

Mari Schmidt

„Du nicht nehmen Kerze!“

Übersetzungsprobleme und
Übersetzungsstrategien in Videospiele
am Fallbeispiel *World of Warcraft*

vwh

Verlag Werner Hülsbusch
Fachverlag für Medientechnik und -wirtschaft

M. Schmidt: „Du nicht nehmen Kerze!“

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, 2021

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 der Autorin möglich.

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

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

Printed in Germany

ISBN: 978-3-86488-133-6

Vorwort zur Buchfassung

„*Du nicht nehmen Kerze!*“ – klingt nach einer schlechten Übersetzung ... oder? Mit diesem Ausruf warnen die hauptsächlich in Höhlen lebenden, eher einfach gestrickten und der Gemeinsprache nur bedingt mächtigen Kobolde gerne ihnen zu nahe kommende Spieler im *World of Warcraft*-Universum von Blizzard Entertainment (in der englischen Originalversion sagen sie übrigens: „*You no take candle!*“). Tatsächlich handelt es sich also um eine gelungene Übersetzung, da die grammatikalisch nicht korrekte Sprache hier eine charakterisierende Funktion erfüllt.

Solche Überlegungen waren in den Anfängen der Computer- und Videospieellokalisierung jedoch eher die Ausnahme: Zunächst wurden überhaupt wenige Spiele übersetzt – und wenn, dann selten professionell –, manch junger Spieler hat mit dem Wörterbuch neben der Tastatur noch gezwungenermaßen seine Englischkenntnisse aufge bessert. Allerdings erkannten die Verantwortlichen bald, dass sich durch eine sprachliche Anpassung auch neue Marktchancen in anderen Ländern eröffnen. In der Gaming-Branche gehört die professionelle Lokalisierung von Computer- und Videospiele n heute für viele Zielländer zum Standard. Die dafür notwendigen Methoden, Strategien und Prozesse entwickelten sich jedoch eher durch *learning by doing* aus der Praxis. In der Translationswissenschaft erfuhr diese immerhin milliardenschwere Branche lange erstaunlich wenig Beachtung, erst in den letzten zehn Jahren erhielt das Thema dank einiger Pionierarbeiten auch einen Platz in der akademischen Welt.

Ziel dieser Arbeit ist es, die bisherigen wissenschaftlichen Erkenntnisse so zusammenzufassen, dass sie sowohl Forschenden als auch (angehenden) Spieleübersetzern einen guten Überblick über die besonderen Herausforderungen sowie über die zur Verfügung stehenden Übersetzungsstrategien geben – und auf diese Weise strategiegestützte, begründete Übersetzungsentscheidungen zu fördern. Ein weiterer Aspekt, der mich zum Schreiben dieser Arbeit bewegt hat, war die Beobachtung, dass deutsche Übersetzungen von Computer- und Videospiele n von den Spielern oft kritisch gesehen werden. Ich fragte mich, ob dies wirklich an der Qualität der Lokalisierung liegt oder ob vielleicht noch andere Faktoren wie Gewöhnung eine Rolle spielen. Die für diese Arbeit unter Spielern durchgeführte Umfrage bietet einige Denkanstöße und Hintergründe zur Übersetzungsrezeption, die Übersetzern

ebenfalls als Grundlagen für ihre Übersetzungsentscheidungen dienen können.

Diese Arbeit basiert auf meiner Masterarbeit an der Universität Wien aus dem Jahr 2016 und wurde für die Buchfassung geringfügig überarbeitet und aktualisiert. Zu ihrer Entstehung haben viele Menschen unterstützend beigetragen. Zuallererst gilt jedoch mein Dank Marc, meinem persönlichen Projektmanager – ohne dich wäre ich nicht dort, wo ich heute bin. Darüber hinaus gilt mein Dank meinen Eltern, die mich stets in allem unterstützt haben. Insbesondere bedanken möchte ich mich außerdem bei meinen Korrekturleserinnen und Korrekturlesern für ihr unschätzbbares Feedback: Sophia, Marc, Mathias, Henning, Laura und Elisa. Nicht zuletzt möchte ich meinem Betreuer dafür danken, dass er stets ein offenes Ohr für die Belange der Studierenden gehabt und mir die nötige Freiheit und Unterstützung gegeben hat, um diese Arbeit fertigzustellen. Danken möchte ich auch Werner Hülsbusch für das ausführliche Lektorat und Feedback und die Möglichkeit, diese Arbeit als Buch zu veröffentlichen.

Barsinghausen, im Juni 2021

Mari Schmidt

Inhaltsverzeichnis

Vorwort zur Buchfassung	5
Einleitung	11
1 Eigenschaften und Besonderheiten der Videospieldübersetzung	15
1.1 Videospiele und ihre Lokalisierung: Begriffsdefinitionen	16
1.1.1 Videospield, Computerspiel oder ...?	16
1.1.2 Videospieldübersetzung oder Videospieldlokalisierung?	21
1.1.3 Formen der Lokalisierung	25
1.2 Videospieldlokalisierung: ein geschichtlicher Überblick	28
1.3 Genrekategorien und das Genre MMORPG	32
1.4 Unterhaltung durch Immersion	35
1.5 Das Videospield als multimedialer, interaktiver Text	39
1.5.1 Mündlichkeit vs. Schriftlichkeit	41
1.5.2 Gemeinsamkeiten mit anderen Arten der Medienübersetzung	43
1.5.2.1 Übersetzung von Kinderliteratur	45
1.5.2.2 Comicübersetzung	46
1.5.2.3 Audiovisuelle Übersetzung	47
1.5.2.4 Softwarelokalisierung	51
1.5.3 Interaktivität und Fragmentierung des Ausgangstextes	52
1.6 Zugänge und Perspektiven in der Videospieldübersetzung	57
1.6.1 Narrative und ludische Sicht auf Videospiele	58
1.6.2 Kunstwerk vs. Produkt	61
1.6.3 Videospieldübersetzer als kreative Experten	64
1.7 Textarten in Videospielden	67
1.7.1 Texttypen in Videospielden	67
1.7.2 Textsorten in Videospielden	69
1.7.2.1 In-Game-Text	70
1.7.2.2 Texte für Audio- und Videodateien	73
1.7.2.3 Texte in Grafiken	76
1.7.2.4 Begleittexte (gedruckt und elektronisch)	77

2	Übersetzungsprobleme und Übersetzungsstrategien in Videospielen	81
2.1	Übersetzungsprobleme, Übersetzungsschwierigkeiten, Übersetzungsstrategien	82
2.2	Rahmenfaktoren	87
2.3	Übersetzungsprobleme in Videospielen	90
2.3.1	Praktische Übersetzungsprobleme	91
2.3.1.1	Übersetzungsprobleme durch fehlenden Kontext	92
2.3.1.2	Platzbeschränkung	95
2.3.1.3	Relaissprachen	97
2.3.2	Sprachliche und kulturelle Übersetzungsprobleme	98
2.3.2.1	Interjektionen	99
2.3.2.2	Dialekte und Soziolekte	101
2.3.2.3	Eigennamen und Anredelexeme	103
2.3.3	Außersprachliche kulturelle Referenzen	107
2.3.3.1	Begriffsbestimmung und mögliche Funktionen	108
2.3.3.2	Übersetzungsstrategien	115
3	Fallbeispiel <i>World of Warcraft</i>	123
3.1	Kurzer Überblick über das Spiel und seine über fünfzehnjährige Erfolgsgeschichte	124
3.2	Exemplarische Analyse potenziell problematischer Textstellen	126
3.2.1	Platzbeschränkung	129
3.2.2	Interjektionen	134
3.2.3	Dialekte und Soziolekte	143
3.2.4	Eigennamen und Anredelexeme	151
3.2.5	Außersprachliche kulturelle Referenzen	161
3.2.5.1	Textinterne Referenzen	163
3.2.5.2	Referenzen aus der internationalen, englischen Internetkultur	168
3.2.5.3	Referenzen aus dem Videospieldjargon	175
3.2.5.4	Referenzen aus der Videospieldkultur	184
3.2.5.5	Referenzen aus den Bereichen Film, Musik, Literatur, Bibel und christliche Bräuche sowie sonstige Kulturgüter	192
3.2.5.6	Zusammenfassung	206
4	Heterogenität der Zielgruppen von Videospielen	209
4.1	Videospieltypen und ihre Zielgruppen in der heutigen Gesellschaft	210
4.1.1	Videospieltypen	211

4.1.2	Spielertypologien und Spielmotivationen	212
4.2	Fallbeispiel <i>World of Warcraft</i>	217
4.2.1	Diversifizierung des Inhalts und dessen Auswirkungen auf die Übersetzung	219
4.2.2	Der Veteranspieler als Spielertyp? Für die Untersuchung relevante Spielertypologien und Spielmotivationen	223
4.2.3	Umfrage unter deutschsprachigen Spielern von <i>World of Warcraft</i>	226
	4.2.3.1 Aufbau des Fragebogens	227
	4.2.3.2 Durchführung	230
	4.2.3.3 Ergebnisse	232
4.2.4	Bedeutung der Ergebnisse für die verwendeten Übersetzungsstrategien	254
5	Fazit	261
	Bibliografie	269
	Quellen mit bekannten Verfassern	271
	Quellen ohne bekannte Verfasser	276
	Ludografie	279
	Filmografie	281
	Zitierte Literatur	283
	Abbildungsverzeichnis	285
	Tabellenverzeichnis	287
	Anhang *)	WWW

*) Der Anhang ist online abrufbar unter <http://www.vwh-verlag.de/vwh/?p=1299>.