



Übersetzen von Videospieltexten

Nekrotexte lesen und übersetzen

Changgun Kim

F Frank & Timme

Verlag für wissenschaftliche Literatur

Changgun Kim
Übersetzen von Videospieltexten

Klaus-Dieter Baumann/Susanne Hagemann/
Hartwig Kalverkämper/Klaus Schubert (Hg.)

TRANSÜD.

Arbeiten zur Theorie und Praxis des Übersetzens und Dolmetschens

Band 103

Changgun Kim

Übersetzen von Videospieltexten

Nekrotexte lesen und übersetzen

FFrank & Timme

Verlag für wissenschaftliche Literatur

Umschlagabbildung: *Foggy Bridge* © lassedesignen – stock.adobe.com

ISBN 978-3-7329-0379-5

ISBN E-Book 978-3-7329-9640-7

ISSN 1438-2636

© Frank & Timme GmbH Verlag für wissenschaftliche Literatur
Berlin 2019. Alle Rechte vorbehalten.

Das Werk einschließlich aller Teile ist urheberrechtlich geschützt.
Jede Verwertung außerhalb der engen Grenzen des Urheberrechts-
gesetzes ist ohne Zustimmung des Verlags unzulässig und strafbar.
Das gilt insbesondere für Vervielfältigungen, Übersetzungen,
Mikroverfilmungen und die Einspeicherung und Verarbeitung in
elektronischen Systemen.

Herstellung durch Frank & Timme GmbH,
Wittelsbacherstraße 27a, 10707 Berlin.

Printed in Germany.

Gedruckt auf säurefreiem, alterungsbeständigem Papier.

www.frank-timme.de

Die vorliegende Arbeit wurde vom Fachbereich 06 – Fachbereich für Translations-,
Sprach- und Kulturwissenschaft der Johannes Gutenberg-Universität Mainz
im Jahr 2017 als Dissertation zur Erlangung des akademischen Grades eines
Doktors der Philosophie (Dr. phil.) angenommen.

Inhalt

1. Einleitung	7
1.1. Forschungsstand.....	7
1.2. Über diese Arbeit	9
2. Videospiele und Übersetzen von Videospieldtexten.....	13
2.1. Videospiele.....	13
2.1.1. Definition	13
2.1.2. Kurze Geschichte	13
2.1.3. Genre.....	14
2.2. Übersetzen von Videospieldtexten	17
3. Videospiellokalisierung und Videospielübersetzung	19
3.1. Videospiellokalisierung	19
3.2. Inhaltliche Videospiellokalisierung	19
3.3. Sprachliche Videospiellokalisierung	28
4. MMORPG-Übersetzen	33
4.1. MMORPG	34
4.1.1. Von TRPG bis MMORPG.....	34
4.1.2. RPG und MMORPG	36
4.1.3. Südkorea als MMORPG-Land und koreanische MMORPGs..	38
4.2. MMORPG <i>Aion</i>	43
4.2.1. <i>Aion</i>	43
4.2.2. Szenario.....	44
4.2.3. Grundspielkonzept	48
4.3. Einführung in das Übersetzungsprojekt von <i>Aion</i>	50
4.3.1. Übersetzungsprojekt	50

4.3.2.	Übersetzen von Ingame-Texten	53
4.3.2.1.	Familiarisierung	53
4.3.2.2.	Textform	54
4.3.2.3.	Stil	55
4.3.2.4.	Textinhalte	62
4.3.2.5.	Qualitätssicherung	70
4.3.2.6.	Fehler und Fehleranalyse	75
4.3.3.	Sprachliche, inhaltliche und translatorische Merkmale	79
4.3.3.1.	Sprache des Videospieles mit Fantasy-Setting	79
4.3.3.2.	Autorschaft	80
4.3.3.3.	Texttypologie und -funktion	83
4.3.3.4.	Globalisierung, Internationalisierung und Lokalisierung	84
5.	Herausforderungen des Videospielesübersetzens	91
5.1.	Herausforderungen beim Übersetzen von Videospieletexten	91
5.2.	Empirischer Vergleich: Software- und Videospielesübersetzen	93
5.3.	Kontextlosigkeit beim Videospielesübersetzen	106
6.	Durchqueren von Cybertext und Nekrotext	115
6.1.	Videospiele als Cybertext	115
6.2.	Videospieletexte als Nekrotext	120
7.	Erwerben von Videospieleskenntnissen	125
7.1.	Gaming-Kompetenz (Gaming Literacy)	125
7.2.	Non-Playing-Research	128
7.3.	Playing-Research	134
8.	Fazit	137
9.	Literaturverzeichnis	141
10.	Videospielesverzeichnis	151

1. Einleitung

Der Umsatz der Videospielindustrie überschritt 2013 eine Billion US-Dollar¹ (Korea Creative Content Agency 2013) und die Zahl der Gamer betrug 2014 weltweit rund 1,8 Milliarden (Koestier 2014). Innerhalb eines nicht allzu langen Zeitraums – nämlich in etwa 60 Jahren – erzielte das Videospiel, das als eines der weltweit beliebtesten Unterhaltungsmedien gilt, einen kommerziellen Erfolg und etablierte sich als Teil der Unterhaltungskultur.

Verschiedene Faktoren, wie die Verbesserung des Wohlstandsniveaus, die Globalisierung, die Entwicklung von Handel, Logistik und Telekommunikation etc. trugen zur Verbreitung von Videospielen bei. Wenn man allerdings die Tatsache berücksichtigt, dass die meisten Videospiele auf Englisch und Japanisch entwickelt wurden und werden, ist nicht zu leugnen, dass das Übersetzen einen besonders wichtigen Beitrag zum Erfolg der Videospielindustrie geleistet hat und nach wie vor leistet. Trotzdem sind Videospiele, deren Texte und Übersetzungspraxen Übersetzern und Translationswissenschaftlern nur wenig bekannt.

1.1. Forschungsstand

Verschiedene Disziplinen wie VWL, BWL, Kulturwissenschaft, Soziologie, Medienwissenschaft, Pädagogik, Medizin, Kunst etc. begannen erst nach dem kommerziellen Erfolg der Videospielindustrie, Videospiele wissenschaftlich zu behandeln. Sie benutzten aber im Allgemeinen die Videospiele nicht als Objekt, sondern als Instrument bzw. Metapher, um Erscheinungen und Gegenstände in ihrem eigenen wissenschaftlichen Bereich zu erklären. Diese Forschungstendenz zwischen 1970 und 2000 kritisierte der Videospieلفorscher Espen Aarseth (2001).

Die Disziplinen, die bereits ausreichend Forschungsgegenstände hatten, schienen keine zusätzliche Zeit und keine genügenden Forschungskräfte für Videospieلفorschung zu haben. Die Entstehung einer eigenen Disziplin, die ausschließlich Videospiele untersucht, begann Ende der 90er Jahre (Sachs-Hombach/Thon 2015:

1 Dieser Betrag ist um das Zehnfache höher als der Umsatz von Hollywood in demselben Zeitraum (Koestier 2014).

10). Literatur- und Medienwissenschaftler und auch Ludologen wie Espen Aarseth, Leiter des Center for Computer Games Research an der IT University Copenhagen, Jesper Juul, Professor an der Royal Danish Academy of Fine Arts etc. gründeten 2000 eine eigenständige Disziplin mit der Bezeichnung „Game Studies“. Diese Disziplin etablierte sich durch die Zusammenarbeit zwischen Wissenschaftlern und industriellen Experten.

Seit 2001 wird ein regulärer Masterstudiengang dieser Disziplin an einigen Universitäten in Nordeuropa und in den USA angeboten. Fachhochschulen, die sich mit Videospielentwicklung beschäftigen, betreiben auch eine praxisorientierte Videospieforschung; in Deutschland ist Videospieforschung allerdings noch nicht als eigenständige Disziplin anerkannt und wird eher im Rahmen der Medienwissenschaft behandelt, aber das Interesse an diesem Forschungsbereich nimmt allmählich auch im deutschsprachigen Raum zu: Der medienwissenschaftliche Fachbereich an der Universität Tübingen bot im Jahr 2013 eine Ringvorlesung mit dem Thema „Game Studies“ an und die österreichische Donau-Universität hat seit 2010 einen Masterstudiengang für Videospieforschung im Studienangebot. Videospielübersetzen wurde und wird allerdings im Rahmen der Videospieforschung bisher kaum erforscht.

Das Videospielübersetzen begann ernsthaft erst in den 80er Jahren. Mit diesem Thema beschäftigt sich die Translationswissenschaft erst seit nicht allzu langer Zeit. Sie behandelt es im Rahmen der Softwarelokalisierung, aber die Lokalisierung selbst gilt als ein junges Thema der Translationswissenschaft. Daher gibt es nicht viele Arbeiten zu dem Thema Videospielübersetzen.

Fast alle vor 2006 veröffentlichten Arbeiten wurden von Lokalisierungsexperten wie industriellen Experten und Übersetzern geschrieben (O'Hagan/Mangiron 2013: 31). Laut der Datenbank von translationswissenschaftlichen Arbeiten *Translation Studies Abstracts Online* wurden von 2006 bis 2012 weniger als zehn Beiträge über Videospielübersetzen veröffentlicht (O'Hagan/Mangiron 2013: 26). Im Jahr 2011 veröffentlichte die Universidad de Málaga den 15. Band des translationswissenschaftlichen Journals *TRANS. Revista de Traductologia*, der sich ausschließlich dem Thema Videospiellokalisierung widmete. Bis 2014 wurden

nur zwei Monografien veröffentlicht, die von Translationswissenschaftlern verfasst wurden, nämlich *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry* (O'Hagan/Mangiron 2013) und *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global* (Bernal-Merino 2014). Die wissenschaftlichen Arbeiten, die bis Ende 2014 veröffentlicht worden sind, behandeln meistens allgemeine Aspekte der Videospiellokalisierung. Sie klären Videospiel- und Lokalisierungsbegriffe und geben einen Überblick über die Videospiellokalisierung. Aber Untersuchungen, die videospielgenrespezifische Details bzw. die Übersetzung von bestimmten Videospieltiteln behandeln, wurden bisher kaum durchgeführt. Diesbezüglich gibt es daher einen translationswissenschaftlichen Forschungsbedarf.

1.2. Über diese Arbeit

Videospielübersetzen ist ein junger Nischenbereich des Übersetzungsmarktes, der entsprechend dem Wachstum der Videospielindustrie ausgebaut worden ist. Manche Universitäten wie die Universitat Jaume I und die Universitat Autònoma de Barcelona in Spanien unterrichten Videospiellokalisierung im Rahmen des audiovisuellen Übersetzens. Aber Videospiele unterscheiden sich mit ihrer Interaktivität und Nichtlinearität von herkömmlichen audiovisuellen Medien. Die gegenwärtigen translationswissenschaftlichen Studiengänge behandeln das Thema Videospielübersetzen generell kaum bzw. nur teilweise im Rahmen der Softwarelokalisierung, obwohl sich die Videospiele mit ihren eigenen kulturellen bzw. künstlerischen Inhalten und ihrer Unterhaltungsorientiertheit von anderer Software unterscheiden. Wenn man die künftige Nachfrage nach Übersetzung und Übersetzern in der Videospielindustrie beachtet, werden weitere Untersuchungen benötigt, um kompetente Videospielübersetzer auszubilden und den Themenbereich der Translationswissenschaft auszubauen.

Unter Translationstheoretikern gab es häufig das Argument: „There is nothing new in localization“ (vgl. Pym 2010: 136). Aber es gibt auch Translationswissenschaftler wie Anthony Pym, der in seinem Buch *The Moving Text: Localization, translation, and distribution* (2004) die Lokalisierung umfassend behandelt und diese als ein weiteres Paradigma der Translationswissenschaft erachtet:

„At the beginning of this course (this book) we described a strong paradigm based on equivalence. Since it was supposed to be a scientific, objective paradigm, equivalence was seriously challenged by the principle of uncertainty, one of the major intellectual problems of the twentieth century. From that conflict, translation theorists have developed at least three ways of responding. The purpose-based paradigm including Skopos Theory responded by moving theory closer to practice, reducing equivalence to a special case, and insisting that translators and their clients negotiate in order to decide how to translate. In parallel, Descriptive Translation Studies made equivalence a quality of all translations, no matter how apparently good or bad, and set about describing the many shifts and transformations that translations produce. A third response would then be the indeterminist paradigm itself, particularly deconstruction, which sets about undoing the many illusions of equivalence as a stable semantic relation.

These three responses all deserve to be called paradigms. Each is coherent within itself, and they are different from each other to the extent that people from any one paradigm genuinely have trouble appreciating theories from the others. If that much can be allowed, we must also recognize at least one further paradigm.“ (Pym 2010: 120-121)

Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit drei folgenden Fragen bezüglich der Videospiellokalisierung, insbesondere des Übersetzens von Videospieltexten:

- Wie sehen Videospieltexte aus?
- Was ist das Besondere beim Übersetzen von Videospieltexten?
- Welche Kenntnisse werden für den Beruf des Videospielübersetzers benötigt?

Damit wird der Versuch unternommen, Studierende, Übersetzer und Translationswissenschaftler über allgemeine Merkmale beim Übersetzen von Videospieltexten, hauptsächlich „Ingame-Texten“, die im Spielvorgang auf dem Bildschirm angezeigt werden, zu informieren und schließlich nach einer Antwort auf die Frage, wie man Übersetzen von Videospieltexten definieren kann, zu suchen.

Dafür führte ich eine empirische und deskriptive Untersuchung durch: Dabei wurde primär das Genre MMORPG behandelt, das wegen seines großen Textumfangs und wegen seiner komplizierten Storylines unter Lokalisierungsexperten als eine der größten Herausforderungen gilt, und Excel-Dateien und Dateien des

Translation-Memory-Systems von zwei Übersetzungsprojekten, an denen ich selbst von 2011 bis 2014 als Übersetzer teilnahm, wurden als Korpora und Referenzmaterialien verwendet.

Das zweite Kapitel klärt die Begriffe „Videospiel“ und „Übersetzen von Videospieltexten“, untersucht die Geschichte von Videospielen und analysiert deren Genresystem.

Das dritte Kapitel klärt die Begriffe „Videospiellokalisierung“ und „Videospielübersetzung“ und analysiert die inhaltliche und sprachliche Lokalisierung von Videospielen.

Im vierten Kapitel wird das Videospielgenre MMORPG eingeführt und ein Übersetzungsprojekt für das südkoreanische MMORPG *Aion* (NCsoft 2008) wird analysiert und untersucht, um zu zeigen, wie Ingame-Texte in der Übersetzungspraxis aussehen und übersetzt werden können.

Das fünfte Kapitel analysiert mit Beispielen die Herausforderungen der Videospielübersetzung – bzw. der allgemeinen Softwarelokalisierung; zwei Übersetzungsprojekte werden dabei verglichen.

Im sechsten Kapitel werden die in der Überschrift dieser Arbeit stehenden Kernbegriffe „Cybertext“ und „Nekrotext“ eingeführt, anhand derer die Textualität bzw. die Struktur und die Mechanismen von Videospielen und Videospieltexten analysiert werden können.

Im siebten Kapitel wird untersucht, welche Kenntnisse zum Verstehen und Übersetzen der Videospieltexte benötigt werden und wie diese erworben werden können.

Das achte Kapitel fasst die Untersuchung zusammen und zieht Folgerungen aus ihr. Relevante Theorien und Definitionen werden im jeweiligen Kapitel erläutert. Koreanische Wörter werden nach dem aktuellen koreanischen Romanisierungssystem² transkribiert.

2 <http://www.korean.go.kr/eng/roman/roman.jsp>

2. Videospiele und Übersetzen von Videospieldtexten

2.1. Videospiele

2.1.1. Definition

Videospiel ist der Oberbegriff für digitale Spiele, die man über einen Bildschirm spielt, indem man Controller wie Joysticks bzw. -pads, Tastatur, Maus etc. steuert. Videospiele sind jeweils nach Plattform in Arcade-, Computer-, Konsolen-, Handheld- und Mobilespiele zu kategorisieren.

2.1.2. Kurze Geschichte

William Higinbotham, Forscher des Brookhaven National Laboratory in den USA, wollte anlässlich des Eröffnungstages seines Institutes im Jahr 1958 etwas Interessantes zeigen, anstatt einen herkömmlichen Vortrag mit Statistiken zu halten. Dafür entwickelte er den Prototyp der Videospiele *Tennis for Two*, der eine tennisähnliche Simulation zwischen zwei Spielern über einen Bildschirm ermöglicht. Dieser Tennis-Simulator schuf die Möglichkeit zur Interaktion zwischen Mensch und Maschine und bot dem Publikum die Chance für den Zugang zum Computer, der damals noch als ein exklusiver Gegenstand nur für Wissenschaftler galt (Hunter, zit. nach Malliet/de Meyer 2005: 23).

Im Jahr 1961 veröffentlichte der damalige MIT-Student Steven Russel mit seinen Kollegen das Computerspiel *Spacewar*, mit dem man ein Feuergefecht zwischen zwei Raumschiffen simulieren kann. Da dieses, im Unterschied zu dem im Rahmen einer wissenschaftlichen Forschung entwickelten Computerspiels *Tennis for Two*, rein zur Unterhaltung entwickelt wurde, gilt es als das erste Computerspiel (Hunter, zit. nach Malliet/de Meyer 2005: 24).

Mit dem Aufkommen von neuen Videospielplattformen in den 70er Jahren, wie Arcadeautomaten und Spielekonsolen, entstand der plattformübergreifende Begriff „Videospiel“ (Lüber 2013).

Das Videospielunternehmen Atari brachte 1972 den Tischtennis-Simulator *Pong* auf den Markt und erzielte einen großen Erfolg. Seitdem stiegen mehr und mehr

Unternehmen in die Videospielindustrie ein, wodurch sich das Wachstum des Videospielesmarktes beschleunigte.

Die US-amerikanischen Unternehmen, die mit ihrem Erfolg zufrieden waren, vernachlässigten allerdings allmählich den Bereich der Innovation und bemühten sich nicht um neue Kreationen, sondern veröffentlichten nur ähnliche Videospiele. Die Gamer verloren ihr Interesse am Videospiel, wodurch der Videospielesmarkt von 1983 bis 1985 in eine Krise namens „Atari Schock“³ geriet – der Umsatz des US-amerikanischen Konsolenmarktes stieg 1983 auf rund 3,2 Billionen US-Dollar, sank aber schon 1985 um rund 97 % auf eine Million US-Dollar (Ernkvist 2006).

In den frühen 80er Jahren stiegen japanische Videospielhersteller ernsthaft in den Markt ein und verkauften Videospiele, die sich durch ein kreatives Charakter-Design und Spielkonzept von damaligen US-amerikanischen Videospielen unterschieden. Dadurch wurde der Markt erneut belebt.

Mit der ständigen Zunahme des Marktanteils der japanischen Videospielhersteller wurde der Videospielesmarkt von Japan und den USA angeführt. Mehr und mehr Unternehmen aus anderen Ländern begannen mit der Zeit, Videospiele herzustellen. Aber Japan und die USA führten und führen immer noch den Weltmarkt an – 18 der Top-25-Videospielhersteller, die 2014 die höchsten Umsätze erzielten, sind japanisch und US-amerikanisch (NEWZOO 2014).

2.1.3. Genre

Das Videospiel entwickelte sich ständig entsprechend der Entwicklung von relevanten Technologien. Die Grafik wurde soweit verbessert, dass Figuren und Landschaften im Videospiel fotorealistisch darstellbar sind. Die Entwicklung der Datenspeichermedien bot die Möglichkeit von Videospielen mit umfangreicheren Inhalten. Das Internet und die Telekommunikationstechnologie ermöglichten, zeitliche und räumliche Einschränkungen des Gamings zu überwinden. Dadurch

3 Damals verkauften sich Videospiele unabhängig von ihrer Qualität. Nach ihrem Erfolg brachten der Marktführer Atari und andere Videospielhersteller qualitativ schlechte Spiele und gleiche Videospiele mit unterschiedlichen Titeln auf den Markt, was die Krise auf dem Videospielesmarkt zur Folge hatte.

wurden neue Spielkonzepte und Spielmechaniken erfunden. Dies führte zur Diversifikation des Videospielgenres.

Laut Beil (2012: 13) sind Videospielgenres ein Set von Konventionen, fungieren als Kommunikationsmatrix zwischen Entwicklern, Publishern und Gamern und stehen somit für bestimmte Erwartungshaltungen. Aber das Genresystem des Videospiels, die Zuordnungskriterien und die Genrebezeichnungen variieren je nach Autor, Institution und Land mehr oder weniger. Unterhaltungssoftware Selbst-Kontrolle, das für die Bewertung von Videospielen und die Einstufung der Altersfreigabe zuständige Institut in Deutschland, unterteilt unter Berücksichtigung aktueller Verhältnisse des Binnenmarktes Videospiele in 15 Hauptgenres, während sich das Genresystem des Online-Magazins *Gamespot* in neun Hauptgenres gliedert. Der Videospieلفorscher Mark J. P. Wolf (2005) klassifiziert die Videospiele nach den drei Elementen des Filmgenresystems von Edward Buscombe Ikonografie, Struktur und Thema in 42 Genres, während die Zuordnungskriterien von Benjamin Beil Spielmechanik, Raum/Perspektive und Narration/Stil sind (Beil 2012). Ein Genre, dessen Bezeichnung in Amerika und Europa Multiplayer Online Battle Arena (MOBA) bzw. Action Real Time Strategy (ARTS) ist, heißt im Allgemeinen in Südkorea Aeon of Strife (AOS).

In der Praxis werden Videospielgenres am häufigsten nach Spielmechaniken zugeordnet:

- „Action“, bei dem man mit der Steuerung einer Spielfigur Gegner, die von anderen Gamern bzw. von künstlicher Intelligenz gesteuert werden, besiegt und Hindernisse überwindet.
- „Adventure“, bei dem man eine oder mehrere Spielfiguren durch Texteingabe, Befehlseingabe und Controller steuert und Aktivitäten wie Kämpfen, Forschen, Sammeln, Enträtseln etc. durchführt, um die Storyline des Videospiels zu durchleben.
- „RPG (Role Playing Game)“, das verschiedene Rollen anbietet, deren Stärken und Schwächen sich gegenseitig ergänzen und die auf einen Gamer bzw. mehrere Gamer verteilt oder von ihm bzw. ihnen ausgewählt werden, und