

# Inhaltsverzeichnis

<b>Vorwort zur Buchfassung</b>	<b>5</b>
<b>Einleitung</b>	<b>11</b>
<b>1 Eigenschaften und Besonderheiten der Videospielübersetzung</b>	<b>15</b>
1.1 Videospiele und ihre Lokalisierung: Begriffsdefinitionen	16
1.1.1 Videospiel, Computerspiel oder ...?	16
1.1.2 Videospielübersetzung oder Videospiellokalisierung?	21
1.1.3 Formen der Lokalisierung	25
1.2 Videospiellokalisierung: ein geschichtlicher Überblick	28
1.3 Genrekategorien und das Genre MMORPG	32
1.4 Unterhaltung durch Immersion	35
1.5 Das Videospiel 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 Videospielübersetzung	57
1.6.1 Narrative und ludische Sicht auf Videospiele	58
1.6.2 Kunstwerk vs. Produkt	61
1.6.3 Videospielübersetzer als kreative Experten	64
1.7 Textarten in Videospielen	67
1.7.1 Texttypen in Videospielen	67
1.7.2 Textsorten in Videospielen	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

<b>2</b>	<b>Übersetzungsprobleme und Übersetzungsstrategien in Videospielen</b>	<b>81</b>
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
<b>3</b>	<b>Fallbeispiel <i>World of Warcraft</i></b>	<b>123</b>
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 Videospieljargon	175
3.2.5.4	Referenzen aus der Videospielkultur	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
<b>4</b>	<b>Heterogenität der Zielgruppen von Videospielen</b>	<b>209</b>
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
<b>5</b>	<b>Fazit</b>	<b>261</b>
	<b>Bibliografie</b>	<b>269</b>
	Quellen mit bekannten Verfassern	271
	Quellen ohne bekannte Verfasser	276
	<b>Ludografie</b>	<b>279</b>
	<b>Filmografie</b>	<b>281</b>
	<b>Zitierte Literatur</b>	<b>283</b>
	<b>Abbildungsverzeichnis</b>	<b>285</b>
	<b>Tabellenverzeichnis</b>	<b>287</b>