

### **Mari Schmidt: „Du nicht nehmen Kerze!“: Übersetzungsprobleme und Übersetzungsstrategien in Videospielen am Fallbeispiel World of Warcraft**

Glückstadt: Hülsbusch 2021, 292 S., ISBN 9783864881336, EUR 30,80  
(Zugl. Masterarbeit an der Universität Wien, 2016)

Der Titel von Mari Schmidts Arbeit „*Du nicht nehmen Kerze!*“ veranschaulicht treffend einige Themenbereiche, mit denen sich die Autorin in ihrer Monografie befasst. Diese Aufforderung mutet zunächst aufgrund der fehlerhaften Grammatik wie eine schlechte Übersetzung an. Bei genauerem Hinsehen entpuppt sich diese jedoch als genau richtig, denn es handelt sich – wie Schmidt erklärt – um die adäquate deutsche Übersetzung des Ausrufs „You no take candle“, den Kobolde im englischen Original aussprechen, wenn ihnen Spieler\_innen im *World-of-Warcraft*-Universum zu nah kommen. Somit werden Kobolde durch ihren

Sprachgebrauch als einfältig und der Gemeinsprache bedingt mächtig dargestellt (vgl. S.5). Die Anrede des Spielenden in der zweiten Person Singular verdeutlicht zugleich ein bekanntes Problem bei der Übersetzung des englischen Personalpronomens ‚you‘ ins Deutsche, da dieses polyvalent ist: Es kann sich auf eine oder mehrere Personen beziehen, förmlich oder familiär gemeint sein (vgl. S.55).

Im ersten Kapitel „Eigenschaften und Besonderheiten der Videospielübersetzung“ konzentriert sich die Autorin zunächst auf notwendige Begriffsdefinitionen. Mit Rekurs auf geeignete Fachliteratur erläutert sie

beispielsweise den terminologischen Unterschied zwischen Videospiel, Computerspiel, elektronischem Spiel und digitalem Spiel (vgl. S.16ff.) sowie zwischen Übersetzen und Lokalisieren (vgl. S.21ff.). Nach einem geschichtlichen Überblick über die Videospiellokalisierung geht sie auf Gemeinsamkeiten zwischen dieser und anderen Formen der Medienübersetzung, wie etwa der literarischen und audiovisuellen Übersetzung, der Comic-Übersetzung sowie der Softwarelokalisierung ein. Schmidt zufolge liegt ein entscheidendes Unterscheidungsmerkmal der Videospiellokalisierung an der „Kombination aus Interaktivität und Agency“ (S.43).

Im zweiten Kapitel „Übersetzungsprobleme und Übersetzungsstrategien in Videospielen“ fokussiert die Autorin praktische Übersetzungsprobleme, die sich aus der Dekontextualisierung des zu übersetzenden Textes ergeben, wenn dieser den Übersetzer\_innen in Form einzelner Texteinheiten, sogenannten Textstrings, in einer Tabelle zur Verfügung gestellt wird. Diese Praxis verunmöglicht eine funktionsadäquate Übersetzung und führt leicht zu Übersetzungsfehlern, unter anderem auf semantischer und grammatikalischer Ebene: Polysemie kann nicht entschlüsselt werden, Figuren wird ein falsches Geschlecht zugewiesen (vgl. S.92ff.). Sprachliche und kulturelle Übersetzungsprobleme sowie der Umgang mit Intertextualität bei der Übersetzung werden ebenfalls ausführlich dargelegt (vgl. S.98ff.).

Das dritte Kapitel „Fallbeispiel *World of Warcraft*“ macht den exem-

plarischen Teil des Buches aus. Hierin werden anhand der im zweiten Kapitel theoretisch aufgearbeiteten Bereiche potenziell problematische Textstellen ausgemacht und die angewandten Lösungsstrategien qualitativ analysiert (vgl. S.123). Das Korpus besteht aus Beispielen aus dem MMORPG *World of Warcraft* (2004). Ähnlich wie bei der Untertitelung und Comicübersetzung stellen bei der Übersetzung von Videospielen Platzbeschränkungen eine Herausforderung dar. Abkürzungen, Tooltips oder temporäre Textfelder und Symbole statt Wörter werden in der Zielsprache eingesetzt. Damit die informative und gegebenenfalls expressiv-narrative Funktion des weniger voluminösen englischen Originals in der deutschen Version erhalten bleibt, werden Textfelder auf der Benutzeroberfläche – wenn möglich – verlängert (vgl. S.129ff.).

Die Ergebnisse einer von der Autorin selbst durchgeführten nicht repräsentativen Onlineumfrage unter Spieler\_innen von *World of Warcraft* werden im letzten Kapitel „Heterogenität der Zielgruppen von Videospielen“ vorgestellt. Die Mehrheit ist mit der Qualität der deutschen Lokalisierung zufrieden (vgl. S.254 und S.265), da diese ihnen die Verständigung mit Mitspieler\_innen erleichtert, eine bessere Immersion und ein besseres Textverständnis ermöglicht (vgl. S.255). Für Ablehnung sorgten die Übersetzung von Eigennamen, die ursprünglich im Spiel auf Englisch beibehalten worden waren, ebenso wie der Gebrauch von Standarddeutsch oder umgangssprachlichen Elementen bei der Wiedergabe

von Dialekten und Soziolekten (vgl. S.263f.).

Der Autorin gelingt eindeutig ihr Ziel, „etwas mehr Licht aus translati-  
onswissenschaftlicher Sicht in die  
Videospieellokalisierung mit Zielsprache  
Deutsch zu bringen“ (S.12). Darüber  
hinaus vermitteln die Umfrageergebnisse

relevante Einblicke in die tendenziell  
selten untersuchte Übersetzungsrezeption  
sowie in die Skepsis des Zielpublikums  
Übersetzungen gegenüber, die im  
Titel dieses klar geschriebenen und gut  
recherchierten Buches mitschwingt.

*Maribel Cedeño Rojas (Siegen)*