatte um Videospiellokalisierung oder Videospielübersetzung lässt sich in Anbetracht der gängigen sprachlich-fokussierten Konzeptualisierungen beider Begriffe sowohl in der Industrie als auch in der Translationswissenschaft sagen: weder noch. Streng genommen wird die Tätigkeit der ÜbersetzerInnen von Videospieldtexten bei beiden unzureichend definiert, da das Kernelement der Multimodalität von Videospieldtexten nicht (ausreichend) berücksichtigt wird.

Dies soll nicht bedeuten, dass hierfür ein neuer Terminus kreiert werden muss. Würde sich die Auffassung von Übersetzen als „a 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) durchsetzen, scheint der Begriff Lokalisierung obsolet, da mit diesem innovativen Konzept vom Übersetzen der Terminus Videospielübersetzen das Handlungsfeld und die Vorgehensweise der VideospielübersetzerInnen bereits angibt.

Der Begriff Videospiellokalisierung ist jedoch in der Translationswissenschaft gängig und wird von vielen TranslationswissenschaftlerInnen genutzt, weshalb die Verwendung des Begriffs unausweichlich scheint. Daher werden beide Begriffe synonym verwendet, sind aber nicht im Sinne der sprachlich-fokussierten Konzeptualisierung, sondern nach dem hier postulierten multimodalen Konzept zu verstehen.

#### **1.4. Hybridität in der Translationswissenschaft und Videospiellokalisierung**

Der Begriff Hybridität wird in den verschiedensten Naturwissenschaften wie Medizin, Chemie, Tier- und Pflanzenzüchtung verwendet (vgl. Schneider 1997: 18) und kann auf das 19. Jahrhundert zurückgeführt werden, als in der Biologie hybride Arten gegenüber den „reinen“ als minderwertig angesehen wurden (vgl. Bachmann-Medick 2014: 123). Diese negative Konnotation ist mittlerweile verflogen, und Hybridität wird größtenteils positiv verwendet. Als hybrid wird etwas bezeichnet, das „aus Verschiedenartigem zusammengesetzt, von zweierlei Herkunft; gemischt [ist]“ (URL: Duden – hybrid). Simon (2011: 49) definiert das Nomen Hybrid folgendermaßen: „When two different things are brought together – when plants or animals are ‘crossed’, when two identities are fused, when literary genres are mixed [...] – something new results. This new thing is a hybrid.”

In der Sprachwissenschaft, Diskursanalyse und Translationswissenschaft begegnet man dem Begriff Hybridität meist im Kontext von Texttypen und Genres, wobei er je nach Perspektive unterschiedlich ausfällt und je nach WissenschaftlerIn als negative oder positive Eigenschaft eines Textes oder einer Übersetzung angesehen wird (vgl. Schöffner/Adab 2001: 168). Für House (1997: 11) beispielsweise stellt die Hybridisierung des Zieltexts, durch die ihn das Zielpublikum als „strange“ und „alienating“ empfindet, eine Möglichkeit dar, „[the] domination of cultural values“ zu verhindern. Auch Neubert/Shreve (1992: 120) haben eine positive Sichtweise: „[...] [I]t might also be possible to create exotic intertextual hybrids. By allowing

the intertextuality of the L1 text to ‘show through’ in the L2 text, the translator can make it possible for L2 readers to acquaint themselves with the communicative culture of the L1.” Demgegenüber steht Snell-Hornbys (1992: 341) negative Auffassung eines hybriden Textes: “[it] fails to fulfil its function as a text due to the use of meaningless syntax and the disregard of basic (advertising) conventions.”<sup>5</sup> (vgl. Schöffner/Adab 2001: 170–171)

Auch bei der Konzipierung hybrider Texte scheiden sich die Geister: Für Schöffner/Adab (2001: 169) weist er “features that somehow seem ‘out of place’/‘strange’/‘unusual’ for [...] the target culture” auf, die aber bewusst von TranslatorInnen im Zieltext eingebaut wurden, wohingegen laut Schöffner/Adab (2001: 170) Robinson (1995) einen hybriden Text als Resultat unzureichender translatorischer Kompetenzen ansieht. Doch was die positiven Zugänge zur Hybridität in der Translationswissenschaft gemein haben, ist ihre Auffassung, dass hybride Texte zur Verbesserung der Akzeptanz bestimmter Zieltexte bei der Zielkultur beitragen können (vgl. 2001: 175).

Aufbauend auf postkolonialen Theorien wie jenen von Bhabha (1994) und Young (1995) wird von dem Begriff Hybridität auch in Debatten um Plurilingualismus und Kreolsprachen, das Konzept der Transkulturalität und Transtextualität sowie die Verwendung von Sprache als Ausdruck kultureller Diaspora wie beispielsweise bei bilingualem Schreiben Gebrauch gemacht (vgl. Simon 2011: 49). TranslatorInnen „[...] [infect] the structures of the target language with the syntax and vocabulary of the original”, weshalb der dadurch entstandene hybride Text „translation effects“ vorweist wie Interferenz, Dissonanz, Inkohärenz, unkonventionelle Syntax, unpassendes Vokabular, eine gewisse „Schwäche“ oder „Deterritorialisierung“ (Simon 2011: 50). In diesem Zusammenhang können Übersetzungen auch als Kontaktzone, als dritter Raum, in denen sich Kulturen überschneiden, verstanden werden (vgl. Bhabha 1994: 167).<sup>6</sup>

Das Konzept der Hybridität wird also in der Translationswissenschaft in verschiedenen Kontexten verwendet und je nach WissenschaftlerIn unterschiedlich gewertet. Was jedoch alle Zugänge gemein haben, ist der Bezug zum Zieltext, der ausgangssprachliche Elemente enthält. In diesem Sinne wird der Begriff Hybridität auch im Kontext der Videospielübersetzung verwendet. Consalvo (2006) beschreibt, wie die Videospielindustrie durch bestimmte Lokalisierungsstrategien eine Hybridkultur zwischen der japanischen Ausgangskultur und der amerikanischen Zielkultur schafft. Di Marco (2007) bezieht sich ebenfalls auf Japan und analysiert die notwendigen Anpassungen eines Videospieles an die westliche Zielkultur, wobei eine Hybridisierung der Kulturen während des Translationsprozesses unausweichlich erscheint.

In dieser Masterarbeit wird der Begriff jedoch anders verwendet: Der hier postulierte hybride Charakter der Videospielübersetzung ergibt sich durch die Gemeinsamkeiten, die sie mit anderen translatorischen Bereichen (z. B. Audiovisuelle Translation) aufweist, wobei zusätzlich noch spezifische Eigenheiten (z. B. Interaktivität, Arbeitsbedingungen) hinzukommen. In

---

<sup>5</sup> Schöffner/Adab (2001) bieten einen detaillierteren Abriss der Debatte um Hybridität in der Translationswissenschaft.

<sup>6</sup> Für Details siehe Bhabha (1994) und Simon (2011).

diesem Sinne scheint hier Simons (2011: 49) Definition eines Hybriden passend: „different things are brought together [and] something new results.“

Neben der Multimodalität von Videospielen spielt also auch diese Hybridität eine zentrale Rolle in der Videospieldübersetzung, da sie beide maßgebliche Auswirkungen auf die Übersetzungsschwierigkeiten haben, auf deren Basis die Kompetenzen von VideospieldübersetzerInnen abgeleitet werden können. Daher soll nun auf die Schnittstellen zwischen der Videospieldübersetzung und folgenden anderen translatorischen Bereichen eingegangen werden: die Audiovisuelle Translation, das Fachübersetzen, das Literaturübersetzen und das Übersetzen transmedialer Produkte.

#### **1.4.1. Gemeinsamkeiten zwischen der Videospield- und der Audiovisuellen Übersetzung**

Die Forschung und Wissenschaft des Audiovisuellen Übersetzens reicht bis in die Mitte der Fünfziger, doch erst in den 1990ern kam das große Interesse dafür auf. Seither ist das Audiovisuelle Übersetzen ein fester Bestandteil der Translationswissenschaft (vgl. Mangiron 2013: 43, Remael 2010: 12). Der Gegenstand der Translationswissenschaft im Bereich Audiovisuelles Übersetzen ist der audiovisuelle Text, der zwei verschiedene Kommunikationskanäle anspricht und aus audio-verbalen (artikulierten Wörtern), audio-nonverbalen (jeglichen anderen Geräuschen), visuell-verbalen (Schrift) und visuell-nonverbalen (jeglichem anderen visuellen Input) Zeichen besteht (vgl. 2010: 13).

Hier ist auch die Schnittstelle mit der Videospieldlokalisierung zu sehen, da auch Videospiele audiovisuelle Elemente enthalten. Einige wenige TranslationswissenschaftlerInnen haben sich bereits mit den Gemeinsamkeiten zwischen der Videospieldlokalisierung und der Audiovisuellen Translation beschäftigt. Mangiron (2013, 2018: 126–127), Bernal-Merino (2015: 65–74, 114–123) und Mejías-Climent (2017) sind auf die Praxis des Synchronisierens und/oder Untertitelns in der Videospieldlokalisierung eingegangen, worauf im Folgenden ebenfalls eingegangen wird.

##### **1.4.1.1. Zur Untertitelung von Videospielen**

Das Untertiteln ist die günstigste und schnellste Option, audiovisuelle Texte inter- oder intralingual in Schrift darzustellen, was wohl auch begründet, warum die Untertitelung die wohl gängigste Variante des Audiovisuellen Übersetzens bildet. Die Kommunikation verläuft hier sowohl über den visuellen (Bilder, geschriebener Text, Gestik, Mimik) als auch den auditiven Kanal (Musik, Geräusche, gesprochener Text), was TranslatorInnen vor besondere Hindernisse beim Übersetzungsprozess stellt. Das Untertiteln besteht aus dem

rendering in writing, usually at the bottom of the screen, the translation into a target language of the original dialogue exchanges uttered by the different speakers, as well as all other verbal information that appears written on screen (letters, banners, inserts) or is transmitted aurally in the soundtrack (song lyrics, voices off)” (Díaz Cintas 2013: 274).

Bei Untertitelten audiovisuellen Texten müssen ZuschauerInnen sowohl den geschriebenen Text als auch das Bild im Hintergrund zur gleichen Zeit wahrnehmen. Daher gilt sowohl in der Videospiellokalisierung als auch im Bereich Untertitelung in der Audiovisuellen Übersetzung der Vorsatz, dass die gelieferte Übersetzung sowohl leicht zu lesen als auch verständlich sein und nicht vom Bildmaterial ablenken soll (vgl. Mangiron 2013: 48). Daher sind gewisse Richtlinien zu beachten, um Lesbarkeit und Verständlichkeit zu gewährleisten. Diese Regeln können je nach Land und Unternehmen variieren (vgl. 2013: 44), doch es gibt gewisse Präferenzen, die sich in der Praxis durchgesetzt haben (vgl. Díaz Cintas 2013: 274).

In der Videospieleindustrie haben sich jedenfalls noch keine festgesetzten Richtlinien für das Untertiteln durchgesetzt, weshalb diese je nach Spiel sehr stark variieren können. Sogar Spiele desselben Entwicklers oder Herausgebers folgen keiner klaren Untertitelungslinie. Dies ist wohl darauf zurückzuführen, dass Videospiele und die dazugehörige Lokalisierungsindustrie junge Phänomene sind, und noch keine große Zusammenarbeit zwischen der Translationswissenschaft und Industrie herrscht. Daher ist vielen in der Lokalisierungsbranche gar nicht bewusst, dass gewisse Standards existieren. Des Weiteren kommen der immerwährende Zeitdruck und die teilweise fehlende Standardisierung in der Videospiellokalisierung hinzu. Außerdem sind manche ÜbersetzerInnen nicht ausreichend ausgebildet oder unerfahren im Bereich der Audiovisuellen Übersetzung, was sich auch in der Qualität der Zieltexte widerspiegelt (vgl. Mangiron 2013: 48).

Anders als bei anderen audiovisuellen Produkten, sind Videospiele nicht immer komplett Untertitelt. Bei manchen werden nur Zwischenszenen, bei anderen zusätzlich auch In-Game-Dialoge Untertitelt. Zur Auswahl stehen sowohl inter- als auch intralinguale Untertitel, die optional eingeblendet werden können (vgl. 2013: 46–47). Meistens sind diese jedoch nicht für hörgeschädigte und gehörlose SpielerInnen geeignet, da diese u. a. auch auf die Verschriftlichung paralinguistischer Informationen angewiesen sind (vgl. Díaz Cintas 2013: 274). In seltenen Fällen werden Symbole oder Onomatopoeitika im Comic-Stil verwendet, um Sound-Effekte zu verbildlichen. Meistens aber werden diese gar nicht Untertitelt, was vor allem bei Videospiele, bei denen gewisse Sound-Effekte den SpielerInnen wichtige Hinweise liefern, problematisch ist (vgl. Bernal-Merino 2015: 47). Von Vorteil ist, dass manche Videospielehersteller bei Dialogen die Namen oder Porträts der Figuren hinzufügen, was hilfreich für das Erkennen der sprechenden Figuren ist (vgl. 2015: 50).

Wegen des Zeit- und Platzmangels, dem sich ÜbersetzerInnen beim Untertiteln gegenübersehen, muss der Originaltext oft gekürzt werden. Hierbei müssen sich TranslatorInnen auf das Wesentliche der Botschaft des Originaltextes konzentrieren und dürfen keine relevanten Informationen weglassen (vgl. Díaz Cintas 2010: 345). Beim intralingualen Untertiteln verlangen Videospielehersteller jedoch, dass diese wortwörtlich zu verfassen sind, jedoch haben Hörgeschädigte und Gehörlose oft eine langsamere Lesegeschwindigkeit (vgl. Bernal-Merino 2015: 46). Hierbei ist das interaktive Element der Videospiele von Vorteil, da die Geschwindigkeit der angezeigten Untertitel reguliert werden kann. Durch das Drücken einer gewissen

Taste (variiert je nach Spiel und Plattform), wird zum darauffolgenden Untertitel übergegangen (vgl. 2015: 49).

In der Audiovisuellen Translationswissenschaft gilt, dass ein Untertitel nicht länger als zwei Zeilen sein sollte und an die Bildschnitte angepasst werden muss, um eine „fließende“ Wahrnehmung zu gewährleisten (vgl. Díaz Cintas 2010: 344). Zusätzlich sollten Wörter, die semantisch oder grammatikalisch miteinander verbunden sind, in derselben Zeile oder zumindest im selben Untertitel erscheinen, und von verschachtelten Sätzen sollte abgesehen werden, um den Lesefluss zu unterstützen (vgl. 2010: 345, Püschel 2015: 127). Bei Videospielen ist es jedoch nicht unüblich, Untertiteln zu begegnen, die über zwei Zeilen hinausgehen (vgl. Mangiron 2013: 48) und oft ist die erste Zeile länger als die zweite. Meist wird auch nicht darauf geachtet, dass Wörter, die syntaktisch oder grammatikalisch zusammenhängen, in einer Zeile belassen werden (vgl. 2013: 51).

Üblicherweise bewegt sich die Zahl an Zeichen für das Untertiteln im Kino- und Fernsichtbereich bei um die 180 Zeichen pro Minute beziehungsweise bei 15 bis 17 Zeichen pro Sekunde. Wie lange ein Untertitel angezeigt werden sollte, hängt von der Schnelligkeit des Originaldialoges und der angenommenen Lesegeschwindigkeit der ZuschauerInnen ab (vgl. Díaz Cintas 2013: 344–345). Zu betonen ist hier das Wort „angenommen“, da das Zielpublikum sehr divers ist und die Lesegeschwindigkeit auch davon beeinflusst wird, wie komplex die Syntax und das Vokabular eines Untertitels ist, und ob sich im Hintergrund eine actionreiche Szene abspielt.

Dennoch gilt die „Sechs-Sekunden-Regel“ als gang und gäbe bei professionellen TranslatorInnen (vgl. 2013: 276). Diese besagt, dass zwei Zeilen mit 35 Zeichen in sechs Sekunden ohne Hast gelesen werden können, wobei hier von einer langsamen Lesegeschwindigkeit ausgegangen wird (vgl. 2010: 345). Ein Untertitel sollte diese Zeit nicht überschreiten, da ihn ZuschauerInnen nochmals lesen könnten, was irritierend sein kann. Um dies zu vermeiden, sollten Untertitel, die länger als sechs Sekunden dauern würden, auf kleinere Einheiten aufgeteilt werden. Eine weitere Regel lautet, dass kein Untertitel kürzer als eine Sekunde am Bildschirm eingeblendet werden soll, da das menschliche Auge sonst nicht genügend Zeit hat, den Untertitel zu registrieren (vgl. 2013: 276).

In der Videospielebranche scheint es auch bei der Anzahl der Zeichen pro Zeile keine einheitliche Regelung zu geben. Diese variiert je nach Spiel, und die Einblendzeit der Untertitel ist teilweise nicht ausreichend (vgl. Mangiron 2013: 48). In einigen Spielen können mehr als 200 Wörter pro Minute beziehungsweise 20 Zeichen pro Sekunde vorkommen (vgl. Bernal-Merino 2015: 125). Dieser Umstand ist umso störender, wenn man während des Spielens Untertitel lesen und sich gleichzeitig auf das Spielgeschehen konzentrieren muss, eventuell sogar eine aktive Handlung mit dem Controller durchzuführen hat (vgl. Mangiron 2013: 48).

Für gewöhnlich werden Untertitel am unteren Rand des Bildschirms angezeigt (vgl. Díaz Cintas 2010: 344). In Videospielen sind diese aber nicht ausschließlich dort zu finden. Bei manchen Spielen sind Untertitel am oberen Teil des Bildschirms oder sogar in der Mitte zu

sehen, da wie bei *Final Fantasy X* (2001) zum Beispiel der untere Rand bereits mit anderen Informationen gefüllt ist (vgl. Mangiron 2013: 50).

Im Gegensatz zu anderen Bereichen der Audiovisuellen Übersetzung, bei denen mit Untertitelungsprogrammen gearbeitet wird (vgl. 2018: 127), ist in der Videospiegelindustrie der Gebrauch von Tabellen- oder Textverarbeitungsprogrammen wie Microsoft Excel oder Word üblich, da diese Methode das Überarbeiten und Wiedereinsetzen in das Spiel vereinfacht (vgl. Bernal-Merino 2015: 124). Den TranslatorInnen werden meist auch keine Informationen zu Bildwechseln oder Timecodes zur Verfügung gestellt (vgl. Mangiron 2018: 131).

Mangiron (2018) führt auch an, dass Schriftgrößen, die ideal zur Größe eines Computerbildschirmes passen, nicht geeignet für Fernsehbildschirme sind. Hier spielt auch die Distanz zwischen Bildschirm und SpielerIn eine Rolle. Da PC-GamerInnen näher vor dem Bildschirm als Konsolen-SpielerInnen sitzen, wäre für Letztere eine größere Schriftgröße von Vorteil. Um dies zu unterstützen, schlägt sie vor, verschiedene Schriftgrößen, aus denen ausgewählt werden kann, oder größenverstellbare Untertitel anzubieten.

Bei der Schriftfarbe ist Weiß die gängigste, doch sind Untertitel daher auf hellem Hintergrund schwer zu lesen. In manchen Videospiegeln werden aber Untertitel auch in schwarzen Kästchen angezeigt (vgl. 2018: 49–50). Leider werden selten mehrere Farben für verschiedene sprechende Figuren im Spiel verwendet, da unterschiedliche Farben für das Differenzieren zwischen Dialogen und anderen Texten verwendet wird. In *Diablo III* (2012) beispielsweise wird eine hellgelbe Schrift für Sprechbeiträge der Figuren, Weiß für gefundene Schätze usw. verwendet (vgl. Bernal-Merino 2015: 129).

Um das Spielerlebnis für GamerInnen durch unzureichende Untertitel nicht negativ zu beeinflussen, bräuchte die Videospiegelindustrie festgesetzte Richtlinien. Game-Designer und Usability-Experte Griffiths (2009) formuliert 16 Regeln, die für das Untertiteln von Videospiegeln angewendet werden können. Diese basieren auf den *Guidelines on the provision of television access services*, die die britische Medienaufsichtsbehörde *Office of Communications* (Ofcom) in ihrem *Code on Television Access Services* veröffentlichte (vgl. URL: Ofcom 2017). Griffiths' (2009) Vorschläge lauten wie folgt:

1. Leicht zu lesende Schriftarten wie Times New Roman, Helvetica, Arial oder Calibri sollten verwendet werden.
2. Eine große Schrift unterstützt die Lesbarkeit der Untertitel.
3. Im Spiel sollte durchgehend die gleiche Schriftart zu sehen sein. Untertitel sollten sowohl in Groß- als auch Kleinbuchstaben präsentiert werden.
4. Die Lesbarkeit der Untertitel soll nicht vom Anzeigegerät abhängig sein. Sie sollten auf jeglicher Art Bildschirm lesbar sein.
5. Zeilen und Sätze, die zu lang sind, sollten vermieden werden.
6. Der Abstand zwischen Wörtern und Zeilen sollte nicht zu klein ausfallen.
7. SpielerInnen sollten die Möglichkeit haben, Untertitel ein- und auszuschalten.

8. Die Taste für das Überspringen von Untertiteln und jene für das Ausführen bestimmter Aktionen sollten nicht die gleiche sein, da dies zu verwirrende Spielabläufe führen kann. Beispielsweise sollte beim Überspringen eines Untertitels auch das dazugehörige Bild im Hintergrund übersprungen werden, damit die Synchronität zwischen Text und Bild erhalten bleibt.
9. Den SpielerInnen sollte die Möglichkeit geboten werden, Untertitel zu überspringen, wenn sie diese fertig gelesen haben. Somit können die Untertitel individuell an die Lesegeschwindigkeit angepasst werden.
10. Für die Farbe der Untertitel sollte eine andere wie jene von Systemnachrichten gewählt werden. Untertitel in Weiß, Gelb, Cyan oder Grün, am besten auf schwarzem Hintergrund, lassen sich am besten lesen. Kommen in einer Szene mehrere Figuren vor, sollte für jede eine andere Farbe verwendet werden.
11. Die Namen der Figuren sollten vor den jeweiligen Sprechbeiträgen stehen. Das Einblenden der Untertitel sollte synchron zu den Sprechereinsätzen erfolgen.
12. Sound-Effekte und wichtige auditiv übermittelte Informationen sollten in die Untertitel miteingebunden werden.
13. Die Untertitel sollten so platziert werden, dass weiter unten erscheinende Zeilen auf kleineren Bildschirmen nicht abgeschnitten werden.
14. Untertitel sollten dem gesprochenen Dialog Wort für Wort folgen.
15. Ungewöhnliche Sprechweisen wie Umgangssprachen sollten vermieden werden, so dass die Untertitel für SpielerInnen jeglicher Variation einer Sprache verständlich sind.
16. Untertitel sollten hinsichtlich Rechtschreib- und Grammatikfehlern überprüft werden, um die Qualität der Übersetzung zu garantieren.

Griffiths' Vorschläge zur Untertitelungsgestaltung in Videospiele sind zwar auf intralinguales Übersetzen ausgerichtet, können aber, mit Ausnahme der 14. Regel, auch auf interlinguales Übersetzen angewendet werden (vgl. Mangiron 2013: 53). Doch auch im Falle der intralingualen Übersetzung ist die wortwörtliche Übernahme des Ausgangstextes eigentlich unvorteilhaft, wie weiter oben bereits erläutert wurde.

Dieser Leitfaden bildet einen guten Ausgangspunkt für die Standardisierung der Untertitelungspraxis in der Videospieleindustrie, auch wenn Mangiron (2013) ihn teilweise für zu vage formuliert hält. Beispielsweise schlägt Griffiths im zweiten Punkt eine große Schriftart vor, ohne genauere Angaben zur Größe zu geben. Eine weitere Regel besagt, dass Sätze nicht zu lang sein sollten, ohne zu definieren, was als zu lang gilt (vgl. 2013: 53). Der darauffolgende Punkt lautet „[g]ood space between words and lines“, was auch sehr weit gegriffen ist. Laut Mangiron (2013: 53) sollte die deskriptive und empirische Forschung zur Videospieleuntertitelung weiter ausgebaut werden, um qualitätssichernde Richtlinien, die Hand und Fuß haben, aufstellen zu können.

#### 1.4.1.2. Zur Synchronisation von Videospielen

Eine weitere bekannte Variante der Audiovisuellen Übersetzung ist das Synchronisieren. Die typischen Synchronisationsländer Europas sind bis heute Frankreich, Italien, Deutschland und Spanien. An dieser Praxis wird sich erwartungsgemäß auch in der nahen Zukunft nichts ändern, da die Mehrheit der Bevölkerung dieser Länder mit synchronisierten Produkten aufgewachsen ist und sich so an diese Übersetzungsmethode gewöhnt hat (vgl. Dries 1995: 10).

Anders als bei der Untertitelung bleibt der Text in gesprochener Form. Hier kann zwischen dem Voice-Off, bei dem statt des Originaltons die zielsprachige Stimme eingesetzt wird, und dem Voice-Over, bei dem neben der zielsprachigen Übersetzung noch die originalsprachigen SprecherInnen im Hintergrund zu hören sind, unterschieden werden (vgl. Püschel 2015: 123). Auf Letzteres wird hier nicht eingegangen, da in der Videospiegelokalisierung mit der Methode des Voice-Offs gearbeitet wird. Daher ist in der vorliegenden Masterarbeit mit der Synchronisierung das Voice-Off gemeint.

ÜbersetzerInnen wird hier eine größere translatorische Freiheit als bei anderen Formen der Audiovisuellen Übersetzung geboten, da die Originaltonspur durch zielsprachige Stimmen ersetzt wird und so kein direkter Vergleich durchgeführt werden kann (vgl. 2015: 122). Doch wie der Begriff im Deutschen bereits aussagt, steht das Synchronische im Mittelpunkt, da der übersetzte audiovisuelle Text mit den Mundbewegungen und der Gestik sowie mit der Dauer des Sprechaktes der Figur, von der die audiovisuelle Botschaft gesendet wird, abgestimmt werden muss (vgl. Dries 1995: 9, Mejías-Climent 2017: 104).

Für das Zielpublikum ist das Anschauen einer synchronisierten Version des Ausgangsmaterials „angenehmer“, da sie ihre visuelle Aufmerksamkeit gänzlich dem Bildmaterial schenken können (vgl. Nicolae 2018: 52). Diese Variante der Audiovisuellen Übersetzung ist jedoch nur Ländern und Sprachen vorbehalten, bei denen der Markt und die Nachfrage groß genug sind, um die hohen Kosten des Synchronisierungsprozesses zu decken.

Im Falle der Videospiegelokalisierung unterscheidet Bernal-Merino zwischen „three degrees of complexity, or in the language of game localisation producers, three different prices“ (2015: 114). Die Variante der *lip synchronisation* nennt er die kostspieligste und zeitaufwendigste, da die zielsprachigen Sprechbeiträge an die Lippenbewegungen der Figuren angepasst werden müssen. Das sogenannte *dubbing* wird dann eingesetzt, wenn der Mund der sprechenden Figur nicht sichtbar ist und daher die Lippenbewegungen nicht berücksichtigt werden müssen. Hier sollte aber die Dauer des zielsprachigen Sprechbeitrages in etwa der des originalen entsprechen. Bei gesprochenem Text, der nicht im Zusammenhang mit dem Bildmaterial steht, wird das sogenannte *voiceover* angewendet, bei dem die Länge der zielsprachigen Sprechbeiträge länger oder kürzer als jene des Originaltons sein können (vgl. Bernal-Merino 2015: 115).

Wie auch bei der Untertitelung wird beim Synchronisieren von Videospielen mit Tabellenprogrammen gearbeitet. Den TranslatorInnen wird das Spiel nicht zur Verfügung gestellt, weshalb sie ihre Übersetzungen ohne Bildmaterial anfertigen müssen. Stattdessen werden

ihnen andere Informationen zur Verfügung gestellt, wie in folgender Abbildung illustriert werden soll:

CHARACTER	CUE	CONTEXT	INFLECTION	LOCATION	AREA	EFFECT	FILENAME
Guenevere	Oh, hell no.	She knows that she and Lancelot are so busted.	mumbling	Throne room, Camelot	1.2.	None	m01-a02-gue01

Abb. 1: Tabellenlayout (Chandler, R. 2006: 1)

Wie zu sehen ist, werden in der Tabelle der Figurename, der zu übersetzende Text, der dazu gehörige Kontext, der Tonfall, der Ort sowie das genaue Areal, in dem sich die sprechende Figur aufhält, Effekte, die dem Text beigelegt werden müssen, sowie der Dateiname angeführt. Werden die Strings direkt vom Game Code extrahiert, stehen den TranslatorInnen sogar nur der Figurename, der Text und der Dateiname zur Verfügung, obwohl der gesamte Kontext, d. h. das komplette Spiel, essenziell wichtig für eine erfolgreiche Übersetzung ist (vgl. Bernal-Merino 2015: 115).

#### 1.4.2. Gemeinsamkeiten zwischen dem Fach- und dem Videospieldübersetzen

Die Videospieldlokalisierung und das Fachübersetzen scheinen auf den ersten Blick nichts gemein zu haben. Viele Spieleentwickler selbst sehen ihre Spiele als kreative Schöpfung, ähnlich literarischen Werken und Filmen (vgl. Mangiron/O’Hagan 2013: 143), was hier nicht bestritten werden möchte. Dennoch kann gesagt werden: „[certain] games require translators to carry out a thorough investigation on the functionality and terminology of mechanical technology.“ (vgl. 2013: 125)

Mangiron (2018: 125) nennt den *Microsoft Flight Simulator* (1986–2020) als Beispiel, denn bei dieser Art Spiel müssen sich TranslatorInnen mit Aeronautik und echten Flugzeugen auseinandersetzen. Bei Autorennspielen wie der Forza-Reihe (2005–2019) und Sportspielen wie der FIFA-Reihe (1993–2020) werden ÜbersetzerInnen ebenfalls mit fachspezifischen Termini und Ausdrücken konfrontiert. Doch auch bei Spielen aus anderen Genres wie Fantasy oder Science-Fiction kommen bestimmte spezielle Namen für Waffen, Zaubersprüche, Gegenstände usw. vor (vgl. O’Hagan 2005: 9). Die Konsistenz dieser Begriffe zu bewahren, ist besonders bei Spielen, die Teil einer Reihe sind, wichtig.

Unabhängig vom Spielgenre sind die Benutzeroberfläche, Nutzerbedingungen sowie Anleitungen und Beschreibungen Teil eines jeden Spieles. Über die Benutzeroberfläche kann auf das Menü zugegriffen werden. Dort werden verschiedene Optionen zur Grafik, zur Spielsteuerung, zu Klangeffekten, zu unterschiedlichen Spielmodi, zu Systemkonfigurationen, zu Speicher- und Lademöglichkeiten usw. angezeigt (vgl. Sanz López 2013: 51). Bei den Nutzerbedingungen werden die Rechte und Pflichten der SpielerInnen sowie des Herstellers angeführt (vgl. 2013: 50). In Anleitungen werden Gesundheitswarnungen, Sicherheitshinweise, Informationen zur Altersfreigabe sowie die Garantie und Lizenzbedingungen für die Software, die hinsichtlich der Textsorte Rechtstexten sehr nahe sind, dargelegt (vgl. 2013: 49). Erkennbar bei

diesen Texten ist, dass sie eine informative Aufgabe übernehmen (vgl. Sanz López 2013: 28) und eine bestimmte, repetitive Terminologie zum Einsatz kommt (vgl. Mangiron 2018: 132).

Die meisten Texte, die dem Fachübersetzen zugeordnet werden, werden ebenfalls als informative Texte gesehen (vgl. Olohan 2013: 427), bei denen je nach Fachgebiet spezifische Termini zum Einsatz kommen.<sup>7</sup> Daher ist beim Übersetzen solcher Texte die Verwendung von computerunterstützten Übersetzungsprogrammen, sogenannten CAT-Tools naheliegend. Als solches CAT-Tool zählt unter anderem ein Terminologie-Management-System, das eine Terminologiedatenbank enthält, mit deren Hilfe ÜbersetzerInnen fachspezifische Begriffe in der Ausgangs- und Zielsprache festhalten und sie definieren sowie ordnen können. So können TranslatorInnen diese Termini und die dazu abgespeicherten Informationen jederzeit wieder abrufen. Terminologierecherche ist eine zeitaufwendige Arbeit, weshalb Terminologie-Management-Systeme dabei helfen, Zeit zu sparen. Darüber hinaus helfen sie, eine terminologische Konsistenz im Zieltext beizubehalten (vgl. Bowker 2002: 77).

Ein Translation-Memory-System ist eine Art Datenbank, in der Ausgangs- und Zieltexte gespeichert werden können. Auf diese Texte kann zu einem späteren Zeitpunkt beim Übersetzen eines neuen Textes zugegriffen werden, wobei das Programm Übereinstimmungen zwischen diesem und alten Texten erkennt. Diese Überschneidungen werden den ÜbersetzerInnen als Referenz angezeigt und können im Zieltext übernommen werden. So werden ältere Übersetzungen wiederverwendet, wodurch TranslatorInnen Zeit einsparen und effizienter arbeiten können (vgl. 2002: 92).

Interessanterweise werden CAT-Tools in der Videospieellokalisierung erst seit Kurzem angewendet, was für eine derart technologisierte Industrie, unüblich wirkt. (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013: 142). Ein Grund hierfür kann sein, dass, wie bereits erwähnt, Hersteller ihre Spiele als kreative Produkte sehen (vgl. Mangiron 2018: 132). Des Weiteren sind Spiele so divers, was sich auch in der Vielzahl an verschiedenen Genres widerspiegelt, weshalb Standardisierungsversuche nicht leicht zu bewerkstelligen sind (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013: 142).

In Anbetracht des terminologischen Aspektes bei Videospiele und des Umstandes, dass viele Spiele Teil einer ganzen Reihe sind, wäre der Einsatz von CAT-Tools in der Videospieellokalisierung durchaus sinnvoll, wie auch Mangiron/O'Hagan (2013: 96) betonen. Inwieweit VideospieleübersetzerInnen von CAT-Tools profitieren können und wie diese am besten einzusetzen sind, um den Lokalisierungsprozess zu optimieren, sind Forschungsfragen, von deren Beantwortung die Industrie, aber auch VideospieleübersetzerInnen profitieren können (vgl. Mangiron 2018: 132). Mit empirischen Studien zu den Vor- und Nachteilen von CAT-Tools im Bereich Videospieellokalisierung ließen sich Schlüsse darüber ziehen, ob spezielle CAT-

---

<sup>7</sup> Die Unterscheidung zwischen literarischen und nicht-literarischen Texten bzw. Literatur- und Fachübersetzen ist in der Translationswissenschaft ein umstrittenes Thema (vgl. Olohan 2013), worauf hier nicht weiter eingegangen werden soll.

Tools für diesen Bereich entwickelt werden müssten (vgl. O'Hagan 2005: 9). Ein weiteres Argument für den vermehrten Einsatz von Translation-Memory-Tools, ist, dass von vielen Spielen Fortsetzungen kreiert werden, die sich dem bestehenden Vokabular des Vorgängers bedienen (vgl. Dietz 2006: 132).

### 1.4.3. Gemeinsamkeiten zwischen dem Literatur- und dem Videospieldübersetzen

Eine „Weltformel zu Literarizität“ (Winko 2009: 374) gibt es nicht, weshalb es auch keine allumfassende Definition für das Literaturübersetzen gibt (vgl. Delabastita 2011: 196). Was als Literatur und was als Übersetzen angesehen wird, ist zudem auch kulturabhängig, weshalb „[s]tatic ‘one-size-fits-all’ definitions are rejected, and probably right so“ (2011: 197). Die allgemeine Wahrnehmung davon, was Literatur ist, beschränkt sich jedoch oft auf einige wenige bestimmte AutorInnen, meist VerfasserInnen von Klassikern, und auf Formate wie das Buch (vgl. Bernal-Merino 2009: 237). Delabastita (2011: 200) spricht hingegen von gewissen Textarten wie Comics, Science-Fiction-Büchern sowie Kinder- und Jugendliteratur, die zwar keinen Teil des Literaturkanons bilden, jedoch „some of literature’s conventional modes (e.g., fictionality, narrativity), functions (e.g., entertainment, defamiliarisation) or textual strategies (e.g., complexity, ambiguity, self-reference)“ vorweisen. Dies trifft auch auf gewisse Videospiele zu, die als kreative Werke angesehen werden können. Bernal-Merino äußert sich folgendermaßen dazu:

[G]ood quality writing plays a great part in the success of many video games because it enhances gameplay and anchors players’ immersion with good storytelling that give an extra dimension to the interactivity in the game. Yet, if the product of creative writing is not in the pages of a book but in a game, it seems unnatural and even outrageous to call it literature. (2009: 236)

Durch die Technologisierung unserer Gesellschaft hat sich das Gesicht der Literatur verändert. Literarische Werke können heutzutage in Form vieler verschiedener Medien erscheinen und sind nicht immer ausschließlich textbasiert wie zum Beispiel Comics und Mangas (vgl. 2009: 237–238). Daher ist Bernal-Merino der Ansicht, dass Literatur nicht mehr als „unisystem“, sondern als „system where all types of texts converge in a complex literary polysystem<sup>8</sup>“ (2009: 236) angesehen werden sollte (siehe Abb. 2).

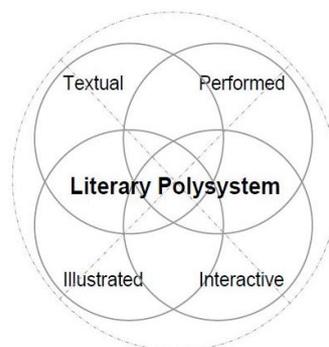


Abb. 2: *Literary Polysystem* (Bernal-Merino 2009: 238)

<sup>8</sup> Bernal-Merino lehnt sich hier an Even-Zohars Polysystemtheorie (1990) an.

Jegliche kreative Schöpfung kann mit dem Literarischen Polysystem dargestellt werden. Doch auf die Frage, worin genau die Schnittstelle zwischen literarischen Werken und Videospiele liegt, geht Bernal-Merino nicht ein. Der folgende Abschnitt soll hier Abhilfe schaffen.

Mit einem Blick auf die Funktionen, die literarische Werke aufweisen können, fällt die erste Gemeinsamkeit zwischen diesen und Videospiele auf, denn „the end purpose of the product [the video game] is entertainment“ (O’Hagan 2015: 755). Ein weiterer Berührungspunkt liegt in der Fiktionalität. Dies mag vielleicht nicht auf realitätsnahe Simulations- und Sportspiele zutreffen, aber sehr wohl auf Rollenspiele, die oft in einem Fantasy-Setting wie beispielsweise die *Witcher*-Reihe (2007–2015) oder in einem Science-Fiction-Setting wie beispielsweise die *Mass-Effect*-Reihe (2007–2017) angesiedelt sind (vgl. Dietz 2006: 122). „These games envision creatures, weapons, machines, entire planets completely different from the real world“ (2006: 124), vergleichbar mit Büchern dieser Genres. Hier lässt sich auch eine Parallele zwischen Büchern und Spielen herstellen, da die Genreklassifizierung von Büchern teilweise in den Bezeichnungen der verschiedenen Videospiele-Settings wiederzufinden sind (mehr dazu in Kapitel 2.3.3.2.).

Der Einsatz von Komik kann ebenfalls als literarisches Element gewertet werden (vgl. Spörl 2009: 140), was sich auch in einigen Spielen finden lässt: „[...] [humour] is often used in game design for characterization purposes and to facilitate players’ immersion in the game by providing comic relief“ (Mangiron 2016: 196). Wie aus dem Literaturübersetzen bekannt, geht das Übersetzen von Humor oft mit Problemen sowohl auf sprachlicher als auch vor allem auf kultureller Ebene einher (vgl. Vandaele 2010: 149). Beim Videospieleübersetzen ist dies nicht anders und wird sogar noch um Schwierigkeiten auf multimodaler Ebene erweitert (mehr dazu in Kapitel 2.2.10).

Eine weitere Schnittstelle zwischen dem Literatur- und Videospieleübersetzen liegt im Aspekt der Schreibweise bzw. im Ausdruck (vgl. Spörl 2009: 146). Wie in manchen literarischen Werken kommen auch in einigen Videospiele Dialekte und Akzente zum Einsatz. Üblicherweise werden ausgangssprachliche Dialekte in die Zielsprachige Standardsprache übertragen, doch in der Videospielelokalisierung werden hierbei oft Dialekte der Zielsprache verwendet. In *Final Fantasy IX* (2000) beispielsweise wird der Osaka-Akzent einer Figur im lokalisierten Spiel für das spanische Zielpublikum mit argentinischem Spanisch wiedergegeben (vgl. Mangiron 2016: 196).

Bernal-Merino (2009: 235) sieht gewisse Parallelen zwischen dem Übersetzen von Videospiele und jenem von Kinderbüchern, die, wie bereits erwähnt, verschiedene literarische Elemente vorweisen. Bei Letzterem spricht Lathey (2016: 38) in Anlehnung an Klingberg (1989) von „cultural context adaptation to describe the transformation of aspects of local culture in order to aid children’s understanding of the translated text.“ Dies lässt sich auch im Kontext der Videospieleübersetzung finden: „In some cases, a game cannot be simply translated [...], but must first be ‘culturalized’, i.e., adapted to account for certain cultural conventions and

preferences” (Dietz 2006: 129) und „translators have to be able to pick up any cultural references from the original and render them appropriately, either by maintaining them, adapting them or suppressing them in their translation” (Mangiron 2006: 313). Diese Übersetzungsstrategien sind auch in der Übertragung von Kinder- und Jugendliteratur wiederzufinden. Lathey (2016: 44–45) schlägt unter anderem vor, dass beim Übersetzen kulturelle Marker der Ausgangssprache übernommen, ersetzt oder ausgelassen werden können.

In der Translationswissenschaft allgemein und auch in jener zur Kinder- und Jugendliteratur (vgl. Lathey 2016: 38) finden sich die Begriffe *domestication* und *foreignization*, die auf Venuti (1995) zurückzuführen sind. In der Videospieldübersetzung sprechen manche TranslationswissenschaftlerInnen ebenso von diesen beiden Translationsstrategien. Fernández Costales beispielsweise äußert sich hierzu folgendermaßen:

The classic distinction [between foreignization and domestication] is intended to establish a difference between translations aimed to keep a ‘foreign flavour’ or those texts adapted to the particular features and standards of the target culture. (2012: 395)

Im Kontext der Videospieldlokalisierung kann hier beispielhaft die Lokalisierung der japanischen Spiele *Final-Fantasy X* (2001) und *Final Fantasy X-2* (2003) ins Englische genannt werden, bei dem sich die ÜbersetzerInnen für die einbürgernde Strategie (Schleiermacher 1838) entschieden haben (vgl. Mangiron/O’Hagan 2006: 16). Die beiden TranslationswissenschaftlerInnen Mangiron/O’Hagan führten eine Fallstudie zu den Videospielden dieser Reihe durch und erklären die Umsetzung dieses Übersetzungsansatzes folgenderweise:

[The] domestication is achieved mainly by the use in the target text of idiomatic and colloquial language, the adaptation of jokes, sayings and cultural references, and the re-creation of new cultural references and plays on words. All this gives a distinctive, original flavour to the localised version. (2006: 16)

Vergleichsweise dazu kann im Kontext des Kinder- und Jugendbuchübersetzens die Übertragung des englischen Wortes *sherbet lemon* in J. K. Rowlings *Harry Potter und der Stein der Weisen* ins Deutsche genannt werden. Bei diesem Begriff handelt es sich um ein Bonbon mit Zitronengeschmack gefüllt mit Brausepulver. In der deutschen Version wurde diese typisch britische Süßigkeit mit Zitronenbrausebonbon übersetzt. Wäre das Wort *sherbet*, was Limonade oder Sorbet bedeuten kann, wortwörtlich übertragen worden, wäre ein völlig anderes Bild als jenes im Original entstanden (vgl. Lathey 2016: 40–41).

#### **1.4.4. Videospieldübersetzen im Kontext der Intermedialität**

##### ***1.4.4.1. Intermedialität oder Transmedialität? – Klärung der Begriffe***

Dass Filme auf Büchern basieren, ist wohl die bekannteste Variante von Intermedialität. Doch es gibt auch Videospielden, die auf Filmen basieren und umgekehrt. Tatsächlich bestehen solche intermedialen Beziehungen zwischen den verschiedensten Medienprodukten aller Art und kommen in unterschiedlichen Kommunikationsformen vor (vgl. Elleström 2020: 1). Wie bei

der Debatte um den Literaturbegriff ist auch die Antwort auf die Frage, wie Intermedialität zu definieren ist, nicht eindeutig festzumachen. Rippl (2015: 16) fasst die Frage um den Begriff Intermedialität gut zusammen:

Intermediality is a semantically contested, inconsistent term whose various definitions refer to a general problem centered around the term 'medium', which itself has accumulated a wide range of competing definitions. [...] Clearly, media allow for the production, distribution and reception of signs, hence they enable communication, but in spite of the many definitions on offer, there is not one definition of 'medium' which scholars working in the field of literary, cultural and media studies would agree on.<sup>9</sup>

Intermedialität ist eine Sammelbezeichnung, die je nach Disziplin und Verwendung variiert (vgl. 2015: 19). Auch wenn sich die Definition des Terminus Intermedialität als problematisch herausstellt, gibt es Begriffserklärungen und Unterteilungen des Konzeptes Intermedialität, welche von vielen WissenschaftlerInnen geteilt werden. Hierzu zählt unter anderem die Klassifizierung Rajewskys (2005: 47ff), mit der einzelne Medienprodukte und ihre Beziehungen zu anderen spezifisch analysiert werden können:

- *medial transposition*: Hierbei findet ein „Medienwechsel“ statt, bei dem das Original eines Filmes, Buches etc. die Quelle eines neu gestalteten Medienproduktes darstellt, z. B. eine Filmadaption.
- *media combination*: Ein Medienprodukt kombiniert zwei oder mehrere für Medientypische semiotische Kommunikationskanäle. Hiermit kann also aufgezeigt werden, dass beispielsweise Filme teilweise die gleichen semiotischen Kommunikationskanäle wie das Theater verwenden, z. B. den visuellen.
- *intermedial references*: Hierbei verweist ein Medienprodukt auf ein anderes, z. B. eine Referenz in einem Film auf ein Gemälde.

Allerdings weist diese Klassifizierung „borderline cases [which are] hard to classify, and multiple labeling of one and the same phenomenon is sometimes necessary“ auf (vgl. Rippl 2015: 21). Die vorliegende Masterarbeit wird sich auf den Begriff *medial transposition* konzentrieren, da hiermit der in diesem Kapitel untersuchte Gegenstand (Videospiele, die auf anderen Medienprodukten basieren) abgedeckt wird.

In der Literatur findet sich jedoch noch ein anderer Begriff, die Transmedialität, die dem Konzept der *medial transposition* gleicht. Dieser wird verwendet, um „transmedial phenomena that are non-specific to individual media (motifs, thematic variation, narrativity)“ (Wolf, W. 2005: 253) zu beschreiben. Eine weitere Erklärung liefert Straumann (2015: 222): „The term ‘transmediality’ [...] is used to refer to textual elements such as plots and characters that appear in a variety of different media.“ Transmedialität und *medial transposition* können also als Synonyme gesehen werden, und da letzteres als Unterbegriff der Intermedialität gilt, kann auch die Transmedialität als ein solcher verstanden werden.

---

<sup>9</sup> Auf die Diskussion über die Definitionsbestimmung des Begriffs Medium wird hier nicht weiter eingegangen. Für einen detaillierteren Aufriss s. Rippl (2012).

Dem Konzept der Transmedialität steht wiederum der Begriff Transmediation nahe. Dieser wird verwendet, wenn es zu einer „repeated representation of media traits“ (Elleström 2020: 3) kommt. So wird ein Musikstück sowohl in Form von Noten (geschrieben auf einem Blatt Papier, also visuell) als auch in Form von Tönen (ausgehend von einem Musikinstrument, also auditiv) als das gleiche registriert (vgl. 2020: 4). Transmedialität beschreibt somit das allgemeine Konzept des Medienwechsels und Transmediation den dazugehörigen Prozess.

#### **1.4.4.2. Videospielübersetzen und Transmedialität**

Malenova (2018) analysiert mögliche kreative Vorgangsweisen bei der Translation von transmedialen Projekten und greift ebenfalls auf den Begriff *transmedia* zurück. Sie beschäftigt sich zwar mit transmedialen Produkten im Allgemeinen, jedoch können ihre Ansätze und Vorschläge ebenfalls auf den Kontext des Videospielübersetzens umgemünzt werden. Um terminologische Konsistenz zu bewahren, wird von nun an der Begriff Transmedialität für die Analyse von Videospielen verwendet, die auf anderen Medienprodukten basieren.

Von Filmen, über Bücher und Comics bis hin zu Spielzeug – Videospiele können auf den verschiedensten Produkten basieren. In vielen Fällen bestehen sogar transmediale Beziehungen zwischen mehreren, verschiedenen Medienprodukten. Hier kann von transmedialen Projekten gesprochen werden, bei denen „integral elements of a fiction get dispersed systematically across multiple delivery channels for the purpose of creating a unified and coordinated entertainment experience“ (Jenkins 2011: o. S.).

Ein Beispiel eines transmedialen Projekts stellt J. K. Rowlings berühmte Harry-Potter-Serie (1997–2007) dar, zu der es Medienprodukte in Form von Büchern, Filmen und Spielen gibt (vgl. Mangiron/O’Hagan 2013: 72), oder die Comicfigur Batman, die es transmedial auf Kinoleinwände und Spielkonsolen geschafft hat (vgl. O’Hagan 2012b: 135). Aber es geht auch in die andere Richtung: Auf Basis der Videospiel-Reihe *Tomb Raider* (1996–2018) sowie der Final-Fantasy-Videospiele (1987–2020) wurden mehrere Filme kreiert (vgl. Mangiron/O’Hagan 2013: 71).

Die Film-, die Buch- und die Videospielindustrie nutzt die transmediale Strategie, um aufbauend auf den Erfolg des vorangegangenen Produktes Gewinn zu erzielen (vgl. Bernal-Merino 2009: 238). Im Falle der Transmediation zwischen einem Videospiel und anderen Medienprodukt, bedeutet der Medienwechsel „the reworking of the original source into a different format that will, ideally, combine the creative charm of the old content and the thrill of the new multimedia interactive technology in a way that is agreeable to both“ (2009: 234).

Die Quelle eines neuen transmedialen Produktes ist urheberrechtlich geschützt, weshalb vor der Verwendung des Medienproduktes als Vorlage die Rechte hierfür erworben werden müssen. Dadurch unterliegen Hersteller transmedialer Produkte strikter Vorgaben, an die sie sich zu halten haben (vgl. 2009: 240). Diese Richtlinien, Marketingstrategien sowie bereits existierende Übersetzungen der Vorlage oder anderer Medienprodukte eines transmedialen Projektes führen zu gewissen Einschränkungen, denen TranslatorInnen transmedialer Texte

gegenüberstehen. Die sonst großen Freiheiten, denen VideospielübersetzerInnen beim Lokalisieren „unabhängiger“ Videospiele oft geboten werden, sind für TranslatorInnen von Texten transmedialer Produkte somit begrenzter (vgl. Mangiron/O’Hagan 2013: 74). Videospiele basierend auf Büchern zu kreieren ist

always a balancing act that has to be carefully planned. The main storylines and characters cannot be altered because it is the reason why players are going to buy the game in the first place, and this is the raw material from which to create a series of interactive stories that give an extra dimension to the gameplay. (Bernal-Merino 2009: 242)

Das transmediale Videospiel sollte sich nicht zu sehr vom ausgehenden Medienprodukt distanzieren, um Fans der Vorlage nicht vor den Kopf zu stoßen. Daher versuchen AutorInnen von Videospieltexten, Dialoge und Textpassagen des Originals oder des transmedialen Projektes einzubauen sowie deren Figuren und den Stil getreu abzubilden (vgl. 2009: 239).

TranslatorInnen transmedialer Produkte müssen sich daher mit der Vorlage und eventuell den anderen Produkten eines transmedialen Projektes vertraut machen. Dazu gehören nicht nur die Geschichte und die Figuren, sondern auch Namen, Orte, eventuelle Wortkreationen des/r OriginalautorIn, Referenzen usw. (vgl. Malenova 2018: 778). Damit hängt auch die Recherche zu bereits bestehenden Übersetzungen in der Zielsprache zusammen, um terminologische Konsistenz zu garantieren (vgl. 2018: 779). In manchen Fällen werden TranslatorInnen Glossare und Translation-Memories hierfür zur Verfügung gestellt, jedoch ist das in der Realität leider oft nicht der Fall (vgl. Bernal-Merino 2009: 245). Wie auch bei Videospielen, die ohne Vorlage frei erfunden sind, spielt der kulturelle Faktor eine Rolle, weshalb ÜbersetzerInnen teilweise Änderungen vornehmen dürfen, „in order to bring the story closer to the target audience“ (Malenova 2018: 781).

#### **1.4.5. Der hybride Charakter der Videospielübersetzung**

Rückblickend kann gesagt werden, dass Videospiele sehr divers sind, und sich durch bestimmte Eigenschaften gewisse Gemeinsamkeiten mit anderen translatorischen Bereichen ergeben. Die Schnittstelle zwischen der Audiovisuellen- und Videospielübersetzung kann darin gesehen werden, dass bei beiden translatorischen Tätigkeiten mit Texten, die sich mehreren semiotischen Botschaftsträgern bedienen, gearbeitet wird. Die wohl auffälligste Überschneidung dieser Bereiche, ist das Übersetzen im Kontext der Untertitelung und Synchronisierung, auch wenn sich die Praxen der beiden durch fehlende Standards in der Videospiellokalisierung voneinander unterscheiden.

Was die Videospiellokalisierung und das Fachübersetzen gemein haben, ist das Auseinandersetzen mit spezifischer Terminologie, die den Einsatz von CAT-Tools nicht nur im Bereich des Fachübersetzens, sondern auch in der Videospielübersetzung nahelegt. Zusätzlich werden VideospielübersetzerInnen mit Texten konfrontiert, die man eher beim Fachübersetzen erwarten würde, wie beispielsweise Lizenzvereinbarungen.

Zwischen der Videospieldübersetzung und dem Literaturübersetzen ergeben sich vor allem bei Videospielden mit ausgefeilten Geschichten gewisse Parallelen wie der Einsatz von Humor, von Dialekten und Soziolekten, verschiedener Stile und Register sowie das Vorkommen von Motiven, Themen und Charakteren, die aus literarischen Genres bekannt sind.

Videospielde können auch auf anderen Medien basieren, weshalb bereits bestehende Theorien zum transmedialen Übersetzen genauso auf gewisse Videospielde angewendet werden können. All diese Schnittstellen zu anderen translatorischen Bereichen und ihre bestimmten Eigenheiten verleihen der Videospieldeübersetzung ihren hybriden Charakter. Diese Hybridität, sowie die Multimodalität von Videospielden, hat auch Auswirkungen auf die Übersetzungsprobleme, mit denen VideospieldeübersetzerInnen konfrontiert werden und von denen sich die Kompetenzen ableiten lassen, die sie für die erfolgreiche Abwicklung einer Videospieldeübersetzung aufweisen müssen.

## **2. Die Schwierigkeiten der Videospieldelokalierung und die damit verbundenen Kompetenzen von VideospieldeübersetzerInnen**

Schon viele TranslationswissenschaftlerInnen haben sich mit dem Thema der Übersetzungsschwierigkeiten im Allgemeinen (z. B. Wilss 1977, Nord 1987) und bezogen auf bestimmte Bereiche (z. B. Kittel et al. (2008) zu sprachlich-stilistischen Problemfeldern, Panier (2012) zu Problemen bei der Filmübersetzung) auseinandergesetzt. Dennoch scheint es keine allumfassende Definition zu geben, die die vielfältigen Einzelercheinungen ganzheitlich abdecken würde. In der einschlägigen Literatur werden Begriffe wie „Übersetzungshindernis“, „Übersetzungsproblem“ oder „Übersetzungsproblematik“ meist als Synonyme von „Übersetzungsschwierigkeiten“ verwendet (vgl. Thome 2008: 436–437)<sup>10</sup>. Unter Einbeziehung verschiedenster Definitionsansätze (s. Thiel 1975: 24, Wilss 1977: 202 f., Krings 1986: 121, Lörsher 1991: 94, Nord 1987, 1988, 1993, Henschelmann 1999: 23f.) hat Thome (2008: 439) versucht, eine umfassende Begriffsbestimmung zu erarbeiten:

[Eine] Übersetzungsschwierigkeit [ist] jede Behinderung oder Hemmung translatorischen Handelns [...], die dem Übersetzer/der Übersetzerin aus den spezifischen arbeitspraktischen Bedingungen, aus dem subjektiven Sach- bzw. Sprachwissen und der individuellen Transferkompetenz, aus den beiden involvierten Sprachen mit ihrem jeweiligen kulturellen Hintergrund, aus dem ausgangssprachlichen Text mit seinen funktionalen, semantischen und formalen Besonderheiten sowie aus der Erstellung des zielsprachlichen Textes und den damit verbundenen pragmatischen, inhaltlichen und sprachlich-stilistischen Erfordernissen erwachsen und deren Überwindung entsprechende Anstrengungen abverlangt.

Diese Definition ist sehr komplex und scheint ein Sinnbild ihrer selbst zu sein. Sie deckt aber viele wesentliche Faktoren des Übersetzungsprozesses und -ablaufs ab. Was jedoch fehlt, ist die Berücksichtigung des non-verbalen Aspektes des Ausgangs- und Zieltextes, der genauso

---

<sup>10</sup> Einzig Nord (1987, 1988, 1993) und später auch Henschelmann (1999: 23f.) unterscheiden explizit zwischen Übersetzungsschwierigkeiten und Übersetzungsproblemen.

Teil der Botschaft und des Kommunikationsaktes ist. Gerade bei multimodalen Medien, wie es das Videospiel ist, bildet der non-verbale Teil ein Kernelement und ist daher bei der Übersetzung dieser stets zu beachten. Dennoch bietet sich Thomes Begriffsbestimmung der Übersetzungsschwierigkeit als theoretische Basis für Kapitel 2 an, soll aber mit *multimodalen Besonderheiten* sowie *multimodalen Erfordernisse* erweitert werden. Es soll auch betont werden, dass Übersetzungsschwierigkeiten nicht auf eine unzureichend äquivalente Beziehung zwischen Ausgangs- und Zieltext zurückzuführen sind. Im Kontext der Videospielübersetzung gelten nicht Sprache und Äquivalenz als Maximen, sondern funktionsgerechtes Übersetzen aller vorkommender Modi unter Berücksichtigung des Mediums, des Genres und der Kultur des Ausgangs- sowie Zielpublikums.

Bei jenen AutorInnen, auf die sich Thome bei seiner Begriffsbestimmung bezieht, finden sich neben ihren Definitionsansätzen auch verschiedene Typologisierungen von Übersetzungsschwierigkeiten. Es ist erkennbar, dass sie stark von der generellen Zielsetzung der jeweiligen TranslationswissenschaftlerInnen beeinflusst sind. Daher überschneiden sie sich nur teilweise und fallen größtenteils sehr differenziert aus (vgl. Thome 2008: 441–442). Auch hier versucht Thome alle Typologisierungsansätze zu fusionieren und zu einer ganzheitlichen Typologie zu gelangen (s. 2008: 442–444).

Da sich die vorliegende Masterarbeit auf das Übersetzen von Videospielen konzentriert, wird eine eigens darauf zugeschnittene Typologie angestrebt, die auf einem funktionalen und multimodalen Konzept von Translation basiert, wonach alle vorkommenden Modi in einem Videospiel, die Besonderheiten des Mediums Videospiel und das Genre des zu übersetzenden Videospiels berücksichtigt werden müssen, um ein Videospiel so zu übersetzen, dass es die gewünschte Wirkung beim neuen Zielpublikum hat und seinen Zweck zur Unterhaltung erfüllt.

Die Videospieellokalisierung weist verschiedenen Schnittstellen zu anderen Bereichen der Translationswissenschaft auf, was sich auch in den Übersetzungsproblemen zur Videospieellokalisierung niederschlägt. Übersetzungsschwierigkeiten<sup>11</sup>, die bereits aus dem Literaturübersetzen, Fachübersetzen und Audiovisuellen Übersetzen bekannt sind, treten auch bei der Videospieellokalisierung in ähnlicher Form in Erscheinung. Zusätzlich werden TranslatorInnen mit medienspezifischen Problemen konfrontiert, weshalb zwischen Übersetzungsproblemen außersprachlicher (2.1.) sprachlich-kultureller sowie (2.2.) multimodaler und medienspezifischer Natur differenziert (2.3.) wird.

Keineswegs ist diese Kategorisierung als Isolierung der verschiedenen Translationsphänomene zu verstehen. Übersetzungsschwierigkeiten sprachlich-kultureller, multimodaler und medienspezifischer sowie außersprachlicher Natur beeinflussen einander und überschneiden sich. Die Aufteilung dient analytischen Zwecken, die das komplexe System der verschiedenen Übersetzungsschwierigkeiten übersichtlicher gestalten soll.

---

<sup>11</sup> Übersetzungsschwierigkeiten und Übersetzungsprobleme werden hier synonym verwendet.

## 2.1. Übersetzungsschwierigkeiten außersprachlicher Natur

Außersprachliche Übersetzungsschwierigkeiten können durch die problematischen Arbeitsbedingungen von VideospieldübersetzerInnen auftreten, worauf in diesem Kapitel eingegangen werden soll. Dabei handelt es sich zwar um ein Problem außersprachlichen Ursprungs, das sich aber auf vielen verschiedenen Ebenen äußern kann.

Eine Übersetzungsschwierigkeit außersprachlicher Natur lässt sich auf das sogenannte *Outsourcing-Modell*<sup>12</sup> zurückführen. Es ist das gängigste Lokalisierungsmodell, bei dem sich nicht der Spieleentwickler selbst, sondern eine Lokalisierungsfirma um die Übersetzung kümmert. Diese sucht sich freiberufliche ÜbersetzerInnen aus, die oft keinen Kontakt zueinander haben und denen aus Datenschutzgründen der Zugriff auf das Spiel verweigert wird.

Als Hilfestellung stellen Spieleentwickler den Lokalisierungsfirmen für gewöhnlich ein *localization kit* zu Verfügung. Dieses enthält allgemeine Informationen über das Projekt und das Spiel, Referenzmaterialien in Form von Glossaren zur Terminologie, teilweise auch Software-Programme und CAT-Tools, den Quellcode des Spieles (falls die Lokalisierungsfirma auch für das Wiedereinfügen der übersetzten Textfragmente zuständig ist) sowie all die zu übersetzenden *assets*. In der Realität sieht es aber oft anders aus. Denn wie viele Bestandteile des *localization kits* tatsächlich bereitgestellt werden, ist von der Erfahrung des Spieleentwicklers und dessen Bewusstsein für die Notwendigkeit eines umfangreichen *localization kits* abhängig. Und auch wenn ein vollständiges *localization kit* bereitgestellt wird, kann es noch lange nicht das Gesamtbild des Videospieles kompensieren (vgl. Mangiron/O’Hagan 2013: 118–120).

Das fehlende Videospiele und die damit einhergehende Kontextlosigkeit führen zu verschiedensten Übersetzungsschwierigkeiten. Auf semantischer Ebene kann die Polysemie eines Wortes zum Problem werden, wenn das dazugehörige Bild notwendig ist, um die an dieser Stelle intendierte Bedeutung festzustellen zu können. Auf semiotischer Ebene sind Neologismen erwähnenswert, die vor allem im Fantasy- und Science-Fiction-Bereich häufig anzufinden sind und beispielsweise Rüstungen, Waffen, Nahrungsmittel, Tränke, Zaubersprüche, Monster, Völker etc. benennen sollen. Es ist möglich, dass der begrenzte Kontext gegeben durch das *localization kit* ausreicht, doch in manchen Fällen ist der Gesamtkontext unabdingbar, um eine zufriedenstellende Übersetzung liefern zu können.

Auf das Lokalisieren vom Englischen ins Deutsche bezogen stellen beispielsweise Berufsbezeichnungen und *it* hinsichtlich der geschlechtlichen Markierung ein Problem dar. Generell sind Ausdrücke, die auf die Sprechsituation verweisen (z. B. *this, that, here, there*), schwieriger zu übersetzen, wenn das Bildmaterial fehlt (vgl. Sanz López 2013: 83–88). Haben Translato-

---

<sup>12</sup> Die zweite Variante ist das *In-House-Modell*, bei dem der Spieleentwickler das Spiel selbst übersetzt und für gewöhnlich eine eigene Abteilung hierfür besitzt. Es gibt eine/n LokalisierungsmanagerIn, der/die freiberufliche ÜbersetzerInnen koordiniert und im Kontakt mit dem Entwicklerteam steht. TranslatorInnen erhalten ein *localization kit* und Zugriff auf das Originalspiel. Der Lokalisierungsprozess startet dann, wenn das Spiel fertig oder zumindest fast fertig ist. Dieses Modell bietet bessere Arbeitsbedingungen und erhöht die Chancen auf eine gute Übersetzung (vgl. Mangiron/O’Hagan 2013: 121).

rInnen keinen Zugriff auf das Videospiel ist zusätzliches Wissen über Videospielgenres, Settings und die Kultur der GamerInnen<sup>13</sup> hilfreich, da es eventuell bestimmte Lücken im Kontext füllen kann.

Zusätzlich kommt beim *Outsourcing-Modell* das *Sim-Ship-Modell* (von *simultaneous shipment*) zur Anwendung, demzufolge ein Videospiel für alle verfügbaren Sprachen zeitgleich auf dem Markt erscheinen soll. Dabei wird mit dem Übersetzungsprozess begonnen, während das Videospiel noch in der Entwicklung ist und sich daher Teile des Videospieles noch ändern können, was zu Fehlübersetzungen führen kann (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013: 130).

Auch wenn mit dem Lokalisieren während des jahrelangen Entwicklungsprozesses begonnen wird, haben VideospielübersetzerInnen unter großem Zeitdruck zu arbeiten, da dem Übersetzungsprozess nur sehr wenig Zeit davon eingeräumt wird und folglich knappe Abgabefristen vorliegen. Darunter kann die Qualität der Übersetzung leiden, da weniger Zeit für das Korrekturlesen besteht. Zusätzlich sind mehrere TranslatorInnen für eine Sprache zuständig, was terminologische Kohärenz erschwert und den Stil negativ beeinflussen kann, zumal die Kommunikation zwischen den meist freiberuflichen ÜbersetzerInnen fehlt bzw. über den/die LokalisierungsmanagerIn abläuft (vgl. Sanz López 2014: 94).

## **2.2. Übersetzungsschwierigkeiten sprachlich-kultureller Natur**

Viele Übersetzungsprobleme sprachlich-kultureller Natur ähneln jenen, die in der Translationswissenschaft bereits von verschiedenen WissenschaftlerInnen im Rahmen des Literaturübersetzens oder Fachübersetzens beleuchtet wurden. Daher wurde entschieden, dass Übersetzungsschwierigkeiten auf sprachlicher Ebene für diese Analyse in einem eigenen Punkt behandelt werden sollen. Das Potenzial an möglichen Problemfällen wird hier nicht ausgeschöpft, jedoch soll beispielhaft auf einige Schwierigkeiten des Videospielübersetzens sprachlich-kultureller Natur eingegangen werden. Zusätzlich soll auch noch angemerkt werden, dass Kultur und Sprache zwar nicht voneinander zu trennen sind, Kultur aber nicht nur auf Sprache, sondern auf alle Modi einen starken Einfluss hat.

### **2.2.1. Die Rolle der Kultur beim Videospielübersetzen**

Sprache ist ein wichtiges Kommunikationsmittel, das nicht nur als Informationsträger dient, sondern auch die Basis menschlicher Beziehungen darstellt, mit der sich der Mensch in seiner jeweiligen Gesellschaft und Kultur positioniert und bewegt. Mitglieder einer Kultur stehen unter ihrem ständigen Einfluss, der sich auf ihre Werte, Normen, Konventionen, Traditionen, Ideologien, Diskurse u. v. m. auswirkt. Diese kulturellen Elemente werden durch Sprache vermittelt, weshalb die enge Verbindung zwischen Kultur und Sprache nicht zu verleugnen ist (vgl. House 2008: 495).

---

<sup>13</sup> Videospielgenres und Settings werden in Kapitel 2.3.3.2. und die Kultur der GamerInnen in Kapitel 2.2.1.1. näher besprochen.

Jeder kann sich etwas unter dem Begriff Kultur vorstellen und fühlt sich einer (oder vieler mehrerer, wenn Kultur nicht ausschließlich an Ländergrenzen festgemacht wird) zugehörig. Dennoch stellt sich eine klare Definition von Kultur als äußerst schwierig heraus, wie die Vielzahl an unterschiedlichen Begriffsbestimmungen (z. B. Kroeber/Kluckhohn 1952) bezeugt (vgl. Katan 2004: 16). Sie ist Gegenstand vieler verschiedener Disziplinen wie der Anthropologie, Soziologie, Philosophie, Literatur und Translationswissenschaft, wobei die jeweiligen Begriffsbestimmungen je nach eingenommener Perspektive und Zugang zum Thema anders ausfallen (vgl. House 2008: 494).

Eine der wohl bekanntesten und meistzitiertesten Definitionen ist jene des Anthropologen Edward B. Tylor aus dem Jahr 1871: „Culture [...] is that complex whole which includes knowledge, belief, art, morals, law, customs and any other capabilities and habits acquired by man as a member of society.“ (2010: 1) Diese Definition bietet eine gute Basis für ein allgemeines Verständnis des Begriffs.

Für diese Arbeit eignet sich aber eine Begriffsbestimmung, die die Praxisrelevanz von Kultur im Kontext der Translationswissenschaft und des Übersetzens vermittelt, besser, wofür zwei verschiedene Definitionen herangezogen werden sollen. Katan (2020: 137) sieht Kultur als „[...] that web of significance which locates a text, a translator and a reader within a particular set of contexts, understood in terms of place, community, idea or ideology“. Eine ausführlichere Begriffsbestimmung bietet Göhring (1999: 112–113), in der Normen und Erwartungen der Kulturen zentrale Aspekte sind:

[...] Kultur [lässt sich] für die Zwecke des Übersetzers und Dolmetschers (sic!) definieren als das, was dieser (sic!) im Hinblick auf seine (sic!) Ausgangsgesellschaft und auf seine (sic!) Zielgesellschaften wissen und empfinden können muß (sic!), (1) damit er (sic!) beurteilen kann, wo sich Personen in ihren verschiedenen Rollen so verhalten, wie man es von ihnen erwartet [...]; (2) damit er (sic!) sich in den gesellschaftlichen Rollen [...] erwartungskonform verhalten kann [...]; (3) damit er (sic!) die natürliche und die vom Menschen geschaffene Welt [...] jeweils wie ein Einheimischer (sic!) wahrnehmen kann.

Auch bei der Lokalisierung eines Videospiele werden TranslatorInnen mit einem verflochtenen System aus verschiedenen Bedeutungen, Texten, Kontexten, Werten, Normen, Konventionen, Ideologien und Diskursen der Ausgangssprache und -kulturen konfrontiert, das sie gemäß der Erwartungen des Zielpublikums, die stark mit ihren Werten, Normen, Konventionen etc. zusammenhängen, in die Zielsprache und die damit verbundene Kulturen übertragen müssen.

Warum hier nicht von Ausgangs- bzw. Zielkultur im Singular die Rede ist, lässt sich auf Vermeers dreifachen Schichtung von Kultur in Para-, Dia- und Idiokultur zurückführen (vgl. 1990: 59 ff.). Seiner Auffassung nach handelt es sich bei einer Parakultur um eine Gesamtgesellschaft. Was genau diese Gesamtgesellschaft sein soll, bleibt ungeklärt, kann aber so verstanden werden, dass beispielsweise die asiatische oder amerikanische Gesellschaft jeweils eine Parakultur darstellen. Parakulturen können wiederum in Diakulturen gegliedert werden und entsprechen bestimmten sozialen Gruppen (z. B. die der Jugendlichen), Klassen (z. B. Arbeiterklasse) oder Berufs- und Interessensgruppen (z. B. ÜbersetzerInnen, GamerInnen) (vgl.

Prunč 2002: 176–177). Die kleinste kulturelle Einheit stellt die Idiokultur dar, die nach Vermeer (vgl. 1990: 59) bloß das Individuum definiert. Prunč (2002) hingegen sieht sie als Kultur von Kleinstgruppen (z. B. Familie, Freunde). Ob nun nach Vermeers oder Prunčs Auffassung von Idiokultur gegangen wird, ist aus translationswissenschaftlicher Perspektive irrelevant, da beide über den möglichen Rahmen translatorischer Bemühungen hinausgehen.

Kulturen sind aber nicht als statische, immer gleichbleibende Einheiten zu sehen. Vor allem durch die Globalisierung und das Internet sind Menschen international vernetzt, und es herrscht reger Austausch zwischen den Kulturen. Sie sind immer wieder neuen Einflüssen ausgesetzt, weshalb sie sich mit der Zeit in einem dynamischen Prozess verändern können (vgl. Katan 2020: 136). Diesen Entwicklungen stets zu folgen ist eine Herausforderung für TranslatorInnen, die jedoch notwendig ist, da die Para- und Diakulturen der Ausgangs- und Zielsprache beim Übersetzungsprozess stets zu berücksichtigen sind, um zielgruppengerecht übersetzen zu können.

Das gleiche gilt auch für VideospielübersetzerInnen. Videospiele werden in erster Linie zur Unterhaltung geschaffen, weshalb das Hauptaugenmerk darauf liegt, spannende und packende Geschichten zu schreiben. Ob gewisse Inhalte nun in dieser oder jener Kultur akzeptabel sind oder nicht, spielt in diesem Schritt der Entwicklung keine vorrangige Rolle, auch da realistisch gesehen AutorInnen nicht über alle Kulturen, für die ein Videospiel erhältlich sein wird, Bescheid wissen kann. Und auch wenn versucht werden würde, ein Spiel so „kulturneutral“ wie möglich zu gestalten, würden die AutorInnen unbewusst Elemente ihrer Kulturen einbauen, sodass ihre Wertvorstellungen und Überzeugungen „durchscheinen“ würden (vgl. Méndez González 2016: 742).

Daher spielen TranslatorInnen als „kulturelle MediatorInnen“ eine wichtige Rolle, um kulturspezifische Elemente, die das Zielpublikum als verwirrend, verfremdend oder im schlimmsten Fall sogar anstößig und beleidigend empfinden würde, ausfindig zu machen und je nach gewünschtem Effekt adäquat in die Zielsprache zu übertragen. Dabei werden nicht nur verbale, sondern auch non-verbale Elemente berücksichtigt. Negative Reaktionen auf gewisse Videospielinhalte sind auf die Moralvorstellungen und Erwartungen der SpielerInnen zurückzuführen, die von ihrem ethnischen und politischen Hintergrund, ihren kulturellen Werten und Traditionen, ihrer Religion und Landesgeschichte u. v. m. abhängig sind (vgl. Mangiron 2016: 195–196). All diese Faktoren beeinflussen ihre Einstellung gegenüber heikler und in manchen Kulturen tabuisierter Themen wie Gewalt, Sex, Nacktheit, Alkohol, Drogen, Glücksspiel, Schimpfwörter und jegliche Art von Diskriminierung, aber auch gegenüber historisch und geopolitisch sensible Themen. Hier kommen Institutionen wie PEGI und USK ins Spiel, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, Videospielinhalte zu bewerten und die Altersstufen zu bestimmen, ab denen ein Spiel bedenkenlos konsumiert werden kann (vgl. Kim 2019: 20–21)<sup>14</sup>.

---

<sup>14</sup> Mehr dazu in Punkt 2.2.1.2..

Kulturspezifische Elemente in einem Videospiel müssen aber nicht zwangsläufig als ver fremdend oder obszön empfunden werden. Die Handlung mancher Spiele ist in die reale Welt eingebettet, wobei die Umgebung und das Setting entscheidend für die ganze Geschichte ist, wie beispielsweise in *Sekiro: Shadows Die Twice* (2019). Hier ist die fiktive Welt an die Sengoku-Zeit der japanischen Geschichte angelehnt, und GamerInnen nehmen die Rolle eines Shinobi ein. In diesem Fall müsste das Spiel wohl komplett neu geschrieben werden (z. B. Ritter statt Shinobi für ein deutschsprachiges Publikum), um die kulturelle Markierung an ein beispielsweise deutsches Zielpublikum anzupassen. Das läge aber auch gar nicht im Interesse der SpielerInnen, da sie sich bewusst für Spiele dieser Art entscheiden und eine kulturelle Andersartigkeit auch erwarten, wenn nicht sogar wünschen. Auch bei J-RPGs (japanische Role Playing Games) heißen viele SpielerInnen einen gewissen „japanischen Flavor“ willkommen (vgl. Mangiron/O’Hagan 2013: 330).

Bei vielen Videospieldokalisierungen wird eine komplette Anpassung an die Zielkultur bevorzugt, damit dem Spielerlebnis nichts im Weg steht. In manchen Fällen würde aber genau das dem Spielerlebnis hinderlich sein, da das lokalisierte Videospiel so nicht den Erwartungen des Zielpublikums entspräche, weshalb hier das Beibehalten ausgangskultureller Elemente ratsam wäre. Oft kann aber auch gar nicht in streng voneinander getrennten, binären Kategorien gedacht werden, das heißt, dass entweder eine *einbürgernde* oder *verfremdende* Übersetzung (Schleiermacher 1813) das Ziel sein soll (vgl. Mangiron/O’Hagan 2013: 331).

Beispielsweise kann zwar auf der Makroebene eine einbürgernde Übersetzungsstrategie angestrebt werden und dennoch bei vereinzelt Stellen im Videospiel eine verfremdende Übersetzungslösung gewählt werden. Eine angemessene Herangehensweise zu wählen ist kein Leichtes für TranslatorInnen, da viele verschiedene Faktoren wie das Spielgenre, die Erwartungen des Zielpublikums und die Ausgangs- sowie Zielkulturen (im Sinne von Para- und Diakulturen) Einfluss auf diese Entscheidung haben und sich auch gegenseitig beeinflussen. VideospieldübersetzerInnen müssen sich diesem Umstand bewusst sein, um zielführende Übersetzungsentscheidungen und -strategien wählen zu können.

### **2.2.1.1. Die Kultur der GamerInnen**

Bei jeglichen Translationsprozessen sind also die Para- und Diakulturen der Ausgangs- und Zielsprache stets zu beachten. Eine bestimmte Diakultur, die bei der Übersetzung von Videospielen relevant ist, ist die Gaming-Kultur. Schon einige WissenschaftlerInnen haben sich mit diesem Phänomen beschäftigt (z. B. Gee 2003, Cassell/Jenkins 2000, Halter 2006), und Wörter wie *games culture*, *gaming culture*, *gamer culture* oder *video game culture* werden synonym von SpielwissenschaftlerInnen, JournalistInnen und KritikerInnen verwendet (vgl. Shaw 2010: 407, Mangiron/O’Hagan 2013: 204). Dennoch scheint es noch keine genaue Definition des Begriffs zu geben, was Shaw (2010: 404) so erklärt: „writers usually treat the actual definition of the term as common sense“.

Was aber festgestellt werden kann, ist die gängige Definition der Gaming-Kultur über die Charakterisierung ihrer AnhängerInnen. Diese werden wiederum danach kategorisiert, wer (Alter, Geschlecht etc.) was (Spielgenre- und -typ) wie (*casual gamer* oder *hardcore gamer*) spielt (vgl. Mangiron/O'Hagan: 2013: 204). So sehen Mangiron/O'Hagan einen Unterschied zwischen der japanischen und amerikanischen/westlichen Gaming-Kultur, was Präferenzen von Spielgenres und Figurencharakterisierung (optisch als auch inhaltlich) sowie Toleranzgrenzen gegenüber Gewalt und Sex betrifft. Diese Gegensätze können aber genauso auf die japanische und amerikanische/westliche Kultur im Allgemeinen zurückgeführt werden und begrenzen sich nicht auf den Kontext von Videospiele (vgl. 2013: 205–208).

In dieser Arbeit wird von einer möglichst breit gefassten Auffassung des Begriffs Gaming-Kultur ausgegangen. Auch hier soll er durch seine Mitglieder beschrieben werden, aber nicht durch Nationalität, Sprache oder Ethnizität abgesteckt werden. AnhängerInnen dieser Kultur zeichnen sich dadurch aus, dass sie über die „Videospieldwelt“ Bescheid wissen. Dieses Wissen bezieht sich auf Videospieldgenres, in der Community bekannte Videospiele, Trends, technische Neuerungen etc. Außerdem kennen sie die geläufigen Ausdrücke der „Videospieldsprache“ (Kim 2019: 107ff.) ihres Landes. Dieses Wissen haben GamerInnen dadurch erlangt, indem sie oft genug Videospiele (meist verschiedener Genres) gespielt haben oder eventuell auch durch sozialen Austausch (online oder live) mit anderen GamerInnen und/oder durch Verfolgen einschlägiger Fachzeitschriften, Blogs, Vlogs u. ä. Diese Begriffsbestimmung bietet zwar keine klare Abgrenzung, da offen bleibt, wie tiefgründig das Wissen über die Videospieldwelt einer Person zu sein hat, um zur Gaming-Kultur zu gehören, soll aber zumindest einen Anhaltspunkt bieten.

Das potenzielle Zielpublikum eines Videospield muss nicht ausschließlich aus Mitgliedern dieser Subkultur bestehen. Doch genauso wie Referenzen zu verschiedenen Para- oder Diakulturen in einem Videospield vorkommen können, verhält es sich mit Referenzen zur Videospieldwelt nicht anders<sup>15</sup>. Hier kann beispielsweise eine Szene aus *Assassin's Creed II* (2009) genannt werden, in der sich der Onkel des Protagonisten mit den Worten „It's me, Mario!“ mit italienischem Akzent und einer melodischen Intonation vorstellt. Dieser Satz ist ein Zitat der weltweit bekannten Videospieldfigur Mario, die sich ebenfalls auf diese Art und Weise vorstellt und unter GamerInnen den gleichen Wiedererkennungswert trägt wie James Bonds berühmte Aussage „geschüttelt, nicht gerührt“.

### **2.2.1.2. Tabuthemen und Bewertungsinstitutionen von Videospielden**

Wie in Punkt 2.2.1. bereits angeschnitten wurde, spielen Kulturen und die damit verbundenen Moral- und Wertvorstellungen eine große Rolle bei der Rezeption sensibler und teilweise tabuisierter Themen wie Gewalt, Sex, Nacktheit, Alkohol, Drogen, Glücksspiel, Schimpfwörter

---

<sup>15</sup> Ebenfalls sind Anspielungen auf Filme, Bücher und Comics in einigen Videospielden zu finden (vgl. Mangiron 2006: 316).

und jegliche Art von Diskriminierung, aber auch bei historisch und geopolitisch sensible Themen. Hier kommen die verschiedenen Institutionen ins Spiel, die es sich zur Aufgabe gemacht haben, Videospielinhalten zu bewerten und die Altersstufen zu bestimmen, ab denen ein Spiel bedenkenlos konsumiert werden kann. Dabei wird das Spiel als Gesamtes, als das „multimodal whole“ (Jewitt et al. 2016: 2) bewertet, weshalb translatorische Überlegungen und Entscheidungen hinsichtlich Tabuthemen nicht nur die Sprache, sondern alle vorkommenden Modi betreffen müssen.

In den USA werden Videospiele von *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), in Europa von der Organisation *Pan-European Game Information* (PEGI) und in Deutschland von der *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK) bewertet.<sup>16</sup> An der Bewertung sind verschiedenste ExpertInnen (z. B. in den Bereichen Medienwirkungsforschung, Entwicklungspsychologie, Jugendschutz) beteiligt, wobei das gleiche Spiel unterschiedliche Bewertungen und Altersfreigaben je nach Land und Kultur erhalten kann (vgl. Kim 2019: 20–21, Mangiron/O’Hagan 2013: 222). Damit die Beurteilungen der Institutionen sofort für SpielerInnen, aber auch für Eltern, ersichtlich sind, werden Spieleverpackungen vorne und hinten sowie die CD mit bestimmten Kennzeichnungen zur Altersfreigabe versehen. PEGI bietet zusätzlich auch noch Piktogramme an, die darüber informieren, ob sich Elemente zu den bereits erwähnten sensiblen Themen in den Videospielen befinden (vgl. Bernal-Merino 2015: 183) (s. Abb. 3).



Abb. 3: PEGI-Inhaltsbeurteilung (URL: PEGI)

Anders als bei Büchern oder Filmen, bei denen das Publikum als LeserInnen bzw. ZuschauerInnen keinen Einfluss auf die Geschichte haben, müssen SpielerInnen aktiv Entscheidungen treffen, die die Handlung und Charakterisierung der Figuren entscheidend verändern können. Diese Interaktivität führt zu der Ansicht, dass negative Effekte wie beispielsweise die Desensibilisierung gegenüber Gewalt und Drogen oder die Propagierung unmoralischen oder diskriminierenden Verhaltens viel eher bei Videospielen als bei anderen Medien gegeben sind. Die Beurteilung läuft bei Videospielen demnach strenger als bei anderen Medien ab (vgl. Bernal-Merino 2015: 182, Mangiron/O’Hagan 2013: 228).

Das Bewertungsergebnis der Institutionen kann einen maßgeblichen Einfluss auf die Veröffentlichung und Distribution in den jeweiligen Zielländern und dadurch auch auf den erzielten Gewinn der Entwicklerstudios haben, denn je niedriger die Altersstufenklassifikation für ein Videospiele angesetzt wird, desto größer ist das potenzielle Zielpublikum und daher auch

<sup>16</sup> Da laut österreichischer Bundesverfassung (Art. 15 B-VG) die neun Bundesländer selbst für den Jugendschutz zuständig sind, gilt beispielsweise in Wien die PEGI-Kennzeichnung, in Salzburg aber die der USK (vgl. URL: Jugendschutz Österreich).

der mögliche Gewinn (vgl. Kim 2019: 22–23). Es besteht auch die Möglichkeit, dass die Klassifizierung eines Videospieles verweigert wird, wenn es die Toleranzgrenze der jeweiligen Kulturen bezüglich sensibler Inhalte überschreitet, und somit der Verkauf und Vertrieb des Spiels illegal werden<sup>17</sup>. Ein Spieleunternehmen hat jedoch die Möglichkeit, die betroffene Stelle zu bearbeiten oder zu entfernen, um das Spiel dann nochmals der jeweiligen Institution zur Beurteilung vorzulegen. Ob es diesen Versuch unternimmt, ist eine Kosten-Nutzen-Frage. Entwickler und Herausgeber bemühen sich, solch einem Szenario vorzubeugen, weshalb sie sich meist eher selbstzensurieren, als dass dies von außen passiert. Das passiert nicht nur durch die Rechtsabteilung und Marketingabteilung der Unternehmen, sondern auch durch TranslatorInnen (vgl. Mangiron/O’Hagan 2013: 224–226).

Neben den rechtlichen Folgen können Tabuthemen in Videospiele auch zur Ruf- und Imageschädigung führen, was einen negativen Einfluss auf zukünftige Verkaufszahlen des jeweiligen Spieleunternehmens haben kann (vgl. Edwards 2011: 20). Oft geht die Kritik aber nicht von GamerInnen, sondern von „the unintended audience“ (2011: 22) aus, das selbst keine Videospiele spielt und ein schlechtes Bild von Videospiele hat. Die möglichen negativen Auswirkungen auf den Erfolg eines Videospieles in einer bestimmten Zielkultur bedeuten für TranslatorInnen, ein wachsames Auge für problematische Stellen und Elemente zu haben, unabhängig davon, welchen Modus dies betrifft.

### **2.2.2. Kulturelle Schlüsselbegriffe**

Kulturelle Schlüsselbegriffe können zum Wertekanon und Sozialverhalten einer ganzen Gesellschaft oder auch nur einer bestimmten sozialen Gruppe oder Schicht der Gesellschaft gehören. Daher beeinflussen kulturelle Schlüsselbegriffe sowohl sprachliches als auch außersprachliches Verhalten, weshalb „mit [ihnen] zusammen ein vollständiges kulturelles System an Rezipienten (sic!) einer anderen Kultur vermittelt werden [müssen]“ (Schultze 2008: 927).

TranslatorInnen können beim Versuch, diese Begriffe einem Zielpublikum einer anderen Kultur vollends verständlich zu machen, an ihre Grenzen kommen. In der Regel müssen kulturelle Schlüsselbegriffe mit anderen Schlagwörtern oder ganzen Sätzen umschrieben werden, umfassen aber dennoch nicht das ganze denotative Spektrum, das sie in der Ausgangskultur besitzen (vgl. Schultze 2008: 928). Außerdem wäre bei der Videospieellokalisierung eine mühevollere Umschreibung in vielen Übersetzungsfällen unpassend, wie beispielsweise bei einer hitzigen Diskussion zweier Figuren. Hierzu kommt, dass TranslatorInnen nur einen begrenzten Platz für ihre Übersetzung haben, da die Untertitel nicht zu lang werden sollten bzw. der gesprochene Text mit den Lippenbewegungen synchron sein muss. ÜbersetzerInnen können daher je nach Translationssituation einen Schlüsselbegriff auslassen, übersetzen, direkt übernehmen, substituieren oder umschreiben bzw. eine Erklärung hinzufügen (vgl. 2008: 929).

---

<sup>17</sup> Im schlimmsten – aber seltenen – Fall kann es sogar zu einer Anklage des verantwortlichen Unternehmens und zu drohenden Geld- oder Gefängnisstrafen kommen (vgl. Edwards 2011: 22–23).

Ein mittlerweile international bekanntes Beispiel eines solchen kulturellen Schlüsselwortes ist der dänische Terminus *hygge*, „[...] which translates roughly to “cosiness,” but means so much more than that“ (URL: Visit Denmark) und welches verwendet wird, „[...] when acknowledging a feeling or moment, whether alone or with friends, at home or out, ordinary or extraordinary as cosy, charming or special.“ (URL: Hygge House). Die Übersetzung dieses kulturgebundenen Begriffs kann TranslatorInnen hinsichtlich der Funktion des Wortes im Zieltext und im Zusammenhang mit den anderen vorkommenden Modi vor eine Herausforderung stellen.

### 2.2.3. Stil und Register

Die Begriffe Stil, Register und Genre<sup>18</sup> werden in verschiedenen linguistischen Disziplinen verwendet, um Texte zu kategorisieren, wobei sie oft für Verwirrung sorgen. Denn bislang herrscht „no general consensus concerning the use of the term register and related terms such as genre and style“ (Biber/Conrad 2019: 21). Sowohl Stil als auch Register beziehen sich auf die sprachliche Ebene, weshalb sie sich unter anderem auf der lexikalischen, syntaktischen, morphologischen und phonologischen Ebene äußern können.

Als Beispiele hierfür zählen registerspezifische Ausdrücke, erwartbare Formulierungen für situationsspezifische Sprechhandlungen (z. B. Anrede- und Grußformel, Bitten), satzübergreifende Textphänomene (z. B. Rekurrenz, Referenzvariation) und rhetorische Stilmittel (z. B. Alliteration, Ellipse) (vgl. Schwalm 2008: 476). Im Folgenden soll auf den Unterschied zwischen Stil und Register eingegangen werden.

Wales (2011: 397) zufolge kann Stil als „the perceived distinctive manner of expression“ definiert werden, und Register ist laut Crystal (1991: 295) „a variety of language defined according to its use in social situations, e. g. a register of scientific, religious, formal English“. Ein klarer Unterschied zwischen den beiden Termini ist bei diesen Begriffsbestimmungen nicht klar festzustellen, da in diesem Sinne Register auch als „distinct manner of expression“ gesehen werden kann. Register und Stil sind jedoch keine komplett unterschiedlichen Konzepte, da sie als zwei verschiedene Perspektiven interpretiert werden können, die beide das gleiche Objekt beschreiben. Biber/Conrad (2019: 2, 6) äußern sich folgendermaßen dazu:

The style perspective is similar to the register perspective in its linguistic focus, analyzing the use of linguistic features that are common in texts. But the key difference from the register perspective is that the use of these linguistic features is not functionally motivated; rather, style features reflect aesthetic preferences, associated with particular authors or historical periods. [...] Linguistic features tend to occur frequently in a register because they are particularly well suited to the purposes and situational context of the register.

Bei Stil steht also die Ästhetik und bei Register die situationsbezogene Funktion im Vordergrund. Eine klare Linie zwischen Stil und Register zieht das nicht, was jedoch auch nicht zwingend notwendig ist für diese Masterarbeit. Wichtig ist aber die dadurch gewonnene Erkenntnis

---

<sup>18</sup> Auf den Begriff Genre wird in Kapitel 2.3.3.2. genauer eingegangen.

für die Praxis von VideospieldolbersetzerInnen: Im Fall einer „distinctive manner of expression“ muss überlegt werden, ob dies einen rein ästhetischen Zweck oder eine kommunikative, situationsbezogene Funktion oder beides erfüllen soll, um dementsprechend zu dolbersetzen.

TranslatorInnen sollten sich ebenfalls bewusst sein, dass Stil und Register kulturabhängig sind. Das kann problematisch sein, wenn Stil- bzw. Registerelemente der Ausgangskultur den Diskurs- und Textkonventionen der Zielkultur widersprechen. Eine weitere Dolbersetzungsschwierigkeit stellen auch rhetorische Stilmittel (z. B. Metaphern, Alliterationen, Anaphern, Ellipse, Oxymoron etc.) dar, wobei jedes dieser ganz eigene, spezielle Dolbersetzungsprobleme aufweist (vgl. Schwalm 2008: 480).

Besonders bei Videospieldolbersetzen, die sehr „storylastig“ sind, spielen Stil und Register eine große Rolle. Sie gewinnen durch Stil an Ästhetik und durch passende Register an Authentizität bzw. Wirklichkeitsnähe, was Spiele für GamerInnen attraktiver gestaltet. AutorInnen können dem Ausgangstext und TranslatorInnen dem Zieltext eine bestimmte Atmosphäre verleihen und beispielsweise einem Spiel, das im Mittelalter angesetzt ist, durch einen historischen Stil passend zu dieser Zeit den richtigen Ton verleihen.

Hinzu kommt, dass VideospieldolbersetzerInnen nicht nur die Texte der Handlung und Dialoge, sondern beispielsweise genauso die Nutzerbedingungen oder die Benutzeroberfläche zu dolbersetzen haben. Zwei Spielfiguren, die in einem engen befreundeten Verhältnis stehen, werden in einem informellen Register und eventuell auch unter Verwendung eines Dia- oder Soziolekts miteinander kommunizieren. Nutzerbedingungen hingegen können durch ihren Rechtscharakter als Fachtexte kategorisiert werden, bei denen ein formelleres Register zum Einsatz kommt (vgl. Sanz López 2013: 49–51). VideospieldolbersetzerInnen müssen demnach auf das Vorkommen verschiedener Stile und Register vorbereitet sein.

#### **2.2.4. Dia- und Soziolekte**

Dia- und Soziolekte zählen als Sprachvarietäten bzw. -varianten, die sich nach Anwendungsbereich, BenutzerInnengruppen, stilistischen Wirkungen und Sprachschicht unterscheiden lassen können. Dialekte sind diatopisch, ergo territorial bzw. regional bedingt, wobei Soziolekte als diastratisch gelten und sozial markiert sind. Beide machen sich durch phonetisch-phonologische, morphologische, syntaktische und lexikalisch-semantische Besonderheiten bemerkbar. Neben der geographischen bzw. sozialen Konnotation können Dia- und Soziolekte einer Sprachschicht (z. B. gehoben, umgangssprachlich, vulgär) zugeschrieben und für stilistische Zwecke (z. B. Komik) eingesetzt werden.

Der Gebrauch von Sprachvarietäten in literarischen Texten (aber auch in Videospieldolbersetzen) kann demnach der Erfüllung verschiedener Funktionen dienen: Markierung von Mündlichkeit, individualisierende Figurencharakterisierung, geographische oder soziale Zuordnung der Handlung und Figuren, Steigerung der Authentizität fiktiver Ereignisse und Vermittlung von Wirklichkeitsnähe.

Varietätensysteme verschiedener Sprachen sind nicht deckungsgleich, da Dia- und Soziolekte verschiedene geographische und kulturelle Assoziationen aufweisen. Diese Asymmetrie stellt ein Problem für ÜbersetzerInnen dar, wobei Dialekte durch ihre räumliche Gebundenheit schwieriger zu übersetzen sind als Soziolekte, deren Effekt und Funktion sich eher in der Zielsprache reproduzieren lassen (vgl. Czennia 2008: 505–506, 509, Greiner 2008: 903).

Dia- und Soziolekte zu übersetzen wird umso schwieriger, wenn dadurch ein humoristischer Effekt erzielt werden soll, da das Übersetzen von Humor ebenfalls kein Leichtes darstellt<sup>19</sup>. In der Videospielübersetzung werden teilweise auch Dia- und Soziolekte eingebaut, wo im Ausgangstext keine vorhanden sind, um das lokalisierte Videospiel dem Zielpublikum durch diesen „local touch“ näherzubringen oder ihm einen „comic flavour“ zu verleihen (vgl. Mangiron 2010: 93, 2016: 197). Das ist eine kreative Herangehensweise und kann sich positiv auf das lokalisierte Videospiel auswirken. Genauso können solche Versuche auch nach hinten losgehen und beim Zielpublikum nicht gut ankommen. ÜbersetzerInnen müssen sich also gut überlegen, ob das eine passende Strategie ist und hierbei die Zielkultur berücksichtigen.

### **2.2.5. Eigennamen**

Manche Eigennamen beziehen sich „[...] auf außersprachliches Wissen [und] die damit bezeichneten Referenzobjekte: das kann insbesondere historisches, politisches oder kulturelles Wissen sein und sich auf Personen, Orte, Daten aber auch Institutionen beziehen“ (Thurmair 2002: 88). Solche Eigennamen können innerhalb einer „ganzen“ Kultur oder auch nur in einer bestimmten Subkultur bekannt sein. Sie können die Basis für neue Wortschöpfungen bilden (z. B. Kneippkur, pasteurisieren, kafkaesk) und auch bei Vergleichen oder Metaphern zum Einsatz kommen (z. B. „Unsere Abenteuer gleichen denen von Tim und Struppi.“) Wenn nicht erkannt wird, dass auf einen Eigennamen Bezug genommen wird und/oder das Wissen um diesen fehlt, kommt es zu großen Interpretationsproblemen (vgl. 2002: 89–90).

Eine weitere Herausforderung ergibt sich für TranslatorInnen auch dadurch, dass bestimmte Eigennamen mit teilweise stereotypen und kulturabhängigen Konnotationen verbunden sind, wobei sich die meisten auf Personennamen beziehen. Beispielsweise wird der Vorname Otto als „alt“ und Kevin als „jung“ empfunden – sie haben also altersbezogene Konnotationen. Namen können auch eine soziologische Konnotation besitzen und auf eine bestimmte soziale Gruppe oder Schicht hindeuten. Josef und Resi können als bäuerlich wahrgenommen werden, während die Vornamen Chantal und Jacqueline im deutschsprachigen Raum mit der Arbeiterklasse in Verbindung gebracht werden können. Eigennamen können auch geographische (Giuseppe – italienisch) und/oder religiöse (Muhammed – muslimisch) Konnotationen besitzen (vgl. Thurmair 2002: 94–97).

---

<sup>19</sup> Mehr dazu in Kapitel 2.2.10.

Wie bereits erwähnt ist der erste Schritt zur adäquaten Übersetzung eines Eigennamens, dass dieser als solcher überhaupt wahrgenommen und identifiziert wird. Dabei kann die Typologie literarischer Eigennamen nach Debus (2004: 4ff.) hilfreich sein:

- *Verkörperte Namen* sind Namen, die sich auf reale oder fiktionale Personen mit demselben Namen beziehen (z. B. Macbeth, Napoleon).
- *Klassifizierende Namen* weisen die vorhin beschriebenen Konnotationen auf.
- *Klangsymbolische Namen* sind onomatopoetisch motiviert (z. B. Madame Hoppelpoppel, Räuber Hotzenplotz).
- *Redende Namen* lösen Assoziationen mit Wörtern aus dem allgemeinen Wortschatz aus (z. B. Herr Raffzahn, Hauptmann Schneidig).

Ist ein Eigenname zu übersetzen, muss untersucht werden, worauf er sich bezieht und wie diese Referenz aufgebaut ist. Dann stellt sich die Frage, ob er auch in der Zielsprache funktionieren würde, d. h. ob die Referenz wahrgenommen werden würde und die intendierte Wirkung beim Ausgangspublikum hätte. Basiert der Bezug auf ausgangskulturellem Wissen, muss überlegt werden, ob dieses Wissen auch beim Zielpublikum vorausgesetzt werden kann. Ist das nicht der Fall, können TranslatorInnen nach einer zielsprachigen Lösung suchen, die das Wort seine Funktion im ZIELTEXT erfüllen lassen, was kein Leichtes ist (vgl. Sanz López 2013: 69–70). Auch in Videospielen begegnen ÜbersetzerInnen Eigennamen und können dieser Herausforderung gegenüberstehen.

### **2.2.6. Interjektionen**

Interjektionen markieren meist gesprochene Sprache und kommen daher oft in solchen Textorten oder Genres vor, in denen mündliche Rede reproduziert wird (z. B. Dialoge, Monologe) (vgl. Sanz López 2013: 73). Es kann zwischen primären und sekundären Interjektionen unterschieden werden, wobei zu den primären beispielsweise onomatopoetische Ausdrücke zählen, die Geräusche unbelebter Dinge imitieren sollen (z. B. peng, platsch). Weitere primäre Interjektionen onomatopoetischer Natur sind Lock- und Scheuchrufe für Tiere (z. B. puttputt, miezmiez), Imitationen von Tierlauten (z. B. miau, mäh) und von Menschen erzeugte Geräusche als physiologische Reaktion auf einen Reiz (z. B. hatschi, hahaha, aua). Sie können auch emotionale Reaktionen oder persönliches Empfinden (z.B. pfui! für Ekel oder hä? für Verwirrung) und einen Gemütszustand wie Zögern oder Nachdenken (z. B. hm, ähm, tja) ausdrücken. Sekundäre Interjektionen umfassen jene Gefühlsäußerungen, die aus Substantiven oder festen Redewendungen bestehen (z. B. Oh Mann!, Herrgott nochmal!).

Ein wesentlicher und aus translationswissenschaftlicher Sicht relevanter Unterschied zwischen diesen beiden Interjektionsarten ist jener, dass primäre Interjektionen aufgrund ihres Ursprungs als „natürliche“ Geräusche meist langlebig, sekundäre hingegen viel vergänglicher sind und stärker dem Wandel der Zeit unterliegen. Daher wirken manche Ausdrücke veraltet (z. B. Für wahr!) oder altmodisch (z. B. potz blitz, herrjemine). Es gibt auch regional gefärbte Interjektionen (z. B. oida, marandjosef) oder Ausdrücke, die aus einer Fremdsprache (meist

Englisch) übernommen wurden (cool, fuck) (vgl. Schultze/Tabakowska 2008: 555–556, Sanz López 2013: 74). Diese Besonderheiten, die die verschiedenen Interjektionen unterscheiden, zu kennen ist essenziell für die Arbeit von ÜbersetzerInnen, jedoch kein Leichtes, da

[e]ven within a single speech community, demarcation lines that separate some interjections from others make a complex network of crisscrossing divisions. Some are just individual creations, ad-hoc coinings used in a creative speaker's idiolect. Others are [...] fully sanctioned conventional expressions available to all speakers of a language. (Schultze/Tabakowska 2008: 556)

Bei Interjektionen, die mit menschlichen Äußerungen und Gefühlen verbunden sind, ist vor allem wichtig, ihre Funktion in der Ausgangssprache festzustellen, damit sie demnach adäquat in die Zielsprache übersetzt werden können. Diese können nicht nur zu rein kommunikativen und expressiven Zwecken eingesetzt werden, sondern auch der Charakterisierung von Figuren dienen. So kann der gezielte Einsatz bestimmter Interjektionen den Figuren eines Videospiele einen persönlichen Stil verleihen oder die Zugehörigkeit zu einer bestimmten Nationalität, sozialen Gruppe oder Schicht vermitteln. Beispielhaft kann hier der Ausruf „Mon dieu!“ genannt werden, der abhängig von Kontext und beabsichtigter Charakterisierung eventuell nicht ins Deutsche übersetzt werden sollte, sondern ausgangssprachlich beibehalten werden sollte, um den/die SprecherIn als Franzose/Französin zu markieren (vgl. 2013: 75).

### **2.2.7. Anrede und Titulatur**

Ob mündlich oder schriftlich, der Gebrauch verschiedener Anredeformen kann im literarischen Kontext zur Charakterisierung von Personen, zur Darstellung der Art und Hierarchie von den zwischenmenschlichen Beziehungen der Figuren und zur geographischen, zeitlichen oder sozialen Markierung dienen (vgl. Kerzel/Schultze 2008: 936). Es kann unter anderem zwischen Namen (z. B. Vorname, Spitzname), Verwandtschaftsbezeichnungen (z. B. Bruder, Tante), generellen Appellativa (z. B. Herr, Miss), Titulaturen (z. B. Graf, Dr.), Berufsbezeichnungen (z. B. Schaffner, Kellner), allgemeinen Bezeichnungswörtern bzw. -formeln (z. B. verehrter Herr Kollege, mein Freund) und Ausdrücken der Nähe, Zuneigung, Distanzierung, Herabsetzung, Unterwerfung etc. ohne Funktionsmerkmal (z. B. Schatz, Baby) unterschieden werden.

Wann eine Anrede zum Einsatz kommt, ist von Kultur zu Kultur unterschiedlich und kann in einem sozialen (z. B. Rolle, Rang) biologischen (z. B. Geschlecht, Alter), religiösen oder ideologischen, edukatorischen und milieuspezifischen (z. B. städtisch, ländlich) Kontext geschehen (vgl. 2008: 938–939). Anredeformen verschiedener Sprachen können sich darin unterscheiden, wie sie realisiert werden (z. B. im Nominativ oder Vokativ, mittels Suffixen).

Schwierig wird es für TranslatorInnen beim Übersetzen von Anreden, wenn sich die Anredesysteme der Ausgangs- und Zielsprache stark differenzieren, was die Häufigkeit und den Kontext des Gebrauchs von Anreden betrifft. Wenn eine bestimmte Anrede in der Zielkultur nicht existiert oder ungewöhnlich ist, wird sie meist ausgelassen, kann aber auch unübersetzt

beibehalten werden (vgl. 2008: 941). Diese Strategie könnte beispielsweise bei *Sekiro: Shadows Die Twice* (2019) zum Einsatz kommen, da der Gebrauch von Anreden wie *sensei* im Deutschen zur Atmosphäre und dem Setting des Spiels passen würde.

### **2.2.8. Fachbegriffe und Begriffe transmedialer Produkte**

Je nach Genre und Setting eines Videospieles können TranslatorInnen mit Fachbegriffen konfrontiert werden. Wie in Kapitel 1.4.2. zu den Schnittstellen zwischen der Videospieellokalisierung und dem Fachübersetzen bereits erwähnt, müssen sich TranslatorInnen mit Fachbegriffen verschiedenster Bereiche auseinandersetzen. Das kann beispielsweise Aeronautik wie im äußerst realitätsnahen *Microsoft Flight Simulator* (1986–2020) oder Automechanik wie in *Forza* (2005–2019) umfassen. Was alle Spiele aufweisen, sind Begriffe aus dem Technik- und Softwarebereich, denn nicht nur die Geschichte eines Videospieles wird übersetzt, sondern auch Anleitungen, die Benutzeroberfläche, die Einstellungen zu Grafik, Spielsteuerung, Klangeffekten, Spielmodi etc.. Auch Nutzerbedingungen, Gesundheitswarnungen, Sicherheitshinweise, Garantie- und Lizenzbedingungen, die einen Rechtscharakter aufweisen, sind zu übersetzen. Systemnachrichten, die technische Informationen und Fehlerbenachrichtigungen umfassen, stellen oft von den jeweiligen Plattformbetreibern vorgegebene Sprachformeln dar und beinhalten plattformspezifische Terminologie (vgl. Sanz López 2013: 49–52).

Wie in Kapitel 1.4.4.2 bereits angesprochen, können Videospiele transmediale Produkte sein, d. h. sie basieren auf anderen Medien (meist Filme oder Bücher), von denen eventuell bereits Übersetzungen existieren und die einen gewissen Bekanntheitsgrad haben. Dementsprechend sind VideospieleübersetzerInnen (bis zu einem gewissen Grad) an die Übersetzung(en) der Vorlag(en) gebunden. Zitate, Schlüsselbegriffe, Eigennamen, Neologismen etc., die auf die transmediale Vorlage Bezug nehmen, sowie Fachbegriffe und plattformspezifische Ausdrücke verlangen terminologische Präzision und Konsistenz. Recherche über bestimmte Fachgebiete oder transmediale Produkte und Glossare stellen in diesen Fällen eine wichtige Voraussetzung für VideospieleübersetzerInnen dar.

### **2.2.9. Neologismen und Archaismen**

Da die Sprache der Gaming-Kultur als Sprachvariante einer Interessensgruppe gesehen werden kann, versteht sie sich als Soziolekt (vgl. Czennia 2008: 505) und äußert sich hauptsächlich auf lexikalischer Ebene. Manche Termini wurden von ProgrammiererInnen oder Videospieleentwicklern erfunden, um beispielsweise neue Erfindungen zu benennen, und andere entstanden durch Angehörige der Gaming-Kultur, die sich in der Community verbreitet und sich dann in der Videospieleindustrie etabliert haben (vgl. Kim 2019: 107).

Im deutschsprachigen Raum ist auffällig, dass sehr viele „Gaming-Wörter“ Anglizismen wie beispielsweise *Controller*, *Exclusives*, *Gameplay*, *DLC* (*Downloadable Content*), *Next-Gen-Spiele* (*Next-Generation-Spiele*) sind. Einträge im *Duden* dieser Begriffe gibt es (noch)

nicht, jedoch sind sie bei KennerInnen der Branche gang und gäbe. Weiters gibt es einige Termini, die durch Flexion eingedeutscht wurden, wie beispielsweise *buffen* (mit englischer Aussprache) vom Englischen *to buff* (vgl. URL: Buffed, URL: Intel, URL: Shadow Tech). Diese Entwicklung könnte darauf zurückzuführen sein, dass ein Großteil von Videospiele aus den USA kommt und Englisch als Lingua Franca meist in der internationalen Kommunikation in der Videospielecommunity verwendet wird.

Die Neologismen dieses Soziolekts können Nomen, Verben, Adjektive und Abkürzungen für Komposita (z. B. *XP* für *experience points*) oder ganzer Phrasen (z. B. *AFK* für *away from keyboard*) sein. Manche Begriffe sind teilweise selbsterklärend und benötigen kein bestimmtes Hintergrundwissen, wie beispielsweise das Wort *action game* (vgl. URL: The Circular). Bei anderen Termini ist die Bedeutung (mehr oder weniger offensichtlich) im Wortstamm zu finden, wie zum Beispiel bei *buffen*, mit dem das Verstärken bestimmter Effekte auf die Spielfigur gemeint ist und seinen Ursprung im englischen Wort *buffalo* findet, was als robustes und starkes Tier angesehen werden kann (vgl. Kim 2019: 107). Andere sind abstrakt und lassen sich gar nicht herleiten, wie *Mana*, was die Zauberkraft von Spielfiguren beschreibt (vgl. URL: Buffed).

Es gibt auch Termini, bei denen eine alternative Schreibweise existiert und bestimmte Buchstaben durch Zahlen ersetzt werden, die ein ähnliches Schriftbild haben, wie bei *n00b* (statt *noob*). Neben Neologismen sind viele Wörter bereits existierende Begriffe, denen aber eine andere Bedeutung zugeschrieben wird, wie die Synonyme *to grind*, *to farm* oder *to mine*, mit denen Folgendes gemeint ist: „[t]o perform mindlessly repetitive tasks in order to level up or proceed in the game“ (vgl. URL: The Circular, URL: Geeky Gaming Stuff).

Einige dieser Begriffe kommen nicht nur in der sozialen Interaktion der GamerInnen vor, sondern haben auch in Videospieletexten Einzug gefunden und sind daher auch für VideospieleübersetzerInnen relevant. Aufgrund dieser Tatsache und möglicher Referenzen oder Anspielungen auf Elemente der Videospielewelt können TranslatorInnen beim Übersetzen von Videospielen vor immensen Verständnis- und daher auch Transferproblemen stehen, wenn sie über kein Basiswissen über die Gaming-Kultur verfügen.

Auch in bestimmten literarischen oder filmischen Genres wie Fantasy und Science-Fiction finden sich „words or utterances which are historically marked as [...] new“ (Delabastita 2008: 883), da in fiktiven Welten oft neue, nicht in der realen Welt existierende Dinge eingeführt werden. Manche Neologismen sind Eigennamen, die bereits in Kapitel 2.2.5. besprochen wurden und eine Herausforderung darstellen können. Andere Neologismen sind Wörter übernommen aus Fremdsprachen, Abkürzungen oder komplette Neuerfindungen. Begriffe können auch miteinander „verschmolzen“ werden, wie beispielsweise beim Terminus *chunnel* bestehend aus *channel* und *tunnel*. Bereits bestehende Begriffe können ebenso semantisch oder grammatikalisch auf neue Art und Weise zusammengesetzt werden, wie das beispielsweise bei vielen Gaming-Wörtern der Fall ist (vgl. Delabastita 2008: 884). Von manchen Neologismen existieren noch keine Übersetzungen in andere Sprachen, was TranslatorInnen zwar eine gewisse

Freiheit gibt, aber keineswegs Einfachheit oder Unkompliziertheit impliziert. Denn viele dieser neu erfundenen Wörter sollen kreativ und einprägsam wirken oder einen komischen Effekt erzielen. Humor zu übersetzen birgt einige Herausforderungen, worauf im nächsten Kapitel genauer eingegangen wird.

In Videospielen, deren Handlung in einem vergangenen Zeitalter abläuft, sind dementsprechend Archaismen zu finden, da sie einen „‘ancient’ state of [a] language“ (2008: 883) etablieren. TranslatorInnen müssen sich also auch mit solchen Begriffen befassen, die kaum oder gar nicht mehr gängig sind.

### **2.2.10. Humor und Wortspiele**

Vor allem in Videospielen mit einer ausgefeilten Handlung ist Humor ein wichtiges Element, „[to] underpin and reinforce the engagement and involvement of players in the story and [...] [to] contribute to the development of empathy with the characters of the title“ (Fernández Costales 2011: 2). Er soll zum Lachen bringen, doch ihn zu übersetzen bringt TranslatorInnen oft zum Verzweifeln. Er wird von einigen als „paradigm case of untranslatability“ (Vandaele 2010: 149) gesehen, was unter anderem mit linguistischen, kulturellen und subjektiven Faktoren zusammenhängt. Laut *Duden* beschreibt der Begriff Humor die „Fähigkeit und Bereitschaft, auf bestimmte Dinge heiter und gelassen zu reagieren“ (URL: Duden – Humor), und das *Dictionary by Merriam-Webster* schlägt unter anderem folgende Erklärung vor: „that quality which appeals to a sense of the ludicrous or absurdly incongruous: a funny or amusing quality“ (URL: Merriam-Webster – Humor).<sup>20</sup>

In der zuletzt genannten Definition wird ein Faktor fürs „Funktionieren“ von Humor genannt, denn „our perception of incongruity or unexpected contradictions [...] makes us laugh, usually at the point of illumination when our initial bewilderment is being resolved“ (Kolb 2014: 303). Außerdem soll Humor mit Gefühlen wie Geringschätzung, Spott, Aggressionen, Feindseligkeit und Überlegenheit in Verbindung stehen, da Witze auf Kosten anderer gemacht werden können (vgl. Vandaele 2010: 148).

Letzteres kann beim Übersetzen zum Problem werden, da die Wert- und Moralvorstellungen einer Kultur beeinflussen, worüber oder über wen gelacht werden kann, ohne dabei eine Grenze zu überschreiten. Das ist eine subjektive Frage, denn welche Art von Humor als witzig empfunden wird, liegt im Auge des Betrachtenden. Das kann ÜbersetzerInnen in eine prekäre Lage bringen, wenn sie zwar erkennen können, dass ein humoristischer Effekt im Ausgangstext beabsichtigt wird, dieser aber bei ihnen nicht erzielt wird (vgl. 2002: 150). Hier stellt sich automatisch die Frage, ob sind sie dann überhaupt in der Lage sind, diese Stelle so zu übersetzen, dass sie auf das Zielpublikum lustig wirkt. Und wenn eine in den Augen des/der ÜbersetzerIn passende Übersetzung gelungen ist, ist das auch keine Garantie dafür, dass die Leserschaft des

---

<sup>20</sup> Aber eine „scholarly definition of humour [poses a] challenge“ (Vandaele 2002: 153), denn WissenschaftlerInnen der Humor Studies schlagen je nach Fokus unterschiedliche Definitionen vor. Für Details siehe Vandaele (2002).

Zieltexts es auch so empfindet. Dieser Unsicherheitsfaktor ist aber immer beim Übersetzen von Humor gegeben.

Humor ist kulturspezifisch und kann auf kulturellem Wissen aufbauen wie beispielsweise Anspielungen und Referenzen, die auf Personen, Dinge, geschichtliche Ereignisse etc. hinweisen, die Angehörigen einer bestimmten Kultur bekannt sind. Das stellt eine Herausforderung fürs Übersetzen dar, wenn dieses Wissen nicht vom Zielpublikum erwartet werden kann. Schwierig wird es auch bei Wortspielen, die auf Zwei- oder Mehrdeutigkeit bauen, da die denotativen und konnotativen Bedeutungen von Begriffen oder Phrasen verschiedener Sprachen selten ident sind (vgl. Chiaro 2017: 414). Ironie ist ebenfalls eine spezielle Art von Humor, die für ÜbersetzerInnen eine Herausforderung darstellen kann, da das Gesagte nicht mit dem Gemeinten übereinstimmt (vgl. Seile 2008: 875).

Je nach Situation und Gegebenheiten haben TranslatorInnen mehrere Übersetzungsstrategien zur Auswahl. Liegen die sprachlichen und kulturellen Systeme des Ausgangs- und Zielpublikums nahe genug beieinander, ist eine Übersetzung möglich, die dem ausgangssprachlichen Wortlaut sehr ähnlich ist. Ist das nicht der Fall, kann eventuell der gleiche humoristische Effekt mit unterschiedlichen Mitteln erreicht werden oder er wird hier ausgelassen, aber an einer anderen Stelle im Zieltext eingebaut, wo im Ausgangstext kein humoristisches Element gegeben ist. Eine Erklärung oder ein Kommentar zu der problematischen Stelle ist ebenfalls möglich, kann aber den Witz zerstören (vgl. Zabalbeascoa 2005: 193).

### **2.2.11. Kraftausdrücke**

Kindern wird gepredigt, sie sollen keine „bösen Wörter“ verwenden, und doch werden sie früher oder später, häufig oder weniger häufig, verwenden. Kraftausdrücke dienen als Ventil, um Gefühle wie Wut, Ärger, Hass, Verwirrung, aber auch Freude verstärkt auszudrücken (vgl. Fernández Dobao 2006: 222). Sie sind meist Wörter oder Phrasen, die sich auf in einer Gesellschaft tabuisierte oder stigmatisierte Themen beziehen, was in den westlichen Kulturen Sexualität, Religion, Körperfunktionen, Tod, ethnische Gruppen und Schmutz umfasst (vgl. Andersson/Trudgill 1990: 55). Deshalb wird der Gebrauch von Kraftausdrücken als unangebracht, unmanierlich und anstößig empfunden, wobei dies auch situations- und milieubedingt ist. Dennoch greifen AutorInnen teilweise auch auf Vulgärsprache und Kraftausdrücke zurück, da den Charakteren so eine gewisse Natürlichkeit und Authentizität verliehen wird. Durch die Zugehörigkeit zu einer gewissen Sprachschicht können Figuren auch einer bestimmten sozialen Schicht zugeordnet werden, weshalb der Gebrauch von Kraftausdrücken der Charakterisierung von Personen dient.

Durch den Bezug zu Tabuthemen spiegeln Kraftausdrücke die Werte einer Gesellschaft wider und sind kulturabhängig. Daher kann die Bandbreite an Kraftausdrücken und die Häufigkeit ihrer Verwendung je nach Sprache und sogar Sprachvarietät deutlich variieren (vgl. Fernández Dobao 2006: 222–223). Kraftausdrücke sind expressiver und nicht referenzieller Natur, weshalb sie nicht wortwörtlich zu verstehen sind. Eine wörtliche Übersetzung kann zwar

grammatikalisch korrekt sein und „richtig“ wirken, sich aber für ein zielsprachiges Publikum ungewöhnlich und künstlich anfühlen, da es in der gegebenen Situation anders schimpfen würde (vgl. Fernández Fernández 2009: 212, Fernández Dobao 2006: 224).

Der Umgang mit Kraftausdrücken beim Übersetzen ist eine heikle Angelegenheit und besonders herausfordernd, wenn sich Kraftausdrücke durch den ganzen Ausgangstext ziehen und dadurch einen zentralen stilistischen Marker darstellen. Als Teil des Stils ist die Verwendung von Kraftausdrücken eine bewusste Entscheidung des/der AutorIn und soll einem Text eine gewisse Note verleihen sowie einen bestimmten Effekt beim Zielpublikum auslösen. Genauso sollte es auch beim Zieltext bzw. lokalisierten Videospiele sein (vgl. 2006: 223). TranslatorInnen sollten also wissen, wie in der Ausgangs- und wie in der Zielkultur Kraftausdrücke verwendet werden, um mit Stil schimpfen zu können.

## **2.3. Übersetzungsschwierigkeiten multimodaler und medienspezifischer Natur**

In Kapitel 1.3. wurde im Rahmen der Debatte Videospieellokalisierung oder Videospieleübersetzung auf den multimodalen Charakter von Videospieletexten eingegangen, der ein multimodales Konzept von Translation als theoretischen Rahmen für das Beleuchten der Videospieleübersetzung nahelegt. Die bereits beschriebenen Übersetzungsschwierigkeiten außersprachlicher sowie sprachlicher Natur sind daher nicht isoliert zu betrachten, sondern müssen stets in Relation mit allen Modi, die in Videospiele auftreten, betrachtet und behandelt werden.

Neben den „traditionellen“ Modi gesprochene und geschriebene Sprache, bewegtes und unbewegtes Bild, Musik und Geräusche kommen bei Videospiele die Haptik und Interaktivität hinzu. Videospieletexte als „Botschaftsträger-im-Verbund“ (Holz-Mänttari 1984: 76) weisen auch ein medienspezifisches Layout und eine bestimmte Aufbereitung der Botschaftsträger auf, was sich in Form von Textboxen, gesprochenen Dialogen, Untertiteln, Texten auf Verpackungen etc. äußert. Welche Auswirkungen das auf das Übersetzen von Videospiele hat und mit welchen Übersetzungsschwierigkeiten TranslatorInnen dadurch konfrontiert sein können, wird im Folgenden diskutiert.

### **2.3.1. Medienspezifisches Layout und Textgestaltung von Videospiele**

Oft steht TranslatorInnen für ihre Videospieleübersetzung nur ein begrenzter Platz zur Verfügung, was sich durch die Beschaffenheit des Mediums Videospiele erklären lässt. Texte im Spiel befinden sich teilweise in Textboxen, Sprechblasen oder Untertiteln. Bei Textboxen und Sprechblasen darf die maximale Zeichenzahl nicht überschritten werden, da der Text sonst entweder in andere Bildbereiche ragt oder gar abgeschnitten wird. Menüpunkte, die in der Regel nur aus ein oder maximal zwei Wörtern bestehen, sind fürs Übersetzen besonders knifflig, wenn die Zielsprache allgemein längere Wörter als die Ausgangssprache aufweist (vgl. Sanz López 2013: 89).

Beispielsweise benötigen englische Texte oft nur 90% oder weniger des Platzes, den deutsche Texte ausmachen (vgl. Stolze 2003: 238). Übersetzungen aus schriftzeichenbasierten Sprachen wie Japanisch oder Chinesisch in buchstabenbasierte Sprachen stellen einen besonderen Härtefall dar, da ein Schriftzeichen ein ganzes Konzept darstellen kann, für dessen Übersetzung ins beispielweise Deutsche mehrere Wörter benötigt werden würde.

Weiters macht es einen Unterschied, für welche Plattform das Videospiel erscheinen soll. Handheld-Konsolen wie die Nintendo Switch und PlayStation Vita oder das Mobiltelefon verfügen über wesentlich kleinere Bildschirme im Vergleich zu Computerbildschirmen oder Fernsehern (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013: 131). Reicht der Platz für die Übersetzung nicht aus, müssen TranslatorInnen auf bekannte oder eigens kreierte Abkürzungen zurückgreifen.

Damit Wörter nicht so stark abgekürzt werden müssen, dass für die SpielerInnen die intendierte Bedeutung nicht mehr nachvollziehbar ist, müssen Textboxen angepasst oder eine kleinere Schriftgröße verwendet werden (vgl. Sanz López 2013: 90). Im Idealfall werden im Videospiel „scrollbare“ Textboxen verwendet, wodurch TranslatorInnen nicht an eine Maximalzahl an Zeichen gebunden sind (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013: 131). Eine weitere Platzbeschränkung ergibt sich ebenfalls bei Texten auf Spielverpackungen, da diese an die Größe der CD-Hülle und an das Layout sowie Design gebunden sind. TranslatorInnen müssen je nach Übersetzungssituation eventuell auf Textkürzungen zurückgreifen.

VideospielübersetzerInnen haben oft auch Dia- und Monologe zu übersetzen, die je nach Sprache in Form von Untertiteln in die Zielsprache übertragen werden müssen. Um zu gewährleisten, dass Untertitel gut lesbar sind und ZuschauerInnen ihnen gut folgen können, sind im Film- und Kinobereich bestimmte Standards bezüglich der Zeichenanzahl, Zeichenlänge, Einblendzeit, Schriftgröße, Schriftart und Schriftfarbe gängig (s. Kapitel 1.4.1.).

In der Videospielbranche haben sich diese Standards bislang nicht durchsetzen können, weshalb sich VideospielübersetzerInnen nicht nach den Vorgaben, die sich beim Audiovisuellen Übersetzen etabliert haben, richten müssen. Das Voranschreiten der technologischen Möglichkeiten von Videospielen führt jedoch dazu, dass diese immer mehr interaktiven Filmen ähneln. Diese Entwicklung lässt hoffen, dass Stimmen wie Griffiths (2009) und Mangirons (2013), die qualitätssichernde Richtlinien für das Untertiteln von Videospieltexten fordern, zukünftig gehört werden, und in Anlehnung an die Standards der Filmuntertitelung eine Best Practice in der Videospielbranche eingeführt wird.

### **2.3.2. Multimodalität von Videospielen: Auditive und visuelle Botschaftsträger**

Was Filme und Videospiele gemein haben, sind die auditiven und visuellen Botschaftsträger. Vor allem Cutszenen, „vorgefertigte filmische Zwischensequenzen“ (Rauscher 2020: 250), können als „the most obvious links between games and cinema“ (King/Krzywinska 2002: 11) gesehen werden, für deren Dauer die Interaktivität aussetzt und SpielerInnen zu ZuschauerInnen werden. Wie bei Filmen werden bei Videospielen mündlich ausgedrückte Äußerungen der

Charaktere (Dialoge, Monologe, Erzählstimme) in andere Sprachen synchronisiert oder untertitelt.

Daher haben sich einige TranslationswissenschaftlerInnen mit der Videospieellokalisierung im Rahmen der Audiovisuellen Übersetzung beschäftigt und einige Parallelen gezogen (z. B. Mangiron 2013, Bernal-Merino 2015: 65–74, 114–123, Mejías-Climent 2017). Das lässt sich durch die ähnliche (aber nicht gleiche) Beschaffenheit audiovisueller und multimodaler Texte erklären, denn audiovisueller Text besteht aus audio-verbalen, audio-nonverbalen, visuell-verbalen und visuell-nonverbalen Zeichen (vgl. Remael 2010: 13), die nach der multimodalen Translationstheorie als „semiotic vehicles“ (Kaindl 2004: 173) gesehen werden können. Beim Audiovisuellen Übersetzen ist das Zusammenspiel audiovisueller Elemente zu beachten, was auch einen Teil des Videospielesübersetzens ausmacht. Genauso wie verschriftlichte oder gesprochene Sprache Bedeutungsträger sind, tragen auch das Bild, die Musik, die Geräusche und die Stimme der Charaktere zur Sinnbildung bei und stehen oft in einer Wechselbeziehung zueinander.

Es muss also darauf geachtet werden, dass sich Bild und Ton nicht widersprechen und zusammenpassen. Beispielsweise ist bei einer Synchronisation auf Lippensynchronität zu achten, damit der gesprochene Text mit den Lippenbewegungen übereinstimmt. Das kann zu einer Herausforderung werden, wenn der Zieltext kürzer oder länger als der Ausgangstext ist. In diesem Fall stehen TranslatorInnen je nach Situation verschiedene Strategien zur Auswahl, wie beispielsweise das Umschreiben oder Kürzen der jeweiligen Stelle im Zieltext. Im Gegensatz zu Filmen mit echten SchauspielerInnen kann bei Videospiele auch das Bildmaterial angepasst werden, falls das Umändern des Zieltextes zu keiner zufriedenstellenden Lösung führen würde.

Die Multimodalität von Videospiele macht auch das ohnehin herausfordernde Übersetzen von Humor zu einem schwierigen Unterfangen. Neben rein sprachlich geäußerten humorvollen Stellen, kann bei Videospiele Humor durch Bild und Ton ausgedrückt werden. Oft werden auch zwei oder mehrere Modi zur Realisierung von humorvollen Situationen oder Äußerungen von Charakteren verwendet. Zu den in Punkt 2.2.10. erwähnten Schwierigkeiten zur Übersetzung von Humor kommt bei Videospiele noch hinzu, dass all die Modi, durch die Humor erzeugt werden soll, zu berücksichtigen sind und in Abstimmung zueinander zu übersetzen sind.

Anpassungen des Bild- und Tonmaterials werden vor allem dann zum Thema, wenn damit gewisse Tabuthemen der Zielkultur angesprochen werden. Wie in Punkt 2.2.1.2. bereits erwähnt, kann die Beurteilung der jeweiligen Bewertungsinstitutionen über den Erfolg eines Videospiele in einem Zielland entscheiden. Ihre Bewertungskriterien sind von der Kultur des jeweiligen Landes oder des Kulturraums abhängig, weshalb TranslatorInnen als „kulturelle MediatorInnen“ dazu angehalten sind, problematische Stellen zu erkennen und zu melden sowie einen Lösungsvorschlag zu unterbreiten, damit bereits vor dem Einreichen bei der jeweiligen Bewertungsinstitution Änderungen vorgenommen werden können.

In der Videospielebranche bekannte und übliche Fälle sind das Streichen sexueller oder erotischer Szenen, das Mildern vulgärer Ausdrücke oder Schimpfwörter, das Ersetzen roten Blutes durch eine andere Farbe, Änderungen bei Darstellungen von Zigaretten-, Drogen und Alkoholkonsum sowie von gesellschaftlichen, sexuellen und religiösen Diskriminierungen und das Anpassen oder Entfernen von Bild- oder Tonmaterial, welches politisch und historisch sensible Themen beinhaltet (vgl. Kim 2019: 23). Kultur hat also nicht nur Einfluss auf die Sprache, sondern auf alle Modi, was beim multimodalen Übersetzen von Videospielen nicht außer Acht gelassen werden darf.

Auf den letzten Punkt bezogen stellt das Hakenkreuzsymbol ein klassisches Beispiel dar. In Videospielen, die für den deutschsprachigen Markt lokalisiert werden, werden diese entweder komplett entfernt oder durch ein anderes Symbol ersetzt. Bei der Lokalisierung des im Zweiten Weltkrieg angesiedelten Videospieles *Wolfenstein* (2009) wurde offensichtlich ein Hakenkreuz übersehen, was zu einem Rückruf des Spiels vom deutschen Markt führte (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013: 224).

Ein Beispiel für problematisches Tonmaterial stellt das Kampfspiel *Kakuto Chojin* (2002) dar, in dem gesungene Suren aus dem Koran vorkamen. Die Videospieleentwickler hatten daher vor, die bereits verpackten Spiele ausschließlich in den „sicheren“ USA auf den Markt zu bringen und den restlichen Märkten eine neue Version anzubieten, in der die entsprechende Stelle im Spiel geglättet wurde. Dennoch wurde der Umstand binnen Wochen weltweit bekannt, und *Kakuto Chojin* (2002) wurde in Saudi-Arabien sowie in anderen muslimischen Ländern verboten. Die Kritik war so groß, dass das Videospiel schlussendlich sogar weltweit vom Markt genommen wurde (vgl. Edwards 2011: 20).

Audiovisuelle Anpassungen des Zieltextes an die Zielkultur können aber auch harmlosere Gründe haben und vom Geschmack des Zielpublikums (der wiederum von der Kultur beeinflusst wird) abhängen. Nach dem Motto „Geschmäcker sind verschieden“ ist anscheinend folgender Unterschied zwischen Japan und westlichen Ländern festzustellen: „While Japanese gamers seem to prefer more child-like characters, in the US and Europe gamers prefer adult features“. (Di Marco 2007: 2)

Daher wurde beispielsweise im japanischen Videospiel *Project Zero* (2001) die Protagonistin Miku für Europa und die USA angepasst. In der japanischen Version ist sie siebzehn Jahre alt, trägt eine Schuluniform und ihr Aussehen gleicht einer Anime-Figur. In der für die westlichen Länder lokalisierten Version ist Miku bereits Anfang zwanzig, trägt neutrale Kleidung und hat ein erwachseneres, realistischeres Aussehen (vgl. 2007: 2-3).

Manchmal können solche Anpassungen aber auch unerwünscht sein wie das japanische Videospiel *Final Fantasy XIII* (2009) beweist. Der Titelsong ist im Original ein auf Japanisch gesungenes Lied, das eigens hierfür komponiert wurde. Für die europäischen und amerikanischen Versionen wurde stattdessen das Lied „My Hands“ von der berühmten Sängerin Leona Lewis ausgewählt. Diese Entscheidung wurde von vielen Final-Fantasy-Fans hinterfragt, da im

Gegensatz zum japanischen Titelsong das Lied der britischen Sängerin keinen Bezug zum Spiel hat (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013: 170).

Die Rezeption eines Videospieles oder Teile eines Videospieles ist immer mit einem bestimmten Unsicherheitsfaktor verbunden. Es besteht nie eine hundertprozentige Sicherheit, dass die zielkulturelle Anpassung dieser oder jener Stelle beim Zielpublikum positiv oder negativ ankommen wird. Die Chancen auf Erfolg können aber erhöht werden, wenn die Kulturabhängigkeit von Modus und Medium sowie das Videospieldesign und das Setting berücksichtigt werden, da sie Aufschlüsse über die Erwartungen des Zielpublikums liefern können, worauf in Kapitel 2.3.3.2. näher eingegangen wird.

### **2.3.3. Multimodalität von Videospiele: Interaktivität als medien spezifisches Kernelement**

Durch die audiovisuellen Elemente werden Videospiele von manchen TranslationswissenschaftlerInnen als Untersuchungsgegenstand für das Audiovisuelle Übersetzen herangezogen. Bernal-Merino sieht die Videospieldesign als „the most complex and challenging form of AVT“ (2015: 47). Doch wodurch sich Videospiele von anderen Unterhaltungsmedien unterscheiden, ist das interaktive Element. Laut Dovey/Kennedy (2006: 6) kann von einem interaktiven Text die Rede sein, „when an individual could directly intervene in and *change* the images and texts that he or she sees. So the audiences for new media become ‘users’ rather than ‘viewers’ of visual culture, film and TV, or ‘readers’ of literature.“

Manovich (2001: 49–61) und Aarseth (2003) sind jedoch der Meinung, dass Menschen auch mit anderen Medien in einer interaktiven Beziehung stehen und jeglicher Medienkonsum ein aktiver Prozess ist. An diesem Punkt könnte argumentiert werden, dass jegliches Interpretieren eines Textes ein aktiver Prozess, bei dem auf bestehendes Wissen zur Sprache, zu anderen Texten, zur eigenen Kultur etc. zurückgegriffen wird. Aktives Interpretieren mit Interaktivität gleichzustellen ist für eine sinnvolle Unterscheidung zwischen Videospieldesign und Texten anderer Medien demnach nicht zielführend. Dovey/Kennedy (2006: 6) äußern sich folgendermaßen dazu:

[T]he acts of multiple active interpretation of traditional media are not made irrelevant by digital and technological forms of interactivity but are actually made more numerous and complex by them. The more text choices available to the reader/viewer/user/player, the greater the possible interpretative responses. [...] [T]he interpretive activity of traditional media (film, literature, TV) is of a different order to what we do when we materially intervene in the text to make it look and sound different.

Wie komplex manche Spiele durch dieses interaktive Element sein können, zeigen beispielsweise *Beyond: Two Souls* (2013) und *Detroit: Become Human* (2018), die dem Videospieldesign des interaktiven Films zugehören, „where the user’s actions determine which pre-filmed

scene<sup>21</sup> would introduce the next challenge.“ (Chandler/Munday 2020: 80). Die Entscheidungen der GamerInnen wirken sich so tiefgreifend auf das Videospiel aus, dass die Charakterisierung der Figuren und die Beziehungen zwischen dieser unterschiedlich ausfallen können, die Geschichte anders verlaufen kann und dementsprechend auch verschiedene Enden möglich sind.

Genauso wie Bild und Musik Bedeutung schaffen, trägt die Interaktivität in Videospielen einen großen Teil dazu bei, da hier die Kommunikation zwischen SpielerInnen und ihren Konsolen bidirektional verläuft (vgl. Mejías-Climent 2017: 110), d. h. SpielerInnen und ihre Konsolen sind EmpfängerInnen und SenderInnen zugleich. Nicht nur dass – die Interaktivität verlangt auch die Reaktion der SpielerInnen auf die „Botschaften“ der Konsole, da sie ebenso zur Gesamtbotschaft, also die gesamte Geschichte des Spiels, beitragen und das Spiel sonst nicht fortgesetzt werden kann.

Auf der einen Seite wird die Geschichte des Spiels durch die Konsole „erzählt“, wobei verschiedene Modi wie gesprochene Sprache, geschriebene Sprache, Musik, Geräusche, bewegte Bilder, unbewegte Bilder und das Vibrieren des Controllers verwendet werden. Auf der anderen Seite tragen die SpielerInnen ebenso zur Erzählung der Geschichte bei, indem sie mithilfe eines Controllers oder eines kinetischen Sensors (erfasst die Bewegungen von SpielerInnen) Befehle an die Konsole weitergeben, die diese verarbeitet und dementsprechend die darauffolgende „Botschaft“ wählt.

Hier ein Beispiel: SpielerIn A befindet sich an einer Weggabelung und lenkt mithilfe des Controllers die Spielfigur nach links. Dementsprechend wird er/sie an andere Orte gelangen und anderen NPCs (non-playable characters) begegnen, als wenn sie sich für den rechten Weg entschieden hätte. Ein anderes Beispiel wären Situationen mit Dialogoptionen, bei denen SpielerInnen aus vorgefertigten Antworten auf die Frage eines NPC wählen können, und je nach gewählter Antwort unterschiedliche Reaktionen folgen werden.

Wie genau sich das interaktive Element auf die Arbeit von TranslatorInnen auswirkt, wurde bislang noch nicht genauer untersucht, würde aber aufschlussreiche Erkenntnisse über die translatorische Praxis von VideospielübersetzerInnen liefern. Fest steht, dass sich TranslatorInnen im Umgang mit interaktiven Texten bewusst sein müssen, dass diese dynamisch verlaufen, und sie sich beim Translationsprozess den verschiedenen Handlungssträngen bewusst sein müssen. Dies umso mehr, da in der Lokalisierungsbranche Variablen eingesetzt werden und mit Strings gearbeitet wird, was sich auf die Beschaffenheit und Aufbereitung des Textes auswirkt. Weiters spielt die Interaktivität eine entscheidende Rolle bei der Genrezuordnung von Videospielen, die sich von den „traditionellen“ literarischen und filmischen Genres unterscheidet. Im Folgenden wird auf diese Aspekte näher eingegangen auf die Frage, welchen Schwierigkeiten TranslatorInnen dadurch entgegen treten müssen.

---

<sup>21</sup> Die Charaktere der Spiele basieren auf echten SchauspielerInnen, die die Filmszenen mithilfe von Motion-Capture-Technologie drehen. Dabei werden die Bewegungen und die Mimik aufgenommen, die auf eine computergenerierte Figur übertragen werden (vgl. Chandler/Munday 2020: 80).

### 2.3.3.1. Einsatz von Variablen und Textaufbereitung in Strings

Variablen können als Platzhalter verstanden werden, die für ein Wort oder eine Nummer stehen „and [...] change depending on certain conditions specific to the player action (Mangiron/O’Hagan 2013: 132)“. Ein einfaches Beispiel kann mit der Variable für den Spielernamen demonstriert werden. Demnach passt sich der Satz „/n player 1 /n wins!“ dem Namen des/der SpielerIn an und könnte beispielsweise „Anna wins!“ lauten (vgl. Bernal-Merino 2015: 147). ÜbersetzerInnen müssen hier erkennen, dass es sich um eine Variable handelt und dürfen sie nicht ändern oder löschen, da sonst der damit verbundene Befehl an den Computer verloren gehen würde. So müsste die korrekte Übersetzung ins Deutsche „/n player 1 /n hat gewonnen!“ heißen, damit im lokalisierten Videospiel „Anna hat gewonnen!“ erscheint.

Je nach Ausgangs- und Zielsprache kann das unterschiedliche Auswirkungen auf der grammatikalischen und syntaktischen Ebene des Zieltextes haben. Bei der Sprachkombination Englisch-Deutsch beispielsweise stellen das Konjugieren und Deklinieren ein Problem dar. In Anlehnung an Díaz Montóns Beispiel (2007: o. S.) wird im Beispielsatz „%p gets a %c %i“ angenommen, dass %s für den Spielernamen, %c für die Farbe des Gegenstandes und %i für den Gegenstand steht, den der/die SpielerIn erhält. In diesem Beispiel soll es sich um *a blue jacket* handeln. Im Englischen entsteht ein korrekter Satz: „Anna gets a blue jacket“. Im Deutschen sieht das anders aus. Statt „Anna hat eine blaue Jacke erhalten“ steht im Videospiel „Anna hat ein blau Jacke erhalten“.

Ist die Zielsprache Spanisch, ergäbe sich das gleiche Problem, wobei hier auch noch der Umstand hinzukommt, dass die korrekte Stellung des Adjektivs nach dem Nomen ist und dementsprechend die Syntax angepasst werden müsste. Unter Berücksichtigung der grammatikalischen und syntaktischen Gegebenheiten müsste der Satz „Anna ha conseguido una chaqueta roja“ und nicht „Anna ha conseguido un rojo chaqueta“ lauten. TranslatorInnen sind dazu angehalten, solche Asymmetrien zwischen der Ausgangs- und Zielsprache zu erkennen und eine passende Lösung zu finden. Die Wortstellung kann verändert werden, und sofern die entsprechenden Variablen bekannt sind, können diese im Zieltext hinzugefügt werden, damit Wörter korrekt dekliniert werden. Ist dies nicht der Fall, muss die problematische Stelle an die zuständige Kontaktperson weitergeleitet werden und in Zusammenarbeit mit dieser eine Lösung gefunden werden (vgl. Sanz López 2013: 62).

Wie bereits erwähnt können SpielerInnen durch die Interaktivität aktiv Einfluss auf Videospiele nehmen. Daher können verschiedene Dialogoptionen gegeben sein, die den Kommunikationsfluss in verschiedene Richtungen lenken, und je nach Spielerentscheidung kann sich die Handlung unterschiedlich entwickeln, wobei sich der Text dynamisch verändert. Die fehlende Linearität von Videospieltexten führt dazu, dass sie nach Strings in Tabellenkalkulationsprogrammen wie Excel aufbereitet werden, was aufgrund der dadurch entstehenden Kontextlosigkeit nicht übersetzerfreundlich ist (vgl. Mangiron/O’Hagan 2013: 120). Beim Übersetzen von Videospielen ist es daher wichtig, dass TranslatorInnen stets einen Überblick über die möglichen Dialogoptionen und Handlungsverläufe behalten, was durch die Fragmentierung

des Textes kein Leichtes ist, da beispielsweise zusammengehörige Textteile einer Szene durch den Text einer anderen möglichen Szene getrennt sein können.

### 2.3.3.2. *Videospielgenres und Settings*

Neben Stil und Register kann mit dem Genrebegriff eine weitere mögliche Perspektive zur Textanalyse eingenommen werden. Im Gegensatz zu Stil und Register, die sich auf die sprachliche Ebene konzentrieren, beziehen sich Genres auf den ganzen Text (vgl. Biber/Conrad 2019: 16) und bestehen aus „a number of conventions, which include topics, characters, character constellations, content, narration, as well as the discursive and formal use of modes. They determine what readers expect, how they approach and interpret the text (Kaindl 2019: 57)“. Beispielsweise erwartet sich die Leserschaft eines Fantasyromans oder das Publikum eines Fantasyfilms eine Fantasiewelt, die dem Mittelalter gleicht und in der Fabelwesen wie Zwerge, Elfen oder Drachen vorkommen.

Auch bei Videospielen wie der *Witcher*-Reihe (2007–2015) oder der *Dragon-Age*-Reihe (2009–2014) treten diese Figurentypen und Motive des Fantasy-Genres auf, und dennoch gibt es kein gleichnamiges Spielgenre (auch Gamegenre genannt). Genres treten zwar medienübergreifend auf, jedoch muss dem medienspezifischen interaktiven Element von Videospielen Rechnung getragen werden (vgl. Rauscher 2020: 251). Daher erfolgt die Genrezuordnung bei Videospielen nicht über einen bestimmten Schauplatz oder ein gewisses narratives Muster wie bei literarischen oder filmischen Genres, sondern über die zu erreichenden Spielziele und das Gameplay, welches „die Beeinflussung der Spielwelt durch den Spieler und die Weise, in der das Spiel tatsächlich gespielt wird“ (Rauscher 2017: 348) beschreibt. Das Genre beim Medium Videospiel definiert sich also durch den Modus der Interaktivität, was den in Punkt 1.2. bereits erläuterten Zusammenhang zwischen Modus, Medium und Genre unterstreicht. Auch bei dieser Genrezuordnung spielt die Erwartungshaltung des Zielpublikums eine Rolle, da „[d]ie systematische Wiederholung und Variation vertrauter Design-Muster, Spielregeln und Levelstrukturen [...] die Spieler (sic!) vertraute Steuerungsoptionen und Spielaufgaben erwarten [lassen]“ (2017: 343).

Wie filmische und literarische Genres sind Gamegenres keine starren Kategorien, sondern dynamisch zu verstehen. Durch neue technologische Entwicklungen, innovative Ideen im Gameplay und diskursive Veränderungen entstehen immer wieder neue Genres oder Mischformen, weshalb keine offizielle Liste aller Spielgenres existiert. Vorgeschlagene Typologien reichen von einer minimalistischen Taxonomie mit vier Kategorien (vgl. Egenfeldt-Nielsen et al. 2008: 55–57) bis hin zu zweiundvierzig (vgl. Wolf, M. 2001: 113–134) verschiedenen Gamegenres. Eine nicht zu allgemeine und nicht zu ausschweifende Typologie bietet Poole (2000: 21 ff.), die die folgenden neun Genres umfasst: Adventures, Beat'em Ups, Jump 'n' Runs/Platform Games, Puzzle-Spiele, Rennspiele, Rollenspiele, Simulationen, Sportspiele und Strategiespiele.

Unter Berücksichtigung der jüngsten Entwicklungen schlägt Rauscher (2017: 349) zusätzlich noch die Genres Casual Games, Independent-/Art-Games, Massive-Multiplayer-Role-Playing-Games (MMORPGs) und Serious Games vor. Zudem berücksichtigt er den dynamischen Charakter von Genres:

Anstelle einer festgelegten Systematik gelten diese Kategorien als aussagekräftige Tendenzen innerhalb historischer Entwicklungsprozesse, die neue Kombinationen hervorbringen oder [...] zu einer Randerscheinung in den folgenden Jahrzehnten werden können.“ (Rauscher 2017: 349)

Bei Videospielen gibt es zwar kein Science-Fiction- oder Fantasy-Genre, wovon aber die Rede sein kann, ist ein Science-Fiction oder Fantasy-Setting. Die Psychologinnen Mandler/Johnson (1977: 118) definieren den Begriff Setting folgendermaßen: „Settings set the stage by introducing the protagonist and other characters. They also often include the time and locale of the story as well as information the listener needs to understand the events that follow“. Settings können demnach als Schnittstellen zwischen literarischen bzw. filmischen Genres und Videospielen gesehen werden. Die Erwartungen der Leserschaft eines Fantasyromans oder des Publikums eines Fantasyfilms werden ähnlich denen der GamerInnen eines Videospieles mit Fantasy-Setting sein.

Sowohl mit bestimmten Genres als auch mit bestimmten Settings verbinden SpielerInnen gewisse Erwartungen. TranslatorInnen müssen sich diesem Umstand bewusst sein, um den Zieltext so zu gestalten, dass er den Erwartungen des Zielpublikums gerecht wird, wobei sie die Kulturspezifika von Genres (vgl. Kaindl 2019: 57) beachten müssen. VideospieldübersetzerInnen sollten also die Parallelen und Unterschiede zwischen Film- und Videogenres kennen und das jeweilige Setting des zu üübersetzenden Videospieles berücksichtigen.

## **2.4. Die Kompetenzen von VideospieldübersetzerInnen**

In der Translationswissenschaft haben sich bereits einige WissenschaftlerInnen mit Kompetenzmodellen auseinandergesetzt wie beispielsweise die PACTE-Gruppe (2007) und der EMT-Kompetenzrahmen<sup>22</sup>. Wie im EMT-Kompetenzrahmen deklariert wurde, soll er nicht als ein umfassendes Modell für alle Bereiche der Translation verstanden werden. Auch das Kompetenzmodell der PACTE-Gruppe ist als allgemeines Modell zu verstehen, wohingegen in der vorliegenden Arbeit spezifische Kompetenzen von VideospieldübersetzerInnen aufgestellt werden wollen. Wie bereits im ersten Kapitel erwähnt, haben sich zwar schon einige TranslationswissenschaftlerInnen im Bereich der Videospieldlokalisierung mit Übersetzungskompetenzen beschäftigt, jedoch fehlte es entweder an einer klaren Systematik (s. Mangiron 2006, Bernal-Merino 2007, Dietz 2007) oder es fehlte an einem multimodalen Zugang (s. Sanz López 2013).

Die vorliegende Masterarbeit soll diese Lücke schließen und stellt eine kritische Analyse der Kompetenzen von VideospieldübersetzerInnen vor, die aus den für diese Art von Translation

---

<sup>22</sup> Für Details s. PACTE (2007) und EMT (2017).

typischen Übersetzungsproblemen herabgeleitet werden können. Maßgeblich für die auftretenden Übersetzungsschwierigkeiten sind einerseits Eigenschaften der Videospiellokalisierung, die nur ihr zugeschrieben werden können wie gewisse multimodale und mediale Elemente, und andererseits die Gemeinsamkeiten, die sie mit anderen translatorischen Bereichen aufweist und die den hybriden Charakter der Videospieldübersetzung konstituieren.

In Anbetracht dessen und anhand der Ergebnisse zu den im vorigen Kapitel genannten Übersetzungsschwierigkeiten können folgende Kompetenzen von VideospieldübersetzerInnen ausgemacht werden: (1) Sprach- und Kulturkompetenz, (2) Medien- und Multimodalkompetenz, (3) IT-Kompetenz, (4) Fach- und Recherchekompetenz (5) Transferkompetenz sowie (6) Persönlichkeits- und Sozialkompetenz. In einer Übersetzungsanalyse eines Videospils sollen diese anschließend erprobt werden.

#### **2.4.1. Sprach- und Kulturkompetenz**

Diese Kompetenz umfasst „pragmatische, sozio-linguistische, textlinguistische und lexikalisch-grammatikalische Kenntnisse“ (PACTE 2007: 332) in den Arbeitssprachen der TranslatorInnen. Im Kontext der Videospieldübersetzung äußert sich Mangiron (2006: 312) folgendermaßen dazu:

Language plays a crucial role in games, especially RPGs, and the use of natural, fluent and idiomatic language is essential to convey the gameplay experience and allow players to fully enjoy the game, as unnatural or too literal language, known as *translationese*, may deter their enjoyment.

Die Sprache in einem Videospil soll also „natürlich“ klingen. Die Kulturkompetenz komplementiert in diesem Sinne die Sprachkompetenz, da Kenntnisse über die Zielkultur den VideospieldübersetzerInnen helfen, idiomatische Ausdrücke für den Zieltext zu finden, und generell Sprache nicht von Kultur getrennt werden kann. Daher ist teilweise auch keine grammatikalische und orthografische Korrektheit notwendig, da in manchen Videospilen bewusst von der Standardsprache abgewichen wird. Der Einsatz von Dialekten und Soziolekten ist hier keine Seltenheit, weshalb VideospieldübersetzerInnen in der Lage sein sollten, die Funktion und Wirkung dieser zu analysieren und je nach gewünschtem Effekt beim Zielpublikum zu übersetzen.

Die Sprach- und Kulturkompetenz hängt aber auch mit der Fach- und Recherchekompetenz zusammen, da beim Videospieldübersetzen beispielsweise „[k]nowledge of general software terminology and specific games platform terminology“ (Mangiron 2006: 311) notwendig ist. Je nach Genre, Setting und Inhalt eines Videospils kann die vorkommende Terminologie aus verschiedenen Themenbereichen stammen, die VideospieldübersetzerInnen funktionsgerecht zu übersetzen haben.

Zusätzlich findet man in Videospilen auch Referenzen auf die globale Popkultur (vgl. Mangiron 2006: 316), weshalb VideospieldübersetzerInnen in der Lage sein sollten, Anspielungen auf andere Spiele, Bücher, Filme, Comics, fiktive Charaktere oder reale, berühmte Persönlichkeiten usw. zu erkennen und dementsprechend zu übersetzen. Solche Referenzen können

sich jedoch auch auf anderen modalen Ebenen äußern, wobei die Multimodalkompetenz ins Spiel kommt, auf die im nächsten Kapitel näher eingegangen wird.

#### **2.4.2. Medien- und Multimodalkompetenz**

Im Zentrum einer jeden Videospielübersetzung steht das Videospiel, bei dem es sich nicht nur um ein bestimmtes Medium mit seinen spezifischen Eigenheiten, sondern auch um einen multimodalen Text handelt, der unterschiedlichen Genres zugeordnet werden kann. Diesem Aspekt soll durch die Medien- und Multimodalkompetenz gerecht werden, bei dem VideospielübersetzerInnen über „[a] comprehensive multimodal awareness, which also includes media and genre awareness“ (Kaindl 2019: 65) verfügen. In diesem Sinne fokussieren sich VideospielübersetzerInnen nicht bloß auf sprachliche Aspekte eines Videospiels, sondern berücksichtigen „the multimodal whole“ (Jewitt et al. 2016: 2). Dafür sollten sie unter anderem analysieren können, welche Rolle und Funktion die verschiedenen Modi in einem Ausgangstext haben, welche Bedeutung durch sie realisiert werden soll, und in welchem Verhältnis sie zueinander stehen, um sie dann funktionsgerecht in die Zielsprache übersetzen zu können.

Aufschlüsse dazu bieten auch das Medium und das Genre, weshalb VideospielübersetzerInnen zusätzlich über medienspezifische Eigenheiten und die Genrelandschaft in der Videospielbranche Bescheid wissen müssen. Die Interaktivität und der Einsatz von Variablen stellen beispielsweise Medienspezifika dar. VideospielübersetzerInnen muss bewusst sein, dass diese medialen Elemente die Beschaffenheit des Videospieltextes beeinflussen, womit sie umgehen können müssen. Videospielgenres, aber auch Settings, sind ebenso von Bedeutung, da sie Hinweise auf die Erwartungen des Zielpublikums liefern können, wobei beachtet werden muss, dass diese Erwartungen von der jeweiligen Kultur beeinflusst wird. Generell ist nicht nur Sprache, sondern alle Modi, die in einem Kommunikationsakt verwendet werden, kulturgebunden. Vor allem in multimodalen Texten, wie es Videospiele sind, kann dieser Aspekt nicht außer Acht gelassen werden. Die Kulturkompetenz steht daher nicht nur mit der Sprachkompetenz, sondern auch mit der Multimodal- und Medienkompetenz in Verbindung.

Im Falle der Videospielübersetzung bezieht sich die Kulturkompetenz jedoch nicht nur auf die Kultur eines Landes, sondern auch auf die Gaming-Kultur. Im Kontext der Videospielindustrie sind zusätzlich noch die verschiedenen Bewertungsinstitutionen zu beachten, die die Veröffentlichung eines Spiels im schlimmsten Fall sogar verhindern können. Inhalte, die sensible Themen wie Gewalt, Schimpfwörter, Drogen- und Alkoholkonsum, Sex, Nacktheit, Religion, Politik, geschichtliche Ereignisse und die Diskriminierung bestimmter Gruppen ansprechen, äußern sich nicht nur auf sprachlicher Ebene, sondern können genauso non-verbale Modi betreffen. Diese und andere kulturell verankerte Elemente beeinflussen auch, wie ein Spiel wahrgenommen wird. Das heißt, je nach gewünschter Wirkung eines Spiels werden sie in der lokalisierten Version beibehalten, angepasst oder gestrichen (wobei auch die Transferkompetenz ins Spiel kommt).

Überlegungen zu Modus, Medium und Genre sollte VideospielübersetzerInnen in ihren translatorischen Entscheidungen also immer begleiten, da sie dadurch adäquate Entscheidungen treffen können, um ein Videospiel skoposgerecht und nach der gewünschten Wirkung zu übersetzen. Hierbei sollte aber nicht außer Acht gelassen werden, dass die Kulturkompetenz auch hier ins Spiel kommt, da die Trias Modus, Medium und Genre sich immer kulturabhängig gestaltet.

### **2.4.3. IT-Kompetenz**

VideospielübersetzerInnen haben über gewisse IT-Kenntnisse zu verfügen. Hierzu zählt unter anderem „die wichtigsten IT-Anwendungen zu nutzen, einschließlich der gesamten Bürosoftware-Palette, und sich schnell mit neuen Werkzeugen und IT-Ressourcen vertraut zu machen“ (EMT 2017: 9).

Im Kontext der Videospielübersetzung äußert sich Bernal-Merino (2014: 211) ähnlich: „they [translators] are expected to work with TMTs, word processors, tables and spreadsheets, audio, graphics and video files, as well as being able to learn quickly and to adapt to specific new tools and formats.“ Letzteres erscheint vor allem deshalb relevant, da es je nach Auftraggeber, d. h. Spieleentwickler/-hersteller oder Lokalisierungsfirma, variieren kann, welche Programme und Formate verwendet werden. Viele große Unternehmen haben sogar ihre eigenen Programme entwickelt, deren Nutzungsrechte nur sie selbst besitzen und daher auch nur bei ihnen zum Einsatz kommen (vgl. 2014: 204). Der Spieleentwickler Bioware verfügt beispielsweise über ein *game dialogue tool*, das TranslatorInnen bei der Kontextualisierung von Dialogen helfen soll und auch die verschiedenen Antwortmöglichkeiten präsentiert (vgl. Bernal-Merino 2014: 119).

Abgesehen von diesen speziellen Anwendungen müssen VideospielübersetzerInnen in den meisten Fällen mit CAT-Tools wie Translation Memory Tools, Terminologiemanagement-Tools und Projektmanagement-Tools arbeiten und dementsprechend mit der Bedienung dieser Programme bewandert sein (vgl. 2014: 132–134, 204–206).

### **2.4.4. Fach- und Recherchekompetenz**

Mit Fachkompetenz ist „Wissen über die Welt im Allgemeinen und in spezifischen Themen“ (PACTE 2007: 332) gemeint. Da VideospielübersetzerInnen nicht alles wissen können und auch gar nicht müssen, wird die Fachkompetenz durch die Recherchekompetenz komplementiert. Dementsprechend sollten VideospielübersetzerInnen in der Lage sein, „sich übersetzungsrelevantes themen- und bereichsspezifisches Wissen anzueignen, es zu erweitern und zu nutzen“ (EMT 2017: 8).

Je nach Videospiel und seinem Genre kommt diese Kompetenz mehr oder weniger zum Tragen, und auch die jeweiligen Themenbereiche variieren dementsprechend. Für die Übersetzung eines mittelalterlichen Strategiespiels, in das geschichtliche Fakten und Ereignisse äußerst realitätsgetreu eingebaut sind, sollten VideospielübersetzerInnen über die Epoche, in der

es angesiedelt ist, und die Vergangenheit der Länder, die vorkommen, Bescheid wissen. Für ein Basketball-Videospiel wiederum sollten sich VideospielübersetzerInnen über die Spielregeln im Basketball, berühmte SpielerInnen, gängige Fachbegriffe und eventuell auch über wichtige Ereignisse in der Basketballgeschichte informieren.

Das bedeutet für VideospielübersetzerInnen, dass sie entweder bereits über umfangreiches Wissen in den jeweiligen Themengebieten verfügen oder wissen, wo sie die notwendigen Informationen von einer zuverlässigen Quelle finden. Im Falle eines transmedialen Videospiels müssen sich VideospielübersetzerInnen über das Medienprodukt, auf das es basiert, schlau machen und sich hinsichtlich Handlung, Motive, Themen, Charaktere, Terminologie, Setting, Genre etc. informieren.

#### **2.4.5. Transferkompetenz**

Die Transferkompetenz betrifft strategische und methodische Kompetenzen und kann als das Bindeglied zwischen allen Kompetenzen verstanden werden, da sie diese miteinander vereint. Denn um ein Videospiel für ein neues Zielpublikum zu übersetzen, sind alle Kompetenzen notwendig und müssen je nach Translationssituation miteinander abgestimmt werden. VideospielübersetzerInnen sollten auch in der Lage sein, den Übersetzungsprozess zu planen (vgl. PACTE 2007: 332) und Methoden sowie Strategien bezogen auf einzelne Passagen und den gesamten Text skoposgerecht einzusetzen. Dazu zählt auch, „einen Ausgangstext [in diesem Fall das Videospiel] zu analysieren, potenzielle textuelle und kognitive Schwierigkeiten zu erkennen, und einzuschätzen, welche Strategien und Ressourcen“ (EMT 2017: 8) für das Übersetzen eines Videospiels notwendig sind. Da VideospielübersetzerInnen als ExpertInnen agieren und mit anderen ExpertInnen zusammenarbeiten, müssen VideospielübersetzerInnen auch in der Lage sein, ihre Lösungen und Entscheidungen zu analysieren und zu begründen (vgl. EMT 2017: 8).

#### **2.4.6. Persönlichkeits- und Sozialkompetenz**

Ein Teil dieser Kompetenz umfasst persönliche Eigenschaften wie ein gutes Gedächtnis, Genauigkeit, Kritikfähigkeit, Verantwortungsbewusstsein etc., die für eine professionelle Leistung von VideospielübersetzerInnen sorgen (vgl. PACTE 2007: 332). Im Hinblick auf das weitverbreitete Sim-Ship-Modell sollten VideospielübersetzerInnen auch in der Lage sein, „Zeitmanagement, Stressbelastung und Arbeitsaufwand zu planen bzw. zu bewältigen“ sowie „Fristen einzuhalten und Anweisungen und Spezifikationen zu befolgen“ (EMT 2017: 10). Vor allem in der Videospielbranche, die stetig wächst und ihre Produkte regelmäßig technologisch weiterentwickelt, haben TranslatorInnen „sich selbst kontinuierlich zu beurteilen und ihre Kompetenzen und Fertigkeiten durch persönliche Strategien und kollaboratives Lernen auf dem neuesten Stand zu halten und weiterzuentwickeln“ (2017: 10).

Der zweite Teil, die Sozialkompetenz, betrifft den professionellen Umgang mit KollegInnen oder anderen Menschen, mit denen VideospielübersetzerInnen im Laufe eines Übersetzungsprojektes zusammenarbeiten müssen. Spielehersteller/-entwickler und Lokalisierungsfirmen agieren nämlich international, wobei verschiedene ExpertInnen (TranslatorInnen, ProgrammiererInnen, SpieldesignerInnen etc.) für die Erstellung bis hin zur Distribution eines Videospiels zusammenarbeiten müssen. Daher ist es dementsprechend notwendig, dass VideospielübersetzerInnen über Teamfähigkeit besitzen und „[...] ggf. auch in einer virtuellen, multikulturellen und mehrsprachigen Umgebung unter Nutzung aktueller Kommunikationstechnologien“ (2017: 10) arbeiten können.

### **3. Übersetzungsanalyse von *The Witcher 3: Wild Hunt***

Aufbauend auf bereichsspezifische Übersetzungsschwierigkeiten, die sich zum Teil durch die Multimodalität und Hybridität von Videospielen ergeben, konnten sieben verschiedene Kompetenzen von VideospielübersetzerInnen aufgestellt werden. Diese sollen nun praktisch in einer Übersetzungsanalyse des Videospiels *The Witcher 3: Wild Hunt* erprobt werden. Zu diesem Zweck sollen übersetzungsrelevante Eckdaten des Spiels beleuchtet sowie die deutsche mit der englischen Version des Spiels verglichen werden. Bei Letzterem wird ein besonderes Augenmerk auf schwierige Passagen geworfen, deren translatorischen Entscheidungen im Hinblick auf die hierfür notwendigen Kompetenzen analysiert werden.

#### **3.1. *The Witcher 3: Wild Hunt***

Nach einer Entwicklungszeit von über dreieinhalb Jahren wurde *The Witcher 3: Wild Hunt* (kurz: *The Witcher 3* oder *TW3*) am 19. Mai 2015 erstmals weltweit für Microsoft Windows, die Playstation 4 und die Xbox One veröffentlicht. Dieser dritte und letzte Teil der Videospielreihe *The Witcher* wird als „a character-driven, non-linear story experience focused on player choice, tactical combat and a rich, living environment“ (URL: IGN Info) beschrieben und stammt von den Entwicklern CD Projekt Red und Saber Interactive und den Publishern CD Projekt, Warner Bros. Interactive und Bandai Namco Games. Ein Gewinn von 62,5 Millionen US-Dollar nach einem halben Jahr auf dem Markt und 251 erhaltene Game of the Year Awards zeugen vom Erfolg des Action-RPGs (vgl. URL: Gamasutra, vgl. URL: Game Revolution).

Wofür das Spiel besonders bekannt ist, ist sein riesiger Umfang und des dennoch groß angelegten Lokalisierungsprozesses. Im Vergleich zur durchschnittlichen Wortanzahl von Romanen von etwa 80.000 bis 100.000 Wörtern umfasst das Skript von *The Witcher 3* (2015) 450.000 Wörter, was etwa 50 Stunden Spielzeit der Hauptstory (d. h. exklusive Nebenquests)

erklärt (vgl. IGN Witcher)<sup>23</sup>. Trotz des immensen Zeit- und Kostenaufwands wurde das Videospiel in 15 verschiedene Sprachen übersetzt, wobei sieben Versionen (darunter die deutsche und englische) komplett synchronisiert wurden<sup>24</sup>.

Im Nachspann des Spiels ist zu sehen, dass die Lokalisierungsfirma Synthesis Deutschland GmbH mit vier ProjektmanagerInnen und vier TranslatorInnen die Übersetzung vom Englischen ins Deutsche durchgeführt hat. Das spricht für die Anwendung des Outsourcing- und Sim-Ship-Modells<sup>25</sup>, wie in Kapitel 2.1. zu den Übersetzungsschwierigkeiten außersprachlicher Natur angeführt wurde.

Insgesamt sollen 1.500 Personen an *The Witcher 3* (2015) gearbeitet haben, wobei 18 verschiedene Nationalitäten vertreten waren (vgl. URL: Gamasutra). Ob und inwieweit die ÜbersetzerInnen im Kontakt mit ExpertInnen aus anderen Bereichen standen, ist nicht bekannt, jedoch kann zumindest von einer Zusammenarbeit zwischen den VideospielübersetzerInnen ausgegangen werden, was von der Notwendigkeit einer *Sozialkompetenz* zeugt. Die *Persönlichkeitskompetenz*, die u. a. Stressbelastung und Zeitmanagement umfasst, erscheint im Hinblick auf den Umfang des Spiels, die geringe Anzahl an VideospielübersetzerInnen und der Anwendung des Sim-Ship-Modells ebenso relevant zu sein.

Die Bewertungsinstitutionen sind sich weltweit einig, dass es sich bei *The Witcher 3* (2015) um ein Spiel für Erwachsene handelt. Die Klassifizierung der deutschen USK lautet „keine Jugendfreigabe gemäß § 14 JuSchG“ (vgl. URL: USK TW3), was bedeutet, dass das Spiel erst ab 18 Jahren gespielt werden darf. So sieht es auch die PEGI, die der Bewertung 18+ auch noch die Piktogramme für Gewalt und Schimpfwörter hinzugefügt hat (vgl. URL: PEGI TW3). In den USA wurde das Spiel von der ESRB mit „Mature 17+ bewertet“ (URL: ESRB TW3). Im Vergleich zur PEGI führt die ESRB mehrere sensible Themen an: „blood and gore, intense violence, nudity, strong language, strong sexual content, use of alcohol“ (URL: ESRB TW3). Die Klassifizierung in Australien, die keine eigenständige Bewertungsinstitution, sondern die Regierung durchführt, bietet eine besonders detaillierte Grafik an:

---

<sup>23</sup> Projekt Red zufolge kann das Game sogar bis zu 200 Stunden dauern (vgl. URL: Forbes).

<sup>24</sup> Dafür wurden mehr als 500 SynchronsprecherInnen engagiert (vgl. URL: Gamasutra). Weitere synchronisierte Versionen sind in Polnisch, Französisch, brasilianischem Portugiesisch, Russisch und Japanisch. Untertitelt wurden die Sprachen kastilisches und lateinamerikanisches Spanisch, Italienisch, Koreanisch, traditionelles Chinesisch, Tschechisch, Ungarisch, Arabisch und Türkisch (s. *The Witcher 3: Wild Hunt* 2015).

<sup>25</sup> Daher kann angenommen werden, dass den VideospielübersetzerInnen TW3 (2015) nicht zur Verfügung stand (s. 2.1.). In der vorliegenden Arbeit wird aber von einem Zugang zum Spiel ausgegangen.



Abb. 4: Alterseinstufung von *The Witcher 3: Wild Hunt* durch die australische Regierung (URL: Aus. Class. TW3)

Auf der Hülle des Spiels ist auch ein Aufkleber mit 18+ und „high impact violence and sex“ angebracht (vgl. URL: Aus. Class. TW3). Demnach scheinen für die australische Regierung die Themen Gewalt und Sex in *The Witcher 3* am problematischsten zu sein. Die genannten Bewertungen stimmen hinsichtlich der Altersfreigabe überein (mit Ausnahme der 17+-Bewertung der ESRB), doch die Einstufung der sensiblen Themen variiert je nach Bewertungsinstitution. Ihre Beurteilungen fallen in der Regel zwar sehr streng aus, richten sich aber dennoch nach den Toleranzgrenzen für Tabuthemen der jeweiligen Länder/Regionen und ihren Kulturen (vgl. Bernal-Merino 2015: 182, Mangiron/O’Hagan 2013: 228).

Aus einem Interview mit Mikołaj Szwed, Senior Localization Producer, und Ainara Echaniz, Senior Localization Project Manager, geht hervor, dass beispielsweise bei der japanischen Version alle Abbildungen menschlicher Eingeweide zensuriert wurden (vgl. Noclip 2017: 16’03”). Vor allem die arabische Version musste hinsichtlich sensibler Inhalte wie Alkohol, Religion, Prostitution, Nacktheit und Sex auf verschiedenen modalen Ebenen angepasst werden. Ainara Echaniz kommentiert hier auch die Vorgehensweise des Lokalisierungsteams: „We tried to find a balance in, of course, adapting those things for the market, but still keeping it *The Witcher*.“ (vgl. Noclip 2017: 14’31”)

Es muss demnach diese richtige Balance gefunden werden, damit einerseits den Erwartungen des Zielpublikums gerecht wird, den „original spirit“ (vgl. Noclip 2017: 15’35”) des Spiels aufrechtzuerhalten. Diese Erwartungen richten sich an die transmediale Vorlage sowie an das Genre und Setting, weshalb die *Fachkompetenz* für das Wissen um die *Witcher*-Welt und die *Medienkompetenz* für das Wissen um das RPG-Genre und Fantasy-Setting benötigt werden.

Andererseits sollen die GamerInnen durch bestimmte heikle Inhalte nicht gekränkt, und das Spiel in einem Land nicht verboten werden. Um in solchen Fällen die richtige translatorischen Entscheidung zu treffen, wird die *Kulturkompetenz* benötigt, da Tabuthemen kulturabhängig sind, und je nach Ausgangstextlage auch die *Sprach-* und/oder *Multimodalkompetenz* benötigt.

Aber nicht nur in diesem Kontext wird die *Kulturkompetenz* benötigt, denn die Fantasy-Welt der Witcher-Reihe ist voll mit Wesen slawischer, vor allem polnischer Mythologie. Auch hier wird eine Balance-Strategie angewendet, bei der ausgangskulturelle Elemente teilweise beibehalten und teilweise auch zielkulturell angepasst werden (vgl. Noclip 2017: 06'00"). Dass viele Referenzen zur polnischen Folklore vorkommen, kann darauf zurückgeführt werden, dass die Witcher-Spiele auf den Fantasy-Romanen des polnischen Autors Andrzej Sapkowski basieren. Wie in den Büchern geht es in den Spielen um den Hexer Geralt.

In *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) sucht Geralt nach Ciri, die wie eine Tochter für ihn ist und als Kind aus dem Älteren-Blut über besondere magische Fähigkeiten verfügt. Aus diesem Grund ist auch die Wilde Jagd auf ihren Fersen, wovor sie unentwegt auf der Flucht ist. Die Suche des Hexers führt ihn über Umwege durch ein vom Krieg zerrüttetes Land, in dem er ungewollt in politische Fehden gezogen wird und Monster genauso wie Banditen zu bekämpfen hat.

Die Videospiel-Reihe ist zwar im Witcher-Universum angesiedelt (Themen, Charaktere, Orte, Setting etc. sind gleich), kann aber laut Sapkowski nicht als Sequel oder Prequel zu den Büchern gesehen werden (vgl. URL: Polygon). Nichtsdestotrotz handelt es sich bei den Videospielen um transmediale Produkte, weshalb sich die verschiedenen Lokalisierungsteams nach den Übersetzungen der Bücher gerichtet haben, sofern es welche gab (vgl. Noclip 2017: 04'16"). VideospielübersetzerInnen müssen hierfür über eine gewisse *Recherchekompetenz* verfügen, um sich über die transmediale Vorlage zu informieren und somit die nötige Fachkompetenz zum Witcher-Universum aufzubauen.

*The Witcher 3* (2015) gilt als RPG, „where a person, through immersion into a role and the world of this role, is given the opportunity to participate in and interact with the contents of this world“ (Henriksen 2002: 44 zitiert nach Zagal/Deterding 2018: 20). Dieses Genre zeichnet sich durch bestimmte Eigenschaften aus. Beispielsweise können SpielerInnen die in der Regel erfundene Welt eines RPG nach Belieben erkunden, und sowohl die Welt als auch das Skript sind meist sehr umfangreich (vgl. Zagal/Deterding 2018: 22, 39). Dies trifft auch auf *TW3* (2015) zu. Außerdem sind RPGs oft in einem Fantasy-, Science-Fiction oder Horror-Setting oder einer Mischung daraus angesiedelt (vgl. 2018: 38). Im Falle von *The Witcher 3* (2015) handelt es sich um ein mittelalterliches Fantasy-Setting, das gemeinsam mit dem Genre RPG eine gewisse Terminologie erwarten lassen, wofür einerseits die *Medienkompetenz* aufgrund der Medienabhängigkeit von Genres und andererseits die *Fach- und Recherchekompetenz* sowie *Sprachkompetenz* aufgrund der spezifischen Terminologie (z. B. zu Waffen und Rüstun-

gen) relevant erscheinen. Auf all diese Aspekte und mehr soll im folgenden Übersetzungsvergleich im Hinblick auf die Kompetenzen von VideospieldübersetzerInnen eingegangen werden und anhand von Beispielen veranschaulicht werden.

### **3.2. Übersetzungsvergleich der englischen und deutschen Version**

Jegliche Spielsequenzen wurden sowohl auf Englisch als auch auf Deutsch durchgespielt, wobei nicht nur die Sprache, sondern alle funktionsrelevanten Modi analysiert werden. Der bestmögliche Vergleich stellt der direkte Vergleich in den beiden Videospielen dar. Dieser kann aber im Rahmen dieser Arbeit nicht geboten werden, weshalb zumindest stellenweise Bilder oder Screenshots aus dem Spiel beigelegt werden. In den ausgewählten Spielsituationen kommen auch Dialog- bzw. Monologoptionen vor, wobei die fettgedruckte Option immer jene ist, die gewählt wurde.

Was bei der Analyse aufgefallen ist und das ganze Videospiel betrifft, ist die Anpassung der Mundbewegungen bezüglich der Aussprache an die Äußerungen einer sprechenden Figur, wenn das Gesicht gut sichtbar ist. Zusätzlich ist im Vergleich erkennbar, dass die Sprechlänge der Figuren in der Übersetzung etwa gleichbleiben. Diese zwei Eigenschaften können als Medienspezifikum von Videospielen angesehen werden, da beispielsweise im Vergleich zu Filmen die Mundbewegungen der SchauspielerInnen im Zieltext nicht angepasst werden können. Das Wissen um und der angemessene Umgang mit medienspezifischen Elementen bietet die *Medienkompetenz*.

Im Hinblick darauf mussten die VideospieldübersetzerInnen bei *The Witcher 3* (2015) also nicht auf phonetische Ähnlichkeiten zwischen Ausgangs- und Zieltext achten. Dennoch ist im Vergleich den Aussagen im Zieltext etwa die gleiche Sprechzeit wie im Ausgangstext eingeräumt. Die Übersetzung sollte also so ausfallen, dass die Sprechlängen der Passagen etwa jener im Zieltext entsprechen. VideospieldübersetzerInnen müssen in diesem Fall je nach Ausgangs- und Zieltextbedingungen bezüglich der Länge Sätze oder Passagen eventuell kürzen oder umschreiben, wofür sie eine Kombination aus *Sprach-* und *Transferkompetenz* benötigen, um sich für die angemessene Translationsstrategie zu entscheiden.

#### **3.2.1. Geralt und der Waideler**

Als erstes Beispiel soll eine Zwischenszene, also eine filmische Sequenz, zwischen Geralt und dem Waideler dienen. Im Zuge der Quest *Family Matters/Familienangelegenheiten* sucht Geralt die Frau und die Tochter des Blutigen Barons. Nach etwas Detektivarbeit findet er einen Talisman, von dem der Blutige Baron nichts weiß, ihn aber auf den Waideler verweist. Nachdem der Hexer den Waideler ausfindig gemacht hat, spielt sich die folgende Szene ab.

<b>Figur</b>	<b>AT – EN</b>	<b>ZT – DE</b>
Geralt	Hey anybody home? Open up, it's safe now.	Hey! Ist jemand zu Hause? Mach auf. Die Luft ist rein.
Pellar/ Waideler	Devils! Who do they bring?! What seek ye?	Wen haben denn die Teufel geschickt? Wer bist du? Was willst du?
Geralt	I need your help.	Ich brauche deine Hilfe.
Pellar/ Waideler	Ooh... a man – nay – a wolf, gray, though not old ... Tis he the pellar awaits.	Oooh... Ein Mann, nein, ein Wolf, grau, doch nicht alt ... Auf ihn hat der Waideler gewartet.
Geralt	<i>Dialogoption:</i> <b>Need your help.</b> Expecting me?	<i>Dialogoption:</i> <b>1. Ich brauche deine Hilfe.</b> 2. Du erwartest mich?
Geralt	Recognize this? Made of spruce wood, strong smell of juniper. Designed to protect someone.	Kennst du das hier? Aus Fichtenholz, riecht nach Wacholder. Sollte es jemanden schützen?
Pellar/ Waideler	Freshly cut spruce sprinkled with goat's blood, then tempered with an incense of earthsmoke and juniper. For Anna. To protect her.	Frisch geschnittene Fichte, etwas Ziegenblut, abgestimmt mit dem Duft von Erdrauch und Wacholder. Für Anna. Um sie zu schützen.
Geralt	<i>Dialogoption:</i> <b>Protect? From what?</b> You make it?	<i>Dialogoption:</i> <b>1. Schützen? Wovor?</b> 2. Du hast es angefertigt?
Geralt	So, designed to protect her. From what?	Ah, um sie zu schützen. Wovor?
Pellar/ Waideler	Oh, the dear – besieged, she was. Evil all around, wanting to possess her. Old magic born of oblivion, from dark sources emerged.	Ah, die Gute ... Sie wurde belagert. Böses rundum wollte sie haben. Alte Magie, geboren aus dem Vergessen, aus finsternen Quellen.
Geralt	Old magic? Can you be more specific?	Alte Magie? Geht es etwas genauer?
Pellar/ Waideler	Tis naught for mouth-speech, nor for the touch. A small protective charm – not a thing more a pellar could do.	Das ist weder zum Reden noch zum Anfassen ... ein kleiner Schutzzauber eines Waidelers, mehr konnte er nicht tun.
Geralt	<i>Dialogoption:</i> <b>I'm looking for Anna. And her daughter.</b> Protect? From what?	<i>Dialogoption:</i> <b>1. Ich suche Anna. Und ihre Tochter.</b> 2. Schützen? Wovor? 3. Du hast es angefertigt?

	You make it?	
Geralt	Anna and her daughter are missing. Know where they are?	Anna und ihre Tochter sind verschunden. Weißt du, wohin?
Pellar/ Waideler	Nay, no, nay. Pellar don't know. But the spirits could know. The pellar will augur, the spirits ask.	Nein, nein, nein. Waideler weiß es nicht. Aber die Geister könnten es wissen. Der Waideler wird sie beschwören und fragen.

Diese Szene veranschaulicht sehr gut, dass während des Übersetzungsprozesses nie eine Kompetenz allein ausreichen würde, um eine professionelle Übersetzung anfertigen zu können. Im Gegenteil – meist kommen (fast) alle gleichzeitig und im Zusammenspiel zum Einsatz.

Wie bereits erwähnt, sind viele Elemente aus der slawischen und polnischen Folklore in der Welt des Hexers vorzufinden. Auch der Waideler entspringt der polnischen Mythologie und wird in der polnischen Version *Guślarz* genannt. Mikołaj Szwed meint, dass diese Figur, “super important for Polish culture” ist (Noclip 2017: 05'16”), und “[...] it [the character] evokes something in Polish” (vgl. Noclip 2017: 05'25”). *Guślarz* kann also als ein kultureller Schlüsselbegriff angesehen werden (s. Kapitel 2.2.2.). Szwed fügt im Interview hinzu, dass die translatorischen Entscheidungen bei Begriffen aus der polnischen Folklore so gewählt wurden, dass bei deren Übersetzungen ähnliche Konnotationen, die diese Termini bei einem polnischen Publikum hervorrufen würde, mitschwingen sollen (vgl. Noclip 2017: 05'26”).

Hierfür wäre prinzipiell die Kulturkompetenz notwendig. In der vorliegenden Arbeit wird das Videospiel jedoch in der Sprachkombination Englisch-Deutsch analysiert, und da TranslatorInnen über kulturelles Wissen in ihren Arbeitssprachen verfügen, wäre das in diesem Fall Englisch und Deutsch. Für die VideospielübersetzerInnen bedeutet das nicht, dass sie Polnisch lernen müssen, um den Begriff *Guślarz* zu übersetzen. Aber sie können sich darüber informieren, was dieses Wort für ein polnisches Publikum bedeutet und welche Konnotationen es bei diesem hervorruft, wobei die *Recherchekompetenz* ins Spiel kommt. Die *Sprach-* und *Kulturkompetenz* ermöglicht den TranslatorInnen dann, ihr neu erlangtes kulturelles Wissen bezüglich der Konnotationen des Begriffs *Guślarz* bei einem polnischen Publikum mit ihrem Wissen über die Zielkultur in Beziehung zu setzen, um so eine geeignete Übersetzung für diesen Termini zu finden.

In diesem Zusammenhang steht auch das Fantasy-Setting, das in dieser Szene unter anderem durch den Waideler evoziert wird. Das Vorkommen eines „small protective charm“ und die Aussage „Freshly cut spruce sprinkled with goat's blood, then tempered with an incense of earthsmoke and juniper“ sowie „Old magic born of oblivion, from dark sources emerges“ zeugen davon, dass Zauberei ein fester, realer Bestandteil in der Welt des Hexers bildet. Auch Magie stellt ein typisches Motiv des Fantasy-Settings dar.

Für VideospielübersetzerInnen sollten Fantasy-Settings also nichts Neues darstellen, damit sie Fantasy-Videospiele gemäß den damit einhergehenden Erwartungen des Zielpublikums

übersetzen können. Das Setting und die Erwartungen hängen auch sehr stark vom Videospielegenre ab, wie in Kapitel 2.3.3.2. erläutert wurde. In der ausgewählten Zwischensequenz ist erkennbar, dass es sich bei *TW3* (2015) um ein Role-Playing-Game (RPG) handelt. Denn diese zeichnen sich unter anderem dadurch aus, dass SpielerInnen mittels Dialogoptionen mit der Spielwelt und den vorkommenden Charakteren interagieren können (vgl. Zagal/Deterding 2018: 23). Außerdem ist es sehr üblich, dass RPGs in einer Fantasy-Welt eingebettet sind (vgl. 2018: 38). Genre und Setting sind medienabhängig (s. Kapitel 2.3.3.2), weshalb das Wissen darum und wie dieses Wissen praktisch eingesetzt wird durch die *Medienkompetenz* abgedeckt wird.

Mit dem Medium stehen wiederum die Modi im Zusammenhang, von denen mehrere in dieser Szene zum Einsatz kommen. Besonders funktionsrelevant erscheinen die gesprochene bzw. geschriebene Sprache (je nachdem ob mit oder ohne Untertitel gespielt wird) und das bewegte Bild. Sie stehen besonders dann im Zusammenhang, wenn mittels Sprache auf einen Gegenstand, eine Person oder ein Tier in der Umgebung verwiesen wird, wie beispielsweise Geralt auf den Talisman mit den Worten „Recognize this? Made of spruce wood, strong smell of juniper. Designed to protect someone.“. Der Waideler entgegnet, dass es sich dabei um „a small protective charm“ handelt. In diesem Fall ermöglichen die *Sprach-, Multimodal- und Transferkompetenz*, dass VideospieleübersetzerInnen ihre translatorische Strategie so wählen, dass die Sprache und das Bildmaterial einander ergänzen und sich nicht widersprechen, sodass der gewählte Begriff im Zieltext auch das beschreibt, was zu sehen ist. Angesichts dessen wäre wohl die passendere Übersetzung für *charm* Talisman anstatt Schutzzauber gewesen, da Geralt in der Szene zu „Recognize this?“ einen Gegenstand in der Hand hält, der wie ein Talisman aussieht (s. Abb. 5).

Zusätzlich geben das Bild und die Sprache Aufschlüsse über die Charakterisierung der Figuren. Das Aussehen und die Kleidung des Waidelers (s. Abb. 6), aber auch seine altertümliche Weise zu sprechen (was in der gesprochenen Sprache durch seine Aussprache stärker zur Wirkung als in der geschriebenen Sprache kommt) passen zu seiner Tätigkeit als Wahrsager und Schamane. Beispiele hierfür wären „What seek ye?“, „Tis he the pellar awaits.“ und „Tis naught for mouth-speech, nor for the touch.“. Auffällig sind auch seine simplen, kurzen Sätze wie „For Anna. To protect her.“ oder „Pellar don’t know.“. Zusätzlich spricht der Waideler nicht in der ersten Person Singular von sich, sondern nennt sich selbst beim Namen: „not a thing more a pellar could do.“ oder „The pellar will augur, the spirits ask.“. All das belegt einen besonderen Personalstil, der zur Charakterisierung des Waidelers beiträgt. Die Sprechweise des Waidelers hat demnach die Funktion der Charakterisierung (s. 2.2.3. Stil und Register).

Eine funktionsgerechte Übersetzung der Aussagen des Schamanen würde demnach bedeuten, dass die translatorischen Entscheidungen so gewählt werden, dass diese speziellen Elemente, die den Personalstil des Waidelers ausmachen, im Zieltext beibehalten werden. Um diese Elemente im Ausgangstext ausmachen zu können, ist eine Ausgangstextanalyse notwen-

dig, die dabei hilft, sich mithilfe der *Sprach-* und der *Transferkompetenz* für jene translatorischen Lösungen zu entscheiden, die ebenso einen altertümlichen Stil sowie simple, kurze Sätze im Zieltext einbauen. Unter Berücksichtigung all der genannten Aspekte, scheint die deutsche Übersetzung der Szene mit dem Waideler unter Einbeziehung der nötigen Kompetenzen angefertigt worden zu sein.

### 3.2.2. Greifen-Obduktion

In der Quest *The Beast of White Orchard/Die Bestie von Weißgarten* beauftragt ein Nilfgaardischer Kommandant den Hexer mit einer Greifenjagd. Die Suche nach dem Nest führt ihn zu einem erschlagenen Greifen, den er mit Hilfe seiner Hexersinne obduziert, um weitere Hinweise zu erhalten:

AT – EN	ZT – DE
<p><i>Monologoptionen:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>[Examine wounds.]</li> <li>[Determine age.]</li> <li>[Determine type.]</li> <li>[Step away.]</li> </ol>	<p><i>Monologoptionen:</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>[Wunden untersuchen.]</li> <li>[Alter bestimmen.]</li> <li>[Art bestimmen.]</li> <li>[Zurücktreten.]</li> </ol>
<p>1. Deep cuts over the whole body. Not a drop of blood on the beak or claws. Didn't defend herself. Crept up on her while she slept.</p>	<p>1. Tiefe Schnitte am ganzen Körper... Kein Tropfen Blut am Schnabel und an den Klauen. Hat sich nicht verteidigt. Müßen sich angeschlichen haben, als es schlief.</p>
<p>2. Beak tip's worn, gray hairs in the coat – ten, twelve years old. Griffins pair off for life when young. Male must be about the same age.</p>	<p>2. Abgenutzte Schnabelspitze, graues Haar im Fell... zehn, zwölf Jahre alt. Greifen finden sich zu Paaren zusammen, wenn sie jung sind. Das Männchen muss etwa das gleiche Alter haben.</p>
<p>3. Thick shaft, dense barbs – a royal griffin.</p>	<p>3. Dicker Schaft, dichte Fahne... ein Königsgreif.</p>

In dieser Zwischensequenz sind zwar keine Dialogoptionen enthalten, jedoch Monologoptionen. Das heißt, dass die SpielerInnen steuern können, welche Informationen sie zuerst erhalten. Nicht nur in dieser Szene beschäftigt sich Geralt mit Bestien auf eine zoologische Art und Weise. Es ist also nicht unüblich, in *The Witcher 3* (2015) spezieller Terminologie wie *shaft* oder *barb* zu begegnen.

Da Greifen vom Aussehen her Vögeln sehr ähneln, verwendet Geralt neben *shaft* und *barb* auch Wörter wie *beak*, *claws* oder *coat*. VideospielübersetzerInnen sind hier angehalten, sich mithilfe der *Fach- und Recherchekompetenz* das notwendige terminologische Wissen bezüglich der Anatomie eines Vogels anzueignen. Die Übersetzungen von *shaft*, *barb*, *beak* und *claws* mit Schaft, Fahne, Schnabel und Klauen zeugen von den nötigen Kompetenzen.

Da Geralt seine Analysen anhand äußerlicher Charakteristika durchführt, trägt das dazugehörige Bildmaterial ebenso zur Bedeutungsbildung bei. Beispielsweise ist während Geralt von „thick shaft, dense barbs“ spricht, ein Flügel des Greifen zu sehen (s. Abb. 7), was den Hinweis darauf gibt, dass die Wörter *shaft* und *barbs* die Flügel beschreiben sollen. In der Szene, in der der Hexer das Alter des Monsters bestimmt, fallen ihm „gray hairs in the coat“ auf. Gleichzeitig ist der ganze Körper des Greifen aus der Vogelperspektive zu sehen, wobei auffällt, dass sich im Gefieder graue Federn befinden (s. Abb. 8).

In diesem Sinne ist für eine angemessene terminologische Wahl einerseits die *Sprachkompetenz* notwendig, andererseits müssen VideospielübersetzerInnen auch in der Lage sein, die relevanten Informationen des Bildmaterials bezüglich der Terminologie herauszufiltern, was durch die *Multimodalkompetenz* abgedeckt wird. Beispielsweise wurde in *TW3* (2015) „gray hairs in the coat“ fast wortwörtlich mit „graues Haar im Fell“ übersetzt, obwohl die Ganzkörperaufnahme des Greifen darauf schließen lässt, dass mit „gray hairs in the coat“ graue Federn im Gefieder bzw. Federkleid gemeint sind.

### 3.2.3. Geralt und Hansi

Während der Quest *The Ladies of the Wood/Herrinnen des Waldes* begegnet Geralt dem Götting Hansi (EN: godling Johnny), der angeblich Ciri vor Kurzem im Wald gesehen haben soll. Leider kann er dem Hexer bei seiner Suche nach Ciri nicht weiterhelfen, da der Götting seine Stimme verloren hat. Also sucht Geralt nach dieser und findet sie verschlossen in einer Flasche. Er kehrt zum Götting zurück, der freudig von seiner wiedergefundenen Stimme Gebrauch macht:

Figur	AT – EN	ZT – DE
Johnny/ Hansi	Whiskey! Slither! Ringworm! Rubbish! Bumblebee! Flabbergasted! Ha! The sound of it! Peter Piper picked Prince Proximo a peck of pickled peppers by the Pontar. Hahaha.	Schnaps! Schlängeln! Ringelflechte! Müll! Hummel! Verblüfft! Hah! Wie toll das klingt! Peter Pippel pflückt Prinz Proximo pudrig-pfeffrige Pontar-Pastinaken.
Geralt	Done celebrating?	Fertig gefeiert?
Johnny/ Hansi	My favorite words... Life without savoring the sound of “surreptitious shanacking” is like licking snails through a cloth. Thank you for this, noble whoever-you-are. Long be your life.	Meine Lieblingswörter... Ein Leben ohne den Klang von „hanebüchernen Haubentauchern“ ist, als würde man durch einen Stofffetzen an Schnecken lecken. Danke dafür, edler Wer-auch-immer. Lang mögest du leben.
Geralt	Hang on a minute... I helped you – now you help me.	Warte mal... ich hab dir geholfen. Hilf du mir auch.

Johnny/ Hansi	Would you turn this beautiful act of altruism into a banal bartering of favors?	Du gedenkst, diesen Akt des Altruismus mit einem gemeinen Geschacher um Gefallen zu garnieren?
------------------	---	--

Wie beim Waideler dient die Sprechweise und das lustige Verhalten Hansis seiner Charakterisierung (s. 2.2.10. Humor). Passend zu seinem Aussehen (s. Abb. 9) wirkt er dadurch kindlich und verspielt. In diesem Sinne tragen sowohl Sprache als auch Bild zur Charakterisierung der Figur bei und müssen daher für eine funktionsgerechte Übersetzung berücksichtigt und miteinander abgestimmt werden, was die *Multimodalkompetenz* ermöglicht.

Aussagen wie „Life without savoring the sound of “surreptitious shananacking” is like licking snails through a cloth.” sollen einen humoristischen Effekt erzeugen, wie auch der Zungenbrecher „Peter Piper picked Prince Proximo a peck of pickled peppers by the Pontar“. Da er aber als Götting ein „sentient, supernatural being“ (vgl. Noclip 2017: 19’23”) ist, mischt sich auch teilweise eine gehobenere Redeweise mit ein: „Would you turn this beautiful act of altruism into a banal bartering of favors?“.

VideospielübersetzerInnen haben diese humoristischen und charakterisierenden Elemente auszumachen. Ein Beispiel für Letzteres wäre das diverse Sprachregister, dem sich der Götting bedient. Neben dem größtenteils informelleren Ton, drückt er sich teilweise auch gehobener aus: „Would you turn this beautiful act of altruism into a banal bartering of favors?“ . Diese Stelle wurde folgendermaßen übersetzt: „Du gedenkst, diesen Akt des Altruismus mit einem gemeinen Geschacher um Gefallen zu garnieren?“. Das gehobenere Sprachregister wurde also in der Übersetzung beibehalten, was von einer angemessenen *Sprachkompetenz* und *Transferkompetenz* hinsichtlich der gewählten Translationsstrategie zeugt.

Im Falle der humoristischen Passagen benötigen VideospielübersetzerInnen sowohl die *Sprach-* als auch *Kulturkompetenz*, da Humor oft kulturspezifisch ist. TranslatorInnen müssen sich daher unter Berücksichtigung der Zielkultur die Frage stellen, ob die Komik im Ausgangstext auch im Zieltext zur Wirkung käme. Je nach Beantwortung dieser Frage ermöglicht die *Transferkompetenz* den VideospielübersetzerInnen sich für jene Strategie (s. 2.2.10.) und letztendliche Lösung zu entscheiden, die einen humoristischen Effekt auch im Zieltext auslöst. An der Übersetzung „Ein Leben ohne den Klang von „hanebüchernen Haubentauchern“ ist, als würde man durch einen Stofffetzen an Schnecken lecken.“ ist beispielsweise erkennbar, dass die VideospielübersetzerInnen zum Entschluss gekommen sind, dass eine Übersetzung, die dem ausgangssprachlichen Wortlaut recht ähnlich ist, auf das Zielpublikum ebenso humoristisch wirkt.

Bei der Übersetzung des Zungenbrechers ist zu sehen, dass die Alliteration mit dem Buchstaben P beibehalten wurde, wofür die *Sprachkompetenz* notwendig ist. Warum kein anderer Buchstabe gewählt wurde, könnte unter anderem daran liegen, dass der Pontar ein bekannter Fluss in der Hexer-Welt ist, und die VideospielübersetzerInnen das Wort daher beibehalten

wollten, weshalb sich dann auch die P-Alliterationen ergeben. Dieses transmediale Wissen um den Fluss namens Pontar in der Witcher-Welt wird durch die *Fachkompetenz* abgedeckt.

Die translatorische Entscheidung dafür, dass Whiskey nicht mit Whiskey, sondern mit Schnaps übersetzt wurde, lässt auf eine einbürgernde Übersetzungsstrategie (Schleiermacher 1838) schließen, da Schnaps wohl als ein typisches alkoholisches Getränk für ein deutschsprachiges Publikum empfunden wird. Dieses kulturelle Wissen liefert die *Kulturkompetenz*.

Das gleiche gilt wohl auch für den Namen des Götting. Denn im Hinblick darauf, dass Johnny einen klassischen, bekannten Namen im englischsprachigen Raum darstellt, wurde in der deutschen Übersetzung der Name Johnny nicht beibehalten, sondern in Hansi, ein typischer deutscher Name, umgeändert. Zusätzlich erscheinen die Namen auch passend für eine kindlich wirkende Person wie es der Götting ist (anders als beispielsweise der Name Otto, s. 2.2.5. Eigennamen). Die *Kulturkompetenz* kann jenes Wissen um die Wirkung bestimmter Eigennamen in einer Sprache liefern.

### 3.2.4. Priscillas Lied

Im Zuge einer Quest sieht Geralt der Poetin und Sängerin Priscilla bei ihrem musikalischen Auftritt in der Taverne Rosmarin und Thymian zu. Dabei singt sie eine selbst komponierte Ballade namens *Wolven Storm/Wolfssturm* begleitet durch die Laute. Das Lied beginnt mit der ersten Strophe, wobei es aus insgesamt drei besteht, und nach jeder Strophe folgt der Refrain. Da der sich wiederholende Refrain gleich bleibt, wurde er nur einmal niedergeschrieben:

	AT – EN	ZT – DE
<b><i>1. Strophe</i></b>		
1	These scars long have yearned for your tender caress (11 <sup>26</sup> )	Am Pfad meiner Narben ruht deine Hand (10)
2	To bind our fortunes, damn what the stars own (11)	Den Sternen zuwider in Ewigkeit verbunden (13)
3	Rend my heart open, then your love profess (10)	Öffne die Wunden und heil' sie wieder (10)
4	A winding, weaving fate to which we both atone (12)	Bis sich unser's Schicksals wirres Muster bildet (12)
<b><i>Refrain</i></b>		
5	You flee my dream come the morning (8)	Am Morgen fliehst du aus meinen Träumen (10)
6	Your scent – berries tart, lilac sweet (8)	Bitt're Stachelbeere, süßer Flieder (10)
7	To dream of raven locks entwisted, stormy (11)	Im Traum seh' ich rabenschwarze Locken (10)

<sup>26</sup> = Silbenanzahl

8	Of violet eyes, glistening as you weep (11)	Deine Veilchenaugen von Tränen nass (10)
<b>2. Strophe</b>		
9	The wolf I will follow into the storm (10)	Der Wolfsspur nach folge ich in den Schneesturm (11)
10	To find your heart, its passion displaced (9)	Um dein stures Herz abermals aufzuspü- ren (12)
11	By ire ever growing hardening into stone (13)	Durch Zorn und Trauer in Eis verwandelt (10)
12	Amidst the cold to hold you in a heated embrace (13)	Lass mich deine kalten Lippen küssend schmelzen (12)
<b>Refrain</b>		
<b>3. Strophe</b>		
13	I know not if fate would have us live as one (10)	Ich frage mich, ob du mein Schicksal bist (10)
14	Or if by love's blind chance we've been bound (9)	Oder ob der Zufall uns zusammenführte (12)
15	The wish I whispered, when it all began (10)	Als ich den letzten Wunsch hervorbrachte (10)
16	Did it forge a love you might never have found? (11)	Wurdest du gezwungen, mich für immer zu lieben? (13)
<b>Refrain</b>		

Ist einem die Geschichte des Hexers bekannt, fällt schnell auf, dass es sich beim Lied um Geralt und seine geliebte Yennefer von Vengerberg, eine Zauberin, handelt. Priscilla selbst sagt, dass deren On-Off-Liebesgeschichte ihr als Inspiration diene. Der Refrain des Lieds beschreibt Yennefer, die ein nach Flieder und Stachelbeere riechendes Parfum verwendet und lockige, schwarze Haare sowie veilchenblaue Augen (s. Z. 6–8) hat. Die dritte und letzte Strophe (Z. 13–16) beschreibt einen Vorfall aus dem ersten der neun Witcher-Bücher Sapkowskis namens *The Last Wish* (Sapkowski 2007), durch den die Schicksale der beiden auf ewig miteinander verbunden sind (Hinweis darauf auch in Z. 2 und 4). Im Hinblick auf die deutsche Übersetzung kann angenommen werden, dass die Übersetzungsstrategie so gewählt wurde, dass die Referenz auf Geralt und Yennefer erkennbar bleibt. Damit VideospielübersetzerInnen überhaupt erkennen, dass intertextuelle Bezüge eingebaut wurden, haben sie über das Witcher-Universum und die Bücher Sapkowskis Bescheid zu wissen, was durch eine entsprechende *Fachkompetenz* in diesem Bereich ermöglicht wird.

Wie bereits erwähnt, wurde das Bildmaterial extra für die jeweiligen Sprachen zugeschnitten, wodurch die Lippenbewegungen nicht nur bei der englischen, sondern auch bei der deutschen Ballade mit dem gesprochenen Text zusammenpassen. Phonetische Eigenschaften des

Zieltexes mussten daher nicht berücksichtigt werden. Auch auf den Kreuzreim musste wohl beim Transferprozess nicht geachtet werden, da die deutsche Übersetzung sich nicht reimt. Dafür ist im Vergleich erkennbar, dass die deutsche Gesangsmelodie gleich der englischen ist oder nur etwas abweicht, jedoch durchgehend zur melodischen Begleitung der Laute passt. Die translatorischen Entscheidungen mussten also so getroffen werden, dass die gesprochene Sprache mit der Melodie abgestimmt ist, wofür die *Multimodal*-, *Sprach*- und *Transferkompetenz* benötigt werden.

### 3.2.5. Das Theaterstück

In der Quest *The Play's The Thing/Mit einem Stück zum Erfolg* sucht Geralt die Hilfe des Dopplers Dudu, ein Gestaltenwandler, der jedoch abgetaucht ist. Um seine Aufmerksamkeit zu erlangen, schlägt Priscilla vor, ein Theaterstück zu präsentieren, das zugleich die guten Absichten des Hexers darstellen soll.

Die SpielerInnen können im Vorhinein entscheiden, ob es sich dabei um ein Drama oder eine Komödie handeln soll, wobei für dieses Beispiel Letzteres gewählt wurde. Entscheiden sich SpielerInnen für ein Drama, hat dies insofern Konsequenzen, als dass das Skript an einigen Stellen anders ist. Geralt darf auch aussuchen, wer die Rolle der Prinzessin und wer die Rolle des Dopplers spielen soll. Letzteres wirkt sich auf den Text auf, da die beiden möglichen Charaktere teilweise unterschiedliche Verse aufsagen. Im Laufe des Theaterstücks muss auch fünf Mal ausgesucht werden, welchen Vers Geralt aufzusagen hat, wobei immer nur eine der beiden präsentierten Optionen die richtige ist.

Die verschiedenen Optionen bezüglich des Genres des Theaterstücks und der Rolle des Dopplers haben unterschiedliche Versionen derselben Passage zur Folge. VideospielübersetzerInnen benötigen hierfür einerseits ein gutes Gedächtnis als Teil der *Persönlichkeitskompetenz* und andererseits auch die *IT-Kompetenz*, um im entsprechenden Programm, falls nötig, die entsprechende Stelle herauszusuchen.

Der dritte Akt bis zur letzten Dialogoption soll hier analysiert werden, wobei alle möglichen Verse des Dopplers transkribiert wurden und die fettgedruckten Zeilen die richtigen Verse Geralts darstellen. Unterstrichene Wörter zeigen Reime an.

<b>Figur</b>	<b>AT – EN</b>	<b>ZT – DE</b>	
<b>3. Akt</b>			
Doppler	1	My dear! Long have we hid our love's tender <u>fires</u> . / My dear! Long have we – hic – hid our love's tender <u>fires</u> .	Liebste, die Leidenschaft in uns'ren <u>Herzen</u> ... / Liebste, die Leidenschaft... *hick* in uns'ren <u>Herzen</u> ...
	2	Months we've restrained our loins' hot <u>desires</u> ! / Months I held back my loin's hot <u>desires</u> !	brennt schon seit Monaten heller als <u>Kerzen</u> .

	3	Tonight shall it end – be my wife, that’s my <u>plea</u> !	Heute sei Schluss damit! Werd‘ meine <u>Braut</u> ! / Heute ist Schluss damit! Werd‘ meine <u>Braut</u> .
	4	That having said – I’ll get down on my <u>knee</u> . / And then I shall pluck your ripe <u>virginity</u> !	Ich hab keine Ruh, bis wir endlich <u>getraut</u> ! / Und dann wird dir ruck-zuck die Unschuld <u>geklaut</u> !
Prinzessin	5	Oh, darling, I <u>will</u> , I <u>will</u> , I <u>will</u> !	Oh Liebster mein, <u>ja</u> ! Wie <u>wunderbar</u> !
Diener	6	Wait! With wine must we toast this moment <u>joyful</u> .	Trinken wir darauf vorzüglichen <u>Wein</u> !
	7	If not, a foul curse shall rend your lives <u>woeful</u> .	Das Paar, es möge gesegnet <u>sein</u> !
Doppler	8	Treason! ‘Tis not wine, but a brew spiked with <u>silver</u> ! / Argh! ‘Tis not wine... but a brew spiked with <u>silver</u> !	Verrat, dieser Wein ist mit Silber <u>verseh’n</u> ! / Oh nein, dieser Wein ist mit Silber <u>verseh’n</u> !
	9	My bowels contract, a foul beast to <u>deliver</u> !	Wie ekelhaft! Auf den Abort muss ich <u>geh’n</u> ! / Nun muss ich mein monsterlich Wesen <u>gesteh’n</u> .
Geralt	10	Hark! Hark! ‘Tis no prince, but a doppler <u>impostor</u> !	Potz Blitz, der Prinz ist ein Doppler! Oh <u>nein</u> !
	11	<i>Dialogoption:</i> – 1. If the maid loves him... – <b>2. Seems men’s hearts...</b>	<i>Dialogoption:</i> – Falls sie ihn wirklich liebt... – <b>Sie liebt ihn und mag er auch...</b>
	12	If the maid loves him... It seems we’ve <u>lost her</u> ...	Falls sie ihn wirklich liebt, ist sie wohl <u>sein</u> .
	13	<b>Seems men’s hearts can love for changelings <u>foster</u>!</b>	<b>Sie liebt ihn und mag er auch <u>Andersling sein</u>.</b>
Königin	14	Behold, witcher, the beast of which I <u>spoke</u> !	Dort, Hexer, ist das Biest, das ich <u>erwähnt</u> !
	15	Unleash your sword! Let fly the killing <u>stroke</u> !	Töte es rasch wie bestellt und <u>ersehnt</u> !
Prinzessin	16	Stop! Stop! Beast or man,	Nicht doch, halt <u>ein</u> !
	17	‘tis my love, my betrothed!	Der Mann dort ist <u>mein</u> !
Geralt	18	Sheathe your blades! Fear a doppler? ‘Tis a thing most <u>foolish</u> .	Fort mit den Waffen! Ein Doppler ist <u>er</u> ?

	19	Changing one's shape does not make one <u>ghoulish</u> .	Als ob schon deswegen ein Monster er <u>wär</u> !
	20	Remember! 'Tis not flesh a monster <u>makes</u> ...	Die äuß're Gestalt macht das Monster nicht <u>aus</u> ...
	21	<i>Dialogoption:</i> – 1. But a lack of morals... – <b>2. But a base heart...</b>	<i>Dialogoption:</i> – sondern schlechte Moral... – <b>sondern Bosheit im Herzen...</b>
	22	But a lack of morals... And a surfeit of <u>cakes</u> ...	sondern schlechte Moral und ein mickriges <u>Haus</u> ...
	23	<b>But a heart that is base, such as in this knave <u>aches</u>!</b>	<b>sondern Bosheit im Herzen wie dem hier, oh <u>Graus</u>!</b>
Königin	24	Witcher, 'tis true! This wretch's foul <u>suspitions</u> ...	Recht hast du, Hexer, er schmiedete <u>Ränke</u> ,
	25	... tainted my mind with this plan so <u>malicious</u> .	Auf dass er nach seinem Bedarfe mich <u>lenke</u> .
	26	The doppler must live, my daughter he'll <u>wed</u> .	Der Doppler soll leben, meine Tochter sei <u>sein</u> .
	27	Beast or man, she loves him truly, without <u>dread</u> .	Sie liebt, was er ist, darum wird er sie <u>frei</u> 'n.
Geralt	28	'Tis our tale's end, good folk, and it's moral is <u>this</u> ...	So schließen wir. Und die Moral der <u>Geschicht</u> '...
	29	<i>Dialogoption:</i> – <b>1. No monster is he...</b> – 2. Show love for the dopplers...	<i>Dialogoption:</i> – <b>Doppler sind keine Monster...</b> – Wer Doppler nicht liebhat...
	30	<b>No monster is he whose shape can <u>shift</u>.</b>	<b>Doppler sind keine Monster, drum tötet sie <u>nicht</u>.</b>
	31	Show love for dopplers... As well as for <u>fish</u> .	Wer Doppler nicht liebhat, der ist nicht ganz <u>dicht</u> .

Das Theaterstück stellt ein gutes Beispiel für die Interaktivität von Videospiele dar und veranschaulicht die folgende Eigenschaft von RPGs: „[they] rely on a mixture of pre-scripted linear narratives [...] and “emergent” stories players tell themselves based on procedurally generated events in vast open game worlds” (vgl. Zagal/Deterding 2018: 38). Die dadurch erzeugte Nicht-Linearität von Videospiele ist ein Medienspezifikum (s. 2.3.1.), womit VideospielübersetzerInnen umgehen können müssen, was ihnen die *Medienkompetenz* ermöglicht.

Der Titel der Quest *The Play's The Thing* stellt eine Referenz zu Shakespeares Tragödie *Hamlet* dar, in der der Protagonist sagt: „the play's the thing wherein I'll catch the conscience of the King.“ (Hamlet 2.2.1679) Für das Erkennen dieses intertextuellen Bezugs stellt sich eine dementsprechende *Fachkompetenz* als hilfreich heraus. Da VideospielübersetzerInnen nicht

alles wissen können und auch nicht müssen, ist in diesem Fall eventuell auch die *Recherchekompetenz* notwendig, um die bereits bestehende(n) Übersetzung(en) zu Hamlet im Deutschen zu finden und im Anschluss in die translatorischen Überlegungen miteinbinden zu können.

Wilhelm Schlegel übersetzte den Vers, auf den mit *The Play's The Thing* Bezug genommen wird, folgendermaßen: „Das Schauspiel sei die Schlinge, in die den König sein Gewissen bringe“ (Hamlet II, 2. S. 90, Z. 19). Damit die Referenz zu Hamlets Aussage „the play's the thing“ im Deutschen erhalten bleibt, müsste also der Quest-Titel in der Übersetzung *Das Schauspiel sei die Schlinge* heißen. In *TW3* (2015) wurde er jedoch mit *Mit einem Stück zum Erfolg* übersetzt. Dies lässt vermuten, dass die VideospielübersetzerInnen in diesem Fall nicht über die entsprechende *Fachkompetenz* besessen und die Anspielung auf Hamlet nicht erkannt haben.

Die Parallelen zu dem mittelalterlichen englischen Dichter scheinen insofern passend, als dass *The Witcher 3* (2015) ebenso in einem mittelalterlichen Setting angesiedelt ist. Somit haben VideospielübersetzerInnen in dieser Passage zwei verschiedene Texte zu übersetzen, die einmal dem Genre Komödie und einmal dem Genre Tragödie zuzuordnen sind und dementsprechende genrespezifische Elemente vorweisen, wie beispielsweise Humor in der Komödie. TranslatorInnen müssen sich bewusst sein, dass das Genre auch in enger Verbindung mit den Erwartungen des Publikums steht und sie somit über die jeweiligen Genres Bescheid wissen müssen, damit die Übersetzung den Erwartungen des Zielpublikums gerecht werden kann. Wie bereits in Kapitel 1.2. und 2.3.3.2. erwähnt, wird dieses Genrebewusstsein durch die *Medienkompetenz* abgedeckt, da das Genre immer medienabhängig ist.

Diese Kompetenz ist auch insofern von Relevanz, als dass hier von einem medialen Transfer gesprochen werden kann, da die beiden Genres zum Medium Bühnenwerk gehören und in *The Witcher 3* (2015) in einem Videospiel verpackt sind. Hier ist zu bedenken, dass Videospiele eine ganz eigene, andere Genreklassifizierung besitzen und jedes Medium sich hinsichtlich der modalen Gegebenheiten unterschiedlich verhält. Beispielsweise wird ein Theaterstück mit Regieanweisungen im Modus geschriebene Sprache verfasst, was bei Videospielen nicht gegeben ist. Stattdessen haben VideospielübersetzerInnen sozusagen bereits die Realisierungen der Regieanweisungen in Form des bewegten Bilds und des dazugehörigen Tons vor sich. Die Verse der Figuren sind jedoch sowohl beim Theaterstück als auch beim Videospiel in geschriebener Form verfasst. Mit dieser anderen Textbeschaffenheit hinsichtlich der Modi und des Mediums umgehen zu können, werden durch die *Multimodal-* und *Medienkompetenz* abgedeckt.

Wie auch *Hamlet* und andere Werke Shakespeares ist das Theaterstück in *TW3* (2015) in Reimen verfasst worden (s. unterstrichene Wörter im AT), und den Figuren wurde ein altertümlicher Sprechstil verliehen. Dies ist beispielsweise an den Archaismen *woeful* (Z. 7), *'tis* (Z. 8, 10, 17, 18, 20, 24, 28), *hark* (Z. 10), *behold* (Z. 14) oder *knave* (Z. 23) und an der heutzutage eher unüblichen Verwendung von *shall* (Z. 3, 4, 7) erkennbar. Angesichts des Genres

und den damit zusammenhängenden Erwartungen sollten die Reime und der Epochalstil beibehalten werden, was die TranslatorInnen von *TW3* (2015) auch umgesetzt haben. Die Übersetzung ins Deutsche wurde ebenso in Reimen (s. unterstrichene Wörter im ZT) verfasst und wirkt durch die Sprechweise der Figuren altertümlich. Wie auch im Ausgangstext sind Archaismen wie *Abort* (Z. 9), *Potz Blitz* (Z. 10), *ersehen* (Z. 15) oder *freien* (Z. 27) zu finden. Die Konjunktive *sei* (Z. 3, 26) und *möge* (Z. 7) tragen ebenso dem altertümlichen Stil bei, da der Konjunktiv I heutzutage weniger gebräuchlich ist.

Im Vergleich ist erkennbar, dass wie bei Priscillas Lied die Verse im ZIELTEXT etwa die gleiche Silbenanzahl haben wie jene im Ausgangstext und der Kern der Geschichte erhalten geblieben ist. Der Inhalt des Bühnenwerks ist immerhin auch für die Gesamtgeschichte von *TW3* (2015) von Bedeutung, da er den Doppler Dudu von Geralts guten Absichten überzeugen soll. Die TranslatorInnen hatten also beim Übersetzen des Theaterstücks auf viele Aspekte gleichzeitig zu achten. Im ZIELTEXT sollten sich die Verse reimen und etwa die gleiche Silbenanzahl besitzen, die Figuren sollten in einem altertümlich anmutenden Stil sprechen und vom Handlungsstrang des Ausgangstextes sollte nicht zu sehr abgewichen werden. Die Berücksichtigung all dieser Aspekte im Translationsprozess verlangt eine ausgeprägte *Sprachkompetenz* sowie die *Transferkompetenz*, da beispielsweise unter anderem die Kompensationsstrategie zum Einsatz gekommen ist. Denn teilweise wurden Archaismen im ZIELTEXT nicht beibehalten, jedoch an anderen Stellen, wo im Ausgangstexte keine vorzufinden sind, eingesetzt.

Ein zentrales Element im Genre Komödie bildet Humor, weshalb er den Erwartungen des Zielpublikums entsprechend auch im ZIELTEXT vorhanden sein sollte. Beispiele für humorvolle Stellen im Ausgangstext bieten die Aussagen des Dopplers „Months we’ve restrained our loins’ hot desires!“ (Z. 2) und „And then I shall pluck your ripe virginity!“ (Z. 4). Da Humor kulturabhängig ist, ist für das Übersetzen dieser Passagen nicht nur die *Sprach-*, sondern auch die *Kulturkompetenz* notwendig. TranslatorInnen müssen daher unter Berücksichtigung der Zielkultur analysieren, ob die Komik im Ausgangstext auch im ZIELTEXT zur Wirkung käme. Im Falle der Verse des Dopplers kommt auch noch hinzu, dass das Tabuthema Sex angesprochen wird und sich VideospielübersetzerInnen überlegen müssen, ob diese Art Witz für das Zielpublikum nicht zu weit geht. Wie an der Übersetzung von Zeile 4 mit „Und dann wird dir ruckzuck die Unschuld geklaut!“ erkennbar ist, wurde entschieden, dass die Komik im etwa gleichen Wortlaut auch für ein deutschsprachiges Publikum funktionieren würde und nicht durch eine andere Art Humor ersetzt werden musste. Zusätzlich wurde auch der Reim mit dem vorigen Vers beibehalten (Braut – geklaut).

Bei der Übersetzung von Zeile 1 und 2 mit „Liebste, die Leidenschaft in uns’ren Herzen... brennt schon seit Monaten heller als Kerzen.“ ist zwar ein Reim gegeben, aber es wird kein humoristischer Effekt erzeugt. Es wäre möglich mithilfe der *Transferkompetenz* an anderer Stelle Humor einzubauen, der im Ausgangstext nicht vorhanden ist, jedoch stellt sich das in diesem Fall als problematisch heraus, da die Komik an dieser Stelle auch durch einen anderen Modus markiert wird. Am Ende beider lustiger Aussagen des Dopplers ist nämlich Gelächter

aus dem Publikum zu hören, was als Modus Hintergrundgeräusche gesehen werden kann. Das Gelächter nach der Aussage von Zeile 2 in der deutschen Version von *The Witcher 3* (2015) wirkt daher eher unpassend. Mithilfe der *Multimodalkompetenz* können solch modale Zusammenhänge erkannt werden, wobei anhand der *Transferkompetenz* die möglichen Optionen analysiert werden können. In diesem konkreten Fall müsste entweder der komische Effekt beibehalten werden oder an die jeweiligen ExpertInnen kommuniziert werden, dass die Tonspur des Gelächters in dieser Szene herausgenommen werden sollte. Eine solche Zusammenarbeit verlangt auch die *Sozialkompetenz*.

Auch Geralts falsche Verse wie „But a lack of morals... And a surfeit of cakes...“ (Z. 22) oder „Show love for dopplers... As well as for fish.“ (Z. 31) erzeugen einen komischen Effekt. Im Hinblick auf die Übersetzungen „sondern schlechte Moral und ein mickriges Haus“ für Zeile 22 und „Wer Doppler nicht liebhat, der ist nicht ganz dicht.“ für Zeile 31 wurde so übersetzt, dass Reime (aus – Haus, nicht – dicht) und Humor gegeben sind. Anders aber als bei der Übersetzung der Aussage des Dopplers in Zeile 4 weichen die Übersetzungen von Geralts Aussagen inhaltlich von den ausgangssprachlichen Sätzen ab. Der komische Effekt wird bei beiden zwar durch die Inhalte erzeugt, dennoch sind diese translatorischen Lösungen insofern unproblematisch, als dass der komische Effekt nicht an den genauen Wortlaut gebunden ist. In diesen Passagen wird Humor nämlich dadurch erzeugt, dass Geralt wohl nicht gut im Reimen ist und dadurch absurde Sätze entstehen, was eben genauso in den deutschen Übersetzungen der Fall ist. In diesem Sinne wurde auch hier die *Sprach-*, *Kultur-* und *Transferkompetenz* benötigt.

Die Übersetzung von *changelings* mit *Anderling* in Zeile 13 wirkt im ersten Moment, als ob eine Fachkompetenz bezüglich der Hexer-Welt gegeben ist, da *Anderlinge* im Witcher-Universum nicht-menschliche Wesen, wozu Doppler zählen, bezeichnet. Doch auf den zweiten Blick wird klar, dass sich der zieltextliche Terminus in diesem Kontext als eher unpassend herausstellt, da Geralt einen guten Eindruck beim Doppler Dudu hinterlassen möchte, der Begriff *Anderling* in der Welt des Hexers jedoch negativ behaftet ist. Der Glossareintrag zu Dopplern im Spiel selbst liefert weitere Bezeichnungen für dieses Wesen: Wandler, Doppelgänger, Vexling oder Bedak. Unter Berücksichtigung der Silbenanzahl wären beispielsweise Übersetzungen mit *ein Wandler*, *ein Vexling* oder *ein Bedak* andere, neutralere Varianten. *Vexling* und *Bedak* stellen sehr spezielle Terminologie dar, die wohl nicht alle SpielerInnen von *The Witcher 3* (2015) kennen. Da die Fähigkeit von Dopplern darin besteht, die Gestalt eines anderen Menschen anzunehmen, sich also zu *verwandeln*, könnten GamerInnen mit dem Begriff *Wandler* den Bezug zu Doppler herstellen, weshalb *ein Wandler* für *changeling* vorzuziehen wäre. Um auf diese Art und Weise mit diesem Begriff vorgehen zu können, benötigen VideospieldübersetzerInnen daher eine ausgeprägte *Fachkompetenz* hinsichtlich des Witcher-Universums sowie die *Sprach-* und *Transferkompetenz* hinsichtlich der Silbenanzahl und der strategischen Überlegungen für den passenden Begriff in der deutschen Übersetzung.

### 3.2.6. Trollsprache

Im Zuge der Quest *Count Reuven's Treasure/Graf Reuven's Schatz* muss Geralt das gestohlene Vermögen Sigi Reuven's ausfindig machen. Der Troll Bart, der durch ein gewonnenes Kartenspiel in Sigi's Besitz gekommen war, fungierte als Wächter, weshalb ihn Geralt zum Einbruch befragt:

Figur	AT – EN	ZT – DE
Geralt	Hey, Bart – got a minute?	Hey, Bart – hast du kurz Zeit?
Bart	Minute? Bart no minute got. Bart rocks got. Rocks want?	Zeit? Bart keine Zeit haben. Bart Felsen haben. Du Felsen wollen?
Geralt	I mean – a minute to talk.	Nein, ich will ein Gespräch.
Bart	You mean? Bart nice.	Gespräch hat Bart nicht.
Geralt	One more time... Can we talk?	Noch ein Versuch... Können wir reden?
Bart	Sigi you like. Talk me with.	Sigi dich mögen. Du reden mit mir.
Geralt	<i>Dialogoptionen:</i> <b>1. Notice anything strange before the break-in?</b> 2. Why do you like Sigi so much? 3. So long. Anything suspicious happen before the robbery?	<i>Dialogoptionen:</i> <b>Ist dir vor dem Einbruch was Merkwürdiges aufgefallen?</b> Warum magst du Sigi so sehr? Mach's gut. Ist vor dem Raub etwas Merkwürdiges passiert?
Bart	Supsichous...? Bart no understand...	Merkwürdig...? Bart nicht verstehen...
Geralt	Something not normal. Something strange. Maybe you saw, felt, heard something...?	Etwas, das nicht normal war. Etwas Seltsames. Vielleicht hast du was gesehen, gespürt oder gehört...?
Bart	Yah. Yah. Bart hear... er... like... er... hiss. Hisssss.	Ja. Ja. Bart hören... wie... zisch. Zisssch.
Geralt	<i>Dialogoptionen:</i> 1. Let's talk about something else. <b>2. The hissing – like a snake?</b> 3. Where'd the hissing come from? What kind of hissing was it? Like a snake?	<i>Dialogoptionen:</i> Lass uns über was anderes reden. <b>Das Zischen – wie eine Schlange?</b> Wo kam das Zischen her? Was für ein Zischen war das? So wie eine Schlange?
Bart	No... Hiss other. Not animal all at.	Nein... Zischen anders. Nicht wie Tier.
Geralt	Right. So like what?	Gut. Wie war es dann?
Bart	Like... rock?	Wie... Felsen?
Geralt	A hissing rock. Mhm. <i>Dialogoptionen:</i>	Ein zischender Fels. Hm. <i>Dialogoptionen:</i>

	1. Let's talk about something else. 2. The hissing – like a snake? <b>3. Where'd the hissing come from?</b>	Lass uns über was anderes reden. Das Zischen – wie eine Schlange? <b>Wo kam das Zischen her?</b>
	The hissing – where did it come from?	Das Zischen – woher kam es denn?
Bart	Bart hiss hear in lavtree.	Bart hören Zischen in Borta.
Geralt	What?	Was?
Bart	Where... where Bart turdy dump.	Da, wo... Da, wo Bart hinmachen.
Geralt	<i>Dialogoptionen:</i> <b>1. Let's talk about something else.</b> 2. The hissing – like a snake? 3. Where'd the hissing come from?	<i>Dialogoptionen:</i> <b>Lass uns über was anderes reden.</b> Das Zischen – wie eine Schlange? Wo kam das Zischen her?
	All right... Let's change the subject.	Na schön. Reden wir über was anderes.
Bart	Good. Bart time got. Chorfun go. Bart guard now nothing...	Gut. Bart Zeit. Zatsch weg. Bart jetzt nichts bewachen...
Geralt	<i>Dialogoptionen:</i> 1. Notice anything strange before the break-in? <b>2. Why do you like Sigi so much?</b> 3. So long.	<i>Dialogoptionen:</i> Ist dir vor dem Einbruch was Merkwürdiges aufgefallen? <b>Warum magst du Sigi so sehr?</b> Mach's gut.
	Why do you like Sigi so much?	Warum magst du Sigi so sehr?
Bart	Sigi good. Sigi care take Bart.	Sigi gut. Sigi sich kümmern um Bart.
Geralt	He locked you up, alone, underground. Don't get bored down here? Not much to do.	Er hat dich eingesperrt, allein, unter der Erde. Ist es nicht langweilig hier? Gibt ja nicht viel zu tun.
Bart	When Bart not much do, Bart think. Lots.	Wenn Bart nicht viel tun. Bart denken. Viel.
Geralt	<i>Dialogoptionen:</i> <b>1. What about?</b> 2. Don't much look (sic!) like a thinker.	<i>Dialogoptionen:</i> <b>Woran denkst du?</b> Du siehst nicht nach einem großen Denker aus.
	What about, if you don't mind my asking?	Worüber denn, wenn ich fragen darf?
Bart	Rocks.	Felsen.
Geralt	Rocks?	Felsen?
Bart	Rocks interesting.	Felsen interessant.

Bart ist der erste, aber nicht einzige Troll, dem der Hexer im Laufe des Spiels über den Weg läuft. Wie aus dieser Szene hervorgeht, ist Bart nicht gerade der Hellste, was alle Trolle gemein haben und daher als ein Charakteristikum von Trollen angesehen werden kann. Dass diese

Wesen sehr einfach gestrickt sind, äußert sich unter anderem in ihrer weniger ausgeprägten Sprachkompetenz. Beispielsweise spricht Bart in sehr kurzen, simplen, unvollständigen Sätzen wie „Hiss other.“, „Chorfun go.“, „Sigi good.“ oder „Rocks interesting.“. Er gebraucht auch falsche Syntax und macht grammatikalische Fehler, wie folgende Sätze veranschaulichen: „Sigi you like“ statt „Sigi likes you“ oder „Bart no understand“ statt „Bart doesn’t understand“. Das letzte Beispiel veranschaulicht auch, dass Bart sich immer selbst beim Namen nennt, anstatt die 1. Person Singular zu verwenden. Auch auf lexikalischer Ebene zeigt sich Barts minderes Sprachniveau. Den Begriff *fortune* verdreht er, wodurch *chorfun* entsteht, und *lavtree* steht für das Wort *latrine*.

VideospielübersetzerInnen müssen eben diese charakterisierenden Elemente ausmachen und dann jene translatorischen Entscheidungen treffen, die Bart genauso simpel gestrickt auf das Zielpublikum wirken lassen, wofür die *Transfer-* und *Sprachkompetenz* benötigt werden. Wie bei der deutschen Übersetzung sichtbar, haben die VideospielübersetzerInnen erkannt, dass die Charakterisierung Barts als Dümmling mit den gleichen Mitteln im Zieltext funktioniert. Daher finden sich auch hier einfache, kurze, unvollständige Sätze („Zischen anders.“, „Bart Zeit.“, „Sigi gut.“, „Felsen interessant.“) falsche Syntax und Grammatik („Sigi dich mögen“, „Bart nicht verstehen.“) sowie verdrehte Lexik (*Borta* statt *Abort*, *Zatsch* statt *Schatz*). Außerdem spricht der Troll in der Übersetzung ebenso nicht in der 1. Person Singular von sich, sondern nennt sich bei seinem eigenen Namen.

Die „Einfachheit“ Barts dient aber nicht nur zur Charakterisierung seiner Figur, sondern soll auch Komik erzeugen. Auch in dieser Szene ist die Funktion des Gesprächs wohl nicht jene, dass Bart dem Hexer wirklich brauchbare Informationen über den Einbruch verschafft, sondern dass die SpielerInnen unterhalten und zum Lachen gebracht werden. Damit diese Funktion im Zieltext aufrecht erhalten wird, müssen VideospielübersetzerInnen die humoristischen Elemente ausmachen und ihre translatorischen Entscheidungen so treffen, dass sie ebenso witzig fürs Zielpublikum sind, wofür nicht nur die *Transfer-* und *Sprachkompetenz*, sondern auch die *Kulturkompetenz* aufgrund der Kulturabhängigkeit von Humor ins Spiel kommt. In diesem Fall scheinen jedoch keine kulturellen Bedenken vorhanden gewesen zu sein, da die humorvollen Stellen im Zieltext auf ähnliche Weise „funktionieren“.

Einerseits sorgt die bereits dargelegte, spezielle Ausdrucksweise Barts für Komik, andererseits sollen auch jene Situationen, in denen der Troll aufgrund seiner Einfältigkeit und seines begrenzten Wortschatzes Geralt nicht folgen kann, die SpielerInnen zum Lachen bringen. Gleich am Anfang der Konversation fragt der Hexer Bart „Got a minute?“. Der Troll versteht die Redewendung aber nicht und nimmt seine Frage zu wortwörtlich, weshalb er antwortet: „Bart no minute got.“ Als Geralt mit den Worten „I mean – a minute to talk“ versucht, dem Troll sein Anliegen zu erklären, missversteht Bart ihn aber wieder und entgegnet: „You mean? Bart nice.“ Der Witz entsteht hier also durch die Polysemie des Begriffs *mean*, da Geralt ihn im Sinne von *meinen* benutzt, Bart ihn aber im Sinne von *gemein*, *böse* versteht.

Im Hinblick auf die Übersetzung gelingt der komische Effekt ebenso durch das wortwörtliche Verständnis Barts auf die Frage Geralts „Hast du kurz Zeit?“ mit der Antwort „Bart keine Zeit haben.“ Da mit *meinen* oder einem anderen deutschen Wort wohl kein passender Wortwitz geschaffen werden konnte, haben sich die VideospielübersetzerInnen hier für eine andere translatorische Lösung entschieden, um dennoch Humor zu erzeugen. Auf die Frage Barts „Du Felsen wollen?“ entgegnet Geralt „Nein, ich will ein Gespräch.“, woraufhin der Troll antwortet „Gespräch hat Bart nicht.“ Wie beim vorangehenden Wortwechsel zwischen Geralt und Bart setzen die TranslatorInnen auf das wortwörtliche Verständnis Barts, um einen komischen Effekt zu erzielen. Die VideospielübersetzerInnen haben in diesem Fall also ihre *Transfer-* und *Sprachkompetenz* unter Beweis stellen können.

Eine andere Stelle ist ihnen jedoch nicht so optimal gelungen. Auf die Frage Geralts „Anything suspicious happen before the robbery?“ entgegnet der Troll „Supsichous...? Bart no understand...“. Die Komik wird hier zum einen dadurch erzeugt, dass Bart wieder etwas nicht versteht, zum anderen aber auch durch die fehlerhafte Wiedergabe des Wortes *suspicious* mit *supsichous*, was seine Einfältigkeit noch mehr unterstreicht. Die deutsche Übersetzung sieht folgendermaßen aus: „Ist vor dem Raub etwas Merkwürdiges passiert?“ – „Merkwürdig...? Bart nicht verstehen...“. Zwar versteht auch hier der Troll den Hexer nicht, doch er sagt das Wort *merkwürdig* richtig. Bei *supsichous* wurden die Buchstaben P und S miteinander vertauscht, wobei auch bei *merkwürdig* beispielsweise der Buchstabe D mit W hätte vertauscht werden können, sodass Bart *merkdürwig* statt *merkwürdig* sagt. Bei der deutschen Übersetzung geht also ein Teil des humoristischen Effekts verloren, was nicht zwingend notwendig gewesen wäre, wie die vorgeschlagene translatorische Lösung belegt.

Sowohl bei der „Zeit-haben-Szene“ als auch bei der „Merkwürdig-Szene“ ist die Kamera nach Barts Aussagen auf Geralt gerichtet, weshalb seine Reaktionen gesehen und gehört werden können. Passend zu den Verständigungsschwierigkeiten schüttelt er mit dem Kopf und seufzt, während er die Schultern sacken lässt. Geralts Reaktionen müssen daher passend zu Barts Aussagen erscheinen. Es kann also gesagt werden, dass neben den bereits genannten Kompetenzen auch die *Multimodalkompetenz* benötigt wird, um Barts Aussagen und die darauffolgende Reaktion Geralts miteinander abzustimmen. Da in der deutschen Übersetzung der Troll Geralt ebenso nicht versteht, erscheint Geralts Reaktion aus dem Ausgangstext auch im Zieltext schlüssig.

In der Unterhaltung zwischen dem Troll und dem Hexer kommt auch ein Schlüsselwort vor: *rocks*. Ganz am Anfang der Konversation meint Bart, dass er keine Minute hat, aber: „Bart rocks got. Rocks want?“. Kurz vorm Ende des Gesprächs fragt ihn Geralt, worüber er denn immer so viel nachdenke, woraufhin er mit „Rocks.“ und „Rocks interesting.“ antwortet. Barts Faszination für *rocks* ist kein Zufall, sondern kann darauf zurückgeführt werden, dass er ein *rock troll* ist. Im Hinblick auf die deutsche Übersetzung haben die deutschen VideospielübersetzerInnen zum einen ihre *Sprachkompetenz* unter Beweis gestellt, da sie zum einen erkannt haben, dass es sich bei *rocks* um ein Schlüsselwort handelt, und sie es daher immer mit dem

gleichen Wort übersetzt haben. Zum anderen dürften sie auch über die nötige *Fachkompetenz* über die Witcher-Welt verfügt haben, da sie richtigerweise *rock* mit *Fels* übersetzt haben, da *rock trolls* auf Deutsch *Felstrollen* und nicht beispielsweise *Steintrollen* sind.

### 3.2.7. Drei betrunkene Hexer

In der Hexer-Festung Kaer Morhen im Zuge der Quest *No Place Like Home/Zu Hause ist es am schönsten* finden sich Geralt und seine Freunde Eskel und Lambert, ebenfalls Hexer, bei einer Flasche Vodka zusammen, tauschen sich aus und schwelgen in Erinnerungen. Es bleibt nicht nur bei einer Flasche Alkohol, und Lambert hat die Idee per Megaskop, das magische Pendant zur Videotelefonie, noch ein paar Zauberinnen zu ihrem Gelage einzuladen. Der Versuch, dies zu bewerkstelligen, sieht folgendermaßen aus:<sup>27</sup>

Figur	AT – EN	ZT – DE
Eskel	All right... how's this work?	Also gut... Wie geht das?
Geralt	Well... A twist here, a turn there... Then you gotta say something in Elvish.	Also... Du drehst ein wenig hier, ein wenig da... und dann sagst du was auf Elfisch.
Lambert	Easy-peasy. Let's do it.	Kinderleicht. Fangen wir an.
Eskel	Hey. Hang on. When this... Ida sees us... we'll scare her off. I mean, we don't look anything like sorceresses...	Warte... Wenn diese... Ida uns sieht... erschreckt sie sich. Ich meine, wir sehen nicht wie Zauberinnen aus...
Lambert	I know! Yennefer's clothes! Let's dress up. Bags're over there.	Ich weiß... Yennefers Kleider! Wir ziehen sie an. Ihre Taschen sind da drüben...
Eskel	What's this thing you got for dressing up?	Was mit dir los? Stehst du drauf, dich zu verkleiden?
Lambert	Shut it, wiseass, or I'll lace your corset up so tight you'll shit in your bloomers.	Klappe, Klugscheißer, sonst schnür ich dein Korsett so zu, dass du dir in die Hose scheißt.
Geralt	<i>Dialogoptionen:</i> <b>We're squeezing into those dresses.</b> Don't like the idea, either.	<i>Dialogoptionen:</i> <b>Wir quetschen uns in diese Kleider.</b> Die Idee gefällt mir auch nicht.
	Stop whining, Eskel. Times you gotta squeeze into some fr-fr-fr...	Hör auf zu jammern, Eskel. Wir nehmen diesen Flifer... Fitter...
Lambert	Frippery.	Flitterkram.

<sup>27</sup> Dieser Ausschnitt und viele andere Situationen, in denen Alkohol getrunken wird, erklärt den Zusatz „use of alcohol“ in der Bewertung 17+ der amerikanischen Bewertungsinstitution ESRB (s. URL: ESRB TW3).

Eskel	Uuugh... We don't tell a soul, understand? This stays here.	Uuuh... Wir reden mit niemandem drüber, klar? Das bleibt unter uns.
<i>Zwischenszene sobald letzte Questanweisung erledigt wurde.</i>		
Lambert	Damn, Eskel... You got an hour-glass figure...	Scheiße, Eskel... Du hast 'ne Figur wie 'ne Sanduhr...
Eskel	And you're an ass. C'mon, go, thing's tight as hell.	Und du bist 'n Arschloch. Los, komm schon, es ist unbequem.
Geralt	Now... I'll do the talking, you two fiddle with the crystals.	Also... überlasst mir das Reden, ihr zwei kümmert euch um die Kristalle.
	Cáed mil, bloede dh'oine... Hocus-pocus... Abacadabra... Arse blathanna...	Cáed mil, bloede dh'oine... Hokus-pokus... Abrakadabra... Arse blathana...
Unbekannter	What is this...? Who's that?	Was ist da...? Wer ist das?
Geralt	So sorry... We were never here.	Oh, 'tschuldigung... Wir waren niemals da.
Unbekannter	Guaaaaards!!!	Waaaaaachen!!!
Diener	More paper, Excellency?	Mehr Papier, Exzellenz?
Unbekannter	No, you oaf! The Lodge! The Lodge has come for me!	Nein, du Idiot! Die Loge! Die Loge will mich holen!
Alle drei	Hahahahaha!	Hahahahaha!

Dass Geralt, Eskel und Lambert nicht mehr ganz nüchtern sind, ist nicht nur an ihrem Vorhaben erkennbar, sondern wird auch über verschiedene Modi vermittelt. Über den Modus bewegtes Bild verrät der torkelnde Gang, dass die drei Hexer alkoholisiert sind. Zusätzlich wackelt die Kameraführung und das Bild ist in In-Game-Situationen verschwommen. Auch ihre lallende Aussprache, wobei die Aussprache ein Submodus des Modus gesprochene Sprache bildet, unterstreicht ihren betrunkenen Zustand. So gesehen wird hier die *Multimodalkompetenz* benötigt, da verschiedene Modi miteinander abgestimmt sind, die ein „multimodal whole“ (Jewitt et al. 2016: 2) ergeben. Denn die genannten Elemente geben auch wichtige Aufschlüsse für den Modus geschriebene Sprache und erklären die beeinträchtigte Sprechweise Eskels bei *sorceresseswes* und Geralts bei *fr-fr-fr*.

Diese charakterisierende Markierung der Sprache haben VideospielübersetzerInnen zu erkennen und mittels der *Sprach-* und der *Transferkompetenz* so zu übersetzen, dass sie für das Zielpublikum erhalten bleibt. Bei der Aussage Geralts „Times you gotta squeeze into some fr-fr-fr...“ hilft Lambert dem Hexer auf die Sprünge und fügt das von Geralt gesuchte Wort „Frippery.“ hinzu. Auch in der deutschen Übersetzung stottert Geralt, und Lambert führt seinen Satz zu Ende: „Wir nehmen diesen Flifer... Flitter...“ – „Flitterkram.“ Das Gestotter Geralts

soll auch einen humoristischen Effekt erzielen, weshalb es in der deutschen Übersetzung funktionsgerecht beibehalten wurde. Zudem wurde darauf geachtet, dass der Satz auch inhaltlich zur Szene passt.

Im Hinblick auf die deutsche Übersetzung von *sorceresseswes* mit *Zauberinnen* geht jedoch das charakterisierende sowie lustige Element verloren. Eine mögliche Lösung wäre gewesen, Eskel *Zauberinnen* sagen zu lassen, was auch unter Berücksichtigung des Bildmaterials, gegeben durch die *Multimodalkompetenz*, machbar gewesen wäre, da während Eskels Ausführungen die Kamera nicht die ganze Zeit über auf ihn gerichtet ist und der Zieltext daher von der Länge her flexibler gestaltet werden kann. Außerdem macht die Verlängerung des Zieltexts um eine Silbe ohnehin keinen großen Unterschied.

Eine weitere umstrittene translatorische Lösung betrifft die Interjektion „Uuugh...“, die Eskel vor der Aussage „We don’t tell a soul, understand? This stays here.“ von sich gibt. Wie bei den Übersetzungsschwierigkeiten in Kapitel 2.2.6. erwähnt, gibt es verschiedene Arten von Interjektionen, die unterschiedliche Funktionen bedienen. Dass sich Eskel Frauenkleidung angezogen hat, ist ihm unangenehm und peinlich, weshalb er nicht möchte, dass andere Personen außer die Anwesenden davon erfahren. Eskels *Uuugh* soll seine Gemütslage ausdrücken und erscheint im Hinblick auf die Situation auch passend.

Übersetzt wurde die Interjektion mit „Uuuuh...“, woran man sich vor allem im Modus gesprochene Sprache stößt. Unter Berücksichtigung dessen, dass die Interjektion seine negative Einstellung zur Kostümierung unterstreichen soll, wäre auch im Deutschen phonetisch gesehen die gleiche Interjektion wie im Englischen passend gewesen. Mit einer angemessenen *Multimodalkompetenz* wäre dies unter Berücksichtigung des Submodus Aussprache erkannt worden, was wieder die *Multimodalkompetenz* unterstreicht. Auch die *Transfer-* und *Sprachkompetenz* müssten herangezogen werden, um sich für eine angemessene translatorische Lösung zu entscheiden, die einen ähnlichen Laut im Deutschen wie das englische *Uuugh* ergibt. Daran näher wäre beispielsweise „Ah...“ oder „Uh...“, da die drei aufeinanderfolgenden „Us“ in *Uuuuh* die Interjektion zu sehr in die Länge ziehen und die Betonung zu sehr auf dem Buchstaben U liegt, sodass er zu „sauber“ ausgesprochen wird, was die passende Wiedergabe von *Uuugh* im Deutschen behindert.

Geralt spricht, wenn auch in Fetzen, Elfisch, was transmedial auf die Hexer-Bücher zurückgeführt werden kann und der Autor Sapkowski eigens erfunden hat. Sind einem die Romane bekannt, kennt man die in dieser Szene verwendeten Wörter und ihre Bedeutung, da sie dort recht gängige Ausdrücke bilden. Mit den Worten *cáed mil* wird auf Elfisch begrüßt und *dh’oine* bedeutet Mensch (s. Sapkowski 2014: 29–30). *Arse Blathanna*, eine Zusammensetzung des englischen Kraftausdrucks *arse* und dem elfischen Wort *Blathanna*, soll wohl eine lustige Referenz auf *Dol Blathanna*, das Tal der Blumen, darstellen (s. 2007: 169) und einen humoristischen Effekt erzielen.

Im Hinblick auf das Translat blieb das englische Wort *arse* jedoch unübersetzt. Nachdem Kraftausdrücke in der restlichen deutschen Übersetzung sehr wohl übersetzt wurden, kann davon ausgegangen werden, dass diese translatorische Entscheidung nicht auf kulturellen Bedenken bezüglich Schimpfworte basiert, sondern die lustige Anspielung wohl einfach nicht erkannt wurde. So gesehen geht mit der deutschen Übersetzung das humorvolle Element verloren. Damit die humorvolle Referenz auch für das Zielpublikum erkennbar bleibt, müsste *arse Blathanna* also beispielsweise mit *Arsch Blathanna* übersetzt werden, was mit dem benötigten Wissen um die Hexer-Welt, abgedeckt durch die *Fachkompetenz*, möglich gewesen wäre. Sie wird auch für die Übersetzung des Wortes *Lodge* am Ende des vorgestellten Ausschnitts benötigt, da es eine Abkürzung für *Lodge of Sorceressess* darstellt. Auch diesen Zusammenhang zu Sapkowskis Büchern müssen die VideospielübersetzerInnen erkennen und in ihrer translatorischen Entscheidung berücksichtigen, was im Hinblick auf die deutsche Übersetzung mit *Loge* auch gelungen ist.

Ein weiteres humoristisches Element bildet Lamberts vulgäre Aussage „Shut it, wiseass, or I’ll lace your corset up so tight you’ll shit in your bloomers.“ Wie auch in den Büchern Sapkowskis wird in *The Witcher 3* (2015) viel geflucht und Vulgärsprache verwendet. Das erklärt auch, warum bei der PEGI-Bewertung von 18+ neben dem Piktogramm für Gewalt auch jenes für Schimpfwörter zu sehen ist (s. URL: PEGI TW3). Auch bei der ESRB steht im Zusatz unter anderem „strong language“ mit der Bewertung 17+ (s. URL: ESRB TW3). In der Grafik der australischen Regierung (s. Abb. 4) ist zu sehen, wie *TW3* in der Rubrik „language“ mit „strong impact“ bewertet wurde.

Kraftausdrücke dienen aber auch zur Charakterisierung und sollen Figuren eine gewisse Natürlichkeit und Authentizität verleihen (s. 2.2.11. Kraftausdrücke). Bei *The Witcher 3* (2015) wurde entschieden, dass das Schimpfen im Zieltext beibehalten werden soll, wohl auch um der transmedialen Vorlage gerecht zu werden. Zu wissen, dass auch in den Büchern Sapkowskis gerne Schimpfwörter verwendet werden, wird durch die *Fachkompetenz* abgedeckt.

VideospielübersetzerInnen müssen sich aber bewusst sein, dass Kraftausdrücke ein sensibles Thema darstellen, das je nach Kultur mehr oder weniger negativ angesehen wird. In Anbetracht dessen und um das intendierte Zielpublikum nicht zu kränken oder abzuschrecken, muss abgewogen werden, ob gewisse Kraftausdrücke für den Geschmack der Zielkultur nicht zu weit gehen (s. 2.2.1.2. zu Tabuthemen und Bewertungsinstitutionen). Im Hinblick auf die deutsche Übersetzung von Lamberts Aussage mit „Klappe, Klugscheißer, sonst schnür ich dein Korsett so zu, dass du dir in die Hose scheißt.“ haben sich die VideospielübersetzerInnen mit Hilfe der *Kulturkompetenz* entschieden, dass seine vulgäre Aussage ein deutsches, erwachsenes Zielpublikum wohl nicht als zu heftig empfinden würde.

Mit der Aussage „What’s this thing you got for dressing up?“ verweist Eskel auf eine vorige Szene, in der sich Lambert als Vesemir verkleidet. VideospielübersetzerInnen sollten diesen Bezug erkennen, wofür einerseits ein gutes Gedächtnis als Teil der *Persönlichkeitskom-*

petenz und andererseits auch die *IT-* und *Medienkompetenz* gebraucht werden, um im entsprechenden Programm, falls nötig, die entsprechende Stelle herauszusuchen und um auch mit der medienspezifischen non-linearen Aufbereitung von Videospieldialogen umgehen zu können.

### 3.2.8. Menüpunkt *Alchemie* in der Benutzeroberfläche

Im *Witcher*-Tagebuch (s. Abb. 10) können SpielerInnen auf verschiedene Optionen zugreifen und sich nähere Informationen zum Spiel verschaffen. In *The Witcher 3* (2015) steht Folgendes zur Auswahl: *Glossary/Glossar*, *Alchemy/Alchemie*, *Inventory/Inventar*, *World Map/Weltkarte*, *Quests/Quests*, *Character/Charakter* und *Meditation/Meditation*. Unter dem Menüpunkt *Alchemie* finden SpielerInnen *alchemy substances/alchemistische Substanzen*, *alcohol/Alkohol*, *bombs/Bomben*, *decoctions/Absude*, *oils/Öle* und *potions/Tränke*. Beispielhaft soll hier ein Absud vorgestellt werden:

AT – EN	ZT – DE
FORKTAIL DECOCTION POTION	GABELSCHWANZ-ABSUD TRANK
Combining various attacks (strong strikes, fast strikes, Signs) grants a bonus that increases Attack Power for the next attack mounted or Sign Intensity for the next Sign cast.	Das Kombinieren verschiedener Angriffe – starke und schnelle Schläge, Zeichen – gewährt einen Bonus, der die Kraft des nächsten Angriffs oder die Intensität des nächsten Zeichens erhöht.
70 Toxicity 1800s Effect duration	70 Vergiftung 1800 s Wirkdauer
RELIC	RELIKT

Das Mixen und Konsumieren von Tränken und Ähnlichem, um Figuren von SpielerInnen einen kurzzeitigen Bonus zu verleihen, ist eine typische Eigenschaft von RPGs in Fantasy-Settings. Daher kommen auch typische Gaming-Wörter wie *strong strikes*, *fast strikes*, *bonus*, *attack power* oder *effect duration* vor. Für das Herstellen der verschiedenen Tränke und Ähnlichem werden verschiedene alchemistische Substanzen benötigt. Beispiele hierfür wären *Elemental Essence/Elementare Essenz*, *Quebrith/Quebrith*, *Aether/Äther*, *Lunar Shards/Mondscherben*, *Cortinarius/Haarschleierlinge*, *Sulfur/Schwefel*, *Necrophage Hide/Nekrophagenhaut* oder *Spectre Dust/Geisterstaub*. Wie zu sehen ist, wird sehr spezielle Terminologie verwendet. Manche alchemistischen Substanzen sind erfunden, andere existieren in der realen Welt (z. B. *Cortinarius/Haarschleierlinge*, *Sulfur/Schwefel*).

Die Funktion der Texte im *Alchemie*-Menü ist, die SpielerInnen über den Nutzen der alchemistischen Gegenstände aufzuklären. Unklare Formulierungen und unpassende Termini, die nicht den Erwartungen der SpielerInnen an das RPG-Genre und Fantasy-Setting entsprechen und daher eventuell unverständlich sind, können dazu führen, dass die Zieldialoge ihren

Zweck gar nicht oder nur zum Teil erfüllen und auch den Spielspaß mindern, was das Gegenteil der Funktion von Videospielen ist.

VideospielübersetzerInnen brauchen hier also die *Sprach-* und *Fachkompetenz* bezüglich der spezifischen Terminologie. Je nachdem, ob ein Begriff etwas beschreiben soll, das wirklich existiert, oder etwas benennt, das reine Erfindung ist, muss translatorisch unterschiedlich umgegangen werden, wofür auch die *Transferkompetenz* benötigt wird. Bei den Fantasie- und Gaming-Wörtern ist auch zu beachten, dass sie sich durch das Genre und Setting ergeben, wobei das Wissen um das medienspezifische RPG-Genre und Fantasy-Setting durch die *Medienkompetenz* abgedeckt wird. Die *Multimodalkompetenz* kommt hier insofern ins Spiel, als dass die Abbildungen der alchemistischen Substanzen ebenso wichtig für die Bedeutungsbildung sind und Hinweise für angemessene translatorische Entscheidungen geben, da bei einigen Termini ohne Miteinbeziehung des Modus Bild nicht erkennbar wäre, was genau sie betiteln sollen. Im Hinblick auf die Übersetzung der Gaming-Wörter im Beispiel und die genannten alchemistischen Substanzen scheinen die benötigten Kompetenzen vorhanden gewesen zu sein.

Die translatorische Entscheidung bei der alchemistischen Substanz *wolfsbane* erscheint jedoch fragwürdig. In *The Witcher 3* (2015) wurde der Begriff nämlich mit *Wolfsbann* übersetzt, obwohl diese Pflanze wirklich existiert und im Deutschen *Eisenhut* genannt wird. *Wolfsbane* in *TW3* (2015) besitzt auch die gleiche giftige Eigenschaft wie in der echten Welt, weshalb davon ausgegangen werden kann, dass *wolfsbane* im Spiel das *wolfsbane* der realen Welt darstellen soll. Eine wortwörtliche Übersetzung kann ebenso wenig beabsichtigt worden sein, da *bane* nicht *Bann*, sondern *Fluch* oder *Unheil* bedeutet. Auch sonst nichts im Spiel wie beispielsweise eine spezifische, für die Geschichte relevante Verwendung der Pflanze würde die die Benennung mit *Wolfsbann* erklären. Warum sich die VideospielübersetzerInnen hierfür entschieden haben, konnte also nicht nachvollzogen werden.

### 3.3. Fazit der Übersetzungsanalyse

Im Hinblick auf die Übersetzungsanalyse kann gesagt werden, dass in den ausgewählten Passagen jede Kompetenz mindestens einmal benötigt wurde (s. Tabelle 1 im Anhang für eine ausführlichere Aufstellung). Die Sprachkompetenz wurde am häufigsten (22-mal) genannt, gefolgt von der Transferkompetenz mit 17-mal und der Multimodal- sowie der Fachkompetenz mit zwölfmal.

Da TranslatorInnen für gewöhnlich auf den sprachlichen Transfer spezialisiert sind und ergo bei jeder translatorischen Handlung die *Sprachkompetenz* benötigt wird, ist es nicht verwunderlich, dass sie in der Übersetzungsanalyse am häufigsten erwähnt wurde. Es erscheint auch nicht überraschend, dass die *Transferkompetenz* mit 17-maler Nennung auf Platz zwei der analysierten Kompetenzen steht. Denn bei ihr handelt es sich um die strategische und methodische Kompetenz, weshalb sie auch das Bindeglied aller Kompetenzen bildet, und ohne ihr die restlichen Kompetenzen nicht ihr volles Potenzial ausschöpfen könnten.

Die *Multimodalkompetenz* wurde zwölfmal benötigt, wobei sie in drei Fällen im Hinblick auf die deutsche Übersetzung fehlte. In Kapitel 3.2.1. Geralt und der Waideler wäre im Hinblick auf das Bildmaterial (s. Abb. 5) die Übersetzung des Wortes *charm* mit *Talisman* passender als mit *Schutzzauber* gewesen. Bei der Greifen-Obduktion (3.2.2.) wurde „gray hairs in the coat“ fast wortwörtlich mit „graues Haar im Fell“ übersetzt, obwohl die Ganzkörperaufnahme des Greifen (s. Abb. 8) darauf schließen lässt, dass graue Federn im Gefieder bzw. Federkleid gemeint sind. Im Theaterstück (3.2.5.) wird im Englischen eine lustige Aussage gemacht, woraufhin Gelächter zu hören ist. Auch in der deutschen Übersetzung lacht das Publikum, obwohl der humoristische Effekt nicht mehr vorhanden ist, was zu einem Widerspruch zwischen der gesprochenen Sprache und dem Hintergrundgeräusch führt. Bei Letzterem wurde der Modus Hintergrundgeräusch und bei den ersten zwei Fällen der Modus bewegtes Bild nicht beachtet, was vermuten lässt, dass die VideospielübersetzerInnen keinen Zugriff auf das Videospiel hatten. Diese Annahme wird auch dadurch gestützt, dass eine Lokalisierungsfirma beauftragt wurde, und diese das Videospiel höchstwahrscheinlich bei Auftragserteilung nicht mitgeliefert bekam. Die Multimodalkompetenz kann so gesehen auch gar nicht zum Einsatz kommen, wenn den TranslatorInnen nicht alle Modi zur Verfügung stehen. Doch allein der Umstand, dass es sich bei Videospieltexten unbestreitbar um multimodale Texte handelt, und er sich daher aus mehreren verschiedenen Modi zusammensetzt, die alle Bedeutungsträger bilden, zeugt von der Notwendigkeit der Multimodalkompetenz. Auch dass sie in der Analyse neben der Fachkompetenz am dritthäufigsten benötigt wurde, unterstreicht das.

Dass die *Fachkompetenz* in der Übersetzungsanalyse zu *The Witcher 3* (2015) zwölfmal zum Einsatz kam, liegt vor allem daran, dass es sich bei dem Videospiel um ein transmediales Produkt mit den Witcher-Büchern als Vorlage handelt. Die Wichtigkeit bei einem transmedialen Videospiel über die Vorlage Bescheid zu wissen, zeigt sich vor allem dann, wenn die damit zusammenhängende Fachkompetenz beim Übersetzen fehlt, wie in Kapitel 3.2.5. und 3.2.7. zu sehen ist. Bei Letzterem wurde beim Ausdruck *Arse Blathanna*, zusammengesetzt aus einem englischen Kraftausdruck und einem elfischen Wort, die Referenz zu *Dol Blathanna*, dem elfischen Begriff für das Tal der Blumen (s. Sapkowski 2014: 169), wohl nicht erkannt und blieb unübersetzt, wodurch der humoristische Effekt in der deutschen Übersetzung ausblieb. Im Kapitel zum Theaterstück wurde *changeling* mit *Anderling* übersetzt, was jedoch eine negative Konnotation besitzt und daher beispielsweise die Übersetzung mit *ein Wandler* in diesem Fall besser geeignet gewesen wäre, da Geralt mit dem Theaterstück einen guten Eindruck auf den Doppler Dudu machen möchte und *Wandler* im Gegensatz zu *Anderling* einen neutralen Begriff darstellt.

Im Mittelfeld bewegt sich die *Kulturkompetenz*, die zehnmal genannt wurde. Sie erscheint im Hinblick auf die Übersetzungsanalyse besonders dann zum Einsatz zu kommen, wenn es um Humor und Schimpfwörter geht. Bei einer anderen Sprachkombination als Englisch-Deutsch wäre die Kulturkompetenz auch in puncto Tabuthemen wesentlich mehr von Rele-

vanz, wie im erwähnten Interview in Kapitel 3.1. zur Lokalisierung vom Englischen ins Arabische oder Japanische aufgezeigt wurde. Es kann also gesagt werden, dass je nach Sprachkombination von der Kulturkompetenz mehr oder weniger Gebrauch gemacht werden muss. Zusätzlich wurden nur ausgewählte Stellen für die Übersetzungsanalyse herangezogen, weshalb bei einer Analyse des gesamten Videospieles das Verhältnis der Frequenz der Kulturkompetenz im Vergleich zu den anderen Kompetenzen eventuell auch wesentlich höher ausfallen könnte.

Die *Medienkompetenz* kommt im Hinblick auf die Analyse meistens dann vor, wenn es darum geht, das Genre und Setting die Erwartungen des Zielpublikums beeinflussen und somit auch bei bestimmten translatorischen Entscheidungen, die damit im Zusammenhang stehen, berücksichtigt werden müssen. Auch wenn die Medienkompetenz in der Analyse nicht ganz so oft (neunmal) erscheint, stellt sie dennoch eine wichtige Kompetenz dar, da mit ihrer Hilfe VideospieldübersetzerInnen wissen, wie mit dem Medienspezifikum der non-linearen Beschaffenheit von Videospieldtexten umzugehen ist. Da sich diese Eigenheit auf den gesamten Text bezieht, und das Ausmaß der Non-Linearität nur durch Einsicht in den tatsächlichen Ausgangstext, mit dem die VideospieldübersetzerInnen bei *TW3* (2015) arbeiteten, erkennbar wäre, führt die Analyse einiger ausgewählter Stellen des Videospieles wohl zu einer verhältnismäßig seltenen Notwendigkeit der Medienkompetenz als bei der Analyse des gesamten Videospieles.

Recht wenig (fünfmal) wurde die *Recherchekompetenz* in den analysierten Beispielen benötigt. Dies könnte an der Korrelation mit der Fachkompetenz liegen, da die Recherchekompetenz die Fachkompetenz sozusagen komplementiert und zum Einsatz kommt, falls bestimmtes Wissen (noch) nicht vorhanden ist und daher recherchiert werden muss, um dann über die zuvor fehlende Fachkompetenz zu verfügen. So gesehen wird die Recherchekompetenz nicht benötigt, wenn VideospieldübersetzerInnen bereits über die notwendige Fachkompetenz verfügen. Dass die Fachkompetenz in der Übersetzungsanalyse mehr als doppelt so oft (zwölfmal) wie die Recherchekompetenz genannt wurde, stützt diese Annahme.

Die *Persönlichkeitskompetenz* kommt überhaupt nur dreimal und die *IT-Kompetenz* sowie die *Sozialkompetenz* sogar nur jeweils zweimal vor. Der Grund hierfür liegt darin, dass das Erproben dieser Kompetenzen im Rahmen einer Textanalyse nur schwer bzw. kaum möglich ist, da sie sehr stark vom Individuum und den Arbeitsbedingungen abhängen. Eine Analyse dieser Kompetenzen könnte aber Gegenstand empirischer Analysen sein, beispielsweise unter Verwendung von Fragebögen oder Fallstudien zur Praxis ausübender VideospieldübersetzerInnen, was wohl zu aufschlussreicheren Ergebnissen als bei einer Textanalyse führen würde.

Zusammenfassend kann gesagt werden, dass anhand der Übersetzungsanalyse die zuvor aufgestellten Kompetenzen von VideospieldübersetzerInnen belegt werden konnten. Ausnahmen bilden die IT-, die Persönlichkeits- und die Sozialkompetenzen, die mit der hier angewendeten Methode nicht ausreichend erprobt werden konnten. Empirische Studien im Sinne von Fragebögen oder Fallstudien zur Praxis ausübender VideospieldübersetzerInnen könnten jedoch die Ergebnisse der Übersetzungsanalyse komplementieren.

Nichtsdestotrotz konnte ein erster Einblick in die Kompetenzen von VideospielübersetzerInnen unter Berücksichtigung der multimodalen Beschaffenheit von Videospielen geboten werden. Die Analyse des ganzen Spiels hätte aber wohl einen tieferen Einblick gewährt. Aufbauend auf die Ergebnisse der Übersetzungsanalyse von *The Witcher 3* (2015) wäre es auch interessant, Videospiele verschiedener Genres und Settings im Hinblick darauf zu analysieren, ob sich durch unterschiedliche Genres und Settings auch die Kompetenzen anders gestalten, da verschiedene Videospieldgenres und -settings unterschiedliche Motive, Charaktere, Terminologie etc. involvieren und somit den ganzen Videospieldtext mitgestalten.

Weiters hat die Übersetzungsanalyse die Kluft zwischen Theorie und Praxis offenbart und einen weiteren Beweis für die vorherrschende sprachliche Fokussierung in der Videospieldindustrie geliefert. Es konnte bezeugt werden, dass die Multimodalkompetenz durchaus eine Kernkompetenz von VideospielübersetzerInnen darstellt. Durch die vorherrschenden Arbeitsbedingungen konnte diese jedoch nicht eingesetzt werden, was auch zu teilweise unzureichenden translatorischen Entscheidungen führte.

## 4. Zusammenfassung

Die vorliegende Masterarbeit befasste sich mit der Forschungsfrage, welche Kompetenzen VideospielübersetzerInnen benötigen. Um sie zu beantworten, wurde zunächst der multimodale sowie hybride Charakter der Videospielübersetzung belegt, da er einen maßgeblichen Einfluss auf die Übersetzungsprobleme hat, mit denen TranslatorInnen beim Übersetzen von Videospielen konfrontiert werden. Die Übersetzungsschwierigkeiten wiederum dienten als Basis für das Eruiieren und die kritische Analyse der Kompetenzen.

Im ersten Kapitel wurde zunächst ein kurzer Abriss der translationswissenschaftlichen Forschungslandschaft zur Videospiellokalisierung geboten. Er legte offen, dass die Videospiellokalisierung bislang noch nicht so viel Aufmerksamkeit wie andere Bereiche der Translationswissenschaft genossen hat, was jedoch angesichts dessen, dass die Videospiellokalisierung mit 2006 als „Year One“ eine sehr junge Disziplin in der Translationswissenschaft darstellt, wenig überrascht.

Da in der vorliegenden Arbeit auch Gemeinsamkeiten mit anderen translationswissenschaftlichen Bereichen erörtert werden, wurde die Literatur unter anderem besonders im Hinblick auf interdisziplinäre Arbeiten untersucht. Bis auf einige wenige TranslationswissenschaftlerInnen, die die Schnittstellen zwischen der Videospiellokalisierung und dem Audiovisuellen Übersetzen beleuchteten, wurden Gemeinsamkeiten mit dem Literaturübersetzen oder dem Fachübersetzen kaum bis gar nicht erforscht. Auch die Beschäftigung mit dem Thema Transmedialität im Rahmen der Videospielübersetzung stellt eine Randerscheinung dar.

Bei Übersetzungsschwierigkeiten bezogen auf die Videospiellokalisierung als auch bei den Kompetenzen von VideospielübersetzerInnen sieht es etwas anders aus. Beide Themen wurden in einigen Journalbeiträgen behandelt, jedoch nicht tiefgreifend, und es ist in keiner dieser eine klare und strukturierte Systematik erkennbar. Einzig Sanz López (2013) bietet in ihrer Monografie eine Taxonomie von Übersetzungsproblemen, bei der aber die Multimodalität größtenteils ausgeklammert wird. Angesichts dessen, dass diese aber eine zentrale Eigenschaft von Videospielen bildet, erscheint dies als ein umstrittener Zugang.

Hier kommt die vorliegende Arbeit ins Spiel, in der eine multimodale Perspektive eingenommen wurde. In diesem Sinne begab sich die Verfasserin der Arbeit auf un(ter)erforschtes Terrain, da ein multimodaler Zugang bislang noch keinen Einzug in die translationswissenschaftliche Forschung zur Videospiellokalisierung gefunden hat. Die Multimodalität ist allerdings durchaus schon seit einigen Jahren Gegenstand der Translationswissenschaft allgemein. Im ersten Kapitel wurde daher ein kurzer Abriss der Grundsteine der Multimodal Studies und der Multimodalen Translationswissenschaft geliefert.

Basis für ein multimodales Verständnis der Videospiellokalisierung bildet Kaindl's (2013, 2019) multimodales Konzept des Übersetzens, der Kress & van Leeuwens (2001) multimodale Kommunikationstheorie mit Holz-Mänttär's (1984) Theorie zum Translatorischen Handeln

verbindet. Seine Erkenntnisse halfen in der Argumentation gegen die vorherrschende sprachliche Fokussierung und für einen multimodalen Zugang in der Videospieellokalisierung. Am offensichtlichsten tritt diese sprachliche Fokussierung bei der Konzeptualisierung der Begriffe Videospieellokalisierung und Videospielübersetzung zutage. Denn es scheint ein weitverbreitetes Verständnis zu sein, dass die Videospielübersetzung nur einen Teil, nämlich die „sprachliche Lokalisierung“ der Videospieellokalisierung ausmacht.

Doch Videospiele bestehen nicht rein aus Sprache, sondern vereinigen zusätzlich zur gesprochenen und geschriebenen Sprache mehrere verschiedene Modi wie das bewegte Bild, das unbewegte Bild, Musik, Geräusche, die Vibration des Controllers und die Interaktivität, die alle zusammen die Botschaft eines Videospieles ausmachen und eine bestimmte Funktion erfüllen. Dementsprechend beschränkt sich der Aufgabenbereich von VideospielübersetzerInnen nicht rein auf sprachliche Aspekte, wie es der Begriff „sprachliche Lokalisierung“ erscheinen lässt. Zwar sind TranslatorInnen für gewöhnlich in erster Linie SprachexpertInnen, doch ändert dies nichts daran, dass sie auch non-verbale Modi zu beachten haben und daher auch mit ExpertInnen aus anderen Fachbereichen zusammenarbeiten müssen, um gemeinsam den Zieltext zu produzieren. Hier kann auch eine Parallele zu Holz-Mänttärís Theorie (1984) gezogen werden.

Zu betonen ist auch, dass Videospiele über bestimmte medienpezifische Eigenschaften verfügen. Eines dieser Medienspezifika stellt beispielsweise der Modus Interaktivität dar, der die Basis der Genreklassifizierung von Videospieleln bildet. Die Videospielegenres wiederum haben einen wesentlichen Einfluss auf die Erwartungen des Zielpublikums, die VideospielübersetzerInnen in ihren translatorischen Entscheidungen nicht außer Acht lassen können, auch weil sie immer von der jeweiligen Kultur abhängen. Neben dem Modus spielen demnach ebenso das Medium und das Genre eine wesentliche Rolle bei der Videospieellokalisierung, was auch in der Multimodalen Translationswissenschaft nach Kaindl der Fall ist.

Es konnte also dargelegt werden, dass Kaindls (2013, 2019) Kombination aus multimodalen Theorien nach Kress & van Leeuwen (2001) und der Theorie des Translatorischen Handelns nach Holz-Mänttärí (1984) einen passenden theoretischen Rahmen für die Videospieellokalisierung bieten. In diesem Sinne haben VideospielübersetzerInnen ein Videospiel mit all seinen Modi funktionsgerecht und unter Berücksichtigung des Mediums, des Genres und der Kultur für ein neues Zielpublikum zu übersetzen.

So gesehen erscheint auch die Differenzierung zwischen Videospieellokalisierung und Videospielübersetzung obsolet bzw. bieten beide Begriffe keine multimodale Konzeptualisierung des Übersetzens von Videospieleln an, die aber in der vorliegenden Arbeit angestrebt wurde. Da jedoch beide Termini in der Translationswissenschaft benutzt werden, wurden sie hier synonym, aber nicht im Sinne eines sprachlich-fokussierten, sondern multimodalen Verständnisses verwendet.

Neben der Multimodalität stellt auch die Hybridität einen zentralen Parameter der Videospieellokalisierung dar. Daher wurde in Kapitel 1 auch ein kurzer Abriss der Hybridität in der

Translationswissenschaft allgemein und in der translationswissenschaftlichen Forschung im Bereich der Videospielübersetzung geboten. Dabei wurde erkenntlich, dass hier bei Zieltexten, die ausgangssprachliche Elemente enthalten, von Hybridität die Rede ist. In der vorliegenden Arbeit wurde der Begriff jedoch im Sinne des hybriden Charakters der Videospielübersetzung verwendet. Dieser ergibt sich durch Schnittstellen mit folgenden anderen translatorischen Disziplinen: die Audiovisuelle Translation, das Fachübersetzen, das Literaturübersetzen und das Übersetzen transmedialer Produkte.

Daher wurde im nächsten Schritt auf die Gemeinsamkeiten zwischen der Videospiel- und der Audiovisuellen Übersetzung eingegangen. Dabei wurde dargelegt, dass beide Bereiche das Untertiteln und Synchronisieren von Zieltexten behandeln, aber ein Unterschied in der Arbeitspraxis herrscht. Denn während in der Audiovisuellen Übersetzung gewisse Richtlinien existieren, konnten sich solche in der Videospiellokalisierung noch nicht durchsetzen.

Auch Gemeinsamkeiten zwischen dem Videospiel- und Fachübersetzen wurden behandelt. Diese sind vor allem bei Videospielen, die fachspezifische Terminologie aufweisen, ersichtlich, und bestimmte Texte wie Lizenzbedingungen, Gesundheitswarnungen, Sicherheitshinweise etc. werden nicht nur im Rahmen des Fachübersetzens, sondern eben auch in der Videospiellokalisierung übersetzt. Auch der Einsatz von CAT-Tools stellt eine Gemeinsamkeit zwischen dem Videospiel- und dem Fachübersetzen dar.

Schnittstellen zwischen dem Videospiel- und dem Literaturübersetzen konnten ebenso eruiert werden. Eine davon ist, dass in beiden Bereichen mit fiktiven Werken gearbeitet wird, deren Funktion es ist, das Zielpublikum zu unterhalten. Eine weitere Parallele kann zwischen Büchergenres und Videospielsettings (z. B. Fantasy, Science-Fiction) gezogen werden. Wie auch in literarischen Werken kommen in Videospielen oft unterschiedliche Stile und Register, Dialekte und Soziolekte sowie Humor vor.

Es konnte auch gezeigt werden, dass Transmedialität auch in der Videospiellokalisierung eine Rolle spielt, da eine Vielzahl von Videospielen transmediale Produkte mit Büchern, Filmen oder Comics als Vorlagen darstellen. Wie beim transmedialen Übersetzen allgemein haben sich VideospielübersetzerInnen im Falle eines transmedialen Produkts über die Vorlage(n) zu informieren und auf Konsistenz zwischen der Übersetzung des Videospiels und etwaige Übersetzung(en) der Vorlag(en) hinsichtlich Terminologie, Charaktere, Motive etc. zu achten, da das Zielpublikum aufgrund der Vorlag(en) gewisse Erwartungen an die Videospielübersetzung hat.

Summa summarum konnten Schnittstellen zwischen der Videospiellokalisierung und der genannten translatorischen Bereiche dargelegt werden. Im darauffolgenden Kapitel 2 wurde dann auf die verschiedenen Übersetzungsprobleme bezogen auf die Videospiellokalisierung eingegangen. Aufbauend auf die Erkenntnisse von Kapitel 1 zur Multimodalität und Hybridität der Videospielübersetzung wurde zwischen Übersetzungsschwierigkeiten außersprachlicher, sprachlich-kultureller sowie multimodaler und medienspezifischer Natur differenziert.

Außersprachliche Übersetzungsschwierigkeiten konnten auf die problematischen Arbeitsbedingungen, denen VideospieldübersetzerInnen gegenüberstehen, zurückgeführt werden. In einer besonders heiklen Position befinden sie sich, wenn das *Outsourcing-Modell* angewendet wird, und sie daher keinen Zugriff auf das Videospield haben.

Bei Übersetzungsproblemen sprachlich-kultureller Natur konnten Parallelen zu anderen translatorischen Bereichen und den bereits dort bekannten Übersetzungsproblemen gezogen werden. Kulturelle Schlüsselbegriffe, Stil und Register, Dia- und Soziolekte, Eigennamen, Interjektionen, Anrede und Titulatur, Neologismen und Archaismen, Humor und Wortspiele sowie Kraftausdrücke können nicht nur bei der Videospieldübersetzung, sondern ebenso im Bereich des Literaturübersetzens (aber auch im Audiovisuellen Übersetzen erweitert durch die audiovisuelle Komponente) Übersetzungsschwierigkeiten darstellen. Auch Fachbegriffe können in bestimmten Videospielden vorkommen, die ebenso im Fachübersetzen zu ein Übersetzungsproblemen führen können. Wie bei jeglichem transmedialen Produkt können Begriffe aus transmedialen Vorlagen ebenso für VideospieldübersetzerInnen eine Übersetzungsschwierigkeit darstellen.

Neben allgemein kulturell begründeten Übersetzungsproblemen ist im Kontext der Videospieldübersetzung ein besonderes Augenmerk auf die Kultur der GamerInnen zu legen. Denn verfügen VideospieldübersetzerInnen nicht über ein bestimmtes Wissen darum und die damit zusammenhängende „Videospieldwelt“ und globale Popkultur, kann dies beispielsweise bei Anspielungen auf andere Spiele oder Produkte anderer Unterhaltungsmedien zu Übersetzungsproblemen führen. Auch auf kulturelle Tabuthemen müssen VideospieldübersetzerInnen achten, damit keine Probleme mit den Bewertungsinstitutionen von Videospielden entstehen.

Übersetzungsschwierigkeiten multimodaler und medienspezifischer Natur konnten als hauptsächlich für den Bereich der Videospieldlokalisierung geltende Übersetzungsprobleme identifiziert werden. Einzig Probleme in Bezug auf audiovisuelle Botschaftsträger sind auch aus dem Audiovisuellen Übersetzen bekannt, wie beispielsweise die Beachtung der Lippen-synchronität. Grundsätzlich sind alle Modi miteinander abzustimmen und funktions- sowie kulturgerecht zu übersetzen, was ebenso eine Übersetzungsschwierigkeit begründet. Zwei Medienspezifika, die gleichzeitig Schwierigkeiten darstellen, sind einerseits die Aufbereitung des Videospieldtextes in Excel-Tabellen und die Verwendung von Variablen, andererseits die Interaktivität, die die Non-Linearität von Videospieldtexten begründet. Die Interaktivität bildet aber auch die Basis der Genreklassifizierung von Videospielden, und genauso wie Videospieldgenres bestimmen auch Settings die Erwartungen an das Videospield beim Zielpublikum. All die verschiedenen Videospieldgenres und möglichen Settings von Videospielden sowie die Einflüsse dieser auf das Zielpublikum zu kennen, stellt ebenso eine Schwierigkeit dar.

An dieser Stelle soll auf die Forschungsfrage, welche Kompetenzen VideospieldübersetzerInnen benötigen, zurückgekommen werden. Mit den genannten Übersetzungsproblemen als Basis konnten folgende Kompetenzen herabgeleitet werden. Die Sprach- und Kulturkompetenz belegt das sprachliche und kulturelle Feingefühl von VideospieldübersetzerInnen. Die Medien-

und Multimodalkompetenz ermöglicht es VideospielübersetzerInnen, mit den Medienspezifika von Videospielen und mit den verschiedenen Modi funktionsgerecht umzugehen. Mit der IT-Kompetenz verfügen VideospielübersetzerInnen über die benötigten IT-Kenntnisse und wissen klassische Bürosoftware sowie CAT-Tools zu bedienen. Mit der Fach- und Recherchekompetenz besitzen VideospielübersetzerInnen einerseits über Allgemeinwissen, aber auch themen- und bereichsspezifisches Wissen, andererseits sind sie in der Lage bei bestehenden Wissenslücken die benötigten Informationen zur Schließung dieser zu finden. Bei der Transferkompetenz handelt es sich um die strategische und methodische Kompetenz, weshalb sie auch das Bindeglied aller Kompetenzen bildet. Die Persönlichkeits- und Sozialkompetenz beinhaltet persönliche Eigenschaften sowie die Fähigkeit zu einem professionellen und sozialen Umgang mit KollegInnen oder anderen Menschen, mit denen VideospielübersetzerInnen im Laufe eines Übersetzungsprojektes zusammenarbeiten müssen.

Im dritten und letzten Kapitel des Hauptteils der Masterarbeit wurden die Ergebnisse zu den Kompetenzen der VideospielübersetzerInnen anhand einer Übersetzungsanalyse des Videospiels *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) erprobt und kritisch analysiert. Hierfür wurde das Videospiel jeweils auf Deutsch und Englisch gespielt und anschließend bestimmte Szenen, die Übersetzungsprobleme aufweisen, ausgesucht. Anschließend wurde der deutsche Zieltext mit dem englischen Ausgangstext verglichen und im Hinblick auf die benötigten Kompetenzen analysiert.

Als Fazit kann gesagt werden, dass die Übersetzungsanalyse die aufgestellten benötigten Kompetenzen von VideospielübersetzerInnen unter Beweis stellen konnte, wobei die Analyse des ganzen Spiels wohl einen tieferen Einblick gewährt hätte. Zusätzlich könnten empirische Studien in Form von Fragebögen oder Fallstudien zur Praxis ausübender VideospielübersetzerInnen die Ergebnisse hinsichtlich der Persönlichkeits- und Sozialkompetenz sowie der IT-Kompetenz komplementieren. Interessant wäre auch, Videospiele verschiedener Genres und Settings daraufhin zu analysieren, ob sich durch unterschiedliche Genres und Settings auch die Kompetenzen anders gestalten.

Auch wenn dies nicht das Ziel der Arbeit war, offenbarte sie in Folge der Übersetzungsanalyse das fehlende Bewusstsein von Spieleentwicklern bzw. -herausgebern dafür, dass Übersetzen mehr als einen bloßen sprachlichen Transfer darstellt. Denn wie bewiesen werden konnte, benötigen VideospielübersetzerInnen nicht nur eine Sprach-, sondern auch eine Multimodalkompetenz. Doch aufgrund des vermutlich fehlenden Zugangs zum gesamten Videospiel kann diese nicht eingesetzt werden, was die teilweise unzureichenden translatorischen Entscheidungen in den ausgewählten Passagen erklären würde. So gesehen untermauert die vorliegende Arbeit einen multimodalen Zugang in der Videospiellokalisierung und kann als Plädoyer an die Videospielindustrie verwendet werden, dass VideospielübersetzerInnen nicht in Excel-Tabellen aufbereitete Videospieltexte, sondern das gesamte Videospiel als Ausgangstext erhalten sollten. Nachdem dies die Qualität der Übersetzungen heben würde, würden auch die Videospielentwickler bzw. -herausgeber davon profitieren.

## 5. Literaturverzeichnis

### 5.1. Primärliteratur

#### 5.1.1. Nachschlagewerke

*A Dictionary of Linguistics and Phonetics*. 1991. Crystal, David (Hg.) Oxford: Basil Blackwell. Oxford: Oxford University Press.

*A Dictionary of Media and Communication. 3<sup>rd</sup> Edition*. 2020. Chandler, Daniel/Munday, Rod (Hgg.) Oxford: Oxford University Press. In: <https://www.oxfordreference.com/view/10.1093/acref/9780198841838.001.0001/acref-9780198841838-e-1383?rskey=TpsA0z&result=1596>

*A Dictionary of Stylistics. 3<sup>rd</sup> Edition*. 2011. Wales, Katie (Hg.) London/New York: Routledge.

*Basislexikon Literaturwissenschaft*. 2009. Spörl, Uwe (Hg.) Stuttgart: UTB.

Duden – Humor. In: [https://www.duden.de/rechtschreibung/Humor\\_Stimmung\\_Frohsinn](https://www.duden.de/rechtschreibung/Humor_Stimmung_Frohsinn) (Stand: 17.12.2020)

Duden – hybrid. In: [https://www.duden.de/rechtschreibung/hybrid\\_gemischt](https://www.duden.de/rechtschreibung/hybrid_gemischt) (Stand: 12.01.2020)

Duden – String. In: <https://www.duden.de/rechtschreibung/String> (Stand: 06.01.2020)

Merriam Webster – Humor. In: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/humor> (Stand: 17.12.2020)

#### 5.1.2. Videospiele, Bücher und Videodateien

BioWare. 2007–2017. *Mass Effect*. Redmond/Redwood City: Microsoft Game Studios/Electronic Arts.

BioWare. 2009–2014. *Dragon Age*. Redwood City: Electronic Arts.

Blizzard Entertainment. 2012. *Diablo III*. Irvine: Blizzard Entertainment.

CD Projekt RED. 2007. *The Witcher*. Warschau/Paris: CD Projekt/Atari SA.

CD Projekt RED. 2011. *The Witcher 2: Assassins of Kings*. Warschau/Tokio/Paris/Moskau: CD Projekt/Bandai Namco Games/Atari/1C.

CD Projekt RED. 2015. *The Witcher 3: Wild Hunt*. Tokio/Burbank: Bandai Namco Games/Spike Chunsoft/Warner Bros. Interactive.

Core Design/Crystal Dynamics/Eidos Montreal. 1996–2018. *Tomb Raider*. Wimbledon/Tokio: Eidos Interactive/Square Enix.

Dream Publishing. 2002. *Kakuto Chojin: Back Alley Brutal*. Redmond: Microsoft Game Studios.

EA Sports. 1993–2020. *FIFA*. Redwood City: Electronic Arts.

From Software. 2019. *Sekiro: Shadows Die Twice*. Tokio/Santa Monica: From Software/Activision.

Microsoft. 1986–2020. *Microsoft Flight Simulator*. Redmond: Microsoft.

Noclip. 2017. *Translating & Adapting The Witcher*. [Videoclip 30'16"] In: <https://www.youtube.com/watch?v=Gxg5INjNopo> (Stand: 11.02.2021)

Playground Games/Sumo Digital/Turn 10 Studios. 2005–2019. *Forza*. Redmond: Xbox Game Studios.

Quantic Dream. 2013. *Beyond: Two Souls*. San Mateo: Sony Computer Entertainment.

Quantic Dream. 2018. *Detroit: Become Human*. San Mateo: Sony Computer Entertainment.

Raven Software. 2009. *Wolfenstein*. Santa Monica: Activision.

Rowling, J. K. 1997. *Harry Potter and the Philosopher's Stone*. London: Bloomsbury.

Rowling, J. K. 1998. *Harry Potter und der Stein der Weisen*. Übersetzung aus dem Englischen von Klaus Fritz. Hamburg: Carlsen.

Rowling, J. K. 1997–2007. *Harry Potter book series*. London/New York City: Bloomsbury Publishing/Scholastic Press.

Sapkowski, Andrzej, 2000. *Der Letzte Wunsch – Das Schwert der Vorsehung*. Übersetzung aus dem Polnischen von Erik Simon. München: Heyne Verlag.

Sapkowski, Andrzej. 2007. *The Last Wish*. Übersetzung aus dem Polnischen von Danusia Stok. London: Gollancz.

Sapkowski, Andrzej. 2014. *Baptism of Fire*. Übersetzung aus dem Polnischen von David French. London: Gollancz.

Shakespeare, William. [1603] 2018. *Hamlet*. Oregon: OPU.

Shakespeare, William. 1850. *Shakespeare's Hamlet*. Übersetzung aus dem Englischen von August Wilhelm Schlegel. Berlin/Boston: De Gruyter.

Square. 2000. *Final Fantasy IX*. Tokio/Paris: Square/Atari SA.

Square. 2001. *Final Fantasy X*. Tokio/San Mateo: Square/Sony Interactive Entertainment.

Square Enix. 2003. *Final Fantasy X-2*. Tokio: Square Enix.

Square Enix. 2009. *Final Fantasy XIII*. Tokio: Square Enix.

Square/Square Enix. 1987–2020. *Final Fantasy series*. Tokio: Square/Square Enix.

Tecmo/Grasshopper Manufacture/Nintendo Software Planning & Development. 2001. *Project Zero*. Montreuil/New York City/Kyoto: Ubisoft/Take 2 Interactive/Nintendo.

Ubisoft Montreal. 2009. *Assassin's Creed II*. Montreuil: Ubisoft.

## 5.2. Sekundärliteratur

- Aarseth, Espen. 2003. We All Want to Change the World: The Ideology of Innovation in Digital Media. In: Liestol, Gunnar/Morrison, Andrew/Rasmussen, Terje (Hgg.) *Digital Media Revisited: Theoretical and Conceptual Innovations in Digital Domains*. Cambridge, Mass.: The MIT Press, 415–442.
- Abuczki, Ágnes/Ghazaleh, Esfandiari Baiat. 2013. An overview of multimodal corpora, annotation tools, and schemes. *Argumentum* 9: 86–98.
- Ahrens, Barbara. 2004. *Prosodie beim Simultandolmetschen*. Frankfurt am Main: Peter Lang.
- Andersson, Lars/Trudgill, Peter. 1990. *Bad Language*. Oxford: Blackwell.
- Aus. Class. TW3. In: <https://www.classification.gov.au/titles/witcher-3-wild-hunt> (Stand: 11.02.2021)
- Bachmann-Medick, Doris. 2014. From Hybridity to Translation. Reflections on Travelling Concepts. In: Bachmann-Medick, Doris (Hg.) *The Trans/National Study of Culture. A Translational Perspective*. Berlin/Boston: De Gruyter, 119–136.
- Baker, Mona/Saldanha, Gabriela (Hgg.) 2020. *Routledge encyclopedia of translation studies*. 3<sup>rd</sup> Edition. London: Routledge.
- Baldry, Anthony/Taylor, Christopher. 2002. Multimodal Corpus Authoring System: Multimodal Corpora, Subtitling and Phasal Analysis. In: Maybury, Mark/Martin, Jean-Claude (Hgg.) *Multimodal Resources and Multimodal Systems Evaluation*. Las Palmas: LREC, 45–51.
- Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hgg.) 2017. *Game Studies*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Bermann, Sandra/Porter, Catherine (Hgg.) 2014. *A Companion to Translation Studies*. Chichester: Wiley-Blackwell.
- Bernal-Merino, Miguel Á. 2006. On the Translation of Video Games. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation* 6: o. S.
- Bernal-Merino, Miguel Á. 2007. Challenges in the translation of video game. *Tradumàtica* 5, 1–7. In: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02.pdf> (Stand: 06.01.2021)
- 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. Training translators for the video game industry. In: Díaz Cintas, Jorge (Hg.) 2008. *The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam: John Benjamins Pub. Co, 141–156.
- Bernal-Merino, Miguel Á. 2009. Video Games and Children's Books in Translation. *JoS-Trans: The Journal of Specialised Translation* 11: 234–247.

- Bernal-Merino, Miguel Á. 2012. Videojuegos y traducción: De la excepción a la norma? In: Martínez Sierra, Juan J. (Hg.) *Reflexiones sobre la traducción audiovisual: Tres espectros, tres momentos*. Valencia: Universitat de Valencia, 131–144.
- Bernal-Merino, Miguel Á. 2015. *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. New York: Routledge.
- Bernal-Merino, Miguel Á. 2016. Creating Felicitous Gaming Experiences: Semiotics and Pragmatics as Tools for Game Localisation. *Signata* 7: 231–253.
- Bhabha, Homi K. 1994. *The location of culture*. London: Routledge.
- Biber, Douglas/Conrad, Susan. 2019. *Register, Genre, and Style*. 2<sup>nd</sup> Edition. Cambridge: Cambridge University Press.
- Blank, Claudia (Hg.) 1992. *Language and Civilisation: A Concerted Profusion of Essays and Studies in Honour of Otto Hietsch. Band 1*. Frankfurt: Lang.
- Boria, Monica/Tomalin, Marcus. 2019. Introduction. In: Boria, Monica/Carreres, Ángeles/Noriega Sánchez, María/Tomalin, Marcus (Hgg.) *Translation and Multimodality*. London: Routledge, 1–23.
- Boria, Monica/Carreres, Ángeles/Noriega Sánchez, María/Tomalin, Marcus (Hgg.) 2019. *Translation and Multimodality*. London: Routledge.
- Bowker, Lynne. 2002. *Computer-Aided Translation Technology: A Practical Introduction*. Ottawa: University of Ottawa Press.
- Brower, Reuben, A. (Hg.) 1959. *On Translation*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- Buffed. In: <https://www.buffed.de/Wissenschaft-Thema-237118/Specials/Sprache-Etymologie-Fachsprache-Slang-Gaming-Sprache-1347240/> (Stand: 08.12.2020)
- Bührig, Kristin. 2004. On the Multimodality of Interpreting in Medical Briefings for Informed Consent: Using Diagrams to Impart Knowledge. In: Kaltenbacher, Martin/Charles, Cassily/Ventola, Eija (Hgg.) *Perspectives on Multimodality*. Amsterdam: John Benjamins Pub. Co, 227–241.
- Calvo-Ferrer, José Ramón/Campos-Pardillos, Miguel Ángel (Hgg.) 2014. *Investigating lexis: vocabulary teaching, ESP, lexicography and lexical innovation*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Carreira, Oliver/Arrés, Eugenia. 2014. Video Game Localisation Training on Offer in Spanish Universities at Undergraduate Level. In: Mangiron, Carmen/Orero, Pilar/O'Hagan, Minako (Hgg.) *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Bern: Peter Lang, 243–268.
- Carroll, Mary/Gerzymisch-Arbogast, Heidrun/Nauert, Sandra (Hgg.) 2006. *Audiovisual Translation Scenarios: Proceedings of the Second MuTra Conference in Copenhagen 1–5*

- May. In: [https://www.euroconferences.info/proceedings/2006\\_Proceedings/2006\\_proceedings.html](https://www.euroconferences.info/proceedings/2006_Proceedings/2006_proceedings.html) (Stand: 04.02.2021)
- Cassell, Justine/Jenkins, Henry III. 2000. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and computer games*. Cambridge, MA: The MIT Press.
- Chandler, Heather Maxwell. 2005. *The Game Localization Handbook*. Hingham/Massachusetts: Charles River Media.
- Chandler, Rafael. 2006. Screen/play: Documenting Voice Assets. *Gamasutra*. In: [https://www.gamasutra.com/view/feature/131133/screenplay\\_documenting\\_voice\\_.php](https://www.gamasutra.com/view/feature/131133/screenplay_documenting_voice_.php) (Stand: 21.02.2020)
- Chiaro, Delia (Hg.) 2010. *Translation, humour and the media: Translation and Humour Volume 2*. London: Bloomsbury Publishing Plc.
- Chiaro, Delia, 2017. Humor and translation. In: Attardo, Salvatore (Hg.) *The Routledge Handbook of Language and Humor*. New York: Routledge, 414–429.
- Collados Aís, Ángela. 1998. *La evaluación de la calidad en interpretación simultánea: La importancia de la comunicación no verbal*. Granada: Editorial Comares.
- Consalvo, Mia. 2006. Console Video Games and Global Corporations: Creating a Hybrid Culture. *New Media & Society* 8: 1, 117–137.
- Cotton, Penni (Hg.) 1998. *European Children's Literature II*. Kingston: Kingston University.
- Czech, Dawid. 2013. Challenges in video game localization: An integrated perspective. *Explorations: A Journal of Language and Literature* 1: 3–25.
- Czennia, Bärbel. 2008. Dialektale und soziolektale Elemente als Übersetzungsproblem. In: Kittel, Harald/Frank, Armin Paul/Greiner, Norbert/Hermans, Theo/Koller, Werner/Lambert, José/Paul, Fritz (Hgg.) *Übersetzung. Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung. 1. Teilband*. Berlin: de Gruyter, 505–512.
- Debus, Friedhelm. 2004. Funktion literarischer Namen. *Sprachreport* 20: 1, 2–9.
- Delabastita, Dirk. 2008. Literary style in translation: Archaisms and neologisms. In: Kittel, Harald/Frank, Armin Paul/Greiner, Norbert/Hermans, Theo/Koller, Werner/Lambert, José/Paul, Fritz (Hgg.) *Übersetzung. Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung. 1. Teilband*. Berlin: de Gruyter, 883–888.
- Delabastita, Dirk. 2011. Literary translation. In: Gambier, Yves/Van Doorslaer, Luc (Hgg.) *Handbook of Translation Studies Vol. 2*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Pub. Co., 69–78.
- Díaz Cintas, Jorge (Hg.) 2009. *New Trends in Audiovisual Translation*. Bristol/Blue Ridge Summit: Multilingual Matters.

- Díaz Cintas, Jorge. 2010. Subtitling. In: Gambier, Yves/Van Doorslaer, Luc (Hgg.) *Handbook of Translation Studies Vol. 1*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Pub. Co., 344–349.
- Díaz Cintas, Jorge. 2013. Subtitling: Theory, practice and research. In: Millán, Carmen/Batrina, Francesca (Hgg.) *The Routledge handbook of translation studies*. London: Routledge, 273–287.
- Díaz Cintas, Jorge/Matamala, Anna/Neves, Josélia. (Hgg.) 2010. *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility*. Amsterdam: Rodopi.
- Díaz Montón, Diana. 2007. It's a Funny Game. *The Linguist* 46: 3, o. S. In: [http://www.wordlabtranslations.com/download/its\\_a\\_funny\\_game\\_EN.pdf](http://www.wordlabtranslations.com/download/its_a_funny_game_EN.pdf). (Stand: 06.01.2021)
- Díaz Montón, Diana. 2011. La traducción amateur de videojuegos al español. *TRANS. Revista de Traductología* 15: 69–82.
- Dicerto, Sara. 2018. *Multimodal Pragmatics and Translation: A New Model for Source Text Analysis*. London: Palgrave Macmillan.
- Dietz, Frank. 1999. Beyond PacMan: Translating for the Computer Game Industry. *ATA Chronicle* 28: 9, 57.
- Dietz, Frank. 2006. Issues in Localizing Computer Games. In: Dunne, Keiran J. (Hg.) *Perspectives on localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Pub. Co., 121–134.
- Dietz, Frank. 2007. „How difficult can that be?": The work of Computer and Video Game Localization. *Tradumàtica* 5: 1–6. In: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/04/04.pdf> (Stand: 06.01.2021)
- Di Marco, Francesca. 2006. Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games. *Tradumàtica* 5: 1–8. In: <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/06/06.pdf> (Stand: 06.01.2021)
- Dollerup, Cay/Loddegaard, Anne (Hgg.) 1994. *Teaching Translation and Interpreting 2: Insights, Aims, Visions. Papers from the Second Language International Conference. Elsinor, Denmark 4–6 June 1993*. Amsterdam: John Benjamins.
- Dovey, Jon/Kennedy, Helen. 2006. *Game Cultures*. Berkshire: McGraw-Hill Education.
- Dries, Josephine. 1995. *Dubbing and subtitling: guidelines for production and distribution*. Düsseldorf: Europäisches Medieninstitut e.V.
- Dunne, Keiran J. 2006 (Hg.) *Perspectives on localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Pub. Co.
- Dunne, Keiran/Dunne, Elina (Hgg.) 2011. *Translation and Localization Project Management: The Art of the Possible*. Amsterdam: John Benjamins.

- Edwards, Kate. 2011. Culturalization: The Geopolitical and Cultural Dimension of Game Content. *TRANS. Revista de Traductología. Special issue on games localization* 15, 19–28.
- Edwards, Kate. 2012. Culturalization of Game Content. In: Chandler, Heather Maxwell/Deming, Stephanie O'Malley (Hgg.) *The Game Localization Handbook. 2<sup>nd</sup> ed.* Sudbury, MA: Jones & Bartlett Learning, 19–33.
- Egenfeldt-Nielsen, Simon/Smith, Jonas Heide/Tosca, Susana Pajares (Hgg.) 2008. *Understanding Video Games. The Essential Introduction. 4<sup>th</sup> Edition.* New York: Routledge.
- El Farahaty, Hanem. 2018. A multimodal analysis of political satire: Webcomics and GIFs in Post-Arab Spring Egypt. *Linguistica Antverpiensia, New Series: Themes in Translation Studies* 17: 37–57.
- Elleström, Lars. 2020. Transmediation. Some Theoretical Considerations. In: Salmose, Niklas/Elleström, Lars (Hgg.) *Transmediations. Communications Across Borders.* New York: Routledge, 1–14.
- EMT. 2017. *European Master's in Translation. Kompetenzrahmen 2017.* In: [https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/emt\\_competence\\_fwk\\_2017\\_de\\_web.pdf](https://ec.europa.eu/info/sites/info/files/emt_competence_fwk_2017_de_web.pdf) (Stand: 13.01.2021)
- ESRB TW3. In: <https://www.esrb.org/ratings/33771/The+Witcher+3%3A+Wild+Hunt/> (Stand: 11.02.2021)
- Even-Zohar, Itamar. 1990. The literary system. Polysystem Studies. *Poetics Today* 11: 1, 27–44.
- Feng, Dezheng/Espindola, Elaine. 2013. Integrating systemic functional and cognitive approaches to multimodal discourse analysis. *Ilha do Desterro* 64: 85–110.
- Fernández Costales, Alberto. 2011. *Adapting humor in video games localization.* In: [https://www.researchgate.net/publication/244993185\\_Adapting\\_humor\\_in\\_video\\_games\\_localization](https://www.researchgate.net/publication/244993185_Adapting_humor_in_video_games_localization) (Stand: 10.11.2020)
- Fernández Costales, Alberto. 2012. Exploring Translation Strategies in Video Game Localization. *MonTi. Monografías de Traducción e Interpretación* 4, 385–408.
- Fernández Dobao, Ana María. 2006. Linguistic and cultural aspects of the translation of swearing: The Spanish version of Pulp Fiction. *Babel* 52: 3, 222–242.
- Fernández Fernández, María Jesus. 2009. The Translation of Swearing in the Dubbing of the Film South Park into Spanish. In: Díaz Cintas, Jorge (Hg.) *New Trends in Audiovisual Translation.* Bristol/Blue Ridge Summit: Multilingual Matters, 210–225.
- Forbes. In: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2015/05/18/the-witcher-3-and-game-length-as-a-mountain-to-climb/?sh=66db9d631aca> (Stand: 11.02.2021)
- Gamasutra. In: [https://www.gamasutra.com/view/news/253228/CD\\_Projekt\\_Red\\_reveals\\_how\\_much\\_it\\_spent\\_on\\_The\\_Witcher\\_3.php](https://www.gamasutra.com/view/news/253228/CD_Projekt_Red_reveals_how_much_it_spent_on_The_Witcher_3.php) (Stand: 11.02.2021)

- Gambier, Yves. 2006. Multimodality and Audiovisual Translation. In: Carroll, Mary/Gerzymisch-Arbogast, Heidrun/Nauert, Sandra (Hgg.) *Audiovisual Translation Scenarios: Proceedings of the Second MuTra Conference in Copenhagen 1-5 May*. In: [http://www.euroconferences.info/proceedings/2006\\_Proceedings/2006\\_Gambier\\_Yves.pdf](http://www.euroconferences.info/proceedings/2006_Proceedings/2006_Gambier_Yves.pdf) (Stand: 04.02.2021)
- Gambier, Yves/Van Doorslaer, Luc (Hgg.) 2010. *Handbook of Translation Studies Vol. 1*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Pub. Co.
- Gambier, Yves/Van Doorslaer, Luc (Hgg.) 2011. *Handbook of Translation Studies Vol. 2*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Pub. Co.
- Game Revolution. In: <https://www.gamerevolution.com/news/12340-the-witcher-3-has-won-more-game-of-the-year-awards-than-any-other-game> (Stand: 11.02.2021)
- Games Market. In: <https://newzoo.com/insights/articles/game-engagement-during-covid-pandemic-adds-15-billion-to-global-games-market-revenue-forecast/> (Stand: 21.03.2021)
- Gee, James Paul. 2003. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan.
- Geeky Gaming Stuff. In: <https://geekygamingstuff.com/gamer-talk-the-unique-language-of-gamers/> (Stand: 08.12.2020)
- Gerzymisch-Arbogast, Heidrun. 2005. Introducing Multidimensional Translation. In: Gerzymisch-Arbogast, Heidrun/Nauert, Sandra (Hgg.) *Challenges of Multidimensional Translation: Proceedings of the First MuTra-Conference in Saarbrücken, 2–6 May*. In: [http://www.euroconferences.info/proceedings/2005\\_Proceedings/2005\\_GerzymischArbogast\\_Heidrun.pdf](http://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_GerzymischArbogast_Heidrun.pdf) (Stand: 04.02.2021)
- Gerzymisch-Arbogast, Heidrun/Nauert, Sandra (Hgg.) 2005. *Challenges of Multidimensional Translation: Proceedings of the First MuTra-Conference in Saarbrücken, 2–6 May*. In: [https://www.euroconferences.info/proceedings/2005\\_Proceedings/2005\\_proceedings.html](https://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_proceedings.html) (Stand: 04.02.2021)
- Göhring, Heinz. 1998. Interkulturelle Kommunikation. In: Snell-Hornby, Mary (Hg.) *Handbuch Translation*. Tübingen: Stauffenburg Verlag, 112–115.
- Gottlieb, Henrik. 1994. Subtitling: People Translating People. In: Dollerup, Cay/Loddegaard, Anne (Hgg.) *Teaching Translation and Interpreting 2: Insights, Aims, Visions. Papers from the Second Language International Conference. Elsinor, Denmark 4–6 June 1993*. Amsterdam: John Benjamins, 261–274.
- Granell, Ximo. 2011. Teaching Video Game Localization in Audiovisual Translation Courses at University. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation* 16: 185–202.
- Granell, Ximo/Mangiron, Carmen/Vidal, Núria. 2017. *La traducción de videojuegos*. Sevilla: Bienza.

- Greiner, Norbert. 2008. Stil als Übersetzungsproblem: Sprachvarietäten. In: Kittel, Harald/Frank, Armin Paul/Greiner, Norbert/Hermans, Theo/Koller, Werner/Lambert, José/Paul, Fritz (Hgg.) *Übersetzung. Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung. 1. Teilband*. Berlin: de Gruyter, 899–907.
- Griesel, Yvonne. 2007. *Die Inszenierung als Translat: Möglichkeiten und Grenzen der Theaterübertitelung*. Berlin: Frank & Timme.
- Griffiths, Gareth. 2009. Subtitles: Increasing game accessibility, comprehension. *Gamasutra*. In: [http://www.gamasutra.com/view/feature/3922/subtitles\\_increasing\\_game\\_php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3922/subtitles_increasing_game_php) (Stand: 21.02.2020)
- Halliday, Michael A. K. 1978. *Language as social semiotic: The social interpretation of language and meaning*. London: Edward Arnold.
- Halliday, Michael A. K. 1985. *An introduction to functional grammar*. London: Edward Arnold.
- Halter, Ed. 2006. *From Sun Tzu to Xbox: War and video games*. New York: Thunder's Mouth Press.
- Harlaß, Katrin. 2015. *Handbuch literarisches Übersetzen*. Berlin: BDÜ Fachverlag.
- Hatim, Basil/Munday, Jeremy. 2004. *Translation. An Advanced Resource Book*. New York: Routledge.
- Heimburg, Eric. 2006. Localizing MMORPGs. In: Dunne, Keiran J. (Hg.) *Perspectives on localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Pub. Co., 135–154.
- Henriksen, Thomas. 2002. Hvordan kan man lære gennem fiction? Teoretiske perspektiver på læring gennem deltagelse i rollespilsformidlet fiktion, specialesamlingen, Det kongelige bibliotek, Institut for psykologi, Københavns Universitet.
- Henschelmann, Käthe 1999. *Problem-bewußtes Übersetzen: Französisch - Deutsch. Ein Arbeitsbuch*. Tübingen: Narr.
- Herman, David/Jahn, Manfred/Ryan, Marie-Laure (Hgg.) 2005. *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London: Routledge.
- Hirvonen, Maija/Tiitula, Liisa. 2018. How are translations created? Using multimodal conversation analysis to study a team translation process. *Linguistica Antverpiensia, New Series: Themes in Translation Studies* 17: 157–173.
- Holz-Mänttäri, Justa. 1984. *Translatorisches Handeln: Theorie und Methode*. Helsinki: Suomalainen Tiedekatemia.
- Holz-Mänttäri, Justa. 1993. Textdesign – verantwortlich und gehirngerecht. In: Holz-Mänttäri, Justa/Nord, Christiane (Hgg.) *Traducere Navem: Festschrift für Katharina Reiß zum 70. Geburtstag*. Tampere: Tampereen Yliopisto. 301–320.

- Holz-Mänttari, Justa/Nord, Christiane (Hgg.) 1993. *Traducere Navem: Festschrift für Katharina Reiß zum 70. Geburtstag*. Tampere: Tampereen Yliopisto.
- House, Juliane. 1997. *Translation Quality Assessment. A Model Revisited*. Tübingen: Narr.
- House, Juliane. 2008. Culture-specific elements in translation. In: Kittel, Harald/Frank, Armin Paul/Greiner, Norbert/Hermans, Theo/Koller, Werner/Lambert, José/Paul, Fritz (Hgg.) *Übersetzung. Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung. 1. Teilband*. Berlin: de Gruyter, 494–504.
- Hygge House. In: [http://hyggehouse.com/hygge#:~:text=Hygge%20\(pronounced%20hue%2Dguh%20not,a%20lifestyle%20or%20buying%20anything.](http://hyggehouse.com/hygge#:~:text=Hygge%20(pronounced%20hue%2Dguh%20not,a%20lifestyle%20or%20buying%20anything.) (Stand: 10.12.2020)
- IGN Witcher. In: <https://www.ign.com/articles/2015/05/29/this-is-how-big-the-script-was-for-the-witcher-3-wild-hunt> (Stand: 11.02.2021)
- IGN Info. In: <https://www.ign.com/games/the-witcher-3> (Stand: 11.02.2021)
- Intel. In: <https://www.intel.de/content/www/de/de/gaming/resources/gaming-slang.html> (Stand: 08.12.2020)
- Jakobson, Roman. 1959. On Linguistic Aspects of Translation. In: Brower, Reuben, A. (Hg.) *On Translation*. Cambridge, MA: Harvard University Press, 232–239.
- Jenkins, Henry. 2011. *Transmedia 202: Further reflections*. In: [http://henryjenkins.org/2011/08/defining\\_transmedia\\_further\\_re.html](http://henryjenkins.org/2011/08/defining_transmedia_further_re.html) (Stand: 27.02.2020)
- Jewitt, Carey/Bezemer, Jeff/O'Halloran, Kay. 2016. *Introducing Multimodality*. London: Routledge.
- Jiménez, Catalina/Seibel, Claudia. 2012. Multisemiotic and Multimodal Corpus Analysis in Audio Description: TRACCE. In: Remael, Aline/Orero, Pilar/Carroll, Mary (Hgg.) *Audio-visual Translation and Media Accessibility at the Crossroads: Media for All 3*. Amsterdam/New York: Rodopi, 409–425.
- Jugendschutz Österreich. In: <https://www.bupp.at/de/artikel/gesetzlicher-jugendschutz> (Stand: 07.12.2020)
- Kaindl, Klaus. 2004. Multimodality in the translation of humour in comics. In: Kaltenbacher, Martin/Charles, Cassily/Ventola, Eija (Hgg.) *Perspectives on Multimodality*. Amsterdam: John Benjamins Pub. Co, 173–192.
- Kaindl, Klaus. 2013. Multimodality and translation. In: Millán, Carmen/Bartrina Francesca (Hgg.) *The Routledge Handbook of Translation Studies*. London: 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 (Hgg.) *Translation and Multimodality*. London: Routledge, 49–70.

- Kaltenbacher, Martin/Charles, Cassily/Ventola, Eija (Hgg.) 2004. *Perspectives on Multimodality*. Amsterdam: John Benjamins Pub. Co.
- Katan, David. 2004. *Translating cultures: an introduction for translators, interpreters and mediators*. London/New York: Routledge.
- Katan, David. 2020. Culture. In: Baker, Mona/Saldanha, Gabriela (Hgg.) *Routledge encyclopedia of translation studies. 3<sup>rd</sup> Edition*. London: Routledge, 133–138.
- Kearns, John (Hg.) 2008. *Translator and Interpreter Training: Issues, Methods and Debates*. London: Continuum.
- Kerzel, Martina/Schultze, Brigitte. 2008. Anrede und Titulatur in der Übersetzung. In: Kittel, Harald/Frank, Armin Paul/Greiner, Norbert/Hermans, Theo/Koller, Werner/Lambert, José/Paul, Fritz (Hgg.) *Übersetzung. Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung. 1. Teilband*. Berlin: de Gruyter, 936–948.
- Ketola, Anne. 2016. Towards a Multimodally Oriented Theory of Translation: A Cognitive Framework for the Translation of Illustrated Technical Texts. *Translation Studies* 9: 1, 67–81.
- Kristeva, Julia. 1980. *Desire in language: A semiotic approach to language and art*. New York: Columbia Univ. Press.
- Kim, Changgun. 2019. *Übersetzen von Videospieltexten: Nekrotexte lesen und übersetzen*. Berlin: Frank & Timme GmbH.
- King, Geoff/Krzywinska, Tanya. 2002. *Screenplay. Cinema/videogames/interfaces*. London: Wallflower Press.
- Kittel, Harald/Frank, Armin Paul/Greiner, Norbert/Hermans, Theo/Koller, Werner/Lambert, José/Paul, Fritz (Hgg.) 2004. *Übersetzung. Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung. 1. Teilband*. Berlin: de Gruyter.
- Klingberg, Göte. 1986. *Children's Fiction in the Hands of the Translators*. Lund: CWK Gleerup.
- Kokkola, Sari/Ketola, Anne. 2015. Thinking outside the “Methods Box”: New avenues for research in multimodal translation. In: Rellstab, Daneil/Siponkoski, Nestori (Hgg.) *Rajojen dynamiikka, Gränsernas dynamik, Borders under negotiation, Grenzen und ihre Dynamik. VAKKI-symposiumi XXXV 12.–13.2.2015*. Vaasa: VAKKI Publications, 219–228.
- Kolb, Waltraud. 2014. Translation as a source of humor. Jonathan Safran Foer's Everything is illuminated/Alles ist erleuchtet. In: Kaindl, Klaus/Spitzl, Karlheinz (Hgg.) *Transfiction: Research into the realities of translation fiction*. Amsterdam: John Benjamins Pub. Co., 299–313.

- Krings, Hans. 1986. *Was in den Köpfen von Übersetzern vorgeht. Eine empirische Untersuchung zur Struktur des Übersetzungsprozesses an fortgeschrittenen Französischlernern*. Tübingen: Narr.
- Kress, Gunther/Jewitt, Carey. 2003. Introduction. In: Kress, Gunther/Jewitt, Carey (Hgg.) *Multimodal Literacy*. New York: Peter Lang, 1–18.
- Kress, Gunther/van Leeuwen, Theo. 1996. *Reading images: The grammar of visual design*. London: Routledge.
- Kress, Gunther/Van Leeuwen, Theo. 2001. *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Hodder Arnold.
- Kroeber, Alfred Louis/Kluckhohn, Clyde. 1952. *Cultures: A Critical Review of Concepts and Definitions. Papers of the Peabody Museum of American Archaeology and Ethnology Vol. 47, No. 1*. Cambridge: Harvard University.
- Kruger, Jan-Louis. 2010. Audio Narration: Re-narrativising Film. *Perspectives: Studies in Translatology* 18: 231–249.
- Lathey, Gillian. 2016. *Translating children's literature*. London/New York: Routledge.
- Lee, Tong King. 2012. Performing Multimodality: Literary Translation, Intersemioticity and Technology. *Perspectives* 21: 2, 241–56.
- Lee, Tzu Yi. 2018. Communicative functions and characterization in the Chinese graphic novel adaptations of “Little Women”. *Linguistica Antverpiensia, New Series: Themes in Translation Studies* 17: 58–70.
- Lepre, Ornella. 2015. *The Translation of Humour in Video Games*. Doktorarbeit, University College London.
- Li, Long/Li, Xi/Miao, Jun. 2018. A Translated Volume and its Many Covers. A Multimodal Analysis of the Influence of Ideology. *Social Semiotics* 29: 2, 261–278.
- Liestol, Gunnar/Morrison, Andrew/Rasmussen, Terje (Hgg.) 2003. *Digital Media Revisited: Theoretical and Conceptual Innovations in Digital Domains*. Cambridge, Mass.: The MIT Press.
- Loureiro, María. 2007. Un paseo por la localización. *Tradumática* 5: 1–6. In: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/03/03.pdf> (Stand: 06.01.2021)
- Lörscher, Wolfgang. 1991. *Translation Performance, Translation Process, and Translation Strategies. A Psycholinguistic Investigation*. Tübingen: Narr.
- Malenova, Evgeniya D. 2018. Creative Practices in Translation of Transmedia Projects. *Journal of Siberian Federal University. Humanities & Social Sciences* 11: 5, 775–786.
- Mandiberg, Stephen. 2017. Fallacies of Game Localization. *The Journal of Internationalization and Localization* 4: 2, 162–182.

- Mandler, Jean Matter/Johnson, Nancy. 1977. Remembrance of Things Parsed: Story structure and recall. *Cognitive Psychology* 9: 1, 111–151.
- Mangiron, Carmen. 2006. Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator. *Perspectives* 14: 4, 206–323.
- Mangiron, Carmen. 2010. The importance of not being Earnest: Translating Humour in Video Games. In: Chiaro, Delia (Hg.) *Translation, humour and the media: Translation and Humour Volume 2*. London: Bloomsbury Publishing Plc., 89–107.
- Mangiron, Carmen. 2011. Accesibilidad a los videojuegos: estado actual y perspectivas futuras. *TRANS. Revista de Traductología* 15: 53–67.
- Mangiron, Carmen. 2012a. The Localisation of Japanese Video Games: Striking the Right Balance. *The Journal of Internationalization and Localization* 2: 1–20.
- Mangiron, Carmen. 2012b. Exploring new paths towards game accessibility. In: Rемаel, Aline/Orero, Pilar/Carroll, Mary (Hgg.) *Audiovisual Translation and Media Accessibility at the Crossroads. Media for All 3*. Amsterdam: Rodopi, 43–59.
- Mangiron, Carmen. 2012c. Directorio de enlaces útiles relacionados con la accesibilidad en videojuegos. In: Pérez Castilla, Lucía (Hg.) *Buenas prácticas de accesibilidad en videojuegos*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, 231–237.
- Mangiron, Carmen. 2013. Subtitling in game localisation: a descriptive study. *Perspectives* 21: 1, 42–56.
- Mangiron, Carmen. 2016. Games Without Borders: The Cultural Dimension of Game Localization. *Hermeneus* 18: 187–208.
- Mangiron, Carmen. 2017. Research in game localisation. An overview. *The Journal of Internationalization and Localization* 4: 2, 74–99.
- Mangiron, C. 2018. Game on! Burning issues in game localisation. *Journal of Audiovisual Translation* 1: 1, 122–138.
- Mangiron, Carmen/O'Hagan, Minako. 2006. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation* 6: 10–21.
- Mangiron, Carmen/O'Hagan, Minako. 2013. *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: Benjamins.
- Mangiron, Carmen/Orero, Pilar. 2012. Videojuegos para todos? Panorama actual de la accesibilidad en videojuegos. In: Pérez Castilla, Lucía (Hg.) *Buenas prácticas de accesibilidad en videojuegos*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad, 23–28.
- Mangiron, Carmen/Orero, Pilar/O'Hagan, Minako (Hgg.) 2014. *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Bern: Peter Lang.
- Manovich, Lev. 2001. *The Language of New Media*. Cambridge, MA: MIT Press.

- Martínez Sierra, Juan J. (Hg.) 2012. *Reflexiones sobre la traducción audiovisual: Tres espectros, tres momentos*. Valencia: Universitat de Valencia.
- Matamala, Anna. 2010. *Listening to subtitles: subtitles for the deaf and hard of hearing*. Bern/Wien: Lang.
- Maybury, Mark/Martin, Jean-Claude (Hgg.) 2002. *Multimodal Resources and Multimodal Systems Evaluation*. Las Palmas: LREC.
- Mejías-Climent, Laura. 2017. Multimodality and Dubbing in Video Games: A Research Approach. *Linguistica Antverpiensia. New Series: Themes in Translation Studies* 17: 99–113.
- Méndez González, Ramón. 2014. The terminology of the video game industry a new type of specialised language. In: Calvo-Ferrer, José Ramón/Campos-Pardillos, Miguel Ángel (Hgg.) *Investigating lexis: vocabulary teaching, ESP, lexicography and lexical innovation*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing, 191–204.
- Méndez González, Ramón. 2016. Localización y cultura: comprender los videojuegos como referentes culturales. *Entreculturas: revista de traducción y comunicación intercultural* 7-8: 741–760.
- Millán, Carmen/Batrina, Francesca (Hgg.) 2013. *The Routledge handbook of translation studies*. London: Routledge.
- Millán Varela, Carmen. 2004. Exploring advertising in a global context: Food for thought. *The Translator* 10: 2, 245–267.
- Mubenga, Kajingulu Somwe. 2009. Towards a multimodal pragmatic analysis of film discourse in audiovisual translation. *Meta* 54: 3, 466–484.
- Muñoz Sánchez, Pablo. 2007. Romhacking: localización de videojuegos clásicos en un context de aficionados. *Tradumática* 5: 1–9. In: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/07/07.pdf> (Stand: 06.01.2021)
- Muñoz Sánchez, Pablo. 2008. En torno a la localización de videojuegos clásicos mediante técnicas de romhacking: particularidades, calidad y aspectos legales. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation* 9: 80–95.
- Muñoz Sánchez, Pablo. 2009. Video Game Localization for Fans by Fans: The Case of Rom-Hacking. *The Journal of Internationalization and Localization* 1: 1, 168–185.
- Muñoz Sánchez, Pablo. 2017. *La localización de videojuegos*. Madrid: Síntesis.
- Muñoz Sánchez, Pablo/López Sánchez, Rafael. 2016. The ins and outs of the video game localization process for mobile devices. *Tradumática* 14: 16–35. In: <https://core.ac.uk/download/pdf/132085645.pdf> (Stand: 06.01.2021)
- Müller-Galhardi, Rafael. 2014. Video Game and Fan Translation: A Case Study of Chrono Trigger. In: Mangiron, Carmen/Orero, Pilar/O'Hagan, Minako (Hgg.) *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Bern: Peter Lang, 175–195.

- Neubert, Albrecht/Shreve, Gregory M. 1992. *Translation as Text*. London & Kent: Kent State University Press.
- Ng, Benjamin Wai-ming. 2006. Street Fighter and The King of Fighters in Hong Kong: A Study of Cultural Consumption and Localization of Japanese Games in an Asian Context. *Game Studies* 6: 1, o. S. In: <http://gamestudies.org/0601/articles/ng> (Stand: 06.01.2021)
- Nickel, Gerhard/Raasch, Albert (Hgg.) 1975 *Kongressbericht der 6. Jahrestagung der GAL, Band 1: Übersetzungswissenschaft*. Heidelberg: Groos.
- Nicolae, Cristina. 2019. On Audiovisual Translation: Dubbing. *Romanian Journal of English Studies* 15: 1, 51–58.
- Nord, Christiane. 1987. Übersetzungsprobleme - Übersetzungsschwierigkeiten. Was in den Köpfen von Übersetzern vorgehen sollte. *Mitteilungsblatt für Dolmetscher und Übersetzer* 33: 2, 5–8.
- Nord, Christiane. 1988. *Textanalyse und Übersetzen. Theoretische Grundlagen, Methode und didaktische Anwendung einer übersetzungsrelevanten Textanalyse*. Tübingen: Groos.
- Nord, Christiane. 1993. Textanalyse: translatorischer Schwierigkeitsgrad. In: Snell-Hornby, Mary (Hg.) *Handbuch Translation*. Tübingen: Stauffenburg Verlag, 355–357.
- Ofcom. 2017. In: [https://www.ofcom.org.uk/\\_\\_data/assets/pdf\\_file/0020/97040/Access-service-code-Jan-2017.pdf](https://www.ofcom.org.uk/__data/assets/pdf_file/0020/97040/Access-service-code-Jan-2017.pdf) (Stand: 21.02.2020)
- O'Hagan, Minako. 2005. Multidimensional Translation: A Game Plan for Audiovisual Translation in the Age of GILT. In: *MuTra 2005 – Challenges of Multidimensional Translation: Conference Proceedings, EU High Level Scientific Conference Series, 2–6 May, 2005, Saarbrücken, Deutschland*. [http://euroconferences.info/proceedings/2005\\_Proceedings/2005\\_O'Hagan\\_Minako.pdf](http://euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_O'Hagan_Minako.pdf) (Stand: 21.02.2020)
- O'Hagan, Minako. 2007. Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. *Tradumàtica* 5: 1–7. In: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09.pdf> (Stand: 06.01.2021)
- O'Hagan, Minako. 2008. Fan Translation Networks: An Accidental Translator Training Environment? In: Kearns, John (Hg.) *Translator and Interpreter Training: Issues, Methods and Debates*. London: Continuum, 158–183.
- O'Hagan, Minako. 2009a. Towards a Cross-cultural Game Design: An Explorative Study in Understanding the Player Experience of a Localized Japanese Video Game. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation* 11: 211–233.
- O'Hagan, Minako. 2009b. Putting Pleasure First: Localizing Japanese Video Games. *Traduction, terminologie, rédaction* 22: 1, 147–165.

- O'Hagan, Minako. 2009c. Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing. *The Journal of Internationalization and Localization* 1: 1, 94–121.
- O'Hagan, Minako. 2011. 日本のテレビゲームの創造翻訳 [Transcreation of Japanese Video Games]. In: Sato-Rossberg, Nana (Hg.) *トランスレーション・スタディーズ* [Translation Studies]. Tokyo: Misuzu, 179–197.
- O'Hagan, Minako. 2012a. Transcreating Japanese Video Games: Exploring a Future Direction for Translation Studies in Japan. In: Sato-Rossberg, Nana/Wakabayashi, Judy (Hgg.) *Translation Studies in Japanese Contexts*. London: Continuum, 183–201.
- O'Hagan, Minako. 2012b. Translation as the new game in the digital era. *Translation Spaces* 1: 1, 123–141.
- 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. *Journal of Cross-Cultural and Interlanguage Communication* 34: 6, 747–771.
- Oittinen, Riitta. 2003. Where the Wild Things Are: Translating Picture Books. *Meta* 48, 128–141.
- Olohan, Maeve. 2013. Scientific and technical translation. In: Millán, Carmen/Batrina, Francesca (Hgg.) *The Routledge handbook of translation studies*. London: Routledge, 425–437.
- O'Riada, Gearoid. 2007. The State of Play. *Tradumática* 5: 1–7. In: <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/01/01.pdf> (Stand: 06.01.2021)
- O'Sullivan, Carol. 2013. Multimodality as a challenge and resource for translation. *JosTrans: The Journal of Specialised Translation* 20: 2–14.
- O'Sullivan, Emer. 1998. Translating Pictures: The Interaction of Pictures and Words in the Translation of Picture Books. In: Cotton, Penni. (Hg.) *European Children's Literature II*. Kingston: Kingston University, 109–120.
- O'Toole, Michael. 1994. *The Language of Displayed Art*. London: Leicester University Press.
- OVUS. In: <https://www.ovus.at/news/ueber-fuenf-millionen-oesterreicher-spielen-videospiele/> (Stand: 21.03.2021)
- PACTE. 2007. Zum Wesen der Übersetzungskompetenz – Grundlagen für die experimentelle Validierung eines ÜK-Modells. In: Wotjak, Gerd (Hg.) *Quo vadis, Translatologie? Ein halbes Jahrhundert universitäre Ausbildung von Dolmetschern und Übersetzern in Leipzig; Rückschau, Zwischenbilanz und Perspektive aus der Außensicht*. Berlin: Frank & Timme, 327–342.

- Pan, Li. 2015. Multimodality and Contextualisation in Advertisement Translation: A Case Study of Billboards in Hong Kong. *JosTrans: The Journal of Specialized Translation* 23: 205–222.
- Panier, Anne. 2012. *Filmübersetzung: Probleme bei Synchronisation, Untertitelung, Audio-deskription*. Frankfurt am Main/Wien: Lang.
- PEGI. In: <https://bupp.at/de/artikel/pegi> (Stand: 07.12.2020)
- PEGI TW3. In: [https://pegi.info/search-pegi?q=the%20witcher%203%3A%20wild%20hunt&op=Search&age%5B0%5D=&descriptor%5B0%5D=&publisher=&platform%5B0%5D=&release\\_year%5B0%5D=&page=2&form\\_build\\_id=form-n8v0XqqWMKwmX13wMbUduR-QyWwRo\\_OnKKKFBx5nUsWI&form\\_id=pegi\\_search\\_form](https://pegi.info/search-pegi?q=the%20witcher%203%3A%20wild%20hunt&op=Search&age%5B0%5D=&descriptor%5B0%5D=&publisher=&platform%5B0%5D=&release_year%5B0%5D=&page=2&form_build_id=form-n8v0XqqWMKwmX13wMbUduR-QyWwRo_OnKKKFBx5nUsWI&form_id=pegi_search_form) (Stand: 11.02.2021)
- Pérez Castilla, Lucía (Hg.) 2012. *Buenas prácticas de accesibilidad en videojuegos*. Madrid: Ministerio de Sanidad, Servicios Sociales e Igualdad.
- Pérez González, Luis. 2014. Multimodality in Translation and Interpreting Studies: Theoretical and Methodological Perspectives. In: Bermann, Sandra/Porter, Catherine (Hgg.) *A Companion to Translation Studies*. Chichester: Wiley-Blackwell, 119–131.
- Polygon. In: <https://www.polygon.com/2012/11/7/3612690/the-witcher-games-can-never-be-a-sequel-to-the-novels-says-author> (Stand: 11.02.2021)
- Poole, Steven. 2000. *Trigger Happy. The Inner Life of Video Games*. London: Fourth Estate.
- Prunč, Erich. 2022. *Einführung in die Translationswissenschaft. Band 1. Orientierungsrahmen*. Graz: Selbstverlag, Institut für Theoretische und Angewandte Translationswissenschaft.
- Püschel, Nadine. 2015. Untertitelung & Voice-Over. In: Harlaß, Katrin (Hg.) *Handbuch literarisches Übersetzen*. Berlin: BDÜ Fachverlag, 121–129.
- Rajewsky, Irina O. 2005. Intermediality, Intertextuality, and Remediation: A Literary Perspective on Intermediality. *Intermedialités* 6: 43–64.
- Rauscher, Andreas. 2017. Genre. In: Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (Hgg.) *Game Studies*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 343–362.
- Rauscher, Andreas. 2020. Genre-Spiele zwischen Leinwand und Video Games. In: Stiglegger, Marcus (Hg.) *Handbuch Filmgenre: Geschichte – Ästhetik – Theorie*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 249–269.
- Reiß, Katharina. 1971. *Möglichkeiten und grenzen der übersetzungskritik: Kategorien und kriterien für eine sachgerechte beurteilung von übersetzungen*. München: Hueber.
- Reiß, Katharina. 1981. Textbestimmung und Übersetzungsmethode. In: Wilss, Wolfram (Hg.) *Übersetzungswissenschaft*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft, 76–91.

- Reiß, Katharina. 1993. *Texttyp und Übersetzungsmethode: Der operative Text*. Heidelberg: Groos.
- Reiß Katharina/Vermeer, Hans J. 1984. *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag.
- Rellstab, Daneil/Siponkoski, Nestori (Hgg.) 2015. *Rajojen dynamiikkaa, Gränsernas dynamik, Borders under negotiation, Grenzen und ihre Dynamik. VAKKI-symposiumi XXXV 12.–13.2.2015*. Vaasa: VAKKI Publications.
- Remael, Aline. 2010. Audiovisual translation. In: Gambier, Yves/Van Doorslaer, Luc (Hgg.) *Handbook of Translation Studies Vol. 1*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Pub. Co., 12–17.
- Remael, Aline/Orero, Pilar/Carroll, Mary (Hgg.) 2012. *Audiovisual Translation and Media Accessibility at the Crossroads. Media for All 3*. Amsterdam: Rodopi.
- Rippl, Gabriele (Hg.) 2015. *Handbook of Intermediality: literature – image – sound – music*. Berlin/Boston: De Gruyter.
- Robinson, Douglas. 1995. *The Translator's Habit*. London: Routledge.
- Sajna, Mateusz. 2013. Translation of video games and films – a comparative analysis of selected technical problems. *Homo Ludens* 1: 5, 219–232.
- Salmose, Niklas/Elleström, Lars (Hgg.) 2020. *Transmediations. Communications Across Borders*. New York: Routledge.
- Sanz López, Yvonne. 2013. *Videospiele übersetzen – Probleme und Optimierung*. Berlin: Frank & Timme.
- Sato-Rossberg, Nana (Hg.) 2011. *トランスレーション・スタディーズ [Translation Studies]*. Tokyo: Misuzu.
- Sato-Rossberg, Nana/Wakabayashi, Judy (Hgg.) 2012. *Translation Studies in Japanese Contexts*. London: Continuum.
- Schäffner, Christina/Adab, Beverly (Hgg.) 2000. *Developing Translation Competence*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.
- Schäffner, Christina/Adab, Beverly. 2001. The idea of the hybrid text in translation: contact as conflict. *Across Languages and Cultures* 2: 2, 167–180.
- Schäler, Reinhard. 2010. Localization and translation. In: Gambier, Yves/Van Doorslaer, Luc (Hgg.) *Handbook of Translation Studies Vol. 1*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Pub. Co., 209–214.
- Schleiermacher, Friedrich (Hg.) 1838. *Sämmtliche Werke, 3. Abth., Bd. 2*. Berlin: Reimer.
- Schleiermacher, Friedrich. 1838. Ueber die verschiedenen Methoden des Uebersetzens. In: Schleiermacher, Friedrich (Hg.) *Sämmtliche Werke, 3. Abth., Bd. 2*. Berlin: Reimer, 207–245.

- Schneider, Irmela. 1997. *Hybridkultur: Medien, Netze, Künste*. Köln: Wienand.
- Schules, Douglas. 2012. When Language Goes Bad: Localization's Effect on the Gameplay of Japanese RPGs. In: Voorhees, Gerald A./Call, Joshua/Whitlock, Katie (Hgg.) *Dungeons, Dragons, and Digital Denizens: Digital Role-Playing Game*. New York/London: Continuum, 88–112.
- Schultze, Brigitte. 2008. Kulturelle Schlüsselbegriffe und Kulturwörter in Übersetzungen fiktionaler und weiterer Textsorten. In: Kittel, Harald/Frank, Armin Paul/Greiner, Norbert/Hermans, Theo/Koller, Werner/Lambert, José/Paul, Fritz (Hgg.) *Übersetzung. Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung. 1. Teilband*. Berlin: de Gruyter, 926–936.
- Schultze, Brigitte/Tabakowska, Elzbieta. 2008. Interjections as a translation problem. In: Kittel, Harald/Frank, Armin Paul/Greiner, Norbert/Hermans, Theo/Koller, Werner/Lambert, José/Paul, Fritz (Hgg.) *Übersetzung. Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung. 1. Teilband*. Berlin: de Gruyter, 555–562.
- Schwalm, Gisela. 2008. Stilistische Probleme der Übersetzung in sprachwissenschaftlicher Sicht. In: Kittel, Harald/Frank, Armin Paul/Greiner, Norbert/Hermans, Theo/Koller, Werner/Lambert, José/Paul, Fritz (Hgg.) *Übersetzung. Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung. 1. Teilband*. Berlin: de Gruyter, 474–483.
- Seile, Rosemary. 2008. Literary style in translation: Humour and irony. In: Kittel, Harald/Frank, Armin Paul/Greiner, Norbert/Hermans, Theo/Koller, Werner/Lambert, José/Paul, Fritz (Hgg.) *Übersetzung. Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung. 1. Teilband*. Berlin: de Gruyter, 875–882.
- Shadow Tech. In: [https://shadow.tech/de-ch/blog/blog/gamer\\_sprache\\_erklaert](https://shadow.tech/de-ch/blog/blog/gamer_sprache_erklaert) (Stand: 08.12.2020)
- Shaw, Adrienne. 2010. What Is Video Game Culture? *Cultural Studies and Game Studies. Games and Culture* 5: 4, 403–424.
- Simon, Sherry. 2011. Hybridity and translation. In: Gambier, Yves/Van Doorslaer, Luc (Hgg.) *Handbook of Translation Studies Vol. 2*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Pub. Co., 49–53.
- Snell-Hornby, M. 1992. Translation as Cultural Shock. In: Blank, Claudia (Hg.) *Language and Civilisation: A Concerted Profusion of Essays and Studies in Honour of Otto Hietsch. Band 1*. Frankfurt: Lang, 341–355.
- Snell-Hornby, Mary (Hg.) 1998. *Handbuch Translation*. Tübingen: Stauffenburg Verlag.
- Statista – Gamers 2020. In: <https://www.statista.com/statistics/293304/number-video-gamers/#:~:text=In%20total%2C%20there%20were%20an,across%20the%20globe%20in%202020>. (Stand: 21.03.2021)

- Statista – Gamers 2023. In: <https://www.statista.com/statistics/748044/number-video-gamers-world/> (Stand: 21.03.2021)
- Stiglegger, Marcus (Hg.) 2020. *Handbuch Filmgenre: Geschichte – Ästhetik – Theorie*. Wiesbaden: Springer Fachmedien.
- Stolze, Radegundis. 2003. *Hermeneutik und Translation*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Stöckl, Hartmut. 2004. In Between Modes: Language and Image in Printed Media. In: Kaltenbacher, Martin/Charles, Cassily/Ventola, Eija (Hgg.) *Perspectives on Multimodality*. Amsterdam: John Benjamins Pub. Co, 9–30.
- Straumann, Barbara. 2015. Adaptation – Remediation – Transmediality. In: Rippl, Gabriele (Hg.) *Handbook of intermediality: literature – image – sound – music*. Berlin/Boston: De Gruyter, 217–231.
- Tercedor Sánchez, M. 2010. Translating Web Multimodalities: Towards Inclusive Web Localization. *Revista Tradumática* 8: o. S. In: <http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num8/articles/09/09.pdf> (Stand: 04.02.2021)
- The Circular. In: <http://thecircular.org/the-language-of-gamers/> (Stand: 08.12.2020)
- Thiel, Gisela. 1975. Von der übersetzungsbezogenen Analyse von Texten zur Bestimmung ihres Schwierigkeitsgrades für die Übersetzung. In: Nickel, Gerhard/Raasch, Albert (Hgg.) *Kongressbericht der 6. Jahrestagung der GAL, Band 1: Übersetzungswissenschaft*. Heidelberg: Groos, 24–38.
- Thome, Gisela. 2008. Typologie der Übersetzungsschwierigkeiten aus sprachwissenschaftlicher Sicht. In: Kittel, Harald/Frank, Armin Paul/Greiner, Norbert/Hermans, Theo/Koller, Werner/Lambert, José/Paul, Fritz (Hgg.) *Übersetzung. Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung. 1. Teilband*. Berlin: de Gruyter, 436–446.
- Thurmair, Maria. 2002. Eigennamen als kulturspezifische Symbole oder: Was Sie schon immer über Eigennamen wissen wollten. *AngloGermanica Online: Revista electrónica periódica de filología alemana e inglesa* 1: 84–102. In: <https://core.ac.uk/download/pdf/11553535.pdf> (Stand: 06.01.2021)
- Torres, Yolanda. 2007. Localización de juegos para móvil. *Tradumática* 5: 1–7. In: <https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a5.pdf> (Stand: 06.01.2021)
- 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.
- Tylor, Edward B. [1871] 2010. *Primitive culture: researches into the development of mythology, philosophy, religion, language, art and custom. Vol. 1*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Tymoczko, Maria. 2005. Trajectories of Research in Translation Studies. *Meta* 50: 4, 1082–1097.
- USK TW3. In: <https://usk.de/en/usktitle/38918/> (Stand: 11.02.2021)
- Vandaele, Jeroen. 2002. Introduction. (Re-)Constructing Humour: Meanings and Means. *The Translator* 8: 2, 149–172.
- Vandaele, Jeroen. 2010. Humor in translation. In: Gambier, Yves/Van Doorslaer, Luc (Hgg.) *Handbook of Translation Studies Vol. 1*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Pub. Co., 147–152.
- Van Oers, Annelies. 2014. Translation Strategies and Video Game Translation: A Case Study of Beyond Good and Evil. In: Mangiron, Carmen/Orero, Pilar/O'Hagan, Minako (Hgg.) *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Bern: Peter Lang, 129–148.
- 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. 1995. *The Translator's Invisibility*. Routledge: New York.
- Vermeer, Hans. 1990. *Skopos und Translationsauftrag: Aufsätze*. Heidelberg: Abt. Allg. Übersetzungs- u. Dolmetschwiss. d. Inst. für Übersetzen u. Dolmetschen d. Univ. Heidelberg.
- Visit Denmark. In: <https://www.visitdenmark.com/denmark/highlights/hygge/what-hygge> (Stand: 10.12.2020)
- Virkkunen, Riitta. 2004. The Source Text of Opera Surtitles. *Meta* 49: 89–97.
- Voorhees, Gerald A./Call, Joshua/Whitlock, Katie (Hgg.) 2012. *Dungeons, Dragons, and Digital Denizens: Digital Role-Playing Game*. New York/London: Continuum.
- Wilss, Wolfram. 1977. *Übersetzungswissenschaft. Probleme und Methoden*. Stuttgart: Klett-Cotta.
- Wilss, Wolfram (Hg.) 1981. *Übersetzungswissenschaft*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft.
- Winko, Simone. 2009. Auf der Suche nach der Weltformel. Literarizität und Poetizität in der neueren literaturtheoretischen Diskussion. In: Winko, Simone/Jannidis, Fotis/Lauer, Gerhard (Hgg.) *Grenzen der Literatur. Zu Begriff und Phänomen des Literarischen*. Berlin/New York: de Gruyter, 374–396.
- Winko, Simone/Jannidis, Fotis/Lauer, Gerhard (Hgg.) 2009. *Grenzen der Literatur. Zu Begriff und Phänomen des Literarischen*. Berlin/New York: de Gruyter.
- Witcher Wiki – Johnny. <https://witcher.fandom.com/wiki/Johnny> (Stand: 23.02.2021)
- Witcher Wiki – Pellar. In: [https://witcher.fandom.com/wiki/The\\_Pellar](https://witcher.fandom.com/wiki/The_Pellar) (Stand: 23.02.2021)

- Wolf, Mark J. P. 2001. *The Medium of the Video Game*. Austin: Univ. of Texas Press.
- Wolf, Werner. 2005. Intermediality. In: Herman, David/Jahn, Manfred/Ryan, Marie-Laure (Hgg.) *The Routledge Encyclopedia of Narrative Theory*. London: Routledge, 252–256.
- Wotjak, Gerd (Hg.) 2007. *Quo vadis, Translatologie? Ein halbes Jahrhundert universitäre Ausbildung von Dolmetschern und Übersetzern in Leipzig; Rückschau, Zwischenbilanz und Perspektive aus der Außensicht*. Berlin: Frank & Timme.
- Young, Robert J.C. 1995. *Colonial Desire. Hybridity in Theory, Culture and Race*. New York/London: Routledge.
- Zabalbeascoa, Patrick. 2005. Humor and translation – an interdiscipline. *Humor* 18: 2, 185–207.
- Zagal, José P./Deterding, Sebastian. 2018. Definitions of “Role-Playing Games”. In: Zagal, José P./Deterding, Sebastian (Hgg.) *Role-Playing Game Studies*. Transmedia Foundations. New York: Routledge, 19–51.
- Zagal, José P./Deterding, Sebastian (Hgg.) 2018. *Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations*. New York: Routledge.
- Zagar Galvão, Elena/Galhano Rodrigues, Isabel. 2010. The Importance of Listening with One’s Eyes: A Case Study of Multimodality in Simultaneous Interpreting. In: Díaz Cintas, Jorge/Matamala, Anna/Neves, Josélia. (Hgg.) *New Insights into Audiovisual Translation and Media Accessibility*. Amsterdam: Rodopi, 239–253.
- Zhang, Xiaochun. 2012. Censorship and Digital Games Localization in China. *Meta: Journal des traducteurs* 57: 338–350.
- Zhang, Xiaochun. 2014. Terminology Management in Video Game Localisation. In: Mangiron, Carmen/Orero, Pilar/O’Hagan, Minako (Hgg.) *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Bern: Peter Lang, 197–215.
- Zhou, Ping. 2011. Managing the Challenges of Game Localization. In: Dunne, Keiran/Dunne, Elina (Hgg.) *Translation and Localization Project Management: The Art of the Possible*. Amsterdam: John Benjamins, 349–378.

## 6. Anhang



*Abb. 5: Anna Strengers Talisman (The Witcher 3: Wild Hunt 2015)*



*Abb. 6: Der Waideler (URL: Witcher Wiki – Pellar)*



*Abb. 7: Ein Flügel des Greifen (The Witcher 3: Wild Hunt 2015)*



*Abb. 8: Ganzkörperaufnahme des Greifen in Vogelperspektive (The Witcher 3: Wild Hunt 2015)*



Abb. 9: Hansi (URL: [Witcher Wiki – Johnny](#))

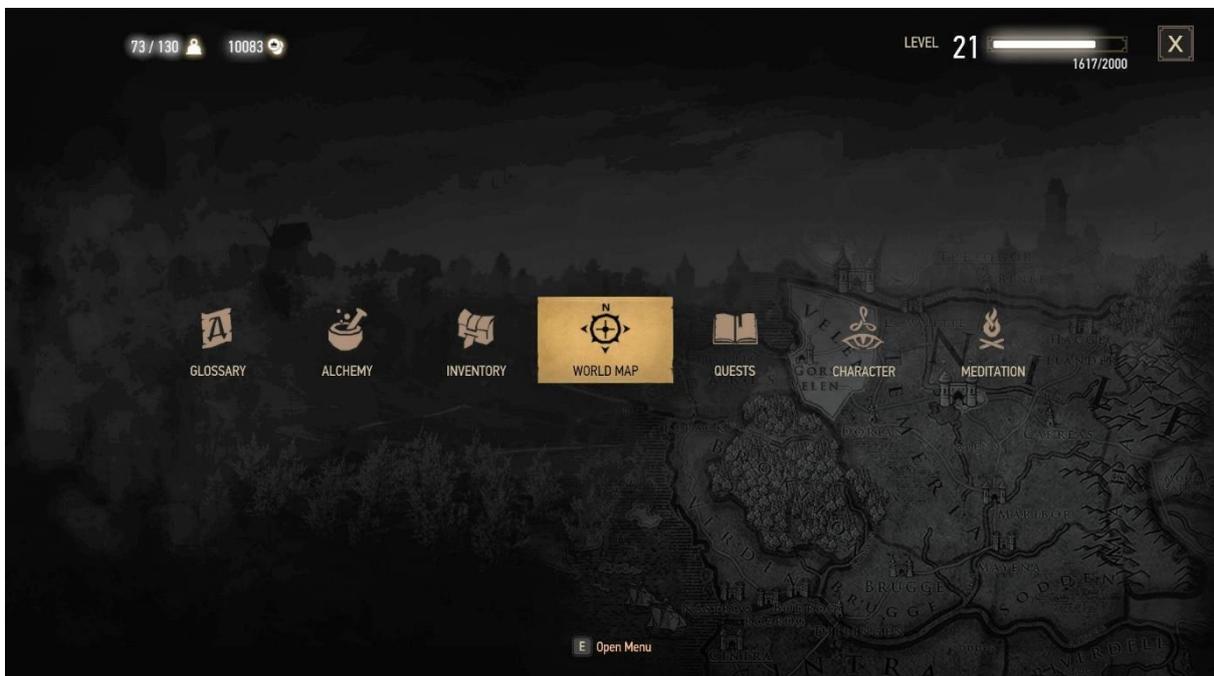


Abb. 10: Das Witcher-Tagebuch (The Witcher 3: Wild Hunt 2015)

Tabelle 1: Aufstellung aller Kompetenzen

<b>Kompetenz</b>	<b>Häufigkeit</b>	<b>In folgenden Unterkapiteln</b>
Sprachkompetenz	22	3.2. The Witcher 3: Wild Hunt 3.2.1. Geralt und der Waideler 3.2.2. Greifen-Obduktion 3.2.3. Geralt und Hansi 3.2.4. Priscillas Lied 3.2.5. Das Theaterstück 3.2.6. Troll-Sprache 3.2.7. Drei betrunkene Hexer 3.2.8. Menüpunkt Alchemie
Transferkompetenz	17	3.2.1. Geralt und der Waideler 3.2.3. Geralt und Hansi 3.2.4. Priscillas Lied 3.2.5. Das Theaterstück 3.2.6. Troll-Sprache 3.2.7. Drei betrunkene Hexer 3.2.8. Menüpunkt Alchemie
Multimodalkompetenz	12	3.2. The Witcher 3: Wild Hunt 3.2.1. Geralt und der Waideler 3.2.2. Greifen-Obduktion 3.2.3. Geralt und Hansi 3.2.4. Priscillas Lied 3.2.5. Das Theaterstück 3.2.6. Troll-Sprache 3.2.7. Drei betrunkene Hexer 3.2.8. Menüpunkt Alchemie
Fachkompetenz	12	3.2. The Witcher 3: Wild Hunt 3.2.2. Greifen-Obduktion 3.2.3. Geralt und Hansi 3.2.4. Priscillas Lied 3.2.5. Das Theaterstück 3.2.6. Troll-Sprache 3.2.7. Drei betrunkene Hexer 3.2.8. Menüpunkt Alchemie
Kulturkompetenz	10	3.2. The Witcher 3: Wild Hunt 3.2.1. Geralt und der Waideler 3.2.3. Geralt und Hansi

		3.2.5. Das Theaterstück 3.2.6. Troll-Sprache 3.2.7. Drei betrunzene Hexer
Medienkompetenz	9	3.2. The Witcher 3: Wild Hunt 3.2. Übersetzungsvergleich der englischen und deutschen Version 3.2.1. Geralt und der Waideler 3.2.5. Das Theaterstück 3.2.7. Drei betrunzene Hexer 3.2.8. Menüpunkt Alchemie
Recherchekompetenz	5	3.2. The Witcher 3: Wild Hunt 3.2.1. Geralt und der Waideler 3.2.2. Greifen-Obduktion 3.2.5. Das Theaterstück
Persönlichkeitskompetenz	3	3.2. The Witcher 3: Wild Hunt 3.2.5. Das Theaterstück 3.2.7. Drei betrunzene Hexer
IT-Kompetenz	2	3.2.5. Das Theaterstück 3.2.7. Drei betrunzene Hexer
Sozialkompetenz	2	3.2. The Witcher 3: Wild Hunt 3.2.5. Das Theaterstück

## 7. Abstract

### Deutsch

In der vergleichsweise jungen translationswissenschaftlichen Disziplin der Videospieellokalisierung wurde zwar in den Bereichen der Übersetzungsschwierigkeiten und der Kompetenzen von VideospieldübersetzerInnen geforscht, jedoch nicht tiefgreifend und ohne, dass eine klare und strukturierte Systematik erkennbar wäre. Das Ziel der vorliegenden Arbeit ist es, diese Lücke zu schließen und die Kompetenzen von VideospieldübersetzerInnen anhand der Übersetzungsschwierigkeiten im Bereich der Videospieellokalisierung aufzustellen und kritisch zu analysieren. Daher lautet die Forschungsfrage: Welche Kompetenzen benötigen VideospieldübersetzerInnen?

Da es sich bei Videospielen um multimodale Texte handelt, liegt ein translationswissenschaftlich multimodaler Zugang nahe. Doch nicht nur die Multimodalität, sondern auch die Hybridität stellt einen wichtigen Parameter der Videospieldübersetzung dar. Denn bestimmte Schnittstellen mit anderen translatorischen Bereichen zeugen vom hybriden Charakter der Videospieldübersetzung. Die Hybridität und die Multimodalität von Videospielen sind insofern von Relevanz, als dass sie einen maßgeblichen Einfluss auf die Übersetzungsschwierigkeiten, mit denen VideospieldübersetzerInnen konfrontiert werden, haben.

Aufbauend darauf werden folgende Übersetzungsschwierigkeiten eruiert: Übersetzungsschwierigkeiten außersprachlicher, sprachlich-kultureller sowie multimodaler und medien spezifischer Natur, wobei gewisse Parallelen zu Übersetzungsschwierigkeiten anderer translatorischer Bereiche erkennbar sind. Basierend auf diesen Erkenntnissen werden anschließend folgende Kompetenzen von VideospieldübersetzerInnen abgeleitet: die Sprach- und Kulturkompetenz, die Medien- und Multimodalkompetenz, die IT-Kompetenz, die Fach- und Recherchekompetenz, die Transferkompetenz sowie die Persönlichkeits- und Sozialkompetenz. Sie werden abschließend in einer Übersetzungsanalyse des Videospieles *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015) erprobt und kritisch analysiert.

Schlagwörter: Videospieellokalisierung, Videospieldübersetzung, Kompetenzen von VideospieldübersetzerInnen, Multimodalität, Multimodale Translationswissenschaft, Hybridität, kritische Übersetzungsanalyse

## Englisch

In video game localisation, a comparatively young translation studies discipline, research about translation problems and about video game translator competences seems to be lacking in depth analyses as well as clear and structured taxonomies. This paper aims to fill this gap by deducing the competences of video game translators from the translation problems video game translators face. Therefore, the research question is as follows: What competences do video game translators need?

Since video games are multimodal texts, a multimodal approach is adopted. However, not only multimodality, but also hybridity represents an important parameter of video game translation as it shares some similarities with other fields of translation constituting its hybrid character. Both hybridity and multimodality shape video games and conversely the practice of translating them, especially concerning translation problems.

As certain parallels between the translation problems in videogame localisation and in other fields of translation can be identified, the following can be discerned: non-linguistic, linguistic-cultural as well as multimodal and media-specific translation problems. Based on these findings, the following competences of video game translators are subsequently derived: linguistic and cultural competence, media and multimodal competence, IT competence, technical and research competence, transfer competence as well as personal and social competence. Finally, they are put to the test in a critical translation analysis of the video game *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015).

Key words: video game localisation, video game translation, translator competences of video game translators, skills of video game translators, translation problems, multimodality, multimodal translation studies, hybridity, critical translation analysis