

Tietokonepelien kääntäminen –
Miten fanikäänös eroaa
ammattilaisen tekemästä käännöksestä?

Kaisu Palomäki
Tampereen yliopisto
Kieli-, käänös- ja
kirjallisuustieteiden yksikkö
Käännöstiede (saksa)
Pro gradu -tutkielma
Huhtikuu 2015

Tampereen yliopisto
Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö
Käännöstiede (saksa)

PALOMÄKI, KAISU: Tietokonepelien kääntäminen – Miten fanikäännös eroaa ammattilaisen tekemästä käännöksestä?

Pro gradu -tutkielma 86 sivua + saksankielinen lyhennelmä 13 sivua
Huhtikuu 2015

Tässä tutkielmassa selvitetään, millaisia yhtäläisyyksiä ja eroja ammattilais- ja fanikäännöksillä on. Tutkimuksen hypoteesi on, että fanikäännös on teknisesti ja kielellisesti heikotasoisempi kuin ammattilaisten tekemä käännös. Hypoteesini perustuu aiempiin tutkimustuloksiin sekä näkemykselleni, että suurin osa fanikäntäjistä lienee vailla käännöstieteellistä koulutusta. Oletan käännösten olevan myös pelattavia, kokonaan käännettyjä ja vailla virheellisesti käännettyjä kohtia. Aihe on valittu, koska videopelien fanikäntäminen on suhteellisen tuore ja tutkimaton aihe. Parhaimmillaan aiheeseen perehtyminen voi tuottaa uudenlaista tietoa paitsi fanikäntämisestä myös siitä, mitä ammattilaiskäännöksissä voitaisiin huomioida vielä paremmin.

Koska aihetta on tutkittu vasta vähän, tutkielman teoreettisena viitekehyksenä käytetään videopelien fanikäännösten teorian lisäksi pelien lokalisoinnin ja fanikäntämisen teoriaa. Lisäksi hyödynnetään erityisesti ruututekstikäntämisen teoriaa. Aineistona on englanninkielinen *Sid Meier's Civilization IV* -tietokonepeli sekä siitä tehdyt saksankielinen ammattilaisten tekemä käännös ja suomenkielinen fanikäännös. Pelistä on valittu viiden tekstitiedoston alusta 50 tekstiä kaikilla kolmella kielellä. Tiedostot edustavat mahdollisimman monenlaisia tekstejä. Analyysi on tehty aineistolähtöisesti ilman valmiita malleja, jotta löytyviä yhtäläisyyksiä ja eroja voitiin tarkastella mahdollisimman vapaasti.

Analyysi osoitti, ettei käännöksissä ollut kovin suuria eroavaisuuksia. Suurin ero oli kielihuollollisissa ongelmissa, mikä vahvasti oletustani siitä, että fanikäännös on kielellisesti virheellisempi kuin ammattilaisten tekemä. Fanikäännös osoittautui kuitenkin teknisesti paremmaksi kuin ammattilaisten tekemä käännös, sillä saksankielisessä versiossa oli kaksi muutosta, jotka voivat estää pelaajaa etenemästä, kun taas suomenkielisessä versiossa tällaisia kohtia ei ollut. Käännökset ovat pelattavia ja kokonaan käännettyjä.

Käännösten tarkastelu osoitti, että ne ovat suhteellisen samanlaisia. Kummassakin käännöksessä osoitetaan saman verran kulttuurintuntemusta sekä peli- että populaarikulttuurin saralla ja noudatetaan ruututekstikäntämisen periaatteita. Käännöksissä on käytetty suunnilleen saman verran luovuutta, sillä ne muistuttivat pitkälti englanninkielistä lähtötekstiä. Osittain tästä johtuen käännöksissä on mielestäni puutteita luonnollisen ja idiomaattisen kielen käytössä. Eroavaisuuksia on pelialustakohtaisen sanaston tuntemuksessa ja koodimuutosten käsittelyssä. Koodimuutoksia oli saksankielisessä versiossa vähemmän kuin suomenkielisessä, mutta muutokset oli toteutettu eri tavoin. Tulokset ovat vaikeasti yleistettävissä, mutta tukevat aiempaa tutkimusta jossain määrin.

Avainsanat: fanikäntäminen, videopelit, videopelien kääntäminen, lokalisointi

Sisällysluettelo

1	Johdanto	1
2	Pelien lokalisointi.....	6
2.1	Video- ja tietokonepelien määrittely	6
2.2	Pelien lokalisointi Saksassa ja Suomessa.....	7
2.3	Lokalisointia vai kääntämistä?	10
2.4	Pelien kääntämisen erityispiirteitä	12
2.4.1	Laaja-alainen asiantuntemus	14
2.4.2	Kontekstin puute ja pirstaleisuus	19
2.4.3	Lähdekoodin muuttujien kääntäminen.....	21
2.4.4	Tiukat aikataulut	24
3	Fanikäntäminen	26
3.1	Fani- ja ammattikäntämisen eroja	26
3.2	Fanikäntämisen eettisyys ja laillisuus	29
4	Aineisto ja metodi	33
4.1	Pelin esittely	33
4.2	Aineiston esittely.....	35
4.3	Tutkimusmenetelmä	37
5	Aineiston analyysi.....	39
5.1	Lähtökielestä poikkeaminen.....	40
5.2	Koodimuutokset	42
5.3	Merkityksen muutos	47
5.3.1	Suuri merkityksen muutos tai virhe	48
5.3.2	Lisäys	50
5.3.3	Poisto.....	56
5.4	Kulttuurin ja erisnimien tuntemus.....	60
5.5	Ratkaisujen yhtenäisyys	63
5.5.1	Puhuttelu	63
5.5.2	<i>Civ</i> ja <i>civilization</i>	65
5.5.3	Näyttäminen ja vaihtaminen	66
5.6	Kielenhuolto	68
5.6.1	Kirjoitusvirheet	68
5.6.2	Kielenhuollolliset ongelmat	71
5.7	Pohdinta.....	74
6	Johtopäätökset.....	78
7	Lähteet.....	81
7.1	Tutkimusaineisto	81
7.2	Muut lähteet.....	81

Deutsche Kurzfassung

1 Johdanto

Tietokonepelit ja muut videopelit ovat massatuotantoon tarkoitettuja viihdetuotteita, joiden tarkoitus on koota mahdollisimman suuri yleisö ja mahdollisimman suuret tuotot mahdollisimman monessa maassa (Bernal Merino 2007c, 37). Tämän leviämisen mahdollisimman moneen maahan on mahdollistanut **lokalisointi**. Lokalisointi syntyi informaatioteollisuudessa 1980-luvulla vastauksena markkinoiden tarpeeseen (Esselink 2000, 5). Kun tietokoneet ja tietokoneohjelmistot alkoivat levitä ympäri maailman, huomattiin, ettei pelkkä kääntäminen riittänyt muuttamaan yhdessä maassa kehitettyä tietokoneohjelmaa julkaisukelpoiseksi toisilla markkinoilla. Ohjelmien lokalisointiin kuuluu tekstin kääntämisen lisäksi ohjelmiston muokkausta, jotta ohjelma toimisi kunnolla eri kohde-markkinoilla. (O'Hagan 2007, 2.)

Videopelien yhteydessä puhutaankin kääntämisen sijaan yleensä lokalisoinnista, joka sisältää pelin kokonaisvaltaisen sovittamisen kohdemaahan tai -maihin sopivaksi. Pelien lokalisoinnin tavoitteena on Karvosen (2011) mukaan tuoda pelit lähemmäs kuluttajia, tavoittaa laajempi yleisö ja siten edistää pelien myyntiä. Mangironin ja O'Haganin (2006, 11) mukaan tavoitteena on se, että lokalisoitu peli saisi pelaajassa aikaan samanlaisen reaktion kuin alkuperäinen peli lähtökielisessä pelaajassa. Lisäksi videopeleissä yhdistellään muun muassa elokuvaa, kirjallisuutta ja tietojenkäsittelyä yhdeksi audiovisuaaliseksi kokonaisuudeksi (Bernal Merino 2007b, 30). Pelien lokalisoija tarvitsee siis hyvin laaja-alaista osaamista näiden tavoitteiden saavuttamiseksi ja onnistuneen kokonaisuuden luomiseksi.

Videopelien ammattimaisen lokalisoinnin lisäksi pelejä ovat alkaneet muokata ja kääntää myös fanit. **Fanikäntämisellä** tarkoitetaan faneilta toisille faneille suunnattua epävirallista kääntämistä. Fanikäntäjät ovat eri aihealueista kiinnostuneita vapaaehtoisia, jotka tekevät käännöksiä korvauksetta. Fanit kääntävät audiovisuaalisissa medioissa niin elokuvia, televisiosarjoja kuin videopelejäkin, ja O'Hagan (2009a, 99) nostaa japanilaisen animaation, animen esiin suurimpana yksittäisenä fanikäännösilmionä. Fanikäännöksiä tehdään monien kieliparien välillä, mutta yleensä käännetään sellaiselle kielelle, jolle tuotteesta ei ainakaan sillä hetkellä ole virallista käännöstä (O'Hagan 2009a, 107).

Ammattilaisten tekemä lokalisointi ja fanikäntäminen eroavat toisistaan useammalla tavalla. Voisi ajatella, että koulutustausta olisi yksi merkittävimmistä eroavaisuuksista, mutta näin ei välttämättä ole. Fanikäntäjäkin tehnyt ammattikäntäjä Mandelin toteaa haastattelussaan, että kaikki hänen tuntemansa ammattikäntäjät ovat tai ovat olleet myös fanikäntäjiä (teoksessa Parkin 2008, 2). Fanikäntäjiä moititaan usein käännöstieteellisen koulutustaustan puutteesta, mutta toisaalta heidän genretuntemuksensa voi olla vahvempaa kuin ammattikäntäjän (O'Hagan 2009a, 101–102). Jotkin fanikäntökset ovat saaneet jopa enemmän kiitosta kuin ammattikäntökset. Fanikäntäjät kykenevät kääntäessään ajattelemaan pelaajan näkökulmasta, jolloin heillä on hyvät edellytykset hahmottaa, millainen pelin kääntöksen tulisi olla, jotta se olisi onnistunut toistenkin pelaajien mielestä. (Mangiron 2007, 315.)

Ammattimainen lokalisointi ja fanikäntäminen eroavat toisistaan siinäkin, että lokalisointiprojektit ovat yleensä kääntöprojekteja laajempia. Pelejä kaupallisesti lokalisoidessa tehdään usein laajojakin muutoksia, jotka eivät rajoitu pelkästään kielelliseen muokkaukseen (O'Hagan 2007, 4). On myös faneja, jotka muokkaavat pelejä, mutta he keskittyvät lähinnä pelin ulkoasun ja sisällön muokkaamiseen eivätkä niinkään siihen, onko teksteille varattu riittävästi tilaa tai ovatko esimerkiksi päivämäärät ja symbolit kohdekulttuurin normien mukaisia. Esimerkkinä pienestä muokkaamisesta olkoon tämän tutkielman aineistona olevalle *Civilization IV* -tietokonepelille tehty pieni FinMod, jonka avulla peliin pystyy rakentamaan suomalaisen sivilisaation suomalaisine kaupunkeineen ja johtajineen (Kähkönen 2014a).

Fani- ja ammattilaisprojekteilla on myös eri tavoitteet (O'Hagan 2009a, 105). Ammattilaisten tekemän lokalisoinnin tavoitteena on saada lokalisoitu tuote mahdollisimman lähelle kohdekulttuuria. Fanikäntöissä puolestaan pyritään säilyttämään vieraat elementit, sillä faneja kiinnostaa nimenomaan lähdekulttuuri (Díaz Cintas & Muñoz Sanchez 2006, 46). Näiden lisäksi ammattilaisilla on rajallisesti aikaa ja rajallinen konteksti, kun taas faneilla on koko peli käytettävissään ja ainakin teoriassa rajattomasti aikaa kääntöksen tekemiseen.

Sekä fanit että ammattilaiset painivat samojen ongelmien kanssa. Alkuperäistä peliä vastaavista ominaisuuksista ja toimivuudesta huolimatta pelaaja irtoaa helposti pelin maailmasta, mikäli käännös on tehty huonosti. Huonolaatuinen käännös sisältää muun muassa kirjoitusvirheitä, väärin käännettyjä kohtia, kääntämättä jäänyttä tekstiä sekä väärin synkronoitua ääninäyttelyä. (Chandler & O'Malley Deming 2011, 3.) Teoksessa käsitellään ainoastaan virallista lokalisointia, mutta mielestäni heidän esittämänsä ongelmat ovat relevantteja myös fanikäntäjille. Sekä fanien että ammattilaisten tekemien käännösten tulisi olla kielellisesti laadukkaita ja kokonaan käännettyjä ollakseen miellyttäviä pelata.

Tutkimukseni tavoitteena on selvittää tietokonepelien fani- ja ammattikäännösten yhtäläisyyksiä ja eroja. Oletan, että fanien tekemä käännös on kielellisesti virheellisempi kuin ammattikseen pelejä lokalisoivien. Oletukseni perustuu ensinnäkin Díaz Cintas ja Muñoz Sanchezin (2006, 44) näkemykseen, että kaupallisia, virallisia tekstityksiä pidetään yleisesti ottaen sekä teknisesti että kielellisesti laadukkaampina kuin fanitekstityksiä. Lisäksi oletukseni perustuu omakohtaiselle näkemykselleni siitä, että suurin osa fanikäntäjistä lienee vailla käännöstieteellistä tai kattavaa suomen kielen koulutusta. Esimerkiksi elokuvaan ja televisio-ohjelmiin fanitekstityksiä tarjoavalla DivX Finland -sivustolla vuonna 2009 toteutetun kyselyn mukaan sivustolla toimivien ammattikäntäjien osuus on käytännössä nolla.¹

Lisäksi oletan sekä fanien että ammattilaisten tekemien käännösten olevan pelattavia ja kokonaan käännettyjä ja ettei teksteissä ole täysin väärin käännettyjä kohtia Chandlerin ja O'Malley Demingin (2011, 3) yllä kuvailemien huonon lokalisoinnin piirteiden pohjalta. Oletan näin, koska mielestäni itse pelien tekstejä ei yksinkertaisesti voi jättää osittain kääntämättä, jotta pelaaja kykenee pelaamaan peliä ongelmitta. Lisäksi kumpikin versio on varmasti testattu joko osana lokalisointiprosessia tai fanien toimesta, joten sekä saksan- että suomenkielisen version täytyy olla pelattava

¹ DivX Finland 2014. <<http://www.divxfinland.org/board/topic/20083-gallup-ammattikaeentaen-osuus-aktivismi-divx-finlandissa/>> [Luettu 8.11.2014]

Videopelien fanikäännöksiä on tutkittu vasta todella vähän. Tutkimusta ovat tehneet muun muassa O'Hagan sekä itsekin fanikäännöksiä tehnyt Muñoz Sanchez (ks. esim. Muñoz Sanchez 2009 sekä O'Hagan 2009a). Tutkimusta on tehnyt myös Muscar (2006), joka käsittelee mangan ja videopelien fanikäännösten jakoa internetissä. Yksittäisen tutkimuksen on tehnyt Petru (2011), joka käsittelee pro gradu -tutkielmassaan videopelien kääntämisen kehittymistä fanikäännöksistä ammattilaisten tekemiksi käännöksiksi Tšekissä.

Koska pelien fanikäännöksiä on tutkittu niin vähän, tässä tutkielmassa yhdistellään ja sovelletaan yllä mainittujen lisäksi videopelien lokalisoinnin (ks. esim. Chandler & O'Malley Deming 2011, Bernal Merino 2006 ja 2007a, Mangiron & O'Hagan 2006) ja fanikäntämisen teoriaa. Fanikäntämisen tutkimus on rajoittunut pitkälti elokuvaan ja televisiosarjoihin ja tässä tutkielmassa sovellettavaan japanilaisten animesarjojen tutkimukseen (ks. esim. Díaz Cintas & Muñoz Sanchez 2006). O'Hagan (2009a, 107) nimittäin toteaa, että animesarjojen ja tietokonepelien fanikäntäminen ovat hyvin lähellä toisiaan. Lisäksi hyödynnetään audiovisuaalisen kääntämisen ja erityisesti ruututekstien tekemisen teoriaa (ks. esim. Hartama 2007 ja Vertanen 2007). Ruututekstejä käsitellään, koska Mangiron (2007, 311–312) ja O'Hagan (2009a, 95–96) ovat sitä mieltä, että pelien lokalisointi sisältää myös audiovisuaalisen kääntämisen piirteitä ja ruututekstien tekemisen konventiot olisi hyvä hallita.

Valitsin tämän aiheen, koska videopelien fanikäntäminen on tuore ja suhteellisen tutkimaton alue. Aiheeseen perehtyminen voi parhaimmillaan tuottaa aivan uudenlaista tietoa paitsi fanikäntämisestä myös siitä, mitä olisi hyvä huomioida ammattimaisessa lokalisoinnissakin. Nykyisen lokalisointiteollisuuden käytännöt ovat kehittyneet ja kehittyvät osittain edelleenkin alan ehdoilla ilman käännöstieteellistä tutkimusta (O'Hagan 2007, 2). Käännöstieteessä on vasta viime vuosina alettu kiinnittää huomiota pelien lokalisointiin, joten tähän mennessä tutkimusta on tehty hyvin käytäntövetoisesti (O'Hagan 2009b, 214). Lisäksi aihe on ajankohtainen videopelien suosion kasvaessa jatkuvasti. Esimerkiksi *Digitiser*-lehden mukaan Yhdysvalloissa videopelit tuottivat jo vuonna 2001 enemmän kuin elokuvat (Newman 2004, 3). Gartnerin (2013) mukaan vuoden 2013 maailmanlaa-

juiset pelimarkkinat tuottivat runsaat 93 miljardia dollaria ja ennusteen mukaan tuotot kasvavat yli 100 miljardiin vuonna 2014 aikana.

Tutkielman aineiston muodostaa *Sid Meier's Civilization IV*, vuonna 2005 julkaistu englanninkielinen tietokonepeli sekä pelin saksankielinen, ammattilaisten tekemä lokalisointi ja pelin suomenkielinen fanikäännös. Saksankielinen käänнос ilmestyi samanaikaisjulkaisussa englanninkielisen pelin kanssa. Suomenkielinen, vain pelin tekstit sisältävä fanikäännös ilmestyi noin neljä kuukautta näiden ilmestymisen jälkeen. Pelin teksteistä on valittu viidestä eri tiedostosta samankokoinen otos kaikilla kolmella kielellä. Analysoitavat tiedostot on valittu sillä perusteella, että ne edustavat mahdollisimman monenlaisia tekstejä ja koostuvat muista kun yksittäisistä sanoista. Valitut tekstit sisältävät käytönaikeisia ohjeita, strategiatekstejä, diplomaattien välisiä keskusteluita ja muita sekalaisia opastustekstejä. Analyysi on aineistolähtöinen, sillä halusin selvittää ilman valmiita kehyksiä, millaisia yhtäläisyyksiä ja eroja aineistosta nousee esiin.

Tutkielmani koostuu kahdesta teorialuvusta ja kahdesta analyysiluvusta. Luvussa 2 määritellään video- ja tietokonepelit sekä vertaillaan pelien lokalisointia Saksassa ja Suomessa. Lisäksi käsitellään lokalisoinnin ja kääntämisen käsitteitä yleisellä tasolla sekä sitä, mitä lokalisointi tarkoittaa käänнос- ja informaatiotieteissä. Luvussa pohditaan myös kääntämisen ja lokalisoinnin käsitteiden ristikkäistä käyttöä sekä pyritään selvittämään, kumpaa termiä tulisi käyttää missäkin tilanteessa. Luvun lopuksi käsitellään pelien kääntämisen erityispiirteitä, eli miten pelin kääntäminen eroaa muiden audiovisuaalisten tuotteiden kääntämisestä. Luvussa 3 käsitellään pelien fanikäntämistä ja sitä, miten se eroaa ammattikäntäjien tekemästä käänносstyöstä.

Kaksi analyysilukua (luvut 4 ja 5) kattavat aineiston ja metodin esittelyn sekä analyysin. Luvussa 4 esitellään aineiston pohjana oleva tietokonepeli, *Civilization IV*, sekä sen eri kieliversiot ja rajataan tutkimusaineisto. Luvussa 5 analysoidaan aineistosta esiin nousseita yhtäläisyyksiä ja eroja. Luvun lopuksi vertaillaan analyysin tuloksia ja tehdään niistä päätelmiä.

2 Pelien lokalisointi

Pelien lokalisointi eroaa O'Haganin (2005, 5) mukaan muusta lokalisoinnista siinä, että yleisesti ottaen lokalisoinnissa keskitytään luomaan tuote, joka sulautuu saumattomasti alun perin kohdekulttuurissa tehtyjen tuotteiden joukkoon. Peleissä sen sijaan pyritään paradoksaalisesti säilyttämään alkuperäiskielisen pelaajan pelikokemus, mikä vastaa Nidan (2003, 159) näkemystä dynaamisesta ekvivalenssista. Pelkkä muodollinen ekvivalenssi eli sisällön ja muodon säilyttäminen ei Nidan mukaan yleensä riitä, vaan tulisikin keskittyä vastaavan vaikutuksen tavoitteluun. Kääntäjän tulisi pyrkiä siihen, että kohdetekstin ja sen vastaanottajan välinen suhde vastaa alkutekstin ja sen alkuperäisen vastaanottajan välistä suhdetta. (Mts. 159.) Nida ja Taber (1969, 24) lisäävät vielä, että vastaanottajien tulisikin paitsi ymmärtää myös tuntea lukemansa.

Tässä luvussa käsitellään pelien lokalisointia. Ensin määritellään, mitä pelit ovat, minkä jälkeen käydään läpi lokalisointia Saksassa ja Suomessa, koska suurimman osan tutkielman aineistosta muodostavat *Civilization IV* -tietokonepelin saksan- ja suomenkieliset versiot. Tämän jälkeen pohditaan lokalisoinnin ja kääntämisen eroja, ja lopuksi pureudutaan pelien lokalisoinnissa vaadittavaan erityisosaamiseen.

2.1 Video- ja tietokonepelien määrittely

Video- ja tietokonepelit voidaan määrittellä usein eri tavoin ja monesti video- ja tietokonepelit sekoitetaan puheessa keskenään. Videopelit ovat kuitenkin yläkäsite, joka sisältää myös tietokonepelit. Tässä tutkimuksessa videopelit määritellään kattamaan kaikki erilaisilla laitteilla, kuten pelikonsoleilla, tietokoneilla, mobiililaitteilla tai käsikonsoleilla pelattavat pelit. Bernal Merino (2006, 26) lukee videopeleihin kuuluviksi kaikki interaktiiviset multimediapelit, jotka

- toimivat tietotekniikalla
- näkyvät kuvaruudulla, kuten tietokoneen näytöllä tai televisiossa ja
- toimivat ohjaimella, kuten näppäimistöllä, hiirellä, ohjauspyörällä tai peliohjaimella.

Peli voi olla teksti- tai kuvapohjainen ja siinä voi olla yksi tai useampia pelaajia (Frasca 2001, 4). Lisäksi pelit on yleensä jäsennetty eri tasoihin, joiden haastavuus kasvaa pelaajan edetessä. Peleissä myös edetään yleensä pelaajan yrityksen ja erehdyksen sekä koneen antaman palautteen avulla. (O'Hagan 2007, 3.)

Tietokonepelit puolestaan ovat yhdenlaisia videopelejä, ja käsite viittaa siihen laitteeseen eli pelialustaan, jolla pelataan. Tietokonepelit on sovitettu käytettäväksi tietokoneella. Tietokonepeleistä puhutaan, kun halutaan erottaa ne esimerkiksi konsoli- tai mobiilipeleistä, jotka voidaan kaikki lukea videopeleihin kuuluviksi. (Bernal Merino 2006, 25.) Tietokonepelit ovat siis yksi videopelien alalaji.

Käännöstieteen näkökulmasta videopelit ovat paljon muutakin kuin interaktiivisia viihdetuotteita. Mangiron (2007, 307) määrittelee videopelit käännöstieteen näkökulmasta interaktiivisiksi multimediateksteiksi, joissa yhdistyvät kuva, sana ja ääni ja joiden päätar koitus on viihdyttää. Muista viihdetuotteista pelit eroavat siten, että niiden käyttäjät – pelaajat – ovat aktiivisesti mukana pelin etenemisessä. Muiden viihdetuotteiden, kuten elokuvien, televisio-ohjelmien tai vaikkapa sarjakuvien, katsoja tai lukija on vain passiivinen seuraaja, joka ei voi vaikuttaa tapahtumien kulkuun. (Bernal Merino 2006, 34.)

2.2 Pelien lokalisointi Saksassa ja Suomessa

Saksa ja Suomi eroavat jo markkina-alueiltaan valtavasti toisistaan, joten pelejä lokalisoidaan niissä hyvin eri tavoin ja eri mittakaavassa. Saksa on Euroopan suurin pelimarkkina-alue vuoden 2013 yli 2,6 miljardin liikevaihdolla (G.A.M.E. 2014), kun taas Suomessa liikevaihto oli vuonna 2013 runsaat 186 miljoonaa (Dataspelbranchen 2014). Ostovoimaista yleisöäkin Saksan kielialueella on huomattavasti enemmän verrattuna Suomeen, sillä suomen reiluun viiteen miljoonaan puhujaan verrattuna saksaa puhuu äidinkielenään 120 miljoonaa ihmistä. Saksa kuuluu ranskan, italian ja espanjan ohella niihin kieliin, joihin pelit yleisimmin lokalisoidaan. Suomessa taas lokalisoidaan kokonaan vuosittain 20–30 peliä (Karvonen 2011).

Peleillä on useita eri lokalisointiasteita, ja lokalisoinnin laajuuteen vaikuttavat itse tuotteen laajuus ja sisältö, kohdemarkkinoiden ja -yleisön suuruus, tuotteen elinkaaren pituus ja odotettavissa olevien päivitysten tiheys. Lisäksi siihen vaikuttavat kilpailijoiden suun-

nitelmat, markkinoiden hyväksyntä sekä kansallinen ja kansainvälinen lainsäädäntö. (Lommel 2007, 15.)

Pelien lokalisointiasteet ovat Chandlerin ja O'Malley Demingin (2011, 8–10) mukaan seuraavat:

1. Peliä ei lokalisoida lainkaan.
2. Pelin pakkaus ja ohjekirja lokalisoidaan. Pelaaja saa tällöinen hyvän käsityksen siitä, miten peliä pelataan. Pelaaja ei kuitenkaan välttämättä uppoudu peliin niin hyvin kuin mahdollista, mikäli pelaajan kielitaito on puutteellinen.
3. Peli lokalisoidaan osittain. Pelin tekstit lokalisoidaan, mutta ääninäyttely ja kertojan ääni jätetään ennalleen ja nämä mahdollisesti tekstitetään.
4. Koko peli kaikkine ohjeineen käännetään ja äänitiedostot dubataan. Tätä kutsutaan täydeksi lokalisoinniksi.

Saksassa yleisimpiä lokalisointiasteista ovat edellä mainituista kaksi viimeistä ja Chandlerin ja O'Malley Demingin (2011, 45) mukaan Saksan kokoisella isolla markkina-alueella suurin osa peleistä julkaistaankin täysin lokalisoituina. Saksassa peleissä suositaan tekstittämistä, vaikka televisio-ohjelmat ja elokuvat on perinteisesti dubattu. Tekstittämisen suosio johtuu osittain siitä, että se on merkittävästi dubbausta edullisempaa ja että englantia on vakiintunut pelimaailman yleiskieleksi. (Mangiron & O'Hagan 2006, 13.)

Suomessa yleisimpiä lokalisointiasteita ovat kolme ensimmäistä, sillä Karvosen (2011) mukaan Pohjoismaissa tekstitys riittää aikuisyleisölle oikein hyvin. Suomen kielen tulevaisuus -teosta (Hakulinen ym. 2009, 218) varten haastateltujen asiantuntijoiden mukaan pelejä käännetään hyvin vähän kokonaan ja yleisintä onkin, että peli saa pelkän suomenkielisen ohjekirjansa. Nykyisin lokalisoidaan kokonaan lähinnä lapsille ja perheille suunnattuja pelejä, koska silloin suomenkielisyys lisää selvästi myyntiä (Karvonen 2011). Lisäksi suomalaiset vierastavat jälkiäänitystä eli dubbausta, koska jo televisiota katseltaessa on totuttu lukemaan tekstityksiä eikä kuuntelemaan jälkiäänitystä, jota käytetään lähinnä väkirikkaimmissa maissa (Vertanen 2007, 149–150).

Suomessa ja Saksassa käytetään myös eri ikäluokitusjärjestelmiä. Suomessa on käytössä yleiseurooppalainen PEGI (*Pan European Game Information*), johon kuuluu yli 30 Euroopan valtiota. Saksassa puolestaan on käytössä oma luokituksensa, *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* eli USK. USK:n ikäraajat ovat erittäin tiukkoja, joten saksalaiselle kielialueelle lokalisoitujen pelit ovat monesti sensuroitumpia kuin alkuperäiset pelit. Saksa lokalisoituissa peleissä ei esimerkiksi saa yli 18-vuotiaille sallituissa peleissäkään näkyä viittauksia kansallissosialismiin ja veri muutetaan vihreäksi, mikä teettää lokalisoinnissa lisää työtä. (Chandler ja O'Malley Deming 2011, 38–40.)

Sekä Saksassa että Suomessa tunnutaan vastustavan lokalisoitua jossain määrin. Saksankielisillä markkinoilla eniten tuntuvat hiertävän juuri huonot dubbaukset sekä virheelliset käännökset (Böhm 2012). Monilla peleillä näyttää kuitenkin olevan jopa oma keskustelupalsta, johon voi käydä ilmoittamassa virheistä, jotta lokalisoituja versioita saataisiin parannettua.² Internetissä on myös valtavia määriä verkkosivuja, joilta löytyy tietoa siitä, kuinka saksalaisen, siistityn version saa muutettua alkuperäiseen, sensuroimattomaan versioon. Tutustuttuani saksalaisiin pelifoorumeihin kävi ilmi, että myös grafiikan muokkaaminen väkivallattomammaksi koetaan saksalaispelaajien keskuudessa häiritsevänä.

Suomeksi lokalisoitujen pelien ilmestyminen markkinoille herätti aikanaan vastustusta pelejä pitkään harrastaneissa. Pelaajien mielestä suomenkielisyys oli tarpeetonta ja pilasi pelinautinnon. Karvosen (2011) mukaan nykyiset asenteet eivät ole enää yhtä jyrkkiä, mutta lokalisointiin suhtaudutaan edelleen ristiriitaisesti. Esimerkiksi simulaatiopeliltä, kuten lentosimulaattoreilta, vaaditaan edelleen englanninkielisyyttä, koska ne koetaan autenttisemmiksi niin (Dietz 2006, 128). Yksi syy suomenkielisten lokalisoitujen vieras- tamiseen on Karvosen (2011) mukaan se, että suomalaiset pelaajat osaavat jo hyvin englantia. Pelaajat olivat ennen lokalisoitujen versioiden ilmestymistä tottuneet pelaamaan englanniksi, jolloin myös englanninkielinen pelisanasto oli ehtinyt jossain määrin vakiin-

² Ks. esim. Fehlerberichte – Deutsche Lokalisierung. World of Warplanes. Official European Forum. 2014. <<http://forum.worldofwarplanes.eu/index.php?topic/13308-fehlerberichte-deutsche-lokalisierung/>> tai Übersetzung/Lokalisierung. World of Warcraft – Warlords of Draenor. 2014. <<http://eu.battle.net/wow/de/forum/878885>>

tua suomalaisten keskuudessa. Pelejä ei pelkästään pelata englanniksi, vaan niistä myös keskustellaan, ja joissakin tapauksissa pelataan verkossa, jolloin kielenä on lähes poikkeuksetta englanti. Myös eri sukupolvien asenteet eroavat toisistaan. Vanhemmat pelaajat, jotka tottuivat nuoruudessaan pelien englanninkielisyyteen, suhtautuvat niihin eri tavoin kuin nykyajan lapset ja nuoret, joille lokalisoitujen pelit ovat tuttuja. (Hakulinen ym. 2009, 218.)

Lisäksi heikkolaatuiset lokalisoinnit, jotka on toteutettu halvalla, huonosti ja mahdollisesti jopa vailla vaadittavaa ammattitaitoa, aiheuttavat vierastamista suomalaisten pelaajien keskuudessa. (Hakulinen ym. 2009, 219.) Tämä pätee myös saksankielisiin pelaajiin, jotka käsittelevät mielestään huonoja käännösratkaisuja eri verkkosivuilla (Böhm 2012). Huonot kokemukset käännöksistä vaikuttavat pelaajien tekemiin kielivalintoihin. Pelaaja voi heikosta kielitaidosta huolimatta päätyä alkuperäiseen versioon, jos hän pitää lokalisoitua niin huonolaatuisena, että peliltä toivottu kokonaisvaltainen elämys kärsii (O'Hagan 2009b, 212).

2.3 Lokalisointia vai kääntämistä?

Lokalisointi ja kääntäminen ovat käsitteitä, jotka saattavat monesti sekoittua keskenään. Saatetaan puhua kääntämisestä, vaikka tarkoitetaankin lokalisoitua ja päinvastoin. Jokaisella lokalisoitua toimivalla on lokalisoinnista oma näkemyksensä, joka riippuu suurelta osin määrittelijän omasta näkökulmasta. Alun perin lokalisoinnin määrittelmä on peräisin informaatioteollisuudesta, ja käännöstieteessä lokalisoinnin teoretisointi on Pymmin (2009, 120) mukaan vielä kesken. Käännöstieteessä pelien lokalisoitua ja kääntämistä on tutkittu varsin vähän ja O'Haganin (2007, 5) mukaan alan nykykäytännöt ovatkin kehittyneet pitkälti peliteollisuuden käytänteiden eivätkä teorian pohjalta.

Lokalisoinnin käsitteen näki hyvin laajana LISA, jo toimintansa lopettanut kansainvälinen lokalisoitua teollisuuden standardointiliitto. LISAn mukaan kääntäminen on vain yksi osa sitä kokonaisuutta, jonka lokalisoitua muodostaa. Lokalisointi on prosessi, jossa tuotteita tai palveluita muokataan eri markkinoille sopiviksi ja siihen kuuluu kääntämisen lisäksi sisällön fyysistä, teknistä ja kulttuurista muokkausta. (Fry 2003, 13.) Pym (2005, 8) kuitenkin kritisoi kielellisen ja kulttuurisen muokkaamisen erottamista toisistaan, sillä

käännöstieteessä näitä kahta on perinteisesti pidetty erottamattomina. Lokalisoinnin näkee laajana kokonaisuutena myös Esselink (2000, 17–18), jonka mukaan lokalisointiprosessissa on peräti 14 eri osa-aluetta, joista yksi on kääntäminen. Fry (2003, 20) kuitenkin toteaa kääntämisen muodostavan lokalisoinnin suurimman yksittäisen osan. Bernal Merino (2006, 31) puolestaan näkee lokalisoinnin pikemminkin prosessina, jonka tavoitteena on saada tuote paitsi kielellisesti ja kulttuurisesti myös teknisesti ja laillisesti kohdekielen ja -kulttuuriin sopivaksi.

Käännöspainotteisempia näkökulmia esittävien Chandlerin ja O'Malley Demingin (2011, 8) mukaan lokalisointi on pelin kääntämistä toisille kielille. Määritelmästä huolimatta Chandler ja O'Malley Deming sisällyttävät lokalisointiprosessiin paljon muutakin kuin kääntämistä. Teoksensa lopussa olevassa sanastossa Chandler ja O'Malley Deming (2011, 345) nimittäin määrittelevät lokalisoinnin pelin muokkaamiseksi, johon kuuluu kääntämisen lisäksi käännöksen sovittamista peliin sekä kielitestausta. Näkökulmia on siis monia, mutta yleisesti ottaen kääntäminen nähdään vain yhtenä lokalisointiprosessin osana.

Käytännössä lokalisointi sisältää paljon muutakin kuin kielen kääntämistä toiseksi, sillä lokalisointiprosessiin sisältyy kulttuurisidonnaisuuksien, kuten symbolien, osoitteiden ja teksteille varatun tilan koon muokkaus. Kohdekielen ja -kulttuurin mukaan muuttuvia tekijöitä ovat muun muassa mittayksiköt, kellonaikojen ja päivämäärien esitystavat ja jopa tietokoneen näppäimistön merkkien järjestys. (Salmi 2007, 56.)

Kääntäminen on pitkään nähty ”vain” tekstin muuttamisena toiselle kielelle siten, että tekstin funktio säilyy samana kielen vaihtumisesta huolimatta (Jänis 2004, 72). Lokalisoinnin yhteydessä kääntäminen nähdään kahdella eri tavalla:

1. Kääntäminen on yksi osa lokalisointiprosessia.
2. Kääntäminen on synonyymi lokalisoinnille ja tarkoittaa erikoisalan kääntämistä.

Yhtäältä kääntäminen nähdään usein vain yhtenä osana lokalisointiprojektia, kuten edellä mainitaan. Toisaalta taas lokalisointia pidetään erikoisalan kääntämisenä, johon liittyy tekstin kielellisen ja kulttuurillisen muokkaamisen ohella myös teknistä muokkausta

(Salmi 2007, 59). Mielestäni määritelmistä ensimmäinen kuvaa tilannetta paremmin: käännettäessä keskitytään vain tekstiin, kun taas lokalisointi sisältää tuotteen laajempaa muokkaamista. Mazur³ huomauttaakin eron kääntämisen ja lokalisoinnin välillä hämärtyneen, mutta yleensä kääntäminen nähdään osana lokalisointia (Munday 2012, 281). Näistä syistä tässä tutkielmassa lokalisoinnilla viitataan kokonaisvaltaiseen mukauttamisprosessiin. Kääntämisellä puolestaan tarkoitetaan vain yhtä prosessin osaa: peliin liittyvien tekstien kääntämistä. Yleisellä tasolla kääntäminen ei välttämättä ole terminä kaikkein sopivin kuvaamaan lokalisointiprojektin yhteydessä tapahtuvan kääntämisen laajuutta. Esimerkiksi Mangiron ja O'Hagan (2006, 11) ovat kehittäneet sanoista *translation* ja *creation* termin *transcreation* korostamaan luovuuden osuutta pelien kääntämisessä. Pelien kääntäminen ei ole pelkkää kääntämistä, vaan tekstejä täytyy osin kirjoittaa kokonaan uudelleen onnistuneen pelikokemuksen takaamiseksi. Tässä tutkielmassa yllä tehty ero kääntämisen ja lokalisoinnin välillä kuitenkin lisännee tekstin selkeyttä, eikä ole tarvetta tällaisen neologismin käytölle.

2.4 Pelien kääntämisen erityispiirteitä

Tässä luvussa käsitellään ainoastaan pelien lokalisoinnin yhteydessä tapahtuvan kääntämisen erityispiirteitä. Lokalisoitavista tuotteista pelien ja ohjelmistojen kääntämisessä on runsaasti yhteisiä piirteitä. Esimerkiksi molempien kääntäminen aloitetaan käännettävän tuotteen ollessa vielä keskeneräinen. (Esselink 2000, 2.) Pelit tarjoavat kuitenkin erityyppisiä haasteita kuin ohjelmistot, sillä pelit ja ohjelmistot eroavat toisistaan jo käyttötarkoitukseltaan. Ohjelmistojen ensisijainen tarkoitus on olla tehokkaita ja hyödyllisiä, kun taas pelien tavoite on viihdyttää ja tuottaa iloa pelaajille saamalla heidän uppoamaan virtuaalimaailmaan (Mangiron 2007, 309).

Dietzin (2006, 121) mukaan pelien kääntäminen on haastavampaa, koska siinä täytyy huomioida pelien tapa luoda maailmoja ja tuntea lajityypin konventiot. Lisäksi täytyy osata kääntää irrallista tekstiä, jolla ei ole kontekstia pelien epälineaarisuuden takia (ks. luku 2.4.2). Toki ohjelmistoissakin on irrallista tekstiä ja yksittäisiä sanoja, mutta peleistä

³ Mazur, J. 2007. The metalanguage of localization: Theory and practice. *Target* 19.2. 337–52.

poiketen niiden ei tarvitse muodostaa järkevää, juonellista kokonaisuutta. Haastetta lisää sekin, että paitsi pelin kehityksessä myös sen lokalisoinnissa on useita, päällekkäisiä työvaiheita. Lokalisointia vaikeuttaa koko pelin keskeneräisyyden lisäksi se, että pelin tekstit ovat vielä lokalisointivaiheessa viimeistelemättömiä. (Karvonen 2011.)

Mangironin ja O'Haganin (2006, 13) mielestä pelit eroavat muista ohjelmistoista siinä, että peleissä toimivuus (*functionality*) pohjautuu luovuuteen ja omaperäisyyteen. Tietysti pelin täytyy olla toimiva niin, ettei pelialusta jumiudu tai kaadu kesken pelin, mutta pelaamisen hauskuus on vähintään yhtä tärkeää kuin pelin toimivuus (mts. 13).

Pelien kääntäminen eroaa muusta kääntämisestä siinä tarvittavien, pitkälle eriytyneiden työkalujen ja käännettävien tekstien vaihtelevuuden takia. Lisäksi jokaisella pelialustalla on omat erityispiirteensä, joten pelien lokalisointia on vaikea systematisoida. (Bernal Merino 2008, 142.) Lisäksi pelien sisältämät tekstit ovat hyvin erityyppisiä. Jo pelissä voi esiintyä ohjeita, juonellista sisältöä, audiovisuaalista sisältöä, liikkuvaa kuvaa ja ääntä sekä interaktiivista sisältöä (Karvonen 2011). Lisäksi pelin eteneminen riippuu täysin pelaajan valinnoista, joten kääntäjä ei voi käytännössä juurikaan tietää, missä järjestyksessä tekstit tulevat kuvaruudulle.

Eri tekstityyppien lisäksi Chandler ja O'Malley Deming (2011, 144–148) luettelevat, mitä kaikkea lokalisointipakettiin voi kuulua. Itse pelin tekstien lisäksi lokalisoitavaa aineistoa ovat muun muassa ääninäyttelytiedostot, elokuvamaisten kohtausten tekstitykset, työkaluohjeet, järjestelmän viestit, kuten virheilmoitukset, käytönaikaiset ohjeet, käyttöohjeet ja tekstiä sisältävät grafiikat, kuten logot tai pelissä esiintyvät kyltit. Lisäksi pelin pakkaus ja viralliset verkkosivut voidaan kääntää (Bernal Merino 2007a). Pelien kääntäminen vaatii usein paljon enemmän töitä kuin esimerkiksi televisio-ohjelman tekstittäminen, sillä peli on laajuudeltaan moninkertainen (Newman 2008, 158). Joidenkin roolipelien pelaika voi olla pitkälti yli sata tuntia, kun taas yksi jakso animea kestää keskimäärin puoli tuntia. Esimerkiksi vuonna 2011 julkaistussa tietokoneroolipelissä *The Elder Scrolls V: Skyrim* on yhteensä yli 200 000 riviä tekstiä ja peliä oli lokalisoimassa yhteensä 30 lokalisoijaa ja yli 60 ääninäyttelijää (Böhm 2012). Tästä voi jo helposti päätellä, kuinka laajasta kokonaisuudesta on kyse.

2.4.1 Laaja-alainen asiantuntemus

Kuten edellä käy ilmi, pelien kääntäminen vaatii esimerkiksi hyvin monen tyyppisten tekstilajien ja käytänteiden tuntemusta, joten pelien kääntäjällä tulee olla hyvin monialaista osaamista. Tässä alaluvussa käydään yksitellen läpi asioita, joiden hallinnasta pelien kääntäjälle on eniten hyötyä, koska tällainen osaaminen tukee paitsi ammattilaisten myös fanikäntäjien työtä. Mangiron (2007, 311–316) keskittyy videopelien lokalisoimista kertovassa artikkelissaan pelien kääntäjän kompetenssiin. Mangiron (mts. 311–316) erittelee seitsemän eri osa-aluetta, jotka pelien kääntäjän olisi hyvä hallita, sillä puutteet yhdellä tai useammalla osa-alueella näkyvät lopputuloksessa.

Pelien kääntäjäksi suuntaavan tulisi

1. tuntea yleisesti ohjelmistoissa käytettäviä ja pelialustakohtaisia **termejä**
2. tuntea **pelien maailmaa ja pelikulttuuria**
3. tuntea **populaarikulttuuria**
4. hallita **luonnollisen ja idiomaattisen kielen** käyttö
5. olla **luova**
6. tuntea **ruututekstin konventioita**
7. olla tietoinen erilaisista **kulttuureista** ja niiden välisistä eroista

(Mangiron 2007, 311–316).

Ensinnäkin pelien kääntäjällä tulisi olla edes perustiedot ohjelmistoalalla käytetyistä **termeistä**. Kääntäjän täytyy huomioida sekin, että jokaiselle pelialustalle on oma vakiintunut sanastonsa, jota on ehdottomasti noudatettava. Esimerkiksi eri pelikonsolien ohjaimet, joissa olevia näppäimiä nimitetään laitteesta riippuen painikkeiksi, napeiksi tai näppäimiksi (Karvonen 2011). Lisäksi varoitusten ja muiden yleisten viestien täytyy olla lyhyitä ja niille varattuun tilaan sopivia, selkeitä ja käyttäjäystävällisiä, koska näiden viestien tärkein tehtävä on helpottaa pelaamista. (Mangiron 2007, 311).

Pelien kääntäminen on ikään kuin kääntämistä sokkona, joten pelialan hyvä tuntemus on ensiarvoisen tärkeää. Mikäli kääntäjä tuntee **pelien maailmaa ja pelikulttuuria**, hänen on helpompi täyttää pelien teksteissä esiintyviä aukkoja sekä osata etsiä puuttuvaa tietoa. (O'Hagan 2005, 4.) Kääntämistä helpottavat eri genrejen omat, toistuvat ja tunnistettavat

elementit ja kaavat (O'Hagan 2007, 3). Peleissä on myös jonkin verran intertekstuaalisuutta, ja tiettyjä lyhenteitä sekä joidenkin hahmojen, aseiden ja esineiden nimiä käytetään useammassa genressä. Vankka kokemus peleistä sekä ymmärrys pelaajien toiveista ja odotuksista helpottavat hyvän käännöksen tekemistä, joten fanikäännöksetkin voivat olla laadukkaita, koska fanikäntäjät ovat itse pelin pelaajia. Toisinaan pelien kääntäjää palkattaessa ei edes vaadita aiempaa lokalisointikokemusta, sillä pelien hyvä tuntemus koetaan hyvän lopputuloksen kannalta tärkeämmäksi. (Mangiron 2007, 314–315.)

Peleissä on usein runsaasti viittauksia muun muassa kirjoihin, sarjakuviin, elokuvaan sekä toisiin peleihin (Mangiron 2007, 316). Täten on tärkeää tuntea **populaarikulttuuria** ja kyetä tunnistamaan esimerkiksi alluusioita ja intertekstuaalisuutta (Mangiron & O'Hagan 2006, 15). Mikäli kääntäjä ei tunnista viittausta, käännöksen laatu saattaa kärsiä. Varsinkin, jos käännöksen vastaanottajat tunnistavat viittauksen. Mangiron (2007, 316) kertoo esimerkiksi, kuinka raivostuneet fanit vetosivat ohjaaja Peter Jacksoniin, kun *Taru sormusten herrasta* -saagan ensimmäisen elokuvan tekstityksistä näkyi se, ettei kääntäjä tuntenut Tolkienin alkuperäisteosta. Díaz Cintas ja Muñoz Sánchez (2006, 41) ovat tutkineet animen fanikäntämistä, ja he ovat havainneet, että fanikäntäjienkin oletetaan tutustuvan aiheeseen tarkemmin, selvittävän hahmojen nimiä, tapahtumapaikkoja ja muuta oleellista käännöstä varten. Bernal Merinon (2008, 142) mukaan pelaajat ovat erityisen vaativa ja laatutietoinen yleisö, etenkin jos peli pohjautuu johonkin suosittuun ilmiöön, kuten J.K. Rowlingin *Harry Potter* -kirjoihin. Pelin pohjana olevan teoksen tunteminen tukee myös käännösprosessia, sillä se tarjoaa mahdollista lisäkontekstia kääntäjälle.

Erittäin tärkeää on hallita **luonnollisen ja idiomaattisen kielen** käyttö, jotta pelaaja voi nauttia pelistä mahdollisimman paljon. Töksähtelevän ja huonon kielen käyttö voi helposti irrottaa pelaajan pelin maailmasta, jolloin pelinautinto kärsii. Monille peligenreille puhekielen ja slangin käyttö on tyypillistä, joten myös äänensävy on saatava kohdilleen. Lapsille suunnatussa pelissä ei yksinkertaisesti voida puhua samaan sävyyn kuin aikuisille suunnatussa sotapelissä. (Mangiron 2007, 312.)

Pelien kääntämisessä tärkeää on **luovuus**, joka on yksi suurimmista tekijöistä, joka erottaa pelien kääntämisen muusta kääntämisestä. Pelien tulee olla erikoisia ja hauskoja pela-

ta sekä saada pelaaja uppoamaan peliin, ja huumorilla on tässä tärkeä asema. Pelit ovat täynnä vitsejä, intertekstuaalisuutta ja sanaleikkejä, joita on usein mahdoton kääntää suoraan. Parhaassa tapauksessa kääntäjät osaavat jopa lisätä huumoria sellaisiin kohtiin, joissa sitä ei alkuperäisessä pelissä edes ollut, ja lokalisoitu peli voi olla jopa viihdyttävämpi kuin alkuperäinen. (Mangiron 2007, 311–312.)

Luovuutta peräänkuuluttaa myös Bernal Merino (2008, 141), sillä hänen mukaansa kielellisesti laadukas ja oikein ymmärretty tekstikään ei välttämättä sovi lokalisoituun versioon. Lokalisoiduille annetaankin käytännössä täydet vapaudet muokata peliä ja erityisesti siinä käytettyä kieltä, kulttuurillisia viittauksia sekä huumoria, jotta lokalisoitua peliä olisi mahdollisimman hauska pelata (Mangiron 2007, 309). Käytännössä lokalisoijan luovuutta ja vapautta rajoittaa se, että tiukkojen tekijänoikeuslakien takia kääntäjät eivät juuri koskaan saa koko peliä avukseen kääntäessään (Karvonen 2011).

Tekijänoikeuslait ja tiukat aikataulut vaikuttavat käännösratkaisujen luovuuteen. Ajan puutteessa päädytään monesti varmaan ja turvalliseen ratkaisuun luovan, kiinnostavan ja hauskan sijaan. Pahimmassa tapauksessa pelaaja ei kykene edes etenemään pelissä, vaan tämän on palattava alkuperäiskielisen version pariin päästäkseen pelissä eteenpäin. (Bernal Merino 2007b.) Jotkut päätyvät puutteellisesta kielitaidosta huolimatta pelaamaan alkuperäistä peliä, koska se tarjoaa paremman pelikokemuksen kuin lokalisoitu versio (Chandler & O'Malley Deming 2011, 3). Esimerkiksi *CivFanatics*-forumilla käydään keskustelua suomennosten tarpeellisuudesta.⁴ O'Haganin (2009b, 211) mukaan monien kohdekielillä pelaavien mielestä lokalisoitujen pelit ovat usein huonosti toteutettuja ja tunteen lähinnä välttämättömiltä pahoilta.

Eräänlaista luovuutta tarvitaan myös tekstin sovittamisessa rajalliseen tilaan ja aikaan, joten kääntäjän on hyvä tuntea **ruututekstin konventiot**. Díaz Cintas ja Remael (2007, 8) määrittelevät ruututekstit ruudun alalaidassa kirjallisessa muodossa esitetyksi, aitoa puhetta jäljittelemään pyrkiväksi tekstiksi. Ruudussa näkyvä teksti eroaa huomattavasti al-

⁴ CivFanatics 2014. Suomenkielinen Civilization 5 (Finnish language). <<http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=386170>> [Luettu 11.11.2014]

kuperäistekstistä, sillä ainoastaan kieli ei vaihdu, vaan alun perin puhuttu teksti vaihtuu kirjoitetuksi (Gottlieb 2005, 17). Lisäksi ruututekstit tarjoavat vain murto-osan siitä informaatiosta, jonka alkuperäinen puhe tarjoaa (Korhonen 2004, 584). Katsojan onkin käännyttävä kuvan ja alkuperäisen puheen puoleen saadakseen kattavan käsityksen siitä, mistä kulloinkin on kyse.

Pelien kääntäjän olisi hyvä olla perillä sekä tekstittämisen että dubbaamisen eri käytännöistä (Mangiron 2007, 311–312). Dubbaamisessa eli jälkiäänityksessä täytyy huomioida muun muassa huulten liikkeitä sekä käytettävissä oleva aika. Tekstittämisessä täytyy ymmärtää ajan ja tilan rajallisuus sekä viestin tiivistämisen tärkeys. Mangironin ja O’Haganin (2006, 14) mukaan pelien tekstityksissä käytettävissä olevaa tilaa ei lasketa merkkimäärällä vaan pikseleillä. Tällöin tekstille tarkoitettu tila on vielä tarkemmin määritelty kuin muissa av-käännöksissä ja tilan ylittäminen on ehdottomasti kielletty. Ajan rajallisuus nousee yleensä esiin pelien elokuvamaisia kohtia tekstitettäessä tai dialogia käännettäessä. Pelien tekstittämisessä ja normaalin ruututekstin tuottamisessa on myös eroavaisuuksia, kuten eriväristen tekstitysten käyttö (Mangiron 2007, 312).

Pelien kehittäjien tulisi pitää tuleva lokalisointi mielessään projektin alusta asti, jotta lokalisoitujen versioiden teko sujuisi mahdollisimman jouhevasti. Kehittäjien tulisi esimerkiksi varata tekstikenttiin enemmän tilaa kuin alkuperäinen versio vaatisi, koska eri kielet vaativat eri verran tilaa. Jos suurempaa tilantarvetta ei huomioida riittävästi, tulee käännöksen olla huomattavasti tiiviimpi kuin alkuperäisen tekstin. Yksi ratkaisu voisi olla vieritettävät valikot: kääntäjä voisi tilanpuutteen ja merkkimäärän laskemisen sijaan keskittyä luovuuteen, mikä parantaisi käännöksen laatua. (Mangiron 2007, 308.)

Peleissä pelaajat voivat myös vaikuttaa tekstiin esimerkiksi pysäyttämällä tai kelaamalla niitä tai jopa hyppäämällä kokonaan niiden yli (Mangiron 2007, 312). Jos katsoja ei ehdi lukea elokuvan tai TV-ohjelman ruututekstiä tai sen sisältö ei välity kerralla katsojan tajuntaan, jää kyseinen viesti todennäköisesti välittymättä (Bold & Alfado de Carvalho 2012, 11). Lisäksi pelien ruututekstit näkyvät yleensä ruudussa lyhemmän aikaa kuin TV-ohjelmissa ja elokuvissa, jotta pelaaja pysyisi nopeampaisen pelin perässä (Mangiron & O’Hagan 2006, 14). Karvonen (2011) muistuttaa, että pelissä ei tapahdu mitään, jos pe-

laaja ei tee mitään. Esimerkiksi tämän tutkielman aineistona olevassa *Civilization IV*:ssä diplomaattien välinen keskustelu ei etene lainkaan, ellei pelaaja valitse yhtä vastausvaihtoehtoista pelin esittämään repliikkiin.

Peleissä semanttisille yksiköille annetaan vähemmän painoarvoa kuin elokuvissa ja TV-ohjelmissa. Tekstejä ei välttämättä jaeta riveille loogisiksi ja yksiselitteisiksi kokonaisuuksiksi (Mangiron & O'Hagan 2006, 14.) Tämä puolestaan on televisio-ohjelmia tekstittävän Vertasen (2007, 154) mukaan olennaista ruututekstejä tehdessä. Kääntäjän tulisi kaikessa käännoistyössä olla uskollinen lähtökieliselle ilmaisulle ja pyrkiä välittämään sen tunnelma ja tyyli mahdollisimman hyvin (mts. 150). Pelien lokalisoinnissa lähtökohta on kuitenkin täysin päinvastainen. Pelejä tekstittäessä mukaan tärkeintä olisikin uskollisuus pelikokemukselle, ei niinkään alkuperäistekstille. Lokalisoijien tulisi tuottaa versio, joka sallii kohdekulttuurin pelaajien kokea peli kuin se olisi tehty heidän omalle kielelleen. (Mangiron & O'Hagan 2006, 15). Bernal Merino (2007b) perustelee tätä sillä, että lokalisoitujen pelien tulisi innostaa kohdekielisiä pelaajia eri kulttuureista vähintään yhtä paljon kuin alkuperäinen peli lähdekulttuurin pelaajia. Tämä onkin suurin eroavaisuus pelien tekstittämisen ja TV-ohjelmien tai elokuvien tekstittämisen välillä.

Pelien tekstityksistä tosin joudutaan toisinaan karsimaan eri asioita kuin elokuvissa ja TV-ohjelmissa. Ruututeksteistä joutuu yleensä karsimaan lähes kaiken, mikä ei ole juonen ymmärtämisen kannalta täysin välttämätöntä. Pois jätettävää ainesta ovat yleensä johdattelevat lauseet, henkilöiden nimet ja tittelit, adjektiiviattribuutit, paikannimet ja aikamääreet. (Vertanen 2007, 152.) Tilanne on lähes päinvastainen peleissä, sillä pelejä tekstittäessä eri esineet, paikannimet ja hahmojen nimet otetaan monesti mukaan tekstitykseen, sillä ne sisältävät usein vihjeitä siitä, mitä pelaajan kannattaisi seuraavaksi tehdä. Usein nämä viittaukset jopa korostetaan eri väreillä, jotta pelaajan olisi helpompi poimia tarvitsemansa tieto tekstin seasta. Pelien tekstitysten erikoispiirre on myös se, että puhujan nimi on yleensä laitettu näkyviin, jotta peliä olisi helpompi seurata. (Mangiron 2007, 312.)

Seitsemäs ominaisuus, joka pelien kääntäjällä tulisi olla, on **tietoisuus eri kulttuureista**. Kääntäjän täytyy kyetä poimimaan viittaukset eri kulttuureihin ja tapauskohtaisesti säilyt-

tää ne sellaisinaan, muokata ne kohdekulttuuriin sopiviksi tai jättää ne kokonaan pois. Kääntäjällä tulee olla herkkyyttä huomata kulttuurisesti arkaluontoiset asiat, jotka voivat vaikuttaa lokalisoituun versioon negatiivisesti. Mangiron sisällyttää kulttuuritietoisuuden kategoriaan myös ikärajasuositusten huomioimisen (ks. myös luku 2.2). Joissain maissa luokittelu on paljon tiukempaa kuin toisissa, esimerkiksi Euroopan ja Amerikan markkinoilla peleillä on tiukemmat ikärajaluokitukset kuin Japanin markkinoilla olevilla. Monesti japanilaisia pelejä täytyykin siistiä, mikäli ne halutaan julkaista eri markkina-alueilla ikärajasuosituksen muuttumatta. Mikäli pelin sisältö jätetään ennalleen, ikärajaluokitus voi olla paljon tiukempi, mikä puolestaan vaikuttaa pelin myyntiin ja siitä saataviin tuottoihin. (Mangiron 2007, 313–314.)

Pelejä lokalisoitaessa on kuitenkin hyvä pitää mielessä, että tekstien ensisijainen tehtävä on palvella pelaajaa. Vaikka pelien taustatarinat voivat edesauttaa pelistä nauttimista, tärkeintä on kuitenkin se, että pelissä esiintyvä teksti johdattaa pelaajaa eteenpäin, neuvo sekä antaa vinkkejä ja kannustusta. Käännös on onnistunut vain, jos teksti onnistuu näissä tehtävissä. (Dietz 2006, 124–125.)

2.4.2 Kontekstin puute ja pirstaleisuus

Peliä käännettäessä kääntäjät eivät yleensä saa koko multimediasisältöä avukseen, joten konteksti jää kääntäjälle parhaimmillaankin hataraksi. Videoiden ja grafiikan näkeminen on harvinaista, koko pelistä puhumattakaan. (Bernal Merino 2008, 142.) Karvonen (2011) arvioi kääntäjän saavan käyttöönsä vain noin kolmasosan koko kontekstista. Kääntäjille olisi kuitenkin hyvä toimittaa vaikkapa pysäytyskuvia pelistä sekä tiivistelmä pelin sisällöstä ja juonesta tukemaan käännösprosessia. Näiden lisäksi lokalisointipakettiin voi kuulua muun muassa pelisuunnitelma, lokalisointiaikataulu, videoita, lehdistömateriaalia sekä olemassa olevia sanastoja ja termejä. Jo perustietoja voi olla hyvinkin vaikea saada, joten kääntäjän täytyy osata kysyä ja vaatia oikeita asioita. (Karvonen 2011.)

Peliä ei yleensä anneta kääntäjille, jottei peli pääsisi vuotamaan etukäteen markkinoille (Bernal Merino 2007c, 33). Julkaisemattoman materiaalin laittoman levittämisen riski halutaan minimoida piratismiin ja sitä kautta tulojen menetyksen pelossa (Hartama 2007, 190). Pelialalla ei Bernal Merinon (2008, 143) mielestä ymmärretä kontekstin tärkeyttä

kääntäjille ja miten sen puute heikentää käännöksen laatua. Kääntäjälle haastavammaksi voikin osoittautua informaation eikä ajan puutteen, mikä vaikuttaa myös tekstien luovuuteen (ks. myös luku 2.4.1). Kontekstin puute lisää myös virheiden mahdollisuutta. (Bernal Merino 2007b.) Kun huomioidaan, että yhdessä pelissä ja kaikissa siihen liittyvissä teksteissä voi olla jopa satojatuhansia rivejä tekstiä (Bernal Merino 2007c, 33), on virheidenkin mahdollisuus huomattava. Bernal Merino (2008, 143) painottaa pelin kaikkien osien tukevan toisiaan ja muodostavan eheän kokonaisuuden, joten kääntäjän on vaikeaa saada kattavaa kokonaiskuvaa pelistä joutuessaan toimimaan sokkona.

Kontekstin puutteen lisäksi oman haasteensa tarjoaa tekstien fragmentoitunut luonne. Pelit eivät usein etene selkeään lineaarisesti, joten tekstitiedostoista löytyvät tekstit voivat esiintyä missä kohdassa peliä tahansa ja jopa useassa eri yhteydessä (Bernal Merino 2007c, 32). Esimerkiksi tämän tutkielman aineistona olevat tekstit näyttävät lähdetiedostoissaan seuraavan laisilta (kuvat 1 ja 2):

```
<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1" ?>
<!-- edited with XMLSPY v2004 rel. 2 U (http://www.xmlspy.com) by XMLSPY 2004 Professional Ed. Release 2,
Installed Multi + SMP for 3 users (Firaxis Games) -->
<!-- Sid Meier's Civilization 4 -->
<!-- Copyright Firaxis Games 2005 -->
<!-- -->
<!-- Game Text Help -->
<Civ4GameText xmlns="http://www.firaxis.com">
  <TEXT>
    <Tag>TXT_KEY_HANDICAP_SETTLER_HELP</Tag>
    <English>The easiest difficulty level and a great way to start your very first game or when you want to
try a new strategy. As a Settler leader, you will notice that: barbarians and wild animals are less
aggressive, your citizens stay happy and healthy longer, and there are many production bonuses to help
you.</English>
    <French>C'est le niveau de difficulté le plus facile et le choix idéal pour votre première partie ou
pour essayer une nouvelle stratégie. Au niveau Chef tribal, les barbares et les animaux sauvages sont
moins agressifs, vos citoyens restent heureux et en bonne santé plus longtemps et de nombreux bonus de
production sont prévus pour vous aider.</French>
    <German>Die einfachste Schwierigkeitsstufe ist eine gute Wahl, wenn Sie Ihr allererstes Spiel starten
oder eine neue Strategie ausprobieren möchten. Als Siedleranführer werden Sie feststellen: Barbaren und
wilde Tiere sind weniger aggressiv, Ihre Bürger bleiben länger gesund und zufrieden und Sie erhalten
darüber hinaus viele Produktionsboni.</German>
    <Italian>Il livello di difficoltà più semplice e il modo migliore per iniziare la tua prima partita
oppure se desideri provare una nuova strategia. Giocando al livello Colono, i Barbari e gli animali
selvaggi saranno meno aggressivi, i tuoi cittadini saranno più felici, godranno di buona salute più a
lungo e potrai contare su molti bonus produttivi.</Italian>
    <Spanish>El nivel de dificultad más fácil y una manera excelente de empezar con vuestra primera partida
o probar una estrategia nueva. Como Colono, veréis que los bárbaros y animales salvajes son menos
agresivos, que los ciudadanos están más felices y sanos y que habrá muchas bonificaciones a la producci
&#243;n para ayudaros.</Spanish>
  </TEXT>
```

Kuva 1. Pelin mukana tullut tekstitiedosto

```

<?xml version="1.0" encoding="ISO-8859-1"?>
<!-- Suomennos (C) Mika Kähkönen (mika.kahkonen@mbnet.fi) 2005- -->
<!-- edited with XMLSPY v2004 rel. 2 U (http://www.xmlspy.com) by Jesse Smith (Firaxis Games) -->
<!-- Sid Meier's Civilization 4 -->
<!-- Copyright Firaxis Games 2005 -->
<!-- -->
<!-- Game Text Help -->
<Civ4GameText xmlns="http://www.firaxis.com">
  <TEXT>
    <Tag>TXT_KEY_HANDICAP_SETTLER_HELP</Tag>
    <Finnish>Helpoin vaikeustaso. Tällä tasolla on hyvä aloittaa ensimmäiset pelisi tai kokeilla uusia strategioita. Uudisasukkaiden johtana huomaat, etteivät barbaarit ja villieläimet ole niin hyökkäviä, että kaupunkilaisesi ovat onnellisempia ja terveempiä ja että useat tuotantobonukset auttavat sinua.
    </Finnish>
    <English>The easiest difficulty level and a great way to start your very first game or when you want to try a new strategy. As a Settler leader, you will notice that: barbarians and wild animals are less aggressive, your citizens stay happy and healthy longer, and there are many production bonuses to help you.</English>
  </TEXT>

```

Kuva 2: Suomenkielinen fanikäännös

Kuvassa 1 näkyy ensimmäinen repliikki pelin mukana olevasta GameTextHelp -tekstitiedostosta, ja samaan tiedostoon on sisällytetty kaikki julkaisussa mukana olevat viisi eri kieltä. Kuvassa 2 on vastaava kohta suomenkielisestä versiosta. Tagin sisällä olevista tekstien otsikoista (tässä *TXT_KEY_HANDICAP_SETTLER_HELP*) saattaa saada vihjeitä siitä, missä kohtaa tekstiä mahdollisesti käytetään, mutta tarkkaa kontekstia on lähes mahdotonta tietää. Tämä pirstaleisuus aiheuttaa sen, että kääntäjä ei välttämättä voi mitenkään tietää, missä kohdassa tai kohdissa peliä kyseinen teksti esiintyy.

2.4.3 Lähdekoodin muuttujien kääntäminen

Monissa videopeleissä pelaaja voi esimerkiksi valita nimensä, sukupuolensa ja kansallisuutensa (Bernal Merino 2007a). Tämä tarkoittaa sitä, että käännettäviin tekstiketjuihin täytyy sisällyttää vaikkapa esimerkissä 1 hakasulkeissa näkyviä muuttujia (*variable*):

- 1 <English>Welcome to my palace, [CT_NAME]. I'm [OUR_NAME], the wise and really quite beautiful leader of mighty [OUR_CIV_SHORT]. Let there be peace between us or we'll kill you.</English>
<Finnish>Tervetuloa palatsiini, [CT_NAME]. Olen [OUR_NAME], maamme viisas ja melko kaunis johtajatar. Kestäköön rauha välillämme tai annan surmata teidät.</Finnish>⁵

Yksi esimerkin 1 muuttujista on *[OUR_CIV_SHORT]*, joka tulostaa pelissä ruudulle tietokonevastustajan valtion nimen. Tämä muuttuja mahdollistaa englanninkielisessä pelissä

⁵ Kaikki esimerkeissä esiintyvät lihavoinnit ja kursivoinnit ovat kirjoittajan.

sen, että pelikoodi osaa huomioida kunkin pelaajan yksilölliset valinnat ja esittää oikean informaation oikeassa paikassa. Muuttujia käytetään lisäämään pelaajien uppoutumista peliin puhuttelemalla pelaajia heidän valitsemillaan ehdoilla (Bernal Merino 2007a). Esimerkissä 1 näkyy *Civilization IV*:n suomenkieliseen versioon tehty ratkaisu lähtötekstissä olevaan muuttujaan. Muuttuja on poistettu kokonaan ja korvattu yleisemmällä ilmauksella, *maamme*, koska suomen kielen sijamuotojen huomioiminen muuttujissa on haastavaa verrattuna vaikkapa prepositiopitoiseen englantiin.

Muuttujat voivat olla ongelmallisia eri kieliversioita tehtäessä, sillä eri kielillä on erilaiset rakenteet. Englanninkielisissä peleissä muuttujien huomiointi on vielä kohtalaisen vaivatonta englannin kielen analyttisyyden vuoksi. Synteettisten eli lähes kaikkien indoeurooppalaisten kielten tapauksessa muuttujat tuottavat huomattavasti enemmän ongelmia, koska synteettisissä kielissä lauseenosien konkordanssi on suurempaa. (Bernal Merino 2007, 36.)

Sanojen taivuttaminen on kuitenkin mahdollista siten, että muuttujiin poimittavien sanojen taivutusmuodot on syötetty tekstitiedostoihin valmiiksi. Esimerkiksi seuraavan kaltaisessa repliikissä (esimerkki 2) on muuttuja *%s1_UnitName*, johon tulee varustetun yksikön nimi. Englanniksi taivutus tehdään prepositioiden avulla, mutta suomessa siihen tarvitaan genetiiviä.

- 2 <English>You have trained
[COLOR_UNIT_TEXT]%s1_UnitName[COLOR_REVERT] in %s2_CityName.
What would you like to work on next?</English>
<Finnish>%s2_CityName on varustanut
[COLOR_UNIT_TEXT]%s1:2_UnitName[COLOR_REVERT]. Mitä haluat tehdä
seuraavaksi?</Finnish>

Yksi vaihtoehtoista, jolla muuttujan voi korvata, on seuraavanlainen (esimerkki 3):

- 3 <English>Warrior</English>
<Finnish>soturi:soturin:soturia</Finnish>

Koska esimerkissä 2 oleva arvo *%s1* ei sisällä taivutusmuotoja, englanniksi muuttujan nimi korvataan esimerkissä 3 olevalla arvolla *Warrior*. Suomenkielisessä versiossa jälkimmäinen numero arvossa *%s1:2* määrittää, monesko vaihtoehto alusta laskettuna valitaan muuttujan tilalle. Tässä esimerkkitapauksessa valitaan siis arvon toinen vaihtoehto –

soturin – muuttujan paikalle. Samassa tekstissä on myös toinen arvo – %s2 – joka on kummassakin kielessä perusmuodossa. Numeron vaihtuminen johtuu siitä, että tekstissä on useampi arvo, eikä niillä saa olla samaa numeroa. Arvo %s2 tulostaa tietyn kaupungin nimen perusmuodossa. Tällöin koko teksti voi tulostua esimerkiksi muotoon ”New York on varustanut soturin. Mitä haluat tehdä seuraavaksi?”

Muuttujan korvaaville sanoille voi luoda haluamansa määrän taivutusmuotoja, mutta esimerkiksi suomen kaikkia 16:tta sijamuotoa ei mielestäni kannata syöttää mahdollisiksi arvoiksi joka sanalle. Mielestäni helpoimmalla pääsee, kun valitsee muutaman useimmin käytetyn sijamuodon ja muokkaa muuta lausetta niin, että lopputuloksesta tulee kongruentti.

Alkuperäisissä, englanninkielisissä peleissä muuttujat esitetään sanan perusmuodossa tai esimerkiksi kansoista puhuttaessa monikossa, mikä on toimiva ratkaisu kielissä, joissa sijapäätteet korvataan prepositioilla. Myös niissä kielissä aiheutuu ongelmia, joissa ihmistä kuvaava sana muuttuu sukupuolen mukaan (Wittner 2011). Esimerkiksi pelaaja on saksaksi miehestä tai naisesta puhuttaessa vastaavasti joko *der Spieler* tai *die Spielerin*. Esimerkissä 4 on käytetty saksankielisessä versiossa sukupuolisidonnaista muotoa *Spie-ler*:

- 4 <German>Der Berater wird eingeblendet, um **dem Spieler** zusätzliche Hilfestellung bei der Auswahl eines Forschungs- oder Bauprojekts zu geben</German>
<English>Sid provides extra help for the **player's** research and build choices</English>
<Finnish>Sid antaa lisävinkkejä **pelaajan** eri valintoihin</Finnish>

Esimerkissä 4 pelaajaa puhutellaan maskuliinimuotoisella substantiivilla *der Spieler*. Suomen- ja englanninkielisessä versiossa on käytetty sukupuolineutraaleja muotoja. Wittner (2011) on sitä mieltä, että jos naispelaajaa puhutellaan maskuliinimuotoisella substantiivilla ja maskuliini toistuu pelissä jatkuvasti, se voi häiritä naispelaajan uppoutumista peliin. Ainakin tässä tapauksessa mahdollisen ongelman olisi voinut kiertää helposti puhuttelemalla pelaajaa suoraan tai jättämällä substantiivin kokonaan pois, sillä se ei olisi muuttanut lauseen merkitystä. Lisäksi pelaajan puhuttelemisen suoraan lisäisi peliin uppoutumista.

Muuttujien poistamisessa ja muokkaamisessa täytyy noudattaa varovaisuutta. Kääntäjän täytyy tietää tarkalleen, mitä on tekemässä, ettei hän vahingossa poista mitään pelikoodista tai muuta koodia mitenkään. Yhdenkin merkin puuttuminen tai sen laittaminen väärään paikkaan voi nimittäin aiheuttaa pelin kaatumisen tai pahimmassa tapauksessa tietokoneen lukittumisen. (Bernal Merino 2007c, 36.)

2.4.4 Tiukat aikataulut

Monet valmistajat pyrkivät siihen, että tärkeimmät kieliversiot julkaistaan samanaikaisesti (*simultaneous shipment* eli *sim ship*), sillä jopa 30–50 prosenttia pelin tuotoista tulee sen lokalisoiduista versioista (Chandler & O’Malley Deming 2011, xiii). Samanaikainen julkaisu on yleinen Euroopassa ja Yhdysvalloissa, ja tällöin pelin lähtökieli on yleensä englanti (O’Hagan 2005, 4). Samanaikaisjulkaisua suositetaan, koska hyvin markkinoitu maailmanlaajuinen julkaisu parantaa pelin myyntiä huomattavasti. Mikäli useita eri kieliversioita ei julkaista samanaikaisesti, pelaajat hankkivat alkuperäiskielisen version itselleen. Lisäksi tämä tapahtuu yleensä epävirallisia reittejä pitkin. Tästä seuraa se, etteivät alkuperäisen version omistajat enää hanki lokalisoitua versiota, mikä puolestaan vaikuttaa niistä saataviin tuottoihin. (Chandler & O’Malley Deming 2011, 46.)

Samanaikaisjulkaisu on erityisen haastava kääntäjille, koska monesti kääntäminen aloitetaan vasta kun peli on jo lähes valmis, ja siten julkaisupäiväkin on jo lähellä (Bernal Merino 2007a). Toisaalta myös kääntämisen aloittaminen aiemmin voisi teettää osittain turhaa työtä, sillä pelin sisältö muovautuu lähes kehitysprosessin loppuun saakka (O’Hagan 2005, 4). Aikatauluja kiristää entisestään se, että pelin kehittäminen saattaa viivästyä. Samanaikaisen julkaisun vuoksi julkaisupäivää ei kuitenkaan voi muuttaa, joten kääntämiselle jää entistä vähemmän aikaa (Bernal Merino 2007a). Karvonen (2011) puolestaan toteaa, että kiire tulee joka tapauksessa. Pelin käänös on saatava valmiiksi julkaisupäivään mennessä, koska panoksena on valtava määrä rahaa.

Toisin kuin ammattikäntäjillä, fanikäntäjillä on ainakin teoriassa käytössään rajattomasti aikaa, minkä puolestaan pitäisi parantaa käänöksen laatua. Mandelinin mielestä suurin eroavaisuus ammatti- ja fanikäntäjien välillä onkin se, että ammattikäntäjät joutuvat toimimaan tiukemmalla aikataululla (teoksessa Parkin 2008, 2). Käytännössä faneil-

lakaan aikaa ei kuitenkaan aina ole loputtomasti, sillä esimerkiksi fanitekstitysten tekijöiden odotetaan toimivan erittäin nopeasti, jotta televisiosarjojen uusiin jaksoihin saataisiin mahdollisimman pian tekstitykset (Díaz Cintas & Muñoz Sanchez 2006, 50–51).

3 Fanikäntäminen

Kuten jo johdannossa mainittiin, fanikännökset ovat faneilta faneille suunnattuja kään-
nöksiä. Fanikäntämisen tutkimus voi auttaa selittämään, mitä fanit itse pitävät tärkeinä
käänöksissä tai peleissä ylipäänsä. Ihannetapauksessa näitä löydöksiä voidaan hyödyn-
tää myös pelejä ammattimaisesti lokalisoidessa, jolloin esimerkiksi käänösten laatu
voisi parantua. Tämä puolestaan voisi parantaa lokalisoitujen pelien myyntiä entisestään.

Koska tässä tutkielmassa selvitetään ammatti- ja fanikäntämisen eroja ja samankaltai-
suuksia, vertaillaan tässä luvussa ammatti- ja fanikäntämistä ja ruoditaan erojen syitä.
Luvun lopussa pohditaan fanikäntämisen eettisyyttä ja laillisuutta sekä ammattikäntä-
jien suhtautumista fanikäntäjiin.

3.1 Fani- ja ammattikäntämisen eroja

Fani- ja ammattikäntäjien eroavaisuuksia pohdittaessa ensimmäisenä nousee mieleen
kääntäjien koulutustausta. Globalisaation ja sitä seuranneen käännöstarpeen kasvun myö-
tä on noussut esiin kääntäjiä ja tulkkereja, jotka eivät tavoittele työstään taloudellista hyö-
tyä. He voivat olla vaikkapa faneja, vapaaehtoisia tai aktivisteja. (Jääskeläinen, Kujamäki
& Mäkisalo 2011, 144.) Heidän koulutuksensa, kokemuksensa, ja asiantuntemuksensa
voi kuitenkin vaihdella runsaasti (Drugan 2011, 112). Jääskeläinen, Kujamäki ja Mäki-
salokaan (2011, 144) eivät jaottele ryhmiä koulutustaustan mukaan, vaan myöntävät, että
tällaiset vapaaehtoisesti toimivat kääntäjät voivat olla joko koulutettuja ammattilaisia tai
innokkaita amatöörejä.

Perrino (2009, 63) käsittelee artikkelissaan käyttäjien tuottamia käännöksiä (*user-
generated translation, UGT*). Listattuina termivaihtoehtoina ovat muun muassa fanipoh-
jaiset käännökset (*fan-based translation*) ja amatöörikännökset (*amateur translation*).
Perrino kuitenkin kokee termit riittämättömäksi, sillä ne sulkevat pois sen vaihtoehdon,
että kyseinen kääntäjä on myös ammattikäntäjä. (Mts. 63.)

Fanien tekemään pelien lokalisointiin viitataan usein sanalla *ROMhacking*, joka tulee
sanoista *ROM (Read Only Memory, lukumuisti)* sekä *hacking* eli *hakkerointi*, koska pelin
tiedot täytyy hakkeroida lukumuistista ennen kuin sisältöä voidaan alkaa muokata. Hak-

kerointi herättäneen monissa melko negatiivisia mielikuvia, mutta tässä tutkielmassa hakkerilla tarkoitetaan Kielitoimiston sanakirjan (2006) ja Oxford English Dictionary Online (2015) mukaisesti innokasta tietokonealan ja ohjelmoinnin harrastajaa. *ROMhacking* on menetelmä, jonka pelien harrastajat ja fanit ovat kehittäneet lähinnä klassikkopelien lokalisointiin. Sen avulla he voivat esimerkiksi luoda peleihin uusia tasoja ja grafiikoita tai muokata pelin hahmoja. Lisäksi he voivat myös kääntää pelien tekstejä. (Muñoz Sanchez 2009, 168–170.)

Jotkut valmistajat tukevat fanien toimintaa julkaisemalla pelien muokkausta (*modification* tai lyhennettynä *modding*) helpottavia lokalisointipaketteja. Näiden muokattujen versioiden levitessä pelit saavat lisää näkyvyyttä ja niiden suosio voi kasvaa. Muokkausta on rajoitettu niin, että pelaaja ei saa hyötyä taloudellisesti näiden pakettien avulla tehdyistä muokkauksista. Tämän tutkielman aineistona toimivan pelin tekijä on julkaissut verkkosivuillaan ohjelmistokehityspaketin, jonka avulla peliä voi muokata ”sydämensä kyllyydestä”.⁶ Tällä tavoin pelien muokkausta on saatu valjastettua paremmin pelialan hallintaan. (O’Hagan 2009a, 106–107.) Tällaiseen valmistajan tukemaan muokkaukseen ei välttämättä liity lainkaan kääntämistä (Muñoz Sanchez 2009, 171).

Lokalisoinnin sijaan fanikäntämisessä keskitytään vain kääntämään pelin tekstit ja mahdollisesti tekstittämään pelissä esiintyvät dialogit. Kaupalliseen versioon voidaan itse pelin kääntämisen lisäksi myös muun muassa muokata lähdekoodia⁷, dubata dialogeja sekä kääntää pelin ohjekirja, verkkosivut ja pakkaus (Bernal Merino 2007a). Kuten olen maininnut, tässä tutkielmassa käsitellään ensisijaisesti kääntämistä, joten viittaan selkeyden vuoksi pelien fanikäntämiseen lokalisoinnin asemesta.

Ammattilaisetkin voivat joutua muokkaamaan pelejä täysin uusiksi, jotta kohdekulutturien pelaajat saisivat alkuperäistä vastaavan pelikokemuksen. O’Haganin (2009a, 105) mukaan fanit ja ammattikäntäjät tähtäävätkin eri lopputuloksiin: fanit pyrkivät säilyttämään pelin alkuperäisen kaltaisena, kun taas kaupallisessa lokalisoinnissa pyritään tuo-

6 Ohjelmistokehityspaketti on ladattavissa osoitteessa <http://www.2kgames.com/civ4/downloads.htm>.

7 Lähdekoodilla tarkoitetaan tietokoneohjelman kattavaa, tekstimuotoista listausta tai kuvausta, joka on kirjoitettu ohjelmointikielillä (KTS), kuten C#:lla tai Javalla.

maan peli mahdollisimman lähelle kohdekulttuurin pelaajaa. Kaupalliseen käyttöön tuleva käännös painottaa pelin muokkaamista kohdemarkkinoille sopivaksi, jotta peli vastaanotettaisiin samoin kuin alun perin kohdemarkkinoilla tuotettu peli eikä kuten käännös (Mangiron & O'Hagan 2006, 14–15).

Muñoz Sanchezin (2009, 177) mukaan fanikäännösten tulisi teoriassa olla ala-arvoisia verrattuna ammattikäntäjien tekemiin käännöksiin. Díaz Cintas ja Muñoz Sanchezin (2006, 44) mielestä kaupallisia, virallisia tekstityksiä pidetään yleisesti ottaen sekä teknisesti että kielellisesti laadukkaampina kuin fanitekstityksiä. Mandelin puolestaan on sitä mieltä, että kokonaisuudessaan fani- ja ammattikäntäminen eivät juuri eroa toisistaan (teoksessa Parkin 2008, 2). Kirjoitusvirheet ja väärinymmärrykset ovat toki yleisiä, mutta esimerkiksi fanien tekemien elokuvatekstitysten joukossa on myös erinomaisia käännöksiä (Díaz Cintas & Muñoz Sanchez 2006, 46).

Toisaalta taas Mangiron ja O'Hagan (2006, 14–15) painottavat ammattikäntämisessä luovuutta ja muokkausta (ks. myös luku 2.4.1). Kuitenkin esimerkiksi Díaz Cintas ja Muñoz Sanchez (2006, 51) ovat sitä mieltä, että faneilta faneille käntäminen on luovempaa ja yksilöllisempää kuin ammattikäntäminen. Díaz Cintas ja Remael (2007, 27) lisäävät, että fanikäntäminen on myös vapaampaa ja vähemmän dogmaattista kuin perinteinen tekstittäminen. Fanit voivat esimerkiksi luoda uusia konventioita, joita ammattikäntäjät eivät käytä lainkaan (Díaz Cintas & Muñoz Sanchez 2006, 47). Lisäksi pelien fanikäntäjien ei tarvitse lainkaan välittää sensuurista eikä heidän siten tarvitse välttää kiroilua, seksuaalista sisältöä tai tekijänoikeuksien suojaamia tuotenimiä (Muñoz Sanchez 2009, 178).

Fanikäännökset voivat olla korkealaatuisia esimerkiksi siksi, että peliä käntävälle fanille pelin maailma on jo erittäin tuttu (Muñoz Sanchez 2009, 178). Tämän lisäksi fanikäntäjällä on käytettävissään koko peli ja sen suoma konteksti (ks. myös luku 2.4.2). Mandelinin mukaan ammattilaiset eivät voi enää muokata tekstejä pelin ilmestyttyä, kun taas fanikäntäjät voivat julkaista aina uuden, korjatun version (teoksessa Parkin 2008, 2). Drugan (2011, 112) toteaaakin, ettei fanikäännöksiä varsinaisesti saada valmiiksi, vaan niiden muokkausta voidaan jatkaa loputtomiin. Tämäkään rajanveto ei mielestäni ole

aivan ehdoton, sillä esimerkiksi *Civilization IV*:ään on tullut muutamia päivityksiä, joista viimeisimmän muutokset on eritelty. Yksi listatuista muutoksista on nimenomaan käännösten korjailu (Take-Two Interactive Software 2014b).

Mandelin listaa eroavaisuudeksi myös sen, että ammattikäntäjillä on joku taho, jolle he ovat vastuussa toiminnastaan (teoksessa Parkin 2008, 2). Yleensä faneille ei varsinaisesti anneta toimeksiantoa, vaan he tekevät työn vapaaehtoisesti (Drugan 2011, 112). Ammattikäntäjien sitovammasta vastuusta huolimatta mielestäni myös fanikäntäjät ovat vastuussa teoistaan. He ovat vastuussa aikataulujen noudattamisesta ja lopputuloksen laadusta projektin vetäjälle ja viime kädessä faneille. Esimerkiksi tv-ohjelmien ja elokuvien fanikäännöksiä julkaisevalla DivX Finland -sivustolla on projektin vetäjälle erilliset ohjeet, joissa ohjeistetaan muun muassa määräajoista ja muista projektin koordinointiin liittyvistä seikoista.⁸ Runsaslukuiset keskustelupalstat fanikäännöksistä⁹ puolestaan viittaavat siihen, että pelaajat ja lukijat ovat kiinnostuneita lopputuloksesta ja haluavat sen olevan paras mahdollinen.

3.2 Fanikäntämisen eettisyys ja laillisuus

Fanikäntäminen on usein pyyteetöntä vapaaehtoistoimintaa, jota tehdään puhtaasta mielenkiinnosta ja korvauksetta vailla voitontavoittelua.¹⁰ Monet pelien fanikäntäjät keskittyvät vanhoihin peleihin, joita ei välttämättä enää myydä, joten käntäminen ei vaikuta pelin julkaisijan tuottoihin (Muñoz Sanchez 2009, 180). Ylipäänsä käännetty materiaali on usein sellaista, joka ei muuten hyvin todennäköisesti koskaan päätyisi kohdekielisen yleisön ulottuville. Mandelinin mukaan käänösprojektit lopetetaan välittömästi, mikäli

8 DivX Finland – Ohjeet projektien vetämiseen 2010. <http://www.divxfinland.org/ohjeet.html/_projektinveto/ohjeet-projektien-vetaamiseen-r9> [Luettu 21.11.2014]

9 Esimerkiksi CivFanatics-fanisivustolla olevassa Civ4 Finnish translation -keskustelussa ruoditaan käänösongelmia verbien ja substantiivien taivutusmuodoista alkaen. <<http://forums.civfanatics.com/showthread.php?t=157277>> [Luettu 21.11.2014]

10 Poikkeuksia ja hyödyntävoittelijoitakin on luonnollisesti olemassa. Esimerkiksi pelien fanikäntämiseen keskittyvällä ROMhacking.net-sivustolla käydään keskustelua siitä, kuinka kolmannet osapuolet myyvät hyötymistarkoituksessa heidän ilmaiseksi tekemiään käänöksiä muilla sivustoilla (ks. esim. <<http://www.romhacking.net/forum/index.php/topic,11763.15.html?PHPSESSID=invpk90c0grg64gh095tdg5fh4>> [Luettu 10.11.2014]). Lisäksi Suomessa lokakuussa 2012 toimintansa aloittanut Netflix-videopalvelu on käyttänyt luvatta fanikäntäjyhteisö DivX Finlandin tekemiä tekstityksiä (ks. esim. <http://yle.fi/uutiset/netflix_kayttaa_luvatonta_harrastajien_tekstitysta/6342279> [Luettu 24.11.2014]).

peliryitys niin vaatii (teoksessa Parkin 2008, 2). Lisäksi ainakin animesarjojen tuottajien ja fanikäntäjien välillä on vallinnut sanaton herrasmiehsopimus, jonka mukaan fanitekstittämisen lopetetaan automaattisesti, mikäli sarjaa kaupallisine tekstityksineen aletaan tuottaa kyseessä olevalle markkina-alueelle (Díaz Cintas & Muñoz Sanchez 2006, 44).

Mandelin myöntää, että fanikäntäjien työ asettuu lainsäädännön ulkopuolelle, mutta hänen mukaansa käntäjillä on kuitenkin omat eettiset säännöksensä (teoksessa Parkin 2008, 2). Käntäjien eettisiä ohjeistoja tutkineen Druganin (2011, 114) mukaan fanikäntäjien toimien laittomuudesta ja näennäisestä vapaudesta huolimatta myös fanikäntösryhmillä on omia sisäisiä ohjeita ja käytäntöjä, kuten jo edellä kävi ilmi. Mandelin antaa esimerkkinä erään fanikäntössivuston, joka kieltäytyy julkaisemasta uusien pelien käntöksiä. Hän arvioikin kaikkien kunniallisten fanikäntäjien toimivan puhtaasti rakkaudesta käntämiseen ja peleihin, sillä kyseessä on harrastus eikä tapa ansaita rahaa. Mandelin uskoo peliryitysten ymmärtävän tämän, ja siksi fanikäntämiseen ei ole liiemmästi puututtu. (Teoksessa Parkin 2008, 2.)

Hyvistä aikomuksistaan huolimatta fanikäntäjät rikkovat kuitenkin kansainvälistä lainsäädäntöä. Esimerkiksi Suomen tekijänoikeuslain (Finlex 8.7.1961/404) ensimmäisessä pykälässä määritellään teokset, jotka kuuluvat tekijänoikeuden piiriin:

Sillä, joka on luonut kirjallisen tai taiteellisen teoksen, on tekijänoikeus teokseen [...]. ([24.11.1995/446](#))

Kirjallisena teoksena pidetään myös karttaa sekä muuta selittävää piirustusta tai graafista taikka plastillisesti muotoiltua teosta sekä *tietokoneohjelmaa*. ([11.11.1991/34](#))

Lisäksi tekijänoikeuksia käsittelee kansainvälinen Bernin sopimus, joka on ”kirjallisten ja taiteellisten teosten suojaamista koskeva [...] yleissopimus” (Finlex 1.11.1986/79). Tällä hetkellä siihen on liittynenä 164 maata. Peliteollisuuden suurmaat eli Yhdysvallat ja Japani sekä Euroopan perinteiset lokalisointimaat eli Espanja, Italia, Ranska ja Saksa ovat kaikki ratifioineet Bernin yleissopimuksen. (WIPO 201.) Bernin yleissopimuksen kahdeksas artikla (Finlex 1.11.1986/79) käsittelee teosten käntämistä: ”Tämän yleissopimuksen suojaamien kirjallisten ja taiteellisten teosten tekijöillä on koko sen suoja-ajan, jonka heidän oikeutensa alkuperäisteokseen on voimassa, *yksinoikeus käntää ja käntäntää* teoksensa.”

Tietokoneohjelmien ja sitä kautta myös tietokonepelien kääntäminen ilman tekijänoikeuden haltijan lupaa on siis kansainvälisen lainsäädännön vastaista. Silti tietokonepelien fanikäntäminen on yleistä useissa kielipareissa, ja erityisen suosittua on vanhojen japanilaispelien kääntäminen englanniksi (O'Hagan 2009a, 107). Tavoitteena on saada vanhempia, kääntämättä jätettyjä japaninkielisiä pelejä erityisesti englanninkielisten maiden saataville (mts. 107). Toki englanninkielisestä käännöksestä pääsevät hyötymään myös muut englanninkielentaitoiset.

Díaz Cintas ja Muñoz Sanchezin (2006, 44) mukaan fanitekstitykset on aiemmin nähty positiivisena ilmiönä, sillä ne ovat lisänneet animesarjojen kansainvälistä suosiota ja siten jopa laajentaneet markkina-alueita. Osittain fanikäntäminen toimii myös myyntiä lisäävästi, sillä fanikäntämisen kautta pelisarjojen vanhat osat saattavat saada uutta nostetta ja siten myös sarjojen uudempien osien suosio voi kasvaa (Muñoz Sanchez 2009, 180). Lisäksi monia sarjoja on sittemmin alettu tekstittää virallisestikin (Díaz Cintas & Muñoz Sanchez 2006, 45). Myös Petru (2011, 8) käsittelee pro gradu -tutkielmassaan sitä, kuinka alun perin tsekiksi on ollut tarjolla vain fanikäännöksiä, mutta pelien suosion kasvaessa fanikäntäjät ovat ammattimaistaneet toimintansa. Näin ollen alun perin epävirallisten fanitekstitysten siivittämänä markkina-alueet ovat laajentuneet ja loppujen lopuksi tuottaneet taloudellista hyötyä myös sarjojen tuottajille sekä ammattikäntäjille.

Zetsche (2009, 44) toteaa monien ammattikäntäjien suhtautuvan vähintäänkin kauhulla vapaaehtoisten tekemiin käännöksiin. Alan yleinen mielipide tuntuu noudattelevan samaa linjaa. Ajatellaan, että huonot käännökset tahraavat ammattikunnan mainetta eikä ammattikäntäjille riitä töitä vapaaehtoisikäntäjien tehdessä töitä korvauksetta. O'Haganin (2009a, 99) mukaan fanikäntämistä on toisaalta usein puolusteltu sillä, ettei ammattikäntäjillä olisi riittävää tietämystä tai osaamista harrastealan tekstien kääntämiseen. Lisäksi fanikäntäjät ovat teknisesti taitavia, asiantuntevia ja äärimmäisen omistautuneita (O'Hagan 2009a, 94).

Fani- ja ammatilaiskäännökset eroavat toisistaan eniten saatavilla olevan kontekstin ja rajoitusten määrässä. Fanit saavat teoriassa täysin vapaat kädet tehdä teksteille, mitä haluavat, mutta heidän toimintansa on vapaaehtoisuudesta huolimatta laitonta. Fanikäntä-

jien saama pohjatiedon määrä olisi ideaali ammattikäntäjillekin, mutta käytännön rajoitukset tuntuvat pakottavan heidät usein varmoihin perusratkaisuihin. Tämä puolestaan voi heikentää lokalisoidun version laatua, jolloin pelaaja pahimmassa tapauksessa siirtyy pelaamaan lähtökielistä versiota.

4 Aineisto ja metodi

Tässä luvussa käsitellään tutkimuksen aineistoa ja käytettäväksi valittua tutkimusmenetelmää. Ensimmäiseksi esitellään yleisluontoisesti koko peli, *Sid Meier's Civilization IV*, jonka osa valittu aineisto on. Tämän jälkeen esitellään tarkemmin itse aineisto ja sen valintaperusteet. Lopuksi kerrotaan valitusta tutkimusmenetelmästä sekä tutkimuksen toteuttamisesta.

4.1 Pelin esittely

Sid Meier's Civilization IV on neljäs osa laajalti tunnetussa ja palkitussa *Civilization*-pelisarjassa. Peli julkaistiin lokakuussa 2005 Microsoft Windowsille, ja myöhemmin siitä tehtiin myös Mac-alustalle sopiva versio (*Civilization 4 – Civilization Games* 2015). Peli on palkittu muun muassa vuoden 2005 parhaana PC-pelinä ja parhaana strategiapelinä. Se on myös äänestetty useasti maailman parhaaksi peliksi. (Take-Two Interactive Software 2014a.)

Pelisarjan isä on Sid Meier, joka on työskennellyt pelialalla jo neljännesvuosisadan. Ajatus *Civilizationista* syntyi, kun hän tajusi, että pelkän tuhoamisen sijaan oli aivan yhtä hauskaa luoda ja rakentaa jotain. (Honkala 2001.) Pelin on kehittänyt tietokonepelitalo *Firaxis Games* ja sen on julkaissut videopelien julkaisuun keskittyvä *2K Games*. Pelissä on vaihtoehtoina yksin- tai moninpeli. Euroopassa PEGI ei suosittele peliä alle 12-vuotiaille. Saksassa USK ei suosittele peliä alle 6-vuotiaille.

Civilization IV on vuoropohjainen strategiapeli eli jokainen pelaaja tekee omat siirtonsa muiden odottaessa vuoroaan. Pelin toimintamalli on sama kuin sarjan aiempien osien eli tarkoituksena on rakentaa mahdollisimman toimiva sivilisaatio. Honkala (2001) listaa pelin luojaista, Sid Meieristä kertovassa artikkelissaan pelin neljä keskeisintä osa-aluetta: diplomatia, kaupankäynti, tiede ja sotiminen ovat keskenään suunnilleen yhtä tärkeitä. Nämä neljä osa-aluetta muodostavat kokonaisuuden, jota voi lähestyä monin eri tavoin. Strategian valinnan merkitys korostuu pelin edetessä.

Peli alkaa vuodesta 4000 ennen ajanlaskun alkua. Siitä eteenpäin pelaaja kehittää omaa valtakuntaansa ja on kanssakäymisissä muiden, kilpailevien sivilisaatioiden kanssa aina

vuoteen 2050 saakka, jolloin peli päättyy. Strategialla on suuri merkitys, sillä pelaaja voi esimerkiksi joko keskittyä kasvattamaan valtakuntaansa sotimalla muita kansoja vastaan tai panostaa vaikkapa tieteisiin ja rauhanomaisiin suhteisiin kilpailevien kansojen kanssa. Pelin päättyessä suurimman ja rikkaimman sivilisaation rakentanut pelaaja voittaa.



Kuva 3: Esimerkki pelin dialogista: ylin teksti on Napoleonin repliikki ja kahdesta alemmasta pelaaja voi valita haluamansa. (Civilization IV, 2005).

Itse pelissä esiintyy useita käännettäväksi tarkoitettuja tekstejä. Yleisimpiä ovat erilaiset ohjetekstit, joista saa tietoa muun muassa pelin eri toiminnoista tai siitä, mitä pelaajan kannattaisi seuraavaksi tehdä. Pelissä esiintyy lisäksi kirjoitettua dialogia silloin, kun pelaaja on tekemisissä muiden sivilisaatioiden johtajien kanssa. Dialogi ei kuitenkaan etene normaalin dialogin tapaan itsestään, vaan keskustelukumppanin repliikki näkyy ruudussa siihen saakka, että pelaaja valitsee muutamasta valmiiksi annetusta vastareplii-kistä sopivimman, johon keskustelukumppani taas vastaa (ks. Kuva 3). Osalle teksteistä on käytettävissä vain tietty, rajattu tila, mutta osalle teksteistä on käytettävissä skaalautuva tila, joka venyy kattamaan kulloinkin käytetyn tekstin. Kähkönen (2014d) antaa rajoi-

tetusta tilasta esimerkiksi valtiomuotosivun taulukot ja tekstin pituuden mukaan skaa-lautuvista tekstilaatikoista pelin kartalla esiintyvien hahmojen vieressä.

4.2 Aineiston esittely

Ilmestyessään *Civilization IV* julkaistiin samanaikaisjulkaisuna englannin lisäksi ranskaksi, italiaksi, saksaksi ja espanjaksi. Suomeksi ei ole kaupallista kautta ilmestynyt edes ohjekirjaa. Tässä tutkielmassa aineistona käytetään *Civilization IV* -pelin virallista englanninkielistä versiota, sen saksankielistä käännöstä, joka on samalla CD-levyllä englanninkielisen pelin kanssa, sekä pelin suomenkielistä fanikäännöstä.

Pelin saksankielinen käännös on virallinen, ammattilaisten tekemä käännös. Koska pelin kääntäjää tai todennäköisemmin kääntäjiä ei saatu selville, ei julkaisuajankohta pois lukien työn reunaehdoista ja työhön vaikuttaneista seikoista voida saada varmuutta. Saksankielinen peli julkaistiin heti kokonaan käännettynä. Suomenkielinen fanikäännös sen sijaan ilmestyi osissa. Suomenkielisen fanikäännöksen ensimmäinen, alkuperäinen ja Kähkösen (2014b) mukaan ”monin paikoin virheellinen” käännös ilmestyi 13.11.2006 eli vain neljä kuukautta pelin ilmestymisen jälkeen. Tämä versio sisälsi kaikki pelin tekstit, mutta ei peliin sisältyvää omaa tietosanakirjaa, *Civilopediaa*. Kähkösen verkkosivuilla on mahdollista lähettää palautetta käännöksestä, ja käännöstä onkin paranneltu useaan otteeseen ainakin kielenhuollon ja sanaston osalta.

Civilization IV -pelin suomenkielisen käännöksen on tehnyt Mika Kähkönen, joka on ollut kiinnostunut tietokonepeleistä jo 20 vuoden ajan. Hän on kääntänyt myös muita tietokonepelejä sekä tietokoneohjelmia. Pelin käännös on vapaasti ladattavissa Kähkösen omilta verkkosivuilta osoitteesta <http://kahkonen.arkku.net/>. (Kähkönen 2014a.)

Kähkönen (2014d) kertoo suomennoksesta ilmestyneen 47 eri versiota, joista kolme on ollut isompia päivityksiä, kun itse pelistäkin ilmestyi uusi versio. Tutkimukseni aikana verkossa oli jaossa 16. syyskuuta 2011 julkaistu versio 1.955, jota käytän aineistonani. Kähkösen (2014c) verkkosivujen mukaan kiitoksissa on lisäksi mainittu useita nimi-merkkejä, joiden palautteen perusteella sekä varsinaisen pelin että tietosanakirjan käännöksiä on korjailtu.

Koko peli sisältää yhteensä 16 tekstitiedostoa, joista seitsemän muodostaa *Civilopedia*, joka ei sisälly tämän tutkimuksen piiriin. Kolme tiedostoa ovat erään tekstitiedoston alati edostoja, ja ne sisältävät pelkästään yksittäisten kaupunkien, suurmiesten ja toimintojen nimiä, joten nekin karsittiin aineistosta tälle tutkimukselle merkityksettöminä. Yksi tiedosto on sisältänyt pelin tekstejä, sillä sen alussa on huomautus siitä, että kaikki uudet tekstit tulisi lisätä siihen tiedostoon. Ilmeisesti nämä tekstit on lopulta siirretty muihin tiedostoihin niille paremmin sopiviin kohtiin, sillä julkaistussa versiossa tämä tiedosto on tyhjä. Jäljelle jääneet viisi tiedostoa muodostavat itse pelissä käytetyt tekstit ja tarjoavat erittäin laajan kirjon pelin teksteistä. Näiden perusteella tutkielman aineistoksi valikoituivat seuraavat tiedostot:

- **CIV4DiplomacyText**

Diplomacy-tiedosto sisältää pelissä hallitsijoiden välillä käydyt diplomaattiset keskustelut. Keskustelut muodostuvat vastustajan repliikistä sekä pelaajalle annetuista vastausvaihtoehdoista.

- **CIV4GameText_Help**

Help-tekstit ovat nimensä mukaisesti tekstejä, jotka auttavat pelaajaa. Tekstit sisältävät opastuksia ja neuvoja, jotka koskevat pelin suurempia linjoja, kuten maailman kokoa, ilmastoja, toimintoja, komentoja.

- **CIV4GameText_Strategy**

Strategiateksteihin kuuluvat kaikki strategisia valintoja tukevat tekstit. Näissä teksteissä selitetään lyhyesti kunkin pelissä esiintyvän yksikön, kuten asioiden, luonnonvarojen, keksintöjen, aatteiden ja hahmojen ominaisuuksia.

- **CIVGameText_Misc1**

Misc1-tiedostossa on sekalaisia tekstejä, jotka on lisätty uutena. Tiedostosta ei selviä, millä perusteella tekstit on lisätty. Tutkimusaineistoon valikoituneessa osassa on käytönaikaisia ohjetekstejä sekä popup-ilmoituksia joukkojen ja rakennusten valmistumisen edistymisestä.

- **CIV4GameTextInfos**

Kuten *Misc1*-tiedosto, tämäkin sisältää suhteellisen sekalaisia opastustekstejä. Tiedostossa on myös tekstejä erilaisiin toimintoihin kuten sivilisaatioiden eri olosuhteisiin ja pelin päättyessä näytettäviin tilastoihin liittyen.

Valittujen viiden tiedoston koot vaihtelevat suuresti. Lyhimmässä tiedostossa (*CIV4GameText_Help*) on vain reilu sata repliikkiä, kun taas pisimmässä (*CIV4GameTextInfos*) niitä on yli kaksi tuhatta. Jotta aineistosta saataisiin mahdollisimman tasainen otanta, on jokaisesta tiedostosta otettu tutkittavaksi ensimmäiset 50 repliikkiä. Näin ollen tutkimusaineisto koostuu yhteensä 750 repliikistä, joista 250 on englanniksi, 250 saksaksi ja 250 suomeksi.

4.3 Tutkimusmenetelmä

Aineistoa on tässä tutkielmassa lähestytty vertailevasta näkökulmasta. Tässä tutkielmassa vertaillaan samasta lähtökielestä tehtyä kahta erikielistä, eri tahojen tekemää käännoästä keskenään ja lähtötekstiin. Näin saadaan lisää tietoa pelien ammatti- ja fanikäntäjien työn jäljen eroista. Tällä tavoin saadaan myös lisätietoa suomalaisesta pelien fanikäntämisestä. Suomalaisia pelien fanikäntöksiä on tehty melko vähän. Vähäiseen määrään vaikuttanevat suomen kielialueen suppeus sekä mahdollisesti myös fanikäntäjien hyvä tapa välttää lokalisoitua materiaalia uudelleen käntämistä. (Ks. luku 3.2.)

Tutkielmassa verrataan *Civilization IV*:n tekstien saksankielistä ammattilaikäntöä sekä suomenkielistä fanikäntöä pelin alkuperäiseen, englanninkieliseen versioon sekä toisiinsa. Lisäksi selvitetään, millaisia eroavaisuuksia aineistossa esiintyy sekä pyritään löytämään syitä niille. Aineisto on kerätty *Civilization IV*:n tekstitiedostoista. Pelien tekstit ovat yleensä txt-muodossa, ja niin tässäkin tapauksessa. Tekstit siirrettiin txt-tiedostojen pohjalta Excel-taulukoihin. Excel valittiin käytettäväksi, koska sillä on hyvä tehdä erilaisia hakuja ja luokitteluita sekä saada erilaisten suodatinten kautta vaivattomasti tietoa eri eroavaisuuksista.

Ensin tiedostoista poimittiin kaikilla kolmella kielellä ensimmäiset 50 repliikkiä, minkä jälkeen ne käytiin huolellisesti läpi. Ensimmäisillä lukukerroilla merkattiin ja luokiteltiin

kaikki kohdat, joissa saksan- ja suomenkieliset käännökset poikkesivat englanninkielisestä alkuperäistekstistä. Tämän jälkeen vertailtiin kohdetekstejä toisiinsa. Luokituksia tarkennettiin ja muokattiin sen mukaan, mitä aineistosta nousi esiin.

Lopulliseen analyysiin valittiin lähtökielestä poikkeaminen, muutokset koodissa, merkityksen muutos, lisäykset, poistot, ilmaisujen idiomaattisuus, kulttuurin ja erisnimien tuntemus, ratkaisujen yhtenäisyys ja kielenhuollolliset seikat. Nimenomaan nämä osa-alueet valittiin siksi, että niissä esiintyi useampia poikkeamia yksittäistapausten sijaan. Lisäksi näitä osa-alueita vertailemalla lähtötekstin ja käännösten yhtäläisyyksiä ja eroavaisuuksia voitiin sovittaa teorialuvuissa esiteltyihin pelien kääntämisen erityispiirteisiin sekä fani- ja ammattikäntämisen eroihin.

5 Aineiston analyysi

Tässä osiossa käydään läpi aineistoa ja analysoidaan sen sisältöä. Pääpainona on selvittää, mitä yhtäläisyyksiä ja eroja ammattilais- ja fanikäännöksillä on. Osa eroista johtuu luonnollisestikin Saksan ja Suomen välisistä kulttuurieroista, mutta osa johtune juurikin ammattilaisten ja fanien välisistä eroista. Tässä analyysissä keskitytään kaikkiin yhtäläisyyksiin ja eroihin, ja analysoidaan, johtuvatko ne mahdollisesti kulttuurieroista vai muista seikoista.

Analysoinnin kohteet on valittu aineistolähteisesti. Mielestäni tutkittavan aineiston sisällöstä saa siten laajemman kuvan kuin perehtymällä aineistoon valmiin mallin perusteella. Pyrin kuitenkin kiinnittämään erityistä huomiota sellaisiin piirteisiin, joita Mangiron (2007, 309–316) kävi läpi luokitellessaan hyvän pelien kääntäjän ominaisuuksia (ks. luku 2.4.1). Lisäksi vertaan tuloksia luvussa 3.1 esitettyihin näkemyksiin fani- ja ammattikäänntämisen eroista.

Ensin vertaillaan sitä, kuinka uskollisia eri käännökset ovat englanninkieliselle alkupe-
räistekstille. Tämän jälkeen selvitetään repliikkien pituuseroja eri kielissä. Pituuseroja on hyvä tutkia, jotta saadaan selville eri kielten tilantarve sekä luvussa 2.4.1 mainittu käytettävissä olevan tilan rajallisuus. Näiden lisäksi tutkitaan käännöksissä esiintyneitä lähdekoodin muutoksia (ks. luku 2.4.3) lähtötekstiin verrattuna.

Näiden laajempien kokonaisuuksien jälkeen tarkastellaan yksittäisten repliikkien sisältöä lähemmin. Ensin tutkitaan, millaisia merkityksen muutoksia tekstit sisältävät. Nämä merkityserot on jaoteltu pienempiin alaluokkiin hahmottamisen helpottamiseksi. Merkityserot on jaettu yläkäsitteisiin, alakäsitteisiin, merkityksen täydelliseen muutokseen sekä lisäyksiin ja poistoihin. Tämän jälkeen tarkastellaan tekstien idiomaattisuutta yleisemmällä tasolla. Sen jälkeen perehdytään käännösratkaisujen yhtenäisyyteen, eli onko samoista asioista käytetty kautta linjan samaa nimeä, vai onko niissä vaihtelua. Tämän jälkeen käsitellään kielenhuollollisesta näkökulmasta kirjoitus- ja kielioppivirheiden esiintymistiheyttä.

5.1 Lähtökielestä poikkeaminen

Tässä osiossa verrataan sitä, kuinka lähellä alkuperäistekstiä eri käännösten lauserakenteet ja sisällöt ovat. Tähän ei ole laskettu sellaisia tekstejä, joissa on pelkkää koodia tai yksi ainoa sana, joten kokonaisuudessaan otanta on 218 repliikkiä 250:stä. Muutokset jakautuivat erittäin tasaisesti, sillä saksankieliset tekstit erosivat lauserakenteiltaan ja sisällöltään enemmän alkukielisestä tekstistä 111 kertaa eli 51 % tapauksista. Suomenkieliset tekstit taas poikkesivat englanninkielisestä lähtötekstistä 107 kertaa eli 49 % tapauksista. Näistä luvuista voidaan tulkita, ettei kumpikaan käännös eronnut selkeästi ja merkittävästi toistaan enemmän lähtötekstistä. Esimerkissä 5 saksankielinen käännös muistuttaa enemmän lähtökielisen tekstin sisältöä ja lauserakennetta kuin suomenkielinen. Esimerkissä 6 suomenkielinen versio taas on enemmän lähtötekstin kaltainen.

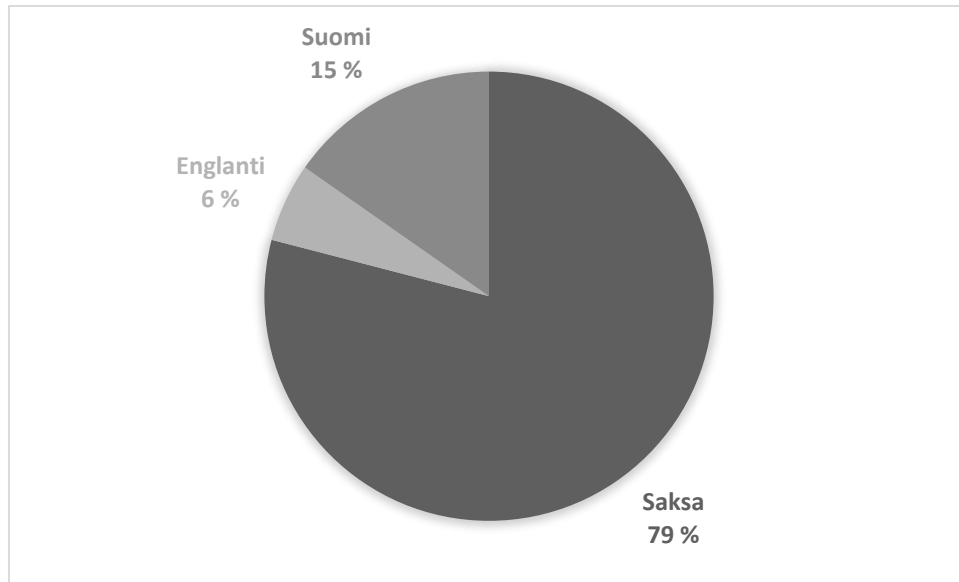
- 5 <German>Bilden Sie diese effektive Nahkampfinheit aus, wenn Sie Städte attackieren möchten.</German>
<English>You should build this powerful early melee combat unit when you want to attack cities.</English>
<Finnish>Tämä varhainen lähitaisteluyksikkö on hyvä kaupunkiin hyökkääjä.</Finnish>
- 6 <German>Dieser Schwierigkeitsgrad ist wahrlich königlich. Ihre Unterhaltskosten erreichen nun schwindelnde Höhen, Ihre Forschungen kommen nur langsam voran und Ihr Volk ist alles andere als genügsam. Zu allem Überfluss müssen Sie sich mit überaus geschickten Computergegnern herumschlagen.</German>
<English>For Monarchs, the challenges definitely start to ramp up on this level. Upkeep is higher, research is slower, your people are harder to please, and your computer opponents are just plain smarter.</English>
<Finnish>Monarkeilla haaste on vain kovempi. Ylläpito on suurempi, tutkimus on hitaampaa, kansasi on tyytymätöntä ja tietokonevastustajasi ovat älykkämpiä.</Finnish>

Esimerkissä 5 saksankielisessä käännöksessä on säilytetty lähtötekstin alussa oleva ”You should build this [...]”, jossa kerrotaan, että kyseinen yksikkö tulisi rakentaa. Suomenokseen tämä on jätetty kääntämättä. Lisäksi saksankielisessä virkkeessä on säilytetty alisteinen sivulause, kun taas suomenkielisessä versiossa on käytetty kopulaa ja predikaatiivia. Esimerkissä 6 suomennoksessa on säilytetty virkerajat, kun taas saksankielisessä versiossa on yksi virke enemmän kuin lähtötekstissä. Saksankielisessä versiossa on muutenkin käytetty kuvailevampia ilmauksia yksittäisten sanojen asemesta. Esimerkiksi ylläpidon kalleudesta kertova kohta on englanniksi ”Upkeep is higher” kun taas saksaksi se

on ”Ihre Unterhaltskosten erreichen nun schwindelnde Höhen”, ’ylläpitokustannuksenne hipovat pilviä’.

Tekstit muistuttivat kuitenkin kautta linjan suhteellisen paljon lähtötekstiä ja yksikään teksteistä ei poikennut täysin alkuperäisestä. Näistä voidaan päätellä, etteivät kääntäjät ole tehneet kovinkaan rohkeita ratkaisuja eikä niitä vähänkään lähtötekstistä poikkeavia ratkaisuja ole käytetty toisessa kielessä toista enemmän. Tällaiset ratkaisut voivat vähentää lokalisoitujen versioiden suosiota. Kuten Bernal Merino (2007b) toteaa, peli voidaan kääntää ja käänös voi olla toimiva, mutta lopputulos ei välttämättä ole fanien mielestä innostava tai koukuttava, jos se ei ole luova ja hauska pelata.

Pituutensa puolesta saksa ja suomi ovat kumpikin kieliä, jotka vaativat englantia enemmän tilaa. *Civilization IV*:ssä osa teksteille varatuista tiloista on rajallisia, joten tekstiä tulisi tiivistää ruututekstin tavoin. Kuten ruututeksteissä, tärkeintä on saada olennaisin mahtumaan tiettyyn tilaan ymmärrettävästi ja helppolukuisesti. Lisänä peleissä on ruututeksteihin verrattuna se, että pelaajan on tekstien perusteella kyettävä etenemään pelissä. Se ei välttämättä onnistu, jos asia ei välity oikein. Seuraavassa kuvassa (Kuva 4) näkyvät tekstien pituudet eri kielissä. Tekstien pituus on laskettu tekstissä käytetyn merkkimäärän mukaan. Tuloksista on rajattu pois sellaiset osumat, joissa kahden kielen tekstit olivat merkilleen yhtä pitkät tai teksti sisälsi pelkän muuttujan, jonka sisältö vaihtelee pelistä toiseen. Yhteensä tutkittavana on siis 687 repliikkiä aineiston kaikista 750:stä.



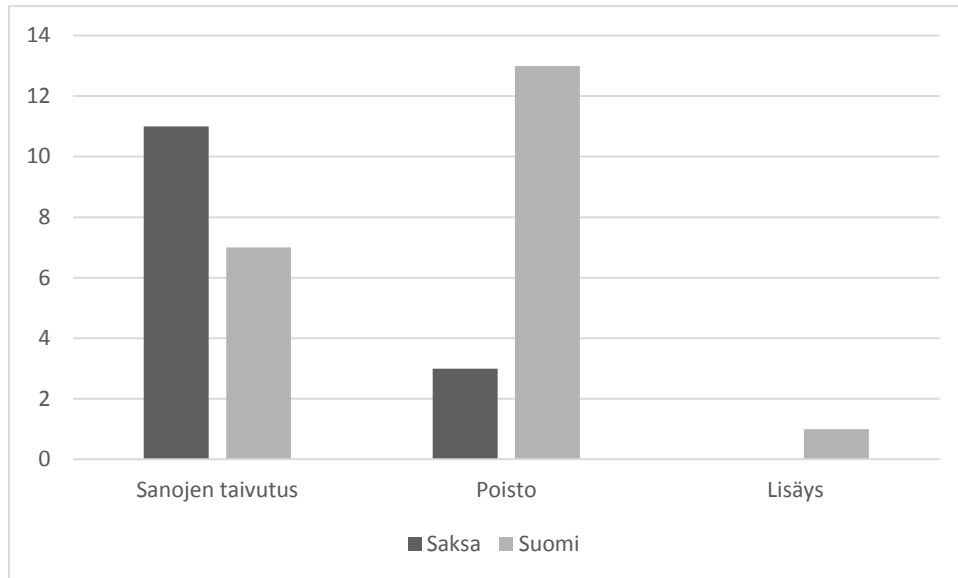
Kuva 4. Tekstien pituuden jakauma eri kielissä

Aineistossa saksankieliset tekstit olivat ylivoimaisesti useimmin pisimpiä merkkimääränsä puolesta. Saksankielinen repliikki on pisin 181 kertaa, mikä vastaa 79 prosenttia otannasta. Suomenkielinen repliikki on pisin 35 kertaa, mikä vastaa 15 prosenttia kaikista analysoiduista tapauksista. Näin ollen 13 englanninkielistä repliikkiä on aineiston pisimpiä, mikä vastaa kuutta prosenttia teksteistä. Tuloksista on nähtävissä, että jo pelin teko-vaiheessa tulisi huomioida kielten erilaiset tilantarpeet. Esselinkin (2000, 67) mukaan suurin osa Euroopassa käytetyistä kielistä vaatii suunnilleen 30 prosenttia enemmän tilaa kuin englanninkielinen teksti. Suurin osa tämän pelin teksteistä on sellaisissa kentissä, jotka mukautuvat siinä olevan tekstin mukaan tai ovat vieritettäviä. Tilan ollessa rajattu saksankielinen teksti olisi tämän aineiston perusteella tarvinnut vielä enemmän tiivistämistä kuin suomenkielinen. Kähkösen (2014d) kanssa käydyn keskustelun perusteella ainakin suomenkielisiä tekstejä on jouduttu tiivistämään kohdissa, joissa tilaa on rajoitustusti.

5.2 Koodimuutokset

Koodimuutoksilla tarkoitetaan muutosta pelin lähdekoodissa esiintyvissä muuttujissa (ks. luku 2.4.3). Muutoksia on tehty niissä tapauksissa, kun käännökseen ei ole saatu sopimaan yleensä sanan perusmuodossa esiintyvää muuttujaa. Kaikista 500 käännetystä tekstistä koodit erosivat alkuperäisestä 35 kertaa. Näistä eroavaisuuksista 14 on saksankieli-

sessä versiossa ja loput 21 suomenkielisessä. Kuvassa 5 näkyy millaisia koodimuutoksia saksan- ja suomenkielisiin teksteihin on tehty.



Kuva 5. Koodimuutosten funktiot käänöksissä

Kuvassa 5 näkyy, että saksankielisissä teksteissä yleisintä on sanojen taivutusmuotojen lisääminen koodiin. Suomenkielisissä teksteissä puolestaan on useimmiten päädytty poistamaan koodia.

Eroavaisuuksista 11 johtuu sanojen taivuttamisesta. Koodia on muutettu, jotta sana saataisiin sovitettua kieliopillisesti oikein kyseiseen repliikkiin. Seuraavassa (esimerkki 7) pelaajan oman valtion nimeä täytyy taivuttaa, koska prepositio *zwischen*, 'välissä' tai 'välillä' vaatii datiivin. Englanninkielisessä lauseessa taas perusmuoto on kieliopillisesti oikein:

- 7 <German>Seid begrüßt, ehrwürdiges Staatsoberhaupt [CT_NAME]. Hoffen wir, dass für alle Zeit Friede und Freundschaft zwischen dem [OUR_EMPIRE:3] und [CT_CIV_SHORT] herrschen wird - andernfalls steht Eure sofortige Vernichtung bevor!</German>
<English>Greetings, honorable [CT_NAME]. Let us hope that there will always be peace and friendship between [OUR_EMPIRE] and [CT_CIV_SHORT] - for that is all that stands between you and immediate annihilation. </English>

Esimerkissä 7 hallitsija tervehtii toista hallitsijaa. Englanniksi sama esimerkki voi tulos-
tua muotoon ”Greetings, honorable Napoleon. Let us hope that there will always be peace

and friendship between *German Empire* and France - for that is all that stands between you and immediate annihilation.” Saksaksi sama esimerkki tulostuu vastaavasti muotoon ”Seid gegrüßt, ehrwürdiges Staatsoberhaupt Napoleon. Hoffen wir, dass für alle Zeit Friede und Freundschaft zwischen dem *Deutschen Reich* und Frankreich herrschen wird - andernfalls steht Eure sofortige Vernichtung bevor!“ Perusmuodossa saksankielinen versio olisi muodossa *Deutsches Reich*, mikä tuottaisi kieliopillisesti väärän lopputuloksen, joten koodia on täytynyt muokata lisäämällä sijamuoto.

Saksankielisistä teksteistä koodia on poistettu kolme kertaa, kaikki samasta tekstistä (esimerkki 8).

- 8 <German>Verbreitet den christlichen Glauben. Haben Sie die Geburtskirche, erhöhen sich dadurch Ihre Einnahmen.</German>
<English>Use this missionary to actively spread **[COLOR_HIGHLIGHT_TEXT]Christianity**[COLOR_REVERT] in friendly cities (or rival cities with whom you have **[COLOR_HIGHLIGHT_TEXT]Open Borders**[COLOR_REVERT]). This increases your income if you have the **[COLOR_BUILDING_TEXT]Church of the Nativity**[COLOR_REVERT]</English>
<Finnish>Levitä tällä lähetysmiehellä aktiivisesti **[COLOR_HIGHLIGHT_TEXT]kristinuskoa**[COLOR_REVERT] omissa kaupungeissasi (tai muiden, joiden kanssa sinulla on **[COLOR_HIGHLIGHT_TEXT]avoimet rajat**[COLOR_REVERT]). Tämä kasvattaa tulojasi, jos sinulla on rakennettuna **[COLOR_BUILDING_TEXT]Syntymäkirkko**[COLOR_REVERT].</Finnish>

Esimerkki 8 on strategiatekstitiedostossa, jonka alussa mainitaan, että kaikkien teknologioiden, yksiköiden, rakennusten, projektien ja muun virallisen nimet pitää korostaa. Tällaiset kohdat on merkitty teksteihin muodossa **[COLOR_HIGHLIGHT_TEXT](asian nimi)**[COLOR_REVERT], kuten yllä olevassa esimerkissä. Englannin- ja suomenkielisessä versiossa kolmea kohtaa – rakennuksen ja kahden virallisen tahon nimeä – on korostettu värillä ohjeiden mukaisesti, mutta saksankielisestä versiosta kaikki kolme korostusta on jätetty pois. Tämä on mahdollisesti ollut huolimattomuusvirhe eikä sinällään haittaa pelin etenemistä.

Suomenkielisessä versiossa koodimuutokset johtuivat seitsemän kertaa sanojen taivutuksesta. Koodia on jätetty pois 13 tapauksessa, ja kerran sitä on jopa lisätty. Esimerkissä 9

vaihtuvan projektin nimi on suomessa taivutettu, kun taas englanninkielisessä versiossa perusmuoto ajaa saman asian:

- 9 <English>You cannot continue creating
[COLOR_BUILDING_TEXT]%s1_PrjtName[COLOR_REVERT] in
%s2_CityName. What would you like to work on instead?</English>
<Finnish>%s2_CityName ei voi jatkaa
[COLOR_BUILDING_TEXT]%s1:2_PrjtName[COLOR_REVERT] tekemistä.
Mitä haluaiset tehdä sen asemesta?</Finnish>

Siinä missä englanninkielisen esimerkin alku tulostuu vaikkapa muotoon ”You cannot continue creating *Coal Plant* in New York.”, tulostuu suomenkielinen muotoon ”New York ei voi jatkaa *hiilivoimalan* tekemistä”. Suomenkielisen projektin nimen täytyy olla genetiivissä, jotta lause on kieliopillisesti oikein.

Koodia on jätetty pois sellaisissa tilanteissa, kun sanaa olisi pitänyt taivuttaa. Kolmessa tapauksessa koodia on jätetty pois tarpeettomana. Kaikki kolme poisjättöä olivat seuraavan kaltaisia (esimerkki 10):

- 10 <English>Growing (%d1 [NUM1:Turn:Turns])</English>
<Finnish>Kasvaa (%d1 vuorossa)</Finnish>

Esimerkissä 10 %d1 kuvaa numeroarvoa, ja suomen kielessä inessiivi *vuorossa* kattaa sekä yksikön että monikon. Pelissä esimerkki tulostuu vaikkapa muotoon ”Kasvaa (15 vuorossa)”. Englannin kielessä numeroarvo ”1” tarvitsee yksikön ”Turn”, mutta sitä suuremmat arvot tarvitsevat monikkomuodon ollakseen kieliopillisesti oikein.

Kahdeksassa tapauksessa muuttuja on korvattu yleisnimellä, kuten esimerkissä 11.

- 11 <English>Greetings! I am [OUR_NAME] of the [OUR_EMPIRE]. I hope that our
two great peoples can live together in peace.</English>
<Finnish>Tervehdys! Olen [OUR_NAME], **maani** johtaja. Toivon, että suuret kan-
samme voivat elää toistensa kanssa rauhassa.</Finnish>

Esimerkissä 11 muuttuja [OUR_EMPIRE] on korvattu sanalla *maani*. Kaikissa koodi-
muutoskohdissa maan nimen sisältänyt muuttuja on poistettu ja korvattu yleisnimellä
maa, *valtio* tai *valtakunta*. Näin on toimittu todennäköisesti taivutusmuotojen välttä-
miseksi.

Kahdessa tapauksessa poisjätettyä muuttujaa ei ollut korvattu lainkaan (esimerkit 12 ja 13):

- 12 <English>Greetings, oh wise ruler of the [CT_CIV_ADJ] **peoples!** [OUR_CIV_SHORT] is strong - shall we count you among our friends, or among our enemies?</English>
<Finnish>Tervehdys, oi te viisas hallitsija! [OUR_CIV_SHORT] on vahva - voimemeko pitää teitä ystävänämme vai vihollisenamme?</Finnish>
- 13 <English>Welcome, [CT_NAME]. I, [OUR_NAME], humble ruler of [OUR_CIV_SHORT], offer my hand to you in friendship. </English>
<Finnish>Tervetuloa, [CT_NAME]. Minä [OUR_NAME] olen nöyrä johtaja ja tarjoan teille kättäni ystävyys-eleenä.</Finnish>

Ensimmäisestä esimerkistä on suomennoksesta poistettu kokonaan kansan nimi ja jälkimmäisestä pelaajan oman sivilisaation nimi. Esimerkit ovat kuitenkin suomeksi ymmärrettäviä sellaisinaan. Ensinnäkin pelaaja tietää, minkä maan hallitsijan kanssa keskustele, koska keskusteluruudun yläaidassa näkyy hallitsija nimi ja valtio (ks. myös kuva 3). Toinen esimerkki on ymmärrettävä, koska pelaaja varmasti tietää oman sivilisaationsa nimen. Tällaisia poisjätettyjä olisi varmasti ollut mahdollista tehdä muuallakin teksteissä, mutta kuten Mangiron (2007, 312) toteaa, peleissä on tyypillistä toistella asioiden, paikkojen ja ihmisten nimiä, jotta pelaaja pystyy seuraamaan peliä ja etenemään siinä paremmin.

Suomenkieliseen versioon on lisätty yksi muuttuja, joka näkyy esimerkissä 14:

- 14 <German>Ihre hochwohlgeborene Majestät **Isabella**, gottesfürchtig und stark im Glauben, geruht, Euch Grüße zu entbieten, [CT_NAME]. Sagt mir: Ist Euer Volk rechtschaffen oder seid Ihr ketzerische Heiden, die vom Angesicht dieser unbefleckten Erde getilgt werden sollten?</German>
<English>Her most righteous majesty, **Isabella**, beloved of God and protector of the faith, does condescend to greet you, [CT_NAME]. Do tell me: are you a righteous people, or are you fiendish heathens who need to be wiped off of the face of this fair land?</English>
<Finnish>Hänen oikeamielisin majesteettinsa Jumalan rakastama ja uskon puolustaja [OUR_NAME] suvaitsee tervehtiä teitä, [CT_NAME]. Kertokaa minulle: oletteko oikeamielinen vai sellainen pirullinen pakana, joka täytyy ajaa ulos tästä kunniallisesta maasta?</Finnish>

Siinä missä englannin- ja saksankielisessä versiossa on käytetty hallitsija Isabellan nimeä, on se suomeksi korvattu muuttujalla [OUR_NAME]. On vaikea sanoa, ovatko englannin- ja saksankielinen versio oikeammat kuin suomenkielinen, sillä muiden kansojen johtajat

valikoituvat aina tietystä, rajatusta joukosta. Toki hallitsijoiden luonteenpiirteet arvotaan satunnaisesti joka pelin alussa, joten tämä teksti voisi osua jollekin toiselle hallitsijalle.

Sekä suomen- että saksankielisissä teksteissä suurin osa koodimuutoksista johtui sanojen taivuttamisen tarpeesta. Muutoksia on toteutettu eri tavoin, sillä saksassa suosittiin sija-
muotojen lisäämistä ja suomessa koodin korvaamista yleisnimellä. Mielestäni ratkaisut olivat kummassakin kielessä suhteellisen onnistuneita, mutta koen muuttujien poistamisen suomennoksesta ongelmallisena. Kuten yllä mainitaan, asioiden nimien toisto auttaa pelaajaa, joten tältä osin korvaaminen käännösratkaisuna ei välttämättä noudata pelien kääntämisen normaaleja käytänteitä.

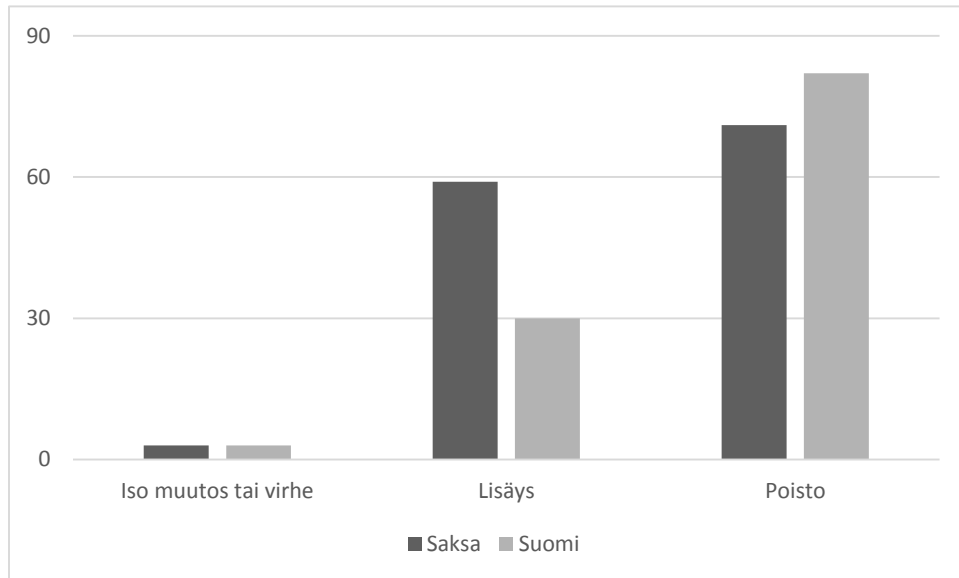
5.3 Merkityksen muutos

Tässä alaluvussa tarkastellaan lause- ja sanatasolla esiintyneitä muutoksia käänöksissä. Näihin muutoksiin ei ole laskettu mukaan koodimuutoksia, jotka on käsitelty jo edellisessä alaluvussa.

Tässä osiossa ei keskitytä pieniin nyanssieroihin. Tarkastelun ulkopuolelle jäi esimerkiksi sana *inferior*, 'alempiarvoinen', joka on käännetty saksaksi muotoon *minderbemittelt*, 'vähävarainen' eikä *minderwertig*, joka olisi ollut lähempänä lähtökielen sanan merkitystä. Suomenkieliseen käännökseen taas ilmaus *harder to please*, 'vaikeampi miellyttää' on muutettu muotoon *tyytymätön*. Tämänkaltaiset muutokset eivät mielestäni vielä muuta tekstin syvempää merkitystä tai ymmärrettävyyttä. Lisäksi täytyy huomioida se, että pelien kääntämisessä on painotettu vapautta ja luovuutta. Seuraavassa alaluvussa keskitytään siis kohtiin, joissa merkitys on muuttunut todella radikaalisti tai käännos on suoraan virheellinen. Tämän lisäksi tutkitaan käänöksissä esiintyneitä lisäyksiä ja poistoja, koska mielestäni niiden joukosta esiin nousevat kategoriat valottavat lisättävän ja poistettavan aineksen samankaltaisuutta eri kielissä.

Suuria merkityksen muutoksia tai suoranaisia virheitä aineistossa on lukumäärällisesti vähiten: yhteensä kuusi, joista saksan- ja suomenkielisessä aineistossa kolme kummassakin. Lisäyksiä saksankieliseen versioon on tehty 59 ja suomenkieliseen 30, yhteensä siis 89. Tekstistä on poistettu jotain saksankielisessä versiossa 71 ja suomenkielisessä 82 ker-

taa, eli yhteensä 153 poistoa. Kuvassa 6 näkyy muutosten, lisäysten ja poistojen määrä saksan- ja suomenkielisissä versioissa.



Kuva 6. Muutokset, lisäykset ja poistot teksteissä

Osa lisäyksien ja poistojen luvuista selittyy sillä, että aineistossa on useita hyvin samantapaisia tekstejä, jotka on lähes poikkeuksetta käännetty samalla tavalla. Näin ollen samankaltaisissa teksteissä olleet muutokset kertautuivat.

5.3.1 Suuri merkityksen muutos tai virhe

Tässä alaluvussa käsitellään sellaisia kohtia, joissa virkkeen tai sen osan merkitys poikkeaa huomattavasti alkuperäisestä tai on suorastaan virheellinen lähtötekstiin verrattuna. Saksankielisessä versiossa on yksi suuri merkityksen muutos sekä kaksi suoranaista virhettä.

Edellisessä luvussa näkyvässä esimerkissä 14 kuningatar Isabellaa kuvaillaan sekä englanniksi että suomeksi Jumalan rakastamaksi uskon puolustajaksi. Saksankielisessä versiossa Isabellaa kuitenkin kuvaillaan sanoilla *gottesfürchtig und stark im Glauben*, 'Jumalaa pelkäävää ja vahva uskossaan'. Mielestäni nämä eroavat toisistaan merkityksiltään, vaikka jossain määrin kummassakin on tarkoitus kuvata Isabellaa vankkaa uskoa Jumalaan.

Esimerkissä 15 näkyy saksankielisessä tekstissä ollut virhe, jossa uskonnon ja sen pyhän paikan tilalla nimet ovat väärin.

- 15 <German>Setzen Sie diesen Missionar ein, um in verbündeten oder feindlichen Städten (mit [COLOR_HIGHLIGHT_TEXT]offenen Grenzen[COLOR_REVERT]) das [COLOR_HIGHLIGHT_TEXT]Christentum[COLOR_REVERT] zu verbreiten. Haben Sie die [COLOR_BUILDING_TEXT]Geburtskirche[COLOR_REVERT], erhöhen sich dadurch Ihre Einnahmen.</German>
<English>Use this missionary to actively spread [COLOR_HIGHLIGHT_TEXT]Judaism[COLOR_REVERT] in friendly cities (or rival cities with whom you have [COLOR_HIGHLIGHT_TEXT]Open Borders[COLOR_REVERT]). This increases your income if you have the [COLOR_BUILDING_TEXT]Temple of Solomon[COLOR_REVERT]</English>

Esimerkissä 15 esitellään juutalaisuutta, ja että Salomon temppelin rakennuttamalla pelaaja voi saada lisätuloja. Saksankielisessä esimerkissä kuitenkin puhutaan kristinuskosta ja Jeesuksen syntymäkirkosta. Tämä voi johtua toisen maailmansodan jälkeisestä varovaisuudesta juutalaisuutta kohtaan Saksassa, mutta pelin sisäisessä sanakirjassa, *Civilopedia*ssa on esitelty sekä juutalaisuus että Salomon temppeli. Tämä kohta on siis virheelinen, ja voi johtaa pelaajaa pahasti harhaan. Pelaaja voi esimerkiksi rakennuttaa Jeesuksen syntymäkirkon, vaikka siitä ei ole mitään hyötyä juutalaisuudessa. Tämä kohta on mahdollisesti vahingossa väärin ja syntynyt siinä, kun samaa tekstiä on kopioitu ja liitetty pohjaksi samankaltaisille teksteille. Muiden uskontojen kohdalla nimittäin teksti on tismalleen sama, vain uskonnon ja rakennuksen nimet muuttuvat.

Suomenkielisissä teksteissä ei ollut virheitä, jotka olisivat antaneet pelaajalle väärää tietoa ja haitanneet siten pelin etenemistä. Suomenkielisessä aineistossa on kuitenkin kolme kohtaa, joissa käännös ei täysin vastannut alkuperäistekstiä. Esimerkissä 14 on ymmärretty väärin, ketä tekstissä puhutellaan. Englanninkielisessä versiossa pelaajalta kysytään, onko hänen kansansa oikeamielinen vai pakanallinen, kun taas suomenkielisessä tätä kysytään pelkästään pelaajalta. Suomenkielisessä puhutellaan siis pelkästään pelaajaa eikä kysymystä uloteta koskemaan koko pelaajan edustamaa kansaa kuten alkuperäistekstissä.

Esimerkissä 16 puolestaan syy-seuraussuhde on kääntynyt pääläelleen.

- 16 <English>The unit will **create a trade network connecting all your cities and resources**. It will continue working until you cancel its automation.</English>

<Finnish>Yksikkö **luo kauppaverkoston yhdistämällä kaikki kaupunkisi ja luonnonvarasi**. Se jatkaa työskentelemistä, kunnes peruutat automaation.</Finnish>

Esimerkissä 16 esitellään yksiköitä, jotka rakentavat automaattisesti pelaajan sivilisaatioita. Englanninkielisessä versiossa kyse on siitä, että kauppaverkosto yhdistää kaupungit ja luonnonvarat. Suomenkielisessä tekstissä kuitenkin puhutaan siitä, kuinka kaupunkien ja luonnonvarojen yhdistäminen luo kauppaverkoston.

Viittaussuhteet ovat epäselviä myös esimerkissä 17, jossa on kyse erään ratsuyksikön tehoista.

- 17 <English>This most powerful mounted unit is particularly effective in open terrain and can withdraw from combat. It receives a bonus when attacking [COLOR_UNIT_TEXT]Cannons[COLOR_REVERT] but receives no **terrain bonuses when defending**.</English>
<Finnish>Tämä voimakkain ratsuyksikkö on erityisen tehokas avoimessa maastossa. Se voi perääntyä lähitaisteluista ja saa bonuksen hyökätessään [COLOR_UNIT_TEXT]kanuunoita[COLOR_REVERT] vastaan, mutta ei saa **puolustusbonuksia maastosta**.</Finnish>

Esimerkin 17 englanninkielisessä versiossa kyse on siitä, ettei kyseinen yksikkö saa maastobonuksia puolustautuessaan, kun taas suomenkielisessä versiossa puhutaan puolustusbonuksista maastossa.

Yleisesti ottaen suomenkieliset muutokset olivat pienempiä kuin saksankieliset, joten tältä osin pidän suomenkielistä versiota saksankielistä onnistuneempana. Saksankielisessä versiossa on kaksi niin isoa muutosta, jotka voivat pahimmillaan haitata pelaajan etenemistä pelissä. Isompia merkityseroja on kuitenkin hyvin vähän, joten niiltä osin kumpikin käännös on suhteellisen onnistunut.

5.3.2 Lisäys

Saksankieliseen versioon on tehty 59 lisäystä ja suomenkieliseen 30 eli lisäyksiä on yhteensä 89. Suurin osa lisäyksistä on yksittäisiä sanoja, jotka on todennäköisesti lisätty parantamaan tekstin sujuvuutta ja luettavuutta. Osa lisäyksistä on kuitenkin laajempia ilmauksia tai lauseita, ja saksankielisessä versiossa näitä olikin käytetty huomattavasti useammin kuin suomenkielisessä. Osan tästä selittävät suomen ja saksan kielen väliset erot: suomeksi saa ilmaista yhdellä sanalla monesti enemmän kuin saksaksi. Saksassa

tarvitaan artikkeleita ja prepositioita ilmaisemaan samoja asioita, jotka hoituvat suomeksi sanaan kiinteästi kuuluvilla sijamuodoilla. Tässä tutkimuksessa substantiivit ja niihin liittyvät artikkelit on laskettu yhdeksi sanaksi, koska artikkeli on kiinteä osa pääsanaansa.

Tässä osiossa lisäykset on jaettu kolmeen eri kategoriaan:

- Selittävät sanat ja ilmaukset, jotka antavat pelistä sellaista lisätietoa, jota englanninkielisessä tekstissä ei ollut.
- Alhaisen informaatioarvon ”täytesanat”, jotka eivät ole välttämättömiä tekstin ymmärtämisen kannalta ja jotka eivät tuo mitään uutta tai tuovat hyvin vähän lisää tekstiin.
- Sanat, jotka on lisätty koodimuutosten välttämiseksi.

Saksankielisessä versiossa yksittäisiä sanoja on lisätty 34 ja fraaseja tai lauseita 25 kertaa. Selittäviä ilmauksia tai lauseita on lisätty 11, ja esimerkissä 18 näkyy yksi tällainen li säys.

- 18 <German>Als Prinz müssen Sie beweisen, dass Sie wirklich von königlichem Blut sind. Um Ihnen das Leben schwer zu machen, produziert und forsch t die KI des Spiels **in diesem Schwierigkeitsgrad** etwas schneller als Sie. Sie müssen sich also anstrengen, wenn Sie das Spiel gewinnen möchten.</German>
<English>As a Prince you will need to truly prove you are of royal stock. The AI can produce and research slightly faster than you so you will have to play a much better game to be victorious.</English>

Esimerkissä 18 on kyse eräästä pelin vaikeustasosta, jonka ominaispiirteitä tämä teksti esittelee lyhyesti. Lähtötekstin mukaan tällä tasolla keinoäly tutkii ja tuottaa hieman pelaajaa nopeammin, ja saksankieliseen tekstiin on lisätty kohta *in diesem Schwierigkeitsgrad*, ’tällä vaikeustasolla’. Käännös antaa sen lisätiedon verrattuna lähtötekstiin, että kyseessä on vain tämän vaikeustason ominaisuus. Tämän voinee lukea myös lähtötekstin rivien välistä, mutta saksankieliseen versioon se on lisätty eksplisiittisesti.

Selittäviä sanoja saksankieliseen käännökseen on lisätty kahdeksan kappaletta. Esimerkissä 19 saksankieliseen versioon on lisätty sana *Staatsoberhaupt*, ’valtionpäämies’.

- 19 <German>Seid begrüßt, ehrwürdiges **Staatsoberhaupt** [CT_NAME]. Hoffen wir, dass für alle Zeit Friede und Freundschaft zwischen dem [OUR_EMPIRE:3] und

[CT_CIV_SHORT] herrschen wird - andernfalls steht Eure sofortige Vernichtung bevor!</German>
<English>Greetings, honorable [CT_NAME]. Let us hope that there will always be peace and friendship between [OUR_EMPIRE] and [CT_CIV_SHORT] - for that is all that stands between you and immediate annihilation. </English>

Esimerkissä 19 hallitsija tervehtii toista ja toivoo kaikkea hyvää kansojen välisille suhteille. Englanninkielisessä versiossa toista hallitsijaa tervehditään vain nimellä, mutta saksankieliseen versioon on tehty lisäys selittämään sitä, että kyseessä on todellakin toinen hallitsija. Tämäkin lisäys lienee pelaajan tiedossa, sillä pelissä vain hallitsijat keskustelvat **keskenään**. Toisaalta tässä voi olla kyse myös saksalaisen kulttuurin piirteestä tuoda titteleitä esiin.

Alhaisen informaatioarvon ilmauksia on lisätty tekstiin 14 kappaletta. Vähän tai ei lainkaan uutta informaatiota sisältäviä lisäyksiä on tehty sanatasolla 23 kertaa. Jo edellisellä sivulla näkyvässä esimerkissä 18 tekstiin on lisätty ”Um Ihnen das Leben schwer zu machen” eli keinoälyn tarkoitus on hankaloittaa pelaajan elämää. Lähtötekstissä ei ole mitään tähän viittaavaa, vaan tekstissä mainitaan vain, että keinoäly tutkii ja tuottaa nopeammin kuin helpommalla tasolla. Mielestäni tämä lisäys on tehty, jotta teksti olisi sujuvampaa ja luonnollisempaa. Sillä on pyritty selittämään, mitä vaikutuksia tietokonevastustajan vaativuuden lisäämisestä on. Sanatasolla esimerkissä 20 on saksankieliseen käännökseen lisätty sana *außerdem*, ’lisäksi’

20 <German>Diesen relativ einfachen Schwierigkeitsgrad sollten Sie wählen, wenn Sie eine neue Strategie testen möchten. Barbaren und wilde Tiere sind in diesem Fall stärker und aggressiver. **Außerdem** erhalten Sie weniger Boni.</German>
<English>A relatively easy difficulty level - good for when you want to try a new strategy. Barbarians and wild animals are stronger and more aggressive and you don't get as many bonuses.</English>

Esimerkki 20 kertoo erään vaikeustason ominaisuuksista: kuinka barbaarit ja villieläimet käyttäytyvät ja että bonusten kerääminen on vaikeampaa kuin helpommalla tasolla. Saksankieliseen käännökseen on lisätty adverbi *außerdem*, ’lisäksi’. Se on lisätty todennäköisesti siksi, ettei virkkeen alku olisi niin töksähtävä, sillä lähtötekstissä koko asia on ilmaistu yhdellä virkkeellä, joka on saksankielisessä versiossa jaettu kahteen osaan. Sana itsessään ei kuitenkaan tuo tekstiin juuri mitään lisää.

Teksteihin on lisätty 12 kohtaan persoonamuotoja, joita ei ollut alkuperäistekstissä. Esimerkissä 21 on lisätty monikon toisen persoonan akkusatiivimuoto *Euch*.

- 21 <German>Meine zahllosen Untertanen werden Euch vernichten! ([OUR_NAME] erklärt **Euch** den Krieg!)</German>
<English>Soon my numberless minions shall destroy you all! ([OUR_NAME] declares war!)</English>

Esimerkissä 21 näkyvä *Euch*, 'teidät' ei kuitenkaan tuo juuri mitään lisää virkkeeseen, josta käy ilmi, että vastustaja julistaa sodan ihmispelaajaa vastaan. Esimerkissä tehdään vain eksplisiittisesti selväksi, että kyseessä on juurikin ihmispelaaja, jolle vastustaja puhuu. Saksan kielioppikaan ei vaadi objektia tähän lauseeseen, joten se ei ole kieliopillisestikaan perusteltu lisäys.

Kolme lisäystä on tehty ilmeisesti siksi, ettei muuttujia tarvitsisi muokata. Esimerkissä 22 saksankieliseen käännökseen on lisätty datiivissa *einer Einheit*, 'yksikkö'.

- 22 <German>Wenn unser Reich weiterhin wächst, wären wir gut beraten, unsere Staatsreligion [COLOR_HIGHLIGHT_TEXT]%s1_Religion[COLOR_REVERT] zu propagieren! Durch die Errichtung **einer Einheit** [COLOR_UNIT_TEXT]%s2_UnitName[COLOR_REVERT] in %s3_CityName könnten wir unseren Glauben auch in unsere anderen Städte einführen und so die Zufriedenheit der dortigen Bevölkerung erhöhen.</German>
<English>Sire, as our empire grows, we would be wise to spread our state religion, [COLOR_HIGHLIGHT_TEXT]%s1_Religion[COLOR_REVERT]! Building a [COLOR_UNIT_TEXT]%s2_UnitName[COLOR_REVERT] in %s3_CityName would help us spread the faith to our other cities, increasing their happiness.</English>

Esimerkissä 22 on kyse valtakunnan ja valtauskontojen levittämisestä. Mielestäni *einer Einheit* on lisätty siksi, että sen jälkeen tulevaa yksikön nimen sisältävän muuttujan, [COLOR_UNIT_TEXT]%s2_UnitName[COLOR_REVERT], voisi jättää perusmuotoon. Ilman tätä lisäystä yksikön nimen tulisi olla genetiivissä.

Suomenkielisessä versiossa 29 lisäystä 30:stä on yksittäisten sanojen lisäyksiä. Näistä lisäyksistä 13 tuo lisäinformaatiota pelin teksteihin. Ainoa lisätty suomenkielinen ilmaus kuuluu myös tähän kategoriaan. Esimerkkiin 23 on lisätty sana *seuraava*, vaikka teksti olisikin ymmärrettävä ilman sitäkin. Esimerkkiin 24 on lisätty ilmaus *maailman ihme*.

- 23 <English>Cycle unit selection to one that still needs to perform an action this turn.</English>
<Finnish>Valitse **seuraava** yksikkö, jolle ei vielä ole määrätty tehtävää tällä vuorolla.</Finnish>
- 24 <English>You have created [COLOR_HIGHLIGHT_TEXT]%s1_PrjtName[COLOR_REVERT] in %s2_CityName. What would you like to work on next?</English>
<Finnish>Täällä %s2_CityName! **Maailman ihme** [COLOR_HIGHLIGHT_TEXT]%s1_PrjtName[COLOR_REVERT] on valmis. Mitä haluaisit tehdä seuraavaksi?</Finnish>

Ilmeisesti esimerkissä 23 on haluttu tuoda selkeämmin esiin sitä, että vuoron aikana yksiköt käydään aina järjestyksessä läpi. Kuten saksankielisten selittävien lisäysten kanssa, myös suomenkielisistä lisäyksistä osa on varmasti selviä jo kontekstista, mutta ohjeita kirjoitettaessa eksplisiittisyydestä ei mielestäni ole haittaa. Esimerkkiin 24 lisätty *maailman ihme* puolestaan antaa lisätietoa valmistuneen projektin luonteesta. Mielestäni tämä lisäys ei kuitenkaan pidä täysin paikkansa, sillä itse miellän maailman ihmeiksi antiikin Kreikan seitsemän ihmettä, kuten Faroksen majakan ja riippuvat puutarhat. Tässä pelissä projekteja voivat olla kuitenkin monet muutkin asiat, kuten Kreml tai Angkor Wat.

Täytesanoja on lisätty 12 kertaa eivätkä ne tuo merkittävää lisäinformaatiota. Esimerkissä 25 viimeisen lauseen alkuun on lisätty sana *toisaalta*.

- 25 <English>Build [COLOR_UNIT_TEXT]Explorers[COLOR_REVERT] to explore uncharted territory more quickly than [COLOR_UNIT_TEXT]Scouts[COLOR_REVERT] can; they get better results from [COLOR_HIGHLIGHT_TEXT]Tribal Villages[COLOR_REVERT]. They cannot attack other units.</English>
<Finnish>Varusta [COLOR_UNIT_TEXT]tutkimusmatkaaja[COLOR_REVERT], niin voit tutkia uusia alueita nopeammin kuin [COLOR_UNIT_TEXT]tiedustelijalla[COLOR_REVERT]; he saavat parempia tuloksia [COLOR_HIGHLIGHT_TEXT]heimokylistä[COLOR_REVERT]. **Toisaalta** he eivät voi hyökätä.</Finnish>

Esimerkissä 25 on kyse tutkimusmatkajayksikön ominaisuuksista. Lisätty *toisaalta* korostaa yksikön huonoa ominaisuutta verrattuna sen hyvään ominaisuuteen, joka on nopeampi liikkuminen kuin tiedustelijayksiköllä. Englanninkielisessä lähtötekstissä on ilmaistu suoraan, etteivät tutkimusmatkaajat voi hyökätä muiden yksiköiden kimppuun. Tämä lisäys ei mielestäni tuo juurikaan lisäarvoa suomenkieliseen käännökseen, mutta toisaalta se sujuvoittaa lukemista sitomalla peräkkäisiä virkkeitä paremmin yhteen.

Kuusi sanan lisäystä on tehty mielestäni muuttujien käytön helpottamiseksi. Esimerkissä 26 *maatamme*-sana on lisätty, jotta [OUR_EMPIRE]-muuttujan korvaavaa arvoa ei tarvitsisi taivuttaa.

26 <English>Now you shall pay for your many insults to the [OUR_EMPIRE]!
([OUR_NAME] declares war!)</English>
<Finnish>Nyt saatte maksaa loukkauksistanne **maatamme** [OUR_EMPIRE] kohtaan! ([OUR_NAME] julistaa sodan!)</Finnish>

Esimerkissä 26 toinen hallitsija julistaa toiselle hallitsijalle sodan. Esimerkki voi tulostua vaikkapa muotoon ”Nyt saatte maksaa loukkauksistanne maatamme Saksan valtakunta kohtaan! (Saksa julistaa sodan!)” Jos *maatamme* olisi jätetty lisäämättä, olisi muuttujaa jouduttu taivuttamaan partitiiviin muotoon *Saksan valtakuntaa*. Tällöin muuttujien nimet sisältävään tiedostoon olisi jouduttu lisäämään taivutusmuotoja, mikä olisi ollut aikaavievämpi prosessi kuin yhden sanan lisääminen tähän esimerkkitekstiin. Ainakaan tässä lopputulos ei mielestäni ole ideaali, sillä myös *maatamme Saksan valtakunta* kuulostaa todelta kankealta ja on toisteinen sisältäessään sekä *maan* että *valtakunnan*.

Esimerkki 27 puolestaan on sikäli poikkeuksellinen, että lisätty sana aiheuttaa sen, että lähtö- ja kohdeteksti eroavat merkityksiltään.

27 <English>A very tiny map with only one opponent. This is tougher than it sounds because you will have to work extra hard at research without the benefit of multiple trading partners.</English>
<Finnish>Pienen pieni kartta, jossa on vain yksi vastus - vaikeampaa miltä kuulostaa, koska ei ole useita kauppakumppaneita **eikä liittolaisia**.</Finnish>

Esimerkissä 27 on kyse kaikkein pienimmän pelikartan ominaisuuksista. Alkuperäistekstissä mainitaan, että tällä kartalla ei pääse hyötymään kauppakumppaneista, mutta suomenokseen on virkkeen loppuun lisätty *eikä liittolaisia*. Tämä voi olla hieman harhaanjohtavaa, koska myös tämä yksi ainoa vastustaja voi olla liittolainen.

Kun tarkastellaan aineksia, joita tekstiin on lisätty, voidaan nähdä, että käännöksissä on pyritty noudattamaan pelien ruututekstien konventioita. Käännöksiin on lisätty sitovia ilmauksia, kuten *darüber hinaus* tai *toisaalta*, koska ne lisäävät luettavuutta ja sitovat lauseita paremmin toisiinsa. Teksteihin on lisätty myös substantiiveja ja ilmaisuvoimaisia verbejä, jotka saavat tekstistä monesti tiiviimpää ja elävämpää.

Kaiken kaikkiaan lisäyksiä olisi kuitenkin voinut tehdä kumpaankin kieleen harkitummin, sillä niiden tuoma informaatioarvo on loppujen lopuksi suhteellisen alhainen. Suurin osa ”täytesanoista” on kuitenkin sellaisia, jotka lisäävät tekstin sujuvuutta ja sitovat lauseita toisiinsa, joten tilan salliessa tällaiset lisäykset ovat mielestäni hyväksyttäviä. Mielestäni ainoat todella relevantit lisäykset ovat niitä, joilla vältetään koodin muokkausta pienellä vaivalla, vaikkei tässä aineistossa lopputulos aina ollutkaan täysin toimiva.

5.3.3 Poisto

Poistoja on tehty enemmän kuin lisäyksiä. Saksankielisestä versiosta on poistettu yhteensä 71 kohtaa ja suomenkielisestä 82. Yhteensä poistoja on siis 153 aineiston 500 tekstissä. Kuten lisäykset, myös poistot on jaoteltu yksittäisten sanojen ja pidempien ilmausten poistoihin. Nämä puolestaan on jaettu kolmeen ryhmään:

- selittävät sanat tai ilmaukset, jotka lähtötekstissä antavat lisätietoa pelistä, mutta jotka on kuitenkin päädytty poistamaan käännöksestä
- informaatioarvoltaan alhaisten sanojen tai ilmausten poisto
- subjektin ja predikaatin poisto lauseen alusta, jolloin jäljelle jää ainoastaan lauseen objekti.

Saksankielisestä versiosta on poistettu selittäviä ilmauksia 12 ja selittäviä sanoja 20 kertaa. Esimerkissä 28 tekstistä on poistettu lähtötekstissä ollut *to explore your lands*, ’tutkimaan maitasi’, ja esimerkistä 29 on poistettu lähtötekstissä ollut *combat*, ’taistelu’.

28 <German>Bilden Sie [COLOR_UNIT_TEXT]Spione[COLOR_REVERT] aus, um feindliche Gebiete zu erkunden. Stationieren Sie in Ihrem Land ebenfalls einige Spione, um feindliche Spione zu enttarnen.</German>
<English>Build [COLOR_UNIT_TEXT]Spies[COLOR_REVERT] to explore anywhere even in enemy territory. Keep some in your own territory to uncover spies your opponents have sent **to explore your lands**.</English>

29 <German>Diese frühe Schießpulver-Einheit (die französische Version des [COLOR_UNIT_TEXT]Musketiern[COLOR_REVERT]) ist schneller als alle anderen Infanterieeinheiten in dieser Phase des Spiels.</German>
<English>This early gunpowder **combat** unit (the French replacement for the [COLOR_UNIT_TEXT]Musketeer[COLOR_REVERT]) is faster than other non-mounted units at this stage of the game.</English>

Esimerkissä 28 on kyse vakoojayksiköiden rakentamisesta. Ohjeessa suositellaan pitämään osaa vakoojista pelaajan omalla alueella, jotta vastustajien lähettämät vakoojat olisi helpompi löytää. Saksankielisessä versiossa on jätetty pois kohta, jossa puhutaan vakoojista, jotka vastustaja on lähettänyt tutkimaan pelaajan alueita. Tekstin merkitys kuitenkin säilyy ymmärrettävänä, sillä aiemmin samassa virkkeessä suositellaan pitämään osa vakoojista omalla alueella. Täten kontekstista käy ilmi, että kyseessä ovat vihollisvakoojat, jotka on lähetetty pelaajan omalle alueelle. Esimerkissä 29 puolestaan esitellään varhaista ruutiyksikköä. Englanniksi yksikköön viitataan sanoilla *early gunpowder combat unit*, ja saksaksi pelkästään *frühe Schießpulver-Einheit*. *Combat* on jätetty käännöksestä pois, vaikka se selittääkin yksikön luonnetta. Esimerkiksi vakoojat eivät ole taistelu-, vaan tiedusteluyksiköitä. Mielestäni kontekstista (*ruutiyksikkö*) käy kuitenkin ilmi, että kyseessä on nimenomaan taisteluyksikkö.

Poistettuja ilmauksia on aineistossa yhteensä kahdeksan kappaletta. Yksittäisiä poistettuja ”täytesanoja” on 23. Esimerkissä 30 on poistettu ilmaus kyseisen yksikön erityisyydestä. Esimerkissä 31 on poistettu sana *now*, *nyt*.

- 30 <German>Diese effektive Nahkampfereinheit (die aztekische Variante des [COLOR_UNIT_TEXT]Schwertkämpfers[COLOR_REVERT]) benötigt keine besonderen Ressourcen und hat im [COLOR_UNIT_TEXT]Dschungel[COLOR_REVERT] einen Bonus.</German>
<English>This powerful melee combat unit (the Aztec replacement for the [COLOR_UNIT_TEXT]Swordsman[COLOR_REVERT]) **is special because** it requires no special resource and gets a bonus in [COLOR_UNIT_TEXT]Jungles[COLOR_REVERT].</English>
- 31 <German>Dummkopf! Wir werden Euch vernichten! ([OUR_NAME] erklärt Euch den Krieg!)</German>
<English>Fool! **Now** we shall destroy you! ([OUR_NAME] declares war!)</English>

Esimerkissä 30 esitellään miekkamiesyksikköä. Lähtötekstin mukaan se on erityinen, koska se ei vaadi erityisiä resursseja ja saa bonusta viidakossa. Käännöksestä on jätetty pois lähtötekstissä ollut ”[it] is special because”. Käännöksessä kerrotaan vain, ettei yksikkö vaadi erityisiä resursseja ja että se saa bonusta viidakossa. Maininta yksikön erityisyydestä on jätetty pois ja on keskitytty sen ominaisuuksiin. Esimerkissä 31 hallitsija

julistaa toiselle sodan toteamalla tuhoavansa heidät. Käännöksestä on jätetty pois *now*, joka käy mielestäni ilmi jo kontekstista.

Saksankielisissä teksteissä on kahdeksan kertaa poistettu kohta, jossa virkkeestä on poistettu subjekti ja predikaatti, jolloin jäljelle on jäänyt vain aiemmin objektina ollut substantiivilauseke. Suomenkielisessä aineistossa on yhteensä kolme samanlaista kohtaa. Yksi näistä kohdista näkyy esimerkissä 32.

- 32 <German>Die traditionelle Spielgeschwindigkeit von Civilization.</German>
<English>**This is** the traditional game speed for Civ.</English>
<Finnish>Perinteinen pelinopeus.</Finnish>

Esimerkissä 32 esitellään perinteistä pelinopeutta. Kummankin käännöksen alusta on jätetty pois ”This is [...]”, ’tämä on’ ja suomenkielisen version lopusta on jätetty pois myös pelin nimi. Mielestäni ratkaisu on hyvä, sillä pois jätetty osa ei tuo lauseeseen mitään lisää. Lisäksi pelaaja varmasti tietää jo, mitä peliä on pelaamassa.

Suomenkielisessä versiossa selittäviä ilmauksia on poistettu 14 ja sanoja 30. Esimerkistä 33 on poistettu ilmaus, jonka mukaan pelaajan täytyy panostaa erityisesti tutkimukseen ja esimerkistä 34 on poistettu tarkennus siitä, että kyseessä ovat ikonit.

- 33 <English>A very tiny map with only one opponent. This is tougher than it sounds because you will have to **work extra hard at research** without the benefit of multiple trading partners.</English>
<Finnish>Pienen pieni kartta, jossa on vain yksi vastus - vaikeampaa miltä kuulostaa, koska ei ole useita kauppakumppaneita eikä liittolaisia.</Finnish>

- 34 <English>Toggle Food / Production / Commerce **icon** visibility</English>
<Finnish>Näyttää ruoan / tuotannon / kaupan</Finnish>

Esimerkissä 33 esitellään pienintä mahdollista karttakokoa, jonka pelaaja voi valita ennen pelin aloittamista. Tekstissä mainitaan, se että pelaaminen on yllättävän haastavaa, sillä pelaaja ei voi saada tukea tai apua useilta kauppakumppaneilta, joten pelaajan on panostettava tutkimukseen. Suomennoksesta on jätetty pois maininta tutkimukseen panostamisesta. Kyseessä ei voi olla tilanpuute, sillä saksankielinen teksti on vielä näitä kahta huomattavasti pidempi. Mielestäni tämä olisi ollut hyvä säilyttää käännöksessä, sillä vähemmän pelanneelle tämä voi olla tärkeä tieto. Esimerkistä 34 puolestaan on jätetty

pois tarkennus ikoneista. Mielestäni suomenkielinen käännös on erittäin selkeä ja ymmärrettävä ilman tuota tarkennustakin, joten mielestäni ratkaisu on ollu täysin oikea.

Suomenkielisestä versiosta on jätetty pois kymmenen täyteilmausta ja 25 täytesanaa. Esimerkissä 35 on suomenkielisestä käännöksestä jätetty pois *to explore your lands* eli täysin sama kohta kuin saksankielisestä käännöksestä. Esimerkissä 36 on jätetty pois sana *two, kaksi*, jolla viitataan valtionpäämiesten hallitsemiin kahteen suureen kansaan.

35 <German>Bilden Sie [COLOR_UNIT_TEXT]Spione[COLOR_REVERT] aus, um feindliche Gebiete zu erkunden. Stationieren Sie in Ihrem Land ebenfalls einige Spione, um feindliche Spione zu enttarnen.</German>
<English>Build [COLOR_UNIT_TEXT]Spies[COLOR_REVERT] to explore anywhere even in enemy territory. Keep some in your own territory to uncover spies your opponents have sent **to explore your lands**.</English>
<Finnish>Varusta [COLOR_UNIT_TEXT]vakoojia[COLOR_REVERT], jotka voivat tutkia vastustajienkin alueita. Pidä myös joitakin omalla alueellasi, jotta huomaat vastustajiesi lähettämät vakoojat.</Finnish>

36 <English>Greetings! I am [OUR_NAME] of the [OUR_EMPIRE]. I hope that our two great peoples can live together in peace.</English>
<Finnish>Tervehdys! Olen [OUR_NAME], **maani** johtaja. Toivon, että suuret kansamme voivat elää toistensa kanssa rauhassa.</Finnish>

Kuten esimerkissä 28, myös esimerkissä 35 on jätetty toistamatta tieto siitä, että vihollisvakoojat on lähetetty pelaajan omalle alueelle, sillä se käy selville kontekstista. Esimerkissä 36 on poistettu kansojen lukumäärä, silläeskustelut ovat kuitenkin aina vain kahden henkilön välisiä ja jokaisella hallitsijalla on vain yksi sivilisaatio, joten on tarpeetonta ilmoittaa, että kyse on tasan kahdesta kansasta.

Poistetut kohdat olivat pitkälti adjektiiveja, adverbejä ja englannin futuurin karsimista. Saksankielisestä käännöksestä on myös karsittu jonkin verran persoonapronomineja, vaikka niitä on myös lisätty toisaalle. Tässä osiossa esiteltyjen sanojen ja ilmausten poistaminen vastaa ruututekstien käytänteitä. Turha toisto, johdattelevat lauseet ja adjektiiviattribuutit ovat yleensä tarpeettomia, sillä katsoja tietää jo kontekstin ja kuvan perusteella, mistä on kyse (Vertanen 2007, 152).

5.4 Kulttuurin ja erisnimien tuntemus

Mielestäni kulttuurin ja erisnimien tuntemus on *Civilization*-pelisarjan kääntäjälle tärkeää, sillä kaikki perustuu todellisiin henkilöihin, paikkoihin, uskontoihin ja rakennuksiin. Saksan- ja suomenkielisessä versiossa kulttuurintuntemusongelmia on viidessä kohdassa.

Kummassakin kielessä oli pieniä vaikeuksia erisnimien ja erityisesti rakennusten nimien kääntämisessä. Esimerkiksi *Masjid-al-Haram* tunnetaan Saksassa paremmin nimellä *al-Haram Moschee*. Suomeksi taas *Temple of Solomon* on käännetty muotoon *Salomonin temppeli*, vaikka suomenkielisen Raamatun mukaan kyseisen temppelin rakennutti Salomon sijaan Salomo. Rakennuksen nimen kuuluisikin olla *Salomon*, ei *Salomonin temppeli*. Lisäksi kumpikin kieli oli poiminut suoraan käännökseen englanninkielisessä lähtötekstissä olleen *Kong Miaon*, vaikka saksaksi se tunnetaan ensisijaisesti nimellä *Konfuziustempel* ja suomeksi *Kungfutsen temppeli*. Nimien pituudenkaan ei pitäisi tässä kohtaa olla ongelma. Mielestäni olisi pelaajallekin miellyttävämpää käyttää näitä tutumpia nimiä, sillä ainakin itselleni tulee heti selkeämpi kuva siitä, mistä on kyse, kun tunnistan asian nimen.

Muissa kulttuurisissa viittauksissa oli myös hieman hankaluuksia sekä saksan- että suomenkielisessä aineistossa. Esimerkissä 37 Kiinan sivilisaation johtaja, Mao Zedong, puhuttelee pelaajaa ensimmäistä kertaa. Tekstissä viitataan Maon kirjoittamaan *Otteita punaisten johtaja Mao Zedongin teoksista* -kirjaan, joka tunnetaan myös nimellä *Pieni punainen kirja*.

- 37 <German>Seid begrüßt, [CT_NAME]. Ich freue mich, Eure Bekanntschaft zu machen. Hier, nehmt **diese Abschrift meines kleinen roten Leitfadens**. Ihr könntet noch etwas lernen!</German>
<English>Greetings, [CT_NAME]. It is a pleasure to meet you. Here: have a copy of my little red book. You might learn something.</English>
<Finnish>Tervehdys, [CT_NAME]. On miellyttävää tavata teitä. Ottakaapa tästä pieni punainen kirjani. Voisitte oppia jotakin.</Finnish>

Esimerkissä 37 englannin- ja suomenkielisissä versioissa puhutaan pienestä punaisesta kirjasta, mutta saksankielinen käännös, *diese Abschrift meines kleinen roten Leitfadens*, ei mielestäni ole täysin sujuva. Suora saksankielinen käännös kirjan nimestä olisi ”Das kleine rote Buch”, mutta ongelmia aiheuttanee se, että tässä kohtaa pientä punaista kirjaa

käytetään yleisnimenä. Teoksen ilmestyttyä (pienstä) punaista kirjaa alettiin ainakin englanniksi käyttää yleisnimenä kaikenlaisille poliittisille pamfleteille (Oxford English Dictionary Online 2015). Tässä esimerkissä oleva saksankielinen sana *Leitfaden* tarkoittaa ennemminkin jonkinlaista opasta tai käsikirjaa kuin geneeristä kirjaa. Mielestäni olisi ollut parempi korvata *Leitfaden* sanalla *Buch*, koska silloin viittaus olisi vielä selvempi ja käännös mahdollisesti kohdeyleisölle tutumpi.

Saksankielisessä versiossa on myös toisenlainen kulttuurintuntemusongelma. Seuraavassa esimerkissä (esimerkki 38) saksankielisestä versiosta on jäänyt tai jätetty pois kuninkaallinen monikko.

- 38 <German>**Ich** grüße Euch, [CT_NAME]. **Ich** bin [OUR_NAME], Staatsoberhaupt von [OUR_CIV_SHORT]. Zögert nicht, **uns** bei Bedarf um Unterstützung zu bitten - es ist Gottes Wille, dass wir Minderbemittelten Trost und Hilfe spenden
...</German>
<English>Good day to you, [CT_NAME]. **We** are [OUR_NAME], ruler of [OUR_CIV_SHORT]. Please do not hesitate to call upon **us** if you need assistance - God commands us give aid and comfort to our inferiors...</English>
<Finnish>Hyvää päivää, [CT_NAME]. **Me** olemme [OUR_NAME], valtakuntamme kuningatar. Älkää epäröikö kysyä **meitä**, jos tarvitsette apua - Jumala käskee meidän auttavan ja lohduttavan heikompiamme...</Finnish>

Kuninkaallista monikkoa ei käytetä saksannoksessa, vaan hallitsija puhuu itsestään yksikön ensimmäisessä persoonassa. Kuninkaallista monikkoa käytetään monesti silloin, kun vaikkapa kuninkaallinen tai muu korkeassa virassa oleva henkilö puhuu itsestään ja sitä kautta edustamastaan valtiosta tai instituutiosta. Suomenkielisessä versiossa kuninkaallista monikkoa on käytetty, mutten osaa sanoa, onko tämä tietoinen valinta vai onko teksti vain käännetty suoraan englannista.

Suomenkielisestä kulttuurintuntemushankaluudesta kertoo esimerkki 39, jossa on kyse mesoamerikkalaisesta rituaalisesta pallopelistä, jossa häviäminen johti yleensä kuolemaan (The Mesoamerican Ballgame 2015).

- 39 <English>The [OUR_EMPIRE] welcomes the glorious [CT_CIV_ADJ] people and their leader, [CT_NAME]. You play **ceremonial ball** with us, we'll play ceremonial ball with you.</English>
<Finnish>[OUR_EMPIRE] toivottaa teidät tervetulleiksi. Kunniakas [CT_CIV_ADJ] kansa ja heidän johtajansa [CT_NAME]. Pelataan **seremoniapalloa** yhdessä!</Finnish>

Esimerkissä 39 tämä pallopele on suomenkielisessä käännöksessä *seremoniapallo*. Aina-kaan omasta mielestäni käännös ei ole kovin onnistunut. Jo sanana *seremoniapallo* on erikoinen eikä käännös muutenkaan välitä alkuperäistekstin uhkaavaa luonnetta vaan vaikuttaa ennemminkin sävyltään pirteältä. Saksankielinen käännös on pidempi kuin englanninkielinen, joten suomeksikin olisi ollut tilaa pidemmälle käännösratkaisulle. Esimerkiksi *Osallistukaa kanssamme pallopelirituaaliin* olisi voinut olla selkeämpi.

Lisäksi suomenkielisessä käännöksessä Napoleonin lempinimi *Pikku korpraali* on laitettu lainausmerkkeihin. Olettaisin, että niitä käytetään, koska myös alkuperäistekstissä on käytetty lainausmerkkejä. Suomen kielessä lainausmerkkejä ei kuitenkaan tässä tilanteessa tarvita, vaan pelkkä *pikku korpraali* tai *Pikku korpraali* riittäisi. Lisäksi Napoleonin lempinimi on saksaksi korvattu ilmauksella *kleinen General*, 'pikku kenraali', vaikka korpraali on saksaksi *Korporal*. Ilmeisesti tämä lempinimi ei ole käytössä saksankielisissä maissa.

Kulttuurintuntemukseen voidaan lukea kuuluvaksi myös pelialustakohtaisen sanaston. Aineistossa on vain yksi kohta, jossa mainittiin pelialustaan eli tietokoneeseen liittyvää sanastoa (esimerkki 40).

- 40 <German>Kontextmenü per **RECHTSKLI**CK öffnen (normalerweise mit **[UMSCHALTEN + LINKSKLI**CK] verfügbar)</German>
<English>Context menu via **RIGHT-CLICK** (normally available with **[SHIFT + LEFT-CLICK]**)</English>
<Finnish>Tilannekohtainen valikko **hiiren oikealla näppäimellä** (tavallisesti **[SHIFT + VASEN NÄPPÄIN]**)</Finnish>

Kummassakin kielessä Shift-näppäin on nimetty oikein. Saksaksi Shift-näppäimestä on käytetty sille tyypillisempää nimeä *Umschalten* ja suomeksi on käytetty nimeä *Shift*, joka lienee suomalaiselle tutumpi nimi kuin *vaihtonäppäin*. Hiiren vasemman ja oikean painikkeen painaminen on saksaksi käännetty sujuvasti (*Linksklick* ja *Rechts-klick*), mutta suomeksi on käytetty yleisemmän *painike*-sanan asemesta sanaa *näppäin*. Suomenkielinen teksti on ymmärrettävä tuollaisenaankin, mutta Karvosen (2011) mukaan tiettyä sanastoa on äärimmäisen tärkeää noudattaa, joten näinkin pieni virhe voi olla erittäin merkittävä virallisessa käännöksessä.

Sekä fani- että ammattikäntäjillä oli siis pieniä vaikeuksia nimien kääntämisessä ja kulttuurintuntemuksessa. Nämä vaikeudet olisivat olleet helposti vältettävissä, mutta ongelmakohtien huomaaminen voi olla vaikeaa kiireessä, sillä näin isosta tekstimäärästä voi olla vaikeaa tai lähes mahdotonta tutkia tai tarkistaa kaikkia yksityiskohtia.

5.5 Ratkaisujen yhtenäisyys

Tässä luvussa käsitellään käänösratkaisujen yhtenäisyyttä kolmen eri esimerkin avulla. Tätä lukua varten keskityttiin erityisen tarkkaan pelissä käytettyihin puhuttelumuotoihin, *Civ*in käyttöön sekä näyttämiseen ja vaihtamiseen viittaaviin ohjeverbeihin. Nämä kolme osa-aluetta valittiin tutkittavaksi, koska ne kaikki esiintyvät aineistossa useampaan otteeseen ja ovat oleellisia sanoja pelissä. Puhuttelumuodot ovat keskeisiä diplomatiatiedoston teksteissä, koska niillä on tarkoitus ilmaista diplomaattien välisten suhteiden nyansseja. *Civ* tarkoittaa sekä pelin nimen lyhennettä että pelissä esiintyvien kansojen lyhennettyä yleisnimeä. Näyttämiseen ja vaihtamiseen viittaavat verbit ovat keskeisessä roolissa ohje-teksteissä, joissa kerrotaan eri painikkeiden toiminnoista.

5.5.1 Puhuttelu

Alkuperäistekstissä on käytetty kaikessa puhuttelussa *you*-pronominia, joka vastaa englannissa sekä yksikön että monikon toista persoonaa. Tilanne ei ole sama suomen eikä saksan kielessä, joten käntäjien on ollut itse valittava, käyttävätkö he teitittelyä vai sinuttelua. Saksalaisessa ammattikäännöksessä on käytetty teitittelyä aina lukijaa puhuteltaessa sekä dialoginomaisissa diplomatiateksteissä, joissa kaksi hallitsijaa keskustelee keskenään. Suomenkielisessä tekstissä pelaajaa puolestaan sinutellaan aina. Diplomatiateksteissä puhuttelu kuitenkin vaihtelee sinuttelun ja teitittelyn välillä. Suomenkielisessä diplomatia-aineistossa toista diplomaattia puhuteltiin suoraan 42 kertaa, joista 39 kohdassa teititeltiin ja kolmessa sinuteltiin.

Mielestäni saksankielinen ratkaisu teititellä on hyvä ja kohdekulttuuriinsa sopiva. Suomenkielisessä versiossa samanlainen ratkaisu ei toimisi, sillä Suomessa teitittely on paljon harvinaisempaa ja se voisi kuulostaa vieraalta. Teitittely diplomatiateksteissä sen sijaan on mielestäni hyvä ratkaisu, sillä kyseessä ovat valtionpäämiehet. Puhuttelumuodoista on käyty keskustelua *Civilization Fanatics'* -forumilla (2015), joka

on *Civilization*-fanien laaja fanisivusto. Keskustelu liittyi lähinnä *Civilization IV:n Beyond the Sword* -lisäosan suomenkieliseen fanikäännökseen. Tuossa sinuttelua ja teitittelyä pohtivassa keskustelussa johtavana ajatuksena oli teititellä kunnioittavamman sävyisissä lauseissa. Sinuttelu oli varattu tilanteisiin, joissa diplomaatit ovat epäkohteliaita toisilleen. Kähkösen (2014d) mukaan tätä pyrittiin noudattamaan myös *Civilization IV:n* peruspeliä käännettäessä. Tämä ei ole kuitenkaan toteutunut täysin, sillä esimerkiksi seuraavassa mielestäni hyvinkin epäkohteliaassa lauseessa teititellään (esimerkki 41):

41 <English>Begone, you lying serpent!</English>
<Finnish>Häipykää **te** valehteleva käärme!</Finnish>

Esimerkissä 41 toinen hallitsija käskee toista hallitsijaa häipymään, ja suomenkielisessä versiossa toista hallitsijaa on teititelty, mikä ei vastaa forumilla sovittua toimintatapaa, jonka mukaan epäkohteliaissa repliikeissä käytetään sinuttelua. Tämän lisäksi sinuttelua on käytetty kohteliaissa ja ystävällisissä repliikeissä (esimerkki 42):

42 <English>May peace and happiness go with you always, [CT_NAME]. I am [OUR_NAME] of [OUR_CIV_SHORT].</English>
<Finnish>Olkoon rauha ja onnellisuus **kanssasi** alati, [CT_NAME]. Olen [OUR_NAME], ja [OUR_CIV_SHORT] on valtioni.</Finnish>

Esimerkissä 42 toinen hallitsija toivottaa toiselle onnea ja rauhaa ja käyttää sinuttelumuotoa *kanssasi* teitittelymuodon *kanssanne* asemesta. Tämäkin on vastoin keskustelua, jonka mukaan kohteliaissa repliikeissä teititellään. Kaksi muuta virkettä (esimerkit 43 ja 44), joissa suomeksi on käytetty sinuttelua, ovat kuitenkin alkuperäisen tavoitteen mukaan töykeitä:

43 <English>Talk to the ceremonial blade, [CT_NAME].</English>
<Finnish>**Puhu** uhriveitselle, [CT_NAME].</Finnish>

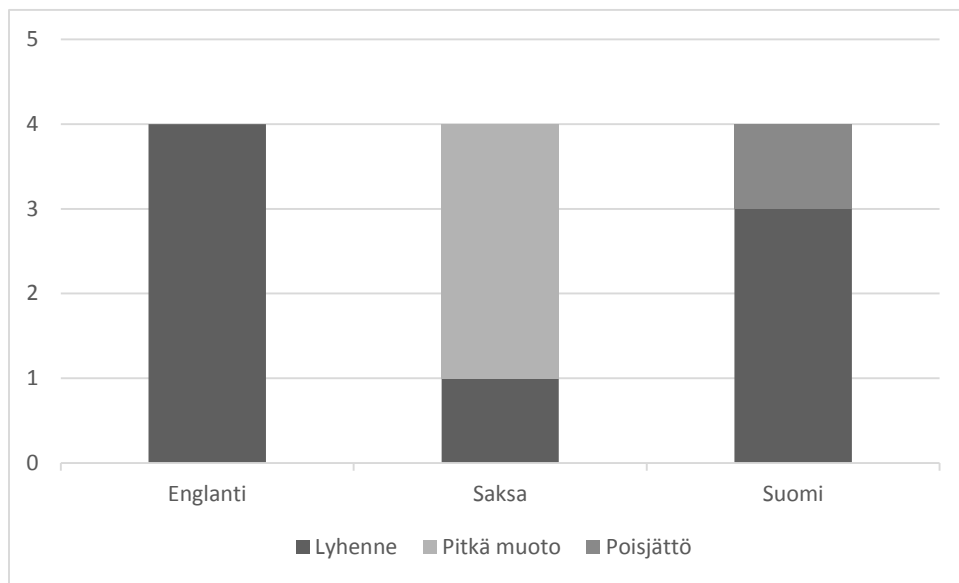
44 <English>[OUR_CIV_SHORT] will not listen to your bourgoise lies!</English>
<Finnish>[OUR_CIV_SHORT] ei halua kuunnella porvarillisia **valheita-si!**</Finnish>

Esimerkissä 43 hallitsija osoittaa uhkaavasti toiselle hallitsijalle keskusteluhaluttomuuttaan tokaisemalla ”Puhu uhriveitselle”. Esimerkissä 44 hallitsija tekee toiselle hallitsijalle selväksi, ettei halua kuunnella tätä. Kuitenkin kaikissa muissa repliikeissä on teititelty.

Nämä repliikit sisältävät myös huomattavan tönkeyttä ja epäkohteliaita repliikkejä, joten fanikäytäntöjen itselleen asettama tavoite ei ole näin ollen toteutunut.

5.5.2 *Civ* ja *civilization*

Englanninkielisissä teksteissä *Civilization* on järjestelmällisesti lyhennetty muotoon *Civ* riippumatta siitä, onko kyse pelin nimestä tai pelissä olevista kansoista. Kuvassa 7 näkyy, millaisia käännösratkaisuja on tehty lyhennetylle pelin nimelle saksaksi ja suomeksi, ja kuinka monta kertaa ne esiintyvät aineistossa.



Kuva 7. Lyhenne pelin nimen käännöksissä

Pelin lyhennettyä nimeä, *Civ*, käytetään aineistossa neljä kertaa ja pelissä olevista kansoista samaa muotoa käytetään kolme kertaa. Suomeksi ja saksaksi tekstin käännöksissä on hajontaa. Saksankielisessä tekstissä pelin nimi on kolmesti käännetty lyhentämättömään muotoon *Civilization*, mutta kerran on käytetty lyhennettyä muotoa *Civ*. Suomeksi pelin nimestä on käytetty kolmesti muotoa *Civ*, ja kerran se on jätetty kokonaan pois käännöksestä. Esimerkissä 45 näkyy kääntäjien yleisimmin valitsema ratkaisu sekä saksaksi että suomeksi.

45 <German>Da Adlige sehr viele Pflichten wahrnehmen müssen, ist dieser Schwierigkeitsgrad sehr ausgewogen und eignet sich vor allem für erfahrene **Civilization**-Spieler.</German>

<English>Nobles need to balance their many responsibilities so this is the most balanced level. **Civ** veterans will find this level to be a great place to start.</English>
<Finnish>Aatelisten pitää tasapainoilla monien velvollisuuksiensa välillä. **Civ**-veteraanit voivat hyvin aloittaa tästä tasosta.</Finnish>

Esimerkissä 45 englanninkielinen, lyhennetty nimi *Civ* on muutettu saksankielisessä versiossa lyhentämättömään muotoon *Civilization*. Suomeksi nimi on jätetty samaan lyhennettyyn muotoon kuin englanninkielisessä lähtötekstissä.

Kun viitataan kansoihin, saksankielisessä versiossa käytetään saksankielistä käännöstä *Zivilisation*. Suomeksi käännettyssä tekstissä käytetään kaksi kertaa sanaa *kansa* ja kerran lyhennettä *civ*. Saksankielinen käännös on tältä osin yhtenäinen, suomenkielinen versio taas ei. Kun huomioidaan sekä pelin nimen että kansojen yleisnimen käännösratkaisut, kummassakaan kielessä kääntäjät eivät käytä yhtenäisiä ratkaisuja. Saksankielisessä versiossakin on käytetty ainoastaan kerran sanaa *Civ*, joten käyttämällä pitkää muotoa teksteistä olisi saanut yhtenäisempiä.

5.5.3 Näyttäminen ja vaihtaminen

Sekä Help- että Misc1-tiedosto sisältävät ohjetekstejä, ja moni näistä teksteistä on selittävä teksti, joka tulee näkyviin, kun kursorin siirtää jonkin ikonin päälle. Teksti antaa lisää tietoa siitä, mitä kyseinen ikoni tekee. Monilla näistä ikoneista voi muuttaa pelin asetuksia. Tässä aineistossa on paljon sellaisia tekstejä, joissa pelaaja sai kontrolloida sitä, näkyykö joku tietty asia ruudulla vai ei. Valitsin tähän tarkasteltaviksi sellaiset tekstit, joissa on käytetty verbejä *show*, *display*, *toggle* ja *cycle*. Valitsin juuri nämä verbit, koska ne kaikki liittyvät samaan aihepiiriin ja niitä kaikkia on käytetty useamman kertaa, joten ne eivät olleet vain yksittäistapauksia.

Verbi *show* esiintyi aineistossa kuusi kertaa, ja sillä viitattiin aina siihen, haluttiinko jonkin asian olevan näkyvissä vai ei. Saksaksi se on käännetty neljästi verbillä *ein/blenden*, jota käytetään tietotekniikassa siitä, että jotain tuodaan näkyviin tai annetaan jonkun näkyä ruudulla. Kaksi kertaa on käytetty verbiä *anzeigen*, joka tarkoittaa yleiskielessäkin näyttämistä. Suomeksi on käytetty viisi kertaa *näyttää*-verbiä infinitiivimuodossa ja yhden kerran sen käskymuotoa *näytä*. *Show*'n synonyymi *display* esiintyi aineistossa kah-

desti, ja se on kummallakin kerralla käännetty saksaksi *einblenden* ja suomeksi oli käytetty imperatiivia *näytä*.

Toggle viittaa tässä aineistossa siihen, haluaako pelaaja jonkin asian olevan näkyvissä vai ei, ja se esiintyi tässä aineistossa kolmesti. Saksankielisessä versiossa *toggle* on korvattu ilmaisulla *ein-/ausblenden*, jossa yhdistyy näyttäminen ja piilottaminen. Suomeksi käytetään kahdesti verbiä *näyttää* ja kerran ilmausta *pane* *päälle tai pois*. Seuraavassa näkyy esimerkki siitä, miten *toggle* on käännetty, kun on kyse ruudukon näyttämisestä ja piilottamisesta (esimerkki 46).

46 <German>Rasterlinien **ein-/ausblenden**.</German>
<English>**Toggle** Gridlines On / Off</English>
<Finnish>**Panee** ruudukon **päälle tai pois**</Finnish>

Esimerkissä 46 saksankielinen käänös on *ein-/ausblenden*. Mielestäni teksteissä ei olisi suotavaa käyttää kauttaviivoja, joten tilan salliessa se olisi vähintäänkin pitänyt korvata sanalla *oder, tai*. Suomenoksessa käytetään ilmausta *pane* *päälle tai pois*. Ilmaus *panna päälle tai pois* on mielestäni tarpeettoman pitkä ohjetekstiin, ja lisäksi siitä on jätetty lopusta pois sana *päältä* ehkä juuri tiiviyden vuoksi. Ilmaus on siis paitsi pitkä myös villainen, vaikka lukija varmasti ymmärtääkin, mistä tekstissä on kyse. Esimerkiksi *Näytä ruudukko* olisi ollut yhtenäisempi muiden samankaltaisten tekstien kanssa.

Vaihtamista tai ”kiertämistä” joidenkin vaihtoehtojen välillä tarkoittava *cycle* esiintyi aineistossa seitsemän kertaa. Saksankielisessä versiossa varsinainen verbi on jätetty joka kerta pois, ja sen merkitys on korvattu suuntaa ilmaisevalla *zu*-prepositiolla. Suomeksi oli käytetty viisi kertaa *valita*-sanana imperatiivia *valitse*, ja kahdesti *siirtyä*-verbin käskymuotoa *siirry*. Esimerkissä 47 näkyvät yleisimmät käänösratkaisut.

47 <German>**Zur** vorherigen Einheit auf dem Geländefeld.</German>
<English>**Cycle** unit selection to the previous unit on the plot.</English>
<Finnish>**Valitse** ruudun edellinen yksikkö.</Finnish>

Esimerkissä 47 on kyse siirtymisestä kartalla eri yksiköiden välillä. Saksankielisessä versiossa verbi on korvattu prepositiolla *zu*, ja suomeksi on käytetty verbimuotoa *valitse*.

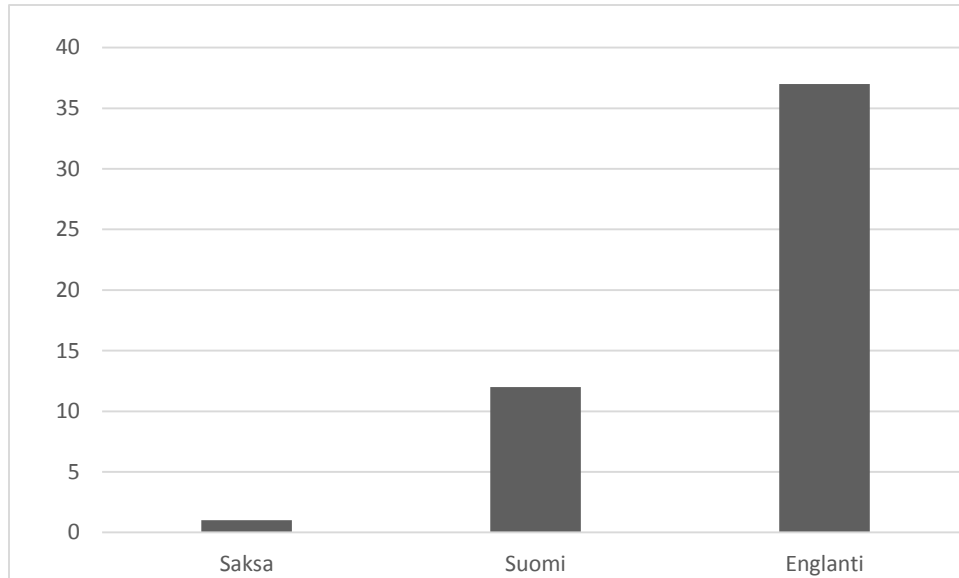
Sekä saksan- että suomenkielisessä versiossa tekstien yhtenäisyyteen olisi voinut kiinnittää enemmän huomiota. Kaikissa näyttämistä ja vaihtamista merkitsevissä verbeissä saksankieliset tekstit olivat yhtenäisempiä kuin suomenkieliset tekstit. Saksankielisissä käännöksissä vain yhden verbin kohdalla on käytetty kahta eri käännöstä, kun taas kaikki muut on käännetty yhtenäisesti. Suomenkielisessä käännöksessä vaihtelua esiintyy kolmen verbin kohdalla. Kahdessa tapauksessa kolmesta kyse on eri verbeistä, mutta yhden kohdalla käännöksissä on käytetty eri modusta. Vaihtelua ei voi selittää sillä, että tekstit olivat eri tiedostoissa, koska käännökset vaihtelivat myös yhden tiedoston sisällä. Mielestäni olisi ollut selkeämpää, jos aina olisi valittu sama verbi tai modus. Toki tekstit eivät näy ruudulla yhtä aikaa, joten pelattaessa tällainen vaihtelu tuskin häiritsee.

5.6 Kielenhuolto

Kielenhuollolliset puutteet voivat tehdä tekstistä vaikealukuisempaa. Mikäli virhe on tarpeeksi räikeä, se voi myös häiritä pelaajan uppoutumista peliin. Tässä osiossa käsitellään teksteissä esiintyviä kielenhuollollisia ongelmia, kirjoitus- ja kielioppivirheitä.

5.6.1 Kirjoitusvirheet

Kaiken kaikkiaan aineiston teksteissä esiintyy varsin vähän kirjoitusvirheitä. Saksankielisessä versiossa on yksi kirjoitusvirhe, ja suomenkielisessä versiossa niitä on kaiken kaikkiaan 12. Huomattavaa on, että eniten kirjoitusvirheitä esiintyi englanninkielisessä alkuperäistekstissä, yhteensä 37 kappaletta. Kuvassa 8 näkyvät kirjoitusvirheiden määrät kielikohtaisesti.



Kuva 8: Kirjoitusvirheet aineistossa

Käytännössä sekä suomalaiset fanikäntäjät että saksankieliset ammattilaiskääntäjät ovat tehneet tässä otannassa vähemmän kirjoitusvirheitä kuin englanninkielisen alkuperäistekstin luoneet kirjoittajat. Suurin osa näistä virheistä on kuitenkin ylimääräisiä välilyönnejä, joita on englanninkielisessä aineistossa yhteensä 29 ja suomenkielisessä kahdeksan. Esimerkissä 48 näkyy yksi tällainen ylimääräisen välilyönnin sisältänyt teksti.

- 48 <English>This primitive ranged unit is a great early choice for defending your cities from attack. It gets a first strike chance and gets defensive bonuses in cities and on hills.</English>
 <Finnish>Tämä alkukantainen jousiyksikkö on varhaisessa vaiheessa mahtava valinta puolustaa kaupunkesi. Se saa yllätyshyökkäysmahdollisuuden ja puolustusbonuksen kaupungeissa ja mäillä.</Finnish>

Esimerkissä 48 sekä englannin- että suomenkielisessä versiossa ylimääräinen välilyönti on samassa kohtaa: kahden virkkeen välissä. Kaikki suomenkieliset välilyöntivirheet ovatkin samoissa kohdissa kuin englanninkielisessä alkutekstissä. Osassa suomalaisista teksteistä ylimääräiset välilyönnit on ilmeisesti huomattu poistaa, mutta osa niistä on jäänyt käännökseen.

Muita kirjoitusvirheitä kuin ylimääräisiä välilyönnejä on suomenkielisessä aineistossa neljä. Kuten taulukosta 1 näkee, kaikki suomenkielisissä teksteissä esiintyneet virheet ovat sellaisia, joista on jäänyt sanan keskeltä yksittäinen kirjain tai tavu pois tai yksi kirjain on vahingossa lisätty.

Taulukko 1. Kirjoitusvirheet suomennoksessa

Suomenkielinen teksti	Oikea ratkaisu
johtana	johtajana
nopasti	nopeasti
sivisaatiot	sivilisaatiot
tasapainoitettu	tasapainotettu

Taulukossa 1 näkyvät kirjoitusvirheet eivät olleet vakavia, vaan sanat olivat ymmärrettäviä virheellisinäkin. Englanninkielisessä lähtötekstissä kirjoitusvirheitä on ylimääräiset välilyönnit pois lukien yhteensä kahdeksan. Englanninkieliset virheet ovat yhden sanan kahdentuminen, kolme väärin kirjoitettua sanaa (*bourgoise*, *ememies*, ja *reource 30* eikä *bourgeois*, *enemies* ja *resource*) ja neljässä tapauksessa lauseen lopussa on kaksi pistettä yhden asemesta. Esimerkeissä 49, 50, ja 51 näkyy yksi kutakin kolmea virhetyyppiä

49 <English>The time for talking is over, [CT_NAME]! We shall **shall** settle this on the field of battle! ([OUR_NAME] declares war!)</English>

50 <English>[OUR_CIV_SHORT] will not listen to your **bourgoise** lies!</English>

51 <English>This powerful gunpowder combat unit (the English replacement for the [COLOR_UNIT_TEXT]Rifleman[COLOR_REVERT]) gets a bonus against mounted units and other gunpowder units..</English>

Esimerkissä 49 apuverbi *shall* toistetaan kahdesti peräkkäin. Esimerkissä 50 sana *bourgeois* on kirjoitettu väärin muotoon *bourgoise*, ja esimerkissä 51 virkkeen lopussa on yhden sijaan kaksi pistettä. Kuten suomenkielisessä versiossa, myös englanninkieliset tekstit olivat ymmärrettäviä virheistä huolimatta. Saksankielisessä tekstissä on yksi kirjoitusvirhe, kun sana *Staastoberhaupt*, *valtionpäämies*, oli kirjoitettu ilman O-kirjainta muotoon *Staatsberhaupt*.

Kaiken kaikkiaan virheet ovat pieniä huolimattomuusvirheitä, jotka eivät estä pelissä etenemistä, mutta jotka olisivat olleet helposti vältettävissä. Erityisesti ylimääräisten välilyöntien jääminen tekstiin on mielestäni asia, joka olisi helppo tarkistaa sekä lähtö- että kohdetekstistä, mikä onkin tehty saksankielisessä versiossa. Virheiden suuri määrä lähtötekstissä voi johtua vaikkapa kiireestä, mutta toisaalta myös saksankielisillä kääntäjillä on varmasti ollut tiukka aikataulu, ja he ovat korjanneet virheet. Suomenkielisen version teolla sen sijaan ei ole ollut aikataulupaineita, joten mielestäni siitä olisi ehtinyt karsia

turhat pikkuvirheet pois. Kirjoitusvirheiden osalta saksankielinen käännös on siis sekä englannin- että suomenkielistä versiota parempi.

5.6.2 Kielenhuollolliset ongelmat

Kaikissa kolmessa kielessä esiintyi puutteita kielenhuollossa. Englanninkielisissä teksteissä virheitä on kaksi, saksankielisissä viisi ja suomenkielisissä yhdeksän eli yhteensä 16 kappaletta.

Kumpikin englanninkielinen virhe on kongruenssivirhe: monikkumuotoa vaativan ilmauksen kanssa on käytetty yksikkömuotoa. Esimerkeissä 52 ja 53 on lähtöteksteissä kongruenssivirhe paljoussanojen yhteydessä. Substantiivi on yksikkömuodossa, vaikka sen pitäisi olla monikossa.

52 <English>Build this moderate-strength gunpowder unit as a counter to an enemy **with lots of [COLOR_UNIT_TEXT]Riflemen[COLOR_REVERT]**.</English>
<Finnish>Rakenna tämä melko vahva ruutiyksikkö sellaisia vihollisia vastaan, joilla on paljon [COLOR_UNIT_TEXT]kiväärimiehiä[COLOR_REVERT].</Finnish>

53 <English>**All of the player's move** are accelerated</English>
<Finnish>Kaikki pelaajan siirrot on nopeutettuja</Finnish>

Esimerkissä 52 on käytetty ilmausta *lots of riflemen*, 'paljon kiväärimiehiä', vaikka paljoussana *lots of* vaatisi monikkumuotoisen substantiivin *riflemen*. Samoin esimerkissä 53 on käytetty *all of the player's move*, 'pelaajan kaikki siirrot'. Tässä lausekkeessa paljoussana *all* vaatisi sen, että substantiivi *move*, 'siirto' olisi monikkumuodossa *moves* yksikön asemesta.

Kaikki saksankielisissä teksteissä olleet virheet ovat välimerkkivirheitä. Suomenkielisissä teksteissä välimerkkivirheitä on yhteensä kuusi. Saksankielisessä lähtötekstissä on kolme kohtaa, joissa on käytetty kahta tai kolmea perättäistä huutomerkkiä. Saksaksi nämä on poikkeuksetta jätetty samaan muotoon, mutta suomenkielisessä versiossa huutomerkkien määrä on vähennetty yhteen (esimerkki 54).

54 <German>Wir wurden besiegt!!!</German>
<English>You have been defeated!!!</English>
<Finnish>Hävisit!</Finnish>

Mielestäni useamman huutomerkkin käyttö on sekä suomessa että saksassa puhekielisyyden piirre eikä välttämättä toimi ilmeisesti toivottuna tehokeinona pelattaessa, joten mielestäni myös muista versioista olisi voinut karsia ylimääräiset huutomerkit pois.

Esimerkistä 55 puuttuu yhdysmerkki. Esimerkissä on ohjeteksti, joka näyttää mitä tietty ikoni ruudulla tarkoittaa.

55 <German>Straße nach-Modus</German>
<English>Route To Mode</English>
<Finnish>Reitti</Finnish>

Esimerkin 55 saksankielisen version kuuluisi olla muodossa *Straße-nach-Modus* eikä *Straße nach-Modus*. Kahden ensimmäisen sanan välissä tulisi olla yhdysmerkki, koska sana muodostaa substantiiviryhmän, jonka pääsana on *Modus*. Lisäksi saksankielisessä versiossa on jätetty eräästä käännöksestä verbi pois, jolloin jäljelle on jäänyt pelkkä substantiivilauseke. Tällöin tekstin lopusta olisi pitänyt ottaa myös piste pois, mutta se on jostain syystä jätetty käännökseen.

Kaikki suomenkieliset välimerkkivirheet olivat pilkkuvirheitä. Viisi näistä on tekstejä, joissa pilkku puuttui puhuttelun yhteydessä. (esimerkki 56). Yhdessä kohdassa on lisätty pilkku ennen lauseenvastiketta (esimerkki 57).

56 <English>Begone, you lying serpent!</English>
<Finnish>Häipykää te valehteleva käärme!</Finnish>

57 <English>Ping a plot to bring it to the attention of your team mates</English>
<Finnish>Pingaa kohdetta, saadaksesi joukkueesi kiinnittämään siihen huomio-
ta</Finnish>

Esimerkin 56 suomenkielisessä käännöksessä kuuluisi olla pilkku *häipykää*-sanank jälkeen, ennen puhuttelun kohdetta. Suomen kielessä lauseyhteydestä irralliset jaksot, kuten puhuttelut, on tapana erottaa pilkulla muusta virkkeestä (Kankaanpää 2012, 191). Esimerkissä 57 puolestaan on lisätty pilkku ennen lauseenvastikkeen alkua. Mikäli lauseenvastikkeen asemesta olisi käytetty sivulausetta, ennen sitä kuuluisi olla pilkku, joten siinä mielessä virhe voi olla ymmärrettävä.

Lisäksi suomenkielisissä teksteissä on kaksi kongruenssivirhettä (esimerkit 58 ja 59).

- 58 <English>This primitive ranged unit is a great early choice for defending your cities from attack. It gets a first strike chance and gets defensive bonuses in cities and on hills.</English>
<Finnish>Tämä alkukantainen jousiyksikkö on varhaisessa vaiheessa mahtava valinta **puolustaa** kaupunkejasi. Se saa yllätyshyökkäysmahdollisuuden ja puolustusbonuksen kaupungeissa ja mäillä.</Finnish>
- 59 <English>All of the player's move are accelerated</English>
<Finnish>Kaikki pelaajan siirrot **on nopeutettuja**</Finnish>

Esimerkissä 46 kerrotaan, kuinka eräs jousiyksikkö on mahtava valintaa *puolustaa* pelaajan kaupunkeja. Infinitiivin sijaan olisi kuitenkin tullut käyttää muotoa *puolustamaan*. Esimerkissä 51 puolestaan on ongelmia englannin lisäksi suomen kanssa. Esimerkissä on käytetty muotoa *on nopeutettuja*, vaikka *olla*-verbin pitäisi olla monikossa, *ovat nopeutettuja*, joten kyseessä on kongruenssivirhe.

Kaksi kohtaa on sellaisia, joissa kymmentä pienempi numero on kirjoitettu numerona eikä kirjaimin. Esimerkissä 60 numero kaksi on kirjoitettu numerona.

- 60 <English>This powerful archery combat unit (the Chinese replacement for the [COLOR_UNIT_TEXT]Crossbowman[COLOR_REVERT]) gets **2** first strikes, collateral damage, and a bonus versus melee units. </English>
<Finnish>Tämä voimakas jousiyksikkö ([COLOR_UNIT_TEXT]jalkajousimiehen[COLOR_REVERT] korvaava kiinalaisyksikkö) voi tehdä **2** yllätyshyökkäystä, aiheuttaa vahinkoa sivullisiin ja saa bonuksen lähitaisteluyksiköjä vastaan.</Finnish>

Saksankielisissä teksteissä pienet numerot on esimerkiksi 60 jätetty numeroiksi, mutta saksan kielessä onkin yleisesti hyväksyttyä kirjoittaa erityisesti kertovassa tekstissä kolmeatoista pienemmät numerot joko kirjaimin tai numeroin (Duden 2015).

Sekä saksan- että suomenkieliset virheet olivat pieniä, eikä niistä mikään ollut sellainen, joka muuttaisi koko lauseen merkitystä. Näistäkin virheistä ainakin välimerkkivirheet olisi ollut helppo karsia, sillä on vaikea sanoa, ovatko yllä esitellyt virheet enemmän kirjoitus- tai huolimattomuusvirheitä.

5.7 Pohdinta

Analyysi osoitti saksankielisen ammattilaiskäännöksen ja suomenkielisen fanikäännöksen välillä olevan sekä yhtäläisyyksiä että eroja. Erot eivät kuitenkaan olleet aivan niin suuria kuin olisin olettanut. Seuraavassa taulukossa näkyvät tiivistetysti kaikki tutkielmassa esiintyvät eroavaisuudet (taulukko 2).¹¹

Taulukko 2. Eroavaisuuksien esiintymät (lukumäärä)

Tyyppi	Saksa	Suomi
Poikkeaminen	111	107
Koodimuutos	15	21
Merkityksen muutos		
Suuret muutokset ja virheet	3	3
Lisäykset	59	30
Poistot	71	82
Kulttuurintuntemus	5	5
Yhtenäisyys		
Puhuttelu	42	39
Pelin nimen käyttö	1	1
Näyttö ja vaihto	1	5
Kielenhuolto		
Kirjoitusvirheet	1	12
Kielioppivirheet	5	9

Taulukosta 2 voidaan nähdä, miten tulokset olivat melko tasaisia kautta linjan. Selkein ero on kielenhuollollisissa ongelmissa, mikä vahvisti lähtöoletustani siitä, että fanikäännös olisi kielellisesti virheellisempi kuin ammattilaiskäännös. Lisäksi oletin, että ammattilaiskäännös olisi teknisesti fanikäännöstä parempi. Oli mielenkiintoista huomata, että saksankielisessä ammattilaiskäännöksessä olikin kohtia, jotka voivat haitata pelaajan etenemistä pelissä, mutta suomenkielisessä käännöksessä tällaisia kohtia ei ollut lainkaan. Oletin nimittäin, ettei kummassakaan käännöksessä olisi tällaisia virheitä. Analyysi vahvisti kuitenkin sen, että kumpikin käännös oli kokonaan käännetty ja pelattava. Sekä saksan- että suomenkieliset versiot olivat siltä osin onnistuneita, ettei niissä ollut yhtään selaista tekstiä tai repliikkiä, jota ei olisi kyennyt lainkaan ymmärtämään.

¹¹ Taulukon kohtiin ”Pelin nimen käyttö” ja ”Näyttö ja vaihto” on laskettu, kuinka monta kertaa saksan- tai suomenkieliseen tekstiin valitusta yleisimmästä käännöksestä poikettiin.

Kun tarkastellaan analyysin tuloksia Mangironin (2007, 311–316) esittämien pelien kääntäjän kompetenssien valossa (ks. luku 2.4.1), saksan- ja suomenkieliset versiot ovat suhteellisen samankaltaisia. Kumpikin käännös osoittaa yhtäläistä kulttuurintuntemusta sekä pelikulttuurin että populaarikulttuurin saralla, sillä kummassakin on saman verran pieniä puutteita. Esimerkiksi eri puhuttelumuotojen käyttö osoittaa hyvää kulttuurintuntemusta kääntäjiltä. Siinä missä saksankielisessä versiossa on käytetty pelkkää teitittelyä, sinutellaan suomalaista pelaajaa joka kerta.

Kummassakin käännöksessä oli myös noudatettu ruututekstikäntämisen periaatteita siinä määrin kuin niitä voi tällaisessa formaatissa noudattaa. Teksteistä oli poistettu ja niihin oli lisätty pitkälti sellaisia aineksia, joita ruututeksteistä yleensä poistetaan tai lisätään niihin. Tekstien repliikkijakoihin en tässä tutkielmassa keskittynyt, sillä niihin perehtyminen olisi vaatinut paljon pelitunteja. Voisi myös kuvitella, etteivät pelien kääntäjätkään tiedä tai noudata niin orjallisesti repliikkijakoa, sille he saavat pelistä vain tekstitiedostot eivätkä he välttämättä tiedä, mihin kohtaan teksti tulee. Esimerkiksi kuvassa 3 (ks. luku 4.1) on meneillään pelaajan ja Napoleonin välinen keskustelu, ja Napoleonin repliikki on seuraava:

Tervehdys. Olen Napoleon, keisari, marsalkka, ja valtiomme ensimmäinen kansalainen. Voitte myös kutsua minua ”pikku korpraaliksi”, mutta sitten minun pitää tappaa teidät.

Repliikkijako on tehty juuri kuvassa olevalla tavalla. Vertasen (2007, 156) mukaan attribuuttia ei koskaan saisi erottaa pääsanastaan. Tässä tapauksessa attribuutti *pikku* on kuitenkin erotettu pääsanastaan *korpraali*. Mielestäni pelin tekstien jakaminen selkeiksi kokonaisuuksiksi eri riveille on peleissä elokuvamaiset kohdat pois lukien vaikeaa, ellei mahdotonta.

Kummassakin käännöksessä oli mielestäni käytetty suunnilleen saman verran luovuutta. Käännökset muistuttivat kautta linjan hyvin paljon alkuperäistekstiä, joten voisi sanoa, ettei kummassakaan käännöksessä ole tehty kovin luovia ratkaisuja. Lisäksi luonnollisen ja idiomaattisen kielen osalta on mielestäni kummassakin käännöksessä puutteita. Se johdunee suurimmaksi osaksi juuri lähtötekstiuskollisuudesta, kun ei ole ehditty tai osattu poiketa tarpeeksi lähtökielen rakenteista vaan teksteihin jää käännöskielisyyden makua.

Voisi olettaa, että tämä johtuu ammattilaiskäännöksen osalta kiireestä ja fanikäännöksessä käännöstieteellisen taustan puutteesta. Ammatikäöntäjien aikataulu voi olla niin tiukka, että on helpointa kääntää mahdollisimman suoraan sen kummemmin tekstiä muokkaamatta. Fanikäntäjällä taas ei välttämättä ole käännöstieteellistä koulutusta ja/tai laajaa kokemusta kääntämisestä, mikä vaikuttanee lopputuloksen.

Eroavaisuuksia Mangironin (2007, 311–316) listauksen perusteella oli pelialustakohtaisten termien tuntemuksessa. Tässä aineistossa oli vain kolme tällaista termiä, mutta suomennoksessa yksi näistä ei ollut linjassa tietokonesanaston kanssa. Fanikäännöksessä tällainen virhe ei välttämättä ole kovin ratkaiseva, mutta ammattilaiskäännöksessä tällaisia virheitä ei missään tapauksessa saisi tulla, ja saksankielisessä versiossa näitä ei ollutkaan.

Kuten on jo mainittu, selkein ero oli kirjoitusvirheiden määrässä. Toiseksi suurin eroavaisuus oli lisäykset, sillä saksankieliseen versioon oli tehty lähes kaksi kertaa niin paljon lisäyksiä kuin suomenkieliseen. Tämä on kiinnostavaa, sillä yli puolet saksankielisen version lisäyksistä ei tuo minkäänlaista lisäarvoa teksteihin. Ehkäpä tämä on ollut saksankielisen kääntäjän (tai saksankielisten kääntäjien) tapa lisätä luovuutta teksteihin?

Myös koodimuutokset olivat mielenkiintoisia, sillä odotin niitä olevan paljon vähemmän. Olin ajatellut pelien kääntäjien muokkaavan lauseita niin paljon kuin tarve vaatisi, jotta koodia ei tarvitsisi muuttaa. Kummassakin kielessä koodia oli muutettu lähes saman verran, suomennoksessa hieman enemmän kuin saksannoksessa. Olettaisin näin suurten lukujen johtuvan pitkälti kielten eroavaisuuksista, sillä englannin kielessä sanat taipuvat paljon vähemmän kuin saksassa ja suomessa. Erikoista oli kuitenkin se, että tehdyt muutokset erosivat toisistaan saksassa ja suomessa. Saksankielisessä versiossa muutokset oli useimmin toteutettu lisäämällä sijamuotoja muuttujien sisään, kun taas suomeksi koodia oli useimmin korvattu jollain yläkäsitteellä tai yleisnimellä.

Olettaisin, että koodimuutokset ja kielenhuollollisten ongelmien eroavaisuudet heijastavat ammatti- ja fanikäntäjien eroja. Saksankielisen version kääntäjät ovat hyödyntäneet sijamuotoja paljon enemmän. Suomenkielisessä versiossa on mahdollisesti vältetty ylimääräistä vaivannäköä korvaamalla muuttujia. Toki täytyy muistaa, että suomenkielinen fa-

nikäännös on tehty vapaaehtoisvoimin kun taas saksankielisen käännöksen taustalla on iso yritys, joten on ymmärrettävää, että peleihin panostetaan eri mittakaavassa.

6 Johtopäätökset

Tässä tutkielmassa vertailtiin tietokonepelien fani- ja ammattilaiskäännösten samankaltaisuuksia ja eroja. Aineistoni koostui *Civilization IV* -tietokonepelin viiden tekstitiedoston 50 ensimmäisestä tekstistä englanniksi, saksaksi ja suomeksi. Koska videopelien fanikäntämistä ei ole vielä juurikaan tutkittu, tutkimuksen teoriatausta koostui sen lisäksi pelien lokalisoinnin, fanikäntämisen sekä audiovisuaalisen kääntämisen teoriasta. Oletin aiemman tutkimuksen perusteella, että saksan- ja suomenkieliset versiot olisivat kokonaan käännettyjä eivätkä sisältäisi täysin väärin käännettyjä kohtia. Oletin myös, että fanikäntös olisi sekä teknisesti että kielellisesti heikkolaatuisempi kuin ammattilaisten tekemä kääntös.

Tutkimustulokset tukevat jossain määrin aiempien tutkimusten tuloksia. Aiemmissa tutkimuksissa on nimittäin suhtauduttu ristiriitaisesti fanikäntäjien osaamiseen, ja ammatikäntämisestä on monesti pidetty automaattisesti parempana. Tutkimus kuitenkin osoitti, että kielellisistä heikkouksista huolimatta suomenkielinen fanikäntös olikin teknisesti parempi kuin saksankielinen. Vaikka saksankielinen versio on kielellisesti parempi, siinä on sellaisia virheitä, että mielestäni suomenkielinen versio on niiden valossa teknisesti parempi.

Tutkimusongelmien ratkaisu on mielestäni suhteellisen onnistunut. Lähtöoletuksena on se, että fanien tekemä kääntös on kielellisesti virheellisempi kuin ammattilaisten tekemä. Tämä pitää täysin paikkaansa tässä aineistossa, sillä saksankielisessä aineistossa oli vain yksi virhe kun taas suomenkielisessä versiossa niitä oli yli kymmenen. Yllättävintä on kuitenkin se, että kummankin kääntöksen pohjana ollut lähtöteksti onkin se virheellinen teksti näistä kolmesta. Lähes täysin toteutuivat myös oletukset siitä, että fanien ja ammattilaisten kääntökset ovat yhtä pelattavia ja kokonaan käännettyjä ja ettei teksteissä ole täysin väärin käännettyjä kohtia. Kumpikin versio on kokonaan käännetty, mutta pelattavuudessa ja yksittäisten repliikkien kääntämisessä sekä faneilla että ammattilaistilla olisi ollut parantamisen varaa.

Mielestäni on jossain määrin paradoksaalista, että lokalisoinnilla pyritään tuomaan peli mahdollisimman lähelle kohdekulttuurin pelaajia, vaikka pelaajat itse pyrkivät pelejä

muokatessaan säilyttämään ne mahdollisimman alkuperäisen kaltaisena. Tässä voi mahdollisesti olla taustalla se, että lokalisoinnin tarkoituksena on saada mahdollisimman isot tuotot siltä markkina-alueelta, jolle peli lokalisoidaan. Luultavasti pelin myyntiä lisää siis se, että peli on niin sanotusti helpommin pureksittavassa muodossa. Kun peli tuodaan lähelle kohdekuulttuuria, siitä siivotaan vieraita elementtejä ja ne korvataan kohdekuulttuurin edustajalle tutummilla, jotta näiden on helpompi uppoutua pelin maailmaan.

Tutkimusmetodiin en ole täysin tyytyväinen, sillä ehkä olisi ollut sittenkin parempi käyttää jonkinlaista valmista luokittelua, niin olisi heti alusta tiennyt, millaisiin seikkoihin keskittyä. Toisaalta valmiin luokittelun puuttuminen mahdollisti aineiston ennakkoluulottoman tarkastelun, sillä sain tutkia tekstejä kokonaisvaltaisesti. Lisäksi valittujen eroavaisuuksien vakavuusasteet olisi kannattanut luokitella. Esimerkiksi isoja muutoksia ja virheitä käsittelevässä luvussa suomenkielisessä tekstissä oli saman verran eroavaisuuksia lähtötekstistä kuin saksankielisessä. Kuitenkin suomenkielisessä tekstissä ei ollut yhtään sellaista käännöstä, joka olisi haitannut pelaajan etenemistä pelissä, kun taas saksankielisessä oli. Siten tällainen yksinkertainen jaottelu voi vääristää tuloksia.

Tämän tutkimuksen tulokset ovat vaikeasti yleistettävissä, sillä tulokset voivat vaihdella paljonkin käännöksestä toiseen. Myös kielipari voi vaikuttaa tuloksiin, sillä yleisimpien kielten osaajia on luonnollisesti enemmän kuin suomen kaltaisten pienten kielten. Aiempi tutkimus on paljastanut sen, että fanikäännösten taso voi vaihdella suorastaan alarvoisista erinomaisiin. Mielestäni tässä tutkittu fanikäännös on melko hyvätasoinen eikä se jää moneltakaan osin saksankielisen ammattikäännöksen varjoon. Tämä vahvistaa Mandelinin näkemystä siitä, etteivät fani- ja ammattikäänntäminen juurikaan eroa toisistaan (teoksessa Parkin 2008, 2).

Tulokset eivät kuitenkaan vahvista Díaz Cintas ja Muñoz Sanchezin (2006, 51) tuloksia, joiden mukaan fanikäännökset ovat ammattilaisten tekemiä käännöksiä luovempia, sillä kumpikin käännös noudatti melko tiukasti alkuperäistekstiä. Tässä fanikäännöksessä ei myöskään ollut luotu uusia konventioita tai käytetty kieltä vapaammin kuin ammattilaisten tekemässäkään, mikä eroaa myös Díaz Cintas ja Muñoz Sanchezin (2006, 46) tuloksista.

Oli yllättävää, miten selkeästi kummassakin käännöksessä mielestäni näkyy lähtökielen vaikutus. Lähtötekstin vaikutus näkyy lauserakenteissa, sanavalinnoissa ja jopa välimerkkien käytössä. Sekä saksan- että suomenkielisessä versiossa on kuitenkin omia, toisistaan poikkeavia kohtia, joissa kohdekieliset tekstit erottuvat edukseen. Esimerkiksi saksankielisistä teksteistä oli siivottu ylimääräiset välilyönnit tilaa viemästä, kun taas suomenkielisistä teksteistä oli karsittu ylimääräisiä välimerkkejä.

Olisi äärimmäisen mielenkiintoista päästä tutkimaan sellaisia pelejä, joista on suomeksi sekä fanien että ammattilaisten tekemä käännös. Tällöin eroavaisuudet ammatti- ja fanikäöntäjien välillä yhden kielen sisällä nousisivat selkeämmin esiin. Lisäksi olisi kiinnostavaa selvittää suomalaisten pelien fanikäöntäjäkunnan rakennetta ja ominaispiirteitä. Erityisen kiinnostavaa olisi selvittää fanikäöntäjien koulutustaustaa, joka tuntuu olevan kiistanalainen aihe nykyisessä fanikäännösdiskurssissa.

Kiinnostavaa olisi myös selvittää, onko pelien kääntäjillä jonkinlaisia ohjeistuksia käännösprojekteilleen. Esimerkiksi elokuvaan ja televisiosarjoihin fanitekstityksiä tekeville on tehty suhteellisen tarkat ohjeet siitä, mitä ja miten tekstityksiä tehdään. *Civilization IV:n* ja sen lisäosien käännöksistä on käyty keskustelua *CivFanatics*-forumilla ja keskustelussa onkin ruodittu satunnaisia yksityiskohtia muun muassa yhtenäisyydestä. Mitään kattavia ohjeita ei kuitenkaan ole annettu, ja olisikin kiinnostavaa tietää, miten muissa projekteissa on toimittu.

Kolmas kiehtova tutkimuskohde olisi verrata yhdellä tietyllä kielellä tehdyn fanikäännöksen eri versioita, kuten vaikkapa *Civilization IV:n* suomenkielisiä versioita keskenään. Tätä vertailua voitaisiin suorittaa tutkimalla näihin versioihin tullutta palautetta ja tekemällä käytettävyydestäusta pelaajien keskuudessa. Mihin seikkoihin pelaajat kiinnittävät eri versioissa huomiota? Paraneeko teksti aina palautteen perusteella, jos palautteen antaja ei ole kieliammattilainen? Näin saataisiin tarkemmin selville, millaisiin asioihin kunkin kieliset pelaajat kiinnittävät eniten huomiota. Näiden perusteella olisi helpompaa luoda entistä parempia fani- ja ammattikäännöksiä, jotka miellyttävät pelaajia entistä enemmän ja täyttävät heidän tarpeensa vieläkin paremmin.

7 Lähteet

7.1 Tutkimusaineisto

Firaxis Games 2005. Sid Meier's Civilization IV 2005.

Kähkönen, Mika 2014. Civ IV:n suomennos, versio 1.955.
<<http://kahkonen.arkku.net/civ4.php>> [Luettu 24.11.2014]

7.2 Muut lähteet

Bernal Merino, 2006. On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation* 6. 22–36. Saatavilla [www-muodossa](http://www.muodossa.com):
<http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.pdf> [Luettu 21.11.2014]

Bernal Merino, Miguel 2007a. Challenges in the translation of video game. *Tradumática*, 5. Saatavilla [www-muodossa](http://www.muodossa.com):
<<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/02/02art.htm>> [Luettu 17.11.2014]

Bernal Merino, Miguel 2007b. Localization and the Cultural Concept of Play.
<http://www.gamecareerguide.com/features/454/localization_and_the_cultural.php>
[Luettu 16.11.2014]

Bernal Merino, Miguel 2007c. What's in a 'Game'? *The International Journal of Localisation*. 6, 1. 29–38.

Bernal Merino, Miguel 2008. Training translators for the video game industry. Teoksessa *The Didactics of Audiovisual Translation*. Díaz Cintas, Jorge (toim.). John Benjamins Publishing Company, Amsterdam/Philadelphia.

Bernal Merino, Miguel 2011. A Brief History of Game Localisation. *TRANS. Revista de Traductología*, 15. 11–17. Saatavilla [www-muodossa](http://www.muodossa.com):
<http://www.trans.uma.es/pdf/Trans_15/11-17.pdf> [Luettu 16.11.2014]

Bold, Bianca & Alfredo de Carvalho, Carolina 2012. Time to Declutter! 15 Decluttering Tips for Subtitling (And Other Media). *The ATA Chronicle*. 41, 11. 10–13. Saatavilla [www-muodossa](http://www.muodossa.com): <<http://www.biancabold.com/wp-content/uploads/2012/11/ATA-Chronicle-Time-to-Declutter.pdf>> [Luettu 27.11.2014]

Böhm, Markus 2012. Videospiegel-Übersetzungen: Wenn Zwerge sächseln.
<<http://www.spiegel.de/netzwelt/games/lokalisierung-von-videospielen-wie-die-uebersetzungen-entstehen-a-837075.html>> [Luettu 11.11.2014]

Chandler, Heather & O'Malley Deming, Stephanie 2011. *The Game Localization Handbook*. 11. painos. Jones & Bartlett Learning, Burlington.

- Civilization 4 – Civilization Games 2015. <<http://www.civiv.com>> [Luettu 18.4.2015]
- Civilization Fanatics?. Civ4 Finnish translation thread 2015.
<<http://forums.civfanatics.com/archive/index.php/t-157277.html>> [Luettu 17.4.2015]
- Dataspelbranschen 2014. Nordic Game Sales 2013 – Retail & Digital.
<http://www.dataspelsbranschen.se/media/135759/nordic_game_sales_2013.pdf> [Luettu 28.11.2014]
- Díaz Cintas, Jorge & Muñoz Sánchez, Pablo 2006. Fansubs: Audiovisual Translation in an Amateur Environment. *The Journal of Specialised Translation*, 6. 37–52.
Saatavilla [www-muodossa](http://www.muodossa.com): <http://www.jostrans.org/issue06/art_diaz_munoz.pdf> [Luettu 16.11.2014]
- Díaz Cintas, Jorge & Remael, Aline 2007. *Audiovisual Translation: Subtitling*. St. Jerome Publishing, Manchester/Kinderhook.
- Dietz, Frank 2006. Issues in Localizing Computer Games. Teoksessa Dunne, Keiran J. (toim.) *Perspectives on Localization. The American Translators Association Scholarly Monograph Series Volume XIII*, John Benjamins Publishing Company, Amsterdam/Philadelphia. 121–134.
- Drugan, Joanna 2011. Translation ethics wikified: How far do professional codes of ethics and practice apply to non-professionally produced translation? *Linguistica Antverpiensia, New Series–Themes in Translation Studies*, 10. 111–127. Saatavilla [www-muodossa](http://www.muodossa.com): <<https://lans.ua.ac.be/index.php/LANS-TTS/article/view/280>> [Luettu 21.11.2014]
- Duden 2015. Schreibung von Zahlen. Saatavilla [www-muodossa](http://www.muodossa.com): <<http://www.duden.de/sprachwissen/sprachratgeber/schreibung-von-zahlen>> [Luettu 28.4.2015]
- Esselink, Bert 2000. *A Practical Guide to Localization*. John Benjamins Publishing Company, Amsterdam/Philadelphia.
- Finlex 8.7.1961/404. Tekijänoikeuslaki.
- Finlex 1.11.1986/79. Asetus Pariisissa vuonna 1971 tarkistetun kirjallisten ja taiteellisten teosten suojaamista koskevan Bernin yleissopimuksen voimaansaattamisesta ja sen eräiden määräysten hyväksymisestä annetun lain voimaantulosta.
- Frasca, Gonzalo 2001. Videogames of the Oppressed: Videogames as a means for critical thinking and debate. Georgia Institute of Technology, School of Literature, Communication and Culture, Master’s Thesis of Information Design and Technology. Saatavilla

www-muodossa: <<http://www.ludology.org/articles/thesis/FrascaThesisVideogames.pdf>> [Luettu 16.11.2014]

Fry, Deborah 2003. *The Localization Industry Primer*. 2., parannettu painos. Localization Industry Standards Association (LISA). Saatavilla www-muodossa: <<http://www.dynamiclanguage.com/home14/wp-content/uploads/2014/07/LISA-Globalization-Primer.pdf>> [Luettu 17.11.2014]

G.A.M.E. 2014. Mit 2,66 Milliarden Euro ist Deutschland Grösster Gamesmarkt in Europa – Newzoo und G.A.M.E. Bundesverband legen Marktzahlen für 2015 vor. <<http://game-bundesverband.de/de/mit-266-milliarden-euro-ist-deutschland-groster-gamesmarkt-in-europa-newzoo-und-g-a-m-e-bundesverband-legen-marktzahlen-fur-2013-vor/>> [Luettu 8.11.2014]

Gartner 2013. Gartner Says Worldwide Video Game Market to Total \$93 Billion in 2013. <<http://www.gartner.com/newsroom/id/2614915>> [Luettu 18.11.2014].

Gottlieb, Henrik. 2005. 'Texts, Translation and Subtitling – In Theory, and in Denmark', in *Screen Translation. Eight studies in subtitling, dubbing and voice-over*: 1–40. University of Copenhagen: Center for Translation Studies. Saatavilla www-muodossa: <http://www.tolk.su.se/polopoly_fs/1.58139.1321532012!/gottlieb_2001c.pdf> [Luettu 31.11.2014]

Hakulinen, Auli, Kalliokoski, Jyrki, Kankaanpää, Salli, Kanner, Antti, Koskenniemi, Kimmo, Laitinen, Lea, Maamies, Sari & Nuolijärvi, Pirkko 2009. *Suomen kielen tulevaisuus – kielipoliittinen toimintaohjelma*. Kotimaisten kielten tutkimuskeskus. Helsinki.

Hartama, Marko. 2007. Elokuvakääntäminen av-kääntämisen alalajina. Teoksessa Oittinen, Riitta & Tuominen, Tiina (toim.) *Olen naisen äärellä – johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*. Tampere University Press, Tampere. 187–201.

Honkala, Tuomas. 2001. Sid Meier - Rakkaudesta pelaamiseen. *Pelit* 9/2001. Saatavilla www-muodossa: <<http://www.pelit.fi/2006/03/sid-meier-rakkaudesta-pelaamiseen>> [Luettu 18.11.2014]

Jänis, Marja 2004. Kääntämisen laatu. Teoksessa Oittinen, Riitta & Mäkinen, Pirjo (toim.) *Alussa oli käänös*. Tampere University Press. Tampere. 67–81.

Jääskeläinen, Riitta; Kujamäki, Pekka ja Mäkisalo, Jukka 2011. Towards professionalism – or against it? Dealing with the changing world in translation research and translator education. *Across Languages and Cultures*, 12. 143–156.

Kankaanpää, Salli (toim.), Heikkilä, Elina, Korhonen, Riitta, Maamies, Sari, Piehl, Aino 2012. Kielitoimiston oikeinkirjoitusopas. Kotimaisten kielten tutkimuskeskus. Helsinki.

Karvonen Tuomo 2011. Pelien lokalisointi. Luento 17.11.2011 Tampereen yliopiston monikielisen viestinnän ja käännöstieteiden koulutusohjelman Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen -kurssilla.

Korhonen, Jarmo 2004. Phraseologismen als Übersetzungsproblem. Teoksessa Kittel, Harald et al. (toim.) *Übersetzung: Ein internationales Handbuch zur Übersetzungsforschung*, 1. Teilband. Walter de Gruyter, Berlin, New York. 579–587.

Kielitoimiston sanakirja 2006. Grönros, Eija-Riitta et al. Gummerus Kirjapaino Oy, Jyväskylä.

Kähkönen, Mika. 2014a. Pääsivu. <<http://kahkonen.arkku.net>> [Luettu 16.11.2014]

Kähkönen, Mika. 2014b. Civ IV:n suomennos. <<http://kahkonen.arkku.net/civ4.php>> [Luettu 16.11.2014]

Kähkönen, Mika. 2014c. Civ IV:n suomennoksen virheitä. <<http://kahkonen.arkku.net/civ4virhe.php>> [Luettu 16.11.2014]

Kähkönen, Mika. 2014d. Yksityinen keskustelu 25.10.2014.

Lommel, Arle 2007. The Globalization Industry Primer. Localization Industry Standards Accosiation (LISA). <http://www.acclaro.com/assets/files/downloads/whitepapers/lisa_globalization_primer.pdf> [Luettu 27.11.2014]

Mangiron, Carmen 2007. Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator. *Perspectives*, 14. 306–323. Saatavilla www-muodossa: <<http://www.scribd.com/doc/12629057/Video-Games-Localization>> [Luettu 18.11.2014]

Mangiron, Carmen & O'Hagan, Minako 2006. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation*, 6. 10–21. Saatavilla www-muodossa: <http://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf> [Luettu 16.11.2014]

Munday, Jeremy 2012. *Introducing translation studies: theories and application*. 3. painos. Abingdon, Routledge.

Muñoz Sánchez, Pablo 2009. Video Game Localisation for Fans by Fans: The Case of Romhacking. *The Journal of Internationalisation and Localisation*, 1. 168–185. Saatavilla www-muodossa: <http://www.arts.kuleuven.be/home/opleidingen/masters/vertalen/jial_2009> [Luettu 20.11.2014]

Muscar, Jaime E. 2006. A Winner is Who? Fair Use and the Online Distribution of Manga and Video Game Fan Translations. *Vanderbilt J. of Entertainment and Technology Law*, 9.

Newman, James 2004. *Videogames*. Routledge, London.

Newman, James 2008. *Playing with Videogames*. Routledge, London and New York, Routledge

Nida, Eugene A. 2003. *Toward a science of translating: with special reference to principles and procedures involved in Bible translating*. Second impression. Brill, Leiden, Boston.

Nida, Eugene A. & Taber, Charles R. 1969. *Theorie und Praxis des Übersetzens unter besonderer Berücksichtigung der Bibelübersetzung*. Weltbund der Bibelgesellschaften.

O'Hagan, Minako 2005. Multidimensional Translation: A Game Plan for Audiovisual Translation in the Age of GILT. Esitelmä EU-High-Level Scientific Conference Series: Multidimensional Translation. Saatavilla [www-muodossa](http://www.muodossa.com): <http://www.euroconferences.info/proceedings/2005_Proceedings/2005_O'Hagan_Minako.pdf> [Luettu 18.11.2014]

O'Hagan, Minako 2007. Video game as a new domain for translation research: From translating text to translating experience. *Tradumática*, 5. 1–7. Saatavilla [www-muodossa](http://www.muodossa.com): <<http://www.fti.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09.pdf>> [Luettu 13.11.2014]

O'Hagan, Minako 2009a. Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation Hacking and Crowdsourcing. *The Journal of Internationalisation and Localisation*, 1. 94–121. Saatavilla [www-muodossa](http://www.muodossa.com): <http://www.academia.edu/4462788/Evolution_of_User-generated_Translation_Fansubs_Translation_Hacking_and_Crowdsourcing> [Luettu 20.11.2014]

O'Hagan, Minako 2009b. Towards a cross-cultural game design: an explorative study in understanding the player experience of a localised Japanese video game. *The Journal of Specialised Translation* 11. 211–233. Saatavilla [www-muodossa](http://www.muodossa.com): <http://www.jostrans.org/issue11/art_ohagan.php> [Luettu 27.11.2014]

Oxford English Dictionary Online. <<http://www.oed.com>> [Luettu 21.11.2014]

Parkin, Simon 2008. You Say Tomato: A Pro on Fan-Translating Nintendo's Mother 3 <http://www.gamasutra.com/view/feature/132284/you_say_tomato_a_pro_on_.php> [Luettu 14.11.2014]

Perrino, Severio 2009. User-generated Translation: The future of translation in a Web 2.0 environment. *The Journal of Specialised Translation*. 12. 55–78. Saatavilla www-muodossa: <http://www.jostrans.org/issue12/art_perrino.pdf> [Luettu 27.11.2014]

Petrů, Jiří 2011. Video Game Translation in the Czech Republic – from fan era to professionalism. Master's Diploma Thesis. Saatavilla www-muodossa: <http://is.muni.cz/th/134766/ff_m/Video_Game_Translation_in_the_Czech_Republic.pdf> [Luettu 18.11.2014]

Pym, Anthony 2005. Localization: On Its Nature, Virtues and Dangers. Saatavilla www-muodossa: <www.tinet.cat/~apym/on-line/translation/Localization_bergen.doc> [Luettu 19.11.2014]

Pym, Anthony 2009. *Exploring Translation Theories*. Routledge, London.

Salmi, Leena 2007. Lokalisoinnin käsitteestä. Teoksessa Katajamäki, Heli & Koskela, Merja & Isohella, Suvi (toim.) *Lukija- ja käyttäjälähtöinen viestintä. Viestinnän tutkimuksen päivät 2007*. Vaasan yliopiston julkaisuja. Selvityksiä ja raportteja 152, Vaasa. 55–62.

Take-Two Interactive Software 2014a. Awards. <<http://www.2kgames.com/civ4/awards.htm>> [Luettu 22.11.2014]

Take-Two Interactive Software 2014b. Downloads. <<http://www.2kgames.com/civ4/patch-detail.htm>> [Luettu 22.11.2014]

The Mesoamerican Ballgame 2015. <<http://www.ballgame.org>> [Luettu 1.3.2015]

Vertanen, Esko. 2007. Ruututeksti tiedon ja tunteiden tulkkina. Teoksessa Oittinen, Riitta & Tuominen, Tiina (toim.) *Olellaisen äärellä – johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*. Tampere University Press, Tampere. 149–170.

WIPO – World Intellectual Property Organization 2011. Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works. <<http://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/>> [Luettu 27.11.2014]

Wittner, Janaina 2011. Improving translation of variables in interactive games. <<http://www.whp.net/inthepress/649>> [Luettu 18.11.2014]

Zetsche, Jost 2009. About Missed Opportunities. *The ATA Chronicle*. 38, 11. 44–45.

DEUTSCHE KURZFASSUNG

Universität Tampere
Fachbereich Sprach-, Translations- und Literaturwissenschaften
Multilinguale Kommunikation und Translationswissenschaft
Translationswissenschaft (Finnisch-Deutsch)

PALOMÄKI, KAISU: Wie unterscheidet sich das professionelle Übersetzen vom Fan-Übersetzen?

Masterarbeit: 86 Seiten; Deutsche Kurzfassung 13 Seiten

April 2015

Einleitung

Computerspiele und andere Videospiele sind für die Massenproduktion geeignete Unterhaltungsprodukte, die nach möglichst großer Publizität und möglichst hohem Gewinn in möglichst vielen Ländern streben (Bernal Merino 2007c, 37). Lokalisierung umfasst nicht nur die Übersetzung, sondern auch die Anpassung des Spieles an das Zielland und die -kultur. Die Spiellokalisierung unterscheidet sich von anderen Übersetzungstypen. Auch Fans haben angefangen, Spiele zu übersetzen; Fan-Übersetzungen sind Übersetzungen, die *von Fans für Fans* gemacht worden.

Das Ziel dieser Arbeit ist, Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen einer professionellen deutschen Übersetzung und einer finnischen Fan-Übersetzung des englischsprachigen Computerspiels *Sid Meier's Civilization IV* herauszuarbeiten. Ich gehe davon aus, dass die Fan-Übersetzung sprachlich schwächer als die „offizielle Übersetzung“ ist, denn Díaz Cintas und Muñoz Sanchez (2006, 44) behaupten, dass professionelle Übersetzungen sowohl sprachlich als auch technisch besser als Fan-Übersetzungen sind. Ich vermute auch, dass beide Übersetzungen vollständig übersetzt und spielbar sind sowie keinen falsch übersetzten Text enthalten, was nach Chandler und O'Malley Deming (2011, 3) Merkmale einer gelungenen Übersetzung sind.

Dieses Thema wurde zum Beispiel auch schon von O'Hagan und Muñoz Sanchez erforscht (siehe z.B. Muñoz Sanchez 2009 oder O'Hagan 2009a). Einzelne Studien haben aber auch Muscar (2006) und Petru (2011) durchgeführt. Muscar (2006) behandelte die Freigabe von Fan-Übersetzungen online und Petru (2011) stellte dar, wie in Tschechien zuerst nur Fan-Übersetzungen für Videospiele zur Verfügung standen und wie dieselben Fan-Übersetzer später professionelle Lokalisierungsfirmen gegründet haben. Weil dieses Thema sehr wenig direkt un-

tersucht worden ist, besteht der theoretischer Hintergrund auch aus der Theorie der Lokalisierung von Videospiele (siehe z.B. Chandler & O'Malley Deming 2011, Bernal Merino 2006 und 2007a, Mangiron & O'Hagan 2006) und des Fan-Übersetzens. Das Phänomen des Fan-Übersetzens umfasst hauptsächlich das Übersetzen von Filmen und Fernsehserien, besonders von japanischer Anime (siehe z.B. Díaz Cintas & Muñoz Sanchez 2006). Auch auf theoretische Begriffe der Theorie von Untertitelung (siehe z.B. Hartama 2007 und Vertanen 2007) wurde zurückgegriffen, weil laut O'Hagan (2009a) das Fan-Übersetzen von Anime und Computerspielen ziemlich nah einander sind.

Ich habe dieses Thema gewählt, weil Fan-Übersetzungen von digitalen Spielen nur wenig erforscht sind. Die Untersuchung kann möglicherweise Informationen nicht nur über das Fan-Übersetzen, sondern auch über verschiedene Aspekten des professionellen Übersetzens und der Lokalisierung von Spielen bieten. Nämlich bisher sind die Anwendungen der Lokalisierung fast ausschließlich in der Praxis des Fachs ohne translationswissenschaftliche Untersuchung entwickelt geworden (O'Hagan 2007, 2). Das Thema ist auch aktuell, weil die Popularität der Videospiele ständig steigt: In den Vereinigten Staaten bringen Spiele schon seit 2001 mehr Geld ein als Filme (Newman 2004, 3).

Lokalisierung von Computerspielen

Computerspiele sind Videospiele, die man mit dem Computer spielt. Videospiele im Allgemeinen umfassen alle interaktiven Multimediaspiele, die mit der Informationstechnik funktionieren, am Bildschirm zu sehen sind und mit irgendeinem Steuergerät (z.B. Tastatur oder Joystick) gespielt werden (Bernal Merino 2006, 26). Vom translationswissenschaftlichen Standpunkt aus sieht Mangiron (2007, 307) Videospiele als interaktive Multimediatexte, die Bild, Wort und Ton zu einer unterhaltenden Gesamtheit kombinieren. Im Gegensatz zu anderen Formen von Unterhaltungsprodukten wie Büchern und Filmen bieten Videospiele die Möglichkeit der Interaktion und die Spieler sind aktive Teilnehmer statt passive Zuschauer (Bernal Merino 2006, 34).

Laut LISA, einem ehemaligen Unternehmen und Organisation aus dem Translations- und IT-Sektor, ist das Übersetzen (im engeren Sinne) nur ein Teil des Ganzen. Lokalisierung ist nämlich ein Prozess, der nicht nur Übersetzen, sondern auch die physische, technische und kulturelle Anpassung eines Produkts enthält. (Fry 2003, 13.) Nach Pym (2005, 8) ist diese Ansicht allerdings

problematisch, weil in der Translationswissenschaft die sprachliche und kulturelle Anpassung für untrennbar gehalten werden.

In der Translationswissenschaft wird die Lokalisierung normalerweise auf zwei verschiedene Weisen gesehen:

1. Translation ist nur ein Teil des Lokalisierungsprozesses.
2. Translation ist ein Synonym für Lokalisierung und wird als ein Translationsfachgebiet gesehen.

Mazur hat bemerkt, dass die Grenze zwischen Translation und Lokalisierung verschwommen ist (Munday 2012). Meiner Meinung nach ist die erste Definition treffender. Während sich der Übersetzer auf die Übersetzung von Texten konzentriert, bearbeitet man bei der Lokalisierung das ganze Produkt. In der Praxis wird klar: Bei der Lokalisierung handelt es sich nicht nur um einen Wechsel der Sprache, sondern auch zum Beispiel um die Anpassung von Maßeinheiten, der Größe der Textfelder und der Beachtung der Tastenordnung auf eine Tastatur (Salmi 2007, 56).

Es gibt viele Besonderheiten, die bei der Übersetzung von Videospielen auftreten. Laut Esselink (2000, 2) hat die Übersetzung typischerweise schon angefangen, bevor das Produkt fertig ist. Die Übersetzer stehen unter enormem Zeitdruck, weil vielmals die lokalisierten Versionen gleichzeitig mit dem Originalspiel erscheinen. Im Unterschied zu anderen Computerprogrammen ist das Hauptziel des Spieles zu unterhalten und den Spieler ins Spiel eintauchen zu lassen, nicht nur möglichst effizient zu sein (Mangiron 2007, 309). Dazu müssen die Übersetzer Konventionen der Genres kennen (Dietz 2006, 121). Die Übersetzer müssen auch fast ohne Kontext eine sinnvolle Gesamtheit mit einer einheitlichen Handlung kreieren (Bernal Merino 2008, 143). Sie müssen auch die Verschiedenheiten von Spielplattformen und verschiedenen Tools und Serviceprogrammen kennen, um eine gute Translation produzieren zu können (Bernal Merino 2008, 142).

Weil die Translation von Spielen so viele verschiedene Elemente miteinbezieht, kommt es einem natürlich vor, dass ein Spiel-Übersetzer vielseitige Kompetenzen haben muss. Mangiron (2007, 311-316) listet sieben Teilbereiche auf, die die Übersetzer beherrschen müssen, um eine gelungene Translation produzieren zu können.

Ein professioneller Übersetzer von Videospielen sollte:

1. die in Softwares und in verschiedenen Spielplattformen verwendeten **Termini** kennen
2. **die Spielkultur** und die Welten, die die Spiele fabrizieren, kennen
3. **die Popularkultur** kennen
4. **die Zielsprache in einer ungezwungenen und idiomatischen Weise** verwenden können
5. **kreativ** sein
6. **Untertitelungskonventionen** beherrschen und
7. sich **verschiedenen Kulturen** und deren Verschiedenheiten bewusst sein (Mangiron 2007, 311-316).

Die **Termini** muss man kennen, weil jeder Spielcontroller seine eigenen Termini verwendet (Karvonen 2011). Außerdem müssen die übersetzten Warnmeldungen und andere Anweisungen kurz und prägnant sein (Mangiron 2007, 311). Weil man oft ohne Kontext übersetzen muss, helfen gute Spiel- und Spielkulturkenntnisse dem Übersetzer beim mangelnden Kontext (O'Hagan 2005, 4). Verschiedene Genres besitzen auch verschiedene wiederkehrende und erkennbare Elemente, die den Translationsprozess erleichtern (O'Hagan 2007, 3). Laut Mangiron (2007, 316) beinhalten Spiele viele Anspielungen auf Bücher, Comics, Filme und andere Spiele, und es ist wichtig, diese Allusionen und Intertextualität aus der **Popularkultur** zu erkennen.

Die Beherrschung natürlicher und idiomatischer Sprache ist wichtig, damit die Spieler das übersetzte Spiel möglichst gut genießen können. Eine schlechte und steife Übersetzung kann die Vertiefung ins Spiel stören. (Mangiron 2007, 312.) **Kreativität** ist eine von den wichtigsten Eigenschaften eines Spiel-Übersetzers. Spiele müssen lustig und skurril sein und Humor spielt dabei eine wichtige Rolle (Mangiron 2007, 311-312). Den Übersetzern ist oft völlig freie Wahl gelassen, um die Übersetzung möglichst unterhaltsam zu gestalten (Mangiron2008, 309). Leider wirken sich die strengen Urheberrechte und der Zeitplan nachteilig auf das Endresultat aus, denn unter Zeitdruck wählt man oft eine sichere Lösung statt etwas Kreativem und Neuem (Bernal Merino 2007b).

Eine gewisse Form der Kreativität erfordert auch die **Untertitelung**, weil man nur einen eingeschränkten Platz und wenig Zeit zur Verfügung hat. Doch stimmen die Untertitelung von Spielen und Untertitelung von Fernsehserien und Filmen bis zu einem gewissen Grad überein. In Spielen

hat man zum Beispiel weniger Zeit, den Text zu lesen (Mangiron & O'Hagan 2006, 14). Der Inhalt der Spieluntertitel unterscheidet sich auch vom Inhalt in Fernsehuntertiteln. In den Spieluntertiteln werden Personennamen, Ortsnamen und Namen von Gegenständen häufiger wiederholt, weil sie gleichzeitig als Tipps funktionieren (Mangiron 2007, 312). Ein Spielübersetzer muss auch die **kulturellen Verschiedenheiten** erkennen, um sie bei Bedarf bearbeiten zu können. Verschiedene Sachen sind verboten in verschiedenen Ländern, zum Beispiel muss Blut in Spielen, die für den deutschen Sprachraum lokalisiert wurden, grün gefärbt werden. Falls diese kulturellen Regeln nicht beachtet werden, wird die Altersgrenze höher gestellt, was den Gewinn wiederum vermindern kann (Mangiron 2007, 313-314.)

Im Code des Spieles gibt es auch Variablen, die sich nach den Zügen des Spielers ändern. Die Spieler können zum Beispiel den Namen, das Geschlecht und die Nationalität wählen, was das Eintauchen ins Spiel erleichtern sollte. Bei synthetischen Sprachen wie Deutsch und Finnisch verursachen die Kasus Probleme, denn im englischen Ausgangstext sind die Wörter oft in der Grundform (Bernal Merino 2007c, 36).

Das Fan-Übersetzen

Fan-Übersetzungen sind Übersetzungen, die von Fans freiwillig, ohne Streben nach Profit, für andere Fans gemacht werden. Mit der Erforschung der Fan-Übersetzungen kann herausgefunden werden, was Fans in Übersetzungen und generell in Spielen für wichtig halten. Im Idealfall könnte man diese Informationen auch in der Welt der professionellen Lokalisierung nutzen, um die Qualität und den Verkauf der lokalisierten Versionen zu steigern.

Es gibt auch Fans, die Spiele lokalisieren und bearbeiten, aber die Fan-Übersetzer konzentrieren sich nur auf die Übersetzung der Spieltexte und möglicherweise auf die Untertitelung von Dialogen. Für die kommerzielle Version kann man auch die Verpackung, die Website und das Handbuch übersetzen, den Code manipulieren und die Dialoge synchronisieren (Bernal Merino 2007a).

Nach dem Übersetzer Mandelin, der auch Fan-Übersetzungen gemacht hat, unterscheiden sich professionelles Übersetzen und Fan-Übersetzen sehr wenig voneinander (Parkin 2008, 2). Jedoch sind Díaz Cintas und Muñoz Sanchez (2006, 51) der Meinung, dass das Fan-Übersetzen kreati-

ver, freier und persönlicher als das kommerzielle Übersetzen ist. Fans können zum Beispiel völlig neue Konventionen kreieren, die nicht in kommerziellen Übersetzungen vorkommen (Díaz Cintas & Muñoz Sanchez 2006, 47). Fans müssen sich auch nicht um Zensur oder Altersgrenzen kümmern (Muñoz Sanchez 2009, 178).

Muñoz Sanchez (2009, 178) begründet die gute Qualität von manchen Fan-Übersetzungen damit, dass die Fans die Welt des Spiels gründlich kennen. Außerdem steht den Fans das ganze Spiel zur Verfügung. Ein Unterschied zwischen dem Fan-Übersetzen und dem kommerziellen Übersetzen ist die Möglichkeit, neue, überarbeitete Versionen zu veröffentlichen (Parkin 2008, 2). Diese Behauptung finde ich nicht völlig stichhaltig, weil zumindest von *Civilization IV* sogar drei aktualisierte kommerzielle Versionen veröffentlicht wurden. Mandelin behauptet auch, dass die Fan-Übersetzer keine Verantwortung tragen (Parkin 2008, 2). Dieser Behauptung schließe ich mich auch nicht an, weil die Fan-Übersetzer für die Qualität und den Inhalt den anderen Fans gegenüber verantwortlich sind.

Im Großen und Ganzen übersetzen die Fans Spiele, die normalerweise nie in die gewählte Sprache übersetzt würden. Mandelin bekennt, dass das Fan-Übersetzen widerrechtlich ist, seiner Meinung nach aber die Fans ihre eigenen ethischen Vorschriften haben (Parkin 2008, 2). Zum Beispiel verbietet eine Website die Fan-Übersetzungen von neuen Spielen (Parkin 2008, 2). Laut Díaz Cintas und Muñoz Sanchez (2006, 44) wurden Fan-Übersetzungen früher als ein positives Phänomen angesehen, weil ihretwegen die Popularität von u.a. Anime im Ausland zunahm und dadurch haben sich sogar Märkte vergrößert. Die translationswissenschaftliche Meinung scheint ganz negativ zu sein, weil man auf das Fan-Übersetzen herabsieht und denkt, es erschwert die Beschäftigungssituation für professionelle Übersetzer.

Untersuchungsmaterial und -methode

Das Untersuchungsmaterial besteht aus Texten des Computerspiels *Sid Meier's Civilization IV*. *Civilization IV* ist ein rundenbasiertes Strategiespiel, das im Oktober 2005 erschienen ist. Das Spiel wurde von *Firaxis Games* entwickelt und bei *2K Games* angekündigt. Das Ziel des Spieles ist eine möglichst funktionierende Zivilisation aufzubauen. Die offizielle deutsche Version ist auf derselben CD mit der englischen, französischen, italienischen und spanischen Version erhältlich. Ins Finnische wurde *Civilization IV* von Mika Kähkönen übersetzt und seine Fan-

Übersetzung wurde im Februar 2006 auf seiner Website veröffentlicht. In dieser Arbeit wird die am 16. November 2011 veröffentlichte Version 1.955 der finnischen Fan-Übersetzung behandelt (Kähkönen 2014a).

Das Untersuchungsmaterial umfasst Texte aus fünf Textdateien, *CIV4DiplomacyText*, *CIV4GameText_Help*, *CIV4GameText_Strategy*, *CIVGameText_Misc1* und *CIV4GameTextInfos*. Ich habe diese Dateien gewählt, weil sie möglichst vielerlei Texte in diesem Spiel repräsentieren. Die gewählten Dateien umfassen Hilfetexte, Strategietexte, Diskussionen zwischen Diplomaten des Spiels und sonstige Anweisungen. Von jeder Datei wurden die ersten 50 Texteinheiten gewählt. Somit besteht das Material aus 750 Einheiten, von denen 250 Einheiten auf Englisch, Deutsch und Finnisch sind.

Für diese Arbeit wurden die finnische Fan-Übersetzung und die professionelle deutsche Übersetzung miteinander sowie mit dem englischen Ausgangstext verglichen. In der Analyse habe ich keine fertigen Modelle verwendet, weil ich diese zu einschränkend fand. Es wurde eruiert, welche Unterschiede und Ähnlichkeiten in den zwei Übersetzungen zu finden waren. Die Unterschiede und Ähnlichkeiten wurden schließlich danach kategorisiert und deren Verwendung wurde in Augenschein genommen. Ich habe auch analysiert, welche Gründe hinter diesen Unterschiede beziehungsweise Ähnlichkeiten liegen können.

Analyse

Die Analyse hat ergeben, dass es sowohl Unterschiede als auch Ähnlichkeiten zwischen der professionell gemachten deutschen Übersetzung und der finnischen Fan-Übersetzung gibt. Allerdings sind die Unterschiede ziemlich klein gewesen. In der folgenden Tabelle 1 sind alle Unterschiede in Hinblick auf den Ausgangstext zu sehen.

Tabelle 1. Die Anzahl von Unterschieden

Typ	Deutsch	Finnisch
Abweichung	111	107
Veränderung des Codes	15	21
Sinnabweichung		
Große Änderung oder Fehler	3	3

Ergänzung	59	30
Auslassung	71	82
Kulturkunde	5	5
Einheitlichkeit		
Anrede	42	39
<i>Civilization</i>	1	1
Zeigen und wechseln	1	5
Sprachfehler		
Tippfehler	1	12
Grammatikfehler	5	9

Abweichung bedeutet, welche Übersetzung sich (z.B. im Informationsangebot oder Stil) mehr vom Ausgangstext unterscheidet. In der Tabelle 1 sieht man, dass die finnische Version öfter an den englischen Ausgangstext erinnert. Mit Veränderung des Codes sind Veränderungen gemeint, die die Übersetzer gemacht haben, weil die Wörter in einem Codeabschnitt nicht in der Grundform in den Text passten. Sinnabweichung wiederum bezieht sich auf drei Sachverhalte: große Unterschiede oder Fehler, Ergänzungen und Auslassungen. Im ersten Teil werden Wörter und Ausdrücke analysiert, deren Bedeutung sich im Vergleich zum AT-Pendant drastisch verändert hat. Sollte die Veränderung so groß sein, dass das Resultat den Spieler irreführen kann, habe ich diese Lösung für fehlerhaft gehalten und so kategorisiert. Die Ergänzungen und Auslassungen enthalten Material, das dem Zieltext zugefügt oder weggelassen wurde.

Die Kategorie der Kulturkunde enthält nicht nur die Erkennung von kulturellen Details, sondern auch die Kenntnis der Spielplattform, die in diesem Fall der Computer ist, weil ich die Spielkultur als Teil der Kultur(kunde) empfinde. Einheitlichkeit umfasst Wörter und Anredeformen, die für dieses Spiel wesentlich sind. Es wird analysiert, wie der Spieler und die anderen Staatsoberhäupter angesprochen werden. Das Wort *Civilization* und dessen Abkürzung *Civ* kommen in der englischen Version vor, wenn man auf den Namen und die Zivilisationen des Spieles verweist. Im Material habe ich auch vier mehrmals vorkommende Verben gefunden, die auf das Zeigen und Wechseln hinweisen: *Show*, *display*, *toggle* und *cycle*. Diese Verben sieht man oft in den Tooltips, sie erscheinen, wenn man den Mauszeiger über ein Icon zieht. Sprachfehler beinhalten sowohl Tippfehler als auch Grammatikfehler.

In der Tabelle 1 sieht man, dass die Resultate ziemlich ähnlich sind. Die deutsche und die finnische Version sind sehr oft länger als die englische Version, denn die beiden übersetzten Versionen brauchen mehr Raum, was man während des Übersetzungsprozesses beachten muss. Der Code des Spieles wurde in der deutschen Version 15 Mal und in der finnischen Version 21 Mal verändert. Der größte Teil der Codeveränderungen sind wegen der Deklination gemacht, aber die Übersetzer haben diese in unterschiedlichen Weisen verwirklicht. In der deutschen Version hat man Beugungsformen bevorzugt, aber der finnische Übersetzer hat oftmals den Code ausgelassen. Im Beispiel 61 sind die beliebtesten Übersetzungslösungen zu sehen.

```
61<German>Seid begrüßt, ehrwürdiges Staatsoberhaupt [CT_NAME]. Hoffen wir, dass für alle
Zeit Friede und Freundschaft zwischen dem [OUR_EMPIRE:3] und [CT_CIV_SHORT]
herrschen wird - andernfalls steht Eure sofortige Vernichtung bevor!</German>
<English>Greetings, honorable [CT_NAME]. Let us hope that there will always be peace and
friendship between [OUR_EMPIRE] and [CT_CIV_SHORT] - for that is all that stands be-
tween you and immediate annihilation. </English>
<Finnish>Tervehdys, kunnioitettu [CT_NAME]. Toivokaamme, että aina vallitsee rauha ja
ystävyys valtakuntiemme välillä - koska vain se estää teidät lopulliselta hävityksel-
tä.</Finnish>
```

Das Beispiel 61 ist einen Gruß von einem Staatsoberhaupt, der Friede und Freundschaft zwischen den zwei Zivilisationen erhofft. Der Text enthält zwei Variablen *[OUR_EMPIRE]* und *[CT_CIV_SHORT]*. *[OUR_EMPIRE]* ist durch die Zivilisation des Gegners ersetzt und *[CT_CIV_SHORT]* durch den Namen der Zivilisation des Spielers ersetzt worden. In der deutschen Fassung hat man eine Beugungsform (:3) der ersten Variablen hinzugefügt, um die Dativform des Worts auf dem Bildschirm auszudrücken. In der finnischen Version hat man die beiden Variablen mit dem Wort *valtakuntiemme*, ‚unseren Staaten‘, ersetzt. Meiner Meinung nach werden diesen Übersetzungslösungen verwendet, um sprachlich korrekte Sätze zu produzieren. Beide Auflösungen finde ich akzeptabel, aber die Auslassung des Codes finde ich überraschend. Nach Mangiron (2007, 312) funktionieren die Namen von Figuren, Orten und Gegenständen nämlich oft auch als wichtige Tipps für die Spieler. Überraschend ist auch die Anzahl der Änderungen, weil ich vermutete, dass die Übersetzer diese vermeiden wollen.

Die Sinnabweichung enthält drei verschiedene Teile: (1) große Unterschiede oder Fehler, (2) Ergänzungen und (3) Auslassungen. In den Übersetzungen gab es nur drei große Unterschiede oder Fehler, aber es gab Fehler nur in der deutschen Version. Im Beispiel 15 sind zwei Fehler in der deutschen Version zu sehen.

62 <German>Setzen Sie diesen Missionar ein, um in verbündeten oder feindlichen Städten (mit [COLOR_HIGHLIGHT_TEXT]offenen Grenzen[COLOR_REVERT]) das [COLOR_HIGHLIGHT_TEXT]Christentum[COLOR_REVERT] zu verbreiten. Haben Sie die [COLOR_BUILDING_TEXT]Geburtskirche[COLOR_REVERT], erhöhen sich dadurch Ihre Einnahmen.</German>
 <English>Use this missionary to actively spread [COLOR_HIGHLIGHT_TEXT]Judaism[COLOR_REVERT] in friendly cities (or rival cities with whom you have [COLOR_HIGHLIGHT_TEXT]Open Borders[COLOR_REVERT]). This increases your income if you have the [COLOR_BUILDING_TEXT]Temple of Solomon[COLOR_REVERT]</English>

Im Beispiel 15 hat man Judentum mit Christentum und den salomonischen Tempel mit der Geburtskirche übersetzt bzw. ersetzt. Es gibt mehrere Möglichkeiten, warum diese Ersatzung stattfindet. Wegen des zweiten Weltkriegs sind die deutschen sehr vorsichtig, wenn es um Judentum oder Nationalsozialismus geht. Aber diese Lösung sollte nicht unter Judenschutz fallen, weil die beiden Begriffe sind sogar in der Enzyklopädie des Spieles, *Civilopedia* erklärt. Eine Möglichkeit ist, dass diese Lösung nur ein Flüchtigkeitsfehler ist, wenn man kopiert und eingefügt hat.

Die Ergänzungen und Auslassungen sind beide viel öfter vorgekommen, aber im Hauptanteil der Fälle haben die Übersetzer nur ein Wort addiert oder ausgelassen. Der Hauptanteil der Fälle setzt die Regeln der Untertitelung in die Praxis um. Die hinzugefügten Wörter sind verbindende Elemente, die die Lesbarkeit verbessern und Substantive und expressive Verben, die die Texte lebendiger und prägnanter machen. Andererseits sind die Auslassungen oft Adjektive, Adverbien und Personalpronomina. Unnötige Wiederholungen, anführende Sätze und Adjektivattribute sind oft in den Untertiteln weggelassen worden, weil der Zuschauer auch schon vom Kontext und durch das Bild weiß, wovon der Text handelt.

Die Kulturkunde finde ich besonders wichtig für die Übersetzer von *Civilization IV*, weil alle Namen und Phänomene im Spiel auf historisch Überlieferten beruhen. Die deutschen und finnischen Übersetzer haben genauso viele Probleme mit der Kulturkunde gehabt, fünf pro Sprache. Es gab Probleme mit der Übersetzung von Namen, aber der finnische Übersetzer hat einen falschen Name den Maustasten gegeben, was laut Karvonen (2011) für die Herausgeber von Spielen ein gravierender Fehler sein kann.

Die Analyse der Einheitlichkeit enthält auch drei Teile: (1) die Anrede der Spieler und der Staatsoberhäupter, (2) die Verwendung des Wortes *Civilization* und (3) Verbe, die das Zeigen oder Wechseln bedeuten. Diese Teile wurden gewählt, weil sie mehrmals im Material vorkom-

men und relevant für den Spieler sind. In der englischen Version wurde immer die Personalpronomen *you* verwendet und die ist immer mit dem Siezen in der deutschen Version übersetzt. In der finnischen Version siezen die Staatsoberhäupter hauptsächlich einander und der Spieler wird immer geduzt. Beide Entscheidungen finde ich ordentlich, weil sie in die entsprechenden Zielkulturen passen.

In der beiden Übersetzungen ist die Abkürzung *Civ* uneinheitlich verwendet, wenn es um den Name des Spieles geht. Wenn eine Zivilisation mit der abgekürzten Form *Civ* gemeint ist, ist die deutsche Übersetzung einheitlich, die finnische aber nicht. Wenn es um die Verben geht, die das Zeigen oder das Wechseln bedeuten, ist die deutsche Version hier einheitlicher als die finnische. Andererseits sieht der Spieler nur einen Text auf einmal und deswegen stört diese Variation kaum beim Spielen.

Der größte Unterschied ist in der Anzahl den Tippfehlern zu sehen. Es gibt nur einen Tippfehler in der deutschen Übersetzung, aber sogar zwölf in der finnischen Version. Es war überraschend, dass die originale englische Version die meisten Probleme hatte, insgesamt 37 Tippfehler. Grammatikfehler kommen öfter in der finnischen Version vor. Im Beispiel 63 gibt es einen Kongruenzfehler sowohl in der finnischen als auch in der englischen Version.

63<German>Alle eigenen Spielzüge werden beschleunigt</German>
<English>**All of the player's move** are accelerated</English>
<Finnish>Kaikki pelaajan siirrot **on nopeutettu**ja</Finnish>

Der englische Satz enthält das Zahlwort *all*, ‚alle‘ mit dem man den Plural des Substantivs verwenden sollte. Hier ist das Substantiv *move*, ‚Spielzug‘ aber im Singular und nicht im Plural *moves*. In der finnischen Version ist das Verb *on*, ‚ist‘ im Singular, obwohl das Adjektiv *nopeutettu*, ‚beschleunigt‘ im Plural ist. Dieses Ergebnis unterstützt meine Hypothese, dass die finnische Version sprachlich fehlerhafter als die deutsche ist.

Es war überraschend, dass es in der deutschen Version einen Text gab, der den Spieler irreführen kann und in der finnischen Version es keinen solchen Texten gab. Insgesamt habe ich vermutet, dass die beiden Übersetzungen fehlerfrei wären. Andererseits sind die Übersetzungen völlig übersetzt und verständlich. Jedoch erinnern die Übersetzungen an die englische Ausgangssprache, weil die Übersetzungslösungen ziemlich unkreativ wirken. Wahrscheinlich resultiert diese

Ähnlichkeit in der deutschen Version auch aus dem dringenden Zeitplan, aber in der finnischen Version hatte der Übersetzer keinen Zeitdruck gehabt. Möglicherweise hat der Fan-Übersetzer keine translationswissenschaftliche Ausbildung, was auf die finnische Version wirkt.

Überraschend war auch der Unterschied in der Anzahl der Ergänzungen zwischen den Übersetzungen: Ergänzungen kommen fast doppelt so oft in der deutschen Version vor. Besonders interessant ist, dass mehr als die Hälfte der Ergänzungen in der deutschen Version nur wenig oder keine neuen Informationen liefert. Darauf können die Unterschiede zwischen den zwei Sprachen einwirken: Auf Finnisch kann man mit einem Wort mehr ausdrücken als auf Deutsch. Oder vielleicht sind diese Ergänzungen eine Weise, kreativer zu sein.

Schlussfolgerung

In der vorliegenden Arbeit wurden Ähnlichkeiten und Unterschiede zwischen der deutschen professionellen Übersetzung und der finnischen Fan-Übersetzung erforscht. Die Ergebnisse dieser Arbeit unterstützen die früheren Studien nur ansatzweise. In den früheren Studien sind nämlich widersprüchliche Meinungen über die Kenntnisse der Fan-Übersetzer vorgebracht worden und viele haben die professionellen Übersetzungen automatisch als besser erachtet. Ich vermutete, dass die deutsche Version sprachlich besser als die finnische ist und dies wurde auch durch die Ergebnisse erhärtet. In der Analyse war nur ein einzelner Schreibfehler in der deutschen Fassung zu finden, während sich die finnische Version als deutlich fehlerhafter erwies. Dieser Arbeit hat aber bewiesen, dass trotz sprachlicher Probleme die finnische Fan-Übersetzung technisch besser ist als die deutsche professionelle Übersetzung, denn die deutsche Version hat sogar falsche Information angegeben. Deswegen wurde die Hypothese, dass beide Übersetzungen völlig übersetzt und spielbar sind und keinen falsch übersetzten Text enthalten zumindest für die deutsche Übersetzung nicht bestätigt.

Unerwartet war auch, welcher starken Einfluss der Ausgangstext auf die beiden Übersetzungen hatte. Der Einfluss des Englischen ist im Satzbau, in der Wortwahl und sogar in der Verwendung der Satzzeichen zu sehen. Die Übersetzungen enthalten auch Lösungen, die besser als der Ausgangstext sind, wobei sich aber die Lösungen in den Übersetzungen unterscheiden.

Es muss gesagt werden, dass die Resultate dieser Untersuchung nicht ohne Weiteres verallgemeinert werden können, sondern sie gelten nur für dieses Material und höchstens für dieses Sprachpaar. Vorherige Untersuchungen haben ans Licht gebracht, dass die Qualität von Fan-Übersetzungen sehr wechselnd ist. Daher wäre es sehr interessant, die Fan-Übersetzung und die offiziellen Übersetzungen desselben Spieles einer Sprache zu erforschen. Diese Zusammenstellung würde die Auswirkung der verschiedenen Sprachen ausgrenzen. Es wäre auch interessant, die finnischen Fan-Übersetzer zu untersuchen, besonders deren Ausbildung, weil sie ein umstrittenes Thema im heutigen Übersetzungsdiskurs darstellen. Die Projektführung der Fans könnte man auch erforschen, um mögliche Richtlinien von Fans herauszufinden. Noch ein weiteres Forschungsthema wäre der Vergleich von verschiedenen Versionen einer Fan-Übersetzung. In einer solchen Untersuchung könnte man auch Rückmeldungen und Kommentare einschließen, um zu sehen, welche Sachen die Spieler in Augenschein nehmen. Dadurch wäre es vielleicht möglich, noch bessere Spiel-Übersetzungen zu erreichen.