



universität
wien

MASTERARBEIT / MASTER'S THESIS

Titel der Masterarbeit / Title of the Master's Thesis

Eine empirische Untersuchung zu den Kompetenzen und
Ausbildungswegen von VideospielübersetzerInnen

verfasst von / submitted by

Brian Meyers, B.A.

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

Wien, 2023 / Vienna 2023

Studienkennzahl lt. Studienblatt /
degree programme code as it appears on
the student record sheet:

UA 070 331 351

Studienrichtung lt. Studienblatt /
degree programme as it appears on
the student record sheet:

Masterstudium Translation Deutsch Spanisch

Betreut von / Supervisor:

Univ.-Prof. Mag. Dr. Klaus Kaindl

Mitbetreut von / Co-Supervisor:

Inhaltsverzeichnis

| | |
|---|-----------|
| 0. Einleitung..... | 1 |
| 1. Funktionale Ansätze im Licht der Videospielübersetzung..... | 4 |
| 1.1 Die Theorie des Translatorischen Handelns | 4 |
| 1.1.1 Translation als ExpertInnenhandlung..... | 5 |
| 1.1.2 Translation im komplexen Handlungsgefüge..... | 7 |
| 1.1.3 Akteure und ihre Rollen im translatorischen Handeln | 8 |
| 1.1.4 Gegenstände translatorischen Handelns: Bedarfsfaktoren und Botschaftsträger | 10 |
| 1.1.5 Die Bau- und Funktionsanalysemethode als translatorisches Operationsinstrument..... | 11 |
| 1.2 Sozialsemiotische Theorie der Multimodalität von Kress..... | 13 |
| 1.2.1 Multimodalität in der Sozialsemiotik | 15 |
| 1.2.2 Der Kommunikationsbegriff in der Sozialsemiotik | 18 |
| 1.2.3 Die kompositionelle Funktion des Designs..... | 19 |
| 1.2.4 Multimodalität in der Translationswissenschaft | 22 |
| 1.3 Zusammenfassende Betrachtung der beiden verknüpften Ansätze | 23 |
| 2. Kompetenzmodelle in der Translationswissenschaft | 26 |
| 2.1 Zum Begriff der Kompetenz..... | 27 |
| 2.2 Das Kompetenzmodell von Hanna Risku (1998)..... | 28 |
| 2.3 Die Modelle der PACTE-Gruppe | 30 |
| 2.3.1 Das Modell von 1998 | 31 |
| 2.3.2 Das Modell von 2003 | 32 |
| 2.4 Göpferichs Kompetenzmodell..... | 33 |
| 2.5 EMT-Kompetenzrahmen | 35 |
| 2.6 Der sozialkonstruktivistische Ansatz von Kiraly | 37 |
| 2.6.1 Wissenskonstruktion | 38 |
| 2.6.2 Translation competence vs. translator competence..... | 40 |
| 2.6.3 Schlüsselkonzepte und Grundsätze der sozialkonstruktivistischen Ausbildung | 41 |
| 2.7 Vergleich der Kompetenzmodelle | 46 |
| 3. Forschungsüberblick..... | 51 |
| 3.1 Videospielübersetzung als Forschungsgegenstand..... | 51 |
| 3.2 Videospielübersetzung oder Videospiellokalisierung?..... | 55 |
| 3.3 Hybridität in der Videospielübersetzung | 57 |
| 3.3.1 Gemeinsamkeiten zwischen der Videospiel- und der Audiovisuellen Übersetzung..... | 57 |
| 3.3.2 Gemeinsamkeiten zwischen dem Videospiel- und dem Literaturübersetzen..... | 58 |
| 3.3.3 Gemeinsamkeiten zwischen dem Videospiel- und dem Fachübersetzen | 59 |
| 3.4 Was ist ein Videospiel? | 60 |
| 3.5 Zentrale Begriffe des Übersetzungsprozesses | 61 |

| | | |
|-----------|---|------------|
| 3.6 | Übersetzungsschwierigkeiten, Herausforderungen und die damit verbundenen Aufgaben von VideospielübersetzerInnen | 63 |
| 3.6.1 | Übersetzungsschwierigkeiten praktischer Natur | 64 |
| 3.6.2 | Sprachliche und kulturelle Übersetzungsschwierigkeiten | 66 |
| 3.6.3 | Multimodale und medienspezifische Übersetzungsschwierigkeiten | 69 |
| 3.7 | Spezifische Kompetenzen von VideospielübersetzerInnen | 72 |
| 3.7.1 | Kenntnisse in audiovisueller Übersetzung | 72 |
| 3.7.2 | Kulturelles Bewusstsein und Vertrautheit mit der Spiele- und Popkultur | 73 |
| 3.7.3 | Fachkompetenz (<i>subject matter expertise</i>) | 74 |
| 3.7.4 | IT-Kompetenz (<i>computer skills</i>) | 75 |
| 3.7.5 | Medien- und Multimodalkompetenz | 76 |
| 3.8 | Zur Ausbildung von VideospielübersetzerInnen | 77 |
| 4. | Empirische Auswertung der Interviews | 81 |
| 4.1 | Methodisches Vorgehen | 81 |
| 4.2 | Ergebnisdarstellung und Diskussion der Ergebnisse | 83 |
| 4.2.1 | Beziehung zu Videospiele | 83 |
| 4.2.2 | Das Besondere eines Videospiele | 83 |
| 4.2.3 | Berufs- und Ausbildungsweg | 85 |
| 4.2.3.1 | Zugang zum Beruf | 86 |
| 4.2.3.2 | Vermittlung der Kenntnisse | 88 |
| 4.2.4 | Bezeichnung der Tätigkeit | 90 |
| 4.2.5 | Zu übersetzende <i>assets</i> | 92 |
| 4.2.6 | Aufgaben von VideospielübersetzerInnen | 93 |
| 4.2.7 | Herausforderungen | 95 |
| 4.2.8 | Die spezifischen Kompetenzen von VideospielübersetzerInnen | 100 |
| 4.2.9 | Austausch mit der Übersetzungsgemeinschaft | 103 |
| 5. | Conclusio | 105 |
| 6. | Literaturverzeichnis | 111 |
| 7. | Anhang | 122 |
| | Interviewfragen | 122 |
| | Anhang 1 | 123 |
| | Anhang 2 | 137 |
| | Anhang 3 | 151 |
| | Anhang 4 | 165 |
| | Anhang 5 | 177 |
| | Anhang 6 | 189 |
| | Abstract Deutsch | 206 |
| | Abstract Englisch | 207 |

0. Einführung

Videospiele sind in jeder Kultur, Sprache und Nation beliebt und stellen längst keine Randerscheinung in den Unterhaltungsmedien mehr dar, sondern sind im Mainstream angekommen. Die Gaming-Industrie wurde in den letzten Jahren zu einer der aufregendsten und am schnellsten wachsenden globalen Branchen mit einem Umsatz von rund 197 Milliarden US-Dollar und einer unglaublichen Zahl von 3,2 Milliarden weltweiten SpielerInnen im Jahr 2022 (vgl. URL: newzoo). Dabei machen Mobilspiele mit 103,5 Milliarden den größten Teil der Umsätze aus, gefolgt von Konsolenspielen (52,9), *Downloaded/Boxed PC Games* (38,1) und *Browser PC Games* (2,3) (vgl. URL: Newzoo).

Videospiele sind mittlerweile auf dem Weg, für alle zugänglich und erschwinglich zu werden: viele Spiele wie Fortnite oder Call of Duty: Warzone, sogenannte *Games as a Service*, können kostenlos gespielt werden, Premium-Spiele können gegen das Abschließen eines Abonnements gespielt und Belohnungen im Spiel durch das Ansehen von Werbung freigeschaltet werden. Die Spielbranche hat sich zu einem weltweiten Phänomen entwickelt und zieht jegliche Geschlechter und Altersgruppen an. Die Translationswissenschaft hat sich jedoch, im Vergleich zu traditionellen Unterhaltungsmedien, bisher relativ wenig mit der Videospielübersetzung auseinandergesetzt. Obwohl es sich um eine riesige Wachstumsbranche handelt, immer mehr Videospiele auf den Markt kommen und kompetente VideospielübersetzerInnen gebraucht werden, sind die Ausbildungsmöglichkeiten an Universitäten begrenzt. Auffallend ist, dass in der Literatur zur Translationswissenschaft bisher keine klare und systematische Darstellung zu den Ausbildungsmöglichkeiten und Kompetenzen von VideospielübersetzerInnen existiert. Es stellt sich die Frage welche Kompetenzen Videospielübersetzer eigentlich brauchen, um ein Spiel adäquat übersetzen zu können.

Die vorliegende Arbeit skizziert ein umfassendes Bild von der Arbeitswelt der VideospielübersetzerInnen, untersucht deren Kompetenzen und sammelt Erfahrungen von deren bisherigen Berufs- und Ausbildungswegen. Über welche Kompetenzen müssen sie verfügen und mit welchen Aufgaben und Herausforderungen bzw. Übersetzungsschwierigkeiten werden sie konfrontiert? Diese Masterarbeit verfolgt das Ziel, angehenden VideospielübersetzerInnen, Studierenden aus dem Bereich der Translationswissenschaft und QuereinsteigerInnen aus der Games-Branche einen Überblick darüber zu verschaffen, wie VideospielübersetzerInnen in der Videospielindustrie Fuß fassen können und welche Kompetenzen sie für die Erfüllung ihrer Aufgaben benötigen. Die Ergebnisse der Arbeit sollen den RezipientInnen praktisches Wissen vermitteln, z.B. den Ausbildungsprozess optimieren, sowie die benötigten Kompetenzen und die verschiedenen Zugangsmöglichkeiten zum Beruf aufdecken. Mithilfe von semistrukturierten, leitfadengesteuerten Experteninterviews, die aus konkreten und erzählgenerierenden Fragen bestehen, soll die Zielsetzung dieser Masterarbeit erreicht werden. Für die Transkription der

Interviews wird das einfache Transkriptionssystem nach Dresing und Pehl (2015) verwendet. Die gesprochenen Beiträge werden verschriftlicht und Umgangssprache, sowie Dialekt geglättet, da der Fokus auf einer guten Lesbarkeit beruht. Para- und nonverbale Ereignisse werden nicht integriert, weil der semantische Inhalt der Gespräche im Zentrum steht und nichtsprachliche Phänomene für die Beantwortung der Forschungsfrage und des Forschungsziels gegenstandsirrelevant sind. Für die Auswertung der Interviews wird die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring (2015) herangezogen.

Im ersten Kapitel wird der theoretische Rahmen meiner Masterarbeit vorgestellt. Für die theoretische Grundlage meiner Untersuchung wird der funktionale-handlungsorientierte Ansatz von Holz-Mänttäri (1984) mit dem funktional-multimodalen Ansatz von Kress (2010) verknüpft, sodass dieser Arbeit ein translationswissenschaftlicher, funktional-multimodaler Zugang zugrunde liegt. Außerdem wird das Kernelement der Multimodalität beleuchtet und ausgeführt, wie Multimodalität in der Translationswissenschaft konzeptualisiert wird.

Das zweite Kapitel befasst sich mit Definitionen zum Begriff der Übersetzungskompetenz und setzt sich mit dem EMT-Kompetenzrahmen sowie den zentralen und aktuellsten Kompetenzmodellen von Risku (1998), Göpferich (2009), PACTE (2003) und Kiraly (2000) auseinander. Die Modelle werden miteinander verglichen und es wird geklärt, ob die interprofessionelle Kooperation bzw. das Arbeiten im Verbund, das von Holz-Mänttäri als essentiell eingestuft wurde, auch in die Kompetenzmodelle integriert wurde und ob die multimodale Dimension, die Kress/van Leeuwen eingehend untersucht haben, in den Kompetenzmodellen berücksichtigt wird.

Kapitel 3 dient als Überblick über den Forschungsstand in der Videospielübersetzung und deren Einordnung in der Translationswissenschaft. Nach der Darstellung von zentralen Werken zur Videospielübersetzung, wird das viel diskutierte Phänomen über die konzeptionelle und terminologische Verwirrung rund um den Begriff der Lokalisierung beleuchtet. Anschließend wird ausgeführt, was ein Videospiel ist, aus welchen Elementen sich der GILT-Prozess zusammensetzt und wichtige Komponenten des Übersetzungsprozesses erklärt. Der hybride Charakter der Videospielübersetzung, der sich durch Schnittstellen mit anderen translatorischen Bereichen, wie dem Fachübersetzen, dem Literaturübersetzen und der audiovisuellen Translation, ergibt, wird vorgestellt. Die Hybridität hat einen direkten Einfluss auf die Übersetzungsprobleme, welche praktischer, sprachlich-kultureller sowie multimodaler und medienspezifischer Natur sein können, und auf deren Grundlage wiederum, Rückschlüsse auf die Kompetenzen und Fertigkeiten von VideospielübersetzerInnen gezogen werden können. Außerdem werden wichtige Forschungserkenntnisse zu den spezifischen Kompetenzen und Ausbildungsmöglichkeiten von VideospielübersetzerInnen präsentiert.

Das vierte Kapitel widmet sich der empirischen Auswertung der Interviews. Die zentralen Ergebnisse der einzelnen Kategorien werden dargestellt und mit Rückgriff auf die bereits vorgestellten Theorien, Modelle, Konzepte und Forschungsergebnisse in Bezug gesetzt, diskutiert und die Forschungsfrage beantwortet.

1. Funktionale Ansätze im Licht der Videospielübersetzung

Um eine Grundlage für die spätere Analyse zu schaffen, werden im folgenden Kapitel funktionale Ansätze vorgestellt. Mein theoretischer Standpunkt, der die Basis für die weiteren Überlegungen bildet, wird skizziert und so meine Positionierung innerhalb der Translationswissenschaft dargelegt. Der Fokus im theoretischen Rahmen liegt auf Holz-Mäntäris Theorie vom „Translatorischen Handeln“ (1984) und der sozialsemiotischen Theorie der Multimodalität von Kress (2010). Beide Ansätze werden in meiner Arbeit miteinander verknüpft und es wird begründet, inwiefern diese für meine Untersuchung geeignet sind.

Snell-Hornby schreibt Holz-Mäntäri einen Beitrag zur kulturellen Wende und zur Anerkennung der Translatologie als akademische Disziplin zu (vgl. Snell-Hornby 2006: 60). Sie sieht Holz-Mäntäris Theorie als Pionierarbeit an und unterstreicht, dass ihr Werk maßgeblich zur Anerkennung der Übersetzungswissenschaft als akademische Disziplin beigetragen hat (vgl. Snell-Hornby 2006: 60).

1.1 Die Theorie des Translatorischen Handelns

Zuerst gehe ich auf den funktionalen, handlungsorientierten Ansatz von Holz-Mäntäri ein, der die heutige Translationswissenschaft maßgeblich geprägt hat. Es handelt sich eigentlich nicht in erster Linie um eine Theorie der Übersetzung, sondern auch der AkteurInnen, also was diese tun und wie diese in einer arbeitsteiligen Gesellschaft agieren. Holz-Mäntäri stellt - ähnlich wie Vermeer (vgl. Reiß/Vermeer 1991) - den Skopos bzw. die Funktion und den Zweck der Translation¹ ins Zentrum ihrer Überlegungen und sieht den Translationsprozess als eine Handlung an. Die Theorie vom Translatorischen Handeln, als eine allgemeine Translationstheorie, ist auch auf audiovisuelle Texte anwendbar und lässt sich daher auf die Übersetzung von Videospiele übertragen.

Holz-Mäntäri folgt dem Anspruch das reale Tätigkeitsfeld der professionellen TranslatorInnen zu skizzieren. Bei ihren Ausführungen handelt es sich um einen praktischen Beschreibungsversuch des translatorischen Handelns in einer idealen Arbeitsumgebung, in der jedeR AktantIn seine/ihre eigne Rolle inne hat. Holz-Mäntäri möchte zeigen, wie TranslatorInnen in der Praxis optimal arbeiten und nach welchen Prinzipien diese ausgebildet werden sollten. Außerdem thematisiert sie die interprofessionelle Kooperation, also die Zusammenarbeit zwischen verschiedenen Berufsgruppen beim Translatorischen Handeln. Dabei fungiert ein gemeinsam definiertes Ziel als Grundlage für eine gelungene Kooperation

¹ Holz-Mäntäri benutzt den Begriff "Translation" wie Kade (1968) als Sammelbezeichnung für die beruflichen Tätigkeiten, die üblicherweise als Übersetzen und Dolmetschen bezeichnet werden.

der verschiedenen AktantInnen. Mit ihrer Theorie will sie ein Kooperationsmuster für translatorisches Handeln schaffen, sowie dem Berufstand und den Tätigkeiten von TranslatorInnen einen professionellen Rahmen geben und dazu beitragen, eine berufliche Disziplin mit den dazugehörigen Ermächtigungen und Verantwortungen zu etablieren. Die Theorie betont die Professionalität der TranslatorInnen und trägt daher entscheidend zum Berufsbild der ÜbersetzerInnen und DolmetscherInnen bei. Der Ansatz besagt, dass TranslatorInnen sich im Arbeitsprozess daran orientieren sollten, zu welchem Zweck die Übersetzung benötigt wird. Nur wenn sie sich über den Skopos der Gesamthandlung bewusst sind, sind sie in der Lage, adäquate Translationsentscheidungen zu treffen und ein optimales Translat zu erstellen.

Eine Kernaussage von Holz-Mänttäris Theorie besteht darin, dass es sich bei Translation um Expertenhandlungen² handelt, die nicht nur sprachliche Kompetenzen benötigen. Auch der ständige Bedarf an Translationsdienstleistungen in der interkulturellen, kommunikativen Kooperation, gehört zu einer der Ausgangspunkte von Holz-Mänttäris Theorie (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 86). Das Ziel der allgemeinen Translationstheorie ist es, das translatorische Handeln erklärbar und nachvollziehbar, sowie die translatorische Kompetenz sichtbarer zu machen. Genau wie die Theorie von Holz-Mänttäri, in der das translatorische Handeln der ÜbersetzerInnen erklärt, die translatorischen Kompetenzen sichtbar- und greifbar gemacht werden, möchte ich die spezifischen Kompetenzen, die VideospielübersetzerInnen benötigen, aufdecken und analysieren. Holz-Mänttäris Arbeit ist also zentral für meinen theoretischen Rahmen, denn dieser liefert TranslatorInnen einen Entscheidungsrahmen und schafft Bewusstsein für ihren Beruf und die vielfältigen Kompetenzen, die diese beherrschen müssen.

1.1.1 Translation als ExpertInnenhandlung

Bei Translation handelt es sich um eine Handlung, die von ExpertInnen in einer arbeitsteiligen Gesellschaft ausgeführt wird und das Ziel hat, eine Botschaft zu übermitteln. Translatorisches Handeln ist ein durch einen Auftrag ausgelöstes, verantwortliches Handeln, das sich auf zwei Bereiche richtet, nämlich die Bedarfsfaktoren und die Botschaftsträger (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 97). Das Expertenhandeln ist einerseits an grundlegende Fähigkeiten des Individuums, wie Sehen, Hören und Sprechen gebunden, setzt andererseits aber auch spezialisierte Kenntnisse und Kompetenzen voraus, die erworben werden müssen (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 6). Neben kognitiven Kompetenzen, ist auch die soziale Kompetenz von grundlegender Bedeutung für die Expertise der TranslatorInnen, da diese mit den KundInnen kommunizieren und sich mit den anderen HandlungsträgerInnen austauschen müssen, um professionell handeln

² Auch die Skopostheorie von Reiß/Vermeer (1991) sieht den Translationsprozess als eine Handlung an, an der mehrere Experten beteiligt sind. Dabei ist jede Handlung zweckorientiert, zielgerichtet und setzt eine Motivation voraus.

und kooperieren zu können. Holz-Mänttäri (1984: 76) geht bei der Herstellung von Designtexten ausdrücklich auf deren multimodale Dimension ein und unterstreicht, dass die verschiedenen Botschaftsträger im Verbund betrachtet werden müssen. Sie betont, dass TranslatorInnen sich beim Botschaftstransfer neben sprachlichen Elementen auch mit anderen Botschaftsträgerarten wie Melodien, Gesten oder Bildern auskennen und diese als eine Einheit betrachtet müssen. Angesichts der multimodalen Gestaltung von Texten und der Tatsache, dass TranslatorInnen grundsätzlich auf den Transfer von verbalen Texten spezialisiert sind, müssen sie mit anderen ExpertInnen wie GrafikerInnen, Fotografinnen oder KomponistInnen kooperieren (vgl. Kaindl 2013: 258). Da Multimodalität in unserer technologisierten Welt omnipräsent ist, ist es unerlässlich, dass TranslatorInnen sich auch mit der multimodalen Zusammensetzung von Texten auseinandersetzen. Holz-Mänttäri geht - im Gegensatz zu den Kompetenzmodellen, die in Kapitel 2 vorgestellt werden - auf die multimodale Dimension von Texten ein und unterstreicht, dass multimodale Expertise essentiell ist, um professionell translatorisch zu handeln.

Holz-Mänttäris theoretisches und methodisches Konzept soll dazu beitragen, translatorisches Handeln zu veranschaulichen bzw. „seine Resultate diskutierbar, verantwortbar und auch sachgerecht kritisierbar zu machen“ (Holz-Mänttäri 1984: 98). Die Rolle von TranslatorInnen innerhalb des Handlungsgefüges ist mit einigen Verantwortlichkeiten und Entscheidungsbefugnissen verbunden. Als ExpertInnen analysieren TranslatorInnen die Bedarfsträger und Bedarfsfaktoren eines Textes und sollen dazu in der Lage sein, alle ihre Analyseschritte und Translationsentscheidungen zu kommentieren und zu begründen. Es kommt durchaus vor, dass schwierige Entscheidungen getroffen oder Kompromisse eingegangen werden müssen. Manche Inhalte müssen ausgelassen, gekürzt oder ergänzt werden. In diesem Fall liegt es in der Kompetenz der jeweiligen TranslatorInnen eine Entscheidung zu treffen und die Verantwortung für ihr Handeln zu tragen. In der Analysearbeit der TranslatorInnen liegt also das „Steuer- und Kontrollinstrument für translatorisches Handeln“ (Holz-Mänttäri 1984: 94). Es ist essentiell mit den externen Bedarfsträgern über Erwartungen und Anforderungen zu sprechen, sowie die Rahmenbedingungen und Zielsetzungen des jeweiligen Produkts zu analysieren.

Holz-Mänttäri betont, dass beim translatorischen Handeln nicht in eigener Sache, sondern „in fremder Sache“ gehandelt wird (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 87). Unter einem Translat, versteht sie ein Produkt, das von einem Bedarfsträger bei einem/einer TranslatorIn bestellt wird und innerhalb einer arbeitsteilig kooperierenden Gesellschaft produziert wird. Als ExpertInnen für translatorisches Handeln übernehmen TranslatorInnen die Verantwortung für das Funktionieren eines Translates. Laut Holz-Mänttäri sind TranslatorInnen dazu verpflichtet, dass die angesprochenen Expertenhandlungen auch nur von ExpertInnen durchgeführt werden, denn nicht jeder/jede ist dazu befähigt eine komplexe translatorische Handlung zu treffen (vgl. Holz-

Mänttäri 1984: 91). In der arbeitsteiligen Gesellschaft hat jedeR AktantIn seine/ihre Funktion und Rolle und sollte diese auch einhalten. Es kann aber durchaus vorkommen, dass Rollen sich in der Praxis überschneiden und oder mehrere AktantInnen sich einer Rolle bemächtigen (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 109). Durch die Arbeitsteilung ist es möglich, den jeweiligen ExpertInnen die Aufgaben zu übertragen, in denen ihre Kompetenzen liegen. Um das translatorische Handeln für Laien und Laiinnen besser nachvollziehbar zu machen, können TranslatorInnen einen Kommentar neben ihre Translate schreiben und so ihre Entscheidung begründen. Holz-Mänttäri fordert außerdem, dass die Tätigkeit von TranslatorInnen ihr eigenes Handeln zu kommentieren, in die Translationsausbildung integriert werden sollte (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 118).

TranslatorInnen sind dafür verantwortlich ein Produkt so herzustellen, das es seinen Zweck erfüllt. Die Kooperation zwischen BedarfsträgerIn und TranslatorIn ist entscheidend, um den Bedarf des jeweiligen Translationsfalls zu spezifizieren (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 92). TranslatorInnen können z.B. bei der Produktspezifikation eine beratende Funktion einnehmen, diese ergänzen, Informationen über bestimmte Konventionen in der Zielkultur bereitstellen oder Informationen zu Recherchiermitteln und zu Sachverständigen oder zusätzlichen Kontaktpersonen einfordern (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 97). Ihre Aufgabe ist es nicht nur einen Zieltext im Sinne des Auftrags zu produzieren, sondern die Gesamtsituation zu evaluieren. Eigentlich ist es fast immer notwendig Recherchen zu den Texten durchzuführen, denn TranslatorInnen können nicht in jedem Sachbereich geschult sein und sich mit dessen spezifischer Terminologie auskennen.

1.1.2 Translation im komplexen Handlungsgefüge

Für Holz-Mänttäri ist Translation eine professionelle, zweckgerichtete und somit skoposgeleitete Handlung, die Teil eines hierarchisch strukturierten Handlungsgefüges ist, welches sich aus komplexen und unterschiedlichen Handlungen zusammensetzt und einem Gesamtziel untergeordnet ist (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 87). In diesem arbeitsteiligem Handlungsgefüge sind mehrere AktantInnen an der Erreichung des Gesamtziels beteiligt und übernehmen jeweils andere Rollen, Aufgaben und Funktionen. Dieses kann nur erreicht werden, wenn die kommunikative Funktion eines Produkt oder eines Translates, ständig berücksichtigt wird (vgl. Nord 1993: 9). Um erfolgreich translatorisch zu handeln, müssen alle Beteiligte des Handlungsgefüges, das in einen gesellschaftlichen Kontext eingebettet ist, kooperieren. Dabei wird die Kommunikation als Mittel genutzt, um die Kooperation zu koordinieren (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 84). Der Skopos ist keine vorgegebene Größe, sondern wird je nach Projekt und den in den Translationsprozess involvierten AktantInnen ausgehandelt. Der aus dem translatorischen Handeln und durch Expertenkompetenz

entstandene Text soll bei transkulturellem Botschaftstransfer erfolgreich eingesetzt werden können.

Das von Holz-Mänttäri entwickelte Handlungskonzept soll „Translationsfälle aller Art abdecken und dem pragmatischen Handeln als Richtlinie dienen können“ (Holz-Mänttäri 1984: 94). Sie beschreibt die Tätigkeit des Übersetzens und Dolmetschens als eine Handlung innerhalb eines komplexen, arbeitsteiligen Gefüges und skizziert, wie dessen Akteure und Akteurinnen handeln bzw. kooperieren um eine Botschaft zu übermitteln. Das Konzept ist so strukturiert, dass es auf alle Arten von Translationsfällen anwendbar ist, so können z.B., die hier im Zentrum der Untersuchung stehenden Videospiele aus dem Blickwinkel des translatorischen Handelns beschrieben werden.

1.1.3 Akteure und ihre Rollen im translatorischen Handeln

ÜbersetzerInnen handeln innerhalb einer arbeitsteiligen Gesellschaft, in der die BedarfsträgerInnen ihren eigenen Bedarf nicht erfüllen können. Die Kooperation zwischen den verschiedenen HandlungsträgerInnen und den TranslatorInnen ist also entscheidend für die Translation. Wie schon angesprochen, können Rollen sich überschneiden, in Teilrollen aufgespalten sein oder mehrere AkteurInnen sich einer Rolle bemächtigen (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 109). ÜbersetzerInnen sind Teilnehmer an einer Gesamthandlung mit weiteren RollenträgerInnen. Holz-Mänttäri unterscheidet zwischen sechs Rollen mit Schlüsselposition: Translations-InitiatorIn (BedarfsträgerIn), BestellerIn, Ausgangstext-TexterIn, TranslatorIn, Zieltext-ApplikatorIn und RezipientIn. Dabei ist es wichtig hervorzuheben, dass zu jeder Rolle auch immer Pflichten, Entscheidungsbefugnis und Verantwortlichkeit gehören (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 109). Damit das anvisierte Ziel erreicht werden kann, sollte jedeR RollenträgerIn des Handlungsgefüges wissen, was zu seiner/ihrer Rolle und seinen/ihren Aufgaben gehört. Holz-Mänttäri unterscheidet außerdem zwischen „sozialen“ und „individuellen“ Rollenteilen. Unter den sozialen Rollenteilen versteht sie die „Position im translatorischen Handlungsrahmen sowie gegenüber den übergeordneten Handlungen“, wobei die individuellen Rollenteile sich aus den Gegebenheiten der Individuen ergeben bzw. aus dem Bildungs- und Ausbildungshintergrund sowie den Interessen und Veranlagungen bis hin zur physischen und psychischen Verfassung zum Handlungszeitpunkt (Holz-Mänttäri 1984: 109f.).

Das Handeln wird durch eine Bestellung von einem/einer BedarfsträgerIn ausgelöst, also von einer Person, die eine Translation benötigt. Diese möchte mit ihrer Bestellung einen bestehenden Ist-Zustand verändern und einen Soll-Zustand, unter Berücksichtigung der Bedingungen und der jeweiligen Situation, erreichen (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 29). Holz-Mänttäri versteht unter Translation keine kommunikative Handlung, sondern ein Mittel, um eine kommunikative Handlung einzuleiten, wenn die BedarfsträgerInnen bei der Erreichung

des Gesamtziels auf kulturelle Barrieren stoßen. TranslatorInnen fungieren in Holz-Mänttäris Modell nicht als KommunikantInnen, sondern als TextproduzentInnen und KooperationspartnerInnen. TranslatorInnen, als ExpertInnen in ihrem Fachgebiet, handeln also translatorisch und nicht kommunikativ.

Translations-InitiatorInnen oder BedarfsträgerInnen brauchen einen Text bzw. lösen die translatorischen Handlungen aus, da sie für ihre Zwecke eine kommunikative Handlung benötigen. Dabei muss die zu übermittelnde Botschaft vertextet und an die jeweilige Zielkultur angepasst werden. BestellerInnen sind jene, die eine Translation für einen bestimmten Verwendungszweck bei TranslatorInnen bestellen. AusgangstexttexterInnen haben den Ausgangstext verfasst von dem TranslatorInnen ausgehen. TranslatorInnen stehen im Mittelpunkt des Geschehens, sind für die Produktion des Zieltextes und das Endresultat verantwortlich. Meistens arbeiten TranslatorInnen im Team, wobei dann jedes Mitglied einen Teil des Textes bearbeitet. ZieltextapplikatorInnen arbeiten mit dem fertigen Produkt und ZieltextrezipientInnen sind die Konsumenten des Produkts. Es handelt sich um jene, die den fertigen Text lesen bzw. rezipieren.

Die Funktion und der Zweck einer Übersetzung wird durch die Kooperation der verschiedenen RollenträgerInnen ausgehandelt und ergibt sich nicht primär aus dem Ausgangstext selbst (vgl. Holz-Mänttäri 1986: 362). Laut Holz-Mänttäri sollten TranslatorInnen das Gesamtziel der Translations-InitiatorInnen als „oberstes Steuerelement“ ansehen (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 107). Man sollte aber auch immer bedenken, dass das Gesamtziel der BedarfsträgerInnen von den Erwartungen und vorgegebenen Richtlinien der anderen AktantInnen beeinflusst werden kann. Es kann z.B. vorkommen, dass BestellerInnen sich für ein bestimmtes Dateiformat entscheiden oder ZieltextapplikatorInnen die Anpassung des ZT-Layouts aufgrund arbeitspraktischer Bedingungen fordern.

ÜbersetzerInnen sind in der Regel auf den Transfer von verbalen Texten spezialisiert, angesichts der multimodalen Gestaltung von Texten müssen sie daher mit anderen ExpertInnen, wie FotografInnen, KomponistInnen, ProgrammiererInnen oder GrafikerInnen zusammenarbeiten (vgl. Kaindl 2013: 258). Die verschiedenen AktantInnen sollten während des gesamten Übersetzungsprozesses in einem konstruktiven Dialog stehen, um von vornherein Fehler und Ungereimtheiten aus dem Weg zu räumen. Holz-Mänttäri betont die Kooperation der TranslatorInnen mit den anderen HandlungsträgerInnen beim translatorischen Handeln und unterstreicht, dass nicht nur die verbalen, sondern auch die nonverbalen³ BotschaftsträgerInnen im Verbund betrachtet bzw. als eine Einheit behandelt werden müssen (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 86). Nonverbale Botschaftsträgerarten, wie Bilder, Töne und Gesten, müssen also neben

³ Seit dem ausgerufenen "pictorial turn" von W.J.T. Mitchell im Jahr 1992, beschäftigen Wissenschaftler sich mehr mit der nonverbalen Dimension in der Bedeutungserstellung.

den verbalen Elementen berücksichtigt und im Verbund betrachtet werden. Erst in der Kooperation wird die Translation ermöglicht, wobei unter Kooperation „intendiertes Handeln verschiedener Operanten“ verstanden wird, „das im positiven oder negativen Sinne auf ein übergeordnetes Gesamtziel ausgerichtet ist“ (Holz-Mänttäri 1984: 23f.).

Holz-Mänttäris Ansatz ist aus heutiger soziologischer Sicht eher eng, da er nur das nähere Umfeld von TranslatorInnen berücksichtigt, nicht jedoch den gesamtgesellschaftlichen Zusammenhang, wie dies etwa Erich Prunč mit seinem Konzept der Translationskultur ausführt. Prunč geht davon aus, dass die Translationskultur ein sich entwickelndes, selbstregulierendes Subsystem einer Kultur ist, das sich aus der Relation zur Translationspraxis ergeben hat, und sich aus einer Reihe von gesellschaftlich allseits anerkannten dirigierbaren und nicht dirigierbaren Normen, Konventionen, Erwartungshaltungen, Wertekonsense, sowie den habitualisierten Verhaltensweisen aller in dieser Kultur beteiligten Handlungsakteure zusammensetzt (vgl. Prunč 2013: 24f.). So spiegelt die Translationskultur im jeweiligen Handlungsräum den gesellschaftlichen Konsens oder Dissens über gültige, nicht zulässige, befürwortete und erforderliche Translationsformen wider (vgl. Prunč 2013: 25).

1.1.4 Gegenstände translatorischen Handelns: Bedarfsfaktoren und Botschaftsträger

Unter den Gegenständen des translatorischen Handelns versteht Holz-Mänttäri die Bedarfsfaktoren und Botschaftsträger. Jedes Translat entsteht in einer gesellschaftlichen Umgebung und unter bestimmten Bedingungen, die sich je nach Translationsfall ändern bzw. variieren. Bedarfsfaktoren sind notwendige Informationen zur Produktion des Zieltextes, z.B. Informationen zur RezipientInnengruppe, zu den Intentionen, Motivationen und Handlungszielen der verschiedenen AktantInnen, zur Textverwendungssituation (Initiatorumfeld, Applikatorumfeld) oder zu den beruflichen und familiären Hintergründen und Erwartungen der RollenträgerInnen. Die Tätigkeiten und Handlungen der AktantInnen sollen als Gefüge erfasst und im Anschluss untersucht und bewertet werden. Durch die Bedarfsfaktorenanalyse⁴ wird dann die Funktion der kommunikativen Handlung und des zu erstellenden Zieltextes abgeleitet und erfasst, was für einen Zieltext benötigt wird (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 96). TranslatorInnen erstellen sozusagen eine Art provisorisches Zieltextmodell, in dem der Skopos des zu produzierenden Zieltextes beschrieben wird.

Der zweite Gegenstand des translatorischen Handelns sind Botschaftsträger unterschiedlichster Art. Statt von Texten zu reden, benutzt Holz-Mänttäri den Begriff „Botschaftsträger“. Dabei handelt es sich um Ausgangstexte, Zieltexte, Recherchiermittel und zusätzliche Materialien zur Produktion des Botschaftstransfers. Sie betont, dass TranslatorInnen sich neben sprachlichen Elementen auch mit anderen Botschaftsträgerarten wie Melodien, Gesten oder Bildern

⁴ Die Bedarfsfaktorenanalyse ist mit der Makrostrategie bei Höning (2010: 55f) vergleichbar.

auskennen und diese im Verbund betrachten müssen, um den Botschaftstransfer über Kulturgrenzen hinweg zu vollziehen (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 86). Außerdem müssen sie sich bewusst sein, dass die Botschaftsträger im Verbund je nach Kultur variieren und anderes kombiniert und eingesetzt werden können. Die angesprochenen Botschaftsträgerarten können die Bedeutung eines Textes verändern und beeinflussen bzw. dessen Wirkung verstärken oder abschwächen. Zuerst wird das Ausgangsmaterial unter Einbezugnahme der Recherchiermittel untersucht und ausgewertet. Nach der Fertigstellung des Zieltextes wird dieser in Bezug zum Ausgangstext gesetzt und evaluiert. Der Zweck der Botschaftsträgeranalyse besteht darin das Profil des Ausgangstextes zu erfassen, sowie die Botschaftskomponenten zu ergänzen (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 96).

Sowohl bei der Bedarfsanalyse als auch bei der Botschaftsträgeranalyse kann es vorkommen, dass Recherchen durchgeführt und zusätzliche Materialien herangezogen werden müssen (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 97). Dies liegt daran, dass TranslatorInnen und KooperationspartnerInnen nicht alles wissen und nicht über jeden Gegenstand Bescheid wissen können. Sie müssen sich also ständig weiterbilden und in Fachbüchern und im Internet recherchieren, um einen Sachverhalt in seiner Gesamtheit zu verstehen. Um ein qualitativ hochwertiges Translat zu erstellen, ist es für TranslatorInnen nämlich essentiell, den Ausgangstext verstanden zu haben. Holz-Mänttäri betont, dass unzureichende Kenntnisse im Sach- und Kommunikationsbereich die translatorische Arbeit behindern und Recherchen auch in anderen Domänen zum Alltag dazugehören (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 97).

Da BedarfsträgerInnen meist nur unzureichende Informationen über die Beschaffenheit von Botschaft und Botschaftsträger preisgeben, müssen TranslatorInnen die Produktspezifikation durchführen und insistieren, dass ihnen alle wichtigen Daten und Unterlagen zur Verfügung gestellt werden. Eigentlich ist es bei fast jeder Produktion eines Translates notwendig, Recherchen anzustellen, denn diese ergänzen die Bedarfsanalyse und die Botschaftsträgeranalyse und werden von Holz-Mänttäri auch als „Botschaftsträgeranalysen mit spezifischer Funktion“ bezeichnet (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 97).

1.1.5 Die Bau- und Funktionsanalysemethode als translatorisches Operationsinstrument

Um die Bedarfsfaktoren und Botschaftsträger systematisch zu erfassen, hat Holz-Mänttäri die Bau- und Funktionsanalysemethode entwickelt. Hierbei handelt es sich um Methodologie, „über die der theoretische Ansatz didaktisch und pragmatisch umsetzbar ist“ (Holz-Mänttäri 1984: 162). Durch die Analyse der Bedarfsfaktoren wird festgestellt, was für einen Zieltext benötigt wird. Die gewonnenen Daten werden anschließend verwendet, um ein Zieltextmodell zu erstellen. In der Folge wird das Ausgangsmaterial untersucht und ein Ausgangstextprofil mit Funktionsbeschreibung angelegt. Sowohl das Zieltextmodell als auch das Ausgangstextprofil

werden benutzt, um ein „funktionsbezogenes Zieltextprofil“ zu erstellen und die „Grundlage für die kreative Zieltextproduktion“ zu legen (Holz-Mänttäri 1984: 114).

Unsere These ist, dass über systematische Erfassung der Funktion von Elementen und Relationen in Situation das Profil von Botschaftsträgern erarbeitet werden kann, so dass sie in der Analysephase als Textindividuen mit bestimmten Eigenschaften und Funktionen identifiziert werden können. (Holz-Mänttäri 1984: 98)

Die Bau- und Funktionsanalysemethode ermöglicht es, immer wieder zu überprüfen, ob systematisch alle relevanten Faktoren erfasst wurden. Um ein Translat anzufertigen, müssen TranslatorInnen Handlungen, Ereignisse und Sachverhalte verstanden haben. Segmentierfragen, die das Handeln regelhaft steuern, werden benutzt, um die verschiedenen Bedarfsfaktoren aufzudecken (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 45). Mit den Analysefragen⁵ WER-WAS-WANN-WO-WARUM-WOZU und WIE sollen TranslatorInnen die Beschaffenheit des jeweiligen Sachverhalts darlegen bzw. das Produkt spezifizieren. Sie müssen sich darüber bewusst werden, was für eine Botschaft, mit welchem Botschaftsträger, wann, wo und zu welchem Zweck bei welchem Rezipienten in welcher Situation was bewirken soll (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 114). Die Segmentierfragen können bei der Analyse der Bedarfsfaktoren sowie bei den Recherchen verwendet werden und sollen die Relationen zwischen den verschiedenen Elementen eines Sachverhalts aufzeigen und die Handlungsrollen erfassen (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 99). Mit den Grundfragen WER und WAS lässt sich der Grundsachverhalt festmachen, wobei die Ergänzungsfragen WARUM, WOZU, WIE die Ergänzungen dazu abspalten. Mit den Fragen WANN und WO wird eine Handlung oder ein Sachverhalt in Zeit und Raum situiert. Neben den Segmentierfragen, wurden auch Evaluierschritte, die aus sechs Stufen bestehen, entwickelt. Dieses 6-Stufen-Verfahren zwingt TranslatorInnen dazu, systematisch und regelhaft vorzugehen, sowie alle relevanten Bezugsfaktoren zu beachten (vgl. Holz-Mänttäri 1984: 100). Holz-Mänttäri betont außerdem die Kreativität von TranslatorInnen und die Wichtigkeit eines „analytischen-synthetischen-evaluativen Vorgehens“ bei der Untersuchung von Sachverhalten und Botschaftsträgern (Holz-Mänttäri 1984: 101). Vor allem bei der Übersetzung von Werbung und Videospielen müssen TranslatorInnen kreativ sein, um ein Translationsproblem zu lösen. TranslatorInnen müssen analytisch vorgehen, d.h. sie müssen Ganzheiten erkennen und dabei auch Teile aus diesen herauslösen können, ohne außer Acht zu lassen, dass diese in Beziehung zueinander stehen. Sie sollten dazu in der Lage sein, sich Gedanken über einen Sachverhalt zu machen, Zusammenhänge und Auswirkungen zu verstehen, sowie Lösungsansätze zu finden. Der Begriff „synthetisch“ weist darauf hin, dass TranslatorInnen einzelne Elemente zu Einheiten zusammenfügen und den Überblick über den

⁵ Holz-Mänttäris Analysefragen sind mit Nords übersetzungsrelevantem Textanalysemodell vergleichbar, das ebenfalls mit W-Fragen zur Bestimmung der textinternen und textexternalen Faktoren arbeitet (vgl. Nord 2010: 73-80) & (vgl. Nord 1992: 43).

Translationsprozess behalten müssen. Evaluatives Denken ist besonders bei der Entscheidungsfindung wichtig: TranslatorInnen müssen ihre Translationsentscheidungen stets begründen und rechtfertigen können. Da sie für das Endprodukt verantwortlich sind, sollten sie dieses auch immer auf etwaige Ungereimtheiten überprüfen.

1.2 Sozialsemiotische Theorie der Multimodalität von Kress

Die soziale Semiotik (*social semiotics*) ist eine der einflussreichsten, zeichenorientierten Theorien zur multimodalen Kommunikation. Es gibt mehrere Strömungen, die auf die Werke von Michael Halliday (1978, 1985) zurückgehen und entweder auf der linguistischen oder der semiotischen Perspektive seiner Theorie beruhen (vgl. Kress 2010: 54). Der sozial-semiotische Ansatz stellt das „sign-making“, also die dynamische Bedeutungsschaffung von Zeichen im Diskurs ins Zentrum seiner Untersuchungen. Kress betont mit seiner Aussage „[...] signs are made - not used - by a sign-maker [...]“, die Rolle der ZeichenmacherInnen sowie die Wichtigkeit von deren Interessen und sozialen Einstellungen bei der Bedeutungskonstituierung (Kress 2010: 62). Die Sozialsemiotik zeigt die Vielfalt der semiotischen Ressourcen auf und spricht dem Design eine wichtige Rolle in der Beschreibung multimodaler Kommunikationsformen zu. Sie untersucht die Verwendung von Zeichen in unterschiedlichen gesellschaftlichen Konstellationen und geht davon aus, dass Zeichen keine festen Bedeutungen, sondern lediglich Bedeutungspotenziale haben, auf deren Grundlage in aktuellen Kommunikationssituationen jeweils konkrete Bedeutungen ausgehandelt werden. Erst bei der Verwendung von Zeichen bilden sich Konventionen heraus, die ihnen bestimmte Bedeutungspotenziale zuschreiben: diese Potenziale werden in der iterativen kommunikativen Produktion und Rezeption auf bestimmte Bedeutungen konventionalisiert und variieren je nach Verwendungskontext sowie der subjektiven Wahrnehmung und Einstellung der KommunikantInnen (vgl. Meier 2011: 513). Bekannt geworden ist die aus der systemisch-funktionalen Grammatik und der kritischen Diskursanalyse hervorgegangene Disziplin vor allem durch das Konzept der Multimodalität. Multimodalität wird hier definiert als der Gebrauch und die Kombination von mehreren unterschiedlichen Modi, wie Sprache, Fotos, Design (Layout), Typographie, Gestik, Mimik, Farben, Töne, Videos, Filme etc., wobei die verschiedenen Modi sich gegenseitig ergänzen und verstärken können oder aber hierarchisch geordnet sind (vgl. Kress 2010: 79).

Einer der Ausgangspunkte der Theorie ist, dass die Sprache ihren Status als primäres Mittel der Bedeutungserstellung verliert und nun in Kombination bzw. im Verbund mit den anderen Modi rezipiert wird (vgl. Kress 1998: 73). Die Sozialsemiotik hat sich zum Ziel gesetzt, eine Grammatik für die verschiedenen Modi auszuformulieren und so deren Zusammenspiel bei der Bedeutungserstellung zu rekonstruieren. Alle Aspekte des Designs, die für die Sinnkonstitution eines multimodalen Produktes verantwortlich sind, werden aufgedeckt. So kann eruierter werden,

welche Funktion bzw. welche Bedeutung von welchem Modus ausgedrückt wird und wie diese untereinander zusammenwirken. Bilder und Töne können zum Beispiel den geschriebenen Inhalt eines Produktes hervorheben und unterstreichen. Kress und van Leeuwen (2001: 111) gehen also davon aus, dass Kommunikation vielschichtig ist und Bedeutung auf unterschiedliche Art und Weise und mittels verschiedener Modi und Medien hergestellt wird.

Social-semiotic theory is interested in meaning, in all its forms. Meaning arises in social environments and in social interactions. That makes the social into the source, the origin and the generator of meaning. In the theory here, ‘the social’ is generative of meaning, of semiotic processes and forms, hence the theory is a social-semiotic one. (Kress 2010: 54)

Kress geht hier darauf ein, dass Bedeutung in sozialen Umgebungen und Interaktionen entsteht und die soziale Dimension zur Quelle von Bedeutung wird. Die Sozialsemiotik versteht und untersucht die Bedeutungsbildung und- rezeption als soziale Realität. Die Verwendung und das Zusammenspiel der verschiedenen semiotischen Ressourcen bei der Sinnkonstitution wird beschrieben und analysiert. Kress geht, wie schon eingangs erwähnt, davon aus, dass Zeichen keine festen Bedeutungen, sondern lediglich Bedeutungspotenziale haben, auf deren Grundlage in aktuellen Kommunikationssituationen jeweils konkrete Bedeutungen ausgehandelt werden. Mittels Zeichen vermitteln Individuen ihre eigene soziale Geschichte, ihre aktuelle soziale Position sowie ihr Gefühl für ihre soziale Umwelt im Kommunikationsprozess (vgl. Kress 2010: 69). Die Zeichen werden in einem spezifischen Umfeld hergestellt und von den Bedürfnissen der ZeichenmacherInnen geprägt. Die Art und Weise, wie Menschen bestimmte Modi benutzen, um Zeichen herzustellen, gibt uns Aufschlüsse über deren gegenwärtigen sozialen Zustände. Das aktive Herstellen von Zeichen in sozialen Interaktionen wird von Kress als „Semiosis“⁶ bezeichnet (vgl. Kress 2010: 54). Auch die soziale Umgebung und die Gebrauchsumstände werden bei der Herstellung von Zeichen herangezogen. Kress unterstreicht, dass Zeichen hergestellt bzw. in sozialen Situationen immer neu ausgehandelt werden und nicht von vornherein eine fixe Bedeutung haben. Die Beziehung zwischen Form (*signifier*) und Bedeutung (*signified*) ist motiviert und beruht auf dem Interesse der ZeichenmacherInnen und deren jeweiligem sozialen Umfeld. Die Beziehung zwischen Signifikant bzw., der Ausdrucksebene eines Zeichens und dem Signifikat, der Inhaltsebene, wird im gesellschaftlichen Umfeld ausgehandelt und zum Teil der semiotischen Ressourcen einer Kultur (vgl. Kress 2010: 55). In der Sozialsemiotik ergeben Form und Bedeutung eine Ganzheit und somit ein Zeichen. Eine semiotisch ausgerichtete multimodale Diskursanalyse betrachtet Kommunikation z.B. als eine gesellschaftliche Interaktion, die sich durch

⁶ Hodge und Kress definieren den Begriff der "Semiosis" als „the processes and effects of the production and reproduction, reception and circulation of meaning in all forms, used by all kinds of agent of communication“ (1988: 261).

verschiedene Modi in thematisch verbundenen multimodalen Texten manifestiert, um sozial konstruierte Wissensbestände aufzudecken (Kress/van Leeuwen 2001: 4).

Die Werke der Sozialsemiotik beschäftigen sich also mit vielfältigen Zeichenformen (Schrift, Bilder, Stimme, Geräusche, Gestik, Mimik) und Kommunikationsformen (Texte, Filme, Radiosendungen, Schilder und Plakate, usw.), vor allem im Rahmen massenmedialer Kommunikation. Die Theorie macht es sich zur Aufgabe alle Zeichen in allen Modi, sowie ihre Wechselbeziehung in einem beliebigen Text zu beschreiben und zu analysieren. Die bedeutungsstiftende Gestaltung aller Zeichenarten wird also diskurs-analytisch behandelt. Da sich die soziale Semiotik mit multimodaler Kommunikation auseinandersetzt, müssen die Begriffe der Multimodalität und der Kommunikation in der Folge weiter ausgeführt und beschrieben werden.

1.2.1 Multimodalität in der Sozialsemiotik

„[...] all media are mixed media, and all representations are heterogeneous; there are no „purely“ visual or verbal arts.“ (Mitchell 1995: 5) Auch Kress/van Leeuwen gehen davon aus, dass alle Texte multimodale Elemente enthalten und ein Kommunikationsbeitrag sich aus unterschiedlichen Modi zusammensetzt. Eine Kommunikationsanalyse sollte multimodal ausgerichtet sein und zeigen, wie die verschiedenen Modi eingesetzt werden bzw. kooperieren, um Bedeutung herzustellen (vgl. Kress 2010: 59). In der Analyse wird präzise beschrieben und untersucht, aus welchen Modi sich die Bedeutung eines Kommunikationsbeitrags zusammensetzt.

Der Verbundcharakter der verschiedenen Modi, den ich schon bei Holz-Mäntäri hervorgehoben habe, entspricht genau der funktionalen Verschränkung, wie sie von Kress/van Leeuwen behandelt wird (vgl. Kaindl 2016: 124). Kress/van Leeuwen (2001: 21) definieren Modi als „semiotic resources which allow the simultaneous realisation of discourses and types of (inter)action“. Ähnlich wie in der multimodalen Theorie von Kress/van Leeuwen, in der Menschen in der Textproduktion eine essentielle Rolle einnehmen, betrachtet Holz-Mäntäri Translation als eine Handlung, in der verschiedene Akteure an der Herstellung von Texten beteiligt sind (vgl. Kaindl 2016: 123). Ausgangspunkt der Theorie von Kress ist, dass die Sprache zwangsläufig aus einer zentralen Position im analytischen Rahmen verdrängt wird. Die Translation kann also nicht auf den reinen Sprachtransfer reduziert werden. Die Sprache verliert ihren privilegierten Status als primäres Mittel der Bedeutungserstellung und wird lediglich zu einer von vielen möglichen Arten der Bedeutungserstellung und-vermittlung.

TranslatorInnen müssen sich der semiotischen Komplexität eines audiovisuellen Textes bewusst sein, denn ein multimodaler Text erhält seine Gesamtbedeutung erst durch das Zusammenwirken aller bedeutungstragenden Ebenen bzw. aller semiotischen Modi (vgl.

Remael 2010: 13). Multimodalität ist zu einem zentralen Konzept audiovisueller Texte und somit audiovisueller Translation geworden und ist bei der Übersetzung von Videospielen omnipräsent. Auch Chaume (2004: 22) und Díaz-Cintas (2009: 9) betonen, wie Kress/van Leeuwen, dass TranslatorInnen über alle im audiovisuellen Text vorkommenden bedeutungstragenden Elemente Bescheid wissen sollten. „[...] meaning is made in many different ways, always, in the many different modes and media which are co-present in a communicational ensemble“ (Kress/van Leeuwen 2001: 111). Kress und van Leeuwen gehen hier darauf ein, dass das Zusammenwirken der verschiedenen Modi und Medien bei der Bedeutungserstellung und Sinnkonstitution eines Kommunikationsbeitrags essentiell ist. Meist reicht es nicht aus nur den Text zu verstehen, sondern man muss auch die spezifische Anordnung der einzelnen Textelemente, wie Bilder, Farben und Grafiken sowie das gesamte Layout berücksichtigen. Dabei werden allen Kommunikationsformen verschiedene Kommunikationsmodi zugestanden. Das gesprochene Wort wird von Intonation, Gestik und Mimik begleitet. Das geschriebene Wort hingegen ist stets typographisch konstruiert, d.h. die Schriftzeichen sind visuell gestaltet. Jede multimodal ausgerichtete Kommunikationsanalyse sollte darlegen, in welcher Kombination die unterschiedlichen Modi benutzt werden, um Bedeutung herzustellen. Eine Tageszeitung ist heutzutage kein reines Textmedium mehr, sondern ein Multi-Medium, das Fotos, Grafiken und Designelemente kombiniert um Bedeutung herzustellen.

In der Translationswissenschaft wendet man sich vermehrt den multimodalen Aspekten von Texten zu, unter Berücksichtigung multimedialer- und modaler Phänomene⁷. Kaindl plädiert dafür, dass eigentlich jeder Text multimodal ist und leitet daraus die Frage ab, wie nonverbale Elemente in der Translationswissenschaft behandelt werden sollen (vgl. 2013: 257). Dabei verweist er auf Kress und van Leeuwen (2001), die den Anfang der Entwicklung einer multimodalen Kommunikationstheorie markieren und Multimodalität als Grundprinzip jeglicher Textproduktion etablieren. Unter dem Modus verstehen sie die semiotischen Elemente eines Textes, wie Schrift, Bilder und Töne. Das Medium hingegen verweist auf „material resources used in the production of semiotic products and events“ (2001: 22). Der Medienbegriff umfasst sowohl die jeweilige Darbietungsform eines Textes (z. B. Oper, Theater, Comic, Film) als auch seine materiellen Kommunikations- und Vermittlungskanäle, wie Schrift, Radio, Fernsehen, elektronische Medien etc. (vgl. Kaindl 2016: 125). Die Medien haben auch immer einen Einfluss auf das formale und inhaltliche Design der verschiedenen Modi. Wenn ich eine Geschichte in Form eines Comics anstatt eines Romans erzähle, steht z.B. die visuelle Komponente im Fokus. Man kann schlussfolgern, dass Modi und Medium sich auf den Übersetzungsprozess und das jeweilige Produkt auswirken. Aus

⁷ Boria et. al 2020 und Dicerto 2018 setzen das Konzept der Multimodalität in den Fokus ihrer translationswissenschaftlichen Untersuchungen.

translationswissenschaftlicher Sicht ist es essentiell, die semiotischen Modi und die jeweiligen Medien in die Untersuchung translatorischer Phänomene und Prozesse zu integrieren.

Kaindl unterscheidet hinsichtlich des Modus zwischen intramodaler und intermodaler Translation sowie in Bezug auf das Medium zwischen intramedialer und intermedialer Translation, die aber auch in Mischformen und in Kombination miteinander auftreten können (vgl. Kaindl 2013: 261). Um die multimodalen Aspekte eines Textes und deren Beziehungen zueinander zu untersuchen, bietet sich eine Textanalyse oder eine multimodale Diskursanalyse als hilfreich an. Es versteht sich von selbst, dass TranslatorInnen sowohl mediale als auch modale Kompetenz vermittelt werden muss. Diese müssen Modi und Medien als übersetzungsrelevant erachten, sie analysieren und als zentrale Teile des zu übersetzenden Produkts begreifen.

Videospiele sind multimediale, multisemiotische Texte, die verbale, visuelle und auditive Elemente enthalten und Gemeinsamkeiten mit anderen Medien aufweisen. Videospiele inspirieren sich an anderen Medien und weisen öfters Gemeinsamkeiten zur Pop- und Medienkultur auf. In diesem Kontext sollte man auch auf das Phänomen der Transmedialität eingehen, da dieses in unserem heutigen Multimedia-Zeitalter omnipräsent ist. Das transmediale Erzählen ist eine Strategie der Medienwissenschaft mit der bestimmte Inhalte über mehrere Medien hinweg erzählt werden (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013: 71). Das im Jahr 1996 veröffentlichte Spiel „Pokémon“ war z.B. so erfolgreich, dass man beschloss auch eine Anime-Fernsehserie sowie ein Sammelkartenspiel und Kinofilme zu produzieren.

Der Aspekt der Medialität, der Multimedialität bzw. der Intermedialität⁸ wird von Elleström in seinem Aufsatz „The Modalities of Media II: An Expanded Model for Understanding Intermedial Relations“ (2021) behandelt. Er entwickelt einen theoretischen Rahmen zur Unterscheidung der multimodalen Komponenten von Medienprodukten, die als bedeutsam angesehen werden, um zwischenmenschliche Kommunikation zu ermöglichen (vgl. Elleström 2021: 3). Er möchte die Ähnlichkeiten, Unterschiede und Wechselbeziehungen zwischen allen denkbaren Medienformen analysieren und beschreiben. Elleström geht davon aus, dass jede Medien multimodal und intermedial sind, denn diese enthalten grundlegende Eigenschaften, die nur in Beziehung zu anderen Medien, mit denen sie diese Grundmerkmale teilen, umfassend verstanden werden können (vgl. Elleström 2021: 4). Medien können also erst in ihrer Gesamtheit verstanden werden, wenn sie in Bezug zu anderen Medien gesetzt werden und deren Wechselbeziehungen untersucht werden. Auch Bernal-Merino (2015) hält in seinem Werk fest, dass sich Videospiele und andere Medien gegenseitig inspirieren. Der Begriff der

⁸ Weiterführendes zu den Konzepten der Medialität und Intermedialität finden Sie bei Elleström (2010, 2014, 2018). Auch Jakobson (2012/1959) und Toury (2012/1995) beschäftigen sich mit intermedialen Phänomenen.

Intermedialität verweist auf die Gemeinsamkeiten, Verflechtungen, Zusammenhänge und Unterschiede zwischen den Medien.

1.2.2 Der Kommunikationsbegriff in der Sozialsemiotik

Kommunikationstheorien sollen darlegen, wie die Kommunikation abläuft und funktioniert. Kress geht in seinem Werk darauf ein, dass die Mittel zur Bedeutungsherstellung und die Mittel zur Kommunikation und Übermittlung dieser Bedeutungen von sozialen und wirtschaftlichen Faktoren geprägt wird und kulturellen sowie politischen Gegebenheiten unterworfen ist (vgl. Kress 2010: 19). Das Umfeld, die Interessen und die Einstellungen der KommunikantInnen oder einer sozialen Gruppe wirken sich auf die benutzten Kommunikationspraktiken- und Ressourcen sowie auf den Einsatz von technologischen Tools aus. Bei der Kommunikation handelt es sich also um ein Phänomen, das in soziale Umgebungen und Praktiken eingebettet ist und selbst eine Art sozialen Handelns darstellt (vgl. Kress 2010: 34). In der Sozialsemiotik geht man davon aus, dass die kulturellen Technologien der Darstellung, Produktion und Verbreitung jeweils im Rahmen des gesellschaftlich Möglichen verwendet werden (vgl. Kress 2010: 19).

„Meaning is made in communication, whatever its form“ (Kress 2010: 32). Bedeutung und Sinn entstehen im Prozess der Kommunikation und Interaktion, unabhängig davon, ob verbale oder nonverbale Modi zur Bedeutungserstellung herangezogen werden. Kress identifiziert drei zentrale Annahmen für die Kommunikation: Kommunikation erfolgt als Reaktion auf eine Aufforderung, Kommunikation ist stets multimodal und findet statt, wenn interpretiert wurde (vgl. Kress 2010: 36). Die Interpretation des Gesagten spielt eine zentrale Rolle, da durch die Interpretation, die Kommunikation analysiert und bewertet wird und so soziale Umgebungen, Prozesse und Praktiken mittels semiotischer Ressourcen neu formuliert und ausgehandelt werden. Mitglieder einer Gesellschaft nehmen also an der Umgestaltung und Transformation ihres sozialen Umfeldes teil.

Der Kommunikationsprozess kann in zwei Phasen eingeteilt werden: in der ersten Phase stehen die Interessen der RednerInnen (*rhetor*), welche Einfluss auf die Konstituierung des Zeichenkomplexes haben, im Mittelpunkt, sowie die Absicht das Zeichenkomplex als Botschaft zu verbreiten, damit diese als Aufforderung von den anderen Interagierenden aufgenommen werden kann (vgl. Kress 2010: 36f.). RednerInnen bewerten alle an der Kommunikationssituation beteiligten Elemente, wie ihre eigenen Interessen, Eigenschaften und Besonderheiten des Umfeldes, die semiotischen Ressourcen des jeweiligen Themas und machen die Mittel für die adäquate Darstellung und Verbreitung der Botschaft aus (vgl. Kress 2010: 26). Die zweite Phase fokussiert sich auf die Interessen und die Aufmerksamkeit der InterpretInnen (*interpreter*): aus diesen beiden Aspekten geht hervor, was InterpretInnen in der ursprünglichen Botschaft der RednerInnen als entscheidend betrachtet haben, anschließend

rahmen, interpretieren und im jeweiligen sozialen Umfeld neu aushandeln (vgl. Kress 2010: 37). Die Instanz des Interpreten bzw. die Interpretation ist also ein zentraler Bestandteil des Kommunikationsprozesses und wird als Reaktion auf die vorausgehende Botschaft der ZeicheninitiatorInnen angesehen. InterpretInnen selektieren und filtern die semiotischen Ressourcen der eingegangenen Botschaft und integrieren ihre eigenen Interessen. So ist eine Interpretation das Resultat von Transformationen bei denen Aspekte der Botschaft mit den Ressourcen und Interessen des Interpreten zu einer neuen semiotische Entität gestaltet werden (vgl. Kress 2010: 36). Bei der Phaseneinteilung des Kommunikationsprozesses spielt das Design eine zentrale Rolle, denn die gestalterischen Entscheidungen formen die Grundlage auf der die Interpretation basiert.

Kress' Kommunikationsansatz sieht das Übersetzen nicht als kulturellen Transfer wie Vermeer an, sondern als Bedeutungstransfer. Vermeer charakterisiert Translation als Transfer zwischen Kulturen, welche stets unter den Aspekten des Sprach- und Kulturkontakte betrachtet werden muss. Die Übersetzung ist also mehr als nur eine Übertragung eines Textes von einer in eine andere Sprache, sondern ist auch für die Begegnung von Kulturen verantwortlich. Ein Text aus einer Kultur wird in einer anderen Kultur bekannt und erfährt dort eine neue Rezeption. Bei der Translation handelt es sich laut Reiß/Vermeer (1991: 13) um eine „Sondersorte kulturellen Transfers“. Kress hingegen versteht unter Übersetzung die Übertragung von Bedeutungsressourcen und die damit verbundene Wiederherstellung von Bedeutung (vgl. Kress 2020: 39). Bedeutungen werden zuerst von einem/einer InitiatorIn an einem bestimmten Ort und in einer jeweiligen sozialen Situation konstruiert, und werden anschließend von einer/einem RezipientIn rekonstruiert und in Bezug zum jeweiligen Umfeld interpretiert, wobei die Wahl der verschiedenen Modi Aufschluss über die gesellschaftliche und soziale Position der ZeichenmacherInnen gibt und deren semiotischen Positionierung (vgl. Kress 2020: 45). Der/die InitiatorIn legt den Inhalt des Rahmens fest während der/die InterpetIn aus dem Rahmen das auswählt, was zu interpretieren ist: es findet also ein Bedeutungstransfer statt (vgl. Kress 2020: 45f.).

1.2.3 Die kompositionelle Funktion des Designs

Multimodale Medien und Kommunikationsbeiträge sind in unserer Gesellschaft omnipräsent und gehören zum Alltag dazu. Dem war aber nicht immer so, denn vor knapp hundert Jahren, galt die Sprache noch als primäres Mittel der Bedeutungserstellung. Kress geht in seinem Werk darauf ein, dass das Design und der Inhalt von Schulbüchern sich im letzten Jahrhundert auffällig verändert hat und begründet dies unter anderem mit der sich ständig entwickelnden Gesellschaft (vgl. Kress 2010: 141). Schulbücher aus den 1930er Jahren beinhalten fast nur Textelemente und unterscheiden sich grundlegend von den aktuell genutzten Büchern, die neben textuellen Elementen auch Bilder, Fotos, Graphiken und Zeichnungen enthalten.

Heutzutage werden semiotische Ressourcen, wie Bilder und Zeichnungen z.B. dazu genutzt, um die Bedeutung eines Textes zu unterstreichen oder vereinfachend darzustellen.

Der Begriff des Designs nimmt in der Sozialsemiotik eine wichtige Rolle ein und wird gebraucht, um alle multimodalen Erscheinungselemente zu verbinden. Das Design ist für die Komposition bzw. die Gestaltung der multimodalen Äußerungen verantwortlich und bestimmt welche Modi, in welcher Gewichtung, zu welchem Zweck, in welcher Kombination und für welche Rezipientengruppe bei der Bedeutungserstellung zusammenwirken (vgl. Kress 2010: 132). Unter dem Design versteht man also die verschiedenen Kompositionspraktiken, die benutzt werden, um die Verbindung zwischen Ausdrucks- und Inhaltsebene zu schaffen. Dabei ist es zentral, dass das „environment of meaning-making“, in dem die Bedeutung realisiert wird, und die sozialen Einstellungen und Interessen der Individuen analysiert werden (Kress 2010: 132). Menschen, die Bedeutungen in einem Umfeld aushandeln, haben stets eigene spezifische Interessen und eine soziale Rolle inne. Dies hat Einfluss auf die Art und Weise, wie multimodale Modi genutzt werden, um Bedeutung herzustellen. Wissen und Bedeutungen werden wie die Texte, die ihre materielle Umsetzung darstellen, als Resultat von Designprozessen angesehen, die durch individuelle Interessen geleitet und motiviert sind (vgl. Kress 2010: 134). Die spezifischen Interessen, Praktiken und Einstellungen der Individuen sowie ihr soziales Umfeld, haben Einfluss auf den Gestaltungsprozess und die Organisation der verschiedenen Modi bei der Bedeutungserstellung. Wenn man das Design eines Kommunikationsbeitrages untersucht, erhält man also gleichzeitig Informationen über soziale Praktiken und Positionen der jeweiligen KommunikantInnen. Kompositionelle Entscheidungen können z.B. bestimmte subjektive, ideologische Einstellungen von AutorInnen repräsentieren.

An approach to communication and to the production of semiotic entities through design – whether as texts or as semiotic objects of any kind – presupposes familiarity with the affordances of all materials involved, of the characteristics of the social environments in which the designed ensembles will be active and of the facilities and affordances of the media involved. (Kress 2010: 137)

Kress geht hier darauf ein, dass Designprozesse für die Produktion, die Gestaltung und die konkrete Umsetzung semiotischer Einheiten verantwortlich ist. Dazu muss man sich aber mit den beteiligten Elementen, wie Modi und Medien auskennen sowie mit den Eigenheiten des jeweiligen sozialen Umfeldes, in dem die semiotischen Einheiten verwendet werden. Laut Kress werden durch das Design soziale Beziehungen realisiert und konstruiert (vgl. Kress 2010: 139). Die Entscheidung oder Wahl eines Individuums für die Verwendung eines bestimmten Modus, kann Aufschluss über das soziale Umfeld, dessen Organisation und die Interessen der Betroffenen geben. Die Modi erweitern also die kommunikativen Potenziale in je spezifischer Weise. Jeder Modus verfügt über seine eigenen kulturell und sozial bedingten Ressourcen zur Bedeutungskonstituierung und eröffnet für die Kommunikation jeweils verschiedene Optionen

(vgl. Kress 2010: 82). Das Design ist zu einem wichtigen Faktor bei der Gestaltung sozialer Beziehungen und deren semiotischen Umsetzung geworden. Es realisiert und projiziert die soziale Organisation und wird sowohl vom sozialen als auch vom technologischen Wandel beeinflusst (vgl. Kress 2010: 139). Soziale Aspekte und Veränderungen manifestieren sich also im Gebrauch der Designelemente. In einer Kommunikationsgesellschaft nehmen die MitgliederInnen an der Umgestaltung und an der Transformation ihres sozialen Umfeldes teil. Soziale Elemente, Konventionen, Prozesse und Praktiken werden ständig in semiotischer Form artikuliert und in der Interaktion mittels semiotischer Ressourcen modifiziert bzw. neu ausgehandelt (vgl. Kress 2010: 34).

Neben seiner gestalterischen Funktion, ist das Design auch für die textuelle Organisation multimodaler Kommunikationsbeiträge verantwortlich. Kress/van Leeuwen behaupten, dass Zeichensystemen drei Metafunktionen⁹ zukommen, um die Kommunikation übernehmen zu können: sie unterscheiden zwischen der textuellen, der interpersonellen und der repräsentativen Metafunktion (vgl. Kress/van Leeuwen 1996: 40). Die repräsentative Funktion ist mit der Darstellungsfunktion von Karl Bühlers Organon-Modell vergleichbar. Ein sprachliches Zeichen stellt ein Symbol für einen Gegenstand oder einen Sachverhalt in der vom Sprecher erfahrenen Welt dar. Die interpersonelle Metafunktion geht darauf ein, dass semiotische Zeichensysteme kommunikativ wirksam sind, wenn sie soziale Relationen zwischen ZeichenproduzentIn- und RezipientIn herstellen. Die textuelle Metafunktion sorgt dafür, dass die Kommunikationsbeiträge, sowohl formal als auch inhaltlich kohärent organisiert und gestaltet sind.

Laut Kress/van Leeuwen hat das Design außerdem drei bedeutungsschaffende Potentiale, um seine gestalterische Funktion zu erfüllen. Das Design ist dazu in der Lage, Informationen auszudrücken, Elemente hervorzuheben (*salience*) und Elemente zu kombinieren (*framing*) (vgl. Kress/van Leeuwen 1996: 181ff.). RezipientInnen eines multimodalen Kommunikationsangebotes können selbst entscheiden, wie sie eine Äußerung lesen und bewerten. Kress spricht in diesem Zusammenhang vom Prinzip des „reading as design“, welches postuliert, dass die Interessen und die Einstellungen der LeserInnen bestimmen, wie das Kommunikationsangebot als Ganzes wahrgenommen und in welcher Reihenfolge die unterschiedlichen Modi rezipiert werden (vgl. Kress 2010: 175).

⁹ Halliday (2004: 29-31) identifiziert in seinem Werk die Grundfunktionen der Sprache, sogenannte "metafunctions" oder "modes of meaning".

1.2.4 Multimodalität in der Translationswissenschaft

Da die Multimodalität heutzutage omnipräsent in der heutigen Gesellschaft ist und einen großen Einfluss auf die semiotische Zusammensetzung hat, führe ich kurz aus, wie diese in der Translationswissenschaft konzeptualisiert wird. Um ein multimodales Konstrukt zu verstehen, müssen TranslatorInnen in der Lage sein, die verschiedenen sinnstiftenden Ressourcen zu identifizieren bzw. die verbalen und nonverbalen Verbindungen im Ausgangstext zu erkennen und für die RezipientInnen aufzubereiten. Die Multimodalität hat die traditionelle Semiotik abgelöst und auch in der Translationswissenschaft hat das Konzept den semiotischen Zeichenbegriff verdrängt (vgl. Kaindl: 2020: 49). Seit dem Werk von Kress/van Leeuwen (2001) wird die Multimodalität als neues Konzept angesehen, um die semiotische Zusammensetzung von Texten zu verstehen, wobei zu betonen ist, dass die soziale Verwendung von Modi und deren funktionalen Verschränkung bereits in den 1970er Jahren in der Semiotik unter dem Stichwort der Multimedialität thematisiert wurde (vgl. Kaindl 2020: 50). Die Translationswissenschaft war ursprünglich rein sprachzentriert und konzentrierte sich ausschließlich auf den Bedeutungstransfer von einer in die andere Sprache. Durch das Aufkommen der Textlinguistik widmete man sich überwiegend pragmatischen Aspekten und durch das Werk von Bassnett und Lefevere (1990) wurde die kulturelle und soziale Dimension von Übersetzungen ins Zentrum des Interesses gerückt (vgl. Kaindl 2020: 53). Eine monomodale Betrachtung von Texten ist heutzutage nicht mehr zeitgemäß, stattdessen müssen die verschiedenen Modi und deren Zusammensetzung bei der Bedeutungsherstellung analysiert werden sowie ihr mediales Umfeld. Den Anteil, den nonverbale Zeichen für den Übersetzungsprozess leisten, wurde primär von der Semiotik geprägt, welche von Jakobson (2012/1959) in die Translationswissenschaft eingeführt und von Toury (1986) und Eco (2001) umformuliert wurde (vgl. Pérez-González 2014: 126f.).

Die Translationswissenschaft hat die Multimodalität als relevantes Thema anerkannt und sie zum Zentrum einiger Untersuchungen gemacht (Kaindl 2013; Pérez-González 2014), wobei die Multimodalitätsforschung von einem antiquierten Übersetzungsbegriff ausgeht und neue Theorien aus der Translationswissenschaft nur selten berücksichtigt (vgl. Kaindl 2020: 64). Beide Forschungszweige setzten sich mit Texten aus einer medialen, modalen und generischen Perspektive auseinander, sehen Transformation und Relationalität als wesentliche Elemente ihres Untersuchungsgegenstandes an und betten dieses in ein soziales und kulturelles Umfeld ein, was wiederum eine gute Grundlage für eine verstärkte interdisziplinäre Vernetzung¹⁰

¹⁰ Van Doorslaer und Raw (2016) führen den Austausch zwischen den beiden Disziplinen voran und beschäftigen sich mit deren Gemeinsamkeiten und Unterschieden.

darstellt (vgl. Kaindl 2020: 64). Von einer Diskussion bzw. einer engeren Zusammenarbeit könnten beide Disziplinen profitieren. Auch Pérez-González (2014: 121) geht auf die Interaktion der semiotischen Ressourcen ein, betont die Rolle der Wahrnehmungshermeneutik und konzentriert sich vor allem auf audiovisuelle Medien wie Videospiele, Theaterstücke und Filme. Pérez-González stellt in seinem Werk einige Forschungsarbeiten vor, die sich mit multimodalen Aspekten beschäftigen: Celotti (2008) untersucht die Interaktion der Modi in Comics, Adab und Valdés (2004) setzen sich mit Werbung auseinander, Chaume (2004) beschäftigt sich mit der Interaktion zwischen verbalen, para- und nonverbalen Zeichen in der Filmübersetzung und Chuang (2006) mit der Zusammensetzung der semiotischen Modi beim Untertiteln.

TranslatorInnen sollten ihr multimodales Bewusstsein (*multimodal awareness*) schärfen, um die unterschiedlichen Modi identifizieren zu können, ihre Bedeutung und Funktion zu verstehen und deren Verbindungen bei der Bedeutungserstellung zu erkennen (vgl. Kaindl 2020: 65). Kaindl schlussfolgert berechtigterweise, dass Translation eine multimodale Praxis und translatorisches Agieren ein semiotischer Akt ist, der sich aus verschiedenen Modi zusammensetzt (vgl. Kaindl 2020: 65).

1.3 Zusammenfassende Betrachtung der beiden verknüpften Ansätze

In der Videospielbranche sind viele MitarbeiterInnen an der Fertigstellung eines Produktes beteiligt und haben je spezifische Rollen. Neben SpielentwicklerInnen, SpieldesignerInnen, SpielerInnen, LinguistInnen und QualitätsanalystInnen, sind auch Videospielübersetzer am Entwicklungsprozess eines Spiels involviert. Sie müssen zusammenarbeiten und sich gegenseitig unterstützen, um an ihr Ziel zu gelangen und die meist kurzen Deadlines einzuhalten. Durch das „*simultaneous shipment*“, die zeitgleiche Veröffentlichung von lokalisierten Versionen eines Produkts, müssen VideospielübersetzerInnen außerdem unter enormen Zeitdruck arbeiten. Die interprofessionelle Kooperation zwischen den Handelnden nimmt auch in Holz-Mäntäris handlungsorientiertem Ansatz eine zentrale Rolle ein und kann auf die Arbeitsteilung in der Videospielbranche übertragen werden. Holz-Mäntäri folgt mit ihrer Theorie den Anspruch das reale Tätigkeitsfeld der professionellen ÜbersetzerInnen zu skizzieren. Bei ihren Ausführungen handelt es sich um einen praktischen Beschreibungsversuch des translatorischen Handelns in einer idealen Arbeitsumgebung, in der jedeR AktantIn seine/ihre eigne Rolle inne hat. Sie stellt den Skopos bzw. die Funktion, den Zweck der Translation ins Zentrum ihrer Überlegungen und sieht den Translationsprozess als eine Expertenhandlung an. ÜbersetzerInnen sollten sich im Arbeitsprozess daran orientieren, zu welchem Zweck die Übersetzung benötigt wird. Nur wenn sich ÜbersetzerInnen über den Skopos der Gesamthandlung bewusst sind, sind sie in der Lage, adäquate Translationsentscheidungen zu treffen und ein optimales Translat zu erstellen. Die Theorie

vom Translatorischem Handeln ist auf audiovisuelle Texte anwendbar und lässt sich auch auf die Übersetzung von Videospielen übertragen.

Mit ihrer Theorie will sie ein Kooperationsmuster für translatorisches Handeln schaffen, sowie dem Berufstand und den Tätigkeiten von TranslatorInnen einen professionellen Rahmen geben und dazu beitragen, eine berufliche Disziplin mit den dazugehörigen Ermächtigungen und Verantwortungen zu etablieren. Die Theorie betont die Professionalität der TranslatorInnen und trägt daher entscheidend zum Berufsbild der ÜbersetzerInnen und DolmetscherInnen bei. Das Ziel der Translationstheorie ist es, das translatorische Handeln erklärbar und nachvollziehbar, sowie die translatorische Kompetenz sichtbarer zu machen. Genau wie die Theorie von Holz-Mänttäri, in der das translatorische Handeln der ÜbersetzerInnen erklärt, die translatorischen Kompetenzen sichtbar- und greifbar gemacht werden, möchte ich die spezifischen Kompetenzen, die VideospielübersetzerInnen benötigen, aufdecken und analysieren. Holz-Mänttäris Arbeit liefert TranslatorInnen einen Entscheidungsrahmen und schafft Bewusstsein für den Beruf der TranslatorInnen und die vielfältigen Kompetenzen, die diese beherrschen müssen.

Bei der Herstellung von Designtexten verweist Holz-Mänttäri explizit auf deren multimodalen Charakter und bezeichnet sie als „Botschaftsträger-im-Verbund“ (1984: 76). Der Verbundcharakter der verschiedenen Modi entspricht genau der funktionalen Verschränkung, wie sie von Kress/van Leeuwen (2001) behandelt wird (vgl. Kaindl 2016: 124). Dies bringt mich wiederum zur Theorie von Kress (2010), denn in der sozialsemiotischen Theorie der Multimodalität müssen die verschiedenen semiotischen Modi ebenfalls zusammenarbeiten bzw. kooperieren, um Bedeutung zu erzeugen. Ähnlich wie in der multimodalen Theorie von Kress (2010) und Kress/van Leeuwen (2001), in der Menschen in der Textproduktion eine essentielle Rolle einnehmen, betrachtet Holz-Mänttäri Translation als eine Handlung, in der verschiedene AktantInnen an der Herstellung von Texten beteiligt sind (vgl. Kaindl 2016: 123).

In der Sozialsemiotik wird die Sprache zwangsläufig aus einer zentralen Position im analytischen Rahmen verdrängt. Sie verliert ihren privilegierten Status als primäres Mittel der Bedeutungserstellung und wird lediglich zu einer von vielen möglichen Arten der Bedeutungserstellung und -vermittlung. TranslatorInnen müssen sich der semiotischen Komplexität eines audiovisuellen Textes bewusst sein, denn ein multimodaler erhält Text seine Gesamtbedeutung erst durch das Zusammenwirken aller bedeutungstragenden Ebenen bzw. aller semiotischen Modi (vgl. Remael 2010: 13). Die Theorie von Kress, welche postuliert, dass die verschiedenen semiotischen Modi zusammenarbeiten bzw. kooperieren müssen, um Bedeutung zu erzeugen, kann auf die Arbeitsweise der VideospielübersetzerInnen übertragen werden. VideospielübersetzerInnen müssen sich nämlich, neben den sprachlichen Elementen, mit Modi wie Bildern, Videos, Design (Layout), Typographie, Gestik, Mimik, Farben, Tönen,

und Filmen auskennen und diese zu einer kohärenten semiotischen Entität formen. Bei der Übersetzungsarbeit in verschiedene Sprachen müssen sie multimodal geschult sein, die sozialen Konventionen des jeweiligen Kulturkreises kennen und Anpassungen vornehmen. Manche gewalttätigen oder fremdenfeindliche Inhalte werden je nach Kultur zensiert oder gar ganz ausgelassen.

Die Kommunikation wird von der Sozialsemiotik als ein Phänomen beschrieben, das in soziale Umgebungen und Praktiken eingebettet ist und selbst eine Art sozialen Handelns darstellt (vgl. Kress 2010: 34). Das Umfeld, die Interessen und die Einstellungen der KommunikantInnen oder einer sozialen Gruppe wirken sich auf die benutzten Kommunikationspraktiken- und Ressourcen sowie auf den Einsatz von technologischen Tools aus. Die Sozialsemiotik versteht und untersucht die Bedeutungsbildung und- rezeption als soziale Realität. Die Verwendung und das Zusammenspiel der verschiedenen semiotischen Ressourcen bei der Sinnkonstitution wird beschrieben und analysiert.

Außerdem spielt das Design sowohl bei Kress als auch bei Holz-Mänttäri eine zentrale Rolle, denn neben der textuellen Organisation multimodaler Kommunikationsbeiträge, ist dieses für die Gestaltung der multimodalen Äußerungen verantwortlich. Das Design bestimmt welche Modi, in welcher Gewichtung, zu welchem Zweck, in welcher Kombination und für welche Rezipientengruppe bei der Bedeutungserstellung zusammenwirken (vgl. Kress 2010: 132). Unter dem Design versteht man also die verschiedenen Gestaltungspraktiken, die benutzt werden, um die Verbindung zwischen Ausdrucks- und Inhaltsebene zu schaffen. Die spezifischen Interessen, Praktiken und Einstellungen der Individuen sowie ihr soziales Umfeld, haben Einfluss auf den Gestaltungsprozess und die Organisation der verschiedenen Modi bei der Bedeutungserstellung. Wenn man das Design eines Kommunikationsbeitrages untersucht, erhält man also gleichzeitig Informationen über soziale Praktiken und Positionen der jeweiligen KommunikantInnen. Kress geht davon aus, dass Zeichen keine festen Bedeutungen, sondern lediglich Bedeutungspotenziale haben, auf deren Grundlage in aktuellen Kommunikationssituationen jeweils konkrete Bedeutungen ausgehandelt werden. Die Zeichen werden in einem spezifischen Umfeld hergestellt und von den Bedürfnissen der ZeichenmacherIn geprägt. Die Art und Weise, wie Menschen bestimmte Modi benutzen, um Zeichen herzustellen, gibt uns Aufschlüsse über deren gegenwärtigen sozialen Zustände und Einstellungen.

2. Kompetenzmodelle in der Translationswissenschaft

Die beiden Subdisziplinen der Translationswissenschaft, die Translationsprozessforschung und die kognitive Translationswissenschaft, setzen sich mit den Kompetenzen und kognitiven Anforderungen von TranslatorInnen auseinander. Die Translationsprozessforschung macht es sich zur Aufgabe, den Translationsprozess empirisch zu untersuchen und zu beschreiben. Sie versucht Verhaltensmuster zu identifizieren und dadurch Schlussfolgerungen auf mentale Prozesse während des Übersetzens zu ziehen. Folgende Fragen stehen im Fokus der Untersuchungen: *Was denken Übersetzer, wenn sie übersetzen?* oder *Wie läuft der Entscheidungsprozess für eine Übersetzungsmöglichkeit im Gehirn ab?* und *Gehen Anfänger und Laien anders vor bzw. ist ihr Denkprozess ein anderer?* Die Beantwortung dieser Fragen könnte zu einer Optimierung der Übersetzungsprozesse führen und die Ausbildungsstandards in der Übersetzungsausbildung verbessern.

In der Translationswissenschaft gingen ForscherInnen lange davon aus, dass die mentalen Prozesse, die während des Übersetzungsprozesses im Gehirn der ÜbersetzerInnen ablaufen, nicht genau messbar sind. Man sprach in diesem Zusammenhang von einer *black box*, die nicht geöffnet werden kann und in welcher alle mentalen Prozesse ablaufen. Es gab also keine geeignete und zuverlässige Methode, um die kognitiven Prozesse zu messen und zu analysieren. In den 1980er Jahren schufen die Psychologen Ericsson und Simon mit ihrem Werk *Protocol Analysis: Verbal Reports as Data* (1993) die Grundlage für den systematischen Gebrauch von verbalen Daten. Ihre Methode war die Introspektion, also eine Art Selbstbeobachtung des eigenen Verhaltens und des eigens Erlebten, bei der ÜbersetzerInnen aufzuschreiben, was sie denken und empfinden. Mittlerweile gibt es aber einige Datenerhebungsverfahren, die es möglich machen ins gedankliche Innenleben der TranslatorInnen einzutauchen, wie das Laute Denken (*think aloud protocol*), das Laute Mitsprechen, das Schreib-Logging sowie das Screen-Recording und Augenbewegungsmessungen (*eye-tracking*). Krings (2005: 344) führt näher aus, dass die Prozessforschung einen Beitrag zur Beantwortung von menschlichen Sprachverarbeitungsprozessen leistet, die Komplexität der Übersetzungstätigkeit unterstreicht und wichtige Erkenntnisse über den Erwerb von Übersetzungskompetenzen liefert. Durch die Beobachtung von Ablaufprozessen und mentalen Prozessen, die während des Übersetzens stattfinden, können Rückschlüsse auf die verschiedenen zu beherrschenden Kompetenzen von ÜbersetzerInnen gezogen und aktualisierte Kompetenzmodelle erstellt werden. Diese Erkenntnisse ermöglichen es, den Ausbildungsstätten wiederum ihre Ausbildungsmethoden zu überarbeiten und an die Anforderungen des Marktes anzupassen.

In der Folge gehe ich auf den Begriff der Kompetenz ein und stelle den EMT-Kompetenzrahmen sowie die zentralen und aktuellsten Kompetenzmodelle¹¹ von Risku (1998), Göpferich (2009) und PACTE (2003) vor. Außerdem wird der Ausbildungs- und Kompetenzansatz von Kiraly (2000) näher beleuchtet. Er konzentriert sich in seinem Werk vor allem auf die Vermittlung von Kompetenzen und darauf, dass das Lernen ein sozialkonstruktivistischer Prozess ist und Bedeutungen in sozialen Interaktionen transformiert und konstruiert werden (vgl. Kiraly 2000: 23). Es wird geklärt, ob die interprofessionelle Kooperation bzw. das Arbeiten im Verbund, das von Holz-Mänttäri als essentiell eingestuft wurde, auch in die Kompetenzmodelle integriert wurde und ob die multimodale Dimension, die Kress/van Leeuwen eingehend untersucht haben, in den Kompetenzmodellen berücksichtigt wird.

2.1 Zum Begriff der Kompetenz

Der Begriff der Kompetenz wurde bereits von vielen Disziplinen, wie der Linguistik, der kognitiven Psychologie und der Pädagogik behandelt. Seit den 90er Jahren beschäftigen sich TranslationswissenschaftlerInnen zunehmend mit der Übersetzungskompetenz oder mit anderen geläufigen Begriffen, die häufig als Synonyme verwendet werden, wie *translation ability*, *translation skills*, *translational competence*, *translator's competence*, *translation expertise*. Shreve (2006) und Muñoz Martín (2014) vermeiden den Begriff der Kompetenz und ersetzen ihn durch den Begriff der Expertise. Jääskeläinen fragt sich, ob berufstätige ÜbersetzerInnen überhaupt als ExpertInnen bezeichnet werden können, denn ihre Untersuchungen ergaben, dass deren Übersetzungen teils niedrige Qualität aufwiesen (vgl. Jääskeläinen 2010: 213). Risku (2016: 44) unterstreicht, dass man in der Übersetzungswissenschaft eher von „Kompetenzen“ und „Expertise“ spricht, während in der Dolmetschswissenschaft mehr von „skills“ gesprochen wird. Die Expertise kann man als nie endenden Prozess betrachten, der sich im Laufe des Lebens ständig durch Erfahrungen im theoretischen und praktischen Bereich verändert und weiterentwickelt. Da die Übersetzungskompetenz eine komplexe Tätigkeit darstellt, ein breit gefächertes Wissen verlangt und in verschiedene Teilkompetenzen eingeteilt werden kann, ist es schwierig diese zu definieren (vgl. Hurtado Albir 2010: 56).

Bell (1991: 43) definiert die Übersetzungskompetenz als „knowledge and skills the translator must possess in order to carry out its [the translation process]“. Er definiert die Übersetzungskompetenz als das Wissen und die Fähigkeiten, die ÜbersetzerInnen beherrschen

¹¹ Nähere Ausführungen zu den Kompetenzmodellen von PACTE (2003), Risku (1998) und Göpferich (2009) gibt es bei Kadrić/Kaindl (2016). Mit Beschreibungen und Modellen der Translationskompetenz beschäftigen sich auch Höning/Kußmaul (1991) und Pym (2003).

müssen, um einen Übersetzungsprozess adäquat ausführen zu können und stellt die strategische Kompetenz als die Wichtigste heraus.

Aus Sicht der Expertiseforschung definiert Shreve den Begriff, als die Fähigkeit eines Individuums, mehrere übersetzungsrelevante kognitive Ressourcen zu nutzen, um einen Übersetzungsauftrag zu erfüllen (vgl. Shreve 2006: 28). Dabei wird die Kompetenz durch Weiterbildung und Erfahrungen immer weiter geformt.

Risku und Schlager sprechen im Kontext der Expertise¹² von einem multidimensionalen Konstrukt, bei dem folgende Aspekte als konstitutiv angesehen werden: die Quantität, Qualität und Exaktheit der gespeicherten Daten, die Fähigkeit zur Texterstellung, die Fähigkeit mit anderen Personen zu kooperieren sowie die passende Auswahl und der adäquate Umgang mit Tools für die Bewältigung von Übersetzungsproblemen (vgl. Risku/Schlager 2021: 25). Die Expertise ist sozial konstruiert und wird in der Interaktion mit anderen TranslatorInnen weiterentwickelt, wobei kognitive Aspekte allmählich durch das Lernen und Erfahrungen erworben werden. Schlager und Risku haben Interviews zur Expertise durchgeführt und herausgefunden, dass ÜbersetzerInnen und DolmetscherInnen bei der Konzeptualisierung der Expertise vor allem großen Wert auf den Kontext sowie auf Makroprozesse legen und Aspekte, wie Effizienz, Zuverlässigkeit, Anpassungsfähigkeit, Kommunikation und Kooperation eine wichtige Rolle spielen (vgl. Risku/Schlager 2021: 26).

2.2 Das Kompetenzmodell von Hanna Risku (1998)

Das Kompetenzmodell von Risku beschreibt die kognitiven und mentalen Prozesse, die während des Übersetzens stattfinden und kombinieren diese mit der sozialen Realität der TranslatorInnen, also mit deren sozialen Kompetenzen und deren Expertise die Übersetzungssituation adäquat zu meistern. Die Modelle thematisieren nicht nur was in den Köpfen der ÜbersetzerInnen abläuft, sondern zeigen, wie „[...] sie im Kontext einer Situation und einer Gesellschaft handeln“ (Risku 1998: 11). Das Modell Riskus, welches in der Folge näher dargestellt wird, ähnelt den Modellvorstellungen der PACTE-Gruppe, welche im Anschluss dargestellt werden, und ist durchaus mit diesen vereinbar (vgl. Göpferich 2008: 159). Risku unterscheidet zwischen dem Laienübersetzen als „Signaltransport im Sinne von Übernahme und Wiederholung“ und dem professionellen Übersetzen oder dem ExpertInnenübersetzen als „Sinnkonstruktion im Sinne von Produktion bzw. Transformation (Risku 1998: 244). Risku postuliert, dass Laien und Laiinnen sich lediglich mit der textuellen Ebene auseinandersetzen, eher unreflektiert und ohne Strategie vorgehen, wobei die professionellen ÜbersetzerInnen strategisch (Makrostrategiebildung) sowie reflektiert handeln

¹² Risku und Schlager stellen drei Ansätze vor, welche die Expertise jeweils anders konzeptualisieren. Sie unterscheiden zwischen „empirical-positivist approach“, „hermeneutic-constructivist approach“ und „pragmatic-cooperative approach“.

und ihr vorhandenes Expertenwissen bewusst einsetzen und es ständig weiterentwickeln. Das Modell besteht aus vier Anforderungsgruppen, welche den Unterschied zwischen Laien/Laiinnen und professionell ausgebildeten ÜbersetzerInnen darstellen sollen. In Riskus Modell stehen folgende vier „Anforderungsgruppen“ im Zentrum, die anschließend näher ausgeführt werden: „Makrostrategiebildung“, „Informationsintegration“, „Maßnahmenplanung und Entscheidung“, „Selbstorganisation“ (Risku 1998: 244).

Unter der Makrostrategiebildung versteht Risku die Strategien und Methoden, die ÜbersetzerInnen entwickeln, um ein translatorisches Ziel festzulegen und zu erreichen. Die Makrostrategie ergibt sich weder aus den objektiven Merkmalen des Ausgangsmaterials, noch wird sie aus aufschlussreichen Informationen aus einem Auftrag übernommen, sondern sie wird aktiv bzw. interaktiv zwischen Umwelt und dem kognitiven System gebildet (vgl. Risku 1998: 248). LaienübersetzerInnen arbeiten, wie schon vorher beschrieben, ohne die Bildung einer Makrostrategie¹³, um ihr Ziel zu erreichen. Sie folgen dem Muster des sogenannten „Elementtransports“: sie übersetzen also Element für Element, ohne den Kontext mit einzubeziehen und verbleiben auf der sprach- und bedeutungsbezogenen Ebene (vgl. Risku 1998: 245).

Der Aspekt der Informationsintegration bezieht sich auf Rechercheprozesse und den Umgang mit konventionellen und elektronischen Hilfsmitteln und Werkzeugen. Dabei orientieren sich professionelle ÜbersetzerInnen bei der Informationsintegration an ihrer im Laufe des Übersetzungsprozesses gebildeten Makrostrategie. Sie ergänzen die Resultate ihrer Assoziationen mit weiterer Reflexion und bilden „[...] mehrdimensionale hypothetische Repräsentationen der Auftrags-, Ziel- und Ausgangssituation (inkl. Texte), deren Entwicklung ständig reflektiert und evaluiert wird“ (Risku 1998: 250). Die gerade genannten Repräsentationen steuern dann die Recherchearbeit sowie die Informationsintegration. LaienübersetzerInnen hingegen arbeiten ohne Makrostrategie und orientieren sich vor allem an den Textelementen der Ausgangssprache. Sie identifizieren „interlinguale Assoziationen“ zwischen Elementen des Ausgangs- und Zieltextes sowie „interlinguale Propositionen“ mittels derer dann weitere Zieltextelemente assoziiert werden können (Risku 1998: 250).

Die Maßnahmenplanung und Entscheidung betrifft unter anderem die Erfüllung von Teilaufgaben und das Fällen konkreter Teilentscheidungen. Das Verhalten der LaienübersetzerInnen zeichnet sich durch mangelnde Reflexion und die Verwendung von Mikrostrategien aus: vor allem die Automatisierung ist hier als typisches Merkmal laienhaften Verhaltens zu nennen (vgl. Risku 1998: 253). Sie verfallen meist in bestimmte Muster und

¹³ Der Begriff der Makrostrategie ist bei Risku (1998) durchaus im Sinne Hönigs (1995) zu verstehen. Es handelt sich um Problemlösungsstrategien, die ÜbersetzerInnen entwickeln, um ein translatorisches Ziel zu erreichen. Dabei sind die einzelnen übersetzerischen Mikrostrategien an eine Makrostrategie gebunden (vgl. Hönig 1995: 55).

orientieren sich an expliziten Regeln und an Faustregeln, welche die Selektion der Elemente des Zieltextes anhand ihrer Relation zum Ausgangstext festlegen (vgl. Risku 1998: 253). Kompetente ÜbersetzerInnen hingegen reflektieren ihre Entscheidungen und orientieren sich an der von ihnen entwickelten Makrostrategie. Es werden „mehrdimensionale Strategiekombinationen“ gebildet, die dann je nach Translationsfall modifiziert und aktualisiert werden: hierbei handelt es sich um „textproduktionsbezogene Handlungskonzepte“, wie Textproduktionsschemata (Risku 1998: 255). Eine weitere Aufgabe der ÜbersetzerInnen besteht darin, das Material der Ausgangssituation nutzbringend zu verwenden, denn aus den sich herausgebildeten Methodenhierarchien- und Kombinationen können adäquate Strategien entwickelt werden (vgl. Risku 1998: 255).

Unter der Selbstorganisation versteht Risku die kritische Reflexion und Bewertung der eigenen Rolle, Fähigkeiten und Aufgaben sowie der Rolle und Fähigkeiten der anderen beteiligten KommunikantInnen. Durch ständige Evaluierung dieser genannten Elemente, bilden sich Modelle des Übersetzens heraus, die Kenntnisse von ÜbersetzerInnen entwickeln sich weiter und sie werden sich der Komplexität der an sie gestellten Anforderungen bewusst (vgl. Risku 1998: 258). Da professionelle ÜbersetzerInnen bereits Erfahrungen mit Translationsprozessen gemacht haben, können sie eventuell passende „Rollenmodelle und Ko-Organisationsmodelle“ vorschlagen und so das „Selbstmanagement“ sowie die „fallspezifische Ko-Organisation“ unter den ProjektpartnerInnen erleichtern (Risku 1998: 258). Risku betont, dass professionelle ÜbersetzerInnen in der Lage sein müssen kooperativ zu handeln und ihre eigene Rolle stets an dynamische Ereignisse anpassen, sowie ihren Standpunkt kommunizieren müssen. Mit dem Begriff der Selbstorganisation bezeichnet Risku die komplizierte Entstehung von Systemen, in welchen rekursive Komponenten interagieren und ein neues rekursives System schaffen (vgl. Risku 1998: 228). LaienübersetzerInnen haben das vorherrschende Leitbild des Übersetzens als reine „Wiedergabe mit Codewechsel“, und das von ÜbersetzerInnen als reine ReproduziererInnen übernommen (Risku 1998: 258). LaienübersetzerInnen übertragen meist das, was im Ausgangstext steht, inhaltlich und stilistisch eins zu eins in die Zielsprache. Sie wissen meist nicht, wie sie die Situation steuern müssen, wer die Verantwortungs- und Entscheidungsmacht hat bzw. an wen sie diese übergeben sollen und wie sie sich selbst während des Übersetzungsprozesses organisieren sollen.

2.3 Die Modelle der PACTE-Gruppe

Die Forschungsgruppe PACTE (*Process in the Acquisition of Translation Competence and Evaluation*) arbeitet unter der Leitung von Hurtado Albir an einem Modell für die Übersetzungskompetenz an der Universitat Autònoma de Barcelona. Die PACTE-Gruppe möchte durch die Untersuchung des Übersetzungsprozesses und der Übersetzungskompetenz neue Erkenntnisse über die psycholinguistischen Abläufe gewinnen, diese in der

Übersetzungsdidaktik umsetzen und auf die Eigenheiten des Übersetzungsvorgangs aufmerksam machen (vgl. PACTE 2007: 327). Die Forschungsgruppe möchte herausfinden, wie TranslationstudentInnen ihre Kompetenzen bei der Übersetzung erwerben und dadurch idealere Lehrmethoden entwickeln und Bewertungsmethoden verbessern. Die Untersuchung des Erwerbs von Translationskompetenz richtet sich dabei an ÜbersetzerInnen und nicht an DolmetscherInnen. Nachdem die kognitiven und mentalen Prozesse beim Übersetzungsprozess empirisch untersucht wurden, wurde das Modell im Jahr 1998 publiziert und in der Folge stets weiterentwickelt, so dass 2003 ein umfassenderes Modell vorgestellt wurde. Ich stelle zuerst das erste Modell aus dem Jahr 1998 vor und vergleiche dieses mit der späteren aktualisierten Version von 2003.

2.3.1 Das Modell von 1998

Das erste Modell der PACTE-Gruppe besteht aus sechs zusammenhängenden, interagierenden und hierarchisch geordneten Subkompetenzen, die in der Folge kurz vorgestellt werden. Unter der Kommunikationskompetenz versteht man das nötige Wissen und die kommunikativen und soziolinguistischen Fähigkeiten, die für linguistische Kommunikation benötigt werden. Die außersprachliche Subkompetenz, die „*extralinguistic competence*“ beinhaltet allgemeines Weltwissen, bereichsspezifisches Wissen, Wissen über Sprachkulturen, enzyklopädisches Wissen sowie Kenntnisse über Übersetzung und deren Prozesse. Die instrumentelle Subkompetenz besteht aus dem Wissen und den Fähigkeiten, die ÜbersetzerInnen in der professionellen Praxis benötigen. ÜbersetzerInnen sollten wissen, welche Quellen beim Übersetzungsprozess herangezogen werden können, wie neue Technologien und Tools eingesetzt werden und wie sie sich professionell verhalten, insbesondere im Umgang mit KundInnen. Die psychophysiologische Kompetenz wird definiert als die Fähigkeit, psychomotorische und kognitive Ressourcen aller Art zu nutzen. Die psychomotorischen Fähigkeiten, die beim Lesen und Schreiben zum Einsatz kommen, wurden als die Wichtigsten angesehen, zusammen mit den kognitiven Komponenten wie Gedächtnis, Aufmerksamkeitsspanne, Kreativität, Selbstvertrauen, kritischer Geist und logisches Denken (vgl. Hurtado Albir 2017: 36). Im ersten Modell wird die Transferkompetenz als die Zentralste Kompetenz herausgestellt, da sie alle anderen Kompetenzen in sich vereint. Mit der Transferkompetenz wird die Fähigkeit beschrieben, den Ausgangstext zu verstehen und diesen in der Zielsprache unter Berücksichtigung der Funktion der Übersetzung und der Merkmale des Empfängers wiederzugeben. Die Transferkompetenz umfasst die Fähigkeit außersprachliches Wissen zu analysieren und zu aktivieren, um den Sinn eines Textes zu verstehen sowie die Verstehenskompetenz und die Fähigkeit der Deverbalisierung und der Reformulation (vgl. Hurtado Albir 2017: 37). Außerdem sollten ÜbersetzerInnen dazu in der Lage sein, ein Projekt zu organisieren, zu leiten und durchzuführen. Unter der strategischen Kompetenz versteht man die verbalen und nonverbalen Verfahren, die zur Lösung von Problemen während des

Übersetzungsprozesses eingesetzt werden. Hierzu gehören die Unterscheidung zwischen Haupt- und Nebengedanken, das Herstellen begrifflicher Zusammenhänge, die Suche nach Informationen, das Paraphrasieren, die Rückübersetzung sowie das laute Übersetzen (vgl. Hurtado Albir 2017: 37). Der Transferkompetenz und der strategischen Kompetenz wurden vorherrschende Rollen in der Wechselbeziehung zwischen den Kompetenzen zugesprochen: alle anderen Subkompetenzen sind der Transferkompetenz untergeordnet, wobei die strategische Kompetenz alle übrigen Kompetenzen aktiviert, überwacht und eingreift, wenn Übersetzungsprobleme erkannt werden und Entscheidungen sowie Problemlösungsmöglichkeiten getroffen werden müssen (vgl. Hurtado Albir 2017: 38). Die strategische Kompetenz ist also für die Steuerung und Planung des Übersetzungsprozesses und für die Entwicklung des Übersetzungsprojektes verantwortlich.

2.3.2 Das Modell von 2003

Translation competence is the underlying system of knowledge needed to translate. It includes declarative and procedural knowledge, but the procedural knowledge is predominant. It consists of the ability to carry out the transfer process from the comprehension of the source text to the re-expression of the target text, taking into account the purpose of the translation and the characteristics of the target text readers. It is made up of five sub-competencies [...] and it activates a series of psycho-physiological mechanisms. (PACTE 2003:58)

Unter der Translationskompetenz versteht die PACTE-Gruppe das Wissen, das man braucht um zu übersetzen: sie unterscheidet zwischen dem deklarativen Wissen (*knowing what*), also dem Sachwissen und dem prozeduralen Wissen (*knowing how*), also dem praktisch nutzbaren Handlungswissen. Das im Jahre 2003 aktualisierte und überarbeitete Kompetenzmodell umfasst nur mehr fünf Teilkompetenzen: die zweisprachige Subkompetenz, die außersprachliche Subkompetenz, die Subkompetenz zur Übersetzungskonzeption, die instrumentelle Subkompetenz und die strategische Subkompetenz. Außerdem gibt es noch psychophysiologischen Komponenten, die während des Übersetzungsprozesses aktiviert werden: hierzu zählen Elemente wie Gedächtnis, Wahrnehmung, Aufmerksamkeit, Motivation, Kritikfähigkeit und Wahrnehmung (vgl. PACTE 2007: 332). Aus dem Modell ist abzulesen, dass die psychophysiologische Komponente nicht zu den Teilkompetenzen zählt und sich auf einer anderen Ebene befindet. Dies ist darauf zurückzuführen, dass diese Komponente nicht nur für die Translation, sondern für jede Art des Expertenwissens ein essentieller Bestandteil ist (vgl. PACTE 2003: 91). Das von PACTE entworfene, holistische Modell betrachtet „[...] die Übersetzungskompetenz als das den für die Übersetzung notwendigen Kenntnissen zugrunde liegende System [...]“ (vgl. PACTE 2007: 331). Sie identifizieren außerdem spezifische Merkmale, die der Übersetzungskompetenz zugeordnet werden können: bei der Übersetzungskompetenz handelt es sich vor allem um operatives Wissen sowie um Expertenwissen, das nicht jede bilinguale Person beherrscht (vgl. PACTE 2007: 331). Die

Übersetzungskompetenz besteht also aus fünf interagierenden Teilkompetenzen, wobei die strategische Teilkompetenz im Fokus steht.

2.4 Götferichs Kompetenzmodell

Götferich hat sich mit den beiden Modellen der PACTE-Gruppe (PACTE 1998 und 2003) beschäftigt und im Anschluss ihr eigenes Translationskompetenzmodell entwickelt. Dieses prozessorientierte Modell gilt als das aktuellste innerhalb der Translationswissenschaft und legt den Grundstein für die Longitudinalstudie *TransComp* zur Entwicklung translatorischer Kompetenz (Götferich 2008: 155). Götferich unterscheidet zwischen fünf Teilkompetenzen, deren Zentrum die strategische Kompetenz bildet. Außerdem legt sie drei Faktoren fest, die den Einsatz und die Koordinierung bzw. Steuerung der Teilkompetenzen beeinflusst: Übersetzungsauftrag und Übersetzungsnormen, übersetzerisches Selbstbild und Berufsethos sowie die psycho-physische Disposition des Übersetzers (Ehrgeiz, Ausdauer, Selbstbewusstsein) (vgl. Götferich 2008: 156f.). In der Folge werde ich kurz auf die Teilkompetenzen und die Faktoren eingehen, welche die anderen Teilkompetenzen steuern sollen.

Die kommunikative Kompetenz in mindestens zwei Sprachen deckt sich mit der zweisprachigen Subkompetenz der PACTE-Gruppe und setzt sich aus lexikalischem, pragmatischem, grammatischem und kulturellem Wissen zusammen. Beim Verstehen des Ausgangstextes ist vor allem die rezeptive Kompetenz aktiv, wobei die produktive Kompetenz in der Zielsprache im Fokus steht und die Qualität des Translates bestimmt (vgl. Götferich 2008: 156).

Unter der Sach- und Fachkompetenz (*domain competence*) versteht man das allgemeine Wissen und die fachspezifischen Kenntnisse, die TranslatorInnen beherrschen müssen, um den Ausgangstext zu verstehen und den Zieltext anfertigen zu können. TranslatorInnen müssen sich zunehmend spezifizieren, da die Menge an zu übersetzendem Material immer größer wird und breiter gefächert ist. Sollten sie nicht über das benötigte Wissen verfügen, müssen sie externe Informationsquellen heranziehen, um die Wissenslücken zu kompensieren bzw. zu schließen (vgl. Götferich 2009: 21). Die Neugierde neue Themen kennenzulernen und die Bereitschaft sich mit den aktuellsten translationswissenschaftlichen Entwicklungen und Diskussionen auseinanderzusetzen, gehört zu einer der Aufgaben von TranslatorInnen. Götferichs *domain competence* entspricht ungefähr der *extra linguistic competence* der PACTE-Gruppe.

Die dritte angeführte Kompetenz von Götferichs Modell ist die Hilfsmittelbenutzungs- und Recherchierkompetenz (*tools and research competence*), welche der *instrumental sub-competence* des PACTE-Modells entspricht. Diese bezieht sich auf die traditionellen übersetzungsspezifischen Hilfsmittel wie Enzyklopädien, Nachschlagewerke, Wörterbücher,

und auf die Fertigkeit von TranslatorInnen elektronische Hilfsmittel, wie Termdatenbanken, spezifische Korpora, Suchmaschinen, Paralelltexte, Translationsmanagementsysteme, Textverarbeitungsprogramme und Terminologieverwaltungssysteme in angemessener Weise zu bedienen (vgl. Göpferich 2009: 21).

Die Translationsroutineaktivierungskompetenz (*translation routine activation competence*) befasst sich mit dem Wissen und den Fähigkeiten, die TranslatorInnen benötigen, um zu entscheiden, welcher ihrer Handlungen und Entscheidungen beim Übersetzungsprozess in der Regel zu akzeptablen Lösungen führen (vgl. Göpferich 2008: 156). Die Translationsroutineaktivierungskompetenz ist für die Herangehensweise der TranslatorInnen und für die Abrufung des Wissens verantwortlich, das zur Produktion des Zieltextes gebraucht wird. Meist stehen sprachenpaarspezifische Übertragungsprozesse im Zentrum, die dann oft zu passenden Äquivalenten in der Zielsprache führen (vgl. Göpferich 2009: 21).

Unter der psychomotorischen Kompetenz (*psychomotor competence*) versteht Göpferich die psychomotorischen Fähigkeiten, die man für das Lesen und Schreiben bezüglich elektronischer Hilfsmittel braucht (vgl. Göpferich 2008: 156). Kennen sich TranslatorInnen besonders gut mit PCs, Computern sowie Hard- und Software aus, dann brauchen sie für diese Tätigkeiten nur wenige Kapazitäten aus ihrem Gedächtnis und können sich intensiver mit der translatorischen Arbeit beschäftigen.

Die strategische Kompetenz (*strategic competence*) ist dafür verantwortlich, den Gebrauch der bereits genannten Teilkompetenzen zu steuern und zu überwachen. Sie setzt situationsspezifische Prioritäten und Hierarchien fest: sie entscheidet wann und in welchem Ausmaß die Teilkompetenzen aktiv werden und zum Einsatz kommen (vgl. Göpferich 2008: 156). Die Anwendung, der Aufbau und die Einhaltung dieser Makrostrategie hängt von der strategischen Kompetenz und der jeweiligen situationsbezogenen Motivation ab, die sowohl intrinsischer, als auch extrinsischer Natur sein kann (vgl. Göpferich 2009: 22).

Die Anwendung und Steuerung der Teilkompetenzen werden außerdem von drei weiteren Faktoren bestimmt, welche die Grundlage für Göpferichs Modell legen: Übersetzungsauftrag und Übersetzungsnormen, übersetzerisches Selbstbild und Berufsethos und die psycho-physische Disposition des Übersetzers (vgl. Göpferich 2008: 156f.). Das übersetzerische Selbstbild und das Berufsethos von TranslatorInnen wird im Wesentlichen von dem durchlaufenen translatorischen Ausbildungsweg beeinflusst, wobei die psycho-physische Disposition sich auf Attribute wie Ehrgeiz, Ausdauer, Durchhaltevermögen und Selbstbewusstsein bezieht (vgl. Göpferich 2008: 156f.).

Göpferich stellt fest, dass professionelle ÜbersetzerInnen sich in erster Linie durch die Translationsroutineaktivierungskompetenz, die Hilfsmittelbenutzungs- und Recherchekompetenz sowie der strategischen Kompetenz von Laien und Laiinnen unterscheiden (vgl. Göpferich 2008: 157). Göpferich unterscheidet klar zwischen dem Translationsprozess von Laien/Laiinnen und ExpertInnen, wobei von ExpertInnen ein durchgehend reflektiertes Handeln erwartet wird. Sie versucht durch die Integration von Faktoren wie Übersetzungsauftrag und Berufsethos, welche die Motivation von ÜbersetzerInnen beeinflusst, ein holistisches Bild der Kompetenzen von ÜbersetzerInnen zu schaffen.

2.5 EMT-Kompetenzrahmen

Der EMT-Kompetenzrahmen¹⁴, dessen Grundprinzipien immer noch aktuell sind und welcher erstmals im Jahre 2009 veröffentlicht und 2017 modifiziert wurde, gilt als wichtiger Maßstab für die Übersetzerausbildung und Übersetzungskompetenzen. Der von europäischen Sachverständigen erstellte Kompetenzrahmen definiert die grundlegenden Kompetenzen, die ÜbersetzerInnen benötigen, um auf dem heutigen Markt bestehen zu können. Die Hauptziele von EMT (*European Master's in Translation*) bestehen darin, die Qualität der Übersetzerausbildung zu verbessern, den Berufseinstieg für AbsolventInnen zu erleichtern und den Status des Übersetzerberufs in der EU aufzuwerten (vgl. European Union 2017: 2). Es gibt immer mehr Hochschulen, die sich bei der Gestaltung ihrer Lehrprogramme am EMT-Modell orientieren.

Der EMT-Kompetenzrahmen thematisiert die allgemeinen Kompetenzen und Fähigkeiten, die ÜbersetzerInnen auf dem Markt benötigen. Es gibt fünf Hauptkompetenzbereiche: Sprache und Kultur, Übersetzen, Technologie, persönliche und interpersonelle Kompetenz und Dienstleistungskompetenz (vgl. European Union 2017: 4). Wichtig zu betonen ist, dass diese Kompetenzbereiche keine eigenständigen abgrenzbaren Größen sind, sondern ineinander übergreifen. Alle Bereiche sind gleichberechtigt, somit führt nur eine gemeinsame Realisierung dieser Kompetenzen zum festgelegten Ziel.

Unter der Sprach- und Kulturkompetenz versteht man das transkulturelle und soziolinguistische Bewusstsein sowie die kommunikativen Fähigkeiten. Diese Kompetenz ist die führende Kraft hinter allen anderen Kompetenzen und umfasst alle allgemeinen oder linguistischen, soziolinguistischen, kulturellen und transkulturellen Kenntnisse und Fähigkeiten (vgl. European Union 2017: 6). Eine hohe Sprach- und Kulturkompetenz ist also essentiell, um ein

¹⁴ Der Kompetenzrahmen umfasst nicht alle Kompetenzen und Kenntnisse, über die Studierende von Übersetzungsstudiengängen verfügen sollen; nicht thematisiert werden z.B. die theoretischen Kenntnisse oder die generellen Forschungskompetenzen (vgl. European Union 2017: 4).

qualitativ hochwertiges Produkt anfertigen zu können. Die sprachliche und kulturelle Kompetenz in den verschiedenen Arbeitssprachen verbessert sich bei den StudentInnen kontinuierlich im Laufe des Studiums.

Die Übersetzungskompetenz steht im Mittelpunkt des Kompetenzrahmens und beinhaltet, neben dem Bedeutungstransfer zwischen zwei Sprachen, die strategischen, methodischen und thematischen Fertigkeiten, die bei der Textanalyse, während des Übersetzungsprozesses und bei der Qualitätsanalyse eingesetzt werden (vgl. European Union 2017: 7). Die AbsolventInnen sollen in der Lage sein, Texte zu analysieren, eventuelle Problemstellen zu erkennen und die richtigen Übersetzungsstrategien- und Tools einzusetzen. ÜbersetzerInnen sollten sich der Nachfrage des Marktes anpassen und sich allgemein- und bereichsspezifisches Wissen aneignen, um auf jegliche Textsorte und jedes Thema eingehen zu können. Außerdem ist der Umgang und die Interaktion mit maschineller Übersetzung (MÜ) im Übersetzungsprozess zu einem zentralen Element der Kompetenzen für das professionelle Übersetzen geworden.

Die Technologiekompetenz beinhaltet die Kenntnisse und Fertigkeiten, die gebraucht werden, um Werkzeuge und Anwendungen wie Suchmaschinen, korpusbasierte Werkzeuge, MÜ und CAT-Tools effektiv zu bedienen (vgl. European Union 2017: 9). Der Einsatz von MÜ und CAT-Tools wie Terminologiedatenbanken und Translation-Memory-Systemen (TM) können die Arbeit von ÜbersetzerInnen unterstützen und so den Übersetzungsprozess erleichtern. ÜbersetzerInnen sollten die Grundlagen der MÜ beherrschen, abwägen können, ob ihr Einsatz relevant ist und dessen Auswirkungen auf den Übersetzungsprozess kennen. ÜbersetzerInnen sollten außerdem die wichtigsten und gängigsten IT-Anwendungen wie Microsoft Word, Microsoft PowerPoint und Microsoft Excel bedienen können.

Nicht zu vernachlässigen sind die persönlichen und interpersonellen Kompetenzen, die sogenannten *soft skills*, zu denen die Organisation und Planung des Arbeitsalltags gehört sowie die Bewältigung des Arbeitsaufwandes, das Zeitmanagement und die Stressbelastung (vgl. European Union 2017: 10). Da ÜbersetzerInnen zunehmend größere Textmengen bearbeiten müssen, bietet es sich an, im Team zu arbeiten bzw. in einer virtuellen Umgebung unter Nutzung aktueller Kommunikationstechnologien wie *Zoom* oder *Skype*. Die Einhaltung von Fristen ist in unserer heutigen Gesellschaft omnipräsent und sollte für die ÜbersetzerInnen keine Probleme darstellen, schließlich sollten sie ihren Auftrag sorgfältig ausarbeiten und mögliche Schwierigkeiten und Zeitpuffer einplanen. ÜbersetzerInnen müssen ihre eigenen Leistungen beurteilen können und ihre Fähigkeiten und Kompetenzen stetig weiterentwickeln. Dies ist ein sehr wichtiger Punkt, denn sie müssen ihre Fertigkeiten weiterentwickeln und auf dem neuesten Stand bleiben, um mit den neuesten Übersetzungstechnologien umgehen zu können und die Anforderungen des Marktes und der Auftragsgeber zu erfüllen.

Bei der Dienstleistungskompetenz stehen alle Fertigkeiten im Zusammenhang mit der Ausführung der Übersetzung im Fokus sowie der professionelle Umgang mit den Kunden (vgl. European Union 2017: 11). ÜbersetzerInnen sind für die Kundenakquise verantwortlich, führen Verhandlungsgespräche durch und setzen sich mit der Qualitätssicherung und dem Projektmanagement auseinander. Sie müssen z.B. Akquise- und Marketingstrategien entwickeln, um Kunden für sich zu gewinnen und in Verhandlungsgesprächen Termine, Fristen, Verträge, Arbeitsbedingungen, Honorare sowie Rechte und Pflichten aushandeln. Es ist die Aufgabe von ÜbersetzerInnen die Intentionen und Ziele der KundInnen, der AdressatInnen und der anderen beteiligten AkteurInnen zu identifizieren und adäquate Lösungsmöglichkeiten und Leistungen vorzuschlagen.

2.6 Der sozialkonstruktivistische Ansatz von Kiraly

Kiraly macht es sich zur Aufgabe einen Ansatz für die Übersetzungsausbildung zu entwickeln, der sich von der traditionellen, lehrerzentrierten Methode abwendet und die SchülerInnen ins Zentrum des Ausbildungsprozesses stellt. Er sieht die einseitige Methode, bei der das Wissen von den LehrerInnen an die SchülerInnen weitergegeben bzw. transferiert wird, als veraltet an und plädiert für einen sozialkonstruktivistischen Ausbildungsansatz, der unter anderem auf der Kollaboration und der Kooperation zwischen SchülerInnen und LehrerInnen basiert. Kiraly geht bereits in seiner Dissertation *Pathways to Translation* (1995) darauf ein, dass der lehrerzentrierte Ansatz für die Übersetzungsausbildung ungeeignet ist und widmet sich in seinem Werk *A Social Constructivist Approach to Translator Education* (2000) der sozialkonstruktivistischen Perspektive. Ging Kiraly in seiner Dissertation noch von einer dualen Perspektive zwischen kognitiven und sozialen Prozessen aus, so setzt er sich nun für eine rein sozialkonstruktivistische Übersetzungsausbildung ein. Er kommt zur Schlussfolgerung, dass der kognitive Ansatz unvereinbar mit einer sozialen Perspektive ist: laut dem kognitiven Ansatz sind Bedeutungen und Wissen reproduzierbare, transferierbare Produkte des Verstandes, die nicht von der sozialen Interaktion abhängen (vgl. Kiraly 2000: 2). Kiraly kam erstmals mit dem Konstruktivismus in Kontakt als er sich mit dem Buch *Constructivism and the Teaching of Instruction: a Conversation* (1992) von Thomas Duffy und David Jonassen auseinandersetzte. Auch die Lektüre des Werkes *Collaborative Learning* (1995) von Kenneth Bruffee, diente Kiraly als Inspirationsquelle, überzeugte ihn von der Gültigkeit des sozialkonstruktivistischen Ansatzes und führte dazu, dass sich seine Theorien zum Fremdsprachenlernen und zur Übersetzungsausbildung optimalerweise aus einer sozialkonstruktivistischen Perspektive formulieren lassen (vgl. Kiraly 2000: 7). Er ist der Meinung, dass die soziale, intersubjektive Natur von Bedeutung, Denken und Geist einen stringenteren Rahmen für die Ausarbeitung eines Ansatzes für die Übersetzungsausbildung bietet als ein dualer, kognitiv-sozialer Ansatz (vgl. Kiraly 2000: 7).

[...] learning is a constructive process in which the learner is building an internal representation of knowledge, a personal interpretation of experience. This representation is constantly open to change, its structure and linkages forming the foundation to which other knowledge structures are appended. Learning is an active process in which meaning is developed on the basis of experience. (Bednar *et al.* 1992: 21).

Bednar sieht die Ausbildung bzw. das Lernen, genau wie Kiraly, als einen Prozess an, der aktiv in der sozialen Interaktion, also im Austausch, in der Kooperation und der Kollaboration mit anderen Individuen konstruiert wird. Die interne und individuelle Repräsentation von Wissen verändert sich dabei ständig, was auf den Austausch mit anderen Individuen und die durchlebten Erfahrungen zurückzuführen ist. Der Konstruktivismus geht davon aus, dass das Lernen ein lebenslanger, dynamischer Prozess ist, der nicht mit dem Unterricht in einer schulischen Einrichtung beendet ist, sondern ständig modifiziert und so weiterentwickelt wird (vgl. Kiraly 2000: 43).

Die objektivistische Epistemologie geht im Gegenzug davon aus, dass die Erfahrungen in der sozialen Interaktion bei der Wahrnehmung der Realität eher unbedeutend und nebensächlich sind: beim Objektivismus handelt es sich also um eine regelbasierte Sichtweise von Wissen und Wahrnehmung (vgl. Kiraly 2000: 16). Für den Konstruktivismus liegt der Schwerpunkt des Ausbildungsprozesses bzw. des Lernens in der sozialen Kooperation, wobei der Objektivismus den Ausbildungsprozess auf den reinen Wissenstransfer vom Lehrenden an die SchülerInnen beschränkt. Der Prozess der Wissenskonstruktion wird im nächsten Kapitel näher ausgeführt und es wird beleuchtet, welche Rollen LehrerInnen und SchülerInnen jeweils einnehmen.

2.6.1 Wissenskonstruktion

Der Umschwung von der lehrerzentrierten hin zur schülerzentrierten Ausbildung kann als revolutionär eingestuft werden, da der traditionelle, lehrerzentrierte Ansatz und dessen Methoden lange als valide angesehen wurden. In der pädagogischen Psychologie ist es heutzutage gewöhnlich, dass das Wissen von SchülerInnen konstruiert wird und nicht einfach von den LehrerInnen an die SchülerInnen weitergegeben wird: der sozial-konstruktivistische Ansatz sieht den Prozess der Wissenskonstruktion als eine kollaborative, interpersonelle Aktivität an (vgl. Kiraly 2000: 1). Individuen konstruieren oder schaffen also Bedeutungen, indem sie an der sozialen, interpersonellen und intersubjektiven Interaktion teilnehmen. Auch Arrojo (1994) plädiert für eine schülerzentrierte Ausbildung und für das Erlernen von Übersetzungsfähigkeiten durch Zusammenarbeit in einer authentischen, interaktiven Umgebung (vgl. Kiraly 2000: 4). Dieser revolutionäre Umschwung in der Übersetzungsausbildung hat dementsprechend Konsequenzen für den Unterricht, die Lehrmethoden, die Evaluierung sowie für die Rollen der SchülerInnen und LehrerInnen.

Um zu erklären, was Kiraly unter einer Lehrmethode versteht, werden in der Folge einige Begrifflichkeiten vorgestellt. Dabei besteht die Lehrmethode, in Anlehnung an den entwickelten Rahmen von Richards und Rodgers (1986), aus drei Teilen, nämlich aus Ansatz (*approach*), Design (*design*) und Verfahren (*procedures*) (vgl. Kiraly 2000: 5). Der Ansatz umfasst eine Theorie des Sprachenlernens und der Sprachtheorie, welche als Basis für die in einer Methode umgesetzten Prinzipien und Praktiken fungieren, wobei man unter den Verfahren die eingesetzten Unterrichtstechniken- und Prozesse versteht und das Design als Verbindung zwischen dem Ansatz und den pädagogischen Verfahren angesehen wird (Kiraly 2000: 5).

Die „common-sense epistemology“, also die traditionelle, lehrerzentrierte Ausbildung mit der sich auch Bereiter und Scardamalia (1993: 188) beschäftigen, sieht die Lehrenden als BesitzerInnen und VermittlerInnen von Wissen an. Kiraly ist davon überzeugt, dass ein konventioneller, lehrerzentrierter Unterricht nicht dazu geeignet ist, um selbstständiges, kollaboratives und professionelles Arbeiten zu erlernen. Stattdessen unterstreicht er, dass die Kollaboration bzw. die Zusammenarbeit unter den SchülerInnen zum wichtigsten Eckpfeiler geworden ist und betont die Wichtigkeit von Gruppenarbeiten und die kritische Auseinandersetzung mit dem Produkt anderer SchülerInnen (vgl. Kiraly 2000: 9). Außerdem sollten auch SchülerInnen bei der Erstellung des Lehrplans mit einbezogen werden, denn dadurch erhöht sich deren Motivation zur aktiven Kooperation während des Unterrichts. Die Verantwortung für das Lernen sollte in die Hände der SchülerInnen gelegt werden (*empowerment of students*): diese sollen ihre Kompetenzen in dynamischen, kollaborativen, interpersonellen und sozialen Interaktionen mit anderen SchülerInnen entwickeln (Kiraly 2000: 17f.). Der sozialkonstruktivistische Ansatz definiert die Rolle und Verantwortlichkeiten der Lehrenden neu und sieht in diesen eine Art AssistentIn, der/die die SchülerInnen durch den Ausbildungsprozess begleitet, ihnen beratend zur Seite steht und sie zu professionellen ÜbersetzerInnen verhelfen soll (vgl. Kiraly 2000: 20). Die LehrerInnen sollen den SchülerInnen nicht einfach einseitig das Wissen vermitteln, sondern diese vor Herausforderungen stellen, indem z.B. authentische Projekte simuliert werden und Aufträge und etwaige Probleme interaktiv in Gruppen durchgeführt und gelöst werden.

Die „transmissionist perspective“ unterstreicht die passive Rolle der SchülerInnen, die in den Unterricht kommen und lediglich den Ausführungen der Lehrerenden zuhören und das Wissen konsumieren (vgl. Kiraly 2000: 22). Die „transformationist position“ sieht das Lernen als einen persönlichen und sozialen Konstruktionsprozess an, bei dem das Wissen nicht einfach transferiert wird, sondern in der sozialen Interaktion konstruiert und transformiert wird (vgl. Kiraly 2000: 23). Dabei sollen die LehrerInnen die SchülerInnen beim Ausbildungsprozess unterstützen und sie mit authentischen Aufträgen und Projekten vor Herausforderungen stellen und so ihre Kreativität und Selbstständigkeit fördern.

2.6.2 Translation competence vs. translator competence

Bevor ich auf die Faktoren, die bei der Erlernung von Übersetzungskompetenzen essentiell sind, eingehe, stelle ich zunächst den Unterschied zwischen *translation competence* und *translator competence* vor. Unter der „*translation competence*“ versteht Kiraly die Übersetzungskompetenz, also die Fähigkeiten, Kenntnisse und Kompetenzen, die ÜbersetzerInnen beherrschen müssen, um einen Übersetzungsauftrag zu erfüllen: sie sollten dazu in der Lage sein, den Ausgangstext zu verstehen und einen adäquaten Zieltext für die jeweiligen AuftraggeberInnen zu erstellen (vgl. Kiraly 2000: 10). Dabei ist es natürlich wichtig, dass die KundInnen das fertige Translat akzeptieren und etwaige Verbesserungswünsche von professionellen ÜbersetzerInnen integriert werden. Neben muttersprachlicher Kompetenz, Fremdsprachenkompetenz und übersetzerischer Kompetenz, müssen ÜbersetzerInnen sich auch mit neuen Themen und Fachbereichen auseinandersetzen und sich in diese einarbeiten können, moderne Tools verwenden, ihre Arbeit vor KundInnen rechtfertigen können und dazu in der Lage sein, mit anderen ÜbersetzerInnen und Fachleuten aus anderen Bereichen zu diskutieren und zusammenzuarbeiten (vgl. Kiraly 2000: 13). ÜbersetzerInnen sollten sich außerdem darüber im Klaren sein, dass sie professionelle TextinterpretInnen und KommunikatorInnen sind und die Verantwortung für den Kommunikationsprozess tragen. Die „*translator competence*“, also die Übersetzerkompetenz betrifft die Fähigkeit von ÜbersetzerInnen sich neuen Expertengemeinschaften anzuschließen und sich durch den Austausch und die Kooperation mit diesen weiterzuentwickeln (vgl. Kiraly 2000: 13). Sie müssen wissen, wie sie innerhalb der sich überlappenden Gemeinschaften von ÜbersetzerInnen und Fachleuten zusammenarbeiten: sie müssen lernen kollaborativ zu arbeiten, sich Normen und Konventionen anzueignen, sowie dazu in der Lage sein, neue Erkenntnisse zu dem spezifischen Thema beizutragen, mit dem sich die jeweilige Gemeinschaft beschäftigt (vgl. Kiraly 2000: 14).

Nach der Darstellung der Übersetzungskompetenz und Übersetzerkompetenz, gehe ich nun auf Faktoren ein, die essentiell sind beim Erlernen von Übersetzungskompetenzen. Kiraly betont, dass sowohl positives als auch negatives Feedback von AuftraggeberInnen und LeserInnen ihm dazu verholfen hat, seine eigenen Strategien zu entwickeln und etwaige Übersetzungsprobleme zu lösen (vgl. Kiraly 2000: 8). Ein Schlüsselfaktor spielen außerdem die Ratschläge und die Kollaboration mit erfahrenen ÜbersetzerInnen: diese haben Kiraly dabei geholfen die Normen und Konventionen zu verstehen, die für die Arbeit von ÜbersetzerInnen essentiell sind (vgl. Kiraly 2000: 8). Der dritte Faktor beschreibt den Umstand, dass Übersetzungsprozesse stets sozial eingebettet sind und man sich komplexen Problemen, die während des Übersetzens vorkommen können, bewusst sein muss (vgl. Kiraly 2000: 8).

2.6.3 Schlüsselkonzepte und Grundsätze der sozialkonstruktivistischen Ausbildung

Das Konzept „reflective action“, welches auf Schön (1987) zurückzuführen ist, und das Konzept der „community of knowledge builders“, welches von Bereiter und Scardamalia (1993) entwickelt wurde, werden von Kiraly dazu benutzt, um die Methode zur Übersetzungsausbildung zu charakterisieren (vgl. Kiraly 2000: 32).

Kiraly geht mit der Verwendung des Begriffs *reflective action* darauf ein, dass es essentiell ist, sein eigenes, aber auch das Handeln anderer zu reflektieren, um daraus Schlüsse für zukünftige Aufträge zu ziehen, daraus zu lernen und sich weiterzuentwickeln. SchülerInnen sollten ein kritisches Bewusstsein für die möglichen auftretenden Probleme des jeweiligen Übersetzungsauftrages haben und sich aktiv an den authentischen, kontextbezogenen Lernaufgaben beteiligen (vgl. Kiraly 2000: 32). Das Erlebte und Erfahrene sollte von den ÜbersetzerInnen reflektiert werden, um zukünftige Probleme und Aufträge besser lösen bzw. planen zu können. Das reflexive Handeln kann den Lernprozess vorantreiben, indem es einen virtuellen mentalen Raum erschafft, in welchem die Mittel, Ziele und Effekte des translatorischen Handelns herbeigezogen werden, modifiziert und in die vorausgehenden Kenntnisse integriert werden, was wiederum in einer Zunahme der Übersetzungskompetenz resultieren kann (vgl. Kiraly 2000: 32).

Bereiter und Scardamalia (1993: 210f.) entwickeln einen Rahmen für Ausbildungssysteme, welche auf der systematischen Verwendung von reflektivem Handeln beruhen und bezeichnen dieses als „community of knowledge builders“. Kiraly erkennt in diesem reflexivem Ansatz eine große Ähnlichkeit mit seiner eigenen Methode (vgl. Kiraly 2000: 33). Er unterstreicht, dass es keine Autorität gibt, die den ÜbersetzerInnen vorschreibt, welche Regeln zur Übersetzung benötigt werden, stattdessen orientieren sie sich an den in der Kooperation erstellten Konventionen und Normen der Übersetzungsgemeinschaft (vgl. Kiraly 2000: 33). ÜbersetzerInnen, die gerade erst ihr Studium abgeschlossen haben und sich jetzt in die Arbeitswelt stürzen, sollten sich mit ExpertInnen austauschen und mit diesen interagieren bzw. authentische Projekte durchführen, um ihre Fähigkeiten zu verbessern und Ratschläge zu bekommen. Durch die gemeinsame Durchführung und Simulation von authentischen Projekten und Aufträgen sowie durch die gemeinsame Planung, Ausführung, Überarbeitung und Reflexion dieser, werden neue Kenntnisse und Wissen innerhalb der Gruppe generiert und von den einzelnen Mitgliedern der Gemeinschaft verinnerlicht (vgl. Kiraly 2000: 33).

Nach der Darstellung der beiden Schlüsselkonzepte zur Charakterisierung der Ausbildungsmethode, gehe ich nun auf die Grundsätze der sozialkonstruktivistischen Ausbildung ein.

Kiralys erster Grundsatz besteht aus „multiple realities and multiple perspectives“: damit möchte er betonen, dass ein Individuum nie von der Gemeinschaft isoliert ist und Menschen erst lernen zu kommunizieren und zu reflektieren, indem sie ihre eigenen Perspektiven mit denen der anderen Mitglieder der Gemeinschaft vergleichen und in Relation zueinander setzen (vgl. Kiraly 2000: 34). Durch Diskussionen innerhalb der Gemeinschaft, den regen Austausch von Ideen und multiplen Realitäten, kann jedes Individuum seine eigene Perspektive schärfen, lernen und sich so weiterentwickeln. „The upshot is that that learning must be an essentially active and interactive, inter-psychological process“ (Kiraly 2000: 34). Ein Lernprozess läuft also nicht im Verstand jedes einzelnen ab, sondern ist ein aktiver und interaktiver Prozess zwischen Mitgliedern einer Gemeinschaft, in der wir mit anderen Perspektiven konfrontiert werden und so unser Bild von der Welt modifizieren, unsere Kompetenzen schärfen und unser Wissen kontinuierlich steigern. Der Sozialkonstruktivismus räumt ein, dass der Austausch von multiplen Perspektiven auch zu Änderungen und Modifizierungen der sozialen und kulturellen Dimensionen führt (vgl. Kiraly 2000: 34f.). Kiralys Ansatz lehnt das veraltete Konzept vom einseitigen Transferprozess von LehrerInnen zu SchülerInnen ab und plädiert für das Austauschen von multiplen und kontrastierenden Perspektiven und Realitäten in einer Gemeinschaft.

Damit es zum Austausch von Perspektiven und Realitäten kommen kann, muss zuerst ein kollaboratives Lernumfeld geschaffen werden, in dem die SchülerInnen ihre Erfahrungen austauschen, vergleichen und lernen auch andere Meinungen und Perspektiven zu respektieren. Dies bringt mich zum nächsten Grundsatz, nämlich zum „collaborative/co-operative learning“: SchülerInnen und LehrerInnen sollten kollaborativ zusammenarbeiten, Kenntnisse und Bedeutungen untereinander schaffen und austauschen und diese dann individuell abspeichern und verinnerlichen (vgl. Kiraly 2000: 36). Beim kollaborativen Lernen¹⁵ geht es keineswegs nur darum, einen Auftrag innerhalb der Gruppe aufzuteilen: dieser soll in Kooperation mit den MitschülerInnen bewältigt werden, Bedeutungen innerhalb der Gruppe stiften und in der Aneignung von kulturellem und beruflichem Wissen jedes einzelnen Individuums der Gruppe resultieren (vgl. Kiraly 2000: 36). LehrerInnen übernehmen, wie bereits erwähnt, die Rolle des Leiters und müssen die Gruppen bei der interaktiven Zusammenarbeit dirigieren und abwägen, welche SchülerInnen zusammen in einer Gruppe arbeiten sollten. Durch ein kollaboratives Lernumfeld¹⁶ können authentische Aufträge unter einigermaßen realen Arbeitsbedingungen simuliert werden und die SchülerInnen können erkennen in welchem Bereich noch Verbesserungspotenzial besteht. Das „co-operative learning“¹⁷ gilt als einer der

¹⁵ Das kollaborative Lernen wird vom piagetschen und vygotskianischen Ansatz unterstützt. Diese postulieren, dass die soziale Interaktion und Kooperation zwischen SchülerInnen und der Austausch von verschiedenen Perspektiven zu einer kognitiven Weiterentwicklung führt.

¹⁶ Dunlap und Grabinger (1996: 68) gehen in ihrem Werk auf die Vorteile eines kollaborativen Lernumfeldes ein.

¹⁷ Johnson & Johnson (1991) identifizieren fünf essentielle Elemente des „co-operative-learning“: positive interdependence, face-to-face interaction, individual accountability and personal responsibility, interpersonal and small group-skills und group processing (vgl. Kiraly 2000: 37).

einflussreichsten Ansätze zum kollaborativen Lernen und wurde von David und Roger Johnson (1991) konzipiert. Ihr Ansatz basiert auf der sozialen Interdependenztheorie von Martin Deutsch, die besagt, dass Menschen in ihren sozialem Handeln produktiver sind, wenn sie in Kooperation arbeiten statt gegeneinander in einer Art Wettbewerbssituation (vgl. Kiraly 2000: 37). Der Ansatz von den Johnson & Johnson wird aber von Kiraly kritisiert und ist nur oberflächlich mit dem sozialkonstruktivistischen Ansatz vereinbar, da sie den SchülerInnen nicht genügend Eigenverantwortung übertragen und das Design sowie die Kontrolle und die Organisation des Kurses fast gänzlich in die Hände der Lehrenden legen (vgl. Kiraly 2000: 38). Sie unterstützen also eher die veraltete, traditionelle, lehrerzentrierte Ausbildungsmethode, die Kiraly strikt ablehnt.

Unter dem Grundsatz der „appropriation“ versteht man die Verinnerlichung von soziokulturellem Wissen: es handelt sich um einen Prozess bei dem interpersonelles Wissen, also Wissen, das zwischen Individuen kursiert, zum eigenem, intrapersonellen Wissen wird (vgl. Kiraly 2000: 38). Die „appropriation“ ist ein interaktiver Prozess, bei dem die Ideen der SchülerInnen von den Lehrenden aufgenommen, rekontextualisiert und den SchülerInnen anschließend zurückvermittelt werden, um ihnen auf diese Weise andere Perspektiven auf ihr Wissen eröffnen (vgl. Kiraly 2000: 39). Ein Lernprozess ist sozusagen das Resultat einer Diskussion oder eines Dialogs zwischen Individuen, in welchem sich Individuen und das soziokulturelle Umfeld gegenseitig beeinflussen und verändern. Der Begriff „appropriation“ weist darauf hin, dass ein Lernprozess interaktiv und konstruktiv ist und nur dann Sinn ergibt, wenn er in eine sinnstiftende Situation eingebettet ist (vgl. Kiraly 2000: 39).

Bei dem Konzept der „zone of proximal development (ZPD)“¹⁸, welches von Lev Vygotsky entwickelt wurde, handelt es sich um einen situationsgebundenen, virtuellen und mentalen Raum, in dem die „appropriation“ und die Entwicklung der SchülerInnen stattfindet (vgl. Kiraly 2000:40). Vygotsky geht davon aus, dass der Lernprozess dem Entwicklungsprozess vorausgeht, indem dieser Zonen der proximalen Entwicklung (ZPD) schafft (vgl. Vygotsky 1994: 57). In diesen Entwicklungszonen können sich das Wissen, die Kompetenzen und Fähigkeiten der Schüler in einem soziokulturellen Umfeld weiterentwickeln. Wichtig zu betonen ist aber, dass der/die Lehrende eine zentrale Position einnimmt, indem er/sie die SchülerInnen unterstützt, ihre Entwicklung leitet und ihnen so das Lernen erleichtert. Die Lehrenden fungieren also nicht als VermittlerInnen von Wissen, sondern sind dafür verantwortlich die SchülerInnen in den genannten Entwicklungszonen zu halten, indem sie ihnen nur die nötigste Hilfe anbieten und so deren Selbstständigkeit fördern, wobei das Ausmaß

¹⁸ Mercer (1994: 102) geht davon aus, dass das Konzept des ZPD zwei essentielle Elemente des menschlichen Lernens und der menschlichen Entwicklung verkörpert. Erstens ist das Lernen unter Anleitung oder Unterstützung normal für die geistige Entwicklung von Individuen. Zweitens ist es möglich, die Grenzen der Lern- oder Problemlösungsfähigkeit eines Individuums durch die Versorgung der richtigen Art von kognitiver Unterstützung auszubauen.

der von der Person benötigten Unterstützung mit zunehmender Kompetenz abnimmt (vgl. Kiraly 2000: 40). Die „zone of proximal development (ZPD)“ unterstreicht die zentrale Beziehung zwischen dem Lernprozess und der soziokulturellen Interaktion und die Transition von der Betreuung des Lehrenden zur unabhängigen Entwicklung von Kompetenzen (vgl. Kiraly 2000: 42).

Der Grundsatz „Situating learning: active involvement in authentic, experiential learning“ postuliert, dass der Lernprozess durch reale und authentisch simulierte Aufträge gefördert werden sollte. Das Erlernen von translatorischen Kompetenzen gelingt am ehesten durch die praktische Umsetzung von kollaborativen Übersetzungsaufgaben, die von professionellen ÜbersetzerInnen geleitet und überwacht werden (vgl. Kiraly 2000: 43). Im Sozialkonstruktivismus müssen Lernaufträge in das natürliche, menschliche Umfeld eingebettet werden, um die Authentizität und Produktivität zu gewährleisten, wobei zu beachten ist, dass die jeweilige Situation und der Auftrag an den Kenntnisstand und die Kompetenzen der SchülerInnen angepasst werden muss (vgl. Kiraly 2000: 43). Der Sozialkonstruktivismus sieht den Lernprozess als eine dynamische, kontinuierliche und lebenslange Entwicklung an, die nicht mit dem Abschluss eines Studiums endet, sondern sich stetig durch neue Erfahrungen und Situationen modifiziert (vgl. Kiraly 2000: 43).

Mit dem Konzept des dynamischen, lebenslangen Lernens setzt sich auch der Grundsatz „viability“¹⁹ auseinander, der besonders vom Konstruktivistern Ernst von Glaserfeld hervorgehoben wird. Menschen entwickeln ihre Kenntnisse und ihre Kompetenzen nicht in einer gewissen vorgegebenen Zeitspanne, sondern verbessern und formen ihr Wissen mit den durchlebten Ereignissen und Erfahrungen kontinuierlich neu (vgl. Kiraly 2000: 45). Unsere Realitätskonstruktionen sind so lange gültig, wie sie für uns als Individuen nachvollziehbar und vertretbar sind: wir adaptieren und modifizieren unsere Konstruktionen, sobald Unregelmäßigkeiten in unserer Wahrnehmung der Umwelt auftreten, was dann wiederum zu „appropriation“ führt (vgl. Kiraly 2000: 44). Unser Weltverständnis evoluiert also ständig solange wir Erfahrungen machen. „Viability“ ist essentiell für Kiralys Ansatz, da dieser darlegt, dass wir mit dem Lernen nicht versuchen uns der Wahrheit anzunähern, sondern Mittel anfertigen möchten mit denen wir in unserer Realität und unserem soziokulturellen Umfeld effektiv funktionieren können (vgl. Kiraly 2000: 45).

Unter dem „scaffolding“ versteht Kiraly die Unterstützung und Hilfestellung der SchülerInnen durch die Lehrenden bei der Erstellung ihrer Wirklichkeitskonstruktionen und ihrer mentalen Modelle: der Sozialkonstruktivismus betont ganz klar, dass es hier nicht darum geht, den SchülerInnen einen Auftrag zu geben, den sie ganz autonom bewältigen sollen (vgl. Kiraly

¹⁹ Der Begriff stammt aus der pragmatischen Philosophie von Richard Rorty (1979).

2000: 45). Stattdessen soll ein pädagogisches Umfeld geschaffen werden, in dem SchülerInnen und LehrerInnen gemeinsam agieren, um zu einem fruchtbringendem Ergebnis zu gelangen. Das „scaffolding“ beruht also nicht nur auf den Anstrengungen der Lehrenden, sondern in der sozialen Interaktion und auf der Kombination von Lehrer- und Schülertätigkeiten. Der/die Lehrende soll den SchülerInnen keine vorgefertigten Lösungen für einen Auftrag bereitstellen, sondern ihnen hilfreiche Tipps liefern, welche sie dazu veranlassen ihre eigenen Entscheidungen zu treffen und Ereignisse eigens zu interpretieren. Wenn die SchülerInnen adäquat unterstützt werden, führt dies zu einem selbständigen Handeln und Lernen (vgl. Kiraly 2000: 46). Das „scaffolding“ wird als eine flexible Struktur angesehen, die sich innerhalb der „zone of proximal development (ZPD)“ manifestiert und sich durch Verhandlungen zwischen LehrerInnen und SchülerInnen herausstellt und kontinuierlich entwickelt (vgl. Kiraly 2000: 46). Das „scaffolding“ hat zum „cognitive apprenticeship“²⁰ geführt, einer nützlichen Metapher, um die pädagogische Interaktion in intellektuellen Bereichen darzustellen (vgl. Kiraly 2000: 47). Das sozio-kognitive Ausbildungsverhältnis kann mit der Ausbildung eines Handwerkslehrling verglichen werden: SchülerInnen werden mit authentischen Aufträgen konfrontiert und kontinuierlich durch Tätigkeiten und soziale Interaktion mit den gängigen Praktiken und Werkzeugen des jeweiligen Berufs vertraut gemacht (vgl. Kiraly 2000: 47). Nachdem sie praktische Erfahrungen gesammelt und durch die Lehrenden unterstützt wurden, sind sie bereit selbständig zu arbeiten, ihre eigenen Entscheidungen zu treffen, ihre eigene Arbeit zu reflektieren und diese mit derer ihrer Kollegen zu vergleichen. SchülerInnen sollten reflektiv handeln, selbst erkennen in welchen Bereichen sie sich noch verbessern müssen und in der Lage sein, die Wissenslücken auch ohne die Unterstützung von Lehrenden oder Professionellen zu schließen (vgl. Kiraly 2000: 48). Kiraly zieht es vor von „socio-cognitive apprenticeship“ zu reden, da das Lernen stets in der sozialen Interaktion stattfindet und die SchülerInnen unter der Leitung der Lehrenden in das Wissen über die jeweilige Sprache und Praxis der Berufsgemeinschaft eingeführt werden (vgl. Kiraly 2000: 48).

Die Übersetzungskompetenz ist ein kreativer, intuitiver, sozial konstruierter und vielschichtiger Komplex von Fähigkeiten und Fertigkeiten, der auch darauf abzielt, den SchülerInnen bewusst zu machen, dass viele Faktoren bei einem Übersetzungsprozess involviert sind und Selbsteinschätzung und Selbstverständnis der ÜbersetzerInnen eine große Rolle spielen (vgl. Kiraly 2000: 49). Die Lehrenden sollten den SchülerInnen authentische Lernprojekte bereitstellen damit diese die Arbeit von ExpertInnen aus erster Hand erleben können und sie dabei unterstützen adäquate Werkzeuge und kognitive Fähigkeiten zur Lösung neuer Übersetzungsprobleme zu entwickeln (vgl. Kiraly 2000: 50).

²⁰ Collins et al. (1989: 455) führt den mehrstufigen Charakter des kognitiven Ausbildungsprozesses näher aus. Zunächst verinnerlichen die SchülerInnen die jeweiligen Arbeitsmethoden, indem sie die ExpertInnen bei ihren Tätigkeiten beobachten. Danach versuchen sie die Methoden unter der Leitung der Lehrenden umzusetzen und erhalten regelmäßig Feedbacks bis sie schließlich so kompetent sind, dass sie auch ohne die Hilfe der Lehrenden arbeiten können.

2.7 Vergleich der Kompetenzmodelle

Laut Risku stehen bei kompetenten ÜbersetzerInnen Strategiebildung und die kritische Reflexion in jeder Anforderungsgruppe im Zentrum. Auffallend ist, dass die sprachliche Kompetenz bzw. die kommunikative Kompetenz in mindestens zwei Sprachen nicht explizit beschrieben wird. Kein Element des Modells thematisiert die multimodale Komponente bzw. das multimodale Bewusstsein der TranslatorInnen und dessen Rolle bei der Bedeutungserstellung. Dies liegt daran, dass das Modell von Risku stärker auf kognitive und soziale Aspekte abzielt und auf einer höheren Abstraktionsebene, als beispielsweise das PACTE-Modell angesiedelt ist. Da Entscheidungen, Meinungen und Positionierungen verbalisiert und kommuniziert werden müssen, spielt die soziale Komponente eine zentrale Rolle im Übersetzungsprozess. Risku (2016: 49) unterstreicht, dass kognitive Prozesse²¹ nicht nur im Gehirn stattfinden, sondern ÜbersetzerInnen während des gesamten Übersetzungsprozesses aktiv mit ihrem sozialen Umfeld interagieren und mentale Prozesse in die soziale Interaktion und in die Interaktion mit Hilfsmitteln verschieben. Kiraly (2000: 17f.) betont ebenfalls die Rolle der sozialen Dimension in seinem Werk und geht davon aus, dass es sich beim Erwerb von Übersetzungskompetenz, um einen dynamischen, interaktiven Prozess handelt. Risku sieht das Übersetzen, wie Kiraly, als einen aktiven und sozialen Konstruktions- und Kooperationsprozess an. Aus der sozialkonstruktivistischen Sicht von Kiraly, werden Bedeutungen und Wissen im Dialog und in sozialer Interaktion ausgehandelt und konstruiert (vgl. Kiraly 2000: 23).

Im Gegensatz zu Götferichs Modell, das die translatorischen Teilkompetenzen, deren Interaktion, die zentrale strategische Teilkompetenz und die drei zentralen Steuerungsfaktoren beschreibt, stehen bei Riskus Modell nicht die Teilkompetenzen im Zentrum, sondern die vier „Anforderungsgruppen“ „Makrostrategiebildung“, „Informationsintegration“, „Maßnahmenplanung und Entscheidung“, und „Selbstorganisation“ (Risku 1998: 244). Außerdem erstellt Risku ein Modell für das LaiInnenübersetzen als „Sinnkonstruktion“ und ein anderes für das ExpertInnenübersetzen als „Signaltransport“.

Vergleicht man die beiden PACTE-Modelle, dann kann man schlussfolgern, dass die Transferkompetenz im überarbeiteten Modell keine eigene Subkompetenz mehr darstellt, sondern als eine im Hintergrund wirkende Fähigkeit dargestellt wird (vgl. Risku 2016: 45). Es handelt sich hierbei -in Anlehnung an die *natural translation* von Harris und Sherwood (1978)- um die natürliche Fähigkeit zwischen Sprachen zu übersetzen, welche sich beim ExpertInnenhandeln jedoch anders manifestiert und durch die Interaktion zwischen den Teilkompetenzen, besonders der zentralen strategischen Teilkompetenz, zur Translationskompetenz wird (vgl. Risku 2016: 45). Die strategische Teilkompetenz, welche aus

²¹ Risku (1997) setzt sich in ihrem Aufsatz in der Zeitschrift TextconText mit kognitiven Prozessen und Anforderungen des Übersetzens auseinander.

operativem Wissen besteht und im Zentrum des Modells steht, spielt auch beim überarbeiteten Modell eine zentrale Rolle und ist dafür verantwortlich, dass der Übersetzungsprozess effizient abläuft. Sie steuert den Übersetzungsprozess, sie plant das Vorgehen, die Entwicklung und die Bewertung des Übersetzungsprozesses, ist für die Aktivierung der anderen Teilkompetenzen verantwortlich und kompensiert mögliche Übersetzungsfehler mit adäquaten Lösungsverfahren (vgl. PACTE 2007: 332). Die strategische Kompetenz unterstreicht, dass das Übersetzen ein kognitives Handeln ist, für das eine Strategie erforderlich ist, welche zur Basis aller Translationsentscheidungen wird. Das Wissen über Translation stellt im neuen Modell eine eigenständige weitere Subkompetenz dar und wird nicht, wie im Modell von 1998, zu den außersprachlichen Teilkompetenzen gezählt. Da die psychophysiologische Kompetenz nicht nur für den Bereich der Translation von zentraler Bedeutung ist, sondern einen integralen Bestandteil des gesamten Expertenwissens darstellt, erachtete die PACTE-Gruppe es als angemessener, diese gesondert anzuführen und von psychophysiologischen Komponenten anstatt von Kompetenzen zu reden (vgl. PACTE 2003: 91). Außerdem entschied die PACTE-Gruppe die Teilkompetenzen der Translationskompetenz in Form von deklarativem und prozeduralem Wissen zu definieren, um so die Funktion zu unterstreichen, die jeder Wissenstyp in jeder Kompetenz spielt (vgl. Hurtado Albir 2017: 70). Hervorzuheben ist hier, dass alle Teilkompetenzen als gleichwertig betrachtet werden, da sie in enger Verbindung zueinander stehen und nur als Ganzheit bedeutsam sind. Die Forscher der PACTE-Gruppe möchten herausfinden, wie TranslationsstudentInnen Kompetenz erwerben, um daraufhin adäquatere Lehrmethoden zu schaffen und Bewertungsmethoden zu optimieren.

Die gerade beschriebenen PACTE-Modelle dienen dem Modell von Göpferich als Grundlage. Wie bei den Modellen der PACTE-Gruppe ist die strategische Kompetenz (*strategic competence*) bei Göpferich dafür verantwortlich, den Gebrauch der bereits genannten Teilkompetenzen zu steuern und zu überwachen. Die Elemente Makrostrategiebildung sowie die Maßnahmenplanung und Entscheidung in Riskus Modell manifestieren sich bei Göpferich unter der zentralen strategischen Kompetenz, wobei die Informationsintegration der Hilfsmittelbenutzungs- und Recherchekompetenz zugeordnet werden kann und der Begriff Selbstorganisation als Pendant zum übersetzerischen Selbstbild und Ethos angesehen wird (vgl. Göpferich 2008: 160f.). Bei Göpferich wird der Einsatz der Kompetenzen außerdem von den Elementen „Übersetzungsauftrag und Übersetzungsnormen“, „übersetzerisches Selbstbild und Berufsethos“ und der „psycho-physischen Disposition“ des Übersetzers beeinflusst (vgl. Göpferich 2008: 156f.).

Auffallend ist, dass nur die PACTE-Modelle und der EMT-Kompetenzrahmen sich mit der *knowledge about translation sub-competence* bzw. der Dienstleistungskompetenz beschäftigen. Die anderen Modelle gehen nicht auf das Wissen über die professionelle Translationspraxis ein und auf den Umgang mit Kunden, Aufträgen und Zielgruppen, obwohl diese Kompetenz von

großer Bedeutung für die Erbringung von professionellen Sprachdienstleistungen ist. Dies ist darauf zurückzuführen, dass die Modelle von Göpferich und Risku auf einer höheren Abstraktionsebene angesiedelt sind. Der EMT-Kompetenzrahmen sieht die strategische Kompetenz, im Gegensatz zum PACTE-Modell, nicht als eigenständige Kompetenz an, sondern ordnet diese in der Übersetzungskompetenz²² ein. Diese beinhaltet die strategischen, methodischen und thematischen Fertigkeiten, die bei der Textanalyse, während des Übersetzungsprozesses und bei der Qualitätsanalyse eingesetzt werden (vgl. European Union 2017: 7). Im EMT-Kompetenzrahmen wird überhaupt nicht von theoretischen Kenntnissen, den allgemeinen Forschungskompetenzen sowie den ablaufenden kognitiven und mentalen Prozessen bei der Übersetzungsarbeit gesprochen, jedoch geht dieser auf die Technologiekompetenz ein, die bei Risku unter dem Begriff „Informationsintegration“ subsumiert wird.

Der Kompetenzrahmen dient also nicht als universelle Beschreibung oder Modell aller Kenntnisse, Kompetenzen und Fertigkeiten, die AbsolventInnen von Übersetzungsstudiengängen beherrschen sollten, sondern soll „die Beschäftigungsfähigkeit der AbsolventInnen von Masterstudiengängen europaweit“ festigen und verbessern (European Union 2017: 3). Der EMT-Kompetenzrahmen soll, wie das Modell der PACTE-Gruppe, als allgemeines Modell und nicht als umfassendes Modell für alle Bereiche der Translation verstanden werden. Er umfasst die Fertigkeiten und Kompetenzen, die AbsolventInnen von Übersetzungsstudiengängen brauchen, um den Anforderungen des Marktes gerecht zu werden. Der Kompetenzrahmen ist in der ganzen EU sowie in der Sprachindustrie und in akademischen Kreisen zu einer der wichtigsten Normen für Übersetzerausbildung und Übersetzungskompetenzen geworden (vgl. European Union 2017: 2). Außerdem geht der EMT-Kompetenzrahmen nicht, wie die PACTE-Gruppe, auf die psychophysiologische Komponente ein.

Im Gegensatz zu allen hier vorgestellten Modellen, ist Kiralys Ansatz weniger daran interessiert, welche spezifischen Kompetenzen ÜbersetzerInnen in der Praxis beherrschen sollten, sondern daran, wie Kompetenzen in den Ausbildungsstätten am besten vermittelt werden können. Das Erlernen von Kompetenzen ist ein dynamischer und sozialer Prozess, der besonders durch das Simulieren von authentischen Aufträgen und den Austausch mit der Übersetzungsgemeinschaft gefördert werden muss (Kiraly 2000: 4).

In den hier vorgestellten Modellen spielt die strategische Kompetenz bzw. die Strategiebildung eine wichtige Rolle. Bei Göpferich fungiert sie als zentrales Steuerelement, welches in der Mitte

²² Im PACTE-Modell ist von *Knowledge of Translation sub-competence die Rede* (vgl. Hurtado Albir 2017: 40). Im deutschen Sprachraum wird der Begriff „Subkompetenz Übersetzungskonzeption“ verwendet (PACTE 2007: 332).

der anderen Teilkompetenzen steht und deren Einsatz überwacht. Auch in Riskus Modell steht die Strategiebildung in sämtlichen Anforderungsgruppen im Mittelpunkt. In den PACTE-Modellen ist die strategische Kompetenz für den reibungslosen Ablauf des Übersetzungsprozesses verantwortlich sowie für die Steuerung, das Vorgehen und die Aktivierung der anderen Teilkompetenzen (vgl. PACTE 2007: 332). Im EMT-Kompetenzrahmen fällt die strategische Kompetenz unter die Übersetzungskompetenz. Aus der Omnipräsenz der strategischen Kompetenz in den Modellen, kann man schlussfolgern, dass das Entwickeln einer Makrostrategie bei einem Übersetzungsprozess unabdingbar ist. Ohne klare Strategie ist es schwierig, den Übersetzungsprozess adäquat durchzuführen. Diese sollte auf jeden Fall interaktiv mit den AuftraggeberInnen und den anderen beteiligten HandlungsträgerInnen ausgehandelt werden. Bei der Übersetzung von Videospielen ist die Strategiebildung sowie die Maßnahmenplanung und Entscheidungsfindung essentiell, da neben ÜbersetzerInnen auch SpielentwicklerInnen, SpieldesignerInnen und SpieltesterInnen am Prozess beteiligt sind. Diese müssen sich austauschen, kooperieren und sich so organisieren, dass die jeweiligen gesetzten Fristen eingehalten werden und das Produkt möglichst schnell auf den Markt kommt (*time-to-market*).

Sowohl das Modell von Risku und Göpferich, als auch der EMT-Kompetenzrahmen und die Modelle der PACTE-Gruppe gehen nicht darauf ein, dass Übersetzer multimodal geschult sein müssen, um passende Übersetzungsleistungen anbieten zu können. Heutzutage setzen sich Medienformen wie Bücher und Zeitungen sowie audiovisuelle Medien, wie Videospiele und Filme aus vielen verschiedenen semiotischen Ressourcen zusammen: neben sprachlichen Elementen, sind meist auch Bilder, Videos, Graphiken, Töne, Farben, Typographie und Layout involviert. Das Zusammenwirken der verschiedenen Modi und Medien bei der Bedeutungserstellung und Sinnkonstitution eines Kommunikationsbeitrags ist essentiell. Meist reicht es nicht aus nur den Text zu verstehen, sondern man muss auch die spezifische Anordnung der einzelnen Textelemente berücksichtigen. TranslatorInnen sollten unbedingt ein multimodales Bewusstsein entwickeln und die semiotischen Ressourcen kennen sowie die Rolle, die diese bei der Bedeutungskonstitution einnehmen. Welche Rolle die multimodale Dimension bei den spezifischen Kompetenzen von SpielübersetzerInnen einnimmt, wird im dritten Kapitel diskutiert.

Sowohl in den Modellen der PACTE-Gruppe als auch im Modell von Göpferich ist von psychophysiologischen Komponenten bzw. von der psycho-physischen Disposition der ÜbersetzerInnen die Rede. Diese Kompetenz bezieht sich auf die allgemeinen psychologischen Fähigkeiten und setzt sich aus Aspekten wie „Gedächtnis, Emotion, Aufmerksamkeit, Motivation, intellektuelle Neugier, Durchhaltevermögen, Kreativität, Selbstbewusstsein und -kenntnis sowie Analyse- und Synthesefähigkeit“ zusammen (vgl. Risku 2016: 47).

ÜbersetzerInnen sollten stets über die aktuellsten Entwicklungen in der Übersetzungsbranche Bescheid wissen und dazu in der Lage sein, ein Produkt zu analysieren und die passenden Lösungsstrategien zu finden. Da die Technologie bei der Übersetzungsarbeit eine zunehmend große Rolle einnimmt, ist es unerlässlich IT-Kenntnisse zu erwerben und sich Fertigkeiten anzueignen, die bei der Anwendung von aktuellen Übersetzungstechnologien im Übersetzungsprozess zum Einsatz kommen.

3. Forschungsüberblick

Dieses Kapitel dient als Überblick über den Forschungsstand in der Videospielübersetzung und deren Einordnung in der Translationswissenschaft. Nach der Darstellung von zentralen Werken zur Videospielübersetzung, wird ihr hybrider Charakter beleuchtet und auf das viel diskutierte Phänomen über die konzeptionelle und terminologische Verwirrung rund um den Begriff der Lokalisierung eingegangen. Es wird geklärt, ob man eher den Begriff Videospielübersetzung oder Videospielokalisierung verwenden soll. Anschließend wird ausgeführt, was man unter einem Videospiel versteht bzw. was dieses ausmacht und welche verschiedene Genres und Arten es gibt. Um ein umfassendes Bild von der Arbeitswelt der VideospielübersetzerInnen zu skizzieren, wird der GILT-Prozess, der sich aus den Begriffen Globalisierung, Internationalisierung, Lokalisierung und Translation zusammensetzt, beleuchtet und essentielle Komponenten des Lokalisierungsprozesses sowie Lokalisierungsmodelle- und Formen, zu lokalisierende Komponenten (*assets*)²³ und TeilnehmerInnen vorgestellt. Der Fokus dieses Kapitels liegt auf dem Übersetzungsprozess, den Aufgaben von ÜbersetzerInnen, dem hybriden Charakter der Videospielübersetzung, den Herausforderungen und Übersetzungsproblemen, die während des Prozesses auftreten können sowie auf der Darstellung der spezifischen Kompetenzen von ÜbersetzerInnen und deren Ausbildungsmöglichkeiten.

3.1 Videospielübersetzung als Forschungsgegenstand

Obwohl es die Praxis der Videospielübersetzung seit den 1980er Jahren gibt - wobei zu erwähnen ist, dass deren Qualität zu jener Zeit inkonsistent war -, wurde ihr erst zum Millenniumwechsel mehr Aufmerksamkeit geschenkt: zwischen 2006 und 2012 wurden einige Artikel zum Thema Videospielübersetzung in wissenschaftlichen Zeitschriften, Monographien und in übersetzungsbezogenen Fachzeitschriften veröffentlicht (vgl. Mangiron/ O'Hagan 2013: 26). In den letzten Jahren haben sich TranslationswissenschaftlerInnen also vermehrt mit der Videospielübersetzung beschäftigt, im Vergleich zum Forschungsbereich der Softwarelokalisierung und der audiovisuellen Übersetzung, wurde diese aber - trotz Gemeinsamkeiten - eher wenig behandelt. Remael (2010: 13) behauptet, dass es sich bei der Videospielübersetzung um ein komplett neues Genre handle, das Praktiken aus der audiovisuellen Übersetzung, wie Untertitelung und Synchronisierung, mit Elementen aus der Lokalisierungsbranche kombiniert.

²³ *Text assets* umfassen alle In-Game-Texte, wie die Benutzeroberfläche und die zu unittelnden Dialoge. Unter *audio-* und *cinematic assets* versteht man alle Elemente, die den Ton betreffen wie Musik und die zu synchronisierenden Dialoge, wobei *art assets* sich auf Bilder und Grafiken beziehen. *Printed materials* bestehen aus jedem Text in Papierform, der das Spiel begleitet, wie die Verpackung und die Spielanleitung (vgl. Chandler 2005: 51).

Die erste Publikation zur Videospielübersetzung in der Translationswissenschaft geht auf Dietz' Artikel *Beyond PacMan: Translating for the Computer Game Industry* (1999) zurück (vgl. Mangiron 2017: 82). Da im Jahr 2006 eine größere Anzahl an Werken zur Videospielübersetzung publiziert wurden, sieht Mangiron dieses als „Year-One“ für die Integration der Videospielübersetzung in die Translationswissenschaft an (vgl. 2017: 77ff). Im Jahr 2010 wurde dann auch erstmals eine akademische Konferenz mit dem Titel *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games* über die Videospielübersetzung und die Barrierefreiheit von Videospiele gehalten. In den meisten Forschungsarbeiten zur Videospielübersetzung stehen japanische Videospiele im Fokus sowie Videospiele für Konsolen (Di Marco 2007, Mangiron 2012, O'Hagan 2009a, 2009b, 2011, 2012). Mangiron (2006), Mangiron/O'Hagan (2013), Bernal-Merino (2012, 2015) und Muñoz Sánchez (2017) setzen sich mit den Grundlagen des Übersetzungsprozesses auseinander: sie beschäftigen sich mit dem Ablauf und den am Prozess beteiligten TeilnehmerInnen sowie mit den verschiedenen Lokalisierungsmodellen und den zu lokalisierenden Komponenten (*assets*).

Da audiovisuelle Übersetzungstechniken wie Untertitelung und Synchronisation nicht nur bei der Filmübersetzung eine Rolle spielen, sondern auch einen integralen Bestandteil der Videospielübersetzung ausmachen, werden in der Folge einige Forschungsarbeiten vorgestellt. Mangiron/O'Hagan (2006) setzen sich mit den Konventionen von Untertiteln in Filmen auseinander und vergleichen diese mit denen in Videospiele: sie kommen zur Erkenntnis, dass es bei Videospiele nicht so wichtig ist, eine semantische Einheit nicht in mehrere Untertitel zu trennen. Mangiron (2006) unterstreicht, dass Kenntnisse über die audiovisuelle Übersetzung, genauer über die Untertitelung und Synchronisation, von zentraler Bedeutung für die Übersetzung von Videospiele sind. Außerdem gehen Mangiron/O'Hagan (2006) auf die Unterschiede zwischen Software und Videospiele ein und stellen fest, dass bei Software die Funktionalität, in Videospiele Unterhaltung und Immersion im Vordergrund stehen. Die Gemeinsamkeiten zwischen der Videospielübersetzung und der Audiovisuellen Translation wurden im Hinblick auf die Synchronisation und die Untertitelung von Mangiron (2013, 2018), Bernal-Merino (2015) und Mejías-Climent (2017) untersucht. Der Begriff *transcreation* wird von Mangiron/O'Hagan (2006) eingeführt, um die Videospielübersetzung von anderen Übersetzungsbereichen abzugrenzen und den kreativen Aspekt von ÜbersetzerInnen zu betonen. ÜbersetzerInnen müssen nämlich kreative Lösungen finden, um beispielsweise mit Platzbeschränkungen und der Übertragung von Humor umgehen zu können.

Einige TranslationswissenschaftlerInnen beschäftigen sich mit den vielfältigen Übersetzungsstrategien, die während des Übersetzungsprozesses von Videospiele genutzt werden (O'Hagan 2007, Fernández Costales 2012, Mangiron/O'Hagan 2013). O'Hagan (2008) und Díaz Montón (2011) untersuchen Fanübersetzungen und Mangiron (2011), Mangiron/Orero (2012), Mangiron/Orero/O'Hagan (2014) setzen sich mit der Barrierefreiheit

von Videospielen auseinander. O'Hagan (2019) geht ebenfalls auf die „fan-translation“²⁴ ein und auf die damit verbundenen Phänomene wie „modding“²⁵, „emergent play“²⁶ und „ROM-Hacking“²⁷, sowie auf neuere Trends, wie „neurogaming“ und „crowdfunding“. Zhang (2012, 2014) fokussiert seine Ausführungen auf die Zensur und Altersbeschränkung von Videospielen in China sowie auf das Terminologiemanagement in der Videospielübersetzung.

Sanz López (2013) erörtert in ihrem Werk die charakteristischen Übersetzungsprobleme, die während des Übersetzungsprozesses auftreten können und teilt diese in folgende Kategorien ein: lingual, textuell/Kontext, pragmatisch und medial/kulturell. Der linguale Aspekt bezieht sich auf Dia- und Sozialekte, Eigennamen, Interjektionen und Anredelexeme, wobei der textuelle Aspekt auf jene Übersetzungsschwierigkeiten eingeht, die sich aus dem fehlenden oder mangelnden Zugriff der ÜbersetzerInnen auf das Videospiel ableiten. Die pragmatischen Übersetzungsprobleme beziehen sich auf Deixis, die Kommunikationssituation sowie auf Platzbeschränkungen und die medial/kulturellen Übersetzungsprobleme manifestieren sich durch die kulturellen Unterschiede in Bezug auf Tabuthemen und auf die Verwendung von Relaisprachen bei Videospielübersetzungen aus dem Japanischen. Auffallend ist, dass Sanz López in ihren Ausführungen überhaupt nicht auf die multimodale Dimension von Videospielen und die damit einhergehenden Schwierigkeiten eingeht, obwohl diese bei der Videospielübersetzung omnipräsent ist und alle semiotische Modi bei der Bedeutungserstellung berücksichtigt werden müssen. Bernal-Merino (2007) konzentriert sich, in Bezug auf Übersetzungsprobleme, auf Variablen, Strings und die unterschiedlichen Texttypen. Dietz (2006) sieht vor allem die Benutzeroberflächengestaltung, den nichtlinearen Verlauf von Videospielen, die kulturelle Adaptation und das Sim-Ship-Modell als mögliche Probleme an. Er führt aus, dass ÜbersetzerInnen sich mit der jeweiligen Terminologie des Spiels und des Genres auskennen müssen, um passende Übersetzungslösungen zu finden. Außerdem verweist Dietz (2007) auf die Wichtigkeit der virtuellen Teamarbeit. Czech (2013) identifiziert folgende Probleme: fehlender Kontext, der Einsatz von Variablen und Strings, Platzbeschränkungen durch die Benutzeroberfläche und die kulturelle Dimension. Díaz-Montón (2007) zieht ähnliche Schlussfolgerungen und geht ebenfalls auf den fehlenden Kontext, Platzbeschränkungen und den Einsatz von Variablen und Strings ein. Außerdem führt er aus, dass ÜbersetzerInnen während des gesamten Übersetzungsprozesses in Kontakt stehen und

²⁴ Fanübersetzungen sind zu einem populären Konzept der Translationswissenschaft geworden und werden auch noch als „collaborative translation“ (Désilets 2007), „community translation“ (O'Hagan 2011) und „non-professional translation“ (Pérez-González/Susam-Saraeva 2012) bezeichnet (vgl. O'Hagan/Mangiron 2013: 37).

²⁵ Das Konzept des *modding* „[...] refers to game users modifying a game to their liking [...]“ (O'Hagan 2019: 146)

²⁶ Das Konzept des *emergent play* bezeichnet „[...] the discovery by end users of a new way of playing a game, unintended by the designer-the latter often involving the exploitation of technical glitches in the software“ (O'Hagan 2019: 146)

²⁷ Beim *ROM-Hacking* nehmen die Fans die Lokalisierung selbst in die Hand, indem sie sich Zugang zu den ROM-Daten (*Read Only Memory*) des Spiels verschaffen, um verschiedene Aspekte, wie die Sprache des Spiels zu verändern (vgl. O'Hagan 2019: 146).

kooperieren müssen. Kim (2019) setzt sich mit den Problemen, die beim Übersetzen von MMORPGs (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*) aufkommen können, auseinander und nimmt ebenfalls Bezug auf den meist fehlenden Kontext, die Wichtigkeit von Videospielkenntnissen, die kurzen Zeitvorgaben und der damit verbundene Zeitdruck sowie die damit verbundenen langen und intensiven Arbeitszeiten.

Die typischen auftretenden Herausforderungen und die spezifischen Kompetenzen und Kenntnisse, die VideospielübersetzerInnen beherrschen sollen, werden von Bernal-Merino (2008), Mangiron (2006, 2021), Dietz (2007), Chandler (2008), O'Hagan/Mangiron (2013) und Esselink (2000) behandelt. Die Monographie von Chandler (2005) beschäftigt sich mit dem Ablauf des Lokalisierungsprozesses und der Videospielbranche im Allgemeinen und richtet sich eigentlich an Spieleentwickler, jedoch können auch TranslationswissenschaftlerInnen nützliche Informationen daraus ableiten. Da im Verlauf des Kapitels noch genauer auf die Herausforderungen und spezifischen Kompetenzen eingegangen wird, werden diese jetzt nicht näher ausgeführt.

Ein Aspekt, der in der Literatur viel diskutiert wird, sind kulturelle Unterschiede zwischen den Zielkulturen. Dabei hat jede Kultur ihre eigenen Werte, Interessen, Vorlieben und Erwartungen an Videospiele. Di Marco (2007) geht auf die kulturelle Lokalisierung von japanischen Videospielen ein und Méndez González (2016) beschäftigt sich mit kulturellen Referenzen und liefert praktische Beispiele. Mangiron (2012) setzt sich mit der kulturellen Lokalisierung japanischer Videospiele für den amerikanischen Markt auseinander und entwickelt passende Übersetzungsstrategien. Zhang (2008) führt in ihrem Werk aus, welchen Einfluss die Kultur Chinas auf die Zensur, Altersbeschränkungen und rechtliche Vorschriften von Videospielen haben können.

Einige ÜbersetzungswissenschaftlerInnen beschäftigen sich mit dem bisher eher weniger behandelten Thema der Videospielübersetzung im Kontext des literarischen Übersetzens und dem Übersetzen von Humor. Mangiron/O'Hagan (2013: 108) sprechen manchen Videospielen, besonders storylastigen Genres, einen literarischen Charakter zu. Es ist durchaus üblich, dass Genres ihren eigenen Erzählstil haben und sich durch eine spezifische Terminologie auszeichnen. Bernal-Merino (2009) betont, dass die literarischen Parallelen zur Videospielübersetzung noch nicht ausreichend erforscht wurden und stellt Ähnlichkeiten zwischen Videospielen und Kinderbüchern fest. Mit dem Übersetzen von Humor in Bezug auf Videospiele, setzt sich Mangiron (2010) mittels einer japanischen Videospielreihe auseinander. Auch Fernández-Costales (2011) leistet einen Beitrag zur Adaptation von Humor in Videospielen.

Die Hybridität in Bezug auf Videospiele wurde bisher nur von Consalvo (2006) und Di Marco (2007) behandelt und ist einer der zentralen Herausforderungen von modernen Videospielen

(vgl. O'Hagan/Mangiron 2013: 35). Ein multimodaler Zugang zur Videospielübersetzung ist wünschenswert, denn Videospiele setzen sich neben sprachlichen Elementen, auch aus nonverbalen Modi wie Bildern, Farben, Musik und Grafiken zusammen. Die multimodale Dimension wird von Translationswissenschaftlern anerkannt, bisher wurden jedoch keine multimodalen Theorien zur Konzeptualisierung von Videospiele verwendet. Da das Konzept der Hybridität zu einem wichtigen Bestandteil der Videospielübersetzung gehört, wird der Begriff später noch näher beleuchtet.

3.2 Videospielübersetzung oder Videospielokalisierung?

In der Videospielindustrie herrscht eine konzeptionelle und terminologische Verwirrung rund um den Begriff der Lokalisierung, was wohl auf den fehlenden Dialog zwischen Lokalisierungsindustrie und der Übersetzungswissenschaft zurückzuführen ist. Angesichts der diffusen Konzeptualisierung der Begriffe, stellt sich die Frage, ob man eher von Videospielübersetzung oder Videospielokalisierung redet.

Chandler (2005: 12) definiert den Begriff der Videospielokalisierung in ihrer Monographie aus Sicht der Videospielindustrie: „Localization is the process of translating the game into other languages.“ Ihre Definition bezieht jedoch nicht alle Aspekte des Lokalisierungsprozesses mit ein und bleibt auf einer allgemeinen Ebene. In der Lokalisierungsbranche versteht man unter Translation die Überführung von Strings aus der Ausgangssprache in die Zielsprache, wobei kulturelle Elemente hier nicht zum Verständnis von Translation gehören: das Verständnis von Translation ist recht simpel und wird auf den Austausch von Zeichenfolgen reduziert (vgl. O'Hagan/Mangiron 2013: 102). Sie stellen (2013: 91) fest, dass die Lokalisierungsbranche unter der Translation lediglich die linguistische Übersetzung von Inhalten versteht und machen einen klaren Unterschied zwischen der linguistischen und der kulturellen Dimension, wobei für ÜbersetzerInnen beide Komponenten zum Arbeitsbild und zum Translationsverständnis dazu gehören. Hatim/Munday (2004: 321) führen aus, dass der Lokalisierungsprozess aus mehreren Schritten besteht und das Übersetzen nur einen kleinen Teil dieses ausmacht. Bernal-Merino (2006: o.S.) sieht dies ähnlich und geht darauf ein, dass die Übersetzung nur einen Teil des Anpassungsprozesses einer Unterhaltungssoftware darstellt und plädiert für den Begriff „linguistic localization“, um Verwechslungen zu anderen Phasen des Lokalisierungsprozesses zu vermeiden. Der Begriff Videospielokalisierung fungiert also hier als Überbegriff, der sich aus mehreren Teilprozessen zusammensetzt. Bernal-Merino (2006: o.S.) geht außerdem darauf ein, dass der Terminus Lokalisierung auch nicht-translatorische Tätigkeiten, wie die Implementierung der zielsprachlichen Daten und das Testen der lokalisierten Version, inkludiert und somit zu weit gefasst ist, um in der Translationswissenschaft benutzt zu werden. Er ist der Meinung, dass Übersetzung noch immer der adäquateste Begriff für jede Art von Sprachtransfer ist. Auch Sanz López (2013: 42ff.) sieht die sprachliche Lokalisierung nur als Teil des gesamten Lokalisierungsprozesses an und unterscheidet zwischen der verbalen

Lokalisierung, die mit der Übersetzung gleichzusetzen ist, und der nonverbalen Lokalisierung, welche unter anderem grafische Anpassungen und die Anpassung von Schaltflächen und Textboxen beinhaltet. Aus translationswissenschaftlicher Sicht ist eine Verwendung der Begriffe Übersetzung und Lokalisierung als Synonyme nicht angebracht, da die Lokalisierung auch Tätigkeiten und Aufgaben umfasst, die nicht übersetzerischer Natur sind (vgl. Sanz López 2013: 45). Munday (2008: 191) führt ebenfalls aus, dass die Unterscheidung zwischen Lokalisierung und Übersetzung unscharf ist und der Begriff Lokalisierung von der Industrie als Oberbegriff verwendet wird, der die Übersetzung umfasst.

Kaindl plädiert mit seinem multimodalen Konzept von Translation, das mit der bereits vorgestellten Theorie des Translatorischen Handelns von Holz-Mänttäri (1984) kombiniert wurde, für die Entwicklung eines multimodalen Bewusstsein von ÜbersetzerInnen. Laut Kaindl müssen ÜbersetzerInnen nämlich nicht nur die sprachliche Ebene, sondern auch alle anderen bedeutungstragenden Modi mit einbeziehen, um den Unterhaltungszweck des Spiels zu gewährleisten und den Spielern ein qualitativ hochwertiges Spielerlebnis zur Verfügung zu stellen (vgl. Kaindl 2019: 64). Die Aufgaben von VideospielübersetzerInnen bestehen nicht nur aus rein sprachlichen Aspekten, sondern in der Auseinandersetzung aller am Bedeutungstransfer beteiligten Botschaftsträgern und in der Kooperation und dem Austausch mit anderen ExpertInnen. Das Verständnis 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“, wie es von Kaindl (2019: 58) ausgeführt wird, ist ideal, da diese Konzeptualisierung des Begriffs die Tätigkeit von VideospielübersetzerInnen anführt und auch das Kernelement der Multimodalität inkludiert. Da dieser Arbeit ein funktional-multimodaler Ansatz zugrunde liegt und von einer multimodalen Konzeption von Translation ausgegangen wird, wird der Begriff der Videospielübersetzung verwendet, wobei zu erwähnen ist, dass der Terminus der Videospielokalisierung in der Translationswissenschaft und der Videospielindustrie gebräuchlich ist.

Dem Videospielübersetzen fehlt es in der Translationswissenschaft an einer klaren Konzeptualisierung: Mangiron/O'Hagan (2013: 104) plädieren zwar für eine holistische Betrachtungsweise der Videospielübersetzung, in der die gesamte Dimension der Übersetzungspraxis abgedeckt wird und neben sprachlichen auch kulturelle und technische Aspekte mit einbezogen werden, gehen aber nicht auf die multimodalen Elemente von Videospieltexten und deren Einfluss auf den Übersetzungsprozess sowie auf die Arbeit von ÜbersetzerInnen ein. Abschließend kann festgehalten werden, dass das Phänomen der Videospielübersetzung noch weiter in die Translationswissenschaft integriert werden muss und dieses bisher nicht präzise genug definiert worden ist, da die zentrale Komponente der Multimodalität nicht oder nur mangelhaft berücksichtigt wird. Die Uneinigkeit zwischen der Translationswissenschaft und der Lokalisierungsbranche beruht einerseits auf der restriktiven

Sicht der Videospielbranche was den Begriff der Translation betrifft, andererseits an der fehlenden Anerkennung der Lokalisierung durch die Translationswissenschaft und die damit verbundene, fehlende Integration des Phänomens in deren Gemeinschaft (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013: 104).

3.3 Hybridität in der Videospielübersetzung

Simon (2011: 49) definiert den Begriff „hybrid“ wie folgt: „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.“ Laut Duden wird mit dem Begriff „hybrid“ etwas bezeichnet, das „aus Verschiedenartigem zusammengesetzt, von zweierlei Herkunft; gemischt [ist]“ (URL: Duden). In der Translationswissenschaft wird das Konzept der Hybridität in unterschiedlichen Kontexten verwendet wie z.B. in Bezug auf Genres, Texttypen oder aber auch auf kulturelle Aspekte. Durch Übersetzungsprozesse können sich nämlich Elemente einer Kultur vermischen oder überschneiden. So geht Consalvo (2006) darauf ein, dass die Videospielindustrie mittels Übersetzungsstrategien eine Art Hybridkultur zwischen der japanischen Ausgangskultur und der amerikanischen Zielkultur erzeugt. Da die Videospielübersetzung Elemente aus der audiovisuellen Übersetzung, aus dem literarischen Übersetzen und dem Fachübersetzen in sich vereint, kann behauptet werden, dass sich die Videospielübersetzung durch einen hybriden Charakter auszeichnet. Das Konzept der Hybridität ist also ein zentraler Bestandteil der Videospielübersetzung, da es einen direkten Einfluss auf die Übersetzungsprobleme hat, auf deren Grundlage wiederum, Rückschlüsse auf die Kompetenzen und Fertigkeiten von VideospielübersetzerInnen gezogen werden können. In der Folge werden kurz die Berührungspunkte zwischen der Videospielübersetzung und den translatorischen Bereichen der Audiovisuellen Übersetzung, des Literaturübersetzens und des Fachübersetzens vorgestellt.

3.3.1 Gemeinsamkeiten zwischen der Videospiel- und der Audiovisuellen Übersetzung

Im Zentrum der audiovisuellen Übersetzung steht der audiovisuelle Text, der sich aus zwei unterschiedlichen Kommunikationskanälen zusammensetzt, nämlich aus audio-verbalen (formulierten Wörter), audio-nonverbalen (alle anderen Geräusche), visuell-verbalen (Schrift) und visuell-nonverbalen (alle anderen Beiträge) Zeichen (vgl. Remael 2010: 13). Die audiovisuelle Übersetzung kann als Schnittstelle zur Videospielübersetzung angesehen werden, da diese ebenfalls audiovisuelle Elemente wie Untertitel und Synchronisationen enthält. Sowohl die Audiovisuelle Übersetzung als auch die Videospielübersetzung beschäftigen sich also mit Texten, die sich aus verschiedenen semantischen Modi bzw. Botschaftsträgern zusammensetzen.

Bei der Praxis des Untertitels, läuft die Kommunikation sowohl über den visuellen (geschriebener Text, Bilder, Gestik, Mimik) als auch den auditiven Kanal (Musik, Geräusche, gesprochener Text) ab. Dies stellt für die ÜbersetzerInnen eine große Herausforderung dar, da die RezipientInnen den geschriebenen Text und die visuelle Dimension gleichzeitig wahrnehmen müssen. Um ein optimales Erlebnis zu garantieren, muss die Übersetzung leicht zu lesen sowie verständlich sein und nicht vom Bildmaterial ablenken (vgl. Mangiron 2013: 48). Auffällig ist, dass in der Videospielbranche noch keine klaren Richtlinien für die Untertitelung entwickelt wurden, was wohl auf das noch relativ junge Phänomen des Videospiels und den mangelnden Austausch sowie die fehlende Zusammenarbeit zwischen der Lokalisierungsindustrie und der Translationswissenschaft zurückzuführen ist.

Die Synchronisation bezieht sich auf das gesprochene Wort: man unterscheidet dabei zwischen dem Voice-Over, bei dem die Stimme eines Synchronsprechers über die originale Tonaufnahme gelegt wird und der Technik des Voice-Off, die sich dadurch auszeichnet, dass die Stimme der Zielsprache anstatt die des Originals verwendet wird (vgl. Püschel 2015: 123).

3.3.2 Gemeinsamkeiten zwischen dem Videospiel- und dem Literaturübersetzen

Genau wie AutorInnen von literarischen Werken, brauchen ÜbersetzerInnen eine gewisse Kreativität um qualitativ, hochwertige und kreative Geschichten sowie gute Erzählstränge zu schreiben und die Immersion der SpielerInnen zu erhöhen (vgl. Bernal-Merino 2009: 236). Außerdem zielen literarische Werke und Videospiele darauf ab, ihre RezipientInnen zu unterhalten und greifen beide auf das Element der Fiktionalität zurück, wobei zu erwähnen ist, dass dies nicht für realitätsnahe Simulations- und Sportspiele wie FIFA gilt.

Bernal-Merino (2009: 235) sieht Ähnlichkeiten zwischen den Übersetzungsstrategien, die in Kinder- und Jugendbüchern zum Einsatz kommen und jenen, die für die Videospielübersetzung verwendet werden. In Kinderbüchern wird der kulturelle Kontext angepasst, um die Elemente der lokalen Kultur zu beschreiben und den Kindern die Rezeption eines übersetzten Textes zu vereinfachen (vgl. Lathey 2016: 38). Dietz (2006: 129) sieht dies im Kontext der Videospielübersetzung ähnlich und schreibt dazu: „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“.

Eine weitere Schnittstelle ist der Einsatz von Komik und Humor, der in Videospielen benutzt wird, um die Immersion des Spielers zu erleichtern (vgl. Mangiron 2016: 196). Hierbei ist darauf zu achten, dass das Übersetzen von humorvollen Passagen, wie beim Literaturübersetzen, Probleme auf der sprachlichen und kulturellen Ebene mit sich bringt (vgl. Vandaele 2010: 149). Ein anderer Berührungs punkt zwischen dem Literatur- und Videospielübersetzen liegt im Einsatz von Schreib- und Ausdruckweisen bzw. der Verwendung von Dia- und Sozialekten sowie Akzenten, Stilen und Registern. Anstatt die

ausgangssprachlichen Dialekte in die zielsprachige Standardsprache zu übertragen, wie es in der Literaturübersetzung der Fall ist, werden in der Videospielbranche die Dialekte der Zielsprache verwendet. Außerdem werden manche Motive und Themen, die aus literarischen Genres bekannt sind, auch für die Videospielübersetzung genutzt.

3.3.3 Gemeinsamkeiten zwischen dem Videospiel- und dem Fachübersetzen

Manche Videospiele zeichnen sich, wie Fachübersetzungen, durch den Einsatz einer fachspezifischen Terminologie aus: Mangiron (2018: 125) geht in diesem Kontext auf den *Microsoft Flight Simulator* ein und betont, dass ÜbersetzerInnen sich mit der Aeronautik und Flugtechnik von realen Flugzeugen beschäftigen müssen. Bei dem Simulationsspiel *FIFA*, müssen sich ÜbersetzerInnen ebenfalls mit fachspezifischer Terminologie auseinandersetzen und darauf achten, dass diese in den darauffolgenden Versionen konsistent verwendet werden. Auch Fantasy Spiele und Ego-Shooter haben ihre ganz eigene Terminologie und spezifische Ausdrücke für Gegenstände wie Waffen, Heilmittel und Zaubertränke etc. (vgl. O'Hagan 2005: 9). Neben den *printed materials* ist auch die Benutzeroberfläche, zu der das Menü gehört, welches sich unter anderem aus Informationen zu Nutzerbedingungen, Spielanleitungen, Spielmodi und Systemkonfigurationen zusammensetzt, zu übersetzen. Außerdem müssen sich ÜbersetzerInnen mit rechtlichen Angelegenheiten auseinandersetzen: in den Nutzerbedingungen werden beispielweise die Rechte und Pflichten der SpielerInnen und des Herstellers ausgeführt (vgl. Sanz López 2013:50). Anleitungen, welche Sicherheitshinweise, Gesundheitswarnungen, Informationen über die Garantie- und Lizenzbedingungen für die Software sowie zur Altersfreigabe beinhalten, zeichnen sich durch den Einsatz spezifischer Begriffe aus und weisen Parallelen zu Rechtstexten auf (vgl. 2013: 49).

In der Branche des Fachübersetzens ist das Verwenden von computergestützten Übersetzungsprogrammen wie CAT-Tools gängig. Da es üblich ist, dass bestimmte Fachbegriffe in einem Fachgebiet repetitiv auftreten, empfiehlt es sich ein CAT-Tool zu verwenden. Mittels Terminologie-Management-Systemen werden spezifische Fachbegriffe definiert, gegliedert und in der Ausgangs- und Zielsprache festgehalten. Solche Tools vereinfachen ÜbersetzerInnen die Terminologierecherche: sie brauchen nur nach dem jeweiligen Fachbegriff zu suchen und erhalten automatisch die dazu abgespeicherten Daten. Translation-Memory-Systeme unterstützen den Übersetzungsprozess, indem sie die Qualität, Geschwindigkeit, Konsistenz und Effizienz bei jedem Übersetzungsauftrag erheblich verbessern. Hierbei handelt es sich um eine Datenbank, in der bereits übersetzte Textsegmente gespeichert und abgerufen werden können. Mangiron/O'Hagan (2013: 96) stellen fest, dass der Einsatz von CAT-Tools bei der Videospielübersetzung, in Bezug auf die terminologische Ebene, durchaus sinnvoll wäre, denn bei Fortsetzungen von Videospiele, werden oftmals die Begriffe des Vorgängermodells übernommen.

VideospielübersetzerInnen müssen sich mit Fachtexten, wie rechtlichen Dokumenten, Datenschutzerklärungen und Lizenzbedingungen auseinandersetzen, obwohl diese eher beim Fachübersetzen vorzufinden sind. Sowohl die Videospielübersetzung als auch das Fachübersetzen beschäftigen sich mit spezifischer Terminologie, die den Einsatz von CAT-Tools nahelegt.

3.4. Was ist ein Videospiel?

Ein audiovisueller Text ist ein kommunikativer Akt, der sich aus audio-verbalen (gesprochene Wörter), audio-nonverbalen (jegliche Art von Tönen), visuell-verbalen (Schriftzeichen) und visuell-nonverbalen (Bilder, Grafiken) zusammensetzt und bei dessen Rezeption sowohl das Sehvermögen als auch das Gehör genutzt wird (vgl. Zabalbeascoa 2008: 21 ff.). Díaz-Cintas geht in seinem Aufsatz darauf ein, dass audiovisuelle Texte nicht als Textsorte, sondern als Texttyp angesehen werden sollten, der viele Textsorten umfasst: dabei ist Audiovisualität keinesfalls nur auf Video- und Computerspiele begrenzt, sondern umfasst auch Filme, Corporate Videos, Dokumentarfilme, Fernsehserien und Reality Shows (vgl. Díaz-Cintas 2009: 5f.). Bernal-Merino schlägt folgende Definition vor:

[...] a video game is a multimedia interactive form of entertainment for one or more individuals, powered by computer hardware and software, controlled by a peripheral (a control pad, a keyboard, a mouse, a joystick, a game pad, a motion controller, a steering wheel, a video camera, etc.), and displayed on some kind of screen (a television set, an LCD or plasma monitor, or a portable display). (Bernal-Merino 2015: 18)

Bernal-Merino geht zwar auf den Unterhaltungszweck, die Multimedialität und die interaktive Komponente von Videospielen ein, jedoch nicht auf das Kernelement der Multimodalität. Mangiron (2006: 307). hingegen geht in ihrer Definiton auf alle multimodalen Elemente ein und schreibt: „From a translation studies perspective, a video game could be defined as an interactive multimedia text that combines words, images and sound, and whose main objective is to entertain“. Bernal Merino (2015: 18) führt aus, dass Videospiele nicht nur unterhalten, sondern auch zu Bildungs- oder Weiterbildungszwecken verwendet werden: die Begriffe *edutainment* oder *serious games* finden in diesem Zusammenhang oft Verwendung. Bernal-Merino (2006: o.S.) unterscheidet zwischen verschiedenen Arten von Videospielen: *video game*, *computer game*, *mobile game* und *console game*. Neben den sehr beliebten Action- und Open-World-Spielen, gibt es auch Shooter, MMOG's²⁸ Simulations-, Rollen-, Musik- und Tanzspiele sowie Strategiespiele.

²⁸ Unter MMOG versteht man *Massively-Multiplayer-Online-Game* beziehungsweise Massen-Mehrspieler-Online-Spiel. Diese Art von Videospielen erfreut sich besonderer Beliebtheit und zeichnet sich dadurch aus, dass sie über einen längeren Zeitraum von den Betreibern weiterentwickelt und regelmäßig mit Patches und neuen

Unter Videospiele versteht man also multimediale und multimodale Texte, die über verschiedene Kanäle diverse Sinne ansprechen. Man kann diese auch als polysemiotische Texte ansehen, da sie sich neben verbalen auch aus non-verbalen Elementen wie Bildern, Grafiken, Spezialeffekten und auditiven Signalen wie Töne und Musik zusammensetzen. Die visuelle Ebene manifestiert sich in Videospiele in einem unbewegten oder bewegten Bild, wobei der Verbaltext meist mittels Untertitel in der unteren Hälfte des Bildschirms eingeblendet wird. Je nach Plattform und Genre gibt es noch eine Sprachausgabe für Dialoge, Musik und Geräuscheffekte. Außerdem wird mit vibrationsfähigen Controllern bei Heimkonsolen auch der Tastsinn angesprochen. Nachdem die essentiellen Elemente eines Videospiele vorgestellt wurden, wird nun der Lokalisierungsprozess und dessen Bestandteile näher beleuchtet.

3.5 Zentrale Begriffe des Übersetzungsprozesses

Die Übersetzung in Verbindung mit Software wird in der Sprachindustrie als GILT-Prozess bezeichnet. Die LISA (*Localization Industry Standards Association*) hat den Begriff „GILT“, der sich aus den Komponenten Globalisierung, Internationalisierung, Lokalisierung und Translation zusammensetzt, eingeführt und geprägt. Unter der Globalisierung versteht man alle unternehmerischen Entscheidungen und Aktivitäten, die erforderlich sind, um ein Unternehmen in seinem Aufgabenbereich auf dem Weltmarkt zu etablieren: durch die Umgestaltung des Unternehmens und dessen Prozesse, kann es den Kunden seine Dienste weltweit anbieten, unabhängig von Sprache, Land oder Kultur (vgl. LISA 2007: 1). Die Globalisierungsphase gilt als erster Schritt, der die folgende Internationalisierung und Lokalisierung überhaupt erst ermöglicht. Die Internationalisierung bezeichnet den Prozess, in dem ein Produkt auf technischer Ebene für die Lokalisierungsphase vorbereitet wird: das Produkt wird so aufbereitet, dass es mit mehreren Sprachen, Regionen und kulturellen Konventionen kompatibel ist, ohne dass eine Neugestaltung erforderlich ist (vgl. LISA 2007: 17). Ein Produkt sollte einen Generalisierungsprozess durchlaufen haben und über einen sprach- und kulturunabhängigen Kern sowie über sprachliche und kulturgebundene Produktvariablen verfügen. So kann es nach der Entwicklungsphase einfach an einen bestimmten Markt sowie an Sprachen, Regionen und deren Kultur angepasst werden. Dies bringt wiederum zur Lokalisierung, welche den sprachlichen, kulturellen und technischen Anpassungsprozess von Produkten an einen bestimmten Zielmarkt, bzw. an ein Gebietsschema (*locale*) beinhaltet (vgl. LISA 2017: 11). Die Lokalisierung ermöglicht es, die im Zielmarkt vorherrschenden Bedürfnisse und Erwartungen zu berücksichtigen und unnötige oder unangemessene Elemente zu beseitigen sowie gebietsspezifische Komponenten zu ergänzen. Unter der sprachlichen Anpassung versteht man die Übersetzung, wobei die kulturelle Anpassung Produktänderungen

Inhalten gepflegt werden. Für diese Praxis wird der Begriff *games as a service* verwendet. Außerdem gibt es noch einige Unterformen des MMOG wie das MMORPG (*Massively-Multiplayer-Online-Role-Playing-Game*), MOBA (*Multiplayer-Online-Battle-Arena*) und MMO-Shooter.

betrifft, um Situationen und Erwartungen in bestimmten Gebieten wiederzugeben. Die technische Anpassung bezieht sich auf die Einhaltung der Vorschriften und Normen auf dem Zielmarkt und die Anpassung der Produktspezifikationen. Im GILT-Prozess macht die Translation nur einen Teil des gesamten Lokalisierungsprozesses aus und bezeichnet den Übertragungsprozess eines Ausgangstextes in eine Zielsprache. In der Lokalisierungsbranche hat man ein sehr enges Verständnis von Translation und beschränkt die Übersetzung auf die Übertragung von schriftlichen oder angezeigten Texten sowie gesprochenen Worten. Esselink (2000: 4) betont, dass die Translation nur einen Teil des Lokalisierungsprozesses ausmacht: neben der Übersetzung gehören auch Projektmanagement, Software-Engineering, Testen und Desktop-Publishing zu den Aktivitäten im Lokalisierungsprozess.

An einem Lokalisierungsprozess sind eine Reihe von TeilnehmerInnen²⁹, wie Game-Publisher, welche die nötigen Ressourcen haben, um ein Spiel auf den Markt zu bringen und den Lokalisierungsauftrag aufzugeben sowie Software- und SpielentwicklerInnen, Computer-ProgrammiererInnen, DesignerInnen, TontechnikerInnen, MusikerInnen, QA-SpielerInnen, LokalisierungsmanagerInnen und ÜbersetzerInnen involviert. In der Lokalisierungsbranche unterscheidet man zwischen zwei Lokalisierungsmodellen: der *outsourcing* und *in-house* Lokalisierung. Beim Outsourcing-Modell wird die Übersetzung ausgelagert, das heißt sie wird mit dem dazugehörigen Lokalisierungskit³⁰ an eine oder mehrere (bei großen Projekten) Agenturen übergeben, die dann für den gesamten Lokalisierungsprozess verantwortlich sind: dabei beschränkt sich die Aufgabe von LokalisiererInnen bei diesem Modell auf die Übersetzung des Drehbuchs und der schriftlichen Mitteilungen im Spiel (vgl. Mangiron 2006: 310). Es wird vor allem von europäischen und amerikanischen Spieleentwicklern gewählt, da dieses das *sim-ship* (*simultaneous shipment*) - die zeitgleiche Veröffentlichung aller lokalisierten Versionen eines Produkts oder die Veröffentlichung innerhalb einer kurzen Frist nach der ursprünglichen Veröffentlichung - ermöglicht und der Lokalisierungsprozess schon vor der Fertigstellung des Spiels beginnen kann (vgl. 2006: 310). Bei der *in-house-localization*, die vor allem von großen japanischen Spielentwicklern wie Nintendo benutzt wird, ist das Unternehmen, welches das Spiel entwickelt, gleichzeitig für die Lokalisierung verantwortlich und verfügt über ein eigenes internes Übersetzerteam, das je nach Bedarf mit freiberuflichen ÜbersetzerInnen aufgestockt werden kann (vgl. 2006: 310). Außerdem gibt es in der Lokalisierungsbranche unterschiedliche Lokalisierungsgrade, welche bestimmen in welchem Umfang ein Produkt an ein Zielgebietsschema angepasst wird. Manche

²⁹ Einen Überblick über die verschiedenen Teilnehmer des Lokalisierungsprozesses liefert McCarthy (McCarthy et al. 2005: 28f.)

³⁰ Ein Lokalisierungskit ist ein Paket, das alle relevanten Informationen und Dateien für LokalisiererInnen beinhaltet. Es umfasst die zu lokalisierenden Dateien (*text assets, art assets, audio assets, cinematic assets and printed materials*) und Kontextinformationen wie Screenshots und Navigationsanweisungen, Details zum Lokalisierungsauftrag wie Zeitrahmen, Projektumfang, Infos zu TeammitgliederInnen und AnsprechpartnerInnen und Referenzmaterial wie z.B. Terminologiedatenbanken, Glossare, Redaktionshandbücher, frühere Versionen, Translation Memorys oder Editoren (vgl. Chandler 2005: 267 ff.)

Spiele werden überhaupt nicht lokalisiert (*no localization*)³¹ und auf dem internationalen Markt in der Originalsprache veröffentlicht. Bei der *packaging and manual localization (box and docs)* wird der Spielcode und die Originalsprache des Spiels beibehalten und nur das Begleitmaterial, wie die Verpackung und die Spielanleitung wird übersetzt, wobei bei der *partial localization* der gesamte *in-game-text*, nicht aber die *voiceover files* übersetzt werden (vgl. Chandler 2005: 13f.) In manchen Fällen werden bei der partiellen Lokalisierung auch die Voiceover-Daten mit Untertiteln versehen. Bei der *full localization* handelt es sich um die teuerste und riskanteste Version des Lokalisierens, da sowohl der gesamte *in-game-text* als auch alle Voiceover-Daten und Begleitdokumentationen wie Verpackung und Spielanleitungen übersetzt werden müssen (vgl. Chandler 2005: 14). Der Umfang der Lokalisierung hängt in der Regel von der Größe des Zielmarktes sowie von Zeit, Budget und Ressourcen ab. Weitere Faktoren, die analysiert werden müssen, sind die Art und der Umfang eines Produkts, die Größe des Zielpublikums, das Verhalten der Mitbewerber, die Marktakzeptanz sowie die nationalen und internationalen Rechtsvorschriften.

Dietz (2007: 5) geht in seinem Aufsatz auf die häufig in der Praxis angewandte Tätigkeit der *blind localization* ein und bezeichnet damit den Umstand, dass den ÜbersetzerInnen zu wenig Kontextinformationen zur Verfügung gestellt werden und sie quasi „blind“, also ohne Details und Kontext über das Spiel, übersetzen müssen, was auf die Angst der SpielentwicklerInnen vor Softwarepiraterie zurückzuführen ist. Dietz plädiert dafür, dass ÜbersetzerInnen das Spiel, das sie übersetzen müssen, auch selbst spielen sollten und mit Hintergrundinformationen, wie Screenshots und Designdokumenten, versorgt werden sollten (vgl. Dietz 2007: 5).

3.6 Übersetzungsschwierigkeiten, Herausforderungen und die damit verbundenen Aufgaben von VideospielübersetzerInnen

Wie bereits in Kapitel 3.3 dargestellt, weist die Videospielübersetzung zahlreiche Schnittstellen zu anderen Übersetzungsbereichen, wie dem Literaturübersetzen, dem Fachübersetzen und dem Audiovisuellen Übersetzen auf, was sich auch in den Übersetzungsschwierigkeiten des Übersetzungsprozesses niederschlägt. Diese treten in ähnlicher Form in Erscheinung und können außersprachlicher, sprachlich-kultureller, multimodaler und medienspezifischer Natur sein. Hierbei ist zu erwähnen, dass Übersetzungsschwierigkeiten keinesfalls isoliert voneinander betrachtet werden sollten, sondern sich gegenseitig beeinflussen und überschneiden. Bevor die verschiedenen Übersetzungsschwierigkeiten dargestellt werden, wird definiert, was eine Übersetzungsschwierigkeit überhaupt ist. Nord (2011: 121) versteht unter

³¹ Spiele, die nicht lokalisiert werden und über kleine Entwicklungsbudgets verfügen, werden auch noch als „budget titles“ bezeichnet (vgl. Chandler 2005: 13). Auf diese Weise kann der Game-Publisher das Spiel auf dem internationalen Markt verkaufen und den Absatz, ohne Zeitaufwand und ohne größeres Risiko, steigern.

Übersetzungsschwierigkeit³² „[...] die Elemente und Komponenten des Übersetzungsvorgangs, mit denen der Übersetzer ‚große Mühe hat‘“. Übersetzungsschwierigkeiten verlangen ÜbersetzerInnen einiges ab und sind - im Vergleich zu anderen, im Normalfluss, zu übersetzen Textelementen - mit einem größeren kognitiven Aufwand verbunden. Sie werden als Behinderung oder Hemmung translatorischen Handelns angesehen, deren Lösung entsprechende Anstrengungen erfordert. Außerdem sind die hier vorgestellten Übersetzungsprobleme nicht auf eine mangelnde Äquivalenzbeziehung zwischen AT und ZT zurückzuführen, sondern ergeben sich durch die funktionsgerechte Übersetzung aller auftretenden Modi unter Berücksichtigung des Mediums, des Genres, und der Kultur des Ausgangs- und Zielpublikums.

3.6.1 Übersetzungsschwierigkeiten praktischer Natur

Praktische Übersetzungsschwierigkeiten treten durch die problematischen Arbeitsbedingungen von VideospielübersetzerInnen auf und können sich auf vielen Ebenen manifestieren. Zu den typischen Schwierigkeiten zählen Kommunikationsprobleme zwischen ÜbersetzerInnen, Publishern, EntwicklerInnen oder anderen GeschäftspartnerInnen sowie Änderungen im Laufe des Projektes, welche sich auf die Übersetzung auswirken können. Auch der fehlende Kontext kann als Übersetzungsschwierigkeit praktischer Natur angesehen werden, wobei zu erwähnen ist, dass die daraus resultierenden Übersetzungsprobleme nicht an die individuelle Kompetenz der TranslatorInnen gebunden sind. Beim Outsourcing-Modell erhalten ÜbersetzerInnen ein Lokalisierungskit, das alle notwendigen Informationen bereit stellen soll, doch dieses reicht meist nicht aus, um eine adäquate Übersetzung anfertigen zu können, denn welche Bestandteile integriert werden, hängt von der Erfahrung des Spieleentwicklers und dessen Bewusstsein für die Notwendigkeit eines umfangreichen Lokalisierungskits³³ ab. Bei diesem Modell greifen Lokalisierungsunternehmen auf FreiberuflerInnen zurück, die meistens nicht in Kontakt miteinander stehen und denen das Spiel aus Datenschutzgründen nicht zur Verfügung gestellt werden kann. Der fehlende Zugriff auf das Videospiel und die damit verbundene Kontextlosigkeit führen zu einigen Übersetzungsproblemen. Auf der semantischen Ebene kann die Polysemie (das Vorhandensein mehrerer Bedeutungen bei einem Wort) zum Problem werden: normalerweise kann man aus der Kommunikationssituation den Kontext ableiten, doch bei einer Videospielübersetzung erhalten ÜbersetzerInnen meist keine oder nur sehr wenig Kontextinformationen und Referenzmaterialien. Auf semiotischer Ebene ist der Umgang mit Neologismen zu erwähnen: es kann durchaus vorkommen, dass Wortneubildungen übersetzt werden müssen für die es noch kein zielsprachliches Pendant gibt. Bei der Übersetzung von

³² Nord (2011: 121-124) unterteilt die Übersetzungsschwierigkeiten in folgende vier Kategorien: textbezogene Schwierigkeiten, übersetzerbezogene Schwierigkeiten, übersetzungsaufgabenbedingte Schwierigkeiten und arbeitstechnische Schwierigkeiten.

³³ Meistens enthält das Lokalisierungskit den zu übersetzen Text nur in Form von einzelnen Textelementen in einer Tabelle.

Videospielen aus dem Bereich Fantasy, Science-Fiction und Action werden viele Begriffe verwendet, die keine reale Referenz haben und deren Bedeutung somit auch nicht durch den Kontext abgeleitet werden kann. Sanz López (2013: 85) geht auf einige Bereiche ein, in denen solche Begriffe auftreten können: Tiere, Völker, Monster, Rüstungen, Zaubersprüche, Waffen, Fertigkeiten und Spezialbewegungen sowie magische Objekte und Tränke. Außerdem geht sie darauf ein, dass den ÜbersetzerInnen die Textteile in fragmentierter, meist nicht-chronologischer Form und ohne Kontext vorliegen, was zu Übersetzungsproblemen führt (vgl. Sanz López 2013: 86f.). Auch Berufsbezeichnungen und deiktische Ausdrücke wie Eigennamen, Personal, Demonstrativ- und Possessivpronomen oder lokale und temporale Adverbien, die auf die Charakteristika der Sprechsituation verweisen, sind schwierig zu übersetzen, wenn das Bildmaterial fehlt (vgl. Sanz López 2013: 86f.). Sollten ÜbersetzerInnen keinen Zugriff auf das Bildmaterial bzw. den Kontext haben, dann können Kenntnisse über Videospiele und dessen verschiedene Genres sowie über die Kultur der SpielerInnen helfen.

Die Anwendung des Sim-Ship-Modells kann zu Übersetzungsproblemen führen: da die Übersetzung schon während des Entwicklungsprozesses des Videospiels stattfindet, können etwaige Änderungen des Videospiels zu Fehlübersetzungen führen (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013: 130). Das Sim-Ship-Modell ist außerdem mit großem Zeitdruck für die ÜbersetzerInnen verbunden: die knapp bemessenen Abgabefristen lassen den TranslatorInnen nur sehr wenig Zeit für den Übersetzungsprozess. Da meist mehrere TranslatorInnen für eine Sprache zuständig sind, kann es zu terminologischer Inkonsistenz sowie zu einer Abweichung des Stils kommen, wobei zu betonen ist, dass die Kommunikation zwischen den TranslatorInnen fast gänzlich fehlt oder über einen/eine LokalisierungsmanagerIn abläuft (vgl. Sanz López 2013: 94).

Eine weitere Übersetzungsschwierigkeit praktischer Natur besteht in der Platzbeschränkung: da verbale Zeichen sich den Bildschirm mit visuellen Zeichen (Bilder, Grafiken) teilen, steht für den Verbaltext nur ein beschränkter Platz zur Verfügung, der meist in Form von Textfeldern oder Untertiteln integriert wird und deren Größe je nach Textart, Spiel und Plattform variiert. ÜbersetzerInnen erhalten normalerweise für jeden einzelnen Textstring die maximale Zeichenanzahl, die nicht überschritten werden darf (vgl. Sanz López 2013: 89). Die divergierenden Textlängen in den verschiedenen Sprachen sind auf deren unterschiedlichen grammatischen und syntaktischen Strukturen zurückzuführen. Bernal Merino (2015: 112) führt aus, dass bei der Übersetzung aus dem Englischen in romanische Sprachen eine Verlängerung um bis zu 30 % und bei einer Übersetzung in Sprachen mit ideographischer Schrift mit einer Verkürzung um 50 % gerechnet werden muss. Bei der Übersetzung aus dem Englischen in romanische Sprachen muss also mehr Platz eingeplant werden. Chandler (2005: 9) geht in diesem Kontext darauf ein, dass allen lokalisierten Versionen eines Spiels ungefähr 30% zusätzlicher Platz zugewiesen werden muss. Um den strengen Platzbeschränkungen entgegen zu wirken, empfiehlt es sich flexible Textfelder (*scrollable windows*) zu verwenden

oder Abkürzungen und Paraphrasierungen zu nutzen, was jedoch zu Unlesbarkeit und zu Informationsverlust führen kann. Die idealste Lösung besteht darin, den Platzbedarf der verschiedenen Sprachen, in denen das Spiel erscheinen soll, bereits in der Internationalisierungsphase zu berücksichtigen.

3.6.2 Sprachliche und kulturelle Übersetzungsschwierigkeiten

Dieses Kapitel behandelt sprachliche und kulturelle Übersetzungsschwierigkeiten und geht auf die Übersetzung von kulturellen Schlüsselbegriffen, wie Interjektionen, Dia- und Sozialekte, Stil und Register, Anrede und Titulatur sowie auf den Umgang mit Humor und Fachbegriffen ein. Die vorliegende Arbeit thematisiert nicht alle Übersetzungsprobleme, sondern präsentiert eine Reihe von zentralen Problemfällen. Einige Übersetzungsschwierigkeiten sprachlich-kultureller Natur ähneln den Problemen, die in Kapitel 3.3, im Kontext der Audiovisuellen Übersetzung und des Fach- und Literaturübersetzens beleuchtet wurden. Grundsätzlich ist herauszustellen, dass Kultur und Sprache nicht voneinander zu trennen sind und kulturelle Elemente nicht nur einen Einfluss auf die Sprache haben, sondern auf alle Modi, die bei der Bedeutungserstellung benutzt werden. Die Kultur³⁴ hat also einen ständigen Einfluss auf die Werte, Erwartungen, Normen, Traditionen, Konventionen, Ideologien und gängigen Diskurse einer Gesellschaft. Die enge Verbindung zwischen Kultur und Sprache kann nicht ausgeblendet werden, denn die kulturellen Eigenheiten werden durch die Sprache vermittelt (vgl. House 2008: 495). Kulturen sind als dynamische Einheiten zu verstehen, die sich durch die Globalisierung und durch die Vernetzung der Menschen mittels Internet und dem damit verbundenen permanenten Austausch zwischen den Kulturen, ständig verändern. TranslatorInnen fungieren als kulturelle MediatorInnen und müssen sich mit den verschiedenen Para- und Diakulturen der Ausgangs- und Zielsprache auseinandersetzen, um ein Translat adäquat für etwaige Zielgruppen übersetzen zu können. Bei der Übersetzung von Videospielen müssen ÜbersetzerInnen die Moralvorstellungen sowie die Erwartungen der SpielerInnen, welche von ihrem politischen und ethnischen Hintergrund, ihren Traditionen, kulturellen Werten und ihrer Religion abhängig sind, ständig im Hinterkopf haben. Im Anschuss werden einige kulturspezifische Elemente vorgestellt, welche die ÜbersetzerInnen vor Herausforderungen stellt.

³⁴ Vermeer (1990: 59 ff.) unterscheidet zwischen der Para-, Dia- und Ideokultur. Die Parakultur stellt für Vermeer die übergeordnete Gesamtkultur eines Landes dar (z.B die Kultur der amerikanischen Gesellschaft) und kann in Diakulturen eingeteilt werden. Hierunter versteht Vermeer die Kultur von bestimmten sozialen Gruppen (Jugendliche, Religionsgemeinschaft), Klassen (Arbeiterklasse) und Berufs- und Interessengemeinschaften (Gaming-Kultur), wobei die Ideokultur sich auf die spezifische Kultur von kleinen Gruppen und Individuen bezieht.

Bei einer Interjektion³⁵ handelt es sich um eine „syntaktisch oft isolierte, wortähnliche Lautäußerung, mit der Empfindungen oder Aufforderungen ausgedrückt oder Laute nachgeahmt werden“ (URL: Duden). Interjektionen sind ein Merkmal gesprochener Sprache und kommen in Videospielen besonders in Dialogen vor. Sie sind aber auch durchaus in Untertiteln vorzufinden und können als Stilmittel eingesetzt werden, um das Geschriebene „mündlicher“ zu gestalten bzw. mündliche Rede zu reproduzieren (Dia- und Monologe) (Sanz López 2013: 73). Laut Sanz López (2013: 73) sind Interjektionen expressiv, sie drücken also die Haltung, den Gemütszustand und die Situation des Sprechers aus und werden benutzt, um nonverbale oder paraverbale Kommunikationshandlungen zu simulieren oder zu ersetzen. Damit Interjektionen adäquat übersetzt werden können, muss zuerst ihre Funktion in der Ausgangssprache geklärt werden und analysiert werden, wie diese Funktion für die jeweilige Zielkultur und die jeweilige Zielgruppe umgesetzt werden kann (vgl. Sanz López 2013: 74f.).

Eine weitere Übersetzungsschwierigkeit, die ÜbersetzerInnen vor Herausforderungen stellen kann, ist der Umgang mit Dia- und Sozialekten. Es handelt sich um Sprachvarietäten bzw. Sprachvarianten einer Hauptsprache: Dialekte sind diatopische, regional definierte Sprachvarianten, wobei Sozialekte als diastratisch gelten und sozial markiert sind. Dia- und Sozialekte können für stilistische Zwecke (z.B. für die Übersetzung von Humor) eingesetzt und einer Sprachschicht (z.B. gehoben, vulgär) zugeordnet werden. Der Einsatz von Sprachvarietäten kann Mündlichkeit markieren, zur Figurencharakterisierung sowie zur geographischen und sozialen Zuordnung von Handlung und Figuren dienen und fiktive Ereignisse authentischer darstellen. Durch ihre regionale Gebundenheit und ihre kulturellen Assoziationen sind Dialekte quasi unübersetzbare: es kommt also zu konnotativen Bedeutungsverschiebungen. Die mit den Dia- und Sozialekten verbundenen Konnotationen verändern sich mit der Zeit und müssen in jeder Übersetzungssituation neu bewertet werden. Wenn es für einen ausgangssprachlichen Dia- oder Sozialekt kein entsprechendes Pendant in der Zielsprache gibt, kommt es zu sprachenpaarspezifischen Problemen. Mit möglichen Übersetzungsstrategien³⁶ für die Übersetzung von Dialekten in Videospielen setzt sich Sanz López (2013) auseinander.

³⁵ Man unterscheidet zwischen primären und sekundären Interjektionen: bei primären Interjektionen handelt es sich um onomatopoetische Ausdrücke, die menschliche und tierische Naturlaute imitieren. Primäre Interjektionen können auch Empfindungen (oh, ach, igitt), Körperreaktionen (aua) oder Gemütszustände wie z.B. Zögern (hm, ähm) ausdrücken. Sekundäre Interjektionen sind lexikalischen Ursprungs und umfassen die Gefühlsäußerungen, die sich aus Substantiven, Adjektiven oder festen Redewendungen zusammensetzen (herrjemine, Oh Mann!, echt).

³⁶ Sanz López (2013: 80f.) geht auf folgende Übersetzungsstrategien für die Übersetzung von Dialekten in Videospielen ein: Ersetzen durch einen zielsprachlichen Dialekt, Erfinden eines zielsprachlichen Dialekts, Ersetzen durch einen zielsprachlichen Sozialekt, Ersetzen durch einen zielsprachlichen Idiolekt, Verwendung der Standardsprache. Die Übersetzung eines Sozialekts kann durch einen zielsprachlichen Sozialekt, Dialekt, Idiolekt oder durch die Standardsprache der Zielsprache ersetzt werden.

Stil und Register beziehen sich auf die sprachliche Ebene und können sich auf der lexikalischen, syntaktischen, morphologischen und phonetischen Ebene manifestieren. Der Umgang mit Stil und Register ist bei der Übersetzung von Videospielen essentiell, denn besonders bei storylastigen Spielen wird mit diesen Mitteln eine gewisse Ästhetik und Authentizität hergestellt. Unter dem Register versteht man erwartbare Formulierungen für Sprechhandlungen (Anrede- und Grußformeln, Bitten) und Stilmittel wie Alliterationen, Metaphern, Ellipsen etc.. Dabei steht beim Stil die Ästhetik bzw. die ästhetischen Vorlieben der jeweiligen AutorInnen und der jeweiligen historischen Epoche und beim Register die jeweilige situationsbezogene Funktion im Zentrum (vgl. Biber/Conrad 2019: 6). Um adäquat übersetzen zu können, müssen ÜbersetzerInnen abwägen, ob ein Begriff aus rein ästhetischen Zwecken benutzt wird, ob dieser eine kommunikative Funktion oder beides erfüllen soll. Da Stil und Register kulturabhängig sind, können sie zu Problemen führen: Stil- bzw. Registerelemente der Ausgangskultur können nämlich den Diskurs- und Textkonventionen der Zielkultur widersprechen und müssen dementsprechend angepasst werden.

Neben dem bereits erwähnten Umgang mit Neologismen, müssen ÜbersetzerInnen sich auch mit Anrede und Titular auseinandersetzen. Wie im Kontext des Literaturübersetzens, dienen Anrede- und Titulaturformen in der Spielübersetzung als geographische, zeitliche und soziale Markierung und werden dazu genutzt, um Personen zu charakterisieren und deren zwischenmenschlichen Beziehungen darzustellen (vgl. Kerzel/Schultze 2008: 936). Man unterscheidet unter anderem zwischen Namen (z.B. Vorname, Spitzname), Verwandtschaftsbezeichnungen (z.B. Bruder, Onkel), generellen Appellativa (z. B. Herr, Frau), Titulaturen (z.B. Herzog, Dr.), Berufsbezeichnungen (z.B. Krankenschwester, Architekt) und allgemeinen Bezeichnungswörtern bzw. -formeln (z.B. verehrter Herr Kollege).

Kerzel/Schultze (2008: 936) führen aus, dass die Verwendung solcher Anrede- und Titulaturformen von dem jeweiligen sozialen (z. B. Rolle, Rang), biologischen (z. B. Geschlecht, Alter), religiösen oder ideologischen, edukatorischen und milieuspezifischen (z. B. städtisch, ländlich) Kontext abhängt: sie variieren je nach Kultur oder sie unterscheiden sich gar gänzlich voneinander. Beim Übersetzen von Anreden kommt es zu Problemen, wenn sich die Anredesysteme der Ausgangs- und Zielsprache stark voneinander abweichen. Sollte eine Anrede in der Zielkultur nicht existieren, dann empfiehlt es sich diese auszulassen oder die Originalform beizubehalten (vgl. Kerzel/Schultze 2008: 941).

Der Umgang mit humorvollen Passagen stellt ebenfalls eine Herausforderung für die ÜbersetzerInnen dar, da Humor kulturspezifisch ist. Humor kann auf kulturellem Wissen aufbauen und auf Anspielungen basieren, die auf Personen und geschichtliche Geschehnisse hinweisen. Kennt man die Kultur der Zielsprache nicht, ist es schwierig, ein funktionierendes, zielsprachliches Pendant zu erstellen, da man nicht weiß, was vom Zielpublikum erwartet wird.

Die Wert- und Moralvorstellungen einer Kultur haben außerdem einen Einfluss darauf, was witzig ist bzw. worüber oder über wen gelacht werden darf. Ähneln sich die sprachlich-kulturellen Systeme des Ausgangs- und Zielpublikums, dann ist es möglich eine Übersetzung anzufertigen. Ist dies nicht der Fall, kann versucht werden den gleichen humorvollen Effekt mit unterschiedlichen Mitteln zu erzielen, was ein hohes Maß an Kreativität von den ÜbersetzerInnen erfordert oder aber dieser wird ausgelassen und an einer anderen Stelle im Zieltext integriert.

Wie bereits in Kapitel 3.3.3 erwähnt, werden ÜbersetzerInnen von Videospielen mit Fachbegriffen aus den unterschiedlichsten Bereichen konfrontiert. Neben der Übersetzung von Fachbegriffen im In-Game-Text, müssen sich ÜbersetzerInnen auch mit Benutzeroberfläche, Anleitungen, Einstellungen, Spielmodi und mit Texten auseinandersetzen, die Parallelen zu Rechtstexten aufweisen wie z.B., Nutzerbedingungen, Gesundheitswarnungen, Sicherheitshinweise, Garantie- und Lizenzbedingungen. Sanz López (2013: 49ff.) geht in ihrer Monographie darauf ein, dass die Plattformbetreiber eine eigene plattformspezifische Terminologie sowie festgelegte Sprachformeln entwickelt haben, um Systemnachrichten zu übersetzen.

3.6.3 Multimodale und medienspezifische Übersetzungsschwierigkeiten

Videospiele zeichnen sich durch ihren multimodalen Charakter aus und setzen sich aus gesprochener und geschriebener Sprache, bewegten und unbewegten Bildern, Musik, Geräuschen sowie haptischen und interaktiven Elementen³⁷ zusammen. Dabei sollten die verschiedenen Modi stets im Verbund betrachtet werden, da jede semantische Einheit eine bestimmte Funktion hat, die mit anderen Modi in Verbindung stehen kann. Somit sind auch die praktischen und sprachlich-kulturellen Übersetzungsschwierigkeiten nicht getrennt voneinander zu betrachten, sondern im Verbund und in der Kooperation mit allen am Bedeutungstransfer beteiligten Modi. In der Folge wird die medienspezifische Textgestaltung von Videospielen beleuchtet und geklärt, wie die Aufbereitung der audiovisuellen Botschaftsträger³⁸ (Textboxen, Dialoge, Untertitel) die Arbeitspraxis der ÜbersetzerInnen beeinflusst und welche Anpassungen möglicherweise vorgenommen werden müssen, um den Erwartungen des Zielmarktes zu entsprechen. Außerdem wird das Kernelement der Interaktivität thematisiert und die damit verbundene Übersetzung von Variablen und Strings.

³⁷ Die Haptik äußert sich z.B. beim DualSense-Controller von *Sony Interactive Entertainment* in Features wie dem adaptiven Trigger (leistet einen mechanischen Widerstand z.B. beim Spannen eines Bogens oder imitiert den Druck auf das Bremspedal in Autorennen) und dem haptischen Feedback (Vibrationen z.B. durch den Rückstoß einer Waffe). Dadurch soll das Spielerlebnis der GamerInnen und deren Immersion ins Spiel verbessert werden.

³⁸ Die audio-verbalen, audio-nonverbalen, visuell-verbalen und visuell-nonverbalen Zeichen, welche die Beschaffenheit eines Videospiels ausmachen, können als „semiotic vehicles“ bezeichnet werden (vgl. Kaindl 2004 173).

Texte findet man im Spiel in Textboxen, Sprechblasen oder Untertiteln wieder: hier ist darauf zu achten, dass die maximale Anzahl an Zeichen nicht überschritten wird, da der Text sonst abgeschnitten oder Bildelemente überdeckt werden. Um den Platzbeschränkungen entgegen zu wirken, werden oft bekannte Abkürzungen und angepasste Textboxen (z.B. scrollbare Textboxen) sowie kleinere Schriftgrößen verwendet (vgl. Sanz López 2013: 90). Übersetzungen aus schriftzeichenbasierten Sprachen wie Chinesisch oder Koreanisch in buchstabenbasierte Sprachen, stellen eine besondere Herausforderung für ÜbersetzerInnen dar, da ein Schriftzeichen ein gesamtes Konzept darstellen kann, für dessen Übersetzung mehrere Wörter benötigt werden.

Die Plattform auf der das Spiel erscheint spielt ebenfalls eine Rolle bei der Übersetzung, denn der Bildschirm eines Mobiltelefons oder eine Handheld-Konsole, wie der Nintendo Switch ist kleiner als der von Fernsehern oder Computerbildschirmen (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013: 131). Wenn der Platz für die Übersetzung nicht ausreicht, wird auf die gerade vorgestellten Strategien oder eigens entwickelte Abkürzungen zurückgegriffen.

Im Vergleich zur Film- und Kinobranche gibt es in der Videospielbranche keine Standards für Zeichenanzahl pro Untertitel, Zeichenlänge, Einblendzeit, Schriftart und Schriftgröße. Stattdessen orientieren sich VideospielübersetzerInnen nach den Richtlinien, die sich in der audiovisuellen Übersetzung durchgesetzt haben. Da die verschiedenen Modi in einer Wechselbeziehung zueinander stehen, muss z.B. darauf geachtet werden, dass Bild, Ton und gegebenenfalls Untertitel aufeinander abgestimmt werden und zusammenpassen. Bei der Synchronisierung von Videospielen muss berücksichtigt werden, dass der gesprochene Text mit den Lippenbewegungen übereinstimmt (Lippensynchronität). Die Zensierung von Spielen erfordert die Anpassung und/oder die Streichung von anstößigen Inhalten wie sexuelle und erotische Szenen, vulgäre Ausdrücke, Schimpfwörter, Darstellungen von Zigaretten-, Drogen und Alkoholkonsum sowie von gesellschaftlichen, sexuellen und religiösen Diskriminierungen, und Bild- oder Tonmaterial, welches politisch und historisch sensible Themen enthält (vgl. Kim 2019: 23). Solche Anpassungen können auch mit dem Geschmack des Zielpublikums in Verbindung stehen, der wiederum unter dem Einfluss der jeweiligen Kultur steht. In Japan werden z.B. kindliche Charaktere und Figuren (aus Animes oder Mangas) bevorzugt im Gegensatz zu den USA und Europa wo eher erwachsene Protagonisten im Vordergrund stehen (vgl. Di Marco 2007: 2).

Das Element der Interaktivität unterscheidet Videospiele von traditionellen Unterhaltungsmedien wie Film und Fernsehen und trägt wesentlich zur Immersion der SpielerInnen und zur Bedeutungserstellung bei. Dabei verläuft die Kommunikation bidirektional: GamerInnen und ihre Konsolen sind gleichzeitig SenderInnen und EmpfängerInnen (vgl. Mejías-Climent 2017: 110). Die GamerInnen müssen auf die

Mitteilungen und Botschaften der Konsole reagieren, da ihre Entscheidungen für den weiteren Verlauf der Spielgeschichte zentral sind und das Spiel ohne sie nicht fortgesetzt werden kann. Mithilfe eines Controllers geben sie die Befehle an die Konsole weiter, welche diese verarbeitet und die Sequenz, die auf die jeweilige Entscheidung folgt, abspielt. Je nach Reaktion der SpielerInnen, können die Handlungsstränge sowie die Beziehungen zwischen den Figuren unterschiedlich verlaufen oder die Geschichte anders enden. VideospielübersetzerInnen müssen sich bewusst sein, dass sie es mit multimodalen, interaktiven Texten zu tun haben, die dynamisch verlaufen und aus unterschiedlichen Handlungssträngen bestehen. Um Interaktivität zu gewährleisten, werden in der Lokalisierungsbranche Variablen eingesetzt, was ÜbersetzerInnen vor Herausforderungen stellt. Variablen sind als Platzhalter zu verstehen, die für ein Wort oder eine Nummer stehen und sich je nach Spieleraktion verändern (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013: 132). ÜbersetzerInnen müssen Variablen identifizieren können und dürfen sie nicht ändern oder löschen, weil der Befehl an die Software sonst verloren geht. Durch ihre Non-Linearität werden Videospieltexte nach Strings³⁹ in Tabellenkalkulationsprogrammen aufbereitet, was das Problem des fehlenden Kontextes und die damit verbundenen und bereits beschriebenen Übersetzungsschwierigkeiten mit sich bringt (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013: 120). Dietz (2006: 124) geht darauf ein, dass einzelne Strings mehrfach und in verschiedenen Kontexten eingesetzt werden, was deren Übersetzung erschwert. Der Einsatz von Variablen ermöglicht es Strings (wie Spielername, Geschlecht, Nationalität), die SpielerInnen selbst ausgewählt haben, durchgehend in das Spiel zu integrieren und Objekte und Orte je nach Spielverlauf und Kontext in Strings einzufügen. Bedingt durch die grammatischen und syntaktischen Besonderheiten der jeweiligen Zielsprache, kommt es bei Übersetzung von Variablen oft zu Fehlern. ÜbersetzerInnen müssen darauf achten, keine Variablen zu vergessen, und sie sollten die Information verstehen, die die Variable im Spiel ersetzen wird, damit das was sich auf dem Bildschirm abspielt für die BenutzerInnen Sinn ergibt (vgl. Mangiron/O'Hagan 2013: 132). Es empfiehlt sich Übersetzungen zu verwenden, die in allen Kontexten funktionieren.

ÜbersetzerInnen müssen außerdem das jeweilige Genre und Setting des Spiels berücksichtigen, da GamerInnen mit diesen gewisse Erwartungen⁴⁰ verbinden. Sie sollten die Kulturspezifität des jeweiligen Genres kennen und den Text so anfertigen, dass er den Ansprüchen des Zielpublikums gerecht wird (vgl. Kaindl 2019: 57). Kaindl stellt in diesem Kontext fest, dass Genres, deren spezifischen Inhalte, Themen, Figurencharakterisierungen und Erzählweisen die Verwendung von Modi beeinflussen und bestimmen was LeserInnen erwarten, wie sie sich dem

³⁹ Bernal-Merino (2008:143) versteht unter einem String „any type of linguistic information that needs translating, be it a single word or a full sentence“. Er geht außerdem darauf ein, dass bei der Videospielübersetzung nicht mit zusammenhängenden Texten gearbeitet wird, sondern mit Strings in Tabellenkalkulationsprogrammen (vgl. Bernal-Merino 2007: 5).

⁴⁰ GamerInnen erwarten vom Simulationsspiel FIFA z.B. vertraute Spielregeln, Spielmodi, Steuerungsoptionen und Design-Muster.

Text nähern und ihn interpretieren (vgl. Kaindl 2019: 57). Dabei erfolgt die Genrezuordnung bei Videospielen über die zu erreichenden Spielziele und das Gameplay, also die Art und Weise wie GamerInnen das Spiel spielen und wie sich ihre Entscheidungen auf die Spielwelt auswirken (vgl. Rauscher 2017: 348)

3.7 Spezifische Kompetenzen von VideospielübersetzerInnen

Im Gegensatz zum zweiten Kapitel, welches die allgemeinen Kompetenzen, die ÜbersetzerInnen beherrschen sollten, vorstellt, geht dieses Kapitel auf die spezifischen Kompetenzen von VideospielübersetzerInnen ein. Es haben sich zwar bereits einige TranslationswissenschaftlerInnen mit Übersetzungskompetenzen im Bereich der Videospielübersetzung beschäftigt, jedoch fehlt eine klare Systematik und ein multimodaler Zugang (s. Bernal-Merino 2007, Dietz 2007, Sanz López 2013). Bedingt durch ihre hybride Natur, gibt es gewisse Ähnlichkeiten zwischen der Videospielübersetzung und anderen translatorischen Bereichen: die dort beschriebenen Übersetzungsprobleme manifestieren sich auch im Umgang mit Videospielen. Aus diesen können die benötigten Kompetenzen von VideospielübersetzerInnen abgeleitet bzw. Rückschlüsse auf deren Arbeitspraxis gezogen werden. Die Übersetzungsprobleme sind auf die Kernelemente der Multimodalität und Interaktivität zurückzuführen und vor allem auf den hybriden Charakter der Videospielübersetzung, der sich in den Gemeinsamkeiten zu den anderen Bereichen äußert. Neben Grundkenntnissen über die Geschichte von Videospielen, den Lokalisierungsprozess und die damit verbundenen spezifischen Übersetzungsprobleme, müssen VideospielübersetzerInnen die folgenden Kompetenzen beherrschen.

3.7.1 Kenntnisse in audiovisueller Übersetzung

Je nach Auftragsart, werden VideospielübersetzerInnen auch mit der Untertitelung und der Synchronisierung von Inhalten konfrontiert. Sie müssen sich also mit den Praktiken des *subbing* und *dubbing* auskennen, wenn sie mit der Übersetzung von Audioaufnahmen und Filmsequenzen beauftragt werden und - neben der Lippensynchronität -, darauf achten, dass die Untertitel zu dem gezeigten Bild passen (Mangiron 2006: 311f.). VideospielübersetzerInnen müssen in der Lage sein, den Text so anzupassen, dass dieser die maximale Anzahl an Zeichen nicht übersteigt (Platzbeschränkung) und dabei seine Bedeutung für die SpielerInnen und den weiteren Verlauf des Spiels nicht verliert. Die Untertitel in Videospielen laufen generell etwas schneller ab als jene in Filmen und die SpielerInnen haben die Möglichkeit die Untertitel zu steuern: sie können diese z.B. ausblenden oder überspringen (vgl. Mangiron 2006: 312).

3.7.2 Kulturelles Bewusstsein und Vertrautheit mit der Spiele- und Popkultur

Wie in Kapitel 1 beschrieben, ist es für TranslatorInnen essentiell über kulturelle Kompetenzen bzw. über ein kulturelles Bewusstsein zu verfügen, um Übersetzungen adäquat an die Zielkultur, dessen Werte, Traditionen und Normen anzupassen. Videospiele verfügen über eine starke kulturelle Prägung, was umfassende Kenntnisse sowohl in der Ausgangs- als auch in der Zielkultur verlangt. Dabei fungieren TranslatorInnen als KulturmittlerInnen und müssen kulturelle Bezüge und Referenzen aus dem Original aufgreifen und angemessen wiedergeben, indem sie diese beibehalten, anpassen oder in ihrer Übersetzung unterdrücken. Sie sollten sensible Inhalte (wie Gewaltdarstellungen, Darstellungen von Zigaretten, Drogen und Alkoholkonsum), die sich negativ auf die lokalisierte Version auswirken könnten, erkennen und gegebenenfalls anpassen oder zensieren. Änderungen und Anpassungen können neben der Textebene auch auf der visuellen und der auditiven Ebene vorgenommen werden und sollen die Immersion der SpielerInnen erhöhen. Das Spiel wird so modifiziert, dass es den wirtschaftlichen und rechtlichen Konventionen des jeweiligen Ziellandes und deren Kultur entspricht, denn diese haben Auswirkungen auf die Altersfreigabe⁴¹ oder sogar auf einen möglichen Verbot eines Spiels.

TranslatorInnen sollten sich außerdem mit der Videospielbranche, der Gaming-Welt und der Spielkultur (*games culture*) auskennen und in der Lage sein, das Spielerlebnis ohne inhaltlichen Verlust in die lokalisierte Version zu übertragen und dabei gleichzeitig die Erwartungen des Zielpublikums zu erfüllen (vgl. Mangiron 2006: 314). Es ist auf jeden Fall von Vorteil, wenn VideospielübersetzerInnen selbst passionierte GamerInnen sind, da sie sich ins Zielpublikum hineinversetzen können und wissen was dieses vom Spiel erwartet. Durch Kenntnisse über die Spielerszene, Spielgenres und das Spielerjargon können sie terminologisch korrekte Übersetzungen anfertigen. Videospiele enthalten intertextuelle Bezüge und zeichnen sich durch die Verwendung repetitiver Begriffe aus: so treten in Rollenspielen (*RPG's*) oft die gleichen Abkürzungen, Techniken und Objekte auf und erfreuen sich allgemeiner Akzeptanz in der Spielerszene (vgl. Mangiron 2006: 314f.). TranslatorInnen, die sich mit der Spielkultur, der Spielwelt und den verschiedenen Genres auskennen, wissen sofort, dass es sich bei der Abkürzung HP um Lebenspunkte handelt, die vor allem in Rollen- und Kampfspielen sowie Shootern verwendet werden und angeben wie gesund die Spielfigur ist bzw. wieviel Schaden dieser zugefügt wurde (vgl. Mangiron 2006: 314f.). VideospielübersetzerInnen brauchen nicht unbedingt Vorkenntnisse in der Lokalisierungsbranche, es reicht aus, wenn sie Erfahrungen in der Übersetzungsbranche und als GamerInnen gesammelt haben und über die Spielerszene und deren Kultur Bescheid wissen. Übersetzungsprobleme, die wegen des Kontextmangels

⁴¹ In Deutschland ist die USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) für die Altersfreigabe und Alterseinstufung von digitalen Spielen verantwortlich. Sie sorgt dafür, dass die Spiele technisch und inhaltlich auf den verschiedenen aktuellen Spielplattformen geprüft werden können. Exzessive Gewaltdarstellungen und nationalsozialistische Symbole sind z.B. grundlegend verboten und Spiele ohne Alterskennzeichnung dürfen überhaupt nicht erst an Minderjährige verkauft werden.

auftreten, werden durch die Erfahrung mit Videospielen kompensiert, da Wissen um Konventionen, typische Spielabläufe und Spielemente dabei helfen, den Kontext selbst herzustellen (vgl. O'Hagan 2005: 5).

Außerdem sind Kenntnisse der Popkultur in der Videospielbranche von Vorteil, denn Videospiele enthalten viele intertextuelle Referenzen, also Anspielungen auf sonstige populärkulturellen Elemente, andere Spiele oder Medien wie Bücher, Filme und Musik (vgl. Mangiron 2006: 316). Die Auseinandersetzung mit der aktuellen, globalen Popkultur kann VideospielübersetzerInnen dabei helfen, die intertextuellen Bezüge zu identifizieren, zu verstehen und adäquat an das jeweilige Zielpublikum anzupassen. Es wurden auch viele Videospiele von anderen Medien inspiriert: so dienten Comics, Bücher und Filme wie *Lord of the Ring*, *Harry Potter* oder *Spiderman* z.B. als Vorlage für Videospiele (vgl. Mangiron 2006: 316). Die US-amerikanische Fernsehserie *The Walking Dead* basiert z.B. auf einem Comic und war so erfolgreich, dass man sich dazu entschloss auch ein Spiel zu veröffentlichen.

3.7.3 Fachkompetenz (*subject matter expertise*)

Neben Kenntnissen über die Spielszene, deren Kultur und die unterschiedlichen Spielgenres, müssen VideospielübersetzerInnen über die Konventionen sowie über die softwarespezifische, plattformspezifische und genrespezifische Terminologie von Videospiele Bescheid wissen. So geht Mangiron darauf ein, dass die Plattformen häufig auf die standardisierte Software-Terminologie von Microsoft zurückgreifen, um Begriffe, wie „Speichern“, „Löschen“ und „Abbrechen“ zu übersetzen und für die Hardware und die damit verbundenen System-, Warn- und Hilfemeldungen, eine eigene Terminologie entwickelt wird, die dann auch in allen Spielen eingehalten werden muss (vgl. Mangiron 2006: 311). Wenn VideospielübersetzerInnen die Übersetzung von *printed materials* übernehmen, werden sie unweigerlich mit Fachbegriffen konfrontiert: so müssen sie sich bei der Übersetzung von Nutzerbedingungen mit rechtlichen Angelegenheiten auseinandersetzen. Auch Anleitungen, welche Sicherheitshinweise, Gesundheitswarnungen, Informationen über die Garantie und Lizenzbedingungen für die Software sowie zur Altersfreigabe beinhalten, zeichnen sich durch den Einsatz spezifischer Begriffe aus und weisen Parallelen zu Rechtstexten auf (vgl. Mangiron 2013: 49).

Wie bereits erwähnt, findet man auch in den verschiedenen Genres eine bestimmte, spezifische Terminologie vor, mit der man sich auskennen sollte. Dabei kann der thematische Inhalt, wie bei einem Arcade-Spiel sehr einfach sein oder aber sehr komplex, wie beim Spiel *Microsoft Flight Simulator*, das VideospielübersetzerInnen vor Herausforderungen stellt, da sie sich mit der Aeronautik und Flugtechnik von realen Flugzeugen beschäftigen müssen. Auch Fantasy- und Rollenspiele sowie Ego-Shooter haben ihre ganz eigene Terminologie und spezifische Ausdrücke für Gegenstände, wie Waffen, Heilmittel und Zaubertränke etc.. Das erforderliche Fachwissen ist genreabhängig und kann von literarischen Fantasy-Rollenspielen, Science-

Fiction-Spielen bis hin zu extrem technischen Sport-, Flug- und Militärsimulationen reichen. Da in Videospielen eine Vielzahl an verschiedenen Themen integriert werden, sind spezielle Fachkenntnisse essentiell. Der Faktor der Kreativität, der von Mangiron (2006: 312) angeführt wird, kann bei der Übersetzung von Humor sehr hilfreich sein, da mithilfe von kreativen Elementen, die Übersetzung von witzigen Aspekten für die Zielkultur nachgebildet werden kann.

3.7.4 IT-Kompetenz (computer skills)

VideospielübersetzerInnen müssen ein gewisses technisches Verständnis mitbringen und die wichtigsten und gängigsten IT-Anwendungen wie Microsoft Word, Microsoft PowerPoint und Microsoft Excel bedienen können. Sie sollten über die aktuellsten Entwicklungen im Technologiebereich informiert sein und mit den Tools, die bei der Videospielübersetzung zum Einsatz kommen, umgehen können. Bernal Merino (2014: 211) schreibt in diesem Kontext „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.“ Wird ein CAT-Tool richtig eingesetzt, kann es die TranslatorInnen bei ihrer Arbeit unterstützen und zu einer Verbesserung der Übersetzungsqualität, des Projektmanagements und des Workflows führen. Dabei gehören Translation-Memory-Systeme (TMS) und Terminologiedatenbanken zu den zentralsten Elementen eines CAT-Tools, da sie für eine Erhöhung der Produktivität sorgen und zu einer konsistenten Terminologie beitragen, wodurch die Bearbeitungszeiten verkürzt und die Kosten gesenkt werden können. Die Softwareprogramme und Formate, die bei der Übersetzungsarbeit zum Einsatz kommen, können außerdem je nach AuftraggeberIn, SpieleentwicklerIn oder Lokalisierungsfirma, variieren. Mangiron/O'Hagan (2013: 96) stellen fest, dass der Einsatz von CAT-Tools bei der Videospielübersetzung, in Bezug auf die terminologische Ebene, durchaus sinnvoll wäre, denn bei Fortsetzungen von Videospielen, werden oftmals die Begrifflichkeiten des Vorgängermodells übernommen. Sowohl die Videospielübersetzung als auch das Fachübersetzen beschäftigen sich mit spezifischer Terminologie, die den Einsatz von CAT-Tools nahelegt. Mangiron (2006: 315) geht darauf ein, dass die meisten Übersetzungsagenturen solche Tools nutzen, um den Übersetzungsprozess zu vereinfachen, wobei diese bei der *in-house-localization* fast nie oder nur spärlich zum Einsatz kommen. Chandler (2008: 36) stellt fest, dass ÜbersetzerInnen bereit sein müssen, sich in die vorgegebenen CAT-Tools der SpieleentwicklerInnen einzuarbeiten und diese in der Videospielübersetzung doch eher selten verwendet werden, Übersetzer sie jedoch, je nach erlaubtem Dateiformat, selbstständig einsetzen können. Wissen über die Funktionsweise von Programmcode oder gar Programmierkenntnisse sind ebenfalls von Vorteil, da Variablen ein wichtiges Instrument für SpieleentwicklerInnen darstellen und ÜbersetzerInnen die jeweiligen Variablen-codes korrekt interpretieren müssen, um damit umgehen zu können (vgl. Di Marco 2007: 1). Dietz (2007: o.S.) geht sogar darauf

ein, dass ÜbersetzerInnen mit Hardware- und Softwarekonflikten umgehen müssen: ab und zu werden Aktualisierungen von Grafik- und Soundkarten oder Hardware-Upgrades (z.B. wird mehr Arbeitsspeicher oder eine bessere Grafikkarte installiert) vorgenommen.

3.7.5. Medien- und Multimodalkompetenz

Bei einem Videospiel handelt es sich um einen multimodalen Text, der unterschiedlichen Genres zugeordnet werden kann und sich durch medienspezifische Elemente, wie der Interaktivität und dem Einsatz von Variablen auszeichnet. „[...] comprehensive multimodal awareness, which also includes media and genre awareness. In concrete terms, this means that translators must be able to classify semiotic resources, analyse their meaning and functioning, and understand their functional links with other modes“ (Kaindl 2019: 65). Kaindl spricht sich dafür aus, dass ÜbersetzerInnen ein multimodales Bewusstsein, das auch Medien- und Genrebewusstsein umfasst, entwickeln sollten. ÜbersetzerInnen sollen alle am Bedeutungstransfer beteiligten, semiotischen Modi identifizieren sowie deren Rolle und Bedeutung im Ausgangstext analysieren, um das funktionale Verhältnis bzw. die Kooperation dieser zu verstehen und sie funktionsgerecht in die Zielsprache zu übersetzen. VideospielübersetzerInnen müssen sich bewusst sein, dass die Medienspezifika der Interaktivität und der Variablen die Beschaffenheit von Videospielen beeinflusst. Medienspezifische Eigenheiten und die Genrelandschaft in der Videospielbranche lassen Rückschlüsse auf die jeweiligen Beziehungen und Verbindungen zwischen den Modi zu.

Videospielgenres- und Settings liefern außerdem Hinweise auf die Erwartungen des Zielpublikums, die an deren jeweiligen Kultur gebunden sind. Hier ist zu erwähnen, dass nicht nur die Sprache, sondern alle Modi, die an der Bedeutungserstellung beteiligt sind, an die Kultur gebunden sind. In der Videospielübersetzung versteht man unter der Kulturkompetenz nicht nur die Kultur eines Landes, sondern auch die Spielkultur. Änderungen, die wegen sensiblen Themen vorgenommen werden, manifestieren sich neben der sprachlichen Ebene auch in allen non-verbalen Modi.

VideospielübersetzerInnen sollten sich mit den verschiedenen Modi, den medienspezifischen Eigenheiten und Genres auskennen, um passende Übersetzungslösungen anzubieten und ein Videospiel funktionsgerecht und in Anbetracht der Erwartungen des Zielpublikums zu übersetzen. Dabei sollten sie die funktionale Gesamtheit eines multimodalen Textes in Zusammenarbeit mit anderen Fachleuten und Experten, wie es auch schon Holz-Mänttäri (1984) darstellt, erarbeiten und stets auf den Verwendungs- und Rezeptionskontext in der Zielkultur achten.

3.8 Zur Ausbildung von VideospielübersetzerInnen

Nachdem die spezifischen Kompetenzen der VideospielübersetzerInnen dargestellt wurden, werden nun die verschiedenen Ausbildungsmöglichkeiten und die damit verbundenen Probleme beleuchtet.

Grundsätzlich gibt es momentan wenig spezifische Ausbildungseinrichtungen, die sich auf die Videospielübersetzung fokussieren. Es ist schwierig, VideospielübersetzerInnen mit den nötigen Fähigkeiten und Kenntnissen zu finden, weshalb viele ÜbersetzungsdienstleisterInnen ihre MitarbeiterInnen intern schulen, um sie mit den spezifischen Aufgaben und den Übersetzungstools vertraut zu machen (vgl. Esselink 2000: 9). In einigen Ausbildungseinrichtungen wurden bereits allgemeine Computerschulungen oder Lokalisierungskurse eingeführt: das *Monterey Institute of International Studies* in Kalifornien sowie die *Kent State University* in Ohio bilden Studenten im Umgang mit Lokalisierung und Projektmanagement aus, wobei die *University of Limerick* in Irland Aufbaustudiengänge zur Videospielübersetzung, welche Aspekte wie Sprachtechnologie, Lokalisierungsprozess, Computerprogrammierung, technische Kommunikation und Qualitätskontrolle beinhalten, anbietet (vgl. Esselink 2000: 9). Die von der LISA (*Localization Industry Standard Association*) im Jahr 1998 gegründete Bildungskommission LEIT (*LISA Education Initiative Taskforce*) arbeitet außerdem an der Erstellung eines gemeinsam vereinbarten Lehrplans für VideospielübersetzerInnen und dessen Implementierung an Universitäten. Das 1999 abgeschlossene und durch die EU finanzierte Projekt LETRAC (*Language Engineering for Translators Curricula*) hat die sich verändernden Arbeitsumgebungen und Bedingungen potenzieller ArbeitgeberInnen von ÜbersetzerInnen und deren Anforderungen im privaten und im öffentlichen Sektor untersucht, um die Qualifikationsanforderungen aus Sicht der Lokalisierungsindustrie zu ermitteln (vgl. Esselink 2000: 10).

Im Gegensatz zu fachorientierten Übersetzungskursen in Bereichen, wie Wirtschaft, Recht, Medizin und Technik, welche fester Bestandteil der klassischen Übersetzausbildung an Universitäten sind, gibt es für die Videospielübersetzung keine entsprechenden Angebote (die meisten fokussieren sich auf den Bereich Game-Design und Medieninformatik), obwohl die Gaming-Branche boomt und immer mehr Videospiele auf den Markt kommen (vgl. Sanz López 2013: 97). Klassisch ausgebildete ÜbersetzerInnen haben oft nur wenig Kenntnisse aus der Videospielwelt- und Szene, wohingegen QuereinsteigerInnen zwar über solide Kenntnisse auf dem Gebiet der Videospiele verfügen, ihnen jedoch meist die grundlegenden Kompetenzen von ausgebildeten ÜbersetzerInnen fehlen (vgl. Sanz López 2013: 97). Um den Anforderungen des Marktes und dessen Entwicklungen gerecht zu werden, muss in Zukunft eine fachspezifische Ausbildung für VideospielübersetzerInnen erarbeitet und an Ausbildungsstätten angeboten werden. Außerdem sollte ein Bewusstsein für die zentrale Rolle

der VideospielübersetzerInnen geschaffen werden, denn deren Übersetzung beeinflusst die Gesamtqualität des Spiels und das Spielerlebnis. Sanz López (2013: 110) plädiert für eine produktive Zusammenarbeit zwischen ForscherInnen und VertreterInnen der Videospielindustrie, denn nur durch den Austausch kann eine fundierte Ausbildung erarbeitet und der Videospielübersetzung mehr Beachtung geschenkt werden.

Mangiron, welche an der Universitat Autònoma de Barcelona (UAB) lehrt, stellt in ihrem Aufsatz einen Masterstudiengang in audiovisueller Translation vor, der sowohl im Präsenzunterricht als auch online absolviert werden kann, wobei die Ziele, Kompetenzen, Lernergebnisse sowie die Bewertung in beiden Vermittlungsarten identisch bleiben. Der Masterstudiengang deckt die wichtigsten Elemente der audiovisuellen Translation ab und thematisiert Praktiken wie Synchronisation, Untertitelung, *Voice-Over*, Audiodeskription, Untertitelung für Gehörlose und Schwerhörige, *Respeaking*, sowie Multimedia- und Spielelokalisierung (vgl. Mangiron 2021: o.S.).

Mangiron folgt dem sozialkonstruktivistischen Ansatz von Kiraly, plädiert für einen schülerzentrierten Ausbildungsansatz und sieht das Lernen demnach als einen Prozess an, der aktiv in der sozialen Interaktion, also im Austausch, in der Kooperation und der Kollaboration mit anderen Individuen konstruiert wird. Durch praktische Übungen⁴² und der Einbeziehung von authentischen Werkzeugen und Materialien, werden reale Aufgaben und Projekte simuliert und den SchülerInnen das Wissen und die nötigen allgemeinen und bereichsspezifischen Kompetenzen vermittelt, die sie brauchen um reflektiert handeln zu können und in der Arbeitswelt der audiovisuellen Übersetzungsindustrie zu bestehen (vgl. Mangiron 2021: o.S.). Sie beleuchtet die Herausforderungen beim Vermitteln der gleichen Inhalte im Präsenz- und Onlineunterricht, betont die Rolle der AusbilderInnen als LeiterInnen des Lernprozesses und die Mitarbeit der SchülerInnen, ohne deren Beteiligung es nicht möglich wäre, eine kollaborative Lernerfahrung zu gewährleisten. Um authentische Aufträge⁴³ simulieren zu können, braucht es authentisches Unterrichtsmaterial, das aber schwierig zu erhalten ist, weil in der Videospielbranche strikte Vertraulichkeitsrichtlinien, Urheberrechtsvereinbarungen und Geheimhaltungsverträge (*non-disclosure agreements*) gelten (vgl. Mangiron 2021: o.S.). In diesem Fall können Kooperationsvereinbarungen mit Spieleentwicklern- und Verlagen dabei helfen, echte Spiele, ganz oder teilweise, für Ausbildungszwecke zur Verfügung gestellt zu bekommen (vgl. Mangiron 2021: o.S.). Der globale Erfolg der Videospielindustrie hat die Nachfrage an professionellen VideospielübersetzerInnen drastisch erhöht und es ist zu erwarten, dass deren Ausbildung in Zukunft einen größeren Stellenwert an Universitäten zugesprochen wird und weitere Aufbau- und Weiterbildungskurse im Bereich der

⁴² Der praxisorientierte Ansatz wird bei Mangiron mit einer soliden Vermittlung von theoretischen Kenntnissen kombiniert.

⁴³ Cerezo Merchán (2019) beschäftigt sich mit kompetenzbasiertem Training und der aufgaben- und projektbezogenen Vermittlung von Wissen. Den SchülerInnen sollten allgemeine und spezifische Kompetenzen vermittelt werden, die später durch die Simulation eines Projekts auf die Probe gestellt werden.

Videospielübersetzung erarbeitet werden (Mangiron 2021: o.S.). Die Videospielübersetzung steht in den meisten Studiengängen nicht als vollwertiges Fach auf dem Lehrplan, obwohl die Videospielbranche sich rasch entwickelt.

O'Hagan/Mangiron (2013: 244) folgen ebenfalls dem sozialkonstruktivistischen Ansatz von Kiraly, gehen darauf ein, dass die meisten VideospielübersetzerInnen als FreelancerInnen und entweder für Agenturen oder direkt für die KundInnen arbeiten und betonen die Wichtigkeit der SIG (Special Interest Group) und IGDA (International Game Developers Association) beizutreten, um Kontakte mit Professionellen aus der Spielbranche zu knüpfen und sich mit den neuesten Entwicklungen des Feldes vertraut zu machen. Sie stellen einige Möglichkeiten vor, um als VideospielübersetzerIn in der Videospielbranche Fuß zu fassen. VideospielübersetzerInnen können sich über Internetseiten der Videospielindustrie (wie <http://www.gamejobs.com/>, <http://www.gamesjobnews.com/>) bewerben oder als SprachtesterInnen beginnen und sich zuerst mit den verschiedenen Spielgenres, der plattform- und genrespezifischen Terminologie vertraut machen, um eine solide Grundlage für die Arbeit als VideospielübersetzerIn zu erhalten (vgl. O'Hagan/Mangiron 2013: 245). Partnerschaften zwischen Universitäten und der Industrie in Form von Praktika können sowohl für künftige ÜbersetzerInnen als auch für Unternehmen von großem Nutzen sein und sollten unbedingt gefördert werden: PraktikantInnen können ihre Fähigkeiten verbessern und das Feld besser kennenlernen, oft besteht sogar die Möglichkeit, dass sie direkt bei den Firmen angestellt werden (vgl. O'Hagan/Mangiron 2013: 245). Es gibt bisher eher wenig Literatur über die Ausbildung von VideospielübersetzerInnen, was auf die relativ junge Disziplin der Videospielübersetzung und auf den Mangel an Ausbildungsmöglichkeiten an Universitäten zurückzuführen ist.

Bernal-Merino (2008: 144) geht in diesem Kontext darauf ein, dass die Vielfalt an Unterhaltungssoftwareprodukten, fehlende Standards und die unterschiedlichen Anforderungen der verschiedenen Spielplattformen (Konsole, PC, Handheld, Mobiltelefon und Online) die Übersetzung von Videospielen zu einem sehr komplizierten System für die Ausbildung machen und die Bildungseinrichtungen kaum in der Lage sind, sich schnell genug an die neuen Herausforderungen des Marktes anzupassen, den Studierenden das nötige Fachwissen zu vermitteln und ihnen angemessene Tools⁴⁴ und Werkzeuge zur Verfügung zu stellen. Er geht auf fünf zentrale Probleme ein, welche die Entwicklung neuer Studiengänge für die Videospielübersetzung und deren Umsetzung an den Universitäten behindern.

⁴⁴ Dorothy (2019) geht auf die Integration der Technologie in den Ausbildungsprozess ein bzw. den Einsatz von Maschineller Übersetzung und CAT-Tools.

Die DozentInnen haben meist keine Zeit und generell wenig Interesse daran, neue Module und Studiengänge zu entwickeln, da diese mit ihren eigenen Aufgabenbereichen voll ausgelastet sind und sich oft überhaupt nicht bewusst sind, dass es neue Berufspraktiken innerhalb der Videospielbranche gibt (vgl. Bernal-Merino 2008: 144). Es gibt außerdem nicht viele Professionelle, die in diesem Fachgebiet tätig sind und bereit sind nebenbei Studierende zu unterrichten und zusätzliche Leistungen zu ihrer normalen Arbeitsbelastung zu erbringen (vgl. Bernal-Merino 2008: 144). Hinzu kommt, dass AkademikerInnen und Fachleute wenig Zeit haben, um Arbeitsbeziehungen zu denen im Feld tätigen Firmen aufzubauen, die Universitäten sich die hohen Investitionen in neue Hardware- und Softwareanwendungen nicht leisten können und es wegen urheberrechtlichen Genehmigungen sehr schwierig ist, authentisches Material, wie originale Lokalisierungsdaten eines Spiels, für Schulungszwecke zu erhalten (vgl. Bernal-Merino 2008: 144f.). Einige dieser Probleme könnten gelöst werden, wenn die DozentInnen, neben der Vermittlung des fachspezifischen Stoffes, regelmäßig Professionelle aus der Branche einladen würden, die den Studierenden einen Einblick in die Arbeitswelt liefern und mit ihnen über neue Tools und Praktiken reden könnten, wodurch beide Seiten profitieren würden: die Distanz zwischen der professionellen Lokalisierungspraxis und der Ausbildung von VideospielübersetzerInnen könnte so verringert werden, denn die ExpertInnen könnten sich mit den AkademikerInnen austauschen und ihnen einen Einblick in die berufliche Praxis gewähren und die Studierenden könnten direkt mit Personen aus der Industrie in Kontakt treten (vgl. Bernal-Merino 2008: 147). Die Ausbildung wäre näher an der Praxis, könnte den Erwartungen des globalisierten Marktes gerecht werden und den Studierenden einen guten Start ins Berufsleben ermöglichen. Die Übersetzungsagenturen können durch den Austausch mit den Ausbildungsstätten gut ausgebildete und mögliche MitarbeiterInnen finden und müssen nur wenig Geld und Zeit in deren interne Ausbildung stecken (vgl. Bernal-Merino 2008: 149). Bernal-Merino (2008: 155) sieht die Videospielübersetzung als „[...] important practice in this new millennium“ an und plädiert für die Einführung von Studiengängen zur Videospielübersetzung an Universitäten, um den Bedarf der Industrie mit ausgebildeten AbsolventInnen zu decken und für die Erforschung und engere Einbeziehung der Videospielübersetzung in die Translationswissenschaft.

4. Empirische Auswertung der Interviews

Dieses Kapitel widmet sich der empirischen Auswertung der Interviews und wirft zunächst einen Blick auf das methodische Vorgehen, um den RezipientInnen zu verdeutlichen, wie die Ergebnisse zustande gekommen sind und welche Auswertungsmethode gewählt wurde. Die wesentlichen Grundlagen der qualitativen Inhaltsanalyse von Mayring (2015) werden kurz vorgestellt und es wird ausgeführt, wie die verschiedenen Kategorien gebildet wurden. Anschließend werden die zentralen Ergebnisse der einzelnen Kategorien dargestellt und mit Rückgriff auf die bereits vorgestellten Theorien, Modelle, Konzepte und Forschungsergebnisse in Bezug gesetzt, diskutiert und die Forschungsfrage beantwortet.

4.1 Methodisches Vorgehen

Für die Transkription der Interviews wird das einfache Transkriptionssystem nach Dresing und Pehl (2015) verwendet. Die gesprochenen Beiträge werden verschriftlicht und Umgangssprache sowie Dialekt geglättet, da der Fokus auf einer guten Lesbarkeit beruht. Para- und nonverbale Ereignisse werden nicht integriert, weil der semantische Inhalt der Gespräche im Zentrum steht und nichtsprachliche Phänomene für die Beantwortung der Forschungsfrage und mein Forschungsziel gegenstandsirrelevant sind. Generell werden bei der einfachen Transkription eher selten nichtsprachliche Elemente integriert (vgl. Dresing/Pehl: 2015: 18). Die Interviews wurden aus praktischen Gründen alle online abgehalten, wobei für fünf Gespräche Skype und für eines - auf expliziten Wunsch des/der Befragten - Zoom verwendet wurde.

Für die Auswertung der Interviews wird die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring (2015) herangezogen. Das Ziel der Inhaltsanalyse besteht darin, das Material, welches aus der Kommunikation⁴⁵ stammt, zu analysieren, wobei die Analyse sich durch ein systematisches, regelgeleitetes und theoriegeleitetes Vorgehen auszeichnet und Folgerungen auf Elemente der Kommunikation zulassen soll (vgl. Mayring 2015: 13). In der folgenden Analyse werden die für meinen Gegenstand relevanten Faktoren und deren möglichen Zusammenhänge untersucht. Das Kategoriensystem dient dabei als grundlegendes Analyseinstrument, sorgt für Intersubjektivität des Vorgehens, für die Vergleichbarkeit und Reliabilität der Ergebnisse und ermöglicht das Nachvollziehen der Untersuchung für andere Forschende (vgl. Mayring 2015: 51f.). Das Kategoriensystem fungiert als eine Art Suchraster, das benutzt wird, um aus den Interviewtranskripten jene Daten herauszuarbeiten, die für die Beantwortung der Forschungsfrage relevant sind. Die Ergebnisse werden zusammengefasst, miteinander

⁴⁵ Die Inhaltsanalyse beschäftigt sich nicht nur mit der Untersuchung des Inhalts von Kommunikation, sondern kann auch z.B. Musik, Bilder, Formalia der Kommunikation, para- und nonverbale sowie olfaktorische Elemente, enthalten.

verglichen und in Bezug zum vorgestellten theoretischen Rahmen und Konzept gesetzt. Die Kategorien werden sowohl deduktiv, also aus den theoretischen Vorüberlegungen und aus dem aktuellen Forschungsstand, als auch induktiv, also direkt aus dem vorliegenden Material heraus, gebildet und begründet (vgl. Mayring 2015:85).

Die deduktiven Kategorien werden bereits im Theorienteil der Arbeit entwickelt, lassen sich aus den Bestandteilen der Forschungsfrage ableiten und finden sich auch im Interviewleitfaden wieder. So ergeben sich folgende Strukturierungsdimensionen für die deduktiven Oberkategorien, welche als Grundlage für den Interviewleitfaden fungiert haben: Beziehung zu Videospielen, das Besondere eines Videospiels, Berufs- und Ausbildungsweg, Bezeichnung der Tätigkeit, zu übersetzende *Assets*, alltägliche Aufgaben, Herausforderungen, Kompetenzen, sowie Austausch mit anderen VideospielübersetzerInnen.

Die deduktiven Hauptkategorien, Beziehung zu Videospielen und das Besondere eines Videospiels, wurden nicht in weitere Unterkategorien untergliedert. Für manche Haupt- bzw. Oberkategorien wurden jedoch bereits vorab deduktive Unterkategorien entwickelt, welche die Hauptkategorie in weitere Teilelemente aufspaltet. So wurde für den Berufs- und Ausbildungsweg die Unterkategorien Zugang zum Beruf und Vermittlung der Kenntnisse und für die zu übersetzenden *assets* die Unterkategorien *text assets*, *cinematic assets*, *art assets* und *printed materials* gebildet.

Die Hauptkategorie der alltäglichen Aufgaben setzt sich aus den deduktiven Kategorien Übersetzung von in-game Texten, Synchronisation, QA, LQA und Projektmanagement zusammen, wobei die Oberkategorie zur Bezeichnung der Tätigkeit nicht in weitere Teilelemente untergliedert wurde.

Die deduktiven Kategorien zu den Herausforderungen und Kompetenzen wurden durch die Analyse spezifischer Literatur, die im Forschungsüberblick präsentiert wurde, konstruiert. Die Hauptkategorie der Herausforderungen spaltet sich in folgende deduktive Unterkategorien auf: Zeitdruck, Kommunikation, fehlender Zugriff auf das Videospiel/fehlender Kontext, Platz- bzw. Zeichenbeschränkung, Übersetzung von kulturellen Schlüsselbegriffen und Umgang mit Variablen. Hier lassen sich im Hinblick auf das untersuchte Material weitere induktive Kategorien festlegen: Soft Skills, Konsistenz/Terminologiearbeit, niedrige Entlohnung, Senioritätsproblem, Machine Translation Postediting, Multimodalität, *Gendering* und fehlende Kenntnisse in audiovisueller Übersetzung.

Die Kategorie der Kompetenzen setzt sich aus den Unterkategorien „kulturelles Bewusstsein und Vertrautheit mit der Spiele- und Popkultur“, „Fachkenntnisse und Spielerfahrung“, „IT-Skills“, „Kenntnisse in audiovisueller Translation“ und „Kreativität und Sprachgefühl“ zusammen. Hier ergeben sich die induktiven Unterkategorien „Leidenschaft“, „gelernter Dolmetscher“ und „Soft Skills“. Die letzte deduktive Hauptkategorie widmet sich dem

Austausch mit anderen VideospielübersetzerInnen bzw. mit MitgliederInnen der Übersetzungsgemeinschaft.

4.2 Ergebnisdarstellung und Diskussion der Ergebnisse

Dieses Kapitel beleuchtet die Ergebnisse der verschiedenen deduktiv und induktiv abgeleiteten Kategorien. Die Ergebnisse werden dann mit Rückgriff auf die bereits vorgestellten Theorien, Forschungsergebnisse und Modelle diskutiert, interpretiert und die Forschungsfrage wird beantwortet.

4.2.1 Beziehung zu Videospiele

Als Einstieg in das Interview wurde erfragt, wie die Beziehung der Interviewten zu Videospiele ist. Die Beziehung der Interviewten zu Videospiele ist meist eine langjährige, beginnt schon in der Kindheit oder in der Jugend und zeichnet sich durch ein besonderes Interesse und eine Leidenschaft aus. Die VideospielübersetzerInnen sind begeisterte VideospieleInnen und haben früh Kontakt mit der Computer- und Videospielindustrie, z.B. mit der Pokémon-Reihe für den *Game Boy* (Anhang 2, 2-4), durch das Spielen mit dem Heimcomputer C64 und des Commodore Amiga 500 (Anhang 5, 2-5) oder der Spielkonsole NES (Nintendo Entertainment System) (Anhang 1, 2-3). Das Videospiele ist ein Hobby, das der Unterhaltung dient und gleichzeitig sozial geprägt ist und den Spielenden die Möglichkeit bietet, sich selbst zu entfalten und auszuprobieren (Anhang 6, 2-9). So können unterschiedliche Interaktionsmöglichkeiten mit dem Spiel selbst, aber auch mit den Menschen, mit denen man zusammenspielt, erprobt werden. Das Videospiele gibt einem die Möglichkeit, die Arbeit von anderen ÜbersetzerInnen zu sichten und gleichzeitig zu überlegen, in welchen Bereichen noch Verbesserungspotenzial bestehen könnte. Die Interviewten geben an, dass sie bis heute mal mehr mal weniger intensiv spielen je nachdem, wie die aktuelle Lebenssituation aussieht.

4.2.2 Das Besondere eines Videospiele

Die zweite Einstiegsfrage beleuchtet, was VideospielübersetzerInnen an Videospiele besonders finden. Dabei spielt der Faktor der Interaktivität eine wichtige Rolle, denn dadurch ist es möglich, mit dem Spiel zu experimentieren und mit anderen Menschen in Kontakt treten, ohne sich direkt mit diesen auseinanderzusetzen und Konsequenzen in der realen Welt zu fürchten (Anhang 1, 15-17 + Anhang 6, 17-18). InterviewpartnerIn 6 geht auf die Problemlösungsaufgaben in Videospiele ein und sieht die Online-Welt vor allem als etwas Positives an, da man frei agieren kann, ohne jemandem weh zu tun oder etwas zu zerstören (Anhang 6, 15-22). Es gibt auch negative Aspekte z.B., dass Menschen enthemmt und respektlos miteinander umgehen, doch die positive Komponente überwiegt. Außerdem werden

in Videospielen verschiedene Disziplinen geübt: man muss eine Strategie entwickeln, anwenden und mit Feinmotorik und Reflex abstimmen (Anhang 6, 24-28). Es handelt sich um eine Art der Unterhaltung, die man nicht nur passiv konsumiert, sondern in die man sich auch aktiv einbringen kann (Anhang 3, 20-21).

Ein Videospiel ermöglicht das Eintauchen, also die Immersion in eine andere Welt über die man die Kontrolle bekommt und die neuen Regeln mit sich bringt (Anhang 4, 13-16). Eine Welt zu erstellen, in der es praktisch keine Grenzen gibt, man sich verlieren und ausprobieren kann, ist für InterviewpartnerIn 6 eine Art Kunst (Anhang 6, 35-37). Durch diesen Eskapismus, der einen Gegenschwerpunkt zum alltäglichen Dasein setzt, kann man seinen aktuellen Problemen entfliehen, sich vom Alltagsstress lösen und temporär in eine andere Welt eintauchen (Anhang 6, 39-47).

InterviewpartnerIn 2 geht auf den Aspekt der Multimodalität ein und führt aus, dass Videospiele aus verschiedenen Medien und Modi bestehen: sie setzen sich aus der visuellen Komponente (Bild, *in-game* Text, *cutscenes*), Musik, Tönen und Soundeffekten zusammen, wobei darauf zu achten ist, dass alle beteiligten Modi beachtet und miteinbezogen werden (Anhang 2, 18-27). Kress/van Leeuwen gehen, wie Chaume (2004: 22) und Díaz-Cintas (2009: 9), davon aus, dass alle Medien und semiotischen Modi bei der Bedeutungserstellung berücksichtigt werden müssen. Holz-Mänttäri (1984: 76) verweist bei der Herstellung von Designtexten explizit auf deren multimodalen Charakter und bezeichnet sie als „Botschaftsträger-im-Verbund“. Der Verbundcharakter der verschiedenen Modi entspricht genau der funktionalen Verschränkung, wie sie von Kress/van Leeuwen behandelt wird (vgl. Kaindl 2016: 124). Kaindl (2020: 65) plädiert dafür, dass TranslatorInnen ihr multimodales Bewusstsein (*multimodal awareness*) schärfen sollten, um die unterschiedlichen Modi identifizieren zu können, ihre Bedeutung und Funktion zu verstehen und deren Verbindungen bei der Bedeutungserstellung zu erkennen. Kaindl schlussfolgert, dass Translation eine multimodale Praxis und translatorisches Agieren ein semiotischer Akt ist, der sich aus verschiedenen Modi zusammensetzt (vgl. Kaindl 2020: 65).

Ein Videospiel sollte solide gemacht sein, das heißt durch *Gameplay*, gute *Storys* und eine gute Bedienbarkeit überzeugen, sowie etwas haben, was man gerne wiederholt spielen will (Anhang 5, 14-18). Die guten Spiele sind jene, die gut altern und zeitlos sind und die man jederzeit wieder spielen würde (Anhang 5, 16-21).

Für InterviewpartnerIn 3 besteht das Besondere eines Videospiels in den Erzählstrukturen (Anhang 3, 10). Das Medium Videospiel ist im Gegensatz zu Büchern und Filmen nicht an die gesetzte Reihenfolge gebunden und zeichnet sich durch Interaktivität aus. Als SpielerIn hat man verschiedene Auswahlmöglichkeiten und je nachdem, welche man auswählt, verändert sich der Lauf der *Story*.

4.2.3 Berufs- und Ausbildungsweg

Die deduktive Oberkategorie zum Berufs- und Ausbildungsweg geht auf den schulischen und beruflichen Werdegang der Interviewten ein und wird im Anschluss in die deduktive Unterkategorien Zugang zum Beruf und Vermittlung der Kenntnisse aufgespaltet, die thematisieren, wie man als Anfänger in der Branche am besten Fuß fassen kann, wie den Interviewten die spezifischen Kenntnisse vermittelt wurden und wie sie diese vermitteln würden.

Einige der Interviewten haben eine Übersetzungsausbildung absolviert, manche hingegen sind als QuereinsteigerInnen in die Branche eingestiegen. InterviewpartnerIn 6 gibt an schon während des Übersetzungsstudiums bei einem kleinen Buchverlag gearbeitet zu haben und durch die Lektortätigkeit die Passion für Texte entdeckt zu haben (Anhang 6, 57-62). Die Leidenschaft für das Literarische, das Fiktive und Videospiele wurden miteinander kombiniert und führten zum Thema der Masterarbeit. Im Anschluss wurden Bewerbungen verfasst und an die Übersetzungsdiestleister geschickt bis eine Zusage erhalten wurde.

Auch InterviewpartnerIn 2 hat schon während des Übersetzungsstudiums gearbeitet und für Verlage übersetzt. Durch eine Discord-Community ist er/sie auf IndiespieleentwicklerInnen gestoßen, die nach ÜbersetzerInnen für ihre Spiele suchten (Anhang 2, 43-48). Nach den ersten erfolgten, praktischen Übersetzungserfahrungen für diese kleineren EntwicklerInnen, hat er/sie sich bei den Lokalisierungsstudios beworben.

InterviewpartnerIn 4 hat sich durch ihr Sprachtalent dazu entschieden ein Übersetzungsstudium zu beginnen. Das Gefühl für die Sprachen wurde mit der Leidenschaft des Videospielens kombiniert. Sie/er gibt zu, Glück gehabt zu haben (richtige Zeit, richtiger Ort) und sofort als in-house ÜbersetzerIn in die Branche gekommen zu sein (Anhang 4, 284-286). Er/sie hat als ÜbersetzerIn angefangen und ist mittlerweile *Senior Coordinator*.

InterviewpartnerIn 3 hat keine spezifische Übersetzungsausbildung absolviert, ist QuereinsteigerIn und durch Zufall zu dem Beruf gekommen (Anhang 3, 23-24 + 41-43). In Barcelona hat der/die QuereinsteigerIn eine Jobausschreibung für die LQA von einem Online-Rollenspiel gefunden und sich beworben. Als das geklappt hat, hatte er/sie den ersten Fuß in der Tür und wurde von TeammitgliederInnen angelernt. Er/sie hat sich mit den MitarbeiterInnen ausgetauscht, erste Kontakte geknüpft und ihm/ihr wurde erklärt, welche *Software* benutzt wird und wie die Abläufe aussehen (Anhang 3, 30-39). Nach einiger Zeit hatte er/sie einen guten Überblick über die Branche und hat sich von Position zu Position hochgearbeitet.

InterviewpartnerIn 1 führt ebenfalls aus QuereinsteigerIn zu sein, aber während des Studiums bereits als Verwaltungskraft bei einer ÜbersetzerIn gearbeitet und dort auch die ersten Übersetzungserfahrungen gemacht zu haben. Er/sie wurde an die Methodik des Übersetzens

herangeführt und hat angefangen aktiv auf professionellem Niveau zu übersetzen (Anhang 1, 30-32). Er/sie wusste, dass ihm/ihr die Arbeit mit schriftlichen Texten sehr viel Spaß macht und entdeckte im Übersetzen ein verborgenes Talent (Anhang 1, 32-35). Nach dem Studium hat er/sie eine Stellenanzeige für Projektmanagement in der Videospielokalisierung gefunden und sich beworben. Er/sie fing als ÜbersetzerIn und ProjektmanagerIn an und ist mittlerweile *Text Localization Manager*.

InterviewpartnerIn 5 hat sein Interesse für Sprachen und Kommunikation mit seinem Hobby, dem Videospielen, kombiniert und ist ebenfalls QuereinsteigerIn. Er/sie hat jedoch schon Erfahrungen im Übersetzungsbereich gemacht und bei der industriellen Handelskammer in Deutschland (IHK) Wirtschaftstexte übersetzt (Anhang 5, 31-33). Im Anschluss hat er/sie einige Jahre als FreelancerIn vor allem Wirtschaftskorrespondenz übersetzt und als sich die Gelegenheit geboten hat, ist er/sie in die Videospielindustrie eingestiegen (Anhang 5, 33-36).

Nach der Darstellung des Berufs- und Ausbildungswegs der Interviewten, wird ausgeführt, wie man als Anfänger am besten in der Branche Fuß fassen kann.

4.2.3.1 Zugang zum Beruf

Grundsätzlich sollen Anfänger versuchen an eine Festanstellung zu kommen - auch, wenn dies schwierig ist in einer Branche, die zu 90% aus freiberuflichen ÜbersetzerInnen besteht -, denn so ist es möglich die erste Anfangserfahrung zu sammeln, die nötig ist, um als FreiberuflerIn wirklich erfolgreich zu sein (Anhang 1, 370-376). Außerdem sollte man sich schon während des Studiums als PraktikantIn oder WerksstudentIn bewerben, um erste praktische Erfahrungen zu sammeln. Auch wenn die Praktika nicht besonders gut bezahlt sind, liefern sie dennoch eine nützliche Einsicht in die Arbeitswelt der VideospielübersetzerInnen (Anhang 6, 505-513). Als PraktikantIn hat man dann schon den ersten Fuß in der Tür und vielleicht wird man da, wo man das Praktikum gemacht hat als FreiberuflerIn eingestellt. Außerdem können die dort geknüpften Kontakte nutzen, um in der Branche empfohlen oder weitergeleitet zu werden.

Als weitere Faktoren, die den Zugang von Anfängern zum Beruf ermöglichen, werden Hobbyübersetzungen bzw. kleinere Übersetzungsprojekte genannt. InterviewpartnerIn 2 hat mit unbezahlten Übersetzungsaufträgen begonnen, um die ersten Erfahrungen zu sammeln. Hobbyprojekte und Hobbyübersetzungen sind eine gute Option, da man diese in seinen Lebenslauf integrieren kann und sie von den Studios als Erfahrung gewertet werden (Anhang 2, 309-313).

Einige kleinere Studios lassen ihre Spiele mittels *Crowdsourcing* übersetzen, also von einer Gruppe Freiwilligen. Dies wird ebenfalls als guter Einstieg angesehen, da man auf diese Weise erste praktische Erfahrungen sammelt und mit Menschen in Kontakt kommt, die vielleicht schon in der Branche arbeiten und einem Tipps geben können (Anhang 5, 253-257). Die

Vernetzung mit anderen MitgliederInnen der Übersetzungsgemeinschaft über LinkedIn z.B. ist enorm wichtig, weil man so schnell Kontakte zu anderen ÜbersetzerInnen aufbauen, sich austauschen und sein Umfeld erweitern kann (Anhang 5, 257-258).

InterviewpartnerIn 3 führt aus, dass der beste Einstieg darin besteht als LQA-TesterIn bei einer der großen Firmen anzufangen (Anhang 3, 353-354). So erhält man einen ersten Einblick in die Branche, macht praktische Erfahrungen und weiß, wie die Firmen funktionieren. Von Vorteil wäre es außerdem, wenn man eine Art MentorIn hat, der/die einen bei drängenden Fragen zur Seite steht und unterstützt oder man fängt als ÜbersetzerIn an und erhält ständig Feedback von einem/einer LektorIn, um sich auch in der Übersetzung an sich zu verbessern (Anhang 3, 358-363). Auch InterviewpartnerIn 4 ist der Meinung, dass der beste Einstieg als ComputerspieltesterIn bzw. LQA-TesterIn gelingen kann und es relativ einfach sei einen Job zu bekommen, weil die Nachfrage sehr groß sei (Anhang 4, 290-291). Außerdem kann man sich von dort aus hoch arbeiten und man erlernt viele neue Kenntnisse (Anhang 4, 291-293).

Bei Bewerbungen sollte man extreme Hartnäckigkeit zeigen, die verschiedenen Tests der Übersetzungsstudios ausfüllen und stets nach Feedback fragen, damit man sich auch weiterentwickelt. „Wenn man sich einmal bewiesen hat und von diesen fünfzig Tests, die man ausfüllt, am Ende fünf den *golden Spot* treffen und man bekommt Jobs und man bekommt die Gelegenheit sich zu beweisen und in dieser Branche zu übersetzen, dann bekommt man die Stellung eines Einhorns.“ (Anhang 4, 297-300). Hat man die Tests absolviert und den Einstieg geschafft, dann sollte man eigentlich immer gut mit Aufträgen versorgt sein, denn die Szene der VideospielübersetzerInnen ist in Deutschland relativ klein (Anhang 4, 300-302). Von Vorteil ist es außerdem, wenn man in seinem Lebenslauf herausstellen kann, dass man ein Interesse und eine Affinität zu Computer- und Videospielen hat und in der Lage ist Titel zu nennen, die man gerne spielt (Anhang 5, 259-261).

Diese Ergebnisse decken sich mit den Ausführungen von O'Hagan/Mangiron (2013: 245), die einige Möglichkeiten vorstellen, um als EinsteigerIn in der Videospielbranche Fuß zu fassen: angehende VideospielübersetzerInnen sollten sich bei Übersetzungsagenturen oder über Internetseiten der Videospielindustrie (<http://www.gamejobs.com/>, <http://www.gamesjobnews.com/>) bewerben oder als SprachtesterInnen beginnen und sich mit den verschiedenen Spielgenres, der plattform- und genrespezifischen Terminologie vertraut machen, um eine solide Grundlage für die Arbeit als VideospielübersetzerIn zu erhalten.

4.2.3.2 Vermittlung der Kenntnisse

Dieses Kapitel beleuchtet, wie den Interviewten die spezifischen Kenntnisse aus der Branche der Videospielübersetzung vermittelt wurden, wie sie diese selbst vermitteln würden und was an der Ausbildung generell verbessert werden könnte.

InterviewpartnerIn 2 führt aus, dass er/sie die Kompetenzen im Bereich Kreativität und Sprachgefühl in den Übungen zum Literaturübersetzen erlangt hat und Übersetzungstheorien indirekt hilfreich waren, da er/sie verschiedene Übersetzungsmethoden kennengelernt hat (Anhang 2, 271-281). Außerdem sollten spezifische Kurse für Videospielübersetzung und audiovisuelle Übersetzungsübungen in die Ausbildung integriert werden sowie nützliche Infos, die man als Freiberufler wissen muss, wie z.B. über Buchhaltung und Steuererklärung (Anhang 2, 284-291). Laut InterviewpartnerIn 6 war die Ausbildung zu theoretisch und zu wenig praktisch (Anhang 6, 479-480). InterviewpartnerIn 4 erklärt, dass das Studium ihr/ihm „zu 85% mit nichts geholfen hat, was jetzt meine Arbeitspraxis ist“ und „veraltete Herangehensweisen“ benutzt wurden (Anhang 4, 260-264).

Die QuereinsteigerInnen wurden von erfahrenen ÜbersetzerInnen angelernt und eingearbeitet, an die Methodik des Übersetzens herangeführt und mit den wichtigsten Tools und Workflows vertraut gemacht (Anhang 1, 29-32 + Anhang 5, 226-228).

Theoretische Ansätze zu den Grundlagen und Methoden des Übersetzens sind bei der alltäglichen Übersetzungsarbeit durchaus nützlich, um Projekte adäquat durchführen zu können, sollten aber unbedingt durch praktische, reale Übungen ergänzt werden. Aus den Ergebnissen der Interviews lässt sich schlussfolgern, dass es essentiell ist, praktische Erfahrungen zu sammeln und authentische Aufträge zu simulieren.

Die Interviewten würden die Ausbildung praktisch gestalten und mit den Auszubildenden reale Projekte simulieren, wobei auch eine Zusammenarbeit mit Spieleentwicklern fruchtbar sein könnte (Anhang 3, 343-345 + Anhang 6, 476-477). „So praxisnah wie möglich zu arbeiten, so schnell wie möglichst selbst und eigenverantwortlich zu arbeiten, natürlich unter Aufsicht. Das ist, glaube ich, das klassische learning-by-doing funktioniert da am besten“ (Anhang 5, 242-245). Kiraly (2000: 43) erklärt, dass der Lernprozess durch reale und authentisch simulierte Aufträge gefördert werden sollte und das Erlernen von translatorischen Kompetenzen am ehesten durch die praktische Umsetzung von kollaborativen Übersetzungsaufgaben gelingt, die von professionellen ÜbersetzerInnen geleitet und überwacht werden. Interviewpartner 5 führt, wie Kiraly (2000: 47) aus, dass die Auszubildenden mit authentischen Aufträgen konfrontiert und den gängigen Praktiken, Tools und Arbeitsabläufen des Berufs vertraut gemacht werden sollten (Anhang 5, 238-241). Die praktischen Übungen werden so gestaltet, dass die ÜbersetzerInnen Texte aus Videospiele unter einem gewissen Zeitdruck übersetzen müssen

und lernen schnelle Entscheidungen zu treffen (Anhang 2, 297-302). Hintergrundwissen über den Aufbau und die Abläufe der Videospielbranche sowie über Verhandlung mit KundInnen, Mindesttarife und das manipulative Vorgehen der Agenturen wäre für EinsteigerInnen durchaus nützlich, um in der Branche Fuß zu fassen (Anhang 3, 339-343). InterviewpartnerIn 4 würde den Auszubildenden die Schnittstellen der Videospielübersetzung zu Übersetzung für Film und Fernsehen sowie zur literarischen Übersetzung an realen Beispielen aufzeigen, damit diese erkennen, was die spezifisch auftretenden Probleme sind (Anhang 4, 276-280).

Ein/e QuereinsteigerIn gibt an, dass der LocJAM die lehrreichste Erfahrung war, da er/sie so die erste praktische Übersetzungserfahrung gesammelt hat und mit den gängigen Herausforderungen bei der Übersetzung von Videospielen konfrontiert wurde (Anhang 3, 326-335). Beim LocJAM handelt es sich um einen Wettbewerb, bei dem kleine, unkommerzielle Spiele von erfahrenen ÜbersetzerInnen oder Laien übersetzt werden.

Diese Ausführungen belegen, dass die Auszubildenden ihre Kenntnisse durch praktische Übungen und der Einbeziehung von authentischen Werkzeugen und Materialien erlangen sollen. Durch die Simulation von realen Aufgaben und Projekten wird ihnen das Wissen und die nötigen allgemeinen und bereichsspezifischen Kompetenzen vermittelt, die sie brauchen um reflektiert handeln zu können und in der Arbeitswelt der Videospielindustrie zu bestehen (vgl. Mangiron 2021: o.S.).

Auf eine mögliche Zusammenarbeit und den Austausch von Universitäten mit Übersetzungsagenturen und Spieleentwicklern geht nicht nur Interviewpartner 6 ein (Anhang 6, 476-477), sondern auch Mangiron (2021: o.S.), die erklärt, dass Kooperationsvereinbarungen mit Spieleentwicklern und Verlagen dabei helfen, echte Spiele, ganz oder teilweise, für Ausbildungszwecke zur Verfügung gestellt zu bekommen. Partnerschaften zwischen Universitäten und der Industrie in Form von Praktika können sowohl für künftige ÜbersetzerInnen als auch für Unternehmen von großem Nutzen sein und sollten unbedingt gefördert werden: PraktikantInnen können ihre Fähigkeiten verbessern und das Feld besser kennenlernen, oft besteht sogar die Möglichkeit, dass sie direkt bei den Firmen angestellt werden (vgl. O'Hagan/Mangiron 2013: 245).

Sanz López (2013: 110) plädiert für eine produktive Zusammenarbeit zwischen ForscherInnen und VertreterInnen der Videospielindustrie, denn nur durch den Austausch kann eine fundierte Ausbildung erarbeitet und der Videospielübersetzung mehr Beachtung geschenkt werden. Hier wäre es z.B. hilfreich, wenn erfahrene ÜbersetzerInnen aus der Industrie an den Universitäten Vorträge halten würden, um den Auszubildenden einen Einblick in die Praxis und die Arbeitswelt zu liefern (Anhang 5, 304-311).

Bernal-Merino (2008: 155) setzt sich für die Einführung von Studiengängen zur Videospielübersetzung an Universitäten ein, um den Bedarf der Industrie mit ausgebildeten

AbsolventInnen zu decken und für die Erforschung und engere Einbeziehung der Videospielübersetzung in die Translationswissenschaft.

Um den Anforderungen des Marktes und dessen Entwicklungen gerecht zu werden, muss in Zukunft eine fachspezifische Ausbildung für VideospielübersetzerInnen erarbeitet und an Ausbildungsstätten angeboten werden. Außerdem sollte ein Bewusstsein für die zentrale Rolle der VideospielübersetzerInnen geschaffen werden, denn diese sind für die Gesamtqualität des Spiels und das Spielerlebnis verantwortlich.

4.2.4 Bezeichnung der Tätigkeit

Die Interviewten haben für ihre Tätigkeit jeweils unterschiedliche Begriffe genannt, was jedoch auch darauf zurückzuführen ist, dass einige mehr Übersetzungsarbeit übernehmen, andere sich wiederum mehr mit der Editierung von Texten, dem *Proofreading* und dem Projektmanagement beschäftigen. Folgende Bezeichnungen wurden identifiziert: *Text Localization Manager*, VideospielübersetzerIn, audiovisueller ÜbersetzerIn, *Localization Editor*, *Localization Manager* und *Senior Coordinator*. Die einzelnen Aufgabenbereiche, welche die Interviewten mit ihrer Jobbezeichnung in Verbindung bringen, werden in Kapitel 4.2.6 näher ausgeführt. In der Folge wird dargestellt, ob sich die konzeptionelle und terminologische Verwirrung rund um den Begriff der Lokalisierung auch in der Videospielindustrie widerspiegelt. Angesichts der diffusen Konzeptualisierung der Begriffe, stellt sich die Frage, ob man eher von Videospielübersetzung oder Videospielokalisierung redet.

Auffällig ist, dass mit der Übersetzung meist nur die Übertragung von Texten von einer in die andere Sprache verbunden wird, ohne den kreativen Aspekt und das Sprachgefühl der ÜbersetzerInnen zu berücksichtigen. InterviewpartnerIn 1 führt aus, dass es erst durch die Kreativität und das Sprachgefühl zur Lokalisierung kommt: der/die Interviewte spricht der Übersetzung also diese beiden Komponenten ab und ist der Meinung, dass erst die Lokalisierung den Text natürlich klingen lässt bzw. so als hätte ein/e MuttersprachlerIn den Text verfasst (Anhang 1, 68-70). Dennoch spricht der/die Interviewte sich dafür aus, den Begriff Übersetzung als Überbegriff zu verwenden: „Und wenn ich da jetzt dann Übersetzer sage im Laufe des Interview, meine ich das natürlich nicht im Sinne von Übersetzer statt Lokalisierer, sondern einfach so als genereller Überbegriff“ (Anhang 1, 71-73). Diese restriktive Sicht der Videospielbranche auf den Begriff der Übersetzung, spiegelt sich auch in Interview 2 wider. Der/die Interviewte bezeichnet sich zwar selbst als VideospielübersetzerIn, führt aber dennoch aus, dass die Übersetzung nur ein Teil von Lokalisierung ist und diese z.B. auch noch das Einspeisen der Übersetzungen ins Spiel umfasst (Anhang 2, 55-60). Er/sie macht also, wie InterviewpartnerIn 1, eine Unterscheidung zwischen Übersetzung und Lokalisierung.

InterviewpartnerIn 4 bevorzugt den Begriff Lokalisierung, da dieser das Gesamtbild besser darstellt, benutzt aber im Alltag den Begriff Übersetzung, weil dies den Umgang mit Außenstehenden vereinfacht (Anhang 4, 47-50). Aus pragmatischen Gründen und um dem klassischen Vorurteil zu entgehen, dass die Übersetzungstätigkeit nicht mehr beinhaltet als nur zwei Sprachen zu sprechen und nur wenig Ausbildung benötigt, verwendet er/sie den Begriff Lokalisierung (Anhang 4, 50-55).

InterviewpartnerIn 6 führt aus, dass die Lokalisierung die Übersetzung von Texten im Softwareumfeld ist und die Unterscheidung zwischen den beiden Begriffen sinnfrei sei (Anhang 6, 93-95). Für ihn/sie ist die Anpassung eines Textes an ein Lokal immer eine Lokalisierung und eine Übersetzung eines Buches ebenso eine Lokalisierung (Anhang 6, Zeile 95-98). Er/sie würde den Begriff also durchaus als Synonyme betrachten. Aus translationswissenschaftlicher Sicht ist eine Verwendung der Begriffe Übersetzung und Lokalisierung als Synonyme aber eher nicht angebracht, da die Lokalisierung laut Sanz López (2013: 45) auch Tätigkeiten und Aufgaben umfasst, die nicht übersetzerischer Natur sind.

Die Aussagen von InterviewpartnerIn 1 und 2 bestätigen die Schlussfolgerungen von O'Hagan/Mangiron (2013: 102), dass das Verständnis von Translation in der Lokalisierungsindustrie recht simpel ist und meist auf den Austausch von Zeichenfolgen reduziert wird. Die beiden InterviewpartnerInnen machen einen Unterschied zwischen Übersetzung und Lokalisierung und sehen die Übersetzung, wie Hatim/Munday (2004: 321) und Bernal-Merino (2006: o.S.), als einen Teilprozess des Lokalisierungsprozesses an. Auch Sanz López (2013: 42ff.) sieht die sprachliche Lokalisierung nur als einen Teil des gesamten Lokalisierungsprozesses an und unterscheidet zwischen der verbalen Lokalisierung, die mit der Übersetzung gleichzusetzen ist und der nonverbalen Lokalisierung, welche unter anderem grafische Anpassungen und die Anpassung von Schaltflächen und Textboxen beinhaltet. InterviewpartnerIn 2 geht wie Bernal-Merino (2006: o.S.) darauf ein, dass der Terminus Lokalisierung auch nicht-translatorische Tätigkeiten, wie das Einspeisen bzw. die Implementierung der zielsprachlichen Daten inkludiert (Anhang 2, 59-60).

Diese Ausführungen belegen, dass in der Videospielindustrie noch immer eine konzeptionelle und terminologische Verwirrung rund um den Begriff der Lokalisierung herrscht, was wohl auf den fehlenden Austausch zwischen Lokalisierungsindustrie und der Übersetzungswissenschaft zurückzuführen ist. Munday (2008: 191) geht darauf ein, dass die Unterscheidung zwischen Lokalisierung und Übersetzung unscharf ist und der Begriff Lokalisierung von der Industrie als Oberbegriff verwendet wird, der die Übersetzung umfasst. Mangiron/O'Hagan (2013: 104) befürworten zwar eine holistische Betrachtungsweise der Videospielübersetzung, in der die gesamte Dimension der Übersetzungspraxis abgedeckt wird und neben sprachlichen auch kulturelle und technische Aspekte mit einbezogen werden, gehen aber nicht auf die multimodalen Elemente von Videospieltexten und deren Einfluss auf den Übersetzungsprozess

sowie auf die Arbeit von ÜbersetzerInnen ein. Kaindl (2019: 58) plädiert mit seinem multimodalen Konzept von Translation für ein multimodale Bewusstsein von ÜbersetzerInnen und versteht unter der Übersetzung „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“. Diese Konzeption des Begriffs erscheint hier ideal, da sie sowohl die Tätigkeit von VideospielübersetzerInnen anführt und auch das Kernelement der Multimodalität beinhaltet.

Abschließend kann festgehalten werden, dass das Phänomen der Videospielübersetzung noch weiter in die Translationswissenschaft integriert werden muss und dieses bisher nicht präzise genug definiert worden ist, da die zentrale Komponente der Multimodalität nicht oder nur mangelhaft berücksichtigt wird. Die Uneinigkeit zwischen der Translationswissenschaft und der Lokalisierungsbranche beruht einerseits auf der restriktiven Sicht der Videospielbranche was den Begriff der Translation betrifft, andererseits an der fehlenden Anerkennung der Lokalisierung durch die Translationswissenschaft und die damit verbundene, fehlende Integration des Phänomens in deren Gemeinschaft (vgl. Mangiron/O’Hagan 2013: 104).

4.2.5 Zu übersetzende assets

Die Oberkategorie der zu übersetzenden Assets wird in die deduktiven Unterkategorien *text assets* (Dialoge, Untertitel), *cinematic assets* (Synchronisation), *art assets* (Übersetzung von Bildern und Grafiken) und *printed materials* (Verpackung und Begleitdokumentation) aufgespaltet.

Die Interviewten geben an vor allem *in-game* Texte zu übersetzen, also alle Spielinhalte und die Benutzeroberfläche. Hierzu gehören Textarten wie Dialoge, Untertitel, Skripte, *Styleguides*, Glossare, Enzyklopädien für wichtige Begriffe, Marketing- und Werbetexte für Social-Media und Online-Spiele, Beschreibungen von *Quests*, Items sowie von aufkommenden *Patches*, Updates und Events. Die *in-game* Texte enthält man meist in Form von Excel-Dateien oder anderen gängigen Dateiformaten, aber häufig ohne visuelle Komponente, Kontext oder Referenzmaterialien und in der falschen Reihenfolge, was die Arbeit erheblich erschwert (Anhang 1, 77-82).

Auch die Übersetzung von *printed materials* kann durchaus vorkommen. So gibt InterviewpartnerIn 1 an, schon Verpackungstexte übersetzt und dafür oft Zeichenvorgaben bekommen zu haben, damit der Text so angepasst werden kann, dass dieser nachher auf die Verpackung passt (Anhang 1, 89-93).

InterviewpartnerIn 5 sagt, dass die Übersetzungsarbeit davon abhängt in welchem Stadium das Spiel sich befindet und diese von Spiel zu Spiel unterschiedlich sein kann, grundsätzlich aber alles übersetzt wird, was direkt und indirekt mit dem Spiel zu tun hat (Anhang 5, 49-59). Er/sie beschäftigt sich auch mit *art assets* und erstellt Untertitel für Bilder (Anhang 5, 56-57).

Synchronisationen (*cinematic assets*) werden von den Interviewten kaum übersetzt bzw. erstellt. InterviewpartnerIn 1 gibt an, dass sich um die Synchronisation der Dialoge und Skripte die Audioabteilung kümmert (Anhang 1, 95-98). Sollte es vorkommen, dass Synchronisation und Textlokalisierung sich überschneiden, dann ergeben sich daraus gute Synergieeffekte (Anhang 1, 100-102). InterviewpartnerIn 5 hat ebenfalls nichts mit der Vertonung zu tun, sondern übersetzt die Untertitel und passt diese so an, dass diese mit der Synchronisation übereinstimmen (Anhang 5, 63-65).

4.2.6 Aufgaben von VideospielübersetzerInnen

Die Hauptkategorie der Aufgaben von VideospielübersetzerInnen setzt sich aus den deduktiven Unterkategorien Übersetzung von *in-game* Texten, Synchronisation, QA bzw. *Proofreading*, LQA und Projektmanagement zusammen.

InterviewpartnerIn 2 bezeichnet sich als VideospielübersetzerIn und gibt an, dass seine/ihre Aufgaben hauptsächlich aus 90% Übersetzen bestehen und er/sie fast nichts mehr mit der QA und der LQA zu tun hat, weil dies so mit ihren ProjektmanagerInnen ausgemacht wurde (Anhang 2, 86-93). Er/sie erklärt, dass es ein Luxus sei frei wählen zu können, was ihre Aufgabenbereiche sind (Anhang 2, 93-94).

InterviewpartnerIn 1 führt aus, dass seine/ihre Haupttätigkeit als *Text Localization Manager* im Projektmanagement liegt, also er/sie für den Kontakt und die Kommunikation mit Kunden, KollegInnen, FreiberuflerInnen sowie für die Organisation des ganzen Übersetzungsprozesses verantwortlich ist, Texte an FreiberuflerInnen beauftragt und diese nach erfolgter Qualitätskontrolle wieder an die KundInnen zurückgibt (Anhang 1, 108-112). Wenn es bei kleineren Texten zu lange gedauert hat, Kontakt zu FreiberuflerInnen aufzunehmen, dann wurde die Übersetzung intern angefertigt, was aber relativ unüblich ist in der Lokalisierungsbranche (Anhang 1, 112-117).

InterviewpartnerIn 4 und 5 beschäftigen sich ebenfalls weniger mit Übersetzungen, sondern widmen sich vor allem dem Projektmanagement. Übersetzungen werden auch übernommen, aber hauptsächlich wird Qualitätsmanagement betrieben z.B. werden Style- und Formatguides aktualisiert (Anhang 5, 44-46). Als *Localization Specialist* setzt er/sie sich mit dem Projektmanagement auseinander, das sich aus der Kommunikation mit den Übersetzungsagenturen, dem Managen der *Deadlines* und der termingerechten Einhaltung aller

Aufträge zusammensetzt (Anhang 5, 40-44). InterviewpartnerIn 4 beschäftigt sich als *Senior Coordinator* auch fast ausschließlich mit dem Projektmanagement: laufende Projekte werden betreut, koordiniert und Rückfragen mit der Kundschaft abgesprochen, Texte werden aufgesetzt, *Termbases* gepflegt, ÜbersetzerInnen und *Proofreader* kontaktiert, unterstützt und mit den richtigen Tools versorgt (Anhang 4, 65-75). Das *Polishing* spielt auch eine wichtige Rolle, denn hier wird der finale Text in Form gebracht und daraufhin kontrolliert, ob alles, was der/die KundIn sich wünscht, implementiert wurde (Anhang 4, 76-77). Bei kleineren Textvolumen und knappen *Deadlines* werden auch noch selbst Übersetzungs- und Lektortätigkeiten übernommen (Anhang 4, 80-82). Eine weitere Aufgabe besteht darin, KundInnen zu akquirieren, Tests auszufüllen und der Kundschaft zu zeigen, dass ihre Projekte gut vorbereitet und organisiert werden können (Anhang 4, 84-86).

InterviewpartnerIn 6 übersetzt ebenfalls selten selbst, sondern ist als *Localization Editor* für die Qualitätssicherung bzw. das Qualitätsmanagement verantwortlich und editiert bzw. lektoriert Texte (Anhang 6, 106-108). Mit einem/einer LektorIn kann die Qualität zentral verwaltet und die Konsistenz der Terminologie und des Stils beibehalten werden. Als *Linguistic Coordinator* war er/sie außerdem für die Beauftragung von ÜbersetzerInnen verantwortlich, hat die *Timelines* besprochen, linguistische Fragen aufgenommen und beantwortet, Lektorate angefertigt, Styleguides verfasst und Weisungen an die verschiedenen ÜbersetzerInnen gegeben, da diese aus Anonymitätsgründen oft nicht untereinander vernetzt sind (Anhang 6, 120-125).

Neben Übersetzungen setzt sich InterviewpartnerIn 3, der/die sich selbst als audiovisuelle/r ÜbersetzerIn bezeichnet, mit Lektoraten und LQA-Testing auseinander und hat nichts mit dem Projektmanagement zu tun. Durch das LQA-Testing ist es möglich, die eigenen Texte im Spiel zu sehen und die Qualität durch den erweiterten, visuellen Kontext zu verbessern (Anhang 3, Zeile 79-83). Außerdem kann es vorkommen, dass Texte an das Videomaterial angepasst oder bereits lektorierte Texte an die Synchronisierung bzw. die Audiodatei adaptiert werden müssen (Anhang 3, Zeile 84-88).

Durch diese Ausführungen lässt sich der Bogen zu Holz-Mäntäris (1984: 86) Theorie schlagen, denn es wird deutlich, dass es sich bei Translation um eine Expertenhandlung handelt an der mehrere AkteurInnen beteiligt sind und deren jeweils unterschiedliche Rollen zugewiesen werden. Neben ÜbersetzerInnen sind SpieleanalystInnen, LektorInnen bzw. *Proofreader*, LQA-TesterInnen, *Linguistic Coordinators* und ProjektmanagerInnen am Übersetzungsprozess beteiligt. Diese müssen alle zusammenarbeiten und sich gegenseitig unterstützen, um ein Übersetzungsprojekt erfolgreich durchzuführen. Die interprofessionelle Kooperation zwischen den Handelnden nimmt auch in Holz-Mäntäris handlungsorientiertem Ansatz eine zentrale Rolle ein und kann auf die Arbeitsteilung in der Videospielbranche übertragen werden. Die

Aufgaben von VideospielübersetzerInnen bestehen nicht nur aus rein sprachlichen Aspekten, sondern in der Auseinandersetzung aller am Bedeutungstransfer beteiligten Botschaftsträgern und in der Kooperation und dem Austausch mit anderen ExpertInnen.

4.2.7 Herausforderungen

Die Oberkategorie der Herausforderungen spaltet sich in die in Kapitel 4.1 beschriebenen deduktiven und induktiven Unterkategorien auf und spiegeln sich in den Ergebnissen der Interviews wider. Außerdem werden für die einzelnen Herausforderungen verschiedene Lösungsansätze vorgestellt.

Kommunikationsprobleme oder fehlende Kommunikation zwischen ÜbersetzerInnen, *Publishern* und EntwicklerInnen treten in der Videospielbranche öfters auf. InterviewpartnerIn 1 unterscheidet hier zwischen Kommunikationsschwierigkeiten mit *Publishern* und Entwicklern und führt aus, dass die Kommunikation mit *Publishern* professionalisierter ist und diese verstehen, wie ein Lokalisierungsprozess funktioniert, die Kommunikation mit Entwicklern hingegen sei diffiziler, weil diese so viel Leidenschaft in ein Projekt stecken, dass sie nachher nicht verstehen, warum z.B. Fehler in der Übersetzung aufgetaucht sind (Anhang 1, 203-223). Meistens arbeiten mehrere Leute an einem Projekt, die aufgrund von Vorgaben der Endkundschaft nicht miteinander sprechen dürfen, was es schwierig macht eine konsistente Übersetzung anzufertigen (Anhang 3, 107-110). InterviewpartnerIn 2 gibt an, Kommunikationsprobleme nur selten mitzubekommen, weil er/sie keine direkte Kommunikation mit dem *Publisher* hat, sondern ihre Aufträge von dem/der jeweiligen ProjektmanagerIn, also vom Lokalisierungsstudio bekommt, die in Kontakt mit dem *Publisher* steht (Anhang 2, 178-184). Dies deckt sich mit den Ausführungen von Sanz López (2014: 94), die betont, dass meist mehrere TranslatorInnen für eine Sprache zuständig sind, was zu terminologischer Inkonsistenz sowie zu einer Abweichung des Stils führen kann und die Kommunikation zwischen den TranslatorInnen fast gänzlich fehlt oder über einen/eine LokalisierungsmanagerIn abläuft. InterviewpartnerIn 5 geht auf die asynchrone Kommunikation zwischen den TeammitgliederInnen ein, die dadurch bedingt ist, dass das Team über die ganze Welt verteilt ist und es nicht viele zeitliche Überschneidungen gibt (Anhang 5, 85-88). Außerdem führt er/sie aus, dass die Kommunikation zwischen europäischen, amerikanischen und chinesischen KollegInnen unterschiedlich abläuft, bedingt durch die Kultur, und diese anders delegieren und eine andere Art der Konfliktbewältigung haben (Anhang 5, 89-94). Kommunikativität und Austausch zwischen allen am Übersetzungsprozess beteiligten AkteurInnen ist essentiell, um ein qualitativ hochwertiges Produkt zu erstellen.

Der Zeitdruck in der Branche ist allgegenwärtig und erklärt sich dadurch, dass ÜbersetzerInnen extrem wenig Zeit haben, um große Textvolumen auf einem hohen Niveau zu bewältigen (Anhang 4, 92-93). Auch InterviewpartnerIn 6 geht darauf ein, dass es sich um sehr textintensive Produkte handelt, die meist simultan (*simship*) übersetzt werden müssen und die Texte aufgespaltet und an verschiedene ÜbersetzerInnen geschickt werden, was jedoch wiederum deren Konsistenz verschlechtert (Anhang 6, 163-173). Da die großen Datenmengen innerhalb kürzester Zeit bearbeitet und die *Deadlines* eingehalten werden müssen, ist es schwierig „den Spagat zwischen Qualität und Termineinhaltung“ zu machen (Anhang 5, 84-85). Für InterviewpartnerIn 1 ist der Zeitdruck die größte Herausforderung, da die Übersetzung eines Spiels immer am Ende der Produktionskette steht und diese meist erst sehr spät angefragt wird (Anhang 1, 123-125). Den Zeitdruck könnte man jedoch ausgleichen, wenn die Kundenseite Verständnis dafür hätte, dass eine gute Übersetzung Zeit braucht, die Bezahlung besser wäre, die Kommunikation zwischen den TeammitgliederInnen nicht so gestört wäre und genug Kontext bereitgestellt werden würde (Anhang 3, 138-144).

Fehlender Kontext und fehlender Zugriff auf das Videospiel stellen ebenfalls eine große Herausforderung dar und sind in der Branche omnipräsent. „Wenn man weiß wie Sprachen funktionieren ist Kontext einfach extrem wichtig. Und Kontext fehlt in 99% der Projekte einfach“ (Anhang 3, 101-102). Für viele Texte fehlt das Referenz- und Bildmaterial, so dass im Dunkeln übersetzt werden muss (Anhang 5, 97-98). ÜbersetzerInnen bekommen nicht immer Zugang zum Spiel und oft ist es wegen des Zeitdrucks auch überhaupt nicht möglich sich mit dem ganzen Spiel auseinanderzusetzen (Anhang 6, 149-151). Sanz López (2013: 86f.) geht ebenfalls darauf ein, dass die Texte den ÜbersetzerInnen meist ohne Kontext vorgelegt werden, was zu Übersetzungsproblemen führt.

Dieses Problem wird gelöst, indem Fragen an den *Publisher* gestellt und Frage-Antwort-Dokumente, *Google Sheets* oder *Query Sheets* erstellt werden, die dann im Idealfall von den *Publishern* beantwortet werden (Anhang 1, 249-251). Die Faustregel lautet: je weniger Referenzen man hat, desto mehr Fragen stellt man (Anhang 1, 248-249). Hilfreich ist es auch, wenn man in direktem Kontakt mit den EntwicklerInnen des Spiels steht und einen genaueren Einblick in das Referenzmaterial bekommen kann (Anhang 5, 109-111). Außerdem kann das LQA dabei helfen, den Kontext der Texte zu bestimmen und das Audiomaterial kann benutzt werden, um herauszufinden, wie die jeweilige Aussage intendiert ist (Anhang 1, 154-159). InterviewpartnerIn 6 plädiert für den Einsatz eines *Localization Engineers*, der das *Localization Kit*, in dem sich die Texte, die nötigen Kontextinformationen und metasprachlichen Elementen befinden, für ÜbersetzerInnen aufbereitet (Anhang 6, 157-160).

Der Umgang mit der Platzbeschränkung bzw. Zeichenbeschränkung ist ebenfalls problematisch, vor allem vor ein paar Jahren als die Benutzeroberfläche in Spielen weniger gut entwickelt war (Anhang 3, 149-151). InterviewpartnerIn 4 geht darauf ein, dass Spiele, die aus

dem asiatischen Raum kommen ein kompakteres Schriftbild haben sowie eigens an ihre Sprache angepasste Benutzeroberflächen, was in europäischen Sprachen zum Problem werden kann (Anhang 4, 125-129). Bernal Merino (2015: 112) führt aus, dass z.B. bei der Übersetzung aus dem Englischen in romanische Sprachen eine Verlängerung um bis zu 30% und bei einer Übersetzung in Sprachen mit ideographischer Schrift mit einer Verkürzung um 50% gerechnet werden muss. Chandler (2005: 9) geht in diesem Kontext darauf ein, dass allen lokalisierten Versionen eines Spiels ungefähr 30% zusätzlicher Platz zugewiesen werden muss.

Für dieses Problem gibt es jedoch schon genug Lösungsansätze: hier kann die Zusammenarbeit mit dem/der KundIn sowie eine gute Aufbereitung der Daten durch den *Localization Engineer* hilfreich sein, der dafür sorgt, dass man im CAT-Tool⁴⁶ angezeigt bekommt wieviel Platz man zur Verfügung hat oder eine Warnung oder Markierung auftritt, wenn man die Platzbeschränkung überschreitet (Anhang 6, 276-280). Ähnlich kommentiert dies InterviewpartnerIn 1, der/die ausführt, dass man ein LQA-Checksystem in sein CAT-Tool einbauen kann, das ein Fähnchen hebt, wenn die Zeichenbeschränkung überschritten wurde (Anhang 1, 226-229). Außerdem können sogenannte Makros als Kontrollinstanz eingesetzt werden, die pro Zeile oder pro Segment auswerten, wieviel Zeichen integriert werden dürfen (Anhang 1, 232-234). Man kann auch etablierte Abkürzungen benutzen und mit bestimmten grammatischen Strukturen arbeiten, obwohl dies nicht immer natürlich klingt (Anhang 4, 135-139). InterviewpartnerIn 3 führt aus, dass die Benutzeroberfläche heutzutage meist flexibel ist und sich anpasst und Textboxen so gestaltet werden, dass der Text durchläuft (scrollbare Textboxen) (Anhang 3, 151-154). Es wird auch empfohlen, Füllwörter zu streichen und so kurze Formulierungen zu finden wie möglich, ohne dabei die Originalaussage zu verfälschen (Anhang 2, 128-130).

Um den strengen Platzbeschränkungen entgegen zu wirken, empfiehlt es sich, diese für die ÜbersetzerInnen klar zu markieren, flexible Textfelder (*scrollable windows*) zu verwenden oder Abkürzungen und Paraphrasierungen zu nutzen, was jedoch zu Unlesbarkeit und Informationsverlust führen kann. Die idealste Lösung besteht darin, den Platzbedarf der verschiedenen Sprachen, in denen das Spiel erscheinen soll, bereits in der Internationalisierungsphase zu berücksichtigen.

Der Umgang mit Variablen kann problematisch sein und mit dem meist mangelnden Kontext in Verbindung gebracht werden. Es ist von Vorteil, wenn ausreichend Kontextinformationen vorhanden sind und die EntwicklerInnen sich mit dem Internationalisierungsprozess auskennen, damit die Benutzeroberfläche flexibel gestaltet wird und ÜbersetzerInnen Anpassungen vornehmen können (Anhang 6, 314-319 + Anhang 3, 163-164). InterviewpartnerIn 2 geht, wie Mangiron/O'Hagan (2013: 132), darauf ein, dass

⁴⁶ InterviewpartnerIn 5 benutzt z.B. das Tool Crowdin, in welchem man eine Zeichenbeschränkung für die verschiedenen Segmente einrichten kann. Diese können dann nicht bestätigt werden, wenn die maximale Anzahl an Zeichen erreicht wurde (Anhang 5, 125-128).

ÜbersetzerInnen darauf achten müssen, keine Variablen zu vergessen, und sie sollten die Information verstehen, die die Variable in dem jeweiligen Kontext des Spiels ersetzen wird, damit das, was sich auf dem Bildschirm abspielt, für die BenutzerInnen Sinn ergibt (Anhang 2, 150-151).

Für diese Herausforderung gibt es auch passende Lösungsansätze, z.B. kann ein *Localization Engineer* die Tags im CAT-Tool so aufbereiten und markieren, dass die ÜbersetzerInnen die Variablen sofort erkennen, verstehen und bearbeiten können (Anhang 6, 331-336). Die Verwendung eines Wortes, das die gleiche Singular- und Pluralform hat, das Qualitätssicherungssystem Xbench oder ein internes Qualitätsmanagementsystem in einem Tool wie memoQ, kann dabei helfen, die Variablen zu überprüfen und Fehlerquellen zu entdecken (Anhang 5, 152-159). InterviewpartnerIn 1 benutzt z.B. einen *Regex-Tagger*, um Variablen zu bearbeiten und als *non-translatable*s zu kennzeichnen (Anhang 1, 187-190). Außerdem ist es bei manchen Projekten möglich, in Zusammenarbeit mit dem/der EntwicklerIn, eine Sprachkodierung zu entwickeln, um Variablen und Steuerungszeichen für die jeweilige Sprache zu erstellen (Anhang 1, 191-199).

Die Übersetzung von kulturellen Schlüsselbegriffen ist nicht nur eine Herausforderung für VideospielübersetzerInnen, sondern für ÜbersetzerInnen generell. Um passende Lösungen für die Übersetzung von Humor, Dia- und Sozialekten zu finden, sollte man sich in den Bereich der Transkreation begeben (Anhang 3, 182-183). Es ist schwierig, das passende Sprachregister zu treffen, Dialekte zu verstehen sowie das Gefühl, das diese rüberbringen sollen in die Zielsprache zu überführen und ein passendes Pendant zu finden (Anhang 2, 100-109). InterviewpartnerIn 4 geht darauf ein, dass genau abgewägt wird, wie Dialekte umgesetzt werden, denn bestimmte Dialekte werden als Schriftbild in Untertiteln mit Stereotypen verbunden oder es kommen Passagen vor, in denen ein gewisser Rassismus mitschwingt, welche unbedingt vermieden werden sollen (Anhang 4, 148-154). Eine Zusammenarbeit mit erfahrenen SprecherInnen aus dem Audioteam, welche Dia- und Sozialekten beherrschen, ist ideal, da sie deren Übersetzung authentisch klingen lassen können (Anhang 4, 154-158).

Die Eigennamen der Charaktere in Videospielen können aus dem Original übernommen werden oder werden, wie in vielen Fantasy-Spielen, übersetzt, damit die Atmosphäre des Spiels erhalten bleibt (Anhang 2, 103-108). Außerdem stellen Wortspiele und Witze ÜbersetzerInnen vor Probleme, da diese quasi nicht eins zu eins übertragen werden können und es schwierig ist eine adäquate Entsprechung zu finden, die eine ähnliche Wirkung erzielt und ins Spiel passt (Anhang 2, 117-120).

Da Humor auf kulturellem Wissen und Anspielungen aufbaut, kann die Übersetzung zum Problem werden: vieles, was bei uns kein Problem darstellt, ist in anderen Ländern verpönt. Deshalb ist es essentiell sich mit der Kultur auszukennen, die geopolitische Situation und die Geschichte des jeweiligen Landes im Hinterkopf zu haben, sowie die Vorgaben des Styleguides zu beachten und zu erkennen, was problematisch sein könnte (Anhang 5, 133-139).

InterviewpartnerIn 1 führt aus, dass die Übersetzung von kulturellen Schlüsselbegriffen vor allem eine Herausforderung ist, weil ein massiver Zeitdruck in der Branche herrscht und nicht genug Zeit bleibt, um kreative Ideen fließen zu lassen (Anhang 1, 167-170).

Neben den, aus der Forschungsliteratur abgeleiteten, deduktiven Unterkategorien, wurden induktive Unterkategorien gebildet, die sich aus dem Interviewmaterial ergeben.

InterviewpartnerIn 6 erklärt, dass es eine Herausforderung ist, die Konsistenz der Terminologie zu bewahren, weil der Text für die Übersetzung in verschiedene Teile aufgeteilt und an verschiedene ÜbersetzerInnen gegeben wird und diese oft nicht absehen können, welche Hierarchie an Benennungen besteht (Anhang 6, 169-177).

Die Entlohnung der VideospielübersetzerInnen ist relativ niedrig, weshalb es wichtig ist eine gute vertrauensvolle Arbeitsbeziehung aufzubauen, um diese „am Ball zu halten“ (Anhang 1, 129-135). InterviewpartnerIn 3 geht in diesem Kontext darauf ein, dass aktuell ein *Race-to-the-Bottom* stattfindet und die Agenturen sehr manipulativ vorgehen: sie bieten realitätsferne Tarife an und unterbieten sich gegenseitig mit dem Preis (Anhang 3, 112-117). „So wie es aktuell läuft, kann es langfristig nicht weitergehen, das ist nicht nachhaltig. Die Leute brennen aus“ (Anhang 3, 123-124).

In der Branche herrscht ein Senioritätsproblem: die älteren ÜbersetzerInnen gehen in Rente und die EinsteigerInnen, die sich erst einarbeiten müssen, werden von den Agenturen ausgenutzt und akzeptieren die niedrigen Tarife meistens, weil kein Austausch und keine Vernetzung unter den Übersetzenden existiert (Anhang 3, 124-132).

Das Machine Translation Postediting, welches zu einer Kost- und Zeitersparnis führen soll, wird ÜbersetzerInnen in der Zukunft vor Herausforderungen stellen: hier stellt sich die Frage, wie man damit umgehen soll und wie sinnvoll und nützlich dies bei der Übersetzung von kreativen Aspekten eines Spiels ist (Anhang 1, 137-145).

InterviewpartnerIn 2 erklärt, dass die Multimodalität von Videospielen eine Herausforderung ist, denn alle semiotischen Modi müssen beachtet und miteinbezogen werden, um ein Translat anzufertigen (Anhang 2, 21-27).

Das *Gendering* kann ÜbersetzerInnen vor Herausforderungen stellen: für *NPCs* wird meist kein Geschlecht angegeben, was die Übersetzung erschwert und ÜbersetzerInnen dazu bewegt mit den EntwicklerInnen in Kontakt zu treten, um die relevante Information zu erhalten (Anhang 5, 113-118).

InterviewpartnerIn 4 führt aus, dass es schwierig ist ÜbersetzerInnen zu finden, die Expertise in audiovisueller Translation besitzen und Übersetzungen auf *Time Constraints* und Lippensynchronität überprüfen und anpassen können (Anhang 4, 246-250).

4.2.8 Die spezifischen Kompetenzen von VideospielübersetzerInnen

Nachdem der Darstellung der zentralsten Herausforderungen, werden nun die spezifischen Kompetenzen untersucht, die VideospielübersetzerInnen beherrschen müssen, um ihre Aufgaben und die damit verbundenen Herausforderungen zu bewältigen.

ÜbersetzerInnen müssen über ein kulturelles Bewusstsein verfügen und sich sowohl mit der Ausgangs- als auch mit der Zielkultur auskennen. ÜbersetzerInnen sollten sich mit den aktuellen Entwicklungen der Kulturen ihrer Arbeitssprachen auseinandersetzen und wissen, was kulturell heikle Themen sind, um Anspielungen zu erkennen und anpassen zu können (Anhang 6, 396-403). Ein Wort, wie Landser, das mit der NS-Zeit in Verbindung gebracht wird, stellt ÜbersetzerInnen vor Probleme und darf z.B. in deutschsprachigen Spielen nicht verwendet werden, obwohl es ein populäres Fremdwort ist, das in vielen Spielen benutzt wird (Anhang 4, 212-217).

Außerdem sollte man sich mit der Spiele- und Popkultur auskennen und stets auf dem Laufenden sein, um Anspielungen erkennen und umsetzen zu können. InterviewpartnerIn 6 geht darauf ein, dass popkulturelle Anspielungen (z.B. auf Baseball oder American Football) in Amerika ein gängiges sprachliches Mittel sind, um den Menschen nahe zu wirken und ÜbersetzerInnen in der Lage sein müssen diese zu erkennen und „nachzukreieren“ (Anhang 6, 411-416). Laut Mangiron (2006: 314) müssen ÜbersetzerInnen sich mit der Videospielbranche, der Gaming-Welt und der Spielkultur (*games culture*) auskennen und in der Lage sein, das Spielerlebnis ohne inhaltlichen Verlust in die lokalisierte Version zu übertragen und dabei gleichzeitig die Erwartungen des Zielpublikums zu erfüllen.

Fachkenntnisse über Videospiele, die Spielszene, die Spielgenres und das Spielerjargon sind wichtig, um adäquat übersetzen zu können (Anhang 2, 265-266). InterviewpartnerIn 1 geht darauf ein, dass Kenntnisse über die Game-Szene und auch Spielerfahrung von Vorteil sind und den Einstieg in die Branche vereinfachen: es handelt sich jedoch nicht um eine zwingende Voraussetzung, denn Fachkenntnisse können durch eine gewisse Recherchebereitschaft kompensiert werden (Anhang 1, 309-319). Mangiron (2006: 314f.) führt in diesem Kontext aus, dass ÜbersetzerInnen, die sich mit der Spielkultur, der Spielwelt und den verschiedenen Genres auskennen, die videospielspezifischen Begriffe sofort erkennen und passende Lösungen parat haben. Es ist auf jeden Fall vorteilhaft, wenn VideospielübersetzerInnen selbst passionierte GamerInnen sind, da sie sich ins Zielpublikum hineinversetzen können und wissen was dieses vom Spiel erwartet. Allgemeinwissen und spezifische thematische Kenntnisse in verschiedenen

Bereichen sind hilfreich, da man als VideospielübersetzerIn einige Hauptfelder mitbringen sollte, in denen man sich gut auskennt (Anhang 1, 327-336). Kenntnisse über plattform- und softwarespezifische Begriffe sind keine Grundvoraussetzung, denn ÜbersetzerInnen erhalten in der Regel Hilfsmittel, wie *Termbases* oder Glossare, in denen die Terminologie für jede Plattform und Software bereits vorab festgelegt ist (Anhang 4, 227-233).

Kenntnisse in audiovisueller Translation sind in der Videospielbranche keine zwingende Voraussetzung, aber es ist durchaus hilfreich, wenn man weiß, was die *Best Practice* in Untertitelung und Synchronisation ist (Anhang 5, 180-184). Untertitel müssen zu dem gezeigten Bild passen (*Time Constraints*), je nach Auftragsart, lippensynchron sein und dürfen die vorgegebene Zeichenanzahl nicht überschreiten (Anhang 2, 250-254 + Anhang 4, 240-242). Mangiron (2006: 311f.) geht ebenfalls darauf ein, dass ÜbersetzerInnen sich mit den Praktiken des *subbing* und *dubbing* auskennen und - neben der Lippensynchronität -, darauf achten müssen, dass die Untertitel zu dem gezeigten Bild passen. Für Videospiele gibt es - im Gegensatz zur Film- und Fernsehbranche - keine Untertitel-Standards: in den meisten Spielen wird generell zu viel Text integriert, was den SpielerInnen das Lesen erschwert, jedoch sind bei z.B. *Uncharted* und *The Last of Us 2* Versuche unternommen worden die Untertitelformatierung an die Standards anzupassen (Anhang 3, 273-282). Laut Mangiron (2006: 312) laufen die Untertitel in Videospiele etwas schneller ab als jene in Filmen, die SpielerInnen haben jedoch die Möglichkeit die Untertitel zu steuern: sie können diese z.B. ausblenden oder überspringen.

Laut InterviewpartnerIn 1 sind IT-Skills und die aktive Nutzung von Translation Memory und *Termbases* essentiell sind, um einen guten Übersetzung zu erstellen (Anhang 1, 299-300). InterviewpartnerIn 3 arbeitet hauptsächlich in memoQ, Microsoft Word, Microsoft Excel und benutzt sämtliche online vorhandenen Ressourcen (Anhang 3, 306-313). Das technische Wissen von ÜbersetzerInnen muss nicht tiefgreifend sein, ÜbersetzerInnen sollten jedoch wissen, wie die Arbeitsabläufe und die verschiedenen Tools funktionieren (Anhang 4, 233-236). Bernal Merino (2014: 211) schreibt in diesem Kontext „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“. VideospielübersetzerInnen müssen also ein gewisses technisches Verständnis mitbringen und die wichtigsten und gängigsten IT-Anwendungen wie Microsoft Word, Microsoft PowerPoint und Microsoft Excel bedienen können und über die aktuellsten Entwicklungen im Technologiebereich informiert sein, sowie mit den Tools, die bei der Videospielübersetzung zum Einsatz kommen, umgehen können. InterviewpartnerIn 3 geht, wie Di Marco (2007: 1), darauf ein, dass es von Vorteil sei, Programmierkenntnisse zu haben und die wichtigsten Grundlagen von HTML zu kennen, z.B. um Texte zu formatieren (Anhang 3, 264-266).

Kreativität und Sprachgefühl werden von allen Interviewten angesprochen und sind essentiell, um kreative Übersetzungsmöglichkeiten zu finden. InterviewpartnerIn 4 spricht von *Outside of the Box Thinking* und von kreativen Lösungen, die man für die Übersetzung von Humor braucht (Anhang 4, 200-204). ÜbersetzerInnen müssen sich, vor allem bei Eigennamen, Wortspielen und Witzen, die sich nicht eins zu eins übertragen lassen, in den Bereich der Transkreation begeben, um kreative Lösungen zu finden (Anhang 5, 186-188). InterviewpartnerIn 1 erklärt, dass geistige Beweglichkeit und Kreativität dabei helfen, sich vom Quelltext zu lösen (Anhang 1, 268-270).

„Was man nicht lernen kann, ist Sprachgefühl“ (Anhang 3, 297). InterviewpartnerIn 6 geht ebenfalls darauf ein, dass es sehr schwierig ist ein Sprachgefühl zu erlernen und es von Vorteil ist, wenn ÜbersetzerInnen empathisch und einfühlsam sind, da diese oft ein gutes Verständnis über die Bedeutungsgehalte von Wörtern besitzen (Anhang 6, 376-386).

Die Unterkategorien „gelernter Dolmetscher“ und „Leidenschaft“ wurden induktiv aus dem Interviewmaterial entwickelt.

Es ist ein riesiger Vorteil, wenn VideospielübersetzerInnen gleichzeitig gelernte DolmetscherInnen sind, weil sie simultan im Kopf mit übersetzen während sie noch den Quelltext lesen und überdurchschnittlich oft die Fähigkeit besitzen, den Text so zu übersetzen, dass er nach gesprochener Sprache klingt (Anhang 1, 271-281).

Als VideospielübersetzerIn muss man eine Leidenschaft für Videospiele haben, sich mit der Branche auskennen und idealerweise Erfahrungen im Spielebereich gesammelt haben, da man dann eine bessere Vorstellung davon hat, wie Spiele funktionieren und wo jeder einzelne String im Spiel integriert wird (Anhang 4, 187-193 + Anhang 5, 214).

Die restlichen Ergebnisse können der induktiv gebildeten Unterkategorie Soft Skills zugeordnet werden. Soft Skills sind Kenntnisse, die jede/r ÜbersetzerIn beherrschen sollte: hier handelt es sich um die persönlichen und interpersonellen Kompetenzen, zu denen die Organisation und Planung des Arbeitsalltags gehört sowie die Bewältigung des Arbeitsaufwandes, das Zeitmanagement und die Stressbelastung (vgl. European Union 2017: 10). Da ÜbersetzerInnen oft unter großem Zeitdruck arbeiten müssen, ist es wichtig eine gewisse Stressresistenz zu haben (Anhang 1, 291-293). InterviewpartnerIn 6 spricht von Resilienz, die benötigt wird, um den Belastungen des Arbeitsalltags standzuhalten (Anhang 6, 351-352). Eine aktive Kommunikativität bzw. Kommunikationsbereitschaft ist essentiell, da ÜbersetzerInnen sich mit allen am Übersetzungsprozess beteiligten AkteurInnen, wie TeammitgliederInnen, LektorInnen und ProjektmanagerInnen absprechen müssen (Anhang 1, 293-299). Eine gewisse interkulturelle Kompetenz, also die Fähigkeit mit Individuen und Gruppen anderer Kulturen erfolgreich zu interagieren, hilft dabei sich in einem Team zurechtzufinden und mit anderen zusammenzuarbeiten (Anhang 5, 202-203). Da viele ÜbersetzerInnen *remote* angestellt sind und sich nie treffen, ist Teamarbeit und der stetige Austausch unerlässlich (Anhang 5, 209-

210). Bei den Verhandlungen mit KundInnen sollte ÜbersetzerInnen selbstsicher auftreten und wissen, wie die Tarife in der Branche sind und was sie für ihre Arbeit verlangen können, denn viele Agenturen gehen manipulativ vor und betreiben Lohndumping (Anhang 6, 367-370).

Die Videospielbranche entwickelt sich schnell und ÜbersetzerInnen werden immer wieder vor neue Herausforderungen gestellt, weshalb es wichtig ist eine gewisse Lernbereitschaft zu haben und sich offen gegenüber neuen Technologien und Arbeitsweisen zu zeigen (Anhang 4, 93-98). Dies ist ein sehr wichtiger Punkt, denn ÜbersetzerInnen müssen ihre Fertigkeiten weiterentwickeln und auf dem neuesten Stand bleiben, um mit den neuesten Übersetzungstechnologien umgehen zu können und die Anforderungen des Marktes und der Auftragsgeber zu erfüllen.

Als VideospielübersetzerIn arbeitet man mit vielen verschiedenen Genres, die jeweils unterschiedliche Ansprüche haben, weshalb es wichtig ist, Flexibilität mitzubringen und schnell von einer Sprache in die Andere zu wechseln und dabei das jeweilige Register zu treffen (Anhang 5, 216-220).

InterviewpartnerIn 1 führt aus, dass eine Befähigung und Bereitschaft zur Recherche ÜbersetzerInnen bei der Arbeit helfen kann: manche Spiele basieren nämlich auf Serien oder Filmen und da hilft es zu recherchieren, wie bestimmte Begriffe in Vorgängertiteln benutzt und übersetzt wurden (Anhang 1, 302-307).

Genau wie die Theorie von Holz-Mänttäri, in der das translatorische Handeln der ÜbersetzerInnen erklärt, die translatorischen Kompetenzen sichtbar- und greifbar gemacht werden, hat dieses Kapitel die spezifischen Kompetenzen, die VideospielübersetzerInnen benötigen, aufgedeckt und analysiert.

4.2.9 Austausch mit der Übersetzungsgemeinschaft

Abschließend wird dargestellt welche Rolle der Austausch mit anderen VideospielübersetzerInnen bzw. mit den MitgliederInnen der Übersetzungsgemeinschaft spielt.

Der Austausch zwischen TeammitgliederInnen ist essentiell, da gemeinsam diskutiert und erörtert werden kann, welche Herangehensweisen sich für die Lösung von aufkommenden Übersetzungsproblemen als praktikabel erweisen z.B. wie man mit der Übersetzung von sensiblen Themen, wie z.B. Suizid umgehen kann (Anhang 4, 306-320). InterviewpartnerIn 5 geht in diesem Kontext darauf ein, dass ein regelmäßiger, persönlicher und kreativer Austausch zwischen TeammitgliederInnen den Teamzusammenhalt stärkt und wichtige Details wie Fristen und Qualitätsbedenken abgeklärt werden können (Anhang 5, 265-276). „Einfach dadurch, dass du als Selbstständiger, Selbstständige auf dich allein gestellt bist, ist es extrem wichtig, dass du Teil eines Netzwerks, einer Community bist und kein Einzelkämpfer, weil ich glaube dann hast du immer verloren“ (Anhang 3, 377-380). Die Vernetzung mit der

Übersetzungsgemeinschaft spielt eine Schlüsselrolle, da man dadurch neue Ideen, Entwicklungen und Erfahrungen mit ÜbersetzerInnen austauschen, diese um Ratschläge fragen und an KundInnen weitergeleitet werden kann. InterviewpartnerIn 6 führt aus, dass man durch den Austausch einerseits Technologien und Techniken kennenternt und mit den neuesten Entwicklungen in KI und MÜ konfrontiert wird, andererseits an Übersetzungsaufträge kommen kann (Anhang 6, 536-543). Dadurch, dass die Szene der VideospielübersetzerInnen relativ klein ist, ist es wichtig vernetzt zu sein, sich untereinander auszutauschen und zu unterstützen (Anhang 1, 385-395). InterviewpartnerIn 2 gibt an, sich mit anderen VideospielübersetzerInnen über Discord auszutauschen, um auf Übersetzungsprobleme einzugehen und Informationen über die aktuellen Entlohnungstarife zu erhalten (Anhang 2, 321-331). Außerdem ist LinkedIn eine nützliche Plattform über die man Jobausschreibungen finden, Kontakte mit Professionellen knüpfen und sein Umfeld erweitern kann (Anhang 5, 257-258).

Wie die Ausführungen belegen, spielt der Austausch und die Vernetzung mit anderen VideospielübersetzerInnen und der Übersetzungsgemeinschaft eine zentrale Rolle. Die Vernetzung fördert einerseits den persönlichen und kreativen Austausch und ermöglicht es aufkommende Übersetzungsschwierigkeiten zu klären, auf aktuelle Entwicklungen innerhalb der Branche einzugehen und sich gegenseitig zu unterstützen, andererseits können ÜbersetzerInnen dadurch neue Kontakte knüpfen und an mögliche KundInnen weitergeleitet werden. O'Hagan/Mangiron (2013: 244) gehen in diesem Kontext darauf ein, dass es von Vorteil ist, einer Gemeinschaft wie der SIG (Special Interest Group) oder IGDA (International Game Developers Association) beizutreten, um Kontakte mit Professionellen aus der Videospielbranche zu knüpfen und sich mit den neuesten Entwicklungen des Feldes vertraut zu machen.

5. Conclusio

Die vorliegende Masterarbeit beschäftigte sich mit der Forschungsfrage, welche Kompetenzen VideospielübersetzerInnen für die adäquate Übersetzung eines Videospiele benötigen und mit welchen Aufgaben und Herausforderungen sie konfrontiert werden. Außerdem wurden die verschiedenen Ausbildungs- und Zugangsmöglichkeiten zum Beruf aufgedeckt. Aus der translationswissenschaftlichen Literatur lässt sich ablesen, dass die Translationswissenschaft sich bisher eher wenig mit der Videospielübersetzung auseinandergesetzt hat, was sich auch in der unklaren Darstellung zu den Kompetenzen und Ausbildungsmöglichkeiten manifestiert.

Als theoretische Grundlage wurde ein funktional-multimodaler Zugang gewählt: Holz-Mäntäris Theorie (1984) vom Translatorischen Handeln wurde mit multimodalen Theorien von Kress & van Leeuwen (2001) und Kress (2010) kombiniert. Kaindl (2013, 2019) geht ebenfalls von einem multimodalen Konzept von Translation aus und hilft mit seinen Erkenntnissen für die Verdrängung der dominanten sprachlichen Fokussierung und für die Etablierung eines multimodalen Zugangs in der Videospielübersetzung. Kaindl (2020) schlussfolgert berechtigterweise, dass Translation eine multimodale Praxis und translatorisches Agieren ein semiotischer Akt ist, der sich aus verschiedenen Modi zusammensetzt und TranslatorInnen ihr multimodales Bewusstsein (*multimodal awareness*) schärfen sollten, um die unterschiedlichen Modi identifizieren zu können, ihre Bedeutung und Funktion zu verstehen und deren Verbindungen bei der Bedeutungserstellung zu erkennen.

Aus den Interviews lässt sich schlussfolgern, dass man in der Videospielbranche unter der Übersetzung nur einen Teil, nämlich die sprachliche Lokalisierung der Videospielokalisierung versteht, ohne technische und multimodale Elemente von Videospieldaten und deren Einfluss auf den Übersetzungsprozess miteinzubeziehen. Die Differenzierung zwischen Videospielokalisierung und Videospielübersetzung ist nicht mehr zeitgemäß, da beide Begriffe nicht auf die multimodale Konzeption von Videospiele eingehen. Kaindls multimodales Verständnis von Übersetzung erscheint hier ideal, da dieses das Kernelement der Multimodalität beinhaltet und darauf eingeht, dass alle multimodalen Elemente bei der Übersetzung miteinbezogen werden müssen. Das Phänomen der Videospielübersetzung muss noch weiter in die Translationswissenschaft integriert werden und ist bisher nicht präzise genug definiert worden, da die zentrale Komponente der Multimodalität nicht oder nur mangelhaft berücksichtigt wurde.

Die Aufgabenbereiche von VideospielübersetzerInnen sind vielfältig: neben der Übersetzung von *in-game* Texten werden sie auch mit der Anpassung von Synchronisationen, dem Qualitätsmanagement bzw. *Proofreading* und der LQA beauftragt oder müssen Projektmanagementtätigkeiten übernehmen. Die Aufgaben der VideospielübersetzerInnen

können variieren je nachdem, ob sie als FreelancerInnen arbeiten oder fest bei einer Übersetzungsagentur angestellt sind. Aus den Interviews kann abgeleitet werden, dass es sich bei Translation um eine Expertenhandlung handelt an der mehrere AkteurInnen beteiligt sind und denen jeweils unterschiedliche Rollen zugewiesen werden. Neben ÜbersetzerInnen sind SpieleentwicklerInnen, LektorInnen bzw. *Proofreader*, LQA-TesterInnen, *Linguistic Coordinators* und ProjektmanagerInnen am Übersetzungsprozess beteiligt. Diese müssen alle zusammenarbeiten und sich gegenseitig unterstützen, um ein Übersetzungsprojekt erfolgreich durchzuführen. Die interprofessionelle Kooperation zwischen den Handelnden nimmt auch in Holz-Mäntäris (1984) handlungsorientierten Ansatz eine zentrale Rolle ein und kann auf die Arbeitsteilung in der Videospielbranche übertragen werden. Die Aufgaben von VideospielübersetzerInnen bestehen nicht nur aus rein sprachlichen Aspekten, sondern in der Auseinandersetzung aller am Bedeutungstransfer beteiligten Botschaftsträgern und in der Kooperation und dem Austausch mit anderen ExpertInnen.

Die Videospielübersetzung zeichnet sich durch einen hybriden Charakter aus, der sich in den zahlreichen Schnittstellen zu anderen Übersetzungsbereichen, wie dem Literaturübersetzen, dem Fachübersetzen und dem Audiovisuellen Übersetzen manifestiert. Die Übersetzungsschwierigkeiten bzw. Herausforderungen, die in diesen Bereichen vorkommen, können praktischer, sprachlich-kultureller, multimodaler und medienspezifischer Natur sein und auf die Übersetzung von Videospiele übertragen werden. Die vorgestellten Übersetzungsprobleme sind nicht auf eine mangelnde Äquivalenzbeziehung zwischen Ausgangs- und Zieltext zurückzuführen, sondern ergeben sich durch die funktionsgerechte Übersetzung aller auftretenden Modi unter Berücksichtigung des Mediums, des Genres, und der Kultur des Ausgangs- und Zielpublikums.

Praktische Übersetzungsschwierigkeiten sind vor allem auf die problematischen Arbeitsbedingungen zurückzuführen. Aus den Interviews lassen sich folgende Herausforderungen ableiten: Kommunikationsprobleme zwischen ÜbersetzerInnen, *Publishern* und EntwicklerInnen, Zeitdruck, mangelnder Kontext und fehlender Zugriff auf das Videospiel sowie Platz- bzw. Zeichenbeschränkungen. Die Interviewten gehen darauf ein, dass die Entlohnung von VideospielübersetzerInnen relativ niedrig ist und ein allgemeines Senioritätsproblem in der Branche herrscht.

Die sprachlich-kulturellen Übersetzungsschwierigkeiten bestehen in der Auseinandersetzung mit kulturellen Schlüsselbegriffen wie Stil- und Register, Dia- und Sozialekten, Neologismen, Eigennamen, Interjektionen, Humor, Witzen und Wortspielen. Die Übersetzung von diesen kulturellen Schlüsselbegriffen sind auch in der Literaturübersetzung omnipräsent. Wie im Fachübersetzen müssen sich Videospielübersetzer mit fachspezifischen Begriffen und Fachtexten, wie rechtlichen Dokumenten, Datenschutzerklärungen und Lizenzbedingungen auseinandersetzen. Aus den Interviews lässt sich ableiten, dass es für VideospielübersetzerInnen schwierig ist, die Konsistenz der Terminologie zu bewahren, weil

der Text für die Übersetzung meist in verschiedene Teile aufgeteilt und an verschiedene ÜbersetzerInnen gegeben wird. Das *Gendering* kann, vor allem bei der Übersetzung von *NPCs*, zum Problem werden, da für diese meist kein Geschlecht angegeben wird. Außerdem wird das *Machine Translation Postediting* die Videospielindustrie vor Herausforderungen stellen.

Multimodale und medienspezifische Übersetzungsschwierigkeiten sind vor allem im Bereich der Videospielübersetzung identifizierbar, können aber auch im Bereich der audiovisuellen Übersetzung auftreten. Beide Branchen beschäftigen sich mit Untertitelung und Synchronisation, wobei zu erwähnen ist, dass in der audiovisuellen Übersetzung - im Gegensatz zur Videospielbranche - gewisse Standards herrschen. Videospiele verfügen über bestimmte medienspezifische Eigenschaften wie Multimodalität, Interaktivität, Genre und Setting. Die Multimodalität gilt als Kernelement von Videospiele, die Interaktivität dient als Grundlage für die Genreklassifizierung und die Videospielgenres- und Settings haben einen Einfluss auf die Erwartungen des Zielpublikums. Die Non-Linearität von Videospieldaten, welche auf die interaktiven Elemente zurückzuführen sind, sowie die Aufbereitung des Videospieldaten in Excel-Tabellen und die Verwendung von Variablen stellt ÜbersetzerInnen vor Probleme. Die Interviewten gehen darauf ein, dass es schwierig ist, ÜbersetzerInnen zu finden, die über Expertise in audiovisueller Translation verfügen und VideospielübersetzerInnen alle semiotischen Modi beachten und miteinbeziehen müssen, um ein Translat anzufertigen. Grundsätzlich gibt es für jede Art von Übersetzungsschwierigkeit passende Lösungsansätze, welche in Kapitel 4.2.8 vorgestellt werden.

TranslationswissenschaftlerInnen haben sich zwar mit Übersetzungskompetenzen im Bereich der Videospielübersetzung beschäftigt, jedoch fehlt eine klare Systematik und ein multimodaler Zugang (s. Bernal-Merino 2007, Dietz 2007, Sanz López 2013). Aus den gerade vorgestellten Übersetzungsschwierigkeiten und den Ergebnissen der Interviews können die benötigten Kompetenzen von VideospielübersetzerInnen abgeleitet bzw. Rückschlüsse auf deren Arbeitspraxis gezogen werden.

Neben einer guten Sprachkompetenz, Grundkenntnissen über Videospiele und den Lokalisierungsprozess sowie die damit verbundenen spezifischen Übersetzungsprobleme, müssen VideospielübersetzerInnen über ein kulturelles Bewusstsein verfügen und sich sowohl mit der Ausgangs- als auch mit der Zielkultur auskennen. Sie sollten außerdem mit der Spiele- und Popkultur vertraut sein und stets auf dem Laufenden sein, um Anspielungen erkennen und umsetzen zu können. ÜbersetzerInnen müssen sich mit der Videospielbranche, der Gaming-Welt und der Spielkultur (*games culture*) auskennen und in der Lage sein, das Spielerlebnis ohne inhaltlichen Verlust in die lokalisierte Version zu übertragen und dabei gleichzeitig die Erwartungen des Zielpublikums zu erfüllen. Fachkenntnisse über Videospiele, die Spielszene, die Spielgenres und das Spielerjargon vereinfachen den Einstieg in die Branche, sind jedoch keine zwingende Voraussetzung und können durch eine gewisse Recherchebereitschaft kompensiert werden. Allgemeinwissen und spezifische thematische Kenntnisse in

verschiedenen Bereichen sind hilfreich, da man als VideospielübersetzerIn einige Hauptfelder mitbringen sollte, in denen man sich gut auskennt.

Kenntnisse in audiovisueller Translation sind in der Videospielbranche ebenfalls keine zwingende Voraussetzung, es ist aber durchaus hilfreich, wenn VideospielübersetzerInnen wissen, was die *Best Practice* in Untertitelung und Synchronisation ist und wie man damit umgehen kann.

IT-Skills und die aktive Nutzung von CAT-Tools sind essentiell, um eine gute Übersetzung zu erstellen. VideospielübersetzerInnen müssen ein gewisses technisches Verständnis mitbringen und die wichtigsten und gängigsten IT-Anwendungen wie Microsoft Word, Microsoft PowerPoint und Microsoft Excel bedienen können und über die aktuellsten Entwicklungen im Technologiebereich informiert sein, sowie mit den Tools, die bei der Videospielübersetzung zum Einsatz kommen, umgehen können. VideospielübersetzerInnen sollten über Kreativität und Sprachgefühl verfügen, um kreative Übersetzungsmöglichkeiten zu finden und sich vom Quelltext zu lösen. ÜbersetzerInnen müssen sich, vor allem bei Eigennamen, Wortspielen und Witzen, die sich nicht eins zu eins übertragen lassen, in den Bereich der Transkreation begeben, um kreative Lösungen zu finden.

Die Interviewten gehen darauf ein, dass alle multimodalen Elemente bei der Übersetzung berücksichtigt und zu einer semiotischen Entität geformt werden müssen. VideospielübersetzerInnen sollten multimodal geschult sein und müssen ein Videospiel mit all seinen Modi funktionsgerecht und unter Berücksichtigung des Mediums, des Genres und der Kultur für ein neues Zielpublikum übersetzen. Außerdem sollten sie gewisse Soft Skills beherrschen. Hierzu gehören Aspekte wie Kommunikativität, Stressresistenz, Teamarbeit, Austausch und Verhandlungen mit KundInnen, Flexibilität, Lernbereitschaft sowie eine Befähigung und Bereitschaft zur Recherche.

Die Interviewten haben entweder als QuereinsteigerInnen in der Branche Fuß gefasst oder eine Übersetzungsausbildung absolviert, wobei zu erwähnen ist, dass aktuell nur wenige spezifische Ausbildungsmöglichkeiten für VideospielübersetzerInnen existieren. Der Einstieg in die Videospielbranche gelingt am besten als LQA-TesterIn oder mittels Hobbyübersetzungen bzw. kleineren Übersetzungsprojekten, die man in seinen Lebenslauf integrieren kann und von den Studios als Erfahrung gewertet werden. Grundsätzlich sollte man schon während des Studiums als PraktikantIn in einer Übersetzungsagentur anfangen, um erste praktische Erfahrungen zu sammeln. Bei Bewerbungen sollte man extreme Hartnäckigkeit zeigen, die verschiedenen Tests der Übersetzungsstudios ausfüllen und stets nach Feedback fragen, damit man sich weiterentwickeln kann. Von Vorteil ist es außerdem, wenn man in seinem Lebenslauf herausstellen kann, dass man ein Interesse und eine Affinität zu Computer- und Videospiele hat und in der Lage ist Titel zu nennen, die man gerne spielt.

Dabei sollten die spezifischen Kenntnisse an Anlehnung an Kiraly (2000) mittels praktisch simulierten Übungen und der Einbeziehung von authentischen Werkzeugen und Materialien,

im Austausch und der Kooperation mit den KommilitonInnen und mithilfe der Betreuung und Unterstützung durch die Lehrenden erlangt werden. Um professionell handeln zu können, spielen neben praktischen Kompetenzen auch translationstheoretische Kenntnisse eine wichtige Rolle.

Um den Anforderungen des Marktes und dessen Entwicklungen gerecht zu werden, muss in Zukunft eine fachspezifische Ausbildung für VideospielübersetzerInnen erarbeitet und an Ausbildungsstätten angeboten werden. Der Austausch und die Zusammenarbeit von Universitäten mit Übersetzungsagenturen und Spieleentwicklern könnten zu fruchtbaren Ergebnissen führen (s. Kapitel 4.2.3.2). Es muss zu einer produktiven Zusammenarbeit zwischen ForscherInnen und VertreterInnen der Videospielindustrie kommen, damit eine fundierte Ausbildung erarbeitet und der Videospielübersetzung mehr Beachtung geschenkt werden kann. Hier wäre es z.B. hilfreich, wenn erfahrene ÜbersetzerInnen aus der Industrie an den Universitäten Vorträge halten würden, um den Auszubildenden einen Einblick in die Praxis und die Arbeitswelt zu liefern.

Die Ergebnisse der Interviews belegen, dass der Austausch und die Vernetzung mit anderen VideospielübersetzerInnen und der Übersetzungsgemeinschaft eine zentrale Rolle spielt. Die Vernetzung fördert einerseits den persönlichen und kreativen Austausch und ermöglicht es aufkommende Übersetzungsschwierigkeiten zu klären, auf aktuelle Entwicklungen innerhalb der Branche einzugehen und sich gegenseitig zu unterstützen, andererseits können ÜbersetzerInnen dadurch neue Kontakte knüpfen und an mögliche Kunden weitergeleitet werden.

Abschließend kann geschlussfolgert werden, dass durch die Interviews die Aufgaben und Übersetzungsschwierigkeiten bzw. Herausforderungen sowie die spezifischen Kompetenzen der VideospielübersetzerInnen identifiziert werden konnten und das Erlernen von Kompetenzen ein dynamischer und sozialer Prozess ist. Außerdem wurden die Ausbildungswege der VideospielübersetzerInnen skizziert und ermittelt, wie diese am besten in der Branche Fuß fassen können. In der Zukunft müssen spezifische Studiengänge zur Videospielübersetzung an Universitäten erarbeitet und angeboten werden, um den Bedarf der Industrie mit ausgebildeten AbsolventInnen zu decken. Das Phänomen der Videospielübersetzung muss noch weiter in die Translationswissenschaft integriert und näher erforscht werden.

Es wird interessant zu beobachten sein, ob es zu einer systematischeren Darstellung zu den Kompetenzen von VideospielübersetzerInnen kommen wird und ob es in Zukunft eine fruchtbare Zusammenarbeit zwischen Universitäten und der Videospielindustrie geben wird und spezifische Ausbildungsmöglichkeiten- und Methoden für die Videospielübersetzung eingeführt werden. Außerdem stellt sich die Frage, inwiefern das *Machine Translation*

Postediting die Arbeitspraxis von VideospielübersetzerInnen verändern wird und wie diese damit umgehen werden. Wird das *Machine Translation Postediting* die VideospielübersetzerInnen bei ihrer Arbeit unterstützen und zu einer Verbesserung der Qualität führen? Es bleibt offen, ob sich der multimodale Zugang durchsetzen und es zu einer klareren Konzeptualisierung der Begriffe Videospielübersetzung und Videospielokalisierung kommen wird.

6. Literaturverzeichnis

Adab, Beverly & Valdés, Cristina (2004). Key Debates in the Translation of Advertising Material. *Special issue of the Translator* 10 (2).

Arrojo, Rosemary (1994). Deconstruction and the Teaching of Translation. *TextContext* 9 (1), 1-12.

Bassnett, Susan & Lefevere, André (1990). Introduction: Proust's Grandmother and the Thousand and One Nights. A 'Cultural Turn' in Translation Studies. In: Bassnett, Susan & Lefevere, André (eds.) *Translation, History and Culture*. London and New York: Pinter, 1-33.

Bednar, Anne K./Cunningham, Donald/ Duffy, Thomas M./Perry, J. David (1992). Theory into Practice: How do we link? In: Duffy, Thomas M. and Jonassen, David H. (eds.) *Constructivism and the Technology of Instruction: A Conversation*. Hillsdale, NJ & London: Lawrence Erlbaum Associates, 17-34.

Bell, Roger T. (1991). *Translation and translating*. London: Longman.

Bereiter, Carl & Scardamalia, Marlene (1993). *Surpassing Ourselves - An Inquiry into the Nature and Implications of Expertise*. Chicago & La Salle, IL: Open Court.

Bernal-Merino, Miguel Á. (2006). On the Translation of Video Games. *JoSTrans: The Journal of Specialised Translation* 6, 22–36.

https://jostrans.org/issue06/art_ernal.php (25.09.2022)

Bernal-Merino, Miguel Á. (2007). Challenges in the translation of video game. *Tradumàtica* 5, 1–7. <https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a2.pdf> (Stand: 25.09.2022)

Bernal-Merino, Miguel Á. (2008). Training Translators for the Video Game Industry. In: Díaz-Cintas, Jorge (ed.) *The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam: John Benjamins, 141–155.

Bernal-Merino, Miguel Á. (2009). Video Games and Children's Books in Translation. *JoSTrans: 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.

Biber, Douglas/Conrad, Susan (2019). *Register, Genre, and Style*. 2nd Edition. Cambridge: Cambridge University Press.

Bruffee, Kenneth A. (1995). *Collaborative Learning: Higher Education, Interdependence, and the Authority of Knowledge*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

Celotti, Nadine (2008). The Translator of Comics as a Semiotic Investigator. In: Zanettin, Federico (ed.) *Comics in Translation*. Manchester: St. Jerome, 33–49.

Chandler, Heather Maxwell (2005). *The Game Localization Handbook*. Hingham, Massachusetts: Charles River Media.

Chandler, Heather Maxwell (2008) Practical skills for video game translators. *MultiLingual Computing* 19 (7), 34–37.

Chaume, Frederic (2004). Film Studies and Translation Studies: Two Disciplines at Stake in Audiovisual Translation. *Meta: Translators' Journal* 49 (1), 12–24.

Chuang, Ying-Ting (2006). Studying Subtitle Translation from a Multi-Modal Approach. *Babel* 52 (4), 372–83.

Cerezo Merchán, Beatriz (2019). Audiovisual translator training. In: Pérez-González, Luis (ed.) *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*, 145-159. London/New York: Taylor and Francis.

Collins, Allan/Brown, John Seely/Newman Susan E. (1989). Cognitive Apprenticeship: Teaching the Crafts of Reading, Writing, Mathematics. In: Resnick, Lauren B (ed.) *Knowing, Learning, and Instruction. Essays in Honor of Robert Glaser*. Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates, 453-493.

Consalvo, Mia (2006). Console Video Games and Global Corporations: Creating a Hybrid Culture. *New Media & Society* 8 (1), 117–137.

Czech, Dawid (2013). Challenges in video game localization: An integrated perspective. *Explorations: A Journal of Language and Literature* 1, 3–25.

Désilets, Alain (2007). Translation Wikified: How will Massive Online Collaboration Impact the World of Translation? *ASLIB Translating and the Computer 29 Conference Proceedings*. London: ASLIB.

Di Marco, Francesca (2007). Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games. *Tradumàtica* 5, 1–8. <https://raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75765/96195> (Stand: 31.08.2022)

Díaz-Cintas, Jorge (2009). Introduction – Audiovisual Translation: An Overview of its Potential. In: Díaz-Cintas, Jorge (Hg.) *New Trends in Audiovisual Translation*. Briston, UK: Multilingual Matters, 1-19.

Díaz Montón, Diana (2007). It's a Funny Game. *The Linguist* 46 (3), o. S. http://www.wordlabtranslations.com/download/its_a_funny_game_EN.pdf. (Stand 31.08.2022)

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*. Cham: 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. (ed.) *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. <https://ddd.uab.cat/pub/tradumatica/15787559n5/15787559n5a4.pdf>

Dorothy, Kelly (2010). Translation Didactics. In: Gambier Yves/van Doorslaer, Luc (eds.) *Handbook of Translation Studies, Vol. 1*, 389-396. Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

Dresing, Thorsten/Pehl, Thorsten (2015). *Praxisbuch Interview, Transkription & Analyse. Anleitungen und Regelsysteme für qualitativ Forschende*. 6. Auflage. Marburg: Eigenverlag.

Duden - Interjektion. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Interjektion> (Stand: 16.09.2022).

Duden - hybrid. <https://www.duden.de/rechtschreibung/Hybrid> (Stand: 5.09.2022).

Duffy, Thomas M. & Jonassen, David H. (1992). *Constructivism and the Technology of Instruction: A Conversation*. Hillsdale, NJ & London: Lawrence Erlbaum Associates.

Dunlap, Joanna C. & Grabinger, Scott (1996). Rich Environments for Active Learning in Higher Education Classroom. In: Wilson, Brent G. (ed) *Constructivist Learning Environments. Case Studies in Instructional Design*. Englewood Cliffs, NJ: Educational Technology Publication, 62-85.

Eco, Umberto (2001). *Experiences in Translation*. Toronto: University of Toronto Press.

Elleström, Lars (2010). The Modalities of Media: A Model for Understanding Intermedial Relations. In: Elleström, Lars (ed.) *Media Borders, Multimodality and Intermediality*. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 11-48.

Elleström, Lars (2014). *Media Transformation: The Transfer of Media Characteristics Among Media*. Basingstoke: Palgrave Macmillan.

Elleström, Lars (2018). Modelling Human Communication: Mediality and Semiotics. In: Olteanu, Alin; Stables, Andrew & Bortun, Dumitru (eds.) *Meanings & Co.: The Interdisciplinarity of Communication, Semiotics and Multimodality*. Cham: Springer, 7–32.

Elleström, Lars (2021). The Modalities of Media II: An Expanded Model for Understanding Intermedial Relations. In: Elleström, Lars (ed.) *Beyond Media Borders, Volume 1: Intermedial Relations among Multimodal Media*. Cham: Springer International Publishing, 3-86.

Ericsson, K. Anders & Simon, Herbert A. (1993). *Protocol Analysis: Verbal Reports As Data*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press.

Esselink, Bert (2000). *A Practical guide to localization*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

European Union (2017). *EMT Competence Framework* https://ec.europa.eu/info/sites/default/files/emt_competence_fwk_2017_en_web.pdf (Stand: 22.06.22).

Fernández Costales, Alberto (2011). *Adapting humor in video games localization*. https://www.researchgate.net/publication/244993185_Adapting_humor_in_videogames_localization (Stand: 31.08.2022).

Fernández Costales, Alberto (2012). Exploring Translation Strategies in Video Game Localization. *MonTi. Monografías de Traducción e Interpretación* 4, 385–408.

1.1.1

Göpferich, Susanne (2008). *Translationsprozessforschung: Stand – Methoden – Perspektiven*. Tübingen: Narr.

Göpferich, Susanne (2009): Towards a model of translation competence and its acquisition: The longitudinal study “TransComp.” In: Göpferich, Susanne/Jakobsen, Arnt L./Mees , Inger M. (eds.) *Behind the Mind: Methods, Models and Results in Translation Process Research*. Copenhagen: Samfundslitteratur Press, 11-37.

Halliday, M.A.K. (1978). *Language as a Social Semiotic*. London: Edward Arnold.

Halliday, M.A.K. (1985) *An Introduction to Functional Grammar*. London: Edward Arnold.

Halliday, M.A.K. (2004) *The language of science*. London: Continuum.

Harris, Brian/Sherwood, Bianca (1978) Translation as an innate skill. In: Gerver, D./Sinaiko, H.W. (eds.) *Language Interpretation and Communication*. New York: Plenum Press, 155–170.

Hatim, Basil/Munday, Jeremy (2004). *Translation. An Advanced Resource Book*. New York: Routledge.

Hodge, R. & Kress G.R. (1988). *Social Semiotics*. Cambridge: Polity Press.

Holz-Mänttäri, Justa (1984). *Translatorisches Handeln. Theorie und Methode*. Helsinki: Suomalainen Tiedeakatemia.

Holz-Mänttäri, Justa (1986). Translatorisches Handeln – theoretisch fundierte Berufsprofile. In: Snell-Hornby, Mary (Hg.) *Übersetzungswissenschaft. Eine Neuorientierung*. Tübingen: Francke, 348-374.

Hönig, Hans G. & Kußmaul, Paul (1991). *Strategie der Übersetzung: ein Lehr- und Arbeitsbuch*. Tübingen: Narr.

Hönig, Hans G. (1995). *Konstruktives Übersetzen*. Tübingen: Stauffenburg.

Hönig, Hans G. (2010). *Konstruktives Übersetzen*. 3. Auflage. Tübingen: Stauffenburg.

House, Juliane (2008). Culture-specific elements in translation. In: Kittel, Harald/Frank, Armin Paul/Greiner, Norbert/Hermans, Theo/Koller, Werner/Lambert, José/Paul, Fritz (eds.) *Übersetzung. Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung*. 1. Teilband. Berlin: de Gruyter, 494–504.

Hurtado Albir, Amparo (2010). Competence. In: Gambier, Yves & van Doorslaer, Luc (eds.) *Handbook of Translation Studies*, Vol. 1. Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 55–59.

Hurtado Albir, Amparo (2017). *Researching Translation Competence by PACTE Group*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

Jakobson, Roman (2012/1959). On Linguistic Aspects of Translation. In: Venuti, Lawrence (ed.) *The Translation Studies Reader. Third Edition*. London/New York: Routledge, 126–131.

Jääskeläinen, Riitta (2010). Are all professionals experts? Definitions of expertise and reinterpretation of research evidence in process studies. In: Shreve, G.M./Angelone, E. (eds.) *Translation and cognition*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 213–227.

Johnson, David W. & Johnson, Roger T. (1991). *Learning together and alone*. Englewood Cliffs, N.J.: Prentice Hall.

Kade, Otto (1968). *Zufall und Gesetzmäßigkeiten in der Übersetzung*. Leipzig: VEB Enzyklopädie.

Kadrič, Mira & Kaindl, Klaus (Hg.) (2016). *Berufsziel Übersetzen und Dolmetschen*. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag.

Kaindl, Klaus (2004). Multimodality in the translation of humour in comics. In: Kaltenbacher, Martin/Charles, Cassily/Ventola, Eija (eds.) *Perspectives on Multimodality*. Amsterdam: John Benjamins Pub. Co, 173–192.

Kaindl, Klaus (2013). Multimodality and translation. In: Millán, Carmen & Bartrina, Francesca (Hg.) *The Routledge Handbook of Translation Studies*. Abingdon and New York: Routledge, 257–269.

Kaindl, Klaus (2016). Multimodales und mediales Übersetzen. In: Kaindl, Klaus & Kadrič, Mira (Hg.) *Berufsziel Übersetzen und Dolmetschen*. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag.

Kaindl, Klaus (2019). A theoretical framework for a multimodal conception of translation. In: Boria, Monica/Carreres, Ángeles/Noriega Sánchez, María/Tomalin, Marcus (eds.) *Translation and Multimodality*. London: Routledge, 49–70.

Kaindl, Klaus (2020). A Theoretical Framework for a Multimodal Conception of Translation. In: Boria, Monica/Carreres, Ángeles/Noriega-Sánchez, María/Tomalin, Marcus (eds.) *Translation and Multimodality: Beyond Words*. Milton: Routledge, 49–70.

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.

Kim, Changgun (2019). *Übersetzen von Videospieltexten: Nekrotexte lesen und übersetzen*. Berlin: Frank & Timme GmbH

Kiraly, Donald (1995). *Pathways to Translation*. Kent, Ohio: Kent State University Press.

Kiraly, Donald (2000). *Social Constructivist Approach to Translator Education. Empowerment from Theory to Praxis*. Manchester: St. Jerome.

Kress, Gunther (1998). On the Semiotics of Taste: Chains of Meaning. In: A. Piroëlle (ed.) *La représentation sociale du goût*. Dijon: PRISM.

Kress, Gunther (2010). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London and New York: Routledge.

Kress, Gunther (2020). Transposing Meaning. Translation in a multimodal semiotic landscape. In: Boria, Monica/Carreres, Ángeles/Noriega-Sánchez, María/Tomalin, Marcus (eds.) *Translation and Multimodality: Beyond Words*. Milton: Routledge, 24–48.

Kress, Gunther/van Leeuwen, Theo (1996). *Reading Images. The Grammar of Visual Design*. New York: Routledge.

Kress, Gunther & van Leeuwen, Theo (2001). *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. London: Hodder Arnold.

Krings, Hans-Peter (2005). Wege ins Labyrinth – Fragestellungen und Methoden der Übersetzungsprozessforschung im Überblick. *Meta* 50 (2), 342–358.

Lathey, Gillian (2016). *Translating children's literature*. London/New York: Routledge.

LISA (2007). The Globalization and Industry Primer. An introduction to preparing your business and products for success in international markets. In: <https://www.novilinguists.com/sites/default/files/LISA%20%20The%20Globalization%20Industry%20Primer%20.pdf> (Stand: 09.09.2022).

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 Vol. 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 (2012). The Localisation of Japanese Video Games: Striking the Right Balance. *The Journal of Internationalization and Localization* 2, 1–20.

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, Carmen (2018). Game on! Burning issues in game localisation. *Journal of Audiovisual Translation* 1 (1), 122–138.

Mangiron, Carmen (2021). Training game localizers online: teaching methods, translation competence and curricular design. *The Interpreter and Translator Trainer* 15, 34–50.

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: John Benjamins Publishing Company.

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 (2014). *Fun for All: Translation and Accessibility Practices in Video Games*. Bern: Peter Lang.

Mayring, Philipp (2015). *Qualitative Inhaltsanalyse: Grundlagen und Techniken*. 12. Auflage. Weinheim: Beltz Verlagsgruppe.

McCarthy, David/ Curran, Stephen/ Byron, Simon (2005). *The Complete Guide to Game Development, Art, and Design*. Lewes, East Sussex: ILEX Press Ltd.

Meier, Stefan (2011). Multimodalität im Diskurs: Konzept und Methode einer multimodalen Diskursanalyse. In: Keller, Reiner/ Hirseland, Andreas/ Schneider, Werner (Hg.) *Handbuch Sozialwissenschaftliche Diskursanalyse 1, Theorien und Methoden: Bd 1*, 3. Auflage. Wiesbaden: VS, 499–532.

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 (2016). Localización y cultura: comprender los videojuegos como referentes culturales. *Entreculturas: revista de traducción y comunicación intercultural* 7–8, 741–760.

Mercer, Neil (1994). Neo-Vygotskian Theory and Classroom Education. In: Stierer, Barry & Maybin, Jane (eds.) *Language, Literacy and Learning in Educational Practice*. Clevedon: Multilingual Matters, 92-110.

Mitchell, W.J.T. (1992). The Pictorial Turn. *Artforum* 30 (3), 89–94.

Mitchell, W.J.T. (1995). *Picture Theory: Essays on Verbal and Visual Representation*. Chicago: University of Chicago Press.

Muñoz Martín, Ricardo (2014). Situating translation expertise. A review with a sketch of a construct. In: Schwieter, J.W. & Ferreira, A. (eds.) *The Development of Translation Competence: Theories and Methodologies from Psycholinguistics and Cognitive Science*. Newcastle upon Tyne: Cambridge Scholars Publishing, 2-57.

Muñoz Sánchez, Pablo (2017). *La localización de videojuegos*. Madrid: Síntesis.

Newzoo – Global Games Market Report. <https://newzoo.com/products/reports/global-games-market-report> (Stand: 14.12.2022).

Nord, Christiane (1992). Text Analysis in Translator Training. In: Dollerup, Cay/Loddegaard, Anne (Hg.) *Teaching Translation and Interpreting: Training, Talent and Experience*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins, 39-48.

Nord, Christiane (1993). *Einführung in das funktionale Übersetzen: am Beispiel von Titeln und Überschriften*. Tübingen: Francke.

Nord, Christiane (2010). *Fertigkeit Übersetzen: ein Kurs zum Übersetzenlehren und -lernen*. Berlin: BDÜ.

Nord, Christiane (2011). *Funktionsgerechtigkeit und Loyalität: Theorie, Methode und Didaktik des funktionalen Übersetzens*. Berlin: Frank & Timme.

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 (Stand: 26.09.2022).

O'Hagan, Minako (2007). Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. *Tradumàtica* 5, 1–7. <https://raco.cat/index.php/Tradumatica/article/view/75768/96198> (Stand: 31.08.2022)

O'Hagan, Minako (2008). Fan Translation Networks: An Accidental Translator Training Environment? In: Kearns, John (ed.) *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 (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 (2012). Transcreating Japanese Video Games: Exploring a Future Direction for Translation Studies in Japan. In: Sato-Rossberg, Nana/Wakabayashi, Judy (eds.) *Translation Studies in Japanese Contexts*. London: Continuum, 183–201.

O'Hagan, Minako & Mangiron, Carmen (2013). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.

O'Hagan, Minako (2019). Game Localization: a critical overview and implications for audiovisual translation. In: Pérez-González, Luis (Hg.) *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*. London/New York: Taylor and Francis, 145–159.

PACTE (2003). Building a translation competence model. In: Alves, Fabio (ed.) *Triangulating translation: perspectives in process oriented research*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins, 43–66.

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.

Pérez-González, Luis/Susam-Saraeva, Şebnem (2012). Non-professionals Translating and Interpreting: Participatory and Engaged Perspectives. *The Translator* 18 (2), 149–165.

Pérez-González, Luis (2014). Multimodality in Translation and Interpreting Studies: Theoretical and Methodological Perspectives. In: Bermann, Sandra/Porter Catherine (eds.) *A Companion to Translation Studies*. Chichester: Wiley-Blackwell, 119–131.

Prunč, Erich (2013). Zur Konstruktion von Translationskulturen. In: Schippel, Larisa (Hg.) *Translationskultur - ein innovatives und produktives Konzept*. Berlin: Frank & Timme, 19–41.

Püschel, Nadine (2015). Untertitelung & Voice-Over. In: Harlaß, Katrin (Hg.) *Handbuch literarisches Übersetzen*. Berlin: BDÜ Fachverlag, 121–129.

Pym, Anthony (2003). Redefining translation competence in an electronic age: in defence of a minimalist approach. *Meta* 48 (4), 481–497.

Rauscher, Andreas (2017). Genre. In: Beil, Benjamin/Hensel, Thomas/Rauscher, Andreas (eds.) *Game Studies*. Wiesbaden: Springer Fachmedien, 343–362.

Reiß, Katharina & Vermeer, Hans J. (1991). *Grundlegung einer allgemeinen Translationstheorie*. Tübingen: Niemeyer.

Remael, Aline (2010). Audiovisual translation. In: Gambier, Yves & van Doorslaer, Luc (eds.) *Handbook of Translation Studies*, Vol. 1. Philadelphia: John Benjamins Publishing Company, 12-17.

Richards, Jack C. & Theodore S. Rodgers (1986) *Approaches and Methods in Language Teaching*. New York: Cambridge University Press.

Risku, Hanna (1997). Übersetzen als komplexes Problemlösen: kognitive Anforderungen. *TextconText* 11 = NF 1, 59-91.

Risku, Hanna (1998). *Translatorische Kompetenz: Kognitive Grundlagen des Übersetzens als Expertentätigkeit*. Tübingen: Narr.

Risku, Hanna (2016). Translatorisches Handeln: Anforderungen und Kompetenzen. In: Kaindl, Klaus & Kadrič, Mira (Hgg.) *Berufsziel Übersetzen und Dolmetschen*. Tübingen: Narr Francke Attempto Verlag, 39-62.

Risku, Hanna & Schlager, Daniela (2021). Epistemologies of Translation Expertise. Notions in Research and Praxis. In: Halverson, Sandra L. & Marín García, Álvaro (eds.). *Contesting Epistemologies in Cognitive Translation and Interpreting Studies*. Milton: Taylor & Francis Group, 11-31.

Rorty, Richard (1979). *Philosophy and the Mirror of Nature*. Princeton, NJ: Princeton University Press.

Sanz López, Yvonne (2013). *Videospiele übersetzen – Probleme und Optimierung*. Berlin: Frank & Timme.

Schön, Donald (1987) *Educating the Reflective Practitioner*. San Francisco: Jossey-Bass.

Shreve, Gregory M. (2006). The deliberate practice: Translation and expertise. *Journal of Translation Studies* 9 (1), 27-42.

Simon, Sherry (2011). Hybridity and translation. In: Gambier, Yves/Van Doorslaer, Luc (eds.) *Handbook of Translation Studies*, Vol. 2. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Pub. Co., 49–53.

Snell-Hornby, Mary (2006). The turns of Translation Studies. New paradigms or shifting viewpoints?. Amsterdam: Benjamins.

Toury, Gideon (2012/1995). *Descriptive Translation Studies – and beyond. Revised edition*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins.

Toury, Gideon (1986). Translation. In: Sebeok, Thomas (ed.) *Encyclopedic Dictionary of Semiotics*, Vol. 2. Berlin: Mouton de Gruyter, 1107–24.

Van Doorslaer, Luc & Raw, Laurence (2016). Adaptation Studies and Translation Studies: Very Interactive Yet Distinct. In: Gabier, Yves & van Doorslaer, Luc (eds.) *Border Crossings: Translation Studies and Other Disciplines*. Amsterdam and Philadelphia: John Benjamins, 189–204.

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.

Vermeer, Hans (1990). *Skopos und Translationsauftrag: Aufsätze*. Heidelberg: Abt. Allg. Übersetzungs- u. Dolmetschwiss. d. Inst. für Übersetzen u. Dolmetschen d. Univ. Heidelberg.

Vygotsky, Lev S. (1994). Extracts from Thought and Mind in Society. In: Stierer, Barry & Maybin, Janet (eds.) *Language, Literacy and Learning in Educational Practice*. Clevedon: Multilingual Matters, 45–58.

Zabalbeascoa, Patrick (2008). The nature of audiovisual text and its parameters. In: Díaz-Cintas, Jorge (ed.) *The Didactics of Audiovisual Translation*. Amsterdam: John Benjamins, 21–37.

Zhang, Xiaochun (2008) 'Harmonious' games localization for China. *MultiLingual Computing* 19 (7), 47–50.

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.

7. Anhang

Interviewfragen

-Wie ist Ihre Beziehung zu Videospielen?
-Was macht das Besondere eines Videospiels aus?
-Erzählen Sie mir wie Sie zu dem Beruf gekommen sind.

-Wie würden Sie Ihre Tätigkeit bezeichnen? Warum haben Sie diese Bezeichnung gewählt?
-Welche Komponenten (assets) eines Videospiels übersetzen Sie?
-Erzählen Sie mir von Ihren alltäglichen Aufgaben.
-Was sind Ihrer Meinung nach die größten Herausforderungen Ihrer Tätigkeit und warum?
-Wie gehen Sie mit den Herausforderungen um?

-Welche Kompetenzen brauchen VideospielübersetzerInnen, um ein Videospiel erfolgreich zu übersetzen?
-Was sind ihrer Meinung nach die zentralsten und wichtigsten Kompetenzen im Arbeitsalltag?

-Erzählen Sie mir von Ihrem Ausbildungsweg.
-Wie wurden Ihnen die spezifischen Kenntnisse in Ihrer Ausbildung vermittelt? / Was hat Ihnen in der Ausbildung gefehlt? Was war gut?
-Wie würden Sie den Auszubildenden die spezifischen Kenntnisse und Praktiken aus der Branche der Videospielübersetzung vermitteln?
-Wie könnte die Ausbildung von VideospielübersetzerInnen verbessert werden? Was würden Sie sich wünschen?

-Wie kann man als Anfänger in der Branche am besten Fuß fassen? Was würden Sie einem raten?
-Welche Rolle spielt der Austausch mit anderen VideospielübersetzerInnen bzw. mit den MitgliederInnen der Übersetzungsgemeinschaft?

Anhang 1:

Interview 1

Online-Interview (Skype)

Dauer: 50:27

einfache Transkription nach Dresing und Pehl (2015)

#00:08

1 I: Kommen wir zur ersten Frage. Wie ist Ihre Beziehung zu Videospielen?

#00:13

2 B: Meine Beziehung zu Videospielen. Hat begonnen im Alter von 6, 7 Jahren. Damals mit
3 dem NES, dem Nintendo Entertainment System. Und seitdem bin ich begeisterter Videospieler.
4 Das hat auch nie ganz aufgehört. Ich spiele bis heute Videospiele regelmäßig, mal mehr mal
5 weniger intensiv, je nachdem wie die aktuelle Lebenssituation ist natürlich. Aber wenn immer
6 es mir möglich ist, spiele ich Videospiele. Zuletzt habe ich mit sehr großer Begeisterung und
7 sehr intensiv Cyber Punk gespielt. Cyber Punk 2077.

#00:55

8 I: Das kenne ich.

#00:58

9 Und ja, es ist nach wie vor eins /. Mein absolutes Lieblingshobby.

#1:05

10 I: Das kann ich nachvollziehen. (beide lachen) Was macht das Besondere eines Videospiels
11 aus? Was würden Sie da sagen?

#1:16

12 B: Das Besondere eines Videospiels. Das Besondere eines Videospiels ist für mich, dass ich
13 mich zum einen von dem Alltagsstress lösen kann und temporär in eine andere Welt einsteigen
14 kann. Und zum anderen. Was mir immer sehr gut an Videospiele gefällt ist, dass viele
15 Gegensätze /. Also meiner eigenen Meinung nach- im Gegensatz zu vielen anderen Tätigkeiten-
16 eine, mehr Komplexität hat, interaktiver ist wie vieles andere. Ohne mit der Notwendigkeit
17 verbunden zu sein sich mit anderen Menschen auseinanderzusetzen. (beide lachen)

#2:10

18 I: Sie haben ja schon gesagt oder angedeutet, dass sie Quereinsteiger sind. Erzählen Sie mir
19 wie Sie zu dem Beruf gekommen sind.

#2:19

20 B: Wie bin ich zu dem Beruf gekommen. Ich habe /. Nach meinem Abitur bin ich nach
21 Göttingen, um Soziologie zu studieren. Habe das auch gemacht, ziemlich, ziemlich ausgedehnt
22 (lacht), muss ich dazu sagen. Also ich habe für meine Bachelorarbeit fast so lange gebraucht
23 wie im Regelfall vorgesehen, fast doppelt so lange. Und während der Zeit habe ich dann auch
24 verschiedene Studentenjobs gemacht und einer dieser Studentenjobs war zunächst nur als
25 kleine Verwaltungskraft bei einer Übersetzerin, die Medizintechniktexte von Deutsch auf
26 Englisch übersetzt hat. Und seitdem ich da als kleine Verwaltungskraft gearbeitet habe, sind
27 auch ein paar Texte aufgetaucht, die das andersrum erfordert haben, also von Englisch auf
28 Deutsch. Und sie war auch der Auffassung, der Überzeugung, die ich bis heute mitrage, am
29 besten übersetzt es sich in die eigene Muttersprache. So kam es dann, dass ich das dann
30 ausprobiert habe aktiv auf einem professionellen Niveau zu übersetzen und habe da auch
31 Anleitungen von ihr gekriegt und Tipps wie das funktioniert und wurde da so ein bisschen
32 herangeführt an die Methodik des Übersetzens. Und ich fand da sehr viel Spaß dran und
33 entdeckte da auch ein verborgenes Talent im Prinzip. So. Ja. Und ich wusste ja schon vorher,
34 dass ich ganz gerne mit schriftlichen Texten arbeite, aber das ich dann so viel Spaß dran haben
35 würde, das hätte ich halt nicht gedacht (lacht). Deshalb war das schon sehr erhellend, so ein
36 Aha-Moment im Prinzip. Wie das dann weitergegangen ist, ist ich habe das Studium
37 abgeschlossen, bin umgezogen zusammen mit meiner Frau. Das Arbeitsverhältnis bei der
38 Übersetzerin endete dann mit Abschluss meiner Bachelorarbeit und ich war dann eine Weile
39 arbeitssuchend. Habe dann erstmal versucht im Bereich eine Arbeit zu finden, die ich studiert
40 habe, also irgendetwas mit sozialwissenschaftlichem Bezug. Wie man sich das /. Wie es halt
41 bei so vielen Geisteswissenschaften ist, ist es aber extrem schwierig in so einen Beruf
42 reinzukommen, der etwas mit dem eigenen Studienthema zu tun hat. Deshalb habe ich dann
43 irgendwann angefangen -auch auf Anraten meiner Frau damals hin- meine Kreise etwas zu
44 erweitern und auch in Richtung Übersetzung zu gucken. Was dann passiert ist, ist folgendes:
45 dass, sie dann, sie tatsächlich dann beim Jobportal des Arbeitsamtes eine Stellenanzeige
46 gefunden hat für Projektmanagement Videospielokalisierung. Habe ich mich beworben. Habe
47 einen Aufnahmetest gemacht und wurde dann genommen. So hat das begonnen, dass ich dann
48 beruflich in die Videospielokalisierung gekommen bin.

#05:51

49 I: Ok. Das heißt Sie haben eigentlich keine spezifische Ausbildung in der
50 Videospielübersetzung absolviert, sondern /.

#06:01

51 B: Richtig, das war keine systematische Ausbildung. Das war einfach ein learning-by-doing
52 im Prinzip.

#06:14

53 I: Wie würden Sie Ihre Tätigkeit bezeichnen?

#06:21

54 B: Meine aktuelle Tätigkeit ist, dass ich die Übersetzungsabteilung des Unternehmens bei dem
55 ich damals angefangen habe -ich habe nämlich seitdem nicht gewechselt- und seit kurzer Zeit
56 führe ich die Übersetzungsabteilung tatsächlich als, wie man das so schön nennt, *Text*
57 *Localization Manager*. Heißt ich habe mit aktiver Übersetzung und Projektmanagement
58 inzwischen nicht mehr viel zu tun. Bevor ich das war, war ich Projektmanager und habe auch
59 viel selbst übersetzt und gelesen. Von daher war ich da halt auch in übersetzerischer Tätigkeit
60 regelmäßig aktiv. Hatte immer noch sehr, sehr viel Spaß dran, leider nicht mehr so oft die
61 Gelegenheit dazu.

#07:17

62 I: Das heißt Sie würden eher von Übersetzen statt von Lokalisieren sprechen?

#07:21

63 B: Naja, Übersetzung nennt man das halt, aber tatsächlich ist es natürlich Lokalisierung. Ich
64 glaube das ist auch so ein Ding, was glaube ich vielen Leuten, die in die Videospielokalisierung
65 wollen wirklich sehr nützt, ist sich von der akkurate Übertragung des Quelltextes ein Stück
66 weit zu lösen, wenn es um Dialoge geht, wenn es um Skripte geht, Tagebucheinträge und so
67 weiter und so fort. Und da ein bisschen zuzulassen, den eigenen kreativen Input mit einfließen
68 zu lassen, einfach weil /. Das erfordert natürlich ein gewisses Sprachgefühl, aber dadurch
69 kommt das ja auch erst ins Lokalisieren, das es natürlich klingt, das es so klingt als hätte das
70 ein Muttersprachler gesagt, geschrieben und so weiter. Das ist wohl der Tipp den ich geben
71 kann. Und wenn ich da jetzt dann Übersetzer sage im Laufe des Interview, meine ich das
72 natürlich nicht im Sinne von Übersetzer statt Lokalisierer, sondern einfach so als genereller
73 Überbegriff.

#08:46

74 I: Ok, passt. Und welche Komponenten oder Assets eines Videospiels übersetzen Sie? Oder
75 als Sie selbst noch mehr übersetzt haben?

#08:56

76 B: Als ich noch mehr übersetzt habe. Was wir viel in der Hand haben sind /. Da muss ich die
77 ganze Sache jetzt ein bisschen entzaubern natürlich. Was wir viel in der Hand haben, sind vor
78 allem Textkolonnen in Excel Dateien oder anderen Dateiformaten, häufig genug ohne visuelle
79 Komponente. Fast immer ohne visuelle Komponente, die wir dann meistens nur auf Anfrage
80 kriegen. Manchmal auch ganz ohne Kontext, das ist dann ganz, ganz schwierig. Manchmal
81 sogar unsortiert. Im Idealfall sind dann die Texte, die wir in diesen Textformaten bekommen,
82 in Excel bekommen /. Müssen die natürlich sortiert, zumindest die richtige Abfolge haben. Aber
83 es ist beileibe nicht so, dass wir dann direkt mit dem Bildschirm vor den Augen -wo dann das
84 Spiel parallel läuft -arbeiten, sondern tatsächlich rein in diesen Dateien oder in CAT-Tools, die
85 wir dann dafür verwenden. Und deshalb ist die Tätigkeit eines Videospiel -ich sag jetzt mal hier
86 bewusst Lokalisierers -vor allen Dingen Textarbeit in engerem Sinne- ohne, dass man da viele
87 Referenzen hätte in vielen Fällen.

#10:26

88 I: Übersetzen Sie auch Begleitdokumentation wie Verpackungen?

#10:32

89 B: Ja. Das kommt /. Das ist auch immer ein Teil von vielen Projekten ist, dass das auch
90 kommt, dass wir Marketingtexte lokalisieren, Verpackungstexte lokalisieren. Da kriegen wir
91 dann häufig genug, dann auch sogenannte Zeichenvorgaben, wie lange ein Text dann sein darf
92 am Ende, damit das dann hinterher auf die Verpackung passt, damit das hinterher in die
93 Textboxen von -weiß ich nicht- von Playstation Store passt und so weiter und so fort. Ja, genau.

#11:11

94 I: Machen Sie auch Synchronisationen?

#11:17

95 B: Synchronisationen machen unsere Kollegen. Also ich arbeite in einem Studio, das eine
96 Übersetzungsabteilung hat, also eine Textlokalisierungsabteilung, nennt sich das eigentlich
97 eher und eine Audioabteilung und die Audioabteilung kümmert sich dann um die
98 Synchronisation der Dialoge und der Skripte. Es ist dann natürlich so, dass nicht alle Spiele
99 dann eine deutsche Sprachausgabe kriegen, das heißt es überschneiden sich nicht unbedingt alle
100 Projekte bei uns aber dadurch ergibt sich /. Wenn sich das dann mal so überschneidet, das wir
101 halt sowohl die Textlokalisierung machen als auch die Synchronisation, ergeben sich daraus
102 natürlich sehr gute Synergieeffekte. Und man kann das dann /. Die Dialoge noch optimieren und
103 so weiter und so fort.

#12:08

104 I: Was sind Ihre alltäglichen Aufgaben?

#12:13

105 B: Mittlerweile?

#12:15

106 I: Ja, mittlerweile und als Sie noch als Videospielübersetzer tätig waren.

#12:19

107 B: Also als ich jetzt noch nicht in meiner jetzigen Position war, waren meine überwiegenden
108 Tätigkeiten in erster Linie das Projektmanagement, also im Prinzip Kontakt und
109 Kommunikation mit den Kunden, mit Kollegen, mit freiberuflichen Lokalisierern, mit Kollegen
110 aus anderen Abteilungen zur Abstimmung. Die Beauftragung von Texten, die wir bekommen
111 haben von Kunden an freiberufliche Lokalisierer. Hinterher die Qualitätskontrolle und die
112 Abgabe der selbigen an den Kunden zurück. Das war so der Hauptteil. Aber wir haben natürlich
113 auch -und was ich dabei gelernt habe und was eigentlich relativ unüblich ist in der
114 Lokalisierungsbranche eigentlich- waren wir halt auch Übersetzer oder Lokalisierer besser
115 gesagt. Das heißt wann immer wir mal Zeit hatten oder bei kleineren Texten wo es länger
116 gedauert hätte Kontakt aufzunehmen zu den freiberuflichen Übersetzern und so weiter und so
117 fort, haben wir dann auch lokalisiert und gelesen und das alles intern gemacht. Also das war
118 auch Teil unserer Arbeit. Aber in erster Linie war es halt wirklich das Projektmanagement, also
119 die ganze Kommunikation und Organisation drum herum.

#13:55

120 I: Ok, interessant. Und was sind Ihrer Meinung nach die größten Herausforderungen Ihrer
121 Tätigkeit.

#14:01

122 B: Die größten Herausforderungen unserer Tätigkeit sind mit Sicherheit /. Also was ganz,
123 ganz weit oben steht, ist der Zeitdruck. Weil die Lokalisierung eines Spiels immer am Ende der
124 Produktionskette für ein Videospiel steht, kommt es häufig genug vor, dass Lokalisierung erst
125 kurz vor knapp überhaupt angefragt wird. Das heißt wir sind immer relativ stark im Zeitdruck.
126 Das ist so ein Aspekt, der hat sich teilweise jetzt in Zeiten von *Early Access*, *Beta Tests* und
127 *Games as a Service* hat sich das so ein bisschen entzerrt in vielen Bereichen. Aber bei so
128 klassischen Solotiteln ist das immer noch so, dass ein massiver Zeitdruck herrscht. Das ist die
129 größte Herausforderung sicherlich. Was noch herausfordernd ist, ist sicherlich und ganz
130 bestimmt, das ist auch Teil der Wahrheit der Videospellokalisierung, dass die Preisstruktur

131 relativ eng genäht ist. Also das was wir Kunden in Rechnung stellen und das was wir
132 freiberuflichen Lokalisierern anbieten können für ihre Arbeit ist nicht die Welt, ziemlich
133 niedrig, um das ganz offen zu sagen. Und da dann die freiberuflichen Lokalisierer, die dann
134 bereit sind für diese *Raise* zu arbeiten, am Ball zu halten. Das ist auch ein großer Teil der
135 Herausforderung, weshalb es ganz wichtig ist eine gute Arbeitsbeziehung zu etablieren. Ein
136 gutes Vertrauen vor der Arbeitsbeziehung. Ja, das ist so auch eine massive Herausforderung.
137 Ich denke, ganz akute dritte Herausforderung, die gerade aufkommt, ist sicherlich die
138 zunehmende Verbreitung von *Post-Editing*, *Machine Translation Postediting*. Das heißt sich
139 natürlich eigentlich mit der Prämisse von Lokalisierung, dennoch gibt es natürlich viele
140 Interessensgruppen innerhalb der Branche, die das gerne trotzdem machen würden. Einmal
141 Zeitersparnis, einmal der Versuch einer Kostenersparnis, sag ich mal, was nicht immer
142 funktioniert. Noch nicht. Aber das ist natürlich auch eine sehr große Herausforderung. So und
143 jetzt aufkommend, die wird sicherlich uns in der Lokalisierungsbranche in der Zukunft noch
144 stärker begleiten. Wie geht man damit um? Und bei den kreativen Teilen, bei den Parts, die
145 wirklich Kreativität erfordern, wie nützlich und sinnvoll ist das. Ja, das sind so meiner Meinung
146 nach die drei großen Herausforderungen.

#17:20

147 I: Und wie ist es mit dem fehlenden Kontext? Man bekommt ja fast nie das Bildmaterial
148 mitgeliefert oder das Spiel.

#17:31

149 B: Der fehlende Kontext ist sicherlich auch eine große Herausforderung. Ist manchmal auch
150 ein riesiges Problem, eine riesige Herausforderung. Aber dazu muss ich tatsächlich sagen, gibt
151 es im Laufe einer Videospiellokalisierung verschiedene Instanzen, die sicherstellen, dass es es
152 dann trotzdem funktioniert. Weil die Videospiellokalisierung, die steht ja dann /. Der
153 Textlokalisierungsteil steht erst am Anfang. Und es gibt noch weitere Instanzen. Einmal
154 natürlich Audio, die sich das anhören. Die haben in der Regel auch Audiomaterial, das sie zum
155 Vergleich heranziehen können wo sie schon raus hören können, wie die Aussage intendiert ist.
156 Die können Anpassungsarbeit leisten, hinterher kommt dann in aller Regel noch *LQA*, also
157 *Linguistic Quality Assurance*. Die sehen das Ganze dann auf dem Bildschirm im Spiel. Und es
158 gehört eigentlich zu jeder guten Lokalisierung dazu, dass dann diese *LQA* hinterher noch
159 gemacht wird. Damit hilft man sich so ein bisschen damit, dass es am Anfang nicht so viel
160 Kontext gibt, aber natürlich probieren wir dann immer am Anfang vom Kunden so viel
161 Referenzen und Kontext zu bekommen wie möglich. Die meisten Kunden, wenn man Ihnen
162 das erklärt, verstehen das auch. Manchmal kommt nichts zurück (lachen). Das ist leider auch
163 Teil der Wahrheit, aber an sich habe ich da noch nicht so viel Negatives erlebt, was das betrifft.
164 Also es ist in meinen Augen jetzt nicht die größte Herausforderung.

#19:34

165 I: Und wie sieht es mit der Übersetzung von kulturellen Schlüsselbegriffen aus. Mit Dia- und
166 Soziolekten und mit dem Umgang mit Humor? Stellt sie das auch vor Herausforderungen.

#19:49

167 B: Das ist in gewisser Hinsicht natürlich auch eine Herausforderung, aber das ist vor allem
168 deswegen eine Herausforderung, weil der Zeitdruck da ist. Ich denke viele
169 Videospiellokalisierer mögen diesen Teil der Arbeit eigentlich tatsächlich sehr gerne, weil es
170 Ihnen einen maximalen kreativen Input ermöglicht. Ich selbst in meiner Tätigkeit habe zum
171 Beispiel für (unv.) einige der Liedtexte selbst gemacht bei den Songs die im Spiel vorkommen.
172 Hatte da sehr, sehr viel Spaß dran. Aber es ist natürlich direkt im Zusammenhang mit dem
173 Zeitdruck, der in allen Teilen herrscht. Es ist natürlich sehr schwer da richtig die kreativen Ideen
174 fließen zu lassen. Ich glaube letzten Endes kommt es halt wieder auf den Zeitdruck zurück
175 tatsächlich.

#20:55

176 I: Ok. Und haben Sie auch Probleme mit der Platzbeschränkung. Sie müssen ja manchmal
177 auch die maximale Anzahl an Zeichen beachten.

#21:07

178 B: Ja, regelmäßig. ja, also da kann ich viel dazu erzählen. Das ist ja nicht nur in Sachen /.
179 Manche Spiele haben ja dann feste Textboxen, die nicht dynamisch sind. Die haben dann
180 natürlich eine bestimmte Beschränkung. Bei anderen Spielen haben wir dann das Problem der
181 Lippensynchronität oder der Klangsynchrönität, die erfüllt werden muss. Heißt muss ungefähr
182 eine Länge und manchmal auch vom Timing genau so bleiben wie im Quelltext. Das ist ja auch
183 eine Form der Längenbeschränkung im Endeffekt. Verpackungstexte wie vorhin schon gesagt
184 sind natürlich ein Teil davon. Verschiedene Marketingtexte, wie zum Beispiel so für Facebook
185 Ads oder so. Die haben teilweise sehr strenge Limits. Ja, das begleitet und regelmäßig.

#22:11

186 I: Und wie sieht es mit dem Umgang mit Variablen aus?

#22:15

187 B: Der Umgang mit Variablen wird in aller Regel so geregelt, dass wir in den CAT-Tools
188 einen sogenannten *Regex-Tagger* verwenden. Die Variablen sind ja auch häufig genug Engine-
189 Bauteile, die nicht übersetzt und auch nicht verändert werden dürfen. Das heißt die werden mit
190 dem *Regex-Tagger* dann bearbeitet und dann sind die als *non-translatable* gekennzeichnet. Es
191 gibt natürlich aber auch Fälle wo wir solche Sachen bearbeiten müssen. Beim Projekt, das ich

192 aktuell abschließe hatten wir das ganz, ganz prominent, wo wir dann tatsächlich in
193 Zusammenarbeit mit dem Entwickler dann eine eigene Sprachkodierung entwickelt haben,
194 jeweils in den Sprachen, die wir lokalisiert haben in enger Zusammenarbeit mit dem
195 Entwickler. Das war ein besonderes Highlight für mich tatsächlich, weil ich hatte das auch so
196 noch nie. Und ich bin ja jetzt mittlerweile auch schon acht Jahre bei dieser Firma. Das Sie sich
197 wirklich hingesetzt haben und gesagt haben okay wir haben dieses System. Wir müssen jetzt
198 eigene Variablen für euch und Steuerungszeichen für euch entwickeln, damit das für eure
199 Sprache funktioniert. Das war spannend. Genau. Aber das war /. Natürlich kann man das auch
200 als Herausforderung sehen, aber auch eine Herausforderung auf gute Art tatsächlich.

#23:56

201 I: Gibt es öfters Kommunikationsprobleme zwischen Spielentwicklern, Lokalisierern und
202 Publishern?

#24:05

203 B: Das kommt vor, ja. Die Kommunikationsschwierigkeiten zwischen *Publishern*,
204 Entwicklern und Lokalisierern sind ein wirklich sehr interessantes Thema, das auch uns sehr
205 oft begleitet Dabei muss ich aber auch ganz klar unterscheiden zwischen Entwicklern und
206 *Publishern*. Bei *Publishern* ist das ja ein bisschen mehr professionalisiert. Publisher verstehen
207 in der Regel auch wie ein Lokalisierungsprozess funktioniert ohne, dass man es groß erklären
208 muss. Für die sind dann etwaige auftauchende Fehler nicht das Ende der Welt. Die wissen was
209 man da tun kann, was man da nachfragen kann. Das ist bei Entwicklern manchmal anders. Bei
210 Entwicklern hat man das dann manchmal, dass sie soviel von Ihrem Herzblut da reinstecken,
211 dass sie dann nicht verstehen wieso da Fehler in der Lokalisierung aufgetaucht sind. Und wenn
212 man das dann versucht zu erklären, dann stößt man manchmal nicht auf Gegenliebe (lachen).
213 Aber in den meisten Fällen kann man das dann durch Gespräche dann doch irgendwie regeln.
214 Letztes Beispiel vorhin was ich mit der Sprachkodierung hatte in der letzten Frage. Da habe ich
215 ja direkt mit dem Entwickler zusammengearbeitet. Dem ging auch so ein Call voraus. Dann hat
216 jemand gesagt aus der deutschen Community meine ich: „Nein, das funktioniert irgendwie so
217 nicht und diese Beipasslösungen, die dann von LQA gemacht wurden, die gefallen mir nicht“.
218 Dann haben wir uns hingesetzt und überlegt wie wir das regeln können. Und da ist es ja dann
219 zu dieser Zusammenarbeit mit den Entwicklern direkt gekommen. Also ich denke mal mit
220 Entwicklern direkt ist die Kommunikation diffiziler auf eine gewisse Weise, aber wenn man
221 die Vision von den Entwicklern und das Herzblut von den Entwicklern teilt, dann kann das eine
222 sehr, sehr erfüllende Zusammenarbeit sein. Mit *Publishern* ist es in gewisser Hinsicht einfach
223 sehr viel neutraler und professioneller.

#26:46

224 I: Ok. Und wie gehen Sie mit den Herausforderungen um z.B. mit der Platzbeschränkung.
225 Gibt es da bestimmte Methoden?

#27:01

226 B: (...) Also. Es gibt Methoden ja. Eine Methode ist natürlich, dass man sich ein passendes
227 LQA-Check-System in sein CAT-Tool einbaut, das dann solche Sachen auch wie
228 Zeichenbegrenzungen explizit abfragt und dann diese Fähnchen hebt, wenn die
229 Zeichenbegrenzung überschritten wurde. Das ist eine Sache. Die andere Sache ist, wenn das
230 nicht möglich ist, bei den meisten CAT-Tool überliest ein CAT-Tool ja nur die Länge des
231 gesamten Segments aus, nicht aber jede einzelne Zeile. Wenn das also auf Einzelzeilen gemacht
232 werden muss, gibt es auch /. Verwenden wir in aller Regeln dann Makros. Selbstgeschriebene
233 Makros, die das dann auswerten, Zeile für Zeile. Das kann noch als Kontrollinstanz eingesetzt
234 werden. Da gibt es ein Tool, was eine rühmliche Ausnahme ist, das tatsächlich pro Zeile zählt.
235 Ich glaube, ich verrate nicht zu viel, wenn ich sage, dass das Tool von Nintendo stammt (lacht).
236 Und es ist ja sowieso anonymisiert, also von daher ist es mir egal (lachen). Aber die meisten
237 CAT-Tools machen das nicht, pro Zeile auszählen, sondern pro Segment. Und für den Fall
238 braucht man dann Makros, die beruhen dann hinterher in den Zieldateien wo man dann gucken
239 kann, ob das pro Zeile passt. Man kann sich hinterher natürlich auch /. Guckt auch *LQA* dann
240 drauf, also die Kollegen von *LQA*. Wenn die dann auf dem Bildschirm sehen, das passt nicht
241 rein, dann kürzen Sie das und geben Rückmeldung. Ja, genau. Die einzige größere
242 Herausforderung ist, wo man wirklich vorher gucken muss, dass es wirklich kurz genug ist, ist
243 dann beim Verpackungsmaterial, weil da wird sich hinterher dann in aller Regel niemand das
244 mehr genauer angucken bevor es in den Druck geht (lachen). Da muss man aufpassen. Aber an
245 sich gibt es genug Methoden und Instanzen, um sicherstellen, dass die Länge richtig ist, ja.

#29:44

246 I: Und was machen Sie, wenn Sie überhaupt keinen Kontext haben, überhaupt keine
247 Referenzen oder wenn das Bildmaterial gänzlich fehlt?

#29:55

248 B: Also es gibt im Prinzip eine feste Faustregel, die lautet: je weniger Referenzen da sind,
249 desto mehr Fragenstellst du. Was Teil jedes Projekts ist mit *Publishern*, die wir kennen oder
250 überhaupt ist, dass es sogenannte Frage-Antwort-Dokumente gibt, wo dann die
251 Lokalisierungsteams Ihre Fragen reinstellen, um Kontext zu kriegen und so weiter und so fort.
252 Und je weniger Kontext vorhanden ist in der Quelldatei oder auch als Extra-Dokumente desto
253 mehr Fragen müssen gestellt werden. Das hat natürlich ein bisschen das Problem, dass es dann
254 Entwickler gibt, die dir die Fragen nicht beantworten können, weil Sie einfach keine Zeit haben
255 (lacht). Oder weil es denen zu viel auf einmal ist. Das ist dann der Punkt wo es dann ein
256 Restrisiko gibt, aber in aller Regel sind dann halt auch Publisher und Entwickler sehr dankbar
257 dafür, dass es diese Frage-Antwort-Dokumente gibt. Wenn dann halt /. Selbst mit maximalen
258 Referenzen, kann es immer noch Fragen geben. Und dann ist es natürlich sehr gut so etwas zu
259 haben. Aber ja, ich würde halt auch so im Hinblick auf Kunden, also Publisher und Entwickler
260 auch sagen /. Das ist natürlich kein Tipp mit dem Videospielokalisierer direkt was anfangen
261 können, aber es ist natürlich immer so viel Referenzen wie möglich zu geben. Heißt im

262 Umkehrschluss, wenn du als Videospielokalisierer an so einem Projekt arbeitest möglichst
263 viele von solchen Referenzen zu erfragen. Ja.

#31:53

264 I: Was würden Sie sagen macht einen guten Videospielübersetzer aus?

#31:58

265 B: Was macht einen guten Videospielübersetzer aus? Das ist so eine Frage, die ich über die
266 Jahre schon ein paar Mal beantwortet habe, glaube ich. Sie auch immer mal wieder, so kleine
267 Rückfragen von, wie bei ihnen im Rahmen einer Arbeit oder auch bei sonstigen Interviews.
268 Meiner Meinung nach, macht einen guten Videospielübersetzer aus, geistige Beweglichkeit.
269 Die Fähigkeit sich auch mal vom Quelltext zu lösen, wenn es erforderlich ist. Ein gutes Maß
270 an Kreativität und was ich als Beobachtung aus meiner Erfahrung heraus gemacht habe, ist,
271 dass es sehr hilft, wenn man gleichzeitig auch gelernter Dolmetscher ist. Denn, komme ich jetzt
272 drauf. Als Dolmetscher lernt man ja auch im Prinzip die Fähigkeit in Echtzeit Aussagen einer
273 Person zusammenzufassen und wiederzugeben in der Zielsprache. Und wenn man das kann, ist
274 das auch für den Job des Videospielübersetzers wirklich sehr, sehr gut, weil man dann ja auch
275 automatisch so eine gewisse Fähigkeit mitbringt Sachen einzudampfen. Dann schlagen wir halt
276 wieder die Brücken zu Dialogtexten und Zeichenbeschränkungen, denn erstens habe ich
277 festgestellt, dass viele Videospielübersetzer, die gleichzeitig Dolmetscher gelernt haben, sehr,
278 sehr schnell sind, weil sie auch einfach simultan im Kopf mitübersetzen während Sie den
279 Quelltext lesen. Und das sie überdurchschnittlich oft die Fähigkeit mitbringen wirklich zu
280 lokalisieren, also den Text so zu schreiben, dass er halt wirklich nach gesprochener Sprache
281 klingt. Also wenn man das mitbringt, ist es ein riesiger Vorteil. Es ist kein Muss, sage ich dazu.
282 Wir arbeiten auch mit vielen guten Videospielübersetzern zusammen, die nicht Dolmetschen
283 gelernt haben, aber es ist meiner Ansicht nach ein riesiger Vorteil.

#34:24

284 I: Überrascht mich etwas, also davon hatte ich bisher noch Nichts gehört.

#34:28

285 B: Ja, das ist einfach eine Erfahrung, die ich und wir, wir bei uns, also ich und mein Team
286 über die Jahre des Öfteren gemacht haben.

#34:43

287 I: Welche Kompetenzen brauchen VideospielübersetzerInnen, um ein Videospiel erfolgreich
288 zu übersetzen?

#34:48

289 B: Welche Kompetenzen. Das überschneidet sich ja so ein bisschen auch mit der Frage davor.
290 Also welche Kompetenzen. Ich versuche mich mal auf die Dinge zu beschränken, die ich vorher
291 noch nicht genannt habe. Eins davon ist sicherlich Stressresistenz (lacht). Ganz klar. Wie ich ja
292 irgendwann schon früher gesagt habe, der Zeitdruck ist enorm in der Videospielübersetzung.
293 Da hilft natürlich eine gewisse Stressresistenz wirklich sehr. Kommunikativität ist wichtig.
294 Man wird viel sich mit Leuten absprechen müssen. In der Videospielübersetzung gerade mit
295 eng gesteckten Zeitplänen ist es nämlich oft nicht möglich alleine zu übersetzen. Es ist immer
296 mindestens ein *Reviewer* dabei der Rückfragen stellen wird. Und häufig genug sind das auch
297 größere Teams, die dann an einem Titel arbeiten. Das heißt so gewisse aktive Kommunikativität
298 ist wichtig. Und wenn sie halt nur schriftlich stattfindet, einfach um Absprachen zu treffen und
299 gemeinsam Regeln festzulegen und so weiter. Die aktive Nutzung von Ressourcen wie
300 *Translation Memory* und *Termbases* ist wichtig. Wenn man das nicht macht, kann man keinen
301 guten Text fabrizieren (lacht). Was ist noch wichtig. Mal überlegen. (...) Irgendwas hatte ich
302 gerade noch. Eine gewisse Bereitschaft zur Recherche hilft auch. Das erkläre ich mal etwas
303 genauer. Viele Titel, die heutzutage erscheinen beruhen ja entweder auf Serien oder Filmen
304 oder Rollenspielsystemen manchmal auch und sind Teil einer langjährigen IP. Und da ist es
305 manchmal erforderlich einfach mal zu recherchieren wie wurde das früher gehandhabt in den
306 Vorgängertiteln. Also ist es eine gewisse Befähigung und Bereitschaft zur Recherche auch
307 wichtig.

#37:38

308 I: Sind Kenntnisse über die Game-Szene und die Spielerfahrung auch essentiell?

#37:51

309 B: (...) Essentiell würde ich nicht mal sagen, aber sie sind ein riesiger Vorteil. Wenn man das
310 nicht mitbringt, wenn man in die Videospielokalisierung einsteigt, wird man erstmal relativ
311 lange brauchen bis man bestimmte feste Begrifflichkeiten und Floskeln verinnerlicht hat. Wenn
312 man das aber schon aus eigener Erfahrung, sei es, weil man selber schon sehr lange spielt oder
313 weil man sich schon sehr lange in der Gamerszene bewegt. Wenn man das schon mitbringt,
314 dann hat man einen sehr viel einfachen Einstieg. Und es gibt Teilbereiche in der
315 Videospielübersetzung wo es sogar ein Muss ist. Ich denke da zum Beispiel an Marketingtexte
316 und Berichte zu *eSports* zum Beispiel. Wenn man sich damit nicht auskennt, ist das ein Buch
317 mit sieben Siegeln (lachen). Deshalb in Teilbereichen essentiell und ansonsten auch ein riesiger
318 Vorteil, aber nicht zwingende Voraussetzung. Wenn man das nicht mitbringt, greift dann
319 wiederum die Recherchebereitschaft. Die muss dann zwingend vorhanden sein.

#39:09

320 I: Und wie sieht es mit technischem Wissen und thematischer Expertise aus. Zum Beispiel das
321 Wissen oder Kenntnisse über Softwareterminologie, Spielplattformterminologie und deren
322 Konventionen?

#39:24

323 B: Das ist auf jeden Fall auch immer ein riesen Vorteil, weil Plattformterminologie haben wir
324 natürlich aber auch immer, zumindest bei uns, bei unserem Studio in dem wir arbeiten, haben
325 wir auch immer die Glossare der Hersteller zur Verfügung und können die zur Verfügung
326 stellen. Insofern, zwingen wir niemand, dass Sie das auswendig können. Aber natürlich wenn
327 man das schon aus dem FF kennt, lokalisiert sich das natürlich auch schneller. Thematische
328 Kenntnisse, das ist ein sehr interessantes Themen. Viele Videospiele decken ja die
329 unterschiedlichsten Themen ab. Das heißt, wenn wir jetzt zum Beispiel ein Spiel haben, das
330 sich mit, keine Ahnung, mit U-Booten, U-Boot-Krieg im zweiten Weltkrieg auseinandersetzt.
331 Das ist ein sehr spezielles Thema, aber wenn man da schon eine gewisse Erfahrung mitbringt
332 ist das natürlich ein riesiger Vorteil. Und insofern ist Videospielübersetzung an sich natürlich
333 ein eigener Teilbereich eines Übersetzungsgeschäfts, das heißt wenn man da so ein bisschen
334 Expertise, generelle Expertise mitbringt ist das, wie gesagt, sehr, sehr von Vorteil und man wird
335 auch erfolgreicher sein dann. Aber eigentlich muss man dann als Videospielübersetzer auch
336 immer so zwei, drei Hauptthemen mitbringen bei denen man sich wirklich gut auskennt. Sei es
337 so Obskures wie Militär oder meinetwegen Bauwirtschaft (lacht) oder solche Sachen wie /. Was
338 ist noch ein schönes Beispiel. Pen und Paper. Also manche Videospiele verwenden ja auch Pen
339 und Paper Terminologie zum Beispiel wie Rettungshof oder so.

#41:47

340 I: Und welcher Wichtigkeit würden Sie dem kulturellen Bewusstsein zuordnen oder
341 Kenntnisse über Kulturen.

#41:58

342 B: Ich denke da kommt es auch wieder sehr auf das Spiel an. Wenn man sich mit seiner eigenen
343 Kultur auskennt, ist das natürlich immer gut. Das setzen wir eigentlich auch voraus (lacht).
344 Aber das ist in der Regel auch kein Problem. Kulturelle Kenntnisse aber auch über andere
345 Kulturen zu haben zum Beispiel, ist aber natürlich, gerade, ich denke da gerade zum Beispiel
346 im Bereich JRPG. Sich dann da mit japanischer Kultur auszukennen und was das alles mit sich
347 bringt ist enorm wichtig. Weil ja, das Japanische viel mit Metaphern und Umschreibungen
348 arbeitet. Und wenn man dann nicht weiß worauf wir da hinauswollen, übersetzt sich das schwer.
349 Deshalb in bestimmten Teilbereichen ist die Kenntnis anderer Kulturen enorm wichtig. Und
350 auch die teilweise tiefe Kenntnis dieser Kulturen. Da fällt mir zum Beispiel, nehmen wir mal
351 ein Samurai-Spiel, das im Mittelalter spielt zum Beispiel, im japanischen Mittelalter. Da muss
352 man sich wirklich, wirklich gut mit der japanischen Kultur auskennen, damit man das

353 angemessen lokalisieren kann. Also insofern ja, ich würde diese Frage bejahen. Kulturelle
354 Kenntnisse sind wichtig.

#43:43

355 I: Und Kenntnisse in audiovisueller Translation. Sollte man die auch schon vorher mitbringen?

#43:51

356 B: Das würde ich nicht zwingend sagen. Das übersetzen bei unseren freiberuflichen
357 Lokalisierern längst nicht alle, Untertitel oder Skripte. Das wird aber natürlich viel vorkommen
358 und auf Dauer wird man sich diese Kenntnisse drauf schaffen müssen. Insofern würde ich sagen
359 nicht zwingend Voraussetzung, aber ich denke doch von enormer Bedeutung auf jeden Fall.

#44:36

360 I: Von den genannten Kompetenzen, was sind die Zentralsten. Was würden Sie sagen? Die
361 Wichtigsten von den jetzt genannten.

#44:52

362 B: (...) Die Wichtigsten. Ich würde sagen. (...). Da muss ich jetzt mal kurz rückfragen. Gilt das
363 jetzt nur für die letzten paar Fragen oder gilt das auch für meine Antworten.

#45:13

364 I: Für die letzte Frage von den Kompetenzen.

#45:20

365 B: Okay. Also da würde ich sagen. Von der Wichtigkeit würde ich sagen, sind Software und
366 Kultur sehr weit oben. Audiovisuelle Übersetzung auch sehr weit oben und allesandere so ein
367 bisschen nachgestellt. So.

#46:03

368 I: Wie kann man als Anfänger am besten Fuß fassen in der Branche? Was würden Sie einem
369 raten?

#46:08

370 B: Wie man als Anfänger am besten Fuß fasst. Also als Anfänger würde ich empfehlen erstmal
371 zu versuchen an eine Festanstellung zu kommen. Das ist natürlich in einer Branche, die
372 wahrscheinlich geschätzt zu 90% aus freiberuflichen Übersetzern besteht, ist es natürlich sehr

373 schwer. Aber ich glaube nur so bekommt man die erste Anfangserfahrung, die nötig ist, um
374 freiberuflich wirklich erfolgreich zu sein. Was ich da grundsätzlich empfehle, ist auch sich
375 schon während der Studienzeit vielleicht als Praktikant oder Werksstudent zu bewerben. Das
376 ist immer eine sehr gute Methode, um die erste aktive, praktische Erfahrung zu sammeln. Und
377 du hast dann gleich bei einem Studio oder einer Agentur gleich den ersten Fuß in der Tür. Und
378 da dann direkt dann ein paar erste Kontakte zu nutzen oder dich gleich da wo du vorher dein
379 Praktikum gemacht hast als freiberuflicher Übersetzer anzubieten. Deshalb empfehle ich
380 grundsätzlich erstmal zu versuchen halt an ein festes Beschäftigungsverhältnis zu kommen, sei
381 es Praktikum, Werksstudent oder als Berufseinsteiger. Ich meine es werden dann auch
382 erfahrene Kollegen da sein in aller Regel, die einen ein bisschen einführen können.

#47:56

383 I: Kommen wir zur letzten Frage jetzt. Welche Rolle spielt der Austausch mit anderen
384 VideospielübersetzerInnen bzw. mit den MitgliederInnen der Übersetzungsgemeinschaft?

#48:10

385 B: Spielt eine sehr große Rolle, würde ich sagen. Wie schon relativ am Anfang erwähnt, ist es
386 natürlich wichtig, dass man einen guten Kommunikationskanal zu seinen Übersetzern, aus
387 Projektmanagementsicht natürlich, zu seinen Übersetzern unterhält und das weitet sich
388 natürlich auch auf die Übersetzung untereinander aus. Man baut einfach /. Das ist halt auch so
389 ein Tipp den ich geben werde: Baut ein Netzwerk. Sucht euch Kollegen aus mit denen Ihr euch
390 gut versteht, vernetzt euch mit denen. Häufig genug bringen Sie einen mit zu anderen Kunden,
391 empfehlen dich da. Es ist nur wichtig natürlich, dass Ihr dann gut zusammenarbeiten könnt.
392 Ganz klar (lacht). Das ist ein ganz enorm wichtiger Punkt. Vernetzung ist sehr, sehr wichtig.
393 Und man muss dazu auch sagen, die Szene der dedizierten Videospielübersetzer ist in
394 Deutschland sehr, sehr klein tatsächlich. Sollte man nicht denken, aber so furchtbar viele gibt
395 es tatsächlich nicht. So, da ist es dann umso wichtiger vernetzt zu sein.

#49:51

396 I: Also, dann sind wir jetzt am Ende des Interviews angelangt. Möchten Sie noch irgendwelche
397 Ergänzungen machen oder etwas loswerden?

#50:06

398 B: (...) Tatsächlich nicht nein (lachen). Ich glaube ich habe so ziemlich alles gesagt, was mir
399 eingefallen ist. Und ansonsten fand ich das ein sehr schönes Interview.

#50:12

400 I: Ok, danke. Dann stoppe ich jetzt die Aufnahme.

Anhang 2:

Interview 2

Online-Interview (Skype)

Dauer: 43:39

einfache Transkription mittels Standardorthografie (Basistranskript)

00:10

- 1 I: Kommen wir zu ersten Frage. Wie ist deine Beziehung zu Videospielen?

#00:19

- 2 B: Ja, also ich hab schon als Kind eigentlich Videospiele gespielt, wie viele vielleicht, die,
3 danach in die Branche gehen. Vor allem Pokémon (lacht), das war so, glaube ich, meine erste
4 Erinnerung. Die blaue Edition und die gelbe Edition und dann halt so weiter. Und danach, also
5 an der Uni habe ich eben Japanologie studiert. Also ich weiß nicht, ob ich das jetzt schon
6 erzählen soll.

#00:58

- 7 I: Zur Ausbildung kommt später noch was, aber Sie können ruhig erzählen.

#01:02

- 8 B: Okay. Ja, und habe eben in meiner Kindheit und Jugend immer mal wieder Videospiele
9 gespielt eigentlich so nebenbei. Und an der Uni habe ich dann eben Japanologie studiert und
10 habe dann auch viele japanische Spiele, also Rollenspiele gespielt natürlich, weil mich das
11 eben interessiert hat. Und dann habe ich eben beschlossen, dass ich Translationswissenschaft
12 im Master studiere und da ist mir eben die Idee gekommen, dass ich ja Videospiele auch
13 übersetzen könnte, weil ich eben gerne Videospiele spiele. Und bisschen die Idee war auch,
14 dass es ebenso viele japanische Spiele gibt, die dann natürlich in europäische Sprachen
15 übersetzt werden müssen und dass ich da vielleicht auch gut Arbeit finde. Und ja, ich glaube,
16 dass ist so weit meine Beziehung zu Videospiele wie es halt früher war und wie es jetzt ist.

#02:03

- 17 I: Ok, passt. Was macht für dich das Besondere eines Videospiels aus?

#02:10

- 18 B: Ok (lacht). Also ich würde sagen es ist /. Was Videospiele einzigartig macht, ist, dass
19 verschiedene Medien zusammenkommen. Also man hat halt die Grafik, also das Visuelle was
20 am Bildschirm ist und die *cutscenes* auch was so ein bisschen ist wie Film. Oder bei JRPG es

21 dann so animemäßig ausschaut. Und dann gibt es den Ton natürlich und die Musik und die
22 Soundeffekte und auch das was man lesen muss also die Texte. Und wenn es Untertitel gibt,
23 dann eben die Untertitel und in manchen Spielen gibt es ja auch relativ viel zum Lesen wo man
24 dann irgendwie Bücher lesen kann oder eben die *Quest*-Texte. Ja oder verschiedene Texte, die
25 halt für *Quests* dann wichtig sind. Also ich finde bei Videospielen, wenn ich jetzt schon wieder
26 zum Übersetzen komme, ist es halt eine besondere Herausforderung, dass man diese ganzen
27 verschiedenen Teile beachtet und miteinbezieht, wenn man halt übersetzt zum Beispiel. Und
28 das. Ja, finde ich sehr interessant.

#03:32

29 I: Erzähl mir mal, wie du zu dem Beruf gekommen bist.

#03:37

30 B: Okay. Ja, habe ich vorher schon ein bisschen gesagt. (lachen). Also ich habe nach der Schule
31 beschlossen, dass ich gerne Japanologie studieren will, weil eigentlich wollte ich nur die
32 japanische Sprache lernen. Und dann nach dem Bachelor habe ich mich eben gefragt was ich
33 gerne weiter machen wird in die Richtung und dann ist mir aufgefallen, dass Übersetzen mir
34 im Bachelor eigentlich immer am meisten Spaß gemacht hat. Und da hat es dann Sinn gemacht,
35 dass ich eben auf die Translationswissenschaft weiter gehe im Master. Und habe mich dann
36 auch auf Literaturübersetzen spezialisiert. Weil wie du wahrscheinlich weißt es, gibt jetzt keine
37 Veranstaltungen zu Videospielübersetzen wo man jetzt spezifisch mit Videospielen arbeitet.

#04:41

38 I: Nein, leider nicht.

#04:43

39 B: Und ja. Der Werdegang oder. Genau und während dem Master habe ich schon angefangen,
40 dass ich für Verlage übersetzt habe, aus dem Englischen, nebenbei. Und wollte schauen, wie
41 ich eigentlich in die Videospielübersetzung reinkomme und da habe ich das Glück gehabt, dass
42 ich für zwei oder drei Indie-Entwickler so kleine Spiele übersetzt habe. Das war immer so eine
43 /. Was war das eigentlich? Entweder es war eine Webseite oder eine Discord-Community wo
44 praktisch Entwickler nach Übersetzern gesucht haben, die halt dann nicht so viel Geld verlangt
45 haben (lachen). Weil Indie-Entwickler haben natürlich auch nicht so viel Geld. Und genau, die
46 halt Ihre Spiele übersetzen konnten. Und also das war eigentlich meine erste Erfahrung und mit
47 denen kleinen Erfahrungen habe ich mich dann bei Lokalisierungsstudios beworben, damit ich
48 regelmäßig Lokalisierungsaufträge eben für Videospiele kriege. Und das hat dann ganz gut
49 funktioniert eigentlich.

#06:08

50 I: Okay. Und wie würdest du deine Tätigkeit bezeichnen?

#06:17

51 B: Videospielübersetzung.

#06:20

52 I: Okay. Und warum Videospielübersetzung? Warum haben Sie die Bezeichnung gewählt?

53 Es gibt ja auch noch andere, die ich jetzt sofort nennen möchte.

#06:34

54 B: Ja, also man könnte auch noch sagen Lokalisierung. Ich denke aber, dass Übersetzung /.
55 Also Übersetzung ist ein Teil von Lokalisierung und ich mache eigentlich nur die Übersetzung,
56 also das ist das was mir am meisten Spaß macht. Ich tue sehr selten eigentlich korrigieren oder
57 *proofreaden* wie das halt bei uns heißt. Oder so andere Sachen wie /. Es gibt auch
58 Glossarerstellung, das habe ich auch schon gemacht aber das ist eben nicht so interessant für
59 mich. Und Lokalisierung umfasst dann auch noch zum Beispiel, das Einspeisen von
60 Übersetzungen ins Spiel und das macht dann natürlich auch wer anderer. Genau. Oder zum
61 Beispiel, wenn im Spiel Grafiken sind, die auch sprachlich angepasst werden müssen. Das
62 macht natürlich auch wer anderer. Das machen nicht wir, weil wir keinen Zugriff auf das Spiel
63 an sich haben.

#07:49

64 I: Und welche Komponenten, welche *assets* übersetzt du?

#07:56

65 B: Die Texte. Also es gibt natürlich verschiedene Texte dann in Videospiele. Halt die
66 Dialoge, die Beschreibungen von *Quests* oder Items oder Orten. In vielen Spielen gibt es ja
67 dann auch eine, so eine Art Enzyklopädie wo eben alle Begriffe erklärt sind oder alles was man
68 im Laufe von dem Spiel gelernt hat. Was gibt es noch? Ja, Texte die in dem Spiel vorkommen,
69 also Schilder oder so Zeug.

#08:32

70 I: Das heißt vor allem in-game Texte?

#08:36

71 B: Bitte?

#08:37

72 I: Das heißt vor allem in-game Texte?

#08:39

73 B: Ja genau. In-game Texte

#08:41

74 I: Und Begleitdokumentation auch? Verpackungen oder /.

#08:47

75 B: Eigentlich gar nicht. Also ich überlege gerade, ich glaube das habe ich noch nicht gemacht.
76 Aber Werbetexte habe ich auch schon übersetzt, also für Social Media. genau. Vor allem bei
77 Online-Spielen, weil da kommt immer was. Da kommen immer Updates und so Zeug. Und
78 dann diese Werbetexte wo eben drinsteht, ja wir haben jetzt das und das oder ab nächster Woche
79 gibt es dann das und das Event. Solche Sachen habe ich auch schon übersetzt, ja.

#09:21

80 I: Und erzähl mir mal von deinen alltäglichen Aufgaben. Du machst ja vor allem
81 Übersetzungen. Was kommt noch so vor?

#09:36

82 B: Ja, also es ist wirklich vor allem Übersetzung. Und ich mache ja nicht nur
83 Videospielübersetzung. Also wenn ich mehrere Projekte habe gleichzeitig, was auch
84 vorkommt, dann versuche ich meinen Tag so einzuteilen, dass die Übersetzung wo ich mehr
85 nachdenken muss, dass ich das zuerst erledige, wenn ich noch nicht so müde bin (lacht). Und
86 eben dann die leichtere, andere Übersetzung. Ja, also es ist wirklich vor allem Übersetzen. 90%
87 ist Übersetzen.

#10:23

88 I: Auch *Quality Assurance, Proofreading* oder *Linguistic Testing*?

#10:29

89 B: Ja, das gibt es auch, aber, wie gesagt, das ist nicht so mein /. Also ich kann das machen,
90 aber es macht mir, wie gesagt, nicht besonders viel Spaß. Und. Also ich habe das schon gemacht
91 am Anfang ein bisschen aber ich habe dann meinen PMs, also den *Project Managers* bei den
92 Agenturen relativ schnell gesagt, dass mir das eben nicht so viel Spaß macht und deshalb kriege
93 ich jetzt hauptsächlich Übersetzungsaufträge und weniger *Proofreading*. Also es ist auch ein
94 Luxus, dass ich dann sagen kann: „Ja, das lieber nicht“ (lacht). Das freut mich schon, ja.

#11:11

95 I: Und was sind deiner Meinung nach die größten Herausforderungen deiner Tätigkeit und
96 warum?

#11:20

97 B: Ja also beim Videospielübersetzen vor allem /. Ja, zum Beispiel, Texte wo man eben mehr
98 nachdenken, die sich nicht direkt ins Deutsche übertragen lassen und meistens ist es ja nicht so
99 schwierig von Englisch auf Deutsch, aber zum Beispiel wenn ein Charakter einen bestimmten
100 Dialekt spricht im Englischen. Und dann muss man sich überlegen was die Aussage von dem
101 Dialekt ist in dem Spiel, welches Gefühl der Dialekt rüberbringen soll und dann muss man
102 passende Lösungen im Deutschen finden, die eben genau dieses Gefühl auch rüberbringen.
103 Idealerweise. Also es ist nicht immer so leicht natürlich. Oder. Ja, manche Namen, also
104 Eigennamen vor allem in Fantasy-Spielen oder Science-Fiction-Spielen gibt es ja auch oft.
105 Wobei in Science-Fiction-Spielen oder so futuristischeren Settings kann man ja auch oft in
106 Englisch lassen und die Auftraggeber sagen dann auch oft, ja mit den Namen müsst ihr Nichts
107 machen. In Fantasy-Spielen zum Beispiel muss man die auch oft mit lokalisieren und sich dann
108 eben überlegen was Sinn macht und was halt die Atmosphäre von dieser Welt auch erhält. (...).
109 Ja, generell, das richtige Sprachregister treffen, weil /. Also verschiedene Charaktere sprechen
110 dann auch auf verschiedene Art und Weise. Zum Beispiel, dieses Jahr habe ich mehrere Batches
111 von einem Spiel gemacht wo die Charaktere relativ grob reden, also eher so Straßenslang und
112 so. Und das bin ich halt nicht so gewohnt und dann muss ich immer nachschauen was das
113 eigentlich bedeutet zuerst einmal und wie man das im Deutschen sagen kann, sodass es eben
114 ähnlich klingt. Ich glaube es ist aber trotzdem so, dass bei Slang, wird in der Übersetzung immer
115 /. Kommt in der Übersetzung nie so stark rüber wieder wie im Original, weil ÜbersetzerInnen
116 da eher vorsichtig sind, das ist jedenfalls mein Eindruck (lacht). Und dann auch Wortspiele.
117 Also wenn die Charaktere eben dann /. Wortspiele und Witze sind eigentlich das Schwierigste
118 würde ich sagen (lacht), weil es halt sehr selten ist, dass man das eins zu eins übertragen kann.
119 Und dann muss man ja überlegen und recherchieren was eben im Deutschen ungefähr eine
120 ähnliche Wirkung haben könnte und dann hoffen das das auch ins Spiel passt. Ja, ich würde
121 sagen das sind so die größten Herausforderungen. Das ist bei Videospielen auch /. Vielleicht
122 was ich noch eins erwähnen sollte, ist die Zeichenbegrenzung.

#15:05

123 I: Die Platzbeschränkung, ja.

#15:07

124 B: Genau. Also es gibt nicht immer eine aber meistens wird eben gesagt, dass die Länge der
125 Segmente ungefähr gleich sein sollte, wie im Original. Und das ist im Deutschen eben auch
126 nicht so einfach, weil Deutsch halt immer sehr lang wird.

#15:26

127 I: Und wie lösen Sie dann die Platzbeschränkung?

#15:32

128 B: Ja, also Füllwörter rausstreichen, das geht immer sehr gut. Und ja generell so kurze
129 Formulierungen finden wie möglich aber dabei natürlich den Originalinhalt beibehalten, da
130 muss man manchmal bisschen herumprobieren. Ja, aber meistens geht das.

#16:03

131 I: Wie sieht es mit dem fehlenden Kontext aus? Ist das auch oft eine Herausforderung für dich?
132 Wenn du wenig Referenzmaterialien hast oder kein Bildmaterial.

#16:16

133 B: Ja, das stimmt. Das ist oft ziemlich lästig, aber das ist leider Realität, dass die Publisher
134 oder die *Developer* uns einfach nicht soviel Material geben wollen, aus irgendeinem Grund
135 (lacht). Aber meistens /. Also was wir tun können, ist uns den ganzen Text anschauen, Dinge
136 kriegen und oft kann man sich dann eben -auch wenn die Texte nicht in der richtigen
137 Reihenfolge sind- kann man sich dann irgendetwas zusammenreimen, wenn man schon alles
138 durchgelesen hat (lachen). Oder ja /. Manchmal bekommen wir doch Referenzmaterial, also /.
139 Habe jetzt vergessen wie das offiziell heißt. Aber eben PDF-Dokumente, wo die ganze Story
140 beschrieben ist und mit Charakterprofilen. Und ja, das ist dann relativ ausführlich, das
141 bekommen wir manchmal. (...). Ja, meistens kann man auch Fragen stellen an die *Developer*,
142 also dann gibt es irgendwo ein *Google Sheet* wo man Fragen eintragen kann und eben dazu
143 schreiben muss welches Segment das genau ist. Und die antworten aber dann meistens relativ
144 spät. Also das wird dann eher im *Proofreading* dann eingepflegt und verbessert. Also das sehe
145 ich dann meistens nicht mehr (lacht) aber es ist eben wichtig, dass die Frage da ist, damit Sie
146 die Frage dann beantworten, damit das klar ist. Genau. Ein zwei Mal habe ich sogar schon auch
147 das Spiel spielen dürfen. Aber das ist wirklich sehr selten.

#18:14

148 I: Ok. Ja, das hilft ja dann natürlich sehr. Und wie sieht es mit Variablen aus, ist das auch eine
149 Herausforderung? Und wie gehen Sie damit um?

#18:27

150 B: Herausforderung würde ich es nicht nennen. Man muss eben wissen was Variablen sind
151 und wofür sie in dem Segment eben stehen, in dem Kontext. Aber meistens ist es eh sehr gut
152 ersichtlich. Entweder die Variable hat einen Namen, also sie ist schon benannt mit ja Item oder
153 Charaktername oder so was in der Art oder einer Zahl einfach nur. Ja, das an sich ist keine
154 Herausforderung, es ist nur manchmal lästig wenn /. Wir arbeiten hauptsächlich in memoQ und
155 da werden die Variablen /. Man kann die Variablen mit einem Tastenkürzel einfügen aus dem
156 Original, aber das geht nur in der Originalreihenfolge. Das heißt, wenn im Deutschen die
157 Reihenfolge der Variablen im Satz anders sein muss, dann muss man das händisch *copy-pasten*
158 und das ist ziemlich unpraktisch (lacht). Ja, aber sonst sind Variablen keine /. Würde ich jetzt
159 keine große Herausforderung sagen.

#19:48

160 I: Und wie sieht es mit dem Zeitdruck aus?

#19:51

161 B: Ja. (...) Ja ist schon mehr Zeitdruck. Also bei Videospiele ist schon mehr Zeitdruck wie
162 bei den anderen Übersetzungen, die ich mache. Also ich mache, ich übersetze auch Romane für
163 kleine Verlage und da sind die Zeitspannen natürlich ganz anders. Da bekomme ich zwei bis
164 drei Monate für ein Buch und bei Videospiele ist es eben so, dass /. Also es kann schon mal
165 sein, dass ich am Freitag eine E-Mail kriege: Ja, kannst du 5000 Wörter bis Dienstag machen
166 oder so. Oder eben, ja so ganz kurzfristige Sachen, wenn irgendwer abgesprungen ist, und dann
167 bis zum nächsten Tag, Mittag zum Beispiel. Also solche Anfragen kommen auch. Aber
168 meistens ist es so, dass ich mir aussuchen kann, ob ich /. Dass ich überlegen und selber
169 entscheiden kann, ob ich genug Zeit dafür habe. Das ist natürlich auch ein gewisser Luxus, das
170 ich eben genug Aufträge habe, das ich das entscheiden kann und das ich nicht zu allen
171 Aufträgen ja sagen muss. Aber es ist natürlich /. Also ich habe auch eine gewisse Zeit gebraucht
172 bis ich auch gewusst habe wieviel ich übernehmen kann ohne das ich durchmachen muss oder
173 mich komplett irgendwie /. Das ich zu viel Arbeit habe und dann nichts mehr machen kann
174 praktisch. Oder das ich ja eben nur arbeiten und schlafen muss und sonst nichts. Also für mich
175 persönlich ist der Zeitdruck nicht so schlimm. Ich weiß, dass es für andere anders ist. Ja.

#22:05

176 I: Und hatten Sie schon öfters Kommunikationsprobleme zwischen Ihnen, den *Publishern*?
177 Kommt das oft vor?

#22:19

178 B: Oft würde ich nicht sagen. (...) Zwischen den *Publishern* /. Also als Übersetzerin bekomme
179 ich das nicht so wirklich mit, weil die Kommunikation läuft so ab, dass /. Also ich arbeite
180 eigentlich für das Lokalisierungsstudio Und das Lokalisierungsstudio kommuniziert mit dem
181 Publisher. Das heißt der Publisher sagt dem Studio eigentlich was er will und da finden dann
182 die Verhandlungen statt. Und ich bekomme die Infos eigentlich von meinem Projektmanager
183 oder Projektmanagerin, von dem Lokalisierungsstudio. Das heißt es ist sehr selten, dass ich
184 eigentlich direkt Kommunikation mit dem Publisher habe. Ja, ich meine natürlich, ist es je nach
185 Projekt, kriegt man eben mehr Informationen oder weniger Informationen. Das habe ich eh
186 schon gesagt. Ja.

#23:32

187 I: Ok. Welche Kompetenzen brauchen VideospielübersetzerInnen, um ein Videospiel
188 erfolgreich zu übersetzen?

#23:50

189 B: Also Sprachkompetenzen natürlich. Und ich muss sagen, dass es nicht so ist, dass alle
190 MuttersprachlerInnen auch gut übersetzen können nur weil sie eben die Sprache als
191 MuttersprachlerIn beherrschen, sondern man muss sich auch /. Ja, eben noch besser, bewusst
192 mit der Sprache auseinandersetzen und mit der Sprache auskennen. Bei mir war das auch so,
193 ich war immer gut in Deutsch, in der Schule oder an der Uni. Und ich war auch immer gut im
194 Schreiben, Aufsätze schreiben oder Arbeiten schreiben. Und ich glaube das es auch /. Hilft mir
195 beim Übersetzen sehr viel. Ja, ebenso ein gewisses Sprachgefühl was eh in der
196 Translationswissenschaft zum Beispiel auch beigebracht wird. Bei den Übersetzungen, ich
197 finde vor allem beim Literaturübersetzen, weil da eben mehr darüber geredet wird welche
198 Formulierung jetzt gut ist oder welche Formulierung besser ist als andere und warum. Und
199 welche /. Ja, was eben in der Sprache welche Wirkung hat und das ist eben beim Übersetzen
200 auch sehr wichtig. Was noch. Vielleicht eher so *Soft Skills*. ÜbersetzerInnen sind sehr oft
201 Freiberufler. Das heißt es ist wichtig, dass man sich die Zeit selber einteilen kann und, dass
202 man weiß wie, was man selber braucht, um gut arbeiten zu können und halt produktiv zu sein.
203 Und ich glaube viele haben Probleme damit, dass sie die Arbeit von der Freizeit trennen. Das
204 ist natürlich ein häufiges Problem wenn man zu Hause arbeitet oder freiberuflich arbeitet. Ja,
205 das wär so /. Das wären so die Sachen, die mir einfallen.

#26:23

206 I: Ok. Und würdest du sagen, dass der Faktor der Kreativität auch eine große Rolle spielt?

#26:32

207 B: Ja, auf jeden Fall. Also das habe ich ein bisschen mit Sprachgefühl gemeint, das ist
208 wahrscheinlich nicht so rausgekommen. Ja, also eben wie gesagt, ist es oft eben so, dass man
209 nicht direkt übersetzen kann und das soll man auch gar nicht, sondern man muss mit der Sprache
210 herumspielen, damit man dann was findet was gut ist im Deutschen und was auch gut passt und
211 was dann natürlich klingt.

#27:02

212 I: Und das kulturelle Bewusstsein, also ein gewisses Gespür für Kultur? Würden Sie auch
213 sagen, dass das zentral ist oder wichtig?

#27:16

214 B: Ja, auf jeden Fall. Zum Beispiel, wie ich auch vorhin kurz erwähnt habe mit den Dialekten.
215 Dialekte sind ja auch kulturell verankert oder regional und kommen aus einer bestimmten
216 Gegend und das sagt dann was bestimmtes aus und dann muss man sich natürlich in der
217 Zielkultur auch gut auskennen, damit man weiß eben was da entsprechend passend wird oder
218 was man nehmen könnte. Oder kulturelle Anspielungen sind auch ganz oft in Videospielen. Ja,
219 also je nach Genre natürlich. Ja, Videospiele, die in unserer Welt spielen, da gibt es natürlich
220 einiges. Und ja. Also zum Teil bekommt man das auch mit, wenn man einfach nur gut
221 recherchieren kann. Aber man muss natürlich vorher schon erkennen können was eine
222 Anspielung ist, damit man eben recherchieren kann was jetzt genau /. Also falls man es nicht
223 genau weiß. Und ja. Genau, also Anspielungen sind ziemlich groß, glaube ich.

#28:41

224 I: Und technisches Wissen und thematische Expertise zum Beispiel über Softwareterminologie
225 oder Spielplattformterminologie. Spielt das auch eine große Rolle?

#28:53

226 B: Ja, natürlich. Da bekommen wir, obwohl naja. In den Spielen, ja. Aber da kann man auch
227 viel /. Also am Anfang habe ich da viel recherchieren müssen, weil /. Ich spiele zwar
228 Videospiele, aber natürlich kenne ich nicht alle Begriffe und aber das sind /. Meistens sind diese
229 Begriffe Dinge, die man einmal recherchiert und dann sind überall fast gleich. Also bei
230 plattformspezifischen Begriffen, zum Beispiel bei der Xbox heißen die Buttons anders wie bei
231 der PlayStation und so Sachen. Da bekommen wir teilweise auch Dokumentation von Microsoft
232 oder eben den anderen Unternehmen, wie das jetzt zu heißen hat, wenn es bestimmte Texte sind,
233 also Menütexte oder so. Aber meistens wird darauf vertraut, dass wir das entweder wissen oder
234 gut recherchieren können. Also ja, das muss man natürlich auch. Da muss man drauf achten.

#30:16

235 I: Und allgemeine Kenntnisse über die Gameszene und Spielerfahrung?

#30:24

236 B: Ja natürlich. Also ich glaube es gibt nur wenige oder keine SpielübersetzerInnen, die nicht
237 gerne Spiele spielen und dadurch eben zum Übersetzen gekommen sind. Deshalb also ich weiß
238 jetzt nicht wie ich differenzieren könnte was für eine Rolle das spielt, weil ich glaube so gut
239 wie alle, die das machen haben diese Erfahrung.

#30:53

240 Und muss man auch Kenntnisse in audiovisueller Translation mitbringen? Also in Untertitelung
241 und Synchronisation?

#31:03

242 B: Auf jeden Fall. Manche Aufträge sind für Spiele, die eben synchronisiert werden und da
243 ist mir ja auch schon gesagt worden eben diese und die und die so markierten Segmente oder
244 Zeilen sind synchronisiert. Also da bitte nochmal speziell auf die Länge achten und da geht es
245 dann um die Silbenlänge, also um die Silbenanzahl meine ich. Die Silbenanzahl muss ungefähr
246 gleich sein. Aber das wird danach natürlich noch überarbeitet und ich glaube bei der
247 Synchronisation wird das dann nochmal überarbeitet. Und genau /. Untertitel bei Spielen /. Ja,
248 also meistens sind es eben /. Ist die Übersetzung dann nicht die synchronisierte Fassung,
249 sondern eben die Untertitel, die man dann im Spiel sieht. Also das ist eigentlich normal.
250 Manchmal gibt es eine Zeichenbeschränkung, manchmal aber auch nicht. Ich glaube früher war
251 das häufiger, aber jetzt sind die Bildschirme oder die Textboxen eh nicht mehr so klein (lacht).
252 Und ja, manchmal muss ich auch Zusatzmaterial wie Trailer übersetzen und da habe ich auch
253 schon direkt /. Also nicht in memoQ, sondern in Aegisub übersetzen müssen wo eben /. Das
254 eigentlich für Videountertitelung gedacht ist. Also es ist auch gut, wenn man sich da auskennt,
255 ja.

#32:48

256 I: Und Kenntnisse in der Popkultur? Also in verschiedenen Spielen sind ja oft Anspielungen
257 auf andere Spiele oder auf Filme.

#32:59

258 B: Ja eben kommt auf das Spielgenre an. Ja, aber ich glaube da habe ich vorhin schon was,
259 kurz was dazu gesagt. Das es eben ja oft vorkommt. Dieses Jahr vor allem habe ich einige so
260 Superheldengenre-Spiele übersetzt, teilweise übersetzt eigentlich. Und ja, da gibt es manchmal
261 so Anspielungen zu amerikanischer Kultur und Popkultur ja und bestimmte Sachen.

#33:32

262 I: Von den genannten Kompetenzen, was sind deiner Meinung nach die Wichtigsten. Also
263 die man auf jeden Fall haben soll.

#33:42

264 B: Jetzt haben wir viel genannt. Auf jeden Fall Kreativität und Sprachgefühl. (...) Ja,
265 Fachwissen über Videospiele. (...) Ja, also videospielspezifische Begriffe und ja was es in der
266 Videospielbranche eben so gibt. Verschiedene Spiele und Genres das finde ich auch wichtig.
267 (...). Ja, ich würde sagen das wären so die Wichtigsten, weil vieles andere kann man eben
268 heutzutage sich durch Recherche aneignen.

#34:38.

269 I: Ok. Jetzt ein paar Fragen zu der Ausbildung. Wie wurden dir die spezifischen Kenntnisse
270 in deiner Ausbildung vermittelt?

#34:50

271 B: In meiner Ausbildung. Ja, also Sprachgefühl und Kreativität, tatsächlich in der
272 Translationswissenschaft vor allem eben in den Übungen zum Literaturübersetzen, weil es eben
273 doch ähnlicher ist zu Videospiele wie Fachübersetzen (lacht). Und allein dadurch, dass ich
274 verschiedene Sprachen gelernt habe, ist glaube ich auch /. Also mein Sprachgefühl verfeinert
275 worden. Und dann /. (...)

#35:32

276 I: Wurden in Ihrer Ausbildung zum Beispiel Aufträge simuliert oder wurden Sie auch mit
277 Theorien konfrontiert?

#35:45

278 B: Ja, es war schon hilfreich verschiedene /. Ja, also Übersetzungstheorien waren indirekt
279 vielleicht hilfreich, weil man dadurch verschiedene Methoden kennengelernt, wie übersetzt
280 werden kann. Verschiedene Strategien wie Ausgangstexte übersetzt werden können oder Teile
281 übersetzt werden können. Aber wie du natürlich weißt /. Also in der Translationswissenschaft
282 gibt es nichts was direkt mit Videospielübersetzung zu tun hat. (...) Ja.

#36:38

283 I: Und was würdest du sagen hat dir in deiner Ausbildung gefehlt? Was war gut?

#36:50

284 B: Ich finde schon, dass in der Translationswissenschaft speziell irgendwas über Videospiele
285 oder Videospielübersetzung hinzugefügt werden sollte. Weil, also inzwischen gibt es ja nicht
286 nur Literaturübersetzung, sondern auch audiovisuelle Übersetzungsübungen. Aber das geht
287 natürlich nicht so weit zu Videospiele. Und es wird auch vielen Studenten glaube ich Spaß
288 machen. Ja, was hat mir noch gefehlt. (...) Es ist jetzt nicht direkt eine Fähigkeit, die mit
289 Übersetzen zu tun hat aber Buchhaltung. Also etwas ganz anderes jetzt. (lacht) Aber als /. Ich
290 bin selbstständig und das heißt ich muss jedes Jahr meine Steuererklärung abgeben und darüber
291 habe ich vorher überhaupt nichts gewusst. Ich glaube das wäre auch hilfreich, wenn man das
292 ein bisschen im Studium behandeln könnte, weil eben viele ÜbersetzerInnen freiberufllich sind
293 und das dann selber machen müssen.

#38:31

294 I: Und wie würdest du den Auszubildenden die spezifischen Kenntnisse und Praktiken aus der
295 Branche der Videospielübersetzung vermitteln? Also wenn du jetzt zum Beispiel Unterricht
296 halten würdest.

#38:43

297 B: Auf jeden Fall mit Übungen. Also einfach Videospiele hernehmen und Texte übersetzen.
298 Auch vielleicht mit einem gewissen Zeitdruck, damit gelernt wird, dass man schnelle
299 Entscheidungen trifft was auch sehr wichtig ist. Ja, also es gibt in Videospiele eh so viele
300 verschiedene Genres und Arten von Videospiele. Also auch, ja, nicht nur Tripple-A-Titel,
301 sondern auch Indie-Spiele oder spezielle Spiele, die dann spezielle Herausforderungen mit den
302 Texten haben. (...) Also ja, vor allem praktische Übungen und Erfahrungen.

#39:44

303 I: Wie kann man als Anfänger in der Branche am besten Fuß fassen? Was würdest du einem
304 raten?

#39:52

305 B: Ja, einfach anfangen irgendwelche Spiele zu übersetzen. Also das ist immer so eine
306 schwierige Frage, weil ich habe angefangen mit eigentlich unbezahlten Aufträgen was natürlich
307 schlecht ist für die Branche, weil man muss, man soll immer faire Vergütung verlangen, damit
308 die Preise nicht noch weiter sinken. Es ist eh schon nicht gut bezahlt aber andererseits muss
309 man natürlich irgendwo die Erfahrung herbekommen (lacht). Aber ich glaube mit
310 Hobbyprojekten oder eben Hobbyübersetzungen. Das ist bestimmt kein falscher Weg. Es ist /.
311 Die kann man dann in den Lebenslauf schreiben und wenn es irgendwo eine Webseite gibt,
312 dann können die Leute sich das auch anschauen und sehen aha das ist ein echtes Projekt, das
313 existiert irgendwo und das wird dann auch als Erfahrung gewertet. Also ich glaube das ist kein

314 falscher Weg. Und dann eben bewerben bei Lokalisierungsstudios und die Tests machen, die
315 dir dann zugeschickt werden. Und ja, immer weiter machen bis eben einer, bis ein Studio sagt:
316 „Ja, wir geben dir jetzt Aufträge“.

#41:21

317 I: Ok. Ja, dann kommen wir zur letzten Frage. Welche Rolle spielt der Austausch mit anderen
318 VideospielübersetzerInnen beziehungsweise mit den MitgliederInnen der
319 Übersetzungsgemeinschaft?

#41:36

320 B: Ja, mir persönlich sehr wichtig. Also dadurch, dass wir eben alleine arbeiten oder zu Hause
321 arbeiten, gibt es kein Büro oder keine Kollegen mit denen wir uns austauschen können. Deshalb
322 finde ich das voll wichtig und gut, dass ich im Internet -also vor allem über Discord- zwei, ja
323 ich glaube zwei *Communities* habe mit denen ich mich austausche. Also das eine sind
324 tatsächlich Videospielübersetzer und das andere sind eigentlich japanische Übersetzer oder
325 Übersetzerinnen und manche machen auch Videospiele. Und ja, es ist sehr wichtig, dass wir
326 uns eben austauschen über /. Falls wir irgendwo hängen, also Schwierigkeiten haben, dann
327 können wir immer fragen: wie wir würdet ihr das machen oder was heißt das jetzt eigentlich.
328 Oder eben auch über die Bezahlung, das ist sehr wichtig. Dass wir wissen was die üblichen
329 Preise sind, so dass keiner unterbezahlt wird. Genau, weil die Publisher, also diejenigen, die
330 uns bezahlen, wollen eh schon so wenig wie möglich bezahlen und da finde ich es sehr wichtig,
331 dass wir uns zusammenschließen, damit das eben nicht passiert.

#42:59

332 I: Ok. Ja, das war es schon. Wir sind jetzt am Ende des Interviews angelangt

#43:07

333 B: Super also, ich hoffe es war hilfreich

#43:11

334 I: Ja! Nochmal vielen Dank, dass Sie mitgemacht haben.

#43:13

335 B: Gerne.

#43:15

336 I: Möchten Sie noch etwas loswerden, irgendwelche Ergänzungen machen?

#43:21

337 B: Ich glaube ich habe alles gesagt. Also ich würde gerne, wenn /. Das ist jetzt die
338 Masterarbeit oder?

#43:27

339 I: Ja, genau

#43:29

340 B: Wenn die fertig ist, könnte ich die irgendwie als PDF bekommen.

#43:32

341 I: Ja, natürlich.

#43:34

342 B: Das wäre super. Würde mich interessieren. Also würde ich gerne lesen, was dann da
343 herausgekommen ist.

Anhang 3

Interview 3

Online-Interview (Skype)

einfache Transkription nach Dresing und Pehl (2015)

Dauer: 39:06

#00:10

- 1 I: Kommen wir zur ersten Frage. Wie ist Ihre Beziehung zu Videospielen?

#00:17

- 2 B: Meine Beziehung zu Videospielen. Also ich bin selber leidenschaftlicher Spieler würde ich sagen. Ich habe leider aktuell nicht mehr so viel Zeit wie früher noch Spiele zu spielen. Das heißt, ich picke mir ja eher so Indie-Spiele heraus, die man in maximal zehn Stunden durchspielen kann, aber ich genieße es immer noch sehr. Ich freue mich, dass mein Job auch mit diesem Medium in Verbindung steht, weil es mir so viel bedeutet. Und ich versuche auch sehr viel auf Deutsch zu spielen, einfach um zu sehen was die KollegInnen für Arbeit leisten und wie ich selber /. Wie ich mich selber verbessern kann.

#00:58

- 9 I: Ok. Und was macht für dich das Besondere eines Videospiels aus?

#01:06

- 10 B: Das Besondere. Also mich reizt vor allem Erzählstrukturen, die das Medium ausnutzen, weil dadurch das es nicht linear ist, eröffnen sich ganz neue Möglichkeiten. Also bei Filmen und Büchern zum Beispiel ist man ja relativ an die gesetzte Reihenfolge gebunden und es fehlt die Interaktion durch den Spieler. Und gerade das Medium Videospiel hat glaube ich erst so an der Oberfläche gekratzt was da alles möglich ist. Also man denke zum Beispiel an den *Plot Twist* im ersten Bioshock Spiel, das so ein bisschen mit der Erwartung der Spielerschaft spielt. Also, dass man quasi die ganze Zeit über Befehle ausgeführt hat, weil die Spielfigur im Spiel darauf konditioniert wurde zu gehorchen, wenn eben diese sehr spezielle Satzfolge erklingt und man selber als Spieler ja auch eigentlich in Videospielen nur den ganzen Zielen hinterherläuft und eigentlich relativ geringe Auswahlmöglichkeit hat. Also das da einfach erzähltechnisch so viel Neues möglich ist. Und ja, es ist einfach eine Art der Unterhaltung, die man nicht nur passiv konsumiert, sondern sich auch aktiv einbringen kann. Und ich glaube das ist faszinierend, ja.

#02:29

- 22 I: Erzähl mir wie du zu dem Beruf gekommen bist.

#02:34

23 B: Das war Zufall. Also ich hatte mir schon relativ früh darüber Gedanken gemacht, dass
24 jemand ja auch Videospiele übersetzen muss. Allerdings gab es damals als ich mein Studium
25 zu Ende gemacht habe, das war 2013, dazu nichts. Also ich habe öfter auf Google versucht zu
26 recherchieren wie man in die Videospielbranche einsteigt, aber einfach nichts dazu gefunden,
27 gar nichts. Ich bin dann auf das sogenannte Synchronforum gestoßen, die haben auch eine
28 Kategorie für Games und da haben die Leute die Studios identifiziert und auch die
29 SprecherInnen, die in den Spielen gesprochen haben. Aber wer die Übersetzung gemacht hat,
30 das stand da nirgendwo dabei. Und das war wirklich purer Zufall, ich war gerade in Barcelona,
31 sechs Monate nach meinem Studium und habe ganz zufällig eine Jobausschreibung gefunden,
32 dass Leute gesucht werden für die LQA von einem Online-Rollenspiel, also die linguistische
33 Qualitätssicherung. Habe mich da beworben und hatte eigentlich keine großen Hoffnungen,
34 dass ich da genommen werde, aber es hat geklappt und dann hatte ich den Fuß in der Tür. Habe
35 da Leute kennengelernt, ÜbersetzerInnen, die mir beigebracht haben wie, welche Software man
36 benutzt, wie die Abläufe sind und wenn man dann einmal eingestiegen war und Leute
37 kennegerlernt hat und *Connections* gemacht hat, dann hat sich diese ganze Welt geöffnet auf
38 einmal und dann ist man so von einer Position zur nächsten gegangen und hat sich so ein
39 bisschen hochgearbeitet einfach.

#04:05

40 I: Ok. Das heißt sie haben keine spezifische Ausbildung jetzt absolviert?

#04:11

41 B: Nein. Ich habe noch nicht mal eine Ausbildung in Übersetzung oder
42 Übersetzungswissenschaft. Ich habe einfach eine Philologie studiert und bin quasi auch
43 Quereinsteiger, wenn man so möchte.

#04:23

44 I: Ok. Und wie würdest du deine Tätigkeit bezeichnen?

#04:33

45 B: Also meine Berufsbezeichnung meinst du oder?

#04:37

46 I: Ja, und warum hast du die Bezeichnung gewählt?

#04:40

47 B: Aktuell würde ich mich als audiovisueller Übersetzer bezeichnen, weil das Audiovisuelle
48 einfach alles was dieses /. Alles mit einschließt was mit bewegten Bildern zu tun hat, also
49 Untertitelung, Übersetzung für Synchron, Untertitel für Menschen mit eingeschränktem
50 Hörvermögen, lauter solche Sachen. Also /. Und ich versuche in letzter Zeit auch vermehrt
51 mich nicht nur auf die Videospielbranche zu konzentrieren, sondern auch mich so ein bisschen
52 neu zu orientieren in Richtung Synchron und Untertitelung. Ich denke man hat, wenn man
53 diesen Job macht, muss man sehr viele verschiedene Kompetenzen haben und dieses
54 Audiovisuelle fasst das, glaube ich alles zusammen.

#05:34

55 I: Und welche Komponenten eines Videospiels übersetzt du? Also jetzt neben Synchronisation
56 und Untertitelung.

#05:40

57 B: Alles.

#05:42

58 I: Alle in-game Texte.

#05:44

59 B: Ja, alles. Also da wird kein Unterschied gemacht. Meistens ziehen die EntwicklerInnen
60 einfach einen riesigen Export an allen Texten, der aus dem Spiel kommt in eine Excel-Datei
61 und schicken das ziemlich ungefiltert raus. Also da kann man nicht sehr wählerisch sein.
62 Natürlich kann man irgendwie sagen, ich möchte lieber Dialoge übersetzen, aber das ist nicht
63 möglich. Also du wirst dich mit allen Textarten konfrontiert sehen und deswegen ist es auch so
64 /. Ich glaube deswegen ist der Beruf an sich eigentlich auch so anspruchsvoll, weil du aus
65 verschiedenen Ebenen *switchen* musst und teilweise auch am selben Tag. Also /. Also es kann
66 sein, dass ein Export oder ein *Batch*, also das wird immer in so *Batches* unterteilt, zur Hälfte
67 aus Dialogen und zur anderen Hälfte aus Itembeschreibungen besteht und dann musst du halt
68 das Register wechseln können.

#06:32

69 I: Erzähl mir von deinen alltäglichen Aufgaben.

#06:37

70 B: Von meinen alltäglichen Aufgaben. Also die Übersetzung haben wir ja schon angesprochen.
71 Wie gesagt, muss man da verschiedene Kompetenzen haben, also man muss, gerade bei
72 Dialogen eben darauf aufpassen, dass es natürlich klingt und, dass es flüssig rüberkommt.
73 Gleichzeitig, wenn man dann eher einen technischen Text übersetzt, muss man eben so ein
74 bisschen in ein neutrales Register rutschen wo die Konsistenz auch sehr wichtig ist, teilweise
75 vielleicht sogar konsistenter sein als der Quelltext selber. Dann ist es auch wichtig, dass man
76 sich selber immer lektoriert. Also ich persönlich gebe keine Übersetzung nach dem ersten
77 Übersetzungsschritt ab, sondern lese immer alles einmal, mindestens einmal durch bevor ich es
78 abgebe. Das heißt Lektorat kommt dazu, natürlich gibt es auch Projekte wo ich nur Lektorat
79 mache, und dann quasi die anderen Teammitglieder korrekturlese. Dann kann es auch /. Dann
80 kann LQA Teil der Aufgaben sein. Ich hatte dieses Jahr zum Beispiel das große Glück an einem
81 kleinen Indie-Spiel die Übersetzung zu machen und die LQA, also von meinen eigenen Texten
82 und das Ganze dann im Spiel zu sehen und nochmal zu überprüfen. Was dann durch den
83 erweiterten Kontext natürlich die Qualität verbessert hat nochmal, auch weil ich /. Weil man
84 dann sich selber verbessern kann. Teilweise, das kommt jetzt wieder zurück zur
85 Synchronisierung, dass man einen Adaptationsschritt machen muss, das heißt man adaptiert
86 bereits bestehende und bereits lektorierte Texte an die Audiodatei, die man gestellt bekommt
87 und schaut ob das zu lang ist, zu kurz ist, ob die Pausen passen. Eventuell muss man auch die
88 Texte an ein Videomaterial anpassen. Genau, ich denke das sind so die Hauptfelder, die in der
89 Branche anfallen. Projektmanagement macht man jetzt als Freelancer eher weniger,
90 ProjektmanagerInnen sind hauptsächlich festangestellt.

#08:43

91 I: Ok, interessant.

#08:45

92 B: Genau und dann. Ja, die im Projektmanagement fällt einem eben dann die Aufgabe zu die
93 Dateien vorzubereiten, durchzuschauen, ob sich das überarbeiten lässt, welche Informationen
94 aus der Datei relevant sind für den Übersetzenden. Und ja. (...) Ich denke das wäre es erst mal.

#09:10

95 I: Und was sind deiner Meinung nach die größten Herausforderungen deiner Tätigkeit und
96 warum?

#09:16

97 B: Ok. Ich glaube man muss das unterteilen in die Arbeit selbst und die Umstände. Die Arbeit
98 selbst hat Probleme, weil die Entwicklerstudios oft nicht nachvollziehen können was man alles
99 braucht, um eine gute Übersetzung abliefern zu können. Das heißt die denken halt, es reicht,

100 wenn man den Text einfach rausschickt und wenn das alles wörtlich übersetzt wird wie es da
101 steht, aber das funktioniert natürlich nicht. Wenn man weiß wie Sprachen funktionieren, ist
102 Kontext eben extrem wichtig. Und Kontext fehlt in 99% der Projekte einfach. Man behilft sich
103 dann teilweise damit, dass man sogenannte QA-sheets benutzt, also, dass man /. *Query Sheets*
104 benutzt, die /. Denen man Fragen stellen kann, aber das ist halt auch nur begrenzt nützlich, weil
105 du nicht für jeden Satz, den du übersetzt eine *Query* stellen kannst und die EntwicklerInnen
106 auch nicht immer alles beantworten können. Genau. Weiter, also der fehlende Kontext ist ein
107 Problem. Weiter ist fehlende Kommunikation /. Es sitzen oft mehrere Leute am selben Projekt,
108 die oft aufgrund von Vorgaben der Agenturen oder des Endkunden nicht miteinander reden
109 dürfen. Genau, aber es ist halt extrem schwierig konsistent zu sein innerhalb eines Teams, wenn
110 keine Kommunikation möglich ist. Das wäre so die tägliche Arbeit. Und das Drumherum würde
111 ich sagen, ist die Wertschätzung, die Anerkennung, die einem zu Teil wird und die damit
112 verbundene Entlohnung. Also aktuell befinden wir uns in einem sogenannten *Race-to-the-*
113 *Bottom*. Also die Agenturen, die sich um die Lokalisierung von großen Titeln kümmern,
114 unterbieten sich gerade gegenseitig mit dem Preis und geben das direkt weiter an ihre
115 Freelancer und ich würde sagen, dass 99% der Übersetzenden im Bereich Spiele, Freelancer
116 sind und wenn die Agenturen versuchen eben alle Kunden zu gewinnen und trotzdem ihre
117 Margen zu halten, dann sinken eben die Tarife, die die FreelancerInnen einstreichen können.
118 Und es ist ziemlich schwer teilweise damit ein Gehalt zu verdienen, dass leben möglich macht,
119 vor allem im Hinblick auf Rentenvorsorge. Einfach so ein Polster aufbauen für Zeiten, die nicht
120 so gut laufen. Also man muss, um gut über die Runden zu kommen, muss man tatsächlich das
121 ganze Jahr über 100% Prozent ausgelastet sein. Und das kann es eben nicht sein als Freelancer,
122 als Selbstständiger oder Selbstständige muss man eigentlich Stundensätze verlangen, die mit
123 50% Auslastung berechnet sind. So wie es aktuell läuft, kann es nicht langfristig weiter gehen,
124 das ist nicht nachhaltig. Die Leute brennen aus. Die Branche hat sowieso allgemein ein
125 Senioritätsproblem, das heißt, dass die älteren Semester sich irgendwann verabschieden, weil
126 sie sagen, sie können das nicht ihr ganzes Leben lang durchziehen. Es kommen dann immer
127 wieder neue Leute nach, die dann keine Ahnung haben und sich erst einarbeiten müssen, die
128 gleichzeitig auch ausgenutzt werden können. Ich glaube das ist ein Hauptproblem, das es gerade
129 gibt in der Branche. Das die Kunden, vor allem die Agenturen sehr manipulativ vorgehen und
130 irgendwelche Tarife vorschreiben, die realitätsfern sind, aber dadurch, dass keine Verbindung,
131 keine Vernetzung unter den Übersetzenden existiert, nimmt man halt einfach alles an was man
132 gesagt bekommt von seinen Endkunden. Und aktuell müsste es eigentlich mehr Bemühungen
133 geben sich zu vernetzen, vielleicht eventuell sogar zu einem Verband zusammen zu schließen,
134 zu einer Gewerkschaft und da so einen Gegenpol zu bilden und nicht so vollkommen ausgenutzt
135 zu werden. Genau. Beantwortet das deine Frage?

#13:08

136 I: Ja, und wie sieht es mit dem Zeitdruck aus?

#13:13

137 B: Ja, klar. Der Zeitdruck ist auch allgegenwärtig, also meistens müssen die Sachen vorgestern
138 schon geliefert werden am besten. Es ist alles sehr knapp berechnet, ich glaube da fehlt auch so
139 ein bisschen das Einfühlungsvermögen oder das Verständnis auf Kundenseite, das einfach eine
140 gute Übersetzung Zeit braucht. Aber ich würde sagen von all denen, von all den Dingen, die
141 ich jetzt gesagt habe, ist der Zeitdruck noch mit das was man am ehesten *handeln* könnte. Also
142 Zeitdruck könnte man ausgleichen, wenn irgendwie die Bezahlung besser wäre, wenn die
143 Kommunikation zwischen den Teammitgliedern nicht so gestört wäre und /. Ja, und wenn der
144 Kontext vor allem bereitgestellt würde, dann könnte man das schon irgendwie schaffen.

#14:02

145 I: Ok und ist die Platzbeschränkung auch eine Herausforderung. Also die maximale Anzahl
146 an Zeichen?

#14:10

147 B: Das kommt immer darauf an. Also klar, gerade im Synchronbereich oder bei den Untertiteln
148 sind die Zeichenlimits natürlich allgegenwärtig, aber das ist in anderen Branchen auch so. Also
149 gerade bei Film und Fernsehen. Damit muss man arbeiten, das ist Teil des Jobs. Ich glaube
150 früher als die Benutzeroberfläche in Spielen noch nicht so weit entwickelt war, auch, weil die
151 Auflösung von Bildschirmen nicht so hoch war, war das noch ein größeres Problem. Aktuell
152 geht es eher so in die Richtung, dass die Benutzeroberfläche flexibel ist und sich anpasst. Dass
153 die Entwicklerstudios da gelernt haben, Textboxen eben so gestalten, dass es durchläuft, wenn
154 der Text länger ist. Natürlich hat man immer mal wieder die Projekte wo Platz ein Problem ist,
155 aber das merkt man. Oder das habe ich in letzter Zeit bei Projekten weniger häufig gemerkt /.
156 Das ist dann auch eher, das fällt dann eher in die Kategorie Qualitätssicherung, weil dann eben
157 die TesterInnen alles im fertigen Spiel sehen und dann eher sehen wo was nicht reinpasst, wo
158 was rüberläuft. Genau, das kann man in der Übersetzung selber nicht so, nicht so sehen einfach.
159 Das bekommt man nicht so mit. Und oft haben die Entwickler selber auch keine Ahnung davon
160 wie ihre Platzlimits sind. Also (lacht).

#15:31

161 I: Und wie sieht es mit dem Umgang mit Variablen aus? Ist das auch eine Herausforderung?

#15:38

162 B: Ich würde sagen /. Ja, es kann eine Herausforderung sein, es kommt darauf an, wie gut der
163 Entwickler oder die Entwicklerin vorbereitet ist. Gerade japanische Studios sind mittlerweile
164 sehr spezialisiert darauf, Variablen in Spiele zu implementieren, die sich an alle Fälle anpassen
165 lassen im Deutschen auch. Also da kann man wirklich viel machen. Ich würde sagen es spielt
166 auch so ein bisschen die Erfahrung mit rein. Je länger du in der Branche bist und je öfter du

167 schon mit Variablen konfrontiert warst, desto besser weißt du irgendwie so kleine
168 Workarounds. Was du machen kannst, um zu tricksen. Und dann bereiten dir die Variablen
169 auch keine so großen Kopfschmerzen mehr. Weil Variablen oft in ähnlichen Kontexten
170 eingesetzt werden und dann kannst du die Lösung, die du schon mal gefunden hast immer
171 wieder benutzen quasi. Wenn ein Entwickler ein Spiel so komplett zufällig gestaltet, dass
172 irgendwie alle Namen, alle Berufe oder sowas völlig randomisiert sind, dann steht man
173 natürlich vor Problemen. Das ist richtig, aber ich persönlich hatte noch kein Projekt wo das
174 jetzt problematisch gewesen wäre. Ich habe von KollegInnen gehört, dass es schon mal ein
175 schreckliches Variablenchaos gab, aber ich würde jetzt mal behaupten das sind vereinzelte
176 Fälle. Ja.

#17:04

177 I: Und wie sieht es mit der Übersetzung von kulturellen Schlüsselbegriffen aus? Wie Dia- oder
178 Soziolekten oder dem Umgang mit Humor?

#17:16

179 B: Ja, ich würde jetzt nicht sagen, dass Videospiele da ein besonderes Problem damit haben.
180 Ich glaube da gibt es ein allgemeines Übersetzungsproblem. Und man muss dann eben einfach
181 in den Bereich der Transkreation gehen und sich adäquat Entsprechungen überlegen. Ich hatte
182 zum Beispiel dieses Jahr ein Projekt wo schottisch sprechende Zwerge im Deutschen dann
183 einen Berliner Dialekt bekommen haben was ganz gut funktioniert hat meiner Meinung nach.
184 Ja, es ist dann in dem Fall auch immer gut, wenn man dann in einem Team arbeitet wo so ein
185 gewisses Grundvertrauen herrscht. Das man gemeinsam Lösungen erarbeiten kann, aber wie
186 gesagt, das sind Herausforderungen, die im Bereich Übersetzung eigentlich immer gelten. Es
187 gibt verschiedene Ansätze, die man verfolgen kann und muss sich dann eben immer wieder neu
188 entscheiden. Aber ich würde jetzt nicht sagen, dass es ein Problem ist, das auf
189 Spielokalisierung speziell zutrifft.

#18:12

190 I: Und jetzt nochmal um auf das Problem der Platzbeschränkung zurückzukommen, nein /.
191 Wie lösen Sie den fehlenden Zugriff auf das Videospiel, wenn sie wenig Referenzmaterialien
192 haben?

#18:26

193 B: Kannst du die Frage bitte noch mal wiederholen?

#18:29

194 I: Wenn sie wenig Zugriff auf das Videospiel haben oder nur wenig Referenzmaterialien, wie
195 lösen Sie das Problem dann?

#18:35

196 B: Mit der Platzbeschränkung, meinst du oder allgemein?

#18:37

197 I: Nein, den fehlenden Zugriff und der fehlende Kontext.

#18:40

198 B: Ach so, ok. Naja, zum einen kann man immer dem Entwickler Fragen stellen. Also wenn
199 wirklich etwas unklar sein sollte, dann muss man einfach eine Frage stellen und hoffen, dass
200 der Entwickler versteht, dass es da ein Problem gibt. Ansonsten, wenn du dich quasi abgesichert
201 hast und Fragen gestellt hast, dann liegt es nicht mehr in deiner Hand. Dann kannst du halt nur
202 noch wörtlich übersetzen und es so gut machen wie du kannst. Je länger du an einem Projekt
203 sitzt, desto mehr verstehst du ja auch irgendwie was in der Geschichte vor sich geht, wie das
204 Spiel wohl aussieht. Man stellt sich dann halt die Szenarien einfach vor mit denen Infos, die
205 man hat einfach und tut dann das Beste was man kann. Das ist natürlich nicht perfekt, aber
206 anders funktioniert es halt einfach nicht. Also man ist dann quasi darauf angewiesen, dass das
207 Entwicklerstudio mit dir kooperiert und wenn das nicht der Fall ist, dann kannst du nur noch
208 hoffen, dass es nicht allzu schrecklich wird am Ende. Aber natürlich wird man es immer
209 merken. Also wir hatten zum Beispiel mal den Fall, dass wir nachgefragt haben, ob Dialoge
210 lippensynchron sein müssen und vom Entwicklerstudio kam die Anweisung: nein, müssen sie
211 nicht, das kann abweichen bis zu plus minus 20%. Im fertigen Spiel war dann natürlich alles
212 lippensynchron und die deutsche Synchro war schrecklich, aber dann kann man halt einfach
213 nichts mehr machen. Dann hat man das Beste getan was man konnte und dann liegt es auch
214 nicht mehr in deiner Hand. Also man muss dann auch irgendwie so einen gesunden Abstand
215 finden und sagen ich habe jetzt das getan was ich konnte, das hat nicht funktioniert. Und schade,
216 nächstes Mal besser vielleicht.

#20:20

217 I: Und bei der Platzbeschränkung nutzen Sie, Sie hatten das schon angedeutet, flexible
218 Textfelder.

#20:27

219 B: Also das ist dann quasi auf Entwicklerseite, dass die Benutzeroberfläche so gestaltet ist,
220 das sie nicht fixiert ist, sondern sich anpasst. Also dass zum Beispiel eine Textbox nicht auf
221 eine Box beschränkt ist, sondern, wenn der Text länger ist als die Textbox, das sie einfach
222 automatisch weiterscrollt. Oder, dass UI-Elemente allgemein so flexibel gestaltet sind, dass sie
223 sich halt ausdehnen oder zusammenziehen je nachdem wieviel Text da ist. Ansonsten wie
224 gesagt, muss man -was ziemlich schlimm ist- muss man halt abkürzen. Ich denke wir wissen
225 da alle, das Paradebeispiel *Oblivion* wo das Ganze dann etwas zu weit getrieben wurde.

226 Ansonsten ja, muss man halt auch Informationen einfach unter den Tisch fallen lassen. Also
227 bei Dialogen klappt das meistens ganz gut. Wenn es irgendwie wichtige Infos sind in
228 Itembeschreibungen oder Tutorialtexten ist es komplizierter, weil du dem Spieler ja alles
229 wichtige mit auf den Weg geben möchtest, aber letztendlich funktioniert das dann doch
230 irgendwie immer, also man findet dann doch immer irgendwie eine Lösung.

#21:35

231 I: Ok. Kommen wir zur nächsten Frage. Welche Kompetenzen brauchen
232 VideospielübersetzerInnen, um ein Videospiel erfolgreich zu übersetzen?

#21:47

233 B: Ok. Also ich glaube die Hauptkompetenz ist, du musst sehr gut Deutsch können. Ein
234 Trugschluss dem glaube ich viele erliegen ist, dass man gut Englisch können muss, um
235 Videospiele zu übersetzen. Ich glaube es gibt viele Leute, die sehr gut Englisch können, aber
236 es dann nicht schaffen im Deutschen einen ähnlich guten Text zu produzieren und deswegen
237 würde ich sagen, dass es fast wichtiger ist, dass man besser Deutsch kann als Englisch, weil
238 Englisch kann man im Zweifelsfall immer nachschlagen, weil die Wörterbücher, die online
239 existieren so umfassend sind, dass man Idiome und so weiter, alles problemlos nachschlagen
240 kann. Aber wenn du Deutsch nicht gut beherrscht und du da kein Sprachgefühl hast, dann wirst
241 du auch keinen guten deutschen Text produzieren können. Ich glaube, das ist so mit die
242 Hauptkompetenz. Dann muss man sich bewusst sein, dass es verschiedene Textebenen,
243 verschiedene Register gibt, was ich vorhin ja auch schon angesprochen habe. Also jemand der
244 gut Dialoge schreiben kann, hat nicht zwingendermaßen auch ein Gespür dafür, wie man eher
245 technische Texte wie Itembeschreibungen oder Tutorialtexte gut schreiben kann. Das heißt man
246 muss fähig sein, zwischen diesen Registern immer hin und her wechseln zu können und ein
247 Gefühl dafür zu haben was jetzt angebracht ist, wann es wichtig ist wörtlich zu bleiben, wann
248 es wichtig ist vom Ausgangstext wegzugehen, weil es auf Deutsch zu gestellt klingt, zu sperrig
249 klingt. Gerade bei Dialogen -weil du vorhin gemeint hast, wie geht man mit Sozialekten um-
250 muss man ein Gespür dafür entwickeln wie der Charakter auf Deutsch klingt, also du musst
251 eine Stimme im Kopf haben, du musst wissen wie das Endprodukt aussehen soll. Du darfst dich
252 da nicht zu sehr am englischen Ausgangstext orientieren und musst das quasi fast neu schreiben
253 in der Zielsprache. Dann musst du, glaube ich auch, eine gewisse Leidenschaft dafür haben, dir
254 muss es am Herzen liegen, du musst ein bisschen mehr tun als nur stumpf Texte abarbeiten,
255 sondern, wie gesagt, immer, wenn Probleme oder Unklarheiten auftreten, versuchen in Kontakt
256 mit dem Entwicklerstudio zu treten und Sachen zu klären und auch irgendwie zu
257 kommunizieren, dass es da ein Problem gibt. Weil meistens die EntwicklerInnen eben keine
258 Profis in der Lokalisierung sind und deswegen musst du wissen welche Fragen wichtig sind,
259 welche Fragen du stellen musst, damit es dann später keine Probleme gibt. Man muss natürlich
260 wissen, wie Spiele funktionieren, ich denke man sollte so ein bisschen Erfahrung haben im
261 Spielebereich. Also die Grundzüge von den wichtigsten Genres verstehen, vielleicht ein
262 bisschen Programmierkenntnisse, also wirklich nur Grundlagen, vor allem in HTML, da oft

263 HTML benutzt wird, um Texte zu formatieren, also zum Beispiel so Farbentext oder
264 Überschriften, kursiv, fett und solche Sachen. Ja, ich denke das fasst es ganz gut zusammen.

#24:36

265 I: Und wie ist es mit dem kulturellem Bewusstsein, ist das auch wichtig?

#24:44

266 B: Ja, sicher. Aber auch das gehört irgendwie zum Übersetzen allgemein dazu, dass man quasi
267 in beiden kulturellen Welten so ein bisschen zu Hause sein muss und ein Gespür dafür
268 entwickeln was funktioniert und was nicht funktioniert oder was die Leute in der Zielkultur
269 verstehen könnten und wo man eben eingreifen muss.

#25:08

270 I: Und sollte man auch Kenntnisse in audiovisueller Translation mitbringen?

#25:15

271 B: Ja und nein. Also die Sache ist die. Die Standards in gerade Untertitelung, in
272 Synchronisierung, die im Film und Fernsehen schon existieren, sind viel weiter, als das was im
273 Spielebereich gerade existiert. Also gerade bei der Untertitelung wurden ja mittlerweile
274 Standards erarbeitet an die sich die Leute halten. Videospiele sind noch weit dahinter zurück,
275 also da gibt es keine Untertitel-Standards, da machen das die Leute einfach so wie sie es am
276 besten können. Ich glaube erst in letzter Zeit, sind gerade in Sachen Barrierefreiheit in Sony-
277 Titeln wie zum Beispiel *Uncharted* und *The Last of Us 2* Schritte gegangen worden, um
278 Untertitelformatierung anzupassen an die Standards, die in anderen audiovisuellen Medien
279 vorherrschen, aber viele Spiele sind auch einfach nur ganz viel Text auf den Bildschirm
280 geklatscht quasi wo man nicht so wirklich mitlesen kann. Und wenn der Ausgangstext schon
281 nicht richtig formatiert ist, dann kannst du selber in der Übersetzung auch nicht mehr so viel
282 retten, also, weil du für die Formatierung nicht zuständig bist. Also du kannst keinen Untertitler
283 zwingen, wenn die Vorgabe /. Oder wenn das Spiel das nicht unterstützt so, wie du es gerne
284 hättest.

#26:32

285 I: Und Kenntnisse über die Popkultur

#26:37

286 B: Ja, also beziehungsweise man muss jetzt nicht sämtliche *Memes* der letzten zwanzig Jahre
287 auswendig kennen, aber man sollte so ein Gespür dafür entwickeln wann was eine Anspielung
288 sein könnte und dann kann man es immer *googeln*.

#26:51

289 I: Und wie sieht es mit thematischer Expertise aus und technischem Wissen zum Beispiel
290 Wissen über die Softwareterminologie oder Plattformterminologie?

#27:05

291 B: Also im besten Fall hat man für Plattformterminologie ein Glossar, das man benutzen
292 kann. Das heißt /. Also ich würde jetzt auch nicht sagen, dass ich die Terminologie für
293 Nintendo, Sony und Xbox auswendig weiß, also da muss man im Zweifelsfall sich an den
294 Glossaren orientieren. Grammatik auf jeden Fall, allerdings würde ich sagen, dass man
295 Grammatik lernen kann. Was man nicht lernen kann, ist Sprachgefühl. Ich würde sagen, wenn
296 jemand ein gutes Sprachgefühl hat und gut Texte schreiben kann, dann kann er die Grammatik
297 lernen mit der Zeit, weil man als Übersetzer irgendwie ständig auch irgendwelche Grenzfälle
298 nachschlägt, weil man sich unsicher ist. Also es gibt bestimmte Wörter, die ich immer noch im
299 Duden irgendwie nachschlagen muss, weil ich mir einfach nicht merken kann wie das flektiert
300 wird oder wie das Komma gesetzt wird und so. Ja, also hilft sicher wie in allen Übersetzungen,
301 aber das ist so der Teil, den man sich, glaube ich einfach durch Erfahrung und durch Fleiß
302 antrainieren kann.

#28:10

303 I: Ok. Und welche Tools benutzen Sie?

#28:14

304 B: Ich arbeite, würde ich sagen, zu 90% in memoQ, wenn es um CAT-Tools geht und ansonsten
305 ist Microsoft Excel dein Freund, weil sich das irgendwie als Format bewährt hat. Manchmal
306 sind es auch einfach nur sehr simple Textdateien. Das ist dann aber schon ein bisschen
307 schwieriger, weil es eben doch irgendwie angenehmer ist in Excel verschiedene Spalten mit
308 verschiedenen Infos zu haben. Die lassen sich auch angenehmer in das CAT-Tool importieren.
309 Ansonsten Microsoft Word, weil der *Spellchecker* da am besten funktioniert und ansonsten
310 sämtliche Online-Ressourcen zur deutschen Sprache und zur englischen Sprache, die man
311 finden kann.

#29:00

312 I: Ok. Und von den genannten Kompetenzen, was sind die Zentralsten, die Wichtigsten? Was
313 würdest du sagen?

#29:11

314 B: Du musst, also ich glaube was mir persönlich am wichtigsten ist, dass du gut Deutsch kannst.
315 Dass du weißt, dass du selbstständig gut auf Deutsch schreiben kannst. Und selbst aus
316 irgendwie einem ungelenken englischen Text, dann einen flüssigen deutschen Text produzieren
317 kannst. Ich glaube das ist das A und O. Damit steht und fällt der Übersetzer. Wenn du dich zu
318 sehr am Englischen oder am Ausgangstext orientierst, dann wird es auch in dem Zieltext
319 ungelenk und dann habe ich das Interesse schon verloren. Alles andere ist glaube ich
320 zweitrangig beziehungsweise kann man sich aneignen.

#29:49

321 I: Ok. Jetzt eine Frage zur Ausbildung. Wie würdest du den Auszubildenden die spezifischen
322 Kenntnisse und Praktiken aus der der Videospielbranche vermitteln? Wenn du jetzt Unterricht
323 halten würdest. Was wäre die beste Methode, was würdest du sagen?

#30:13

324 B: Ich glaube die beste Methode wäre tatsächlich praktische Arbeit, weil man kann glaube ich
325 sehr viel darüber erzählen wie es später auszusehen hat, aber man lernt am besten, wenn man
326 direkt am Text arbeitet und wenn man direkt mit den Problemen konfrontiert wird, die es gibt.
327 Es gibt da oder es gab den sogenannten *LocJAM* also analog zu *Poetry Jam*, *Math Jam* und was
328 es da alles so gibt. Da hat ein italienischer Linguist immer so kleine Spiele, die sich innerhalb
329 von ein, zwei Tagen übersetzen lassen, online gestellt und hat dann gesagt: „Ok, alle die wollen,
330 können teilnehmen und können dieses Spiel in ihre Sprache übersetzen“. Und ich fand das
331 persönlich für mich die lehrreichste Erfahrung, das ist auch mit so die erste
332 Übersetzungserfahrung die ich mitgemacht habe, weil zufälligerweise 2013 der erste *LocJAM*
333 stattfand und ich da mitgemacht habe. Und man glaube ich /. Wenn man an einem kleinen
334 abgeschlossenen Projekt alle diese Schritte durchläuft, also sich das Spiel erstmal anschaut,
335 durchspielt, den Kontext versteht, die Übersetzung macht, die LQA dann selber auch macht
336 und sieht was für Probleme die eigene Übersetzung dann schließlich ergibt. Dadurch lernt man.
337 Das wäre, glaube ich die beste Methode. Also ich denke, dass Theorie und so ein bisschen
338 Hintergrundwissen wie die Branche allgemein aufgebaut ist und funktioniert und vor allem
339 auch Kompetenzen in Sachen wie man als Selbstständiger sein Lebensunterhalt bestreitet, also
340 in Sachen Verhandlungen, wissen was Mindesttarife sind, wissen wie man versucht wird zu
341 manipulieren. Das sind alles theoretische Kenntnisse, die nützlich sind und die man auch wissen
342 sollte, aber ich glaube am meisten lernt man, indem man praktisch an Projekten arbeitet und
343 vor allem in Situationen arbeitet, die der realen Welt auch nachempfunden sind. Also ich
344 persönlich halte nichts davon, dass man mit einem Lexikon oder einem Wörterbuch aus Papier
345 da sitzt und Übersetzungen bestreitet, weil kein Übersetzer der Welt so arbeitet. Also du hast
346 das Internet vor dir, du hast maschinelle Übersetzung, die du einsetzen kannst und musst eben
347 lernen wie du mit den Tools, die dir zur Verfügung stehen, umgehst und da eben auch aussiebst
348 was jetzt hilfreich für dich ist und was nicht so eine gute Idee ist.

#32:50

349 I: Ok. Und wie kann man als Anfänger in der Branche am besten Fuß fassen? Was würdest du
350 einem raten?

#33:01

351 B: Ich glaube der beste Einstieg wäre wahrscheinlich als LQA-Tester oder Testerin bei einer
352 der großen Firmen anzufangen. Das Problem hierbei ist, dass da auch Ausbeutung herrscht
353 natürlich und man aufpassen muss. Dass man das vielleicht nur so sechs Monate mitmacht.
354 Einfach um die Erfahrung zu sammeln und zu wissen wie diese Firmen von innen heraus
355 funktionieren und dann würde ich sagen, sollte man möglichst schnell Kontakt aufbauen zu
356 einem Netzwerk aus Übersetzenden, das bereits existiert. Sich mit den Leuten austauschen, das
357 ist, glaube ich, von riesigem Vorteil, wenn man so eine Art Mentor oder Mentorin hat, denen
358 man vertraut und an die man sich wenden kann, wenn man drängende Fragen hat einfach.
359 Genau. Und im Idealfall fängt man als Übersetzer an und hat einen Lektor oder eine Lektorin,
360 die konstruktives Feedback gibt, damit man sich auch in der Übersetzung an sich weiter
361 verbessern kann.

#34:14

362 I: Ok. Ja, dann kommen wir zur letzten Frage. Welche Rolle spielt der Austausch mit anderen
363 VideospielübersetzerInnen bzw. mit den MitgliederInnen der Übersetzungsgemeinschaft?

#34:30

364 B: Ich würde sagen das ist eine Schlüsselrolle und gerade in den letzten zwei, drei Jahren,
365 haben wir in der Gemeinschaft, also das ist eine relativ kleine Gemeinschaft, ich würde sagen
366 um die hundert, 120 Leute übersetzen Videospiele ins Deutsche bloß. Also es ist übersichtlich
367 und man kann da sich auch untereinander ganz gut kennen. Also es ist definitiv eine
368 Schlüsselrolle, eben weil man so einen Gegenpol zu den Agenturen und den Endkunden bilden
369 muss und weil man eben im selben Boot sitzt und Erfahrungen austauschen kann. Ich persönlich
370 verstehe nicht so wirklich warum es in dieser ganzen Zeit, in der Videospiele schon übersetzt
371 wurden, nie wirklich Bestrebungen gegeben hat einen Verband zu gründen oder irgendeine Art
372 von *Community* zu gründen. Ich persönlich habe das erst in den letzten zwei Jahren gemerkt,
373 dass die Leute sich zusammengefunden haben, gerade auch auf Discord was natürlich auch sehr
374 gamingnah ist sich zusammengefunden haben, sich da austauschen, ihrer Frustration Luft
375 machen, um Rat fragen wie andere KollegInnen verhandeln. Einfach dadurch, dass du als
376 Selbstständiger, als Selbstständige auf dich allein gestellt bist, ist es extrem wichtig, dass du
377 Teil eines Netzwerks, einer Community bist und kein Einzelkämpfer, weil ich glaube dann hast
378 du immer verloren. Dann hast du immer die schlechtesten Karten. Und weil die Übersetzung
379 an sich auch einfach ein gemeinschaftliches Arbeiten ist. Du arbeitest nie alleine. Also, ich
380 glaube ich kann an einer Hand abzählen wann ich mal an einem Projekt alleine gearbeitet habe
381 und für alles zuständig war. Und selbst da, habe ich mir gewünscht, dass noch jemand anderes

382 da wäre mit dem ich mich hätte beraten können, weil man selbst einfach manchmal den Wald
383 vor lauter Bäumen nicht sieht und Input von außen einfach unglaublich wertvoll ist. Und
384 deswegen würde ich jedem raten, finde so schnell wie möglich ein Netzwerk, dem du dich
385 anschließen kannst und nutze alle Kontakte, die dir zur Verfügung stehen. Die Leute sind
386 meistens super hilfsbereit, weil wir alle wissen wie wir mal angefangen haben. Ich persönlich
387 versuche jeden neuen Übersetzer, jeder neuen Übersetzerin so gut zu helfen wie ich kann. Zu
388 schauen wo ich sie weiterempfehlen kann. Genau.

#37:00

389 I: Ok. Ja, dann sind wir am Ende des Interviews angelangt. Möchten Sie noch irgendwas
390 loswerden, irgendetwas ergänzen?

#37:14

391 B: (...) Ja, so ein bisschen in eigener Sache. Als Übersetzende im Bereich
392 Videospiele ist man Kreativschaffender und Kreativschaffende sind traditionell eine
393 benachteiligte Gruppe im ganzen System in dem wir leben. Und das hat auch der Gesetzgeber
394 erkannt, also gerade auf europäischer Ebene ist zum Beispiel das Urheberrecht die
395 Schutzschwelle für kreative Werke sehr niedrig angesetzt. Das heißt, unsere Arbeit ist
396 geschützt. Das Problem ist allerdings, dass man dafür kämpfen muss, dass dieser Schutz auch
397 anerkannt wird und deswegen sollte man genau hinterfragen, was der Status quo gerade ist und
398 ob das berechtigt ist, dass der gerade so ist. Man sollte sich bewusst sein dessen welche Rechte
399 man hat und auf diese Rechte auch pochen und sich nicht alles gefallen lassen. Weil das
400 Schlimmste was man machen kann ist, den Kopf in den Sand stecken und zu sagen „Ok, ist halt
401 so, können wir nicht ändern“. Weil so wird, glaube ich, die Branche und der Beruf, den wir alle
402 ja doch mit einer gewissen Leidenschaft ausführen, nicht mehr lange Bestand haben, einfach
403 weil es sich niemand leisten kann so weiter zu arbeiten. Also man muss /. Man kann nicht nur
404 aus Liebe zum Videospiel in den Job einsteigen, sondern muss sich tatsächlich auch informieren
405 und wissen wie die Rechtslage ist, welche Möglichkeiten man hat. Man sollte sich politisch
406 engagieren teilweise oder aktivistisch engagieren, um für gute Arbeitsbedingungen zu kämpfen,
407 weil man sonst relativ schnell ausgebrannt ist und irgendwo anders hin abwandert. Genau.

#39:02

408 I: Ok. Ich beende jetzt mal die Aufnahme.

Anhang 4

Interview 4

Online-Interview (Skype)

Dauer: 38:57

einfache Transkription mittels Standardorthografie (Basistranskript)

#00:08

1 I: Kommen wir zur ersten Frage. Wie ist Ihre Beziehung zu Videospielen?

#00:16

2 B: Meine Beziehung zu Videospielen ist eine ganz langjährige. Ich bin mit einem älteren
3 Bruder aufgewachsen, uns trennen dreieinhalb Jahre. Und Computerspiele waren so seine große
4 Leidenschaft und alles was er toll fand, fand ich auch toll (lacht). Also habe ich mich dafür
5 angefangen zu interessieren. Und ja, das hat mich dann einfach gepackt und in meiner Jugend
6 war es dann häufig so, dass ich zu hören bekommen habe: „Ja, das ist ja eigentlich nicht so ein
7 Mädchenhobby und Mädchen können das nicht und die üblichen Stereotype“. Und das hat mich
8 eigentlich nur noch mehr motiviert, dass ich das weitermachen möchte und, dass ich das sogar
9 zu meinem Beruf machen möchte.

#01:07

10 I: Und was macht für dich das Besondere eines Videospiels aus?

#01:14

11 B: Für mich ist das Besondere daran /. Also ich muss dazu sagen, ich bin /. Ich sehe mich als
12 ziemlich kreativen Menschen und Videospiele waren so ein Medium, das hat mich einfach von
13 Anfang an total fasziniert. Ich fand das einfach so großartig, dass es irgendwie im Gegensatz
14 zu Büchern oder Filmen wo man in eine fantastische Welt eintaucht, irgendwie so eine
15 Kontrolle darüber bekommt. Und einfach, dass das auf eine Art und Weise so immersiv ist wie
16 ich das einfach vorher noch nicht kannte. Und das ist einfach so fantastisch und zu sehen wie
17 sich das immer weiterentwickelt und so viel mehr Tiefe bekommt. Das ja, hat mich sehr
18 begeistert schon immer.

#02:03

19 I: Ja, mich auch. (lachen). Und können Sie mir erklären wie Sie zu dem Beruf gekommen
20 sind?

#02:14

21 B: Also ich wollte schon immer irgendetwas mit Sprachen machen, das war für mich früh klar,
22 weil ich da einfach in der Schule erkannt habe, das da meine Talente liegen und ich nicht so
23 das Mathegenie bin. Und deswegen habe ich angefangen Germanistik zu studieren, habe das
24 aber nach einem Semester wieder ad acta gelegt, weil ich gemerkt habe, dass es, irgendwie
25 beschäftigt sich das nicht auf eine Art und Weise mit Sprachen wie ich mir das vorgestellt habe.
26 Und habe dann in Hildesheim diesen Studiengang für Übersetzungswissenschaften gefunden
27 habe und dachte mir das klingt mehr nach praktischer Anwendung, das klingt nach dem was
28 ich machen möchte. Und ja, das hat mich dann direkt gefesselt und begeistert und als es dann
29 hieß: naja, du brauchst ein Thema für deine Abschlussarbeit, habe ich mir das Hirn zermartert
30 worüber ich denn schreiben kann. Und da hat mir eine Dozentin einen Tipp gegeben: ja,
31 vereine, das was du tust mit dem für das du Leidenschaft hast. Und da kam mir halt die
32 Computerspiele und ich war mit so vielen Übersetzungen nicht so wirklich zufrieden und
33 manchmal waren welche dabei da war ich total begeistert. Und dann dachte ich mir: das ist die
34 Schnittstelle. Das muss es sein. (lachen)

#03:38

35 I: Und wie würden Sie ihre Tätigkeit beschreiben? Und warum haben Sie diese Bezeichnung
36 gewählt? Das wäre meine zweite Frage.

#03:51

37 B: (...) Also ich würde mal sagen /. Also als *Coordinator* bin ich /. Ich fühle mich ein bisschen
38 wie ein *Translation Gatekeeper*. Aber ja, im Prinzip bin ich ja nur ein *Senior Coordinator*, ich
39 möchte jetzt nicht /. Ich habe als Übersetzerin angefangen, aber ich möchte das jetzt nicht so
40 darstellen, als würde ich mehr tun als ich eigentlich tue. Ich koordiniere Übersetzungen aus
41 dem Englischen ins Deutsche und versuche halt der Arbeit von sehr vielen talentierten
42 Übersetzern und *Proofreadern* den letzten Schliff zu geben. Und das alles irgendwie in eine
43 Form zu bringen und zu finalisieren, das da einfach was gutes bei raus kommt.

#04:49

44 I: Würden Sie eher von Übersetzung sprechen oder von Lokalisierung?

#04:55

45 B: Die Frage bitte nochmal. Da war eine kurze Unterbrechung.

#04:59

46 I: Würden Sie eher den Begriff Übersetzung bevorzugen oder Lokalisierung?

#05:05

47 B: Ich spreche im Alltag zwar oft vom Übersetzen, weil das einfach, wenn man mit
48 Außenstehenden spricht, das leichter macht, aber ich würde schon Lokalisierung bevorzugen.

#05:15

49 I: Und warum?

#05:20

50 B: Weil das für mich einfach das Gesamtbild besser darstellt worum es eigentlich geht. Beim
51 Übersetzen und das höre ich häufig, das ist so dieses klassische Vorurteil, das Menschen haben
52 : ja man muss nur Sprache A und Sprache B sprechen und dann kann man was übersetzen und
53 dann /. Also wo ist da die große Ausbildung, die dahinter steckt. Und wenn man den Leuten
54 sagt: ja, etwas lokalisieren /. Das rückt das Ganze dann schon eher in ein Licht, wo sie
55 verstehen, dass das ein bisschen mehr inkludiert als nur zwei Sprachen zu sprechen.

#06:04

56 I: Und welche Komponenten eines Videospiels übersetzen Sie? Oder als Sie noch selbst als
57 Übersetzerin tätig waren, sie koordinieren ja jetzt mehr.

#06:13

58 B: Ja, als ich noch als Übersetzerin gearbeitet habe, hat das eigentlich alles beinhaltet. Da gab
59 es nichts in dem Bereich Computerspielübersetzung an sich auf das ich jetzt besonders
60 spezialisiert war. Also das ist ja /. Das fängt vom User-Interface an, geht über die Dialoge, das
61 ganze Marketing. Da ist eigentlich alles dabei. Natürlich, wenn ich jetzt sagen müsste so was
62 ist die größte Komponente: ja, das sind immer die Dialoge, das sind die direkten Spielinhalte.
63 Das ist das was den größten Anteil ausmacht.

#07:01

64 I: Können Sie mir etwas näher Ihre alltäglichen Aufgaben erläutern?

#07:10

65 B: (...) Also der größte Teil meiner Arbeit besteht eigentlich darin laufende Projekte weiter
66 zu betreuen. Wir haben für all die Accounts, also die einzelnen Spiele für die einzelnen Kunden.
67 Wenn es größere Titel sind, ist das ja immer ein laufendes Geschäft, also es gibt immer
68 irgendwelche Updates, es gibt immer etwas zu tun an einem Spiel und es müssen laufend Texte
69 übersetzt werden. Und wenn das die deutsche Übersetzung betrifft, dann bekomme ich diese
70 teils übergeben und es ist mein Job sie aufzusetzen, Übersetzer und *Proofreader* zu

71 kontaktieren, das Ganze zu koordinieren, Deadlines zu setzen. Den ganzen Freelancern, die
72 daran arbeiten oder auch den internen Kräften, die daran arbeiten, die richtigen Tools an die
73 Hand zu geben, zu sagen: „Ok, das gilt es zu beachten“. Termbasepflege ist natürlich auch ganz
74 wichtig, immer mit dem Kunden im Austausch zu sein, mich um Rückfragen zu kümmern, am
75 Ende zu gucken, wurde alles implementiert was der Kunde sich wünscht. Ist der Text final, also
76 das *Polishing* zu übernehmen, zu sehen ist alles so uns dann auch verlassen kann, dass der
77 Kunde genau das kriegt was er von uns auch möchte. Also das ist der Löwenanteil der Arbeit.
78 Natürlich auch für die Übersetzer und die *Proofreader* da sein, egal was für Rückfragen die
79 haben, immer schnell zu antworten, damit die ihre Arbeit natürlich effizient und schnell
80 umsetzen können, aber wenn es jetzt kleinere Dinge sind wo wir einfach wissen, es lohnt sich
81 jetzt nicht das rauszuschicken und die Deadlines sind auch viel zu knapp, dann setze ich mich
82 natürlich auch immer selber ran und übersetze immer noch oder *proofreade* Dinge. Da bleibt
83 man ja auch fit und natürlich gehört auch viel dazu, dass man sich zum Teil auch immer noch
84 beweisen muss. Dann natürlich wenn wir neue Kunden akquirieren können, dann möchten die
85 das wir zeigen was wir können. Wir füllen Tests aus und versuchen schon im Vorfeld denen zu
86 zeigen, wir können das organisieren und alles vorbereiten für bestimmte Projekte.

#09:40

87 I: Und was sind Ihrer Meinung nach die größten Herausforderungen Ihrer Tätigkeit und
88 warum? Vor allem als Sie noch selbst übersetzt haben, was waren da die größten
89 Herausforderungen?

#10:02

90 B: Die größten Herausforderungen als ich noch übersetzt habe, war vor allem das Vereinbaren
91 von Deadlines mit dem Anspruch, also der Qualitätsanspruch. Das ist natürlich nicht immer der
92 Fall, aber es kommt immer wieder vor, dass man extrem wenig Zeit hat, um extrem viel Arbeit
93 auf einem extrem hohen Niveau zu bewältigen. Und das ist einfach, die ganze Games-Branche
94 ist einfach so eine rasante Branche wo sich immer so schnell entwickelt und alles relativ schnell
95 passieren muss. Ja, das ist eigentlich immer so die große Herausforderung gewesen, nie eine
96 Deadline verpassen. Und natürlich hält auch einfach dieses *learning-by-doing*, weil man immer
97 wieder mit Dingen konfrontiert wird, die man vorher noch nie gesehen hat. Das ist ein sehr
98 unberechenbarer Job. Da kann ich eigentlich vom Übersetzen direkt die Brücke zu meinem
99 jetzigen Job schlagen bei der Beantwortung der Frage. Also als ich noch übersetzt habe, kam
100 es das erste Mal auf, dass man zum Beispiel zu uns gesagt hat: „Ok, dieses Spiel beinhaltet
101 einen *non-binary* Charakter und wir wollen das ihr das in eurer Sprache umsetzt“. Und als ich
102 angefangen habe, gab es da nichts, da gab es keine Systeme, da gab es in der deutschen Sprache
103 eigentlich nichts wo man hätte einen guten *Workaround* finden können, der genau dem
104 entsprach was der Kunde sich eigentlich vorgestellt hat. Und heute sind es halt immer noch, ja
105 die Herausforderungen mit denen man sich am meisten beschäftigt. Ok, ich weiß das ist das
106 was der Kunde möchte, es gibt zum Beispiel diese *Representation*, die der Kunde in seinen
107 Spielen wünscht, was kann ich den Übersetzern und *Proofreadern* an die Hand geben, dass die

108 das umsetzen können. Was kann ich selber tun oder machen, erstellen, damit das alles
109 funktioniert.

#12:20

110 I: Ok. Und wie sieht es mit dem fehlenden Zugriff auf Videospiele aus. Also wenn Sie nur
111 wenig Referenzmaterialien haben. Ist das auch eine Herausforderung?

#12:36

112 B: (...) Ja, definitiv. Das ist zum Glück bei kleineren Studios oder *Publishern* nicht so das
113 Problem, wenn wir um *Keys* oder Zugriff bitten für unsere Übersetzer, dann bekommen wir
114 diese meistens auch. Bei größeren Studios wo es natürlich einfach in der Natur der Sache liegt,
115 dass sie ihre Inhalte halt besser schützen wollen da gestaltet sich das natürlich immer
116 schwieriger. Als Übersetzerin, als ich noch als Übersetzerin gearbeitet habe, hatte ich da nicht
117 so die große Kontrolle darüber. Ich konnte natürlich immer sagen das ist wichtig für meine
118 Arbeit und ich habe darum gebeten, aber das ist natürlich meistens schwierig gewesen. Man
119 versucht immer irgendwie was über *Querys* zu lösen und Fragen zu stellen und zu hoffen man
120 bekommt die richtigen Antworten. Jetzt wo ich als *Coordinatorin* arbeiten ist das ein bisschen
121 anders, man hat so ein bisschen mehr Möglichkeiten sich da einzusetzen und da aktiv an der
122 Gestaltung zum Beispiel von Referenzmaterial und *Styleguides* auch mit zu arbeiten, wenn man
123 jetzt zum Beispiel nicht direkt etwas bekommt was man den Übersetzern geben kann.

#13:50

124 I: Und wie sieht es mit der Zeichenbeschränkung aus oder der Platzbeschränkung?

#13:55

125 B: Die ist immer problematisch. Das ist vor allem ein Problem, das wir oft haben mit *Accounts*,
126 die aus dem asiatischen Raum kommen, weil die *Developers* natürlich *User Interfaces* erstellen
127 für ihre Sprache, das liegt natürlich in der Natur der Sache. Und diese Sprachen sind natürlich
128 oft einfach vom Schriftbild kompakter und wenn man das dann übersetzen möchte in eine
129 europäische Sprache, dann hat man Probleme. Aber da lernt man als Computerspielübersetzer
130 halt einfach all die Tricks und Kniffe würde ich mal sagen und schafft sich das so ein gewisses
131 Vokabular an, dass man weiß: ok, damit funktioniert das und so können wir das umsetzen. Und
132 das ist mehr oder weniger etabliert oder da weiß man aus den Erfahrungswerten das man damit
133 arbeiten kann.

#14:56

134 I: Und was sind das für Tricks?

#15:00

135 B: (lachen) Also die Tricks sind vor allem, dass wir versuchen mit bestimmten grammatischen
136 Strukturen zu arbeiten. Das klingt dann vielleicht nicht immer besonders natürlich, obwohl das
137 natürlich immer das erste Gebot ist, man soll ja nicht mitkriegen, dass es eine Übersetzung ist,
138 es soll sich natürlich lesen. Geht nicht immer. Man versucht bestimmte etablierte Abkürzungen
139 zu finden, die man immer wieder einsetzen kann. Manchmal kann man sich mit den *Developern*
140 absprechen und versuchen da was über (Fonds?) zu regeln. Wenn man einmal weiß, dass das
141 bei bestimmten Kunden geht, dann spricht man sie natürlich immer wieder darauf an und guckt,
142 ob man da Lösungen findet, dass die Sprachqualität nicht als erstes leidet.

#15:50

143 I: Ok. Und die Übersetzung von kulturellen Schlüsselbegriffen wie Dia- und Sozialekten oder
144 der Umgang mit Humor?

#16:03

145 B: Also Dia- und Sozialekte sind ein schwieriges Thema, weil /. Als Übersetzer generell, nicht
146 nur in der Games-Branche versteht man sich ja als jemand, der auch einen Bildungsauftrag hat.
147 Und man möchte den Leuten nicht irgendwie vermitteln, dass man mit Stereotypen arbeitet
148 und, dass das irgendwie in Ordnung wäre oder, dass das in Computerspielen toleriert wird. Wir
149 bekommen natürlich Anfragen das irgendwie in die Sprache umzusetzen, bestimmte Dialekte
150 oder Sozialekte. Und da versuchen wir immer sehr genau abzuwagen wie und ob wir das
151 machen können, weil es einfach so ist, dass, wenn man zum Beispiel einen bestimmten Dialekt
152 als Schriftbild in einem Untertitel sieht, das mit bestimmten Stereotypen verbunden ist. Oder
153 das ein gewisser Rassismus auch mitschwingen kann und das möchte man natürlich unbedingt
154 vermeiden. Da kann man natürlich auch viel, wenn das Spiel eine Audioausgabe hat mit dem
155 Audioteam zusammenarbeiten und gucken, ob man da mit erfahrenen Sprechern arbeiten kann,
156 die diese natürlichen Dialekte oder Sozialekte beherrschen. Und das einfach gut und realistisch
157 klingen lassen können ohne, dass wir an der Übersetzung jetzt etwas grammatisch mit Absicht
158 falsch machen müssen. In der Regel versuchen wir den Kunden dann davon zu überzeugen,
159 dass es einfach nicht die richtige Herangehensweise ist für Deutsch und, dass das heikel ist.
160 Versuchen es so umzusetzen, indem wir das einfach nicht machen und vielleicht ein paar
161 Fremdwörter einstreuen, um halt die selbe *Message* zu transportieren. Aber generell das einfach
162 so zu tun ohne das zu hinterfragen, das wäre nicht *Best Practice* und würde ich in der Regel
163 auch nicht tun.

#18:05

164 I: Und ist der Umgang mit Variablen für Sie eine Herausforderung?

#18:11

165 B: Inwiefern?

#18:16

166 I: Einfach weil sie /. Die ändern sich ja dann auch immer. Also man muss dann auch aufpassen,
167 dass man die richtig integriert. Also ist das für Sie eine Herausforderung?

#18:27

168 B: Ach so, ok (lacht). Jetzt verstehe ich. Ja, also das ist immer eine Herausforderung. Das war
169 auch erst heute wieder mit meinen Kollegen beispielsweise ein Thema, dass man das einfach
170 manchmal in einem Ausmaß hat, dass es einfach schwierig ist zum Beispiel auch natürliche
171 Satzstrukturen hin zu bekommen. Und das von Kunden seit oft so genutzt wird, um möglichst
172 hinterher die Arbeit oder den Aufwand in der Übersetzung sich zu erleichtern, aber vorneweg
173 ist es natürlich ein riesiger Mehraufwand.

#19:24

174 I: Und wie lösen sie dann das Problem oder wie gehen Sie damit um?

#19:33

175 B: (...) Also ich würde sagen, wir jetzt in der direkten Übersetzungsarbeit, hängt das sehr stark
176 davon ab, was für Rahmenbedingungen der Kunde halt dafür hat, wie wir damit arbeiten sollen.
177 Viele arbeiten da zum Beispiel schon mit bestimmten Systemen und haben da schon voraus
178 gedacht und wissen, das ist für jede Sprache unterschiedlich und es ist schwierig umzusetzen.
179 Und da gibt es nicht diese einmal-Lösung und die wollen unser Feedback dazu haben und dann
180 versuchen wir natürlich verschiedene Möglichkeiten durchzugehen und zu gucken: ok, wie
181 passt das zu dem System, das der Kunde sich da vorgestellt hat und was können wir denen
182 vorschlagen wie wir das vereinfachen können. Das ist dann natürlich der Idealfall. Im
183 schlimmsten Fall heißt es einfach, das ist es womit ihr arbeiten sollt und findet eine Lösung und
184 dann finden wir eine Lösung. Ja.

#22:34

185 I: Welche Kompetenzen brauchen VideospielübersetzerInnen, um ein Videospiel erfolgreich
186 zu übersetzen?

#22:48

187 B: (...) Ich würde sagen es ist vor allem das kreative Denken und man muss einfach zwingend
188 eine Leidenschaft für Computerspiele haben. Man muss sich damit auskennen. Ich habe schon
189 mit ÜbersetzerInnen in der Branche gearbeitet, die mit Computerspielen nichts am Hut hatten,
190 die irgendwie *by chance* in dieser Branche gelandet sind. Und manche kriegen es trotzdem gut
191 hin, aber mehrheitlich merkt man es einfach, man spürt es, denn, wenn man Computerspiele
192 selber spielt, dann hat man eine bestimmte Vorstellung davon wo jeder einzelne String am Ende
193 landen wird. Man hat einen gewissen Erfahrungswert, dass, wenn man Dinge liest, die vielleicht
194 für einen Übersetzer der Politikwissenschaften einfach nur wahnsinnig verwirrend und
195 merkwürdig klingen, also wir wissen aha /. Und ich glaube das gilt ja eigentlich auch für jeden
196 Fachbereich in dem man übersetzen kann, das man sich wirklich darin auskennen muss, um
197 auch den ganzen Kontext zu verstehen und das alles mitzubringen, damit es einfach auch nicht
198 darin ausartet, dass man sich sagt: ok, das sind tausend Wörter, ich werde den ganzen Tag dafür
199 brauchen. Aber vor allem halt auch der kreative Aspekt einfach. Computerspielübersetzen und
200 zum Beispiel literarisches Übersetzen haben unglaublich viel miteinander gemeinsam. Um das
201 was in Computerspielen gesagt wird oder in vielen Spielen ausgedrückt wird, muss man einfach
202 dieses *Outside of the Box Thinking* haben und da einfach wirklich kreative Lösungen manchmal
203 zu haben, weil so Dinge wie Humor in Computerspielen sind auch einfach eine große
204 Herausforderung.

#22:54

205 I: Ok und wie sieht es mit dem kulturellem Bewusstsein aus?

#23:04

206 B: (...) Das /. Also ich würde sagen das hängt ja auch mit dem vorher schon erwähnten
207 Bildungsauftrag auch unmittelbar zusammen. Wir haben das zum Beispiel auch /. Also ich sage
208 immer wir, im Sinn von meinem Team. Wir versuchen da auch immer viel zu *brainstormen*
209 und Lösungen zusammen zu finden. Also ich habe das in meiner Laufbahn als Übersetzerin
210 und *Coordinatorin* schon oft erlebt, dass wir Spiele haben, die einfach in ihrem Kontext der
211 Region in denen sie erstellt werden, sich über bestimmte Dinge nicht so viele Gedanken
212 machen, die für uns dann sehr problematisch sind. Das fängt schon an mit Spielen in denen
213 dann zum Beispiel Nazis vorkommen. Da müssen wir immer sehr vorsichtig sein, wie wir das
214 für uns und unsere Zielkultur ins Deutsche übersetzen. Oder wenn Wörter benutzt werden, die
215 damit in Zusammenhang gebracht werden. Und wo wir einfach wissen ok, das ist für Deutsche
216 quasi auf einer schwarzen Liste. Man benutzt so Wörter wie Landser/Lanzer nicht. Das ist aber
217 zum Beispiel ein unglaublich populäres Fremdwort, das in Spielen immer wieder benutzt wird.
218 Ja und das halt einfach zum Beispiel auch das Umsetzen von Schimpfwörtern oder Flüchen. Da
219 haben wir immer wieder so ein sehr reduziertes Einsetzen in zum Beispiel englischsprachig-
220 programmierten Spielen, wo wir einfach wissen zum Beispiel, im Deutschen könnten wir
221 theoretisch ein bisschen weiter gehen. Das wäre kulturell akzeptabel, aber da müssen wir

222 trotzdem mit dem Kunden immer im Dialog stehen, weil letztendliches ist deren Wunsch und
223 deren Vision für das Spiel /. Steht natürlich im Vordergrund.

#25:08

224 I: Und technisches Wissen und thematische Expertise, jetzt zum Beispiel über
225 Spielplattformterminologie oder Softwareterminologie?

#25:22

226 B: (...) Ist wichtig. Ich würden sagen /. Aber das ist auch immer etwas wo, wenn man den
227 Einstieg findet, sehr viele Hilfsmittel mittlerweile hat. Das keine absolute Grundvoraussetzung
228 ist. Man kann ja zum Beispiel wahnsinnig computerspiel-begeistert sein, aber technisch nicht
229 viel von diesen Dingen verstehen. Ich glaube das trifft sogar auf eine ziemlich große Mehrheit
230 von zum Beispiel, vor allem Konsolenspielern, zu. PC-Spieler jetzt vielleicht jetzt nicht
231 unbedingt. Wir arbeiten da sehr viel mit *Termbases* wo die Terminologie für diverse
232 Plattformen sowieso schon festgelegt ist, also da gibt es sowieso schon umfangreiches, wirklich
233 sehr weitreichendes Glossar für jede denkbare Plattform. Und ja, dass man halt einfach sowieso
234 schon weiß, wie das übersetzt werden muss, dass da das technische Wissen jetzt nicht so
235 tiefgreifend sein muss Aber es ist natürlich immer hilfreich, wenn man diese Bereitschaft hat,
236 sich damit nähergehend zu befassen, weil das natürlich die Sache auch vereinfacht.

#26:49

237 I: Und sollte man als Videospielübersetzer auch schon Kenntnisse in audiovisueller
238 Translation mitbringen wie Untertitelung oder Synchronisation?

#26:59

239 B: Das wäre fantastisch (lacht). Wir haben tatsächlich die Problematik, dass das mittlerweile
240 einen sehr großen Teil unserer Arbeit ausmacht. Dass wir einfach Übersetzungen auf *Time*
241 *Constraints*, *LipSync* und alle diese Komponenten überprüfen müssen und auch immer wieder
242 anpassen müssen. Und, dass wir da uns sehr gründlich mit dem Audioteam kurzschnüren
243 müssen und kaum die Kapazitäten haben oder kaum die Leute finden, die diese Expertise
244 mitbringen und sicher sein können, ja ich kann lippensynchron übersetzen. Es ist wirklich
245 schwer da Leute zu finden. Also ich könnte wirklich nur jedem empfehlen sich da Kenntnisse
246 anzueignen, weil das sehr weiterhilft.

#26:57

247 I: Und wie sieht es mit Kenntnissen über die Popkultur aus?

#28:04

248 B: Das wäre auch sehr hilfreich. Wir erleben das sehr häufig, dass immer mehr Spiele diese
249 *Pop Culture References* haben. Und das passiert selbst dem besten Übersetzer immer noch,
250 dass das einfach völlig an einem vorbeigeht und man das gar nicht mitbekommt. Und dann
251 kriegt man vom *Proofreader* gesagt: dir ist die Referenz vollkommen entgangen oder man fragt
252 sich so: ich verstehe nicht ganz was der Satz mir sagen soll oder was dieser *Achievement*-Titel
253 mir mitteilen soll. Und irgendwer weiß es dann immer. Ich glaube, dass viele Leute, die sich
254 für Computerspiele interessieren -gerade weil so viele Computerspiele auf zum Beispiel
255 Büchern oder Filmen oder bestimmter Mythologie oder so basieren- sich da sowieso schon
256 besser -ich würde jetzt sagen als Leute, die sich vielleicht nicht dafür interessieren- auskennen.
257 Aber es hilft definitiv -ich sage jetzt mal ganz stumpf- ein bisschen (geeky?) zu sein (lachen).

#29:20

258 I: Jetzt kommen ein paar Fragen zur Ausbildung. Wie wurden Ihnen die spezifischen
259 Kenntnisse in Ihrer Ausbildung vermittelt?

#29:35

260 B: (...) Ich muss ganz ehrlich gestehen, dass mein Studium mir zu 85%, grob geschätzt, mit
261 nichts geholfen hat was jetzt meine Arbeitspraxis ist. Das gesamte Studium -und ich möchte
262 jetzt nicht sagen, dass das bezeichnend ist für jede Universität, die meinen Studiengang in
263 Deutschland anbietet- ist, aber vieles was ich gelernt habe, waren völlig veraltete
264 Herangehensweisen. Oder wir haben nach Praxis gelernt wo selbst unsere Dozenten gesagt
265 haben: das könnten wir niemandem empfehlen, das so zu machen. Und Medienwissenschaften
266 gab es zwar als Fachbereich an meiner Universität, als Richtung in die man gehen konnte, aber
267 das war extrem beschränkt auf einfach das physische Medium Buch oder Theater, also
268 Theaterskripte. Und das ja, hat mir nicht wirklich weitergeholfen, also nicht viel.

#30:55

269 I: Und wie würden Sie den Auszubildenden die spezifischen Kenntnisse und Praktiken aus der
270 Branche der Videospielübersetzung vermitteln? Wenn Sie jetzt zum Beispiel Unterricht halten
271 würden.

#31:18

272 B: (...) Könnte ich einen Kurs dazu geben wie man in der Computerspielbranche übersetzt.
273 Ich glaube ich würde damit anfangen, dass ich die Leute fragen würde /. Also nennt mir doch
274 einfach mal ein gutes und nicht so gut übersetztes Computerspiel, das ihr in eurer tatsächlichen
275 Muttersprache gespielt habt und sagt mir doch einfach mal was ihr anders machen würdet. Oder
276 warum ihr das was ihr als positives Beispiel genannt habt so gut findet. Und von dort aus
277 versuchen das weiter zu entwickeln. Und denen einfach daran, an immer mehr Beispielen zu

278 zeigen: ok, ja, siehst du, so entfaltet sich diese Welt. Und da haben wir Schnittstellen mit zum
279 Beispiel Übersetzung für Film und Fernsehen und dort haben wir Schnittstellen mit literarischer
280 Übersetzung. Und da und da sind die spezifischen Probleme auf die man stößt.

#32:31

281 I: Ok. Und wie kann man als Anfänger in der Branche am besten Fuß fassen? Was würden Sie
282 einem raten?

#32:41

283 B: Das ist eine echt schwierige Frage. (32:44-32:56 unv., Tonschwierigkeiten). Ich persönlich
284 muss gestehen, diese Erfahrung habe ich nicht geteilt. Ich hatte da, glaube ich einfach,
285 wahnsinniges Glück, dass ich direkt irgendwie als in-house Übersetzerin in die
286 Computerspielbranche reingekommen bin. Einfach richtige Zeit, richtiger Ort. Aber für die
287 Leute, die das als schwer empfinden und da vielleicht Fuß fassen wollen -und da steht jetzt
288 nicht unbedingt ein Universitätsabschluss mit Übersetzungswissenschaften dahinter, sondern
289 die haben schon anderes in Ihrem Leben gemacht und betrachten sich als Quereinsteiger-, dann
290 wäre der erste Schritt immer Tester, Computerspieltester. Also es ist verhältnismäßig einfach
291 als Tester einen Job in der Branche zu bekommen, weil die Nachfrage ist unheimlich groß. Und
292 sich von dort aus hoch zu arbeiten, ist ein Prozess, der relativ gut und relativ schnell geht und
293 man lernt wahnsinnig viel. Wenn man als Freelancer in die Branche einsteigen möchte, da kann
294 ich auf jeden Fall nur empfehlen extreme Hartnäckigkeit zu zeigen und immer wieder nach
295 Feedback zu fragen, weil man wird diverse Tests ausfüllen müssen. Man wird sich immer
296 wieder beweisen müssen, weil eben /. Einfach überall. (34:36-34:42 unv., Tonschwierigkeiten).
297 Wenn man sich einmal bewiesen hat und von diesen fünfzig Tests, die man ausfüllt, am Ende
298 fünf den *golden Spot* treffen und man bekommt Jobs und man bekommt die Gelegenheit sich
299 zu beweisen und in dieser Branche zu übersetzen, dann bekommt man die Stellung eines
300 Einhorns. Das ist einfach so. Der Pool an Übersetzern, vor allem für die deutsche Sprache, die
301 sich mit Computerspielen auskennen, ist klein. Und wenn man einmal dieses *Break-In* geschafft
302 hat, dann steht man eigentlich ziemlich sicher immer gut in Arbeit. Aber es ist halt ein
303 mühsamer Prozess

#35:40

304 I: Wir kommen jetzt zur letzten Frage. Welche Rolle spielt der Austausch mit anderen
305 VideospielübersetzerInnen bzw. mit den MitgliederInnen der Übersetzungsgemeinschaft?

#35:51

306 B: Also für mich spielt es eine extrem große Rolle. Wie ich schon erwähnt habe -sogar der
307 Austausch mit meinem Team- ist einfach extrem wichtig für mich. Man braucht halt einfach
308 immer diese *Self-Checks* wo man sich nicht einfach sagt: ja ok, ich mache das auf die Art und
309 Weise und das ist gut, weil ich habe die Erfahrung und ich habe die Skills und deswegen kann

310 ich das machen. (36:18-36:30 unv., Tonschwierigkeiten). Deutsche Spieler sind zurecht sehr
311 kritisch und sich einfach auszutauschen mit anderen und immer wieder zu sagen: hey, ich
312 möchte das so oder so machen und wie seht ihr das? In diesen Dialog zu treten, um einfach
313 auch diese *Checks* zu haben und zu wissen ok, ja über diesen Aspekt habe ich noch gar nicht
314 nachgedacht. Es ist gut, dass du mich darauf aufmerksam machst. Und auch außerhalb zu zeigen
315 dem Team, einfach den Dialog mit Leuten zu suchen, vor allem, wenn es um so Problematiken
316 geht wie, wie gehe ich mit schwierigen Themen um die viele Computerspiele ja mittlerweile
317 durchaus behandeln. Das fängt an mit wie setzte ich *non-binary* in Spielen um und geht über /.
318 Und behandelt zum Beispiel so heikle Themen wie Suizid. Da möchte man sich mit anderen
319 Leuten kurzschießen und einfach wissen, ok, wie als Branche gehen wir da heran an diese
320 Sachen und wie machen andere Leute das.

#37:34

321 I: Wir sind jetzt am Ende des Interviews angelangt. Möchten Sie noch irgendwas loswerden,
322 irgendwelche Ergänzungen machen?

#37:44

323 B: Ja, ich würde gerne noch sagen, dass ich vor allem junge Frauen in der Übersetzungsbranche
324 gerne dazu motivieren möchte das als Karriereweg zu betrachten, weil ich es immer wieder
325 erlebt habe, dass vor allem junge Frauen, sich das nicht zutrauen. Oder ich spiele nur Spiele auf
326 der Konsole und das ist doch nicht richtig Gaming. Und ich würde deutlich widersprechen. Und
327 es ist so wichtig sich diese Dinge zuzutrauen und sich nicht zu sagen: „Ok, ich bin von dem
328 technischen Aspekt des Ganzen abgeschreckt oder Computerspiele sind eine Männerdomäne“.
329 Nein (lacht), es ist überhaupt nicht mehr so und sie sollten sich mehr zutrauen und sich sagen:
330 „Ok, das könnte auch ein Bereich sein und das einfach zu versuchen“.

#37:52

331 I: Ok. Ich stoppe jetzt mal die Aufnahme.

Anhang 5

Interview 5

Online-Interview (Skype)

einfache Transkription nach Dresing und Pehl (2015)

Dauer: 30:47

#00:08

- 1 I: Kommen wir zu ersten Frage. Wie ist deine Beziehung zu Videospielen?

#00:16

- 2 B: Ich bin schon von Kindheit an, an Computer- und Videospielen interessiert gewesen. Das
3 war immer etwas, was Teil meines Hobbys war, meiner Hobbys war. Ich bin in den /. Ich bin
4 ein Kind der 80er, in den 1980ern aufgewachsen. Das heißt ich kenne die Computer- und
5 Videospielindustrie von Kindesbeinen an, von C64 an und dann über Amiga. Dann den
6 Aufstieg der Konsolen bis hin zu den jetzt sehr angesagten Mobilspielen. Das habe ich alles
7 sehr genau mit verfolgt und habe auch daran teilgenommen. Nicht als professioneller
8 Videospieler. Das hätte ich gerne gemacht, aber da bin ich ein bisschen zu früh geboren. Aber
9 das ist immer etwas gewesen was mich interessiert hat. Auch im Bereich der Popkultur, wie
10 sich das auswirkt, wie sich die Sprache darum entwickelt und die Kultur, die Subkulturen. Das
11 ganze Paket drum herum ist immer etwas gewesen, was ich sehr spannend fand und immer
12 noch sehr spannend finde.

#01:13

- 13 I: Ok. Und was macht für dich das Besondere eines Videospiels aus?

#01:21

- 14 B: Das ist eine sehr gute Frage. Es muss etwas haben, was man gerne wiederholt spielen will.
15 Also ich bin jemand, der kehrt immer wieder zu Videospielen zurück. Also ich spiele auch
16 immer noch gerne die alten Klassiker, die ich schon früher gespielt habe. Die, die gut altern
17 sozusagen, die zeitlos sind. Die durch *Gameplay* überzeugen, gutes Stories, gute Bedienbarkeit
18 und die einfach solide gemacht sind. Das ist etwas, was ich am aller wichtigsten finde. Also
19 eine solide Basis. Es gibt viele Spiele, die spielt man einmal und dann war es das. Die guten
20 Spiele, die die wirklich herausstehen für mich sind die, die /. Zu denen man immer wieder
21 zurückkehrt und die man immer wieder spielen könnte.

#02:08

- 22 I: Erzähl mir, wie du zu dem Beruf gekommen bist.

#02:13

23 B: Wie gesagt, ich bin schon immer an Videospielen interessiert gewesen. Das war schon
24 immer Teil meiner Hobbys und meiner Interessen. Sprachen gehörten auch schon immer dazu,
25 so ein Interesse und eine Vorliebe für Sprachen. Kommunikation war auch schon immer da.
26 Und das ist der Treffpunkt dieser beiden Interessen und Vorlieben. Nach der Schule habe ich
27 ein Studium begonnen. Literaturwissenschaften, Politik und Philosophie habe ich studiert.
28 Allerdings nicht abgeschlossen, das habe ich /. Ich habe sozusagen einen Umweg genommen
29 und danach eine schulische Ausbildung gemacht. Das waren zwei Jahre schulische Ausbildung,
30 die mich letzten Endes dazu befähigt hat, den Titel des Fremdsprachenkorrespondenten zu
31 machen. Die Fremdsprachenkorrespondentenprüfung bei der IHK, der industriellen
32 Handelskammer in Deutschland. Das war allerdings mit Schwerpunkt
33 Wirtschaftskorrespondenz und Wirtschaftstexte. Und das war der Einstieg für mich als
34 Übersetzer dann, ich habe viele Jahre als Freelancer hauptsächlich Wirtschaftskorrespondenz
35 übersetzt. Und dann als sich die Chance ergeben hat in die Videospielindustrie einzusteigen, in
36 die Computervideospielindustrie einzusteigen , habe ich das gemacht und bin dabei geblieben.

#03:33

37 I: Und wie würdest du deine Tätigkeit bezeichnen? Und warum hast du diese Bezeichnung
38 gewählt?

#03:42

39 B: Die offizielle Jobbezeichnung ist *Localization Specialist*, also Lokalisierungsfachmann,
40 Lokalisierungsspezialist. Es umfasst mehr als nur übersetzen. Das was ich mache, hat viel mit
41 Projektmanagement zu tun. Managen der Deadlines, der Fristen, dass die eingehalten werden.
42 Ich kommuniziere sehr, sehr viel mit unseren Drittanbietern, die sich /. Die
43 Übersetzungsagenturen, die sich um die letztendliche Übersetzung großteils der Spiele
44 kümmern. Ich übernehme selbst auch natürlich auch noch Übersetzungen, aber ich bin
45 hauptsächlich für das Qualitätsmanagement, die Aktualisierung der Style- und Formatguides
46 zuständig. Und, dass alles termingerecht eingereicht wird, das sind so die Hauptaspekte meiner
47 Arbeit. Und Lokalisierungsspezialist trifft es da, glaube ich, ganz gut.

#04:37

48 I: Ok. Und welche Komponenten eines Videospiels übersetzt du?

#04:42

49 B: Alle. Grundsätzlich alle. Es kommt darauf an in welchem Stadium das Spiel ist. Wir haben
50 /. Ich habe Projekte begleitet von der Konzeptionierung an. Also von den ersten Wörtern, die
51 übersetzt wurden, die ersten *Styleguides*, die Terminologie, das Glossar. Und das sehr genau
52 besprochen zu Anfang mit dem Übersetzungsteam und den Übersetzungsagenturen. Ich habe

53 aber auch Projekte übernommen, die regelmäßig geupdatet werden, die schon länger auf dem
54 Markt sind. Also die die Firma auch schon im Portfolio hatte bevor ich dazu gestoßen bin. Und
55 das sind *in-game* Texte, also alles was im *Game* ist. Die neuesten *Patches*, die Gespräche, die
56 Untertitelung, Werbung auf *Social Media* und anderen *Outlets*. Das können Wettbewerbe sein,
57 Regeln dafür, Preise, Untertitelung für Bilder. Also eine sehr breit gefächerte Palette. Im
58 Grunde alles was direkt und auch indirekt mit dem Spiel zu tun hat. Das geht auch in den
59 Bereich *eSports* rein. Das ist von Spiel zu Spiel unterschiedlich

#05:57

60 I: Ok. Und machst du auch Synchronisationen?

#06:02

61 B: Direkt mit der Vertonung habe ich nichts zu tun, nur mit der Untertitelung. Also wenn /.
62 Die Vertonung durch Synchronsprecher geschieht durch ein anderes Studio, was auch Teil der
63 Firma ist, aber mit dem wir nicht direkt zusammenarbeiten. Wir bekommen die Texte zur
64 Lokalisierung zugeschickt und passen das dann an, so dass es mit der Synchronisierung
65 übereinstimmt. Also die Untertitelung, Untertitelung ist der Ausdruck. Ja, es ist ein bisschen
66 schwierig mich umzustellen, denn bei der Arbeit ist natürlich die Sprache hauptsächlich
67 Englisch. Innerhalb des Teams sprechen wir Deutsch, aber mit den anderen Kollegen natürlich
68 Englisch.

#06:41

69 I: Und welche Tools verwendest du?

#6:47

70 B: Für die Übersetzung benutzen wir *Crowdin* als Plattform. Also für das Glossar,
71 Terminologiemanagement, das läuft alles über *Crowdin*. Momentan noch die reguläre Version,
72 wobei, glaube ich an einer *Enterprise*-Lösung gearbeitet wird, was meines Verständnisses nach
73 eine etwas maßgeschneiderte Version von *Crowdin* ist, die den Bedürfnissen des Kunden etwas
74 besser entspricht. Und die anderen Sachen laufen hauptsächlich über *Google Sheets*. Da werden
75 die Tasks darüber verwaltet, an die Übersetzerteams und an die Übersetzungsagenturen.

#07:28

76 I: Ok. Was sind deiner Meinung nach die größten Herausforderungen deiner Tätigkeit? Und
77 warum?

#07:39

78 B: Das würde ich in zwei Bereiche unterteilen. Das Erste sind die Volumen mit denen wir
79 arbeiten. Es können teilweise sehr, sehr große Datenmengen reinkommen, was die Wortzahl
80 angeht, die in relativ knapp bemessenen Zeiträumen erledigt werden müssen. Das ist gerade,
81 wenn Updates anliegen. Also größere Updates für Spiele oder wenn neue Spiele auf den Markt
82 kommen, wenn größere Ereignisse bevorstehen und da in dem Spiel irgendetwas aufgegriffen
83 wird. Oder Kooperationen mit Sponsoren, da kommt es häufig zu großen Datenmengen, die
84 innerhalb von kürzester Zeit bearbeitet werden müssen. Das ist eine Herausforderung. Da den
85 Spagat zu machen zwischen Qualität und Termineinhaltung, das ist nicht so einfach. Und dann
86 haben wir dadurch, dass das Team über die ganze Welt wirklich verteilt ist über sämtliche
87 Zeitzonen -das Hauptquartier liegt in China- die Kommunikation ist asynchron oftmals. Also
88 es gibt nicht so viele zeitliche Überschneidungen, das stellt einen vor viele Herausforderungen.
89 Und dann sind auch noch Herausforderungen kultureller Natur, denn die Hierarchien sind
90 anders gestaffelt. Und die Kommunikation läuft sehr, sehr unterschiedlich bei unseren
91 europäischen Kollegen, die mit amerikanischen Kollegen kommunizieren anders. Und das
92 Management in China hat dann wiederum eine ganz andere Art zu kommunizieren und zu
93 delegieren und Konfliktbewältigung. Das hat noch eine ganz andere, nicht direkt mit dem
94 Übersetzung zusammenhängende Herausforderung, die sich dadurch ergeben.

#09:19

95 I: Ok. Und wie sieht es mit dem fehlenden Zugriff auf das Videospiel aus oder der damit
96 verbundene fehlende Kontext?

#09:28

97 B: Das ist auch ein sehr großes Problem auf jeden Fall. Häufig muss man /. Wird vieles im
98 Dunkeln sozusagen übersetzt. Also für vieles fehlt Referenzmaterial, Bildmaterial oder
99 Vorschauen. Das ist auch sehr, sehr kompliziert. Insbesondere was das Deutsche angeht. Die
100 Texte werden sehr, sehr lang häufig. 15-20 bis teilweise 30 Prozent länger als das englische
101 Ausgangsmaterial. Wenn man dann keine Zeichenbeschränkung hat für die *Interfaces*, dann
102 ergeben sich dadurch häufig Probleme im späteren Verlauf, wenn man die ersten QA-Tests
103 macht, die ersten Qualitätstests im Spiel. Dadurch, dass Deutsch dann zu lang ist für den
104 vorhandenen Platz. Und wenn die Informationen im Vorfeld nicht vorhanden sind, das stellt
105 auch große Probleme dar auf jeden Fall.

#10:20

106 I: Und wie versuchst du dann das Problem zu lösen, also mit dem fehlenden Kontext?

#10:25

107 B: Ich versuche so viel Kontext wie möglich zu erhalten natürlich vorher. Wir sind im direkten
108 Kontakt mit den Projektmanagern natürlich und dem indirekten Kontakt mit den -teilweise in
109 direktem Kontakt- mit den Designern oder den Entwicklern des Spiels. Ein möglichst direkter
110 Kontakt ist da sehr hilfreich, dadurch, dass man dann einen genaueren Einblick bekommen
111 kann und Referenzmaterial. Falls nicht ist die Faustregel so kurz wie möglich ohne dabei
112 sinnverzerrend zu sein oder als zu sehr den Stil herunterfahren zu müssen. Je knapper man die
113 Sachen halten kann, desto besser. Schwierig ist auch das *Gendering*, also, wenn für Charaktere,
114 für *NPCs* kein Geschlecht angegeben ist, was häufig der Fall ist, da es in anderen Sprachen
115 nicht unbedingt notwendig ist für die Grammatik später. Wenn das fehlt, dann wird es im
116 Deutschen auch sehr kompliziert und dann muss man entweder versuchen da rum zu arbeiten
117 oder natürlich so lange zu bohren bis man die Information erhält, was manchmal sehr lange
118 dauern kann.

#11:28

119 I: Und du hast das Problem mit der Zeichenbeschränkung angesprochen. Wie löst du das denn?

#11:35

120 B: Im Idealfall sind Zeichenbeschränkungen da. Bei *Crowdin* gibt es die Möglichkeit eine
121 Zeichenbeschränkung für die verschiedenen Segmente einzurichten, die dann nicht
122 überschritten werden kann bei der Übersetzung, beziehungsweise man kann das Segment dann
123 nicht bestätigen. Wenn das nicht da ist, dann, wie gesagt, so knapp wie möglich halten und
124 versuchen herauszufinden, ob es sich bei dem Text, den man gerade übersetzt, ob es sich um
125 eine Oberfläche handelt. Oder ob ein Fließtext vorhanden ist oder (*marquise-rolling?*)
126 vorhanden ist, ob die Zeichengröße skaliert oder *Pop-Ups* möglicherweise vorhanden sind. Das
127 sind solche, immer sehr willkommenen *Workarounds*, gerade für Deutsch. Dadurch kann man
128 /. Dadurch muss man nicht an der Länge der Übersetzung feilen. Wie gesagt, das ist häufig
129 nicht zu bekommen die Information. Aber wenn das da ist, ist es immer sehr gut zu wissen.

#12:31

130 I: Und wie sieht es mit der Übersetzung von kulturellen Schlüsselbegriffen aus, wie zum
131 Beispiel Dia- oder Sozialekten oder dem Umgang mit Humor?

#12:42

132 B: Das ist auch teilweise kompliziert. Da muss man auf sein eigenes Fingerspitzengefühl
133 vertrauen. Und im Grunde /. Es gibt es da häufig Vorlagen, Vorgaben im *Styleguide*, die man
134 idealerweise schon vorher hat und die man auch noch anpassen kann im Laufe des Projekts.
135 Denn vieles was bei uns kein Problem darstellt, was Humor angeht, ist in China zum Beispiel
136 verpönt und umgekehrt genauso. Geopolitische Situationen muss man im Hinterkopf behalten,

137 wenn man übersetzt, um da niemandem auf den Schlipps zu treten. Historische Sachen. Es ist
138 gut auf dem Laufenden zu sein, was gerade los ist und auch geschichtlich sich ein bisschen
139 auszukennen, um zu verstehen, was vielleicht anecken würde, was problematisch wäre. Ja.

#13:37

140 I: Und stellt für dich der Umgang mit Variablen auch ein Problem dar, eine Herausforderung?

#13:44

141 B: Teilweise. Das ist von Projekt zu Projekt unterschiedlich. Die /. In einigen Teilen ist es
142 etwas komplizierter und einige Projekte erlauben mehr Variablen als andere, noch mehr vor
143 allem in der Gestaltung der Variablen. Aber Deutsch ist von der Grammatik her tendenziell
144 etwas komplexer, als Englisch und auch als Chinesisch soweit ich weiß. Deswegen sind das
145 gerne Punkte, die mehrfach überprüft werden müssen, wenn möglich. Also da achten wir sehr
146 genau in unseren Qualitätschecks darauf, dass die Variablen vernünftig bearbeitet sind und
147 keine Konflikte auslösen oder zu Code führen, der im Spiel angezeigt wird.

#14:29

148 I: Ok. Und wie versuchst du dann dieses Problem zu lösen oder zu umgehen?

#14:38

149 B: (...) Wenn es geht, versuche ich die Variablen zu vermeiden. Also die Singular- und
150 Pluralform, die ja häufig durch Variablen gelöst werden. Ideal, wenn man /. Das klassische
151 Beispiel wäre das *one-time-to-times* im Englischen, wird im Englischen durch eine Variable
152 gelöst. Im Deutschen kann man das durch Mal einfach lösen, also wenn man etwas findet, wo
153 die Singular- und Pluralform die gleiche Form haben im Deutschen. Das ist immer sehr
154 hilfreich. Alles was man /. Je weniger Variablen man drin hat, desto weniger Fehlerquellen.
155 Aber es lässt sich leider nicht immer vermeiden. Man muss einfach sehr vorsichtig sein und
156 alles doppelt und dreifach überprüfen. Xbench zum Beispiel ist ein Tool, was einem da auch
157 weiterhelfen kann bei der Überprüfung. Oder memoQ hat eine interne, ein toolinternes
158 Qualitätsmanagement- oder Qualitätssicherungssystem. Damit arbeitet einer unserer *Provider*
159 und damit lassen sich viele mögliche Fehlerquellen im Vorfeld schon entdecken.

#15:44

160 I: Und welche Kompetenzen brauchen VideospielübersetzerInnen, um ein Videospiel
161 erfolgreich zu übersetzen?

#15:55

162 B: (...) Also es hilft auf jeden Fall Erfahrung im Bereich von Videospielen zu haben, sowohl
163 als Übersetzer als auch als Spieler. Das ist ganz klar. Das würde ich sagen ist das Wichtigste.
164 Den als Videospieler ist man sich bewusster darüber, was die Stolpersteine sind. Die Variablen.
165 Wie man den Spieler oder die Spieler anspricht und das nicht allzu formell werden zu lassen.
166 In den meisten Fällen ist es sehr wichtig sich mit der Videospielsprache auszukennen und mit
167 der Popkultur auf dem Laufenden zu sein. Zu wissen, wie die Spieler im Spiel selber sprechen
168 ist auch sehr hilfreich. Wenn man sich *eSports-Streams* anguckt. Die Sprache, die die Spieler
169 von einem Spiel entwickeln und die Sprache, die im Chat dazu gesprochen wird, ist zum Teil
170 eine ganz andere, als die die wir im Spiel, im Original verwenden. Und das aufzugreifen ist
171 zum Beispiel /. Kann sehr hilfreich sein. Und wie gesagt, dazu ist es sehr nützlich, wenn man
172 sich selbst in dem Umfeld bewegt und auf dem Laufenden ist.

#16:57

173 I: Und wie sieht es mit technischem Wissen und thematischer Expertise aus, wie zum Beispiel
174 über Spielplattformterminologie oder Softwareterminologie?

#17:10

175 B: Das ist natürlich auch /. Kann auch sehr nützlich sein. Kommt sehr darauf an mit welchen
176 Texten man arbeitet. Ist meines Erachtens nicht das Allerwichtigste, aber kann durchaus auch
177 nützlich sein, ja.

#17:25

178 I: Und Kenntnisse in audiovisueller Translation, sollte man die auch schon mitbringen? Zum
179 Beispiel in Untertitelung oder Synchronisation?

#17:35

180 B: Nicht zwangsläufig, würde ich sagen. Das kann aber auch sehr, sehr nützlich sein. Das
181 kommt sehr häufig vor. Wir haben in vielen Projekten regelmäßig wiederkehrend
182 Untertitelungsarbeiten, die wir machen für Promotionvideos, andere Videos zu Werbezwecken
183 oder Ankündigungen und so was. Und da zu wissen, was da die *Best Practice* ist, ist schon sehr
184 nützlich, ja.

#18:01

185 I: Und der Faktor Kreativität, spielt der auch eine große Rolle?

#18:07

186 B: Ja, auf jeden Fall. Vieles ist keine Übersetzung, sondern Transkreation, würde ich sagen.
187 Denn gerade was Eigennamen angeht im Spiel, die lassen sich nicht immer eins zu eins
188 übersetzen. Oder Wortwitze, Wortspiele. Viele der Projekte mit denen wir arbeiten sind da/.
189 Lassen da sehr viel kreativen Freiraum, benötigen den auch ansonsten klingt das im Deutschen
190 sehr schnell hölzern und altbacken irgendwie. Man muss sich zum Teil /. Das ist das /. Wenn
191 ich Tests von Übersetzern, die gerne mit uns zusammenarbeiten wollen, auswerte, dann ist es
192 häufig /. Einer meiner Kritikpunkte ist häufig, dass zu nah an der Quelle gearbeitet wird. Dass
193 sie sich zu wenig davon wegbewegen, wenn es um kreative Texte geht. Wenn es um ziemlich
194 trockene *Patchnotes* oder so was geht, ist das kein Problem, aber etwas farbigere Texte oder
195 etwas kreativere Texte, die sollten schon sich gerne von der Quelle etwas wegbewegen,
196 ansonsten klingt das zu starr und zu maschinell übersetzt, möchte ich sagen.

#19:12

197 I: Ok. Und die Fähigkeit zur Teamarbeit?

#19:17

198 B: Extrem wichtig. Auch sehr extrem wichtig. Das Team ist sehr stark angewachsen und ist
199 auch noch weiter am Wachsen. Das heißt, die Aufträge werden größer und die Leute mit denen
200 man zusammenarbeiten muss, werden mehr. Das heißt, es gibt mehr mögliche Konfliktpunkte
201 und sich innerhalb eines Teams zurecht zu finden und zu wissen, wie man was ansprechen
202 kann, wie man delegieren kann, wie man /. Interkulturelle Kompetenz ist sehr, sehr wichtig und
203 da flexibel zu sein und kompatibel zu sein, mit anderen zusammenzuarbeiten ist sehr wichtig.
204 Viele kommen aus dem Bereich /. Viele kommen als Freelancer, haben vorher als Freelancer
205 gearbeitet und ich glaube, dann ist es immer sehr wichtig, diesen Leuten bewusst zu machen,
206 dass jetzt im Team gearbeitet wird. Denn sonst einfach den Kopf nach unten und arbeiten an
207 ihrem eigenen Ding, ohne sich bewusst zu sein, dass auch noch andere Leute am selben Strang
208 ziehen. Und da geht dann vieles /. Da geht viel Potenzial verloren und gerade in einem *remote*-
209 Umfeld in dem wir arbeiten /. Ich glaube 90 Prozent unserer Übersetzer sind *remote* angestellt,
210 das heißt sie treffen sich nie. Da ist es wichtig in Kontakt zu bleiben über das /. Und nicht nur
211 am eigenen Schreibtisch zu versinken sozusagen.

#20:47

212 I: Und von den genannten Kompetenzen, was würdest du sagen sind die Wichtigsten? Die,
213 die man auf jeden Fall mitbringen müsste?

#20:56

214 B: Leidenschaft fürs Computer- und Videospielen auf jeden Fall. Also du musst ein Stück weg
215 ein Nerd sein, um das zu machen, glaube ich. Das hilft auf jeden Fall, also eine Freude am

216 Videospiele. Flexibilität ist wichtig mitzubringen, denn in unserem Bereich /. Wir arbeiten an
217 sehr vielen verschiedenen Projekten und das sind verschiedene Genres. Das eine ist ein MOBA-
218 Spiel, also ein Strategiespiel, das andere ist ein Shooter, das andere dann wiederum ist Fantasy.
219 Und die haben alle sehr unterschiedliche Ansprüche, man muss sehr schnell umdenken können,
220 sich von einer Sprache auf die andere Sprache umstellen. Da sind große Unterschiede zwischen
221 den Genres. Das ist sehr wichtig. Und dann. Stressresistenz ist auch nicht schlecht zu haben,
222 denn teilweise kann es sehr /. Kommt sehr viel auf einmal rein und es ist schwierig den
223 Überblick zu behalten. Also einen kühlen Kopf zu bewahren und es ruhig angehen zu lassen,
224 ist sehr, sehr wichtig. Das würde ich sagen, sind so die drei wichtigsten Faktoren.

#22:00

225 I: Und wie wurden dir die spezifischen Kenntnisse in deiner Ausbildung vermittelt?

#22:08

226 B: Ich hatte das Glück von einem fantastischen, deutschen Kollegen angelernt zu werden, der
227 ursprünglich aus Deutschland ist, aber jetzt drüben in China sitzt und der mich /. Der mir die
228 Tools beigebracht hat, die *Workflows* und alles vermittelt hat, wie es am besten anzugehen ist.
229 Auch den Umgang mit Kollegen, worauf da zu achten ist, was zu priorisieren ist, wenn mal
230 sehr viel los ist. Und ja, also ich wurde von einem sehr erfahrenen Kollegen eingearbeitet und
231 das hat sehr viel /. Hat sehr geholfen. Da ich selbst kein Chinesisch spreche leider, er aber
232 schon, konnte ich dadurch sehr wichtige Einblicke bekommen zumindest.

#23:00

233 I: Und wie würdest du selbst den Auszubildenden die spezifischen vermitteln? Wenn du jetzt
234 zum Beispiel Unterricht halten würdest. Was wäre da deine Methode?

#23:13

235 B: Ich würde es möglichst praxisnah halten. Ich würde wenig, so wenig wie möglich über
236 *Sheets* oder über große PDF-Dateien oder sowas machen. Natürlich ist es auch wertvoll sowas
237 zu haben, aber das sollte so gebündelt wie möglich sein, denn man hat im Arbeitsalltag schon
238 genug mit Dokumenten zu tun, mit *Sheets* und Zeitplänen und sowas. Das Beste ist wirklich
239 die neuen Leute möglichst praxisnah einzuleiten, denen zunächst die Grundlagen der
240 Übersetzungstools zu vermitteln, die wichtigsten Arbeitsabläufe klar zu machen und dann
241 darauf aufzubauen. Also so schnell wie möglich anfangen. Sich großartig einlesen, das glaube
242 ich, das bringt /. Also würde mir zumindest nicht so viel bringen. So praxisnah wie möglich zu
243 arbeiten, so schnell wie möglich selbst zu übersetzen und eigenverantwortlich zu arbeiten,
244 natürlich unter Aufsicht. Das ist, glaube ich, das klassische *learning-by-doing* funktioniert da
245 am besten, meines Erachtens.

#24:21

246 I: Wie kann man als Anfänger am besten in der Videospielbranche Fuß fassen? Was würdest
247 du einem raten?

#24:28

248 B: Auch eine gute Frage. Also es gibt /. Wie gesagt ich bin kein /. Ich bin niemand, der
249 spezialisiert ist auf Videospielübersetzung. Da gibt es, glaube ich, inzwischen spezialisierte
250 Studiengänge dafür oder Programme an Universitäten und Hochschulen. Bei mir war es, wie
251 gesagt, durch ein Interesse. Was man machen kann ist, viele kleinere Studios oder Leute, die
252 ihr eigenes kleines Projekt veröffentlichen, suchen nach Freiwilligen, die mithelfen bei der
253 Übersetzung. Das ist ein guter Einstieg. Also die dann /. Kleinere Studios, die ihre
254 Spielübersetzung durch *Crowdsourcing*, sagt man *Crowdsourcing* in dem Fall? Nein, durch
255 eine Gruppe von Freiwilligen übersetzen lassen. Das ist ein sehr guter Einstieg. Dann kommt
256 man mit einer *Community* in Verbindung, wo es zum Teil auch Leute gibt, die professionell in
257 der Industrie schon arbeiten. Da kann man Kontakte herstellen, über LinkedIn kann man
258 Kontakte herstellen, an Übersetzermeetings teilnehmen und dann so sein Umfeld erweitern.
259 Aber am besten /. Wenn man in seinem Lebenslauf herausstellen kann, dass man eine Affinität
260 zu Computer- und Videospiele hat und ein Interesse daran, dass man spielt, Titel nennen kann,
261 die man gerne spielt, dass /. Für mich in einem Interview, ist das auch sehr, sehr viel Wert.

#26:01

262 I: Ok. Ja, dann kommen wir zur letzten Frage schon. Welche Rolle spielt der Austausch mit
263 anderen VideospielübersetzerInnen bzw. mit den MitgliederInnen der
264 Übersetzungsgemeinschaft?

#26:16

265 B: Das ist auch extrem wichtig. Das darf nicht unterschätzt werden. Wir haben gerade von
266 unseren europäischen Teamkollegen, dadurch, dass wir auch alle in einer Zeitzone sitzen, haben
267 wir regelmäßig auch Meetings, nur um uns auszutauschen, was gerade los ist. Wie es in den
268 Projekten läuft, was vielleicht schwierig ist, welche Qualitätsbedenken es vielleicht gibt,
269 welche Stolpersteine, wo die Termine vielleicht zu eng sind und wie damit umgegangen wird.
270 Es hilft auch als deutscher Übersetzer zum Teil zu hören, wie ein französischer Kollege oder
271 die französische Kollegin irgendwas kompliziertes übersetzt, denn die Sprachen sind schon
272 ähnlich strukturiert und das kann einem manchmal /. Dieses kollektive Brainstorming kann
273 einem manchmal sehr weiterhelfen, wenn man irgendwo festsetzt und nicht so richtig weiß, wie
274 man weiter /. Wie man das übersetzen soll. Also der kreative Austausch und auch der
275 persönliche Austausch ist sehr, sehr viel Wert und sehr wichtig für den Teamzusammenhalt und
276 kann einem auch ein paar kreative Impulse geben, wenn die mal nötig sind.

#27:18

277 I: Ok. Dann sind wir schon am Ende des Interviews angelangt. Möchtest du noch irgendwas
278 loswerden, irgendwelche Ergänzungen machen?

#27:29

279 B: Nein. Das war /. Also ich finde es ein sehr interessantes Thema, denn ich glaube, das ist
280 auch /. Das ist etwas relativ Neues, dass es, wie gesagt, spezialisierte Studiengänge oder
281 Programme an Universitäten gibt, um in die Videospielbranche einzusteigen. Es ist ein
282 unheimlich interessanter Markt, ein riesiger Wachstumsmarkt, gerade was die /. Also
283 hauptsächlich arbeite ich mit Mobilspielen, also Handyspielen zusammen. Und die haben, was
284 den Umsatz angeht, Computerspiele und Konsolenspiele eingeholt. Also die machen /.
285 Handyspiele alleine, Mobilspiele alleine machen mehr Umsatz als Computerspiele und
286 Konsolenspiele, Tendenz steigend. Und das ist unheimlich interessant. Ich würde jedem dazu
287 raten, der Interesse hat in dem Bereich zu arbeiten, sich da versuchen hinein zu bewegen, denn
288 die Chancen sind sehr gut. Es wird dringend nach Leuten gesucht und wie gesagt, Tendenz
289 steigend. Auch was exotische Sprachen angeht. Ja.

#28:31

290 I: Ja, ich finde auch insgesamt, dass es eigentlich nicht viele Studiengänge gibt jetzt zur
291 Videospielübersetzung. Ich habe in der Literatur gelesen, dass es in Barcelona einen
292 Übersetzungsstudiengang, also einen Videospielübersetzungsstudiengang gibt. Und sonst
293 eigentlich, gibt es da noch nicht viel, obwohl diese Branche so schnell wächst. Ja.

#28:55

294 B: Ich glaube es wird ein bisschen verschlafen von den Universitäten oder den Hochschulen.
295 Ich glaube in den USA gibt es sicherlich schon was. In China, das weiß ich nicht genau, könnte
296 ich mir vorstellen, denn das sind riesige Märkte. Und auch im indischen Raum, das sind so die
297 erwachenden Märkte. Das, glaube ich, dass da eine große Gelegenheit verschlafen wird von
298 den Universitäten da irgendwas anzubieten, denn die /. Wie jetzt auch in Zeiten der Rezession
299 und der Inflation ein bisschen, ist der Markt trotzdem weiterhin am Wachsen. Und da nicht auf
300 dem Laufenden zu bleiben, ist, glaube ich etwas, was die Universitäten noch etwas bereuen
301 werden und wo sie dann versuchen müssen aufzuholen. Denn wie gesagt, es wird dringend nach
302 Leuten gesucht, nach guten Leuten gesucht, die das /. Die, die Leidenschaft für Computer- und
303 Videospiele und die fachliche Kompetenz verbinden und ja.

#29:50

304 I: Ja, ich finde man müsste auch eigentlich Leute aus der Industrie oder Freelancer wie du mal
305 einladen an die Uni oder um einen Vortrag zu halten zum Beispiel und einfach einen Einblick

306 zu geben, wie die Arbeitswelt aussieht. Und ja, welche Möglichkeiten es auch da gibt. Das wäre
307 vielleicht so ein erster Anfang.

#30:11

308 B: Wäre interessant und ich könnte mir vorstellen, dass es auch auf großes Interesse stoßen
309 würde, denn, wie gesagt, das Interesse ist da und der Markt wächst weiter. Und die /. Wenn wir
310 eine Stellenanzeige schalten, wir kriegen unheimlich viele Anfragen für fast alle
311 Sprachkombinationen. Und deswegen würde ich mal hoffen, dass das in die Richtung geht.
312 (beide lachen)

#30:39

313 I: Ja. Ok, ich beende jetzt mal die Aufnahme.

Anhang 6

Interview 6

Online-Interview (Zoom)

einfache Transkription nach Dresing und Pehl (2015)

Dauer: 56:37

#00:16

1 I: Kommen wir zur ersten Frage. Wie ist deine Beziehung zu Videospielen?

#00:22

2 B: Also meine Beziehung ist sozial geprägt, aber auch hat eine persönliche
3 Entfaltungskomponente sozusagen. Also für mich waren Videospiele seit ich jung war etwas,
4 was ich mit Freunden mache und waren gleichzeitig auch etwas, wo ich mich selbst entfalten
5 kann. Also sowohl das gemeinsame Spielen, als auch das eigene Spielen und die eigene
6 Erfahrung waren für mich sehr wichtig. Und das Schöne daran, glaube ich, an Videospiele,
7 finde ich, das Ausprobieren. Also ich kann mich selbst ausprobieren. Ich kann verschiedene
8 Interaktionsmöglichkeiten mit dem Spiel selbst ausprobieren, aber auch mit den Menschen mit
9 denen ich zusammenspiele. Da gibt es natürlich ganz unterschiedliche Spiele, ganz
10 unterschiedliche Aufgaben, die man mit anderen Menschen erledigt. Aber für mich war es
11 immer auch eine soziale Erfahrung. Und wenn ich Singleplayer spiele, dann halt eine Erfahrung
12 mich selbst auszuprobieren. Und was ich dabei, bei beiden Arten immer interessant fand (01:19-
13 01:40 unv., Tonschwierigkeiten).

#01:41

14 I: Das Video hat gerade gestockt, sorry.

#01:44

15 B: Ja, kein Problem. Also ich fange nochmal an bei dem Punkt, den ich eben gesagt habe. Was
16 ich sehr interessant finde, sind die Problemlöseaufgaben, aber auch dieses Ausprobieren, das
17 ich machen kann. Also ich kann experimentieren mit dem Spiel und anderen Leuten, ohne, dass
18 ich dadurch Konsequenzen in der realen Welt habe. Und das öffnet eben /. Das enthemmt mich,
19 natürlich kann das auch negativ sein. Das sehen wir generell auch in der Online-Welt, dass
20 Menschen enthemmt miteinander umgehen und respektlos miteinander umgehen. Aber ich
21 möchte das in erster Linie als etwas Positives zumindest /. Es ist für mich positiv besetzt, dass
22 ich frei agieren kann, ohne, dass ich jemandem weh tue oder tatsächlich etwas zerstöre.
23 Zusätzlich ist es so, finde ich, dass man in Videospiele viele verschiedene Disziplinen übt.
24 Also ich muss Strategie anwenden, ich muss denken, ich muss überlegen, wie ich ein
25 Problemverhalt lösen möchte oder auch, wie ich mich entwickeln möchte. Also das ist auch
26 eine Entscheidungswelt, in der ich mich bewege und ich habe halt auch Feinmotorik mit dabei.

27 Also ich muss mein strategisches Denken mit meiner Feinmotorik abstimmen. Denken und
28 Reflex sozusagen kombinieren. Und das fordert mich dann in mehreren Bereichen. Also man
29 ist wirklich in einem Flow, ja. Also man wird wirklich reingesogen und taucht in eine Welt ein.
30 Also dieses Eintauchen, das wäre eine dritte oder vierte Komponente. Was mich an
31 Videospielen fasziniert ist das Eintauchen in eine Welt, die neue Regeln mit sich bringt. Also,
32 wo es praktisch keine Grenzen gibt. Natürlich gibt es gewisse Grenzen der Altersbestufung und
33 auch rechtlich gab es zum Beispiel in Deutschland lange Zeit die Grenze, dass du keine
34 Hakenkreuze in Spielen haben darfst zum Beispiel. Selbst Spiele, wo man Nazis als Gegner
35 hat, waren hier verboten. Das ist jetzt nicht mehr so, der Paragraph wurde geändert, aber
36 eigentlich sind keine Grenzen gesetzt, ob es um Humor geht, Gewalt, Fantasie, Lust, Utopie
37 oder Dystopie. Und sich in diesen Welten zu verlieren praktisch, das ist einfach Kunst für mich.
38 Also jemand der eine neue Welt schafft mit neuen Regeln, mit neuen Maßstäben, wo ich mich
39 verlieren und ausprobieren kann, ist für mich eine Kunst. Und es ist für mich auch so, dass es
40 einen Gegenschwerpunkt setzt gegen mein alltägliches Dasein, wo ich von Sorgen und von
41 Ängsten und Problemen, von Freude, aber auch alle möglichen anderen Gefühlen praktisch
42 einen Rahmen habe, den ich verlassen kann in einem Videospiel. Und erstens nimmt das die
43 Last von mir, indem ich halt dem entkomme zeitweise. Zweitens schafft es mir vielleicht auch
44 einen anderen Blickwinkel auf die Probleme in meinem Leben. Und das war für mich auch
45 immer eine wichtige Komponente, praktisch dieser Eskapismus, also das Entfliehen aus dem
46 Alltag, das Entfliehen aus meinen aktuellen Beschränkungen in einen Bereich, wo ich ganz
47 andere Dinge tue. Also da hat es für mich sehr starke Ähnlichkeit auch mit einem guten Roman,
48 wo ich in eine andere Welt entfliehe und andere Charaktere und andere Probleme mir
49 vornehme, so dass ich einmal vergesse, was mich selbst alles immer betrifft und mal einen
50 anderen Hut aufsetze und eine andere Rolle spiele. Das sind für mich so zentrale Punkte, die
51 mich nach wie vor faszinieren an Videospielen.

#05:15

52 I: Ok. Und kannst du mir erzählen, wie du zu dem Beruf gekommen bist?

#05:26

53 B: Also ich wollte immer was mit Sprachen machen. Das war das Einzige, wo ich in der Schule,
54 nicht so schlecht war (lacht). Und ich wollte aber nicht Lehrer werden, weil mein Vater Lehrer
55 war. Und dann habe ich mir überlegt, ok übersetzen probiere ich aus und habe meinen Bachelor
56 so studiert mehr oder weniger, ich mache das mal. Und im Masterstudium habe ich dann
57 angefangen zu arbeiten. Ich habe auch im Bachelor gearbeitet, aber im Master mehr so
58 stichhaltig im Textbereich und da habe ich für einen Verlag angefangen zu arbeiten. Das war
59 ein ganz normaler Buchverlag und habe gemerkt, ok ich habe ein Händchen für Texte
60 lektorieren. Da ging es nicht um Übersetzung im weitesten Sinne und dann habe ich überlegt
61 ok, also du hast ein Händchen für Texte und du hast jetzt hier übersetzen studiert und hast bald
62 den Master. Was interessiert dich denn und da war eine Option natürlich das technische
63 Übersetzen, also das /. Technische Dokumentation, das was man im Studium mitbekommt und
64 das sind für mich relativ tote Texte. Ich habe damit nie was anfangen können. Das röhrt

65 vielleicht auch daher, dass ich kein besonders starkes technisches Verständnis habe.
66 Naturwissenschaften waren auch nicht mein Fall und mich hat immer mehr das Literarische
67 angezogen und das Fiktive. Und dann habe ich überlegt ok, ich weiß, dass ich eine Leidenschaft
68 für Videospiele habe. Das war schon immer so und dann habe ich überlegt ok, wie kann ich das
69 kombinieren und dann habe ich angefangen in akademischer Literatur zu schauen, ob
70 irgendwelche Menschen etwas mit Spielübersetzung machen, ob das überhaupt ein Feld ist, wo
71 Menschen sich für interessieren und etwas zu schreiben. Habe dann herausgefunden, dass es
72 eine *Community* dazu gibt, ja eine akademische *Community*, einige Menschen, die was zu dem
73 Thema schreiben und habe dann herausgefunden ok, interessant. Das sind Leute, die ganz
74 akademisch sprechen, die eine Abhandlung dazu schreiben, die an einer Uni lehren, aber sie
75 interessieren sich für Videospiele für die ich mich auch interessiere. Und das war so ein
76 Moment, wo ich gemerkt habe, ok in diesem Bereich sind Videospiele also schon salonfähig
77 und ich kann dazu auch was machen. Und so sind Videospiele ja in den letzten fünf bis zehn
78 Jahren, aber vor allen Dingen in den letzten fünf Jahren, immer mehr auch *Mainstream*
79 geworden. Und das Unterhalten über Videospiele in allen ihren Berührungspunkten mit der
80 Gemeinschaft, mit der Gesellschaft sind immer häufiger geworden. Und dann habe ich mir
81 gesagt „ok -das war so in der zweiten Hälfte meines Masterstudiums-, ich versuche jetzt
82 sowohl, wenn ich in der Uni normal Kurse belege, aber vor allem in meiner Masterarbeit dieses
83 Thema zu behandeln“. Und das hat geklappt und die Masterarbeit ist sehr gut ausgefallen und
84 meine Professorin hat mich sehr gut dabei unterstützt. Und dann nachdem das gelungen war,
85 habe ich dann halt danach gesucht, ok, wo kann ich arbeiten damit. Und da gibt es nur wenige
86 Agenturen, die sich spezifisch damit beschaffen und die habe ich dann angesteuert. Da bin ich
87 dann nach Berlin gefahren und habe persönlich Bewerbungen bei diesen
88 Übersetzungsdienstleistern eingeworfen und habe dann auch Rückmeldungen bekommen nach
89 einigen Wochen und Monaten und da hat dann mein Weg angefangen.

#08:41

90 I: Ok, interessant. Und wie würdest du deine Tätigkeit bezeichnen? Und warum hast du diese
91 Bezeichnung gewählt?

#08:52

92 B: Also das, was man meistens findet für das, was ich mache, nennt sich *Localization Editor*.
93 Also Lokalisierung ist ja die Übersetzung von Texten im Softwareumfeld, aber im Grunde
94 genommen, finde ich das ein bisschen sinnfrei. Diese Unterscheidung zwischen Übersetzung
95 und Lokalisierung. Wenn es manchen Leuten hilft Lokalisierung zu verwenden, weil sie dann
96 wissen ok, das ist irgendwo im Softwareumfeld, dann ok, aber eigentlich ist ja die Anpassung
97 eines Textes an ein Lokal ist ja immer eine Lokalisierung. Also für mich ist auch das Übersetzen
98 eines Buches irgendwo eine Lokalisierung. Also von daher naja. Also das ist /. Soviel zum
99 *Localization Part* und dann Editor, so heißt eben meine Stelle, weil ich selten selbst übersetze
100 mittlerweile, sondern ich lektoriere meistens. Also ich editiere Texte meistens. Freiberufler
101 übersetzen und Festangestellte editieren meistens. Einige der Texte, die sehr wichtig sind, die
102 übersetze ich vielleicht selbst und diskutiere sie dann halt auch mit den wichtigsten Menschen,

103 aber im weitesten Sinne sind die, die intern in einer Firma arbeiten, nicht diejenigen, die
104 übersetzen, weil das nicht besonders wirtschaftlich ist. Übersetzungen werden /. Oder, weil das
105 /. Anders wirtschaftlich, ja /. Es ist zu teuer für die Unternehmen alle Übersetzungen intern
106 übersetzen zu lassen. Deswegen stellen sie EditorInnen intern ein, die dann über die wichtigsten
107 Sachen drüber schauen und Qualitätssicherung sozusagen betreiben. Aber die Übersetzungen
108 werden extern angefertigt, deswegen bin ich kein Übersetzer, sondern ein Lektor sozusagen. Ja
109 und so verstehe ich mich dann auch ungefähr. Also ohne die ÜbersetzerInnen könnte ich meine
110 Arbeit nicht machen, aber wenn ich nicht da wäre, würden die Übersetzungen wahrscheinlich
111 auch in alle möglichen Richtungen gehen. Und es muss oder es hilft, wenn man jemanden hat,
112 der die Qualität zentral verwaltet und so eine Art Vision hat, auf die er sich einigt. Eine
113 Stilversion auf die er sich einigt mit den ÜbersetzerInnen.

#11:11

114 I: Ok. Das heißt, du machst dann eher /. Du editierst und machst das Qualitätsmanagement.
115 Sind das so deine Aufgaben?

#11:21

116 B: Ja, also als ich angefangen habe, war das ein Mix aus Koordination und eben Lektortätigkeit.
117 Damals hieß das, glaube ich, *linguistic Coordinator*. Und da war das so, dass das
118 Projektmanagement, also die Project Manager, die arbeiten mit den Kunden zusammen, die uns
119 Aufträge schicken, unserem Übersetzungsdiensleister und sobald wir den Auftrag haben,
120 geben sie das an uns und wir haben als *linguistic Coordinators* ÜbersetzerInnen für das Projekt
121 gefunden und die *Timelines* mit denen besprochen. Und wir haben alle linguistischen Fragen
122 aufgenommen, beantwortet, Lektorate gemacht, *Styleguides* verfasst und aufrecht erhalten und
123 Weisungen gegeben zu der Übersetzung eines Spiels, weil es oft nötig ist, dass jemand zentral
124 eben Weisungen an verschiedene ÜbersetzerInnen gibt, weil sie untereinander oft nicht vernetzt
125 sind, teilweise auch aus Anonymitätsgründen oder Anonymisierungsversuchen oder Gründen.

#12:34

126 I: Und welche Tools verwendest du?

#12:38

127 B: Aktuell eins, das wir selbst, mein Unternehmen selbst herstellt und baut. Aber ich bin
128 mittlerweile auch nicht mehr in der *Game Localization*. Ich bin jetzt bei einer Techfirma. Aber
129 historischer Weise und ich glaube auch, das ist auch das, was unsere ÜbersetzerInnen
130 verwenden, habe ich meistens memoQ verwendet. Ich habe manchmal Trados genutzt. Und
131 dann noch so ein paar kleinere Tools, aber für mich war memoQ immer die Latte, an dem ich
132 alles gemessen habe. Damit habe ich auch am meisten gearbeitet. Damit habe ich auch
133 angefangen zu arbeiten und dann auch für drei, vier Jahre gearbeitet. Und ich kenne Trados
134 nicht so gut wie memoQ, aber ich glaube, dass memoQ mit die besten Funktionen hat zumindest

135 aus der linguistischen Perspektive. Und dann gibt es natürlich noch alle möglichen
136 Interrelationen Erweiterungen, *API's*, wenn man weiter Projektmanagementbedürfnisse hat,
137 zum Beispiel Abrechnungen zu machen und auch andere Leute in seinem Übersetzungsprojekt
138 mitwirken lässt, Subunternehmen hat und was weiß ich nicht alles. Das ist dann noch einmal
139 ein ganz anderes Feld, aber aus rein linguistischer Perspektive bin ich immer /. Messe ich das
140 Meiste an memoQ und bin mit memoQ gut klar gekommen.

#14:05

141 I: Und was sind deiner Meinung nach die größten Herausforderungen deiner Tätigkeit?

#14:10

142 B: Ich glaube das Schwierigste ist Kontext. Wenn ich ein Buch übersetze, kann ich mir das
143 ganze Buch durchlesen. Dann kann ich mir noch den Lebenslauf des Autors oder der Autorin
144 durchlesen. Das ist bei einem Spiel oft nicht so. Oft wird das /. Wird die Übersetzung gemacht
145 während das Spiel noch entwickelt wird, weil sie es möglichst schnell auf den Markt bringen
146 wollen und häufig diese ganzen Überlegungen zu Konkurrenz auch. Und wann die ein Spiel
147 rausbringen und dass man möglichst alle Sprachen simultan auf den Markt bringt, also *simship*
148 praktisch hat, sind sehr wichtig für die Entwickler. Und dann muss oft die Übersetzung
149 einsetzen, wenn das Spiel noch nicht fertig ist. Außerdem bekommen ÜbersetzerInnen und
150 selbst Übersetzungsdiensleister auch nicht immer Zugang zu allen Teilen des Spiels. Es ist
151 auch oft zeitlich einfach nicht möglich sich mit dem ganzen Spiel auseinanderzusetzen. Und es
152 ist vor allen Dingen nicht möglich oder es ist oft schwierig einen einzelnen String, also ein
153 einzelnes Segment, einen einzelnen Satz perfekt im Spielkontext zu verorten. Also man ist
154 angewiesen auf sogenannte Kontextinformationen, die ein String hat, um zu wissen, wer redet
155 dort mit wem, welches Geschlecht haben die Personen, in welchem Kapitel ist das, was ist der
156 Kontext, wo befinden sie sich. Da ist man darauf angewiesen, dass der Entwickler des Spiels
157 möglichst gute Kontextinformationen mit jedem String liefert und aber auch /. Man tut gut
158 daran als Übersetzungsdiensleister einen *Localization Engineer* einzustellen, der sich damit
159 befasst, den Text, den man bekommt, also das *Localization Kit*, wo die ganzen zu übersetzenden
160 Texte und halt auch Kontextinformationen drin sind, aufzubereiten. Auf eine Art und Weise,
161 die den ÜbersetzerInnen im CAT-Tool möglichst viel Kontext gibt. Und da gibt es eben ganz
162 viele metasprachliche Elemente, die in diesen Texten stecken, die dann ein *Localization*
163 *Engineer* praktisch hervorbringen kann. Ein zweites Problem ist auch Zeitdruck. Das spielt ein
164 bisschen mit in dem Argument, was ich vorher genannt habe. Videospiele sind oft sehr
165 textintensive Produkte. Und vor allem mit Rollenspielen, hast du dann gerne mal eins bis drei
166 Millionen Wörter und die müssen dann oft simultan übersetzt werden. Also ideal wäre es
167 natürlich, je weniger Übersetzer sich mit einem Projekt befassen, desto dichter ist halt das
168 Wissen in den Köpfen der Übersetzer. Aber es ist dann zeitlich oft nicht möglich, weil du sonst
169 einfach der Textmenge nicht Herr wirst. Also muss du mehrere Übersetzer gleichzeitig
170 beschäftigen und dann musst du überlegen, wie du den Text besonders gut aufschneidest,
171 aufspaltetest oder einteilst, dass du möglichst zusammenhängende Textteile an einen
172 Übersetzer oder eine Übersetzerin gibst anstatt, dass du es aufteilst und die simultan sehr eng

173 zusammenhängende Texte übersetzen, die dann nachher nicht konsistent sind. Und das ist dann
174 /. Konsistenz ist vielleicht ein weiterer Grund, eine weitere Grundherausforderung. Also
175 Terminologiearbeit ist ziemlich entscheidend und vor allen Dingen am Anfang eines Projekts
176 ziemlich entscheidend, weil du oft noch nicht absehen kannst, welche Hierarchien an
177 Benennungen besteht. Also es gibt ja verschiedene Arten von Benennungen und Namen in
178 einem Computerspiel zum Beispiel Orte, Menschen, Gegenstände, Kapitel, Aufgaben. Alles
179 mögliche hat ja einen Namen. Es wird ja eine ganz neue Welt geschaffen sozusagen. Und die
180 Hierarchie der Namensgebung ist oft /. Erschließt sich oft erst nachdem man einen ganzen Teil
181 des Textes schon gesehen hat, also zum Beispiel, wenn ich von Rüstungsgegenstände spreche,
182 erschließt sich mir manchmal erst die volle Ordnung, wenn ich viele Teile gesehen habe. Also
183 das merkt man dann oft erst später, dass es sinnvoll gewesen wäre, sich das erstmal genau
184 anzuschauen. Dort kommt auch wieder, vielleicht ein *Localization Engineer* ins Spiel, der
185 einem möglichst diese Teile des Textes in eine gesonderte Datei vielleicht ziehen kann, so dass
186 man die als erstes behandelt oder, dass man die von einer Person übersetzen lässt, so dass die
187 Konsistenz stimmt. Ich fand Konsistenz einer der schwierigsten und nervigsten Punkte beim
188 Spielübersetzen, weil man eben so viele neue Kategorisierungen hat und so viele Wörter und
189 so viele neue Hierarchisierungen. Und dann ist es oft passiert, dass man nach Stunden, Tagen
190 merkt, ok ich habe das falsch verstanden, wie das eingeordnet ist und dann muss man aufräumen
191 hinter sich. Und das frisst extrem viel Zeit und Nerven. Ein zweiter oder ein weiterer oder letzter
192 Punkt, der mir noch eingefallen ist, ist Lohn. Also das Übersetzen von Videospielen ist keine
193 Goldgrube. Gerade am Anfang war das schwierig. Als ich angefangen habe war das /. Das war
194 sehr schwach entlohnt. Und auch vielleicht gar nicht mal so wirklich extrem, sagen wir mal, es
195 war nicht so gut, wie das eingerichtet war, aber /. Also es war ein Praktikum, es ging über sechs
196 Monate und dann erst so irgendwann konnte ich so ein bisschen Fuß da reinsetzen und habe
197 eine Festanstellung bekommen. Und das ist vielleicht auch, das leitet ein bisschen über, glaube
198 ich, in den nächsten Bereich, aber ich glaube das Wichtigste ist, dass man sich dafür
199 interessiert. Ich glaube, das ist das Wichtigste. Wenn man sich für einen Bereich interessiert,
200 so ist es auf jeden Fall bei mir gelaufen, dann kann man auch nachher Geld damit verdienen.
201 Weil man getrieben ist von dem Interesse und einer Leidenschaft dafür und man dann halt auch
202 durch schwierige Zeiten geht. Aber man sollte wahrscheinlich /. Es ist schon hilfreich, dass
203 man weiß, ok am Anfang wird man wahrscheinlich ein bisschen darunter leiden, dass
204 Übersetzen per se erstmal kein Bereich ist mit dem man sich eine goldene Nase verdient, aber
205 auch Videospielbereich an sich immer ein bisschen, naja der Euro gedrückt wird und man so
206 ein bisschen schauen muss, wo man bleibt und das spüren dann halt auch die ÜbersetzerInnen.
207 Man merkt dann halt, dass man /. Man muss um die Löhne verhandeln und sowas alles, aber
208 ich denke das ist nichts, was einen davon abhalten sollte in den Bereich zu gehen. Man sollte
209 es nur wissen und sich nicht einschüchtern lassen, glaube ich. Also, weil ich habe immer
210 geschaut, dass ich, wenn ich eine gewisse Schmerzgrenze erreiche und wenn ich mir sage: Ich
211 habe jetzt so lange das und das gemacht für dieses Unternehmen, das ich dann halt auch darüber
212 spreche. Und wenn man das lernt und wenn man das macht, dann kommt man auch irgendwo
213 hin, wo man zufrieden ist. Aber es ist eine Komponente, die man immer wieder hört und ich
214 glaube, wo es nicht schadet, dass man es einmal vorher weiß.

#21:14

215 I: Ok. Und wie sieht es mit Kommunikationsproblemen aus? Ist das auch eine
216 Herausforderung?

#21:20

217 B: Was mir jetzt spontan einfällt, ist die Kommunikation mit den LinguistInnen und mit dem
218 Kunden. Also das wären so, je nachdem in welchem Raum man arbeitet. Also wenn ich jetzt /.
219 Es gibt ja auch Stellen, dass man beim Spielehersteller arbeitet und dann kommuniziert man
220 mit dem Übersetzungsdiensleister. Wenn du als Übersetzungsdiensleister arbeitest, dann
221 kommunizierst du mit dem Kunden, mit dem Spielehersteller und je nachdem hast du dann halt
222 unterschiedlich viele Parteien mit denen du kommunizierst und unterschiedliche
223 Herausforderungen. Ich hatte beides schon. Also ich habe bei einem Übersetzungsdiensleister
224 gearbeitet, ich habe aber auch längste Zeit auf der Kundenseite gearbeitet, wo wir
225 Übersetzungsdiensleistungen halt in Anspruch genommen haben. Und ich glaube entscheidend
226 ist, dass du vom Kunden natürlich die ganzen Kontextinformationen bekommst, die du
227 möchtest. Dass du auch kommunizierst, wenn es keine gute Qualität gibt zu einem gewissen
228 Zeitpunkt und dann kann der Kunde sagen: ok, ich nehme das in Kauf, dass die Qualität
229 schlechter ist, hauptsache ich kriege das bis morgen. Und idealerweise natürlich sollte man so
230 zusammenarbeiten, dass man ungefähr am selben Strang zieht, also, dass man eine
231 vertrauensvolle Beziehung hat, am besten über längere Zeit und, dass man als
232 Übersetzungsdiensleister das Geld bekommt, was man braucht, auch um die ÜbersetzerInnen
233 zu bezahlen. Dass man die Zeit hat, um es gut zu machen und dass man den Kontext bekommt
234 den man braucht und dass der Übersetzungsauftraggeber einem vertraut, dass man diese Dinge
235 mit Vertrauen behandelt, also vertrauensvoll und vertraulich und geheim hält. Und dass der
236 Kunde auch, also der Auftraggeber auch versucht seine Produkterstellungszeitlinien so zu
237 wählen, dass er genug Zeit für die Übersetzung einplant. Weil sonst /. Der Klassiker ist ja, dass
238 Übersetzen ein Nachgedanke ist, also irgendwas /. Ich mache mein Produkt fertig und dann
239 mache ich noch schnell übersetzen und dann kann ich es in zehn Ländern mehr verkaufen. Das
240 wird halt /. So ein Projekt fällt halt dann auf die Schnauze, weil halt vieles zur Übersetzung
241 gehört. Es ist ja auch oft nicht so, dass nur Text übersetzt wird, es ist ja auch oft so, dass andere
242 Teile des Spieles angepasst werden können eventuell oder gewisse kulturelle Referenzen und
243 Inhalte nicht ankommen in einem Markt und so können Übersetzungsdiensleister natürlich
244 auch unterschiedliche *Services* zur Verfügung stellen. Also unter Umständen halt eine
245 kulturelle Anpassung erfragen und sehr eng in der Zeit mit dem Kunden zusammenzuarbeiten.
246 Dann auf der Linguistenseite ist, glaube ich, einer der entscheidendsten
247 Kommunikationskanäle, weil ständig Fragen aufkommen. Also es gibt kein Projekt, wo es
248 keine Frage gibt. Wenn man es irgendwie schafft einen schnellen, reibungslosen
249 Kommunikationskanal zwischen Linguisten zum Übersetzungsdiensleister, zum Kunden, der
250 ja letztendlich wahrscheinlich die meisten Informationen hat oder zumindest viele
251 Informationen finden kann, wenn man das schafft irgendwie herzustellen, dann sind die
252 ÜbersetzerInnen nicht nur besser in ihrem Job, weil sie einfach die richtige Information
253 einbauen können in einem unklaren Segment, sondern auch gibt man den ÜbersetzerInnen das

254 Gefühlt, dass man sie hört, dass sie Teil des Projektes sind. Und dass sie praktisch Einfluss
255 nehmen können. Weil ich glaube, wenn jemand das Gefühl hat, dass er das beeinflussen kann,
256 dass er die Qualität mit in der Hand hat und, dass er gehört wird, dann hat er auch mehr Lust
257 sich einzubringen und wird automatisch sich mehr anstrengen für Übersetzungen. Denn das ist
258 entscheidend. Wenn du die ÜbersetzerInnen nicht hörst, wenn du nicht sie wie Menschen
259 behandelst und nicht praktisch ihre Bedürfnisse auch teilweise erfüllst und irgendwie ihnen das
260 Gefühl gibst, dass sie gehört werden, dann werden sie sich auch nicht so einsetzen dafür. Und
261 das Problem ist, dass ÜbersetzerInnen pro Wort bezahlt werden, nicht pro Stunde. Das heißt,
262 dass sie so viel wie möglich übersetzen wollen wie möglich und, dass Qualität immer ein
263 Nachgedanke ist. Deswegen muss man zusammen als Team arbeiten und ein Teamgefühl
264 herstellen. Nur so kommt man, glaube ich, dazu, dass man auch den ÜbersetzerInnen gewisse
265 Verantwortung gibt und, dass sie Probleme eigenverantwortlich lösen nach bestem Wissen und
266 Gewissen. Und wo man kann, gibt man Antworten und hilft bei der Lösungsfindung. Und man
267 muss halt auch Stilrichtlinien geben und für Konsistenz sorgen und da ist die Zusammenarbeit
268 mit den ÜbersetzerInnen entscheidend.

#26:02

269 I: Und wie sieht es mit der Platzbeschränkung beziehungsweise mit der Zeichenbeschränkung
270 aus?

#26:08

271 B: Ja, das ist immer eine Herausforderung. Das gilt ja auch für viele andere Bereiche. Das ist
272 ja nicht nur im Gaming so, aber vor allen Dingen natürlich in Benutzeroberflächen ist das so.
273 Aber man hat es ja auch im Marketing, bei Anzeigen auf den bekannten
274 Internetplatzierungsflächen. Aber ja, das kann /. Das ist, ich glaube dann einfacher, wenn man
275 klare Vorgaben hat. Ich glaube, schwierig ist es vor allem dann, wenn die Dateien nicht gut
276 aufbereitet sind und man nicht weiß, wo man sie einhalten muss die Platzbeschränkung. Da ist
277 auch wieder die Zusammenarbeit mit dem Kunden und dem *Localization Engineer*, glaube ich,
278 wichtig, der dafür sorgt, dass man im CAT-Tool klar angezeigt bekommt, wieviel Platz man
279 zur Verfügung hat und im Idealfall halt auch eine Markierung, rote Warnung oder ähnliches
280 bekommt, wenn man die Zeichenbeschränkung überschreitet. Ich glaube, dass jede Textart
281 bringt ihre Herausforderung mit sich. Für viele Texte gilt /. Oder selbst, wenn man keine
282 Platzbeschränkung hat, finde ich, dass in der Kürze die Würze liegt. Natürlich ist es was
283 anderes, wenn ich dazu gezwungen bin kurz zu sein als wenn ich mir das selbst auferlege. Aber
284 ich glaube, das es grundsätzlich weniger ein Problem ist das einzuhalten per se. Ich glaube, dass
285 es oft eher ein Problem ist, dass es nicht klar markiert wird. Und natürlich, wenn das Englische
286 schon die Zeichenlänge voll ausreizt, dann wird man in allen europäischen Sprachen Probleme
287 bekommen, weil sie mindestens 15 bis 30 Prozent länger sind. Das muss der Kunde wissen und
288 das gehört zur Aufklärarbeit, die man auch leisten muss. Ich glaube das ist das was ich auch
289 meinte mit der Enge oder Nähe zum Auftraggeber. Man kann kaum erwarten, dass man in einer
290 Woche ein Übersetzungsprojekt einem beliebigen Übersetzungsdienstleister gibt und er das mit
291 Bravour und perfekt abliefert. Man muss zusammenarbeiten, man muss die Texte

292 durchsprechen, der Übersetzungsdiensleister muss dem Kunden halt auch mitteilen, wie
293 bereitet man Texte vor, damit sie gut übersetbar sind. Und dazu gehört auch, dass man sagt,
294 das Englische darf nicht schon 90 Zeichen lang sein, wenn die europäischen Sprachen auch 90
295 Zeichen einhalten müssen. Genau und ich glaube das ist das Wichtigste. Und viele kommen
296 mit Erfahrung. Wenn ich weiß, wieviel Freiheit ich mir nehmen kann, dann kann ich ja auch
297 Teile, Informationsteile weglassen. Aber ich glaube, diese Freiheit kommt mit Stabilität. Ich
298 glaube, man muss klare Grundstrukturen haben und dann kann man kreativ werden. Es ist sehr
299 schwierig kreativ zu sein, wenn man nicht weiß, wo die Grenzen sind.

#29:25

300 I: Ok. Jetzt nur einen kurzen Einschub. Es läuft ja über Zoom und ich hatte bis jetzt alle
301 Interviews über Skype und in ein paar Minuten wird das Interview beendet. Deshalb schicke
302 ich dir noch mal einen Link. Ich habe das Upgrade nicht deshalb /.

#29:44

303 B: Ach so ok. Ja, dann treffen wir uns /. Dann machen wir jetzt hier einen Stopp und dann
304 sehen wir uns gleich wieder.

#00:02

305 B: Ja, kein Problem. Ich stehe mit Skype auf Kriegsfuß. Deswegen bin ich froh, dass wir es in
306 Zoom machen

#00:08

307 I: Und wie sieht es mit dem Umgang mit Variablen aus? Das wollte ich noch fragen zu den
308 Herausforderungen.

#00:16

309 B: Ja, ich glaube das bewegt sich in ähnlichen Bereichen, wie zur Textlänge. Ist ein sehr
310 schwieriger Bereich, vor allen Dingen, wenn man wenig Kontext hat, aber ich glaube je enger
311 man mit dem Kunden zusammenarbeitet, je mehr Kontext man erhält, desto besser kann man
312 damit arbeiten. Das ist natürlich etwas, was vor allen Dingen im Videospielbereich, vor allem
313 im Softwarebereich, die ÜbersetzerInnen wissen müssen. Da muss man natürlich auch einfach
314 die ÜbersetzerInnen aufklären und aufschlauen. Vieles hängt auch davon ab, wie sehr der
315 Auftraggeber, also der Spielehersteller schon über Internationalisierung weiß. Wenn das sehr
316 strikt gemacht ist und der Hersteller zum Beispiel nicht weiß, dass in einzelnen Sprachen der
317 Satzbau unterschiedlich ist und Flexibilität eingeräumt werden muss, dann kann das dafür
318 sorgen, dass die ÜbersetzerInnen die Anpassungen nicht machen können, die sie machen
319 müssen. Und da kann ich mich an verschiedene Projekte erinnern, wo es extrem kompliziert
320 wurde und extrem schwierig wurde, weil Arbeit am Code selbst erforderlich war und neue

321 Lösungen geschaffen werden mussten für einige Sprachen, weil der Spielehersteller nicht von
322 Anfang an die Eigenheiten einer Sprache mitgedacht hatte. Also hier ist super wichtig, dass das
323 *Project Management* und *Localization Engineer* und ÜbersetzerInnen mit dem Kunden
324 zusammenarbeiten und diese Sachen möglichst früh zur Sprache bringen, damit das gelöst
325 werden kann. Und der Rest ist dann halt Kommunikationsarbeit, dass die ÜbersetzerInnen
326 wissen, wie sie umgehen können mit verschiedenen Herausforderungen. Und welche
327 Anpassungen sie vornehmen können und, ob zum Beispiel eine zusätzliche, eine neue Variable,
328 eine weitere Variable zur Anpassung oder zur Einbringung einer weiteren grammatischen
329 Aufspaltung möglich ist oder, ob das für Codeprobleme sorgt und für Codefehler. Also ja, das
330 würde ich sagen, ist ein interessanter Bereich der Videospielübersetzung, vielleicht vor allen
331 Dingen dort eine Eigenheit. Und auch hier erinnere ich mich, dass es super wichtig war, einen
332 *Localization Engineer* zu haben, der dafür sorgt, dass diese *Tags* richtig aufbereitet sind, dass
333 sie richtig erkannt werden, dass ich sie auch als Übersetzer problemlos verstehe. Und man kann
334 die ja in den verschiedenen CAT-Tools unterschiedlich markieren und erkennen lassen und
335 zum Beispiel auch sperren, dass sie nicht aus Versehen editiert werden und das gleich auch ihre
336 Funktion erkennbar ist. Man kann ja teilweise, glaube ich, auch umbenennen, mit
337 verschiedenen Farben markieren und eine Art Legende dann für die ÜbersetzerInnen zur
338 Verfügung stellen, damit bekannt ist, was sie tun. Und, wenn man das gut macht, dann kann
339 man auch ziemlich viel Kosten sparen als Übersetzungsdiestleister, weil auch Code oft als
340 Text gezählt wird, je nachdem, wie man seine Kunden abrechnet. Und, wenn man einen
341 *Localization Engineer* hat, der das klug aufbereitet, dem CAT-Tool sagt „Ok, Klammer auf
342 „int y z“ bedeutet das und das oder markiere das so und so und schütze den Bereich und gib
343 uns die Möglichkeit das automatisch einzusetzen“. Da kann man teilweise viele Segmente
344 schon vorübersetzen und spart einfach Geld. Und ja, ich glaube, wenn man /. Ja, ich glaube, ich
345 habe jetzt 10 bis 20 mal *Loc Engineer* gesagt, *Localization Engineer*. Ich glaube, dass es gerade
346 im Bereich von Videospielen unerlässlich ist, so eine Person im Unternehmen zu haben.

#04:15

347 I: Ok. Welche Kompetenzen brauchen VideospielübersetzerInnen, um ein Videospiel
348 erfolgreich zu übersetzen?

#04:25

349 B: Ich glaube das Wichtigste ist Leidenschaft und Interesse für das Thema, weil dann kann
350 man sich diese ganzen technischen Feinheiten leichter reinziehen und draufziehen als *Skills* und
351 besser vorstellen. Kommunikationsbereitschaft ist auch wichtig und auch so ein bisschen
352 Resilienz, darüber, dass man manchmal mit Unklarheiten zu kämpfen hat. Wenn man gut
353 miteinander kommuniziert und, wenn man kompromissbereit ist, dann kann man Probleme
354 kommunizieren und gleichzeitig an einem Kompromiss zusammenarbeiten, ohne, dass man
355 rüberkommt als wäre man unzufrieden oder als würde man die Arbeit nicht machen wollen,
356 weil es gibt immer Probleme und es ist eine schwierige Tätigkeit. Deswegen ist es ja ein Beruf
357 und man muss Erfahrungen sammeln, man wird dafür bezahlt und macht eine Ausbildung. Es
358 ist zwar kein geschützter Beruf, aber jemand der drei bis fünf Jahre plus vielleicht ein Studium

359 absolviert hat, der kann halt einen Lebensunterhalt damit verdienen. Jemand der das noch nicht
360 hat, der wird am Anfang einfach kämpfen. Und diese Zeit, die man in der Praxis am Anfang
361 verbringt, da muss man halt einfach ein bisschen hartgesotten sein, um das auszuhalten, aber
362 das ist in allen anderen Bereichen, Berufen auch so. Und ich glaube eine gewisse Empathie
363 gehört natürlich mit dazu für die verschiedenen Positionen, die dort zusammenwirken. Also wir
364 haben ja jetzt schon mehrmals gesagt, es gibt den Kunden, es gibt meistens einen
365 Übersetzungsdiensleister und Freiberufler. Und das Verständnis für die einzelnen Positionen,
366 was die machen wollen und was die Zwänge sind ihrer Rolle, ist sehr wichtig, dass man
367 harmonisch zusammenarbeiten kann. Manchmal ist wahrscheinlich auch eine gewisse
368 Selbstsicherheit wichtig, weil in vielen Bereichen auch ein bisschen Lohndumping betrieben
369 wird und man sollte wissen, was man wert ist und was man bieten kann. Verhandlungen,
370 verhandlungsbereit sein, ist wichtig, aber auch zu wissen, wo man sagt „Das ist mir zu wenig“.
371 Wir tun uns alle keinen Gefallen, wenn wir Übersetzungen für fünf Cent machen pro Wort.
372 Und, wenn man /. Sobald man für einen Kunden /. Sobald man weiß, dass man erstens
373 Erfahrung hat oder für den Kunden schon was Gutes abgeliefert hat, sollte man wissen, was
374 man wert ist und auch darauf bestehen. Und, wenn wir das alle machen und alle an diesem
375 Strang ziehen, dann werden auch Übersetzungsdiensleister oder eben auch Auftraggeber
376 merken, dass Qualität einfach kostet. Und das Allerwichtigste ist vielleicht, was ich nicht gesagt
377 habe, ist natürlich ein Sprachgefühl. Also das merkt man halt einfach, ob die Menschen das
378 haben oder nicht. Das ist das, was am schwierigsten beizubringen ist. Wenn ich Tests von
379 ÜbersetzerInnen durchlese, dann schaue ich immer ein bisschen darauf, ob zwischen Nuancen
380 unterschieden wird, weil ich jemandem das schwierig erklären kann, weil ich ja schlecht die
381 ganzen Wörter im Wortschatz durchgehen kann und dann sagen kann „Ja stark ist etwas
382 Anderes als mächtig, weil mächtig oft verbunden ist mit Königreich und politischer Macht und
383 stark ist einfach physische und mentale in erster Linie“ /. Das kann ich ja nicht für jedes Wort
384 im Duden machen. Deswegen das hängt, glaube ich auch, oft mit Empathie zusammen und
385 Einfühlungsvermögen. Menschen, die empathisch sind und einfühlsam sind, die haben auch oft
386 ein gutes Verständnis von den Bedeutungsgehalten von Wörtern. Also man muss auf eine
387 gewisse Art und Weise sensibel sein. Das ist natürlich eine Stärke und auch ein Fluch. Aber ich
388 glaube es verbindet meistens Menschen, die im Sprach, im linguistischen Bereich arbeiten und
389 das ist, glaube ich auch das Schwierigste, was man lernen kann. Ich glaube, das ist etwas eher,
390 was angeboren ist und was sozusagen eine charakterliche Veranlagung ist. Man kann es
391 natürlich trainieren, aber man kann es, glaube ich nicht von null lernen.

#08:46

392 I: Und wie sieht es mit dem kulturellen Bewusstsein aus?

#08:55

393 B: (...) Ich glaube /. Also es ist schon wichtig, dass man ein bisschen die Ausgangskultur
394 versteht. Ich glaube, dass es rein von sprachlicher Sicht, muss man sich, glaube ich, vor allem
395 in seiner Muttersprache zu Hause fühlen und dort stark sein. Es ist gar nicht so wichtig, dass
396 ÜbersetzerInnen fließend Englisch, Französisch oder sonst was sprechen. Es ist natürlich, es

397 hilft, aber ich glaube das kulturelle Verständnis für die Ausgangskultur ist vor allen Dingen
398 wichtig. In der Zielkultur kommt sie meistens /. Ist sie ja meistens eh mit drin. Also ich glaube
399 schon, dass es ein Problem wäre, wenn eine Übersetzerin zehn, zwanzig Jahre lang aus den
400 Staaten heraus für Deutsch übersetzt oder aus Thailand heraus für Deutsch übersetzt, weil es
401 schon wichtig ist, dass man mitbekommt, was hier aktuell stattfindet und, was vielleicht auch
402 so Trittfallen sind, also, was vielleicht kulturell gerade heiße Themen sind, wo man keine
403 Anspielungen drauf machen möchte. Ja, also oft sind das solche Dinge mit Konnotationen.
404 Vielleicht bleibt man eher am Puls der Zeit, wenn man sich hier in der Zielkultur auch befindet.
405 Irgendwo im deutschsprachigen Raum arbeitet, zumindest eine Zeit lang im Jahr oder alle paar
406 Jahre mal auch hier ist. Und wahrscheinlich ist sowas auch gut so einen Kontakt mit der
407 Ausgangskultur, weil man dann gewisse Referenzen /. Zum Beispiel im sportlichen Bereich
408 haben wir das oft mit den Staaten, die lieben Bezugnahmen auf Baseball und wenn man einfach
409 /. Wenn man die vielleicht sogar nicht mal erkennt, das ist das Problem. Also ich glaube man
410 muss nicht immer gleich wissen, was ein Spezialbegriff bedeutet, aber man muss ihn erkennen.
411 Man muss erkennen, dass es ein Spezialbegriff ist und was hier stattfindet. Hier versucht eine
412 Person einen Bezug zu einem sportlichen Event zu machen und das ist in den Staaten ein total
413 gängiges sprachliches Mittel, um Sachverhalte nahe zu bringen und auch Menschen nahe zu
414 wirken. Und dann kann man versuchen das nachzubauen. Man muss nicht genau verstehen, was
415 jetzt dieser *Move* beim Baseball ist, aber man muss erkennen, was generell hier stattfindet. Und
416 dann weiß man ok, jetzt muss ich es irgendwie nachkreieren. Also ja, so /. Ich denke das ist so
417 das Grundbedürfnis bei kulturellen Referenzen und dann gibt es natürlich noch viele
418 Abstufungen, aber ich glaube das Erkennen ist erstmal das Wichtigste.

#11:28

419 I: Und Kenntnisse über die Popkultur sind ja dann auch essentiell oder?

#11:35

420 B: Ja, genau. Also das würde ich damit einordnen zu dem, was ich gerade über Baseball gesagt
421 habe. Ja, im amerikanischen Bereich /. Oder es findet ja auch schon seit langem eine
422 Amerikanisierung der Popkultur sozusagen statt und ich verbinde das auch ein bisschen damit,
423 dass man eine natürliche Sprache spricht. Das fällt mir jetzt noch ein, was die
424 Herausforderungen an ÜbersetzerInnen sind, was ja eben die vorige Frage war. Eine natürliche
425 Sprache zu sprechen fällt ÜbersetzerInnen extrem schwer, weil sie sich oft an dem Satzbau und
426 dem Wort, der Wortfolge und aber auch den Worten selbst des Englischen halten, also so eine
427 wörtliche Übersetzung praktisch zur Verfügung stellen, anstatt eine sinngemäße, eine die die
428 Wirkung und den Hauptinhalt praktisch transportiert. Und das hängt wahrscheinlich auch und
429 das kann man zusammen denken mit der Popkultur, weil die wenigsten Menschen wollen etwas
430 Nachgeplappertes, sondern sie wollen etwas haben, was nahe bei Ihnen ist, was sich nach dem
431 richtet, was sie wissen müssen. Und ich glaube, wenn man Übersetzungen aus dem Blickwinkel
432 denkt, dann wird man immer mehr interessiertere LeserInnen haben als, wenn man das
433 Englische oder die Ausgangssprache blind Wort für Wort nachbaut. Dazu kann auch gehören,
434 dass man Informationen weglässt. Dazu kann auch gehören, dass man Informationen dazu

435 dichtet sozusagen, also expliziter wird als das Englische -ich sage immer Englisch, weil das
436 meine Arbeitssprache ist- als die Ausgangssprache, ja. Also das Heranbringen des Textes an
437 die Zielkultur ist, glaube ich die Mission.

#13:31

438 I: Und sollte man auch schon Kenntnisse in audiovisueller Translation mitbringen, wie zum
439 Beispiel Untertitelung oder Synchronisation?

#13:39

440 B: Ja, ja klar. Je mehr man mitbringt, umso besser natürlich. Es hilft auf jeden Fall, wenn man
441 weiß, was da für Herausforderungen bestehen. (...) Es ist in allen Bereichen, in denen ich bisher
442 gearbeitet habe, also in fast allen kam Untertitelung zum Einsatz und kam auch teilweise das
443 Aufnehmen von Übersetzungen, also Versprachlichung mit Sprechern, mit Sprecherinnen zum
444 Einsatz. Und das ist einer der, vor allem die Aufnahme, also die sprachliche Neuvertonung ist
445 natürlich für mich einer der interessantesten Bereiche gewesen. Das live zu sehen mal, wie
446 meine Übersetzung aufgenommen wird von einem Menschen, von einem Schauspieler oder
447 einer Schauspielerin. Das ist super interessant, kommt allerdings viel zu kurz, also das /. Wir
448 werden ja wahrscheinlich auch jetzt gleich kurz sprechen über die Ausbildungswege. Klar alles,
449 was man schon mitbringt an, vor allen Dingen, technischen Formaten, Vorwissen hilft einem
450 nachher. Meiner Erfahrung nach, hat man viel zu wenig Kontakt bis man halt ins kalte Wasser
451 geschmissen wird nach dem Studium, aber das tritt immer wieder auf. Man muss möglichst
452 kurz sein in seinen Übersetzungen natürlich für Untertitel, man muss es schaffen unwichtige
453 Informationen wegzulassen, man muss den Satzbau komplett umbauen bei Untertitelung. Alle
454 diese Sachen, sehe ich auch teilweise bei ÜbersetzerInnen, die das im Job machen seit Jahren
455 als mangelhafte Bereiche. Und es ist eine elendslange Übersetzung und die Hälfte lässt sich
456 wegschneiden, weil es nicht essentiell ist. Also ja, da gibt es sehr viel zu lernen und das
457 Wichtigste bei Untertitelung, bei Audiogeschichten ist Kürze. Und das ist aber etwas, was bei
458 generell allen Übersetzungen, allen Texten zutrifft. Kurz, sei kurz. Wenn du es nicht verstehst,
459 den Text oder die Information in einer gewissen Kürze rüberzubringen, dann hast du es selbst
460 nicht verstanden und, wenn du es selbst nicht verstanden hast, dann werden auch die LeserInnen
461 das nicht verstehen und wahrscheinlich auch schnell abspringen und deinen Text nicht lesen.
462 Ich glaube, das ist das Unangenehmste für Menschen, die mit Texten arbeiten, wenn ihre Arbeit
463 nicht genutzt wird, nicht gelesen wird.

#16:17

464 I: Ok, also ich weiß es nicht genau, aber es kann sein, dass wir nochmal aussteigen müssen,
465 aber ich sage dir Bescheid.

#16:25

466 B: Ok, ok. Also ich habe noch ungefähr 10 Minuten und, dann müsste ich auch langsam in
467 den nächsten Termin. Wie lange brauchen wir noch ungefähr?

#16:34

468 I: Es kommen noch zwei Fragen zur Ausbildung.

#16:38

469 B: Ok, dann können wir ja für die eben noch eine neue Konferenz machen, wenn das sicherer
470 für dich ist. Wenn du glaubst, dass wir sonst rausfliegen.

#16:46

471 I: Das wird noch nicht angezeigt, aber ich würde sagen das geht noch.

#16:50

472 B: Ok.

#16:53

473 I: Wie würdest du den Auszubildenden die spezifischen Kenntnisse und Praktiken aus der
474 Branche der Videospielübersetzung vermitteln? Wenn du jetzt zum Beispiel Unterricht halten
475 würdest.

#16:59

476 B: Ja, ich würde es praktisch machen. Ich würde lebensechte Projekte heranziehen und ich
477 würde irgendwie mit Kunden zusammenarbeiten, dass ich an echte Projekte komme. Und die
478 Kunden sollten davon einen Mehrwert haben, weil wir ja auch einen Mehrwert davon haben.
479 Das ist für mich viel zu kurz gekommen im Studium, es war viel zu theoretisch und viel zu
480 wenig praktisch. Das heißt, ich würde irgendwie versuchen mit vielleicht Organisationen
481 zusammenzuarbeiten, die selbst vielleicht /. Wo Qualität vielleicht einen anderen Stellenwert
482 hat, als ein gewisses gesellschaftliches Ziel zu erreichen. Aber vielleicht auch knallharte
483 Projekte aus der Wirtschaft, würde ich versuchen an Land zu ziehen und den Studierenden
484 vorzusetzen mit Betreuung durch Fachkräfte. Das sind natürlich im harten wirtschaftlichen
485 Wind sozusagen manchmal schwierige Voraussetzungen, weil nicht jeder Kunde will seine
486 Texte von Studierenden anfertigen lassen, aber ich glaube, dass Studierende sehr ehrgeizig sein
487 können, vor allen Dingen, wenn sie wissen, dass es um echte Arbeit geht, um ein echtes Projekt.
488 Und das ist in vielen anderen Bereichen an Hochschulen auch so, dort werden lebensechte
489 Projekte herangezogen und die Studierenden liefern dort richtig was ab und bekommen

490 teilweise Geld dafür. Und irgendwie, finde ich, müsste das besser oder ähnlich gemacht werden
491 in unserem Bereich. Ich könnte mir gerne ein Seminar oder eine Vorlesung zur
492 Übersetzungsethik sparen und dafür selbst erfahren an einem Projekt, was die Entscheidungen
493 sind, die ich treffen muss. Und dann werde ich schon merken, was es bedeutet, wenn man sich
494 zwischen verschiedenen Blickwinkeln und Bedeutungsinhalten entscheiden muss. Das geht viel
495 mehr in meine Emotionen und in meine Kompetenz über, als, wenn mir jemand irgendetwas
496 erzählt von irgendwelchen ÜbersetzerInnen zu irgendeiner Zeit in der Geschichte und ich
497 hinten im Sitz einschlafe.

#19:21

498 I: Und wie kann man als Anfänger in der Branche am besten Fuß fassen? Was würdest du
499 einem raten?

#19:29

500 B: Ich glaube, dass wahrscheinlich wenige Wege um Praktika herumführen, weil auch der
501 Beruf nicht geschützt ist, sondern jeder übersetzen kann und deswegen auch alle möglichen
502 Löhne gezahlt werden oder besonders niedrige. Das führt dazu, dass, wie gesagt, der Beruf
503 keine Goldgrube ist und Unternehmen, die bereit sind Menschen /. Oder die Arbeit zu vergeben
504 haben, oft nicht viel Geld zu vergeben haben. Ich bin immer noch nicht, also doch ich bin
505 mittlerweile zu dem Schluss gekommen, ich würde es nochmal so machen wie früher. Und ich
506 bin auch dem Unternehmen dankbar, dass sie mich aufgenommen haben damals, auch wenn
507 ich ein halbes Jahr lang 500 Euro im Monat verdient habe. Das ist natürlich schwer für Leute,
508 die keinen Puffer haben, weil man neben 40 Stunden Arbeit ja nicht viel zusätzlich verdienen
509 kann mit einer zweiten Arbeit. Aber ich würde trotzdem den Weg um ein Praktikum nicht /. Ich
510 würde es trotzdem machen und ich würde /. Weil ich dort so viel gelernt habe. Während meiner
511 Praktikumszeit habe ich Dinge gelernt, die mich halt auch abgehärtet haben. Also die mich mit
512 allen Bereichen vertraut gemacht haben, die so Faktoren sind in diesem Spiel, in diesem
513 Übersetzungsbereich und, weil man ganz nah an den Dingen ist. Und später kann man sich
514 aussuchen, wo man mit einer Spezialisierung hin möchte. Dann kann man sagen „Ok, ich
515 interessiere mich mehr für den Projektmanagementbereich, ich interessiere mich mehr für
516 Audiovisuelles und dann kann man in diese Richtung arbeiten“. Am Anfang muss man
517 wahrscheinlich erstmal ein bisschen knechten. Und das ist schwierig, aber die Zeit geht auch
518 vorbei. Und ansonsten halt einfach praktische Erfahrung sammeln so gut es geht und man
519 kommt schon irgendwann weiter, man macht das nicht für immer. Man muss einfach irgendwo
520 anfangen und wenn man bei einem Verlag anfängt zu lektorieren oder wenn man selbst
521 freiberuflich übersetzt /. Man muss einfach ein erstes Seil oder irgendein Strohhalm in die Hand
522 bekommen und dann dort ziehen und dann kommt man irgendwo hin. Aber man muss einfach
523 anfangen und das ist ein bisschen schwierig, weil eben die Uni erstmal total theoretisch ist und
524 man hat ja auch gar keine /. Das ist ja ein zweiter Punkt, nicht nur fehlen einem die praktischen
525 Erfahrungen, man hat ja auch durch die Uni überhaupt keine Weiterleitung. Es ist ja /. Sonst
526 könnte man ja sagen „Ok, ich habe dieses Projekt gehabt von der Firma XY in meinem Studium,
527 das hat mir gefallen, vielleicht haben die ja auch was für mich und über das Studium hinaus,

528 über diese Übungsprojekte hinaus“. Aber das ist ja überhaupt nicht der Fall, das muss man sich
529 ja alles selbst /. Man ist ja komplett auf sich gestellt.

#22:26

530 I: Ja. Wann musst du los? Hast du noch ein paar Minuten?

#22:30

531 B: Ja, wir können noch 5 bis 10 Minuten machen.

#22:33

532 I: Ok, dann noch eine letzte Frage.

#22:35

533 B: Ok.

#22:36

534 I: Welche Rolle spielt der Austausch mit anderen VideospielübersetzerInnen bzw. mit den
535 MitgliederInnen der Übersetzungsgemeinschaft?

#22:45

536 B: (...) Ich glaube einen großen. Teilweise bekommt man ja auch so seine Jobs. Also ich
537 glaube, dass es sehr wichtig ist mit anderen in Kontakt zu stehen. Auch allein, um zu merken,
538 dass die Probleme, die man hat nicht einzigartig sind und man nicht verrückt ist und auch nicht
539 irgendwie minderbemittelt oder dumm oder irgendetwas, sondern /. Das ist ja in allen Bereichen
540 des Lebens so. Je mehr ich darüber rede, was meine Probleme sind und meine
541 Herausforderungen, desto mehr verbindet mich das mit der Welt und ich merke, dass andere
542 Leute auch am Kämpfen sind. Und es zeigt einem natürlich neue Techniken auf, neue Projekte,
543 neue Technologien. Was mir sehr gutgetan hat, war auch, dass ich beim Fonds, beim deutschen
544 Übersetzerfonds mich einmal um eine Förderung beworben habe, die ich auch bekommen habe.
545 Das war damals ein Buchprojekt. Und erstens ist die Förderung sehr großzügig, zweitens hat
546 man dadurch die Anbindung an andere ÜbersetzerInnen und an Tagungen, an Projekte. Und
547 das ist im deutschsprachigen Raum, also vor allen Dingen auch in Deutschland, sehr gut
548 gefördert. Also die Gelder, die dafür zur Verfügung stehen aus dem Kulturministerium sind
549 beachtlich. Das kann ich nur jedem, der Übersetzungsaufträge jeglicher Art hat, ans Herz legen,
550 gerade, wenn man am Anfang steht vielleicht, kann man dort einen ersten Schritt in diese
551 *Community* halt auch machen. Und dort kann man mit Mentoren zusammenarbeiten und Sachen
552 austauschen und /. Das ist nicht nur während laufender Projekte interessant, sondern halt auch
553 generell zur Erweiterung des Horizonts. Da werden zum Beispiel auch Themen behandelt wie

554 KI, Maschinenübersetzung, je nachdem, welches Hauptthema sich der Übersetzerfond jährlich
555 wählt. Aber das ist eine sehr interessante Community und ja. Dort steht auch viel Zusammenhalt
556 und professionelle Unterstützung. Also der deutsche Übersetzerfonds ist wirklich eine tolle
557 Institution und ich glaube, ÜbersetzerInnen sind generell sehr austauschbereite Menschen und
558 ja, sehr bereit auch einander zu helfen.

#25:24

559 I: Ok, interessant. Ja, dann sind wir am Ende des Interviews angelangt. Möchten du vielleicht
560 noch irgendwas loswerden, irgendwelche Ergänzungen machen?

#25:34

561 B: Nein, das Wichtigste habe ich, glaube ich, gesagt. Dass, wenn es Menschen interessiert,
562 dann finde ich das super und dann würde ich ihnen wünschen, dass sie diesen Weg weiter gehen
563 und das verfolgen und in die Richtung gehen, die ihnen Spaß macht. Und für mich war das
564 genau das Richtige. Und es war manchmal schwierig, aber ich glaube, dass kein Weg leicht ist.
565 Es ist nur die Frage, ob man die Probleme mag und das merkt man, glaube ich, über Zeit. Und
566 man kann /. Man geht ja auch den Weg nicht für immer, man kann sich ja /. Unterwegs, kann
567 man ja Abzweigungen einschlagen und Feinjustierungen vornehmen und das ist ein Bereich,
568 der sehr viele coole Menschen zusammenbringt. Also Videospiele bringt meistens Menschen
569 zusammen, die sich dafür interessieren, weil es eben kein Bankwesen ist. Weil es eben nicht /.
570 Dort wird nicht mit Geld um sich geschmissen. Deswegen die Leute gehen nicht wegen des
571 Geldes dorthin, sondern, weil sie sich interessieren. Und deswegen trifft man Leute, die
572 gleichgesinnt sind und die es mit Leidenschaft machen. Das macht es zu einem ziemlich
573 schönen Bereich in vieler Hinsicht auch.

#26:45

574 I: Ok. Also ich stoppe jetzt mal die Aufnahme.

Abstract

Deutsch

Das relativ junge Phänomen der Videospielübersetzung wurde zwar in der translationswissenschaftlichen Literatur behandelt, es fehlt jedoch ein multimodaler Zugang und eine systematische Darstellung zu den Ausbildungsmöglichkeiten und Kompetenzen von VideospielübersetzerInnen. Über welche Kompetenzen müssen VideospielübersetzerInnen verfügen und mit welchen Aufgaben und Übersetzungsschwierigkeiten werden sie konfrontiert? Diese Masterarbeit verfolgt das Ziel, angehenden VideospielübersetzerInnen, Studierenden aus dem Bereich der Translationswissenschaft und QuereinsteigerInnen aus der Games-Branche einen Überblick darüber zu verschaffen, wie VideospielübersetzerInnen in der Videospielindustrie Fuß fassen können und welche Kompetenzen sie für die Erfüllung ihrer Aufgaben benötigen. Mithilfe von semistrukturierten, leitfadengesteuerten Experteninterviews wird die Zielsetzung der vorliegenden Masterarbeit erreicht. Für die Transkription der Interviews wird das einfache Transkriptionssystem nach Dresing und Pehl (2015) und für die Auswertung die qualitative Inhaltsanalyse nach Mayring (2015) verwendet.

Neben einer guten Sprachkompetenz, Grundkenntnissen über Videospiele und den Lokalisierungsprozess sowie die damit verbundenen spezifischen Übersetzungsprobleme, die praktischer, sprachlich-kultureller, multimodaler und medienspezifischer Natur sein können, müssen VideospielübersetzerInnen über ein kulturelles Bewusstsein verfügen, sowie mit der Spiele- und Popkultur und der gesamten Gaming-Welt vertraut sein. Fachkenntnisse über Videospiele, die Spielszene, die Spielgenres und Kenntnisse in audiovisueller Translation vereinfachen den Einstieg in die Branche, sind jedoch keine zwingende Voraussetzung und können durch eine gewisse Recherche- und Lernbereitschaft kompensiert werden. Außerdem sind Soft- und IT-Skills sowie Kreativität und Sprachgefühl essentiell, um adäquat übersetzen zu können. VideospielübersetzerInnen sollten multimodal geschult sein und müssen ein Videospiel mit all seinen Modi funktionsgerecht und unter Berücksichtigung des Mediums, des Genres und der Kultur übersetzen. Die spezifischen Kenntnisse sollten mittels praktisch simulierten Übungen und der Einbeziehung von authentischen Werkzeugen und Materialien, im Austausch und der Kooperation mit den KommilitonInnen und mithilfe der Betreuung und Unterstützung durch die Lehrenden erlangt werden. In der Zukunft müssen spezifische Studiengänge zur Videospielübersetzung an Universitäten erarbeitet und angeboten werden, um den Bedarf der Industrie mit ausgebildeten AbsolventInnen zu decken. Dafür muss das Phänomen der Videospielübersetzung aber noch weiter in die Translationswissenschaft integriert und näher erforscht werden.

Englisch

The relatively young phenomenon of video game translation has been treated in translation studies, but there is lacking a multimodal approach and a systematic account of the training opportunities and competences of video game translators. What competences do video game translators need to master and what tasks and translation difficulties do they face? This Master's thesis aims to provide future video game translators, students of translation studies and lateral entrants from the games industry with an overview of how video game translators can gain foothold in the video game industry and what competences they need to fulfill their tasks. The objective of this Master's thesis is achieved with semi-structured, guideline-driven expert interviews. The interviews are transcribed with the simple transcription system according to Dresing and Pehl (2015) and for the evaluation the qualitative content analysis according to Mayring (2015) is used.

Video game translators should have good language skills, basic knowledge of video games and the localisation process and be aware of the specific translation problems involved which can be practical, linguistic-cultural, multimodal or media-specific. They must possess cultural awareness and be familiar with games, pop culture and the gaming world. Expert knowledge about video games, the gaming scene, game genres and audiovisual translation simplifies the path into the industry, but is not a mandatory requirement and can be compensated with a willingness to research and learn. Soft and IT skills as well as creativity and a feeling for language are essential to be able to translate video games. Video game translators should be multimodally trained and translate a video game with all its modes in a functional way, taking into account the medium, genre and culture. The specific expertise should be acquired through practical simulated exercises and the inclusion of authentic tools and materials, in exchange and cooperation with fellow students and with the help of supervision and support from the teachers. In the future, specific courses in video game translation need to be developed and offered at universities in order to meet the industry's need for trained graduates. For this to happen, the phenomenon of video game translation has to be further integrated into translation studies.