

Inhaltsverzeichnis

1. Einleitung	7
1.1 Kurzbeschreibung und Zielsetzung	7
1.2 Forschungsstand	9
2. Einführung in die Welt der Videospiele	12
2.1 Das Videospiel: Ein Definitionsversuch.....	12
2.2 Geschichte und Entwicklung	14
2.3 Genres.....	17
2.3.1 Der Genre-Begriff	17
2.3.2 Arcade	19
2.3.3 Denkspiele	19
2.3.4 Rollenspiele.....	20
2.3.5 Action.....	20
2.3.6 Abenteuer.....	21
2.3.7 Simulationen	21
2.3.8 Sportspiele	21
2.4 Zielgruppen	22
2.5 Akteure und Hauptproduktionsländer.....	24
2.6 Vorstellung des Korpus.....	25
3. Übersetzungsstrategien	27
3.1 Textbegriff und kommunikative Funktion.....	27
3.2 Übersetzungsorientierte Texttypologie nach Reiß.....	27
3.2.1 Der informative Text im Videospiel	28
3.2.2 Der expressive Text im Videospiel	29
3.2.3 Der operative Text im Videospiel.....	30
3.3 Handlungsorientierte Translationstheorien	31
3.3.1 Allgemeine Translationstheorie und Skopostheorie nach Reiß/Vermeer	31
3.3.2 Translation als Expertenhandeln nach Holz-Mänttari.....	33
3.4 Fazit	35
4. Kulturtransfer und Lokalisierung	37
4.1 Kulturbegriff.....	37
4.2 Kultureme	40
4.3 Lokalisierung	41
4.3.1 Verbale Lokalisierung.....	42
4.3.2 Non-verbale Lokalisierung	43
4.3.3 Fazit	45
4.4 Internationalisierung.....	45
5. Besonderheiten bei der Videospiel-Übersetzung	47
5.1 Der multimediale Text	47
5.2 Multitextualität – Textsorten in Videospiele.....	48
5.2.1 Anleitungen und Beschreibungen	49
5.2.2 Nutzerbedingungen	50

5.2.3	Benutzeroberfläche: Menüs, Befehle, Schaltflächen	51
5.2.4	Systemnachrichten	52
5.2.5	Dialoge für Untertitel und Synchronisation	52
5.2.6	Zwischensequenzen	53
5.3	Der Dialog im Videospiel: Mündlichkeit vs. Schriftlichkeit	55
5.3.1	Syntaktische Ebene	58
5.3.2	Pragmatische Ebene	59
5.3.3	Lexikalisch-semantische Ebene	60
5.3.4	Morpho-syntaktische Ebene	60
5.4	Variable und Makros	61
5.5	Terminologie und Teamarbeit	64
5.6	Übersetzerische Freiheit	66
6.	Übersetzungsprobleme	68
6.1	Lingual	68
6.1.1	Eigennamen und Anredelexeme	68
6.1.2	Interjektionen	73
6.1.3	Dialekte und Soziolekte	78
6.2	Textuell/Kontext	83
6.2.1	Semantische Ebene	83
6.2.2	Grammatikalische Ebene	84
6.2.3	Semiotische Ebene	85
6.2.4	Textdimensionale Ebene	86
6.3	Pragmatisch	87
6.3.1	Deixis und Kommunikationssituation	87
6.3.2	Platzbeschränkung	89
6.4	Medial/Kulturell	91
7.	Kritische Bewertung des Übersetzungsprozesses und Möglichkeiten zu dessen Optimierung	94
7.1	Aktuelle Problemlage und ihre Folgen	94
7.1.1	Zeitvorgaben	94
7.1.2	Kontext- und Informationsmangel	95
7.1.3	Schwachstelle Linguistisches Testen	96
7.1.4	Fachspezifische Ausbildung	97
7.1.5	Folgen für Übersetzungsqualität und Spielerlebnis	97
7.2	Möglichkeiten zur Optimierung	101
7.2.1	Bewusstsein schaffen	101
7.2.2	Einbeziehung von Übersetzern in den Entwicklungsprozess	101
7.2.3	Referenzmaterial und Informationsfluss	103
7.2.4	Praxisbezug herstellen	104
7.2.5	Einsatz von CAT-Tools und Datenbanken	105
7.2.6	Fachspezifische Ausbildung	105
8.	Schlussbetrachtung	108
9.	Literaturverzeichnis	111