
Übersetzen in der Unterhaltungsbranche*

Marcus Wehner

Der folgende Text soll keinerlei Anspruch auf Allgemeingültigkeit erheben noch soll er einen wissenschaftlichen Diskurs zu dieser Thematik entfachen. Ziel dieses Vortrages soll es sein, die Eindrücke und Erfahrungen, die der Verfasser in seiner Laufbahn als Übersetzer gesammelt hat, zu schildern und zu vermitteln.

Da der Gegenstand des Vortrages recht umfangreich ist, werden lediglich Teilaspekte des breiten Themenspektrums behandelt, nämlich Mangas (japanische Comics) und die Lokalisation von Videospiele.

Angaben zur Person und Werdegang

Das erste größere Projekt an dem ich beteiligt war, ist ein Konsolenspiel gewesen, daß, in Bezug auf meine Person und Tätigkeit, den treffenden Namen „SaGa Frontier 2“ trug. Vor diesem Projekt waren es hauptsächlich trockene Sachtexte, die es zu übersetzen galt, Verträge, in denen Paragraphen und Klauseln aufgeführt wurden, pharmazeutische Umfragen, denen ich persönlich nicht viel abgewinnen konnte oder diverse Marktanalysen, die mich ebenfalls nicht sonderlich ansprachen...

Ich studiere zur Zeit an der Friedrich-Wilhelms-Universität in Bonn und bin dort für den Studiengang Regionalwissenschaften Japan eingeschrieben.

Ein relativ neuer Studiengang, der vor ca. zwei Jahren am Japanologischen Seminar eingeführt wurde, um Studierenden eine Alternative zum akademisch orientierten Magisterstudiengang Japanologie anzubieten.

Der Studiengang ist ein Diplomstudiengang und unterscheidet sich weniger vom Inhalt zum Magisterstudiengang Japanologie, wohl aber in seiner Intensität und in seiner Qualität und entsprechend in seinen Anforderungen, die der Studiengang an die Studierenden stellt.

Wie ja in geisteswissenschaftlichen Fächern allgemein üblich ist, hat der Magisterabschluß einen weit höheren Stellenwert als der Diplomabschluß. Der Magister Artium ist ein tatsächlich akademischer Abschluß, wo man zur wissenschaftlichen Koryphäe heranreifen soll und entsprechend die Leistungsanforderungen auch höher sind als im Diplomstudiengang.

Es müssen zwei Nebenfächer belegt werden, das angeeignete Wissen soll hier also breiter gestreut sein, während von den Regionalwissenschaftlern nur ein Nebenfach belegt werden muß.

Marcus Wehner

Oft scheint es auch ein gewisses Ansehensgefälle unter Akademikern zu geben, vom Magistranten hin zum Diplomanden, wobei die Praxisorientiertheit des Diplomstudiengangs einen Vorteil darstellen soll. Die praxisbezogene Ausbildung war auch für mich maßgeblich, den Weg des Regionalwissenschaftlers einzuschlagen.

Die Veranstaltungen in dem Studiengang sind so aufgebaut, daß alle Studenten jedes Semester über ein bestimmtes Thema referieren und das Semester mit einer mündlichen Prüfung erfolgreich oder auch weniger erfolgreich beenden.

Wie die meisten Studiengänge ist auch dieser Studiengang in zwei große Blöcke aufgeteilt. Einem Grundstudium, in dem Basiskenntnisse vermittelt werden und einem Hauptstudium, das tiefer in die Materie eintaucht.

Ich persönlich hatte den Eindruck, daß in dem Studiengang Regionalwissenschaften nicht der Drang zum Forschen geweckt werden soll, sondern bereits vorhandenes Wissen vermittelt wird, um dieses dann in der Praxis, sei es im Beruf oder auch in der Freizeit, anwenden zu können.

Diese unterschiedliche Bewertung bzw. das damit verbundene Prestige der beiden Studiengänge ist im übrigen bei den Naturwissenschaftlern genau umgekehrt. Dort ist das Diplom eher erwünscht, während das Magister von geringerer Bedeutung ist.

Wie kommt also ein Student wie ich dazu, Videospiele zu übersetzen?

Eigentlich nur über einen glücklichen Zufall. Mich kontaktierte eines Tages ein Kommilitone und erzählte mir, daß es einen japanischen Videospielehersteller gäbe, der Übersetzer sucht, um japanische Videospiele für den deutschsprachigen Raum zu entwickeln.

In dem Genre fast völlig fremd (mit ungefähr 13 dachte ich, das Kapitel der Spielkonsolen und Videospiele abgeschlossen zu haben...), und nach den anfänglichen Konditionen, die ebenfalls nicht unbedingt meinen Vorstellungen entsprachen, mußte ich schon länger überlegen, ob es klug war, diesen Schritt zu wagen. Auch weil die Tätigkeit vor Ort ausgeführt werden mußte und eine längere Deutschlandabstinenz bedeutete.

Nach Abwägung verschiedener Möglichkeiten, habe ich mich dann dazu entschieden, das Projekt anzunehmen, um, wie bereits erwähnt, das Spiel „SaGa Frontier 2“ für den deutschen Sprachraum zu lokalisieren.

In unregelmäßigen Zeitabständen folgten dann weitere Projekte, u.a. „Vagrant Story“, „Final Fantasy IX“ und aktuell ein Co-Projekt mit Disney, „Kingdom Hearts“.

Parallel übersetze ich z.Zt. das Manga „Golden Boy“ von Egawa Tatsuya, das seit einiger Zeit auch im deutschen Fernsehen ausgestrahlt wird.

Der Grund, warum ich überhaupt mit dem Übersetzen anfang, war eher ein rationeller um nicht zu sagen, ein finanzieller. Nachdem ich die Deutsche Schule in Yokohama absolvierte, um dann nach Deutschland zurückzukehren, wollte ich auch wirtschaftlich mehr oder weniger auf meinen eigenen zwei Beinen ste-

hen und suchte in meiner finanziellen Not einen Job, der wenig Arbeit und eine kulante Entlohnung kombinierte.

Leider ist das Übersetzen arbeits- und zeitaufwendiger, als ich mir anfangs vorgestellt hatte, aber zumindest kann ich mich zur Zeit selbst finanzieren.

Die platonische Frage, ob ich mich zum Übersetzer eigne oder nicht, vermag ich nicht zu beantworten. Die übersetzten Texte könnten mit Sicherheit qualitativ hochwertiger sein, stammten sie aus einer anderen Feder. V.a. wenn die Tätigkeit nicht immer ein Wettrennen gegen die Zeit wäre, könnte man die Übersetzungen differenzierter betrachten, um effektivere Korrekturen zu ermöglichen. Mir persönlich ist es lieber, wenn ich nach der angefertigten Rohübersetzung einige Tage habe, in denen ich von der Übersetzung Abstand nehmen kann, um später objektiver und selbstkritischer zu sein.

Für die übersetzerische Tätigkeit sollte man sicherlich ein gesundes Selbstbewußtsein mitbringen, besonders, wenn man sich auf diesem Gebiet etablieren möchte.

Dennoch glaube ich, daß ich, und mit mir viele andere Übersetzer der beiden Sprachen Japanisch und Deutsch, auch aus der großen Nachfrage profitieren, dem nur ein geringes Angebot gegenübersteht, wenn es um Deutsch/ Japanisch Übersetzer geht. Man denke da beispielsweise an die vielen Englisch/ Japanisch Übersetzer, die zumindest von der Quantität her, der ersteren Variante weit überlegen sind, so daß Unternehmen auf einen größeren Pool zurückgreifen können, um ihre Ressourcen zu beziehen.

Theorien und Methoden; Übersetzen—Dolmetschen—Translate

Vielleicht gibt es unter den Anwesenden einige, die auf dem Gebiet des Übersetzens erfahren sind und wissen, mit welchen Problemen man konfrontiert wird und wie haarsträubend es sein kann, eine gute Übersetzung abzuliefern.

In Deutschland gibt es dafür eigens eine Wissenschaft, die sich u.a. mit diesem Thema auseinandersetzt. Die Übersetzungswissenschaft versucht, Übersetzungen zu analysieren und untersucht, welche Formen, Arten und Übersetzungsmethoden es gibt und wie man sich generell an das Übersetzen herantasten kann. Ich möchte die Anwesenden nicht mit trockener und monotoner Theorie langweilen, aber ich denke, es ist dennoch sinnvoll, kurz zu beschreiben, was ich persönlich aus der Übersetzungswissenschaft mitgenommen habe.

In der klassischen Übersetzungswissenschaft unterscheidet man gemeinhin zwischen Dolmetschen und Übersetzen, wobei das Übersetzen auf einen schriftlichen Ausgangs- und Zieltext fixiert ist, während beim Dolmetschen verbal die Ausgangssprache in die Zielsprache übertragen wird. Diese Differenzierung leidet jedoch an Ungenauigkeit, denn wie werden Translate klassifiziert, wenn ein auf Band gesprochener Text schriftlich in eine Zielsprache übertragen werden soll? Oder umgekehrt ein schriftlicher Ausgangstext mündlich in einer anderen Sprache wiedergegeben wird?

Weil weder die mündliche noch die schriftliche Ausarbeitung eines Textes ein adäquates Unterscheidungskriterium darstellt, ist in der modernen Übersetzungswissenschaft die Kontrollierbarkeit

und die potentielle Korrigierbarkeit nach Abschluß der Translation das Abgrenzungskriterium für Übersetzen und Dolmetschen. Eine schriftliche Ausarbeitung ist Jahre später noch korrigierbar, bleibt also immer eine vorläufige Fassung. Ein mündliches Translat ist nur bedingt korrigierbar, oft sind die gemachten Fehler irreversibel.

Weiterhin unterscheidet man verschiedene Übersetzungsmethoden, von denen ich nur grob auf zwei eingehen möchte. Beide basieren im Grunde auf der unterschiedlichen Gewichtung des Ausgangstextes. Die funktionale Translationstheorie legitimiert die Nichtachtung des Ausgangstextes, sofern der Rezipient dadurch nicht in Mitleidenschaft gezogen wird und der essentielle Informationsgehalt beibehalten wird. Für Bedienungsanleitungen ist es im Prinzip irrelevant, was im Ausgangstext geschrieben steht, solange sein Benutzer weiß, wie er mit seiner neuen Errungenschaft umzugehen hat und ihre Funktionsweise versteht (in radikaler Form auch Skopostheorie genannt).

Im Gegensatz dazu bleibt die alternative Translationstheorie tendenziell dem Ausgangstext treu. Was aber nicht heißt, daß eine banale 1:1 Übersetzung angefertigt werden soll.

Man ist eher darauf bedacht, für das Wort in der Ausgangssprache ein entsprechendes Äquivalent in der Zielsprache zu finden, das dem Wort der Ausgangssprache idealerweise sowohl in seiner Konnotation als auch in seiner Denotation entspricht.

In der Praxis sind eher 1:2 oder 1:3 Fälle die Regel. Sprich, es existieren in der Zielsprache mehrere Möglichkeiten ein Wort zu übersetzen.

Am schwierigsten sind 1:0 Fälle, wo in der Zielsprache sozusagen ein Defizit vorhanden ist.

In Band 6 des vorhin schon angesprochenen Manga von Egawa Tatsuya, ist beispielsweise von dem „Königreich Kappa“ die Rede.

Ob diese Fabelwesen auch in Mythologien anderer Länder existieren, weiß ich zwar nicht, aber in Deutschland sind sie wohl eher fremd.

Das Problem ließe sich einfach lösen, indem simpel ein in Deutschland geläufiges Fabelwesen herangezogen wird, um den Sachverhalt zu adaptieren, d.h. einbürgernd zu übersetzen. Nun leben Comics aber bekanntlich von ihren Bildern, so daß ein deutsches Fabelwesen nicht mit den auf den Manga-Bildern zu erkennenden Wesen einhergeht.

In solchen Fällen ist man praktisch gezwungen, zusätzliche Erklärungen anzufügen. Erklärungen sind ja auch etwas durchaus Nutzvolles und können dem Leser die eine oder andere interessante Zusatzinformation liefern, nur sind zu viele Erklärungen oft lästig und stören mit ihrer Sachlichkeit nicht nur die Atmosphäre, sondern auch den Lesefluß der Leser.

Andere Übersetzungsschwierigkeiten sind gegeben, wenn in diversen Romanen von „einer Schwester“ oder von „einem Bruder“ die Rede ist.

Ganz reibungslos lassen sich diese Begriffe nicht ins Japanische übertragen, denn das japanische Pendant erfordert eine genauere Bestimmung des Alters und des daraus resultierenden Geschwisterverhältnisses.

Aber zum Glück gibt es ja noch das (i.d.R. geschlechts-) neutrale Wort „kyôdai“, mit dem man gekonnt beide Sachverhalte umschreiben kann.

Ist in der deutschen Ausgangssprache von „Geschwistern“ die Rede, wobei der Ausdruck keine Information zur geschlechtlichen Trennung liefert, ist man gezwungen das Wort in neutraler *kana*-Form wiederzugeben, denn die *kanji*-Schreibweise erfordert eine geschlechtliche Spezifikation.

Ob all die verschiedenen Übersetzungstheorien in der Praxis tatsächlich zur Geltung kommen und dem Übersetzer von Nutzen sind, ist m.E. eher fraglich. Dennoch liefern sie sicherlich Hintergrundinformation und Argumentierungsvorteile, wenn das eigene Translat begründet und argumentativ untermauert werden muß.

Lokalisation von Videospiele

Wie wenig allerdings solche Theorien in der Praxis anwendbar sind, durfte ich bei der Lokalisierung von Videospiele erfahren.

Bei der Lokalisation von Konsolen- oder Videospiele wird die Übersetzung nicht, wie sonst üblich, im Alleingang angefertigt, sondern sie erfolgt unter Absprache mit den jeweiligen Drehbuchautoren, Regisseuren und Entwicklern.

Da sich hinter dem Spiel, das dann später über die Mattscheibe flimmert, ein komplexes Computer-Programm verbirgt, genießt logischerweise das funktionierende Ablaufen des Programms höchste Priorität, was auf vielerlei Weise die Übersetzung stark einschränkt.

Die Spiele, die ich bis heute eingedeutscht habe, stammen alle aus dem Genre „Rollenspiel“. Hier wird hauptsächlich der Dialog zwischen den Charakteren und Menü relevanter Text übersetzt, was sich ziemlich harmlos anhört und wahrscheinlich auch ist, wenn da nicht die eben genannten Einschränkungen wären, auf die ich weiter unten noch näher eingehen möchte.

Die Lokalisation eines Spiels wird normalerweise in drei Phasen gegliedert. Sie beginnt mit der sog. Game-Study-Phase, der die eigentliche Übersetzungsphase folgt und mit der sog. Debugging- oder Monitoring-Phase geht das Projekt schließlich zu Ende.

Ein besonderes Merkmal von Rollenspielen sind die vielen Verzweigungen und Verästelungen der Handlung, die durch die verschiedenen Auswahlmöglichkeiten dem Spieler die Freiheit geben, die Handlung und den Spielverlauf zu beeinflussen.

Diese Eigenschaft des alineaen Spielverlaufs muß bei der Lokalisation selbstverständlich beachtet werden, weswegen der anfänglichen Spielphase eine so große Bedeutung zugemessen wird. Das Spiel wird mindestens zweimal durchgespielt, wobei alle Handlungsabläufe berücksichtigt werden müssen. Das beinhaltet u.a. auch die Erfüllung von bestimmten Bedingungen, um ein besonderes Ereignis einzuläuten, ohne dem im späteren Spielverlauf ein spezieller Gegenstand oder Ähnliches nicht mehr ergattert werden kann.

„Für's Zocken Geld bekommen“ lautet also zu Anfang die Devise und wer könnte sich einen attraktiveren Job vorstellen, als wenn man für das Spielen auch noch Geld bekommt.

Nur leider ist es allzu oft anstrengender und arbeitsintensiver als einem lieb ist. Mit fortschreitendem Projekt neigt das Spielen auch zu einer gewissen Monotonie, wenn man sich permanent mit ein und dem-

selben Spiel befassen muß...

Da ich eigentlich mit dem Super Nintendo aufgehört habe, Videospiele zu spielen, hat es auch einige Zeit gedauert, bis ich mich in dieser Materie zurechtgefunden habe. Verglichen mit damals sind die Spiele heutzutage recht komplex und vor allem sehr umfangreich geworden.

Es muß jeder Stein umgedreht werden, jeder Dialog muß bekannt sein und es ist von immenser Wichtigkeit zu wissen, wann einem wo welches Item in die Hände fällt und was getan werden muß, damit ein bestimmtes Monster in Erscheinung tritt.

Man muß das Spiel akribischst gespielt haben und ein nicht seltener versteckter Abspann kann einen teilweise an den Rand der Verzweiflung treiben.

Momentan übersetze ich zusammen mit einem Kollegen das Spiel „Kingdom Hearts“ ins Deutsche. Anders als die bisherigen Spiele, kommt diesmal nun auch Urheberrechtliches ins Spiel. Disney lebt im Prinzip nur davon, ihre Charaktere und Figuren zu verkaufen.

Insofern ist es durchaus nachvollziehbar, daß die ein oder andere Beschwerde eingereicht wird, wenn nach Disneys Richtlinien Donald ein Vokabular benutzt, das nicht mit seinen Charaktereigenschaften kompatibel ist oder Goofy plötzlich Soziolekte an den Tag legt, die ihm unangemessen sind.

Ein weiterer Grund, warum dem anfänglichen intensiven Spielen eine so wichtige Rolle zukommt, ist u.a. die Verwendung bzw. die Nichtverwendung von Personalpronomen.

Im Japanischen werden diese oft weggelassen und es erscheint sogar unnatürlich in jedem Satz einen Personalpronomen zu verwenden. Diesbezüglich haben es Übersetzer aus dem englischen Sprachraum oft einfacher, wenn man bedenkt, wieviel mit dem Wort „you“ umschrieben werden kann. Im Deutschen geht das bekanntlich nicht, da die Wörter flektiert werden müssen. So ist es beispielsweise erforderlich zu wissen, mit wie vielen Charakteren der Protagonist spricht oder von wie vielen er gerade angesprochen wird.

Die tatsächliche Übersetzung wird in Textdateien angefertigt, die vom Entwicklerteam an die Lokalisationsabteilung (idealerweise zu Projektanfang) übergeben werden. Die Dialoge sind dabei keineswegs chronologisch geordnet, sondern besitzen teilweise keinen kontextuellen Zusammenhang, was bedeutet, daß sich der Übersetzer beim Übersetzen auf seine (verblässenden) Erinnerungen berufen muß, um sich die entsprechende Stelle vor seinem geistigen Auge zu vergegenwärtigen, damit eine korrekte Übersetzung geliefert werden kann.

Womit ich persönlich meine größten Schwierigkeiten habe und hatte, sind die auferlegten Zeichenbeschränkungen. Was ich vorhin bereits angedeutet hatte, bezüglich der Einschränkung durch die Programmierung, ist eben genau diese Zeichenlimitation.

Bestimmte Techniken, Kommandos, Gegenstände sowie Ortsnamen (im Grunde alle Eigennamen), werden im Japanischen mit *kanji* tituliert und können dadurch extrem kurzgehalten werden.

Es reichen schon wenige *kanji*, um einer Technik, einem Zauber oder einem Kommando einen „coolen“ Touch zu geben und gleichzeitig die Bedeutung zu vermitteln. Mit alphabetischen Buchstaben muß man schon subtiler vorgehen. Denn hier ist man ja gezwungen ein ganzes Wort zu verwenden, das, so weit

möglich, ausgeschrieben werden sollte, bevor man jedes zweite Wort abkürzt und den gesamten Text mit Akronymen verunstaltet.

Ein einfaches Beispiel:

黒魔法 nimmt im Japanischen platzsparende drei „Buchstaben“ ein, während das deutsche Wort „Schwarzmagie“ schon aus zwölf Buchstaben besteht.

Auch nimmt der Japaner *kanji* anders auf als beispielsweise Europäer Wörter. *Kanji* erscheinen dem Japaner als Piktogramme. Ein kurzer Blick genügt also schon, um die Bedeutung zu verstehen, während alphabetische Wörter gelesen werden müssen.

Die kurze Einblendzeit des ausgeführten Kommandos forciert Übersetzer dazu, Wörter möglichst kurz zu halten, was teilweise schier unmöglich erscheint.

Tückisch ist auch, daß es nicht ausreichend ist, die bloße Anzahl der Buchstaben nach den Vorgaben der Entwickler zu richten, denn je nach Buchstabe nimmt er mehr oder weniger Platz ein. So geht der Buchstabe „W“ weit mehr in die Breite als ein „i“ oder ein „l“.

Allein ein einziger Pixel, der die Zeichenbeschränkung überschreitet, kann das Spiel zum Abstürzen bringen, weswegen alle besonders penibel werden, wenn es um die Einhaltung dieser Beschränkung geht. Leider nur allzu oft auf Kosten der Kreativität der Übersetzer und entsprechendem Qualitätsverlust. Es ist noch untertrieben zu behaupten, dieser Arbeitsprozeß sei haarsträubend, denn viel zu häufig muß ein ganzer Ausdruck ausgetauscht werden, weil ein mikroskopisch kleiner Pixel die Zeichenbeschränkung übertrifft. Sekundärfolgen sind meist Vereinheitlichungsprobleme, da ein und derselbe Eigenname quer über die gesamte Dateienlandschaft verstreut ist, der manuell eruiert und entsprechend der Änderung angepaßt werden muß.

Wenn man nicht den Überblick behält, hat man am Ende für denselben Gegenstand mehrere Bezeichnungen, was natürlich inakzeptabel ist, da dies den Spieler verunsichert bzw. den Spielverlauf behindert.

Es ist allerdings auch nicht so, daß es keinen technischen Fortschritt gibt. Bei dem aktuellen Spiel ist es möglich, die Schriftgröße so zu komprimieren, daß keine Buchstaben oder Wörter abgekürzt werden müssen, sondern die Schriftgröße entsprechend an die Fenstergröße angepaßt wird. Allerdings werden dem Übersetzer auch hier Grenzen gesetzt, zumal die Schrift leserlich bleiben muß und nicht unendlich minimiert werden kann.

Vom Standpunkt eines Übersetzers aus, kann einem diese Beschränkung wie Sand im Getriebe vorkommen, weil man schließlich darauf bedacht ist, möglichst atmosphärisch zu übersetzen. Leider nehmen die aufgeführten Gegebenheiten dem Übersetzer oft jegliche Handlungsfreiheit.

Dies erklärt wohl auch, warum bei einer Lokalisation sehr viel vom Original verloren geht, wobei es durchaus auch, im Vergleich zum Original, zu Bereicherungen kommen kann. Wenn der Originaltext in einer Form adaptiert wird, die die Zielgruppe beispielsweise als humorvoll empfindet.

Bei Comics ist dieser Platzmangel zwar auch allgegenwärtig, jedoch wird er nicht so rigide gehandhabt wie bei Videospiele. Momentan empfinde ich auch aus diesem Grund das Übersetzen von Mangas unterhaltsamer als das von Videospiele, weil die Einschränkungen relativ großzügig sind und man

seinem Geist freien Lauf lassen kann.

Die letzte Phase wird, wie bereits erwähnt, als Debugging- oder Monitoring-Phase bezeichnet, wo eine Reihe von versierten Videopspielern angeheuert werden, die dann das eingedeutschte Spiel zusammen mit den Übersetzern auf Fehler überprüfen.

Es schleichen sich unweigerlich immer Fehler ein, egal, wie oft der Text gelesen wird, und es lassen sich auch in der finalen Version immer wieder welche finden, weil zum Ausmerzen aller Fehler die Zeit einfach nicht reicht.

Die erwähnten Tester sind i.d.R. alles deutsche Muttersprachler und stellen täglich einen Bericht zusammen, wo und unter welchen Bedingungen Fehler, sog. Bugs, auftreten.

Von den Übersetzern wird der Bericht dann nochmals gefiltert und überprüft, ob diese Bugs tatsächlich existieren und wiederum zu einem Bericht zusammengestellt und an die Entwickler weitergereicht und korrigiert. Die Korrektur muß danach wieder von den jeweiligen Übersetzern kontrolliert werden, da die Entwickler in den meisten Fällen der Zielsprache nicht erhaben sind. Allein für diese Prozedur, muß das Spiel bzw. die jeweilige Stelle mindestens zweimal auf den Bildschirm geholt werden.

Mangas übersetzen

Anders als bei Videospiele, hatte ich bei Mangas die größten Probleme bei onomatopoetischen Termini. Im Japanischen weit verbreitet und geläufig, im Deutschen zwar auch vorhanden, aber zahlenmäßig den japanischen weit unterlegen.

Vom Verleger wurde mir aufgetragen, alles Getextete ins Japanische zu übertragen, so daß ich mir zu Referenzzwecken andere aus dem Japanischen übersetzte Mangas anschaute und feststellen mußte, daß viele Übersetzer einfach Wortkreationen erschufen, um diese Lücke der deutschen Sprache zu kompensieren.

Anders als bei Videospiele, wo der Übersetzer bis zuletzt Autorität über seine Übersetzung behält, er also bis zu Projektende Entscheidungsbefugnis über den Text innehat (er kann offensichtliche Fehler stehenlassen, auch wenn dies nicht in seinem Interesse ist), ist bei Manga der Redakteur die letzte Entscheidungsinstanz. Er editiert und redigiert den Text nach eigenem Ermessen und bis die finale Version in den Regalen steht, weiß auch der Übersetzer nicht, wie weit der Text verändert worden ist.

Die Arbeit des Übersetzers ist also mit der Abgabe seiner Übersetzung vollendet.

Schlußwort

Europa befindet sich im Augenblick in einem Japanboom. Vieles, das exotisch und ostasiatisch aussieht, ist zur Zeit heißbegehrt und stößt meist auf positive Resonanz.

Das Medium spielt dabei nur eine untergeordnete Rolle. Seien es T-Shirt Prints, Tatoos, innenräumliche Einrichtungen von Restaurants oder Geschäften, CD-Hüllen, Fernsehen, Bücher oder DVDs, Hauptsache sie können mit ein paar *kanji* aufwarten, um auf Blickfang zu gehen. Deutschland ist da keine Ausnahme

wie man an der stetig wachsenden Lesergemeinschaft japanischer Comics erkennen kann. Die Nachfrage ist groß und diese Entwicklung ist sicherlich positiv zu bewerten, denn durch das wechselseitige Interesse an jugendlichen Subkulturen beider Länder, verstärkt sich nicht nur der Kontakt zwischen Deutschland und Japan, sondern es wird eine neue zusätzliche Kommunikationsebene geschaffen, die einen regen Informationsaustausch ermöglicht.

*Bei dem Text handelt es sich um eine leicht gekürzte Fassung des Vortrages, den der Verfasser am 18. Juni 2002 an der Kansai Universität in Ôsaka im Rahmen einer Veranstaltung des Germanistischen Seminars hielt.