

UNIVERSITÄT VAASA

Philosophische Fakultät

Master-Programm für Experten für den spezialisierten Sprachgebrauch

Tuomas Rintamaa

Zur Fachsprachlichkeit von Videospiele Rezensionen am Beispiel der Lexik

Deutsche Sprache

Masterarbeit

Vaasa 2016

INHALTSVERZEICHNIS

TIIVISTELMÄ	4
1 EINLEITUNG	7
1.1 Gegenstand und Ziel	7
1.2 Hypothesen	8
1.3 Material	9
1.4 Methode und Sekundärliteratur	10
1.5 Aufbau	11
2 FACHSPRACHE	12
2.1 Was ist eine Fachsprache?	12
2.2 Gliederung der Fachsprachen	16
2.3 Fachsprache und Gemeinsprache	17
2.4 Einfluss auf die Gemeinsprache	19
3 FACHTEXT UND FACHWORTSCHATZ	21
3.1 Fachtext	21
3.2 Fachwortschatz	24
3.2.1 Fachwort	24
3.2.2 Charakteristika des Fachwortschatzes	26
3.3 Terminus	30
3.3.1 Einwortterminus	33
3.3.2 Mehrwortterminus	33
3.4 Kurzwörter	34
3.5 Fremdwörter	35
3.6 Wortarten	37
4 GESCHICHTE DER VIDEOSPIELE	39

5 FACHWORTSCHATZ DER VIDEOSPIELREZENSIONEN	41
5.1 Rezension	41
5.2 Material und Methode	42
5.3 Gruppe A	44
5.3.1 Fachwörter	45
5.3.2 Einwort- und Mehrworttermini	50
5.3.3 Intrafachliche Termini	52
5.3.4 Kurzwörter	53
5.3.5 Fremdwörter	56
5.3.6 Wortarten	58
5.4 Gruppe B	59
5.4.1 Fachwörter	60
5.4.2 Einwort- und Mehrworttermini	63
5.4.3 Intrafachliche Termini	64
5.4.4 Kurzwörter	66
5.4.5 Fremdwörter	68
5.4.6 Wortarten	70
5.5 Vergleich der Gruppen	71
5.6 Fachsprachlichkeit der Videospieldrezensionen	75
6 ZUSAMMENFASSUNG	78
7 LITERATURVERZEICHNIS	82
7.1 Primärliteratur	82
7.2 Sekundärliteratur	85
ANHANG	88

TABELLENVERZEICHNIS

Tabelle 1. Die häufigsten Fachwörter (Gruppe A)	46
Tabelle 2. Verteilung der Types auf Rezensionen (Gruppe A)	49
Tabelle 3. Vorkommen der Types (Gruppe A)	50
Tabelle 4. Types und Tokens der Einwort- und Mehrworttermini (Gruppe A)	51
Tabelle 5. Tokens der Kurzwörter (Gruppe A)	54
Tabelle 6. Herkunft der Fachwörter (Gruppe A)	56
Tabelle 7. Types und Tokens der Wortarten (Gruppe A)	59
Tabelle 8. Die häufigsten Fachwörter (Gruppe B)	60
Tabelle 9. Verteilung der Types auf Rezensionen (Gruppe B)	62
Tabelle 10. Vorkommen der Types (Gruppe B)	63
Tabelle 11. Types und Tokens der Einwort- und Mehrworttermini (Gruppe B)	64
Tabelle 12. Tokens der Kurzwörter (Gruppe B)	67
Tabelle 13. Herkunft der Fachwörter (Gruppe B)	69
Tabelle 14. Types und Tokens der Wortarten (Gruppe B)	70

VAASAN YLIOPISTO**Filosofinen tiedekunta**

Tekijä:	Tuomas Rintamaa
Pro gradu -tutkielma:	Zur Fachsprachlichkeit der Videospield Rezensionen am Beispiel der Lexik
Tutkinto:	Filosofian maisteri
Oppiaine:	Saksan kieli
Valmistumisvuosi:	2016
Työn ohjaaja:	Mariann Skog-Södersved

TIIVISTELMÄ:

Tämän tutkielman tarkoituksena on tutkia videopeliarvosteluissa käytettävän kielen ammattikielisyttä, jota analysoidaan ammattisanaston pohjalta. Tutkittava aineisto koostuu 30:sta videopeliarvostelusta, jotka ovat saatavilla sähköisessä muodossa. Aineisto jakautuu kahteen eri lehtiryhmään, ja molemmat ryhmät koostuvat 15:sta arvostelusta. Ensimmäinen lehtiryhmä keskittyy videopeliuutisiin ja toinen muihin uutisalueisiin. Ammattisanaston tutkimiseen käytetään sekä ammattisanakirjoja että omia tietoja kyseisestä alasta. Tutkimuksen lähtökohtana on oletus, että videopeleihin keskittyvän ryhmän kieli on ammattikielistä, kun taas toisessa ryhmässä käytettävä kieli on yleiskielisempää. Lisäksi oletetaan, että yli 50 % ammattisanastosta koostuu englanninkielisistä sanoista.

Työn teoreettisessa osassa käsitellään ammattikielen ja sen sanaston erityispiirteitä. Aineiston ammattikielisyttä tutkitaan ammattisanojen avulla. Tutkimuksen empiirisessä osuudessa tutkitaan määrällisesti ja laadullisesti myös videopelialan sisäisiä termejä, vieraskielisiä ammattisanoja, lyhenteitä ja ammattisanojen sanaluokkia. Lisäksi tutkitaan, kuinka monesta sanasta ammattisanat koostuvat ja kuinka moni ammattisana sisältää vieraskielisiä piirteitä.

Tutkimuksesta kävi ilmi, että ensimmäinen ryhmä sisältää 1336 ammattisanaa ja toinen ryhmä 864 ammattisanaa. Substantiivit todettiin yleisimmäksi sanaluokaksi molemmissa ryhmissä. Lyhenteitä esiintyi enemmän ensimmäisessä ryhmässä, ja toisessa ryhmässä käytettiin enemmän saksankielisiä ammattisanoja. Vieraskieliset sanat koostuivat melkein kokonaan englanninkielisistä sanoista, mutta molemmissa ryhmissä käytettiin useimmiten saksankielisiä sanoja. Termien käyttö on aineiston perusteella yleistä molempien ryhmien kohdalla. Tutkittavan aineiston ryhmien välinen ero todettiin pieneksi. Tutkimuksen lopussa todettiin, että videopeliarvosteluissa käytettävä kieli vastaa sanastoltaan molempien ryhmien kohdalla ammattikieltä.

AVAINSANAT: Fachsprache, Videospiel, Lexik, Fachwort, Rezension, Terminus, Fremdwort

1 EINLEITUNG

Heute werden Videospiele immer beliebter. Viele Leute spielen sie, und das oft vorkommende Stereotyp von einem typischen *Gamer* stimmt nicht mehr. Nach diesem Stereotyp sind die meisten Gamer junge Männer, aber der typische Gamer ist schon circa 30 Jahre alt, und die Anzahl der Frauen als Gamer ist auch fast die gleiche wie die der Männer (Grubb 2014). Videospiele sind auch sehr unterschiedlich, und bei ihnen gibt es viele verschiedene Genres: Rollenspiele, Simulationen, verschiedene Typen von Schießspielen (wie *First-Person-Shooters*), Lernspiele usw.

Selbst spiele ich seit 20 Jahren Videospiele. Deswegen sind meine Kenntnisse über die Lexik der Videospiele auch sehr gut, was bedeutet, dass diese Kenntnisse sehr hilfreich in der Analyse sein werden. Ich habe auch bemerkt, dass die Sprache der Videospiele in den finnischen Videospieldtexten Einflüsse aus dem Englischen bekommen hat. Deshalb ist es sehr interessant zu untersuchen, ob dieses Phänomen auch bei deutschen Videospieldtexten vorkommt. Aus diesem Grund wird in dieser Masterarbeit untersucht, welche Eigenschaften die Lexik von Videospiele auf Deutsch hat. Besonders wichtig ist zu untersuchen, ob man eigentlich sagen kann, dass die Lexik von Videospiele fachsprachliche Elemente enthält.

1.1 Gegenstand und Ziel

Der Gegenstand der Arbeit ist die Lexik von Videospiele Rezensionen. In der Arbeit wird keine Syntax in den Rezensionen untersucht, sondern der Fokus liegt nur auf der Lexik. Deswegen kann man nicht mit Sicherheit sagen, ob die Sprache der Videospiele Rezensionen zu den Fachsprachen gehört.

In dem Material gibt es Rezensionen von zwei verschiedenen Gruppen von Webseiten. Die eine Gruppe A konzentriert sich nur auf Videospiele (wie IGN und Pcgames.de), während die andere Gruppe B (wie *Spiegel* und *Süddeutsche Zeitung*) sich auf andere Nachrichten konzentriert. Deswegen wird auch betrachtet, ob es Unterschiede zwischen

diesen verschiedenen Gruppen gibt, wenn es um die Fachsprachlichkeit der Lexik geht. Das heißt, inhaltlich sind diese Gruppen unterschiedlich, weil Videospiele das wichtigste Thema der ersten Gruppe A und weil Videospiele nicht so wichtig für die Webseiten der Gruppe B sind.

Das Hauptziel der Masterarbeit ist zu bestimmen, ob man die Sprache der Videospiele Rezensionen am Beispiel der Lexik als Fachsprache bezeichnen kann. Diese wird mit Hilfe der Fachwörter analysiert. Außerdem ist ein anderes Ziel, alle Fachwörter der Rezensionen zu kategorisieren und auch zu analysieren. Weil unterschiedliche Gruppen von Rezensionen als Material ausgewählt wurden, wird außerdem untersucht, ob Unterschiede zwischen ihnen vorkommen. Man kann also feststellen, dass beide fachsprachlich sind, wenn es nur um die Lexik geht? Oder ist nur eine von diesen Gruppen fachsprachlich anhand der Lexik?

Im Zentrum der Analyse steht der Fachwortschatz der Rezensionen. Zuerst werden alle Fachwörter in den Rezensionen gesucht. Diese Fachwörter kann man auch als Termini bezeichnen. Außer den Fachwörtern bzw. Termini werden auch Kurzwörter und Fremdwörter, die zu dem in den Rezensionen gefundenen Fachwortschatz gehören, analysiert.

1.2 Hypothesen

Bei mehreren Forschungszielen gibt es auch mehrere Hypothesen. Die erste Hypothese ist, dass die Lexik der Videospiele Rezensionen in der oben genannten ersten Gruppe A als fachsprachlich bezeichnet werden kann. Die andere Hypothese ist, dass Gruppe B ziemlich wenige Fachwörter im Vergleich zu der ersten Gruppe A enthält, deswegen ist die Gruppe B der Rezensionen eher allgemeinsprachlich.

Die dritte Hypothese der Arbeit ist, dass mehr als 50 Prozent der Fachwörter als Fremdwörter bezeichnet werden können. Deswegen sind die üblichsten Fachwörter der Videospiele Rezensionen Fremdwörter. Das heißt, die Anzahl der entlehnten Fachwörter wird größer als die Anzahl der deutschen Fachwörter sein. Bei den Wortarten der Fachwörter sind

die Substantive normalerweise am häufigsten (Hoffmann 1985: 136). Die letzte Hypothese ist deshalb, dass diese Vermutung auch bei den in den Rezensionen gefundenen Fachwörtern wahr ist.

1.3 Material

Das zu analysierende Material besteht aus 30 verschiedenen Videospieldrezensionen. Wie früher dargestellt wurde, stammen diese Rezensionen aus zwei verschiedenen Rezensi-
onsgruppen. Im Mittelpunkt der ersten Gruppe (Gruppe A) stehen die Videospiele, wäh-
rend Videospiele ein kleinerer, nicht so wichtiger Teil der Texte in der zweiten Gruppe
(Gruppe B) sind. Doch sind die beiden Gruppen miteinander vergleichbar, weil Video-
spiele in sämtlichen Rezensionen der beiden Gruppen analysiert werden. Jede Rezension
stammt von einer Webseite, und bei beiden Gruppen werden mehrere Webseiten verwen-
det, auf denen die Rezensionen ausgewählt werden. Es werden 15 Rezensionen pro
Gruppe gewählt. Das Material wird noch genauer am Anfang der Analyse erläutert.

Im Bereich Videospiele gibt es viele unterschiedliche Textsorten, z. B. gewöhnliche
Nachrichten, Ratgeber, längere Kolumnen/Reportagen, Vorschauen und Rezensionen.
Die Rezensionen werden als Untersuchungsmaterial gewählt, weil sie normalerweise sehr
viele fachspezifische Begriffe enthalten. In der Rezension muss das Spiel genau präsen-
tiert werden, was bedeutet, dass viele Fachwörter verwendet werden, damit der Leser
weiß, was für ein Spiel rezensiert wird.

Außerdem gehören die Videospiele, die in den Rezensionen besprochen werden, zu un-
terschiedlichen Genres. Es gibt viele unterschiedliche Genres unter den Videospiele, und
der Wortschatz ist auch ein bisschen verschieden in jedem Genre. Deswegen werden sol-
che Rezensionen gewählt, in denen möglichst viele Videospiele von verschiedenen Gen-
res rezensiert werden, damit der Fachwortschatz möglichst breit ist. Es werden sowohl
Rezensionen von Computerspielen als auch Rezensionen von Konsolen-Spielen ausge-
wählt, weil der Wortschatz solcher Rezensionen manchmal ein bisschen verschieden sein
kann.

1.4 Methode und Sekundärliteratur

Die belegten Fachwörter werden aufgelistet, und es wird untersucht, wie häufig die verschiedenen Fachwörter vorkommen. In der Analyse werden die verschiedenen lexikalischen Elemente, die in den Rezensionen vorkommen, genauer analysiert. Unter diesen Umständen ist die Analyse sowohl quantitativ als auch qualitativ. Es wird auch untersucht, welche Bedeutungen die Fachwörter in der Lexik der Videospiele haben.

Als Hilfsmittel, damit man die speziellen Fachwörter der Videospiele suchen kann, werden verschiedene im Internet vorhandene Videospiellexika verwendet. Zu diesen Lexika gehören zum Beispiel Hurabasic (2014) und PCGames.de (2011). Außerdem werden auch meine eigenen Kenntnisse in der Analyse der möglichen Fachwörter gebraucht.

Die Unterschiede und/oder Ähnlichkeiten zwischen den oben genannten unterschiedlichen Rezensionsgruppen werden auch in der Analyse untersucht. Außerdem werden die verschiedenen Wortarten der Fachwörter festgestellt, und danach wird analysiert, welche Wortart am häufigsten vorkommt. Die am häufigsten vorkommenden Fachwörter werden auch in einer Tabelle zusammengestellt.

Als Basis für die Erläuterung der wichtigsten Begriffe der Theorie von Fachsprachen werden mehrere Quellen verwendet. Zu diesen gehören zum Beispiel Baumann (1992), Fluck (1996), Gnutzmann/Turner (1980), Hoffmann (1985) und Hoffmann (1988). Die Begriffe *Kurzwort*, *Fremdwort* und *Wortart* werden mithilfe der folgenden Quellen erläutert: Linke/Nussbaumer/Portmann (2004), Fleischer/Barz (2012) und Steinhauer (2000). Sie bilden die Basis der Theorie der Fachsprachen, Fachtexte und des Fachwortschatzes. Im Kapitel über die Geschichte der Videospiele werden beispielweise Goldberg (2012) und Bundeszentrale für politische Bildung (2014) verwendet.

1.5 Aufbau

Diese Masterarbeit enthält sieben Kapitel. Nach der Einleitung folgt die in der Analyse verwendete Theorie. In diesem Teil wird zuerst der Begriff *Fachsprache* definiert. Danach wird erklärt, welche Eigenschaften eine Fachsprache eigentlich hat. Weil Texte analysiert werden, muss man auch wissen, was ein Fachtext ist. Deswegen wird der Begriff *Fachtext* auch erläutert.

Nach den oben genannten Kapiteln folgt die Erläuterung des Fachwortschatzes. Die Begriffe *Fachwort*, *Terminus (Einwort- und Mehrwortterminus)*, *Kurzwort* und *Fremdwort* werden definiert. Diese lexikalischen Elemente werden hier genauer erklärt. Im Fachwortschatzkapitel werden auch die verschiedenen Wortarten präsentiert. Diese Begriffe werden dann in der Analyse verwendet. Weil die Videospieleindustrie selbst im Vergleich zu den anderen Industrien der Unterhaltungsindustrie (wie Filme und Bücher) ganz neu ist, wird am Ende des Theorieteils die Geschichte der Videospiele kurz dargestellt.

Die Analyse bildet den Schwerpunkt der Arbeit, und am Anfang der Analyse wird der Begriff *Rezension* kurz zuerst definiert. Dabei wird auch das Material genauer präsentiert. Danach werden die Fachwörter pro Gruppe zuerst gesammelt und dann werden sie analysiert. Die Methoden der Analyse sind kurz im Kapitel 1.4 erläutert, und im Kapitel 5.2 werden sie genauer dargestellt. Am Ende der Analyse wird die Hauptfrage der Arbeit beantwortet. Das heißt, kann man sagen, dass die Lexik der Videospiele Rezensionen fachsprachlich ist.

Abschließend wird die ganze Arbeit in der Zusammenfassung dargestellt. Hier werden die wichtigsten Informationen der Theorie und der Ergebnisse zusammenfassend erklärt. Darüber hinaus werden alle gefundenen Fachwörter im Anhang aufgeführt. Diese werden alphabetisch aufgelistet. Im Anhang werden auch ein paar Rezensionen beider Gruppen als Beispiele angefügt.

2 FACHSPRACHE

In diesem Kapitel wird zuerst erklärt, was man unter dem Begriff *Fachsprache* verstehen kann. Die unterschiedlichen Eigenschaften der Fachsprachen werden erläutert, und die Gliederung der Fachsprachen wird auch dargestellt. Danach wird erklärt, was für ein Verhältnis die Gemeinsprache und Fachsprache zueinander haben. Darüber hinaus wird zum Schluss erläutert, welche Einflüsse die verschiedenen Fachsprachen auf die Gemeinsprache haben.

2.1 Was ist eine Fachsprache?

Fachsprachen sind eigentlich eine ganz alte Konzeption. Die ersten Fachsprachen wurden schon im Mittelalter entwickelt, weil verschiedene Handwerkssprachen als die ersten Beispiele von Fachsprachen bezeichnet werden können. Die Fachsprachengeschichte des Deutschen enthält drei verschiedene Perioden: mittelalterliche Fachsprachen, frühneuzeitlichen Fachsprachen (erste Entwicklungen der deutschen Wissenschaftssprachen) und neuzeitliche Fachsprachen. (Roelcke 2010: 178–179)

Hoffmann erklärt den Begriff *Fachsprache* folgendermaßen: „Fachsprache – das ist die Gesamtheit aller sprachlichen Mittel, die in einem fachlich begrenzten Kommunikationsbereich verwendet werden, um die Verständigung zwischen den in diesem Bereich tätigen Menschen zu gewährleisten“ (Hoffmann 1985: 53). Der Begriff *Fachsprache* ist aber soweit auch ganz schwierig zu definieren, weil er mehrere Bereiche enthält und weil diese Bereiche sehr unterschiedlich sein können. Die Definition der Fachsprache hängt auch davon ab, was die Definition der Gemeinsprache ist, weil Fachsprachen als Subsysteme der Gemeinsprache gesehen werden. (Fluck 1996: 11)

Wenn man den Begriff *Fachsprache* definieren will, hängt diese Definition davon ab, welche wissenschafts- und sprachtheoretische Voraussetzungen gewählt werden. Diese Voraussetzungen können in das fachsprachliche Kommunikationsmodell eingeordnet werden. Dazu gehören der Produzent eines Fachtextes (der Text kann sowohl mündlich

als auch schriftlich sein), der Fachtext selbst und die Rezipienten des Fachtextes. Im fachsprachlichen Kommunikationsmodell kann man drei Fachsprachenkonzeptionen unterscheiden: das systemlinguistische Inventarmodell, das pragmalinguistische Kontextmodell sowie das kognitionslinguistische Funktionsmodell. (Roelcke 2010: 13–14)

Beim systemlinguistischen Inventarmodell stehen das lexikalische Inventar und die syntaktischen Regeln im Vordergrund, und die Kommunikation passiert in einem bestimmten Fachbereich. Die Fachsprachen funktionieren hiermit als Zeichensysteme. (Roelcke 2010: 14–15) Die Definition von Hoffmann (1985: 53) stützt sich auf das systemlinguistische Inventarmodell. In der Analyse spielt dieses Modell eine wichtige Rolle, weil der Wortschatz innerhalb eines potentiellen Fachbereichs (Videospiele) untersucht wird.

Aber das systemlinguistische Inventarmodell lässt auch Fragen entstehen, weil erläutert werden muss, was hier mit dem Begriff *Sprache* gemeint wird, spricht man von einer *Fachsprache* oder von *Fachsprachen*. Aufgrund der unterschiedlichen Kommunikationsbereiche innerhalb der Fachsprachen kann man jedoch sagen, dass verschiedene Fachsprachen sich finden, weswegen es um Fachsprachen geht. Hiermit sind die Fachsprachen Varietäten der Gemeinsprache, und sie haben bestimmte inner- und außersprachliche Merkmale (Roelcke 2010: 15–16)

Außer dem systemlinguistischen Inventarmodell gibt es also auch zwei andere Fachsprachenkonzeptionen. Beim pragmalinguistischen Kontextmodell geht es darum, dass Fachsprachen als Textäußerungen bezeichnet werden. (Roelcke 2010: 18) Nach Roelcke (2010: 18) erweitert das pragmalinguistische Kontextmodell „vielmehr den Blickwinkel von dem lexikalischen Inventar und den syntaktischen Regeln, denen fachsprachliche Äußerungen folgen, auf die Äußerungen und die Bedingungen, unter denen sie vorgenommen, selbst.“ Die außersprachlichen Bedingungen (wie gesellschaftliche Gruppe und geschichtliche Zeit) sind besonders wichtig in diesem Kontextmodell. Wenn man Fachsprachen mithilfe dieses Modells untersucht, sind die folgenden Gesichtspunkte wichtig: soziologische (wie Alter und Geschlecht der Fachleute), psychologische (wie die Kompetenz der Fachleute) sowie semiotische und kommunikationswissenschaftliche Gesichtspunkte (wie die Zahl der Fachleute). (Roelcke 2010: 19–21)

Die dritte Fachsprachenkonzeption heißt das kognitionslinguistische Funktionsmodell, bei dem der Produzent und Rezipient innerhalb der fachsprachlichen Kommunikation bedeutend sind. Die kognitiven Anlagen des Produzenten und Rezipienten werden mithilfe der Mittel der anderen zwei Fachsprachenkonzeptionen betrachtet. Die intellektuellen und emotionalen Voraussetzungen stehen im Vordergrund des Modells, weil es sich dafür interessiert, wie diese Leute fachsprachliche Zeichen in fachsprachlichen Texten verwenden. (Roelcke 2010: 14, 23)

Wenn es um die Fachsprachenlinguistik geht, werden oft bestimmte funktionale Eigenschaften der Fachsprachen festgestellt. Diese folgenden Merkmale werden als Charakteristika der Fachsprachen gesehen: Deutlichkeit, Verständlichkeit, Ökonomie und Anonymität sowie Identitätsstiftung. Die verschiedenen Fachsprachenkonzeptionen spielen eine Rolle in der Konzeption dieser funktionalen Eigenschaften, weil die Eigenschaften abhängig von den Fachsprachenkonzeptionen sind. (Roelcke 2010: 24–25)

Man darf auch nicht vergessen, dass Fachsprachen sowohl in mündlicher Form als auch in schriftlicher Form vorkommen können. Fachsprache ist „ein Mittel einer optimalen Verständigung über ein Fachgebiet unter Fachleuten“ (Schmidt 1969, zit. nach Fluck 1996: 14). Fachsprachen sind lexikalisch unterschiedlich im Vergleich zu der Gemeinsprache, weil sie einen eigenen Wortschatz haben. Außer der Lexik hat auch die Syntax unterschiedliche Eigenschaften gegenüber der Gemeinsprache. Die lexikalischen und grammatischen Mittel werden unterschiedlich verwendet, aber in Fachtexten, in denen die Fachsprachen aktualisiert werden, kommen auch Elemente aus der Gemeinsprache vor. (Schmidt 1969, zit. nach Fluck 1996: 14–15).

Bei den Fachsprachen kann man auch fragen, ob es möglich ist, eine allgemeine wissenschaftliche Fachsprache zu haben. Die Fachsprachen kann man als Verständigungsmittel betrachten, und jede Fachsprache hat ihren eigenen Kommunikationsbereich, der von den anderen Fachsprachen abgegrenzt ist. Oft wird auch festgestellt, dass die Gemeinsprache die Gesamtheit aller wichtigen sprachlichen Informationen ist. Nach diesen Vermutungen sollte es möglich sein, eine allgemeine wissenschaftliche Fachsprache zu finden. (Hoffmann 1985: 62)

Aber es ist unmöglich, eine gemeinsame Fachsprache zu finden. Viele Fachsprachen sind sehr unterschiedlich und haben sehr wenig miteinander zu tun. Der Wortschatz kann spezifisch sein und ist auch häufig sehr verschieden. Wie kann man dann eine gemeinsame Fachsprache haben, wenn es keine Ähnlichkeiten in der Lexik zwischen einigen Fachsprachen gibt. Man denke z. B. an die Sprache des Militärs und die Sprache der Mathematik. Diese sind sehr unterschiedlich, und es gibt vielleicht nur einige Ähnlichkeiten zwischen ihnen. Deswegen muss es auch unmöglich sein, eine allgemeine wissenschaftliche Fachsprache zu haben, weil so viele Unterschiede zwischen den unterschiedlichen Fachsprachen vorkommen. (Hoffmann 1985: 62–64)

Wenn es um die horizontale Gliederung der Fachsprachen geht (Hoffmann 1985: 58), dann ist die Situation ein bisschen unterschiedlich (s. Kapitel 2.2). Da kann man einige größere wissenschaftliche Fachsprachgruppen bilden, weil die verschiedenen Fachsprachen unter einem Oberbegriff Ähnlichkeiten miteinander haben. Aber dann kommt noch dasselbe Problem wie früher. Die Gruppen von den verschiedenen Sprachen der Oberbegriffe können sehr unterschiedlich sein, und hier ist es auch sehr schwierig und wahrscheinlich unmöglich, eine gemeinsame Fachsprache zu finden.

Fachsprachen können als Barriere funktionieren. Wie früher gesagt, besitzen Fachsprachen einen spezifischen Wortschatz, der viele für den Bereich kennzeichnende Lexeme oder Wortverbindungen enthält. Natürlich kennen die Fachleute im Bereich die Bedeutungen, aber für die Laien kann es schwierig sein, alles komplett zu verstehen. Dies kann zu Problemen führen, weil die Fachsprachen jetzt als Informationsbarriere und als kommunikative Barriere funktionieren (Fluck 1996: 37–39).

Es gibt sehr viele unterschiedliche Fachsprachen, aber nur einige von ihnen haben viel Kontakt mit der allgemeinen Bevölkerung. Die Fachsprachen der Verwaltung und des Rechts sind solche Beispiele, die wichtig für die Bevölkerung sind und auch schwierig zu verstehen sein können. Die Fachtexte in diesen Bereichen sind spezifisch, und die Sprache kann auch ganz abstrakt wirken. Dann geht es um Sprach- und Handlungsbarrieren der Fachsprachen, weil man diese Sprachen wegen der Wichtigkeit der Informationen

verstehen sollte. (Fluck 1996: 39–41) Deswegen hat z. B. die finnische Sozialversicherungsanstalt KELA ihre Texte bearbeitet, damit die Texte verständlicher sind. Dank dessen verstehen die Laien die in den Fachtexten vorkommenden Informationen besser, weil die Sprache mehr allgemeinsprachlich ist. (Sillanpää 2014)

Lexikalisch haben die Fachsprachen viele spezifische Kennzeichen, aber diese werden im Kapitel 3 genauer erläutert. Außer der Lexik kommen auch in der Syntax der Fachsprachen einige spezifische Kennzeichen vor. In fachsprachlichen Texten verwendet man z. B. Funktionsverbgefüge (wie *eine Untersuchung durchführen*), Passivsätze und Infinitivkonstruktionen öfter als in der Gemeinsprache. Diese werden gebraucht, damit alles deutlich und in möglichst wenigen Worten in einem fachsprachlichen Text erklärt werden kann. (Fluck 1996: 55–56)

2.2 Gliederung der Fachsprachen

Ist eine Gliederung der Fachsprachen eigentlich möglich? Es gibt sehr viele verschiedene Fachsprachen, die nebeneinander existieren. Die Anzahl der verschiedenen Fachsprachen hängt darüber hinaus davon ab, wie viele verschiedene Fachbereiche sich finden. Man kann sagen, dass jeder Fachbereich seine eigene Fachsprache hat. (Fluck 1996: 16) Falls gezeigt wird, dass die Sprache der Videospiele Rezension fachsprachlich ist, wird in der Analyse versucht, sie nach den in dem vorliegenden Kapitel vertretenden Gliederungen einzuordnen.

Damit Fachsprachen anhand der verschiedenen und miteinander vergleichbaren Merkmale gegliedert werden können, werden einige Kriterien gebraucht. Die Begriffe *Typologie* und *Klassifikation* sind solche Kriterien. Bei der Typologie „werden die Kriterien und Merkmale der Gliederung vorgegeben und diesen die Elemente des Gegenstandsbereichs zugeordnet“ (Roelcke 2010: 29), während die typischen Merkmale und Kriterien des Fachbereichs bzw. Gegenstandsbereichs als Einteilungskriterien bei der Klassifikation fungieren. (Roelcke 2010: 29)

Laut Hoffmann (1985: 58–62, 64–65) können Fachsprachen zweierlei eingeteilt werden, und eine Alternative heißt die horizontale Gliederung bzw. Schichtung. Hoffmann merkt jedoch an, dass es unmöglich ist, eine vollständige Gliederung der Fachsprachen zu definieren, weil immer neue Subsprachen entwickelt werden. Es ist jedoch möglich, ähnliche Fachsprachen miteinander horizontal zu legen, weil viele Fachsprachen Ähnlichkeiten miteinander haben. Zum Beispiel kann man als einen Oberbegriff *Elektrotechnik* haben, unter dem verschiedene, ähnliche Fachsprachen (wie *Chemie* und *Mathematik*) liegen. Mithilfe dieser horizontalen Gliederung kann man verschiedene Fachsprachen miteinander vergleichen, wenn es z. B. um die Lexik geht. (Hoffmann 1985: 58–60)

Fachsprachen können auch vertikal gegliedert werden, was laut Hoffmann (1985: 64) als die vertikale Schichtung der Fachsprachen bezeichnet werden kann. Hier geht es darum, dass verschiedene Kommunikationsbereiche innerhalb der verschiedenen Fachsprachen vorkommen. Wenn die Fachkommunikation abstrakte, theoretische oder allgemeine Elemente enthält, dann geht es um eine höhere fachliche und sprachliche Ebene. Wenn die konkreten, praktischen oder besonderen Elemente im Vordergrund stehen, dann ist die Kommunikationssituation auf einer niedrigen Ebene. (Roelcke 2010: 34) Nach Hoffmann gibt es fünf verschiedene Hauptschichten innerhalb der vertikalen Schichtung: Sprache der theoretischen Grundlagenwissenschaften, Sprache der experimentellen Wissenschaften, Sprache der angewandten Wissenschaften und der Technik, Sprache der materiellen Produktion sowie Sprache der Konsumtion. (Hoffmann 1985: 70)

2.3 Fachsprache und Gemeinsprache

Der Unterschied zwischen den Fachsprachen und der Gemeinsprache ist lange ein wichtiger Teil der Fachsprachenforschung gewesen. Darüber hinaus gibt es auch verschiedene Bezeichnungen für die Gemeinsprache: *Muttersprache*, *Umgangssprache*, *Nationalsprache* usw. (Hoffmann 1985: 48). In der Arbeit wird der Begriff *Gemeinsprache* verwendet. Es ist unmöglich, genau zu bestimmen, was für einen Wortschatz die Gemeinsprache

umfasst. Niemand kennt alle möglichen Variationen des Wortschatzes der Gemeinsprache völlig. Jede Sprache hat einen „Grundwortschatz“, der als Kern des gemeinsamen Wortschatzes bezeichnet wird. (Hoffmann 1985: 48)

Hoffmann (1985) erklärt auch, dass die Gemeinsprache selbst ein Teil der sogenannten Gesamtsprache sein kann. Falls man die Gemeinsprache als Oberbegriff der Sprache definiert, dann sind die verschiedenen Fachsprachen Teile davon. Im Wortschatz der Gesamtsprache finden sich alle Wörter, und der gemeinsame Wortschatz ist nur ein Teil davon. Hoffmann nennt die Teilsprachen „Sondersprachen“. In dieser Weise sind die einzelnen Fachsprachen selbständige Kommunikationsmittel. (Hoffmann 1985: 49–50)

Aber ist es eigentlich so, dass die Gemeinsprache der Oberbegriff ist? Das würde bedeuten, dass die Subsprachen ihr Material aus der Gemeinsprache bekommen. Hoffmann gibt drei verschiedene Alternativen, wie das Verhältnis zwischen den Subsprachen und der Gemeinsprache aussehen kann. Die ersten zwei Alternativen sind eigentlich ähnlich. In beiden sieht man die Gemeinsprache als Oberbegriff, aber der Unterschied liegt darin, wie man die Teilsprachen der Gemeinsprache erklärt. In der ersten Alternative werden diese Subsprachen genannt, während die Teilsprachen in der zweiten Alternative als Fachsprachen bezeichnet werden. Weil die Subsprachen in der ersten Alternative auch Fachsprachen sein können, ist die Beziehung zwischen diesen zwei Alternativen sehr gleichartig. Doch sind die oben genannten zwei Alternativen laut Hoffmann unvereinbar. (Hoffmann 1985: 50–51) Die Gemeinsprache sollte „zusammen mit den übrigen Subsprachen einem anderen Oberbegriff unterzuordnen“ sein (Hoffmann 1985: 51).

Die dritte Alternative kann eine Lösung für das Problem sein. Da wird die Gemeinsprache als Subsprache bezeichnet. Der Oberbegriff in der dritten Alternative ist die Nationalsprache, und die Fachsprachen sind in dieser Alternative auch Subsprachen. Deswegen sind die Grenzen zwischen den Fachsprachen und der Gemeinsprache schwankend. Folglich beeinflussen Fachsprachen die Gemeinsprache, weil fachsprachliche Elemente in die Gemeinsprache eindringen. (Hoffmann 1985: 50–52)

Doch ist diese oben genannte Alternative unmöglich. Man denke beispielsweise an die englische Sprache. Sie hat viele verschiedene Erscheinungsformen (wie Englisch in den USA, in Indien und in Australien), die ganz unterschiedlich sein können. Wie kann man eine Nationalsprache finden, wenn es um die englische Sprache geht? Deswegen ist die dritte Alternative laut Hoffmann (1985: 50–52) nur dann möglich, wenn es nur eine Variante der Nationalsprache gibt (wie Finnisch). Sonst ist sie unmöglich.

2.4 Einfluss auf die Gemeinsprache

Fachsprachen haben viel Einfluss auf die Gemeinsprache, und besonders beeinflussen sie den Wortschatz und die Redewendungen der Gemeinsprache (z. B. *im Trüben fischen* und *auf dem Holzweg sein*). Darüber hinaus gibt es Merkmale der Fachsprachen in der Syntax und den Denkformen der Gemeinsprache. Bei den Fachsprachen sind einige Sprachen einflussreicher als andere. Wichtige Einflüsse kommen z. B. aus den Fachsprachen der Technik und der Wissenschaft. Technologie verändert sich immer, deswegen werden auch neue fachsprachliche Begriffe entwickelt, und diese Begriffe kommen in den Wortschatz der Gemeinsprache. Die Fachsprachen, die etwas mit der Konsumtion von Gütern und Wissen sowie mit der Produktion der für das alltägliche Leben wichtigen neuen Güter zu tun haben, sind besonders einflussreich. Das wichtigste Mittel, mithilfe dessen die Fachsprachen ihren Einfluss auf die Gemeinsprache transportieren, sind heute die Massenmedien, weil sie immer über wichtige Neuigkeiten berichten. (Fluck 1996: 160–162)

Mithilfe der Massenmedien und der wichtigsten Fachbereiche, die die Bevölkerung betreffen, kommen viele Einflüsse in die gemeinsprachliche Lexik. Heute sind die modernen wissenschaftlich-technischen Fachbereiche (wie Sport, Technik, Wehrwesen und Medizin) solche Bereiche, die den gemeinsprachlichen Wortschatz (z. B. die Wörter *filmen*, *tippen*, *torpedieren*, *boxen* und *Hormone*) beeinflussen. Durch die verschiedenen Fachsprachen kommen auch viele Fremdwörter in die Gemeinsprache, z. B. *Live-Sendung*, *Computer*, *verifizieren* und *Boom*. (Fluck 1996: 162–164)

Bei der Verwendung grammatischer Mittel kommen auch fachsprachliche Elemente in die Gemeinsprache, die die Syntax betreffen. In den Fachsprachen ist es typisch, viele Substantivierungen zu verwenden. Dieser Stil ist auch in die Gemeinsprache gekommen, weil man viel Information möglichst knapp und deutlich erklären will. Außerdem gibt es andere sprachliche Mittel, die durch die Fachsprachen in die Gemeinsprache gekommen sind: verschiedene morphologische Mittel (z. B. wird die Ableitung *-er* häufiger verwendet, wie *Gamer*, *Bildwerfer* und *Fernschreiber*) und die Verwendung von den Funktionsverben und Komposita (z. B. *zum Ausdruck bringen* und *Höherqualifizierung*). (Fluck 1996: 165–166)

Der Einfluss der wissenschaftlich-technischen Fachsprachen auf die oben genannten Bereiche (Lexik und Syntax) kann auch eine qualitative Veränderung der Gemeinsprache verursachen. Dann spricht man von einer Intellektualisierung der Gemeinsprache. Die verschiedenen Medien bieten immer mehr Informationen über die neuesten Entwicklungen in den wissenschaftlich-technischen Fachbereichen an, weswegen sich das Denken der Laien auch entwickeln muss, wenn die Lebensverhältnisse sich schnell verändern. Das bedeutet, dass die Laien diese fachsprachlichen Elemente immer mehr verwenden werden, weil es eigentlich obligatorisch wegen der Veränderung der Lebensverhältnisse ist und die fachsprachlichen Elemente auch modern wirken. (Fluck 1996: 167)

3 FACHTEXT UND FACHWORTSCHATZ

In diesem Kapitel wird zuerst der Begriff *Fachtext* erläutert, weil Rezensionen in der Arbeit untersucht werden, die fachsprachlich (also Fachtexte) sein können. Danach werden allgemeine Charakteristika über den Fachwortschatz erklärt, und schließlich werden die Begriffe *Fachwort*, *Terminus*, *Fremdwort*, *Kurzwort* und *Wortart* genauer definiert, weil sie in der Analyse des potentiellen Fachwortschatzes der Videospieldrezensionen verwendet werden.

3.1 Fachtext

Den Begriff *Fachtext* kann man verschiedenartig definieren. In diesem Kapitel werden einige Varianten davon dargestellt. Bei der Definition der Fachtexte sollte man auch nicht vergessen, dass es sehr viele verschiedene Typen von Fachtexten gibt. Diese unterschiedlichen Typen können ähnlich sein, aber normalerweise kommen bestimmte Unterschiede zwischen ihnen vor. Die kommunikative Funktion spielt eine Rolle dabei, welche sprachlichen Mittel in einem Fachtext verwendet werden. Hiermit können die Fachtexte in verschiedene Fachtextsorten eingeteilt werden, zu denen z. B. Lehrbuch, Rezension, Gebrauchsanweisung und Bericht gehören. (Hoffmann 1988: 132–133)

Laut Hoffmann (1988: 119) ist „der Fachtext Instrument bzw. Resultat der im Zusammenhang mit einer spezialisierten gesellschaftlich-produktiven Tätigkeit ausgeübten sprachlich-kommunikativen Tätigkeit.“ Er ist folglich eine Einheit, die als strukturell-funktional bestimmt werden kann. Der Fachtext wird auch mithilfe verschiedener Texteme oder satzwertiger Einheiten gebildet. Texteme sind also pragmatische, semantische und syntaktisch kohärente Sätze. (Hoffmann 1988: 119)

Fachtexte sind komplexe Einheiten, und sie bestehen sowohl aus sozialen, situativen und thematischen Faktoren als auch textstrukturellen, stilistischen und formalen Merkmalen. Die letzterwähnten Merkmale hängen von den ersterwähnten Faktoren ab. Bei den Fachtexten spielt das Zusammenspiel von Textinterna und Textexterna eine wichtige Rolle,

weil sie eigentlich ein Ergebnis des früher genannten Zusammenspiels sind. (Baumann 1992: 9) Fachtexte sind also komplexe und gleichzeitig kohärente sprachliche Äußerungen, die innerhalb eines Kommunikationsaktes eines bestimmten Fachbereiches auftreten. Ihre sprachlichen Merkmale wirken in solcher Weise, die die Kommunikation unterstützt. (Roelcke 2010: 91)

Sowohl Fachsprachen als auch Fachtexte können auch folgendermaßen charakterisiert werden: Sie bestehen aus Termini bzw. Fachwörtern, die als die einzigen Elemente fungieren, die die Fachsprachen und Fachtexte konstituieren. (Grucza 2012: 167) Grucza (2012: 168) merkt jedoch an, dass Termini bzw. Fachwörter eigentlich keine wirklichen Mittel der Fachkommunikation sind, sondern die verschiedenen Fachtexte als wirkliche Mittel der Fachkommunikation dienen.

Ein Fachtext ist ein Produkt des Textproduzenten, weil er selbst das Thema des Textes entwickelt. Er hat einen bestimmten Kommunikationsplan und verwendet lexikalische Einheiten, mithilfe derer systematische Beziehungen verarbeitet werden. (Baumann 1992: 10–11) Fachtexte können sowohl mündlich als auch schriftlich auftreten, und als Fachtexte werden alle solchen sprachlichen Äußerungen bezeichnet, die ein Fachmann in einem Kommunikationsprozess innerhalb eines Fachbereiches herstellt. Folglich kann man erklären, dass Fachtexte als Objekte fungieren. Diese Objekte beinhalten sowohl Fachwissen als auch eine Fachsprache. (Grucza 2012: 161)

Fachtexte können auch semiotisch definiert werden. In dieser Definition werden Illustrationen durch Bilder oder Filme verwendet. Die Illustrationen dienen als eigenständige Informationsträger. Dieser semiotischen Definition nach sind Fachtexte kohärente Zeichenkomplexe, die innerhalb der Kommunikation eines Fachbereiches fungieren. Hierbei zeigen sowohl die sprachlichen als auch die nichtsprachlichen Strukturen eine solche Wirkung, die die Kommunikation unterstützt. (Roelcke 2010: 91) Fachtexte haben auch oft einen bestimmten Stil, und man kann sie mit unterschiedlichen Stilmerkmalen bezeichnen. Zu diesen Merkmalen gehören z. B. Textbauplan, Darstellungsart, Tempus der Verben und Synonymie. (Hoffmann 1985: 231)

Fachtexte sollen bestimmte Textualitätsmerkmale erfüllen, damit sie als fachsprachlich bezeichnet werden können: Kohäsion, Kohärenz, Intentionalität, Akzeptabilität, Informativität, Situationalität und Intertextualität. Diese Merkmale gelten auch für alle Texte. Bei den Fachsprachen sind besonders die zwei ersterwähnten Merkmale der fachlichen Textualität wichtig. Es geht um die Kohäsion (der formale Zusammenhang) und die Kohärenz (der funktionale Zusammenhang) der unterschiedlichen semiotischen oder sprachlichen Textelemente. Man kann diese Zusammenhänge auf verschiedenen Niveaus finden, die als Textmikrostruktur und Textmakrostruktur bezeichnet werden können. (Roelcke 2010: 92–93)

Mit der Makrostruktur von Fachtexten ist gemeint, dass Fachtexte aus solchen sprachlichen oder semiotischen Einheiten bestehen, die mithilfe mehrerer Sätze, Bildeinheiten oder Kombinationen von ihnen gebildet werden. Bei dieser Definition sind die Kohäsion und Kohärenz wichtig, weil die Makrostruktur formal in der Kohäsion und funktional in der Kohärenz aus den obengenannten Elementen besteht. (Roelcke 2010: 93) Wenn es um die Makrostruktur der Fachtexte von den verschiedenen Fachbereichen geht, gibt es bestimmte Unterschiede zwischen den Fachsprachen. Bei den verschiedenen Textsorten innerhalb des vorliegenden Fachbereichs werden die Textteile auch unterschiedlich eingeteilt. (Hoffmann 1985: 235)

Die Mikrostruktur von Fachtexten besteht auch „formal in der Kohäsion und funktional in der Kohärenz von sprachlichen oder semiotischen Einheiten“ (Roelcke 2010: 102). Doch gibt es einen bestimmten Unterschied zwischen den verschiedenen Strukturen. Bei der Makrostruktur werden besonders solche Fachtexteinheiten untersucht, die aus Sätzen, Bildeinheiten oder Kombinationen gebildet werden, während diese Elemente (Sätze, Bildeinheiten und Kombinationen) bei der Mikrostruktur im Vordergrund stehen. (Roelcke 2010: 102) Darüber hinaus sind folgende Elemente besonders wichtig, wenn es um die Mikrostruktur von Fachtexten geht: „Thema/Rhema-Strukturen, Frage/Antwort-Konstruktionen, verschiedenartige Schlussverfahren sowie Rekurrenz und Isotopie“ (Roelcke 2010: 102).

Ein Fachtext und die Kommunikationssituation, in der der Fachtext vorkommt, haben einen Zusammenhang miteinander, der mit einem Kommunikationsmodell beschrieben werden kann. Dieses Kommunikationsmodell erläutert, dass der Sender (ein Fachmann) einen Fachtext in einem Fachbereich für einen Empfänger bzw. Empfänger verfasst. Diese Empfänger, die häufig Fachleute sind, haben bestimmte Erwartungen an den Text, die irgendwie angesprochen werden. Hiermit will der Sender etwas schaffen, und es wird mit einer Strategie gemacht. Er verwendet die sprachlichen Mittel aus dem vorliegenden Fachbereich, mithilfe derer der Fachtext gebildet wird. Schließlich verwendet auch der Leser bzw. Hörer des Textes seine eigenen Fachkenntnisse, damit der Text richtig verstanden wird. (Hoffmann 1985: 232–233)

3.2 Fachwortschatz

In diesem Unterkapitel wird zuerst der Begriff *Fachwort* definiert. Das wird gemacht, damit ein anderer wichtiger Begriff *Fachwortschatz* erklärt werden kann, weil diese Begriffe im Zusammenhang miteinander stehen.

3.2.1 Fachwort

Damit man verstehen kann, was mit einem Fachwort gemeint wird, muss der Begriff *Wort* zuerst definiert werden. Es gibt sehr viele verschiedene Definitionen von diesem Begriff (Hoffmann 1988: 51–52), aber in dieser Arbeit wird die folgende Definition verwendet: „Das Wort ist eine in Morpheme gegliederte relativ selbständige Graphemkette, die durch Lücken begrenzt – und in bestimmten Fällen geteilt – wird, als Träger einer einheitlichen grammatischen Bedeutung auftritt und als Lexem repräsentiert werden kann“ (Hoffmann 1988: 56).

Damit *Fachwortschatz* später in der Arbeit definiert werden kann, muss zuerst erklärt werden, was mit dem Begriff *Fachwort* gemeint wird (Roelcke 2010: 55). Nach Roelcke (2010: 55) ist ein Fachwort „die kleinste bedeutungstragende und zugleich frei verwend-

bare sprachliche Einheit, die innerhalb der Kommunikation eines bestimmten menschlichen Tätigkeitsbereichs gebraucht wird.“ Folglich könnte man Fachwortschatz als eine Menge von solchen sprachlichen Einheiten definieren. Diese einfachen Definitionen sind aber zu insuffizient, weil das Wort als eine Einheit innerhalb eines sprachlichen Systems oder eines sprachlichen Textes gesehen wird. (Roelcke 2010: 55)

Damit Fachwörter als Einheiten einer bestimmten fachsprachlichen Varietät betrachtet werden können, müssen sie als Systemeinheiten verstanden werden. Die fachsprachliche Varietät ist auch unterschiedlich im Vergleich zu den anderen Varietäten. Diese Konzeption ist eng mit dem systemlinguistischen Inventarmodell verbunden, und dann geht es um die Begriffe *Fachsprachwort* und *Fachsprachwortschatz*. Die Definitionen verändern sich nur ein wenig von den oben erwähnten einfachen Definitionen von *Fachwort* und *Fachwortschatz*. Beim Fachsprachwort ist der einzige Unterschied, dass die sprachliche Einheit jetzt zu einem fachlichen Sprachsystem gehört. (Roelcke 2010: 55–56) Folglich wird der Fachsprachwortschatz als „die Menge aller Fachsprachwörter dieses fachlichen Sprachsystems“ betrachtet (Roelcke 2010: 56).

Die oben genannte Erklärung von Fachwörtern als Systemeinheiten ist auch vom pragmatolinguistischen Kontextmodell geprägt. Danach sind Fachwörter eigentlich Texteinheiten, die in Fachtexten vorkommen. In diesem Kontext wird von den Begriffen *Fachtextwort* und *Fachtextwortschatz* gesprochen. Bei diesen Begriffen verändert sich die Definition auch nur ein bisschen im Vergleich zu den schon erwähnten einfachen Definitionen von *Fachwort* und *Fachwortschatz*. (Roelcke 2010: 55–56) Jetzt wird das Fachtextwort zu einer sprachlichen Einheit, „die innerhalb der Kommunikation eines bestimmten menschlichen Tätigkeitsbereichs im Rahmen eines geäußerten Textes gebraucht wird“ (Roelcke 2010: 56). Mithilfe dieser Definition wird der Fachtextwortschatz als „die Menge aller Fachtextwörter dieser Textäußerung“ verstanden (Roelcke 2010: 56).

Die Unterschiede der oben erwähnten Definitionen von *Fachtextwort* und *Fachsprachwort* sind eigentlich ganz klein, weswegen diese Definitionen auch kombiniert werden können. Jetzt gibt es also eine Definition sowohl von *Fachwort* und als auch von *Fachwortschatz*, die eine systematisch-pragmatische Kombinationsdefinition ist. (Roelcke

2010: 56) Laut dieser systematisch-pragmatischen Definition heißt ein Fachwort „die kleinste bedeutungstragende und zugleich frei verwendbare sprachliche Einheit eines fachlichen Sprachsystems, die innerhalb der Kommunikation eines bestimmten menschlichen Tätigkeitsbereichs im Rahmen geäußerter Texte gebraucht wird“ (Roelcke 2010: 56). Demnach gehören alle solchen sprachlichen Einheiten, die in der systematisch-pragmatischen Definition des Fachwortes erklärt werden, zu einem Fachwortschatz (Roelcke 2010: 56–57).

Fachwörter sind ein sehr wichtiger Teil der Fachsprachen, weil sie eigentlich die Fachsprachen bilden. Im Vergleich zu den gemeinsprachlichen Wörtern sind sie auch exakter und kontextautonom, aber diese Eigenschaften kommen nicht in allen Fachsprachen in gleicher Weise vor. (Fluck 1996: 47) Der größte Unterschied zwischen einem Fachwort und einem gemeinsprachlichen Wort findet sich in der Inhaltsseite des vorliegenden Wortes, weil die Bedeutung unterschiedlich ist. (Fleischer 1973, zit. nach Fluck 1996: 47)

3.2.2 Charakteristika des Fachwortschatzes

Die Charakteristika der Fachsprachen, die am meisten im Alltag anwesend sind, können im Wortschatz der vorliegenden Fachsprache gefunden werden. Es wird sogar gesagt, dass der Wortschatz die wichtigste Eigenschaft der Fachsprachen ist. (Roelcke 2010: 55) Früher war der Fachwortschatz sogar so wichtig bei der Fachsprachenforschung, dass diese Tatsache „zu einer Gleichsetzung von Fachsprache mit Fachwortschatz“ (Gnutzmann 1980: 50) führte, und „man spricht in diesem Fall von einer lexikologischen Sicht von Fachsprache“ (Gnutzmann 1980: 50).

Hoffmann erklärt (1985: 126), dass man entscheiden muss, welche lexikalischen Einheiten dazu gehören, bevor der Fachwortschatz genauer untersucht werden kann. Es gibt drei verschiedene Alternativen dafür, und in der ersten Alternative wird nur die eigentliche Fachterminologie, die später in diesem Unterkapitel erklärt wird, beobachtet. Zur zweiten Alternative gehören alle in einer Fachsprache vorkommenden lexikalischen Einheiten, was meint, dass der Fachwortschatz eigentlich nach dieser Definition zu breit ist. Die

dritte Alternative wird häufig verwendet, und danach kann man den Fachwortschatz einer bestimmten Fachsprache in mehrere Gruppen einteilen. (Hoffmann 1985: 126)

Im Vergleich zur Gemeinsprache kann man die Spezifik der Fachsprachen deutlich in der Lexik sehen (Hoffmann 1988: 116). Das kann auch zu Missverständnissen führen, wenn angedacht wird, dass die Fachwörter bzw. Termini die einzigen Merkmale der Fachsprachlichkeit einer Fachsprache sowie die einzigen Vermittler vom Fachwissen sind (Grucza 2012: 167). Hoffmann (1985: 135–136) erklärt auch, dass die Wortlänge bei den Fachwörtern eine Rolle spielen kann, weil lange Wörter mit etwa sieben bis acht Buchstaben häufiger in fachsprachlichen Texten verwendet werden. Außerdem ist eine große Anzahl von Konsonanten charakteristisch für Fachsprachen (Hoffmann 1988: 96).

Sowohl der früher erwähnte Fachsprachwortschatz als auch der Fachtextwortschatz können in vier Gruppen gegliedert werden. Die erste Gruppe des Fachsprachwortschatzes heißt der intrafachliche Fachsprachwortschatz, zu dem diejenigen Fachsprachwörter gehören, die nur in der vorliegenden Fachsprache vorkommen. Beim interfachlichen Fachsprachwortschatz geht es dagegen um solche Fachsprachwörter, die sowohl in der vorliegenden Fachsprache als auch in anderen Fachsprachen auftreten. Die dritte Gruppe des extrafachlichen Fachsprachwortschatzes umfasst solche Fachsprachwörter, die eigentlich zu einer anderen Fachsprache gehören. Diese Fachsprachwörter werden jedoch in der betreffenden Fachsprache verwendet. Schließlich gehören alle nichtfachlichen Wörter, die in fachsprachlichen Texten vorkommen, zum nichtfachlichen Fachwortschatz. (Roelcke 2010: 57)

Roelcke (2010: 57) erklärt, dass die vier Gruppen bei der Gliederung des Fachsprachwortschatzes „intensional gleichberechtigt nebeneinander stehen und sich dabei extensional nicht überschneiden.“ Demnach kann auch der Fachtextwortschatz in vier Gruppen gegliedert werden, die „intensional und extensional ineinander verschachtelt sind“ (Roelcke 2010: 57). Zur ersten Fachtextwortschatzgruppe gehören alle die in den Texten der vorliegenden Fachsprache verwendeten fach- und allgemeinsprachlichen Wörter, und diese Gruppe wird als gesamter Fachtextwortschatz bezeichnet. Die zweite Gruppe des fächerbezogenen Fachtextwortschatzes umfasst nur die fachsprachlichen Wörter, und alle

allgemeinsprachlichen Wörter werden ausgeklammert. Die dritte Gruppe bildet den fachbezogenen Fachtextwortschatz, und bei dieser Gruppe werden alle extrafachlichen Fachtextwörter ausgenommen. Zuletzt umfasst die vierte Gruppe diejenigen Fachsprachwörter, die nur intrafachlich gebraucht werden. (Roelcke 2010: 57)

Laut Hoffmann (1988: 116) können die in fachsprachlichen Texten auftretenden sprachlichen Mittel horizontal gegliedert werden. Bei dieser Gliederung spielt der Kommunikationsbereich eine wichtige Rolle. Wenn die verschiedenen Fachsprachen sowohl miteinander als auch mit anderen Subsprachen verglichen werden, wird eine Dreiteilung geschaffen. Zur ersten Gruppe der Dreiteilung gehören die in allen Subsprachen vertretenen sprachlichen Mittel, wie der allgemeinsprachliche Wortschatz. Die in allen Fachsprachen vorkommenden sprachlichen Mittel bilden dagegen die zweite Gruppe (z. B. der gemeinwissenschaftliche Wortschatz), während die dritte Gruppe aus den nur in einer Fachsprache vertretenen sprachlichen Mitteln (z. B. der fachspezifische Wortschatz) besteht. (Hoffmann 1988: 116–117)

Es gibt viele Methoden, wie der Fachwortschatz einer Fachsprache neue Fachwörter bekommen kann. Verschiedene Mittel der Wortzusammensetzung sind bedeutende Beispiele dafür, und bei dieser Methode spielen die Substantive eine wichtige Rolle. Sie können beispielsweise zusammengesetzt (wie *Gesellschaftsstruktur*) werden. Substantive können auch mit Verben, Adjektiven und Adverbien kombiniert werden, z. B. *sandstrahlen* (von *Sand* und *strahlen*) und *Leichtöl* (von *leicht* und *Öl*). Beim ersterwähnten Beispiel ist das Substantiv ein Bestimmungswort, während das Adjektiv als Bestimmungswort im zweiten Beispiel bezeichnet werden kann. Außer diesen Zusammensetzungen können neue Fachwörter mithilfe der Terminologisierung (s. 3.3), Wortableitung, Konversion, Entlehnung (s. 3.5) und Kürzung (s. 3.4) gebildet werden. (Fluck 1996: 50–55) Darüber hinaus kommen auch andere Methoden vor, zu denen z. B. der metaphorische Gebrauch, die definitorische Erweiterung oder Einengung sowie die schöpferische Definition und die anderen Methoden der Wortbildung gehören (Hoffmann 1985: 155–158)

In der Arbeit wird von Fachwortschatz gesprochen, aber im Zusammenhang damit wird auch der Begriff *Terminologie* verwendet. Im engen Sinne sind sie sehr ähnlich (Hoffmann 1988: 118). Laut Hoffmann (1988: 105) wird die Terminologie als „die Gesamtheit aller Termini als klar umrissenes Subsystem innerhalb des lexikalischen Gesamtsystems einer Sprache“ bezeichnet, und sie ist auch ein Charakteristikum der Fachsprachen. Terminologie kann auch als „die Gesamtheit der Termini eines bestimmten Produktionszweiges, Tätigkeitsbereiches oder Wissensgebietes, die einen besonderen Sektor (eine besondere Schicht) der Lexik bilden, der sich am ehesten bewußt regulieren und ordnen läßt“ (Achmanova 1966, zit. nach Hoffmann 1985: 158), definiert werden. Hoffmann erklärt, dass diese Definition folgende Eigenschaften erfasst:

daß die Terminologie ein Teil des Wortschatzes bestimmter Bereiche produktiver menschlicher Tätigkeit ist, b) daß sie innerhalb der Lexik einer Sprache einen besonderen Platz einnimmt bzw. eine besondere Schicht bildet und c) daß sie dem lenkenden und ordnenden Eingriff des Menschen gefügiger ist als der übrige Wortschatz (Hoffmann 1985: 158).

Verschiedene Versuche kommen auch vor, den Fachwortschatz einzuteilen. Es gibt eine Dreiteilung des Fachwortschatzes in *Termini*, *Halbtermini* und *Fachjargonismen*. (Hoffmann 1988: 118) Termini sind solche Fachwörter, „deren Inhalt durch eine Festsetzungsdefinition bestimmt ist“ (Hoffmann 1985: 126). Zu den Halbtermini gehören z. B. Professionalismen und verschiedene Fachwörter aus bestimmten Fachbereichen (wie Sport und Politik). Bei den Fachjargonismen können z. B. die unterschiedlichen Synonyme der Termini als sogenannte Fachjargonismen betrachtet werden. (Hoffmann 1985: 126). Hoffmann (1985: 126) merkt auch an, dass „Bezeichnungen für Gegenstände und Erscheinungen des Fachbereichs, die keinen Anspruch auf Genauigkeit erheben“, als Fachjargonismen betrachtet werden. Diese Dreiteilung wird in der Analyse jedoch nicht gebraucht.

Bei fachsprachlichen Texten erscheint die Dreiteilung folgenderweise: allgemeiner Wortschatz, allgemeinwissenschaftlicher Wortschatz und spezieller Wortschatz. Zu dem speziellen Fachwortschatz gehört die Terminologie. (Hoffmann 1988: 118) Bei den Fach-

sprachen geht es eigentlich um die Zweiteilung der Fachsprachen (der allgemeinwissenschaftliche Wortschatz und der spezielle Wortschatz). Der allgemeine Wortschatz wird mithilfe der Wortschätze der schöngestigen Literatur und der Presse gebildet. Die Umgangssprache gehört auch teilweise zum allgemeinen Wortschatz. Die in mehreren Fachsprachen vorkommenden lexikalischen Einheiten bildet den allgemeinwissenschaftlichen Wortschatz, während der spezielle Wortschatz die nur in einer Fachsprache verwendeten Lexeme umfasst (Hoffmann 1985: 126–127) Terminologie wird als der spezielle Wortschatz einer Fachsprache bezeichnet (Hoffmann 1985: 158), aber in der Arbeit wird der Begriff *Fachwortschatz* statt *Terminologie* verwendet, da alle in den Videospiele Rezensionen vorkommenden potentiellen Fachwörter, zu denen sowohl Termini als auch andere Fachwörter gehören, untersucht werden.

3.3 Terminus

Termini spielen eine sehr wichtige Rolle in fachsprachlichen Texten, denn „sie bezeichnen das Thema des Textes bzw. seinen Gegenstand, halten semantische Relationen zwischen Sätzen in ihrer Abfolge aufrecht und markieren so die Makrostruktur von Fachtexten“ (Hoffmann 1988: 101–102). Sie tragen auch das Fachwissen in den verschiedenen Begriffen und sind auch ein Charakteristikum des wissenschaftlichen Stils. Für die fachsprachlichen Texte ist es typisch, dass die verschiedenen Termini am häufigsten im Singular anstatt in Pluralformen vorkommen (Hoffmann 1988: 97, 102).

Termini können in einem engeren oder weiteren Sinne definiert werden (Fluck 1996: 47). Termini werden manchmal als alle in einer Fachsprache vorkommenden Fachwörter im weiteren Sinne bezeichnet. Nach dieser Aussage gibt es also keinen Unterschied zwischen einem Fachwort und einem Terminus, weil sie die gleiche Bedeutung haben, so dass sie als Synonyme betrachtet werden können. (Fluck 1996: 47; Grucza 2012: 167) Bei dieser Aussage wird aber nicht bemerkt, ob die Fachwörter ein- oder mehrdeutig sind (Grucza 2012: 167). Benes (1971, zit. nach Fluck 1996: 47) erläutert dagegen, dass ein Terminus ein solcher Begriff im engeren Sinne ist, der eine bestimmte, exakte Definition in dem vorliegenden Fachbereich hat.

Außer diesen oben genannten Definitionen kommen auch andere Definitionen des Begriffes *Terminus* vor. Laut Hoffmann (1988: 103) ist ein Terminus „eine lexikalische Einheit, die einen Fachbegriff, d.h. das Abbild einer Klasse fachlicher Objekte im Bewußtsein, benennt, also dessen sprachliche Repräsentationsform.“ Die Bedeutung des Terminus hat viel zu tun mit den Merkmalen des Begriffes, und dazu spielt der begriffssystematische Platz eine wichtige Rolle. Termini können in Einwort- oder Mehrworttermini eingeteilt werden. (Hoffmann 1988: 103–104)

Laut Schmidt (1969, zit. nach Hoffmann 1985: 163) haben Termini auch bestimmte Merkmale, die erfüllt werden müssen: „Fachbezogenheit, Begrifflichkeit, Exaktheit, Eindeutigkeit, Eineindeutigkeit, Selbstdeutigkeit, Knappheit, weitgehende oder absolute ästhetische, expressive und modale Neutralität.“ *Fachbezogenheit* bedeutet, dass der Terminus zu einer bestimmten Fachsprache gehört und dass er „die besondere kommunikative Funktion bei der Lösung spezifischer Aufgaben mit spezifischen Methode des jeweiligen Fachgebietes“ (Hoffmann 1985: 163) bei der Terminologie der vorliegenden Fachsprache hat. Diese Merkmale sind aber Forderungen, „denen gewisse Idealvorstellungen zu Grunde liegen“ (Hoffmann 1985: 164).

Mit *Begrifflichkeit* wird dagegen gemeint, dass ein Terminus „sprachliches Zeichen für einen Begriff, also für ein Grundelement rationalen Denkens, ist“ (Hoffmann 1986: 163). Wenn ein Terminus eine exakte, bestimmte Definition oder Beschreibung im Vergleich zu den anderen Termini hat, wird von *Exaktheit* gesprochen. *Eindeutig* bedeutet, dass der Terminus einen ganz besonderen Begriff bzw. eine ganz besondere Erscheinung in der Fachsprache bezeichnet. (Hoffmann 1985: 163). *Eineindeutigkeit* ist dagegen folgendermaßen definiert: „der Terminus bezeichnet nur eine Erscheinung, und diese Erscheinung hat nur diesen einen Terminus als Benennung“ (Hoffmann 1985: 163).

Von *Selbstdeutigkeit* wird dann gesprochen, wenn keine Erklärung im Kontext der Fachsprache für den jeweiligen Terminus gebraucht werden muss, damit alle den Terminus verstehen können. Mit *Knappheit* wird gemeint, dass Termini häufig möglichst kurz vorkommen, was für die Sprachökonomie spricht. Dann ist die Ausdrucksebene des Terminus kurz. (Hoffmann 1985: 163–164).

Es gibt darüber hinaus einen Versuch, den Begriff *Fachterminus* zu präzisieren. Nach diesem Versuch können Fachtermini in Fachtermini und Quasitermini eingeteilt werden. (Lukszyn/Zmarzer 2006, zit. nach Grucza 2012: 167) Fachterminus ist „daher ein Wort (eine Wortverbindung) mit einer konventionellen bestimmten, strikt definierten begrifflichen Struktur; in der Regel ist diese eindeutig und unterliegt keiner emotionalen Interpretation, hat jedoch systembildende Eigenschaften“ (Lukszyn/Zmarzer 2006, zit. nach Grucza 2012: 167).

Mit *Quasiterminus* wird ein Gemeinwort gemeint, „dessen Fachdefinition aus seiner sprachlichen Bedeutung abgeleitet wird“ (Lukszyn/Zmarzer 2006, zit. nach Grucza 2012: 167). Charakteristisch für die Quasitermini ist, dass eine Definition des betreffenden Terminus immer wechselt, weswegen viele verschiedene Definitionen vorkommen (Lukszyn/Zmarzer 2006, zit. nach Grucza 2012: 167). Laut Grucza (2012: 167) ist diese Präzisierung jedoch keine Antwort, die alle Probleme löst, wenn man den Begriff *Fachterminus* definieren will.

Jedes gemeinsprachliche Wort kann zudem eine bestimmte, fachspezifische Bedeutung bekommen. Dieser Prozess wird als *Terminologisierung* bezeichnet. Bei solchen terminologisierten Wörtern kommt es zu keiner Änderung der Wortform, weil für das Lexem eine neue semantische Bedeutung festgelegt wird, z. B. das Lexem *Wurzel* hat eine unterschiedliche fachspezifische Bedeutung in der Zahnmedizin. Grammatische Veränderungen, wie Pluraländerungen, können aber bei den terminologisierten Wörtern vorkommen. Charakteristisch für die fachsprachliche Lexik ist die Tatsache, dass Konnotationen normalerweise in den Fachsprachen fehlen (Fluck 1996: 50).

In der Analyse wird der Begriff *Fachwort* als Oberbegriff gesehen. Termini gehören zu diesem Oberbegriff, aber im Kontext der Arbeit werden sie als eine bestimmte Erscheinungsform des Fachwortes gesehen. Schmidt (1969, zit. nach Hoffmann 1988: 126) verwendet auch diesen Weg, in dem Fachwort als Oberbegriff bezeichnet wird. Er erklärt, dass Termini solche Fachwörter sind, „deren Inhalt durch eine Festsetzungsdefinition bestimmt ist“ (Schmidt 1969, zit. nach Hoffmann 1988: 126). Nur solche potentiellen Fachwörter, die sich nur im Fachbereich der Videospiele (d. h. in den Videospieldrezensionen

bestimmte vorkommende Fachwörter) finden, werden als Termini betrachtet. Das heißt, sie gehören zur Gruppe der intrafachlichen Fachwörter oder zum speziellen Fachwortschatz (Hoffmann 1988: 118; Roelcke 2012: 57). Die Einteilung in Einwort- und Mehrworttermini wird jedoch bei der Analyse der anderen Fachwörter gebraucht, was bedeutet, dass es untersucht wird, wie viele Fachwörter entweder aus einem sprachlichen Element oder aus mehreren sprachlichen Elementen bestehen.

3.3.1 Einwortterminus

Laut Hoffmann (1988: 104) sind Einworttermini ein besonderer Strukturtyp von Termini, und als Einworttermini werden z. B. Simplizia, Derivativa, Komposita und Abbréviaturen bezeichnet. „Dem Einwortterminus entspricht als Bezeichnetes gewöhnlich ein einfacher Begriff; nur hinter dem Kompositum steht eine mehr oder weniger enge Begriffsverbindung“ (Hoffmann 1985: 170), was bedeutet, dass die Einworttermini aus einem Wort (wie *Gamer*, *Computer* und *Spielkonsole*) bestehen. (Hoffmann 1985: 170)

3.3.2 Mehrwortterminus

Mehrworttermini können in verschiedene Strukturtypen eingeteilt werden: frei Wortverbindungen, feste Wortverbindungen, phraseologische Wortverbindungen und Abbréviaturen. Sie werden in den wissenschaftlichen und technischen Fachbereichen häufig verwendet, weil sie anwendbar sind, schwierige und komplexe Begriffe mit wesentlichen Merkmalen zu präsentieren. (Hoffmann 1988: 104) Hoffmann (1985: 170) merkt auch an, dass man die Feinheit der Fachsprachen deutlich in den Mehrworttermini sehen kann. Der Mehrwortterminus zeigt auch, dass es um eine Begriffsverbindung geht. Der neue Begriff wird mithilfe der Begriffe bzw. Konstituenten sowie mithilfe der dazwischen bestehenden Relationen bestimmt. In der deutschen Sprache werden Komposition und Derivation am meisten in der Bildung der Einwort- und Mehrworttermini gebraucht. (Hoffmann 1985: 170)

Mehrworttermini können auch als Wortgruppentermini bezeichnet werden. Wortgruppentermini haben hauptsächlich ein Substantiv als Kern eines einfachen Begriffs. Dieser

Begriff wird dann mithilfe anderer sprachlichen Elemente (wie Adjektive) ergänzt, und in dieser Weise wird er komplexer. Nach Terminologen liegt die optimale Anzahl zwischen drei und vier Konstituenten bei solchen Wortgruppentermini. (Hoffmann 1988: 99) Ein Mehrwortterminus bzw. Wortgruppenterminus wird also mithilfe mehrerer Wörter gebildet und „ist ein syntaktisch organisiertes Gebilde, das sich bis zur Phrase ausdehnen kann“ (Hoffmann 1988: 170).

3.4 Kurzwörter

Abkürzungen werden oft in der fachsprachlichen Kommunikation angewendet, weswegen sie eng zum Fachwortschatz einer Fachsprache gehören, da man Informationen möglichst knapp und präzise in fachsprachlichen Texten erklären will. Sie sind auch unentbehrlich, wenn es um die Fachsprachen geht. (Fluck 1996: 54–55, 166) Wörter, die aus mehreren Gliedern bestehen, können in unterschiedlicher Weise gekürzt werden: Der Anfang (wie *Lok* aus *Lokomotive*), die Mitte oder das Ende (wie *Bus* aus *Autobus*) des Wortes können gekürzt werden. Außerdem kann ein fachsprachliches Wort zusammengezogen (wie *HAPAG* aus *Hamburg-Amerikanische Paketfahrt-Actien-Gesellschaft*) und auch mithilfe von Buchstabenwörtern gebildet werden (wie *NATO* und *EU*). (Fluck 1996: 54–55) Die Mehrworttermini können häufig abgekürzt werden (Hoffmann 1985: 173).

Kurzwörter können in drei Typen eingeteilt werden. Es gibt multisegmentale, unisegmentale und partielle Kurzwörter. Die multisegmentalen Kurzwörter werden mithilfe mehrerer Segmente der Vollform gebildet, z. B. *Kripo* von *Kriminalpolizei*. Sie können darüber hinaus in drei verschiedene Arten unterteilt werden: Buchstabenkurzwörter (wie *DPD* von *Deutscher Paketdienst*), Silbenkurzwörter entweder aus silbenartigen Segmenten (wie *Schiri* aus *Schiedsrichter*) oder aus Silben (wie *Kripo*) sowie Mischkurzwörter (wie *Azubi* aus *Auszubildende*). (Fleischer/Barz 2012: 277–278) Die Buchstabenkurzwörter werden häufig in Fachsprachen gebraucht, weil die Anzahl von solchen Kurzwörtern in fachsprachlichen Texten sehr groß sein kann. Bei einigen Fachsprachen (wie Medizin und Sport) werden fremdsprachige Kurzwörter oft verwendet. (Steinhauer 2000: 257–259)

Was die unisegmentalen Kurzwörter betrifft, bestehen sie nur noch aus einem kontinuierlichen Segment der Vollform. Sie werden in zwei unterschiedliche Segmente unterteilt: Anfangs- und Endsegmente. Diese Unterteilung hängt davon ab, in welcher Position das verbleibende Segment der Vollform ist. Die Anfangssegmente umfassen besonders Appellativa (wie *Akku* aus *Akkumulator* und *Info* aus *Information*), während die Endsegmente häufig bei Vornamen (wie *Tina* aus *Christina/Martina*) gebraucht werden. Vornamen können jedoch auch mithilfe der Anfangssegmente gebildet werden, z. B. *Alex* aus *Alexander*. (Fleischer/Barz 2012: 278)

Bei den partiellen Kurzwörtern kann der gekürzte Teil aus nur einer Initialie bestehen (*U-Haft*). Es können aber auch mehrere Initialen (*US-Amerikanerin*, *HNO-Ärztin*) vorkommen. Außerdem kann ein silbenübergreifendes Anfangssegment (wie *Pauschbetrag*) auftreten, was als partielles Kurzwort gesehen wird. Einige Wörter können entweder als partielles Kurzwort oder als Kompositum mit einem unisegmentalen Kurzwort betrachtet werden, z. B. *Reha-Klinik* (*Reha* kommt von *Rehabilitation*). (Fleischer/Barz 2012: 279)

In der Analyse werden alle gefundenen Kurzwörter, die als Fachwörter bezeichnet werden, mithilfe dieser drei verschiedenartigen Typen analysiert.

3.5 Fremdwörter

Der Wortschatz einer Sprache kann in heimisches und fremdes Wortgut eingeteilt werden. Das fremde Wortgut umfasst Entlehnungen aus anderen fremden Sprachen, und es kann in Fremdwörter und Lehnwörter unterteilt werden. (Kühn 1994: 38) Der Fremdwortschatz des Deutschen wird „durch Entlehnung ‚fertiger Wörter‘ und durch Wortbildung mit exogenen Elementen innerhalb des Deutschen“ gebildet (Fleischer/Barz 2012: 102). Laut Kühn sind Fremdwörter „solche Entlehnungen, die die fremde orthographische, phonetische und oft auch die morphologische Form bewahren“, wie z. B. *Spaghetti* und *Sympathisant* (Kühn 1994: 38). Solche Fremdwörter bestehen aus exogenen Einheiten, aber die Fremdwörter können auch mithilfe exogener und indigener Einheiten gebildet werden, z. B. *Computerlehrgang* und *Spielkonsole*. Diese werden Hybridbildungen genannt. (Fleischer/Barz 2012: 102) In der Analyse wird untersucht, wie viele Fremdwörter und

Hybridbildungen bzw. hybride Bildungen in den Videospiele Rezensionen vorkommen. Diese werden dann analysiert.

Entlehnungen sind solche Lehnwörter, die nicht mehr als fremdes Wortgut erkannt werden, da sie dem deutschen Sprachsystem völlig angeglichen sind, z. B. *Wein* und *schreiben*. Die Fremdwörter, die in mehreren Sprachen verwendet werden und eine ähnliche Bedeutung in diesen Sprachen haben, werden als Internationalismen betrachtet, z. B. *Television*, *Tennis* und *Taxi*. Diese erwähnten Entlehnungen sind direkte Entlehnungen, was ein Unterbegriff des Oberbegriffs *Lehngut* ist. Dieser Oberbegriff wird in zwei Unterbegriffe untergliedert: direkte Entlehnungen und Lehnprägungen (diese werden noch in mehrere Unterbegriffe unterteilt). (Kühn 1994: 38–39). Bei der Analyse werden aber nur die Fremdwörter untersucht, und die Lehnprägungen spielen keine Rolle.

Bei den Entlehnungen sind besonders viele Wörter aus dem Griechischen, Russischen und Lateinischen in die deutsche Sprache entlehnt (Munske 1988, zit. nach Kühn 1994: 105). In der jüngsten Vergangenheit hat die englische Sprache dagegen viel Einfluss auf die deutsche Sprache gehabt, deswegen kommen heute viele sogenannte *Anglizismen* (also englische Wörter) in die deutsche Lexik. Der Grund dafür liegt darin, dass Englisch die Bedeutung als Weltsprache hat, so dass es z. B. in vielen wissenschaftlichen Texten gebraucht wird. (Kühn 1994: 105–106)

Fremdwörter oder Internationalismen werden häufig in den Fachsprachen angewendet, z. B. circa 20 Prozent des medizinischen Fachwortschatzes gehört zu den Fremdwörtern. Die historische Entwicklung der Wissenschaften spielt eine wichtige Rolle dafür, warum Fremdwörter häufig in fachsprachlichen Texten vorkommen. Einige wichtige Fachsprachen (wie die der Medizin, Biologie und Chemie) sind mit dem Lateinischen und dem Griechischen verbunden, weil das Fundament dieser Fachsprachen auf das Lateinische und das Griechische zurückzuführen ist. (Hoffmann 1985: 153–154) Der Wortschatz der verschiedenen wissenschaftlichen Fachsprachen „hat sich im Wesentlichen auf der Basis der Nationalsprachen entwickelt“ (Hoffmann 1985: 154). Deshalb werden viele Fremdwörter in diesen Bereichen (wie Medizin, Biologie und Chemie) verwendet, und die

Fremdwörter stammen entweder aus bestimmten Grundlagenwissenschaften oder sie sind mithilfe ausländischer technischer Neuerungen gekommen (Hoffmann 1985: 154).

Nach Fluck (1996: 54) wird von einer Entlehnung gesprochen, „wenn ein Terminus aus einer fremden Sprache unter Anpassung an das morphologisch-phonologische System in die Empfängersprache übernommen wurde.“ Die Entlehnungen sind ein wichtiger Teil des Fachwortschatzes einer bestimmten Fachsprache. Entlehnte Fachwörter werden besonders dann geboren, wenn neue technologische oder wissenschaftliche Begriffe in einem fremden Land entwickelt werden, und sie kommen dadurch in den Fachwortschatz einer Empfängersprache, z. B. *Computer*, *Software* und das abgekürzte Wort *Radar*. Mit einer Lehnübersetzung wird bei den Fachsprachen ein solches Wort gemeint, das wortwörtlich aus der originalen Sprache übersetzt wird. Deutschsprachige Beispiele sind z. B. *Überschallgeschwindigkeit* (aus *supersonic velocity*) und *Luftbild* (aus *air photo*). (Fluck 1996: 54)

Bei der Analyse werden die Fachwörter in Fremdwörter, hybride Bildungen und deutsche Fachwörter eingeteilt. Die unterschiedlichen Fachwörter werden dann analysiert, und als Hilfsmittel werden besonders Duden Online (2016) und das Fremdwörterbuch von Duden DFW (2007) angewendet. Mithilfe dieser Wörterbücher kann man bestimmen, ob ein Fachwort fremdsprachliche Elemente enthält oder nicht. Bei allen Varianten werden auch Beispiele angegeben.

3.6 Wortarten

Für die Spezifik der Fachsprachen macht Hoffmann (1985: 136) zufolge die Häufigkeit der Wortarten ein eindeutiges Kriterium aus. Bei fachsprachlichen Texten werden Substantive am meisten verwendet, und manchmal wird wegen des häufigen Gebrauchs der Substantive im Zusammenhang mit anderen Nomina von Nominalstil gesprochen (Hoffmann 1988: 97; Fluck 1996: 48). Die Substantive und Adjektive werden deswegen besonders viel gebraucht, weil „sie die ganze Vielfalt der Gegenstände und Erscheinungen zu benennen haben, auf die die fachliche Tätigkeit gerichtet ist“ (Hoffmann 1988: 118).

Durchschnittlich liegt der Anteil der Substantive und Adjektive bei 60 Prozent, wenn es um die Lexik von Fachtexten geht (Hoffmann 1988: 118). Es wird auch manchmal gefragt, ob nur die Nomina, die mithilfe anderer Nomina (Adjektive und Partizipien) kombiniert werden, als Fachwörter betrachtet werden können. Diese Aussage hat in der Fachsprachenuntersuchung lange dominiert, aber heutzutage wird dargestellt, dass andere Wortarten (wie Verben) auch als Fachwörter in fachsprachlichen Texten auftreten können. (Hoffmann 1988: 97)

Wortarten kann man laut Linke, Nussbaumer und Portmann (2004: 78–83) zweierlei klassifiziert werden. Die erste Alternative heißt die Zehn-Wortarten-Lehre, die in der traditionellen Grammatik verwendet wird. Danach gibt es zehn verschiedene Wortarten, zu denen die folgenden Wortarten gehören: Substantiv bzw. Nomen, Verb, Adjektiv, Artikel, Pronomen, Adverb, Konjunktion, Präposition, Numerale sowie Interjektion. (Linke/Nussbaumer/Portmann 2004: 79)

Die andere Klassifikationsmöglichkeit wird als die Fünf-Wortarten-Lehre bezeichnet, und sie wurde von Hans Glinz entwickelt. Nach dieser Lehre treten fünf verschiedene Wortarten auf: Verb, Nomen bzw. Substantiv, Adjektiv, Begleiter oder Stellvertreter sowie Partikel. Zu der Wortart der Begleiter oder Stellvertreter gehören die Artikel und die Pronomen. Darüber hinaus kann man die Partikel in mehrere Subklassen unterteilen, z. B. Konjunktion (*dass, oder, obwohl* usw.), Präposition (*in, hinter, an* usw.), Adverb (*heute, da, glücklicherweise* usw.), Interjektionen (*hallo, he, huch* usw.) und Modalpartikeln (*jedoch, ja, sogar* usw.). (Linke/Nussbaumer/Portmann 2004: 82–83) Diese Lehre von den fünf Wortarten „klassifiziert Lexeme, und zwar nach ihrer prinzipiellen Zugänglichkeit für flexivische morphologische Prozesse, nach ihrer Zugänglichkeit für morphosyntaktische Merkmale“ (Linke/Nussbaumer/Portmann 2004: 83). Die Fünf-Wortarten-Lehre nach Hans Glinz spielt keine Rolle in der Analyse von den Wortarten der potentiellen Fachwörter, denn die Zehn-Wortarten-Lehre wird in der Analyse gebraucht.

4 GESCHICHTE DER VIDEOSPIELE

Manche denken, dass Videospiele eine ganz neue Entdeckung sind, was aber falsch ist. Videospiele sind schon circa 60 Jahre alt, denn Videospiele wurden am Ende der 1950er Jahre entwickelt. Das erste Videospiel *Tennis for Two* wurde von William Higinbotham 1958 entwickelt. Doch waren Videospiele sehr unbekannt zu dieser Zeit. (Goldberg 2012)

Videospiele wurden erst in den 1970er Jahren erfolgreich und beliebt, doch war die Beliebtheit damals gering im Vergleich zur Gegenwart. Dann wurde die erste Konsole *Magnavox Odyssey* herausgegeben, und zum ersten Mal war es möglich, Spiele am Bildschirm des Fernsehers zu spielen. Viele bekannte Spiele wurden in den 1970er Jahren veröffentlicht, z. B. *Space Invaders* und *Pong*. (Goldberg 2012; Bundeszentrale für politische Bildung 2014)

Anfang der 1980er Jahre war die Videospieldwelt in einer Krise. Videospiele waren beliebt, aber das Jahr 1983 wird als das Jahr des sogenannten Game-Crashes bezeichnet. Viele Spiele mit schlechter Qualität wurden veröffentlicht, und es gab darüber hinaus zu viele Konsolen. Die Kunden wollten keine Spiele kaufen, weil die Auswahl zu groß und unübersichtlich war. Aber das gilt nur für die Konsolen, denn es gab keine Probleme bei Computerspielen. (Freundorfer 2009; Oxford 2011)

Nach diesem Game-Crash war Nintendo das Unternehmen, das damit Erfolg hatte, Konsolen-Spiele wieder beliebt zu machen. In den 1980er Jahren veröffentlichte Nintendo sehr viele bekannte Spiele, wie *Zelda*, *Mario* und *Donkey Kong*. Zum ersten Mal konnte man auch Spiele ohne einen Fernseher spielen, weil neue Handheld-Konsolen (*Game Boy*) von Nintendo herausgegeben wurden. (Goldberg 2012)

Computerspiele waren beliebt in der ganzen Zeit zwischen den 1980er und 1990er Jahren, und die nächste große Innovation war die Spielkonsole *Playstation One* von Sony. Jetzt konnte man auch etwas Anderes mit einer Konsole machen, weil die Spiele CDs waren. Danach ist die Videospieldwelt immer beliebter geworden. Nach der *Playstation One* wurden zwei neue Spielkonsolen veröffentlicht: *XBOX* von Microsoft und *Playstation 2*.

Playstation 2 war revolutionär, weil die Spiele DVDs waren. Das heißt, viele kauften diese Konsole nicht nur für das Spielen, sondern sie war auch ein ganz billiger DVD-Spieler, mit dem man neue DVDs schauen konnte.

Heute sind die früher genannten Spielkonsolen immer noch beliebt, weil die neueste Generation der Spielkonsolen von denselben Unternehmen gebaut ist. Es gibt *Xbox One* von Microsoft, *Wii U* von Nintendo und *Playstation 4* von Sony. (Goldberg 2012) In der Unterhaltungsindustrie sind Videospiele vielleicht die erfolgreichste Industrie, weil viele Spiele sehr gut ankommen, z. B. das Videospiel *Grand Theft Auto V* hat viele Weltrekorde mit seinem Verkauf gestellt (Lynch 2013). Darüber hinaus gibt es sogenannte *Let's Play-Videos* in Youtube, in denen Leute (wie PewDiePie) Videospiele spielen, und diese Videos sind sehr beliebt (Jacobs 2015). Die neuen Spielkonsolen von Microsoft und besonders von Sony gehören zu den erfolgreichsten Konsolen aller Zeiten, weswegen man deutlich sagen kann, dass die Beliebtheit der Videospiele immer größer wird (Morris 2015).

5 FACHWORTSCHATZ DER VIDEOSPIELREZENSIONEN

In diesem Kapitel wird erstens die Textsorte *Rezension* kurz definiert, weil Rezensionen in der Analyse untersucht werden. Danach wird das Material genauer erläutert, und in demselben Unterkapitel wird noch die Methode der Analyse besprochen. Die Rezensionen werden zuerst pro Gruppe analysiert, was bedeutet, dass die Zahlen der verschiedenen Typen von Fachwörtern genannt werden, woraufhin sie weiter untersucht werden. Danach wird festgestellt, ob es Unterschiede und/oder Ähnlichkeiten zwischen den Rezensionsgruppen gibt. Zum Schluss wird die Hauptfrage der Arbeit beantwortet: Ist die Sprache der Videospiele Rezensionen in beiden Gruppen fachsprachlich oder nicht?

5.1 Rezension

Wilpert (2001: 684) hat zwei verschiedene Definitionen für eine Rezension, und in dieser Arbeit wird nur eine von ihnen angewendet, weil die andere Definition nicht zu der Arbeit passt. Laut dieser Definition werden Neuherausgaben alter Schriftwerke kritisch besprochen, und die zu untersuchenden Rezensionen kann man mithilfe dieser Definition nicht erklären. In der passenden Definition wird als eine Rezension ein Text bezeichnet, in dem eine Veröffentlichung oder eine Aufführung (sie kann z. B. eine Musik-, Film- oder Fernsehaufführung sein) kritisch behandelt und auch bewertet wird (Wilpert 2001: 684). Diese Definition passt zu der Arbeit, deswegen wird sie gebraucht. Die Definition einer Rezension nach Duden Online (2016) ist auch ziemlich ähnlich, und dort wird die Rezension als eine „kritische Besprechung eines Buches, einer wissenschaftlichen Veröffentlichung, künstlerischen Darbietung o. Ä., besonders in einer Zeitung oder Zeitschrift“ bezeichnet.

Außer den oben erwähnten Eigenschaften einer Rezension soll sie dem Leser auch eine Orientierung zu dem vorliegenden Werk geben. Darüber hinaus werden sowohl die Nachteile als auch die Vorteile des Werkes in einer Rezension erläutert, und diese Nach- und Vorteile müssen erklärt werden. Zum Schluss gibt es typischerweise eine Empfehlung, in der der Autor sagt, ob er das Werk dem Leser empfehlen kann. (Löffler 2005/2006) Mei-

ner Meinung nach stimmen diese Eigenschaften auch für die Videospiele Rezensionen. Normalerweise wird das Spiel zuerst in Rezensionen erklärt, woraufhin die Vor- und Nachteile angegeben werden. Schließlich wird eine Empfehlung und oft auch eine Note gegeben.

5.2 Material und Methode

Das Material besteht aus 30 unterschiedlichen Videospiele Rezensionen. Wie im Kapitel 1.3 schon erklärt wurde, werden diese 30 Rezensionen in zwei unterschiedliche Gruppen eingeteilt. In der Gruppe A gibt es Rezensionen von solchen Webseiten, in denen Videospiele im Vordergrund stehen, während Videospiele nur ein kleiner Anteil der Webseiten von der Gruppe B sind. Die Webseiten der Gruppe B konzentrieren sich mehr auf andere Nachrichten, wie Wirtschaft, Sport und Politik. Bei beiden Gruppen werden fünf Webseiten ausgewählt, und von jeder Webseite werden jeweils drei Rezensionen genommen.

Damit die Analyse möglichst breit ist, werden solche Rezensionen gewählt, die mehrere Genres und mehrere Plattformen umfassen. Die Länge der Rezensionen ist unterschiedlich, und die Anzahl der Wörter in jeder Rezension ist das Merkmal, mit dem die Anzahl der Fachwörter verglichen wird. Die Rezensionen der Gruppe A sind ein bisschen länger, weil insgesamt 19095 Wörter vorkommen, während die Anzahl der Rezensionen der Gruppe mit 14149 Wörter kleiner ist. Hiermit ist die durchschnittliche Länge der Rezensionen in der Gruppe A 1273 Wörter pro Rezension, während die Rezensionen der Gruppe B etwa 943 Wörter umfassen. Der Unterschied (ungefähr 330 Wörter) ist aber nicht so groß, dass man die Analyse nicht machen könnte, weil der prozentuale Anteil der Fachwörter von der gesamten Anzahl der Wörter in den Rezensionen in der Analyse am wichtigsten ist. Deshalb kommt die Wortanzahl der Rezensionsgruppen nicht als Kriterium in den Rezensionen vor.

Die Rezensionen der Gruppe A stammen von fünf Webseiten: *IGN*, *GIGA*, *PC Games*, *Gamereactor* und *Eurogamer*. Bei diesen Rezensionen kommen verschiedene Genres

vor, z. B. *Rollenspiel*, *Rennspiel*, *Schießspiel*, *Strategiespiel*, *Jump'n'Run*, *Abenteuerspiel*, *Horrorspiel*, *Musikspiel*, *interaktives Spiel* sowie *Episodenspiel*. Es gibt auch einige exklusive Spiele für jede Spielplattform (*PS4*, *Xbox One*, *Wii U* und *PC*) innerhalb der Rezensionen, und die anderen gewählten Spiele werden in mehreren Plattformen veröffentlicht. Darüber hinaus tritt eine Erweiterung eines Spieles (auch *DLC* genannt) in der Rezensionsgruppe auf. Die Länge der Webseiten ist ein bisschen unterschiedlich, weil einige Webseiten normalerweise sehr lange Rezensionen haben, während die anderen Webseiten kürzere Rezensionen enthalten. Die längste Rezension hat 2039 Wörter, während die kürzeste Rezension nur 721 Wörter umfasst.

Wie in der Auswahl der Rezensionen für Gruppe A kommen die Rezensionen der Gruppe B von fünf unterschiedlichen Webseiten: *Welt*, *Stern*, *Bild*, *Spiegel* sowie *Süddeutsche Zeitung*. Die Genres der Rezensionen umfassen mehrere Varianten, wie *Horrorspiel*, *Episodenspiel*, *Simulationsspiel*, *Schießspiel*, *interaktives Spiel*, *Rennspiel*, *Rollenspiel*, *Musikspiel*, *Jump'n'Run*, *Abenteuerspiel*, *Open-World-Spiel* sowie *Strategiespiel*. Bei diesen Rezensionen werden auch exklusive Spiele und Spiele, die in mehreren Plattformen erscheinen, gewählt. Darüber hinaus wird eine Rezension für ein *Mobile-Spiel* gewählt. Die Länge der Rezensionen in der Gruppe B ist ähnlicher im Vergleich zur Gruppe A, weil die Länge der meisten Rezensionen zwischen 700 und circa 1000 Wörtern liegt. Es gibt aber auch ein paar längere Rezensionen, und die längste Rezension umfasst 1407 Wörter. Die kürzeste Rezension hat dagegen 608 Wörter.

In der Analyse werden ein paar deutschsprachige Videospieldlexika aus dem Internet gebraucht, wie Bundeszentrale für politische Bildung (o. J.), Hurabasic (2014) und PCGames.de (2011). Diese Lexika sind aber zu knapp, weil die Anzahl der verschiedenen Fachwörter sehr klein ist. Wenn die potentiellen Fachwörter nur mithilfe dieser Lexika bestimmt würden, wäre der Fachwortschatz sehr klein. Eigentlich wurden keine guten Videospieldlexika auf Deutsch gefunden, weil alle solche Lexika nur die üblichsten Beispiele erläuterten. Wegen dieser Tatsache werden meine eigenen Kenntnisse bei der Bestimmung der Fachwörter angewendet. Ich spiele Videospiele seit fast 20 Jahren und lese Fachmagazine und -Webseiten seit circa 15 Jahren. Außerdem verfolge ich heute täglich verschiedene Videospieldwebseiten, damit ich auf dem Laufenden bleibe. Dank meines

sprachlichen Wissens und meiner Erfahrung können meine eigenen Kenntnisse als ein wichtiges Hilfsmittel in der Analyse gebraucht werden, wenn es um die Fachsprachlichkeit der Wörter geht.

Bei der Untersuchung der verschiedenen Fachwörter werden folgende Begriffe von Barber (1962: 105) gebraucht: *Types* und *Tokens*. In der Analyse hat *Type* die Bedeutung einer lexikalischen Einheit, die als ein Fachwort bezeichnet werden kann. Die Gesamtanzahl eines Fachwortes wird als *Tokens* betrachtet. (Barber 1962: 105) Alle Fachwörter werden im Anhang alphabetisch aufgelistet, und in der Liste werden die Anzahl der *Tokens* jedes Fachwortes pro Gruppe angegeben. Einige Fachwörter wurden mit einem Bindestrich mit einem nicht-fachsprachlichen Wort verbunden, und solche Beispiele werden in der Liste folgendermaßen bezeichnet: *Bloodborne-DLC*. *DLC* ist hier das Fachwort und *Bloodborne* ist kein Fachwort, und deswegen wird es im Anhang kursiv geschrieben. Alle prozentualen Anteile werden mit einer Dezimalstelle angegeben, z. B. 87,1 Prozent. Darüber hinaus werden die Fachwörter in der Singularform dargestellt, und nur die in der Pluralform auftretenden Fachwörter werden als solche aufgeführt.

Zwei Fragen der Arbeit werden am Ende der Analyse beantwortet. Zuerst werden die Unterschiede der Gruppen untersucht, und ein Ziel der Arbeit ist, die Unterschiede und Ähnlichkeiten zwischen den Gruppen zu finden. Danach wird die Hauptfrage der Arbeit beantwortet. Die Hauptfrage der Arbeit ist zu bestimmen, ob die Gruppen fachsprachlich sind, wenn es um die Lexik der Rezensionen geht. Ein anderes Ziel ist, alle Fachwörter zu finden und zu kategorisieren. Im Anhang werden alle gefundenen Fachwörter alphabetisch dargestellt. Bei jeder Variante (wie Kurzwörter und Fremdwörter) werden in der Analyse einige Beispiele für Fachwörter angegeben.

5.3 Gruppe A

In diesem Kapitel werden zuerst die Fachwörter gesammelt, und die üblichsten Fachwörter werden auch genauer analysiert. Danach werden die Einwort- und Mehrworttermini

analysiert, woraufhin eine Liste über die Termini dargestellt wird. Es wird erläutert, warum gerade diese Fachwörter als Termini betrachtet werden können. Danach werden die Kurzwörter untersucht, und nach ihnen werden die Fremdwörter, die hybriden Bildungen und die deutschen Fremdwörter der Rezensionen dargestellt. Schließlich werden die verschiedenen Wortarten der Fachwörter erläutert.

5.3.1 Fachwörter

In diesem Kapitel werden die üblichsten Fachwörter dargestellt. Es wird analysiert, warum sie Fachwörter sind und warum sie am häufigsten vorkommen. Bei den Rezensionen in der Gruppe A treten insgesamt 512 verschiedene Fachwörter (Types) auf, während die Gesamtsumme der Tokens 1336 ist. Aus diesen 512 Types können 133 Types in im Internet vorhandenen Videospelllexika gefunden werden. Das bedeutet, dass nur etwa 26,0 Prozent des gesamten Fachwortschatzes in den Lexika steht. Wenn nur diese Lexika als Bestimmungsmittel der potenziellen Fachwörter gebraucht würden, wäre die Anzahl der Types 133 und der Tokens 311, was m. E. zu niedrig ist.

Weil die oben genannte Anzahl so niedrig ist, werden einige Fachwörter von den in den Lexika gefundenen Fachwörtern abgeleitet, z. B. gibt es im Lexikon das Fachwort *Multiplayer*, von dem oft die deutsche Version *Mehrspieler* verwendet wird. Folglich ist *Mehrspieler* auch ein Fachwort, obwohl es nicht in den Lexika vorkommt. Andere Fachwörter werden durch mein eigenes Wissen identifiziert, wie das Wort *Boss*. Mit *Boss* ist ein computergesteuerter Charakter gemeint, gegen den der Spieler kämpfen muss. Deshalb wird *Boss* als ein Fachwort bezeichnet. In gleicher Weise werden auch viele andere potenzielle Fachwörter behandelt. Wenn diese Methoden angewendet werden, wirkt der Fachwortschatz glaubhafter.

Die Gesamtsumme der Wörter in allen Rezensionen der Gruppe A beträgt, wie erwähnt, 19095 Wörter, und alle in den Rezensionen dieser Gruppe gefundenen Fachwörter haben insgesamt 1336 Tokens. Das bedeutet, dass der prozentuale Anteil der Fachwörter 7,0 Prozent ist. Dieser Anteil wird in den Kapiteln 5.6 und 5.7 genauer analysiert, wenn die Webseiten miteinander verglichen werden und die Hauptfrage der Arbeit beantwortet

wird. Bei den in den Rezensionen gefundenen Fachwörtern sind einige beliebter als andere. In der Tabelle 1 werden die zwölf üblichsten Fachwörter dargestellt.

Tabelle 1: Die häufigsten Fachwörter (Gruppe A)

Type	Tokens
Spiel	91
Spieler	45
spielen	21
Entwickler	19
Level	19
Gegner	18
Held	18
Boss	16
Figur	15
Charakter	14
DLC	14
Runde	14

Sehr deutlich kann man sehen, dass *Spiel* und *Spieler* am meisten vertreten sind. Warum sind diese zwei Fachwörter so beliebt? Beide Fachwörter sind fest mit dem Namen der potenziellen Fachsprache (*Videospielsprache*) verbunden. Deswegen ist es kaum eine Überraschung, dass *Spiel* und *Spieler* deutlich am öftesten vorkommen, denn mit *Spiel* wird ein Videospiel gemeint, und *Spieler* ist ein Begriff für Menschen, die Videospiele spielen. Allein das Fachwort *Spiel* hat 91 Tokens, was 6,8 Prozent der Gesamtsumme der Tokens ist, und zusammen mit *Spieler* ist dieser Anteil 10,2 Prozent. *Spiel* wird außerdem in allen Rezensionen verwendet, und *Spieler* erscheint in zehn Rezensionen, was auch eine hohe Frequenz ist. Es gibt Synonyme für diese Fachwörter, aber sie kommen in den Rezensionen selten vor, z. B. *Videospieler* (2 Tokens), *Videospiel* (4 Tokens) und *Game* (4 Tokens). Die Verbreitung (d. h. in wie vielen Rezension die verschiedenen Types vorkommen) der üblichsten Fachwörter werden später in Tabelle 2 dargestellt.

An dritter Stelle in der Tabelle 1 steht *spielen*. Damit wird die Handlung bezeichnet, wenn man Videospiele spielt. In den Rezensionen erklären die Autoren viele Tatsachen anhand ihrer eigenen Erfahrungen, und dann verwenden sie oft *spielen* als Verb. Eine alternative Bezeichnung für Spielen ist *zocken*, aber dieses Verb wird sehr selten in den Rezensionen

benutzt (nur ein Token). *Spielen* wird deshalb oft gebraucht, weil es keine anderen Alternativen für die oben genannte Handlung gibt, und dieses Verb findet sich in vielen Rezensionen der Gruppe A (in elf Rezensionen).

Die vierthäufigsten Fachwörter sind *Entwickler* und *Level*. *Level* bedeutet ein Feld in einem Spiel, und normalerweise haben Spiele in vielen unterschiedlichen Genres mehrere Levels. Deswegen kommt das Wort auch sehr viele Male in den Rezensionen vor. *Level* hat auch eine andere Bedeutung in der Videospilsprache. Manchmal, wenn man über die Stufe des spielbaren Charakters in einem Spiel (*Stufe* erscheint auch als Fachwort in den Rezensionen) spricht, dann wird auch die englischsprachige Bezeichnung *Level* verwendet. Aber die 19 Tokens in den Rezensionen werden in der Bedeutung ‚Feld‘ gebraucht. Mit *Entwickler* ist der Macher des Spieles gemeint, und in den Rezensionen wird oft über den Entwickler des Spieles geschrieben, weswegen es nicht überraschend ist, dass *Entwickler* oft erscheint. Dieses Fachwort hat in den Rezensionen auch einige Synonyme mit derselben Bedeutung, wie *Entwicklerstudio* und *Entwicklerteam*.

Gegner wird auch fachsprachlich in den Rezensionen benutzt, und damit sind die Gegner in einem Spiel gemeint, gegen die der Spieler kämpfen muss. In vielen Spielen und vielen verschiedenen Genres gibt es Gegner, weswegen dieses Fachwort auch üblich ist. Darüber hinaus kann *Gegner* sich unterschiedliche Formen aneignen, weil sowohl menschliche Gegner und vom Computer gesteuerte Gegner in Spielen vorkommen. Dieses Fachwort hat einige Synonyme im Fachwortschatz der Gruppe A, z. B. *Feind* und *Computergegner*. Ein Fachwort, das sehr eng mit *Gegner* verbunden ist, heißt *Boss*. *Boss* ist normalerweise der Endgegner (*Endgegner* wird auch als Fachwort gebraucht) in einem Level, gegen den man kämpfen muss, und er ist kräftiger als die anderen Gegner. Dieses Fachwort erscheint in vielen Genres, aber überraschend ist, dass es nur in einer Rezension benutzt wird. Der potenzielle Grund dafür kann die Tatsache sein, dass es Spiele von unterschiedlichen Genres in den Videospilrezensionen gibt. *Boss* kommt nicht so oft vor, weil *Boss* nicht in allen Genres verwendet wird.

Held ist ein bestimmter Charakter in einem Spiel, und besonders in einigen Genres (wie *MMO* und *MMORPG*) wird er häufig angewendet. Dieses Fachwort bezeichnet die vom

Spieler gesteuerten Charakter in solchen Spielen, und innerhalb der Rezensionen gibt es einige Spiele der Genres, in denen *Held* gebraucht wird. Deswegen findet *Held* sich nur in drei Rezensionen.

Zwei Fachwörter in der Tabelle 1 haben dieselbe Bedeutung, nämlich *Charakter* und *Figur*. Beide werden fachsprachlich gebraucht, weil sie sowohl vom Spieler als auch vom Computer gesteuerte Charaktere bzw. Figuren bezeichnen. Obwohl *Figur* mehr Tokens hat, kommt *Charakter* in mehr Rezensionen vor, denn *Charakter* wird in zehn Rezensionen verwendet und *Figur* ist nur in vier Rezensionen vertreten.

Die letzten zwei Fachwörter in der Tabelle 1 sind *DLC* und *Runde*, und beide kommen nur in zwei Rezensionen vor, aber sie haben trotzdem viele Tokens (zwölf Tokens). *DLC* ist das einzige Kurzwort in der Tabelle, und es ist vom englischen Fachwort *Downloadable Content* (im Deutschen wird auch *Erweiterung* benutzt, und dieses Fachwort hat sechs Tokens) abgekürzt. Die abgekürzte Form wird öfter in der Videospilsprache verwendet. Dieses Fachwort hat deswegen viele Tokens (obwohl es nur in zwei Rezensionen erscheint), weil eine Videospilrezension in der Gruppe die Erweiterung eines Spieles behandelt. Mit *Runde* wird dagegen normalerweise eine Runde entweder im Einzelspielermodus (man spielt allein) oder im Mehrspielermodus (man spielt online oder lokal mit anderen Spielern) gemeint, und diese Runde hat eine bestimmte Dauer oder ein bestimmtes Ziel, woraufhin sie zum Ende kommt.

In Tabelle 2 unten gibt es auch einige Fachwörter, die in vielen Rezensionen erscheinen, aber nicht so viele Tokens haben. Zu dieser Gruppe gehören *erscheinen*, *Gegenstand*, *Schwierigkeitsgrad*, *Abenteurer*, *PC*, *Serie*, *Soundtrack*, *Story* und *Spielen*. Viele dieser Fachwörter kann man leicht erklären, z. B. *Spielen* ist die substantivierte Form des Fachverbs *spielen*, und *erscheinen* wird verwendet, wenn ein Spiel auf den Markt kommt. *Soundtrack*, *Story* (als Synonym wird auch das Fachwort *Geschichte* angewendet), *PC* (eine Plattform zum Spielen), *Serie* (eine Reihenfolge von Spielen in demselben Universum) und *Abenteurer* (ein Genre) können auch einfach erläutert werden. Viele Spiele haben verschiedene Niveaus in Bezug auf Schwierigkeit, und dann geht es um ein Fachwort,

das *Schwierigkeitsgrad* ist. *Gegenstand* (elf Tokens) ist dagegen ein Objekt in einem Videospiel. Der Spieler kann mit diesem Objekt interagieren, was man in vielen Spielen bzw. Genres machen kann, weswegen sich dieses Fachwort auch oft in den Rezensionen findet. *Gegenstand* hat auch ein englischsprachiges Synonym *Item* in den Rezensionen, aber das Synonym wird weniger benutzt (sechs Tokens in vier Rezensionen).

Tabelle 2: Verteilung der Types auf Rezensionen (Gruppe A)

Type	Anzahl der Rezensionen
Spiel	15
spielen	11
Spieler	10
Charakter	10
Entwickler	9
Gegner	7
erscheinen	6
Gegenstand	6
Schwierigkeitsgrad	6
Abenteurer	5
PC	5
Serie	5
Soundtrack	5
Spiele	5
Story	5

Bei der Verwendung der verschiedenen Types kommt eine interessante Kleinigkeit vor, was man in Tabelle 3 sehen kann. Die Tabelle erläutert, wie oft ein Fachwort in den Rezensionen der Gruppe A vorkommt. Eine sehr deutliche Mehrheit findet sich nur einmal in den Rezensionen, denn circa 78,9 Prozent der Fachwörter (Types) kommen einmal vor. Die anderen Zahlen in Tabelle 3 sind deutlich kleiner als die Anzahl der Types, die nur einmal vorkommen.

Warum ist diese Anzahl der einmal vorkommenden Types so groß? Ein wahrscheinlicher Grund dafür liegt in den Videospiele Rezensionen selbst, weil Rezensionen von verschiedenen Genres und Plattformen gewählt wurden. Das könnte bedeuten, dass verschiedene Genres unterschiedliche Fachwörter benutzen und dass man auch innerhalb der Plattformen (PC, Playstation, Nintendo und Microsoft) verschiedenartige Wörter gebraucht. Diese Beobachtung wird später im Kapitel 5.7 weiter erläutert. Darüber hinaus sind die

Types mit den meisten Erscheinungsmalen (wie *Spiel*, *Charakter*, *Gegner* und *Gegenstand*) typisch für viele Videospiele, weswegen sie auch oft in den Rezensionen der Gruppe A vorkommen.

Tabelle 3: Vorkommen der Types (Gruppe A)

Vorkommen	Types	Types (%)
1	404	78,9
2	44	8,6
3	28	5,5
4	20	3,9
5	6	1,2
6	4	0,8
7	1	0,2
9	1	0,2
10	2	0,4
11	1	0,2
15	1	0,2

5.3.2 Einwort- und Mehrworttermini

Wie schon früher dargestellt wurde, beläuft sich die gesamte Anzahl der Fachwörter der Gruppe A auf 512 Types und 1336 Tokens. In diesem Kapitel werden die Einwort- und Mehrworttermini genauer analysiert. Ein Einwortterminus besteht nur aus einem Wort (Hoffmann 1985: 170), während Mehrworttermini aus mehreren Wörtern gebildet werden (Hoffmann 1988: 99), z. B. mithilfe eines Bindestrichs. In diesem Kapitel werden alle Fachwörter (nicht nur die Termini) in Einwort- und Mehrworttermini aufgeteilt. Hierbei kann man sehen, aus wie vielen Wörtern die Fachwörter bestehen und ob die aus einem Wort bestehenden Fachwörter am öftesten benutzt werden. Darüber hinaus werden Kurzwörter in der abgekürzten Form in diesem Kapitel behandelt, z. B. *DLC* ist ein Einwortterminus, obwohl die ungekürzte Form eigentlich ein Mehrwortterminus ist, und *E-Sport* gehört zu den Mehrworttermini. In Tabelle 4 werden die Types und Tokens der Einwort- und Mehrworttermini dargestellt.

Die dritte Gruppe in Tabelle 4 enthält solche Fachwörter, die eigentlich Einworttermini sind, aber in Mehrwortbildungen in den Rezensionen erscheinen, z. B. *Beispiel-Level* (*Level* ist das Fachwort), *Extra-Mission* (*Mission* ist das Fachwort) und *Zombies-Spielmodus*

(*Spielmodus* ist das Fachwort). Alle solchen Fachwörter wurden in den Rezensionen mithilfe von Bindestrichen gebildet, und das zweite Wort macht das Fachwort aus. Das bedeutet, dass man die Anzahl der Einworttermini eigentlich zweierlei erläutern könnte. Diese dritte Gruppe könnte man zu der Gruppe der Einworttermini zählen, aber in der Analyse werden die Einworttermini in Mehrwortbildungen als eigene Gruppe betrachtet, damit man den Unterschied zwischen allen Möglichkeiten sehen kann.

Tabelle 4: Types und Tokens der Einwort- und Mehrworttermini (Gruppe A)

	Types	Tokens	Types (%)	Tokens (%)
Einworttermini	317	1093	61,9	81,8
Mehrworttermini	129	168	25,2	12,6
Einworttermini in Mehrwortbildungen	66	75	12,9	5,6

Aus der Tabelle 4 geht deutlich hervor, dass die Einworttermini öfter als Mehrworttermini in den Rezensionen vorkommen. Bei den Types gehören circa 61,9 Prozent zu den Einworttermini, und zusammen mit den Einworttermini in Mehrwortbildungen ist dieser Anteil noch höher (74,8 Prozent). Das bedeutet, dass nur etwa ein Viertel (25,2 Prozent) der Types zu den Mehrworttermini gehören. Deswegen kann man sagen, dass die Einworttermini im Fachwortschatz der Gruppe A üblicher sind. In den Tabellen 1 und 2 treten auch keine Mehrworttermini auf, sondern die häufigsten Fachwörter sind alle Einworttermini.

Bei der Anzahl der Tokens gibt es eine interessante Beobachtung. Der Anteil sowohl der Mehrworttermini als auch der Einworttermini in Mehrwortbildungen ist deutlich niedriger als der Anteil bei den Types. Bei den Mehrworttermini ist dieser Anteil um ungefähr die Hälfte kleiner (12,6 Prozent), und fast dasselbe gilt auch für die Einworttermini in Mehrwortbildungen (5,6 Prozent), denn der Anteil ist um gut sieben Prozentpunkte kleiner. Der Anteil der Einworttermini ist dagegen sehr hoch, weil er um 20 Prozentpunkte steigt (81,8 Prozent). Einworttermini werden hierbei öfter in den Rezensionen benutzt. Warum ist der Unterschied so groß zwischen Types und Tokens? Einige Fachwörter spielen eine wichtige Rolle, zum Beispiel umfassen *Spiel* (91 Tokens) und *Spieler* (45 Tokens) ungefähr ein Zehntel der Tokens des Fachwortschatzes, und die Fachwörter in der

Tabelle 1 haben insgesamt 304 Tokens (circa 22,7 Prozent der Fachwortschatz). Mehrworttermini werden auch weniger verwendet, was man in der Tabelle 1 und 2 sehen kann, denn dort gibt es keine Mehrworttermini. Folglich sind die Einworttermini üblicher in den Rezensionen der Gruppe A.

5.3.3 Intrafachliche Termini

In diesem Kapitel wird versucht, alle intrafachlichen Termini in den Rezensionen zu finden. Es wurde keine eigentliche Liste der Termini gefunden, weil die gebrauchten Videospielelexika auch solche Begriffe enthalten, die in anderen Bereichen vorkommen. Mithilfe meiner eigenen Kenntnissen werden aber einige Fachwörter als Termini betrachtet. Als intrafachliche Termini werden nur solche Fachwörter bezeichnet, die nur im Bereich Videospielsprache verwendet werden. Das bedeutet, dass Fachwörter wie *Entwickler*, *Spiel* und *Trailer* keine intrafachlichen Termini sind, weil sie auch in anderen Bereichen gebraucht werden. Die potenziellen Termini werden mithilfe einiger Beispiele erklärt, und besonders der Grund, warum sie eigentlich Termini sind, wird angegeben. Einige intrafachliche Termini finden sich auch in einer Mehrwortbildung, aber bei solchen Fachwörtern wird nur der Teil verwendet, der als Terminus bezeichnet werden kann.

Insgesamt treten 75 intrafachliche Termini in den Rezensionen auf, und die Gesamtsumme der Tokens der intrafachlichen Termini beträgt 167. Das bedeutet, dass ungefähr 12,2 Prozent der Tokens aller Fachwörter zu den Termini im engeren Sinne gehören. Einige Termini sind aber Synonyme. In den Rezensionen werden oft sowohl englischsprachige als auch deutschsprachige Benennungen des gleichen Begriffs benutzt (wie *Multiplayer-Modus* und *Mehrspieler-Modus*), und diese Bezeichnungen werden als eigene Termini betrachtet. Eine deutliche Mehrheit der Termini hat englischsprachige Elemente, es gibt nur neun deutsche Termini mit 15 Tokens. Der Rest der Termini gehört zu den englischen Fremdwörtern (47 Types und 120 Tokens) und den hybriden Bildungen (19 Types und 32 Tokens). Das bedeutet, dass nur circa 9,0 Prozent der Tokens der intrafachlichen Termini völlig deutschsprachig sind und dass englische Fremdwörter circa 71,9

Prozent der Tokens der Termini umfassen. Die gefundenen intrafachlichen Termini können in verschiedene Gruppen eingeteilt werden, und bei jeder Gruppe werden im Folgenden mehrere Beispiele erwähnt.

Die erste Gruppe umfasst die Namen der Spielkonsolen, mit denen man Videospiele spielen kann. Es gibt insgesamt elf Spielkonsolennamen mit 33 Tokens in den Rezensionen, z. B. *NES*, *Playstation 2*, *Xbox One* und *Wii*. Diese Namen sind Termini, weil sie nur dann verwendet werden, wenn man über Videospiele spricht. In den Rezensionen kommen sehr viele verschiedene Videospieldgenres vor, weswegen die zweite Gruppe Genres umfasst. 24 intrafachliche Termini mit 48 Tokens können in dieser Weise gefunden werden, z. B. *RTS*, *JRPG*, *Jump'n'Run*, *Free-2Play*, *Walking Simulator* sowie *Fighting Game*. Viele Termini in dieser Gruppe stammen aus dem Englischen, denn es treten 14 englische Fremdwörter und sechs hybride Bildungen auf (wie *PS4-exklusives Rollenspiel* und *Online-Rollenspiel*). Diese Genres kann man als intrafachliche Termini bezeichnen, weil sie sich nur im Bereich Videospieldsprache finden.

Die dritte Gruppe besteht aus den verschiedenen Modi, die ein Spiel haben kann. Zu dieser Gruppe gehören z. B. *Singleplayer-Modus*, *New Game Plus*, *lokaler Multiplayer*, *Deathmatch* und *Online-Mehrspielermodus*. Diese werden nur im Bereich Videospiele angewendet, deswegen werden sie als intrafachliche Termini betrachtet. In dieser Gruppe finden sich 16 Types mit 25 Tokens. Die vierte Gruppe enthält verschiedenartige Termini. Hier gibt es viele videospieldspezifische Begriffe, z. B. *DLC*, *Quicktime-Event*, *PvE*, *E-Sport*, *Videogame*, *NPC*, *Leveleditor* sowie *Killstreak*. Insgesamt 24 Termini mit 61 Tokens gehören zu dieser Gruppe. Diese Begriffe treten als Termini nur in der Videospieldsprache auf. Beispielsweise ist *E-Sport* ein intrafachlicher Terminus, weil *E-Sport* eine fachspezifische Bedeutung hat. Damit sind die Sportwettkämpfe zwischen Videospieldlern gemeint, und diese Wettkämpfe werden mithilfe der Videospiele ausgetragen.

5.3.4 Kurzwörter

In diesem Kapitel werden die in den Rezensionen vorkommenden Kurzwörter dargestellt. Darüber hinaus werden sie in multisegmentale, unisegmentale und partielle Kurzwörter

eingeteilt. Es gibt insgesamt 26 verschiedene Fachwörter in den Rezensionen, die in der abgekürzten Form erscheinen. Ein Fachwort hat zwei verschiedene Alternativen bei der Abkürzung, denn man kann das Fachwort *elektronischer Sport* auf zwei Weisen abkürzen. Das bedeutet, dass sich eigentlich 25 Kurzwörter mit verschiedener Bedeutung finden, weil zwei Kurzwörter dieselbe ungekürzte Form haben. Alle gefundenen abgekürzten Fachwörter werden in Tabelle 5 dargestellt, und die Tokens werden auch angegeben.

Tabelle 5: Tokens der Kurzwörter (Gruppe A)

Kurzwort	Tokens
DLC	21
PS4	12
MOBA	11
PC, PS3	9
Mod	8
KI, Koop, MMO	7
FPS, Gen, MMORPG, NPC	4
E-Sport/eSport, PvP	3
Co-op, JRPG, PSN, RAM, RTS	2
CPU, HP, NES, Pro, PvE	1

Der Anteil der Tokens der Kurzwörter am gesamten Fachwortschatz beträgt circa 9,6 Prozent. Die meisten Kurzwörter können für Laien besonders schwierig sein, weil es z. B. viele videospispezifische Genres gibt. Bei den Kurzwörtern kommen zwei Kurzwörter vor, die die gleiche Bedeutung haben. Das erste Kurzwort *Co-op* ist die englische Entsprechung des deutschen Kurzwortes *Koop*. Das deutsche Kurzwort tritt deutlich häufiger in den Rezensionen auf. Eine deutliche Mehrheit der Kurzwörter ist englischsprachig. Es gibt 19 englische Kurzwörter mit 98 Tokens. Folglich umfassen die englischen Kurzwörter ungefähr 76,6 Prozent der Tokens. Ein möglicher Grund dafür ist, dass viele Videospiehbegriffe in der englischen Sprache entstanden sind und sie auch häufig in anderen Sprachen benutzt werden.

Die multisegmentalen Kurzwörter kommen in den Rezensionen der Gruppe A am häufigsten vor, denn es gibt 21 multisegmentale Kurzwörter. Multisegmentale Kurzwörter werden mithilfe mehrerer Segmente der Vollform gebildet, und sie zerfallen in drei Gruppen: *Buchstabenkurzwörter*, *Silbenkurzwörter* und *Mischkurzwörter*. (Fleischer/Barz

2012: 277–278) In den Rezensionen finden sich weder Mischkurzwörter noch Silbenkurzwörter. Alle multisegmentalen Kurzwörter sind Buchstabenkurzwörter, von denen fast alle englischsprachig sind.

Bei den englischsprachigen multisegmentalen Kurzwörtern kommen z. B. Genres (wie *MOBA* aus *Multiplayer Online Battle Arena* und *MMORPG* aus *Massively Multiplayer Online Roleplaying Game*), Plattformnamen (wie *PC* aus *Personal Computer* und *NES* aus *Nintendo Entertainment System*), Computerbegriffe (wie *RAM* aus *Random Access Memory* und *CPU* aus *Central Processing Unit*) sowie andere Videospielebegriffe (wie *DLC* aus *Downloadable Content*, *PvE* aus *Player versus Environment*) und *NPC* aus *Non-playable Character*) vor. Außerdem gibt es ein Kurzwort (*FPS*), das zwei Vollformen hat (entweder *First Person Shooter* oder *Frames Per Second*), aber in den Rezensionen der Gruppe wird nur die Variante *Frames Per Second* gebraucht. Nur ein multisegmentales Kurzwort kommt aus dem Deutschen, nämlich *KI* aus *Künstlicher Intelligenz*. Multisegmentale Kurzwörter und besonders Buchstabenkurzwörter werden häufig in den Fachsprachen verwendet. Darüber hinaus werden englischsprachige Kurzwörter in einigen Fachsprachen angewendet. (Steinhauer 2000: 257–259) Hierbei sind die Kurzwörter der Gruppe A fachsprachlich.

In den Rezensionen der Gruppe A kommen vier unisegmentale Kurzwörter vor, und bei solchen Kurzwörtern wird ein kontinuierliches Segment aus der Vollform behalten. Sie verteilen sich in Anfangs- und Endsegmente. (Fleischer/Barz 2012: 278) Keine Endsegmente finden sich im Material, aber es gibt vier unisegmentale Kurzwörter, die auf das Anfangssegment reduziert sind. Diese sind *Mod* aus *Modifikation*, *Gen* aus *Generation*, *Koop* entweder aus *Kooperation* oder *kooperativ* sowie *Co-op* aus *co-operative*. Diese umfassen etwa 16,4 Prozent der Gesamtsumme der Tokens. Ein unisegmentales Kurzwort (*Co-op*) kommt aus dem Englischen, obwohl auch das deutsche Kurzwort (*Koop*) benutzt wird.

Darüber hinaus finden sich zwei partielle Kurzwörter in den Rezensionen, nämlich *eSport* und *E-Sport*. Sie haben dieselbe Bedeutung, weil das ungekürzte Fachwort *elektronischer Sport* unterschiedlich abgekürzt werden kann. *E-Sport* und *eSport* sind deswegen partielle

Kurzwörter, weil nur ein Teil des Wortes abgekürzt wird. Die Anzahl der unisegmentalen und partiellen Kurzwörter ist deutlich kleiner im Vergleich zu den multisegmentalen Kurzwörtern, aber wie früher erläutert wurde, sind die multisegmentalen Kurzwörter die häufigste Form der Abkürzung in Fachsprachen. (Steinhauer 2000: 257–258).

5.3.5 Fremdwörter

Die Anzahl der Fremdwörter, der deutschen Fachwörter und der hybriden Bildungen wird in diesem Kapitel dargestellt. Weil sehr viele verschiedene Types im Wortschatz vorkommen, können nicht alle Fachwörter hier erwähnt werden. Deswegen werden jeweils einige Beispiele von den Fremdwörtern, den deutschen Fachwörtern sowie von den hybriden Bildungen gegeben, und bei den Beispielen der Fremdwörter und hybriden Bildungen wird erklärt, warum sie fremdsprachliche Elemente enthalten. Die Anzahl der Types der früher erwähnten Gruppen wird in Tabelle 6 präsentiert und danach analysiert. Beim Wortschatz finden sich auch solche deutschsprachigen Fachwörter, die zusammen mit einem fremdsprachigen nicht-fachsprachlichen Wort gebildet werden. Diese werden auch in der Tabelle 6 dargestellt. Bei der Bestimmung der Fremdwörter werden besonders Duden Online (2016) und DFW (2007) verwendet, weil man darin die Herkunft eines Wortes findet.

Tabelle 6: Herkunft der Fachwörter (Gruppe A)

	Types	Tokens	Types (%)	Tokens (%)
Fremdwörter	163	375	31,8	28,1
Fremdwörter in einer Mehrwortbildung	23	26	4,5	1,9
Deutsche Fachwörter	236	802	45,2	60,0
Deutsche Fachwörter in einer Mehrwortbildung	14	15	2,7	1,1
Hybride Bildungen	76	118	14,8	8,8

Die meisten Fachwörter sind deutsch, denn circa 60,0 Prozent der verschiedenen Tokens sind deutsche Wörter. Einige Beispiele für deutsche Fachwörter sind *Spiel*, *Erweiterung*, *Gegenstand*, *Zocker*, *KI* und *laufen*. Im Kapitel 5.3.1 wurden die üblichsten Fachwörter dargestellt, und in den Tabellen 1 und 2 treten nur fünf Fremdwörter auf. Hierbei sind die

üblichsten Fachwörter deutschsprachig. Darüber hinaus umfassen die Tokens der deutschen Fachwörter circa 60,0 Prozent der Gesamtsumme. Deutsche Fachwörter werden am meisten verwendet, aber man darf nicht vergessen, dass die zwei üblichsten Fachwörter (*Spiel* und *Spieler*) ungefähr 10,2 Prozent der Tokens ausmachen.

In den Rezensionen finden sich auch deutsche Fachwörter, die innerhalb einer Mehrwortbildung auftreten. In solchen Bildungen ist nur das deutsche Wort fachsprachlich, und der Rest der Bildung ist gemeinsprachlich. Die Anzahl der Fachwörter dieser Art ist aber sehr klein, weil nur 14 Types mit 15 Tokens vorkommen, z. B. *Skyrim-Spieler* und *Elder Scrolls-Spielwelt*. In diesen Beispielen beschreiben die fremden Wörter die deutschen Fachwörter (*Spieler* und *Spielwelt*). Wenn solche Fachwörter zusammen mit den deutschen Fachwörtern betrachtet werden, umfassen sie circa 61,1 Prozent der Tokens.

Fremdwörter sind häufig vorhanden in den Rezensionen der Gruppe A, denn es gibt insgesamt 163 Types mit 375 Tokens. Hierbei umfassen sie ungefähr 31,8 Prozent aller Fachwörter. Da die Fremdwörter weniger als 50 Prozent der Tokens umfassen, ist die in der Einleitung aufgestellte Hypothese falsch. Die Tokens der Fremdwörter machen insgesamt etwa 28,1 Prozent aus. Fast alle fachsprachlichen Fremdwörter kommen aus dem Englischen, nur ein Fremdwort (*Ressource*) ist französisch. Die folgenden Fachwörter stammen z. B. aus dem Englischen: *Add-On*, *DLC*, *Community*, *FPS*, *Level*, *Skill* und *Story*. Hoffmann (1985: 153–154) erklärt, dass Fremdwörter in den Fachsprachen oft gebraucht werden. Deswegen ist es keine Überraschung, dass Fremdwörter in den Rezensionen der Gruppe A häufig angewendet werden. Ein potenzieller Grund dafür liegt in der Geschichte der Videospiele (s. Kapitel 4), weil die ersten Videospiele und Spielkonsolen in englischsprachigen Ländern entwickelt wurden. Viele Begriffe wurden dann kreiert, was wahrscheinlich ein Grund dafür ist, dass englische Fremdwörter fachspezifisch sind und oft auch in anderen Sprachen verwendet werden.

Es gibt 23 Fremdwörter, die innerhalb einer Mehrwortbildung von fremdsprachigen Fachwörtern und gemeinsprachlichen deutschen Fachwörtern auftreten. Diese werden selten in den Rezensionen benutzt. Einige Beispiele für solche Bildungen sind *DLC-Besitzer* und *Remaster-Auflage*. Die fremden Fachwörter (*DLC* und *Remaster*) beschreiben

die deutschsprachigen Wörter in den Beispielen. Zusammen mit den anderen Fremdwörtern ist die Gesamtsumme der Tokens 401. Beide Gruppen umfassen also etwa 30,0 Prozent der Tokens.

Der Rest der Fachwörter gehört zu den hybriden Bildungen. In den Rezensionen finden sich insgesamt 76 verschiedene Types, und der Anteil beträgt circa 14,8 Prozent der Fachwörter. Hybride Bildungen umfassen darüber hinaus ungefähr 8,8 Prozent der Tokens. Sie werden also nicht so häufig gebraucht. Fremdsprachige Fachwörter und deutsche Fachwörter werden deutlich häufiger benutzt. Die folgenden Fachwörter sind z. B. hybride Bildungen, weil sie sowohl fremdsprachige als auch deutsche Elemente enthalten: *Actionspiel*, *kompetitiver Multiplayer*, *MOBA-Spiel*, *Online-Mehrspielermodus* sowie *Upgradepunkt*. Wenn alle Fremdwörter (auch die Fremdwörter in Mehrwortbildungen) und hybriden Bildungen zusammengezählt werden, umfassen sie circa 52,1 Prozent der Types. Das bedeutet, dass mehr als die Hälfte der Fachwörter fremdsprachige Elemente enthalten. Aber als Tokens umfassen die Fremdwörter und hybriden Bildungen weniger, denn ungefähr 38,9 Prozent gehören zu ihnen.

5.3.6 Wortarten

In diesem Kapitel werden die verschiedenen Wortarten der Fachwörter werden behandelt. In Tabelle 7 werden alle unterschiedlichen Wortarten dargestellt, und die Anzahl der Types und Tokens pro Wortart wird angegeben. In der Analyse wird die Zehn-Wortarten-Lehre von Linke, Nussbaumer und Portmann (2004: 79) angewendet. Einige Fachwörter beinhalten mehrere Wortarten (wie *Current Gen*, *lokaler Multiplayer* und *Entscheidungen treffen*), und sie werden als solche Kombinationen in der Tabelle präsentiert (wie Adjektiv + Substantiv).

Mithilfe der Tabelle wird deutlich, dass die fachsprachlichen Substantive in den Rezensionen am häufigsten vorkommen. Sie haben sowohl die meisten Types als auch die meisten Tokens. Bei den Anteilen ist der Unterschied zu den anderen Wortarten sehr groß, denn ungefähr 84,6 Prozent der Types und 88,2 Prozent der Tokens gehören zu den Substantiven. Wenn es um die anderen Wortarten geht, sind zwei Wortarten etwas üblicher.

Zum Beispiel finden sich Adjektive und Adverbien sehr selten in den Rezensionen. Aber die Verben und Kombinationen von Adjektiven und Substantiven treten häufig auf, obwohl die Anteile im Vergleich zu den Substantiven klein sind.

Tabelle 7: Wortarten der Types und Tokens (Gruppe A)

Wortart	Types	Tokens	Types (%)	Tokens (%)
Substantiv	433	1178	84,6	88,2
Verb	33	92	6,4	6,9
Adjektiv + Substantiv	22	27	4,3	2,0
Adjektiv	7	12	1,4	0,9
Adverb	4	11	0,8	0,8
Substantiv + Numeral	4	7	0,8	0,5
Substantiv + Verb	4	4	0,8	0,3
Numeral + Substantiv	3	3	0,6	0,2
Adverb + Verb	2	2	0,4	0,1

Substantive werden am häufigsten in fachsprachlichen Texten verwendet, weswegen manchmal von Nominalstil gesprochen wird. (Hoffmann 1988: 97, Fluck 1996: 48). Es wird auch gesagt, dass Substantive und Adjektive etwa 60 Prozent des Fachwortschatzes umfassen (Hoffmann 1988: 118). Der Anteil der Substantive in den Rezensionen der Gruppe A ist jedoch deutlich höher, und zusammen mit den Adjektiven und den Kombinationen von Adjektiven und Substantiven ist dieser Anteil circa 90,3 Prozent bei den Types und circa 91,9 Prozent bei den Tokens. Deswegen könnte man sagen, dass die Sprache der Rezensionen in der Gruppe A sehr nominal ist.

5.4 Gruppe B

In diesem Kapitel werden zuerst die Fachwörter der Gruppe B dargestellt und analysiert. Die üblichsten Fachwörter werden aufgeführt, und es wird erklärt, warum sie Fachwörter sind und warum sie so oft vorkommen. Danach werden die Einwort- und Mehrworttermini präsentiert, und die Unterschiede zwischen ihnen werden erläutert. Im nächsten Unterkapitel wird versucht, eine Liste der intrafachlichen Termini zu schaffen, woraufhin die Kurzwörter und Fremdwörter dargestellt werden. Zum Schluss wird noch das Vorkommen der verschiedenen Wortarten vorgestellt.

5.4.1 Fachwörter

In diesem Kapitel werden erstens die Fachwörter mit den meisten Tokens in Tabelle 8 gesammelt und zweitens diese Fachwörter genauer analysiert. Die Fachwörter, die sich in allen Rezensionen am häufigsten finden, werden auch in einer Tabelle gesammelt und danach analysiert. Darüber hinaus werden das Vorkommen der unterschiedlichen Types untersucht. In den Rezensionen kommen insgesamt 333 Types vor, und die Gesamtsumme der Tokens ist 864. Das bedeutet, dass die Fachwörter circa 6,1 des gesamten Wortschatzes umfassen, denn die Rezensionen enthalten insgesamt 14149 Wörter. Wie bei den Rezensionen der Gruppe A ist die Anzahl der Fachwörter, die man in den verwendeten Videospielelexika finden kann, sehr niedrig, nämlich nur 62 Types. Von der Gesamtsumme der Types umfassen die in den Videospielelexika gefundenen Fachwörter ungefähr 18,6 Prozent. Deswegen werden meine eigenen Kenntnisse auch bei den Rezensionen der Gruppe B verwendet, um sämtliche Fachwörter untersuchen zu können.

Tabelle 8: Die häufigsten Fachwörter (Gruppe B)

Type	Tokens
Spiel	94
Spieler	44
Gegner	16
spielen	15
Level	14
Figur	12
Geschichte	11
PC	10
Xbox One	9
Mission	9
Waffe	9
Kampagne	9

Beim Vergleich mit den Rezensionen der Gruppe A finden sich viele Ähnlichkeiten, die man in Tabelle 8 sehen kann. Die ersten sechs Fachwörter gehören auch zu den üblichsten Fachwörtern in der Gruppe A, und sie wurden schon im Kapitel 5.4.1 erläutert. Um Wiederholungen zu vermeiden, werden die Erklärungen in diesem Kapitel nicht noch einmal dargestellt. Aber die Gesamtsumme aller Tokens der üblichsten Fachwörter ist sehr hoch (252 Tokens), und diese Summe umfasst etwa 29,2 Prozent der Tokens aller Fachwörter

in der Gruppe B. Wenn es nur um die zwei üblichsten Fachwörter (*Spiel* und *Spieler*) geht, umfassen sie ungefähr 16,0 Prozent der Gesamtanzahl. Diese zwei Fachwörter werden in vielen Rezensionen der Gruppe B angewendet, denn *Spiel* findet sich in allen 15 Rezensionen und *Spieler* kommt in 13 Rezensionen vor. Die üblichsten Fachwörter, die in den meisten Rezensionen auftreten, werden später in Tabelle 9 dargestellt.

Nach diesen früher erwähnten sechs Fachwörtern kommt das Fachwort *Geschichte*, und damit wird die Geschichte des Spiels gemeint. Das Fachwort beschreibt also, was in der Handlung des Spiels passiert, und ein Synonym kommt in den Rezensionen der Gruppe B vor: *Story* mit fünf Tokens. *Geschichte* wird deshalb häufig gebraucht, weil die meisten Spiele normalerweise eine Geschichte haben. Danach folgen zwei verschiedene Plattformen, mit denen man Videospiele spielen kann: *PC* und *Xbox One*. Diese werden häufig benutzt, weil es nur einige verschiedene Plattformen für Spiele (PC, Konsolen und Mobile) gibt. *PC* ist auch das einzige Kurzwort in der Liste, und die ungekürzte Form ist *Personal computer*.

Die nächsten drei Fachwörter haben alle 9 Tokens, und sie sind *Mission*, *Waffe* und *Kampagne*. Spiele haben normalerweise unterschiedliche Missionen, die der Spieler erfüllen muss, damit er im Spiel weitermachen kann. Deshalb ist dieses Fachwort in den Rezensionen der Gruppe B auch oft vorhanden. Diese Missionen bestehen normalerweise aus mehreren Aufgaben. Mit *Waffe* sind die Waffen gemeint, die dem Spieler im Spiel zur Verfügung stehen. Sie können z. B. Feuerwaffen oder andere Waffen (wie Messer und Schwerte) sein. *Waffe* tritt besonders häufig auf, weil Spiele in vielen Genres (wie in Rollenspielen und Abenteuerspielen) Waffen enthalten. Das letzte Fachwort in der Liste ist *Kampagne*, und sie besteht normalerweise aus verschiedenen Missionen und erzählt auch die Geschichte des Spieles. Hierbei hat die Kampagne eine gewisse Handlung, die mithilfe der Missionen und der Geschichte erklärt wird. In vielen Genres (wie in Rollenspielen) haben Spiele eine Kampagne, weswegen es auch nicht überraschend ist, dass dieses Fachwort in den Rezensionen der Gruppe B beliebt ist.

Die Tabelle 9 erläutert, welche Fachwörter in wie vielen Rezensionen vertreten sind. Fast alle Fachwörter aus der Tabelle 8 kann man auch in der Tabelle 9 finden, und nur das

Fachwort *Level* fehlt in der Liste, weil es nur in drei Rezensionen vorkommt. Darüber hinaus tritt nur ein Fachwort (*Spiel*) in allen Rezensionen auf. *Spiel* findet sich deswegen in allen Rezensionen, weil es am meisten in der Sprache der Videospiele (wenigstens den gewählten Rezensionen nach) angewendet wird. Es hat auch Synonyme in den Rezensionen der Gruppe B, aber diese kommen deutlich seltener vor (*Computerspiel* vier Tokens, *Game* zwei Tokens und *Videospiel* sieben Tokens).

Tabelle 9: Verteilung der Types auf Rezensionen (Gruppe B)

Type	Anzahl der Rezensionen
Spiel	15
Spieler	13
spielen	9
PC	8
Figur	7
Xbox One	6
Gegner	6
Geschichte	6
Waffe	5
Playstation 4	5
Mission	5
Charakter	5
Entwickler	5

Im Vergleich zur Tabelle 8 gibt es nur einige neue Fachwörter, die nicht in der Tabelle 8 vorhanden sind. Diese Fachwörter sind *Playstation 4*, *Charakter* und *Entwickler*. Einige Rezensionen in der Gruppe B handeln von Spielen, die nur in der Plattform *Playstation 4* erscheinen. Außerdem gibt es auch einige Spiele, die in mehreren Plattformen außer *Playstation 4* veröffentlicht werden. Deshalb tritt dieses Fachwort in den Rezensionen auf. In Tabelle 9 finden sich zwei Fachwörter, die Synonyme sind. *Figur* kommt öfter vor, aber das Fachwort *Charakter* wird auch häufig gebraucht. Damit sind die Charaktere bzw. Figuren im Spiel gemeint, und da fast alle Spiele irgendwelche Charaktere bzw. Figuren haben, kann man diese Fachwörter in vielen Rezensionen finden.

In Tabelle 10 unten wird das Vorkommen der verschiedenen Types gesammelt. Die Tabelle erläutert, wie oft ein einzelnes Fachwort in allen Rezensionen der Gruppe B erscheint. Die meisten Types kommen nur einmal in den Rezensionen vor, da circa 73,3

Prozent der Fachwörter nur einmal auftreten. Ein wahrscheinlicher Grund dafür liegt in den Rezensionen, denn sie enthalten verschiedene Genres und unterschiedliche Spiele. Die verschiedenen Genres und Plattformen haben unterschiedliche Begriffe, weswegen es keine große Überraschung ist, dass die meisten Fachwörter entweder nur einmal oder zweimal vorkommen. Darüber hinaus finden sich nur 13 Fachwörter in fünf oder mehr Rezensionen, und sie sind deswegen besonders beliebt, weil sie in verschiedenartigen Genres und Spielen erscheinen.

Tabelle 10: Vorkommen der Types (Gruppe B)

Vorkommen	Types	Types (%)
1	244	73,3
2	44	13,2
3	20	6,0
4	12	3,6
5	5	1,5
6	3	0,9
7	1	0,3
8	1	0,3
9	1	0,3
13	1	0,3
15	1	0,3

5.4.2 Einwort- und Mehrworttermini

Als nächstes werden die in den Rezensionen der Gruppe B vorkommenden Einwort- und Mehrworttermini in Tabelle 11 präsentiert, und die Types und Tokens werden angegeben. Die Einworttermini bestehen, wie erwähnt, aus einem Wort, während die Mehrworttermini mithilfe mehrerer Wörter gebildet werden (Hoffmann 1985: 170; Hoffmann 1988: 99). Darüber hinaus gibt es eine dritte Gruppe, die solche Fachwörter umfasst, die eigentlich als Einworttermini innerhalb einer Mehrwortbildung erscheinen. Die anderen Elemente in solchen Mehrwortbildungen bilden nicht-fachsprachliche Wörter. Wie im Kapitel 5.3.2 werden alle Fachwörter (nicht nur intrafachliche Termini) entweder in Einwort- oder Mehrworttermini eingeteilt.

In der Tabelle 11 unten wird deutlich, dass die Einworttermini in den Rezensionen der Gruppe B am häufigsten benutzt werden. Es gibt insgesamt 222 Einworttermini, die 704

Tokens haben. Die Einworttermini umfassen also circa 66,7 Prozent der Fachwörter, und bei den Tokens ist die Anzahl noch größer, denn etwa 81,5 Prozent der Tokens gehören zu den Einworttermini. Der Unterschied zu den anderen Varianten ist bedeutend. Darüber hinaus treten nur drei Mehrworttermini in den Tabellen 8 und 9 auf, alle andere Fachwörter sind Einworttermini. Diese Tatsache ist ein Grund, warum sich die Einworttermini am häufigsten finden. Die zwei üblichsten Fachwörter spielen auch eine große Rolle dabei, da die Einworttermini *Spiel* und *Spieler* circa 16,0 Prozent der Tokens umfassen.

Tabelle 11: Types und Tokens der Einwort- und Mehrworttermini (Gruppe B)

	Types	Tokens	Types (%)	Tokens (%)
Einworttermini	222	704	66,7	81,5
Mehrworttermini	70	113	21,0	13,1
Einworttermini in Mehrwortbildungen	41	47	12,3	5,4

Es gibt 41 Einworttermini in den Mehrwortbildungen (z. B. *Boss* in *Boss-Templer*, *Shooter* in *Shooter-Fan* und *Actionspiel* in *Actionspiel-Test*), und alle sind mit einem Bindestrich verbunden. Aber bei den Tokens solcher Fachwörter kommt etwas Interessantes vor. Fast alle Einworttermini in Mehrwortbildungen werden nur einmal gebraucht, denn die Anzahl der Tokens ist 47. Mehrworttermini (70 Types) werden oft in den Rezensionen benutzt, da sie circa 21,0 Prozent der Types umfassen. Doch verkleinert sich der Anteil (13,1 Prozent) ein bisschen, wenn es um die Tokens der Mehrworttermini geht. Die Einworttermini sind hierbei die am öftesten auftretenden Fachwörter in den Rezensionen der Gruppe B.

5.4.3 Intrafachliche Termini

In diesem Kapitel werden die intrafachlichen Termini der Gruppe B dargestellt. Wie im Kapitel 5.4.3 werden die intrafachlichen Termini mithilfe einiger Beispiele erklärt, und bei der Bestimmung der intrafachlichen Termini werden wieder meine eigenen Kenntnisse angewendet. Als Termini werden nur also Fachwörter, die im Bereich Videospiele-

sprache vorkommen, betrachtet. Darüber hinaus gibt es einige intrafachliche Termini innerhalb der Mehrwortbildungen, in denen nicht alle Wörter Termini sind, und bei solchen Beispielen werden nur die Termini untersucht.

Es gibt insgesamt 46 unterschiedliche intrafachliche Termini in den Rezensionen der Gruppe B. Einige Termini sind Synonyme, wie *Computerspiel* und *Videospiel*. Die Gesamtsumme der Tokens ist 111, was bedeutet, dass ungefähr 12,8 Prozent aller Tokens zu den intrafachlichen Termini gehören. Die intrafachlichen Termini lassen sich in hybride Bildungen, englische Termini sowie deutsche Termini unterteilen. Die englischen Termini treten am häufigsten auf, es gibt 19 Types mit 58 Tokens. Danach kommen die hybriden Bildungen (15 Types) mit 32 Tokens. Die deutschen Termini (12 Types) mit 21 Tokens finden sich in den Rezensionen der Gruppe B am wenigsten. Das bedeutet, dass etwa 73,9 Prozent der Types fremdsprachliche Elemente enthalten. Außerdem ist der Anteil höher bei den Tokens (circa 81,1 Prozent). Wahrscheinlich hängt dieser Umstand mit der Geschichte der Videospiele zusammen, da Videospiele in englischen Ländern entwickelt wurden (s. Kapitel 4).

Die intrafachlichen Termini können in vielerlei Weise eingeteilt werden, und bei der Analyse der intrafachlichen Termini werden vier Gruppen dargestellt. Die erste Gruppe umfasst die Konsolennamen (wie *3DS*, *Xbox 360* und *PS4*), und hier gibt es insgesamt 8 Types. Diese Types kommen ziemlich oft vor (35 Tokens). Die Konsolennamen sind intrafachliche Termini, weil sie im Bereich Videospiele eine fachspezifische Bedeutung haben. Die zweite Gruppe enthält die verschiedenen Genres, die als intrafachliche Termini betrachtet werden, da sie fachspezifisch sind und im Bereich Videospiele angewendet werden. Es gibt 18 verschiedene Types mit 40 Tokens, z. B. *Action-Rollenspiel*, *Echtzeit-Strategiespiel*, *Shooter*, *Multiplayer-Rollenspiel* und *Open-World-Spiel*. An den Beispielen kann man sehen, dass viele fremdsprachige Elemente innerhalb dieser Gruppe vertreten sind.

Die verschiedenen Modi in Spielen bilden die dritte Gruppe, und es gibt 4 Types mit 10 Tokens (*Mehrspieler-Modus* oder *Mehrspielermodus*, *Einzelspielerkampagne*, *Multiplayer-Modus* und *Koop-Modus*). *Mehrspielermodus* wird zweierlei geschrieben (mit

einem Bindestrich oder ohne Bindestrich), aber die Varianten werden als ein einziger Terminus betrachtet, da sie dieselbe Bedeutung haben. Darüber hinaus ist der intrafachliche Terminus *Multiplayer-Modus* ein Synonym für *Mehrspielermodus*. Die Modi sind intrafachliche Termini, weil sie fachspezifisch nur dann gebraucht werden, wenn man über Videospiele spricht. Der Rest der intrafachlichen Termini gehört zur vierten Gruppe, die viele verschiedene Termini enthält. 16 Types und 26 Tokens finden sich in dieser Gruppe, z. B. *Level-Editor*, *Wii-U-Gamepad*, *E-Sport*, *Gamer*, *USK-Bewertung* und *Amiibo*. Bei diesen Termini ist die Erklärung, warum sie eigentlich intrafachliche Termini sind, ähnlich wie bei den anderen Gruppen: Die intrafachlichen Termini der vierten Gruppe kommen fachspezifisch nur im Bereich Videospiele vor. Zum Beispiel ist *Wii-U-Gamepad* ein intrafachlicher Terminus, weil dieses Fachwort ein Gerät beschreibt, mit dem man Videospiele in der Plattform *Wii U* spielen kann. Das Fachwort wird nur in der Videospielsprache benutzt.

5.4.4 Kurzwörter

In den Rezensionen der Gruppe B kommen einige Kurzwörter vor, und sie werden in diesem Kapitel dargestellt. Alle Kurzwörter werden in Tabelle 12 gesammelt, und die Tokens jedes Kurzwortes werden angegeben. Es gibt drei verschiedenartige Kurzwörter (multisegmentale, unisegmentale und partielle Kurzwörter), und in den Rezensionen treten alle Möglichkeiten auf. Diese werden auch dargestellt. Insgesamt 16 Kurzwörter kann man in den Rezensionen der Gruppe B finden, und die Gesamtsumme der Tokens beläuft sich auf 37. Das bedeutet, dass Kurzwörter circa 4,3 Prozent aller Tokens ausmachen. Neun Kurzwörter mit 22 Tokens stammen aus dem Englischen.

Die multisegmentalen Kurzwörter treten am häufigsten in den Rezensionen der Gruppe B auf. Es gibt insgesamt elf multisegmentale Kurzwörter mit 30 Tokens. Multisegmentale Kurzwörter sind, wie früher erwähnt, solche Kurzwörter, die mithilfe mehrerer Segmente der Vollform gebildet werden. Bei den multisegmentalen Kurzwörtern kommen drei Gruppen vor: *Buchstabenkurzwörter*, *Silbenkurzwörter* und *Mischkurzwörter*. (Fleischer/Barz 2012: 277–278) Die multisegmentalen Kurzwörter finden sich am häufigsten in fachsprachlichen Texten (Steinhauer 2000: 257–258). Es gibt keine Beispiele von den

Silbenkurzwörtern und Mischkurzwörtern, so dass alle multisegmentalen Kurzwörter Buchstabenkurzwörter sind.

Tabelle 12: Tokens der Kurzwörter (Gruppe B)

Kurzwort	Tokens
PC	10
KI	5
PS4	4
USK	3
iOS, Koop, Mod	2
3DS, Abo, E-Gitarre, E-Sport, E3, NFC, PS3, USB, XP	1

PC (aus *Personal computer*), *PS4* (aus *Playstation 4*), *3DS* (aus *3 Dual Screen*) und *PS3* (aus *Playstation 3*) sind abgekürzte Formen der Spielplattformen. *PC* ist das einzige Kurzwort, das zu den häufigsten Fachwörtern der Gruppe B gehört. Die anderen multisegmentalen Kurzwörter bestehen aus verschiedenartigen Begriffen (wie *XP* aus *Experience Point*, *USB* aus *Universal Serial Bus*, *NFC* aus *Near Field Communication*, *USK* aus *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* und *KI* aus *Künstlicher Intelligenz*). Bei den multisegmentalen Kurzwörtern sind nur ein deutsches Kurzwort (*KI*) und eine hybride Bildung (*USK*) vorhanden, und die anderen multisegmentalen Kurzwörter stammen aus dem Englischen.

Darüber hinaus gibt es ein Buchstabenkurzwort, das ein bisschen unterschiedlich im Vergleich zu den anderen Buchstabenkurzwörtern ist. Der Begriff heißt *E3*, und die ungekürzte Form ist *Electronic Entertainment Expo*. *E3* ist die berühmteste Videospielemesse der Welt, und dieses Fachwort ist deswegen ein bisschen verschieden, weil die Abkürzung eigentlich *EEE* ist. Anstatt dieser Abkürzung wird aber eine andere Version – *E3* – verwendet. *E3* ist leichter zu sagen, weswegen dieses Kurzwort wahrscheinlich verwendet wird. Es ist aber ein multisegmentales Kurzwort, weil mit der Nummer *drei* auf die drei Substantive, die mit dem Vokal *e* anfangen, verwiesen wird.

Unisegmentale Kurzwörter finden sich auch in den Rezensionen der Gruppe B. Die Anzahl ist deutlich kleiner als bei den multisegmentalen Kurzwörtern, denn es gibt nur drei

Types mit fünf Tokens (*Abo* aus *Abonnement*, *Mod* aus *Modifikation* und *Koop* entweder aus *Kooperation* oder aus *kooperativ*). Wenn es um ein unisegmentales Kurzwort geht, wird es auf ein kontinuierliches Segment der Vollform reduziert. Sie zerfallen in Anfangs- und Endsegmente. (Fleischer/Barz 2012: 278) Die in den Rezensionen gefundenen unisegmentalen Kurzwörter haben ein Anfangssegment. Die unisegmentalen Kurzwörter treten im Vergleich zu den multisegmentalen Kurzwörtern in den Rezensionen deutlich seltener auf.

In den Rezensionen der Gruppe B werden nur zwei partielle Kurzwörter benutzt. Das erste fachsprachliche Kurzwort ist *E-Gitarre*, und es ist ein partielles Kurzwort, da nur ein Teil (*elektronische*) aus der ungekürzten Form *elektronische Gitarre* reduziert wird. Dasselbe gilt auch für das zweite partielle Kurzwort *E-Sport*, denn es wird von der ungekürzten Form (*elektronischer Sport*) abgekürzt. Beide Beispiele sind Abkürzungen von deutschen Wörtern. Partielle Kurzwörter werden in den Rezensionen am wenigsten angewendet, und der Unterschied zu den multisegmentalen Kurzwörtern ist groß. Aber im Vergleich zu den unisegmentalen Kurzwörtern ist der Unterschied klein.

5.4.5 Fremdwörter

Die Herkunft der Fachwörter wird in diesem Kapitel behandelt. Die Fachwörter lassen sich in Fremdwörter, deutsche Fachwörter und hybride Bildungen unterteilen. Außerdem kommen auch fremdsprachige Fachwörter in Mehrwortbildungen vor, in denen es gemeinsprachliche deutsche Wörter gibt. Einige deutsche Fachwörter erscheinen innerhalb der Mehrwortbildungen, die fremdsprachige Elemente enthalten. Diese Gruppen werden in der Tabelle 12 dargestellt, und die Anzahl der Types und Tokens wird aufgeführt.

Die deutschen Fachwörter werden am häufigsten in den Rezensionen der Gruppe B benutzt, wie *Erweiterung*, *kooperatives Spiel*, *zocken*, *Spiel* und *Schwierigkeitsgrad*. Sie umfassen etwa 61,0 Prozent aller Types, und darüber hinaus ist der Anteil bei den Tokens noch größer (72,9 Prozent). Deswegen ist die Hypothese, dass Fremdwörter am meisten auftreten, auch bei der Gruppe B falsch. Man darf aber nicht vergessen, dass einige Fachwörter bei den Anzahlen eine große Rolle spielen, denn nur drei Fremdwörter finden sich

in der Gruppe der üblichsten Fachwörter. Die zwei üblichsten Fachwörter (*Spiel* und *Spiele*) umfassen sogar circa 16,0 Prozent der Tokens. Diese Kleinigkeiten sind wichtig, denn sie zeigen, dass die deutschen Fachwörter am üblichsten sind.

Tabelle 13: Herkunft der Fachwörter (Gruppe B)

	Types	Tokens	Types (%)	Tokens (%)
Fremdwörter	53	126	15,9	14,6
Fremdwörter in einer Mehrwortbildung	8	9	2,4	1,0
Deutsche Fachwörter	203	630	61,0	72,9
Deutsche Fachwörter in einer Mehrwortbildung	15	16	2,8	1,9
Hybride Bildungen	54	83	16,2	9,6

Es gibt 15 deutsche Fachwörter mit 16 Tokens innerhalb der Mehrwortbildungen, in denen die anderen Wörter allgemeinsprachlich sind, wie *Spiel* in „*Just Cause*“-*Spiel*, *Endgegner* in *Alien-Endgegner* und *Mission* in *Helix-Mission*. Die Anteile sind jedoch sehr klein im Vergleich zu den anderen Gruppen. Insgesamt umfassen alle deutschen Fachwörter 63,8 Prozent der Types und 74,8 Prozent der Tokens. Das zeigt deutlich, dass die deutschen Fachwörter in den Rezensionen am häufigsten gebraucht werden.

Die Fremdwörter (15,9 Prozent) sind die dritthäufigsten Fachwörter in den Rezensionen, wenn es um die Types geht. Aber bei den Tokens sind sie die zweithäufigste Gruppe, weil sie ungefähr 14,6 Prozent umfassen. Bei den fremdsprachigen Fachwörtern in der Gruppe B kommen nur englische Fachwörter vor, wie *Avatar*, *Checkpoint*, *Controller*, *Minigame*, *offline* und *Shooter*. Es gibt auch einige Fremdwörter in Mehrwortbildungen (wie *Boss* in *Boss-Templer*, *Level* in *Gast-Level* und *Jump'n'Run* in *Jump'n'Run-Landschaft*), in denen die anderen Wörter nicht-fachsprachlich sind. Doch ist die Anzahl solcher Fremdwörter sehr niedrig.

Der Rest der Fachwörter gehört zu den hybriden Bildungen. Sie enthalten circa 16,2 Prozent der Types und 9,6 Prozent der Tokens. Sie erscheinen nicht so häufig, denn die meisten hybriden Bildungen kommen nur einmal vor. Die folgenden Fachwörter sind z. B. hybride Bildungen: *Action-Rollenspiel*, *Download-Spiel*, *Grusel-Adventure*, *Klötzchen-*

Videospiel und *Open-World-Spiel*. Wenn alle Fachwörter, die fremdsprachige Elementen enthalten, zusammengezählt werden, gehören etwa 36,2 Prozent der Types und 25,2 Prozent der Tokens zu solchen Fachwörtern. Das bedeutet, dass die deutschen Fachwörter am häufigsten auftreten, aber es gibt auch viele fremdsprachliche Elemente in den Fachwörtern.

5.4.6 Wortarten

In diesem Kapitel werden die verschiedenen Wortarten der Fachwörter der Gruppe B in Tabelle 14 dargestellt. Wie in Tabelle 7 werden die Types und Tokens der Wortarten gesammelt. Außer den einzelnen Wortarten finden sich drei Kombinationen (Adjektiv mit Substantiv, Substantiv mit Numeral sowie Substantiv mit Verb), in denen zwei Wortarten ein Fachwort bilden. Diese werden als eigene Gruppe in der Tabelle veranschaulicht.

Tabelle 14: Wortarten der Types und Tokens (Gruppe B)

Wortart	Types	Tokens	Types (%)	Tokens (%)
Substantiv	286	760	85,9	88,0
Verb	18	46	5,4	5,3
Adjektiv + Substantiv	9	10	2,7	1,2
Adjektiv	8	19	2,4	2,2
Adverb	6	12	1,8	1,4
Substantiv + Numeral	4	13	1,2	1,5
Substantiv + Verb	2	4	0,6	0,5

Wie in den Rezensionen der Gruppe A sind die Substantive die mit Abstand häufigste Wortart in der Gruppe B, denn Substantive umfassen 286 Types und 760 Tokens. Der Anteil ist sehr hoch: Mehr als 85 Prozent sowohl der Types als auch der Tokens gehören zu den Substantiven. Der Unterschied zu den anderen Wortarten fällt auf. Die anderen Fachwörter umfassen ungefähr 14,1 Prozent der Types und 12,0 Prozent der Tokens. Die Verwendung der Substantive ist typisch für Fachsprachen, und es wird manchmal von Nominalstil gesprochen (Hoffmann 1988: 97, Fluck 1996: 48).

Bei den anderen Wortarten werden die Verben häufiger angewendet, aber die Anteile sind klein im Vergleich zu den Substantiven. Die Verben umfassen nur ein bisschen über fünf Prozent sowohl der Types als auch der Tokens. In der Verwendung der anderen Wortarten gibt es eine interessante Beobachtung. Die Kombinationen von Adjektiven und Substantiven werden hauptsächlich nur einmal in den Rezensionen der Gruppe B verwendet, weil nur eine solche Bildung zweimal gebraucht wird.

5.5 Vergleich der Gruppen

Ein Ziel der Arbeit ist zu untersuchen, ob die Gruppen ähnlich sind, wenn es um die Fachsprachlichkeit der Lexik geht. Die Frage wird in diesem Kapitel beantwortet. Zwischen den Gruppen A und B gibt es viele Ähnlichkeiten, aber einige Unterschiede finden sich auch. Diese werden hier genauer behandelt und erklärt. Zuerst werden die Fachwörter beider Gruppen behandelt, woraufhin die Verwendung der Einwort- und Mehrworttermini folgt. Danach werden die Zahlen der intrafachlichen Termini, der Kurzwörter und der Fremdwörter zwischen den Gruppen verglichen. Zum Schluss werden noch die Resultate bei der Verwendung der verschiedenen Wortarten verglichen.

Bei den Fachwörtern hat Gruppe A mehr Types und Tokens, aber das spielt keine Rolle, weil die Anteile analysiert werden. Wenn es um die Anteile der Tokens im Vergleich zur Gesamtsumme der Wörter in allen Rezensionen geht, sind die Gruppen ziemlich ähnlich. Bei der Gruppe A umfassen die Fachwörter ungefähr 7,0 Prozent des gesamten Wortschatzes der Rezensionen. Der Unterschied zur entsprechenden Anzahl bei der Gruppe B ist klein, denn die in der Gruppe B vorkommenden Fachwörter umfassen etwa 6,1 Prozent des gesamten Wortschatzes. In beiden Gruppen sind die zwei üblichsten Fachwörter gleich (*Spiel* und *Spieler*), und in der Liste der üblichsten Fachwörter treten viele gleiche Fachwörter auf. Die meisten Fachwörter in den Gruppen A und B finden sich nur einmal in den Rezensionen der beiden Gruppen. Beide Gruppen sind wegen der erwähnten Merkmale sehr ähnlich.

Bei der Verwendung der Einwort- und Mehrworttermini haben die Gruppen A und B viele Ähnlichkeiten. Die Einworttermini treten in beiden Gruppen am häufigsten auf, und die Unterschiede zwischen den Anteilen der Einworttermini sind klein. Danach folgen die Mehrworttermini als die zweithäufigsten Fachwörter bei den beiden Gruppen. Die Anteile sind sehr ähnlich, wenn es um die Types und Tokens sowohl der Mehrworttermini als auch der Einworttermini in Mehrwortbildungen geht. Bei den Mehrworttermini steigt der Anteil bei den Tokens, während der Anteil bei den Mehrworttermini und den Einworttermini in Mehrwortbildungen sinkt (s. Tabellen 4 und 11).

Der Anteil der intrafachlichen Termini ist größer in der Gruppe A, aber nur die Tokens werden miteinander verglichen. In der Gruppe A umfassen die Termini etwa 12,5 Prozent der Tokens, und der entsprechende Anteil der Gruppe B ist ungefähr 12,8 Prozent. Der Unterschied zwischen den Gruppen ist also sehr klein. Bei beiden Gruppen finden sich ziemlich ähnliche Termini, aber es gibt einen Unterschied in der Herkunft der Termini. In der Gruppe B werden mehr deutsche Termini (circa 18,9 Prozent der Tokens der intrafachlichen Termini) angewendet, während der entsprechende Anteil in der Gruppe A um fast zehn Prozentpunkte niedriger (9,0 Prozent) ist. Fremdwörter bilden die Mehrheit der Gruppe A (71,9 Prozent der Tokens der Termini), was aber auch für Gruppe B (circa 52,3 Prozent der Tokens der Termini) stimmt. Alle fremdsprachigen intrafachlichen Termini stammen in beiden Gruppen aus dem Englischen. Bei den hybriden Bildungen ist der Unterschied der Anteile auch bemerkenswert, denn sie umfassen etwa 19,1 Prozent der Tokens in der Gruppe A. Der entsprechende Anteil ist ungefähr 28,8 Prozent bei der Gruppe B.

Wenn der Anteil der Kurzwörter bei den Tokens untersucht wird, gibt es einen großen Unterschied. In der Gruppe A werden die Kurzwörter um etwa fünf Prozentpunkte häufiger (circa 9,6 Prozent der Tokens gehört zu den Kurzwörtern) als in der Gruppe B (der entsprechende Anteil ist 4,3 Prozent) gebraucht. Warum werden die Kurzwörter häufiger auf den Videospielewebseiten benutzt? Die Rezensionen in der Gruppe B erscheinen in solchen Plattformen, die viele Leser lesen. Die meisten Leser wissen nicht so viel über Videospiele, weswegen es keine große Überraschung ist, dass Kurzwörter in der Gruppe

B weniger verwendet werden. Für diese Leser sind die fachsprachlichen Kurzwörter vielleicht völlig fremd, während die Leser der Videospielewebseiten mehr über Videospiele wissen. Deswegen werden mehr Kurzwörter in der Gruppe A gebraucht. Bei beiden Gruppen treten die multisegmentalen Kurzwörter (und besonders die Buchstabenkurzwörter) am häufigsten auf, und es gibt nur einige unisegmentale und partielle Kurzwörter. Jedoch ist ein bisschen überraschend, dass das üblichste Kurzwort *DLC* in keiner Rezension der Gruppe B vorkommt, obwohl eine Rezension in der Gruppe B eine Erweiterung zum Spiel behandelt.

Einer der größten Unterschiede der Gruppen kommt in der Verwendung der Fremdwörter vor. In der Gruppe A werden Fremdwörter deutlich häufiger verwendet, da die Fremdwörter (zusammen mit den Fremdwörtern in Mehrwortbildungen) circa 36,3 Prozent aller Types und 30,0 Prozent der Tokens umfassen. Bei der Gruppe B sind die Anteile deutlich kleiner, denn etwa 18,3 Prozent der Types und 15,6 Prozent der Tokens enthalten Fremdwörter (zusammen mit den Fremdwörtern in Mehrwortbildungen). Warum ist der Unterschied aber so groß? Die Rezensionen der Gruppe A stammen von Videospielewebseiten, während die Rezensionen der Gruppe B von Webseiten von Zeitschriften, Tageszeitungen und Nachrichtenmagazinen kommen. Wahrscheinlich verwenden die Autoren in solchen Zeitschriften, Tageszeitungen und Nachrichtenmagazinen lieber die deutschen Entsprechungen der Fachwörter, weswegen die Anteile der Fremdwörter niedriger in der Gruppe B sind. Die Videospielewebseiten erscheinen hauptsächlich im Internet (*Game-reactor* hat jedoch auch ein Magazin), und sie werden hauptsächlich von Leuten gelesen, die sich für Videospiele interessieren. Diese Leute kennen wahrscheinlich die englischen Begriffe, deswegen kann es so sein, dass die Autoren der Rezensionen der Gruppe A öfter englische Fachwörter anwenden.

Infolgedessen finden die deutschen Fachwörter sich deutlich öfter in der Gruppe B, und sie umfassen (zusammen mit den deutschen Fachwörtern in Mehrwortbildungen) ungefähr 63,8 Prozent der Types und 74,8 Prozent der Tokens. Die entsprechenden Anteile der Gruppe A sind 47,9 Prozent der Types und 61,1 Prozent der Tokens. Der mögliche Grund für diesen Unterschied wurde im vorangehenden Abschnitt erläutert. Bei beiden

Gruppen treten die deutschen Fachwörter aber am häufigsten auf, weswegen die Hypothese, dass die Fremdwörter am häufigsten vorhanden sind, falsch ist. Bei der Verwendung der hybriden Bildungen sind die Gruppen ähnlich, und die Unterschiede sind ziemlich klein.

Wenn es um die Wortarten der Gruppen geht, gibt es nur kleine Unterschiede. Substantive treten am häufigsten in beiden Gruppen auf, und der prozentuale Unterschied der Substantive zwischen den Gruppen ist klein. Eine Hypothese war, dass die Substantive am meisten benutzt werden, und sie ist völlig richtig. Die Verben sind die zweithäufigste Wortart in beiden Gruppen, und wie bei den Substantiven sind die Anteile ziemlich ähnlich. Eigentlich gibt es keine großen Unterschiede bei den anderen Wortarten, denn die Anteile sind ähnlich. Der einzige Unterschied kommt in der Zahl der Kombinationen der Wortarten vor. In der Gruppe B kommen drei Möglichkeiten vor (Adjektiv mit Substantiv, Substantiv mit Numeral sowie Substantiv mit Verb) vor, aber in der Gruppe A gibt es fünf Möglichkeiten. Außer der drei Kombinationen von der Gruppe B finden sich auch zwei andere Kombinationen: Adverb mit Verb sowie Numeral mit Substantiv). Das ist eigentlich der einzige Unterschied, sonst sind die Gruppe sehr ähnlich, wenn es um die Wortarten geht.

Die erste Hypothese der Arbeit war, dass die Lexik der Gruppe A deutlich fachsprachlicher im Vergleich zur Gruppe B ist. Stimmt es aber? Bei den Fachwörtern ist der Unterschied ganz klein, wenn die Gesamtsumme der Tokens mit dem gesamten Wortschatz verglichen wird. Beide Gruppen haben darüber hinaus mehrere Ähnlichkeiten. Es gibt nur zwei große Unterschiede zwischen den Gruppen. Fremdwörter treten deutlich häufiger in der Gruppe A auf als in der Gruppe B, und sie werden häufig in den Fachsprachen verwendet (Hoffmann 1985: 153–154). Der Anteil der Fremdwörter ist aber auch bedeutend in der Gruppe B. Der andere Unterschied liegt in der Verwendung der Kurzwörter, weil sie in der Gruppe A um etwa fünf Prozentpunkte häufiger gebraucht werden. Aber außer diesen zwei Kleinigkeiten sind die Gruppen sehr ähnlich, und die intrafachlichen Termini kommen sogar in den Rezensionen der Gruppe B öfter vor, weswegen die erste Hypothese falsch ist.

5.6 Fachsprachlichkeit der Videospieldrezensionen

In diesem Kapitel wird die Hauptfrage der Arbeit beantwortet. Mithilfe der Informationen der Analyse wird bestimmt, ob die Sprache in den Videospieldrezensionen fachsprachlich ist. Diese Hauptfrage zu beantworten, ist auch das wichtigste Ziel der Arbeit. Weil nur die Lexik untersucht wird, kann man nicht ganz sicher sagen, ob die Videospieldsprache in ihrer Gesamtheit fachsprachlich ist.

Fachsprachen haben einen bestimmten Fachwortschatz, und in der Lexik kann man die Spezifik der Fachsprachen deutlich sehen (Hoffmann 1988: 116). Bei beiden Gruppen kommen viele Fachwörter pro Rezension vor, so gehören ungefähr 7,0 Prozent der Tokens in der Gruppe A und etwa 6,1 Prozent der Tokens in der Gruppe B zu den Fachwörtern. Diese Anteile könnten bedeutender sein, aber weil hier Rezensionen untersucht werden, sind die Anteile nicht so groß. Die Rezensionen in beiden Gruppen fungieren als Kommunikationsmittel zwischen Fachexperten (d. h. den Autoren) und Laien. Deswegen werden wahrscheinlich nicht so viele Fachbegriffe angewendet. Die Anteile könnten größer sein, wenn es um entweder interfachliche oder intrafachliche Kommunikation gehen würde. Die Rezensionen enthalten aber eindeutig fachsprachliche Elemente.

Die meisten Fachwörter erscheinen nur einmal in beiden Gruppen. Warum kommen sie aber nur einmal vor? Innerhalb der Rezensionen gibt es sehr viele verschiedene Genres, und die Spiele stammen aus mehreren Plattformen. Weil die meisten Fachwörter nur einmal erscheinen, könnte das dafür ein Anzeichen sein, dass es mehrere Fachsprachen innerhalb des Oberbegriffs *Videospieldsprache* gibt. Die unterschiedlichen Genres (wie Strategiespiele und Schießspiele) benutzen verschiedene Begriffe, und dasselbe gilt auch für die Spielplattformen (Konsolen- und Computerspiele). Deshalb sind die Unterbegriffe (wie die verschiedenen Genres), und Videospiel ist der Oberbegriff zu diesen Unterbegriffen.

Kurzwörter werden in der fachsprachlichen Kommunikation häufig verwendet. Deswegen spielen sie eine wichtige Rolle im Fachwortschatz, weil man Informationen in fachsprachlichen Texten möglichst knapp und präzise formulieren will. (Fluck 1996: 54–55, 166) Die Kurzwörter treten in der Gruppe A häufig auf, denn sie umfassen ungefähr 9,6 Prozent der Tokens. Bei der Gruppe B ist der entsprechende Anteil (4,3 Prozent) aber um etwa fünf Prozentpunkte kleiner. Die Kurzwörter werden also häufig in der Gruppe A gebraucht, aber in der Gruppe B kommen sie seltener vor. Doch sind die Kurzwörter in beiden Gruppen sehr fachspezifisch, und für die Laien kann es sehr schwierig sein, diese Kurzwörter zu verstehen.

Wenn es um die Verwendung der intrafachlichen Termini geht, werden sie ein bisschen häufiger in der Gruppe B benutzt. Der Unterschied zwischen den Gruppen ist jedoch sehr klein. Die Termini kommen in beiden Gruppen oft vor, denn circa 12,5 Prozent der Tokens gehören zu den Termini in der Gruppe A. In der Gruppe B ist der entsprechende Anteil ein bisschen höher (12,8 Prozent). Die Termini treten also in beiden Gruppen auf, was darauf hinweist, dass die potenzielle Fachsprache einen spezifischen Wortschatz hat.

Fremdwörter werden darüber hinaus häufig in den Fachsprachen angewendet (Hoffmann 1985: 153–154). Es gibt einen bedeutenden Unterschied zwischen der Gruppe A und B, wenn es um die Verwendung der Fremdwörter geht. Die Fremdwörter treten deutlich öfter in der Gruppe A auf, wo sie (zusammen mit den Fremdwörtern in Mehrwortbildungen) ungefähr 36,3 Prozent der Tokens umfassen. In der Gruppe A werden die Fremdwörter also sehr häufig gebraucht. Aber sie kommen auch häufig in der Gruppe B vor, denn der entsprechende Anteil der Gruppe B ist bedeutend (15,6 Prozent). Beide Gruppen enthalten viele Fremdwörter, was typisch für viele Fachsprachen ist.

Bei den fachsprachlichen Texten werden die Substantive am meisten verwendet, und manchmal wird wegen des häufigen Gebrauchs der Substantive im Zusammenhang mit anderen Nomina von Nominalstil gesprochen (Hoffmann 1988: 97; Fluck 1996: 48). In beiden Gruppen finden sich die Substantive am häufigsten. Der Unterschied zu den anderen Wortarten ist bedeutend, denn mehr als 88 Prozent der Tokens sind Substantive in

beiden Gruppen. Wenn es um die Verwendung der Wortarten geht, sind beide Gruppen deutlich fachsprachlich.

Ist die Videospielsprache der beiden Gruppen wegen der oben erwähnten Begründungen fachsprachlich? Wenn alle Begründungen berücksichtigt werden, ist die Lexik in beiden Gruppen fachsprachlich. Die Fachwörter kommen in beiden Rezensionen häufig vor, und die anderen Kriterien werden auch erfüllt. Intrafachliche Termini treten in beiden Gruppen oft auf, was bedeutet, dass die Gruppen einen spezifischen Wortschatz haben. Fremdwörter werden darüber hinaus sehr oft gebraucht, was eine Eigenschaft vieler Fachsprachen ist. Es gibt mehr Abkürzungen in der Gruppe A, aber sie spielen auch in der Gruppe B eine wichtige Rolle. Darüber hinaus sind Substantive deutlich die häufigste Wortart in beiden Gruppen. Beide Gruppen sind also fachsprachlich, wenn es um die Lexik geht, weswegen die Videospielsprache auch einen fachsprachlichen Wortschatz hat. Die Videospielsprache fungiert wahrscheinlich als einen Oberbegriff, unter dem Unterbegriffe (wie die Spielplattformen) vorkommen. Das kann man in der Verwendung der Fachwörter sehen, denn die meisten Types kommen nur einmal in beiden Gruppen vor.

6 ZUSAMMENFASSUNG

In dieser Masterarbeit wurden Videospiele Rezensionen untersucht, und das Hauptziel war, die Fachsprachlichkeit der Rezensionen am Beispiel der Lexik zu analysieren. 30 Videospiele Rezensionen wurden gewählt, und sie wurden in zwei verschiedene Gruppen mit jeweils 15 Rezensionen eingeteilt. Die Gruppe A konzentrierte sich mehr auf Videospiele, während im Vordergrund in der Gruppe B andere Nachrichten standen. Aus diesem Grund war eine Hypothese, dass die Gruppe A fachsprachlicher als die Gruppe B ist. Eine andere Hypothese war, dass Fremdwörter mehr als 50 Prozent des Fachwortschatzes ausmachen, und die letzte Hypothese war noch, dass bei den Fachwörtern am häufigsten Substantive auftreten.

Im Theorieteil wurden zuerst mehrere Definitionen von *Fachsprache* dargestellt, und besonders die Definition von Hoffmann (1985: 53) war wichtig für die Arbeit. Es wurde festgestellt, dass Fachsprachen Varietäten der Gemeinsprache sind. Außerdem haben sie bestimmte inner- und außersprachliche Merkmale. (Roelcke 2010: 15–16) Fachsprachen haben viel Einfluss auf die Gemeinsprache, und diesen Einfluss kann man z. B. bei der Lexik sehen (Fluck 1996: 160).

Als nächstes wurde der Begriff *Fachtext* erläutert, weil in der Analyse potenzielle Fachtexte untersucht wurden. Fachtexte umfassen mehrere Textsorten, und sie sind komplexe und kohärente sprachliche Äußerungen innerhalb bestimmten Fachbereichen (Hoffmann 1988: 133; Roelcke 2010: 91). Danach wurden die Begriffe *Fachwort* und *Fachwortschatz* definiert, weil die Fachwörter eine große Rolle in der Analyse spielten. Als Fachwörter wurden Wörter betrachtet, die eine fachspezifische Bedeutung in einem Fachgebiet haben. Solche Fachwörter bilden den Fachwortschatz (Roelcke 2010: 56–57).

Das Fachwort wurde als Oberbegriff in dieser Arbeit bezeichnet, und der Unterbegriff ist der Terminus. In der Analyse wurden die Termini so betrachtet, dass sie eine bestimmte, exakte Definition in nur einem Fachbereich haben. (Benes 1971, zit. nach Fluck 1996: 47). Dabei werden sie in der Analyse als intrafachliche Termini bezeichnet. Termini können entweder in Einwort- oder in Mehrworttermini eingeteilt werden (Hoffmann 1988:

104). In der Analyse wurden alle Fachwörter (nicht nur die intrafachlichen Termini) in solche Bildungen eingeteilt, damit man sehen konnte, wie die Fachwörter gebildet wurden.

Darüber hinaus wurden in der Theorie die Begriffe *Kurzwort*, *Fremdwort*, *hybride Bildung* und *Wortart* erläutert, weil sie in der Analyse der Fachwörter benutzt wurden. Kurzwörter werden häufig in Fachsprachen gebraucht, weil man Informationen möglichst knapp und präzise erklären möchte (Fluck 1996: 54–55, 166). Sie lassen sich in multisegmentale, unisegmentale und partielle Kurzwörter unterteilen. Die Eigenschaften der Fremdwörter und der hybriden Bildungen wurden auch erläutert, und in der Analyse wurden alle Fachwörter in Fremdwörter, deutsche Fachwörter und hybride Bildungen eingeteilt. Die Wortarten der Fachwörter wurden auch in der Analyse untersucht, und bei der Untersuchung wurde die Zehn-Wortarten-Lehre von Linke, Nussbaumer und Portmann (2004: 79) angewendet. Eine kurze Geschichte der Videospiele wurde auch nach dem Theorieteil gegeben.

Die untersuchten Videospiele Rezensionen wurden so gewählt, dass viele verschiedene Genres sowie Plattformen innerhalb der Rezensionen vorkamen. Hierbei war die Auswahl möglichst breit. Zuerst wurden alle in den Rezensionen gefundenen Fachwörter analysiert. Bei der Gruppe A umfassten die Fachwörter circa 7,0 Prozent von den Tokens, während der entsprechende Anteil etwa 6,1 Prozent bei der Gruppe B war. Die zwei häufigsten Fachwörter in beiden Gruppen waren *Spiel* und *Spieler*. Außerdem gab es viele Ähnlichkeiten, wenn es um die üblichsten Fachwörter ging. Die Mehrheit der Fachwörter erschienen nur einmal in beiden Gruppen, was andeuten könnte, dass es mehrere Fachsprachen innerhalb des Oberbegriffs Videospielsprache gibt. Nur einige Fachwörter (wie *Spiel* und *Spieler*) kamen in fast allen Rezensionen vor.

Bei den Einwort- und Mehrworttermini traten die Einworttermini in beiden Gruppen am öftesten auf. Der Unterschied zwischen den Anteilen der Tokens der Einworttermini war sehr klein, die Einworttermini machten mehr als 80 Prozent der Tokens bei beiden Gruppen aus. Als intrafachliche Termini wurden nur solche Fachwörter betrachtet, die ausschließlich im Bereich Videospiele auftreten, z. B. die Konsolennamen *NES* und *PS4*. Bei

beiden Gruppen kamen viele Termini vor, und der Unterschied zwischen den Gruppen war bei den Tokens der Termini sehr klein. Die Termini machten 12,5 Prozent der Tokens bei der Gruppe A aus, während der entsprechende Anteil 12,8 Prozent bei der Gruppe B war.

Bei der Verwendung der Kurzwörter gab es einen großen Unterschied zwischen den Gruppen. Die Kurzwörter wurden um etwa fünf Prozentpunkte häufiger in der Gruppe A (9,6 Prozent) gebraucht als in der Gruppe B (4,3 Prozent). Ein möglicher Grund dafür könnte sein, dass die Leser der Gruppe A mehr über die Begriffe der Videospielsprache wissen, weswegen Abkürzungen dort häufiger benutzt wurden. Die multisegmentalen Kurzwörter (besonders die Buchstabenkurzwörter) bildeten die Mehrheit der Kurzwörter, und es gab nur einige Beispiele für die unisegmentalen und partiellen Kurzwörter.

Fremdwörter (zusammen mit den fachsprachlichen Fremdwörtern in Mehrwortbildungen) wurden um etwa 14 Prozentpunkte häufiger in der Gruppe A verwendet als in der Gruppe B. Bei beiden Gruppen traten die deutschen Fachwörter am öftesten auf, deshalb war die Hypothese, dass die Fremdwörter mehr als 50 Prozent der Fachwörter umfassen, falsch. Wahrscheinlich verwendeten die Autoren der Gruppe B lieber deutsche Fachwörter, weil die Rezensionen in solchen Plattformen erschienen, die auch von Nicht-Spielern gelesen werden. Die hybriden Bildungen waren die drittgrößte Gruppe bei beiden Gruppen, und es gab eigentlich keinen großen Unterschied in der Verwendung.

Die Substantive machten den größten Anteil der Wortarten in beiden Rezensionsgruppen aus. Sie traten deutlich am öftesten auf, und der Unterschied zu den anderen Wortarten war sehr groß. Deswegen war die Hypothese, dass die Substantive die größte Gruppe der Wortarten sind, völlig richtig. Diese Eigenschaft ist ein Merkmal mehrerer Fachsprachen. Es zeigte sich also, dass die Gruppen A und B eigentlich sehr ähnlich waren. Aus diesem Grund war die Hypothese, dass die Gruppe A fachsprachlicher ist, falsch.

Zum Schluss der Analyse wurde die Hauptfrage der Masterarbeit beantwortet: Kann die Sprache der Videospiele Rezensionen am Beispiel der Lexik als Fachsprache bezeichnet werden. Viele Eigenschaften von Fachsprachen kamen in beiden Gruppen vor. Es gab

viele Fachwörter, und die Anzahl der intrafachlichen Termini war auch bedeutend. Fremdwörter werden oft in vielen Fachsprachen gebraucht, und das galt auch für die beiden Rezensionsgruppen. Die Substantive werden am häufigsten bei den Fachwörtern angewendet, was auch wahr bei beiden Gruppen war. Wenn diese Informationen berücksichtigt wurden, konnte die Lexik in beiden Gruppen als fachsprachlich bezeichnet werden. Wahrscheinlich gibt es darüber hinaus mehrere Unterbegriffe unter dem Oberbegriff Videospielsprache, weil die meisten Fachwörter nur einmal auftraten.

7 LITERATURVERZEICHNIS

7.1 Primärliteratur

Rezension 1 (2013): Strategiespiel „Company of Heroes 2“ bleibt hinter Vorgänger zurück von Nils Matthiesen. Abrufbar unter: <http://www.welt.de/spiele/article117492612/Company-of-Heroes-2-bleibt-hinter-Vorgaenger-zurueck.html> [eingesehen am 13.1.2016].

Rezension 2 (2013): „Rocksmith 2014“ im Test: I wanna be a Rockstar von Dominik Brück. Abrufbar unter: <http://www.stern.de/digital/games/-rocksmith-2014--im-test-i-wanna-be-a-rockstar-3653412.html> [eingesehen am 7.1.2016].

Rezension 3 (2013): Dota 2 im Test: Die neue MOBA-Referenz? von Oliver Haake. Abrufbar unter: <http://www.pcgames.de/Dota-2-Spiel-21922/Tests/Dota-2-im-Test-1080295/> [eingesehen am 26.12.2015].

Rezension 4 (2014): Mario Kart 8: Test für die Wii U von Carsten Görig. Abrufbar unter: <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/mario-kart-8-test-fuer-die-wii-u-a-971364.html> [eingesehen am 12.1.2016].

Rezension 5 (2014): The Elder Scrolls Online Review: Zwischen zwei Stühlen von Philipp Neubauer. Abrufbar unter: <http://de.ign.com/elder-scrolls-online-pc/89322/review/review-zu-the-elder-scrolls-online-jetzt-auch-mit> [eingesehen am 4.1.2016].

Rezension 6 (2015): Xenoblade Chronicles X im Text: Die Wii U ist noch lange nicht tot - und dieses Spiel beweist es! von Cliff Amador. Abrufbar unter: <http://www.giga.de/spiele/xenobale-chronicles-x/tests/xenoblade-chronicles-x-im-test-die-wii-u-ist-noch-lange-nicht-tot-und-dieses-spiel-beweist-es/> [eingesehen am 8.1.2016].

Rezension 7 (2015): Star Craft 2 - Legacy of the Void Text: Stress pur, aber von der feinsten Sorte! von Sarah Schindler. Abrufbar unter: <http://www.giga.de/spiele/starcraft-2/tests/review-legacy-of-the-void-stress-pur-aber-von-der-feinsten-sort/> [eingesehen am 9.1.2015].

Rezension 8 (2015): The Park Test: Mehr als ein typisches Horror-Game und trotzdem kein Vergnügen? von Dominic Stetschnig. Abrufbar unter: <http://www.giga.de/spiele/the-park/tests/the-park-test-mehr-als-ein-typisches-horror-game-und-trotzdem-kein-vergnuegen/> [eingesehen am 9.1.2016].

Rezension 9 (2015): Beyond: Two Souls: Das PS4-Remaster des interaktiven Films im Test von Christian Dörre. Abrufbar unter: <http://www.pcgames.de/Beyond-Two-Souls-Spiel-4305/Tests/PS4-Remaster-im-Review-1180245/> [eingesehen am 2.1.2016].

- Rezensiön 10 (2015): Bloodborne: The Old Hunters - viele neue Waffen, gruselige Level und furchteinflößende Bosse von Katharina Reuss. Abrufbar unter: <http://www.pcgames.de/Bloodborne-Spiel-54461/Tests/The-Old-Hunters-dlc-im-Review-1179240/> [eingesehen am 13.1.2016].
- Rezensiön 11 (2015): Kritik Super Mario Maker von Martin Eiser. Abrufbar unter: <http://www.gamereactor.de/Kritiken/262323/Super+Mario+Maker/> [eingesehen am 29.12.2015].
- Rezensiön 12 (2015): Kritik Tony Hawk's Pro Skater 5 von Christian Gaca. Abrufbar unter: <http://www.gamereactor.de/Kritiken/270883/Tony+Hawks+Pro+Ska-ter+5/> [eingesehen am 8.1.2016].
- Rezensiön 13 (2015): Mortal Kombat X - Test: Jeder Generation ihren Knochenbrecher von Martin Woger. Abrufbar unter: <http://www.eurogamer.de/articles/2015-04-14-mortal-kombat-x-test> [eingesehen am 14.1.2016].
- Rezensiön 14 (2015): Call of Duty: Black Ops 3 - Test (Multiplayer und Fazit): Das Rundum-Wohlfühlpaket von Björn Balg. Abrufbar unter: <http://www.eurogamer.de/articles/2015-11-11-call-of-duty-black-ops-3-test-multiplayer-und-fazit> [eingesehen am 10.1.2016].
- Rezensiön 15 (2015): Anno 2205 - Test: Futuristischer Neo-Liberalismus als Zen-Garten der Zukunft von Martin Woger. Abrufbar unter: <http://www.eurogamer.de/articles/2015-11-02-anno-2205-test> [eingesehen am 10.1.2016].
- Rezensiön 16 (2015): Life is Strange Episode 1 Review: I'm not a girl, not yet a woman von Robert Hähnel. Abrufbar unter: <http://de.ign.com/life-is-strange-episode-1-ps4/103646/review/review-zu-life-is-strange-episode-1-chrysalis> [eingesehen am 4.1.2016].
- Rezensiön 17 (2015): Forza Motorsport 6 Review: Warum Forza Motorsport 6 der Meister seiner Klasse ist von Sandro Orak. Abrufbar unter: <http://de.ign.com/forza-motorsport-6/107946/review/review-warum-forza-motorsport-6-der-meister-seiner> [eingesehen 4.1.2016].
- Rezensiön 18 (2015): Fallout 4 im Test: Das kann der neue Spielhit für PC, Xbox One und Playstation 4 von Malte Mansholt. Abrufbar unter: <http://www.stern.de/digital/games/fallout-4-im-test--das-kann-der-neue-spielehit-fuer-pc--xbox-one-und-playstation-4-6545228.html> [eingesehen am 7.1.2016].
- Rezensiön 19 (2015): Fifa 16 Test: Weltmeister mit hohem Spielniveau von Heinrich Lenhardt und Benedikt Plass-Fleßenkämper. Abrufbar unter: http://www.stern.de/digital/games/fifa-16-test--weltmeister-mit-hohem-spielniveau---6462434.html#mg-1_1452618995410 [eingesehen am 7.1.2016].

- Rezensiön 20 (2015): Actionspiel im BILD-Test: Feuer frei für „Just Cause 3“! von Bertram Küster. Abrufbar unter: <http://www.bild.de/spiele/spiele-test/actionspiel/just-cause-3-test-43608470.bild.html> [eingesehen am 5.1.2016].
- Rezensiön 21 (2015): „Super Mario Maker“: Hier bauen sie Hüpfwelten für Nintendos Klempner von Cosmo Marlon Hümmer. Abrufbar unter: <http://www.bild.de/spiele/spiele-test/nintendo-wii-u/huepfwelten-bauen-in-super-mario-maker-42395370.bild.html> [eingesehen am 5.1.2016].
- Rezensiön 22 (2015): Action-Rollenspiel Bloodborne - Das härteste Spiel des Jahres im Test von Nedzad Hurabasic. Abrufbar unter: <http://www.bild.de/spiele/spiele-test/rollenspiel/bloodborne-das-haerteste-spiel-des-jahres-im-test-40314178.bild.html> [eingesehen am 5.1.2016].
- Rezensiön 23 (2015): Grusel-Adventure „The Park“ - Hänsel und Gretel im Horror-Park von Matthias Huber. Abrufbar unter: <http://www.sueddeutsche.de/digital/grusel-adventure-the-park-haensel-und-gretel-im-horror-park-1.2718948> [eingesehen am 14.1.2016].
- Rezensiön 24 (2015): Episoden-Spiel „Life is Strange“ im Test von Jan Bojaryn. Abrufbar unter: <http://www.sueddeutsche.de/digital/episoden-spiel-life-is-strange-was-teenager-denken-1.2702242> [eingesehen am 14.1.2016].
- Rezensiön 25 (2015): Fallout Shelter im Test - jetzt auch für Android von Matthias Huber. Abrufbar unter <http://www.sueddeutsche.de/digital/mobile-spiel-fallout-shelter-tamagotchis-nach-dem-atomkrieg-1.2534383> [eingesehen am 14.1.2016].
- Rezensiön 26 (2015): „Halo 5: Guardians“ im Test: Mit Schubdüse über Schlachtfeld von Benedikt Plass-Fleßenkämper und Olaf Bleich. Abrufbar unter: <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/halo-5-guardians-fuer-die-xbox-one-im-test-a-1059742.html> [eingesehen am 12.1.2016].
- Rezensiön 27 (2015): Until Dawn im Test für PS4: Das taugt das Teenie-Horrorspiel von Carsten Görig. Abrufbar unter: <http://www.spiegel.de/netzwelt/games/until-dawn-im-test-fuer-ps4-das-taugt-das-teenie-horrorspiel-a-1049932.html> [eingesehen am 12.1.2016].
- Rezensiön 28 (2015): "Assassin's Creed – Syndicate" im Test: So gut ist das Spiel von Mike Spyridis. Abrufbar unter: <http://www.welt.de/spiele/article147990585/Neues-Assassins-Creed-sieht-fantastisch-aus.html> [eingesehen am 12.1.2016].
- Rezensiön 29 (2015): „Lego Jurassic World“ im Test – so gut ist das Klötzchen-Spiel von Robert Berg. Abrufbar unter: <http://www.welt.de/spiele/article142377810/Zahme-Lego-Dinos-verbreiten-mehr-Spass-als-Furcht.html> [eingesehen am 13.1.2016].

Rezension 30 (2016): Kritik Amplitude von Martin Eiser. Abrufbar unter: <http://www.gamereactor.de/Kritiken/288323/Amplitude/> [eingesehen am 15.1.2016].

7.2 Sekundärliteratur

Barber, Charles L. (1962): *Quantitative Charakteristika der modernen Fachsprache*. In: Hahn, Walter von (Hrsg.) (1981): *Fachsprachen*. Darmstadt: Wissenschaftliche Buchgesellschaft. 86–113.

Baumann Klaus-Dieter (1992): *Integrative Fachtextlinguistik*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.

Bundeszentrale für politische Bildung (2014): *Faszination Computerspiele. Basisinformationen und praktische Tipps zum pädagogischen Umgang mit Computerspielen* [Broschüre]. Abrufbar unter: http://www.spielbar.de/neu/wp-content/uploads/2014/01/spielbar_broschuere_2014_web.pdf [eingesehen am 10.10.2015].

Bundeszentrale für politische Bildung (o. J): *Praxiswissen. Lexikon*. Abrufbar unter: <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/> [eingesehen am 11.10.2015].

DFW (2007) = Duden. Das Fremdwörterbuch. 9., aktualisierte Auflage. Hrsg. von der Dudenredaktion. Mannheim: Dudenverlag.

Duden Online (2016). Abrufbar unter <http://www.duden.de/> [letzter Zugriff 23.2.2016].

Fleischer Wolfgang/Barz, Irmhild (2012): *Wortbildung der deutschen Gegenwartssprache*. 4., völlig neu bearb. Auflage. Göttingen: Walter de Gruyter.

Fluck, Hans-Rüdiger (1996): *Fachsprachen. Einführung und Bibliographie*. 5., überarb. und erw. Auflage. Tübingen/Basel: Francke Verlag.

Freundorfer, Stephan (2009): *Game-Crash 1984. Als E.T. die Videospiele killte* [Artikel]. Abrufbar unter: <http://www.spiegel.de/einestages/game-crash-1984-a-948205.html> [eingesehen am 10.10.2015].

Gnutzmann, Claus (1980): *Fachsprachen und Jargon*. In: Gnutzmann Claus/Turner, John (Hrsg.): *Fachsprachen und ihre Anwendung*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.

Goldberg, Harold (2012): *The 25 Greatest Breakthroughs In Video Game History* [Artikel]. Abrufbar unter: <http://www.ign.com/articles/2012/01/30/the-25-greatest-breakthroughs-in-video-game-history?page=1> [eingesehen am 11.10.2015].

Grucza, Sambor (2012): *Fachsprachenlinguistik*. Frankfurt am Main: Peter Lang Verlag.

- Grubb, Jeff (2014): *Gaming advocacy group: The average gamer is 31, and most play on a console*. Abrufbar unter: <http://venturebeat.com/2014/04/29/gaming-advocacy-group-the-average-gamer-is-31-and-most-play-on-a-console/> [eingesehen am 26.4.2015].
- Hoffmann, Lothar (1985): *Kommunikationsmittel Fachsprache. Eine Einführung*. 2. Auflage. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Hoffmann, Lothar (1988): *Vom Fachwort zum Fachtext. Beiträge zur Angewandten Linguistik*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.
- Hurabasic, Nedzad (2014): *Gamer-Slang – Was bedeutet Aimbot, Downtime, FTW und RPG? 89 wichtige Begriffe, die Zocker kennen sollten*. Abrufbar unter: <http://www.bild.de/spiele/spiele-news/computerspiele/gamer-slang-diese-zocker-begriffe-sollten-sie-kennen-35862392.bild.html> [eingesehen am 9.1.2016].
- Jacobs, Harrison (2015): *Here's why PewDiePie and other 'Let's Play' Youtube stars are so popular*. Abrufbar unter: <http://uk.businessinsider.com/why-lets-play-videos-are-so-popular-2015-5?r=US&IR=T> [eingesehen am 12.4.2016].
- Kühn, Ingrid (1994): *Lexikologie. Eine Einführung*. Tübingen: Max Niemeyer Verlag.
- Linke Angelika/Nussbaumer, Markus/Portmann, Paul R. (2004): *Studienbuch Linguistik*. 5., erw. Auflage. Tübingen: Niemeyer.
- Löffler, Marion (2005/2006): *Techniken des Politikwissenschaftlichen Arbeitens: Wissenschaftliche Textsorten: „Gebrauchstexte“* [online]. Abrufbar unter http://homepage.univie.ac.at/marion.loeffler/technik_05/material-2.htm#rez [eingesehen am 9.12.2015].
- Lynch, Kevin (2013): *Confirmed: Grand Theft Auto 5 breaks 6 sales world records* [Artikel]. Abrufbar unter: <http://www.guinnessworldrecords.com/news/2013/10/confirmed-grand-theft-auto-breaks-six-sales-world-records-51900/> [eingesehen am 8.12.2015].
- Morris, Chris (2015): *Playstation 4 Sets Console Sales Records* [Artikel]. Abrufbar unter: <http://fortune.com/2015/11/25/playstation-4-sets-console-sales-records/> [eingesehen am 8.12.2015].
- Oxford, Nadia (2011): *Ten Facts about The Great Video Game Crash of '83* [Artikel]. Abrufbar unter: <http://www.ign.com/articles/2011/09/21/ten-facts-about-the-great-video-game-crash-of-83?page=1> [eingesehen am 12.10.2015].
- PCGames.de (2011): *Die Insider-Begriffe der Spielewelt: Abkürzungen und Fachchinesisch verständlich erklärt - Großes Update*. Abrufbar unter: <http://www.pcgames.de/Panorama-Thema-233992/Specials/Die-Insider-Begiffe-der-Spielewelt->

Abkuerzungen-und-Fachchinesisch-verstaendlich-erklaert-Grosses-Update-815986/ [eingesehen am 18.1.2016].

Roelcke, Thorsten (2010): *Fachsprachen*. 3. Auflage. Berlin: Erich Schmidt Verlag.

Sillanpää, Miina (2014): Kela selvensi tekstejään – saatko tolkkua. Abrufbar unter: http://yle.fi/uutiset/kela_selvensi_tekstejaan__saatko_tolkkua/7540566 [eingesehen am 25.10.2015].

Steinhauer, Anja (2000): *Sprachökonomie durch Kurzwörter. Bildung und Verwendung in der Fachkommunikation*. Tübingen: Gunter Narr Verlag.

Wilpert, Gero von (2001): *Sachwörterbuch der Literatur*. 8., verb. und erw. Auflage. Stuttgart: Alfred Kröner Verlag.

ANHANG

Die Fachwörter mit Tokens alphabetisch angeordnet:

Type	Tokens Gruppe A	Tokens Gruppe B
1080p	1	
3DS		1
30 Frames	1	
60 FPS	1	
60-FPS-Bewegung	1	
60 Frames	1	
8-bit-Grafik	1	
A		
AAA-Blockbuster		1
Abenteuer	6	1
Abo-Modell		1
Abschnitt	2	1
Action		2
Action-Rollenspiel		3
Action-Szene	1	
Actionspiel		3
Actionspiel-Test		1
Actionszene		1
Add-On	1	
Adleraugen-Modus		1
Alien-Endgegner		1
Amiibo		1
Amiibo-Auftritt		1
Amiibo-Figur		1
Amiibo-Integration	1	
Android		2
Android-Betriebssystem		1
Anfangsquest	1	
Animation	1	1
animiert ^{ADJ.}	1	2
Anti-Kriegsspiel		1
Antwortweg	1	
Arcade-Gameplay	1	
Arcadestil		1
Area	1	
Areal		2
Arena		1
Arena-Modus		2
„Assassin's Creed“-Spiel		1
Attack	5	1
attackieren		2
Aufbau	3	
Aufbau-Handels-Strategiespiel	1	
aufbauen		1
Aufgabe	3	4
Auflösung	1	
Auftrag		3

ausbauen	1	
auslösen	1	
Ausrüstung	5	2
Ausrüstungsoption	1	
aussehen	4	3
Aussichtspunkt		2
Avatar		1
B		
Ballphysik		1
Base	1	
Basis		2
Bau-Modus		1
bauen	7	2
Bauen		1
<i>Beispiel-Level</i>	1	
Beta	2	
Beta-Phase	1	
<i>Bethesda-Spiel</i>		2
Bewegung	2	
Bewegungssensor		1
Bewegungssteuerung		1
Bildschirm	2	4
<i>Bloodborne-DLC</i>	1	
Boost	1	
<i>Boost-Gruppe</i>	1	
Boss	16	
Boss-Design	1	
<i>Boss-Kreatur</i>	1	
<i>Boss-Templer</i>		1
Bosskampf	2	
<i>Bowser-Bosslevel</i>	1	
Bug	1	
Build	1	
<i>Build-Option</i>	1	
<i>Build-Vielfalt</i>	1	
C		
Capture-the-Flag-Spiel	1	
Carnival-Horror-Game	1	
Cel-Shading-Grafik	1	
Charakter	14	8
<i>Charakter-Fortschritt</i>	1	
Charaktermodell	4	
Charakterwechsel		1
Checkpoint		1
Clan-Match	1	
Clan-Zocker	1	
Co-op Modus	2	
Collection	1	
Coming-of-Age-Geschichte	1	
Coming-of-Age-Story		1
Community	3	
Computer-Bossgegner		1
Computerfeind		1
Computergegner	1	3

Computerspiel	1	4
Computerspiele-Zen	1	
Computerspielmesse E3		1
Controller	3	2
Controller-Lautsprecher	1	
Coverstar		1
CPU-Leistung	1	
Creep	4	
Crowdfunding-Plattform	1	
Current Gen	1	
Customizing	1	
D		
Damenturnier-Modus		1
<i>Dark-Souls</i> -DLC	1	
„ <i>Dark Souls</i> “-Game		1
<i>Dark-Souls</i> -Spiel		1
Day-1-Patch	3	
Deathmatch	1	
Design	3	
designen	1	
Dialog	7	2
digital ^{ADJ.}		3
digitalisieren	1	
Disc-Version	3	
DLC	14	
DLC-Besitzer	1	
DLC-Gebiet	1	
DLC-Shop	1	
Doppelsprung	2	
<i>Dota 2</i> -Charakter	2	
Download		1
Download-Plattform	1	
Download-Spiel		1
Downloadcode	1	
Downscaling	1	
dropfen	1	
durchspielen	2	3
Durchspielen	1	
E		
E-Gitarre		1
E-Sport	1	
E-Sport-Liga	1	
E-Sport-Turniereignen		1
Echtzeit-Strategiespiel		3
Echtzeitstrategie- <i>Manier</i>	1	
Editor	2	1
Einzelkampf	1	
Einzelspieler	1	2
Einzelspieler-Modus	1	
Einzelkampagne		2
<i>Elder Scrolls</i> -Spielwelt	1	
<i>Elektro</i> -Soundtrack	2	
End	1	
Endgegner	3	

Entscheidung	3	4
Entscheidungen treffen	1	3
entwickeln		2
Entwickler	19	8
Entwicklerstudio	1	2
Entwicklerteam	4	
Entwicklungsstudio		1
Entwicklungsstufe	1	
Episode	2	5
Episoden-Spiel		1
Erfahrungsgrad	1	
Erfahrungspunkt	3	1
erscheinen	10	4
erschienen ^{ADJ.}	2	
Erweiterung	6	1
Erzähl-Genre		1
Erzählung		2
eSport-Spieler	1	
Exklusivtitel		1
expandieren	3	
Expansion	2	
<i>Extra</i> -Mission	1	
<i>Extra</i> -Waffe	1	
F		
Fahrabschnitt		1
fahren	6	4
Fahrzeug	6	1
Fahrzeugklasse	2	
Fahrzeugsequenz		1
<i>Fallout</i> -Spiel		1
<i>Fantasy</i> -Welt		1
Feature	4	
Feind	8	3
Festplatte	1	
„ <i>FIFA</i> “-Serie		1
„ <i>FIFA</i> “-Videospielteam		1
Fighting Game	1	
Figur	15	12
fiktiv ^{ADJ.}		1
„ <i>Film</i> “-Szene	1	
Finisher	1	
flankieren	1	
Flashback	1	
Folge	7	2
FPS (Frames Per Second)	1	
Fraktion	1	3
Frame	2	
Frame Pacing	1	
Framedrop	1	
Framerate	5	
Free-2Play	1	
Fußballsimulation		3
Fähigkeit	7	3
Fähigkeitspunkt		1

G		
Game	4	2
Gamepad	1	
Gameplay	8	
Gameplay-Feature	1	
Gamer		5
Gamergate-Kontroverse		1
<i>Gast</i> -Level		1
Gebiet	6	2
Gegenstand	11	4
Gegner	18	16
Geld	3	
<i>Genre</i> -Neuling	1	
Geschichte	7	11
Gitarre		4
Gitarrenspiel		1
glitchen	1	
Grafik	3	6
Grafik- <i>Look</i>	1	
Grafik- <i>Showcase</i>	1	
Grafikkarte	1	
grafisch ^{ADV.}		1
<i>Groß</i> -Quest	1	
Grundspiel	4	
Gruppe	4	
Gruppenspiel	2	
Grusel	1	
Grusel-Adventure		1
Grusel-Moment	1	
Gruselgeschichte		2
H		
„ <i>Halo</i> “-Serie		1
Handel	1	
Handlung	5	7
Hardware- <i>Generation</i>	1	
Hauptcharakter	2	1
Hauptfigur		2
Haupthandlung		1
Hauptmenü	1	2
Hauptmission		1
Hauptmodus	1	
Hauptquest	1	
Hauptspiel	3	
Health	1	
Healt-Pool	1	
Held	18	6
Heldin		2
<i>Helix</i> -Mission		1
herausgeben		1
herauszoomen	1	
Hersteller		4
Highscore	1	
hochladen	1	1
Horde	1	

Horror	1	
Horror-Adventure		1
Horror-Game	2	
Horrorgeschichte		1
Horrorspiel		3
HP	1	
höchste Schwierigkeitsgrad	2	1
höchste Stufe	1	1
höchstes Level	1	
Hüpfwelt		3
I		
Ideallinie	2	
implementieren	1	
Ingame-Shop	1	
Ingame-Währung	1	
innere Monolog	1	
Installation		1
installieren	1	
Instrument		2
interaktive Erzählung		2
interaktiver Film	5	
interaktiver Horrorfilm		1
interaktives Episoden-Abenteuer	1	
iOS		1
iOS-Version		1
Item	6	
J		
Jump`n`Run	1	
Jump`n`Run-Landschaft		1
Jumpscare	1	
„Just Cause“-Spiel		1
JRPG	1	
K		
Kamera	2	1
Kampagne	5	9
Kampf	10	6
Kampfmission	1	
Kampfsystem	3	4
Kampfszene		1
Karte	13	3
Kapitel	1	
Karriere	2	
KI	3	2
KI-Aussetzer		3
KI-Gegner	1	
KI-Monster	1	
KI-Partie	1	
KI-Stärke	1	
Kill	1	
Killstreak	2	
Klasse	6	
Kleinwagen-Serie	1	
Klötzchen-Spiel		1

Klötzchen-Videospiel		1
Kombo	3	
kompetitiver <i>Call-of-Duty</i> -Multiplayer	1	
kompetitiver Mehrspieler-Teil	1	
kompetitiver Multiplayer	1	
Konsequenz	1	1
Konsolenspiel	1	
Konsole	3	6
kontrolliert ^{ADJ.}		
Koop- <i>Eid</i>	1	1
Koop-Modus	3	2
Koop-Spiel	1	
Koop-Spielen	1	
Koop spielen	1	
kooperativ	2	
kooperatives Spiel		1
kooperatives Spielmodus	1	
Kopfschuss	1	
“ <i>Kriegsgebiet</i> “-Modus		3
Künstliche Intelligenz		3
kämpfen	3	2
Kämpfer	3	1
L		
laden	1	1
Ladezeit		1
lagen	1	
Last Gen	1	
Last-Gen	1	
laufen	2	
Launch	1	
Leaderboard	1	
Leben	2	
Lego-Spiel		2
Level	19	14
Level-Editor		1
Level- <i>Einstufung</i>	1	
Level- <i>Set</i>	1	
Level- <i>System</i>	1	
Level- <i>Thema</i>		1
Levelaufstieg	2	
Leveldesign	4	
Leveleditor	2	
Levelempfehlung	1	
leveln	4	
Leveln	2	
Liga	4	
linke Analogstick	1	
Lippensynchronisation		1
Lizenz	2	
lokal spielen	1	
lokaler Multiplayer	1	
<i>LoL</i> -Account	1	
Lösung	1	

M		
Macher		2
manuell ^{ADV.}		1
Map		1
<i>Mario</i> -Level		1
<i>Mario</i> -Plattform		1
Match	4	
Matchmaking	2	
Material	1	
Maximalstufe	1	
Mehrspieler	1	
Mehrspieler-Modus		1
Mehrspielermodus	1	3
Mehrspielerpartie	1	
Menü	2	
Metagame	2	
Mikrotransaktion	3	
<i>Mini</i> -Map	1	
<i>Mini</i> -Rätsel		1
<i>Mini</i> -Serie		1
<i>Mini</i> -Quest	1	
<i>Mini</i> -Wirtschaftssimulation		1
Minigame		1
Mission	5	9
Missionsgebiet		1
<i>MK/InJustice</i> -Engine	1	
<i>MMO-Erfahrung</i>	1	
<i>MMO-Fan</i>	3	
<i>MMO</i> -Genre	1	
<i>MMO</i> -Spieler	2	
MMORPG	3	
MMORPG- <i>Veteran</i>	1	
Mob	1	
MOBA-Genre	2	
MOBA-Partie	1	
MOBA- <i>Referenz</i>	1	
MOBA-Spiel	3	
MOBA-Spieler	1	
MOBA- <i>Titel</i>	3	
Mobile-Spiel		4
modifizieren	1	
Mod	7	2
Modus	9	1
<i>Monster</i> -Horde		1
<i>Mortal-Monday</i> -Kampagne	1	
Motion-Capture- <i>Anzug</i>		2
Motion-Capture-Studio		3
Move	1	
Multiplayer	8	
Multiplayer- <i>Hopper</i>	2	
Multiplayer-Modus	2	2
Multiplayer-Rollenspiel		2
Multiplayer-Runde	2	
Multiplayer-Session	1	

Multiplayer Online Battle Arena	1	
Multiple-Choice-Dialog		1
Musikspiel	3	
<i>Mystery-Geschichte</i>		1
N		
nachmodellieren	1	
Nachtrennen	2	
Nackpatch		1
Narrative	2	
Nebenaufgabe		1
Nebenauftrag		1
Nebenfigur	1	1
Nebenmission	2	
NES	1	
Neuerung	3	6
Neuling	3	
New Game	1	
New Game Plus	1	
Next-Gen	1	
NFC-Schnittstelle		1
<i>Nicht-DLC-Besitzer</i>	1	
Nintendo-Figur		1
Nintendo-Rollenspiel	2	
NPC	2	
<i>NPC-Gehilfe</i>	1	
<i>NPC-Kurier</i>	1	
O		
offene Spielwelt	1	
offene Welt	1	1
offizielle Lizenz		1
offline ^{ADV.}	2	1
Offline	1	
Offline-Modus	2	
online ^{ADJ.}	3	
online ^{ADV.}	4	3
Online	2	
Online-Bestenliste	1	
Online-Community		1
<i>Online-Erfahrung</i>	1	
Online-Game	1	
Online-Mehrspielermodus	1	
Online-Modus	4	4
Online-Multiplayer	1	
Online-Rennen		1
Online-Rollenspiel	1	
Online-Schlacht	1	
Online-Spiel	1	
Online-Welt		2
Onlinemodus	2	
Online-Spieler		1
Open-World-JRPG	1	
Open-World-Spiel		1
Open-World-Spielplatz		1
optimieren	1	

<i>Original-Lizenz</i>		
P		
Pacing	1	
Partie	7	2
Passage	1	1
passiv ^{ADJ.}	1	
Patch	7	
PC	9	10
Performance	1	
Performance-Capture-Verfahren	1	
Perk	1	
Perspektive	1	
Phase	4	
Plattform	1	2
Playstation 2	2	
Playstation 3	1	2
Playstation 4	2	7
Playstation 4- <i>Verkauf</i>		1
Power-Up		1
privates Match	1	
Pro	1	
Profi	2	1
Profi-Spieler	1	
Programm		3
Programmier-Team		1
programmieren	1	
Programmierer		1
<i>Promi-Fighter</i>	1	
<i>Promi-Nebenauftrag</i>		1
Protagonist	2	7
Protagonistin	1	1
Prügler	3	
PS3	4	1
PS3- <i>Fassung</i>	2	
PS3-Spieler	1	
PS3-Version	2	
PS4	7	4
PS4/ <i>One-Model</i>	1	
PS4-exklusives Rollenspiel	2	
PS4-Remaster	1	
PS4-Version	1	
PSN	2	
Publisher	3	
Punkt	4	
Punkte-Multiplikator	1	
Puzzle lösen	1	
PvE	1	
PvP	2	
PvP-System	1	
Q		
Quest	1	
Questdesign	1	
Questen	1	
Questmarker	1	

Quick-Time-Event		2
Quick-Time-Szene	1	
Quicktime-Event	1	1
R		
RAM	2	
rammen		1
Rangliste		1
Realismus		1
realistisch ^{ADJ.}		1
realistische Simulation	1	
rechter Stick	1	
Regenrennen	3	
Reichweit	1	1
Release	4	
Remaster	1	
Remaster- <i>Auflage</i>	1	
Remaster-Version	1	
Remastered-Version	1	
Rennen	1	2
Rennklasse	1	
Rennsimulation	1	
Rennspiel	5	1
Ressource	7	2
Rhythmuspiel	1	
Rollenspiel	2	1
RTS-Pro	1	
RTS-Studio	1	
Runde	14	1
Rückspulfunktion	1	
Rüstung	1	1
Rätsel	2	1
Rätsel lösen	1	
S		
Saison		2
Sandgarten	1	
schießen		1
Schießszene		1
Schlacht	3	1
Schnellreisen		2
Schnellreisepunkt		1
Schreckmoment	1	
Schwierigkeitsgrad	8	2
Screen	1	
Season	1	
Seeschlacht	1	
Sequenz	2	
Serie	10	3
Server	1	1
Session	1	
Session-Modus		1
Setting	1	
Setup	1	
Shadows-of-Evil-Kampagne	1	
Shooter		4

Shooter- <i>Fan</i>		1
Shooterabschnitt		1
Shop	4	1
Sichtradius		1
Siegpose	1	
Singleplayer	3	
Singleplayer- <i>Ableger</i>	1	
Singleplayer- <i>Erfahrung</i>	1	
Singleplayer-Modus	1	
Skalieren		1
Skateboard- und Funsportgame	1	
Skill	3	
Skill-Spieler	1	
Skillbaum		1
<i>Skyrim</i> -Spieler	1	
Slot		1
Software	2	
Solo	1	
Solo- <i>Held</i>	1	
Solo-Spiel	2	
Sony-Konsole	1	
Sound-Design	1	
Soundtrack	8	
<i>Souls</i> -Spiel	1	
Spawn	1	
Spezialcharakter		1
Spezialfähigkeit	1	2
Spezialklasse	1	
Spiel	91	94
Spiel des Jahres	1	
Spiel-Film		1
Spielabschnitt	1	2
spielbar ^{ADJ.}		2
Spiele-Publisher		1
Spielefirma		1
Spielehersteller		1
spielen	21	15
Spielen	5	2
Spieler	45	44
Spieler-Level	1	
Spielerwertung		1
Spielergruppe	1	
spielerisch ^{ADJ.}	2	3
spielerisch ^{ADV.}	4	3
Spielfigur		3
Spielfigur-Animation		1
Spielkarte	3	2
Spielklasse	1	
Spielmacher		1
Spielmechanik	4	
Spielmodus	2	
Spielniveau		3
Spielprinzip	6	1
Spieltempo	1	

Spielwelt	4	4
Spin-Off		1
Splitscreen-Modus		1
springen	2	
Springen		1
Sprint	1	
Sprungphysik	1	
stabil laufen	1	
Stage	1	
Start		1
Start-Territorium	1	
starten	4	1
Stealth- <i>Nuss</i>		1
Stealth-Spiel		1
Steam	4	
Steuerung		7
Story	13	5
Story-Abschnitt		1
Story-Kampagne	1	
Story-Modus	1	
Strategie	2	
Strategie- <i>Vergnügen</i>	1	
Strategiespiel		1
Strecke		8
Studio	1	
Stufe	4	
Stufe-1-Spieler	1	
Stufenaufstieg		1
Stylus		1
Städtebau- <i>Hit</i>	1	
System	3	
Szene	2	7
T		
Taktik	2	1
Team	6	4
Teamkampf	3	
Technik	2	3
technisch ^{ADV.}	1	3
„The Old Hunters“-DLC	1	
Timing	1	1
Touchscreen	1	
Tournament-Fighter	1	
Trailer	1	
Tuning	4	
Turnier	1	
Tutorial	8	
U		
Übersichtskarte	1	
Übung		5
unabhängiger Entwickler		1
Unreal Engine	1	
Upgrade	2	2
Upgrade-Punkt	1	
Upgradepunkt	2	

Urfassung	1	
USB-Anschluss		1
USK		2
USK-Bewertung		1
V		
Verbesserung	3	2
Verfolgungssequenz		1
<i>Vergnügenspark-Grusel</i>		1
verkörpern	2	
Versuch		11
Verteidigung	2	
veröffentlichen	1	
Veröffentlichung	1	
Videogame	1	
Videospiel	4	7
Videospieler	2	
Videospielserie		1
virtuell ^{ADJ.}	1	6
virtueller Tod		1
Vita		1
<i>Vollblut-Zocker</i>		1
vorprogrammieren	1	
W		
Waffe	9	9
Walking Simulator	2	
<i>Warcraft 3-Mod</i>	1	
<i>Warcraft 3-Modifikation</i>	2	
Welt	11	8
Weltraumslacht	1	
Werbispiel		1
Wii	1	
Wii U	4	6
Wii U-Gamepad		2
Witterungsbedingung		1
Wohlgefühlspiel	1	
X		
Xbox 360	1	3
Xbox-Live-Mitgliedschaft		1
Xbox One	2	9
Xbox-One-Titel		1
XP-Punkt		1
Z		
zocken	4	1
Zocken	1	
Zocker	1	3
<i>Zombies-Modus</i>	1	
<i>Zombies-Spielmodus</i>	1	
Zufallsgenerator		1
Zwischensequenz		3