

# *Mystic Messenger*

## **Pelin lokalisointi ja kääntäjän vastuu**

Aija Niittymäki

Tampereen yliopisto

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta

Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriopinnot

Englannin kääntämisen ja tulkkauksen opintosuunta

Pro gradu -tutkielma

Tammikuu 2019



TAMPEREEN YLIOPISTO

Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriohjelma  
Viestintätieteiden tiedekunta

NIITTYMÄKI, AIJA: *Mystic Messenger*:  
Pelin lokalisoiminen ja kääntäjän vastuu

Pro-gradu -tutkielma, 63 sivua + liitteet (1 kpl) + englanninkielinen lyhennelmä 10 sivua

---

*Mystic Messenger* (2016) on länsimaissakin suosituksi noussut malliesimerkki deittailusimulaattorista. Genrenä deittailusimulaattorit eivät ole Suomessa vahvasti tunnettuja ja niitä ei ole myöskään käännetty suomeksi kohdeyleisön ja mahdollisen rahallisen tuoton pienuuden vuoksi. Tämän vuoksi lähdin tutkimaan tätä peligenreä lokalisoinnin ja kääntämisen näkökulmasta ja olen kääntänyt osia yhdestä pelin uusimmista tarinoista, joka tunnetaan pelin sisällä nimellä *Another Story*. Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, mitä ongelmia tällaisen tekstin käännösprosessin aikana voi tulla esille niin tekstissä itsessään kuin kääntäjän mielessä.

Pelilokalisoinnissa ja tähän liittyvässä käännöstyössä voidaan mennä hyvin pitkälle, jotta alkuteksti saadaan sopeutettua kohdekulttuuriin kohdeyleisölle. *Ace Attorney* -pelisaaga on tästä edelleen erinomainen esimerkki niin positiivisessa kuin myös negatiivisessa mielessä. Tästä johtuen jotkin pelit saattavat tulla kohdeyleisölle sensuroituna, koska lokalisoitimi on arvellut alkutekstin olevan liikaa kohdeyleisölle tai sen sensuroimattomien tapahtumien herättävän närkästystä kohdeyleisössä. *Mystic Messenger* sisältää myös tällaisia kohtauksia ja kuvauksia, etenkin mielenterveysongelmiin liittyen, joiden kohdalla sensuuri tai muuten raskas muokkaus voisi kenties olla hyväksi.

Tutkimusaineistonani ovat sekä itsetehdyt käännökset että itse käännösprosessi, jota tarkastelen ja joka tulee esille tutkimuksen analyysiluvussa. Tutkimuksen analyysia voidaan pitää pidennettynä käännöskommenttina, jossa pureudutaan alkutekstiin ja sen erityispiirteisiin samalla kun sitä vertaillaan käännöksien kanssa.

Tutkimuksessa todetaan, että peli sisältää materiaalia, jonka kääntäjä voi tuntea tarpeelliseksi sensuroida tai jonka toisia puolia kääntäjä mieluummin korostaisi. Kääntäjällä on vastuu käännettävistä teksteistään, joten hän on tietyissä määrin vastuussa niistä esitetyistä ideoista ja arvoista yhdessä alkutekstin tekijän kanssa. Toisaalta kääntäjän tulee myös osata lähteä projekteista, joissa hän on esteellinen. Fanikäntäminen on osittain esteellistä ja puolueellista kääntämistä.

Avainsanat: *Mystic Messenger*, pelilokalisointi, kääntäminen, kääntäjän moraalit, kääntäjän vastuu



# Sisällys

<i>MYSTIC MESSENGER</i> .....	1
PELIN LOKALISOIMINEN JA KÄÄNTÄJÄN VASTUU .....	1
1 JOHDANTO .....	1
2 PELILOKALISOINTI .....	5
2.1 LOKALISOINTI JA KÄÄNTÄMINEN .....	5
2.2 LOKALISOIJAN EETTISIÄ VALINTOJA.....	8
2.2.1 <i>Yleisesti käänösstrategioista</i> .....	9
2.2.2 <i>Poistettu sisältö</i> .....	10
2.2.3 <i>Sensurointi kääntämisessä</i> .....	11
2.2.4 <i>Lokalisointi kääntäjän ammattietiikan näkökulmasta</i> .....	12
2.3 FANIKÄÄNTÄMINEN.....	14
3 DEITTAILUSIMULAATTORIT .....	16
3.1 TAUSTAA .....	16
3.2 DEITTAILUSIMULAATTORIEN OMINAISUUKSIA .....	17
3.3 NAISIHANTEET DEITTAILUSIMULAATTOREISSA .....	18
3.5 AVATARHAHMOT .....	24
3.6 DEITTAILUSIMULAATTORIT LÄNNESSÄ .....	25
4 AINEISTO JA MENETELMÄ .....	27
4.1 <i>MYSTIC MESSENGER</i> , JUONI JA PELIMEKANIIKAT .....	27
4.2 TUTKIMUKSEN LÄHTÖKOHDAT JA MENETELMÄ .....	29
5 <i>MYSTIC MESSENGER</i> -LOKALISAATION HAASTEET KÄÄNTÄJÄLLE .....	30
5.1 LOKALISOINNIN ALKU: NIMET, MILJÖÖ, PROLOGI.....	30
5.2 JIHYUN KIM ELI V .....	37
5.2.1 <i>Prologi</i> .....	37
5.2.2 <i>Ihmissuhteet</i> .....	39
5.3 RIKA JA MIELENTERVEYS <i>MYSTIC MESSENGERISSÄ</i> .....	44
5.4 HUONOT LOPUT .....	48
5.5 JUHLAVIERAAT-MEKANIikka .....	53
5.6 YHTEENVETO.....	57
6 PÄÄTELMÄT .....	59
LÄHDELUETTELO.....	64
LIITE	
ENGLISH SUMMARY	



# 1 Johdanto

Pelilokalisointi on edelleen kasvava lokalisoinnin alalaji, ja yksi sen työvaiheista on alkutekstin kääntäminen kohdekielelle. Pelilokalisointiin kuuluu muutakin, mutta tässä tutkimuksessa termiä lokalisointi käytetään kääntämisen laajennettuna versiona. Kääntäminen ja lokalisointi ovat toisiaan lähellä, mutta lokalisointi on näistä laajempi ja laveampi termi. Pelilokalisoinnissa lokalisointi viittaa peliin, joka on tuotu tiettyyn kulttuuriin ja jonka kulttuurielementtejä on muutettu kohdekulttuuriin sopivampaan muotoon. Hyviä esimerkkejä lokalisoiduista peleistä ovat *Ace Attorney* -pelisaaga, joka koostuu kuudesta pääpelistä ja kolmesta spin off -pelistä, ja *Fire Emblem Fates* -trilogia, joka kuuluu laajempaan Fire Emblem -sarjaan. Pelien lokalisointia on kritisoitu ajoittain raskaastikin, ja tätä kritiikkiä voidaan soveltaa laajemminkin pelilokalisointiin. *Fire Emblem Fates* -pelejä on kritisoitu Nintendon itsesensuurista ja tekstin raskaasta muokkaamisesta sekä turhiksi koetuista poistoista, jotka vaikuttavat pelaajien pelikokemukseen (Kain 2016).

Pelejä ja sovelluksia lokalisoidaan pääasiassa taloudellisista syistä. Esimerkiksi japanilaiset pelit menestyvät hyvin kansainvälisillä markkinoilla, joten niitä pyritään lokalisoimaan mahdollisimman nopeasti alkuperäisen pelin julkaisun jälkeen. Koska pelejä tuottavat yhtiöt pyrkivät mahdollisimman suureen tuottoon, on luonnollista, että pelejä tarjotaan mahdollisimman laajalle yleisölle. (Silvandersson 2015.) Kääntäminen ja lokalisointi tekevät tämän mahdolliseksi. Mobiilisovellusten ja -pelien tapauksissa lokalisointi auttavat kasvattamaan latausten määrää sellaisilta alustoilta kuin Google Play Kauppa. Tuotteen ja sen lokalisoinnin samanaikainen julkaisu on auttanut esimerkiksi *Mystic Messengeriä*, korealaisen peliyhtiön Cheritzin tuotosta, saavuttamaan laajaa kansainvälistä suosiota.

Lokalisoinnin laatu merkitsee paljon, mutta yhtiöiden kannalta ei yhtä paljon kuin rahallinen tuotto. Voidaankin sanoa, että lokalisointi on epäonnistunut laadusta riippumatta, jos se ei tuo tarpeeksi rahaa sen julkaisulle yhtiölle. (Rubric 2004, 6–7.) Näiltä osin *Fire Emblem Fates* -trilogian lokalisointi onnistuneet, koska pelejä myytiin yli 300 000 kappaletta jo ensimmäisen kolmen päivän aikana trilogian kahden ensimmäisen pelin Pohjois-Amerikan julkaisusta helmikuussa 2016. (Phillips 2016.)

Myös mobiilipelejä käännetään ja lokalisoidaan: *Mystic Messenger* julkaistiin syksyllä 2016 sekä koreaksi että englanniksi ja myöhemmin peliyhtiö Cheritz ilmoitti, että peli tulee olemaan saatavilla myös espanjaksi (CheritzTeam 2018). Englannin- ja espanjankieliset markkinat ovat pelaajamääriltään suuria, joten rahallinen tuotto tulee olemaan huomattava. Sen sijaan Cheritzillä ei

ole realistisia syitä lokalisoida peliä Suomen markkinoille, koska kohdeyleisö on Suomessa pieni ja rahallinen tuotto verrattuna esimerkiksi Pohjois-Amerikan markkinoihin lähestulkoon olematon.

Tästä huolimatta tutkimukseni käsittelee *Mystic Messengerin* lokalisointia ja sen kääntämisessä esille nousevia ongelmia. Näiden lisäksi käsittelen laajasti myös kääntäjän vastuuta tekstistä, joka sisältää ongelmallisia elementtejä ja kuvauksia ajankohtaisista ja herkistä aiheista. Vaikka pelin suomenkieliselle lokalisatiolle ei ole tarvetta rahallisen tuoton pienuudesta johtuen, tutkimuksena ja projektina *Mystic Messengerin* lokalisointi ja kääntäminen on hyödyllistä. Kyseessä on genre, jota ei ole suomennettu paljon: deittailusimulaattori. Pelkästään siitä syystä sen kääntämisen tutkimusta voidaan pitää hedelmällisenä.

Visual novel -genren alaluokkaan kuuluvat deittailusimulaattorit ovat levinneet idästä länteen niiden suosion ja lokalisatioiden tarpeen kasvaessa. Peleinä deittailusimulaattoreilla on omat genrelle tyypilliset konventionsa ja ominaisuutensa, joita voidaan tutkia ja havainnollistaa esimerkiksi käännösprojektin kautta. Kuten nimestä voi päätellä, deittailusimulaattorit keskittyvät romanttisiin ihmissuhteisiin ja niiden luomiseen ja kehittymiseen. Kaikki deittailusimulaattorit eivät sisällä monimutkaisempaa juonta kuin treffeihin valmistautumista ja niillä käymistä, mutta genreen kuuluu myös jännittävämpiä juonia. Yhteistä kaikille deittailusimulaattoreille on romantiikkaan keskittyminen ja tarinan päähahmon parittaminen tarinan hahmojen kanssa. Tämä on keskeinen osa myös *Mystic Messengeriä*, vuoden 2016 syksyllä kansainvälisesti julkaistua deittailusimulaattoria.

*Mystic Messenger* on älypuhelimille ladattava peli, jonka kerronta perustuu pitkälti keskustelualueisiin, tekstiviesteihin ja puhelinsoittoihin. Se siis jäljittelee nykyaikaista puhelinviestintää, minkä vuoksi onkin osuvaa, että peli on nimenomaan mobiilipeli. *Mystic Messenger* rakentaa pelaajan suhteita pelin hahmoihin ja tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden valita seitsemästä hahmosta yhden romanttisen kiinnostuksenkohteen per tarina. Hahmokohtaisia tarinoita kutsutaan tarinapoluiksi (englanniksi *routes*). Termiä käytetään myös muissa deittailusimulaattoreissa ja visual novel -peleissä, koska nämä pelit ovat rakenteiltaan ja kerronnaltaan samankaltaisia. Tarinapoluilla on erilaisia loppuja, joiden saavuttaminen riippuu pelaajan eli tarinan päähahmon valinnoista.

Visual novel -pelit, joihin deittailusimulaattorit lukeutuvat, ovat interaktiivista fiktiota, mikä lisää omat haasteensa käännösprosessiin. Interaktiivinen fiktio keskittyy pelaajan ja hahmojen suhteisiin ja niiden rakentamiseen: joskus nämä suhteet ovat romanttisia, joskus eivät. Avatarhahmot kuuluvat interaktiivisen fiktion, mutta kaikki pelit eivät käytä tällaisia hahmoja tai sisällytä pelaajaa tarinaan suoraan. Avatarhahmot ovat kuitenkin tyypillinen ilmiö sekä interaktiivisessa fiktiossa että



deittailusimulaattoreissa. Myös *Mystic Messenger* käyttää avatarhahmoa, jonka kautta pelaaja kokee pelin tapahtumat ja juonen.

Deittailusimulaattoreilla voi olla syvempiä juonia ja teemoja romantiikan ohella, ja *Mystic Messenger* on tästä hyvä esimerkki. Pelin toistuva teema on rakkaus, mutta sen ohella pelissä on myös muita teemoja. Peli käsittelee sekä mielenterveyttä, sen ongelmia, että ihmissuhdeväkivaltaa. Koska pelissä on tällaisia teemoja, kääntäjältä vaaditaan huomaavaisuutta ja tilannetajua käänösprosessin aikana. Toisaalta liiallinen varovaisuus voi johtaa sensuuriin, josta *Fire Emblem Fates* -trilogian lokalisaatio tarjoaa varoittavan esimerkin.

Kääntäjän ammattietiikka ja henkilökohtaiset arvot saattavat joutua käänös- ja lokalisoitiprosessin aikana koetukselle, koska kääntäjän on tekstistä riippumatta kyettävä ammattimaiseen työskentelyyn. Joskus tilanne voi vaatia kääntäjän vetäytymistä projektista, jos omat arvot eivät salli neutraalia ja puolueetonta kääntämistä. Toisaalta kääntäjä ei aina pysty ennustamaan, mitkä toimeksiannot voivat osoittautua haastaviksi henkilökohtaisen moraalin kannalta. Henkilökohtaisten arvojen lisäksi kääntämistä voi vaikeuttaa myös lokalisaatioon liittyvät eettiset ongelmat, jotka koskevat usein lokalisaation aikana tapahtuneita muutoksia alkutekstin ja kohdetekstin välillä.

Tutkimus käsittelee *Mystic Messengerin* kääntämistä moraalin ja etiikan näkökulmasta samalla kun tutkimus havainnollistaa käytännön käänösongelmia, joita kyseisen tekstin kääntämisessä nousee esille. Tarkoituksena on siis vastata kysymyksiin siitä, millaisia käytännöllisiä ja eettisiä ongelmia kääntäjä kohtaa tämän nimenomaisen aineiston kanssa ja voiko käänösprosessin perusteella sanoa mitään deittailusimulaattorien kääntämisestä laajemmin. Pohdin lyhyesti myös sitä, miten ja millä tavoin kääntäjä on vastuussa käännettävistä ja käännettyistä teksteistä.

Tutkimusaineistona käytän pelin *Another Story* -tarinakokonaisuuden syksyllä 2017 julkaistua polkua, joka on *Another Storyn* ensimmäinen puolikas. Toinen tarinapolku julkaistiin tammikuussa 2018, mutta siitä ei ole poimittu materiaalia tutkimukseen. Kysymyksessä on V-nimisen hahmon tarinapolku, jonka keskustelualueet ja kuvitetut kohtaukset ovat pidempiä kuin aiemmin julkaistujen polkujen. Tutkimusaineistoon kuuluvat myös itsetehdyt käänökset, joiden ratkaisuja erittelen ja vertaan alkutekstiin.

Teoriaosuuden ensimmäinen luku määrittelee lokalisoinnin ja kääntämisen termejä suhteessa toisiinsa ennen kuin aiheessa edetään syvemmälle. Käsittelem lokalisoinnin kritiikkiä lokalisoitujen esimerkkipelien kautta, joihin kuuluvat jo mainittu *Fire Emblem Fates* -trilogia ja *Ace Attorney* -pelisaaga. Lokalisaation ja lokalisaatiokritiikkiin liittyen luvussa eritellään lokalisoinnissa käytettyjä

käännösstrategioita. Luvussa tarkastelen myös kääntäjän ammattietiikkaa sekä fanikäntämistä ja sen ongelmia.

Teoriaosion toisessa luvussa keskityn deittailusimulaattoreihin genreen. Määrittelen myös visual novel -termin ennen kuin keskityn deittailusimulaattoreiden erikoisominaisuuksiin interaktiivisena fiktiona. Luvun lopussa esitän esimerkkejä siitä, miten suosittu aiemmin aasialaismarkkinoille keskittyneestä genrestä on tullut myös länessä.

Aineisto-osiossa käsittelen *Mystic Messengeriä* ja sen ominaisuuksia. Määrittelen keskeisimmät pelimekaniikat, jotka voivat vaikuttaa käännösprosessiin, ja kerron lyhyesti tarinapolun juonesta ja sen päähahmoista. Nämä ovat tärkeitä analyysin kannalta, koska samat nimet ja pelimekaniikat toistuvat esimerkistä toiseen. Kerron lyhyesti myös analyysimetodista.

Analyysissa keskityn alkutekstin ja käännetyn tekstin vertailemiseen sekä käännöksissä tehtyjen ratkaisujen erittelemiseen. Poimin tekstistä pelille tyypillisiä piirteitä ja ongelmia ja perustelen niihin käyttämiäni käännösratkaisuja, mutta analyysi keskittyy myös pelimekaniikkoihin ja niiden vaatimiin käännösratkaisuihin. Analyysin lopuksi nostan esille vielä tekstejä, joita en kääntänyt mutta jotka silti ovat tutkimuksen kannalta huomion arvoisia. Analyysin loppuvaiheessa käsittelen kääntäjän vastuuta ja eettisiä velvoitteita.

Päätäntöluvussa tiivistän analyysistä vetämäni johtopäätökset. Samalla arvioin näiden johtopäätösten merkitystä ja sitä, olenko kyennyt olemaan puolueeton omien käännösteni arvioimisessa ja analysoinnissa. Oman työskentelyn arviointi ei tietenkään voi olla täysin puolueetonta, joten näiltä osin lukija joutuu päättämään itse, ovatko analyysi ja työskentelytapa riittävän puolueettomia päätelmissä vedettyihin johtopäätöksiin verrattuna.

## 2 Pelilokalisointi

Pelimarkkinoita hallitsee tällä hetkellä Aasia. Vuonna 2017 tämä alue saavutti yli 50 miljoonaa Yhdysvaltojen dollaria tuotoissa, mikä on melkein kaksinkertainen määrä verrattuna toiseksi parhaaseen markkina-alueeseen Pohjois-Amerikassa. (Statista 2018.) Luonnollisesti aasialaiset pelit eivät pysy pelkästään Aasian markkinoilla aasialaisten pelaajien käsissä, vaan pelejä viedään ulkomaille ja lokalisoidaan uusille yleisöille. Esimerkiksi japanilaisen Nintendo-peliyhtiön suosio länsimaissa on korkea tälläkin hetkellä muun muassa Nintendo Switch -konsolin ja sen pelien ansiosta. Tämän vuoksi pelejä lokalisoidaan: kun ne saavuttavat yleisöä myös muissa maissa kuin kotimaassa, rahallinen ja muu tuotto kasvavat (Silvandersson 2015).

### 2.1 Lokalisointi ja kääntäminen

Stephen Mandiberg (2015, 12–20) käsittelee käsitteiden *lokalisointi ja kääntäminen* eroavaisuuksia. Mandiberg kuvaa kääntämistä monimutkaisena terminä, joka käsittelee muutakin kuin pelkästään luonnollisten kielten lingvistisiä eroavaisuuksia. Tämä on totta, sillä kääntämiseen liittyy aina muutakin kuin pelkästään kirjoitettu teksti ja yksittäiset sanat. Kääntämisellä on aina konteksti, samoin kuin käännettävillä teksteillä. Konteksti voi olla tekstin lähtökulttuuri mutta toisaalta kontekstin voivat muodostaa syyt, miksi juuri tietty teksti käännetään.

Vastaavasti sanalla lokalisointi on Mandibergin (2015, 13–14) mukaan kompleksinen historia, mikä tekee sanan käytöstä ongelmallisen muun muassa peliteollisuuden kontekstissa. Sanalla on sen oman historiansa aikana ollut monia konteksteja, joista Mandiberg mainitsee muun muassa sen käytön lääketieteessä, missä sitä käytettiin akateemisesti ensimmäisen kerran 1800-luvulla. Sen sijaan lokalisointi käsitteen käyttö humanistisissa tieteissä on paljon tuoreempi ilmiö. (Mp.)

Mandiberg sanoo, että LISA:n (Localization Industry Standards Association) mukaan lokalisointiin kuuluu tuotteen ottaminen ja muokkaaminen lingvistisesti ja kulttuurillisesti sopivaan muotoon kohdemaata varten, missä tuotetta tullaan myymään ja käyttämään. (2015, 16.) Määritelmä kuulostaa siltä, että se voisi päteä myös kääntämiseen, onhan kääntäminen tekstin siirtämistä kulttuurista toiseen. Ehkä määritelmässä huomion pitäisi kohdistua nimenomaan käsitykseen tekstin *muokkaamisesta*, koska lokalisointioissa tässä mennään vielä pidemmälle kuin niin sanotuissa normaaleissa käännöksissä. Mandiberg kritisoikin edellä mainittua LISA:n määritelmää ja sanoo, että tekstin muokkaus voi tarkoittaa mitä tahansa esimerkiksi minimaalisesta muokkauksesta, kuten pelin otsikon vaihtamisesta, aina syvälliseen tekstin adaptaatioon asti. (Mp.) Lisäksi peliä itsessään

voidaan vielä muokata siten, että kohdemaan pelaajien pelikokemus eroaa alkuperäisen pelin pelaajien kokemuksista.

Lokalisoinnissa otetaan huomioon enemmän kuin pelkästään sanoin ilmaistut asiat. Lokalisointi ei siten ole ainoastaan tekstien kääntämistä, vaan lokalisointiin voidaan sisällyttää tekstin lisäksi tilastot, kuvat ja jopa väritys. (Odacıoğlu 2017, 24.) Lokalisoitava ”teksti” on muutakin kuin puhdas verbaalinen teksti, vaan siihen liittyvät myös visuaaliset ja joissakin tapauksissa myös ääntä koskevat elementit.

Hyvä esimerkki siitä, kuinka paljon eri kulttuurien pelaajien pelikokemukset voivat erota toisistaan on *Fire Emblem Fates* -pelin (2015 Japanissa, 2016 Pohjois-Amerikassa ja Euroopassa) lokalisoinnit. Peleistä poistettiin tiettyjä pelimekaniikkoja niiden eurooppalaisissa ja amerikkalaisissa versioissa, mikä luonnollisesti muutti pelikokemuksia näiden kohdekulttuurien pelaajien osalta. Pelien lokalisointivalintoja on kritisoitu paljon, kuten Forbesille kirjoittavan Erik Kainin (2016) artikkeli paljastaa.

Myös Mandiberg (2015) myöntää, että hyvin harvoin lokalisoinnissa lisätään ylimääräistä, vaan pikemminkin lokalisoinnin aikana esimerkiksi peleistä poistetaan mahdollisesti ongelmallisia elementtejä. Kainin (2016) artikkeli tarjoaa tästä hyvän esimerkin televisiomaailman puolelta. *Steven Universe* -sarjan tiettyä jaksoa muokattiin Isossa-Britanniassa, jotta kyseinen jakso ei esittäisi lapsille mahdollisesti loukkaavaa tai hämmentävää sisältöä. Kohtaus, joka poistettiin, oli kolmenkymmenen sekunnin kestoinen kahden naispuolisen hahmon tanssi. Muutosta perusteltiin sillä, että Isossa-Britanniassa lastenohjelmien tulee aina olla sopivia kaikenikäisille lapsille mihin aikaan tahansa, minkä vuoksi kohtaus poistettiin. *Steven Universe* tunnetaan seksuaalisille vähemmistöille ystävällisenä ohjelmana, mikä ilmeisesti tekee tällaisista kohtauksista lapsille sopimattomia. (Kain 2016.)

Kääntäjän kannalta lokalisointi voi kuitenkin olla synonyymi kääntämiselle, etenkin jos lokalisoitava teksti on kaunokirjallisuutta tai ylipäättään proosaa kuten se etenkin aikuisille suunnattujen pelin tapauksissa on. Kääntäjälle esimerkiksi pelin tarinan kääntäminen kohdekielelle ei sinällään eroa normaalista kaunokirjallisen tekstin kääntämisestä, jollei kääntäjää tai kääntäjiä rohkaista viemään käännöstä pidemmälle kuin normaalisti. Erityisen pitkälle viety esimerkki pelilokalisointiosta on *Ace Attorney* -pelisaaga.

*Ace Attorney* -käännös on selvä esimerkki pitkälle viedystä lokalisointiosta, koska käännöksessä on radikaalisti muutettu monia asioita niin tapahtumapaikoista aina hahmojen nimiin ja vitseihin asti. Japaninkieliset versiot sisälsivät paljon japanilaisia kulttuuriviittauksia, joten on luonnollista, että

niitä on muokattu tai poistettu käännöksestä. Kääntäjillä on useita vaihtoehtoja kulttuuriviittausten kääntämiseen tai selittämiseen, mutta alaviittaukset tai kääntäjän muistiinpanot eivät ole hyviä tai edes mahdollisia ratkaisuja peleissä. Sellaisissa tapauksessa viittaukset on lokalisoitava tai poistettava ja niiden jättämä aukko tekstiin on jotenkin täytettävä.

*Ace Attorneyn* lokalisaatio ei vaikuta itse juoneen tai pelin perusmekaniikkoihin, joten tietyt alkuperäistekstin elementit säilyvät lokalisaatiossa. Hahmojen väliset interaktiot ja ihmissuhteet kuitenkin muuttuvat hieman esimerkiksi erilaisen huumorin vuoksi. Hahmojen ja paikkojen nimet ovat helposti havaittavain osa tätä lokalisaatiota, koska niihin on sisällytetty paljon sanaleikkejä tai muita kaksoismerkityksiä, jotka jollakin tavalla kuvaavat hahmoja. Hahmojen alkuperäiset japanilaiset nimet ovat myös monimerkityksellisiä, joten niiden lokalisointi on järkevää ja melkein pakollista, jos kohdeyleisön halutaan ymmärtävän, että viittauksia on.

*Ace Attorneyn* lokalisaatiosta puhuessani tarkoitan tietenkin saagan amerikkalaista lokalisaatiota: pelejä on käännetty myös muille kielille, mutta amerikkalainen lokalisaatio on viety kaikkein pisimmälle. Sen kulttuuriviittaukset ovat siis Amerikka-keskeisiä, kuten erään hahmon kommentti ”*Smile, you’re on Candid Camera*” valvontakameran suuntaan erään pelin tapauksen aikana osoittaa. (TVTropes.)

Lokalisaation maailma on fanien keskuudessa lähestulkoon vitsi. Fanit tuntevat sen nimellä Japanifornia, koska esimerkiksi pelin grafiikoista tai juonesta ei ole poistettu selvästi japanilaisia elementtejä. Esimerkiksi *Dual Destinies* -pelin toinen tapaus käsittelee japanilaista mytologiaa ja tapauksen hahmot ovat suurelta osin pukeutuneet japanilaistyylliseen vaatetukseen, vaikka pelissä liikutaan virallisesti Kaliforniassa. TV Tropes -sivusto käyttää termiä *Americasia* tällaisissa tapauksissa, mikä osoittaa, että *Ace Attorney* ei ole ainoa sarja, jossa tätä tapahtuu lokalisaation seurauksena. (TVTropes.)

*Fire Emblem Fates* on kolmen pelin trilogia *Fire Emblem* -nimisen Nintendon julkaiseman pelisaagan sisällä. Pelit julkaistiin Japanissa vuonna 2015, ja länsimaissa seuraavana vuonna. Pelin julkaisua seurasi kiihkeä keskustelu sen lokalisoinnista ja lokalisaation epäonnistumisista ja sensuroinnista, minkä voidaan ajatella olevan samanlaista sensurointia kuin *Steven Universe* -jakson tapauksessa. (Kain 2016.)

*Fates*-trilogian tapauksessa pelistä on poistettu yksi pelimekaniikka kokonaisuudessaan. Pelimekaniikka oli sellainen, että pelaaja sai koskea tai silitellä hahmoja kosketusnäytöllä ”vahvistaakseen” suhdetta hahmojen kanssa. Nintendon Amerikan haara ilmeisesti koki silitelymekaniikan mahdollisesti kohdeyleisöä loukkaavaksi ja poistatti sen siksi kokonaan näistä

kolmesta pelistä (*Birthright, Conquest* ja *Revelations*). Kaikki eivät ole olleet tähän päätökseen tyytyväisiä: Kainin (2016) mielestä poisto oli virhe, samoin kuin muut turhat muutokset.

Toinen huomionarvoinen muutos oli se, että erään hahmon keskustelu toisen kanssa (englanniksi *support conversation*) muutettiin kokonaan, mikä tehtiin kohdeyleisön oletettujen moraaliarvojen vuoksi. Keskustelussa naishahmo ei pystynyt keskittymään taisteluihin, koska kauniit naiset häiritsivät hänen keskittymiskykyään. Päähahmo tarjosikin naisella ”lääkettä”, joka saisi hänet näkemään naiset miehinä ja miehet naisina. Tämä on ongelmallinen keskustelu, koska se saa tilanteen vaikuttamaan siltä, että bi- ja homoseksuaalisuus ovat parannettavissa olevia sairauksia. Sellaista viestiä ei ainakaan omasta mielestäni kannata välittää eteenpäin etenkin nuorille pelaajille, ja keskustelun säilyttämisestä olisi varmasti noussut kohu länsimaiden liberaaleissa pelaajapiireissä. Sen vuoksi keskustelu poistettiin ja kirjoitettiin uudestaan erilaiseksi. Kain (2016) on ratkaisusta eri mieltä, mutta tällainen materiaali on todellisuudessa vaarallista seksuaalisille vähemmistöille, joita yritetään ”parantaa” oikeassa elämässä jo entuudestaan. Ratkaisu on näiltä osin ymmärrettävä.

Trilogiassa muutettiin myös muita keskusteluja, mutta muutoksia ei kenties voi perustella moraaliarvojen tai nuorten pelaajien suojelemisella. Joissakin keskusteluissa dialogi poistettiin kokonaan ja korvattiin kolmella pisteellä, millä pyrittiin korostamaan, että hahmot olivat hiljaisia eivätkä kovin sosiaalisia. Muutos ei uponnut kohdeyleisöön kovin hyvin. Tällaiset korvaukset voivat olla lokalisoitimiin hauskoja ja humoristisia, mutta nykypäivänä pelaajilla on mahdollisuus saada selville mitä alkuteksteissä sanottiin esimerkiksi fanikäännösten muodossa ja tällöin pettymys lokalisoituun versioon voi olla suuri.

## **2.2 Lokalisoijan eettisiä valintoja**

Pelin tai vastaavan tuotteen lokalisointi ei aina suju täydellisesti, olipa lokalisoitimi millainen tahansa. Joskus lokalisoimisprosessi itsessään voi olla pitkä ja sisältää lukuisia ongelmia, kuten tiimin sisäisiä riitoja tai oikeuskiistoja, ja joskus taas kohdeyleisö ei syystä tai toisesta pidäkään lokalisoitimesta tuotteesta. Lokalisoijille pelin huono vastaanotto on tietysti huono asia, koska se saattaa viedä heiltä tulevia töitä tai kääntää yleisön heitä vastaan. Kun käsittelen lokalisoimisen kritiikkiä, perustan väitteeni ja käsitykseni Kainin (2016) artikkeliin, joka on minusta tiivistänyt hyvin pelaajien ongelmat *Fire Emblem Fates* -lokalisaation kanssa. Nämä kritiikit pätevät katsoakseni myös pelilokalisointiin yleensä, mutta tiedostan, että nämä kritiikit annetaan pelaajan näkökulmasta. Kritiikissä ei välttämättä tiedosteta lokalisoitimiin käytettyjä käännösstrategioita, ja sen vuoksi niitä on käsiteltävä ennen Kainin kritiikkiä tarkastelemista ja arviointia.

### 2.2.1 Yleisesti käänösstrategioista

Kaikkia tekstejä ei voida käntää samalla tavoin ja jokainen tekstigenre vaatii erilaisen lähestymistavan. Myös pelilokalisointiin sovelletaan erilaisia taktiikoita. Yksi näistä strategioista voi olla tekstin sisällön sensuroiminen, jota aiempi luku käsitteli. Lokalisoinnissa on muitakin tapoja lähestyä tekstejä, eivätkä kaikki johda sensuuriin.

Pelilokalisointia tarkastellessa esille nousevat Venutin<sup>1</sup> (1995, Fernández-Costalesin 2012 mukaan) käsitteet kotouttamisesta ja vieraannuttamisesta, joita voidaan pitää lokalisoinnin laajempina strategioina ja valintoina, joiden mukaan loput käänösstrategiat määritellään ja toteutetaan. Vieraannuttaminen tarkoittaa alkuperäisen kulttuurin ja miljöön säilyttämistä ilman, että sitä laimennetaan millään tavoin käänöstekstissä. Tekstin halutaan antavan pelaajalle vierauden tunnun. Fernández-Costales (2012) toteaa *Assassins' Creedin* olevan hyvä esimerkki tällä tavoin lokalisoidusta pelistä. Pelin tapahtumat sijoittuvat Italiaan ja kulttuuriviittaukset on säilytetty, sekä ääninäyttelijät puhuvat englantia lievällä italialaisella aksentilla, mikä on tehokas keino vierauden tunnun saavuttamiseksi.

Kotouttaminen on luonnollisesti vieraannuttamisen vastakohta. Nimensä mukaisesti kotouttaminen tarkoittaa tekstin tuomista kohdekulttuuriin ja vieraan aineksen häivyttämistä. Fernández-Costales (2012) nostaa esille *Final Fantasy* -pelisarjan hyvänä esimerkkinä kotouttavasta lokalisaatiosta. Toinen esimerkki on jo aiemmin mainittu *Ace Attorney* -pelisaaga, jossa kotouttaminen käy vaikeammaksi peli peliltä japanilaisten ja muutenkin aasialaisten kulttuurielementtien lisääntyessä.

Muut lähestymistavat alkutekstiin voivat paradoksaalisesti sisältää kääntämättä jättämisen eli *no translation* strategian, joka näkyy selvimmin tiettyjen pelien nimissä. Esimerkkeinä voidaan mainita *Call of Duty* ja *Medal of Honor*. Toisaalta tämä strategia pätee myös termeihin tai paikkojen nimiin. Näin tapahtuu esimerkiksi japanilaisten pelien tai sarjakuvien lokalisaatioissa. (Fernández-Costales 2012.) Etenkin hyökkäysten nimet seikkailuihin ja taisteluihin keskittyvissä mangoissa jätetään usein kääntämättä.

Joskus alkutekstin merkityksiä voidaan menettää käänösprosessin aikana esimerkiksi kääntämisen kannalta mahdottomien rakenteiden tai sanaleikkien vuoksi. Tällöin kääntäjät ja lokalisointitiimi joutuvat uudelleenkirjoittamaan osia alkutekstistä funktionaalisen ekvivalenssin saavuttamiseksi kohdetekstin ja alkutekstin välillä. (Fernández-Costales 2012.) Lokalisoinnissa joudutaan usein poistamaan osioita hyvän käänöksen puutteen vuoksi, mikä on yleisempää kuin asioiden lisääminen

---

<sup>1</sup> Venuti, Lawrence 1995. *The Translator's Invisibility*. Routledge, New York. (Fernández-Costales 2012.)

tai selittäminen. (Mandiberg 2015.) Joissakin peleissä esimerkiksi sanaleikit ja kulttuurispesifit viisit korvataan kohdekulttuurin vastaavilla versioilla, mikäli niitä on. *Ace Attorney* -pelisarja on tunnettu tästä.

### 2.2.2 Poistettu sisältö

Ensimmäinen kritiikki, jonka kuka tahansa pelaaja voi esittää esimerkiksi juuri *Fire Emblem Fatesin* suhteen, koskee poistettua sisältöä ja etenkin poistettuja pelimekaniikkoja. Pelaajat eivät halua kokea jäävänsä mistään paitsi, joten poistetut pelimekaniikat tai -moodit häiritsevät, olipa poiston syy mikä tahansa. *Fire Emblem Fates* -pelien tapauksessa poistetun mekaniikan oletettiin häiritsevän länsimaalaista yleisöä luultavasti siksi, että hahmoja kosketeltaessa nämä sanoivat jotain seksuaalista tai siihen viittaavaa. Amerikkalaisten ja muiden länsimaalaisten oletettiin vihaavan tätä mekaniikkaa, ja sen myös koettiin olevan sopimaton nuoremmille pelaajille.

Kain (2016) kritisoi tämän mekaniikan poistoa ja aiemmin mainitun keskustelun muuttamista kutsuen sitä Nintendon ja lokalisoijien itsesensuuriksi. On totta, että *Fatesin* hahmojen välisiä keskusteluja muutettiin ajoittain aika rajusti, mutta osittain se on selitettävissä sillä, että ne sisälsivät epämukavaa sisältöä ja että kyseinen sisältö voitiin tulkita epämiellyttävällä tavalla. Eräs romanssiin johtanut keskustelusarja oli alkukielellään tulkittavissa lähestulkoon pedofiliaksi, joten lokalisoijat sensuroivat keskustelua ja muuttivat sitä hyvin radikaalisti lokalisaatiota varten. Joidenkin mielestä pelin sisällön muuttaminen lokalisaatiossa on väärin. Heidän mukaansa alkuperäistekstiä olisi seurattava mahdollisimman ekvivalentisti lokalisoidussa versiossa. Voi olla tulkinnanvaraista, missä suhteessa lokalisaatiota pidetään ekvivalenttina alkutekstin kanssa, mutta täydellinen ekvivalenssi eli vastaavuus voi olla mahdottomuus. Sanasanainen käänös on harvoin mahdollinen ratkaisu, vaikka pelilokalisoinnissa kääntämistä on pidetty ainoastaan lingvististen vastaavuuksien etsimisenä (Pym 2004, 51).

Tässä palataan jo kääntämisen historian aikana paljon käsiteltyyn kysymykseen käännöksen ja alkutekstin vastaavuudesta ja siihen, onko täydellinen vastaavuus saavutettavissa. Vaikka lukijat tiedostavat, että sanasanainen käänös japanista englanniksi ei olekaan mahdollista, niin uskollisuutta lähdetekstille ja sen sisällölle silti odotetaan, kuten Kainin (2016) artikkeli paljastaa. Kain myös toteaa, että tällainen pelaajien suojeleminen menee liian pitkälle. Hänen mukaansa pelaajat pystyvät käsittelemään häiritsevää sisältöä hyvin, eikä sitä tarvitsisi sensuroida tai muokata.

Kainin kritiikki tässä yksittäisessä tapauksessa on vielä helppo sivuuttaa, koska nämä pelit sisälsivät materiaalia, jonka levittäminen on vähintään kyseenalaista. Jos kritiikkiä tutkitaan laajemmassa mittakaavassa, siitä saadaan enemmän irti. Kain puhuu lokalisoinnin sensuurista: kun alkuteksti



viedään kohdekulttuuriin, alkutekstistä karsiutuu pois tiettyjä elementtejä luonnollisesti. Poistot ovat luonnollisesti kääntäjien ja lokalisoitimiin päätös, ja niiden avulla pyritäänkin selkeyttämään tekstiä sen kohdeyleisölle. Joskus poistot voivat kuitenkin olla itsesensuuria, kuten Kain sanoo artikkelissaan (Kain 2016).

### 2.2.3 Sensurointi kääntämisessä

Sensuroinnilla tarkoitetaan tietynlaisen sisällön poistamista tai muokkaamista, koska sen koetaan olevan vahingollista tekstin tai toisen sensuroitavan tuotteen vastaanottajille. Päätöksen tekstin tai muun tuotteen sensuroinnista voi tehdä joko tekijä itse tai ylempi taho, kuten esimerkiksi hallituksen alaisuudessa toimivat viranomaiset. Sensuurilla on pyritty aikojen saatossa tukahduttamaan esimerkiksi hallituksia vastaan olevia ideologioita, mistä hyviä esimerkkejä ovat kaikki absoluuttisen vallan alaisuudessa olevat maat. Monarkiat muun muassa ovat historian aikana pyrkineet voimakkaaseen sensuuriin, mutta sensuuri on tyypillistä myös muunlaisille valtioille. Esimerkiksi Kiinan tasavalta on nykymaailmassa hyvä esimerkki valtiojohtoisesta sensuurista, mikä näkyy niin uutisoinnissa kuin myös tekstien kääntämisessä. Tällainen valtion johtama sensuuri koskee yleensä tekstien ideologista sisältöä. Kiinan tapauksessa antimarxilaiset ja antikommunistiset tekstit ovat sensuurin kohteena. (Tan 2015.)

Zaixi Tan (2015) lisää, että sensuroijat ovat tyypillisesti vallassa olevia henkilöitä. Hän tarkoittaa erityisesti valtiovaltaa ja hallituksia, mutta asian voi tulkita myös niin, että kaikkien tekstien kääntäjillä on valtaa käänösprosessissa. Toisaalta kääntäjät ovat myös velvoitettuja seuraamaan toimeksiantojen ohjeistuksia, joten siinä mielessä lopullinen valta on kääntäjän ja lokalisoitimiin toimeksiantajalla. Tämän vuoksi esimerkiksi Kain (2016) mainitseekin Nintendon lokalisoitimiin sijaan: Kain olettaa, että yhtiön päätökset ovat lokalisoinnin taustalla, mikä onkin looginen päätelmä.

Itsesensuurista voidaan puhua, kun kääntäjä tai muu tekstintuottaja sensuroi omaa tekstiään ilman ilmeistä ulkopuolista painetta. Kääntäjä voi esimerkiksi sensuroida kohdetekstiä poistamalla siitä ne moraalisesti ongelmalliset osiot, joihin kääntäjä arvioi kohdelukijoiden reagoivan negatiivisesti tai joita kääntäjä ei halua kuvailla positiivisessa valossa. *Fire Emblem Fates* -pelien tapauksissa poistoja voidaan selittää tällaisen logiikan kautta, mutta peliin päätyi paljon muutakin moraalisesti kyseenalaista materiaalia, joten lokalisoitimiin rajanvedot eivät kenties olleet kaikkein tiukimpia tai johdonmukaisimpia jokaisessa käänöspäätöksessä. Itsesensuurin käsitettä voidaan käyttää näiden pelien tapauksissa, koska lokalisoitimiin toimii osana Nintendon Pohjois-Amerikan haaraa.

Lokalisoinnista mainitsin jo aiemmin, että tällaiselle kääntämiselle tyypillisempiä ovat nimenomaan poistot kuin lisäykset. (Mandiberg 2015.) Kääntäjän tekemät poistot, muokkaukset ja niihin johtaneet

syyt voidaan tulkita sensuroinniksi. Vastaavasti sanasta sanaan kääntämisessä on omat ongelmansa, jotka voisivat tehdä käännöstekstistä kohdelukijoilleen vaikean, ellei jopa mahdottoman luettavan. Toisaalta sensuroinnissa on kyse tuotteen, tässä tapauksessa tekstin, vahingollisten ja usein poliittisten ideoiden peittäminen ja poistaminen. Käännöksissä voidaan joutua tekemään poistoja, mutta niitä ei voida verrata sensuuriin, koska niiden taustalla vallitsevat hyvin erilaiset syyt ja sensuurin vaatimus tulee yleensä ulkopuoliselta tekijältä, esimerkiksi asiakkaalta tai lokalisointitiimin johdolta.

#### **2.2.4 Lokalisointi kääntäjän ammattietiikan näkökulmasta**

Kääntäjällä on moraalinen vastuu teksteistään ja hän myös kantaa vastuun päätöksistään kääntää tietty teksti. Myös Suomen kääntäjien ja tulkkien liitolla eli SKTL:llä on oma eettinen säännöstö, jota jäsenien on noudatettava ja josta heidän on oltava tietoisia. Säännöstö sisältää kuusi tärkeää kohtaa, jotka koskevat kääntäjän toimintaa mutta myös sääntöjä ja niiden rikkomisen seurauksia. Tässä tärkeimpiä ovat siis neljä ensimmäistä sääntöä, jotka koskevat kääntäjän ammattimaista toimintaa ja käytöstä.

Säännöstön ensimmäinen kohta kattaa yleiset ammattieettiset säännöt. SKTL:n sivustolla tätä kuvataan seuraavanlaisesti: ”SKTL:n jäsenen tulee käännös- ja tulkkialan ammattia ja liiketoimintaa harjoittaessaan vaalia yhdistyksen edustamien ammattien arvoja siten, että yleinen luottamus ja arvostus niitä kohtaan säilyy ja kasvaa. SKTL:n jäsenen tulee kunnioittaa ja edistää yhdistyksen tavoitetta olla hyvin toimiva, yhteistyölle ja yhteisille arvoille perustuva organisaatio.” (SKTL.) Tässä tarkoitetaan nimenomaan yhteisön ja ammatin arvoja, jotka liittyvät todennäköisesti enemmän toimeksiantoprosessiin ja salassapitovelvollisuuteen kuin itse käännettävään tekstiin.

Säännöstön kolmannessa kohdassa mainitaan eksplisiittisesti, että kääntäjän ei tule koskaan vastaanottaa toimeksiantoa, jossa häntä voidaan pitää esteellisenä tai jota hän ei pysty hoitamaan ammattimaisesti. Kääntäminen ei tietenkään voi olla puolueetonta, jos kääntäjä kohtelee tekstiä puolueellisesti. Tällöin kääntäjän pitäisi ymmärtää olla kääntämättä tekstiä. (SKTL.) Jos käännöstä ei pysty tulkitsemaan ja kääntämään ilman puolueellisuutta tai ennakkoluuloja, kääntäjän ei tule kääntää tekstiä. Kääntäjän vastuulla on olla tietoinen siitä, millaisia tekstejä hän kykenee kääntämään ilman, että oma arvomaailma tai ennakkoluulot estävät tekstin neutraalin ja puolueettoman kääntämisen. Toisaalta kääntäjä ei pysty etukäteen arvioimaan, mitä käännösprosessin aikana tapahtuu, ja hänen on kyettävä tekemään ratkaisuja myös tilanteissa, joissa ammattietiikka ja omat henkilökohtaiset arvot eivät sovikaan saumattomasti yhteen. (Kruger & Crots 2016, 152–154.)

Käännöstekstin muuttuminen ja mukautuminen käännösprosessin seurauksena ei ole mitenkään yllättävää eikä välttämättä sano mitään perustavaa kääntäjän henkilökohtaisista arvoista. Vaikka niin alku- kuin käännöstekstit sisältävät kirjoittajansa tai muun taustalla olevan luojansa ideologioita jollakin tasolla, kaikki eivät ole poliittisia tai tarkoituksellisen haitallisia. Kääntäjän on kuitenkin analysoitava teksti tarkkaan ja ymmärrettävä kirjoittajan aikomukset tekstissä. Tämä analyysi määrittelee pitkälti sen, pystyykö kääntäjä kääntämään tekstin puolueettomasti ja ”reilusti”.

Kääntäjien ammattieettiset ohjenuorat voidaan yhdistää pelilokalisointiin tutkimalla sitä, mitä lokalisoijat ovat muuttaneet alkutekstistä, miten radikaaleja nämä muutokset ovat sekä sitä, miten nämä muutokset muuttavat alkutekstin sanomaa. Radikaalit muutokset voivat asettaa kääntäjien valinnat kyseenalaisiksi, jolloin voidaan myös kyseenalaistaa kääntäjän objektiivisuus ja logiikka käännösprosessissa. Tämä on nähtävissä jo mainituissa *Fire Emblem Fates*-peleihin ja *Steven Universeen* liittyvissä esimerkeissä, joista etenkin jälkimmäinen osoittaa, miten pienetkin viittaukset homoseksuaalisuuteen pyritään poistamaan lasten näkyvistä. Koska *Steven Universe* tunnetaan seksuaalisille vähemmistöille ystävällisenä sarjana, muutos ei poista sen hyväksyvää sanomaa mutta poisto sensuroi sitä, mitä *Steven Universe* yrittää välittää katsojilleen. Tässä tapauksessa muutosta voidaan pitää epäeettisenä. Se ei ole käännösalan kannalta olennainen esimerkki, mutta se havainnollistaa muutoksiin ja sensurointiin johtavia syitä.

Mandiberg (2015, 220) huomauttaa, että liian pitkälle vietyä lokalisaatiot voivat poistaa alkuperäistekijöiden ”äänet” tekstistä. Mandibergin mukaan kääntämisen ja lokalisoinnin tulisi olla yhdistävä silta kahden kulttuurin välillä, ja toisen kulttuurin äänen pitää kuulua myös lokalisaatioissa joko heikkona kaikkuna tai kovana huutona riippuen käytetyistä käännösstrategioista. (Mp.) Kääntäjällä on vastuu varmistaa, että alkutekstin sanoma ja arvot tulevat esille myös kohdetekstissä, mikä ei kuitenkaan tarkoita sitä, että muutoksia ei tehtäisi kohdeyleisöä varten.

Eettinen kääntäminen ja vastuullinen lokalisointi tarjoavat alkutekstin luojille paikan kohdekulttuurissa (Mandiberg 2015, 219–222). Tekstin muokkaus on sallittua ja sitä tapahtuu käännösprosessin aikana jokaisessa projektissa, mutta tiettyjen elementtien muokkaus voi poistaa keskeisiä osia siitä, mitä tekstin tai pelin tekijät halusivat ilmentää. Lukijoilla on oikeus vastata ja reagoida näihin asioihin kohdetekstin kautta. Liian isot muutokset voivat vaikeuttaa tätä. Vaikka kääntäjät työskentelevät toimeksiantojen pohjalta, vastuullinen ja eettinen kääntäminen tarkoittaa myös muiden kuin rahallisten seikkojen huomioon ottamista toimeksiannon ja käännettävän tekstin yhteydessä. (Mp.)

## 2.3 Fanikäntäminen

Fanikäntäminen on fanikulttuurissa esiintyvä ilmiö: alkukieltä ja sen kulttuuria tuntevat fanit ryhtyvät kääntämään kulttuurituotetta, esimerkiksi sarjakuvaa, peliä tai animaatiota kohdekielille virallisen käännöksen puutteen vuoksi tai virallisen käännöksen olemassaolosta huolimatta. Fanikäntämisen kohteena ovat erityisesti aasialaiset sarjakuvat ja animaatiot. (O'Hagan 2009) Kyseessä on pääsääntöisesti amatööritoimintaa, josta kääntäjät eivät saa rahaa muuten kuin kenties lahjoitusten kautta. Fanikäntäminen on tavallaan hyväntekeväisyyttä länsimaalaisia faneja kohtaan, joilla ei muuten välttämättä olisi mahdollisuutta nauttia kyseisistä tuotteista. Siinä on omat lailliset ja moraaliset ongelmansa, mutta kääntämisen muotona se tuskin tulee häviämään.

Kääntäjät ovat tyypillisesti käännettävän tekstin faneja, minkä vuoksi tässä tutkimuksessa käsiteltävää käännöstä voidaan pitää fanikäännösprojektina. Olemassa olevaa virallista suomennosta ei ole eikä tule olemaankaan, joten pelin fanien on otettava ohjat omiin käsiinsä. Fanikäntämisessä on kuitenkin omat ongelmansa, joista ensimmäinen on kääntäjän objektiivisuus alkutekstiä kohtaan.

Fanikäntäjän etuna on se, että hän tuntee käännettävän tekstin tapahtumien kontekstin ja hahmojen luonteet ja motivaatiot. Tämä auttaa kääntämisessä ja hahmojen luonteiden välittämisessä sellaisina kuin ne ovat alkutekstissä. Ilman virallista käännöstä fanikäntäjät saattavat joutua kehittämään uusia termejä, mikä on erityisen vaikeaa etenkin fantasiagenren teksteissä kuten mangan *One Piece* tapauksessa. *One Piece* sisältää laajan maailman ja vielä laajemman termiverkoston, johon kääntäjä voi ajoittain sotkeutua. Onneksi *One Piecen* fanikäntäjillä on kuitenkin virallisesti käännetty termit tukena työssä, joten niihin sotkeutumista tapahtuu nykyisin harvemmin mangan fanikäännöksissä. Tosin tässä voi pohtia sitä, tarvitaanko *One Piecen* fanikäännöksiä enää, kun virallisia käännöksiä on saatavalla monilla kielillä, myös suomeksi. *Mystic Messengerin* tapauksessa pelistä käytetään muille deittailusimulaattoreille tyypillisiä termejä, joten kääntäjä ei joudu kehittämään uutta jargonia. Deittailusimulaattoreita ei tosin olla käännetty suomeksi paljon, jos ollenkaan, joten kääntäjä saattaa joutua kehittämään suomennoksia sellaisille englanninkielisille termeille kuin *good* ja *bad end*.

Objektiivisuus on vähintään yhtä suuri ongelma kuin alkutekstin tunteminen on etu. Koska kyseessä ovat amatöörikääntäjät, heidän ei voi olettaa tuntevan käännösosalalle tyypillisiä käytäntöjä tai velvoitteita. Esimerkiksi animen fanitekstitykset eivät noudata audiovisuaalisen kääntämisen normeja, mikä voi johtua juuri käännösalan tapojen tuntemattomuudesta. Toisaalta fanikäntäjät tuntevat käännettävän genren paremmin kuin toimeksiantojen mukaan kääntävä ammattikäntäjä, mikä vähentää kääntäjän tarvetta tutkia genreä ja sen käytäntöjä. (O'Hagan 2009.)

Muun muassa ammattikäntämisen laadun arvioimiseen keskittyneen Joanna Druganin (2011, 111–127) artikkelista nähdään myös, että amatöörikäntäjillä ja ammattikäntäjillä on erilaiset prioriteetit. Ammattikäntäjät pitävät ammattitaitoa arvossa, mutta yhteisöissä toimivien amatöörikäntäjien arvolistalla ammattitaito on vasta kuudentena. Koska esimerkiksi japanilaisten sarjakuvien fanikäntäminen tapahtuu käännösryhmissä, sen voi olettaa pätevän myös näihin. On järkevää olettaa, että amatööri- ja ammattikäntäjien prioriteetit eroavat tehdyssä työssä jollakin tasolla.

### 3 Deittailusimulaattorit

Deittailusimulaattorit ovat viime vuosien aikana kasvattaneet suosiotaan ympäri maailmaa. Aiemmin ne olivat lähinnä itäaasialainen ja erityisesti japanilainen ilmiö, mutta 2010-luvulla ne ovat levinneet myös kansainväliseen kulutukseen ja saavuttaneet suosiota niin rahallisesti kuin myös latausmäärissä muun muassa Google Play Kauppa -sovelluksen kautta, mikä osoittaa myös sen, että pelien lokalisointi on ollut peliyhtiöille kannattavaa. Tässä luvussa selitän deittailusimulaattorien (englanniksi *dating simulators*) erityispiirteitä genrenä ja mainitsen myös muutaman esimerkin menestyneistä deittailusimulaattoreista.

#### 3.1 Taustaa

Deittailusimulaattorit ovat nykyisin tyypillisesti naisille suunnattuja pelejä, joiden päätarkoituksena on simuloida romanttisia ihmissuhteita, erityisesti niiden aloittamista ja siihen liittyvää epävarmuutta. Jotkut deittailusimulaattorit sisältävät treffeille menemistä ja niihin valmistautumista, kun taas joissakin järjestetään rakkaudettomia avioliittoja: juonia on runsaasti, mutta genrelle on karttunut myös paljon kliseitä.

Pelaajat ovat tyypillisesti deittailusimulaattorin päähahmoja avatarhahmon kautta ja heidän valintansa vaikuttavat tarinan kulkuun ja siten myös muihin hahmoihin. Tarina etenee pelattavan hahmon näkökulmasta, ja tarinan muut osapuolet ovat syystä tai toisesta äärimmäisen kiinnostuneita pelaajan avatarhahmosta ja hänen valinnoistaan. Tämä voi ajoittain johtaa epäuskottaviin tilanteisiin pelissä, mutta deittailusimulaattorit ovat jo lähtökohdiltaan pelaajan egoa ja fantasioita ruokkivia ja tyydyttäviä pelejä. Realistisuus ei aina ole juonen tärkein aspekti. Tämä pätee visual novel -peleihin ylipäätään: ajoittain epärealististen juonten kautta pelaajaa pääsee pakoon todellisuutta (Hefner, Klimmt & Vorderer 2007, 39–48).

Visual novel -genre on deittailusimulaattoreiden yläluokka. Sitä voidaan kuvailla interaktiiviseksi fiktioksi, koska niissä korostuvat pelaajan ja hahmojen väliset interaktiot. Aivan kaikissa visual novel -peleissä ei mennä niin pitkälle, että pelit sisältäisivät avatarhahmon ja antaisivat pelaajalle vastausvaihtoehtoja jokaiseen interaktioon. *Ace Attorney* -pelisaagaa on kuvailtu visual novel -tyyppiseksi, koska siinä keskitytään hahmojen interaktioihin ja tarinankerrontaan enemmän kuin hahmojen ohjaamiseen tai maailman syvälliseen tutkimiseen. *Ace Attorney*ssa on ongelmanratkaisua, mitä useimmissa muissa visual novel -peleissä ei ole. Usein tällaiset pelit keskittyvät pelkästään tarinaan ja antavat pelaajalle mahdollisuuksia vaikuttaa sen kulkuun ainoastaan valintojen kautta.

Juonet ovat tällaisissa peleissä monimutkaisia ja jännittäviä, minkä vuoksi visual novel -genreä voidaan pitää myös seikkailupelien alalajina. (Rodriguez 2018.)

Suurin osa deittailusimulaattoreista olettaa pelaajan olevan nainen, joten pelaajan avatar on jo lähtökohtaisesti nainen, vaikka esimerkiksi Japanissa deittailusimulaattoreita pelaavat niin miehet kuin naisetkin, eikä miespelaajien määrä ole mitenkään vähäpätöinen. Deittailusimulaattorit voidaankin jakaa vähintään kahteen selkeään luokkaan: *bishoujo*-pelit ovat miehille suunnattuja, kun taas *otome*-pelit ovat lähtökohtaisesti naisille. Bishoujo-peleissä pelaajan interaktiot tapahtuvat pääsääntöisesti hyvännäköisten nuorten naisten kanssa, ja otome-peleissä vastaavasti hyvännäköisten ja hurmaavien miesten kanssa. Sanon ”pääsääntöisesti”, koska luonnollisesti näissä peleissä on molempien sukupuolen edustajia sivuhahmoina pelistä riippumatta. (Richards 2015). Joskus pelit sisältävät mahdollisuuden kahden naisen tai kahden miehen väliseen romanssiin, ja joskus pelit saattavat vihjailta tällaisella mahdollisuudella ilman, että näin todella tapahtuisi. Eräs *Mystic Messenger*in tarinapolku on esimerkki jälkimmäisestä.

Deittailusimulaattoreita voidaan pelata millä tahansa pelialustalla. Tietokone- ja konsolipelit ovat yleisiä deittailusimulaattorien muotoja, mutta niitä esiintyy paljon myös mobiilipeleinä. Nämä eivät ole niin laajoja tai sisällöltään aivan yhtä rikkaita kuin konsoli- tai tietokonepelit, mutta ne voivat parhaimmillaan sisältää koskettavia tarinoita ja hahmoja, joilla on enemmän kuin yksi luonteenpiirre. Esimerkiksi eteläkorealainen peliyhtiö Cheritz on julkaissut visual novel- ja otome-pelejä useille eri alustoille. Näistä ilmainen ja helpoimmin saatavilla oleva tuote on *Mystic Messenger*, jonka voi ladata esimerkiksi Google Play Kaupasta ja jota pelataan älypuhelimilla.

### **3.2 Deittailusimulaattorien ominaisuuksia**

Tyypillisimmillään deittailusimulaattorit keskittyvät juuri treffeillä käymiseen ja ihmissuhteen luomiseen. Peligenre sisältää myös vakavampia juonia ja käänteitä etenkin silloin, kun pelit ovat enemmän visual novel -tyyppisiä ja eivät keskity treffeille valmistautumiseen tai hahmon pukemiseen vaan jotka keskittyvät laajemman tarinnan kertomiseen. Usein visuaalisuuteen ja kerrontaan keskittyvissä deittailusimulaattoreissa esiintyy myös synkempiä teemoja, kuten väkivaltaa, surua ja mielen sairauksia kuten masennusta tai jotain määrittelemätöntä ahdistuneisuuden ja pakkomielleisyyden yhdistelmää.

Tyypillinen deittailusimulaattori sisältää useita tarinoita eli niin sanottuja tarinapolkuja (englanniksi *routes*), joiden pääroolissa on yksi hahmo ja jonka kanssa päähenkilö eli pelaaja päätyy lopulta yhteen. Nämä polut paljastavat asioita hahmon menneisyydestä ja valottavat tämän motivaatioita ja

luonnetta enemmän kuin pelin muut tarinapolut, joissa on omat päähenkilönsä. Kun pelaaja pääsee tietylle polulle, sitä ei yleensä voi vaihtaa: pelaaja voi ainoastaan pyrkiä saavuttamaan hyvän tai huonon lopun (englanniksi *good* ja *bad end*). Poikkeuksia on, mutta suurin osa deittailusimulaattoreista noudattaa tätä kaavaa.

Suurelle osalle deittailusimulaattoreista vaikuttaa olevan yhteistä myös se, että pelaajan valinnat miellyttävät aina tilanteesta ja valinnasta riippuen tiettyä hahmoa tai hahmoja. Kun pelaaja miellyttää tiettyä hahmoa tarpeeksi paljon, tälle kehittyy romanttisia tunteita pelaajan hahmoa kohtaan. Vastaavasti, jos pelaajan valinnat eivät miellytä hahmoa, niin pelaaja ei voi päätyä tämän kanssa yhteen tarinan aikana tai lopussa. (Song & Fox 2015.)

Deittailusimulaattorit ovat genrenä niin suosittu Japanissa, että tietyt mekaniikat ovat päätyneet jopa tyyliään täysin erilaisiin peleihin ja sarjoihin. Esimerkiksi japanilainen *Fire Emblem* -sarja, joka on Nintendon konsoleilla pelattava roolipelisarja, on sisällyttänyt uusimpiin peleihinsä mahdollisuuden naittaa hahmoja keskenään ja pelaajan avatarhahmon kanssa. *Fire Emblem Fates* -pelissä hahmoja voidaan jopa kutsua pelaajan avatarhahmon huoneeseen ylimääräisiä pelaajan ja hahmon välisiä interaktioita varten. Osittain tällaisten pelimekaniikoiden takia *Fire Emblem* -pelisaaga on kasvanut suosittu sarja, jonka päättymisestä ei ole välitöntä huolta. Sarja on saavuttanut myös lännessä suhteellisen suuren suosion juuri uusimpien lisäysten ja tehokkaan markkinoinnin vuoksi.

Jopa sarjan mobiilipeli tuottaa Intelligent Systemsille ja Nintendolle huomattavasti rahaa: helmikuussa 2018 *Fire Emblem Heroes* -mobiilipeli oli tuottanut yli 300 miljoonaa dollaria ensimmäisen vuotensa aikana (Tassi 2018). Sen suosiota ei voida selittää deittailusimulaattorille tyypillisillä mekaniikoilla, mutta *Fire Emblem*in uusimpien tuotosten menestystä voidaan pohtia avatarhahmojen ja eksplisiittisten romanttisten suhteiden lisäämisen kautta. Deittailusimulaattoreilla vaikuttaakin olevan hyvä mahdollisuus menestyä lännessä etenkin romanttisesti kokemattomien nuorten keskuudessa.

### **3.3 Naisihanteet deittailusimulaattoreissa**

Koska naishahmot ovat tärkeissä osissa näissä peleissä joko pelattavan hahmon tai muiden päähahmojen rooleissa, peleistä on luonnollisesti löydettävissä odotuksia ja sääntöjä, joita pelaajan tulee noudattaa esimerkiksi hyvän lopun saavuttamiseen. Pelaajan interaktiot mieshahmojen kanssa noudattavat pääasiassa samanlaista kaavaa. Avatarhahmot on joissakin peleissä jätetty mahdollisimman persoonattomiksi, jotta mahdollisimman moni pelaaja pystyisi elämään pelin tapahtumat sen kautta avain kuin ne tapahtuisivat pelaajalle itselleen. Toisaalta hahmojen täytyy myös



tarjota pelaajalle jotain, jota pelaaja arvostaa, jotta hän pystyy samaistumaan tai leimautumaan kyseiseen hahmoon. Peli on paljon persoonallisempi, henkilökohtaisempi ja viihdyttävämpi kokemus, jos tässä onnistutaan. (Hefner ym. 2007, 39–48.)

Esimerkiksi *Tokimeki Memorial Girl's Side* -peli sisältää paljon perinteisiä odotuksia nuoria japanilaisia naisia kohtaan: heidän tulee aloittaa ”sen oikean” etsiminen jo nuorena, koska 25 ikävuoden jälkeen naiset eivät ole ihanteellista vaimomateriaalia miehille. Tämäntyypisissä peleissä naisten odotetaan mukautuvan miesten luonteisiin ja tarpeisiin ilman, että he vaatisivat samanlaista tasa-arvoista kohtelua miehiltä. Pelimekaniikat pyrkivät ohjaamaan pelaajan käyttäytymistä perinteisen feminiiniseksi ja alistuvaiseksi, mikä on tyypillinen naisihanne konservatiivisissa yhteiskunnissa. (Richards 2015.) Treffeihin ja niiden valmistautumiseen keskittyvissä peleissä huomio kohdistuu myös ulkonäköön. Pelit olettavat, että kaikki naispuoliset pelaajat käyvät jatkuvasti vaate- ja meikkiostoksilla ja myös nauttivat siitä. Treffejä varten pukeudutaan treffikumppania miellyttävällä tavalla, jos pelaaja haluaa päästä tämän kanssa pidemmälle suhteessa. Naiskuvaukset voivat siis olla varsin pinnallisia. (Song & Fox 2015.)

Usein visual novel -tyyppisten deittailusimulaattorien tarinat alkavat pelattavan hahmon ongelmilla, jotka eivät aina liity rakkauteen, mutta jotka joka tapauksessa johtavat pelaajan tapaamaan tarinan muut päähahmot. Mieshahmot auttavat pelaajaa kuin tämä olisi pulassa oleva neito, mikä on tyypillistä konservatiivisesta Aasiasta kotoisin oleville deittailusimulaattoreille. Samanlainen ilmiö esiintyy myös lännen vastaavissa peleissä hieman eri tavoin. Molempien kulttuuripiirien pelit sortuvat ajoittain pinnallisiin kuvauksiin naisista ja saattavat jättää nämä ilman omia agendoja rakkauden ja romantiikan ulkopuolella, koska deittailusimulaattorit keskittyvät vahvasti rakkauteen ja romantiikkaan.

Deittailusimulaattorit syyllistyvät ajoittain naisten motiivien yksinkertaistamiseen ja naisten älykkyyden aliarvioimiseen. Pelaajahahmo on aktiivinen ainoastaan tietyllä osa-alueella eli miesten miellyttämisessä. Seuraukset ovat ikävät, jos pelaaja tekee jotain poikkeavaa. Tina Richardsin (2015) mukaan tämä näkyy esimerkiksi siinä, miten sinkkunaisia kuvaillaan *Tokimeki Memorial Girl's Side* -deittailusimulaattorissa. Jos pelaaja ei toimi odotusten mukaisesti ja mukaile mieshahmojen toiveita ja haluja, hän ei ole enää ”haluttava” ja jää pelin lopussa sinkuksi. Sellaisessa pelin lopussa hahmoa kuvaillaan ”onnettomaksi” ja ”sääliäväksi” olennoksi, jota hänen pikkuveljensä lohduttaa parhaansa mukaan. Tämä on yksi esimerkki deittailusimulaattorien ikävistä lopuista, mutta paljon julmempiaakin tapauksia on.

Pelaajaa siis rangaistaan vääristä valinnoista, jotka eivät sovi pelin käsitykseen naiseudesta tai naisen roolista ihmissuhteessa. Epähaluttavia luonteenpiirteitä voivat olla muun muassa liiallinen itsenäisyys, itsepäisyys ja urakeskeisyys, jotka puolestaan tekevät mieshahmoista haluttavia ja suosittuja tarinoiden narratiivissa. Vaikka pelien pelaajahahmot eivät yleensä ole tällaisia uranaisia, sivuhahmona voi esiintyä uranainen varoittavana esimerkkinä. Kyseisen naisen elämä on onnetonta ja ahdistavan kiireistä, eikä nainen itse ei halua sellaista elämää. Tämä on tyypillistä etenkin japanilaisissa deittailusimulaattoreissa, sillä japanilainen kulttuuri korostaa naisen paikkaa kotona ja miehen rinnalla sekä alle 25-vuotiaiden naisten haluttavuutta avioliittorintamalla. (Richards 2015.) Näin oli ainakin ennen. Nykyisin japanilainen yhteiskunta kärsii ikääntyvästä väestöstä, minkä johdosta myös naisia tarvitaan töihin yhä enemmän.

Pelaajahahmot eivät ole kaikkein älykkäimpiä hahmoja, ja he luottavat liikaa muiden ihmisten hyvyyteen, mikä aiheuttaa vaikeuksia ja siten vauhdittaa tarinan juonta. Pelaaja pelastuu pinteestä muiden hahmojen avustuksella, usein mieshahmojen ritarillisen käytöksen vuoksi. Tämä pätee erityisesti niihin peleihin, joissa juoni on muutakin kuin lukiomiljööseen keskittynyt teiniromanssi. Esimerkiksi Voltage Inc. -nimisen peliyhtiön deittailusimulaattorien juonet ovat teemoiltaan vakavampia ja aikuisille suunnattuja ja saattavat sisältää kyseenalaisia käännteitä, kuten pelaajahahmon myymistä, ostamista ja prostituutiota. Naisen avuttomuutta ja hyväksikäyttöä käytetään tilanteena, josta toinen voi pelastaa naishahmon. Länsimaalaisissa deittailusimulaattoreissa juonet ovat usein kevyempiä, vaikka samanlaiset pelastajan ja pelastettavan roolit ovat läsnä niissäkin. *Doki Doki Literature Club* on hyvä länsimaalainen esimerkki vakavasta deittailusimulaattorin kaltaisesta pelistä, jossa tällaiset roolit ovat myös esillä. Peli ei välttämättä kuvaa näitä rooleja positiivisessa valossa, eikä romanttinen rakkaus ratkaise hahmojen ongelmia samalla tavoin kuin tyypillisissä visual novel -peleissä.

Hahmojen roolit ovat hyvin sukupuolittuneita. Esimerkiksi pelastajan ja pelastettavan roolit on sidottu tiukasti hahmojen fyysisyyteen ja sukupuoleen. Naiset roolitetaan suojeltaviksi ja miesten alaisiksi romanttisissa suhteissa, koska he ovat yleensä miehiä fyysisesti heikompiä. Miehet ja heidän motivaationsa vievät juonta eteenpäin ja asettavat myös pelaajan hahmolle ongelmia ja ratkaisuja. Miehistä tehdään naishahmojen elämien keskipisteitä deittailusimulaattorissa, olipa kyseessä miehille tai naisille suunnattu peli. Vaikka naiset voivat kyseenalaistaa miesten motiiveja tai käytöstä, he eivät kuitenkaan aktiivisesti vastusta tönkeyttä tai vaadi kunnioitusta. Kylmää käytöstä pidetään jopa hurmaavana niin kauan kuin kyseessä on mies. (Song & Fox 2015.)

Pelaajan avatarhahmon lisäksi pelien muut naiset paljastavat paljon pelien taustoilla olevista romanttisista ideoista ja niin sanotusta ihanteellisesta naisesta. Peleissä on tyypillisesti pelaajalle sekä

ystävällisiä että vihamielisiä naissivuhahmoja, joista kukin edustaa eri käsityksiä naisista ja naiseudesta sekä siitä, minkälainen nainen on haluttava romanttisessa mielessä. Usein pelaajahahmon naisystävät ovat samankaltaisia kuin hahmo itse: ystävällisiä, kilttejä ja ymmärtäväisiä, jotka eivät yritä urkkia liikaa pelaajan salattua näiltä jotain. Pelien narratiivit tekevät selväksi, että tällaiset naiset ovat hyviä ja haluttavia yksilöitä.

Heteroseksuaaliseen romantiikkaan keskittyvissä peleissä päähahmolla on lähes aina toinen nainen vastustajanaan. Tämän naisen halut ja tavoitteet ovat konfliktissa päähahmon vastaavien tavoitteiden kanssa. Nainen kadehtii päähahmon nykyistä elämäntilannetta ja läheisyyttä tietyn mieshahmon kanssa. Päähahmo on päätyntä tilanteeseen, johon toinen nainen halusi epätoivoisesti päästä ja siten naisten välille syntyy kitkaa ja yksipuolista katkeruutta. Toinen nainen on kateellinen ja käyttäytyy emotionaalisesti ja jopa kohtuuttoman julmasti pelaajan hahmoa kohtaan. Koska tällaisilla naisilla on suuria tavoitteita, pelit maalaavat naisten urakeskeisyyden ja tavoitteellisuuden negatiiviseksi ominaisuudeksi. Uraansa keskittyneet naiset eivät kuitenkaan aina ole aina itsekeskeisiä tai pahoja. *Mystic Messengerin* Jaehee Kangin tapaus korostaa, että uraansa keskittyneet naiset ovat jollakin tavoin onnettomia. Pelin aikana Jaehee valittelee niin pomostaan kuin vapaa-ajan puutteesta, ja hänen tarinansa päättyykin firmasta eroamiseen ja kahvilan perustamiseen.

Usein pelaajahahmoa vastaan juonitteleva nainen on pelin antagonisti ja vihollinen, koska hänen toimintatapansa ovat liian maskuliinisia: nainen kunnioittaa itseään ja pyrkii aktiivisesti saavuttamaan jotain, mikä ei välttämättä ole huono asia. Tavoitetta pidetään kuitenkin huonona asiana, koska sitä tavoittelee itsenäinen ja itseensä uskova nainen. Heidän käytöksensä pilaa pelaajahahmon päiviä tai elämää, ja he aiheuttavat muutakin harmia. Syy-seuraussuhteen logiikalla pelien narratiivit selittävät, miksi tällainen käytös on sopimatonta naisilla samalla kun miehet pystyvät valjastamaan kunnianhimon ja toisten varpaille astumisen ihailtavaksi ominaisuudeksi. (Richards 2015.) Tällaiset naiset käyttävät huonoja metodeja tavoitteidensa saavuttamiseksi, kuten *Doki Doki Literature Club* -pelin Monika-niminen nuori nainen. Hänen tavoitteena on saada pelaajan huomio ja rakkaus, mutta sitä tavoitellessaan Monika tuhoaa pelin muiden hahmojen mielenterveyden.

Tyypillisessä naisille suunnatussa deittailusimulaattorissa antagonistien käytös on karikatyyrimaisen ilkeämielistä tai muuten iljettävää. Etenkin antagonistin roolissa olevat naiset ovat pelaajahahmon vastakohtia ja osittain sen vuoksi katkeria pelaajahahmoa ja tämän ystäviä kohtaan. Toisin kuin antagonistit, pelaaja saa mieshahmoilta huomiota ja lempeyttä osakseen. Toisin sanoen peli pyrkii osoittamaan, minkälainen käyttäytyminen palkitaan, ja minkälainen taas ei ole soveliaista ja mikä ärsyttää miehiä. Miehet ja miesten maut ovat keskiössä, ja naisen liian aggressiivinen käytös harvoin miellyttää mieshahmoja näissä peleissä. (Richards 2015.)

### 3.4 Parasosiaaliset ihmissuhteet ja romantiikka

Deittailusimulaattorit keskittyvät pääsääntöisesti ihmissuhteiden kehittämiseen ja suhteeseen johtaneisiin tapahtumiin ja samalla ne esittävät myös mielipiteitä parisuhteen luonteesta ja pelaajahahmon roolista siinä. Sivuhahmot tarjoavat tällaisia mielipiteitä esimerkiksi seuraavanlaisesti: ”jos hän kohtelee sinua huonosti, jätä hänet” ja toisaalta ”pysy hänen rinnallaan, kun hänen on vaikea olla”. Pääasiassa jälkimmäistä neuvoa korostetaan, kun taas ensimmäinen on usein hahmolta, joka vihaa pelaajan kehittyvää ihmissuhdetta toisen hahmon kanssa. Esimerkiksi *Mystic Messenger*issä jälkimmäistä edustaa Zen-niminen mies, joka näyttää vihaavan pelin rikasta toimitusjohtajahahmoa Jumin Hania.

Tällaiset mielipiteet voivat vaikuttaa myös pelaajaan itseensä avatarhahmon lisäksi, sillä deittailusimulaattorien eli romanttisten videopelien on todettu vaikuttavan pelaajiin samalla tavoin kuin tiettyjen televisiosarjojen katsominen ja muun romanttisen sisällön kuluttaminen. (Song & Fox 2015.) Kaikki fiktiiviset tuotokset pyrkivät vaikuttamaan kuluttajiinsa, ja deittailusimulaattorien tapauksissa se näkyy identifikaationa, samaistumisena ja parasosiaalisien ihmissuhteiden muodostumisena.

Pelaajan kiintymys deittailusimulaattorin hahmoihin eroaa kiintymyksestä esimerkiksi televisiosarjojen hahmoihin siten, että deittailusimulaattoreissa luodaan todellisten interaktioiden harhaa. Näiden pohjalta pelaajan ja hahmon välille syntyy tunneside, joka pohjautuu pelaajan omiin valintoihin ja kokemukseen sosiaalisesta kanssakäymisestä. (Song & Fox 2015.) Tähän liittyy myös pelaajan identifiointi avatarhahmon kanssa, jonka näkökulmasta deittailusimulaattoreita pelataan. Koska deittailusimulaattoreissa pelaajan hahmo on se, jonka toimintaa pelaaja ohjaa ja jonka valinnat ovat pelaajan valintoja, niin pelaaja ja hahmon identiteetit saattavat yhdistyä ja pelaaja kokee itse olevansa pelissä. Näin voi tapahtua, vaikka avatarhahmot eivät useinkaan ole persoonallisuuksiltaan muistettavia tai moninaisia. Avatarhahmot yleensä jätetään sellaisiksi, jotta monenlaiset pelaajat pystyisivät samaistumaan tähän hahmoon.

Identifikaatiosta ja identifioinnista on kyse, kun pelaaja tunnistaa pelattavassa hahmossa omia piirteitään ja samaistuu joko niihin tai tilanteeseen, jossa hahmo on tietyllä hetkellä. Alitajuisesti pelaaja elää avatarhahmonsa kautta, mikä syventää pelikokemusta ja siten tekee siitä erilaisen verrattuna esimerkiksi televisiosarjojen seuraamiseen. Joskus pelaaja pystyy myös muokkaamaan hahmoaan, mikä myös tehostaa identifioinnin ilmiötä. (Turkay & Kinzer 2014, 9–12.) Tämä on tyypillistä myös muille videopeleille, ei pelkästään deittailusimulaattoreille. Myös seikkailupelit, joissa pelaaja voi luoda hahmon melkein kokonaan alusta, käyttävät pelaajahahmon muokattavuutta

ja interaktioita paremman pelikokemuksen ja tunnelman luomiseksi. Esimerkiksi *Fire Emblem* -pelisarjan 13. ja 14. pelit sisältävät avatarhahmon, jonka ulkonäköä, ääntä ja kykyjä on voitu muuttaa pelaajan toiveiden mukaisesti, mikä tekee jokaisesta pelikerrasta ja hahmosta ainutlaatuisen, vaikka tarina itsessään ei muutu.

Songin ja Foxin hypoteesina (2015) on myös se, että peliaika vaikuttaa pelaajan omaan identifikaatioon eli oman persoonan ja pelattavan hahmon persoonan osittaiseen yhdistymiseen. Mitä enemmän pelaaja pelaa, sitä suuremmalla todennäköisyydellä hän samastuu ja identifioi itsensä pelattavan hahmon kanssa. Song ja Fox lisäävät, että tästä johtuen on mahdollista, että pelaajat omaksuvat idealisoituja käsityksiä romanttisista ihmissuhteista ja kumppaneista.

Toinen deittailusimulaattorien kokemusta määrittävä tekijä on se, että hahmoja ei tulkita samalla tavoin kuin fiktiivisiä hahmoja yleensä vaan tulkinta tapahtuu pelaajan omien pelissä tapahtuvien sosiaalisten interaktioiden kautta. Pelaaja itse kokee olevansa osa tapahtumia ja interaktioita. Tämä tekee hahmojen ja pelaajan välisistä suhteista luonnollisempia ja todellisemman tuntuisia, jolloin parasosiaalinen ihmissuhde kehittyy tehokkaammin. Termi viittaa pelaajan ja fiktiivisten hahmojen välillä kehittyviin suhteisiin ja tunnesiteisiin. (Song & Fox 2015.)

Song ja Fox (2015) olettavat, että koska parasosiaaliset suhteet kehittyvät samalla tavalla kuin tosielämän ihmissuhteet, enemmän pelaavat pelaajat kehittävät vahvempia pelinsisäisiä suhteita. Näitä suhteita voi vahvistaa pelaajan vahva samaistuminen avatarhahmoon, sen tunteisiin tai tilanteeseen, jolloin myös hahmon suhteet merkitsevät enemmän pelaajalle. (Song & Fox 2015.) Parasosiaalisten suhteiden pelaajien ajatuksiin vaikuttamisen ilmiön takia olisi hyvä, jos fiktiiviset ihmissuhteet voisivat kuvastaa terveempää rakkautta kuin mitä jotkut deittailusimulaattorit esittävät. Fiktio nimittäin vaikuttaa ihmisten käsityksiin ihmissuhteista ja rakkaudesta.

Deittailusimulaattorit pyrkivät luomaan parasosiaalisia suhteita, koska todellisen tuntuiset suhteet hahmoihin saavat pelaajan pelaaman enemmän ja palvelevat pelin tarkoitusta eli romanttisen fantasian tarjoamista fiktiivisessä muodossa. Juonet eivät aina välttämättä ole hyvin kirjoitettuja ja ne voivat sisältää aukkoja tarinan jatkuvuuden kannalta, mutta koska hahmot ja ihmissuhteet ovat keskiössä, muut asiat eivät ole niin tärkeitä. Pelaajan valinnat ovat deittailusimulaattoreiden ja niiden ihmissuhteiden keskiössä kenties juuri juonen kustannuksella. Samalla ne vaikuttavat pelin juoneen huomattavasti muun muassa tarinan mahdollisten loppujen osalta.

### 3.5 Avatarhahmot

Avatarhahmoon liittyy identifikaation ja identifioinnin ilmiö. Avatarhahmoihin liittyy myös muokkausmahdollisuus: hahmon ulkonäköä ja kykyjä voidaan muokata pelaajan omien halujen mukaisesti, mikä mahdollisesti nopeuttaa identifioimisprosessia. (Turkay & Kinzey 2014.) Tämän vuoksi termit avatar ja agentti (*agent*) erotetaan toisistaan. (Aldred 2014.) Agentteja ei pystytä muokkaamaan, kun taas avatarhahmoihin liittyy muokattavuuden mahdollisuus. Sellaisissa seikkailupeleissä kuin *Dragon Age*, pelaaja luo hahmon alusta asti ja voi joissakin tapauksissa lisätä luonteenpiirteitä.

Kaikissa peleissä hahmojen muokkaus (*customization*) ei mene yhtä pitkälle kuin toisissa, jolloin pelaajan samaistuminen ja identifiointi avatarhahmon kanssa voi jäädä löyhemmäksi (Turkay & Kinzer 2014). Läheskään kaikissa peleissä hahmoja ei päästä muokkaamaan muuten kuin minimaalisesti, mutta näitä voidaan silti pitää avatarhahmoina niiden pelinsisäisten tarkoitusten ja narratiivin perusteella (Aldred 2014). Japanilaiset *Fire Emblem* -pelit ovat hyviä esimerkkejä. *Fire Emblem* -saagan 13. ja 14. osissa käytettiin avatarhahmoja, joita pystyttiin muokkaamaan vahvuuksien, heikkouksien ja osittain ulkonäön osalta. Pelaajat eivät kuitenkaan pystyneet vaikuttamaan pelin juoneen hahmon kautta, vaan peli eteni riippumatta pelaajan tahdosta tai valinnoista. Pelaajan valinnat määräisivät korkeintaan pelin lopputuloksen ja loppudialogin 13. pelissä. 14. pelissä, joka koostui kolmesta erillisestä pelistä, pelaaja ei edes pystynyt vaikuttamaan hahmon ominaisuuksiin. Silti näiden pelien pelaajahahmot ovat avatarhahmoja agenttien sijaan.

Deittailusimulaattorien tapauksessa avatarhahmoja ei välttämättä päästä muokkaamaan lainkaan. Näin tapahtuu silloin, kun pelitapahtumat kuvataan ensimmäisestä persoonasta eli pelaajahahmoa ei näytetä muuten kuin erityistilanteissa. Hahmon luominen ja muokkaaminen olisi siis turhaa. Joissakin peleissä avatar voidaan valita eri vaihtoehtoista, mutta niiden ulkonäköä ei päästä muokkaamaan. Pelaaja samaistuu ja leimautuu tällaiseen avatarhahmoon eri syistä kuin muokattaviin avatarhahmoihin.

Deittailusimulaattorien tapa luoda samaistumisen ja identifioitumisen kokemusta vaihtelee pelistä toiseen. Pelaajan hallitsema hahmo on voitu kirjoittaa joko niin laveasti, että moni pelaaja pystyy samaistumaan siihen sen perusteella, miten hän tulkitsee sen luonnetta. Se on voitu kirjoittaa myös niin stereotyyppisesti, että sen voi kuvitella uppoavan suureen osaan pelaajista. Stereotypiat liittyvät usein naisten pinnallisuuteen: Voltage Inc -yhtiön *Liar! Uncover the Truth* -mobiilipelin (julkaistu 2016) päähahmo, jonka näkökulmasta peliä pelataan, tekee äärimmäisen selväksi, että hänen senhetkinen poikaystävänsä on seksikäs. Poikaystävän muut piirteet eivät saa yhtä paljon huomiota.

Tällainen pinnallisuus heti pelin aluksi voi joko toimia tai epäonnistua: se voi toimia, koska naiselle annetaan oma seksuaalinen agendansa, ja toisaalta se voi epäonnistua riippuen siitä, kuinka ärsyttäväksi pelaajat kokevat tällaisen suoraviivaisuuden ja stereotyyppisen pinnallisuuden.

### 3.6 Deittailusimulaattorit lännessä

Deittailusimulaattorien suosio on kasvanut viime vuosina myös länsimaissa: esimerkiksi *Doki Doki Literature Club* -peliä on ladattu yli miljoona kertaa ympäri maailmaa. Naisille suunnattuja ja juoniltaan monimutkaisempia visual novel -genreen kuuluvia deittailusimulaattoreita ladattiin maailmanlaajuisesti yli 22 miljoonaa kertaa vuonna 2014. Visual novel -pelit ovat siis rantautuneet Aasian ulkopuolelle hyvällä menestyksellä. Menestyksen johdosta Voltage Inc. -yhtiö avasi haaratoimiston Pohjois-Amerikkaan tarkoituksenaan kehittää deittailusimulaattoreita pääasiassa länsimaalaisen kohdeyleisön kulutettavaksi. Länsimaalainen yleisö kaipaa itsenäisempiä naispäähahmoja kuin esimerkiksi japanilaiset pelaajat, joten kuluttajatutkimus ja länsimaalaisille kuluttajille suunnatut pelit tulevat tarpeeseen. (Velocci 2015.)

Syksyllä 2016 maailmanlaajuisesti julkaistu *Mystic Messenger* on ollut myös hyvin suosittu maailmalla: Android-puhelimilla sitä on ladattu Google Play Kauppa -sovelluksesta noin miljoona kertaa. Pelin voi ladata ilmaiseksi, eikä pelaajan tarvitse maksaa mitään peliä pelataksaan, jos pelaajalla on kärsivällisyyttä ja aikaa. Kyseessä on Cheritz-nimisen yhtiön ensimmäinen mobiilipeli, joka tuottaa varsin hyvin rahaa muun muassa peliin tarvittavien tiimalasien ostoilla sekä pelin oheistuotteilla ja fanitavaroilla. Cheritz on julkaissut myös muita visual novel -pelejä, mutta ne ovat PC-pelejä ja maksullisia.

Lännessä kotoperäiset deittailusimulaattorit eivät ole vielä niittäneet menestystä, mutta yhdysvaltalaisen Team Salvaton syksyllä 2017 julkaistu *Doki Doki Literature Club* eli *DDLC* on ilmaispeleinä nauttinut suurta suosiota Internet-piireissä. Fanituotteita myydään ja vielä pienelle pelistudiolle voi lahjoittaa rahaa, mutta peli itse on täysin ilmainen. *Doki Doki Literature Club* on visual novel -tyylinen peli, joka leikittelee deittailusimulaattorien kliseillä. Se vaikuttaa tyyppilliseltä teiniromansiin keskittyvältä peliltä, mutta todellisuudessa se on verrattavissa psykologisiin trillereihin, eikä se sovi herkkänahkaisille pelaajille.

Toisaalta deittailusimulaattorien maailma sisältää myös *Hatoful Boyfriend* -nimisen tapauksen, jossa romanttiset kiinnostuksenkohteet ovat osan aikaa pelin tapahtumista kirjaimellisesti puluja. *Hatoful Boyfriend* on japanilainen peli. Japanilaiset visual novel -pelit tunnetaan ajoittain omaperäisistä lähtökohdistaan, kuten *Hatoful Boyfriendin* tapauksessa. *Hatoful Boyfriend* on myös käännetty

englanniksi, joten se on päätynt kansainvälisille markkinoille. Se on tälläkin hetkellä saatavilla Steam-kaupasta monen muun deittailusimulaattorin ja visual novel -pelin ohella. Deittailusimulaattorien ja muiden visual novel -tyylisten pelien maailma on laaja, joten pelaajille löytyy monenlaisia vaihtoehtoja mitä tulee fiktiivisen rakkauden kokemiseen.



## 4 Aineisto ja menetelmä

Tutkimuksessa käyttämäni aineiston alkuperäislähde on *Mystic Messenger* -peli ja yksin sen uusimmista tarinapoluista eli *Another Story*. Se ei ole pelin niin sanottuun todelliseen loppuun johtava tarina eikä siis sidoksissa pelin muihin tarinoihin ja niiden loppuihin, mutta se sisältää monia kokonaistarinan kannalta kiinnostavia elementtejä, jotka eivät ole nousseet esille pelin kaanonissa aikaisemmin. Tarinapolku on muita pelin tarinoita raskaampi ja teemoiltaan synkempi, mikä vaatii kääntäjältä huolellisuutta ja huomaavaisuutta.

### 4.1 *Mystic Messenger*, juoni ja pelimekaniikat

*Mystic Messenger* on vuonna 2016 maailmanlaajuisesti julkaistu naisille suunnattu deittailusimulaattori eli otome-peli, joka on saavuttanut älypuhelinsovellukselle verrattain suurta huomiota. Julkaisuajankohtana peli sisälsi viisi tarinapolkua, yhden jokaiselle päähahmolle, mutta sittemmin peliin on lisätty kaksi uutta tarinaa: hahmojen V ja Ray polut, jotka muodostavat *Another Storyn* kaksi eri puolta. Tässä tutkimuksessa käytetyt käännökset ovat V:n tarinasta, koska Rayn polku julkaistiin jo tämän tutkimuksen käynnistyttyä tammikuussa 2018.

Pelissä pelaaja kommunikoi hahmojen kanssa keskustelualueilla (eng. *chatrooms*) ja tekstiviestien välityksellä. Peli myös simuloi ja matkii todellista ”nettipuhetta” eli dialogi sisältää paljon lyhenteitä, jotka pelin kohdeyleisön eli nuorten naisten oletetaan tuntevan jo entuudestaan. Peli myös olettaa pelaajan olevan heteroseksuaali nainen, koska pelin tarinapoluissa ainoat todelliset romanssivaihtoehdot ovat miehiä, vaikka yksi pelin pääpoluista kuuluukin naishahmolle.

Pelissä on tällä hetkellä seitsemän tarinapolkua, jotka on pelissä jaettu kolmeen ryhmään: *Casual*, *Deep* ja *Another Story*. Polut on jaettu näihin luokkiin mahdollisesti sen perusteella, miten paljon vihjeitä ja viittauksia pelin kokonaisjuoneen nämä polut sisältävät. *Casual Storyn* kolme polkua ovat pintaraapaisu pelin syvempään juoneen, mutta ne sisältävät tärkeää informaatiota. *Deep Storyn* kaksi polkua menevät syvemmälle ja vihjailevat enemmän. Lisäksi V, jonka kanssa pelaaja pystyy vain harvoin keskustelemaan *Casual Storyn* poluilla, on hieman suuremmassa roolissa. Toinen näistä *Deep Storyn* poluista johtaa pelin ”todelliseen” ja totuuden paljastavaan loppuun. *Another Story* on nimensä mukaisesti muista tarinoista irrallinen kokonaisuus. Se antaa pelin tapahtumiin oman rinnakkaisen kuvauksensa ja sen tapahtumat sijoittuvat eri aikaan kuin *Casual* ja *Deep Storyn* polut.

*Another Storyssa* on kaksi tarinapolkua, jotka kuuluvat mieshahmoille nimeltä V ja Ray. Kumpikaan ei ole isossa roolissa aiemmilla poluilla todellista loppua lukuun ottamatta, mutta nyt tarina keskittyy pääsääntöisesti heihin ja V:n ex-kihlattuun Rikaan. Peli on aikeisemmissa tarinoissa käsiteltyt

mielenterveyden ongelmia vain ohimennen ja melko kevyesti, mutta *Another Story*ssa näitä ongelmia käsitellään laajemmin ja raaemmin. Erityisesti V:n, Rayn ja Rikan henkiset ongelmat ovat *Another Story*n tarinapolkujen keskiössä. Polut ovat silti romanttisia luonteeltaan, koska niiden päähahmot V ja Ray selvästi rakastuvat avatarhahmoon eli pelaajaan, ja molemmilla poluilla on hyvät loput, joissa pelaaja päätyy hahmon kanssa yhteen.

Peli ei anna pelaajan unohtaa, että tavoitteena on kerätä ”pisteitä” tietyn hahmon kanssa: pelaaja pystyy keräämään tietyn värisiä sydämiä jokaisessa keskustelussa, jotka osoittavat, että pelaaja valitsi jotakuta miellyttävän vastauksen. Pelaaja päätyy polun hyvälle tai neutraalille lopulle, jos saa tarinapolun päähahmolta riittävästi sydämiä. Vastaavasti, jos pelaajalta puuttuu sydämiä tai hän saa niitä muilta hahmoilta liikaa, pelaaja päätyy jollekin polun huonoista lopuista.

Hyvät ja huonot loput ovat tyypillisiä visual novel -peligenrelle, johon deittailusimulaattoritkin kuuluvat. Niiden vakavuus ja huonouden asteet vaihtelevat, mutta esimerkiksi Yoosung-nimisen hahmon polulla on huonoja loppuja, joissa joko avatar kuolee tai Yoosung kidnapataan ja vangitaan uskonnollisen kultin hallussa olevaan linnaan. Saman polun eräs toinen loppu taas päättyy siten, että Yoosung ymmärtää, ettei oikeasti pidäkään avatarhahmosta tämän itsensä takia ja päättää suhteen ennen kuin se ehtii alkaakaan. V:n polun huonot loput ovat pääasiassa yhtä dramaattisia kuin muiden polkujen huonoimmat päätökset, eikä hyvä loppukaan tunnu kaikille pelaajille niin hyvältä selkeän romantiikan tunteen puuttumisen vuoksi.

Tutkimusaineistona käytän omia käännöksiä alkutekstin rinnalla. Alkutekstinä on V:n polku, jonka juoni eroaa jonkin verran muista tarinoista. Pääpiirteet ja hahmot pysyvät samankaltaisina, vaikka *Another Story* myös esittelee uusia puolia hahmoissa tai joidenkin piirteiden syntyvaiheita, kuten sen, miten Yoosungin peliaddiktio on syntynyt.

V:n polun tapahtumat alkavat puoli vuotta hänen kihlattunsa Rikan oletetun itsemurhan jälkeen. Avatarhahmo päätyy oman naiiviutensa takia jo aiemmin lyhyesti mainitun uskonnollisen kultin vangiksi luullen, että on siellä vain testaamassa älypuhelinpeliä. V ryhtyy tutkimaan kyseenalaisia olosuhteita, jonka johdosta avatarhahmo päätyy tapaamaan hänet ja muut hahmot V:n johtaman hyväntekeväisyysorganisaation keskustelualueella. V saa selville, että avatarhahmoa on huijattu, ja aikoo pelastaa tämän ennen kuin hänen entinen kihlattunsa Rika pystyy aivopesemään avatarhahmon.

Polun juoni on siis korostetun dramaattinen ja jopa synkkä verrattuna aiempiin tarinoihin, ja avatarhahmon ja V:n välinen rakkaustarina jää jopa vähän sivuseikaksi juonen keskittyessä nimenomaan V:hen ja Rikaan sekä heidän molempien traumoihin ja siihen, miten heidän ihmissuhteensa on tuhoutunut. Polku keskittyy kuitenkin myös paljon väkivaltaisista ihmissuhteista

irtipääsyy. Tässä tapauksessa väkivallan uhrina on mies, mikä on nyky-yhteiskunnassakin vaiettu ja hävetty asia (Keskisalo 2017).

## 4.2 Tutkimuksen lähtökohdat ja menetelmä

Yhtiöllä itsellään ei ole mitään syytä lokalisoida *Mystic Messengeriä* suomeksi Suomen markkinoille. Suomi on pieni valtio, ja siten myös kohdeyleisö on huomattavasti suppeampi kuin englannin- ja espanjankielisillä markkinoilla. Tutkimuksen taustalla ei ole oletusta siitä, että pelillä olisi realistista mahdollisuutta tulla käännettyksi, vaan tutkimus perustuu lähtökohdiltaan hypoteettiseen tilanteeseen. Myös fani- ja amatöörikääntäminen on pieni uhka Suomen kokoisilla markkinoilla, joten Cheritzillä ei ole syytä huolestua tästäkään.

Halusin tutkia deittailusimulaattoreiden kääntämistä ja kääntämisprosessia, koska genre on vielä uusi ilmiö Suomessa ja muuallakin lännessä. *Mystic Messenger* on lähinnä nuorille aikuisille suunnattu peli, mikä tekee kohdeyleisöstä hyvin suppean Suomessa. Tästä huolimatta ajatus tällaisen pelin kääntämisestä suomeksi on mielenkiintoinen. Ensinnäkin siksi, koska peli on hyvin keskittynyt romanssiin, minkä kääntäminen suomeksi on oma taidelajinsa. Miten kääntää tunteikasta kieltä suomeksi ilman, että se on kornia tai kliseistä ja oikeasti vaikuttaa lukijan tunteisiin oli kysymys, johon halusin yrittää vastata. Käännösprosessin ja tutkielman ensimmäisen version kirjoittamisen aikana kuitenkin heräsi uusia kysymyksiä, joihin olen päättänyt tässä lopullisessa versiossa keskittyä. Ne koskevat vieläkin mahdollisia genrelle ja/tai tälle pelille tyypillisiä käännösongelmia, mutta mukaan ovat nousseet kääntäjän moraaliarvot ja -velvoitteet kääntämisessä.

Analyysissa tarkastelen lähtö- ja kohdetekstiä rinta rinnan, mutta käsittelen pelkästään alkutekstiä käsitellessäni tarinan huonoja loppuja. En ole kääntänyt polun loppuja ollenkaan, mutta niiden tarkastelu on silti tämän tutkimuksen kannalta hyödyllistä, ellei jopa välttämätöntä. Niissä kulminoituvat kääntäjän vastuu ja moraaliset ongelmat.

Lähtö- ja kohdetekstien tarkastelun ohella pohdin myös ylipäättään lokalisointi- ja käännösprosessin haasteista kääntäjälle, joissa huomio keskittyy mahdollisiin muutoksiin, joita kääntäjä joutuu tekstiin tekemään. Tutkimuskohteena ovat siis niin kääntäjän moraaliperiaatteet kääntämisessä kuin myös lokalisointien joskus vaatimat muutokset ja ongelmat, jotka voivat johtaa näihin muutoksiin. Analyysia voidaan pitää pitkänä käännöskommenttina. Käytännössä se on alkutekstin ja käännöksen vertailua ja ratkaisujen perusteiden pohdintaa ja selittämistä samalla kun kääntäjän motivaatioita tulkitaan ja arvioidaan mahdollisuuksien mukaan.

## 5 *Mystic Messenger* -lokalisaation haasteet kääntäjälle

*Another Story* -osion tarinapolun pääosassa on mieshahmo nimeltään V. Polku sisältää useita huomionarvoisia seikkoja ja ilmiöitä, jotka voivat tehdä tarinan lokalisoinnista haasteellisen niin tekstin itsensä kuin kääntäjän etiikan kannalta. Deittailusimulaattorina *Mystic Messenger*illä on omia genrelle tyypillisiä ja myös genrestä poikkeavia juoni- ja mekaniikkakonventioita, joista kääntäjän on hyvä olla tietoinen. Konventiot liittyvät lähinnä tarinapolkuihin, niiden juonten etenemiseen ja niiden loppuihin. Tietyt käännösvalinnat voivat tehdä pelistä vaikeamman pelaajille, mikä ei välttämättä ole huono asia kaikissa tilanteissa, koska deittailusimulaattorin halutaan pyrkivän simuloimaan ihmissuhteita ja interaktioita niin aidosti kuin mahdollista ja todellisuudessa ihmisten väliset interaktiot eivät aina ole yksinkertaisia ja yksiselitteisiä. Pelin turhauttavuus ei olisi epärealistista, jos siihen suhtaudutaan todellisen elämän jäljittelynä.

### 5.1 Lokalisoinnin alku: nimet, miljöö, prologi

Ensimmäinen seikka, jota kääntäjä voi pohtia tekstin lokalisoinnissa on se, miten pitkälle lokalisoinnissa halutaan mennä. Esimerkki pitkälle viedystä lokalisaatiosta on *Ace Attorney* -saaga. Pelien lokalisaatiosta on muutettu melkein kaikki muutettavissa oleva: hahmojen nimet, miljöö, sekä kulttuurispesifit viittaukset ja sanaleikit on kaikki tuotu kohdekulttuuriin eli tässä tapauksessa Yhdysvaltoihin.

*Mystic Messenger* on alun perin eteläkorealainen peli, joten hahmot ja niiden nimet ovat korealaisia. Hahmojen nimien muuttaminen suomalaiseen muotoon olisi hyväksyttävää, jos pelin miljöön halutaan muuttuvan Suomeksi. Miljöön muuttaminen ei periaatteessa ole vaikeaa, sillä pelin teksteissä itsessään ei viitata esimerkiksi korealaisiin paikkoihin tai tyypillisiin nähtävyyksiin juuri lainkaan. Pelissä on kuitenkin paljon kuvia, joita kääntäjä ei voi muokata tai poistaa. Tämä ei tietenkään estänyt *Ace Attorney* -saagan lokalisointitiimiä, joka joutui pitämään tietyt vieraat elementit peleissään juuri pelin grafiikoissa. Eikä se välttämättä estä kääntäjää tässäkin tapauksessa: visuaaliset elementit ovat hienovaraisia, ja globalisoituneessa maailmassa eri maiden kulttuurit, olivatpa ne kuinka kaukana toisistaan, ovat toistensa kanssa tekemisissä. Ruokaan liittyvät kuvat eivät välttämättä riko tai hämmennä pelaajan pelikokemusta, ja luontoa ja asuntoja esittävät kuvat eivät ole niin erilaisia, että miljöön lumous rikkoutuis. Koska peli muutenkin keskittyy tekstiin liikkuvan kuvan ja animaatioiden puutteen takia, tärkeintä on keskittyä verbaalisiin viittauksiin ja niiden vaatimiin muutoksiin, mikäli pelin miljöö halutaan olevan Suomi. Visuaaliseen ilmeeseen kääntäjä ei pysty

vaikuttamaan itse, jollei asiakas (Cheritz) suostu siihen ja jos kääntäjä ei toimi lokalisointitiimissä, jossa joku on vastuussa grafiikoista.

Hahmojen suhteen täydellinen lokalisointi vaatisi nimien muuttamista suomalaiseseen muotoon. Pelin hahmojen nimet ovat selvästi korealaisia: Yoosung Kim, Jumin Han, Jaehee Kang, Jihyun Kim, ja niin edelleen. Jihyun Kim on valokuvaaja V:n oikea nimi, ja V on vain taiteilijan nimi. Samoin Zen-nimisen hahmon nimi on taitelijan nimi – hänen oikea nimensä on erittäin korealaisen kuuloinen Hyun Ryu. Taiteilijan nimet voitaisiin säilyttää sellaisina kuin ne ovat, koska jotkut artistit ja taiteilijat käyttävät vieraan tai erikoisen kuuloisia nimiä Suomessakin. Toisaalta tällainen hahmojen kulttuuritaustan poistaminen pelistä voi saavuttaa sen, mistä Mandiberg (2015) mainitsi väitöskirjassaan: alkutekstin tekijöiden ”äänet” himmenisivät jollakin tavalla. Näin tuskin käy, koska tarina välittää viestiä rakkaudesta ja sen voimasta enemmän kuin mitään kulttuurispesifiä kommentaaria. Hahmojen nimiä ei ole tässä tarpeen muuttaa suomalaisiksi: käytäntö on normaalimpaa lapsille suunnatuissa teksteissä kuin teineille ja nuorille aikaisille tarkoitetuissa teksteissä, jollainen *Mystic Messenger* on. Ohjenuorana on, että tekstin viestin säilyttäminen on tärkeämpää kuin sen ”muodon” orjallinen seuraaminen (Odacıoğlu 2017, 24–30).

Käännöksissä ei siis ole muutettu nimiä, mutta tietyillä kulttuuriviittauksilla tekstiä tuodaan lähemmäs Suomea ilman, että tekstissä suoraan väitettäisiin tapahtumien tapahtuvan Suomessa. Pelin voi siis lokalisoida myös osittain esimerkiksi keskittymällä pelkästään kulttuuriviittausten muuttamiseen tutumpaan suuntaan. Pelissä, jossa tapahtumapaikkoja ei nimetä suoraan, myös laajempaa lokalisointia voi suorittaa hyvällä omallatunnolla, sillä moni asia ei lopulta muutu pelin sisällön kannalta. Tämä tosin riippuu siitä, millaisen linjan lokalisointitiimi ottaa lokalisoinnin suhteen, mutta koska tämä on yhden kääntäjän projekti, kääntäjällä on valtaa ja valinnanvapautta. Esimerkki 1 havainnollistaa kulttuuriviittausten käytön mahdollisuutta.

#### Esimerkki 1.

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
Unknown: Hi!	Anonyymi: Hei!
Unknown: Finally someone to talk to...	Anonyymi: Vihdoinkin joku...
Player: Hello. (1)	Pelaaja: Hei. (1)
Player: Who are you? Where am I? (2)	Pelaaja: Kuka sä olet? Mitä tämä on? (2)
Player: <b>Hey ya howdy doodle doo (3)</b>	Pelaaja: <b>Jippikayjei (3)</b>
Unknown: You're... you're quite square...	Anonyymi: Sähän olet... Cheekinlainen...
Unknown: No, never mind ^^;;	Anonyymi: Öh... ei tuolla väliä.
Unknown: You're saying hi, right? Hi ^^	Anonyymi: Se oli varmaan tervehdys... Hei :)
Unknown: Interesting. Worth the wait...	Anonyymi: Joka tapauksessa...

Unknown: Hope I didn't surprise you.	Anonyymi: Toivottavasti en pelästyttänyt.
Unknown: Don't be nervous, I'm just an "ordinary" person~	Anonyymi: Älä huolehdi, en ole kukaan pelottava.

Esimerkki 1 osoittaa, että tietyt keskustelualueen käyttäjänimet voi kääntää suomeksi ilman suuria ongelmia. Vaikka *Unknown* (kirjaimellisesti 'tuntematon') on kohdeyleisölle varmasti tuttu sana, lokalisaation kannalta sitä ei ole mitään syytä jättää kääntämättä. Se ei ole erisnimi kuten Jumin Han tai Jihyun Kim. Lisäksi Anonyymi on keskustelufoorumeille tyypillisempi ilmaus kuin Tuntematon, minkä vuoksi Anonyymi päätyi käännökseen.

Esimerkin numeroidut puheenvuorot kuvaavat sitä, että pelaaja joutuu valitsemaan yhden niistä. Kaikki vaihtoehdot eivät anna pelaajalle lisäpisteitä eli sydämiä hahmojen kanssa, eikä hyvä lopun saaminen vaadikaan kaikkien sydänten nappaamista. Pelaaja voi huoletta valita myös humoristisia vastausvaihtoehtoja silloin tällöin, kuten pelaaja tässä tapauksessa tekee. Lihavoitu vastaus on se, jonka pelaaja valitsee ja johon Anonyymien seuraava puheenvuoro reagoi. Ensimmäiset kaksi vastausvaihtoehtoa ovat normaaleja: ensimmäinen on tervehdys, ja toinen ilmentää avatarhahmon hämmennystä tuntematonta keskustelualueita kohtaan. Kolmas vaihtoehto on tyyliään humoristinen, minkä kääntäjä pystyy kääntämään luovemmin ja minkä käännökseen kääntäjä voi lisätä kulttuuriviittauksia, kuten tässä tehtiin.

Koska käännostilaa on rajoitetusti pelin älypuhelimia ja keskustelualueita matkivan formaatin vuoksi, käännöksiä joudutaan ajoittain tiivistämään. Osittain tämän vuoksi päädyin kääntämään humoristisen ja melkein sekavan englanninkielisen tervehdyksen siten, että lainasin Cheekin kappaleen nimeä. Se ei ole tervehdys, mutta kuulostaa yhtä huvittavalta ja hämmäntäisi Anonyymia yhtä paljon kuin alkuperäisversio. Mitä taas tulee Anonyymien vastaukseen – ”Sähän olet... Cheekiläinen...” – niin se vain korostaa tätä kulttuuriviittausta. Alun perin halusin tehdä vitsistä monikielisen, koska arvelin englannin sanan *cheeky* toimivan hyvin tässä kontekstissa. Kohdeyleisö ymmärtäisi vitsin, tai niin oletin, mutta lopulta vaihdoin sen, koska halusin sen olevan suomalaisempi. Vitsinä se on nyt kömpelömpi, mutta Anonyymien seuraavan puheenvuoron voi tämän perusteella tulkita nolostumiseksi oman huonon vitsinsä vuoksi.

Tällaiset yksittäiset kulttuuriviittaukset ovat hyvä tapa tuoda peliä lähemmäksi pelaajia, koska silloin saadaan annettua sellainen vaikutelma, että hahmot tuntevat samoja asioita kuin pelaaja. Tämä on tyypillinen strategia tekstejä kotouttaessa, mutta sen voidaan kokea pyyhkivän lähtökulttuurin vaikutteita tekstistä ja ”vääristävän” kohdetekstiä lähtötekstiin verrattuna (Yang 2010). Toisaalta tällaiset muutokset voivat vaikuttaa pelin tarkoituksen kannalta positiivisesti pelaajan parasosiaalisiin

suhteisiin hahmojen kanssa. Kotouttavaa strategiaa voidaan tässä tapauksessa pitää oikeana ratkaisuna.

Esimerkin käännöksessä muut tehdyt muutokset ovat myös selkeitä ja huomattavia mutta kuitenkin tarkoituksenmukaisia. Anonyymin ”*Interesting. Worth the wait*” -puheenvuoroa ei ole käännetty suoraan suomeksi, vaan suomennoksessa tämä ohitetaan pelkästään antamalla Anonyymin sanoa ”Joka tapauksessa...” ennen kuin hän jatkaa siitä, mitä oli aikeissa sanoa pelaajalle aikaisemmin. Tätä perustelen sillä, että alkuperäinen versio sai Anonyymin kuulostamaan liian epäilyttävältä. Pelaaja pystyy kyllä päättämään, että Anonyymin valehtelee ilman tällaisia suoraviivaisia puheenvuoroja, joiden tarkoitus on osoittaa, että hahmo on epäluotettava.

Toisaalta tällaisten puheenvuorojen tarkoitus jokaisen tarinapolun prologissa onkin huijata pelaajaa. Jos pelaaja ei luota Anonyymiin ja vastustaa tämän ideaa, tarina päättyy ennen kuin se ehtii alkaakaan eli pelaaja hankkii itselleen prologin huonon lopun. *Another Storyn* prologin huono loppu ei tosin ole ”huono” loppu ollenkaan, koska siinä Anonyymin kultti ja sen johtajat pidätetään ja vangitaan. Tässä tapauksessa avatar ei kuitenkaan koskaan tapaa pelin hahmoja, minkä vuoksi sitä kutsutaan pelissä huonoksi lopuksi.

Prologi koostuu keskustelualueiden sijaan pääasiassa *Visual Novel Mode* -jaksoista, joiden lyhenne on VNM. Jaksot etenevät vähän samaan tapaan kuin kuvitetut lastenkirjat: taustalla on kuva, ja teksti kulkee ruudun alalaidassa, jotta hahmojen kasvat ja ilmeet eivät peity tekstin alle. Joskus maisemien ja hahmojen sijaan kuvana on yksittäinen kohtaus esimerkiksi halauksesta tai tarkemmin piirretty kuva hahmon kasvoista hänen purkaessaan tunteitaan. Prologissa näitä yksityiskohtaisempia kuvia ei ole.

Esimerkki 2 on prologin toisesta keskustelualueesta, jossa pelaaja tapaa pelin muut päähahmot ja V:n.

#### Esimerkki 2

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
Zen: I saw on TV yesterday, Jumin’s book is now a bestseller	Zen: Kuulin uutisista, että Juminin kirjasta on tullut bestselleri
Yoosung: Oh that –	Yoosung: Ai se –
Yoosung: You mean Jumin’s quote collection book?	Yoosung: Siitä mietekokoelmasta?
Zen: Yea that book. Isn’t the title so strange too?	Zen: Just siitä. Eikö sen nimikin ole outo?
707: The Successful Path of a Certain Man,,,,,	707: <i>Erään miehen menestystarina,,,,,</i>
707: (animated sticker)	707: (animoitu hymiö)

Yoosung: lollll	Yoosung: loool
Yoosung: so cringy lol.	Yoosung: tosi noloo lol

Esimerkissä 2 on heti keskustelun alusta, kun hahmot Yoosung, Zen ja 707 puhuvat keskenään Jumin Hanin julkaisemasta teoksesta. Esimerkki korostaa lähinnä sitä, että englanninkielinen nettipuhe ja sen lyhenteet voidaan säilyttää myös käännöksessä, koska kohdeyleisö eli nuoret aikuiset ovat internetin kautta oppineet niiden käytön tai vähintään osaavat olettaa, mihin lyhenteitä käytetään kontekstissa. Nettipuheen säilyttäminen saa interaktiot vaikuttamaan aidommilta, joka taas auttaa parasosiaalisten suhteiden muodostamisessa. Jos interaktiot eivät tunnu aidoilta, niin pelaaja ei muodosta syvällistä kontaktia hahmojen kanssa, mikä saattaa puolestaan vaikuttaa pelaajan rahankäyttöön hänen tehdessään pelinsisäisiä ostoksia. (Song & Fox 2015; Hefner ym. 2007, 39–48.)

Toinen huomioonotettava seikka, joka nousee esille jo tässä esimerkissä, on tilankäyttö. Tilan puute on jatkuva ongelma suomentamisen kannalta, koska keskustelualueiden puheenvuorot etenevät puhakuplamaisissa laatikoissa, joihin tekstin on mahduttava. Sitä on vaikea havainnollistaa tässä tutkielmassa, mutta ongelma on samankaltainen kuin sarjakuvakäännöksissä. Kääntäjän on osattava tiivistää tarpeen niin vaatiessa, mikä voi tarkoittaa sanojen tai kokonaisten lauseiden poistoa. Tässä esimerkissä tilanpuute ei ole suuri ongelma, koska virkkeet ovat alkutekstissä suhteellisen lyhyitä ja niitä on mahdollista tiivistää ilman, että käännöksessä menetetään mitään merkityksellistä.

Kolmanneksi tästä esimerkistä voidaan vielä mainita välimerkkien käyttö merkityksien muodostamisessa. Tässä esimerkissä se näkyy ainoastaan 707:n puheenvuorossa, mutta välimerkkejä käytetään muuallakin pelin chateissa erikoisella kieliopin vastaisella tavalla. 707 käyttää neljää pilkkua kolmen pisteen sijaan, mikä ilmentää hänen epäuskoaan Juminin kirjan nimeä kohtaan. Pilkun väärinkäyttö ei ole muuttunut suomennoksessa, koska muutokselle ei ole tarvetta. Se korostaa edelleen hämmennystä tai toisenlaista ihmettelevää reaktiota teoksen nimeä kohtaan ja suomalainen lukija pystyy tulkitsemaan tämän, etenkin jos lukija on muuten tuttu netissä käytettävän kielen kanssa.

Aiemmin mainittujen VNM-jaksojen lisäksi pelin visuaalista ilmettä parantavat keskustelualueiden taustat, jotka vaihtuvat ajasta riippuen. Aamuchattien tausta on erilainen kuin yöllä tapahtuvien chattien. Keskustelut sisältävät paljon muita visuaalisia yksityiskohtia, jotka kääntäjän tulee huomioida. Tällaisia yksityiskohtia ovat muun muassa hahmojen käyttämät animoidut hymiöt, jotka heijastavat hahmojen sen hetkisiä tunteita, kuten iloa tai hämmennystä, ja jotka rakentavat merkityksiä yhdessä verbaalisen tekstin kanssa.



Avatarhahmo eli pelaajan hallitsema hahmo pääsee ääneen vastausvaihtoehtojen kautta: pelaaja päättää, mitä hahmo sanoo, ja tätä kautta pelaaja kerää sydämiä hahmoilta. Sydämet auttavat pelaajaa saamaan hyvän lopun ja niiden puute puolestaan vie huonoon loppuun. Prologissa sydämiä kerääviä vaihtoehtoja on harvakseltaan. Esimerkeissä 3 ja 4 tarkastelun alaisena ovat muutama vaihtoehto, joista pelaaja voi valita mieleisensä. Konteksti esimerkki 3:lle on se, että muut hahmot vihdoinkin huomasivat vieraan ihmisen saapuneen heidän keskustelualueelleen. Esimerkki 3 on avatarhahmon reaktio muiden hahmojen reaktioihin.

### Esimerkki 3

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
Why don't you finish up talking the quotes? Do you have any other famous quotes?	Jatkakaa toki. Onko teillä mitään muita kuuluisia lausahduksia?
Hi!	Hei!
How do you do?	Mitä kuuluu?
Aren't you all pretty slow in noticing me? It's been a while since I came in	Olettepa hitaita. Kirjauduin tänne jo jonkin aikaa sitten

Esimerkissä 4 esitellään pelaajan seuraavan puheenvuoron vaihtoehtoja.

### Esimerkki 4

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
Exactly.	Aivan.
Can this game be hacked too?	Voiko tätäkin peliä hakkeroida?

Näissä esimerkeissä ei ole ensimmäisessä esimerkissä esiintynyttä humoristista vastausvaihtoehtoa, ja suurin osa on generisiä, melkein mitänsanomattomia. Kiinnostavampia vaihtoehtoja ovat esimerkki 3:n ensimmäinen ja viimeinen vastaus sekä esimerkki 4:n toinen vastaus. Esimerkki 3:ssa ensimmäistä vastausvaihtoehtoa on pakko lyhentää sekä tilanpuutteen että lauseen luonnollisuuden vuoksi. Lauseen ”luonnollisuutta” voidaan pitää subjektiivisena ideana. Pohjimmiltaan kaikkia käänösratkaisuja voidaan osittain pitää subjektiivisina, etenkin jos kääntämisen mieltää tekstin uudelleenkirjoittamiseksi. Nytkin käännöstä voidaan pitää liian formaalina, koska ”jatkakaa toki” ei esiinny nuoren aikuisen puheessa luonnollisesti. Käänösratkaisua voidaan perustella sillä, että valittu ratkaisu säästää tilaa ja säilyttää alkuperäisen puheenvuoron merkityksen samankaltaisena.

Esimerkin 3 kaksi keskimmäistä vaihtoehtoa ovat tyypillisiä tervehdyksiä, joille ei pysty tekemään mitään erityistä niille varatussa tilassa. Viimeinen vaihtoehto on epäkohteliaampi tapa vastata hahmojen esittämiin kysymyksiin avatarhahmon läsnäolosta ryhmän yksityisellä keskustelualueella. Verrattuna ensimmäisen vaihtoehdon verrattain viattoman ja uteliaan kuuloiseen kysymyksiin, neljäs vaihtoehto kuulostaa työkeämmältä niin englanniksi kuin suomeksi. Esimerkki 3 lähinnä osoittaa, miten erilaisia tunteita ja puhetapoja yksittäiset vastausvaihtoehdot sisältävät. Tunteiden tulee välittyä myös käänöksessä ja lokalisaatiossa. Pelistä voi tulla haastavampi, jos kääntäjä manipuloi tekstiä ja muuttaa dialogissa esitettyjä tunteita ja niiden ilmaisutapoja. Prologin tässä vaiheessa sillä ei ole väliä, koska prologin aikana mahdollisesti saadut sydämet eivät ole millään tavalla ratkaisevia tai merkityksellisiä.

Esimerkki 4 ei ole kääntämisen kannalta haasteellinen eikä lokalisaation kannalta merkittävä, mutta se on tarinapolun alkupäivien kannalta kiinnostava. Jälkimmäinen vaihtoehto ilman kontekstia vaikuttaa oudolta ja metatekstimäiseltä, koska siinä tiedostetaan kyseessä olevan peli. Aiemmin prologin aikana Anonyymi eli Ray oli saanut avatarhahmon uskomaan, että tämä keskustelualue on vain osa mobiilipeliä. Anonyymi myös käski avatarhahmoa olla mainitsematta pelaajan tekemästä pelitestauksesta. Vastausvaihtoehto menee siis vasten Anonyymien kehotusta. Tästä alkavat pelaajan mahdollisuudet saada hyvin varhainen huono loppu: tottelemattomuus on piirre, josta peli rankaisee pelaajaa.

Yleensä huonoon loppuun johtavat vastaukset ovat helposti pääteltävissä, koska niissä mennään joko vastoin Anonyymien tahtoa, kuten tässä, tai vaihtoehtoisesti ne rikkovat pelin asettamia muita sääntöjä siitä, millaista käytöstä palkitaan sydämillä. Juuri tässä esimerkissä käänöstä ei ole muokattu niin, että se poikkeaisi lähtötekstistä, eikä sitä ole tarpeen muuttaa, jollei kääntäjä halua tehdä pelistä haastavampaa jo alusta saakka. Se on kuitenkin turhaa, koska pelaajan halutaan kuitenkin päästä varsinaiselle tarinapolulle, joka alkaa pelissä viidentenä päivänä.

Prologi aloittaa *Another Storyn* niin sanotun *common route* -osuuden, jolta pelaaja voi päätyä joko Rayn tai V:n tarinapolulle. *Common route* kestää neljä päivää, jonka jälkeen pelaaja päätyy jommallekummalle tarinapolulle. Tähän asti esitetyt huomiot pätevät tässä vaiheessa sekä V:n että Rayn tarinoihin.

Viimeisenä huomiona totean, että vaikka *Another Story* onkin ajallisesti täysin erillään muista pelin tarinoista, kääntäjän on silti pystyttävä pitämään hahmot johdonmukaisina verrattuna siihen, mitä pelaaja tietää heistä etukäteen. *Another Storylle* pääseminen vaatii muiden polkujen pelaamista, joten tällainen yhdenmukaisuus on hyvin tärkeää pelaajan kannalta. Hahmot ovat nuorempia ja reagoivat

hieman eri tavoin kuin muilla poluilla, mutta perusluonteet kuitenkin pysyvät samanlaisina V:tä kenties lukuun ottamatta. Pelaaja ei tiedä V:stä kauheasti edes pelin todellisen lopun perusteella.

## 5.2 Jihyun Kim eli V

Tarinan päähenkilön kääntäminen vaatii erityistä huolenpitoa kääntäjän osalta, koska päähahmo on se, johon pelaajan huomion oletetaan kohdistuvan tämän omalla tarinapolulla. V:llä on monia ominaisuuksia ja ongelmia, joiden kääntäminen vaatii erityistä tarkkaavaisuutta. V:tä voidaan pitää tyypillisenä artistisena ja herkkänä sieluna, mikä korostuu myös pelin käyttämissä metaforissa ja kielikuvissa V:n elämän ja ongelmien suhteen, kuten eräs myöhempi esimerkki osoittaa.

### 5.2.1 Prologi

Esimerkki 5 on prologin toisen keskustelualueen alkupuolelta, kun ryhmä yrittää selvittää, miten joku on voinut tunkeutua heidän yksityiselle keskustelualueelleen.

#### Esimerkki 5

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
<b>Jumin Han:</b> For such an unexpected occurrence, it's time for the head of RFA to take action – that means you, V.	<b>Jumin Han:</b> Näin yllättävän käänteeseen johdosta RFA:n johtajan on aika ottaa ohjat käsiinsä – siis sinun, V.
<b>V:</b> I'm having a slight meltdown myself...	<b>V:</b> Olen... vielä shokissa itse...
<b>Zen:</b> V in a meltdown...? T-T	<b>Zen:</b> V, shokissa...? ☹️

Esimerkissä ei paljastu ensisilmäyksellä mitään Jumin Hanin korostetun muodollisen puhetyylin lisäksi, mikä näkyy myös suomennoksessa. V on tässä kohtaa hyvin yllättynyt uudesta tulokkaasta, eikä oikein tiedä, mitä tehdä. Suomennoksessa tätä korostetaan lauseen keskelle merkityillä kolmella pisteellä. Esimerkissä nähdään ensimmäinen tapaus hymiön muuttamisesta toiseen muotoon alkukielestä kohdekielelle käännettäessä. ”T-T”-hymiö on helposti tulkittavissa itkeviksi kasvoiksi, mutta suomennoksessa ☹️ on luontevampi ja kotoperäisempi tapa ilmaista tunteita. Hymiöt rakentavat merkityksiä tekstiin yhdessä verbaalisten elementtien kanssa, joten niiden täysi poisto ei ole tarpeellista: väittäisin jopa, että niiden poisto tekisi tekstistä latteamman ja vaikuttaisi pelin todellisuuden tuntuun.

Esimerkki 6 on prologia seuraava puhelinsoitto V:ltä. Puhelinsoitot on ääninäytelty, mutta niitä ei ole dubattu englanninkieliseen versioon. Sen sijaan ne on tekstitetty, ja pelaaja lukee tekstin ruudulta koreankielisen puheen tahtiin. Pelaajalle esitetään vaihtoehtoja puhelun aikana, ja pelaaja voi oppia jotain uutta tai muuten flirttailla hahmon kanssa niiden kautta, mikä tekee puhelinsoitoista

mielenkiintoisia jopa toisella ja kolmannella pelaamiskerralla. Tähän esimerkkiin pelaajalle tarjottuja vaihtoehtoja ei ole merkitty. Soitot eivät vaikuta pelaajan ja hahmojen suhteisiin, eikä niistä voi saada sydämiä. Ne ovat yksin pelin tavoista rakentaa parasosiaalisia suhteita pelaajan ja hahmojen välille. Esimerkki 6a) on alkukielinen versio tekstistä.

**Esimerkki 6a)**

**V:** Hello? Oh, the phone's working alright. I told you that I will call you, didn't I? Allow me to formally introduce myself. I am V, the head of the RFA. It's a pleasure to meet you.

**Player:** You must've been surprised to see me.

**V:** Yes, it was quite surprising. I'm sure it's the same for the rest of the members. We've never imagined... to find someone entering our messenger. I called you because there is something I'd like to ask you. I already mentioned this in the chat room back there. Uh... If it does not offend you, may I ask you something?

**Player:** Yeah, sure.

**V:** Thank you for saying that. Can you tell me how you know about Rika? I believe it'll be confusing for the rest of the members if they hear it.

Esimerkki 6b) on vastaavasti käännetty versio esimerkistä 6a).

**Esimerkki 6b)**

**V:** Haloo? Puhelin toimii, hyvä... Sanoin, että soittaisin, enkö vain? Salli minun esitellä itseni. Olen V, RFA-järjestön johtaja. On kunnia tavata sinut.

**Pelaaja:** Olit varmaan yllättynyt, kun näit minut siellä...

**V:** Hmm... Kyllä, se oli yllättävää. Olen varma, että muut tunsivat samoin. Emme ikinä kuvitelleet löytävämme... jonkun uuden keskustelualueellamme. Soitin, koska haluan kysyä sinulta jotain. Sanoin tämän jo keskustelualueella. Öh... toivottavasti en loukkaa sinua, mutta voinko kysyä siitä nyt?

**Pelaaja:** Joo, totta kai.

**V:** Kiitos. Voitko kertoa, kuinka tunnet Rikan? Luulen, että vastauksesi voisi hämmentää muita jäseniä...

Ensimmäinen havainto on, että käännöksen suomi on erittäin formaalia etenkin suullisen puheen tilanteeseen, jollainen puhelinkeskustelu on. Myös alkutekstin kieli on hyvin formaalia: *may/can I* ja *must*-rakenteet ovat tyypillisiä V:n puheelle, joten sen replikointi suomeksi on hahmon karakterisoinnin kannalta tärkeää. Hahmojen tulee olla johdonmukaisia alkutekstin kanssa, vaikka lokalisoinnissa lähdetäisiinkin muokkaamaan miljöötä tai muita seikkoja. Puhetapa ja -tyyli kuuluvat niin sanottuun epäsuoraan karakterisointiin, mikä vaikuttaa siihen, millaisen vaikutuksen hahmo tekee pelaajaan (Reams 2015).

Pelin puhelinkeskusteluissa ei esiinny kuvia soittajan profiilikuvaa lukuun ottamatta, joten kuvan ja tekstin suhdetta ei ole. Sen sijaan kääntäjä voi miettiä, miten puhuttu ja kirjoitettu teksti sopivat yhteen. Jos käännöksessä pidetään korealainen puhe ja suomenkielinen teksti, käännöksessä on oltava edes jokseenkin vastaavanlainen rytmitys kuin itse puheessa. Muuten pelaajan voi olla vaikea seurata,

mitä sanotaan. Lukemista on vaikeaa rytmittää puheen kanssa myös pelin englanninkielisessä versiossa. Käännösprosessin aikana en sitä miettinyt, koska alkutekstinä oli pelkästään englanninkielinen teksti ilman koreankielistä puhetta. Sitä olisi kuitenkin voinut pohtia, koska hahmon äänellä on oma roolinsa sekä karakterisoinnissa että pelaajan tavassa rytmittää lukemaansa.

Valitettavasti pelilokalisoinnin alalla on tyypillistä se, että kääntäjä ei saa samanlaisia etuja kuin muiden audiovisuaalisten tekstien kääntäjät. Kääntäjä saa ainoastaan käsikirjoituksen, jonka pohjalta kääntää, eli hän ei pysty kuuntelemaan käännettävää tekstiä. Äänen huomioonottaminen kuitenkin auttaisi kääntäjän työtä. Vielä harmillisempaa on se, että kääntäjät eivät välttämättä saa dialogia kronologisessa järjestyksessä, vaan dialogit voidaan tarjota kääntäjille hahmoittain ilman viittausta dialogin kontekstiin. (O’Hagan 2015, 752.)

Toinen huomionarvoinen asia puhelinkeskusteluissa on se, että vaikka pelaaja ei saa niistä sydämiä ja siten ne eivät vaikuta tarinan kulkuun, ne pyrkivät kehittämään pelaajan Wen Songin ja Jesse Foxin (2015) mainitsema parasosiaalisia suhteita hahmojen kanssa. Tämä on puhelinsoittojen pääasiallinen funktio, mikä tekee niistä yhtä olennaisen osan peliä kuin keskustelualueista. Niissä kehitetään parasosiaalisia suhteita samalla kun pelaaja saa tietää jotain uutta hahmoista. Ne tarjoavat pelaajalle erilaisen tavan keskustella hahmojen kanssa ja pelaaja pääsee flirttailemaan ja laskemaan leikkiä jopa vakavampien hahmojen kanssa, mihin keskustelualueilla ei aina ole aikaa.

## 5.2.2 Ihmissuhteet

Ensimmäisten neljän päivän keskustelualueet eivät keskity juoneen yhtä vahvasti kuin myöhempien päivien, vaan niissä keskitytään hahmoihin ja näistä lisää oppimiseen. V ei ilmesty usein keskusteluihin ensimmäisten parin päivän aikana, mutta hän on paikalla useammin kuin kertaakaan aikaisemmin muiden tarinapolkujen aikana. Koska *Another Story* keskittyy vahvasti aiemmin pääosin tuntemattomaan hahmoon, jota pystyi helposti vihaamaan niin sanotun ”todellisen” lopun perusteella, hänestä pyritään antamaan mahdollisimman paljon pintatason tietoja ensimmäisten päivien aikana. Pelaaja pystyy myös kysymään muilta hahmoilta V:stä samalla oppien V:n ihmissuhteista.

Esimerkki 7 on lyhyt interaktio V:n ja 707:n väliltä. Hahmot puhuvat V:n ottamasta valokuvasta, joka sai 707:n innostumaan kaikesta avaruuteen liittyvästä.

### Esimerkki 7

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
707: That picture looks even more beautiful. It’s been ages since I last saw it	707: Se näyttää kauniimmalta kuin muistinkaan...
707: waaaah	707: aaaahhhh

<b>707:</b> I can feel my love for space blazing!!!!	<b>707:</b> rakastan avaruutta!!!!
<b>707:</b> (animated emoji)	<b>707:</b> (animoitu hymiö)
<b>V:</b> I'm so honoured that you like it so much.	<b>V:</b> Olen otettu, että pidät siitä niin paljon.
<b>V:</b> That picture suggests how small you are in an infinitely enormous space	<b>V:</b> Se kuvastaa, kuinka pieniä olemme äärettömässä avaruudessa
<b>V:</b> and reflects the adoration and veneration towards the almighty space for holding you in its embrace, and...	<b>V:</b> ja heijastaa ihastusta ja kunnioitusta meitä sylissään pitävää avaruutta kohtaan, ja...
<b>707:</b> (animated emoji)	<b>V:</b> (animoitu hymiö)
<b>707:</b> stop stop!	<b>707:</b> älä, älä!
<b>707:</b> I already know how teeny tiny I am	<b>707:</b> tiedän, kuinka pieni olen
<b>707:</b> and the space doesn't have to know!	<b>707:</b> avaruuden ei tarvitse!
<b>V:</b> I'm sure it already knows, even if you say that ^^;;	<b>707:</b> Luulen, että se tietää, sanoitpa mitä tahansa...

Kääntämisen teknisestä näkökulmasta esimerkissä korostuu, että lauseita tai sanoja ei aina aloiteta isolla kirjaimella eivätkä ne aina pääty yhteen puhekuplaan/puheenvuoroon. Tässä mielessä käännöksen on hyvä jäljitellä alkutekstin asettamaa mallia, koska ihmiset juttelevat sosiaalisessa mediassa tällä tavoin. Nettipuheen jäljittely lisää realistisuuden tuntua keskusteluihin. On hyvä muistaa, että V on puhetavaltaan formaali mies, joten hän pyrkii noudattamaan kielioppisääntöjä suuren osan ajasta. Nettipuhe ja sen lyhenteet eivät esiinny hänen puheessa. Esimerkki tarjoaa myös herttaisen kuvauksen siitä, kuinka V voi alkaa jaarittelemaan omista kuvistaan palavalla innolla. Käännöksessä on poistettu hymiö V:n puheenvuorosta. Se on korvattu kolmella pisteellä, mikä ei välttämättä tarjoa samanlaista tunnetta kuin alkutekstin hymiö, mutta sopii kohdekuulttuuriin todennäköisesti paremmin.

Esimerkissä 8 tarkastellaan V:n suhdetta hänen isänsä kanssa ja siitä, miten V puhuu siitä.

#### Esimerkki 8

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
<b>V:</b> It's true I'm not on good terms with my father.	<b>V:</b> En tosiaan ole hyvissä väleissä isäni kanssa.
<b>V:</b> But I'd like to amend that.	<b>V:</b> Haluaisin korjata sen...
<b>V:</b> If not now, someday.	<b>V:</b> Jonain päivänä.
<b>Jumin Han:</b> From what I remember, you two were close when you were young.	<b>Jumin Han:</b> Muistaakseni olitte läheisiä, kun olit nuori.
<b>V:</b> Yes... that's right.	<b>V:</b> Niin olimme.
<b>V:</b> But it's not the same anymore.	<b>V:</b> Mutta emme enää.

V: My way of thinking is completely different from my father's.	V: Ajattelemme asioista niin eri tavoin.
<b>Player:</b> Fathers are said to be close but distant as well. Especially in case of father-son relationship... (1)	<b>Pelaaja:</b> Isien sanotaan olevan läheisiä mutta samalla etäisiä. Etenkin isä-poika -suhteissa... (1)
Oh... You've become estranged. I'm a bit like that as well. (2)	Ai, tekin olette kasvaneet erilleen... Niin minäkin. (2)
V, you have a lot of secrets... What kind of secrets are you hiding from your father? (3)	V, sinulla on paljon salaisuuksia... mitä piilottelet isältäsi? (3)

Esimerkissä 8 nousee esille monta seikkaa niin V:n hahmon kuin myös pelimekaniikkojen näkökulmasta. Viimeiset kolme puheenvuoroa ovat taas pelaajan vastausvaihtoehtoja. Jokainen niistä on erilainen sekä sisällöltään että äänensävyiltään niin alkuperäisessä kuin myös suomalaisessa versiossa. Etenkin pelaajan kolmas vastausvaihtoehto on aggressiivisen kuuloinen suhteessa siihen, miten pelaajan odotetaan keskustelevan hahmojen kanssa.

Toinen vaihtoehto tarjoaa pelaajalle mahdollisuuden samaistua V:n tilanteeseen, mitä V saattaisi arvostaa ja mistä pelaaja voi saada sydämen. Ensimmäinen vaihtoehto taas antaa sydämen Jumin Hanin kanssa, mistä tällä tarinapolulla ei ole hyötyä. Tällaisissa vaihtoehtoissa, joista yksi on selvästi väärin, vastauksia voisi muokata pidemmälle ja siten tehdä huonosta valinnasta vähemmän selkeän. Tässä voidaan kuitenkin suistua tekstin manipulointiin ja vääristämiseen lukijakunnan näkökulmasta, mikä ei ole kääntäjän ammattietiikan mukaista (Alwazna 2014).

Muulla esimerkissä käännöksestä on poistettu alkutekstin osia tilansäästöön liittyvistä syistä, mitä tapahtuu muissakin polun käänöksissä. Tällaisissa pienissä tekstin muokkauksissa ei ole kyse tekstin sensuroinnista millään tavalla, koska esimerkissä ei ole mitään sensuroinnille altista materiaalia. Kyse on tekstin lyhentämisestä ja tiivistämisestä. Valintojen vaikeuttamisessa kyse on äänensävyyn vaihtamisesta. Jos pelistä tulee liian vaikea, se voi turhauttaa pelaajia: deittailusimulaattorien päätarkoituksena ei ole olla aivojumbppaa pelaajille. Pelin vaikeusasteen muokkaaminen tällä tavoin ei myöskään ole kääntäjän oma päätös, eikä se voikaan olla, koska asiakkaan vaatimukset ovat ne ohjenuora, joita kääntäjän on seurattava. (Pym 2004.)

Aiemmissa esimerkeissä huomion kohteena ovat olleet V:n muut ihmissuhteet, mutta tarinan keskiössä on V:n entinen suhde Rikan kanssa ja uusi suhde pelaajahahmon kanssa. Suhde pelaajan kanssa kehittyy varsin nopeasti, koska jo V:n varsinaisen tarinapolun ensimmäisenä päivänä (*Another Storyn* viides päivä, ensimmäinen *common routen* jälkeen) V osoittaa syvää huolta pelaajaa kohtaa. Se ei ole mitenkään ihmeellistä, sillä V sai aikaisemmin selville, että avatarhahmoa pidetään vankina

vuorilla. Esimerkki 9 on siis *Another Storyn* viidenneltä päivältä ja V yrittää saada selville, missä kunnossa pelaaja on sen jälkeen, kun V ei onnistunut pelastamaan tätä.

#### Esimerkki 9

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
V: I'd like to speak to you alone,	V: Haluaisin puhua kanssasi yksin
V: but it's frustrating that I can't...	V: mutta juuri nyt en voi...
V: [Player]. Nothing happened to you yet, right?	V: [Pelaaja]. Eihän mitään ole sattunut?
<b>Player: I'm fine! Are you okay? (1)</b>	<b>Pelaaja: Ei. Oletko <i>sinä</i> kunnossa? (1)</b>
Do you know that the rest of them are frustrated with your actions? (2)	Etkö tiedä, miten turhautuneita muut ovat sinun käytöksesi takia? (2)
V: I'm fine. So no need to worry about me.	V: Älä huolehdi minusta.
V: But I'm more worried about you...	V: Olen vain huolissani sinusta...
V: I'm worried something bad might have happened to you...	V: Pelkään, että jotain pahaa on voinut sattua sinulle...
<b>Player: I'm fine! Nothing happened yet! (1)</b>	<b>Pelaaja: Ei mitään vielä! Olen OK. (1)</b>
I'm scared... It feels like something's going to happen to me soon. (2)	Minua pelottaa... luulen, että jotain tapahtuu pian. (2)
V: That's good...	V: Hyvä...
V: ...I was awfully worried.	V: ...olin hyvin huolissani. Ja olen.

Esimerkki 10 tapahtuu päivän tai pari esimerkin 9 jälkeen.

#### Esimerkki 10

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
V: Just before we escaped the other day...	V: Ennen kuin pakenimme eilen...
V: Remember Rika screaming?	V: Rika kirkui. Muistatko?
V: I can still hear her scream in my head.	V: Kuulen sen yhä päässäni...
V: I've never imagined....	V: En ikinä uskonut
V: that our relationship will turn out like this...	V: että suhteemme tulisi tähän.
V: When I first saw her...	V: Kun tapasin hänet...
V: I thought that I finally discovered the meaning of my life.	V: Luulin löytäneeni elämäni tarkoituksen.
V: I can still remember	V: Muistan yhä
V: her gleaming eyes.	V: hänen silmiensä kiillon.
V: Rika saw a picture of the sun at my exhibition...	V: Rika näki ottamani valokuvan auringosta näyttelyssäni...
V: And she said that the sun	V: ja sanoi, että aurinko
V: is the mother of all life.	V: on kaiken elämän äiti.



V: Back then... I thought it was fate that I met her.	V: Silloin luulin tapaamisemme olleen kohtalon.
V: Because only she	V: Ainoastaan hän
V: could read the message	V: huomasi
V: I hid in my picture.	V: kuvani viestin.

Esimerkeissä 9 ja 10 tarkastellaan V:n suhdetta pelaajaan ja Rikaan. Esimerkki 9 on melkein heti *common route* -osuuden jälkeen, joten se ei sisällä suuria romanttisia tunteita vielä, mutta siitä pystyy kuitenkin päättelemään, että pelaajalla on realistiset mahdollisuudet saada vastakaikua tunteilleen tarinapolun päätteeksi. Pelaajalle tarjotut vastausvaihtoehdot ovat äänensävyiltään huomattavan erilaisia verrattuna toisiinsa niin alkutekstissä kuin käänöksessä. Pelaajan on helppo päätellä, että V:ltä vastauksia tivaavat vaihtoehdot ovat vääriä ja johtaisivat huonoihin loppuihin, jos pelaaja jatkuvasti valitsee niiden tyylisiä vastauksia. Pahimmillaan tällaiset vastaukset voivat antaa pelaajalle ”särkyneen” sydämen hahmolta, jolloin pelaaja menettää yhden jo ansaituista sydämistä.

Esimerkissä 9 korostuu V:n huoli pelaajaa kohtaan, joten pelaajan odotetaan pyrkivän lieventämään V:n huolta sen kasvattamisen sijaan. Kaikki tarinapolut odottavat pelaajan toimivan hahmojen ”terapeuttina”, joka pyrkii auttamaan hahmoja rauhoittumaan ja joka on tuki niin hyvinä kuin huonoina aikoina. Tämän vuoksi syyttävän kuuloiset vaihtoehdot, vaikka ne olisivatkin ymmärrettäviä reaktioita, vievät pelaajaa lähemmäs huonoa loppua. Näistäkin vaihtoehdoista voi saada sydämiä, joten pelaaja ei voi tietää, tekikö oikean valinnan vai ei ennen kuin saavuttaa yhden lopuista tai jos peli jatkuu polun ”haarautumisen” jälkeen. Yleensä valintojen äänensävyt tekevät selväksi, mikä on parempi vaihtoehto. Pelillä on selvät odotukset siitä, millainen pelaajan on oltava, jotta hahmot mieltäisivät häneen ja saavuttaisivat hyvän tai neutraalin lopun hänen kanssaan. Tämä on deittailusimulaattoreille tyypillistä (Richards 2015). Käänösten on myös hyvä reflektoida tätä, mutta joskus on mietittävä, millaisen kuvan peli välittää rakkaudesta, ihmissuhteista ja ominaisuuksista, jotka saavat suhteet toimimaan.

Esimerkissä 10 nähdään V:n muisteluita tämän ja Rikan välisestä suhteesta ja ensitapaamisesta. Molemmissa teksteissä, alkuperäisessä ja käänöksessä, käytetään kolmea pistettä useamman kerran, joskin hieman eri paikoissa, rytmittämään tekstiä sekä V:n kerrontaa ja reflektointia. Niiden tehtävä on tehdä tekstistä tunteikkaampaa ja murheellisempaa, ikään kuin V:n olisi vaikea sanoa näitä asioita pelaajalle ilman suurta tunnekuohua. Tehokeinona kolmeen pisteen käyttö on *Mystic Messenger*lle tyypillinen, ja sitä esiintyy jatkuvasti. Kolmen pisteen liiallinen käyttö ei normaalisti sovi V:n kirjoitustyyliin ja luonteeseen, mutta tässä niiden käyttöä voidaan perustella sillä, että V tuntee olonsa haikeaksi ja tällainen katkeileva kirjoitustyyli pyrkii heijastamaan V:n sisäistä tunnekuohua.

Alkutekstissä V:n puheenvuorot on pilkottu siten, että jotkut yksittäiset lauseet voivat olla kahdessa erillisessä tekstilaatikossa tai ”puhekuplassa”. Tämäkin on tehokeino ja myös todellisissa nettikeskusteluissa esiintyvä ilmiö, jota peli pyrkii jäljentämään. Lyhyiden ja katkonaisten viestien nopea lähettäminen yhden kokonaisen viestin sijaan kertoo jotain V:n tunnekuohunnasta, mutta se myös jättää suomentajalle hyvin vähän tilaa käännöksille. Suomennoksessa on jouduttu käyttämään jopa yksittäistä sanaa yhdessä ”puhekuplassa”, koska tila ei riitä muuhun ja kääntäjä haluaa muutenkin välttää turhan pitkiä rakenteita vaikka tilaa olisi.

Tähän asti analyysissa on keskitytty V:n hahmoon ja tämän ihmissuhteisiin samalla kun nostettiin esille yksittäisiä huomioonotettavia ongelmia, joita alkuteksti tarjoaa kääntämiselle, kuten välimerkkien ja tilankäyttö. Kääntäminen on ollut melko suoraviivaista ja tekstin sisältö on pysynyt pääsääntöisesti samankaltaisena kuin alkutekstissä, vaikka kääntäjällä on ollut mahdollisuuksia muutoksiin esimerkiksi pelin vaikeusasteen muokkaamiseksi. Rikan hahmo ja alkutekstin tapa käsitellä Rikan ongelmia ovat seuraavat kääntäjälle päänvaivaa aiheuttavat kohdat, eikä niihin ole yhtä selkeitä ratkaisuja kuin suurimpaan osaan V:n yhteydessä esitetyissä esimerkeissä.

### **5.3 Rika ja mielenterveys *Mystic Messenger*issä**

Rika on yksi *Mystic Messenger*in ainoista poluttomista päähahmoista tähän asti kenties siksi, että hän on pelin pääantagonistin roolissa. Rika on V:n kihlattu ja RFA:n (*Rika's Fundraising Association*) toinen johtaja, joka oli aikanaan vastuussa vieraiden löytämisestä ja kutsumisesta RFA:n järjestämiin hyväntekeväisyystilaisuuksiin. Rikasta puhutaan hyvin mairittelevasti tarinapolkujen alkupäivinä: kenelläkään ei ole mitään pahaa sanottavaa hänestä. *Another Story*n kuluessa pelaaja kuitenkin törmää Rikaan, joka on juuri sen kultin johtaja, jonka höynäyttämäksi pelaajahahmo joutuu tarinan alussa. Pelaaja ei tapaa Rikaa heti alussa mutta tietää muiden polkujen perusteella Rikan toimista ja millaiseksi Rika on kehittynyt jätettyään V:n. Rikan hahmo on mielenkiintoinen, mutta häntä voidaan pitää myös väkivaltaisen mielenterveysongelmaisen hahmon ikävänä stereotyyppiana.

Esimerkki 11 on V:n näkökulmasta. V kuvaa niitä hetkiä, jolloin hänen ja Rikan suhde huononi dramaattisesti ja jotka sittemmin johtivat siihen, mitä Rika teki kulttinsa kanssa. Esimerkki on pitkä, mutta se kuvastaa V:n syyllisyyden tuntoa ja Rikan mielenterveydessä tapahtunutta syöksyä ja on siten tärkeä kohta tarinassa ja Rikan ymmärtämisessä. Esimerkki myös havainnollistaa yhtä mahdollista tapaa, jolla pelaaja saavuttaa huonon lopun.

### Esimerkki 11

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
V: So when Rika asked me	V: Kun Rika pyysi minulta
V: to love her darkness...	V: rakkautta...
V: I...	V: Minä...
V: I ignored	V: en vastannut...
V: her plea.	V: ...
V: Because of her darkness...	V: Koska tämä pimeys...
V: was different from my values.	V: oli arvojeni vastaista.
V: Then one day	V: Jonain päivänä
V: she even started to plead to me.	V: hän alkoi anella.
V: She said that she's being suffocated...	V: Hän oli tukehtumassa...
V: She pleaded me	V: Hän pyysi
V: not to kill the darkness inside her...	V: etten tappaisi hänen pimeyttään.
V: But I did not stop my brush.	V: Siveltimeni ei pysähtynyt.
V: My love	V: Rakkauteni
V: was suffocating her.	V: kuristi Rikaa.
<b>Player:</b> I would've been happy... (1)	<b>Pelaaja:</b> Minä olisin niin onnellinen...(1)
<b>I understand how Rika would've felt. (2)</b>	Ymmärrän, miltä hänestä tuntui... (2)
V: ...Yes, if I understood her...	V: ...Niin. Jos vain minäkin...
V: Now you see that I'm a bad person.	V: Nyt tiedät, kuinka kamala olen.
V: The sun looks warm when gazed from afar	V: Aurinko on lämmin kaukaa katsottuna
V: but if you get too close, it's nothing	V: mutta jos menet sitä lähelle...
V: but a roaring ball of flames, blazing endlessly.	V: se vain polttaa kuin tulen lieskat.

V puhuu hänen ja Rikan suhteen vaikeista ajoista hyvin abstraktilla ja metaforisella tavalla. Tässä Rikan ”pimeys” on tulkittavissa eräänlaiseksi mielenterveyden ongelmaksi, joskaan peli ei koskaan suoraan paljasta, mistä sairaudesta on kyse. Kuten esimerkistä on nähtävissä ja pääteltävissä, V:n polulla korostuu V:n ja Rikan suhteen epäterveellisyys: hän yritti hoitaa Rikan sairautta rakkaudella, mutta tämä ei onnistunut, minkä seurauksena V syyttää itseään kaikesta. Muissa kohtauksissa Rika syyttää V:tä avoimesti. Rika lopulta myöntää, että hän ei pystyisi jatkamaan ilman V:n rakkautta, joka Rikan mielestä ruokkii hänen sairauttaan.

Mielisairauden kuvauksen kääntäminen on aina hankalaa, koska siitä on helppo tehdä karikatyyrimainen versio sen todellisesta muodosta. Kyseessä on monimutkainen aihe, joka vaikuttaa

niin Rikaan itseensä kuin myös tämän lähimmäisiin eli tässä tapauksessa V:hen. Näitä vaikutuksia näkyy myös esimerkissä: V syyttää itseään siitä, millainen Rikasta tuli ja mitä Rika teki tämän oletetun itsemurhan jälkeen. Tekstistä voidaan päätellä, että V itsekään ei ole mieleltään täysin terve yksilö. Hänenkään tapauksessaan mahdolliselle sairaudelle ei anneta nimeä. Pelaaja oppii vain, että V kuvaa rakkauttaan Rikaan pakkomielteisenä taideteoksen maalaamisena.

Metaforan säilyttäminen käänöksessä on tärkeää, koska maalauksella ja piirtämisellä on V:n menneisyydessä keskeinen rooli, mikä selittää V:n ajatustapaa Rikaa ja heidän suhdettaan kohtaan. Tämän takia V:n vuorosanat ”*I did not stop my brush*” käännettiin suomeksi ”Siveltimeni ei pysähtynyt”. Se ei ole ensimmäisen persoonan aktiivimuodossa kuten alkukielinen versio, mutta sama ajatus kuultaa läpi molemmissa teksteissä. Toistuvan metaforan poistaminen käänöksestä, etenkin kun se viittaa V:n hahmolle keskeiseen ominaisuuteen ja tämän menneisyyteen, haittaisi V:n karakterisointia ja poistaisi tärkeän elementin V:n ja Rikan suhteesta.

Esimerkissä 11 V maalaa Rikan uhriksi, ja tässä vaiheessa tarinaa V todella pitää itseään syypäänä kaikkeen, mitä on tapahtunut. Samoin osa pelaajista varmasti syyttää V:tä, ja jossakin vaiheessa tarina antaa pelaajille mahdollisuuden syyttää V:tä suoraan ja kritisoida tämän valintoja verrattain karvaalla tavalla. V:n jatkuva kritisointi kuitenkin vie pelaajan huonoon loppuun, koska *Another Story* kuvaa V:tä ihmissuhdeväkivallan uhrina ja siten viattomampana osapuolena verrattuna Rikaan. Tällaisen aiheen kääntäminen vaatii tilannetajua, etenkin koska Suomessa kotiväkivallan miesuhrit ovat melkein tabu: heistä ei puhuta eivätkä he itse puhu (Keskisalo 2017).

Toisaalta myös Rika on niin oman mielensä kuin molemminpuolisen ja epäterveellisen ihmissuhteen uhri, vaikka Rika ei koskaan ollutkaan fyysisen ihmissuhdeväkivallan uhri, toisin kuin V. *Another Story* vihjaa, että Rikan adoptiovanhemmat saattoivat olla väkivaltaisia, mutta siihen ei viitata yhtä selvästi kuin Rikan väkivaltaan V:tä kohtaan. Kääntämisessä tämä on muistettava aiheen herkkyyden ja vakavuuden vuoksi sekä sen takia, ettei aiheesta anna liian yksipuolista kuvaa pelaajalle. Rikaa on helppo vihata, mutta teksti sisältää paljon sympatiaa Rikan tilannetta kohtaan. *Another Story* onkin ainoa tarina, jossa Rikan tilannetta käsitellään sen vaatimalla vakavuudella ja syvällisyydellä. Teksti ei kuitenkaan sympatisoi Rikan kanssa liian paljon. V on edelleen uhri.

Esimerkissä 12 Rika kertoo itsestään ja V:stä. Siinä nousee esille, kuinka vahvasti Rika uskoo siihen, mitä tekee ja kuinka hän ei pidä omia tekojaan kauheina. Hänen mielestään se, mitä hän tekee, on välttämätöntä, jotta hän voi auttaa ihmisiä. Esimerkki on jälleen pitkänlainen, mutta se paljastaa, miten Rika ajattelee asioista ja omista teoistaan sekä V:n valinnasta jättää tämän ja Rikan suhde menneisyyteen.

## Esimerkki 12

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
Rika: No matter how much I tell you that I'm saving them, you won't listen.	<b>Rika:</b> Yritän pelastaa heidät, mutta sinä et kuuntele.
Rika: You tell me I'm tormenting them.	<b>Rika:</b> Muka kidutan heitä.
Rika: Nobody accepts the meaning of salvation	<b>Rika:</b> Kukaan ei hyväksy
Rika: that I want to perform...	<b>Rika:</b> minun tarjoamaani pelastusta...
Rika: I'm the one who can save the sick or abandoned	<b>Rika:</b> Olen ainut, joka pystyy pelastamaan sairaat ja hylätyt
Rika: from those tormenting memories.	<b>Rika:</b> kipeiltä muistoilta.
Rika: I cannot stop this salvation...	<b>Rika:</b> En voi lopettaa...
Rika: in order to prove I am the savior.	<b>Rika:</b> ennen kuin todistan sen.
Player: The idea that someone will save me is just a fantasy. (1)	<b>Player:</b> Idea pelastumisesta on vain fantasia minulle. (1)
<b>Do you have to prove yourself like that? (2)</b>	<b>Täytyykö sinun toimia näin? (2)</b>
Rika: Yes. I told you...	<b>Rika:</b> Kerroin sinulle...
Rika: If I don't reveal myself like this,	<b>Rika:</b> Jos en tee mitään,
Rika: I'll dry out dead from V's light...	<b>Rika:</b> V:n valo kuivuttaa minut.
Rika: Don't forget...	<b>Rika:</b> Muistathan...
Rika: The fundamental reason I can do this	<b>Rika:</b> Pääsyy tähän kaikkeen...
Rika: is because V's light threatened	<b>Rika:</b> on V. Hänen valonsa...
Rika: and awakened me...!	<b>Rika:</b> ...herätti minut.
Rika: But he thinks that light is nothing but obsession...?	<b>Rika:</b> Mutta hän pitää tuota valoa vain pakkomielteenä...?
Rika: Those words	<b>Rika:</b> Se sana...
Rika: make me lonely...	<b>Rika:</b> tekee minut
Rika: down to the bone.	<b>Rika:</b> niin yksinäiseksi...

Esimerkki 12 on tarinapolun loppupäiviltä. Esimerkki antaa Rikasta sympaattisemman kuvan kuin aiemmat keskustelut, joissa Rika yritti selvästi manipuloida sitä, jonka kanssa puhui. Tässäkin keskustelussa Rika yrittää manipuloida pelaajaa, joskin kyseessä voi olla myös lapsenmielinen itsepäisyys: ”Muka kidutan heitä”-toteamus on närkästynyt ja osoittaa, miten vahvasti Rika uskoo olevansa oikeassa ja toimivansa hyvin. Rika on aivopessyt seuraajiaan juottamalla näille ”eliksiiriä”, joka on hyvin voimakas lamaannuttava huuma ja joka aiheuttaa vahvoja vieroitusoireita. Rika on myös tuonut seuraajansa vuorille, erilleen muulle maailmasta, ja tätä kaikkea hän kutsuu ”pelastukseksi”. Peli vihjaa myös vahvasti, että Rika aiheutti V:n ennenaikaisen sokeutumisen. *Another Story*ssa V ei ole vielä sokea, mutta hänen silmänsä selvästi vaivaavat häntä aika ajoin.

Deittailusimulaattorille tämä voi vaikuttaa yllättävän synkältä juonelta, mutta monet tämän tyylliset visual novel -pelit voivat olla vielä synkempiä teemoiltaan. Synkkien asioiden ja teemojen kääntäminen on haastavaa, mikä näkyy myös Rikan tapauksessa. Rikan kääntämisessä on omat vaikeutensa, koska hän on edelleen karismaattinen persoonallisuus mutta kärsii jostakin tuntemattomasta mielisairaudesta. Rikan kääntäminen voi olla aika ajoin epämukavaa, koska hän heijastaa juuri niitä väkivaltaisen mielisairaahan stereotyyppioita, jotka ovat haitallisia niiden laajan medianäkyvyyden vuoksi. Onko kääntäjä kuitenkin vastuussa alkutekstin esittämistä ideoista? Jotkut sanoisivat ei, mutta kääntäjä on vastuussa siitä, millainen käännosteksti on ja millaisen paikan se ottaa kohdekulttuurissa. Rikan roolin ja persoonan läheinen tarkastelu onkin hyödyllistä ja tarpeellista käännoösprosessissa.

Rikan rooli sekä uhrina että väkivallan lietsojana ja manipuloijana on mielenkiintoista luettavaa, mutta hänen tarinansisäinen roolinsa pelin säilyy selvästi antagonistisena ja vihamielisenä. Kääntäjä ei pysty muuttamaan tätä: jo pelkästään sen takia, että Rika on näkyvässä roolissa esimerkiksi *Another Storyn* kuvitetuissa VNM-tapahtumissa, joissa kuvataan muun muassa Rikan yhtä pienimuotoista paniikkikohtausta V:n väitettyä heidän rakkautensa olleen vain sairas pakkomielle. Peli myös näyttää, miten Rika työntää veitsen V:n rintaan. Tapahtuma saa Rikan panikoimaan, koska hän ei ”tarkoittanut” tehdä niin, mutta pelaajan on vaikeampi tuntea sympatiaa Rikaa kohtaan tämän jälkeen. Puukotus tapahtuu ennen esimerkkiä 12, mutta siinä on havaittavissa Rikan tunteet, jotka johtavat V:n puukotukseen. Rika tuntee itsensä hylätyksi jälleen kerran, kuten alkuteksti vihjaa sanomalla ”*Those words make me lonely... down to the bone.*”

Tarinassa Rika on pahantekijä, eikä kääntäjällä ole mahdollisuuksia esittää häntä paremmassa valossa ilman, että jotain muuttuu tarinassa. Voidaan kuitenkin pohtia, onko muutos niin paha asia. Tietysti kääntäjällä on rajoitetut mahdollisuudet tällaisiin muutoksiin, mutta ne voivat antaa pelille terveemmän kuvan mielisairauksista kärsivistä ihmisistä kuin mitä se nyt tarjoaa. Toisena vaihtoehtona olisi lisätä painoarvoa esimerkiksi sairauksien hoidolle ja avun hakemiseen ja antaa Rikan olla avoimempi idealle hoidosta kuin mitä hän alkutekstissä on.

## 5.4 Huonot loput

*Mystic Messengerin* jokaisessa tarinassa on omat huonot loppunsa. *Common routen* (polkujen neljän ensimmäisen päivän) huonot loput ovat samoja muutamissa tarinoissa, mutta varsinaisten tarinapolkujen huonot loput ovat kaikki ainutlaatuisia muiden polkujen huonoihin loppuihin verrattuna ja tarinapolun päähahmo yleensä kärsii niissä. Myös *Another Story* sisältää huonoja loppuja, ja ne keskittyvät V:hen, avatarhahmoon, ja Rikaan. Vaikka kyseessä on V:n polku, kaikki

huonot loput eivät keskity häneen tai edes sisällä häntä. Polulla on yksi loppu, joka keskittyy pelkästään avatarhahmoon ja Rikaan avatarhahmon päätettyä liittyä Rikan kulttiin. Tämä loppu on jollakin tasolla romanttinen Rikan ja avatarhahmon välillä, mutta suhde kuvataan selkeästi vääristyneenä rakkauden muotona: Rika toistaa useamman kerran, että hän vihaa ja rakastaa pelaajahahmoa. Tämän lopun kuva, joka päättyy pelaajan pelinsisäiseen kuvagalleriaan lopun jälkeen, kuvaa Rikan ja pelaajan Rikan sängyllä, kasvot toisiinsa päin käännettyinä, ja Rikan koskettelemassa pelaajahahmon kasvoja. Tekstiin yhdistettynä kuva on varsin eroottinen ja ehdottaa, että avatar ja Rika rakastelevat tässä lopussa.

Lopussa ei sinällään ole mitään vikaa j asen seksuaalinen ja synkkä teema sopii yhteen polun muiden huonojen loppujen kanssa, mutta kun muistetaan, että pelissä ei ole mitään muuta avointa homoseksuaalista ihmissuhdekuvausta, se voi olla pelaajalle lukukokemuksena ärsyttävä ja huolestuttava. Korea, mistä peli on kotoisin, on konservatiivinen valtio, joten homoseksuaalisuuteen suhtaudutaan varautuneesti (NQAPIA 2018), mutta liberaalimmille länsimaalaisille pelaajille tästä lopusta saattaa jäädä ikävämpi vaikutelma. Etenkin kun muistetaan, että pelaaja ei voi saada samanlaista loppua pelin toisen naispäähahmon kanssa, joka on pelin ainoana naisena saanut oman tarinapolun. Jaeheen hyvä loppu on selvästi platoninen eikä sisällä suudelmaa, kuten monet muut hyvät loput.

Huomioitava seikka on myös se, että tietyissä pahoissa loppuissa korostuu seksuaalisuus, edellä mainitussa huonossa lopussa nimenomaan naisten seksuaalisuus. Muualla pelissä avatarhahmo kohdellaan kuin enkeliä myös fyysisten halujen suhteen. Zen, joka on hyvin seksuaalinen mies, jopa puhuu useamman kerran siitä, kuinka hänen on hillittävä itsensä tältä osin avatarhahmon kanssa omalla polullaan. Zenin ystävänpäivään liittyvä VNM-tapahtuma on myös seksuaalinen luonteeltaan, mutta tässä kuvataan miestä seksuaalisena olentona naisen sijaan.

Rikan ja avatarhahmon huono loppu ei olisi silmäänpistävä, jos tämä asetelma ei vaikuttaisi siltä, että kyseinen loppu on huono seuraavista syistä: 1) naiset ovat selvästi seksuaalisia ja osoittavat seksuaalista halua vapaasti ja 2) kyseessä on homoseksuaalinen akti, joten se on paha ja syntinen. Tietysti loppu on huono myös siksi, koska Rika ja avatar ovat päätyneet selvästi epäterveelliseen suhteeseen toistensa kanssa. On kuitenkin vaikeaa sanoa, onko se epäterve johtuen Rikan mielisairaudesta, menneestä epäterveestä suhteesta vai siitä, että suhde on kahden naisen välinen. Tämä jättää kääntäjän ikävään asemaan henkilökohtaisen moraalin näkökulmasta.

Eräs toinen polun huono loppu tapahtuu, kun avatarhahmo onnistuu vakuuttamaan V:n siitä, että V:n tapa rakastaa ei ollut väärä, vaan pikemminkin rakkauden kohde. Avatar siis kääntää V:n

pakkomielleisen rakkauden itseään kohti. Tämä kyllä pelastaa V:n Rikan kynsistä, mutta V päätyy nyt toisenlaiseen epäterveelliseen suhteeseen. Lopussa kuvataan V:tä ottamassa kuvia hymyilevästä avatarhahmosta, joka ottaa osaa orgiaan useiden miesten kanssa. Kyseessä on taas hyvin seksuaalinen loppu, jossa etenkin naisen nautinto korostuu. Mutta koska se on *huono* loppu, peli tuomitsee sen huonona asiana, että avatar ottaa osaa tällaisiin seksuaalisiin akteihin ja nauttii niistä. Loppu kuvaa epäterveellistä suhdetta, mutta se on epäterveempi V:lle kuin avatarhahmolle, joka suostutteli V:n olemaan tämän kanssa ja rakastamaan tätä samalla tavoin kuin V rakasti Rikaa.

Tällaisen sisällön kääntäminen voi olla kääntäjälle epämukavaa jo korostetun seksuaalisuuden vuoksi, joten kääntäjän on osattava arvioida, pystyykö kääntämään sellaista tekstiä vai onko projektista vetäydyttävä. Jos kääntäjä kykenee kääntämään, seuraava kysymys voi liittyä siihen, kuinka raskaita muutoksia tekstiin on tehtävä vai onko teksti jätettävä sellaiseksi kuin se alun perin on. Tällaisissa teksteissä kääntäjä saattaa ryhtyä sensuroimaan, mutta sensurointivaatimukset tulevat yleensä asiakkaalta tai korkeammalta taholta, kuten tiimin projektipäälliköltä.

Kolmannessa huonossa lopussa avatar ei ole keskeisessä roolissa lainkaan. Sen sijaan tätä loppua tähdittävät V ja Rika. V lähtee sairaalasta, minne hän oli joutunut Rikan puukotettua häntä, ja menee Rikan luokse. Loppujen lopuksi he päätyvät takaisin yhteen vielä väkivaltaisempaan suhteeseen, joskin nyt roolit ovat vaihtuneet: tällä kertaa V satuttaa Rikaa. Loppu on traaginen ja viimeinen huonoista loppuista, jonka pelaaja voi saada V:n polulla. Tästä ei ole muuta sanottavaa kuin se, että kääntäjän on käännettävä se aiheeseen sopivalla vakavuudella, jottei vahingossakaan saisi näiden kahden suhdetta kuulostamaan romanttiselta tai tavoiteltavalta. Tämän ei pitäisi olla vaikeaa, koska alkuteksti kuvaa tilanteen juuri näin. Tekstin äänensävyä kääntäjä ei joudu muuttamaan saavuttaakseen halutun vaikutelman.

V:n tarinapolku sisältää vielä kaksi muuta huonoa loppua, mutta niitä kutsutaan ”huonoiksi ihmissuhdelopuiksi” (englanniksi *bad relationship ending*). Ensimmäinen näistä ei sisällä V:tä ja tapahtuu polun siinä vaiheessa, kun pelaaja on vielä kultin vankina. Huonon lopun tähtenä on Ray, joka on myös väkivaltaisen mielenterveysongelmaisen ihmisen stereotypia ja jota avatar seurasi *Another Storyn* prologissa. Pelaaja saa tämän lopun, jos hän on ei ole läsnä tietyssä määrässä keskustelualueita. Tämä on pääteltävissä siitä, että Rika palauttaa avatarhahmon takaisin Rayn järjestämään huoneeseen pääteltyään avatarhahmon olleen onneton, koska tämä ei puhunut Rikalle tai käynyt keskustelualueilla. Ray suuttuu avatarhahmolle ja lukitsee tämän kyseiseen huoneeseen. Loppu myös paljastaa, että Raylla on toinen persoonallisuus eli hän siis kärsii hyvin dramatisoidusta persoonallisuushäiriöstä. Tämän toisen persoonallisuuden nimi on Saeran, joka on Rayn oikea nimi. Oletettavasti persoonallisuushäiriö kehittyi Rikan juottaessa aiemmin mainittua eliksiiriä Raylle.



Tässä palataankin jo Rikan yhteydessä mainittuun ongelmaan mielenterveyden kuvauksista nuorten aikuisten ja lasten mediassa. *Mystic Messenger* käsittelee mielenterveyden ongelmia niiden vaatimalla vakavuudella suurimman osan ajasta, mutta se, millaisissa rooleissa Rika ja Ray molemmat toimivat pelin juonessa on erittäin paljastavaa ja ruokkii stereotypiaa väkivaltaisista mielisairauksista.

Vaikka kääntäjällä ei välttämättä ole suoranaisesti moraalista ja eettistä velvoitetta tehdä mitään tällaiselle mielisaurauksien representaatiolle, on vähintään hyvä miettiä, miten sellaista tekstiä haluaa kääntää ja millaisen kuvan käänös antaa sellaisista aiheista kuin masennuksesta, muista mielenterveyden ongelmista, ja kotiväkivallasta. Aiheet ovat esillä myös muilla poluilla runsain mitoin mutta lievemmissä muodoissa. Esimerkiksi Yoosungin polulla käsitellään masennusta, tosin Yoosungin tapauksessa peli antaa ymmärtää, että romanttinen rakkaus ja pelaaja pystyvät ”parantamaan” hänet, mikä sekin on kyseenalainen tapa kuvata tilannetta. Yoosung on yksi tarinapoluista, jotka päättyvät suudelmaan ja eksplisiittisesti romanttiseen suhteeseen Yoosungin omista ongelmista huolimatta. Jos tätä verrataan V:n hyvään loppuun, V ei saa suudelmaa, eikä edes eksplisiittistä ihmissuhdetta pelaajan kanssa, koska V tarvitsi aikaa toipua ja käydä terapiassa. Peli ei vaikuta ottavan Yoosungin masennusta riittävän tosissaan, vaikka pelaaja pystyykin tuntemaan sympatiaa häntä kohtaan niillä poluilla, joissa hänen masennuksensa ilmenee selvästi.

Rayn tapauksessa pelaaja ei pysty auttamaan tätä V:n tarinassa. Neutraalissa ja hyvässä lopussa Ray kuolee, eikä tilanne muutu pelaajan valinnoista huolimatta. Joissakin pahoissa loppuissa Ray on oletettavasti elossa, mutta koska ne yhtä lukuun ottamatta eivät näytä häntä, siitä ei voi olla varma. Pelaaja todennäköisesti saa huonon lopun, jos on liian kiltti Rayta kohtaan ensimmäisten neljän päivän jälkeen. Rayn omassa tarinassa pelaajalla on mahdollisuus auttaa, mutta siellä V ja Rika todennäköisesti päätyvät takaisin yhteen suhteen selvistä ongelmista huolimatta. Näin tapahtuu oletettavasti siksi, koska näiden kahden rakkauden traagisuudesta huolimatta he ovat edelleen pelin narratiivissa ihanteellinen ja täydellinen pari.

V:tä ja Rikaa kuvataan muualla pelissä lähestulkoon sielunkumppaneina (*soul mates*), joten *Another Story* joutui riistämään V:n Rikalta ja kehittämään syitä siihen, miksi V ja Rika eivät olekaan enää yhdessä tarinan lopussa. *Deep Story*a seuranneessa ”todellisessa” lopussa V ja Rika ovat yhdessä loppuun asti, vaikka Rika kohtelikin V:tä vihamielisesti koko tarinan ajan. Rikan hyväksikäyttämä Ray/Saeran päättyy ampumaan V:n. Kihlattuensa kuolema ilmeisesti palautti Rikan ”järkiinsä” hetkellisesti, mutta järkytyksen seurauksena hän sairastuu afasiaan eikä kykene puhumaan muutamia yksittäisiä sanoja lukuun ottamatta.

V ja Rika ovat aiempien polkujen perusteella ”täydellisiä” toisilleen, joten *Another Story*ssa tämä ”toisilleen luotu” pari piti hajottaa jollakin tavalla. Muilla poluilla vihjailtiin vahvasti jo siitä, että Rika sokeutti V:n, mikä myös herättää ihmetystä siitä, miksi peli yrittää tunkea kaksi toisilleen selvästi vahingollista ihmistä toisilleen. Mikäli koko peli lokalisoitaisiin, kääntäjä ja lokalisointitiimi joutuisivat miettimään tarkoin, miten kyseistä suhdetta kuvataan ja onko sen ihannointia karsittava.

Tämä suhteen epäterveellisyys ja väkivaltaisuus korostuu myös V:n polun toisessa ”huonossa ihmissuhdelopussa”, jossa V on juuri toipunut annoksesta Rikan eliksiiriä, kun hän tapaa Rikan uudestaan oltuaan kävelyllä avatarhahmon kanssa. Kyseessä on yksi niistä lopuista, jonka pelaaja saa oltuaan pelaamatta peliä jonkin aikaa: V suoraan kysyy, vihaako avatar tätä nyt, koska avatar on ollut niin etäinen. Avatarhahmon jätettyä V ja Rika omilleen, nämä sopivat erimielisyytensä siten, että Rika jättää muut rauhaan, jos V palaa kultin omistamaan linnaan ”rangaistusta” varten. Tässä lopussa V saa sen, mihin hän alun perinkin pyrki: hän pääsee ”pelastamaan” muut uhraamalla itsensä Rikalle. Alkuteksti ei kuvaa tätä romanttisena tai hyvänä tekona, onhan se määritelty huonoksi lopuksi.

Huonoja loppuja ei käännetty tätä tutkimusta varten. Niiden käsittely on silti hyödyllistä, koska niiden sisältö on sellaista, jota voitaisiin sensuroida kohdeyleisöä varten. Täydellinen tai edes osittainen sensurointi on kuitenkin hankalaa loppujen sisältämien kuvien vuoksi: ne kuvaavat pahojen loppujen tapahtumia ja yhdessä tekstin kanssa muodostavat pahojen loppujen narratiivit. Jollei näitä kuvia sensuroida tekstin kanssa, niin sensurointi jää puolitiehen. Toisaalta, esimerkiksi ensimmäisenä käsitellyn huonon lopun tapauksessa, pelkästään tekstiä muokkaamalla kuvalle voidaan antaa kokonaan toinen merkitys vaikka sen kontekstia ei voitaisikaan muuttaa. Kääntäjän moraali ja tekstin tulkinta ovat keskeisessä roolissa siinä, kokeeko tämä tarpeelliseksi lähteä tekemään isoja muutoksia tähän loppuun. Toisaalta, kuten Alwaznan (2014) artikkelissa todetaan, kääntäjä on ainoastaan vastuussa siitä, kuinka tarkasti hän välittää alkutekstin sanoman kohdetekstissä. Kääntäjä ei ole tämän mukaan vastuussa alkutekstin sisältämistä ideoista vaan siitä, että ideat nousevat myös esille käännöksessä.

Väittäisin kuitenkin, että käännöstavoilla on merkitystä samoin kuin sillä, miten teksti ja itse tarina kääntyvät kohdekielelle. Kääntäjillä on vastuu kääntää tai olla kääntämättä arkaluontoisia ja vaarallisia tekstejä, mutta tekstejä on mahdollista kääntää siten, että kaikkein vaarallisimmat ajatustavat eivät nouse kohdetekstissä yhtä selkeästi esiin kuin alkutekstissä. Tietysti on vaikeaa määritellä, mitä tällaiset ”vaaralliset ajatustavat” ovat, mutta mielisairauksien vastuuton kuvaus voi hyvinkin olla esimerkki näistä.

## 5.5 Juhlavieraat-mekaniikka

*Mystic Messenger*issä on vielä mekaniikka, joka vaikuttaa siihen, saako pelaaja hyvän vai neutraalin lopun pelaajan päästessä viimeiseen eli yhdenteentoista päivään, jonka ainoana tapahtumana on hyväntekeväisyysjuhla ja sitä alustava keskustelualue. Tarinapolun aikana pelaajan odotetaan hankkivan vieraita tähän tilaisuuteen, ja polun loppu riippuu paikalle saapuneesta vierasmäärästä. V:n tarina eroaa muista poluista siinä, että hyvä loppu vaatii enemmän vieraita kuin muiden polkujen loput Rayta lukuun ottamatta. Tarvittavan lukumäärän saavuttaminen voi olla yllättävän vaikeaa, koska pelaaja joutuu keskustelemaan vieraiden kanssa sähköpostin välityksessä ja vieraat esittävät tietokilpailumaisia kysymyksiä, joihin pelaajan vastattava.

Pelaajalla on mahdollisuus olla yhteydessä jokaiseen vieraaseen kolme kertaa, ja jos pelaaja vastaa kaikkiin kolmeen sähköpostiin oikein, vieras ilmestyy juhlatilaisuuteen varmasti. Sähköpostit toimivat samalla tavoin kuin pelaajan muut interaktiot muualla pelissä: pelaaja saa vaihtoehtoja joista valita, ja vieras reagoi tähän vastaukseen tietyllä tavalla. Sähköpostiketjuissa jokainen oikea vastaus on tärkeä, koska väärät vastaukset katkaisevat viestiketjun eikä pelaaja pysty enää keskustelemaan vieraan kanssa tämän jälkeen. Ensimmäisiin sähköposteihin pelaajan on ehdottomasti vastattava oikein, jotta vieraalla olisi edes jonkinlainen mahdollisuus ilmestyä tilaisuuteen tarinapolun lopussa. Vieraat ovat siis tärkeä pelimekaniikka pelin loppujen kannalta.

Vierailta on omat luonteenpiirteensä ja erikoisuutensa, jotka pelaajan tulee ottaa huomioon vastauksissa. Usein se vastaus, jota vieras odottaa pelaajalta, on pääteltävissä sähköpostin sisällöstä itsestään tai sitä pidetään itsestäänselvyytenä, kuten veden kemiallista kaavaa  $H_2O$ . Vieraat esitellään jo tarinapolkujen keskustelualueilla ja esittelyt tarjoavat myös vinkkejä siihen, mitä vastata.

Näissä pienissä keskusteluissa ja niiden kääntämisessä kääntäjän tulee ottaa huomioon, että vastaus tulee olla pääteltävissä vieraan viestistä tai viestiin on sisällytettävä vihje, jonka mukaan pelaaja voi pyrkiä vastaamaan vieraan esittämään ongelmaan tai kysymykseen. Ne voivat olla haastavia, koska osa niistä keskittyy hyvin spesifiin aihealueeseen.

Vieraiden viestit ovat omia pienoistarinoitaan laajemman tarina sisällä. Pelaaja oppii vieraista yllättävän paljon pelkästään kolmesta viestistä ja siitä, miten pelin päähahmot esittelevät tämän vierasehdokkaan pelaajalle. Sähköposteissa on myös omat tilarajoitteensa, mutta ne eivät ole yhtä tiukkoja kuin keskustelualueilla. Kääntäjällä on siis hieman laajempi kääntämisen vapaus. Jokainen vieras on omalaatuinen, jotkut selkeämmin kuin toiset: pelaaja pystyy kutsumaan juhlaan muun muassa vampyyrin, Pluton, psykiatrin ja pikaruokalan työntekijän. Kääntäjällä on siis monenlaista ja

monen tyylistä tekstiä käännettävänä. Kaiken kaikkiaan pelaaja pystyy kutsumaan 26 vierasta tapahtumaan ja tarvitsee noin 15 paikalle tullutta kutsuvierasta saadakseen hyvän lopun V:n polulla.

Esimerkit 13a, 13b ja 13c havainnollistavat niitä ongelmia, joita vieraiden sähköpostien kääntämisessä voi esiintyä. Esimerkki 13a on aloittaa sähköpostiketjun ja pelkästään vieraan sähköpostista löytyy useita mielenkiintoisia ja pohdinnan arvoisia ominaisuuksia. Tutkielman liitteessä esimerkit on koottu otsikon ”esimerkki 13” alle ja sähköpostiketju on siellä kokonaisuudessaan. Näihin esimerkkeihin ketjua on katkottu pienempiin osiin.

#### Esimerkki 13a)

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
From: Vampire	Lähettäjä: Vampyyri
To whom interested in my book	Kirjastani kiinnostuneelle
It's a book written long ago and to contact me after reading it, what an incredible person this Jumin Han is.	Se on ikivanha kirja... ja hän vielä otti yhteyttä minuun luettuaan sen? Tämä Jumin Han on todella ihmeellinen.
Such interest in a vampire's life, it's not like I cannot go... but I'm not quite eager to go as I don't know who you guys are.	Niin kiinnostunut vampyyrin elämästä... eikä ole niin, ettenkö pystyisi ottamaan osaa, mutta... en tiedä, minkälaisia te muut olette.
It will be tedious going to a party filled with stereotypes of vampires. We are immortals that adjusts to society.	Juhlat täynnä vampyyristereotypioita ovat ikäviä. Me olemme kuolemattomia, mutta olemme sopeutuneet yhteiskuntaan.
The most noted stereotype is related to how we drink blood... How do you think we drink book?	Yleisin stereotypia liittyy verenjuontiimme... Kuinka luulet meidän juovan?
From the Vampire	-Vampyyri
<i>To Mr. Romanian Vampire,</i>	<i>Hyvä romanialainen vampyyri,</i>
<i>Hi, I'm [Player] and is the RFA's party coordinator. Since you've mentioned adjusting to society... I would image you would carry blood packs! Though I'm not sure how you would obtain them...</i>	<i>Hei, olen [Pelaaja], RFA:n juhla-koordinaattori. Koska olette sopeutuneita yhteiskuntaan... oletan, että kannatte veripusseja mukanne. En tosin tiedä, mistä saisitte niitä...</i>
<i>It's easier to find who did what since science have developed and there are also numerous people hanging out at night!</i>	<i>Tekniikan kehityksen ansiosta on helppo tietää, kuka teki mitäkin, ja kaiken lisäksi paljon ihmisiä on liikkellä öisinkin.</i>
<i>So, I'd believe you would carry blood packs around for convenience and safety reasons.</i>	<i>Tämän vuoksi uskon, että kannatte veripusseja niiden kätevyyden ja oman turvallisuutenne vuoksi.</i>
Sincerely, [Player]	Terveisin, [Pelaaja]

Esimerkki 13b hyppää yli yhden vampyyrin sähköposteista, mutta jatkuu muuten suoraan edellisen esimerkin viesteistä. Tässä esimerkissä keskustellaan vampyyrien asumistavoista ja yöaikaan tapahtuvista toimista.

**Esimerkki 13b)**

<i>To Mr. Romanian Vampire,</i>	<i>Hyvä romanialainen vampyyri,</i>
<i>You seem to know very well of modern society from the way you've written to me.</i>	<i>Kirjoitustavastasi oletan, että tunnet modernin yhteiskunnan hyvin.</i>
<i>In that case, I would believe living in a house on the city's outskirts would be convenient for you to keep in contact with humans.</i>	<i>Siinä tapauksessa, uskon, että eläminen kaupungin laitamilla sijaitsevassa talossa olisi helpoin tapa pitää yhteyttä ihmisiin.</i>
<i>Isn't it fairly okay as long as there is no sunlight? Nowadays, we live in a world where people don't look at you in a weird way even if you say you work during the night.</i>	<i>Kaikenhan pitäisi olla kunnossa, niin kauan kun auringonvalo ei ole? Etenkin talvella. Nykymaailmassa kukaan ei katso toista kummasti, jos tämä työskentelee yöllä.</i>
<i>So how did I do? Am I right?</i>	<i>Miten pärjäsin? Olenko oikeassa?</i>
<i>Sincerely, [Player]</i>	<i>Terveisin, [Pelaaja]</i>
Dear [Player],	Hyvä [Pelaaja],
I don't believe it's necessary for you to ask us of your lifestyle.	En usko, että sinulla on mitään tarvetta kysyä elämäntyylistämme enää.
It felt like you're observing us and I was a bit suspicious whether you weren't a vampire hunter.	Tuntui hetken siltä, että olet tutkimassa meitä, ja aloin miettiä, oletko sittenkin vampyyrinmetsästäjä.
Those unfortunate vampire hunters are probably scavenging old houses in mountain tops. It's difficult to meet people there and animal blood is quite uninviting. Also, there's nothing more mysterious than a house in the mountains...	Onnettomat metsästäjät luultavasti käyvät läpi vanhoja taloja vuorten huipuilla. Siellä on kuitenkin vaikea tavata ihmisiä, ja eläinten veri hyvin mautonta. Eikä ole mitään mysteerisempää kuin talo vuorilla...
As they say, to hide the tree, hide it in the forest.	Jos olet piilottamassa puuta, piilota se metsään.
Though it was an ordeal looking for houses only during the night, everyone is coming out to the city.	Asunnon metsästyksesi oli vaikeaa yöaikaan, mutta nyt kaikki ovat tulossa kaupunkiin.
You should be suspicious of those who say they're only active during the night. Ha ha.	Varo niitä, jotka ovat aktiivisia ainoastaan öisin. Ha ha.
The remaining would be clothes. What kind of clothes do you think we wear under our cloaks?	Viimeisenä vaatetus... Millaisia vaatteita luulet meidän käyttävän viittojemme alla?
From the Vampire	-Vampyyri

Esimerkki 13c päättää sähköpostiketjun ja sisältää lukijalle oletettavasti tuttuja viittauksia vampyyrimytologiaan. Koska nykyaikainen vampyyritarina ei välttämättä sisällä juuri tässä esiintyvää piirrettä eli sisääntuloon vaadittavaa lupaa talon omistajalta, kääntäjällä on mahdollisuus karsia se pois tekstistä.

### Esimerkki 13c)

Dear [Player],	Hyvä [Pelaaja],
Hahaha. I think you know very well of your lifestyle.	Hahaha. Tunnet meidän elämäntyyliimme oikein hyvin.
Your understanding of us is high. It'll be fun talking to you.	Ymmärrät meitä. Sinun kanssasi jutteleminen tulee olemaan hauskaa.
I pray that you won't fear us when you meet us in person...	Toivottavasti et pelästy, kun tapaamme kasvotusten...
We will pack up some blood packs so that the other guests are not scared.	Otamme mukaan veripusseja, jotta muiden ei tarvitse pelätä meitä.
See you at the party.	Tavatkaamme siis siellä.
Oh, don't forget to allow us to enter the house as we cannot go into a house without the owner's proper permission.	Ai niin, älä unohda antaa meille lupaa astua sisään, sillä emme muuten pääse sisään.
From the Vampire	-Vampyyri

Esimerkki 13 on pitkä ja jaettu kolmeen alaosiioon mutta sisältää monta lokalisoinnin ja kääntämisen kannalta mielenkiintoista kohtaa. Alkuteksti ja käännökset ovat osa onnistuneesti suoritettua sähköpostiketjua. Esimerkkeihin ei ole merkitty vastausvaihtoehtoja, mutta jokaisen sähköpostin yhteydessä pelaaja joutuu valitsemaan joko kahdesta tai kolmesta vaihtoehdosta yhden oikean. Esimerkeissä kursiivia käytetään merkitsemään pelaajalta lähtevät sähköpostit.

Lokalisointia auttaa vieraslistan sisältämät monet kansainvälisesti tunnetut kulttuuriviittaukset, joita kääntäjän ei tarvitse muuttaa tai selventää. Vampyyri on tästä toimiva esimerkki. Vampyyri on hyvin tunnettu yliluonnollinen olento, joka on ollut suosittu aihe populaarikulttuurissa 2000-luvulla. Lisäksi vieraslista sisältää muita viittauksia lännessä hyvin tunnetuihin ilmiöihin ja henkilöihin: Christmas Nolan on selvä viittaus Christopher Nolaniin, joka on kuuluisa elokuvantekijä ja tunnetaan muun muassa ohjaamistaan *Batman*-elokuvista. Lännessä hyvin tunnettuja ja selviä viittauksia, kuten Christmas Nolia ja esimerkissä käytettyä vampyyria, ei tarvitse muuttaa suomennoksessa.

Esimerkin 13a) alkutekstissä on kielellisiä ongelmia ja useita kirjoitusvirheitä. Vampyyrin ensimmäinen viesti alkaa kömpelösti, mutta aloitus ei vielä sisällä suoranaisia erheitä. Ensimmäinen selkeä virhe löytyy pelaajan vastausviestistä, jossa pelaajahahmo kirjoittaa: *Hi, I'm [Player] and is the RFA's party coordinator*. Virheet eivät ole tarkoituksenmukaisia, koska ne eivät ole johdonmukaisia vampyyrin kirjoitustyylin kanssa. Keskustelualueet jäljittelevät todellista nettipuhetta, mutta esimerkeissä 13a), 13b) ja 13c) esitetyssä sähköpostiketjussa tämä ei voi olla tarkoituksenmukaista, koska vampyyri käyttää formaalia kieltä ja tähän kuuluu myös kieliopin seuraaminen. Toinen virheellinen kohta on: *I don't believe it's necessary for you to ask us of your*

*lifestyle*. Oletettavasti Cheritz, teetätti englanninkielisen version itse, joten virheet voidaan selittää esimerkiksi sillä, että englantia on ollut käännösprosessissa mukana olleen kääntäjän heikompi kieli. Suomennoksissa nämä pienet virheet on korjattu, koska ne haittaisivat lukijan lukukokemusta. Virheet voidaan karsia huoletta pois tekstiä suomennettaessa.

Kääntäjällä on mahdollisuus lisätä tekstiin jotain uutta luomaan illuusiota siitä, että pelaaja on tutussa ympäristössä. Kun esimerkissä 13b) mainitaan auringonvalo, käännökseen on lisätty jotain, mitä alkutekstissä ei ole: ”Kaikenhan pitäisi olla kunnossa, niin kauan kun auringonvaloa ei ole? Etenkin talvella.” Kyse ei ole järisyyttävästä muutoksesta, ainoastaan pienestä lisäyksestä, mutta se tuo pelin miljöön lähemmäksi ja tutummaksi lukijalle viittaamalla tuttuun ilmiöön. Juuri sähköposteissa kääntäjällä on mahdollisuus lisätä tällaisia pieniä kulttuuriviittauksia, jolla rakentaa pelaajan kokemaa pelinsisäistä maailmaa.

Sähköpostiviestien kääntäminen on myös selkeä mahdollisuus vaikeuttaa pelaajien hyvään loppuun pääytymistä, mutta kyseessä olisi luultavasti erittäin turhauttava muutos kohdeyleisön näkökulmasta. Normaaleilla keskustelualueilla valintojen tekemisen vaikeutta voidaan kasvattaa helposti ja suhteellisen huoletta pelin pelattavuuden näkökulmasta, mutta sähköpostimekaniikka on paljon armottomampia kuin keskustelualueilla tehtävät valinnat. Yksi väärä vastaus, eikä pelaaja saa toista mahdollisuutta. Pelaajan pelikokemuksen vuoksi kääntäjän pitää kääntää sähköpostit huolellisesti ja siten, että alkuperäiset vihjeet oikeisiin vastauksiin säilyvät myös käännöksessä.

## 5.6 Yhteenveto

Olen eritellyt *Mystic Messengerin* tarinan hypoteettisen suomenkielisen lokalisaaion käännösprosessia ja siinä esille nousseita ongelmia. Käännösongelmat ovat sekä käytännöllisiä että eettisiä. Käytännön käännösongelmien ratkaisut nostavat esiin eettiset ongelmat, joten ongelmalajit ovat selvästi yhteydessä toisiinsa. Käytännön käännösongelmiin lukeutuvat muun muassa alkutekstissä ajoittain esiintyvät kirjoitusvirheet, joiden tarkoituksenmukaisuutta on vaikea arvioida. Vastaavia ongelmia ovat myös hahmojen luonteenpiirteiden välittyminen kohdetekstissä samanlaisina kuin alkutekstissä. Yleisistä käännösongelmista päädyin lopulta käsittelemään *Mystic Messengerin* keskeisintä ongelmaa eli mielenterveysongelmien kuvausta sekä alku- että käännöstehtävissä.

Heather Stuartin (2006, 100) mielisairauksien mediakuvausta koskevassa artikkelissa mainitaan, että mediassa yksi neljästä henkisesti sairaasta hahmosta tappaa jonkun. Amerikkalaisissa rikosohjelmissa murhaan johtanut mielisairaus on enemmän sääntö kuin poikkeus. Tällaiset mediakuvaukset päättyvät

myös Suomen televisioon ja muuhun mediaan, mikä ei auta ihmisten mielikuvia mielisaurauksista ja niistä kärsivistä ihmisistä. Joissakin tapauksissa lempeämmän mediakuvauksen puute saattaa jopa estää hoitoon hakeutumista: häpeä ja pelko ovat järeitä aseita, samoin mediakuvaukset. Siksi *Mystic Messengerin* välittämä kuvausta mielen ongelmista voidaan pitää vahingollisena nuorelle kohdeyleisölle, joka ei välttämättä ole kohdannut mielenterveyden ongelmia todellisuudessa.

*Mystic Messengerin* kääntäminen siis vaati kääntäjältään tilannetajua ja kykyä arvioida, miten tekstiä voidaan pehmentää ilman, että sen välittämä viesti muuttuu täysin toisenlaiseksi. Toisaalta tekstin tietoinen muokkaaminen, joka voi johtaa sensurointiin, on ammattietiikan kannalta ongelmallista. Kääntäjä ei voi toimia pelkästään omien arvojensa ja tunteidensa perusteella, minkä vuoksi kääntäjää suositellaan astumaan syrjään, jos tunteet ja arvot vaikuttavat käänösprosessiin huomattavasti. Kääntäjää ei pidetä yhteiskunnallisena toimijana, mutta hän on silti vastuussa siitä, minkälaisen käänöstekstin hän välittää kohdeyleisölle. En suosittelen sensuuria, mutta nuoret ansaitsevat ja tarvitsevat terveempiä kuvauksia mielenterveysongelmista ilman, että rakkauden väitettäisiin ratkaisevan kaiken ilman terapiaa tai muuta hoitoa.



## 6 Päätelmät

Tutkimuksen aiheena oli *Mystic Messengerin* hypoteettinen lokalisointi suomalaiselle yleisölle ja keskittyi pelin konkreettisiin käytännön käännösongelmiin kääntäjän eettisten ja moraalisiin liittyvien ongelmien rinnalla. Käytännön ongelmat pystytään rinnastamaan esimerkiksi sarjakuvakääntämisen kanssa, koska puhekuplamaisessa muodossa esitetty dialogi seuraa samanlaisia käytäntöjä kuin vastaavat sarjakuvissa esiintyvät dialogit. Lisäksi pelin kuvan ja sanan välinen suhde on tärkeä, joskaan ei yhtä korostetusti kuin televisiosarjoissa tai sarjakuvissa. Pelissä on kuitenkin sarjakuviin verrattuna lisäelementti: ääni. V:n tarinapolku on ääninäytelty kokonaan keskustelualueita, tekstiviestejä ja sähköposteja tietysti lukuun ottamatta.

Pelimekaniikat vaihtelevat peleistä toisiin myös deittailusimulaattoreissa, joten *Mystic Messengerin* pelimekaniikkojen aiheuttamat haasteet eivät päde genreen laajemmin. Silti esimerkiksi analyysissä käytetty esimerkki juhlavieraiden sähköpostien kääntämisestä kertoo jotain myös laajemmin muun muassa ongelmanratkaisupelien kääntämisestä. Pelaajalla on oltava realistinen mahdollisuus vastata kysymyksiin oikein, joten kääntäjältä vaaditaan erityistä tarkkuutta niiden kääntämisessä. *Mystic Messengerin* pelimekaniikat ovat ainutlaatuisia verrattuna useimpiin muihin deittailusimulaattoreihin, joten luonnollisesti kaikkia sen käytännön käännösongelmia ei voi kutsua genrelle tyypillisiksi.

Analyysissä nousi kuitenkin esille muutama seikka, joka pätee deittailusimulaattoreihin ja visual novel -peleihin myös laajemmin: romanttisten tunteiden kuvaus, ihmissuhteiden rakentaminen avatarhahmon kautta, sekä vakavien aiheiden kuvaus ja mahdollinen sensurointi. Erityisesti avatarhahmon rooli on mielenkiintoinen sekä pelitutkimuksen että kääntämisen näkökulmista. Koska avatarhahmot ovat pääsääntöisesti melko persoonattomia, kääntäjällä on periaatteessa mahdollisuus muokata hahmoja kohdeyleisön ja -kulttuurin arvojen mukaisiksi ilman, että käänöksessä menetettäisiin mitään tärkeää. Avatarhahmoista voisi tehdä oman tutkimuksensa, johon voi vielä yhdistää tämän tutkimuksen alkuperäisen aspektin, joka koski sukupuolen kääntämistä ja avatarhahmon ilmentämiä sukupuolittuneita ihanteita ja tabuja.

Tutkimuksessa olen tarkastellut *Mystic Messengerin* vakavampia puolia ja niiden aiheuttamia mahdollisia moraalisia ja eettisiä ongelmia kääntäjälle. *Mystic Messenger* ei ole genren synkin tai ainut edustaja mitä tulee vakavien aiheiden käsittelyyn, mutta se antaa hyvän esimerkin siitä, millaista materiaalia kääntäjä voi joutua visual novel -genrestä kääntämään. Mielenterveysongelmat ja väkivalta ovat kenties yllättävänkin yleisiä genrelle, jonka oletetaan keskittyvän romanssiin ja sen positiivisiin puoliin. Analyysissä pureuduin tähän kääntäjän moraalisiin ja etiikan kautta, mutta

käsittelin myös kääntäjän vastuuta tekstistä ja sen sisällöstä. Kääntäjä ei tietenkään ole alkutekstin sisällöstä vastuussa tai siitä osallinen, mutta uskon vakaasti siihen, että kääntäjällä on mahdollisuus lieventää todistetusti haitallisia mielikuvia, joita teksti syöttää kohdeyleisölle. Analyysissä mainitsin mielenterveysongelmien kuvausten ongelmallisuuden *Mystic Messenger*issä. Media kuvaa kyseisiä ongelmia muutenkin heikosti tai stereotyyppien kautta, kuten Stuart (2006) toteaa artikkelissaan. Vaikka alkuteksti demonisoisikin mielenterveysongelmia, kääntäjällä on aina mahdollisuus korostaa eri asioita käännöksessä. Tämän vuoksi väitän, että kääntäjät ovat myös vastuussa siitä, miten eri ilmiöitä kuvataan mediassa. Sama pätee myös seksuaalisten vähemmistöjen kuvauksiin: jos tekstin ainut homo on mieleltään järkyttynyt, ei ole ihme, jos lukijat ärsyyntyvät. Yhteiskunnallisena vaikuttajana kääntäjä kantaa vastuun siitä, mitkä asiat korostuvat eri tekstien käännöksissä.

Toisaalta vastakkainen näkemys on yhtä oikeutettu: kääntäjän ei tule manipuloida lähtötekstiä niin paljon, että teksti ei ole enää tunnistettava käännösprosessin jälkeen. Jos kohdetekstin viesti on täysin erilainen kuin lähtötekstin, sitä ei voida enää pitää käännöksenä vaan pitkälle manipuloituna versiona lähtötekstistä. Vaikka lokalisaatiot ovat käytännössä pitkälle manipuloituja versioita alkutekstistä, niissä pitää silti näkyä alkutekstien tekijöiden vaikutus ja ajatukset. On mahdollista, että *Fire Emblem Fates* -lokalisaatioita on kritisoitu juuri tämän vuoksi: pelimekaniikan poisto ja dialogin karkeat muutokset vievät pois alkuperäistekijöiden ajatuksia ja viestejä.

Tekstin sensuroiminen kohdeyleisö mielessä pitäen on ymmärrettävä idea, mutta *Mystic Messenger*in tapauksessa sensuuri ei onnistu pelin kuvien ja sanojen välisen suhteen vuoksi. Kuva paljastaa sen, mitä sanat eivät sano. Kuvitteellisella lokalisointitiimillä tuskin on valtuuksia koskea pelin grafiikkaan, joka on yksi *Mystic Messenger*in vahvuuksista hahmojen tunteiden ja tunteikkaiden kohtausten ilmaisussa ja kuvaamisessa. Lisäksi sensuuri mielletään lähtökohtaisesti negatiivisena asiana, joten pelaajat turhautuisivat saadessaan tietää, että pelistä on poistettu jotain tai sen sisältöä on muutettu raskaasti. Vakavan materiaalin ja huonojen loppujen sensuuri ei siis ole ratkaisu esimerkiksi ongelmiin, jotka liittyvät *Mystic Messenger*issä esille nousevien aiheiden kuvaamiseen.

Tutkimuksen tarkoituksena oli tarkastella sekä pinnallisia että syvällisiä käännösongelmia, joita nousi käännösprosessin aikana esille, ja tutkimuksen aikana näitä löytyikin. Alun perin tutkimuksen piti käsitellä aineistoa toisesta näkökulmasta, mutta esille nousseet eettiset ja moraaliset ongelmat olivat kiinnostavia ja minusta huomion arvoisia. Analyysin tulokset eivät tietenkään päde kaikkiin deittailusimulaattoreihin, koska läheskään kaikki genren pelit eivät sisällä samoja teemoja kuin *Mystic Messenger*.

Yksi pohdinnan aihe näin tutkielman lopuksi on tietysti oma puolueettomuuteni tai sen puute käännösprosessin aikana. Teoriassa kerroin fanikäntämisestä ja sen eduista ja ongelmista. Fanikäntäjällä on etunaan lähtötekstin syvälinen tuntemus, mutta amatöörikäntäjä ei välttämättä tunne ammattietiikkaa ja eettisiä käytäntöjä. Tämän tutkimuksen tapauksessa se ei ole kuitenkaan ongelma: käännöstieteen opiskelijana olen tutustunut alan käytäntöihin ja ammattimaiseen työskentelyyn. Lukija voi kyseenalaistaa, olenko noudattanut näitä käytänteitä kääntäessäni tekstiä tutkimusta varten. Olen tehnyt voitavani, ja analyysi kohtelee käännöksiäni niin neutraalisti kuin mahdollista.

Hyödyin siitä, että tunsin käännettävän materiaalin jo entuudestaan. Pelasin V:n tarinapolun uudestaan muutaman kerran tutkimuksen aikana kerätäkseni materiaalia ja varmistaakseni, että tutkimuksessa esittämäni väitteet tarinasta pitävät paikkaansa. Tällainen tarinan ja hahmojen tuntemus on ehdottomasti hyödyksi käännösprosessissa, etenkin kun muistetaan, että usein pelilokalisoinnissa auttavat käntäjät eivät saa käännettävää materiaalia loogisissa kokonaisuuksissa (O'Hagan 2009).

Toisaalta kiintymykseni peliin voi myös haitata käännösprosessia ja tutkimusta. Oman puolueettomuuden arviointi on vaikeaa. Vaikka käntäjä olisi tyytyväinen omiin käännösratkaisuihinsa, ratkaisujen perustelut eivät välttämättä vakuuta kaikkia. Perustelut voivat kuulostaa käntäjän mielestä loogisilta, mutta on vaikeaa arvioida, ovatko perustelut puolueettomia ja perustuvatko ratkaisut itse tekstiin vai käntäjän omiin mielikuviin hahmoista ja tarinasta. Jouduin pohtimaan tätä kysymystä aika ajoin tutkielmaa kirjoittaessani. Käntämäni tarinapolun päähahmo on yksi lempihahmoistani, mikä saattaa aika ajoin värittää käännöksiä ja todennäköisesti näkyisi kohtauksissa, joissa V:n toiminta on kyseenalaista ja tuomittavaa.

Analyysini mainitsemat ongelmat esimerkiksi mielenterveysongelmien kuvauksesta ja sen tärkeydestä voivat olla mielipiteideni värittämiä, mikä ei itsessään ole paha asia. Siitä saattaa kuitenkin kehittyä ongelma, jos alkaisin sensuroida alkutekstiä omien mielipiteideni pohjalta. En kuitenkaan analyysissäni suositellut sellaista metodia, vaan harkitsin muutoksia siihen, mitä alkutekstissä erityisesti korostuu. Terapian ja hoidon tärkeys on hyvä nostaa esille mieluiten ilman Rikan tai Rayn turhaa demonisointia. Kenties tämä on ratkaisu ongelmallisten tekstien käntämiseen: painotusten hienovarainen säätäminen kohdetekstissä voi tehdä tekstistä helpomman ja miellyttävämmän lukukokemuksen lukijoille ilman, että alkutekstin viestiä tai sisältöä sensuroitaisiin.

Useissa lähteissä, joita käytin tutkielmassa, argumentoitiin, että käntäjillä ei ole sosiaalista tai yhteiskunnallista vastuuta käännettävistä teksteistään, mutta olen eri mieltä, kuten tutkielma osoittaa.

En väitä, että vastuu on samanlainen kuin alkuperäisillä mediatuottajilla, mutta tämä vastuu on silti olemassa. Se ei edellytä tekstien sensuroimista, mutta se vaatii vastuuntuntoista kääntämistä ja tekstien sopeuttamista kohdekulttuuriin ilman, että alkutekstin viesti menetetään. Vahingollista sisältöä on kuitenkin hyvä lieventää, kuten tehtiin *Fire Emblem Fates* -lokalisaatioissa. En ole samaa mieltä kaikkien *Fire Emblem Fates* -peleissä tehtyjen valintojen kanssa, mutta tiettyjen keskusteluiden muokkaus ja uudelleenkirjoitus oli tarpeen.

Kain (2016) mainitsee artikkelissaan, ettei pidä lukijoiden suojelua tai hellittelyä tarpeellisena ja että tällainen tekstin muokkaus ja sensuuri on tarpeetonta. Tietyissä kohdin hän on oikeassa, ja osa pelaajakunnasta varmasti jakaa hänen mielipiteensä. Lokalisointiprosessin aikana on muistettava, että lukijakunnan tarpeet ja toiveet eivät aina ole sitä, mitä voisi luulla. Pelaajat eivät myöskään ole käännösalan ammattilaisia, joten heistä lokalisointialan käytännöt esimerkiksi sisällön poistamisessa ovat käsittämättömiä ja jopa ärsyttäviä. Lokalisoinnin ei koskaan tulisi ärsyttää pelaajakuntaa, ja sen laadusta ei voi tinkiä, mutta jokaista pelaajaa ei voida miellyttää.

Tässä vaiheessa on hyvä pohtia, olenko tehnyt käännöksen, johon olen itse tyytyväinen ja jota pelaisin pelin englanninnoksen sijasta. Tutkimuksessa käytetyt esimerkit ovat irrallisia niiden konteksteista, joten en osaa vastata tähän kysymykseen täydellä varmuudella. Kääntäjänä en ole edes päättänyt, miten kääntäisin huonot loput ilman, että mahdolliselle lukijakunnalle jäisi vaikutelmaa sensuurista. Analyysissä esitin mahdollisuuksia ja pohdin, miten niitä voisi kääntää, mutta en osaa sanoa, miten lähestyisin huonojen loppujen kääntämistä. Siitäkin saisi vähintään lyhyen tutkimuksen ja tutkielman aikaiseksi.

Pelien lokalisaatioiden tutkiminen on mielekästä, koska eri lokalisaatiot eroavat siinä, miten pitkälle peliä on lokalisoitu. Tutkielman aikana esimerkkinä käytetty *Ace Attorney* -pelisaaga on esimerkki hyvin pitkälle viedystä lokalisaatiosta. Amerikkalaisessa lokalisaatiossa pelin miljöö vaihdettiin Japanista Yhdysvaltojen osavaltioon Kaliforniaan, ja hahmojen nimet on myös muutettu. Kulttuuriviittaukset muutettiin amerikkalaisemmiksi pelaajakuntaa varten. Läheskään kaikki lokalisaatiot eivät menne yhtä pitkälle kuin *Ace Attorney* ja jopa *Fire Emblem Fates* -lokalisaatiot ovat suppeampia kuin *Ace Attorney*. Tämän tutkimuksen aineistona käytetyn pelin lokalisaation ei tarvitse mennä yhtä pitkälle kuin *Ace Attorney*, vaikka pitkälle viedylle adaptaatiolle löytyy myös hyviä syitä etenkin interaktiivisen fiktion genressä.

*Mystic Messenger* olisi mahdollista lokalisoida täydellisesti, koska grafiikat eivät sisällä selviä korealaisia kulttuuri-elementtejä kenties yhtä ruokaan liittyvää kuvaa lukuun ottamatta. Toisaalta pelin grafiikka ja taide ovat selvästi aasialaisen animaatiotyylisiin mukaan tehtyjä, joten hahmojen

lokalisointi olisi hassua. Selvästi ei-suomalaisen miehen nimeäminen Mikaksi tai Mikoksi ei menisi läpi ja pelikokemuksen lumous rikkoutuisi. Kansalaisuuden muutos ei välttämättä ole tarpeen edes pitkälle viedyssä lokalisaatiossa, mutta jos pelin tapahtumat sijoittuisivat Suomeen, jotain muuttuisi pelikokemuksessa joka tapauksessa. Kuten analyysissa nousi esille, pelikokemus on yksi tärkeimmistä asioista, joita kääntäjän ja lokalisointitiimin tulee ottaa huomioon käännös- ja lokalisointiprosessissa.

Kaiken kaikkiaan tutkimus onnistui havainnollistamaan *Mystic Messengerin* käännösongelmia ja kääntäjän kohtaamia moraalisia ongelmia yleisellä tasolla. Aineiston kääntämisen moraaliset ongelmat ovat kenties enemmän henkilökohtaisia kuin yleistettävissä olevia tapauksia, mutta niidenkin esille nosto ja niistä keskusteleminen on tärkeää. Jokaisen kääntäjän henkilökohtaiset moraaliarvot vaihtelevat, mikä voi johtaa erilaisiin ratkaisuihin eri käännöksissä kääntäjän puolueettomuudesta huolimatta. Visual novel -genre, jonka yhteen alaluokkaan kuuluvat deittailusimulaattorit, ja sen kääntäminen vaativat erityistä huolellisuutta ja tarkkaa alkutekstin analysointia. *Mystic Messenger* on vain yksi esimerkki deittailusimulaattorien laajasta genrestä, joten tutkimuksia muihin saman genren peleihin tarvitaan lisää, vaikka niillä ei olekaan realistisia mahdollisuuksia tulla käännettyksi Suomen markkinoita varten.

## Lähdeluettelo

### Aineisto

V:n tarinapolku *Mystic Messenger*issä. Cheritz 2016. + omat käännökset

### Kirjallisuus

Aldred, Jessica 2014. Characters. Teoksessa Mark J.P. Wolf & Bernard Perron (toim.), *The Routledge Companion to Video Game Studies*. New York: Routledge.

Alwazna, Rafat Y. 2014. Ethical Aspects of Translation: Striking a Balance between Following Translation Ethics and Producing a TT for Serving a Purpose. *English Linguistic Research* 3:1, 51–57. Saatavilla: <http://dx.doi.org/10.5430/elr.v3n1p51>

Cheritz.Team -blogi 2018. [MM] Notice on Spanish Version of Mystic Messenger. <https://cheritzteam.tumblr.com/post/178507064623/mm-notice-on-spanish-version-of-mystic-messenger#notes> [Luettu: 28.9.2018.]

Drugan, Joanna 2017. Translation, ethics, and social responsibility. *The Translator* 23:2, 119–125. Saatavilla: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/13556509.2017.1327008>

Drugan, Joanna 2017. Translation ethics wikified: How far do professional codes of ethics and practice apply to a non-professionally produced translation? *The Translator* 23:2, 111–127. Saatavilla: <https://lans-tts.ua.ac.be/index.php/LANS-TTS/article/viewFile/280/178>

Fernández-Costales, Alberto 2012. Exploring Translation Strategies in Video Game Localization. Saatavilla: [https://www.researchgate.net/publication/244478027\\_Exploring\\_Translation\\_Strategies\\_in\\_Video\\_Game\\_Localization](https://www.researchgate.net/publication/244478027_Exploring_Translation_Strategies_in_Video_Game_Localization)

Hefner, Dorothee & Christoph Klimmt & Peter Vorderer 2007. Identification with the Player Character as Determinant of Video Game enjoyment. *International Conference on Entertainment Computing* 2007. 39–48. Saatavilla: [https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-540-74873-1\\_6](https://link.springer.com/chapter/10.1007/978-3-540-74873-1_6)

Kain, Erik 2016. 'Fire Emblem Fates' And The Curious Case Of Localization Gone Terribly Wrong. *Forbes* 29.2.2016. Saatavilla: <https://www.forbes.com/sites/erikkain/2016/02/29/fire-emblem-fates-and-the-curious-case-of-localization-gone-terribly-wrong/#68a46fb717ed> [Luettu: 20.9.2018]

Keskisalo, Katri 2017. Miehiin kohdistuvasta parisuhdeväkivalta on tabu – puolet uhreista ei kerro kenellekään. *Keskisuomalainen* 29.08.2017. Saatavilla:

<https://www.ksml.fi/kotimaa/Miehiin-kohdistuvasta-parisuhdev%C3%A4kivalta-on-tabu-%E2%80%93-puolet-uhreista-ei-kerro-kenellek%C3%A4%C3%A4n/103469> [Luettu: 20.7.2018]

- Kruger, Haidee & Elizabeth Crots 2014. Professional and personal ethics in translation: A survey of South African translators' strategies and motivations. *Stellenbosch Papers in Linguistics* 43, 147–181. Saatavilla: [https://www.researchgate.net/publication/265972951\\_Professional\\_and\\_personal\\_ethics\\_in\\_translation\\_A\\_survey\\_of\\_South\\_African\\_translators'\\_strategies\\_and\\_motivations](https://www.researchgate.net/publication/265972951_Professional_and_personal_ethics_in_translation_A_survey_of_South_African_translators'_strategies_and_motivations)
- Mandiberg, Stephen 2015. *Responsible Localization: Game Translation Between Japan and the United States*. Väitöskirja. San Diego: University of California. Saatavilla: <https://escholarship.org/uc/item/3g21n3q7>
- NQAPIA 2018. Fact Sheet: LGBTQ Rights in South Korea. 12.2.2018. Saatavilla: <http://www.nqapia.org/wpp/lgbtq-rights-in-south-korea/> [Luettu: 17.11.2018]
- Odacıoğlu, Mehmet Cem 2017. Integrated Localization Theory of Translation Studies 1. *International Journal of Comparative Literature and Translation Studies* 10/2017. 24–30. Saatavilla: [https://www.researchgate.net/publication/320246991\\_Integrated\\_Localization\\_Theory\\_of\\_Translation\\_Studies\\_1](https://www.researchgate.net/publication/320246991_Integrated_Localization_Theory_of_Translation_Studies_1)
- O'Hagan, Minako 2009. Evolution of User-generated Translation: Fansubs, Translation hacking and Crowdsourcing. *The Journal of Internalisation and Localisation* vol. 1, 94–121.
- O'Hagan, Minako & Carmen Mangiron 2013. *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- O'Hagan, Minako 2015. Game localization as software-mediated cultural experience: Shedding light on the changing role of translation in intercultural communication in the digital age. *Multilingua* 34:6, 747–771.
- Pym, Anthony 2004. *The Moving Text. Localization, translation, and distribution*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Reams, Jack 2015. *Characterazion in fiction*. Honors thesis -tutkielma. Texas State University. Saatavilla: <https://digital.library.txstate.edu/bitstream/handle/10877/5627/Reams%2CJacksonFinal.pdf?sequence=1>
- Richards, Tina 2015. Tokimeki Memorial Girl's Side: Enacting femininity to avoid dying alone. *Transactions of the Digital Games Research Association* 2015 2:1, 101–127. Saatavilla: <http://todigra.org/index.php/todigra/article/view/43>
- Rodriguez, Ariel 2018. This Literature Genre Mixes Your Love For Books And Video Games. *Cultura Colectiva* 22.5.2018. [Luettu: 2.10.2018]

- Rubric 2004. Guide to Localization Management. Saatavilla: <https://www.issco.unige.ch/en/research/projects/ecolore/localisation/Components/White%20Papers/Guide%20to%20Localisation%20Management.pdf>
- Silvandersson, Carolina 2015. *Game Localization Matters: 7 Reasons Why You Should Localize*. Localize Direct 9.10.2015. Saatavilla: <https://localizedirect.com/posts/7-reasons-to-localize> [Luettu 8.10.2019]
- Statista. Gaming in Asia – Statistics & Facts. Saatavilla: <https://www.statista.com/topics/2196/video-game-industry-in-asia/> [Luettu: 15.11.2018]
- Stuart, Heather 2006. Media Portrayal of Mental Illness and Its Treatments: What Effect Does It Have on People with Mental Illness? *CNS Drugs* 20:99, 99–106. Saatavilla: <https://doi.org/10.2165/00023210-200620020-00002> [Luettu: 9.11.2018]
- Suomen kääntäjien ja tulkkien liitto. Eettiset säännöt. SKTL:n jäseniä koskevat ammattieettiset säännöt. Saatavilla: <https://www.sktl.fi/liitto/sktl-n-hallinto/eettiset-saannot/> [Luettu: 20.8.2018]
- Tan, Zaixi 2015. Censorship in translation: The case of the People’s Republic of China. *Neohelicon* 42:1, 313–339.
- Tassi, Paul 2018. A Year Later, ‘Fire Emblem Heroes’ Rakes In \$300 Million For Nintendo. *Forbes* 20.2.2018. Saatavilla: <https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2018/02/20/a-year-later-fire-emblem-heroes-rakes-in-300m-for-nintendo/#5ecbb887096c> [Luettu: 15.11.2018]
- Turkay, Selen & Charles K. Kinzer 2014. The Effects of Avatar-based Customization on Player Identification. *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations* 6:1, 1–26. Saatavilla: <http://gamesresearchlab.com/wp-content/uploads/2015/11/Avatar-Based-Cusomization.pdf>
- TVTropes.org. (s.d.) Shout Out / Ace Attorney. Saatavilla: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/ShoutOut/AceAttorney> [Luettu: 20.9.2018.]
- TVTropes.org. (s.d.) Americasia. Saatavilla: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/Americasia> [Luettu: 20.9.2018.]
- Velocci, Carli 2015. The Rise of Dating Sims for Women. *Kill Screen* 26.10.2015. Saatavilla: <https://killscreen.com/articles/rise-dating-sims-women/> [Luettu 5.11.2018]
- Song, Wen & Jesse Fox 2015. Playing for Love in a Romantic Video Game: Avatar Identification, Parasocial Relationships, and Chinese Women’s Romantic Beliefs. *Mass Communication and Society* 19, 197–215. Saatavilla: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/15205436.2015.1077972>
- Venuti, Lawrence 1995. *The Translator's Invisibility*. New York: Routledge.
- Yang, Wenfen 2010. Brief Study on Domestication and Foreignization in Translation. *Journal of Language Teaching and Research* 1:1, 77–80. Saatavilla:



<http://citeseerx.ist.psu.edu/viewdoc/download?doi=10.1.1.472.1452&rep=rep1&type=pdf>

## LIITE: Tutkielman käännösesimerkit

Alun perin aioin liittää tänne kaikki kääntämäni tekstit alkuteksteineen V:n tarinapolulta, mutta pelkästään alkutekstit olisivat olleet noin 40 sivua, joten liitän tänne pelkästään tutkielmassani käytetyt esimerkit ja yhden sähköpostiketjun kokonaisuudessaan. Tutkielmassa esitetyt esimerkit ovat suppeampia kuin tässä liitteessä olevat kokonaisuudet, jotka tarjoavat esimerkeillä jonkinlaisen kontekstin.

### Esimerkki 1.

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
Unknown: Hi!	Anonyymi: Hei!
Unknown: Finally someone to talk to...	Anonyymi: Vihdoinkin joku...
Player: Hello. (1)	Pelaaja: Hei. (1)
Player: Who are you? Where am I? (2)	Pelaaja: Kuka sä olet? Mitä tämä on? (2)
Player: <b>Hey ya howdy doodle doo (3)</b>	Pelaaja: <b>Jippikayjei (3)</b>
Unknown: You're... you're quite square...	Anonyymi: Sähän olet... Cheekinlainen...
Unknown: No, never mind ^^;;	Anonyymi: Öh... ei tuolla väliä.
Unknown: You're saying hi, right? Hi ^^	Anonyymi: Se oli varmaan tervehdys... Hei : )
Unknown: Interesting. Worth the wait...	Anonyymi: Joka tapauksessa...
Unknown: Hope I didn't surprise you.	Anonyymi: Toivottavasti en pelästyttänyt.
Unknown: Don't be nervous, I'm just an "ordinary" person~	Anonyymi: Älä huolehdi, en ole mikään kummajainen.

### Esimerkki 2

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
Zen: I saw on TV yesterday, Jumin's book is now a bestseller	Zen: Kuulin uutisista, että Juminin kirjasta on tullut bestselleri
Yoosung: Oh that –	Yoosung: Ai se –

Yoosung: You mean Jumin's quote collection book?	Yoosung: Siitä mietekokoelmasta?
Zen: Yea that book. Isn't the title so strange too?	Zen: Just siitä. Eikö sen nimikin ole outo?
707: The Successful Path of a Certain Man,,,,	707: <i>Erään miehen menestystarina,,,,</i>
707: (animated sticker)	707: (animoitu hymiö)
Yoosung: lollll	Yoosung: loool
Yoosung: so cringy loll.	Yoosung: tosi noloo lol

### Esimerkki 3

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
Why don't you finish up talking the quotes? Do you have any other famous quotes?	Jatkakaa toki. Onko teillä mitään muita kuuluisia lausahduksia?
Hi!	Hei!
How do you do?	Mitä kuuluu?
Aren't you all pretty slow in noticing me? It's been a while since I came in	Olettepa hitaita. Kirjauduin tänne jo jonkin aikaa sitten

### Esimerkki 4

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
Exactly.	Aivan.
Can this game be hacked too?	Voiko tätäkin peliä hakkeroida?

### Esimerkki 5

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
<b>Jumin Han:</b> For such an unexpected occurrence, it's time for the head of RFA to take action – that means you, V.	<b>Jumin Han:</b> Näin yllättävän käänteen johdosta RFA:n johtajan on aika ottaa ohjat käsiinsä – siis sinun, V.
<b>V:</b> I'm having a slight meltdown myself...	<b>V:</b> Olen... vielä shokissa itse...
<b>Zen:</b> V in a meltdown...? T-T	<b>Zen:</b> V, shokissa...? ☹

### Esimerkki 6 a)

**V:** Hello? Oh, the phone's working alright. I told you that I will call you, didn't I? Allow me to formally introduce myself. I am V, the head of the RFA. It's a pleasure to meet you.

**Player:** You must've been surprised to see me.

**V:** Yes, it was quite surprising, I'm sure it's the same for the rest of the members. We've never imagined... to find someone entering our messenger. I called you because there is something I'd like to ask you. I already mentioned this in the chat room back there. Uh... If it does not offend you, may I ask you something?

**Player:** Yeah, sure.

**V:** Thank you for saying that. Can you tell me how you know about Rika? I believe it'll be confusing for the rest of the members if they hear it.

**Player:** She was an acquaintance of an acquaintance of an acquaintance of my acquaintance.

**V:** So you two were very distant. If that's true, you wouldn't know anything about what I ask regarding Rika. Very well, for now. Thank you for answering me. Hmm... I think that's enough questions for now.... And I believe there are limits to the conversation through the phone,

**Player:** Let's slowly learn about each other.

**V:** Yes, I plan to, I'd like to know what kind of person you are. I believe there will be so much to talk about with you. Since you're here to hold parties, we share a common goal. So I'll help you to the best of my abilities. I'll tell you one by one... how a party is held. If you need my help or have any question, please feel free to ask me anytime. I hope we can spend a good time. And I hope we can spend a good time with the rest of the RFA members as well.

**Player:** Leave it to me.

**V:** I hope you're a good person. Now I must leave... I look forward to your future performance.

### Esimerkki 6 b)

**V:** Haloo? Puhelin toimii, hyvä... Sanoin, että soittaisin, enkö vain? Salli minun esitellä itseni. Olen V, RFA-järjestön johtaja. On kunnia tavata sinut.

**Pelaaja:** Olit varmaan yllättynyt, kun näit minut siellä...

**V:** Hmm... Kyllä, se oli yllättävää. Olen varma, että muut tunsivat samoin. Emme ikinä kuvitelleet löytävämme... jonkun uuden keskustelualueellamme. Soitin, koska haluan kysyä sinulta jotain. Sanoin tämän jo keskustelualueella. Öh... toivottavasti en loukkaa sinua, mutta voinko kysyä siitä nyt?

**Pelaaja:** Joo, totta kai.

**V:** Kiitos. Voitko kertoa, kuinka tunnet Rikan? Luulen, että vastauksesi voisi hämmentää muita jäseniä...

**Pelaaja:** Hän oli tuttavani tuttavan tuttavan tuttava.

**V:** ...Olitte siis hyvin etäisiä. Jos se on totta, et tietenkään tietäisi niitä asioita, joista haluaisin kysyä... Olkoon näin nyt toistaiseksi. Kiitos vastauksestasi. Hmm... Luulen, että tuossa oli tarpeeksi kysymyksiä joksikin aikaa... ja puhelinkeskusteluissa on omat rajansa...

**Pelaaja:** Meillä on aikaa oppia tuntea toisemme.

**V:** Niin... haluan tietää, minkälainen ihminen olet. Uskon, että sinun kanssasi minulla tulee olemaan paljon juteltavaa. Koska olet täällä juhlien suunnittelua varten, meillä on sama tavoite. Joten haluan auttaa sinua parhaani mukaan. Voin neuvoa, kuinka tällaisia tilaisuuksia järjestetään... yksityiskohtaisesti. Jos tarvitset apuani, tai jos sinulla on jotain kysyttävää, ota yhteyttä koska tahansa. Toivon, että meillä olisi mukavia aikoja... myös muiden jäsenten kanssa.

**Player:** Älä huolehdi, voit jättää tämän minulle.

**V:** Niin aionkin. Toivon vain, että olet hyvä ihminen. Nyt minun täytyy mennä... En malta odottaa näkeväni, kuinka pärjää.

### Esimerkki 7

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
<b>707:</b> That picture looks even more beautiful. It's been ages since I last saw it	<b>707:</b> Se näyttää kauniimmalta kuin muistinkaan...
<b>707:</b> waaaah	<b>707:</b> aaaahhhh
<b>707:</b> I can feel my love for space blazing!!!!	<b>707:</b> avaruusrakkauteni salamo!!!!
<b>707:</b> (animated emoji)	<b>707:</b> (animoitu hymiö)
<b>V:</b> I'm so honoured that you like it so much.	<b>V:</b> Olen otettu, että pidät siitä niin paljon.
<b>V:</b> That picture suggests how small you are in an infinitely enormous space	<b>V:</b> Se kuvastaa, kuinka pieniä olemme äärettömässä avaruudessa
<b>V:</b> and reflects the adoration and veneration towards the almighty space for holding you in its embrace, and...	<b>V:</b> ja heijastaa ihastusta ja kunnioitusta meitä sylissään pitävää avaruutta kohtaan, ja...
<b>707:</b> (animated emoji)	<b>V:</b> (animoitu hymiö)
<b>707:</b> stop stop!	<b>707:</b> älä, älä!
<b>707:</b> I already know how teeny tiny I am	<b>707:</b> tiedän, kuinka pieni olen
<b>707:</b> and the space doesn't have to know!	<b>707:</b> avaruuden ei tarvitse!
<b>V:</b> I'm sure it already knows, even if you say that ^^;;	<b>707:</b> Luulen, että se tietää, sanoitpa mitä tahansa...

### Esimerkki 8

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
V: It's true I'm not on good terms with my father.	V: En tosiaan ole hyvissä väleissä isäni kanssa.
V: But I'd like to amend that.	V: Haluaisin korjata sen...
V: If not now, someday.	V: Jonain päivänä.
<b>Jumin Han:</b> From what I remember, you two were close when you were young.	<b>Jumin Han:</b> Muistaakseni olitte läheisiä, kun olit nuori.
V: Yes... that's right.	V: Niin olimme.
V: But it's not the same anymore.	V: Mutta emme enää.
V: My way of thinking is completely different from my father's.	V: Ajattelemme asioista niin eri tavoin.
<b>Player:</b> Fathers are said to be close but distant as well. Especially in case of father-son relationship... (1)	<b>Pelaaja:</b> Isien sanotaan olevan läheisiä mutta samalla etäisiä. Etenkin isä-poika -suhteissa... (1)
Oh... You've become estranged. I'm a bit like that as well. (2)	Ai, tekin olette kasvaneet erilleen... Niin minäkin. (2)
V, you have a lot of secrets... What kind of secrets are you hiding from your father? (3)	V, sinulla on paljon salaisuuksia... mitä piilottelet isältäsi? (3)

### Esimerkki 9

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
V: [Player]!	V: [Pelaaja]!
<b>Player:</b> V, I'm seeing you a lot. So you're not busy? (1)	<b>Pelaaja:</b> V, oletpa usein täällä. Etkö olekaan kiireinen? (1)
V, does your phone work now? (2)	V, toimiiko puhelimesi nyt? (2)

V: Unfortunately...not yet.	V: Valitettavasti ei.
V: I'd like to speak to you alone,	V: Haluaisin puhua kanssasi yksin
V: but it's frustrating that I can't...	V: mutta juuri nyt en voi...
V: [Player]. Nothing happened to you yet, right?	V: [Pelaaja]. Eihän mitään ole sattunut?
<b>Player: I'm fine! Are you okay? (1)</b>	<b>Pelaaja: Ei. Oletko <i>sinä</i> kunnossa? (1)</b>
Do you know that the rest of them are frustrated with your actions? (2)	Etkö tiedä, miten turhautuneita muut ovat sinun käytöksesi takia? (2)
V: I'm fine. So no need to worry about me.	V: Älä huolehdi minusta.
V: But I'm more worried about you...	V: Olen vain huolissani sinusta...
V: I'm worried something bad might have happened to you...	V: Pelkään, että jotain pahaa on voinut sattua sinulle...
<b>Player: I'm fine! Nothing happened yet! (1)</b>	<b>Pelaaja: Ei mitään vielä! Olen OK. (1)</b>
I'm scared... It feels like something's going to happen to me soon. (2)	Minua pelottaa... luulen, että jotain tapahtuu pian. (2)
V: That's good...	V: Hyvä...
V: ...I was awfully worried.	V: ...olin hyvin huolissani. Ja olen.

### Esimerkki 10

ALKUPERÄINEN	SUMENNOS
V: Just before we escaped the other day...	V: Ennen kuin pakenimme eilen...
V: Remember Rika screaming?	V: Rika kirkui. Muistatko?
V: I can still hear her scream in my head.	V: Kuulen sen yhä päässäni...
V: I've never imagined....	V: En ikinä uskonut
V: that our relationship will turn out like this...	V: että suhteemme tulisi tähän.

V: When I first saw her...	V: Kun tapasin hänet...
V: I thought that I finally discovered the meaning of my life.	V: Luulin löytäneeni elämäni tarkoituksen.
<b>Player: What was your first encounter like?</b>	<b>Pelaaja:</b> Millainen tapaaminen se oli?
So was she okay when you first met her?	Oliko hän kunnossa, kun tapasitte?
V: I can still remember	V: Muistan yhä
V: her gleaming eyes.	V: hänen silmiensä kiillon.
V: Rika saw a picture of the sun at my exhibition...	V: Rika näki ottamani valokuvan auringosta näyttelyssäni...
V: And she said that the sun	V: ja sanoi, että aurinko
V: is the mother of all life.	V: on kaiken elämän äiti.
V: Back then... I thought it was fate that I met her.	V: Silloin luulin tapaamisemme olleen kohtalon.
V: Because only she	V: Ainoastaan hän
V: could read the message	V: huomasi
V: I hid in my picture.	V: kuvani viestin.

### Esimerkki 11

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
V: So when Rika asked me	V: Kun Rika pyysi minulta
V: to love her darkness...	V: rakkautta...
V: I...	V: Minä...
V: I ignored	V: en vastannut...



V: her plea.	V: ...
V: Because of her darkness...	V: Koska tämä pimeys...
V: was different from my values.	V: oli arvojeni vastaista.
V: Then one day	V: Jonain päivänä
V: she even started to plead to me.	V: hän alkoi anella.
V: She said that she's being suffocated...	V: Hän oli tukehtumassa...
V: She pleaded me	V: Hän pyysi
V: not to kill the darkness inside her...	V: etten tappaisi hänen pimeyttään.
V: But I did not stop my brush.	V: Siveltimeni ei pysähtynyt.
V: My love	V: Rakkauteni
V: was suffocating her.	V: kuristi Rikaa.
<b>Player:</b> I would've been happy... (1)	<b>Pelaaja:</b> Minä olisin niin onnellinen...(1)
<b>I understand how Rika would've felt. (2)</b>	Ymmärrän, miltä hänestä tuntui... (2)
V: ...Yes, if I understood her...	V: ...Niin. Jos vain minäkin...
V: Now you see that I'm a bad person.	V: Nyt tiedät, kuinka kamala olen.
V: The sun looks warm when gazed from afar	V: Aurinko on lämmin kaukaa katsottuna
V: but if you get too close, it's nothing	V: mutta jos menet sitä lähelle...
V: but a roaring ball of flames, blazing endlessly.	V: se vain polttaa kuin tulen lieskat.

### Esimerkki 12

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
--------------	-----------

Rika: No matter how much I tell you that I'm saving them, you won't listen.	<b>Rika:</b> Yritän pelastaa heidät, mutta sinä et kuuntele.
Rika: You tell me I'm tormenting them.	<b>Rika:</b> Muka kidutan heitä.
Rika: Nobody accepts the meaning of salvation	<b>Rika:</b> Kukaan ei hyväksy
Rika: that I want to perform...	<b>Rika:</b> minun tarjoamaani pelastusta...
Rika: I'm the one who can save the sick or abandoned	<b>Rika:</b> Olen ainut, joka pystyy pelastamaan sairaat ja hylätyt
Rika: from those tormenting memories.	<b>Rika:</b> kipeiltä muistoilta.
Rika: I cannot stop this salvation...	<b>Rika:</b> En voi lopettaa...
Rika: in order to prove I am the savior.	<b>Rika:</b> todistaakseni, että näin on.
Player: The idea that someone will save me is just a fantasy. (1)	<b>Player:</b> Idea pelastumisesta on vain fantasia minulle. (1)
<b>Do you have to prove yourself like that? (2)</b>	<b>Täytyykö sinun toimia näin? (2)</b>
Rika: Yes. I told you...	<b>Rika:</b> Kerroin sinulle...
Rika: If I don't reveal myself like this,	<b>Rika:</b> Jos en tee mitään,
Rika: I'll dry out dead from V's light...	<b>Rika:</b> V:n valo kuivuttaa minut.
Rika: Don't forget...	<b>Rika:</b> Muistathan...
Rika: The fundamental reason I can do this	<b>Rika:</b> Pääsyy tähän kaikkeen...
Rika: is because V's light threatened	<b>Rika:</b> on V. Hänen valonsa...
Rika: and awakened me...!	<b>Rika:</b> ...herätti minut.
Rika: But he thinks that light is nothing but obsession...?	<b>Rika:</b> Mutta hän pitää tuota valoa vain pakkomielteenä...?
Rika: Those words	<b>Rika:</b> Se sana...
Rika: make me lonely...	<b>Rika:</b> tekee minut
Rika: down to the bone.	<b>Rika:</b> niin yksinäiseksi...

Player: <b>It may have been love to you, Rika, but... it might have been obsession to V. (1)</b>	<b>Pelaaja: Se saattoi olla rakkautta sinulle, mutta... se oli kenties pakkomielle V:lle. (1)</b>
Rika, you have a lot of people around you. Why do you feel lonely? (2)	Rika, olet ihmisten ympäröimä. Miksi olet yksinäinen? (2)
Rika: ...	<b>Rika: ...</b>
Rika: My love...	<b>Rika: Rakkauteni</b>
Rika: was an obsession to V?	<b>Rika: oli pakkomielle V:lle...?</b>
Rika: Yes, [Player]...	<b>Rika: Niin, [Pelaaja]...</b>
Rika: Maybe you're right.	<b>Rika: Kenties olet oikeassa.</b>
Rika: But it wasn't like that from the start.	<b>Rika: Mutta ei alusta asti.</b>
Rika: V also said that it was definitely love.	<b>Rika: V:kin piti sitä rakkautena.</b>
Rika: But now	<b>Rika: Mutta nyt</b>
Rika: he's saying that our love changed?	<b>Rika: hän sanoo sen muuttuneen?</b>
Rika: I can't believe this...	<b>Rika: Mahdotonta...</b>
Rika: It hurts so bad...	<b>Rika: Sattuu...</b>
Rika: I can't believe how much it hurts	<b>Rika: Se sattuu niin paljon</b>
Rika: when someone who shared my belief leaves me...	<b>Rika: kun joku, joka uskoi samoihin asioihin, hylkää...</b>
Rika: I knew it. Nobody understands me.	<b>Rika: Kukaan ei ymmärrä minua...</b>

**Esimerkki 13 (jaettu kolmeen osaan tutkielmassa)**

ALKUPERÄINEN	SUOMENNOS
From: Vampire	Lähettiläjä: Vampyyri
To whom interested in my book	Kirjastani kiinnostuneelle

It's a book written long ago and to contact me after reading it, what an incredible person this Jumin Han is.	Se on ikivanha kirja... ja hän vielä otti yhteyttä minuun luettuaan sen? Tämä Jumin Han on todella ihmeellinen.
Such interest in a vampire's life, it's not like I cannot go... but I'm not quite eager to go as I don't know who you guys are.	Niin kiinnostunut vampyyrin elämästä... eikä ole niin, ettenkö pystyisi ottamaan osaa, mutta... en tiedä, minkälaisia te muut olette.
It will be tedious going to a party filled with stereotypes of vampires. We are immortals that adjusts to society.	Juhlat täynnä vampyyristereotypioita ovat ikäviä. Me olemme kuolemattomia, mutta olemme sopeutuneet yhteiskuntaan.
The most noted stereotype is related to how we drink blood... How do you think we drink book?	Yleisin stereotypia liittyy verenuontiimme... Kuinka luulet meidän juovan?
From the Vampire	-Vampyyri
<i>To Mr. Romanian Vampire,</i>	<i>Hyvä romanialainen vampyyri,</i>
<i>Hi, I'm [Player] and is the RFA's party coordinator. Since you've mentioned adjusting to society... I would image you would carry blood packs! Though I'm not sure how you would obtain them...</i>	<i>Hei, olen [Pelaaja], RFA:n juhla-koordinaattori. Koska olette sopeutuneita yhteiskuntaan... oletan, että kannatte veripusseja mukanaan. En tosin tiedä, mistä saisitte niitä...</i>
<i>It's easier to find who did what since science have developed and there are also numerous people hanging out at night!</i>	<i>Tekniikan kehityksen ansiosta on helppo tietää, kuka teki mitäkin, ja kaiken lisäksi paljon ihmisiä on liikkeellä öisinkin.</i>
<i>So, I'd believe you would carry blood packs around for convenience and safety reasons.</i>	<i>Tämän vuoksi uskon, että kannatte veripusseja niiden kätevyuden ja oman turvallisuutenne vuoksi.</i>
Sincerely, [Player]	Terveisin, [Pelaaja]
EMAIL #2	SÄHKÖPOSTI #2
Dear [Player],	Hyvä [Pelaaja],
Blood pack... moreover,	Niin, veripussit... mutta
your blood looks more tastier...	veresi maistuisi paremmalta...

I'm joking. Though I wouldn't decline an offer allowing me to drink your blood.	Kunhan vitsailen. En tosin kieltäytyisi, jos tarjoaisit vertasi.
As you've said, we carry around blood packs.	Kuten sanoit, kannamme veripusseja.
It's somewhat similar to what humans call 'tumbler'.	Se on meille sama kuin vesipullo teille.
It's the safest way, though it eliminates the fun of sinking our fangs to drink blood.	Se on kaikkien turvaksi, sillä se sammuttaa himomme upottaa hampaamme ihmisiin.
Oh, you wondered how we obtain blood packs? We use one of vampire's innate ability... and make the person in charge of blood packs to become our follower.	Mietit, miten saamme veripusseja käsiimme. Tietysti käytämme luontaista kykyämme... ja teemme veripusseista vastuussa olevan ihmisen seuraajaksemme.
Though the level of difficulty is pretty high, it's more convenient once successful... You should be suspicious of those who says they are in charge of blood packs. Hahaha.	Vaikeusaste on tietysti korkea, mutta kaikki on helpompaa, kun onnistumme siinä... Varo niitä, jotka sanovat olevansa veripusseista vastuussa. Hahaha.
Since we've talked of food from "food, clothing, and shelter", essential to the necessities of life, why don't we now talk about shelter.	Olemme puhuneet ruuasta mitä tulee elämisen kolmeen tarpeeseen, joita ovat ruoka, vaatetus, ja suoja. Puhutaanpa suojasta.
Where and what kind of places do you think we live in?	Missä ja millaisissa paikoissa luulet meidän asuvan?
From the Vampire	-Vampyyri
<i>To Mr. Romanian Vampire,</i>	<i>Hyvä romanialainen vampyyri,</i>
<i>You seem to know very well of modern society from the way you've written to me.</i>	<i>Kirjoitustavastasi oletan, että tunnet modernin yhteiskunnan hyvin.</i>
<i>In that case, I would believe living in a house on the city's outskirts would be convenient for you to keep in contact with humans.</i>	<i>Siinä tapauksessa, uskon, että eläminen kaupungin laidamilla sijaitsevassa talossa olisi helpoin tapa pitää yhteyttä ihmisiin.</i>

<i>Isn't it fairly okay as long as there is no sunlight? Nowadays, we live in a world where people don't look at you in a weird way even if you say you work during the night.</i>	<i>Kaikehan pitäisi olla kunnossa, niin kauan kun auringonvalo ei ole? Etenkin talvella. Nykymaailmassa kukaan ei katso toista kummasti, jos tämä työskentelee yöllä.</i>
<i>So how did I do? Am I right?</i>	<i>Miten pärjäsin? Olenko oikeassa?</i>
<i>Sincerely, [Player]</i>	<i>Terveisin, [Pelaaja]</i>
EMAIL #3	SÄHKÖPOSTI #3
Dear [Player],	Hyvä [Pelaaja],
I don't believe it's necessary for you to ask us of your lifestyle.	En usko, että sinulla on mitään tarvetta kysyä elämäntyylistämme enää.
It felt like you're observing us and I was a bit suspicious whether you weren't a vampire hunter.	Tuntui siltä, että olet tutkimassa meitä, ja aloin miettiä, oletko sittenkin vampyyrinmetsästäjä.
Those unfortunate vampire hunters are probably scavenging old houses in mountain tops. It's difficult to meet people there and animal blood is quite uninviting. Also, there's nothing more mysterious than a house in the mountains...	Onnettomat metsästäjät luultavasti käyvät läpi vanhoja taloja vuorten huipuilla. Siellä on kuitenkin vaikea tavata ihmisiä, ja eläinten veri hyvin mautonta. Eikä ole mitään mysteerisempää kuin talo vuorilla...
As they say, to hide the tree, hide it in the forest.	Jos olet piilottamassa puuta, piilota se metsään.
Though it was an ordeal looking for houses only during the night, everyone is coming out to the city.	Asunnon metsästys oli vaikeaa yöaikaan, mutta nyt kaikki ovat tulossa kaupunkiin.
You should be suspicious of those who say they're only active during the night. Ha ha.	Varo niitä, jotka ovat aktiivisia ainoastaan öisin. Ha ha.
The remaining would be clothes. What kind of clothes do you think we wear under our cloaks?	Viimeisenä vaatetus... Millaisia vaatteita luulet meidän käyttävät viittojemme alla?
From the Vampire	-Vampyyri

<i>To Mr. Romanian Vampire,</i>	<i>Hyvä romanialainen vampyyri,</i>
<i>You cannot wear back in the day clothes when your food/housing is at the same level of modern human society.</i>	<i>Ette varmasti pukeudu vanhojen aikojen asuihin, kun ruokanne ja asuntonne ovat modernin ihmiskunnan tasolla.</i>
<i>In my perspective... I think you would wear suits.</i>	<i>Minun mielestäni käyttäisitte pukuja.</i>
<i>I don't think you're up for something gory/vampire-like from old movies!</i>	<i>En usko, että pitäisitte tyypillisistä vampyyrielokuvien asusteista!</i>
<i>If you are looking for a change of image... I'd place my bet on suits!</i>	<i>Jos siis olette muuttaneet tyyliänne, löisin vetoa pukujen puolesta.</i>
<i>Sincerely, [Player]</i>	<i>Terveisin, [Pelaaja]</i>
Dear [Player],	Hyvä [Pelaaja],
Hahaha. I think you know very well of your lifestyle.	Hahaha. Tunnet meidän elämäntyyliimme oikein hyvin.
Your understanding of us is high. It'll be fun talking to you.	Ymmärrät meitä hyvin. Sinun kanssasi jutteleminen tulee olemaan hauskaa.
I pray that you won't fear us when you meet us in person...	Toivottavasti et pelkää meitä, kun tapaamme kasvotusten...
We will pack up some blood packs so that the other guests are not scared.	Otamme mukaan veripusseja, jotta muiden ei tarvitse pelätä meitä.
See you at the party.	Tavatkaamme siis siellä.
Oh, don't forget to allow us to enter the house as we cannot go into a house without the owner's proper permission.	Ai niin, älä unohda antaa meille lupaa astua sisään, sillä emme pääse sisään ilman tilan omistajan suoraa lupaa.
From the Vampire	-Vampyyri

## English Summary

*Mystic Messenger* and on game localization and translator's responsibility

### Introduction

*Mystic Messenger* is a recently (2016) launched dating simulator application for smartphones that has reached worldwide success with over a million downloads from Google Play Store application alone. Game's target audience consists of young adults and possibly teenagers, although the content is almost surely meant for players older than 14. I have played most of its currently existing content, except for the newest route that was released in January 2018.

As it is a dating simulator, *Mystic Messenger* focuses heavily on the romantic aspects of life: meeting someone new, falling in love, and the drama that may occur before two people can get together and have a proper romantic relationship with one another. The game attempts to simulate this relationship development for the player, and in doing so it may create parasocial relationships, a term mentioned in Song and Fox's (2015) article on dating simulators and the idealized concept of love they portray. Parasocial relationships refer to the relationships the reader/player forms with the characters in the text, which in this case is a game. While all forms of fiction do attempt to engage the reader, the dating simulator and visual novel approach goes deeper than most as it attempts to, often successfully, make player care for the characters and their relationships with the playable avatar character.

Because dating simulators often have not been translated and localized into Finnish, as there is absolutely no good financial reason to do so, this study came to be. I decided it would be interesting to translate parts of this game into Finnish and then compare my translations and the translation process with the source material while discussing other factors that may be important to take note of when localizing a game such as *Mystic Messenger*. This is exactly what I will be doing: I will focus on the translation process and study which types of translation problems *Mystic Messenger* has in particular has and what types of issues translators themselves may experience with this source text. Moral issues in particular will be the focus of this study.

As I have personal experience with *Mystic Messenger*, having played it and most of its routes, I may not have a completely unbiased approach in translation, which is an interesting aspect to note in the study as well. This project could very well classify as fan translating, which is a recent phenomenon that has spread with the worldwide Internet and globalization. The study may suffer from certain



amount of bias at times, but for most part I have endeavored to treat this as I would treat any other text meant to be analyzed and reflected on. For most part, analysis will be comparable to a lengthy translation commentary where I pick examples and comment on the translations themselves as well as the issues in the source text that may cause trouble for the translator.

## **Theoretical Background**

Localization as a term is close to how people may view translation itself to be. The term refers to the act of taking a text and bringing it into the target culture by manipulating the text in different ways. For example, in translation, literature translators may be forced to do something similar in attempt to create a coherent text in the target language. Therefore, separating these two terms from one another is difficult. It may be beneficial to view localization as translation taken further.

Mandiberg (2015) uses a following definition of localization in his dissertation: “According to the Localization Industry Standards Association (LISA), the Swiss-based association of software publishers and localization service providers that existed from 1990 to 2011, ‘localization involves taking a product and making it linguistically and culturally appropriate to the target locale (country/region and language) where it will be used and sold’.” He also notes that in game localization “linguistically and culturally appropriate” may mean something as small as a change in title of the game or something as large as a full adaptation of the game.

Therefore, it is possible to claim that in the context of game localization, if we ignore the software aspect of it, localization may mean taking the original game and its events and planting them into a whole new setting. However, this does not mean that the localization would change the game’s graphics. This would be the mentioned full adaptation of the game. (Mandiberg 2015.)

This could perhaps also be called ‘editing the context for the game’, which there are several examples of and one of which is the *Ace Attorney* -saga, which currently has six main games and three spin-offs. They are relatively well-known examples of game localization and both its successes and flaws. There is also the example of *Fire Emblem Fates* -trilogy (2015 in Japan, 2016 in Europe and North America), which is usually used as a negative example of localization. Erik Kain (2016), for one, discusses this localization in a critical manner and offers examples of other changes in other medias that he classifies as censorship. Kain also argues that the removal of content from the original game upon localization is worrying because surely the audience can decide for themselves whether they want to use the removed game mechanic or not. However, omissions are far more common in localizations than additions (Mandiberg 2015). *Fire Emblem Fates* may be an extreme case of it, as

they removed a whole game mechanic in the localized version, but the act of removing is not particularly new in game localization.

When it comes to the reasons behind localizations, most appear to stem from the understandable attempt at profit. If a big enough market that does not have access to the game exists and is profitable enough and indicates interest in the product, a localization will inevitably occur one way or another. This is the case with translations in general. In *Mystic Messenger*'s case, they released the English version in fall 2016 with the original Korean version because of the large English-speaking market. They have later released other language versions and are also at least planning a Spanish one if they have not released it by now. Based on the drive for profit, a Finnish localization would never happen due to the target audience being so small in Finland.

As stated previously, *Mystic Messenger* is a dating simulator. As the genre is not mainstream in Finland and Finnish dating simulators are very few in number or nonexistent, the term needs to be explained and given context here. Dating simulators have grown more and more popular in the West in the past few years, as can be seen with the success of games such as *Dream Daddy* and *Hatoful Boyfriend*, of which the latter has been translated and localized from Japanese. As the name would suggest, dating simulators attempt to simulate the experiences of dating or, alternatively, the beginnings of a romantic bond. However, before going deeper into dating simulators, there is another term that must be defined first. That is *visual novel*.

Visual novel is a category of games under which dating simulators fall. One can say that most, if not almost all, dating simulators have elements that also appear in visual novels. One such element is that these games, visual novels and dating simulators, both rely on character-player interactions or some other game mechanic based off on character interactions, of which *Ace Attorney* and cross-examination offer an example, when it comes to progressing the narrative and story. As visual novels are heavily focused on plot and storytelling, the stories they tell are often complicated and have multiple possible endings, often separated into *good* and *bad ends*. As visual novel plots are often heavy and adventurous, visual novels may sometimes be called a sub-category of adventure games. (Rodriguez 2018.)

Dating simulators may sometimes be as plot-heavy as visual novels, but their main focus still remains in romance between the main character, which may or may not be an avatar character, and the romanceable characters. The end goal is to end up in a relationship with one of these romance candidates, and the game often punishes the player if the player does not try to do so. For example, *Tokimeki Memorial Girl's Side* -game portrays the main character as pitiful and unhappy if she's still

single at the end of the game after not complying with the game's expectations of how a young woman should behave to please men. (Richards 2015.) Some of these games tend to hold unrealistic expectations for both men and women in relationships, especially *otome*-games whose target audience is meant to be heterosexual young women. The roles between characters in dating simulators often depend on gender as the games expect women to be damsels in distress, though some visual novels and dating simulators break this stereotype in some ways.

As one might expect, dating simulators offer varying degrees of good and bad advice regarding romantic relationships. The main message certain game routes appear to have is that as long as the player is there for the man and supports him patiently, everything will be all right in the end. Love solves all, et cetera. This is a running theme even in *Mystic Messenger*, which has a serious and dramatic storyline typical to visual novels.

Dating simulators aim to create parasocial relationships between the player and the game's characters, and thus the localization of such a game can't be carelessly made. Player needs to be able to empathize with each character in each of their circumstances, otherwise it becomes difficult to establish these parasocial relationships. These parasocial relationships are based on the player's experiences of the interactions between him/her and the character. To enhance these interactions and to make them more meaningful, some games give players avatar characters to identify with. (Song & Fox 2015.) The idea is that the more the player identifies with the character he or she plays as, the more enjoyable and real the parasocial relationships become. From a translator's perspective, it is important to keep this in mind and inspect the ways the game to be translated and localized does this, so that it can be also mimicked in the target text.

One other aspect that defines dating simulators is the already mentioned avatar character. This is the character the player plays as or whose perspective the game's events are told from. As mentioned, the phenomenon of identification relates to the avatar character in these types of games strongly. (Aldred 2014.) There is often some degree of customization with them. At the very least, the player may assign the character his or her own name, which the game usually assumes that you do. It pulls the player into the game's events as it may feel like the player is playing as him- or herself. In *Mystic Messenger*, there is such an avatar character, although the player cannot customize her further than by giving her a name. Even the gender is locked, so the player cannot play as a male.

## ***Mystic Messenger* and the translation commentary**

*Mystic Messenger* is a recently (2016) published smartphone dating simulator game that features some of the previously discussed elements: avatar character, romantic relationships, and at times unfair assumptions on how the player should behave to help the male characters to push through their unique problems, some of which may be related to mental health. The company behind *Mystic Messenger* is Cheritz, a South Korean gaming company that specializes in games targeted at women. *Mystic Messenger* is their one freely downloadable product, but their other products are also available on Steam, an online gaming store.

The game includes some unique mechanics that will also be discussed in the analysis, which is similar to translation commentaries that students write for their translation assignments. The analysis does not discuss the target audience at length, but the underlying assumption is that *Mystic Messenger* is targeted to young adults, perhaps even teenagers. The ages of main characters in *Mystic Messenger* suggest the target audience to be people around their 20s, though naturally younger players may also play it.

The translation commentary progresses through the study of two characters that are V and his ex-fiancée Rika while the translation analysis discusses the translation choices from the viewpoint of how to localize the game into Finland and Finnish. The problems that arise in translating *Mystic Messenger* may be compared with other areas of translation when there appears a chance for it.

The translations used for this are my own, which may make the analysis biased. This is why it is best treated as an extended translation commentary that attempts to deliver an objective view of the translation process and the translation choices made.

## **Findings**

As a dating simulator, its main focus is on the romance, but as a prime example of the visual novel - type dating simulator, *Mystic Messenger* also has a deeper plot that starts almost as soon as the player opens the game. The game opens with a chat room where player meets Unknown, who has the only username that has been translated in the translations. Because it is a default username comparable to *Anonymous*, it ought to be translated.

There are other ways to bring the game closer to the player. One way is through humor and cultural references, of which the route's prologue offers a good example of. Example 1 depicts Unknown and

the player's first interaction on the route. It is the very first interaction on this route in general. The numbered lines indicate that player must choose from one of these options, and the bolded line is the one that was chosen for this playthrough of the game.

This example consists of the original text and the translation, which are quite different from each other as the translation attempts to make a culturally relevant joke referencing Cheek, the Finnish rap artist that has now finished his career. It is a somewhat relevant and understandable joke currently, but in some years, it would become outdated. This is an issue with cultural references in general, as they tend to become outdated and obscure rather fast. This is the case with *Ace Attorney's* localizations, for example. The early localized games reference the pop culture of early 2000s, so current teens might not grasp the jokes and their nuances as readily as older players.

**Example 1.**

ORIGINAL	TRANSLATION
Unknown: Hi!	Anonyymi: Hei!
Unknown: Finally someone to talk to...	Anonyymi: Vihdoinkin joku...
Player: Hello. (1)	Pelaaja: Hei. (1)
Player: Who are you? Where am I? (2)	Pelaaja: Kuka sä olet? Mitä tämä on? (2)
Player: <b>Hey ya howdy doodle doo (3)</b>	Pelaaja: <b>Jippikayjei (3)</b>
Unknown: You're... you're quite square...	Anonyymi: Sähän olet... Cheekinlainen...
Unknown: No, never mind ^^;;	Anonyymi: Öh... ei tuolla väliä.

However, as *Mystic Messenger* is a mobile game, it is not realistic to expect that it will be up and available for everyone like the handheld console games are, for example. Servers would be closed eventually, thus making the game unplayable for everyone. Mobile games have shorter lifespans, so outdated cultural references are not quite as considerable concern for them. *Mystic Messenger* as a source text includes many cultural references that might not make sense in some years, so there is no real reason why the translator should not get creative with the material he or she is translating. This is one way to approach the localization of a game: not change the characters or the setting but alter the jokes so that they refer something familiar to the player. This also adds to the process of identification the player has with the avatar character.

Technical issues with the translation of *Mystic Messenger* are somewhat similar with comics translation and subtitling. The speech "bubbles" that contain the characters' dialogue in chat rooms

are very tight and leave little room to wriggle with, which means that the translator may be forced to remove occasional sentences or at least shorten them radically in the translation. Occasionally, actual sentences may be replaced with filler words, such as *aivan*, to fit the limited space.

The similarities this translation has with comics and subtitling do not end there, which is reasonable, given that subtitling includes game subtitles. Another considerable similarity is the relationship between what is said verbally and what is said visually. In other words, the relationship between word and image. In *Mystic Messenger*'s case there is also a third dimension that ought to be accounted for, and that is voice. In subtitling this is equally relevant, but comics remain two-dimensional, although they have their sound effects to create the illusion of sound.

*Mystic Messenger* has, as mentioned, events called *Visual Novel Modes* and they are more typical to the visual novel -genre than the chatrooms *Mystic Messenger* has. These VNM events progress the plot outside of chatrooms, and sometimes do not include the avatar character. For example, in the route used for this study, most VNM events are through V's perspective or from the perspective of someone close to him. For example, V's route also includes VNM events that consist of V's mother's diary entries. These events are fully voiced in V's route, same with Ray's/Unknown's, unlike earlier routes. This adds meaning to the text.

Another example of visual and verbal elements interacting with one another is the use of animated stickers in chatrooms. These stickers add feeling to the conversations that plain text simply would not be able to do. Similarly, smileys such as 😊 also provide emotion, though they are not animated. Some smileys may be unfamiliar to the target audience, such as ^^;;, which might justify changing some into a more familiar and typical form.

An interesting game mechanic that also affects the story endings is the party guests. The player is supposed to convince guests to come to a fundraising event held by the RFA (Rika's Fundraising Association). The player exchanges emails with a somewhat eccentric guest and tries to convince them to come to the party. While the translator has generally considerable freedom how to translate chatrooms, the options are more limited with party guests as this is a more unforgiving game mechanic that also affects the outcome of the story. The player needs enough hints in the text to solve the right answer to each question the guest presents, so radical changes must not occur here. The guests often have eccentric aspects. For example, the player can exchange emails with a vampire who is quite tired of manmade stereotypes about vampires.

These are the technical aspects of translating that may give translators some heartache. In addition, the translator faces the issue of how certain topics are handled in the source text. This is a far more

complex matter than the choice between using one smiley over another. Bad endings are related to this. However, the bad endings of V's route were not translated, even though they should still be discussed as some of them provide problems of morality for the translator. Analytical analysis of them reveals the problems with the endings, and that is more than enough for this study.

The term *bad end* is rather self-explanatory: bad ends are endings to the story that are unhappy and where something has gone horribly wrong. In one of these endings, the avatar character is portrayed to begin a questionably romantic relationship with Rika, who is the game's main antagonist and mentally ill after abuse in her childhood and other unfortunate events. There is nothing significantly wrong with this, per se, as it clearly portrays the relationship as unhealthy for both avatar and Rika. However, the issue arises when the whole game's context is also included. This is the only explicitly homosexual depiction of a romantic relationship in the game, even though one of the playable routes belongs to a woman. That route is, however, strictly platonic, even though it teases the player with the possibility of dating the said character. This never happens, however, and so the only explicit depiction of a relationship between women is, in fact, in this bad ending with Rika. To add to that, this ending portrays Rika and avatar both in a sexual situation. Women's sexuality is not discussed much elsewhere, though men's certainly is numerous times throughout the game's routes without it leading to a bad ending of any kind. If player is too eager and too willing in the interactions relating to sex, the game tends to punish the player if these answers are consistent and not jokes. This is not strictly relevant to V's route, but it is interesting to see how a woman's sexuality is treated as a taboo.

Other than the issues relating to sexuality and its portrayal and framing, another problem is the depiction of mental illness in *Mystic Messenger*. Rika is the most prominent example of mental illness in the game, and Ray is another obvious case with his hinted personality disorder and the drug abuse he had been forced to undergo. Other examples of this are: V and Yoosung, who is said to have suffered from depression after Rika's presumed suicide. V and Yoosung are revealed to recover from their illnesses and situations on their respective routes, though what exactly was wrong with V was never strictly established as anything else than a complicated past and wanting to find something or someone to "paint with the brush of his love".

Rika and Ray are both portrayed as the violent examples of mental illness, which is certainly not the ideal way to describe mental illness as that portrayal is already dangerously typical in mainstream media. (Stuart 2006.) Though this portrayal cannot be changed in the translation, since it is such a large plot point of the game, translator may bring focus to the option of treatment even more than the original text has.

Perhaps this would be called censorship. It is arguably not a purely negative phenomenon, though the rationale behind it may be extremely subjective at times. The translator has no power to decide who from the target audience can and cannot handle difficult and sensitive topics. As was the case with *Fire Emblem Fates* criticism, some may view the focus shift and removal of certain content to be overly sensitive and “babying” the audience. (Kain 2016.) However, a translator is always responsible for what and how they translate, so releasing content that so clearly demonizes certain types of mental illness and relationships might not be acceptable to the translator. In these cases, perhaps the best thing to do would be to back off from the translation project and let someone else finish the job.

## Conclusions

What this study shows is nothing revolutionary. It simply pinpoints the similarities between certain types of game and comics translations while highlighting how the morals and ideas a text contains may cause the translator problems in the context of the entire text, which in this case is a game. As I have been analyzing my own texts along with the source texts, the study may not be as impartial as one would expect and hope it to be. The translation solutions presented in the examples may not even be the best possible ones, but they are certainly options a translator may go for.

When it comes to the Finnish localization of *Mystic Messenger*, localizing the entire game into the Finnish culture may be difficult. Not impossible, but certainly difficult. Localization might not even be needed as the youth are experiencing a variety of cultures through different medias as is and they do not necessarily need something to feel like home to be enjoyable. However, cultural references are an amusing way of giving the localization a familiar feeling and are perhaps the best way of adding a localized atmosphere into the game’s events without taking the characters and environment away from South Korea and making them Finnish.

The translator has no way of influencing certain game aspects that challenge the creation of a complete adaptation, such as voice acting and the art used for specific scenes in VNM events. An example of a complete adaptation without changes in graphics would be *Ace Attorney*, whose localized games are almost a world of their own as they include heavily Japanese cultural elements, especially in later games.

The heavier aspects of the game should be analyzed before translating. Having a method to how such aspects are translated should prove useful. The most difficult task is deciding this method: whether the text is to be censored, the translator is responsible of the text until the end and may be blamed for irresponsible translation if people find the translation faulty or problematic. I still hold the belief that



in this case, the translator ought to change certain parts of the text in translation to alleviate the harshness of the game's depiction of mental illness and female sexuality.

As for my part in translating the material used for this study, I have come to realize that this project should be called a *fan translation*. As the name suggests, a fan of the product translates it into his or her native language if there is no such version of the product in existence. Fan translations are sometimes done by amateur translators with a great understanding of the source language. The most common fan translated products are Asian comics and other such products, in which case the possibility for the target audience to check the quality of the translators' work is relatively low. In this case, I have translated parts of *Mystic Messenger* from English, as I do not know any Korean, so potential readers of my translations have a relatively easy time to check whether my work is satisfactory to them.

The problem with some fan translations is the objectivity or lack thereof. While I know the characters and the game and its mechanics well, this matters little if I am not objective and fair when translating characters and events. Biased translation may still be attractive to some, but as a translator I would have failed if I allowed my likes and dislikes hinder both my interpretation and my translation of the game.

All in all, dating simulators are certainly a genre of their own with their genre-typical translation problems that may also apply to other areas of translation, such as comics and subtitling of TV shows and other similar products. The focus on romance and peculiar game mechanics do not hinder the complexity of their plots and characters, both which the translator needs to be aware of in the case of *Another Story*. The genre has some issues in portraying women as independent actors outside of love, but that is also an aspect that can be studied more, though not necessarily in terms of translation studies.