

Inhaltsverzeichnis

0.	Einleitung	9
0.1.	Vorbemerkungen	9
0.2.	Comics	10
0.3.	Asterix	12
0.4.	Belegstellen – Belegquellen	14
1.	Sprachspiel	17
1.1.	Standortbestimmung	17
1.2.	Sprachspielterminologien und -klassifikationen	18
1.2.1.	Hausmann (1974)	19
1.2.1.1.	Homonymie, Homophonie, Paronymie	19
1.2.1.2.	Horizontales und vertikales Wortspiel	20
1.2.2.	Wurth (1895), Wagenknecht (1965), Weis (1976)	22
1.2.3.	Fürst (1979), Koller (1979), Weisz (1983)	25
1.2.4.	Rothe (1974), Spillner (1975)	29
1.3.	Sprachspiel in Kotext und Kontext	31
1.3.1.	Sinnspiel – Klangspiel	33
1.3.2.	Textexterne und textinterne Sprachspiele	33
2.	Übersetzung und Äquivalenz	35
2.1.	Übersetzungstheoretische und übersetzungskritische Aspekte	36
2.2.	Übersetzungsvergleich und Übersetzungseinheit	38
2.3.	Zur Text- und Äquivalenztypologie	39
3.	Sprachspielübersetzungen in Asterix-Texten	44
3.1.	Das Spiel mit den Namen	44
3.2.	Die wörtliche Interpretation von Redewendungen	58
3.3.	Lexematische Plurivalenz	77
3.4.	Homophonie und Paronymie	88
3.4.1.	Homophonie als Sinnspiel	92
3.4.2.	Homophonie als Klangspiel	97
4.	Schlußbemerkungen	100
	Literatur	105
	Anhang	108