

Pascal Wagner

Faia, Fira, Feuga

Kulturübergreifende Benennungsverfahren
von Kunstworten in digitalen Spielen –
Am Beispiel von *Final Fantasy* und
Shin Megami Tensei

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

P. Wagner: *Faia, Fira, Feuga*

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie; detaillierte bibliografische Daten sind im Internet unter <http://d-nb.de> abrufbar.

© Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt 2019

vwh Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

www.vwh-verlag.de

Einfache Nutzungsrechte liegen beim Verlag Werner Hülsbusch, Glückstadt.
Eine weitere Verwertung im Sinne des Urheberrechtsgesetzes ist nur mit
Zustimmung des Autors möglich.

Markenerklärung: Die in diesem Werk wiedergegebenen Gebrauchsnamen, Handels-
namen, Warenzeichen usw. können auch ohne besondere Kennzeichnung geschützte
Marken sein und als solche den gesetzlichen Bestimmungen unterliegen.

Korrektorat und Satz: Werner Hülsbusch
Umschlag: design of media, Lüchow
Druck und Bindung: Schaltungsdienst Lange oHG, Berlin

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-160-2

Vorwort zur Buchfassung

Dieses Buch basiert auf meiner Master-Arbeit, die ich im März 2018 an der Universität München eingereicht habe. Die Prüfung habe ich im Studiengang Cultural and Cognitive Linguistics (CCL) an der Fakultät für Allgemeine und Typologische Sprachwissenschaften abgelegt. Der CCL ist ein experimenteller sprachwissenschaftlicher Studiengang mit Schwerpunkt auf Feldforschung, der von Prof. em. Dr. Wolfgang Schulze, meiner Betreuerin Dr. Ilona Schulze und dem Studiengangskordinator Dr. Peter-Arnold Mumm ins Leben gerufen wurde. Für die Buchveröffentlichung wurde die Master-Arbeit geringfügig bearbeitet, insbesondere neu gegliedert und mit einigen Fachbegriffe erläuternden Fußnoten versehen.

Eingeführt in die Game Studies wurde ich bereits im Bachelor-Studium Anglistik, ebenfalls an der LMU München, von einzelnen Vertretern und schließlich dem gesammelten Kolloquium von PAIDIA, deren wunderbarer Sammelband *I'll remember this* ebenfalls hier im Verlag Werner Hülsbusch erschienen ist. Den Impulsen aus einer von PAIDIA-Teilnehmern gehaltenen Einführungsveranstaltung in die Computerspiel-Philologie ist es auch zu verdanken, dass ich während meiner Bachelor-Arbeit zum Online-Sprachgebrauch von Spielerinnen und Spielern meine eigene Game Studies-Website www.languageatplay.de aufgebaut habe, weil ich die Schnittstelle aus Sprachwissenschaft und Videospieleforschung noch zu wenig vertreten gesehen habe. Aus zahlreichen Online-Interaktionen mit der *Language at Play*-Community und Gesprächen mit Dozentinnen und Dozenten der Sprachwissenschaft, die sehr offen für mein interdisziplinäres Vorgehen waren, wuchs schließlich die Idee für die vorliegende Arbeit. Ihnen allen soll hier mein Dank gebühren: Frau Dr. Schulze für ihr anhaltendes Interesse an meiner Verbindung von Sprachwissenschaft und Videospiele, Rudolf Inderst, der vom Dozenten zum Kollegen und Freund wurde, den wunderbaren Menschen hinter PAIDIA, meinen Kolleginnen und Kollegen bei *Language at Play* und nicht zuletzt Werner Hülsbusch, der meine Arbeit als spannend genug erachtete, ein Buch daraus zu machen – und ohne den die deutsche Game-Studies-Forschung ein viel tristeres Dasein ohne viele Veröffentlichungen führen würde. Außerdem, so klischeehaft das auch sein mag, möchte ich meiner Mutter danken, weil mein gesamtes Studium in der so

weit entfernten großen Stadt ohne ihre andauernde Unterstützung nicht möglich gewesen wäre.

Dieses Buch lebt außerdem, wie jede andere Forschung auch, von der Vorarbeit zahlreicher Forscherinnen und Forscher, insbesondere aber auch von der Leistung noch viel zahlreicherer Videospiele-Journalistinnen und -Journalisten und Online-Community-Mitglieder, die ihre Lieblingsspiele mit viel Hingabe katalogisieren. Genauso, wie sich diese Arbeit in die Ränge der Lokalisationslinguistik einreicht und als Bindeglied zur sprachwissenschaftlichen Videospieforschung dient, versteht sie sich auch als Verbindungsstück zwischen journalistischen und fangemeinschaftlichen Anstrengungen zur Erschließung und Interpretation von Videospielen und der Forschung. Ohne Wiki-Seiten, Komplettlösungen, Video-Spieldurchgängen und Screenshot-Galerien wären wir Forscherinnen und Forscher ein gutes Stück hilfloser. Diesen Fakt sollten wir uns gelegentlich ins Gedächtnis rufen.

Faia, Fira, Feuga basiert auf einem umfangreichen Korpus der in den behandelten Spielen vorkommenden Kunstworte, den ich aus den Titeln selbst zusammengetragen habe. Da sich dieser in seiner Tabellenform nur schlecht abdrucken lässt, wird die Excel-Tabellendatei online zum Download bereitgestellt (s. Inhaltsverzeichnis).

München, den 09.10.2019

Pascal Wagner

Inhaltsverzeichnis

	Vorwort zur Buchfassung	5
1	Von <i>Eisra</i> bis <i>Bufula</i> – Kunstworte in <i>Final Fantasy</i> und <i>Shin Megami Tensei</i>	9
1.1	Ziel und Signifikanz der Arbeit	9
1.2	Beschreibung des Forschungsgegenstandes	11
2	Pseudolexeme und Lokalisation – Theoretische Basis der Kunstwortkonstruktion und Translationslinguistik	17
2.1	Übersetzer-Intention der englischen Sprachversionen beider Reihen	17
2.2	Definition Lokalisation und kulturelle Lokalisation	20
2.3	Problematisierung des Markt-Begriffs	22
2.4	Definition von Pseudolexemen	25
2.5	Kulturelle Fixierung von Pseudolexemen	28
2.6	Relevante Wortbildungsprozesse	30
2.7	Herstellung einer Vergleichsinstanz: <i>tertium comparationis</i>	32
2.8	Einfluss der Spielwelt auf den Lokalisationsansatz	34
3	Kunstwortanalyse im Detail – Aufbau, Etymologie und Motivation	37
3.1	Zusammenstellung des Korpus	37
3.2	Beschreibung der Pseudolexem-Morpheme	40
3.2.1	Beschreibung der Pseudolexem-Wurzeln	40
3.2.2	Beschreibung der Pseudolexem-Affixe	41
3.3	Etymologie der Morpheme	43
3.3.1	Etymologie der <i>Final Fantasy</i> -Morpheme	44
3.3.2	Etymologie der <i>Shin Megami Tensei</i> -Morpheme	49
3.4	Betrachtung der irregulären Formen	53
3.5	Mythologische Motivationen der Begriffswahl und Übersetzung	57
3.6	Spielweltliche Motivation der Begriffswahl und Übersetzung	60

3.7	Phonetische und phonematische Motivation der Begriffswahl und Übersetzung	63
4	Abschließender Erkenntnisgewinn – Prüfung der Forschungsfragen und Hypothesen durch Methodenjustierung	67
4.1	Definition einer Skala zwischen Domestication und Foreignisation	68
4.2	Adaption der Hypothesen zur kulturellen Fixierung	69
4.3	Problematisierung der Schwachstelle der vorliegenden Arbeit	71
	Ludografie	73
	Bibliografie	75
	Wörterbuch- und Enzyklopädiequellen	78
	Bildquellen	79
	Anhang*)	WWW

*) Der Anhang ist online abrufbar unter <http://www.vwh-verlag.de/vwh/?p=1244>.