

Jesse Pääkkönen

KALVASVERTA JA VERIHÄIVEITÄ
Veritermien suomentaminen *Bloodborne*-videopelissä

Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta

Kandidaatintutkielma

Marraskuu 2019

TIIVISTELMÄ

Jesse Pääkkönen

”Kalsaverta ja verihäiveitä – Veritermien suomentaminen *Bloodborne*-videopelissä”

Kandidaatintutkielma

Tampereen yliopisto

Englannin kielen, kirjallisuuden ja kääntämisen tutkinto-ohjelma

Marraskuu 2019

Tutkielmani motivaationa on, että videopelien suomentaminen on vielä varsin harvinaista ja erikoista, ainakin aikuiselle yleisölle suunnattujen pelien tapauksessa. Tarkastelen *Bloodbornesta* löytyvien termien suomennoksia tarkoitukseni selvittää, millaiseen käännökseen tällaisesta lähtökohdasta päädytään. Tutkin erityisesti, millaisia käännösratkaisuja on tehty, mitä ne kertovat käännöksen globaalista käännösstrategiasta ja mitä vaikutuksia niillä on pelaajan kokemaan aistinvaraiseen immersioon.

Aineistoni koostuu neljästätoista termiparista, jotka pääasiallisesti koostuvat yhdestä englanninkielisestä termistä ja sen suomenkielisestä vastineesta. Termiparit on rajattu temaattisesti siten, että jokaisessa mainitaan eksplisiittisesti veri, joka on *Bloodbornessa* hyvin keskeinen käsite. Nämä veritermit ovat pääasiallisesti esineiden ja muiden usein vastaan tulevien itsenäisten käsitteiden nimiä.

Tutkielmani on *skopos*-teoriaan nojaava vertaileva semanttinen analyysi, joka avulla tarkastelen erityisesti termiparien sisäisiä muutoksia merkityssisällöissä sekä arvioin käännösratkaisuja vieraannuttamisen ja kotouttamisen näkökulmasta. Käännösstrategioiden luokitteluun käytän Leppihalmeen ja Kujamäen alun perin reaaliakäännösten tarkasteluun luotuja kategorisointeja. Lisäksi huomioin pelitutkimuksessa keskeisen immersion käsitteen ja käytettyjen käännösratkaisujen vaikutukset siihen.

Tutkielmassani sain selville, että merkityssisältöjen osalta aineistoni veritermit jakautuivat kolmeen kategoriaan: suoraviivaisiin, muokkaaviin ja vähentäviin käännösratkaisuihin. Pääosa tehdyistä käännösratkaisuista oli selkeästi kotouttavia tai neutraaleja. Vieraannuttavia ratkaisuja oli selkeästi vähemmän. Immersiota teoreettisesti tukevia käännösratkaisuja oli aineistossa useita, selkeästi rikkovia taas hyvin vähän.

Avainsanat: videopelit, termien kääntäminen, *skopos*-teoria, immersio, kotouttaminen.

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

Sisällysluettelo

1 Johdanto.....	1
2 Teoreettinen viitekehys	2
2.1 Skopos-teoria	2
2.2 Sanastotason käännösstrategioista.....	2
2.3 Vieraannuttaminen ja kotouttaminen	3
2.4 Immersio ja flow	4
3 Tutkielman ydin	5
3.1 Aineisto.....	5
3.2 Menetelmä	6
3.3 Tutkimuskysymykset.....	7
4 Veritermianalyysi.....	7
4.1 Suoraviivaiset käännösratkaisut	8
4.2 Muokkaavat käännösratkaisut	9
4.3 Vähentävät käännösratkaisut	12
4.4 Erikoistapaus: Bloodtinge.....	15
4.5 Yhteenveto immersion näkökulmasta	17
5 Pohdinta.....	18
5.1 Vastauksia tutkimuskysymyksiin.....	18
5.2 Tutkimuksen haasteet ja katse tulevaan.....	20
Lähdeluettelo	20
English Summary.....	22

1 Johdanto

Videopelien suomentaminen on kääntämisen historiassa varsin uusi ja pieni osa-alue. Valtaosaa suomenkielistenkin pelaajien pelaamista peleistä myydään täysin ilman suomennosta, yleensä englanninkielisinä. Esimerkiksi tietokonepelien myynti- ja käyttöpalvelu Steamissä pikainen haku [30.10.2019] kertoo, että yhteensä 35 453 peliä on ostettavissa englanninkielisenä. Suomenkielisenä saatavilla on 812 peliä. Kun ero on näin suuri, lienee selvää, että pelien pelaamisesta englannin kielellä tulee helposti normi, varsinkin pelien suurkuluttajien kohdalla. Itsekin aktiivisena pelaajana voin anekdoottillisesti todeta, että suomen kohtaaminen videopelissä tuntuu yleisesti ottaen erikoisemmalta verrattuna Englantiin.

Muun muassa Iris Jarva (2017) on tutkinut suomenkielisten pelaajien suhtautumista videopelien suomennoksiin. Tälle tutkimukselle relevantteimpina yksityiskohtina tässä mainittakoon kaksi hänen huomiotaan:

- 1) suomennokset huomioidaan useammin negatiivisessa yhteydessä kuin positiivisessa (mts. 52),
- 2) suomennokset nähdään hyödyllisinä erityisesti lapsille suunnattujen pelien kohdalla (mts. 48).

Voitaneen siis sanoa, että yksinomaan aikuisille pelien suurkuluttajille suunnatun videopelin onnistunut suomentaminen on jokseenkin haasteellista kääntäjälle jo kohdeyleisön tottumusten takia. Vähintäänkin ne vaativat erityistä huomiota.

Tässä tutkielmassa tarkastelen sanastotason käännösratkaisuja *Bloodborne*-videopelissä vertaamalla suomenkielistä käännöstä englanninkieliseen versioon. *Bloodborne* on tunnelmaltaan erittäin verinen ja synkkä sekä myöhemmässä vaiheessa tarkoituksellisesti epämieluisa ja omituinen peli. Se sisältää raakaa, realistista väkivaltaa ja on saanut tätä vastaavan korkean ikäsuosituksen (ESRB s.d.). *Bloodborne* on siis ehdottomasti aikuisen yleisön peli. *FromSoftware*, *Bloodbornen* kehittänyt yritys, on tunnettu erityisen vaikeista peleistään, minkä takia *Bloodbornen* pelaajakunta kallistuu enemmän juuri pelien suurkuluttajien puoleen.

Tavoitteeni tässä tutkielmassa on selvittää, onko tämän taustan vaikutus nähtävissä *Bloodbornen* käännöksessä. Pyrkikö käännös häivyttämään suomenkielisyyteen assosioituvan erikoisuuden olemalla mahdollisimman selkeä vai nojaako se pelin omaan outouteen? Tätä tarkoitusta varten tarkastelen aineistooni rajaamiini termeihin käytettyjä käännösratkaisuja

erityisesti *skopos*-teorian ja immersion ylläpitämisen näkökulmista. Huomioin myös käytetyt paikalliset käännösstrategiat sekä käännösratkaisujen mahdolliset vieraannuttavat ja kotouttavat vaikutukset.

2 Teoreettinen viitekehys

Ennen aineiston esittelyä ja analysointia on syytä avata sitä olemassa olevaa tietopohjaa, jota ilman tutkielmaani ei olisi mahdollista tehdä. Tässä osiossa käsittelen niitä teoreettisia välineitä, joita tutkielmassani hyödynnän. Esittelen ensin käännöstieteellisiä näkökulmia ja sen jälkeen muutamia olennaisia pelitutkimuksen käsitteitä.

2.1 Skopos-teoria

Skopos-teoria, jota myös voidaan funktionalistiseksi teoriaksi kutsua, esittää, että käytettyjen käännösstrategioiden tulisi olla suoraan johdannaisia käännöksen käyttötarkoituksesta tai tavoitteesta (Bassnett 2014, 6, 179). Tätä käännöksen tarkoitusperää kutsutaan *skopokseksi* (Vermeer teoksessa Bassnett 2014, 6). Itse pidän *skopoksen* kutsumista käännöksen motiiviksi myös varsin osuvana selityksenä. *Skopos* määrittää käännöksen prioriteetit ja käytettävät strategiat, ja näin ollen eri *skopokset* johtavat erilaisiin käännöksiin, vaikka lähdeteksti olisikin täysin sama (Vermeer 1996, 15). Yleisesti sanottuna *skopos*-teoria siis asettaa kohdetekstin ja kohdeyleisön tarpeet tärkeämmiksi osatekijöiksi kuin lähdetekstiläisyyden.

2.2 Sanastotason käännösstrategioista

Yleisesti voidaan puhua kahdenlaisista käännösstrategioista. Globaaleja käännösstrategioita sovelletaan kokonaisiin teksteihin ja paikallisia strategioita yksittäisiin ongelmatilanteisiin. (Leppihalme 2001, 140) Sanastotason tarkastellessa huomion kohteena ovat siis erityisesti paikalliset käännösstrategiat, joita onkin kategorisoitu eri tavoin. Vinay ja Darbelnet (1995, 30–42) esittelevät *Comparative Stylistics* -teoksessaan seitsemän käännös menetelmäänsä, joita kääntäjä voi työskennellessään hyödyntää. Nämä käännös menetelmät eivät ole toisistaan irrallisia, vaan osa käännösratkaisuista kuuluu samanaikaisesti useampaan kategoriaan.

Vinayn ja Darbelnet'n sekä useiden muiden pohjalta Chesterman (1997, 92–112) kehitti oman luokittelunsa, jossa strategiat on jaoteltu syntaktisiin, semanttisiin ja pragmaattisiin strategioihin, kukin kategoria sisältäen kymmenen spesifimpää strategiaa. Chestermanin luokittelu on melko yksityiskohtainen ja sisältää sanastotason lisäksi lauseke- ja lausetasoihin

sovellettavia strategioita. Yksinomaan termejä tarkasteltaessa se on siis käyttökelpoinen, joskaan ei optimaalinen.

Paikallisten käännösstrategioiden erityisenä osa-alueena reaalioiden, eli kulttuurisidonnaisten ilmausten, kääntämiseen on myös luotu omia luokitteluja. Koska nämä luokittelut keskittyvät reaalioidiin, ei niiden tarvitse olla yhtä laajoja tai yksityiskohtaisia (Leppihalme 2001, 140). Leppihalmeen (mts. 141–145) seitsemän reaalioiden käännösstrategiaa ovat:

- 1) vierassanan suora käyttö (*direct transfer of the foreign word*) eli lähdetekstissä olevan ilmaisun siirtäminen sellaisenaan kohdetekstiin,
- 2) käännöslaina (*calque*) eli jokaisen ilmaisun osan kääntäminen kirjaimellisesti,
- 3) kulttuurinen sovittaminen (*cultural adaptation*) eli ilmaisun korvaaminen kohdekielillä ilmauksella, johon liittyvät samat assosiaatiot ja konnotaatiot,
- 4) hyperonyyminen käännös (*superordinate term*) eli ilmaisun korvaaminen hierarkkisesti yleisemmällä kohdekielen ilmauksella,
- 5) eksplikointi (*explication*) eli ilmaisun implisiittisten merkitysten tekeminen eksplisiittiseksi käännöksessä,
- 6) lisäys (*addition*) eli selittävän huomautuksen lisääminen tekstin ulkopuolelle,
- 7) poisto (*omission*) eli ilmaisun poistaminen kokonaan.

Kujamäki (1998, 83–88) esitti omat reaalioiden käännösstrategiansa väitöskirjassaan. Hänen listansa sisältää yhdeksän strategiaa, joista suurin osa on hyvin samankaltaisia kuin Leppihalmeen listassa. Eroavaisuutensa mainittakoon muun muassa kohyponyminen käännös (*kohyponymische Übersetzung*), jossa ilmaisu korvataan hierarkkisesti saman tasoisella vaihtoehdoisella ilmaisulla. Kulttuurista sovittamista Kujamäki kutsuu assosiativiseksi käännökseksi (*assoziative Übersetzung*).

2.3 Vieraannuttaminen ja kotouttaminen

Yksi tapa kuvailla käännösstrategioita, niin globaaleja kuin paikallisiakin, on jakaa ne vieraannuttaviin ja kotouttaviin strategioihin. Kotouttava strategia pyrkii tuomaan lähdetekstin lähemmäksi kohdetekstin kulttuuria (Venuti 1995, 20) ja poistamaan lähdekulttuurin ominaisuudet, sikäli kun niin tekeminen tekee tekstistä hyväksyttävämmän sen kohdeyleisölle (Venuti teoksessa Bassnett 2014, 107). Tällöin tuloksena on käännös, jonka prioriteettina on tehdä lukijan, tai pelaajan, kokemuksesta mahdollisimman sujuva ja häiriötön. Vieraannuttava

strategia taas poikkeaa kohdetekstin normeista ja pyrkii säilyttämään niitä elementtejä, jotka korostavat lähdetekstin erilaisuutta (Venuti 1995, 20). Toisin sanoen vieraannuttava käänнос on paljon selkeämmin ja peittelemättömämmin käänнос. Se pyrkii säilyttämään mahdollisimman paljon lähdetekstiin sisältyviä ominaisuuksia, vaikka ne olisivatkin kohdekielen kontekstissa uusia.

Tämän tutkielman puitteissa tarkoitukseni on soveltaa näitä käsitteitä nimenomaan fantasiaenglannin ja suomenkielisen käännöksen välisen suhteen kuvailuun. Kuten esitin johdannossa, englanninkieliset pelit ovat pitkälti normi, josta käännetty peli poikkeaa. Vaikka monet englannin kielen ja englanninkielisten kulttuurien elementit ovat suomalaisille lukijoille ja pelaajille tuttuja, peli- ja fantasiasanaston sovittaminen suomen kieleen on vielä verrattain tuntematon alue. Tällöin valinta vieraannuttamisen ja kotouttamisen välillä korostuu merkittävämmällä tavalla kuin ehkä muilla kääntämisen osa-alueilla.

2.4 Immersio ja flow

Immersio on keskeinen konsepti pelitutkimuksessa. Sillä viitataan ilmiöön, jossa pelaaja uppoutuu ja keskittyy pelimaailmaan niin syvästi, että hän ikään kuin irtautuu todellisesta maailmasta (Calvillo-Gámez, Cairns & Cox 2010, 52–53). Immersion muodostumista on yritetty kuvata ja määritellä monin eri tavoin. Ermi ja Mäyrä (2005) jakavat immersion kolmeen osa-alueeseen tai komponenttiin: aistinvaraiseen, haastepohjaiseen ja mielikuvitukselliseen immersioon. Jarva (2017, 16) toteaa, että ”vaikka Ermi ja Mäyrä keskittyvät lähinnä pelien grafiikoihin, voidaan [aistinvaraiseen immersioon] ajatella kuuluvan myös pelissä näkyvä, kirjoitettu kieli sekä hahmojen puhe”. Tämä on siis se immersion komponentti, jonka ylläpitämiseen käännöksen toimivuus vaikuttaa.

Kuten Jarvan (2017, 52–55) tutkimuksestakin käy ilmi, pelaajat laskevat immersiiivisyyden puutteen tai rikkoutumisen usein negatiiviseksi kokemukseksi. Samoin kielioppivirheet, käännöksen kankeus, nimien sopimattomuus muuhun tekstiin nähden ja muut häiriötekijät mainitaan negatiivisiksi piirteiksi (mp.). Jos pelissä esiintyvän kirjoitetun ja puhutun kielen ajatellaan kuuluvan aistinvaraisen immersion piiriin, myös nämä häiriötekijät ovat mielestäni immersiota häiritseviä tekijöitä. Tässä merkityksessä myös ymmärrän aistinvaraisen immersion ja sen rikkoutumisen tässä tutkielmassa.

Immersion kanssa läheinen konsepti on Csikszentmihályin (1990) kehittämä *flow*. Hän itse kuvaa flow-tilaa näin: “people are so involved in an activity, that nothing else seem to matter;

the experience itself is so enjoyable that people will do it even at a great cost, for the sheer sake of doing it” (mts. 4). Flow-tilassa olevan henkilön mielentila on niin virittäytynyt kulloinkin kyseessä olevaan tehtävään, että sen suorittamisesta tulee spontaania ja liki automaattista (mts. 53).

Tiivistettynä siis immersio on tila, jossa pelaaja tuntee jollain tasolla olevansa osa pelimaailmaa ja uppoutuu siihen keskittyneesti. Immersiota häiritsevät asiat pelin sisällä, jotka eivät tunnu sinne sopivan. Flow taas on tila, jossa pelaaja suoriutuu tehtävästään itselleen optimaalisella tavalla ja nauttii tästä tekemisestä. Nähdäkseni tällöin flow-tilan voisi rikkoa esimerkiksi pelin ulkoinen asia, joka pakottaa keskeyttämään pelaamisen. Flow- ja immersiotilat siis syntyvät ja sammuvat selkeästi eri muuttujien seurauksina. Ne voivat olla samanaikaisia, mutta myös eriaikaisia tiloja videopelin pelaajan tapauksessa.

3 Tutkielman ydin

Tässä kappaleessa esittelen tutkielmani varsinaiset osat, jotka ovat suoraan olennaisia myöhemmässä analyysiosiossa. Nämä osat ovat aineisto, käyttämäni menetelmä sekä tutkielmani keskiössä olevat tutkimuskysymykset.

3.1 Aineisto

Tutkielmani aineiston lähteenä toimiva Bloodborne on FromSoftware'n tuottama fantasiavideopeli, jonka Sony Computer Entertainment julkaisi PlayStation 4 -konsolilleen vuonna 2015. Bloodbornen tapahtumat sijoittuvat Yharnamin fiktiiviseen kaupunkiin, jossa mystinen tauti ajaa asukkaita hulluiksi ja verenhimoiset pedot vaanivat jokaisen nurkan takana. Tässä maailmassa veri virtaa jatkuvasti ja tulevaisuudennäkymät ovat kaiken kaikkiaan varsin synkeät. Edetäkseen pelissä pelaajan on selviydyttävä mitä groteskeimmista haasteista ja tapettava hirviö toisensa jälkeen, ja siinä samalla todennäköisesti kuoltava itse uudestaan ja uudestaan.

Tarkemmin luokiteltuna Bloodborne on roolipeli, joissa pelaaja usein eläytyy ohjaamansa hahmon asemaan. Parhaimmillaan roolipelit ovat hyvin immersiiivisiä kokemuksia. Bloodbornen tekee erityisen mielenkiintoiseksi myös sen hyvin selkeästi aikuiselle yleisölle suunnattu synkeä, raaka, jopa toisinaan brutaali tyyli. Kuten aiemmin totesin, suomentaminen koetaan erityisen hyödylliseksi, kun pelaajana on lapsi (Jarva 2017, 48), joille Bloodbornea ei tietenkään voi suositella.

Halusin tarkastella tässä tutkielmassa niitä käännösratkaisuja, joiden tuloksia pelaajat kohtaavat kaikista useimmin. Bloodborne on hyvin yksinäinen peli, jossa esimerkiksi dialogia eri hahmojen kesken on harvakseltaan. Sen sijaan esineiden nimiä tai muita keskeisiä termejä pelaaja kohtaa jatkuvasti pelikokemuksen aikana. Tämä voi tapahtua joko pelimaailmassa itsessään, kun pelaaja löytää esineen, tai pelin eri valikoissa, kun pelaaja tarkastelee tavaraluetteloaan tai hahmonsa tietoja. Yleisyytensä takia nämä termit ovat siis immersion rakentamisessa keskeisessä asemassa. Loogiseksi ratkaisuksi muodostuikin näin sanastotason tarkastelu. Esimerkiksi erilaisten esineiden määrä on kuitenkin Bloodbornessa melko suuri, eikä niiden kaikkien lähempi tarkastelu ole tämän tutkielman kannalta mielekäästä. Tästä syystä on järkevämpää valita tarkasteluun yhtenäinen alaryhmä. Päädyin rajaamaan aineistoni joukkoon esineiden nimiä ja muita keskeisiä termejä, joita tässä kutsun veritermeiksi. Nämä termit ovat sanoja tai sanaliittoja, joissa veri on eksplisiittisesti mainittuna osana. Veritermit ovat yksi selkeimmistä temaattisista termiryhmistä Bloodbornessa, ja niihin osataan tiivistyy iso osa pelin fantasiaelementistä. Veri on Bloodbornessa erittäin keskeisessä asemassa niin visuaalisen pelikokemuksen kuin tarinankin osalta ja näin myös teemallisesti sovelias ja mielenkiintoinen rajauskriteeri. Jokaiselle tarkastelemalleni suomenkieliselle veritermille on englanninkielinen vastine ja päinvastoin. Tarkastelen siis käytännössä yhteensä neljätoista termiparia. Kolmea niistä esiintyy pelissä useammassa eri muodossa, mistä puhun tarkemmin luvussa 4. Bloodbornesta on olemassa kaksi eri englanninkielistä versiota¹, mutta aineistoni puitteissa ne eivät eroa toisistaan, enkä siksi ota tätä seikkaa huomioon tässä tutkielmassa.

3.2 Menetelmä

Tutkielmani menetelmä on deskriptiivinen ja vertaileva. Analysoin suomenkielisiä veritermejä semanttisesti pohjautuen pääasiallisesti Oxford English Dictionaryn ja Kielitoimiston sanakirjan määritelmiin ja vertaan niitä englanninkielisiin vastineisiinsa *skopos*-teorian näkökulmasta. Tarkastelen, millaista semanttisia seurauksia käännösratkaisuilla on ja millaisia käännösstrategioita on käytetty. Selvitän erityisesti, onko käännöksissä käytetty vieraannuttavaa otetta, joka toimisi arkisuomeen liittyviä assosiaatioita tasapainottava tekijänä, vai selkiyttävää kotouttavaa otetta, jolla taattaisiin tekstin selkeys pelaajalle. Kiinnitän huomiota mahdollisesti vanhahtaviin, runokielisiin ja ylätyylisiin käännösvalintoihin, ja vastapainoisesti myös arkikielisiin esimerkkeihin.

¹ Nämä versiot ovat ”English (UK)” ja ”Default”, jonka otaksun olevan amerikanenglannin versio.

Käännösstrategioiden osalta käytän analyysiini luvussa 2.2 kuvailemaani Leppihalmeen reaalioiden kääntämiseen tarkoitettua luokittelua. Kutsun kulttuurisen sovittamisen esimerkkejä kuitenkin Kujamäen tapaan assosiativisiksi käännöksiksi. Pidän tätä ilmausta sopivampana, kun tarkastelun kohteena ovat fantasiamaailmaa varten luodut uusiotermit. Koska tarkastelen yksinomaan termipareja, *lisäys*- ja *poisto*-kategorioiden esimerkkejä ei lainkaan aineistostani löydy. Lisäksi on huomioitava, että Bloodbornen veritermit eivät fantasiatermeinä varsinaisesti ole reaaliota. Pidän kuitenkin Leppihalmeen luokittelua varsin käyttökelpoisena, koska reaaliota kääntäessä keskiössä on merkityksen välittäminen, jota myös itse tässä tutkielmassa tarkastelen. Lisäksi veritermien kaltaiset fantasiatermit ovat mielestäni jossain määrin todellisesta maailmasta erillisiä, joka tuo niiden merkitysten välittämiseen oman lisähaasteensa.

3.3 Tutkimuskysymykset

Tarkoitukseni on saada yllä kuvailemaani menetelmää käyttäen vastauksia seuraaviin tutkimuskysymyksiin:

- 1) Millaisia käännösratkaisuja Bloodbornen veritermien kohdalla on tehty?
- 2) Mitä, jos mitään, voidaan sanoa Bloodbornen suomennoksen globaalista käännösstrategiasta näiden käännösratkaisujen perusteella?
- 3) Onko suomennoksessa sellaisia käännösratkaisuja, jotka voisivat merkittävästi häiritä immersiota?

4 Veritermianalyysi

Osana analyysiani olen jakanut tarkastelemani termiparit kolmeen eri kategoriaan: suoraviivaisiin, muokkaaviin ja vähentäviin käännösratkaisuihin. Suoraviivaiset käännösratkaisut ovat termejä, joiden kohdalla kääntämisen vaikutukset merkityssisältöön ovat olleet minimaaliset. Niille ei ole lähdetty hakemaan erityisen vieraannuttavaa, erikoisempaa käännöstä, eikä toisaalta yksinkertaisempaa tai selkeyttäväkään käännöstä. Muokkaavat käännösratkaisut sisältävät ne esimerkit, joissa käännös korostaa jotakin termin osa-aluetta enemmän kuin lähdekielinen vastine, tai joihin on suoranaisesti lisätty assosiaatioita, joita lähdekielisessä ei ole. Vähentävät käännösratkaisut puolestaan ovat niitä, joissa käännös on vastinettaan yksinkertaisempi tai muulla tavoin menettää assosiaatioita tai muuta merkityssisältöä, joka lähdekieliseen vastineeseen vielä kuuluu. Lopulta kategorisoinnin

ulkopuolelle jäi yksi termikokonaisuus, joka kattaa yhden englanninkielisen veritermin ja sen kaksi eri suomenkielistä käännösratkaisua. Nämä käsittelen itsenäisenä erikoistapauksenaan muiden jälkeen.

4.1 Suoraviivaiset käännösratkaisut

Jaotteluni ensimmäinen kategoria on suoraviivaisten käännösratkaisujen kategoria. Se sisältää neljä termiparia, jotka on esitetty taulukossa 1. Ne ovat itsenäisinä esimerkkeinä selkeitä, ja kokonaisuutena yhdenmukaisia. Kaikki neljä ovat Leppihalmeen jaottelussa käänöslainoja, eli osa osalta käännettyjä termejä. Varsinkin ”verestävä silmämuna” ja ”rituaaliveri” ovat varsin ilmeisiä käännöksiä termeille *bloodshot eyeball* ja *ritual blood*, eikä näiden termiparien sanakirjamääritelmässä ole juuri merkittäviä keskinäisiä eroja (OED s. d.; Kotus s. d.).

Suoraviivaisten käännösratkaisujen joukosta löytyy toki myös semanttisesti mielenkiintoisia esimerkkejä. ”Verihurmio” on ensisilmäyksellä varsin huomiota herättävä käänнос. Hurmio ei varsinaisesti ole erityisen yleisesti käytetty sana, ainakaan nuoremman pelaajasukupolven keskuudessa, vaikkei sitä ole vanhahtavaksi tai runokieliseksi merkittykään (Kotus). Vaihtoehtoisena käännökseenä olisi kenties toiminut huuma, mutta pohjimmiltaan näiden sanojen ero ei ole mielestäni merkittävä. En ole tässä laskenut ”verihurmiota” erityisen vieraannuttavaksi käännökseksi pääasiassa siksi, että *rapture* on osaltaan hyvin samankaltainen, melko harvoin käytetty sana, joka ei kuitenkaan ole varsinaisesti vanhahtava tai runokielinen.

Toinen huomiota ansaitseva esimerkki suoraviivaisista käännösratkaisuista on *blood dreg* ”verisakka” -termipari. Kuten muutkin tässä kategoriassa, nämä termit ovat melko selkeitä vastineita toisilleen. Halusin kuitenkin tässä mainita tämän kaksikon erikseen esimerkkinä monitasoisesta vastaavuudesta, sillä *dreg* ja ”sakka” jakavat hyvin monia merkityksiä. Molempia voidaan käyttää paitsi luonnollisissa vesistöissä esiintyvistä (pohja)sakasta myös kuvaannollisesti yhteiskunnan pohjasakasta sekä juotavien nesteiden jäännöksistä, esimerkiksi viinin tai kahvin tapauksessa (OED; Kotus). Viimeinen näistä tilanteista on erityisen osuva Bloodbornen tapauksessa, sillä ”verisakka” on todellakin verestä muodostunutta sakkaa, jota eräät hahmot pelissä syövät tai juovat.

Taulukko 1: Suoraviivaiset käännösratkaisut

englanninkielinen termi	suomenkielinen termi
<i>blood dreg</i>	verisakka
<i>blood rapture</i>	verihurmio
<i>bloodshot eyeball</i>	verestävä silmämuna
<i>ritual blood</i>	rituaaliveri

4.2 Muokkaavat käänösratkaisut

Seuraava kategoriani on muokkaavat käänösratkaisut, jonka kaikki viisi termiparia löytyvät taulukosta 2. Kyseessä on jaotteluni suurin kategoria, mutta vain yhden termiparin erolla muihin. Se sisältää aineistostani ne termiparit, joiden kohdalla on nähty tarpeelliseksi korostaa jotain lähdetekstin vastineen osa-aluetta. Joissain tapauksissa assosiaatioita on jopa tuotu termeihin muualta pelistä tunnelmaa yhdistävänä keinona. Tämä on johtanut käänöksiin, jotka eivät ole yhtä ilmeisiä kuin suoraviivaisten käänösratkaisujen kategoriassa. Harkitsin aluksi tämän kategorian kutsumista lisääviksi käänösratkaisuiksi. Päädyin lopulta muokkaaviin, koska esimerkeissä on kuitenkin mielestäni enemmän kyse jo olemassa olevan korostamisesta.

Ensimmäisenä haluan käsitellä melko selkeän esimerkin: *blood echoes*”verihäiveet” -termiparin. Termit ovat tässä monikossa, koska ne ovat

pelissäkin käytännössä aina monikossa. ”Verihäiveet” ovat Bloodbornen pääasiallinen valuutta, jolla pelaaja voi ostaa itselleen esineitä, tehdä itseään voimakkaammaksi ja niin edelleen. Pelaaja menettää ”häiveensä” kuollessaan ja saa ne takaisin, jos hän saapuu kuolemansa paikalle kuolematta uudestaan. *Echoes* ovat tässä tapauksessa siis kuvaannollisia kaikuja pelaajan edellisestä elämästä. Kaikujen sijaan käänöksessä on kuitenkin käytetty häiveitä, jotka mielestäni toimivat tässä kuvaannollisessa merkityksessä hieman osuvammin. Pelaaja voisi ymmärtää verikaiut kirjaimellisesti ja ihmetellä, millä logiikalla hänen verensä kuuluisi kaikua. Tämä olisi mahdollisesti immersiota häiritsevä tekijä. Koska pelaajalle syntyvä mielikuva on tässä keskiössä, pidän ”verihäiveitä” assosiativisena käänöksenä.

”Kalvasveri” on hyvä esimerkki käänöksestä, jossa merkitys ei ole muuttunut, mutta jossa termin tyyliä on muokattu niin, että se sopii tiukemmin yhteen Bloodbornen tunnelman kanssa. *Paleblood* on terminä kasattu varsin tavanomaisista osista. Veren yhteyteen liitettynä *pale* on melko suoraviivaista ymmärtää kalpeutena. Kalpean sijaan käänöksessä on kuitenkin käytetty kalvasta, joka on verrattain erittäin ylätyylinen ja runokielinen vaihtoehto (Kotus). Toisaalta käänösratkaisu on edelleen käänöslaina, eikä tässä mielessä kovin poikkeuksellinen. Tämä ratkaisu toimii kahdesta eri syystä. Ensinnäkin monet Bloodbornen miljöistä ovat tyyliältään ylvään viktoriaanisia ja muutamat hahmoista jopa puhuvat melko ylevästi, joten ylätyyliisyys

Taulukko 2: Muokkaavat käänösratkaisut

englanninkielinen termi	suomenkielinen termi
<i>beast blood pellet</i>	pedonveripilleri
<i>blood echoes</i>	verihäiveet
<i>coldblood</i>	kalsaveri
<i>paleblood</i>	kalvasveri
<i>vileblood register</i>	kiroveristen rekisteri

käy hyvin yhteen muiden aistinvaraista immersiota luovien elementtien kanssa. Erikoisen värinen veri voidaan myös tulkita alluusiona siniverisyyteen, jolloin jälleen ylätyyliisyys on osuvaa. Toinen syy on suomen kielen epätavallisuus peleissä. Tekemällä käännöksestä lähdekielistä ylätyyliisemmän kääntäjä luo erikoisuuden illuusion, siirtää termin kauemmas arkisuomesta ja tekee siitä näin edes hieman tunnelmaan ja asiayhteyteen sopivamman. Käytännössä tällainen käänнос myös suojelee immersiota.

Coldblood, kuten *paleblood*, saa ilmeisimmän vaihtoehdon sijaan käännökseksen tyyllisesti muuttuneen käännoslainan. ”Kalsaveri” ei kuitenkaan ole yhtä yksiselitteisesti ylätyylinen kuin ”kalvasveri”. Kielitoimiston sanakirja on itseasiassa merkinnyt sen slangi-ilmaisuksi. Tämän seurauksena ”kalsaveri” ei sovi tyyllisesti Bloodbornen maailmaan yhtä selkeästi, mutta sillä on joka tapauksessa vähintäänkin lievä erikoistava vaikutus, koska vaihdos tavanomaisesta epätavalliseen on niin selkeä. Jollain tasolla ”kalsaveri” myös vaikuttaa vihamielisemmältä kuin ”kylmäveri”, mutta tämä assosiaatio on jo hyvin subjektiivinen. ”Kalsaverestä” tulee kuitenkin vielä monimutkaisempi, kun otetaan huomioon sen erilaiset versiot. *Coldblood*-esineet ovat Bloodbornessa melko yleisiä. Niitä käyttämällä pelaaja saa annoksellisen verihäiveitä käytettäväkseen. Verihäiveiden määrä taas riippuu esineversiosta. Huomionarvoisimmat näistä esineversioista ovat ”suvun kalsavereksi” käännetty *kin coldblood* ja *frenzied coldblood*, joka on suomennettu muotoon ”raivoon lietsova kalsaveri”. ”Suvun kalsaveri” on mielenkiintoinen, koska se on käännosstrategian osalta ristiriitainen itsensä kanssa. ”Kalsaverellä”, kuten todettua, on erikoistava vaikutus. Kuitenkin ”suvun” on *kin*-sanana käännökseenä pikemminkin normalisoiva. *Kin* on merkitty harvinaiseksi sanaksi, ja monet sen vaihtoehtoisista määritelmistä ovat täysin vanhentuneita (OED). ”Suku” taas on hyvin tavanomainen arkisuomen sana. Se ei voi näin ollen mitenkään kantaa samoja assosiaatioita kuin *kin*. Tämän lisäksi *kin* viittaa mitä todennäköisimmin ylikuonnollisten olentojen ”sukuun”, ei esimerkiksi hahmon omaan sukuun. Harvinaisempana sanana *kin* toimii hienovaraisena viittauksena tässä mielessä paremmin. Yksittäisenä käännökseen osana ”suku” on siis tässä yhteydessä ehdottomasti yksinkertaistava ja näin ollen kategorisoinnissani vähentävä käännosratkaisu, vaikka se muokkaavaan ryhmään tässä *coldblood*-yhteytensä vuoksi kuuluukin. *Frenzied coldblood* sen sijaan on mielenkiintoinen, koska se edustaa yhtä harvoista aineistoni eksplikaatioista. *Frenzy* itsessään tarkoittaa tässä väliaikaista hulluutta tai todennäköisemmin hallitsematonta raivoa. *Frenzied*-muoto kuitenkin jättää avoimeksi, onko kyseinen ”kalsaveri” lähtöisin raivokkaasta olennotta, vai aiheuttaako se käyttäjässään tämän olotilan. Suomensana ”raivoon lietsova” tekee jälkimmäisen vaihtoehdon

näkyväksi. Huomattavasti muita kalsaveriversioita pidempänä ilmauksena tämä suomennos on kuitenkin hieman silmiinpistävä ja täten ainakin lievästi vieraannuttava, koska käännöstä ei ole lähdetty yksinkertaistamaan sujuvuuden nimessä. Tulkinnanvaraista on, onko tällä vaikutusta pelaajan immersioon millään tasolla.

”Pedonveripilleri” viittaa Bloodbornessa lääke-esineeseen, jonka sisäistämällä pelaaja saa väliaikaisesti petomaista lisävoimaa. Käännöksenä näkisin ”pedonveripillerin” olevan assosiatiivinen käännös ja näin ollen varsin kotouttava käännösratkaisu. Informaatiota ei kuitenkaan merkittävästi menetetä siirryttäessä *beast blood pellet* -termistä ”pedonveripilleriin” vaan osia siitä pikemminkin korostetaan, mistä syystä asetin termiparin juuri tähän kategoriaan. Näiden termien olennaisin ero on *pellet*”pilleri” -osissa, joiden ohella on syytä myös tarkastella suomen kielen pelletti-sanaa, joka on ilmeinen vaihtoehtoinen käännös tässä tapauksessa. OED:n mukaan *pellet*-sanalla on useita merkityksiä, joista osuvin lienee tässä yhteydessä ”a small round mass of substance...”. Tämän määritelmän yhteydessä myös kerrotaan, että *pellet*-sanaa käytettiin ennen lääkkeitä ja ihmisruoasta, mutta nykyään ennemminkin eläinten ruoista (OED). *Pellet* on siis moniulotteinen sana, joka Bloodbornen kontekstissa yhdistää assosiaatiot vanhahtavuuteen, lääkkeisiin ja eläimellisyyteen. Kielitoimiston sanakirja kertoo pillerin olevan farmakologinen sana, joka viittaa ”suun kautta nautittavaan pallomaiseen lääkevalmisteseen”, kun taas pelletti on ”eläimille tarkoitettu ruokapuriste”. Molemmat ovat siis käypiä käännösratkaisuja, jotka vain korostavat eri semanttisia aspektoja. Vaihtoehtojen hienoinen ero syntyy siitä, että suomen kielessä pillerin ymmärretään valmiimmin olevan ihmistarkoitukseen tarkoitettu. Pelletin kohdalla käyttötarkoitus on epäselkeämpi, koska vihollisiin ja pelaajaan itseensä käytettäviä esineitä ei erotella Bloodbornen pelivalikoissa. Tämä epävarmuus tekee pelletistä vähintäänkin vieraannuttavamman vaihtoehdon kuin pilleri, johon käännöksessä päädyttiin. Sivuhuomiona todettakoon myös, että ”pedonveripilleri” on Bloodbornen kuvituksessa todellakin pallonmuotoinen, joten käännös on tässäkin mielessä osuva.

Viimeinen termipari muokkaavien käännösratkaisujen kategoriassani on ”kiroveristen rekisteri”, joka on vahvasti assosiatiivinen käännös, sillä se eroaa selvästi lähdekielisestä *vileblood register* -vastineestaan. Termien jälkimmäinen osa on hyvin selkeä, käännöslainana tehty käännös, joka sellaisenaan kuuluisi suoraviivaisiin käännösratkaisuihin. Paljon mielenkiintoisempi on termin *vileblood*-osa. Huomionarvoisesti ”kiroveristen” on ainoa suomennos, jossa itse ”veri”-osa on käännetty eri tavalla. Tämä johtuu siitä, että *vileblood*

viittaa valaan (engl. *covenant*) ja sen tehneisiin yksittäisiin jäseniin, ei niinkään tietynlaiseen vereen, kuten ”kalsaveren” tai ”kalvasveren” tapauksessa. Tämäkin on kuitenkin melko selkeä käännösratkaisu, kun termin konteksti on tiedossa. *Vile*-osan muuttuminen ”kiroksi” onkin monimutkaisempi yksityiskohta. OED:n ensimmäinen määritelmä *vile*-sanalle on tässä yhteydessä erittäin käyttökelpoinen: ”Of actions, conduct, character, etc.: Despicable on moral grounds; deserving to be regarded with abhorrence or disgust; characterized by baseness or depravity.” *Vile* siis käytetään viitattaessa alhaisiin, turmeltuneisiin ja moraalista pahennusta herättäviin henkilöihin tai tekoihin, joiksi ”kiroveriset” ehdottomasti voidaan Bloodbornen tarinassa laskea. ”Kiro”, eli kirous tai vitsaus (Kotus), on selkeästi eri asia kuin moraalisesti alhainen, mutta se onnistuu assosiatiivisena käännöksenä välittämään hyvin samantyyppisiä mielikuvia. ”Kiroverinen” on yhtä lailla negatiivinen ilmaus, joka kertoo jonkin olevan pahasti pielessä. Se painottaa veren tahriintuneisuutta ja vääristyneisyyttä siinä missä *vilebloodkin*. ”Kiro” on lyhyenä sanana myös huomattavasti helpompi valjastaa etuliitteeksi kuin muut tässä käyttämäni adjektiivit. Se on myös tunnelmallisesti sopivan synkkä. Assosiatiivisena käännöksenä ”kiroverinen” on toki kotouttava, mutta moniulotteisena terminä selkeästi mukauttava käännösratkaisu.

4.3 Vähentävät käännösratkaisut

Vähentäviksi käännösratkaisuksi kutsun niitä, jotka tavalla tai toisella yksinkertaistavat termin merkitystä, tai joissa käännetty termi on lähdekielistä vastinettaan pelkistetympi. Näin ollen monilla näistä käännösratkaisuista on kotouttava vaikutus, joka juontuu sujuvoittavasta vaikutuksesta, joka helposti ymmärrettävillä termeillä on. Vähentäviä käännösratkaisuja on kategorisointini mukaan yhteensä neljä, ja ne on esitetty taulukossa 3.

Taulukko 3: Vähentävät käännösratkaisut

englanninkielinen termi	suomenkielinen termi
<i>blood stone</i>	verikivi
<i>blood gem / blood gemstone</i>	verijalokivi
<i>blood vial</i>	veripullo
<i>pungent blood cocktail</i>	lemuava verisekoitus

Blood vial -termi viittaa Bloodbornessa pieniin veriannoksen sisältäviin esineisiin, joilla pelaaja hoitaa saamiaan vammoja. Se on käännetty muotoon ”veripullo”, joka on selvästi tavanomaisempi kuin *vial*-vastineensa. Käännökseen on valittu sana ”pullo”, joka on käytöltään yleisempi ja kantaa mukanaan vähemmän assosiaatioita. Se ei korosta esineen farmakologisuutta samalla tavalla kuin *vial*. ”Veripullo” on eräällä tapaa vastakohta monille

mukauttavissa käänösratkaisuissa käsittelemilleni esimerkeille, joissa päinvastoin korostettiin näitä assosiaatioita. Leppihalmeen luokittelussa veripullo on käänöksenä hyperonyymi, eli se on generisempi kuin vastineensa. Tämän laveamman merkityksensä takia ”veripullo” myös ymmärrettäneen isommaksi tai vaihtoehtoisesti kooltaan epämääräisemmäksi. Pidän tässä myös hyperonyymin käyttöä kotouttavana ratkaisuna. Kun tietoa välitetään vähemmän, se sopii helpommin kohdeyleisön ja -kielen odotuksiin. Pullolle on toki vaihtoehtoisia käänösratkaisuja. Putkilo tai koeputki olisivat korostaneet termin farmakologisuutta vahvemmin, mutta niissäkin on ongelmansa. Koeputkea olisi ollut vaikeampi kytkeä yhteen ”veri”-osan kanssa uhraamatta termin tiiviyyttä. Putkilo taas on potentiaalisesti huvittavan kuuloinen ja siten ristiriidassa Bloodbornen tunnelman kanssa. On myös huomioitava, että *blood vial* on erittäin yleinen esine, kenties koko pelin yleisin, ja pelimekaniikan kannalta kriittinen, muttei erityisen merkityksenkäs tarinan osalta. On helppo nähdä, miksi juuri tämän esineen kohdalla olisi pyritty huomaamattomaan käänösratkaisuun, vaikka käänösstrategiat muualla olisivatkin olleet erilaisia.

Toinen huomattava esimerkki on ”verijalokivi”, jonka englanninkielisellä vastineella on kaksi muotoa: *blood gem* ja *blood gemstone*. OED kertoo, että näillä sanoilla todella on tekninen eroavaisuus. *Gemstone* viittaa raakajalokiveen, josta voidaan työstää varsinainen jalokivi, *gem*. Tämä ero näkyy myös siinä, miten näitä termejä pelissä käytetään. Molemmat viittaavat esineisiin, joilla on sama käyttötarkoitus, aseiden muokkaus ja muuntelu. *Gemstone*-esineet ovat pelin itsensä määrittelemällä arvoasteikolla *gem*-esineiden alapuolella. Niitä on helpompi löytää ja niillä on vähäisempi vaikutus. Erottelu siis kertoo välittömästi pelaajalle jotain hänen löytämänsä esineen arvosta. Suomen kielessä kuvatus erottelua ei nähdäkseni ole, vaan sekä *gem* että *gemstone* voidaan kääntää jalokiveksi. Tämä myös tekee tästä esimerkistä molemmissa tapauksissa käänöslainan. Periaatteessa *gemstone* olisi voitu kääntää jalokivikimpaleeksi, jos ero olisi haluttu korostaa. Näin pitkät termit olisivat kuitenkin mahdollisesti olleet ongelmallisia pelivalikoissa, joissa tilaa on usein rajatusti, sillä eri verijalokivillä on toisinaan useitakin etumääritteitä. Toisin sanoen käänöksessä vaihtoehtoina oli helpompi kotouttava vaihtoehto, jota käyttämällä menetetään informaatiota, ja erittäin vieraannuttava ratkaisu, joka on myös potentiaalisesti immersiota häiritsevää.

Blood stone -termi vaikuttaa olleen kääntämisen kannalta yksi aineistoni haastavimmista. Sillä on neljä eri muotoa, jotka selkeästi ilmaisevat näiden esineiden kasvavaa kokoa. Nämä muodot ovat, pienimmästä esineestä suurimpaan, *blood stone shard*, *twin blood stone shards*, *blood*

stone chunk ja *blood rock*. Kuten verijalokivenkin tapauksessa tämänkaltainen selkeästi ilmaistu kasvu on FromSoftwaren yleisesti käyttämä tapa kertoa pelaajalle nopeasti ja ilman valikon avaamista, kuinka arvokkaan esineen hän löysi. Lisäksi kasvun ilmaisuun käytetään yhtenä erottavana tekijänä sanoja *stone* ja *rock*, joiden välistä eroa ei suomenkielessä ole, ellei toista ymmärretä kallioksi (Kotus). Näin ei selkeästi kuitenkaan tässä tapauksessa ole, koska pelaaja kykenee vaivatta noukkimaan isoimmankin näistä esineistä taskuunsa. Miten tämä termijoukko on sitten käännetty? *Blood stone shard* -esineen vastine on selkeä käännöslaina ”verikiven siru”, mutta muut ilmaukset ovat ongelmallisempia. *Blood rock* on kääntynyt niin ikään käännöslainana ”verikiveksi”, joskin *stone/rock*-dikotomia on nyt menetetty. ”Verikiven palanen” vastineena *blood stone chunk* -termille ei mielestäni ole enää käännöslaina, vaan pikemminkin assosiatiiivinen käännös. *Chunk* ja ”palanen” kantavat jokseenkin samat kokoon liittyvät konnotaatiot, kun niitä vertaillaan aiemmin mainittuihin tovereihinsa. Tämä kokojen tasapaino järkkyy, kun kokonaisuuteen lisätään *twin blood stone shards* eli ”kaksoisverikivi”. Koska *stone/rock*-erottelua ei ole, vaikuttaisi tämä esine olevan joukossaan isoin. Se on kuitenkin, vastoin suomeksi muodostuvaa mielikuvaa, toiseksi pienin. Otaksun, että ristiriita on syntynyt siitä, että näihin termeihin on käytetty kotouttavaa otetta. Kiveä on käytetty yleisenä, lähes hyperonyymimaisena käännösratkaisuna, jonka seurauksena on syntynyt käännöslainana kömpelö ”kaksoisverikiven sirut”, joka on siistitty sellaisenaan selkeämpään ”kaksoisverikivi”-muotoon. Myös monikon katoaminen on erikoinen yksityiskohta, vaikka toisaalta ”kaksoisverikivet” olisi kuulostanut entistä isommalta esineeltä. Lyhyemmän ”verisirun” käyttäminen kahden pienimmän esineen kohdalla olisi ohittanut tämän ongelman, mutta se olisi eittämättä ollut varsin erikoisen kuuloinen, ja täten vieraannuttava, ratkaisu.

Pungent blood cocktail tarjoaa analyysiin kaksikin esimerkkiä vähentävistä käännösratkaisuista. Ensinnäkin *blood cocktail* käännetty verisekoitukseksi, vaikka cocktail-sanaa käytetään myös suomen kielessä. Tässä tapauksessa kyseessä on esine, jonka heittämällä pelaaja voi harhauttaa tiettyjä vihollisia. Pelaajan hahmo ei sitä itse juo, joten sekoitus on kieltämättä selkeämpi käännös. ”Sekoitus” on foneettisesti lausuttavana myös välittömästi kotoisampi vaihtoehto kuin suoraan englanninkielestä lainattu cocktail. Tässäkin tapauksessa selkeyttäminen kuitenkin yksinkertaistaa termiä, kun *cocktailin* eri assosiaatiot menetetään. Veren nauttimista, tai vähintäänkin siihen viittaamista, esiintyy Bloodbornessa verrattain usein, ja tästä syystä *blood cocktail* -ilmaisun juoma-assosiaatio olisi ollut temaattisesti sopivaa säilyttää. Toinen vähentävä käännösratkaisu on *pungent* ”lemuava” -parissa. OED:n mukaan *pungent* voi viitata,

mitä tulee juomiin, niin hajuun kuin makuunkin. ”Lemuava” sen sijaan on yksinomaan hajuun viittaava sana (Kotus). Kyse on siis selkeyttävästä eksplikoinnista. Molemmat ovat toki ikävyyttä korostavia ilmauksia, mikä on voinut olla perimmäisenä syynä tälle käännösratkaisulle. Esimerkiksi väkevä, joka muuten toimisi tässä hyvin, ei ole samalla tavalla selkeästi negatiivinen ilmaus. Jos tämä on ollut syynä, ”lemuavan” voisi luokitella myös assosiativiseksi käännökseksi.

4.4 Erikoistapaus: Bloodtinge

Viimeisenä ja jaotteluni ulkopuolisena tapauksena tarkastelen *bloodtinge*-termiä ja sen suomenkielisiä käännösvastineita. *Bloodtinge* eroaa muista aineistoni termeistä siinä, että sillä on kaksi selkeästi erillistä suomennosta. Siinä missä aiemmin käsittelemieni esimerkkien useammat versiot, kuten *gem/gemstone* ja verikivien eri muodot, viittaavat käyttötarkoituksiltaan identtisiin esineisiin, *bloodtinge*-ilmaisua on käytetty sekä itsenäisenä terminä, että toisen termin määritteenä. Näillä käyttöavoilla on omat, selvästi eriävät suomennoksensa, minkä takia *bloodtinge* ei sovi mielekkäästi vain yhteen muotoilemistani kategorioista. Analysoin ensin suomennoksia erillisinä termipareina, jonka jälkeen vertailen niitä keskenään.

Tinge-sana viittaa asian tai esineen, tässä tapauksessa siis veren, sävyyn tai väriin (OED). *Bloodtinge* on näin jo itsessään mielenkiintoinen termi, koska se on elinvoiman, kestävyuden, voimakkuuden, taidon ja mystiikan ohella yksi pelihahmon pääkyvyistä. Se määrittää, mitä ampuma-aseita hahmo voi käyttää ja kuinka paljon vahinkoa ne tekevät. Tiivistettynä tämä johtuu siitä, että Bloodbornessa pelaajan käyttämät luodit sisältävät hahmon omaa verta, jotta niillä olisi vaikutus pelimaailman ylikuonnollisiin vihollisiin. Käytössä on siis kuvaannollisempi merkitys, jolla ilmaistaan tässä veren voimakkuutta, erityisyyttä tai soveltuvuutta luotien voimistamiseen. Tällöin yksioikoinen kääntäminen esimerkiksi verensävyksi ei ilmaisekaan haluttua merkitystä. ”Verenperimä” on tähän ongelmaan melko osuva ratkaisu, koska se säilyttää ajatuksen siitä, että pelaajan hahmo saa osan kyvykkyydestään juuri verestään. Hahmon voitaisiin ajatella syntyneen erityisenä, mutta todennäköisemmin hän sai kykynsä verensiirrossa, joka suoritetaan aivan pelin alussa. Tässä yhteydessä myös periminen tapahtuu paljon keinotekoisemmin, joka sopii hyvin Bloodbornen teemaan. Tätä tulkintaa tukee myös se, että ”perimä” sellaisenaan lasketaan tieteelliseksi, biologiseksi termiksi (Kotus). ”Verenperimä” on esimerkki eksplikoinnista, koska se esittää veren erityisyyden alkuperän hieman selkeämpänä, kun taas lähdekielisessä vastineessa

alkuperä on implisiittisempiä. Toisaalta ”verenperimä” jollain tasolla myös säilyttää *bloodtingen* kuvaannollisuuden. Vaikka ”verenperimä” menettää *bloodtingestä* syntyvän visuaalisen mielikuvan, pidän sitä enemmän muokkaavana kuin vähentävänä käännösratkaisuna, koska se tasapainottaa tätä korostamalla temaattisuuttaan biotieteellisyyden avulla. ”Verenperimä” esiintyy käytännössä aina kuitenkin huomattavasti tavanomaisempien termien yhteydessä, minkä takia en määrittäisi sitä kotouttavaksi käännösratkaisuksi, vaan enemmän neutraaliksi.

Kuten mainitsin lyhyesti luvussa 4.3, eri ”verijalokivillä” on Bloodbornessa toisinaan useitakin etumääritteitä. *Bloodtinge* on yksi näistä ja nähdäkseni ainoa, jonka yhteydessä käytetään pelkkää etuliitteetöntä ”jalokiveä”. Ymmärrettävästi ”verenperimyksellinen” tai muu vastaava muunnos edellisestä suomennoksesta olisi erikoinen, todennäköisesti hyvin vieraannuttava ja tilan osalta haasteellinen, joten tähän käyttötarkoitukseen tarvitaan erillinen ratkaisu. Käännöksessä on päädytty termiin ”verekäs” eli paljon verta sisältävä (Kotus). Toki tämä käännösratkaisu ilmaisee veren läsnäoloa esineen samaan tapaan kuin ”verenperimä” siinä mielessä, että veri olennainen osa esinettä, eikä esimerkiksi vain sitä tahrinut haitta. Kuitenkin kaikki muu merkityksellinen sisältö tästä ratkaisusta puuttuu. *Bloodtingen* visuaalista elementtiä ei ole saatu tähän tuotua, puhumattakaan ”verenperimän” syvemmistä merkityksistä. ”Verekäs” on siis yksinkertaistava, kotouttava suomennos ja täten kategorisoinnissani vähentävä käännösratkaisu. Käännösstrategia ”verekkään” kohdalla on kaikesti hyperonyyminen käännös, ovathan molemmat veripitoisuutta tavallaan ilmaisevia ilmaisuja.

Toisinaan, ellei jopa usein, sama sana tai ilmaus on lähes pakko kääntää usealla eri tavalla kielten välisten perustavanlaatuisten erojen takia. Englannin *bloodtinge* toimii niin itsenäisenä terminä kuin määritteenäkin, mihin suomen ”verenperimä” ei sellaisenaan kykene. Kahden eri suomennoksen käyttö on tässä perusteltua. *Bloodtinge* on kuitenkin täysin uusi termi, eikä sen käyttö kahdessa eri paikassa ole sattumaa. ”Verekkäät jalokivet” voimistavat pelaajan hahmon ”verenperimää”. Käyttötilanteiden välillä on siis selkeä yhteys. Käytetyt käännösratkaisut ovat kuitenkin lähes täysin päinvastaisia. ”Verenperimä” on eksplikoiva, moniulotteinen, tunnelmallinen ja neutraali ratkaisu, kun taas ”verekäs” on yksinkertaistava ja kotouttava hyperonyymi. Tämän ristiriidan takia *bloodtinge* kuuluisi tasaveroisesti yhtä aikaa kahteen eri käännösratkaisukategoriaan, eikä täten sovi selkeästi kumpaankaan, vaan päättyy olemaan oma erikoistapauksensa.

4.5 Yhteenveto immersion näkökulmasta

Olen termiparikohtaisissa analyyseissäni käsitellyt vaikutuksia immersion hieman, mutta kokonaiskuvan luomiseksi aihetta lienee hyvä käsitellä myös itsenäisesti. Yksittäisiä poikkeuksia lukuun ottamatta käyttämäni jako eri käännösratkaisukategorioihin oli myös hyvin kuvaava immersion näkökulmasta.

Lähtökohta tähän tutkielmaan oli, että suomen kielen arkisuus on immersiota vastustava seikka, jota kannattaisi tasapainottaa. Suoraviivaisiin käännösratkaisuihin ei tasapainottavia elementtejä lisätty. Tämä ei kuitenkaan olisi ollut välttämättä edes tarpeellista. Suoraviivaiset käännösratkaisut ovat määritelmällisesti lähellä englanninkielisiä vastineitaan, niin merkitykseltään kuin tunnelmaltaan, mikä merkittävästi mitätöi häiriötekijöitä. ”Rituaaliveri” jopa näyttää paljon vastineeltaan. Itse pitäisin suoraviivaisia käännösratkaisuja tästä syystä lievästi immersiota tukevana. Hyvin ohuena poikkeuksena on ”verihurmio”, jos pelaaja hurmiosana ei ole pelaajalle tuttu.

Muokkaavien käännösratkaisujen suomennoksissa on hyvin usein korostettu jotain lähdekielisen vastineen temaattista tai tunnelmallista elementtiä. Tästä syystä tämän kategorian termit ovat erityisen tunnelmallisia ja ikään kuin nojaavat Bloodbornen omaan outouteen. Lopputuloksena on joukko suomennoksia, jotka pyrkivät olemaan osa pelin fantasiamaailmaa, irrallaan arkisuudesta ja sen epätavallisuudesta. Toisin sanoen nämä termit olivat kaikkein vankimmin immersiota tukevia. Jälleen yksi poikkeus kuitenkin löytyy. ”Pedonveripilleri” priorisoi selkeyden outouden sijaan. Se kuitenkin onnistui olemaan samanaikaisesti tarpeeksi tunnelmaan sopiva, eikä näin ollen ole immersiolle haitaksikaan.

Vähentävät käännösratkaisut ovat suomennoksista lähimpänä arkisuomea, koska ne menettivät yksinkertaistuessaan erikoisempia assosiaatioitaan ja merkityksiään. On kenties liioittelua kutsua niitä kokonaisuutena immersiota suoranaisesti rikkoviksi, mutta minkäänlaista rakentavaa vaikutusta niillä ei ole. Tämän kategorian esimerkkien tarkkaa vaikutusta pitäisi tarkastella tähän erikoistuneemmalla tutkimuksella. ”Verikivi”-versioiden epäloogisuutta voitaneen kuitenkin pitää selvästi immersiolle haitallisena.

Bloodtinge-suomennosten vaikutukset immersiolle ovat hyvin erilaiset. ”Verenperimä”, kuten todettua, on erittäin tiiviisti Bloodbornen tarinaan sidoksissa ja näin hyvin tunnelmallinen. Sen selkeä erilaisuus oheistermiensä yhteydessä saattaa olla pelaajan huomion herättävä seikka. Pidän sitä kuitenkin immersiota hieman tukevana varsinkin, jos pelaaja alkaa pohtia sen

merkitystä tarkemmin. ”Verekästä” taas pitäisin immersion kannalta melko merkityksettömänä. Se ei omaa immersiota rakentavaa sisältöä, muttei toisaalta ole kovin arkinenkaan. Se lienee myös koko aineistoni harvinaisin suomennos.

5 Pohdinta

Analyysini pohjalta jaoin aineistoni neljätoista termiparia kolmeen kategoriaan niissä käytettyjen käännösratkaisujen perusteella. Nämä kategoriat nimesin suoraviivaisiksi, mukauttaviksi ja vähentäviksi käännösratkaisuihin sen mukaan, mitä termien merkityssisällölle tapahtui suomennoksen seurauksena. Suoraviivaiset käännösratkaisut olivat ns. ilmeisiä, eikä niissä tapahtunut suurta merkitysmuutosta. Näitä termipareja oli neljä, ja ne olivat immersion suhteen lievästi tukevia, koska ne olivat tunnelmallisesti samankaltaisia kuin pelaajille tutut englanninkieliset termit. Vieraannuttamisen ja kotouttamisen osalta suoraviivaiset ratkaisut olivat varsin neutraaleja. Viidessä termiparissa merkityssisältöä oli muokattu tai lisätty. Nämä mukauttavat käännösratkaisut nojasivat eniten Bloodbornen tunnelmaan, jonka ansiosta ne tukivat immersiota. Tästä kategoriasta löytyi niin vieraannuttavia kuin kotouttaviakin esimerkkejä. Vähentävien käännösratkaisujen neljässä termiparissa merkityssisältö oli vähentynyt, mikä johti yksinkertaistaviin, kotouttaviin ratkaisuihin. Näiden termiparien vaikutus immersion oli melko minimaalinen, koska suomen kielen epätavallisuus videopeleissä pitkälti neutralisoi sujuvuuden hyödyt. Tästä kategoriasta löytyi immersiolle haitallisin käännösratkaisu. Yksi termi, *bloodtinge*, ja sen kaksi suomennosta jäivät jaottelun ulkopuolelle, koska niiden käännösratkaisut olivat hyvin erilaisia. Näistä toinen oli merkityssisältöä mukauttava ja immersiota tukeva, toinen merkityssisältöä vähentävä ja immersion kannalta merkityksetön. Toisin sanoen käännöskategoriat eivät termiparien määrän osalta eronneet toisistaan merkittävästi.

5.1 Vastauksia tutkimuskysymyksiin

1) Millaisia käännösratkaisuja Bloodbornen veritermien kohdalla on tehty?

Aineistoni veritermien käännösratkaisut olivat lopulta varsin suurelta osin kotouttavia, mitä tukee muun muassa vierassanojen suoran käytön puuttuminen käytännössä kokonaan. Tämä on looginen ratkaisu pelissä, jossa immersio ja flow'n löytäminen ovat niin keskeisessä asemassa. Käännöslainat olivat yleisin käytetty käännösstrategia, mikä fantasiamaailman uusiotermien kohdalla on turvallinen ja järkeenkäypä valinta kääntäjälle. Assosiativisia käännöksiä käytettiin tilanteissa, joissa näin tekeminen tarjosi enemmän merkityksestä sisältöä kuin

pelkkä käännöslaina. Sanoisin myös, että suomennoksessa, ja erityisesti mukauttavissa käännösratkaisuissa, oli käytetty enemmän vahvasti teemaan sidonnaisia ratkaisuja, kuten ylätyyllisyyttä ja kuvaannollisuutta.

- 2) Mitä, jos mitään, voidaan sanoa Bloodbornen suomennoksen globaalista käännösstrategiasta näiden käännösratkaisujen perusteella?

Veritermit ovat aineistona niin rajattu katsaus suhteessa kaikkeen suomennettuun materiaaliin, jonka kokonainen peli sisältää, että mitään varmaa on mahdotonta sanoa. Sujuvan, mahdollisimman vähän häiriötekijöitä synnyttävän käännöksen tarjoaminen tuntuu muutamasta vieraannuttavasta poikkeuksesta huolimatta olleen pääasiallinen prioriteetti.

- 3) Onko suomennoksessa sellaisia käännösratkaisuja, jotka voisivat merkittävästi häiritä immersiota?

Vaikka teoreettisen analyysin avulla voidaan löytää aistinvaraista immersiota rakentavia käännösratkaisuja, ei se tutkielmani perusteella kerro käännöksen negatiivisista vaikutuksista paljoakaan varmaa. Omasta mielestäni tässä aineistossa ei ollut erityisen häiritseviä käännösratkaisuja, vaan pikemminkin immersiota pyrittiin vankentamaan käännösratkaisujen avulla. Lähinnä ilmeisten epäloogisuuksien, kuten verikivien tapauksessa, voidaan sanoa olevan selviä häiriötekijöitä. Viime kädessä koko suomennoksen olemassaolo ja siihen tottuminen on aktiivipelaajille suurempi haaste kuin yksikään tietty käännösratkaisu.

Tutkimustulosteni yleistettävyyspotentiaali on useasta syystä varsin rajallinen. Aineistoni oli pieni, joten kokonaisuutena pelistä voi päätellä vain rajallisesti, kuten jo totesinkin. Suomennetuista peleistä yleisesti puhuttaessa taas Bloodborne on niin erikoinen tapaus, että on riskialtista olettaa samojen käännösstrategioiden olevan käytössä muissakin suomennosprojekteissa. Myös pelien suomentamisen yleistyminen tai harvinaistuminen tästä eteenpäin tulee vaikuttamaan siihen, normalisoituuko jokin tietty käännösstrategia johtavaksi tavaksi kääntää pelejä suomenkielisille markkinoille.

5.2 Tutkimuksen haasteet ja katse tulevaan

Pelin valitseminen tutkimuskohteeksi tuo tutkielman tekemiseen aina oman haasteensa. Mikään muu media ei evää tutkijalta pääsyä tutkimuskohteen eri osiin, ellei hän ole tarpeeksi ”hyvä”. Jo aineiston keruu on aikaa vievä² ja jopa haasteellinen prosessi. Bloodbornen kohdalla nämä haasteet korostuvat. Kokeneellakin pelaajalla pelin pääalueiden läpikäynti kestää useita kymmeniä tunteja. Bloodbornen täydellinen kattaminen, jokaisen esineen löytäminen, jokaiseen alueen näkeminen, veisi vähintään jo toista sataa tuntia. Käsiteltävä aineisto on tästä syystä kattava vain ja ainoastaan tutkijan oman taidon ja käytettävissä olevan ajan puitteissa.

Aineiston ulkopuoliset haasteet koskivat pitkälti teoreettista viitekehystä. Fantasiatermien analysointi, varsinkaan videopelien kontekstissa, ei nähdäkseni ole ollut kovin yleistä, vaikka sanastotason tutkimusta onkin tehty nimenomaan reaalioiden ja erikoisalojen termien tapauksissa. Toki tämä tarkoittaa, että aihetta kannattaakin tutkia, mutta toisaalta hieman eri tarkoitukseen tarkoitettujen mallien soveltaminen asettaa aina omat riskinsä. Tässä suhteessa lähempänä todellisen maailman kulttuureja olevan pelin valinta tutkimuskohteeksi olisi ollut turvallisempi valinta. Vaikka pyrin tukemaan väitteitäni sanakirjamääritelmillä, semanttinen analyysi on jossain määrin kuitenkin tekijänsä henkilökohtaisen kokemuksen värittämää.

Rajoitteistaan huolimatta tämä tutkielma voi mielestäni toimia askeleena kohti lisätutkimusta. Aineistoksi voitaisiin valita laajempi valikoima termejä, vaikkapa käyttötarkoituksen eikä niinkään teeman mukaan. Esimerkiksi riimut olisivat esinetyyppinä mielenkiintoinen tutkimuskohde, koska ne ovat vahvasti sidoksissa Bloodbornen tarinaan. Laajemmassa tutkimuksessa voitaisiin myös huomioida esineiden kuvaustekstit. Pelitutkimuksen puolella taas voitaisiin tarkastella immersion ja flow’n suhdetta suomennokseen esimerkiksi seuraamalla pelaajien toimintaa ja reaktioita. Tutkimuksen fokus voitaisiin myös siirtää dialogiin, jolloin voitaisiin selvittää, onko termien ja dialogin käänösratkaisujen välillä ollut selkeitä eroavaisuuksia.

Lähdeluettelo

Tutkimusaineisto:

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

² Kuriositeettina voin mainita, että tutkielmaa varten luomani tallennustiedosto ilmoittaa peliajaksi tätä kirjoittaessani [9.11.2019] noin 65 tuntia. En tosin osaa sanoa, kuinka iso osa tästä on ollut ns. tehokasta peliaikaa.

Kirjallisuuslähteet:

- Bassnett, Susan 2014. *Translation*. London: Routledge.
- Calvillo-Gámez, Eduardo H., Paul Cairns & Anna L. Cox 2010. Assessing the Core Elements of the Gaming Experience. Teoksessa Regina Bernhaupt (toim.), *Evaluating User Experience in Games: Concepts and Methods*. London: Springer. 47-71.
- Chesterman, Andrew 1997. *Memes of Translation: The Spread of Ideas in Translation Theory*. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Csikszentmihályi, Mihály 1990. *Flow: The Psychology of Optimal Experience*. New York: Harper & Row.
- Jarva, Iris 2017. *Näkymätön Mario ja nainen nimeltä Aleksi – Videopelikäntämisen haasteita ja pelaajien näkemyksiä videopelisuomennoksista*. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Kujamäki, Pekka 1998. *Deutsche Stimmen der Sieben Brüder: Ideologie, Poetik und Funktionen literarischer Übersetzung*. Frankfurt am Main: Nordeuropäische Beiträge aus den Human- und Gesellschaftswissenschaften.
- Leppihalme, Ritva 2001. Translation Strategies for Realia. Teoksessa Pirjo Kukkonen & Ritva Hartama-Heinonen (toim.), *Mission, Vision, Strategies, and Values: A Celebration of Translator Training and Translation Studies in Kouvola*. Helsinki: Helsinki University Press. 139–148.
- Venuti, Lawrence 1995. *The Translator's Invisibility: A History of Translation*. London: Routledge.
- Vermeer, Hans J. 1996. *A Skopos Theory of Translation: (Some Arguments for and against)*. Heidelberg: Textcontext.
- Vinay, Jean-Paul & Jean Darbelnet 1995 [1958]. *Comparative Stylistics of French and English: A Methodology for Translation*. Kääntänyt ja toimittanut: Juan C. Sager & M.-J. Hamel. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.

Elektroniset lähteet:

- Ermi, Laura & Frans Mäyrä 2005. *Fundamental Components of the Gameplay Experience: Analysing Immersion*. DiGRA '05 – Proceedings of the 2005 DiGRA International Conference: Changing Views: Worlds in Play, Volume 3. Digital Games Research Association. Saatavilla: <http://www.digra.org/digital-library/publications/fundamental-components-of-the-gameplay-experience-analysing-immersion/>. [Luettu: 6.11.2019]
- ESRB s. d. Bloodborne. Saatavilla: <https://www.esrb.org/ratings/33841/Bloodborne/>. [Luettu: 6.11.2019]
- Kielitoimiston sanakirja = Kotus s.d. Saatavilla: <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/>. [Luettu: 9.11.2019]
- Oxford English Dictionary = OED s.d. Saatavilla: <https://www.oed.com/>. [Luettu 9.11.2019]
- Steam s. d. Browsing. Saatavilla: <https://store.steampowered.com/search/?>. [Luettu: 30.10.2019]

English Summary

Coldblood and Blood Echoes – The Translation of Blood Terms in Bloodborne

The translation of videogames from English to Finnish is still a rather rare and unusual thing in the grand scheme of the translation industry. According to Jarva (2017), Finnish video game translations gather more negative than positive attention, and even then they are most commonly seen as useful in the case of children's games. Based on this notion, the aim of this study is to examine the translation choices made in the Finnish translation of Bloodborne, a game intended for mature audiences, in order to ascertain what kind of an approach is used in such a situation. Specifically, my aim is to determine:

- 1) Which kinds of translation choices were made?
- 2) What, if anything, can be said about the global translation strategy of the Finnish translation of Bloodborne based on these translation choices?
- 3) Does the translation contain translation choices that could be viewed as detrimental to player immersion?

My analysis is based on the *skopos* theory which posits that any translation strategy should be based on the purpose or aim of the given translation (Bassnett 2014). Thus, my focus is on analyzing the changes or lack thereof in the semantic content, associations, and connotations that takes place during the translation process. To this end, I will utilize the translation strategy categorizations created by Leppihalme (2001) and Kujamäki (1998), as well as the notions of foreignization and domestication (Venuti 1995). In addition, I will assess the potential effects of the translation choices on player immersion. This portion of my analysis is based on Ermi & Mäyrä's (2005) description of sensory immersion during gameplay, its application to include textual elements of the game world (Jarva 2017).

My data for this study consists of fourteen term pairs, each with one English term and a corresponding Finnish translation or translations. Each term in my data explicitly mentions blood, as it is a thematically central element of the story and atmosphere of Bloodborne. These terms refer to items and central concepts in Bloodborne that the player encounters frequently during gameplay, making them integral to the upholding of immersion.

In my analysis, I found that the data could by and large be divided into three categories: straightforward, modifying, and reductive translation choices. Only one term, *bloodtinge*, did

not fit this categorization, as it alone had two Finnish translations, one of which was a modifying and the other a reductive translation choice.

Straightforward translation choices did not contain a meaningful change in their semantic content, nor did they have a significant impact in terms of domestication. They were found to potentially have a slight positive impact on immersion, as they were closest to the English terms which most active players would consider familiar. All of these translations were calques.

Modifying translation choices contained at least the same semantic content as their English counterparts. However, the content and association were either modified or added to, resulting in a more atmospherically-appropriate translation. As such, these translation choices had the most potential to positively affect immersion. Both foreignizing and domesticating examples were found in this category. Calques and associative translation were common in this category.

In reductive translation choices, the semantic content and associations inherent to the terms were reduced in a significant manner. These terms were simpler and less entangled with the atmosphere of *Bloodborne*. They therefore were heavily domesticating but still had a rather neutral impact on immersion, based on the notion that Finnish players are largely not used to non-thematic Finnish in their games. An exception to this was caused by a potentially-confusing translation that was deemed negative to immersion. Several translation strategies were used.

In conclusion, most translation choices for these term pairs were found to be either domesticating or neutral, while foreignizing choices were rare. Calques were the most commonly used local translation strategy, and the use of formal and poetic terminology was more common in the Finnish translation. No significant differences were found in the usage of the three semantic translation choice categories, as each contained a notable amount of term pairs. The choices were also found to be mainly immersion building or neutral, while one translation was determined to have possible negative impacts on immersion.

The challenges faced in this study were mainly associated with the inherent challenges of studying a fantasy video game. The study of the translation of fantasy terminology seems to still be quite rare, meaning there was no easy route to take in designing the study. Video games are also inherently challenging to study in general as, unlike other media, they are capable of blocking the researcher from accessing all of their content. Regardless, this study could be used as a base for further study, for example by applying the same method to a larger set of data or switching the focus from semantic content to the user experience.