

Pascal Wagner: Faia, Fira, Feuga: Kulturübergreifende Benennungsverfahren von Kunstworten in digitalen Spielen – Am Beispiel von Final Fantasy und Shin Megami Tensei

Glückstadt: Hülsbusch 2019, 78 S., ISBN 9783864881602, EUR 15,80

(Zugl. Masterarbeit an der Fakultät für Allgemeine und Typologische Sprachwissenschaften der LMU München, 2018)

Pascal Wagners *Faia, Fira, Feuga* basiert auf der eigenen Masterarbeit und wurde im Zusammenhang eines Abschlusses in kognitiver und kultureller Linguistik verfasst. Thematisch lässt sich die Arbeit sowohl den Game Studies als auch den Sprachwissenschaften zuordnen, wobei der Fokus auf den sprachlichen Besonderheiten in Videospielen überwiegt. Ziel der Arbeit ist es, herauszufinden, welche Kunstworte in der *Final-Fantasy*- und der *Shin-Megami-Tensei*-Reihe entstanden sind, auf welche Art und Weise sie konstruiert wurden und wie der Prozess der Übersetzung vom Japanischen ins Englische beziehungsweise ins Deutsche stattgefunden hat und welche Probleme dabei auftraten. Darüber hinaus werden forschungsrelevante Fachbegriffe ausführlich beschrieben, um den Kreis der potenziellen rezipierenden Personen zu erweitern.

Bereits zu Beginn löst Wagner die potenziell aufkommende Frage, was *Faia, Fira, Feuga* überhaupt bedeutet, auf. Es handelt sich um Zaubersprüche in der *Final-Fantasy*-Reihe. Um für seine Überlegungen eine Basis zu schaffen, beschreibt Wagner zunächst den Forschungsgegenstand, um den es sich handelt. Der Forschungsgegen-

stand wird sehr kleinteilig und äußerst ausführlich beschrieben. Dabei arbeitet Wagner mit eingebundenen Bildern und Screenshots, welche die Benutzeroberfläche der beiden Spiele, die er in seiner gesamten Arbeit nutzt, darstellen. Diese Screenshots sind besonders für diejenigen hilfreich, die sich unter *Final Fantasy* (1987-) oder *Shin Megami Tensei* (1987-) wenig vorstellen können. Es wird so nicht nur der ‚Look‘ des Spieles, sondern auch die Benutzeroberfläche und schließlich der Forschungsgegenstand selbst visuell dargestellt. Von den anschaulichen, bunten Abbildungen geht es, wie es sich für eine Masterarbeit gehört, in trockene Theorie über.

Nach einer prägnanten Einleitung werden essentielle Vokabeln, wie zum Beispiel Lokalisation und kulturelle Lokalisation, erläutert und später dann in einen größeren Zusammenhang eingeordnet. Überzeugend ist, dass Wagner immer wieder auf englische Literatur von japanischen Schriftsteller_innen beziehungsweise Expert_innen auf dem Forschungsgebiet zurückgreift und diese miteinbezieht. Grundsätzlich lässt sich die verwendete Literatur als multiperspektivisch beschreiben, da viele Verweise auf bereits erforschte Gebiete unternommen und in einen

Zusammenhang gebracht werden.

Äußerst spannend ist die Auseinandersetzung mit dem Begriff des Marktes. Dabei geht Wagner auf die Übersetzung der Spiele in andere Sprachen ein, damit sie im Anschluss in andere Länder verkauft werden können. Hier wird eine durchaus breite Argumentation aufgebaut. Diese besteht im Großen und Ganzen darin, dass es sich nach Wagner bei den beiden Spielen um ‚kulturelle Produkte‘ handle. Demnach greift er das Spannungsverhältnis zwischen Kultur und kommerziell motivierten Verkäufen ins Ausland auf und setzt sich äußert kritisch damit auseinander. Mit der Begriffserklärung der Pseudolexeme nimmt die Arbeit dann wieder eine theoretische Form an.

Wagner stellt drei Hypothesen auf, mit denen er sich im weiteren Verlauf auseinandersetzt. Die erste Hypothese besagt, dass eine wiederholte Nutzung von Pseudolexemen innerhalb des Spieles dazu führt, dass sie als Sememe ins Lexikon der Spielenden aufgenommen werden. Semem ist ein Begriff der Linguistik und beschreibt eine semantische Einheit. Bei Pseudolexemen handelt es sich um konstruierte Worte. Die zweite Hypothese besagt, dass verheimatende Worte zusätzlich zu ihrer spielintern gefestigten Semantik die Semantik der Herkunftssprache evozieren. Die dritte und letzte These beinhaltet, dass verfremdete Worte ausschließlich die spielintern gefestigte Semantik evozieren. Seitenlange Tabellen voller unbekannter Wörter leiten seine detaillierte Kunstwortanalyse ein. Dabei werden

Kunstworte aus den japanischen Spielen im Originalen, im Englischen und im Deutschen angegeben und gegenübergestellt. Dieser Teil mag vielleicht zu einer aktiven wissenschaftlichen Auseinandersetzung beitragen, ist für den Lesenden dennoch relativ uninteressant. Gleichwohl wird die Kernfrage der Arbeit immer wieder aufgegriffen, die darin besteht herauszufinden, wie eine Übersetzung von Kunstworten aus Spielen vom Japanischen in andere Sprachen stattfinden kann, da sie erstmal eine Wortneuschöpfung sind und an einen kulturellen Gebrauch gebunden sind. Dadurch, dass das Gebiet der Game Studies mit sprachwissenschaftlichen Komponenten bislang ein recht unbesiedeltes Land ist, leistet Wagner einen großen Beitrag, indem er neue, moderne und auf den ersten Blick unkonventionell erscheinenden Themen bespricht und sich mit einem hohen Maß an wissenschaftlicher Genauigkeit damit auseinandersetzt. Zudem war ich überrascht, wie das Thema auch jemanden begeistern konnte, der sich sonst nicht mit japanischen Spielen auseinandersetzt und grundsätzlich in der Rubrik Games keinerlei Anhaltspunkte hat. Die Vorgehensweise, die Struktur und der Aufbau seiner Arbeit sind so konzipiert, dass auch ohne großes Vorwissen auf dem Forschungsgebiet recht unkompliziert verstanden werden kann, worum es geht und woraus sich der Forschungsgegenstand zusammensetzt.

Lucian Bender (Marburg)