

Verneril Viljanen

# KREATIVITET I SPELÖVERSÄTTNING

En jämförande fallstudie av namn i finska och svenska spelversioner av tv-spelet *Bloodborne*

Fakulteten för informationsteknologi och kommunikation  
Studieinriktningen i nordiska språk  
Kandidatavhandling  
Januari 2024

# SAMMANDRAG

Veneri Viljanen: Kreativitet i spelöversättning – En jämförande fallstudie av namn i finska och svenska spelversioner av tv-spelet *Bloodborne*

Kandidatavhandling

Tammerfors universitet

Nordiska språk

Januari 2024

---

I den här avhandlingen undersöker jag översättningar av namn i det engelskspråkiga spelet *Bloodborne*. Syftet i min kandidatuppsats är att undersöka vilka översättningsstrategier som används i den finska och den svenska spelversionen samt jämföra hur namnens betydelser och funktioner har bibehållits i dessa översatta versioner av spelet. Dessutom undersöker jag om det förekommer *transkreation* i översättningarna, det vill säga om översättningar är kreativa och domesticerande. Min undersökning bygger på tidigare forskning om skönlitterära namn och översättning av tv-spel där översättarens kreativa roll betonas.

Det insamlade materialet består av 180 namn, det vill säga att det finns 60 engelska namn och deras svenska och finska översättningar. I min analys använder jag både kvantitativa och kvalitativa metoder. Jag jämför kvantitativt hur mycket användningen av översättningsstrategier skiljer sig åt mellan den svenska och finska versionen. Sedan analyserar jag kvalitativt hur översättningarna har behållit namnens betydelser och funktioner. Ytterligare är jag intresserad av att veta om det förekommer transkreation i översättningarna.

Resultatet visar att översättningsstrategin *ersättning* används oftare i den finska översättningen än i den svenska översättningen. Den mest använda översättningsstrategin är dock *översättning* i båda av versionerna. *Lån* är den tredje mest använda strategin medan *fonetisk adaptation* har varken använts i den svenska eller finska översättningen. Den svenska översättningen förefaller följa källtexten mer än den finska översättningen och i vissa fall innehåller de finska namnen nästan inga spår av de ursprungliga namnens betydelser.

Baserat på resultaten är förekomsten av transkreation mycket liten i båda språkversionerna, fastän den är något vanligare i den finska versionen på grund av den ersättande översättningsstrategin. Båda översättningsversionerna håller sig relativt nära källtexten.

Nyckelord: namnforskning, översättning, översättningsstrategier, tv-spel, transkreation

Originaliteten av denna avhandling har granskats med Turnitin Originality Check-programmet.

# TIIVISTELMÄ

Veneri Viljanen: Kreativitet i spelöversättning – En jämförande fallstudie av namn i finska och svenska spelversioner av tv-spelet Bloodborne

Kandidaatintutkielma

Tampereen yliopisto

Pohjoismaiset kielet

Tammikuu 2024

Tässä kandidaatintutkielmassa tarkastelen nimien kääntämistä englanninkielisessä videopelissä *Bloodborne*. Tutkielman tavoitteena on tarkastella mitä käännösstrategioita pelin ruotsinkielisessä ja suomenkielisessä kieliversioissa käytetään ja vertailla, miten alkuperäisten nimien merkitykset ja funktiot säilyvät niiden ruotsinkielisissä ja suomenkielisissä käännösvastineissa. Lisäksi tavoitteena on selvittää, esiintyykö käännöksissä *transkreaatiota*, eli ovatko käännökset luovia ja kohdekulttuurille mukautettuja. Tutkimukseni pohjautuu aikaisempaan tutkimukseen kaunokirjallisuuden nimistä ja videopelien kääntämisestä, jossa painottuu kääntäjän luova rooli käännösratkaisuissa.

Materiaalina tutkielmassani käytän alkuperäisestä pelistä ja sen käännösversioista keräämiä nimiä. Materiaali koostuu yhteensä 180 nimestä, eli materiaalissa on 60 englanninkielisestä versiosta kerättyä nimeä ja niiden ruotsinkieliset ja suomenkieliset käännökset. Analyysissä käytän määrällisen ja laadullisen tutkimuksen keinoja siten, että ensin vertailen käytettyjen käännösstrategioiden suhteellista osuutta ja sen jälkeen vertailen molempien käännösversioiden käännösratkaisuja suhteessa siihen, miten ne säilyttävät alkuperäisten nimien merkityksiä ja funktioita. Kiinnitän analyysissäni myös huomiota *transkreaation* toteutumiseen käännöksissä.

Tulokset osoittavat, että molemmat kieliversiot hyödyntävät vaihtelevasti käännösstrategioita *käännös*, *korvaus* ja *laina* nimien käännöksissään. Ruotsinkielisessä versiossa korvausta on käytetty selkeästi vähemmän kuin suomenkielisessä versiossa, ja *foneettista adaptaatiota* ei esiinny kummassakaan kieliversiossa. Käännösnimien merkityksiä ja funktioita vertaamalla on havaittavissa, että joissakin suomenkielisen version yksittäistapauksissa korvaava käännösstrategia usein kadottaa alkuperäisten nimien merkitykset ja vastaavasti ruotsinkielisen version käännösvastineet pidättäytyvät näissä tapauksissa lähempänä lähdetekstin nimiä.

Tulosten perusteella transkreaation hyödyntäminen kummassakin kieliversiossa on erittäin vähäistä, joskin suomenkielisessä versiossa sitä on korvaavan käännösstrategian myötä hieman enemmän. Molemmat käännösversiot ovat täten suhteellisen lähellä alkuperäistä tekstiä.

Avainsanat: nimistötutkimus, käännöstiede, käännösstrategiat, videopeli, transkreaatio

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -ohjelmalla

# Innehållsförteckning

<b>1 Inledning</b> .....	<b>1</b>
1.1 Syfte .....	2
1.2 Material .....	3
1.3 Metod.....	3
1.4 Kort om Bloodborne .....	4
1.5 Tidigare forskning av spelöversättningar .....	5
<b>2 Bakgrund: översättningens ekvivalens, domesticering och exotisering</b> .....	<b>6</b>
2.1 Tv-spel som multimodalt översättningsmedium.....	6
2.2 Transkreation: kreativitet i spelöversättning .....	7
<b>3 Namn i fiktion</b> .....	<b>9</b>
3.1 Namn och deras funktioner .....	9
3.2 Översättningsstrategier för namn i fiktion .....	11
<b>4 Analys</b> .....	<b>12</b>
4.1 Kvantitativ framställning av materialet.....	12
4.2 Kvalitativ framställning av materialet .....	14
4.2.1 Vapennamn .....	14
4.2.2 Karaktärsnamn .....	16
4.2.3 Ortnamn .....	17
<b>5 Sammanfattning</b> .....	<b>19</b>
<b>6 Diskussion</b> .....	<b>20</b>
<b>Referenser</b> .....	<b>22</b>
<b>Bilagor</b> .....	<b>24</b>

# 1 Inledning

Tv-spel<sup>1</sup> är ett relativt nytt forskningsområde inom översättningsvetenskap och översättning av speltexter är inte ett väl utforskat ämne. Multimodala speltexter kan dock erbjuda stora möjligheter inom akademisk forskning och det finns mycket att undersöka. I den här avhandlingen analyserar jag de svenska och finska översättningarna av namn i det engelskspråkiga tv-spelet *Bloodborne* genom att kombinera översättningsvetenskap och namnforskning.

Tv-spel har blivit en alltmer populär form av underhållning bland både barn och vuxna under de senaste årtiondena (se Statistikcentralen 2019). På grund av det ökande antalet spelare finns det också en allt större behov av lokaliserade tv-spel i Norden. Genom översättning och lokalisering nås sådana slutanvändare som inte kan titta på filmer utan underrubriker eller använda engelska versioner av tv-spel på grund av otillräckliga språkkunskaper. Översättningar av tv-spel har därför en samhälls- och kulturell betydelse som kan jämföras med till exempel betydelsen av dubbning av animerade barnfilmer.<sup>2</sup> Dessutom kan tv-spel ses som narrativa berättelser (jfr Somerdin 2016:69) och det är därför viktigt att den svenska översättningen av ett tv-spel lever upp till en viss kvalitet och därför är det också befogat att undersöka ämnet.

Internationellt har tv-spelöversättningar undersökts av relativt många forskare. En snabb titt på forskningslitteraturen avslöjar att kreativitet och underhållning är nyckelord i översättning av tv-spel. Många forskare (se t.ex. Mangiron & O'Hagan 2013, Gaballo 2012, Bernal-Merino 2008) har konstaterat att översättning av tv-spel är en komplex process som omfattar översättning av kulturspecifika element och element som är unika för tv-spel så som menyer och tv-spelspecifika termer. De betonar också översättarens kreativa roll vid översättning.

På 90-talet var det inte vanligt att översätta speltexter till svenska och därför är de flesta översättningar från den tiden gjorda av amatörer (jfr Branting 2010). Nuförtiden finns det dock fler tv-spel som har översatts till svenska och även till norska och danska. Däremot finns det fortfarande en stor kunskapslucka särskilt i nordisk forskningslitteratur som gäller ämnet. För att fylla kunskapsluckan tar jag reda på vilka strategier dagens tv-spelöversättare använder vid översättning av namn i Sverige och Finland.

---

<sup>1</sup> För konsekvensens skull använder jag i den här uppsatsen bara termen "tv-spel" i stället för termen "dataspel" när jag syftar på spel som spelas på en elektronisk enhet.

<sup>2</sup> På ett motsvarande sätt kan flera användare njuta av tv-spel när de översätts från ett språk till ett annat.

## 1.1 Syfte

I den här avhandlingen undersöker jag de svenska och finska namnöversättningarna i tv-spelet *Bloodborne* (Sony 2015). Syftet med min avhandling är att studera speltexten ur en översättningsvetenskaplig synvinkel och redogöra för de använda översättningsstrategierna och skillnaderna mellan den engelskspråkiga källtexten och dess översättningar vid översättning av namn. Detta gör jag för att visa utmaningar som gäller översättning av namn och samtidigt fördjupa förståelsen för vilken typ av översättning som föredras och används i spelöversättningar i Sverige och Finland. Ytterligare är jag intresserad av att få veta hur nära översättningen tenderar att hålla sig sin källtext, samt i vilka fall måltexten motsvarar källtexten och när skillnaderna mellan källtexten och måltexten blir större. Jag tar utgångspunkt i en översättningsvetenskaplig teori som heter *transkreation* och som betonar domesticering och kreativitet vid översättning (O'Hagan 2013:196). Jag undersöker om det förekommer transkreation i de svenska och finska översättningarna.

Mina frågeställningar är:

1. Vilka översättningsstrategier av namn används i de svenska och finska versionerna av tv-spelet *Bloodborne* och hur många strategier finns det?
2. Hur påverkar användningen av olika översättningsstrategier det semantiska innehållet av namnet?
3. Hur tillämpas transkreation vid översättning av namnen i tv-spelet?

Eftersom det finns bara få undersökningar om svensk tv-spelöversättning som redogörs för i svensk forskningslitteratur är mitt mål att kartlägga olika sätt att översätta namn i tv-spel och bidra till bredare forskning som gäller tv-spelöversättning i Sverige. Denna avhandling syftar inte till att skapa nya teoretiska ramar för namnöversättning, utan snarare till att föra tv-spel som forskningsobjekt närmare forskningsområdet översättning. Genom att jämföra den svenska översättningen med den finska översättningen hoppas att jag kan visa alternativa sätt att översätta namn och diskutera både för- och nackdelar i dem. Fastän svenskan och finskan inte är nära språkliga släktingar är det fruktbart och intressant att jämföra dem.

Först beskriver jag generella översättningsnormer som uppstår i spel- och namnöversättningar och sedan presenterar jag en fallstudie av två översättningar av tv-spelet *Bloodborne* (Sony 2015) som illustrerar hur en svensk och finsk översättning av ett tv-spel ser ut. Avhandlingen fokuserar på vilka översättningsstrategier översättare har använt sig av vid översättningen av namn och hur kreativa samt trovärdiga översättningsvalen är. Jag presenterar avhandlingens material och metod samt det

ovannämnda spelet i de följande delkapitlen (1.2 och 1.3). I kapitel 2 och 3 ger jag en översikt över den teori som handlar om översättning, tv-spel som medium, transkreation, namn och namnöversättning. I kapitel 4 redogör jag för analysen samt resultaten. I kapitel 5 sammanfattar jag min analys och avhandlingen avslutas med diskussion i kapitel 6.

## 1.2 Material

Forskningsmaterialet har excerperats ur tv-spelet *Bloodborne* (2015). I denna studie jämför jag den svenska och finska versionen av spelet med den originella engelska versionen. Jag har valt att fokusera på namn som förekommer i spelet och dess översättningar. Jag har insamlat materialet genom att spela spelet på konsolen och att ta skärmbilder. Jag har samlat in namnen ur skärmbilderna och delat in dem i följande kategorier: *karaktärnamn*, *ortnamn* och *vapennamn*. Det insamlade materialet består av 60 engelska namn och deras svenska och finska översättningar som jag har kategoriserat enligt de ovannämnda namnkategorierna. Sammanlagt finns det 180 namn i mitt material om man räknar upp namnöversättningarna också.

Jag har valt det här spelet eftersom dess korpus motsvarar ungefär omfattningen av en roman (ca 30 000 ord). Det kan ta mellan 30 och 50 timmar att nå till spelets slut. Med andra ord kan spelet *Bloodborne* antecknas som en interaktiv roman med enorma mängder text och därmed många namn och därför utgör det den mest lämpliga grunden för att diskutera utmaningar i spelöversättningar. Eftersom spelet utspelar sig i en fantasivärld kommer det att vara intressant att ta reda på hur man har översatt namnen på olika fantasielement som varelser och ortnamn. Det finns inte heller så många rollspel som har översatts till svenska eller finska och därför fungerar *Bloodborne* som ett unikt exempel på en svensk och finsk spelöversättning.

## 1.3 Metod

I denna avhandling använder jag både kvantitativ och kvalitativ analys som undersökningsmetoder. Först redogör jag för mitt undersökningsmaterial kvantitativt och sedan lyfter jag fram några exempel ur mitt insamlade material som jag analyserar kvalitativt. Tyngdpunkten i min analys är att ta reda på hur man har översatt namn från engelska till svenska och finska och sedan analysera om det finns transkreation (se 2.3) i de översatta namnen.

Först spelar jag genom den engelska, svenska och finska versionen av spelet från början till slutet och samlar in alla namn som jag stöter på under spelets gång. Efter materialinsamlingen kategoriserar jag de svenska och finska översättningarna av de insamlade namnen enligt Ainialas m.fl. (2012:261) namnöversättningsstrategier som jag presenterar i kapitel 3. Efter kategoriseringen jämför jag kvantitativt hur mycket användningen av översättningsstrategier skiljer sig åt mellan den svenska och finska versionen. Jag granskar översättningar kvantitativt genom att räkna vilka översättningsstrategier som har varit de mest använda. Med kvantitativ analys försöker jag konkret framhäva och visa de eventuella skillnaderna i användningen av översättningsstrategier i de finska och svenska versionerna av spelet *Bloodborne*.

Efter den kvantitativa analysen plockar jag fram några intressanta fall ur mitt material som jag analyserar kvalitativt genom att ta hänsyn till hur man har översatt namnens semantiska innehåll och funktioner. Genom att jämföra de svenska och finska namnen med källspråkets namn analyserar jag det semantiska innehållet av översättningarna och poängterar eventuella skillnader mellan alla versionerna. Jag tar reda på hur de originella namnens olika funktioner har ändrats, bibehållits eller tappats när man har översatt dem till finska och svenska. Sedan analyserar jag hur kreativa översättarna har varit med sina översättningslösningar. Som teoribakgrund för namnens funktioner använder jag Ainialas (2012:260–261) kategorisering av namnfunktioner. För att avgöra om översättningsvalen är kreativa, avspeglar jag dem mot definitionen på begreppet transkreation som jag presenterar i teoridelen.

## **1.4 Kort om Bloodborne**

Avhandlingen handlar om tv-spelet *Bloodborne*, ett actionrollspel som är utvecklat av spelstudion FromSoftware och publicerat av Sony Computer Entertainment under mars 2015 till Playstation 4. Spelet utspelar sig i den fiktiva staden Yharnam, där det råder en evig jaktnatt. Staden har invaderats av en pest som kallas "paleblood" och som gradvis har förvandlat Yharnams medborgare till monster. Spelet har beskrivits som gotisk fiktion och det utforskar teman som dödlig stolthet och farlig kunskap (se Hoedt 2019).

I spelet tar spelaren rollen som jägare, vars uppgift är att utforska den skrämmande och farofyllda staden. I spelets mörka och gotiska atmosfär möter spelaren en mängd skräckinjagande varelser, varav många är inspirerade av klassiska, gotiska skräckberättelser. Som jägare måste spelaren med hjälp av olika vapen bekämpa dessa odjur för att överleva och avslöja stadens mystiska och ondskefulla hemligheter.



## 1.5 Tidigare forskning av spelöversättningar

När det gäller tidigare forskning i Sverige har Peter Branting (2010) i sitt examensarbete för magisterexamen undersökt svenska spelöversättningar gjorda av amatöröversättare. Han har undersökt hur amatöröversättning ser ut som fenomen i Sverige. Branting (2010:85) sammanfattar att ”majoriteten av översättningarna i en stor del av fallen tycks ligga nära eller mycket nära källtexten”. Branting (2010:85) påpekar också att de amatörgjorda direktöversättningarna ibland har negativt påverkat spelbarheten och spelarens förståelse för vad som händer i spelet. Eftersom hans avhandling behandlar bara amatöröversättningar finns det en stor kunskapslucka i området speciellt när det gäller professionella spelöversättningar i Sverige.

Internationellt sett finns det mycket undersökning om tv-spelöversättning. Många forskare har intresserat sig i de kreativa översättningslösningar som förekommer i tv-spelöversättningarna. O’Hagan och Mangiron (2006) undersöker det japanska tv-spelet *Final Fantasy* i sin fallstudie där de koncentrerar sig i spelöversättningens tekniska begränsningar och spelets kulturella element. De visar att på grund av utrymmesskäl har översättaren varit tvungen att komma på kreativa lösningar.

Maziarzs och Oniks (2019) komparativa fallstudie undersöker ekvivalens i den engelska lokaliseringen av det polska videospellet *Witcher 3: Wild Hunt*. De utför en komparativ analys av polska skämt, sång och andra kulturella element som förekommer i spelet och dess engelska översättning. Undersökningen diskuterar utmaningar som handlar om ekvivalens av kulturella element i spel.

Även spelet *Bloodborne* har undersökts i tidigare finska avhandlingar (se t. ex. Pääkkönen 2019, Marjoniemi 2021). Marjoniemis examensarbete för magisterexamen handlar om översättningar av namn i den finska versionen av *Bloodborne*. Marjoniemi undersöker vilka översättningsstrategier som har använts. Hon konstaterar i sin avhandling att i den finska översättningen finns det flest inlånade namn och översättaren har inte valt att göra till exempel *fonetisk adaptation*.<sup>3</sup>

---

<sup>3</sup> Se avdelning 3.2

## 2 Bakgrund: översättningens ekvivalens, domesticering och exotisering

Det teoretiska ramverket för den här avhandlingen kommer huvudsakligen ur översättningsvetenskap. Under den översättningsvetenskapliga historien har forskare presenterat många teorier om översättning och dess tillämpningar. Olika medier som böcker, teaterpjäser och textning av tv-serier brukar behandlas olika när det gäller översättning. Under de senaste decennierna har det i översättningsvetenskap börjat analyseras ett relativt nytt medium, tv-spel, som erbjuder nya utmaningar för dagens översättare. För att svara på dessa utmaningar behöver man först ha en förståelse för de konventioner inom översättningsvetenskap som har utvecklats före de moderna medierna.

I bakgrunden av översättning ligger frågan om *ekvivalens*. Ekvivalens har traditionellt definierats som likhet mellan källtexten och den översatta måltexten. Nida och Taber (1969<sup>4</sup>) diskuterar översättningens nödvändighet att motsvara originaltexten. För Nida och Taber uppnås detta genom vad de kallar en "dynamisk ekvivalens", som de definierar som "kvaliteten hos en översättning där budskapet i originaltexten har anpassats så pass mycket till mottagarspråket att mottagarens reaktion i huvudsak liknar den ursprungliga mottagarens". (Nida och Taber, 1969:200).

Utmaningen i översättning är huruvida översättaren behöver anpassa översättningen till målgruppens kultur och språk eller om översättaren kan bibehålla element som bara förekommer i källtextens språk och som bryter mot målspråkets konventioner. Frågan är med andra ord om översatta texter bör vara *domesticerade* och inriktade på målspråkets kultur och konventioner eller om de snarare bör *exotiseras*, det vill säga att man bibehåller viktiga drag från källspråket och dess kultur även om dessa drag är främmande för målgruppen (Oittinen 2000:73–74). Oittinen argumenterar (2000:8–12, 74) att den här frågan kan svaras genom att ta hänsyn till vem man översätter för och varför.

### 2.1 Tv-spel som multimodalt översättningsmedium

Under de senaste åren har audiovisuella medier börjat inkluderas i forskning om översättning. Audiovisuell översättning handlar till exempel om textning och dubbing av filmer eller översättning av tv-spel och den har blivit ett populärt forskningsintresse under 2000-talet. Den audiovisuella

---

<sup>4</sup> Nida myntade termen "dynamisk ekvivalens" och har haft ett grundläggande inflytande på senare forskning i ämnet.

revolutionen i översättningsvetenskap har uppstått tillsammans med de nya teorierna om kommunikation, särskilt teorier om *multimodalitet*<sup>5</sup> som har varit centrala för utvecklingen av nya teorier om översättning. (Munday 2022:26.)

Som multimodala produkter innehåller tv-spel både text, ljud och bild som måste tas hänsyn till vid översättning. Spelöversättning har vissa likheter med till exempel skärmöversättning (eng. screen translation), men de här översättningstyperna skiljer sig åt eftersom spelöversättningen har som mål att erbjuda underhållning för slutanvändaren. (Gaballo 2012:106.) Spelöversättning handlar inte bara om att förmedla betydelser från ett språk till ett annat utan man behöver anpassa en större multimodal text.

Bernal-Merino (2008) skriver att den viktigaste funktionen av tv-spelöversättningarna är att de hjälper till att skapa en virtuell värld där det är lätt för spelaren att ta sig vidare i spelet. Om en karaktär har en accent eller dialekt i källspråket, måste översättaren hitta ett sätt att återskapa det i målspråket och om spelet innehåller en gåta som spelaren måste lösa för att ta sig vidare i spelet, måste översättaren se till att gåtan är förståelig och lösbar i den översatta versionen av spelet. Friheten är således stor och det krävs ett kreativt och lekfullt förhållningssätt till uppgiften, som liknar det som krävs vid översättning av barnlitteratur. (Bernal-Merino 2008:66–68.)

## 2.2 Transkreation: kreativitet i spelöversättning

I det här kapitlet presenterar jag begreppet *transkreation*, dess forskningsrelevans och tillämpning vid spelöversättning. Transkreation (eng. transcreation) är ett begrepp som används inom översättningsvetenskap för att beskriva processen att anpassa en text från ett språk till ett annat och samtidigt behålla textens kvalitet, stil och ton. Gaballo (2012:111) definierar transkreation som

re-interpretation of the original work suited to the readers/audience of the target language which requires the translator to come up with new conceptual, linguistic and cultural constructs to make up for the lack (or inadequacy) of existing ones.

Det handlar således inte om mekanisk ord-för-ord-översättning utan transkreation fungerar produktivt genom att skapa nya översättningslösningar som kan vara till exempel nybildningar. När transkreation lyckas, väcker den översatta texten samma känslor på målspråket som på källspråket. Till skillnad från många andra former av översättning innebär transkreation ofta att man inte anpassar bara ord utan också video och bilder till målgruppen (Chaume 2016:73). På grund av sin kultursensitiva och

---

<sup>5</sup> Multimodalitet syftar till användningen av fler än en representationsform, till exempel en kombination av text, bild och ljud (Koivisto 2004:43).

kreativa natur har transkreation blivit populär inom marknadsföring där anpassning av till exempel slogan är viktigt (Gaballo 2012:99).

För att svara på spelöversättningens utmaningar har transkreation också tillämpats i tv-spel. På grund av tv-spelens unika natur argumenterar O'Hagan och Mangiron (2006:11) att transkreation borde användas vid spelöversättning eftersom den betonar översättarens kreativa roll vid översättningen. De använder det japanska rollspelet *Final Fantasy* i en fallstudie för att framhäva transkreations framgång. Översättarna av det ovannämnda spelet har valt att ändra namnen på karaktärer och vapenföremål på grund av både kulturspecifika och tekniska skäl och dessa ändringar exemplifierar den kreativitet och produktivitet som krävs vid spelöversättning.

Enligt O'Hagan och Mangiron (2006) måste spelöversättaren känna till spelens gemensamma byggstenar, det vill säga element som terminologi, humor och ordlekar som förekommer i spelen. De argumenterar att den viktigaste prioriteringen vid översättningen av spel är att bevara spelupplevelsen för slutanvändare. Översättarens uppgift är att skapa en version som gör det möjligt för spelare att uppleva spelet som om det ursprungligen hade utvecklats på deras eget språk och som ger dem samma nöje som den ursprungliga versionen. (O'Hagan och Mangiron 2006:19–20.)

O'Hagan och Mangiron (2006) anser att den internationella framgången för serien *Final Fantasy* beror på de översättningsmetoder som används i lokaliseringsprocessen. De argumenterar att översättare av tv-spel har en större frihet vid översättning och därför blir slutprodukten mer domesticerad och tilltalande för målgrupperna. Deras fallstudie av spelet *Final Fantasy* visar att tv-spelöversättning inte bara handlar om översättning av textinnehållet utan också översättning av spelupplevelsen. (O'Hagan och Mangiron 2006:10–20.)

Gaballo (2012:107) poängterar att när man översätter ett spel är det viktigt att ha förståelse för spelets "world-building."<sup>6</sup> För att skapa en lyckad översättning behöver översättaren känna till element som bidrar till att beskriva fantasivärlden och dess stämning i spelet. Gaballo ger ett framhävande exempel ur spelet *Final Fantasy*:

The item "Dream powder" has been aptly translated "Onirolina" by the Italian translator, who succeeded in inventing a name capable of evoking a dream world, yet still related to other items in *Final Fantasy* weapons (e.g. Melatonina) (Gaballo 2012:107).

Transkreation är starkt karaktäriserad av sin produktivitet, det vill säga att det skapar nya och kreativa översättningslösningar, till exempel nya ord, begrepp och namn. Som Gaballos exempel ovan visar,

---

<sup>6</sup> Jag använder det engelska ordet här eftersom det inte finns en känd motsvarighet i svenska. Worldbuilding syftar till en process som författaren gör när hen skriver för att skapa och beskriva en fiktiv fantasivärld (t.ex. Tolkiens "Midgård").

gäller det att vara kreativ när man översätter ett tv-spel. I den här avhandlingen fokuserar jag på kreativitet i översättningar av namn och transkreation gör således en viktig teorigrund för min analys.

### **3 Namn i fiktion**

I kapitel 2 behandlade jag översättning, tv-spel som medium och hur man översätter tv-spel med hjälp av transkreation. Det här kapitlet går djupare in i ämnet som jag analyserar i min avhandling: översättning av namn. I avdelning 3.1 diskuterar jag vad som faktiskt utgör ett namn, och fortsätter med namns funktioner i skönlitteratur. En diskussion om översättning av namn i avdelning 3.2 avslutar detta kapitel. Även om teorin som presenteras i detta kapitel ursprungligen har utvecklats med skönlitterära böcker som referensmaterial, kan den också tillämpas på namn som förekommer i tv-spel.

#### **3.1 Namn och deras funktioner**

Skönlitterära böcker är fulla av olika karaktärer som framträder på olika fiktiva platser. Karaktärerna i skönlitteratur är centrala för att föra handlingen framåt, medan platserna fungerar som berättelsens miljö och ger karaktärerna ett sammanhang. På grund av det stora antalet karaktärer och platser i de flesta verken, behöver läsaren kunna identifiera och särskilja dem från varandra. Varje karaktär och plats har därför ofta ett egennamn för att läsaren ska kunna skilja dem från varandra.

Ett egennamn är en beteckning som används för att referera till en enskild entitet, som en person, plats eller organisation. Egennamn har vanligtvis en stor bokstavs-beteckning och de kan vara antingen i singularis eller pluralis. Exempel på egennamn i fiktion är bland annat namn på karaktärer (t.ex. "Anna" och "Elsa") eller platser (t.ex. "Arendelle.") Namn hjälper till att identifiera och särskilja karaktärer och platser i berättelsen och på så sätt kan läsaren hålla reda på vem som är vem och det är lättare att följa handlingen.

Den viktigaste egenskapen som skiljer egennamn från appellativ är deras monoreferentialitet: egennamn särskiljer sin referent från alla andra liknande referenter, medan ett appellativ betecknar en klass (Ainiala m.fl. 2012:15). Namnet "Anna" är ett egennamn eftersom det kan syfta till en enskild person medan "kvinna" är ett appellativ eftersom det kan hänvisa till vilken individ som helst av det kvinnliga könet. Gränsen mellan egennamn och vanliga substantiv i litteraturen är dock inte alltid så klar som i det verkliga livet eftersom ett namn i ett fiktivt verk kan vara konstruerad av ett appellativ

(Bertills 2003a: 20). Ett exempel på en sådan här konstruktion är karaktärsnamnet ”The Snow Queen” från *The Snow Queen*.

Namn har dessutom andra syften än att bara identifiera karaktären eller platsen. Ainiala m.fl. (2012) noterar att namn av centrala karaktärer i berättelser kan innehålla information som beskriver karaktärens personlighet och utseende eller på något annat sätt bidrar till berättelsens narrativ. Dessutom kan de framkalla någon känsla (t.ex. rädsla eller avsky) eller skratt hos läsaren. I vissa fall kan namn användas symboliskt för att representera vissa idéer eller teman. (Ainiala 2012:258–261). En karaktär med namnet "Hope" kan till exempel symbolisera optimism och positivt tänkande. Ainiala m.fl. (2012:260–261) har sammanställt en lista som innehåller de vanligaste namnfunktionerna som förekommer i skönlitteratur:<sup>7</sup>

1. **Identifierande funktion:** Namnet syftar till en fiktiv eller icke-fiktiv person, plats eller annat referensobjekt och skiljer det från andra representanter.
2. **Fiktionaliserande funktion:** Namnet gör en person, en plats eller någon annan referent fiktiv.
3. **Lokaliserande funktion:** Namnet syftar till någon plats eller tid.
4. **Social funktion:** Namnet anger persons sociala klass, roll eller identitet i samhället.
5. **Deskriptiv funktion:** Namnet beskriver en person eller en plats och ger ytterligare information om det.
6. **Associativ funktion:** Associationer som stöder textens innehåll är kopplade till namn på verkliga eller fiktiva personer, platser eller saker.
7. **Affektiv funktion:** Namnet avspeglar olika känslor.
8. **Ideologisk funktion:** Namnet stöder bokens ideologiska budskap.
9. **Kategoriserande funktion:** Personer, platser eller saker klassificeras semantiskt, strukturellt eller kontextuellt i olika kategorier genom namn.
10. **Narrativ funktion:** Namnet är ett centralt element i berättelsen.
11. **Humoristisk funktion:** Namnet kan ha en humoristisk effekt och framkalla skratt hos läsaren. (Ainiala 2012:260–261.)

---

<sup>7</sup> Namnfunktionerna i Ainiala m.fl. (2012:260–261). Den svenska översättningen av namnfunktioner har gjorts av mig i den här avhandlingen.

### 3.2 Översättningsstrategier för namn i fiktion

Som det konstateras ovan i avdelning 3.1 kan namn innehålla egenskaper som bidrar till berättelsens läsoplevelse. Namn kan etablera till exempel karaktärens identitet och bidra till den övergripande tonen och stämningen i boken. För att behålla dessa egenskaper är det därför inte helt trivialt hur man översätter namn. Bertills (2003a) argumenterar att det är viktigt att återge funktioner eller det mångtydiga semantiska innehållet i namnet så bra som möjligt eftersom dessa också ger upphov till specifika idéer om namnbäraren. Tumregeln visas vara att om det semantiska innehållet av namnet är tematiskt relevant i berättelsen bör det alltid behållas för att behålla namnets funktioner. (Bertills 2003a:186, 204.)

Den här utmaningen uppstår särskilt vid översättning av fantasy där författaren i många fall skapar namnen till fantasy-verket enligt sin egen fantasi och kreativitet, vilket kan göra det svårt för översättaren att hitta en lämplig översättning till målspråket. Enligt Hong-man (2010:23) måste översättaren i sådana fall ha en förståelse för verkets fantasivärld och dess mytologi bakom namnen, för att säkerställa att översättningen noggrant återger betydelsen och syftet av originalnamnen.

För att bibehålla namnets ursprungliga betydelse och funktion som författaren har avsett, kan olika strategier utnyttjas. Ainiala m.fl. (2012:261) presenterar fyra strategier som översättaren kan använda vid översättning av namn. Den här kategoriseringen har tidigare använts i finska pro gradu-avhandlingar (se t. ex. Savio 2019, Marjoniemi 2021) som också studerar namnöversättningar i tv-spel. Därför anser jag att det är lämpligt att jag också tillämpar den i min avhandling:

1. **Lån** (loan): Det ursprungliga namnet på det främmande språket lånas in så som det är på målspråket.
2. **Översättning** (translation): Det ursprungliga namnet på källspråket översätts till målspråket; till exempel "The Snow Queen" är "Snödrottningen" på svenska.
3. **Fonetisk adaptation** (phonetic adaptation): det ursprungliga namnet på källspråket är fonetiskt anpassat till målspråket; till exempel Carl Gustaf är Kaarle Kustaa på finska.
4. **Ersättning** (replacement): det ursprungliga namnet på främmande språk ersätts med ett annat namn eller med ett appellativ; till exempel Hogwarts är Tylypahka på finska. (Ainiala 2012:261.)

I min undersökning utgör de här översättningsstrategierna en viktig hörnsten eftersom jag intresserar mig för hur användningen av olika strategier når olika ändamål med tanke på det semantiska

innehållet av namn. Väljer man att ersätta namnet i stället för att översätta det har det också olika implikationer för behållning av namnfunktioner. Ytterligare är jag även intresserad av att veta hur nära översättningarna är sin källtext. *Lån* kan ses handla snarare om exotisering medan *översättning*, *fonetisk adaptation* och *ersättning* ligger närmare domesticering.

## 4 Analys

Min analys består av två delar. I den första delen (avdelning 4.1) analyserar jag översättningarna kvantitativt med hjälp av en kategorisering som är baserad på en modell av översättningsstrategier av Ainiala m.fl. (2012) (jfr. 1.1, frågeställning 1). Jag tar genom kvantitativ analys reda på om det finns en tydlig skillnad i användningen av översättningsstrategier mellan de finska och svenska översättningarna (jfr 1.1, frågeställning 1). I den andra delen (avdelning 4.2) analyserar jag några av namnöversättningarna kvalitativt genom att jämföra de svenska och finska översättningarna. (jfr. 1.1, frågeställning 2 och 3). I den kvalitativa analysen poängterar jag skillnader i det semantiska innehållet av översättningarna samt analyserar hur de bibehåller olika namnfunktioner. Sedan redogör jag för hur mycket det förekommer transkreation i översättningarna.

### 4.1 Kvantitativ framställning av materialet

I det följande presenterar jag det insamlade materialet kvantitativt i tabellerna nedan (se tabell 1 och 2). Jag har räknat samman alla namnöversättningar i mitt material och indelat dem i de fyra grupperna av översättningsstrategier.

Tabell 1. Antalen och de procentuella andelarna översättningsstrategier i den svenska spelversionen

Översättningsstrategi	Antal	%
Lån	8	16 %
Översättning	45	86 %
Fonetisk adaption	0	0 %
Ersättning	7	14 %
Totalt	60	100 %



Enligt tabell 1 står det klart att översättning har varit den mest använda översättningsstrategin. Översättarna har nämligen använt den 43 gånger i den svenska versionen. Lån är den andra mest använda strategin med 8 förekomster. Ersättning har också använts men bara 7 gånger. Fonetisk adaptation har däremot inte alls använts.

Tabell 2. Antalen och de procentuella andelarna översättningsstrategier i den finska spelversionen.

<b>Översättningstrategi</b>	<b>Antal</b>	<b>%</b>
<b>Lån</b>	<b>7</b>	<b>12 %</b>
<b>Översättning</b>	<b>29</b>	<b>48 %</b>
<b>Fonetisk adaption</b>	<b>0</b>	<b>0 %</b>
<b>Ersättning</b>	<b>24</b>	<b>40 %</b>
<b>Totalt</b>	<b>60</b>	<b>100 %</b>

Av tabell 2 framgår antalen och de procentuella andelarna översättningsstrategier som har använts i den finska spelversionen. Jämfört med den svenska spelversionen ser resultatet av den finska översättningen nästan likadant ut med en viktig skillnad som gäller användning av ersättning. Ersättning har använts 24 gånger (40%) vilket är betydligt mer än i den svenska översättningen. Översättning har använts i den finska versionen 29 gånger (48 %) vilket är färre än i den svenska versionen. Lån har använts 7 gånger (12 %) och i likhet med den svenska versionen, har fonetisk adaptation inte varit en populär strategi hos översättaren.

En stor del av *Bloodbornes* namn består av namn som är konstruerade av vanliga substantiv. Skillnaden mellan den finska och svenska spelversionen, när det gäller den frekventare användningen av översättningsstrategin ersättning i den svenska versionen, kan bero på att svenska ligger närmare engelska än finska när det gäller ordförrådet.<sup>8</sup> Det är möjligt att översättaren av den finska versionen har därför varit tvungen att göra fler ändringar än översättaren av den svenska versionen för att anpassa spelet till det finska språket utan att översättningen skulle låta krångligt. En annan möjlig förklaring är att översättaren av den finska översättningen har bara haft ett personligt intresse för att ersätta namn i spelet.

<sup>8</sup> Detta beror på att både svenska och engelska tillhör den germanska språkfamiljen, medan finska tillhör den uraliska språkfamiljen.

En viktig slutsats som kan dras av materialets kvantitativa analys är att i den finska versionen har ersättning tydligen använts vid namn där de svenska översättarna har föredragit översättning. Det här är en viktig skillnad eftersom den innebär att vid den finska översättningen har gjorts fler ändringar i originaltexten och därför är det möjligt att översättningen innehåller fler transkreativa lösningar.

## 4.2 Kvalitativ framställning av materialet

Den här avdelningen ger en kvalitativ analys av namnöversättningar i spelet *Bloodborne* och belyser vikten av att ta hänsyn till namnens funktioner när man översätter namn. Analysen går in på de olika typerna av namn som används i spelet: *vapennamn*, *karaktärsnamn* och *ortnamn*.

### 4.2.1 Vapennamn

I spelet *Bloodborne* använder spelaren olika vapen för att besegra fiender. För det mesta har översättarna använt översättning och ersättning när de har översatt vapennamn i spelet, både i den svenska och i den finska versionen. "Saw Spear" har översatts till "Sahakeihäs" och "Sågtandad spjut" i den finska respektive svenska versionen. På samma sätt har namnet "Rifle Spear" översatts till "Kiväärikehäs" i den finska versionen medan i den svenska versionen har ordföljden ändrats och vapnet heter "Spjutgevär" på svenska. Däremot vapennamn "Chikage", "Rakuyo" och "Tonitrus" har lånats in direkt från källtexten i både den finska och den svenska översättningen. Vid ovannämnda fall har det således inte gjorts ändringar i själva betydelsen av namnen.

<b>Ex. 1</b>	EN: Saw Cleaver
	SV: Sågtandad köttyxa
	FI: Silpari

En intressant skillnad mellan spelversionerna gäller översättningarna av vapennamnet "Saw Cleaver." (se ex. 1) Den svenska versionen har en mer direkt översättning "Sågtandad köttyxa" där substantivet "saw" har adjektiverats till "sågtandad." Däremot är den finska översättningen kreativare och översättaren har kommit fram till ett helt nytt ord: "Silpari."

Eftersom den deskriptiva funktionen av namn är att beskriva namnets referent och ge ytterligare information om den (Ainiala 2012:260) kan vapennamn i tv-spel ge spelaren en uppfattning om vad hen kan förvänta sig av vapnet, vad det är och hur det fungerar i spelet. Det ursprungliga namnet "Saw Cleaver" ger intrycket att vapnet är en kombination av en såg och en köttyxa och att spelaren förmodligen kan svinga det som en köttyxa. Å ena sidan, fastän översättningen "Silpari" är en

nybildning som helt ersätter det ursprungliga namnet, meddelar det finska namnet ändå att vapnet används för att stympta eller skära (fi: silpoa) (Marjoniemi 2021:54). Å andra sidan beskriver den finska översättningen inte för spelaren vilken typ av vapen "Silpari" är (t. ex. hur det ser ut eller hur spelaren kan anta att vapnet användas). Den svenska översättningen i sin tur lyckas meddela spelaren att vapnet är en köttyxa som har sågtänder. Därför bibehåller den svenska versionen det engelska namnets semantiska betydelse och deskriptiva funktion bättre än den finska versionen.

Namnet "Kirkhammer" (se ex. 2) utgör ett annat intressant exempel i mitt material eftersom i den svenska versionen har namnet inte översatts (lån) medan i den finska versionen har namnet ersatts med namnet "Jahtivasara" (ersättning).

**Ex. 2**            EN: Kirkhammer  
                      SV: Kirkhammer  
                      FI: Jahtivasara

"Kirk" är ett skotskt och nordengelskt ord som betyder "kyrka" (Cambridge Dictionary 2023<sup>9</sup>). Med prefixet "kirk" är namnets huvudsakliga funktion att anknyta hammaren till den religiösa organisationen i spelet, Healing Church. Man skulle kunna ha översatt namnet till "Kyrkohammare" i den svenska versionen och samtidigt bibehålla de deskriptiva och associativa funktionerna av namnet men översättaren har valt att lämna det engelska namnet i översättningen. De svenska spelarna förstår anknytningen till Healing Church bara om spelaren förstår engelska tillräckligt bra.

Däremot har namnets semantiska innehåll ändrats i den finska versionen genom att använda den ersättande översättningsstrategin och namnet har ersatts med "Jahtivasara." Bertills (2003a:186) föreslår att namnöversättningarna alltid borde sträva efter att bibehålla den ursprungliga funktionen och betydelsen av namnet om de är narrativt relevanta i berättelsen. I det här fallet försvinner dock den religiösa konnotationen eftersom ordet "kirk" har ersatts. Översättningen har däremot en kategoriserande funktion som saknas i det engelska namnet eftersom den grupperar vapnet med andra vapen som har ordet "jahti" som prefix, till exempel "Jahtikirves." Detta var dock inte avsett i källtexten.

De finska översättningarna ovan exemplifierar det produktivitet och kreativitet av transkreation som jag diskuterar i avdelning 2.1. Gaballo skriver (2012:111) att transkreation betyder en kreativ process där översättaren behöver komma fram till nya språkliga konstruktioner som passar in i spelets värld.

---

<sup>9</sup> Jag använder en ordbok som är sammanställd av experter och därför kan den anses vara en auktoritativ källa för språk och terminologi.

Speglat mot definitionen på begreppet transkreation låter ”Jahtivasara” och särskilt nybildningen ”Silpari” som trovärdiga domesticerade lösningar som är bra exempel på transkreation. De svenska översättningarna av vapen har å ena sidan varit mindre kreativa och uppfyller därför inte kännetecknen på transkreation. Å andra sidan beskriver de svenska översättningarna vapen bättre: spelaren behöver inte undra över vad för ett föremål en ”Sågtandad köttyxa” är medan betydelsen av ”Silpari” inte är helt transparent.

#### 4.2.2 Karaktärsnamn

Vid min analys omfattar karaktärsnamnen följande typer av namn: personnamn och bosssnamn. *Personnamnen* innefattar i mitt material realistiska men fiktiva namn som inte syftar på någon referent i den verkliga världen (Ainiala 2012:257). Sådana namn är till exempel ”Gehrman”, ”Adella” och ”Alfred”. *Bosssnamnen* används för fiktiva varelser och monster som spelaren måste besegra för att gå vidare i spelet.

Vid översättning av personnamn har översättarna använt bara lån och inga andra strategier. Ainiala m.fl. (2012:263) anser att översättaren kan översätta realistiska men fiktiva namn om de är semantiskt transparenta för läsaren men detta är dock inte fallet i *Bloodborne*. Fastän det inte är ovanligt att ersätta namn i tv-spel, ändringar i egennamn är något som inte rekommenderas i översättningar av skönlitterära böcker (Ingo 1990: 242), och spelet *Bloodborne* avviker inte från den här rekommendationen.

En viktig funktion för personnamn i skönlitteratur är att de kan ge plats och tid för karaktärer, trots den uppenbara bristen på semantiskt innehåll för spelaren (Ainiala 2012: 259, se också Bertills 2003a:196). *Bloodbornes* fiktiva värld är inspirerad av den viktorianska tiden i Europa och därför spelar egennamn som ”Alfred” eller ”Annalise” en viktig roll för att bidra till spelets stämning. På grund av detta har översättarna troligen ansett att det inte var nödvändigt att göra ändringar i personnamnen i spelet, till exempel genom att ersätta dem med några inhemska varianter, eller att använda fonetisk adaptation (se Koskinen 1984: 63–64). Därför finns det inte bevis på domesticering i samband med transkreation vare sig i den svenska eller finska versionen vid översättning av personnamn.

Däremot vid bosssnamn har det använts lån, översättning och även ersättning i några fall (se bilaga 1). De flesta av bosssnamn är konstruerade med substantiv och adjektiv och därför är deras semantiska

betydelse mer transparent än den av personnamn. Ett transkreativt exempel på bossnamn är översättning av namnet "Cleric Beast" i den finska versionen. (se ex. 4)

**Ex. 4**

EN: Cleric Beast

SV: Odjurspräst

FI: Pappispeto

Den finska översättningen innehåller en liten ordlek där namnet "Pappispeto" har härletts från det finska ordet "pappismies" som syftar på en manlig präst. Den här översättningen är passande eftersom den lyckas genom en liten ordlek också bibehålla den deskriptiva funktionen av det ursprungliga namnet. En sådan här nybildning följer också Gaballos (2012:111) definition på den kreativa produktiviteten av transkreation (se avdelning 2.2). Den svenska översättningen har i sin tur ändrat ordföljd och med hjälp av foga-s skapat en sammansättning "Odjurspräst" som också bibehåller den deskriptiva funktionen men inte på ett lika roligt sätt än den finska översättningen.

**Ex. 5**

EN: Moon Presence

SV: Månens närvaro

FI: Kuun kumotus

Ett annat exempel på transkreation i den finska spelversionen är spelets sista boss, "Moon Presence", som har översatts på olika sätt i den svenska och den finska versionen (se ex. 5). Även här finns det en tydlig tendens och skillnad mellan den finska och den svenska översättningen: i den finska versionen har namnet ersatts genom att ändra "presence" till "kumotus" för att skapa en stilistisk effekt genom att använda alliteration. Däremot i den svenska versionen är översättningen helt enkelt en direkt översättning av namnet. Så som i tidigare exempel är den svenska översättningen därför klart mer semantiskt ekvivalent med det engelska namnet än den finska.

### **4.2.3 Ortnamn**

Ett exempel på en stor skillnad mellan översättningsvalen vid ortnamn är översättningarna av "Cathedral Ward." Det är en stadsdel i Yharnam, och en av spelets viktigaste platser. Översättarna har följande lösningar för det här ortnamnet. (se ex. 6)

**Ex. 6** EN: Cathedral Ward (direkt översättning: Katedral kvarter [min översättning])  
SV: Kyrkkvarteren<sup>10</sup>  
FI: Kirkkola

Det engelska ordet "cathedral" (sv: katedral eller domkyrka [min översättning]) syftar till den kyrka där biskopen residerar, det vill säga katedralen är stiftets huvudkyrka. Ordet "ward" på engelska har i sin tur flera betydelser. Det kan syfta till en del av ett sjukhus eller en administrativ del av en stad. Förmodligen är namnet en ordlek mellan båda dessa betydelser eftersom Cathedral Ward är en stad där det genomförs en medicinsk procedur som heter "blodadministration." I *Bloodborne* syftar blodadministrationen till en process som används för att bota sjukdomar genom blodtransfusion och åderlåtning. Den här ordleken är svårt att bibehålla i översättningarna eftersom det är så specifikt för det engelska språket.

Den finska versionen har i sin översättning raderat nästan alla spår av det ursprungliga namnet och gjort namnet implicit genom att ersätta namnet till "Kirkkola". Fastän betydelsen av ortnamnet "Kirkkola" är mer implicit med avseende på spelets kontext, fungerar det i alla fall som ett trovärdigt och domesticerat namn för en fiktiv stadsdel eftersom det har slutledet "-la" som ofta förekommer i finska ortnamn (t.ex. Hartola, Heinola eller Tammerfors stadsdel Tammela).

Den svenska översättningen är mer ekvivalent med det engelska namnet fast ordet "cathedral" har översatts till en mer implicit "kyrka" som saknar referensen till katedralen. Till skillnad från "Kirkkola" meddelar "Kyrkkvarteren" att platsen är ett avgränsat område i Yharnam och därför bibehåller översättningen den deskriptiva funktionen bättre eftersom ortnamnet "Kirkkola" preciserar inte att det handlar om ett kvarter. De båda översättningarna bibehåller dock det ursprungliga namnets narrativa funktion, det vill säga att staden har något med kyrkor att göra.

Det finns tre ortnamn i spelet där översättaren har använt lån: "Yharnam", "Byrgenwerth" och "Hemwick Charnel Lane" som alla förekommer i de översatta versionerna som sådana. "Yharnam" och "Byrgenwerth" har möjligen lånats in i översättningarna eftersom de är nybildningar, det vill säga egennamn som inte förekommer i verklighetens onomastikon. Namnet "Hemwick Charnel Lane" utgör däremot ett undantag i mitt material eftersom alla andra flerordiga ortnamn i spelet har antingen översatts (Förbjudna skogen, Gamla Yharnam) eller ersatts (Kirkkola) i målspråket.

"Hemwick Charnel Lane" innehåller tre engelska ord av vilka "charnel" och "lane" är vanliga substantiv och "Hemwick" en nybildning. "Charnel" syftar på "en byggnad eller kammare där

---

<sup>10</sup> Även om genus av ordet 'kvarter' är neutrum har det översatts som utrum i spelet. Jag ignorerar detta i min analys.

kroppar eller ben deponeras” (Merriam-Webster 2023<sup>11</sup>) och ”Lane” kan översättas till ”bana”. Namnet har översatts varken i den svenska eller i den finska versionen av spelet. Av någon anledning har översättaren av den finska översättningen inte använt ersättning i det här fallet, fastän ersättning har använts i tidigare fallen där det har varit svårt att hitta en motsvarighet på finska (se exempel 1, 5 och 6). En person med engelska som modersmål kan förstå namnets innehåll väl, medan betydelsen förmodligen inte öppnar sig för alla svenska och finska spelare. På grund av att namnet inte har översatts försvinner dess deskriptiva funktion för spelaren som inte har goda kunskaper i det engelska språket.

## 5 Sammanfattning

I den här avhandlingen har jag studerat namnöversättningar inom tv-spelet *Bloodborne*. Mitt syfte har varit att undersöka vilka översättningsstrategier som har använts vid översättning av namn och att jämföra skillnader i namnöversättningarna mellan de svenska och finska versionerna av spelet. Fokuset i min avhandling har varit att studera hur olika namnfunktioner har bibehållits i översättningar och hur det semantiska innehållet kan ändras vid översättning. Mitt resultat belyser den finska versionens kreativa transkreation och den svenska versionens semantiska ekvivalens.

I och med den kvantitativa analysen har jag upptäckt att översättningsstrategin ersättning används oftare i den finska översättningen än i den svenska översättningen. Den mest använda översättningsstrategin är dock översättning i båda av versionerna. Lån är den tredje mest använda strategin medan fonetisk adaptation varken har använts i den svenska eller finska översättningen. Efter den kvantitativa analysen har jag kvalitativt tagit reda på hur olika namnfunktioner har bibehållits och hur stor förekomsten av transkreation är i översättningslösningarna. För det mesta har namnens semantiska innehåll samt funktioner lyckats bibehållas i båda versionerna av spelet.

När det gäller förekomsten av transkreation, visar forskningsresultatet att den finska översättningen innehåller mer bevis på transkreation eftersom den avviker mer från den engelska versionen fastän skillnaden inte är radikal. Översättaren av den svenska spelversionen har i sin tur varit ovilligare att avvika från källtexten och göra ändringar för att bibehålla de ursprungliga betydelserna och formerna av namn. Som jag konstaterar i teoridelen, innebär transkreation att översättaren gör stora ändringar i källtexten för att föra spelet närmare till spelarens språk och kultur. Slutligen är det svårt att bedöma om *Bloodbornes* finska översättning ger spelaren en transkreativt unik spelupplevelse eftersom de

---

<sup>11</sup> Jag använder ordboken som källa här eftersom ordböcker sammanställs vanligtvis av experter på språket, vilket garanterar att översättningarna är tillförlitliga.

ändringar som har gjorts mellan källtexten och måltexten inte är stora och för det mesta har översättaren varit sparsam med sina översättningsval. Förekomsten av transkreation är således liten i båda språkversionerna.

Jag har valt att fokusera endast på översättningar av namn i spelet, vilket är bara en liten del av hela översättningen. För att få en bättre förståelse för spelöversättning i Sverige och Finland skulle man också kunna inkludera andra översatta element av spelet i analysen. I vidare forskning skulle man till exempel kunna undersöka spelets underrubriker och menyer om man vill utföra någon mer omfattande undersökning av tv-spelöversättningar. Dessutom finns det säkert många andra intressanta ämnen som skulle kunna undersökas i framtida studier. Det skulle vara intressant att undersöka till exempel olika gåtar i tv-spel eftersom de vanligtvis brukar innehålla språk- och kulturspecifika skämt och meningsbyggnader som möjligen kräver kreativitet från översättaren.

## 6 Diskussion

Resultaten av den här studien visar hur olika språkversioner av ett tv-spel kan komma fram till olika lösningar vid översättning av namn i tv-spel. Genom en fallstudie har jag visat de potentiella utmaningarna med att översätta namn som har semantisk betydelse och fördelarna med att ta hänsyn till målgruppen, det vill säga spelaren, när man fattar översättningsbeslut. Genom att använda ersättning och skapa helt nya namn som förmedlar det avsedda innehållet och betydelsen kan översättarna bibehålla namnens funktioner och samtidigt bidra till domesticerad ”worldbuilding” i spelet.

Att undersöka ett tv-spel erbjuder utmaningar för materialinsamlingen. För det första tog det mig en lång tid att samla in materialet eftersom jag aldrig hade spelat spelet förut. Jag räknade också att samla in alla bosnamn och alla vapennamn som inte är låsta bakom en betalvägg, vilket tog en längre tid som jag hade förväntat mig. Eftersom det kan vara arbetsamt att samla in material ur ett tv-spel rekommenderar jag att det noggrant planeras vad som ska samlas in. Det hjälper också om man tidigare har spelat spelet och känner dess olika banor på förhand för att underlätta materialinsamlingen. Fast materialet inte omfattade alla möjliga namn som förekommer i spelet, avspeglar resultaten sannolikt översättningarna relativt pålitligt.

På grund av kandidatavhandlingens utrymmesrestriktioner använder jag i den här uppsatsen bara ett spel som material vilket förstås ger bara en ytlig översikt över ämnet. Att inkludera flera spel i min analys skulle ha givit en bredare bild på svensk och finsk spelöversättning. Dessutom representerar



*Bloodborne* bara en viss spelgenre. Det är möjligt att i andra typer av tv-spel görs det annorlunda översättningsval. Med detta som utgångspunkt kan man konstatera att mitt undersökningsresultat inte nödvändigtvis kan generaliseras att gälla alla tv-spel som har blivit översatta från engelska till svenska och finska. Däremot anser jag att den här studien har nått sitt syfte och omfattningen av mitt material har varit mycket lämplig för en kandidatuppsats.

## Referenser

### Primärmaterial

FromSoftware 2015. *Bloodborne*. Sony Computer Entertainment. PlayStation 4.

### Sekundärlitteratur

Ainiala, Terhi, Saarelma, Minna & Sjöblom, Paula, 2012: *Names in Focus. An Introduction to Finnish Onomastics*. Helsinki: Finnish Literature Society.

Bernal-Merino, Miguel, 2008: *Creativity in the translation of video games*. *Quaderns de Filologia: Estudis Literaris* 13. London: Roehampton University. S. 57–70.

Bertills, Yvonne, 2003: *Beyond Identification. Proper Names in Children Literature*. (Doktorsavhandling.) Åbo: Åbo Akademi. <http://bibbild.abo.fi/ediss/2003/BertillsYvonne.pdf>

Branting, Peter, 2010: *Celebrating the Game: An Exploratory Study of Romhacking and Fan-created Video Game Translation in Sweden*. (Avhandling pro gradu) Stockholm: Stockholms universitet. <http://urn.kb.se/resolve?urn=urn:nbn:se:su:diva-45849>

Cambridge University Press, 2023: *Cambridge Dictionary* (25.5.2023). <https://dictionary.cambridge.org>

Chaume, Frederic, 2016: *Audiovisual Translation Trends: Growing Diversity, Choice, and Enhanced Localization. Media Across Borders, Localizing TV, Film and Video Games*. New York: Routledge. S. 68–84.

Gaballo, Viviana, 2012: Exploring the boundaries of transcreation in specialized translation. *ESP Across Culture* 9. S. 95–115.

Hong-man, Li, 2010: Fantasy in Translation: Study of Two Chinese Versions of The Lord of the Ring. *Cross-cultural communication* 6. S. 20–27.

Ingo, Rune, 1990: *Lähtökielestä kohdekieleen: johdatusta käänntieteteeseen*. Helsinki: WSOY.

Koivisto, Johanna, 2011: *EU-artiklar som multimodala budskap. Text, bild och begriplighet i rapporteringen om EU-utvidgningen i finska och svenska morgontidningar år 2002 och 2004*. (Doktoravhandling.) Tampere: Tampereen yliopisto

Koskinen, Arja, 1984: Kulttuurikonteksti käänntösongelmana: Gunter Grassin Kampela suomalaisissa vesissä. I: *Sananjalka* 26. S. 61–79. Turku: Suomen Kielen Seura.

Mangiron, Carmen & O'Hagan, Minako 2006: Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation* 6. S. 10–21.

Mangiron, Carmen, O'Hagan, Minako, 2013: *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. John Benjamins Publishing.

- Marjoniemi, Tiiu, 2021: *Kuun kumotuksesta kultakypärään: Nimien kääntäminen englannista suomeen Bloodborne-videopelissä*. (Avhandling pro gradu.) Tampere: Tampereen yliopisto.
- Maziarz, Piotr & Onik, Debora, 2019: Cultural Barriers in Equivalence - The English Localization of the Video Game Wiedźmin 3: Dziki Gon. *Explorations: A Journal of Language and Literature* 7. S. 45–57.
- Munday, Jeremy, 2022: Theories of Translation. I: Malmkjär, Kristen (red.), *The Cambridge Handbook of Translation*. Cambridge: Cambridge University Press. S. 13–33.
- Nida, Eugene & Taber, Charles 1969: *The Theory and Practice of Translation*. Leiden: E. J. Brill.
- Oittinen, Riitta 2000. *Translating for Children*. New York: Garland.
- Pääkkönen, Jesse, 2019: *Kalvasverta ja verihäiveitä: Veritermien suomentaminen Bloodborne-videopelissä*. (Kandidatavhandling.) Tampere: Tampereen yliopisto.
- Reyes Lozano, Julio, 2017: Bringing all the Senses into Play: the Dubbing of Animated Films for Children. *Palimpsestes* 30. S. 99–115.
- Savio, Essi, 2019: *Luovuutta ilman kontekstia: Nimien kääntäminen videopelissä Horizon Zero Dawn*. (Avhandling pro gradu.) Tampere: Tampereen yliopisto.
- Somerdin, Melissa, 2016: *The Game Debate: Video Games as Innovative Storytelling*. An International Journal of Undergraduate Research and Criticism in the Discipline of English 18. St. Louis: University of Missouri. S. 69–81.
- Statistikcentralen, 2019: *Spelandet av digitala spel har fyrdubblats på 25 år (1.3.2023)*.  
[https://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa\\_2017\\_02\\_2019-01-31\\_tie\\_001\\_sv.html](https://www.stat.fi/til/vpa/2017/02/vpa_2017_02_2019-01-31_tie_001_sv.html)

## Bilagor

### Bilaga 1. Bossnamn

Engelska	Svenska	Finska
Cleric Beast	Odjurspräst (E)	Pappispeto (E)
Father Gascoigne	Fader Gascoigne (Ö)	Isä Gascoigne (Ö)
Vicar Amelia	Kyrkoherde Amelia (Ö)	Vikaari Amelia (Ö)
Blood-Starved Beast	Blodtörstigt odjur (Ö)	Verenhimoinen peto (Ö)
The Witch of Hemwick	Hemwicks häxa (Ö)	Hemwickin noita (Ö)
Darkbeast Paarl	Mörkervarelsen Paarl (Ö)	Yön peto Paarl (E)
Shadow of Yharnam	Yharnamns skugga (Ö)	Yharnamin varjo (Ö)
Rom The Vacuous Spider	Rom, den oförståndige spindeln (Ö)	Rom, tyhjämielinen hämähäkki (Ö)
The One Reborn	Den återuppfödde (Ö)	Uudelleensyntynyt (Ö)
Martyr Logarius	Martyren Logarius (Ö)	Marttyyri Logarius (Ö)
Amygdala	Amygdala (L)	Amygdala (L)
Ebrietas, Daughter of the Cosmos	Ebrietas, kosmos dotter (Ö)	Ebrietas, kosmoksen tytär (Ö)
Micolash, Host of the Nightmare	Micolash, mardrömmens värd (Ö)	Micolash, painajaisen valtias (Ö)
Mergo's Wet Nurse	Mergos amma (Ö)	Mergon imettäjä (Ö)
Moon Presence	Månens närvaro (Ö)	Kuun kumotus (E)
Celestial Emissary	Himmelskt sändebud (Ö)	Taivaiden lähettäjä (E)

E = ersättning. Ö = översättning. L = Lån