

Tiiu Marjoniemi

***KUUN KUMOTUKSESTA
KULTAKYPÄRÄÄN***

Nimien kääntäminen englannista suomeen
Bloodborne-videopelissä

TIIVISTELMÄ

Tiiu Marjoniemi: *Kuun kumotuksesta Kultakypärään*: Nimien kääntäminen englannista suomeen

Bloodborne-videopelissä

Pro gradu -tutkielma

Tampereen yliopisto

Monikielisen viestinnän ja käännöstieteen maisteriohjelma, englannin kääntämisen ja tulkkauksen opintosuunta

Huhtikuu 2021

Tämä on videopelien lokalisointiin keskittyvä vertaileva tapaustutkimus *Bloodborne*-videopelin nimien kääntämisestä englannista suomeen. Tutkimuksessa selvitetään käännösstrategia-analyysin kautta, miten kyseisessä videopelissä esiintyviä nimiä on suomennettu ja pohditaan mitä syitä käännösstrategioiden käytön takana on voinut olla. Hypoteesina on, että nimiä on käännetty paljolti käännösstrategioilla laina ja käännös, muttei juurikaan foneettisella adaptaatiolla. Pelejä myydään ja lokalisoidaan kasvavissa määrin, mutta pelikäntäminen, etenkin suomentamisen näkökulmasta, on vielä tutkimusalana melko nuori. Peleissä esiintyvien nimien kääntämistäkään ei olla vielä tutkittu paljon, joten aihe on siltäkin osin ajankohtainen.

Tutkimuksen aineistona on vuoden 2015 *Bloodborne*-toimintaroolipeli *The Old Hunters* -lisäosineen ja yli 300 niissä esiintyvää englannista suomeen käännettyä nimeä. Nimet sijoittuvat seuraaviin kategorioihin: hahmonimet, paikannimet, kulutusesineet, tärkeimmät esineet, aseet ja asut. Näistä neljä viimeistä on otettu suoraan pelivalikoista, eli pelissä itsessään tehdään jako erilaisten esineiden välille. Tutkimuksen teoreettisessa viitekehäyksessä yhdistyy videopelitalan ja pelilokalisoinnin tutkimus ja kirjallisuus sekä nimitutkimus ja käännöstiede. Analyysi pohjautuu käännöstieteellisiin ja suurelta osin nimien kääntämiseen keskittyviin käännösstrategioihin: laina, käännös, foneettinen adaptaatio, korvaaminen, eksplisiittisyyden muutos ja poisto. Tutkielmassa pelikäntämistä pohditaan myös nimien funktioiden kautta.

Keskeisimpien tulosten mukaan nimiä todella on suomennettu eniten käännöksellä ja lainalla, eikä foneettista adaptaatiota juuri esiinny. Myöskään poistoa ei ilmene suomennetuissa nimissä kuin harvoin. Aineistossa kuitenkin esiintyi kaikkia analysoituja käännösstrategioita, ja niiden käyttöön ovat saattaneet vaikuttaa nimien funktiot ja jotkin pelikäntämiseen liittyvät haasteet, kuten kontekstin puute. Suomenkielisessä aineistossa ilmeni lisäksi sanajärjestyksen muutoksia ja genetiivin ja allitteraation lisääntynyttä käyttöä.

Avainsanat: videopelit, lokalisointi, pelikäntäminen, nimien kääntäminen, käännösstrategiat

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin Originality Check -ohjelmalla.

SISÄLLYS

1 JOHDANTO	1
2 VIDEOPELIT JA PELAAMINEN.....	4
3 PEILOKALISOINTI	6
3.1 Lokalisoinnin moninaiset tulkinnat.....	6
3.2 Pelilokalisoinnin taustaa.....	9
3.3 Lokalisoinnin tasot	11
3.4 Videopelitekstit	12
3.5 Pelikäntämisen piirteitä	13
4 NIMET	16
4.1 Nimitutkimuksen ja pelinimien taustaa.....	16
4.2 Nimien luokittelu ja funktiot.....	18
4.4 Lokalisoinnin ja nimien kääntämisen haasteita	20
4.5 Nimien kääntämisen strategiat	23
5 AINEISTO JA MENETELMÄ	27
5.1 <i>Bloodborne</i> ja <i>The Old Hunters</i>	27
5.2 <i>Bloodbornen</i> kääntämisestä ja nimistä.....	29
5.3 Tutkimusaineisto	32
5.4 Menetelmä ja tutkimuskysymykset.....	33
6 ANALYYSI.....	37
6.1 Hahmonimet	37
6.2 Paikannimet.....	43
6.3 Kulutusesineet	46

6.4 Tärkeimmät esineet	49
6.5 Aseet.....	53
6.6 Asut	55
6.8 Muut havainnot	58
7 LOPPUPÄÄTELMÄT.....	62
8 LÄHTEET.....	68
Aineistolähteet.....	68
Kirjallisuuslähteet.....	68
9 LIITTEET	74
Liite 1: <i>Ebrietas, kosmoksen tytär</i> -pomovihollinen.....	74
ENGLISH SUMMARY	I
FROM <i>MOON PRESENCE</i> TO <i>MASTER'S IRON HELM</i> : TRANSLATING NAMES TO FINNISH IN <i>BLOODBORNE</i>	I
1 Introduction	i
2 Video Game Localisation.....	ii
3 Names.....	iv
4 Research Material and Methodology	vii
5 Discussion	ix
6 Conclusion.....	x

1 JOHDANTO

Tämä on käännöstieteellinen vertaileva tapaustutkimus, jossa yhdistyy myös peli- ja nimitutkimus. Tutkin miten *Bloodborne*-videopelissä on lokalisoitu nimiä englannista suomeksi ja millaisia käännösstrategioita niiden suomennoksissa esiintyy. Lisäksi pohdin mahdollisia syitä havaitsemieni käännösstrategioiden käytölle muun muassa nimien funktioiden kautta. Videopelit ovat levinneet laajasti ympäri maailmaa ja Suomessakin niitä pelataan ja seurataan runsaasti, etenkin keväällä 2020 alkaneen COVID-19 pandemian myötä. Niitä tehdään ja myydään paljon, ja videopelialan tuotot liikkuvatkin nykyään miljardeissa (Bernal-Merino 2015, 22). Tämän myötä pelejä myös lokalisoidaan yhä enemmän, mikä tekee tutkimusaiheestani ajankohtaisen. Pelejä lokalisoidaan kielestä ja kulttuurista toiseen, jotta mahdollisimman monet pääsisivät pelaamaan omasta taustasta riippumatta, eikä pelaaminen estyisi kielimuurin takia.

Lokalisoinnilla tarkoitetaan videopelien kääntämistä ja muita mahdollisia muutoksia, joita tehdään eri kielille ja kulttuureille suunnatuille videopeleille. Tässä tutkielmassa lokalisointia tutkitaan erityisesti kääntämisen näkökulmasta. Pelit suunnitellaan yleensä sallimaan muutokset, jotka tekevät niistä julkaisualueen paikallisiin odotuksiin ja mieltymyksiin sopivampia (Bernal Merino 2006, 28). Pelejä voidaan kuitenkin tarvittaessa muuttaa millä tahansa tavalla, mikä mahdollistaa myynnin kasvun, sillä peliyritysten tavoitteena on voiton tuottaminen (mt.). Chandlerin (2012, 1) mukaan videopelialan jatkuva kasvu saa osittain kiittää kansainväliseen käyttöön suunniteltuja lokalisoituja pelejä, joiden ansiosta pelejä on pystytty julkaisemaan ja myymään menestyksekkäästi ympäri maailmaa. Lokalisoinnilla ja käännösten laadulla on siis taloudellistakin merkitystä. Videopeleillä on myös monenlaisia vaikutuksia pelaajan elämään, joihin myös lokalisoinnin laatu saattaa osaltaan vaikuttaa.

Nimenomaan pelien ja niiden sisältämien nimien kääntämiseen liittyvää tutkimusta on tehty vielä verrattain vähän ja lisätutkimukselle on tarvetta, vaikka pelilokalisointi ei ole tutkimusalana enää aivan alkutekijöissään (aihetta ovat tutkineet mm. Carmen Mangiron Hevia, Heather Maxwell Chandler, Miguel Bernal-Merino ja Mineko O'Hagan). Nimien kääntämistä on tutkittu paljon fantasia- ja lastenkirjallisuuden osalta, mutta nimenomaan peleissä esiintyviä nimiä ei ole vielä tutkittu juurikaan, etenkin suomentamisen näkökulmasta. Monet pelit

kuitenkin sijoittuvat fantasiamaailmaan, ja etenkin lapsille suunnattuja pelejä lokalisoidaan, joten siltä osin nimitutkimusta on mielekästä verrata ja soveltaa videopeleihin.

Tutkimukseni teoreettisessa viitekehyksessä yhdistyy pelitutkimus, nimitutkimus ja käännöstiede. Esittelen pelilokalisointia avaamalla Bernal-Merinin, Chandlerin, Mangiron Hevian ja O'Haganin näkemyksiä aiheesta ja selventämällä mitä monitulkintaisella lokalisoinnilla voidaan tarkoittaa. Kuvailen myös Chandlerin neljää lokalisoinnin tasoa sekä kerron millaisia tekstejä videopeleistä löytyy, ja mitä niiden kääntämisessä on huomioitava. Jotta videopeleissä esiintyvien nimien kääntämisestä voi puhua, tulee ymmärtää mitä nimet ovat ja millaisiin tarkoituksiin niitä käytetään. Tätä käyn läpi nimiin keskittyvässä luvussa, jossa esittelen muun muassa Ainialan ym. (2016) kuvaamia nimien funktioita. Varsinaista analyysiä varten olen valinnut nimitutkimuksen puolelta menetelmäni osaksi Ainialan ym. (2016) neljä nimien kääntämiseen käytettävää käännösstrategiaa sekä enemmän käännöstieteen puolelta Ritva Leppihalmeen (1997 ja 2007) poiston ja Andrew Chestermanin (2016) eksplisiittisyyden muutoksen.

Tämän tutkimuksen tavoitteena on tuottaa uutta tietoa videopeleissä esiintyvien nimien kääntämisestä suomeksi selvittämällä mitä käännösstrategioita *Bloodborne*-videopelin sisältämien nimien suomennoksissa esiintyy. Nimiä tutkitaan tätä tutkimusta varten luodun käännösstrategia-analyysimallin kautta kvalitatiivisesti ja kvantitatiivisesti. Lisäksi tutkimuksessa pohditaan millaiset asiat ovat voineet vaikuttaa suomenkielisten pelinimien kääntämiseen. Tämä tehdään tarkastelemalla nimiä niiden funktioiden ja pelikäntämisen haasteiden näkökulmista. Keskityn tutkimaan *Bloodbornen* nimiä käännösstrategioiden kautta, tutkimalla mitä käännösstrategioita nimien suomennoksissa on hyödynnetty ja minkä verran. Analysoimani strategiat ovat laina, käännös, foneettinen adaptaatio, korvaaminen, eksplisiittisyyden muutos ja poisto. Aineistoni koostuu seuraaviin kategorioihin kuuluvista nimistä: hahmonimet, paikannimet, kulutusesineet, tärkeimmät esineet, aseet ja asut. Kaksi ensimmäistä kategoriaa olen nimennyt ja koonnut itse, ja neljä viimeistä on otettu suoraan pelin sisäisistä valikoista, joissa erilaiset esineet jaetaan omiin kategorioihinsa. *Bloodborne* on japanilainen peli, mutta sitä on kehitetty japanin kielen ohella myös englanniksi, ja tutkimani suomenkielinen käännös on tehty englanninkielisen lähtötekstin pohjalta (Aitokari 2018).

Vastaan tutkimuksessani seuraaviin kysymyksiin:

- Mitä käännösstrategioita (laina, käännös, foneettinen adaptaatio, korvaaminen, eksplisiittisyyden muutos, poisto) *Bloodborne*-videopelin nimien suomennoksissa esiintyy? Minkä verran havaittuja strategioita esiintyy?
- Mitkä asiat ovat voineet vaikuttaa suomenkielisten nimien käännösratkaisuihin?

Johdannon jälkeen kerron videopeleistä, videopelialasta sekä niiden asemasta Suomessa. Tämän jälkeen paneudun lokalisointiin taustoittamalla lokalisoinnin monia eri tulkintoja sekä joitakin lokalisointiprosessin osia, kuten esittelemällä pelilokalisoinnin tasoja, pelitekstejä ja puhumalla pelikäntämisen piirteistä. Luvussa neljä siirryn nimitutkimukseen käsittelemällä nimiä ensin yleisellä tasolla ja myöhemmin fiktion ja videopelien näkökulmista. Samassa luvussa käyn läpi myös nimien funktioita ja tutkimukselleni oleellisia, nimienkin kääntämisessä käytettyjä käännösstrategioita. Viidennessä luvussa kerron tutkimuksen aiheena olevasta pelistä, *Bloodbornesta* ja sen *The Old Hunters* -lisäosasta, ja kuvaan tarkemmin tutkimusaineistoani sekä käyttämäni metodia. Luvussa kuusi analysoin *Bloodbornen* nimien kääntämistä yksi nimikategoria kerrallaan. Analyysiosion lopuksi käyn läpi muita tutkimuksen aikana esiin nousseita mielenkiintoisia havaintoja, minkä jälkeen esittelen tutkimukseni tulokset loppupäätelmien muodossa luvussa seitsemän.

2 VIDEOPELIT JA PELAAMINEN

Videopelit ovat monimediaisia, interaktiivisia ohjelmia, jotka ovat usein tarkoitettu viihteeksi, mutta joita käytetään myös muihin tarkoituksiin, kuten opetukseen ja oppimisen tukena (Bernal-Merino 2018; Koivisto ym. 2019; ks. termit *serious games* ja *game-based learning*). Tässä tutkimuksessa viitataan videopeleillä digitaalisiin videopeleihin, eli ”animaatiota ja grafiikkaa sisältäviin elektronisiin peleihin, joiden pelaamiseen tarvitaan näyttölaite ja käyttöliittymä” (TEPA-termipankki 2021). Videopelejä pelataan tietokoneella, älypuhelimella tai pelikonsoleilla. Tässä luvussa kerron videopelimarkkinoista ja videopelien pelaamisesta sekä miten lokalisoinnin laatu liittyy niihin.

Videopelit ovat valtavirtaviihdettä (Mangiron Hevia 2007, 306), joita tehdään ja myydään suuria määriä. Pelialan liikevaihto on nykyisin useita miljardeja (Bernal-Merino 2015, 22), ja pelien markkinapotentiaalin ovat huomanneet myös jotkin maailman isoimmista yrityksistä, kuten vaikkapa Amazon, joka on luonut oman videopelijaostonsa pyrkiessään saamaan osansa peleihin liittyvistä tuotoista. Myös yhä useampi suomalainen pelaa videopelejä. Kinnusen ym. (2020) mukaan hieman yli 98 % suomalaisista pelaa pelejä yleisesti ja lähes 79 % pelaa digitaalisia pelejä ainakin joskus. Pelaajamäärät ovat nousseet hieman aiemmista vuonna 2020, mikä osittain selittyy COVID-19-viruksen aiheuttamalla ja tämän tutkielman kirjoitushetkelläkin vallinneella poikkeustilanteella. Pelaajabarometristä kuitenkin näkee suomalaisten pelanneen paljon jo koronaviruspandemiaa edeltävinä vuosina (mt.).

Vuonna 2020 alkaneen COVID-19-pandemian aikana videopelien myynnin määrä räjähti kasvuun ympäri maailmaa ihmisten siirtyessä etätöihin tai muuten joutuessa viettämään enemmän aikaa kotona (Koponen 2020). Peliyhtiöt tekivät tämän myötä huomattavia voittoja (Kukkonen 2020), ja etenkin mobiilipelit ja online-moninpelit, joita pelataan yhdessä muiden ihmisten kanssa etänä, olivat suosiossa (Ylä-Anttila 2020). Esimerkiksi Sonyn videopelijaoston tuotot kasvoivat vuonna 2020 1,4 miljardilla dollarilla verrattuna vuoteen 2019 (mt.), ja suomalaisen pelialan liikevaihdon arvioitiin vuonna 2020 pysyvän yli 2 miljardissa eurossa koronakriisistä huolimatta (Valkama 2020). Koronaviruksesta johtuneet poikkeusolot ovat tuoneet paitsi lisää näkyvyyttä pelialalle myös pelaajia, eli ostajia ja mahdollisia ostajia, itse pelien pariin. Uusista pelaajista osa saattaa jäädä pelaajiksi pandemian jälkeenkin, mikä voi kasvattaa videopelien kohdeyleisöä ja sitä kautta todennäköisesti pelien myyntiä

tulevaisuudessakin. Tästä voidaan päätellä videopelien tulleen jäädäkseen, ja näin ollen niiden kieltä ja kääntämistä on tärkeää tutkia.

Suomalaisista yli puolet ajattelevat pelaamisen olevan hyödyllistä (Kinnunen ym. 2020). Pelaamisen hyötyihin voivat kuulua muun muassa stressin lievitys, onnistumiskokemukset sekä reaktiokyvyn ja tarkkaavaisuuden parantuminen. Videopeleihin voi liittyä myös vahvasti sosiaalinen puoli. Ihmiset ympäri maailmaa kohtaavat toisiaan pelien äärellä niin virtuaalisesti kuin fyysisestikin (mm. verkossa toimivissa moninpeleissä, omalla kotisohvalla samassa tilassa tai striimauspalveluiden, kuten Twitchin tai Youtuben, kautta). Suomessa koronavirustilanteen aiheuttamat poikkeusolot ovat saaneet lapset ja vanhemmat pelaamaan yhdessä enemmän vuonna 2020 (Kinnunen ym. 2020), mikä voi lähentää perhesuhteita ja yhteenkuuluvuuden tunnetta. Pelien ja pelillisyyden avulla voidaan myös tukea oppimista ja parantaa oppijoiden motivaatiota (Uusi-Mäkelä 2015, 10). Näihin vaikuttaa esimerkiksi joidenkin pelien oppimista tukeva flow'n tunne (mt.). Flow on Mihaly Csikszentmihályin (1988) luoma termi, jolla viitataan virtauskokemuksiin, joita tuntiessaan ihminen on niin syventynyt toimintaansa, että keskittyy ainoastaan olennaiseen, eikä huomaa muuta. Kilpailulliset pelit ovat yllätyksellisiä, immerssiivisiä, palkitsevia ja antavat välitöntä palautetta (Ängeslevä 2014, 121–122), mikä voi saada ihmisen uppotumaan täysin tekemäänsä, eli pääsemään flow-tilaan, ja mahdollisesti jopa tukea sisäisen motivaation syntymistä.

Videopelejä siis myydään paljon ja ympäri maailmaa, ja ne voivat vaikuttaa pelaajan elämään monella tasolla. Tällöin myös pelien lokalisoinnin laadulla ja käänöksellä voi olla väliä pelejä itseään isommassa mittakaavassa. Pelaamista, ja sen kautta syntyviä hyötyjä, voi häiritä moni pelin kieleen liittyvä asia, kuten se auttavatko pelin tekstit pelaajaa etenemään pelissä vai eivät. Peliyritysten kannattaakin panostaa luomiensa pelien laatuun ja siihen, että niitä voi markkinoida useilla eri kielialueilla. Tällöin kuvaan astuu videopelilokalisointi eli prosessi ja pelinkehityksen monialainen työvaihe, jonka aikana peli käännetään ja muuten muokataan kohdeyleisön kieleen ja kulttuuriin sopivaksi. Esimerkiksi japanilaista videopeliä voidaan lokalisoida Euroopan markkinoille sopivammaksi kääntämällä pelitekstit yhdelle tai useammalle Euroopassa puhuttavalle kielelle, useimmiten ainakin englanniksi, ja kotouttamalla mahdollisia kulttuuriviittauksia (vaikkapa korvaamalla japanilaisia kohteliaisuusetu- ja takaliitteitä, kuten *sama* tai *san*, erillisillä sanoilla, kuten *Sir*, tai poistamalla ne kokonaan). Lokalisointi ei kuitenkaan rajoitu pelkkään kieleen ja sen kääntämiseen.

3 PELILOKALISOINTI

Lokalisointi on termi, jota käytetään kontekstista ja kirjoittajasta riippuen eri tavoin. Bernal-Merino (2015, 84) ja Esselink (2000, 3) määrittelevät lokalisoinnin ohjelmistoalan kautta tarkoittamaan laajasti prosessia, jossa jokin tuote muunnetaan kielellisesti ja kulttuurillisesti jollekin tietylle kohdeyleisölle sopivaksi. Yleistäen voisi siis sanoa lokalisoinnin olevan tietynlaista kääntämistä, ja käänntieteilisest nkkulmasta katsottuna se onkin yksi kntmisen erikoisaloista. Tss tutkimuksessa lokalisoinnista ja kaikesta siihen liittyvst puhuttaessa viitataan nimenomaan videopelilokalisointiin. Tss luvussa keskitytn lokalisoinnin maailmaan ja selvennetn helposti toisiinsa sekoittuvia internationalisoinnin, lokalisoinnin ja kntmisen ksitteit. Ensin kyn lpi muutamien tutkijoiden tulkintoja aiheesta ja lopuksi kerron miten lokalisointi maritelln tss tutkielmassa. Pelilokalisoinnin monimuotoisuuden tarkastelemisen jlkeen selitn tarkemmin mit siihen sisltyy ja miten sit toteutetaan. Lisksi kyn lpi pelilokalisoinnin tasot sek millaisia tekstej videopeleiss on.

3.1 Lokalisoinnin moninaiset tulkinnat

Aluksi on hyv selvitt internationalisoinnin, lokalisoinnin ja kntmisen eroja, koska ne menevt paljon limittin ja sit kautta sekoitetaan helposti toisiinsa. Niiden maritelmt mys vaihtelevat riippuen siit, mist nkkulmasta niit lhestytn. Tss tutkielmassa puhun ainoastaan videopeleihin liittyvst lokalisoinnista, enk ohjelmistolokalisoinnista, joka on videopelilokalisoinnin ylksite.

Chandler (2012, 4–8) erittelee internationalisoinnin ja lokalisoinnin toisistaan ja sisllytt kntmisen osaksi lokalisointia. Hnen mukaansa internationalisointi tarkoittaa sellaisen tuotteen luomista, jota voi helposti muokata eri maiden julkaisutarpeisiin sopivaksi muuttamatta tuotteen varsinaista muotoilua tai sislt sen kummemmin. Pelit on siis alusta alkaen internationalisoitava eli luotava sellaisiksi, ett niiden kyttliittymt, pelisisllt ynn muut tehdn kansainvlisten versioiden tarpeet mieless. (Mt.) Esimerkiksi pelivalikot voidaan suunnitella hyvksymn sek oikealta ett vasemmalta luettavaa teksti (mt.) tai mit vain kirjoitusjrjestelmi. Internationalisoinnin tavoitteena on suunnitella ja luoda peli, jonka lokalisointi vaatii mahdollisimman vhn tyt ja muutoksia pelinkehittjlt (mt.), eli internationalisoitua peli knttess ei en tarvitse huolehtia vaikkapa siit, mahtuvatko knnksen tekstit samaan tilaan kuin lhttekstit tai miten muokata graafisten elementtien,

kuten kuvien, sisään koodattuja tekstejä kohdekielille. Chandler (mt.) toteaa, että internationalisoinnin pitäisi tukea pelin kääntämistä mille tahansa kielelle, ja sitä kautta saada kansainväliset pelaajat tuntemaan, että peli on tehty juuri heitä varten, vaikkeivat he pelaisikaan peliä lähtökielillä.

Lokalisoinnin Chandler (mt.) sanoo koskevan varsinaista pelin käännösprosessia, eli pelissä esiintyvien kielellisten elementtien kääntämistä toisille kielille. Hänen lokalisoinnin määritelmänsä sisältää muun muassa pelitekstien ja jälkiäänityksen, eli alkuperäisen ääniraidan korvaamisen, kääntäminen niille kielille, joita puhutaan maissa, joissa peli aiotaan julkaista. Hänen mukaansa lokalisointiin ei kuulu muiden kulttuurillisten tai teknisten elementtien muokkaaminen, kuten käyttöliittymän, pelin varsinaisen sisällön tai hahmojen muokkaukset. Chandlerista pelilokalisointi on hyvin suoraviivaista, koska hän tulkitsee sen koskevan ainoastaan kielellisten elementtien muokkaamista eikä mitään muuta. Hänen mukaansa lokalisointi on prosessi, jossa peli käännetään muille kielille. Kunhan pelin internationalisointi on tehty onnistuneesti, käännös- eli lokalisointiprosessin aikana ei pitäisi olla tarvetta pelin muokkaamiselle tai käännöksiä erikseen tukevien lisäominaisuuksien luomiselle. (Mts. 4–8). Myös Munday (2012, 280–281) vetää rajan internationalisoinnin ja lokalisoinnin välille. Hänelle kuitenkin internationalisointi tarkoittaa yleisesti kansainvälisille markkinoille tarkoitettua tuotteen kehittämistä, ja lokalisointi puolestaan tuotteen sovittamista kohdeyleisölle, sisältäen muun muassa tekstien kääntämisen ja vaikkapa sopimattomien kulttuuristen symbolien vaihtamisen.

Kaikki eivät näe lokalisointia ja internationalisointia yhtä tarkasti eriteltyinä. Monien näkemysten mukaan lokalisointi sisältää myös internationalisoinnin. Esimerkiksi Mangiron Hevian (2007, 316) mielestä pelilokalisoinnin tehtävänä on luoda laadukas lokalisoitu tuote, josta pelaaja saa samanlaisen pelikokemuksen kuin alkuperäisestä tuotteesta, minkä lisäksi pelin tulee tuntua ja näyttää alkuperäiseltä peliltä. Videopelien tavoitteena on viihdyttää ja antaa pelaajien sukeltaa virtuaaliseen maailmaansa (mts. 309), mikä tarkoittaa, että immersion säilyttäminen on iso osa lokalisointia. Immersiolla (*immersion*, vapaasti suomennettuna *upotus* tai *uppoutuminen*) viitataan siihen, miten osalliseksi pelaaja tuntee itsensä pelissä (Jørgensen 2013, 29). Siinä missä hyvä kirja voi viedä lukijan mennessään ja saada tämän tuntemaan olevansa osa teoksen maailmaa, myös pelit voivat olla immersivisiä eli saada pelaajan uppoutumaan ja eläytymään tarjoamaansa pelimaailmaan. Immersion säilyttämisen ja tukemisen lisäksi Mangiron Hevia (2007, 308) nostaa esiin vapauden luovuuteen, mikä on yksi

pelilokalisoinnin erityispiirteistä. Immersioon ja luovaan vapauteen liittyy myös maailmanrakentaminen, josta kerron myöhemmin. Nämä kaikki limittyvät toisiinsa, joten lokalisoinnissa jokaiseen tulee kiinnittää huomiota.

Mangiron Hevian (2007, 308) mukaan lokalisointi ei rajoitu myöskään ainoastaan tekstien kääntämiseen vaan sisältää lisäksi uudelleenohjelmointia sekä kuvien ja grafiikoiden lokalisoinnin. Lokalisointi ei siis sisällä pelkästään perinteistä kääntämistä tai kuulu ainoastaan kääntäjän tehtäviin, vaan sitä voivat tehdä osittain myös pelin taiteellisista elementeistä vastaavat artistit, jotka saattavat joutua luomaan uusia kuvia tai grafiikoita kohdemaan yleisöä varten. (mt. 308.) Tämäkin vaatii luovuutta. Pelilokalisointia terminä voi Mangiron Hevian (mt.) mielestä verrata ohjelmistolokalisointiin, sillä pelin käänöksen tulee vastata kohdekulttuurin paikallisia normeja tai laatuvaatimuksia ja integroitua sulavasti pelin ohjelmistoon. Näiden lisäksi Mangiron Hevia (2007) ja Square Enix -pelitalon lokalisointikäytännöistä luennoinut Honeywood (2007) luettelevat pelilokalisointiin sisältyvän muun muassa seuraavat: pelihahmojen nimien muokkaaminen, dialogin rekisterin tai aksenttien vaihtaminen, pelimusiikkiin liittyvät muutokset kuten uudelleensoittaminen, alkuperäisen ääniraidan äänitys uudelle kielelle tai useammalle, äänimaailman muokkaaminen, vaikeustasojen lisääminen tai poistaminen ja uusien pelihahmojen tai vihollisten lisääminen. Vaikka Mangiron Hevian näkee lokalisoinnin sisältävän tekstien kääntämisen ohella myös internationalisointiprosessin, hän painottaa Chandlerin tavoin, että pelinkehittäjien tulee pitää kansainväliset kohdeyleisöt mielessä kehitysprosessin alusta alkaen, jottei eri versioiden lokalisointi tulisi vaatimaan pelintekijöiltä valtavasti uudelleenohjelmointia tai muuta vastaavaa lisätyötä (mt.).

Tässä tutkielmassa lokalisointi nähdään suurelta osin Mangiron Hevian tavoin. Jatkossa lokalisointi tarkoittaa ainoastaan pelilokalisointia, joka nähdään lokalisoinnin ja kääntämisen erikoisalana, jossa lokalisoidaan pelitekstit ja muut pelin eri kohdeyleisöiden kannalta oleelliset elementit kansainväliseen ja kullekin kohdeyleisölle paremmin sopivaan muotoon. Pelilokalisointiin sisältyvät myös oman aineistoni kannalta oleellinen nimien kääntäminen ja muut pelinimiin liittyvät muokkaukset. Puhuessani kääntämisestä tai lokalisoinnista tarkoitan nimenomaan pelien kääntämistä ja muokkaamista toisille kielille ja kulttuureihin sopivaksi. Tähän määritelmään sisältyy niin pelitekstien kääntäminen kieleltä toiselle, peliäänien muokkaaminen (uudet ääniraidat, jälkiäänitys, laulujen ja lyriikoiden muutokset) kuin

graafisten elementtien muokkaaminen (kuvien, videoiden ym. muokkaus) ja internationalisointi (käyttöliittymän ym. muutokset).

3.2 Pelilokalisoinnin taustaa

Pelinkehittäjät lokalisoivat pelejä monille kielille maksimoidakseen tekemiensä pelien tuotot. Jo vuonna 2006 Chandler totesi joidenkin pelien saavan lähes 50 % voitoistaan kansainvälisestä myynnistä (Byte Level Research), ja pelialalla yleisesti hyväksytty totuus on, että lokalisoinnilla on tärkeä rooli pelien menestymisessä (Mangiron Hevia 2007, 307). On myös huomattu, että pelaajat todennäköisemmin ostavat pelejä, jotka on lokalisoitu juuri heidän äidinkielelleen (Chandler 2012, 8), joten mahdollisimman suurien voittojen saamiseksi pelintekijät lokalisoivat pelejään muille kielille (Mangiron Hevia 2007, 307; Mangiron & O'Hagan 2006). Mangiron ja O'Hagan (2006, 13) argumentoivat videopelien tulleen globaaliksi popkulttuurilliseksi ilmiöksi osittain juuri lokalisoinnin ansiosta, koska peliala ei olisi kasvanut maailmanlaajuiseen muotoonsa ilman sitä. Lokalisoinnilla on siis merkittävä rooli pelialalla. Lokalisointitutkimukselle on sitä myötä tarvetta, ja pelikäännösten tutkiminen on ajankohtaista. Käännöstieteen puolella pelilokalisointia ei ole vielä tutkittu juurikaan, vaikka se on kääntämisen erikoisala. Senkin takia on tärkeää luoda tutkimusta, joka tarkastelee pelien kääntämistä käännöstieteellisestäkin näkökulmasta, jotta pelilokalisoinnin asema kääntämisen lajina vahvistuisi käännöstieteessä.

Nykyään kansainvälinen yleisö jopa odottaa laadukasta pelilokalisointia (Chandler 2014, 297), mikä osaltaan kertoo siitä, että käännöksiin panostetaan aiempaa enemmän, ja samalla kääntäjiin kohdistuvat entistä suuremmat paineet. Nykypelaajat haluavat kokemuksen siitä, että peli on tehty ajatuksella juuri heitä varten, eivätkä tyydy huolimattomasti tehtyyn ja virheiden täyttämään lokalisointiin (mt.). Esimerkiksi *Final Fantasy VII Remaken* (2020) pelaajien kesken analysoitiin ja käytiin kiivasta keskustelua pelin englanninkielisestä käännöksestä jo ennen sen varsinaista julkaisua sekä monta kuukautta sen jälkeenkin. Toisaalta myös kyseisen pelin alkuperäisen version, *Final Fantasy VII:n* (1997), englanninkielinen käännös on vuosien varrella tullut surullisen kuuluisaksi lukuisista kirjoitus- ja käännösvirheistään, joten kritiikkiä on osattu antaa jo ennen sosiaalista mediaakin. On kuitenkin huomioitava, että pelien suosion ja myynnin räjähdysmäisen kasvun myötä pelaajia on enemmän kuin koskaan, ja keskustelun siirryttyä internettiin ihmiset ympäri maailmaa pääsevät jakamaan mielipiteensä vapaammin ja jopa suoraan pelinkehittäjille tai lokalisoinnin tehneille työryhmille asti.

Final Fantasy XV -roolipelin lokalisoinnista vastannut ja pelin johtava kirjoittaja Dan Inoue painotti autenttisuuden ja natiivipuhujien konsultoinnin tärkeyttä videopelilokalisoinnissa (Nelva 2017). Jos todellisiin kulttuureihin perustuvat elementit toteutetaan pelissä huonosti tai epäautenttisesti, virheistä tullaan huomauttamaan internetissä (mt.). Sosiaalisessa mediassa oma pettymys on helppo jakaa, ja mahdolliset huonot kokemukset kiirivät salamavauhtia, jolloin ne saattavat vaikuttaa pelin imagoon ja sen kohdeyleisön ostokäyttäytymiseen negatiivisesti. Ei siis ole ihme, että etenkin isoimmat ja suuria globaaleja tuottoja tavoittelevat peliyritykset, joilla on käytössä valtavat budjetit peliensä kehittämiseen, panostavat korkealaatuiseen lokalisointiin. Eri maissa on myös erilaisia käytäntöjä sen suhteen mitä saa julkaista ja millaisia elementtejä peleissä saa olla. Esimerkiksi *Wolfenstein*-pelisarjassa, jossa taistellaan natsseja vastaan, kehittäjien täytyi sensuroida kaikki natseihin viittaavat asiat, jotta peli saatiin myyntiin Saksan markkinoille. *Kingdom Hearts 3* -pelissä, jossa pelin omien alkuperäishahmojen rinnalla seikkailee *Final Fantasy* - ja *Disney*-sarjojen hahmoja, Nalle Puh jouduttiin sensuroimaan Kiinan markkinoiden versiossa, koska Puhin kuvaaminen kiellettiin maassa sen jälkeen, kun presidentti Xi Jinpingin oli vitsailtu muistuttavan kyseistä pieniaivoista piirroskarhua (Henry 2018).

Lokalisoinnin laatu vaihtelee kielittäin, mikä osaltaan vaikuttaa pelien ja lokalisoitujen versioiden myyntiin. Chandler (2012, 2–3) nostaa esiin italialaisen pelaajan kommentin, jonka mukaan kyseinen pelaaja ostaa mieluummin pelejä niiden lähtökielellä, vaikka italiankielinen versio olisi saatavilla, koska hänen mukaansa alkuperäisellä kielellä pelaamalla saa parempilaatuisen pelikokemuksen ja välttyy italiaksi lokalisoitujen pelien käännösvirheiltä ynnä muilta ongelmilta. Samantapaista olen itsekin kuullut ja tainnut jopa joskus sanoakin suomennettujen pelien yhteydessä. Myös Iris Jarva mainitsee pelaajien kokemuksiin keskittyvässä pro gradu -tutkielmassaan (2017) tutkimuksensa vastaajien asenteiden olevan enemmän kielteisiä kuin positiivisia videopelisuomennoksia kohtaan. Jos lokalisoinnin laatu ei ole hyvää, pelaaja voi helposti irtautua pelikokemuksesta ja pelaamisesta (mt.). Eri kielten kansainvälisten versioiden lokalisointiin kannattaa siis panostaa, sillä se vaikuttaa pelaajien mielipiteiden ja pelikokemuksen lisäksi heidän ostokäyttäytymiseensä.

3.3 Lokalisoinnin tasot

Lokalisointiprosessia voi olla helpompi hahmottaa, jos sen jakaa osiin. Chandler (2014, 288) jakaa videopelien lokalisoinnin neljään eri tasoon, joita myös O'Hagan ja Mangiron puoltavat (2013, 141–142): ei lokalisointia, pakkauksen ja ohjekirjojen lokalisointi, osittainen lokalisointi ja täysi lokalisointi. Seuraavaksi käyn kyseiset tasot tarkemmin läpi, aiemmin mainittujen tutkijoiden määritelmiä noudattaen (Chandler, 288; O'Hagan & Mangiron 141–142).

- **Ei lokalisointia:** Nimensä mukaisesti peliä ei lokalisoida lainkaan vaan myydään alkuperäiskielisenä.
- **Pakkauksen ja ohjekirjojen lokalisointi:** Pelin pakkausmateriaalit, kuten pelikotelo, ja mahdolliset erilliset ohjekirjat lokalisoidaan. Tätä käytetään tyypillisesti sellaisten pelien kohdalla, jotka eivät sisällä paljon tekstiä tai englanninkielisissä peleissä, joiden kohdeyleisön odotetaan pystyvän pelaamaan peliä englanniksi.
- **Osittainen lokalisointi:** In-game-tekstit, eli kaikki pelin sisäiset tekstit, käännetään, mutta peliä ei jälkiäänitetä toiselle kielelle. Yleensä esimerkiksi dialogia sisältävät äänitiedostot tekstitetään kohdekielille, mutta lähinnä pelin koodin niin salliessa. Tämän tason käyttö vähentää lokalisoinnin vaatimaa aikaa ja kuluja, koska pelinkehittäjien ei tarvitse palkata uudelle kielelle ääninäyttelijöitä, nauhoittaa dialogia uudelleen tai muokata huulisynkroniaa lokalisoitavan kielen jälkiäänityksen mukaiseksi.
- **Täysi lokalisointi:** Koko peli lokalisoidaan, kaikkia pelitekstejä ja jälkiäänitystä myöten. Tämä taso sisältää siis kaikki edelliset ja myös kaiken muista tasoista puuttuvan. Täyden lokalisoinnin tarkoituksena on räätälöidä peli vastaamaan mahdollisimman täydellisesti kohdekielen yleisön tarpeisiin ja näin ollen tukea pelaamista sekä pelattavuuden että immersion osalta. Koska prosessi on vaativa ja työläs, se on myös kaikista lokalisoinnin tasoista kallein toteuttaa. Lähinnä suuren budjetin pelit lokalisoidaan täysin. (O'Hagan & Mangiron 2013, 141–142; Chandler 2014, 288.)

O'Hagan ja Mangironin (mts. 142) mukaan pelinkehittäjät suosivat osittaista tai täyttä lokalisointia, toki riippuen käytettävissä olevista resursseista ja siitä miten tärkeä mikäkin kohdeyleisö on pelimyyntin kannalta. Esimerkiksi japanilaiset pelit lokalisoidaan yleensä ainakin englanniksi, ranskaksi ja saksaksi, koska Euroopan tärkeimmät maat pelimarkkinoiden näkökulmasta ovat Iso-Britannia, Ranska ja Saksa (mt.; Chandler & Deming 2012, 458). Tähän

voi vaikuttaa sekin, että englantia ja ranskaa puhutaan paljon Pohjois-Amerikassakin, joka on myös videopelien kannalta tärkeä myyntialue. Espanjan ja Italian mainitaan olevan myöskin kasvavissa määrin tärkeitä eurooppalaisten pelimarkkinoiden osalta, joten pelejä lokalisoidaan täyden lokalisoinnin tason mukaisesti espanjaksi ja italiaksi entistä enemmän (mt.). Englanninkielisten maiden keskeinen asema pelimarkkinoilla, ja englannin status globaalina kielenä saattaa osittain selittää miksi *Bloodborne* on lokalisoitu täysin englanniksi, mutta suomeksi ainoastaan osittain.

3.4 Videopelitekstit

Lokalisoinnin tasoihin tutustumisen jälkeen on aika perehtyä siihen mitä ja millaisia videopelitekstit ovat. Videopelitekstien tehtävänä on auttaa ja kannustaa pelaajaa etenemään pelissä ja yleisesti ohjeistaa ja tukea pelaamista esimerkiksi vinkkien antamisen kautta. Pelille tehdyn käännöksen tai lokalisoinnin tulee myös onnistua tässä. (Dietz 2006, 124). Videopeleistä löytyy tekstejä laidasta laitaan. Joissain peleissä ei pelatessa näy lähes lainkaan tekstiä (esim. 80-luvun *Pac-Man* -kolikkopeli), jotkut taas ovat tekstipohjaisia ja sitä myötä sisältävät paljon lukemista, kuten tekstipelien klassikko *Colossal Cave Adventure* (1976). Lokalisoinnin kannalta videopelit tarjoavat kääntäjälle hyvin monipuolista työtä, sillä pelitekstejä on niin monenlaisia. Peliteksteihin sisältyvät muun muassa käyttöliittymätekstit, virheilmoitukset, tekstitettyt videot, jälkiäänitetyt videot ja muut ääniraidat, välivideoiden tekstit, ei-pelaajahahmojen puhe, peliobjektien informaatiotiedostot, tehtävähjeistukset- ja raportit, erilaiset vinkit ja vihjeet, pelaajaa auttavat tiedostot, tutoriaalit, tehtäväeditorit, kartat ja karttaeditorit, näppäimistön uudelleenmäärittästyökalut, moninpeliviestit, asennus- ja pelioppaat, alku- ja lopputekstit, fyysisen pelin kansilehdet (Dietz 2006, 121) sekä yleisesti kaikki peliruudulla näkyvä teksti, kuten hahmodialogi eri muodoissaan.

Tämän tutkimuksen aineistona toimiva *Bloodborne* on toimintaroolipeli, ja lukuisten muiden roolipelien tavoin sisältää suuren määrän tekstiä. Roolipeleissä tekstejä käytetään ohjaamisen ja pelaamisen tukemisen lisäksi myös tunnelman luomisen ja maailmanrakentamisen keinoina. Maailmanrakentamisella (englanniksi *worldbuilding*) tarkoitetaan prosessia, jossa luodaan fiktiivinen maailma ja sen kaikki eri osat, kuten maantieteelliset säännöt tai talousjärjestelmä (Hergenrader 2018, 17). Maailmanrakentamiseen kuuluu kaikki mahdollinen tieto mitä pelimaailmaa varten tehdään ja miten maailman eri osat sopivat yhteen (mt.). Mitä paremmin luodun maailman osat yhdistyvät ilman ristiriitoja, sitä immersivisempi ja uskottavampi pelin

tarinastakin voi tulla (mt.). *Bloodbornessa* pelimaailmaa ja samalla sen tunnelmaa rakennetaan esimerkiksi kaunokirjallisilla teksteillä, kuten pelimaailman ja sen elementtien kuvauksilla ja hahmodialogilla.

Pelissä esiintyvät nimet kuuluvat myös peliteksteihin ja niitä näkee, niin *Bloodbornessa* kuin muissakin vastaavanlaisissa peleissä, monenlaisissa konteksteissa. Esimerkiksi *Bloodbornessa* nimiä esiintyy muun muassa puhuttuna, tekstityksissä, laulettuina, erilaisissa valikkoteksteissä, lopputeksteissä, otsikkotasolla, latausruuduissa näkyvissä teksteissä, hahmonluontivalikossa, pelialueelta toiselle siirtyessä, maahan jätetyissä lapuissa ja pomovihollisten, eli erityisen haastavien voitettavien vihollisten, elinvoimasta kertovien kuntopistepalkkien, yläpuolella. Joissain kohdissa nimet saatetaan lokalisoida vain tietyille kielille tai jättää täysin lokalisoimattakin. Yhden kategorian nimet, kuten laulettu nimet, saattavat lisäksi sisältää nimiä usealla kielellä yhtä aikaa. Kääntäjän tulee siis huomioida lokalisoidessaan nimien eri käyttötarkoitukset ja kontekstit. Yhtä nimeä ei voi välttämättä kääntää ainoastaan yhteen tarkoitukseen sopivaksi, vaan ennen nimen lopullisen muodon päättämistä tulee varmistaa, että se toimii sille varatussa tilassa kontekstista riippumatta, ja ettei nimi ole liian pitkä joihinkin sille tarkoitettuihin tekstikenttiin. Tämän lisäksi kääntäjän voi lähestyä käännoästä ja pohtia nimiä muiden kääntämisen ominaisten asioiden kautta, kuten tekemällä lähtötekstianalyysin, jossa mietitään millaiselle kohdeyleisölle ja mihin tarkoitukseen käännoä on suunnattu.

3.5 Pelikäntämisen piirteitä

Tässä alaluvussa avaan videopelien lokalisointia ja kääntämistä tarkemmin käännoätieteellisestä näkökulmasta käymällä läpi pelikäntämisen piirteitä sekä pelien ja nimien kääntämiseen liittyviä haasteita. Lisäksi avaan immersion ja pelattavuuden käsitteitä ja kerron miksi ne ovat merkittäviä lokalisoinnin kannalta. Bernal-Merinin (2018, 123–124) mukaan videopelit erottuvat muista viihdetuotteista ja muusta kääntämisestä ainakin kolmen niille ominaisen piirteen osalta. Pelit julkaistaan samanaikaisesti monella eri kielialueella ja kielellä, niiden kääntäminen tapahtuu tyypillisesti rinnakkain pelinkehitysprosessin kanssa, ja videopelitekstien kääntämisessä on huomioitava pelattavuus. Suurten pelien luominen on yrityksille valtava sijoitus ja siksi niiden on keskityttävä pelien yhtäaikaiseen julkaisemiseen monissa maissa. Kiireisten julkaisuaikataulujen takia peliä tehdään ja lokalisoidaan rinnakkain (mt.), eli lokalisointi ja kääntäminen ovat osa pelinkehitystä, eikä niitä aloiteta vasta pelin valmistumisen jälkeen. Tavallisesti kääntäjän työ alkaa vasta tämän saadessa valmiin tuotteen,

kuten kirjan tai televisiosarjan jakson, työstettäväkseen, joten siltä osin pelikäntäjän työ eroaa valtavirrasta.

Toisaalta myös asiateksti- tai teatterikäntäjät saattavat työskennellä keskeneräisten tekstien kanssa, eli videopelikäntäminen ei ole ainoa käänösala, jossa työstetään elävää tekstiä tai tuotetta. Videopelikäntäminen eroaa kuitenkin muista käänöslajeista myös siinä, että se vaatii lisäksi pelattavuuden huomioimista peliohjelmistojen interaktiivisen luonteen vuoksi (mt.). Pelaaja saattaa jättää pelin kesken (mt.), eli lopettaa tekstin käytön, jos käänös jollain tapaa haittaa tai häiritsee pelaamista tai muuten vaikuttaa pelikokemukseen negatiivisesti. On siis tärkeää, että käntäjä miettii kohdetekstin toimivuutta pelattavuuden kannalta. Onnistuuko pelin pelaaminen kohdekielellä? Saako pelaaja kaiken pelaamiseen tarvittavan ja onnistuneen pelikokemuksen kannalta oleellisen tiedon käänöksestä, eli ohjeistetaanko pelaajaa esimerkiksi painamaan tiettyä nappia kiivetäkseen pelihahmolla esteen yli? Pelattavuuteen ja sitä myötä lokalisointiin panostetaan, koska pelien viihdearvoon vaikuttaa suuresti se, pystyykö pelaaja tekemään oikeat päätökset pelin ohjeiden mukaisesti, käytetystä kielestä riippumatta (mts. 125). Pelattavuus tulee huomioida, jotta pelaajat voivat ongelmitta nauttia pelaamisesta (mts. 129) ja sitä myötä uppoutua pelimaailmaan ilman häiriötekijöitä. Huonosti lokalisoitu peli saattaa hämmentää ja turhauttaa pelaajaa estämällä tätä toimimasta pelin vaatimalla tavalla (mts. 123–126).

Pelilokalisointi siis eroaa muusta luovasta käntämisestä siinä, että käyttäjä voi milloin tahansa lopettaa pelaamisen ja näin ollen tekstin käytön (mts. 129). Toki myös käännetyn kirjan lukemisen voi joutua jättämään kesken, jos käänös ei toimi. Pelattavuus on kuitenkin nimenomaan ominaista videopeleille, eikä tekstiä joudu työstämään pelattavuuden kannalta toimivammaksi muissa käänöslajeissa kuin pelilokalisoinnissa. Toisaalta vaikkei muihin käänöslajeihin kuulu esimerkiksi pelattavuuden pohtiminen, joudutaan niissäkin pohtimaan käänösten toimivuutta samaan tapaan kuin pelejä käntäessä. Pelit eivät myöskään ole ainoita interaktiivisia tekstejä sisältäviä tuotteita, joita käännetään, joten siltäkään osin Bernal-Merinin kolme pelilokalisoinnin piirrettä eivät tee pelikäntämisestä ainutlaatuista käntämisen lajia. Mielestäni Bernal-Merinin esittämät kolme piirrettä eivät riitä kuvaamaan videopelikäntämistä täysin omalaatuisena käntämisen alalajina, mutta ne ovat silti pelikäntämiselle tyypillisiä ominaisuuksia, eikä niitä välttämättä esiinny yhtäaikaisesti kaikissa muissa käntämisen lajeissa.

Myös Dietz (2006, 124) pohtii pelikäntämisen piirteitä ja pitää sitä erikoislaatusena kääntämisen tyyppinä, koska pelitekstit vaihtelevat paljon ja käännettävät tekstit eivät yleensä edusta samaa tekstilajia. Hänestä pelikäntäminen on oma kääntämisen erikoisalansa, jossa kuitenkin näkyy yhteyksiä muihin kääntämisen lajeihin, kuten audiovisuaaliseen, tekniseen ja kaunokirjalliseen kääntämiseen. Dietzin näkemyksen mukaan pelikäntäminen liittyy ehdottomasti ainakin audiovisuaalisen kääntämisen kanssa, koska käännettävät tekstit ovat interaktiivisia ja audiovisuaalisia, mutta sanoo joidenkin pelien lokalisoinnin vertautuvan lähes kirjallisuuden kääntämiseen (esim. tietesfiktio- ja fantasiapelit) tai tekniseen kääntämiseen (esim. simulaatiot). (Dietz, mt.) Olen tästä samaa mieltä. Audiovisuaalisuus, interaktiivisuus ja erilaisten tekstilajien sekoittuminen ja sitä kautta erilaisten kääntämisen erikoisalojen tuomat haasteet ovat pelikäntämiselle ominaisia piirteitä. Muihin pelikäntämiseen liittyviin ominaisuuksiin kuuluvat myös aiemmissa luvuissa mainitut immersion ja maailmanrakentamisen tukeminen ja vapaus luovuuteen, joita käsiteltiin tarkemmin aiemmin.

4 NIMET

Videopeleissä on paljon nimiä, ja peleissä esiintyvien nimien kääntäminen on aiheena mielenkiintoinen ja vähän tutkittu. Jotta nimien kääntämisestä voidaan puhua, kerron tässä luvussa muun muassa siitä mitä nimet oikeastaan ovat, miten niitä on tutkittu ja luokiteltu. Nimet jaetaan yleensä kahteen luokkaan: erisnimiin ja yleisnimiin. Erisnimet ovat ”substantiiveja, jotka identifioivat eli nimeävät yksilön erotukseksi muista vastaavaan luokkaan tai lajiin kuuluvista jäsenistä” (Tieteen termipankki 2021). Erisnimiin sisältyvät muun muassa ihmisten, eläinten tai hahmojen nimet (*Maija Vilkkumaa, Pörrö, Harry Potter, Laurence*), paikannimet (*Lontoo, Yharnam*), yritysten tai järjestöjen nimet (*Microsoft, Pyhän hoivan kirkko*) ja vaikkapa teoksien tai tuotteiden nimet (*Taru Sormusten Herrasta, Bloodborne, Fazerin Sininen*). Yleisnimet puolestaan ovat substantiiveja, jotka eivät viittaa suoraan johonkin tiettyyn yksilöön tai paikkaan, vaan ne ilmaisevat lajia tai luokkaa (Tieteen termipankki 2021). Yleisnimiä voivat olla *koira* tai *kirjasto* tai omassa aineistossani vaikkapa *vastalääke* (eli esine, jolla parannetaan pelihahmon myrkytystä). Erisnimet kirjoitetaan isolla alkukirjaimella ja yleisnimet, muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta, pienellä (Kielitoimiston ohjepankki 2021), mikä yleensä helpottaa niiden erottamista toisistaan.

Aina ei kuitenkaan ole täysin selkeää onko kyseessä eris- vai yleisnimi, ja vaikkapa omassa aineistossani tämä on monien nimien kohdalla tulkintakysymys. Esimerkiksi *Bloodbornen* esineiden ja asujen nimien voisi ajatella olevan tuotenimiä, eli erisnimiä, mutta toisaalta ne saattavat myös ilmaista lajia tai luokkaa. *Fire Paper/Tulipaperi* edustaa yhtä aikaa kaikkia *Tulipaperi*-esineitä, mikä viittaisi sen olevan yleisnimi, mutta toisaalta se on myös tietty tuote ja kirjoitetaan yleensä isolla alkukirjaimella englanniksi ja suomeksi, mikä puolestaan viittaa erisnimeen. Nimien jakaminen eris- ja yleisnimiin on siis monimutkaista.

4.1 Nimitutkimuksen ja pelinimien taustaa

Fiktiivisissä teoksissa esiintyviä nimiä on tutkittu verrattain vähän (Ainiala ym. 2016, 255). Tutkimusta on tehty esimerkiksi opinnäytetöiden muodossa sekä etenkin tutkimalla yksittäisten kirjoittajien teoksia (esim. William Shakespeare, J.K. Rowling, Lewis Carroll, J.R.R. Tolkien), mutta kaiken kaikkiaan nimitutkimuksen kenttä on tästä huolimatta vielä melko tuore (mts. 255–266). Nimitutkimuksessa esille on nousseet etenkin lastenkirjallisuus, folkloristiikka, fantasiakirjallisuus ja nimien kääntämisen tutkiminen (Ainiala ym. 2016, 255–256; Bertills

2003; Nord 2003). Selkeänä painotuksena on näkynyt henkilönimien tutkiminen, mutta myös muun muassa paikannimiin ja joihinkin muihin nimiin on kiinnitetty huomiota (mts. 256). Tutkimustensa perusteella Ainiala ym. (mt.) ja Bertills (2003) ovat jakaneet fiktiossa esiintyviä nimiä kategorioihin nimityyppien mukaan, joita avaan tarkemmin seuraavassa alaluvussa.

Vaikka nimien kääntämistä on jo tutkittu, videopeleissä esiintyvien nimien lokalisointi on vielä verrattain uusi tutkimusala. Tutkijoista kuitenkin ainakin Mangiron Hevia ja O'Hagan puhuvat nimistön kääntämisestä pelilokalisointinäkökulmasta, ja pelinimiin keskittyvää tutkimusta on tehty jo ainakin yksittäisistä videopeleistä, kuten *Horizon Zero Dawnista* (Savio 2019). Itse tutkin *Bloodbornen* käyttöliittymätekstien kääntämistä kandidaatintutkielmassani (Marjoniemi 2019), jonka aineistoon sisältyi myös pelissä käytettävien esineiden nimiä. Tutkielmassani (mt.) huomasin, että englannista suomeen kääntäessä joissain *Bloodbornen* kulutusesineiden nimissä oli käytetty paljon käännöslainaa. Peleissä esiintyviin nimiin on myös paneuduttu epävirallisissa konteksteissa, sillä pelaajat, pelialan ammattilaiset ja muut aiheesta kiinnostuneet voivat pohtia ja keskustella niistä vaikka artikkeleissa, blogeissa, erilaisilla keskustelufoorumeilla tai muilla sosiaalisen median alustoilla (ks. Guyennet, 2018; Kaija, 2019; Mandelin 2019). Esimerkiksi Square Enix -peilyhtiön *Final Fantasy* -sarjassa esiintyviä nimiä on tutkittu ja kyseisen pelin kääntämisestä, nimet mukaan lukien, on ollut vilkasta keskustelua ja spekulointia fanien kesken vaikkapa Youtubessa ja Redditissä. Pelihahmojen nimien lokalisointi voi toisinaan herättää niin suuria tunteita, että niistä keskustellaan vuosikausia. Klassikkoesimerkkinä voi mainita 90-luvulta tähän päivään kestäneen kiistan *Final Fantasy VII* -pelin *Aerith*-hahmon nimen kirjoitustavasta, eli kuuluuko alun perin japaninkielinen エアリス-nimi (lausutaan *earisu*) kirjoittaa latinalaisin aakkosin muodossa *Aerith* vai *Aeris*. Mielipiteet vaihtelevat laidasta laitaan, ja jopa nimen viralliset englanninkieliset käännökset ovat vaihdelleet samaan sarjaan kuuluvien pelien sisällä (*Final Fantasy VII*, 1997; *Final Fantasy VII Remake*, 2020). Nimen kirjoitusmuoto vaihtelee myös kielen mukaan, minkä voi nähdä ainakin *Final Fantasy VII Remake* -pelissä (2020), jossa hahmon nimi on käännetty englanniksi *Aerithiksi*, mutta espanjaksi muotoon *Aeris*.

Peleissä voi esiintyä todella monipuolisia nimiä. Kuten tekstejäkin, pelissä voi olla vain muutamia nimiä tai sitten niitä voi olla todella runsaasti. Nimien määrä vaihtelee pelistä toiseen, mutta yleisesti ottaen voidaan todeta peleissä esiintyvän niin eris- kuin yleisnimiäkin. Peleissä annetaan nimiä esimerkiksi pelihahmoille (niin pelattaville kuin ei-pelattavillekin hahmoille), vihollisille ja erilaisia tavaroille, kuten aseille, loitsuille, työkaluille ja vaatteille. Myös pelin

tarina on voitu jakaa nimettyihin lukuihin. Usein nimet ovat pelintekijöiden päättämiä ja lukittuja, mutta joissain peleissä pelaaja pystyy itsekin nimeämään yhden tai useamman hahmon (esim. *Undertale*, *Final Fantasy XIV*). Siihen millaisia nimiä videopeleissä esiintyy vaikuttaa niiden funktio eli se mihin tarkoitukseen niitä käytetään. Nimien luokittelua ja funktioita käsitellään seuraavassa luvussa.

4.2 Nimien luokittelu ja funktiot

Käytän tutkielmassani Essi Savion (2019, sivu) videopelien kontekstiin tarkennettua nimien luokittelujärjestelmää, joka pohjautuu vahvasti Ainialan (2016) ja Bertillsin (2003) nimitutkimukseen ja teorioihin. Savio (mt.) jakaa videopeleissä esiintyvät nimet seuraaviin luokkiin:

1. **Autenttiset nimet** viittaavat todellisen maailman referentteihin suoraan näiden olemassa olevilla nimillä. Autenttisia nimiä ovat esimerkiksi Adele ja Pariisi, joista toinen viittaa olemassa olevaan laulajaan ja toinen kaupunkiin.
2. **Realistiset mutta epäautenttiset nimet** ovat todellisesta maailmasta lainattuja nimiä, jotka kuitenkin viittaavat fiktiivisiin referentteihin. Esimerkiksi Mario on Super Mario -pelisarjasta tutun hahmon nimi, mutta myös yleinen miehen nimi Italiassa.
3. **Keksityt nimet** on luotu nimenomaan teosta ja sen maailmaa varten. Niitä ei ole todellisen maailman nimistössä, ja ne ovat semanttisesti merkityksellisiä tai merkityksettömiä. Keksittyjä nimiä esiintyy etenkin tieteis- ja fantasiakirjallisuudessa (Ainiala ym. 2016, 256) ja samaa oman kokemukseni mukaan näkyy myös tieteis- ja fantasiavideopeleissä. Esimerkiksi *Bloodbornen* kauhuteemaan sekoittuu ainakin tieteiskirjallisuudelle ominaisia elementtejä, kuten kosmisia olentoja ja inhimillisen ymmärryksen ylittäviä asioita, joten ei ehkä ole yllättävää, että myös sitä varten on tieteiskirjallisuuden tapojen tavoin luotu nimiä, jotka on keksitty juuri kyseiseen pelimaailmaan. Keksittyjä nimiä ovat muun muassa Kuolontähti (*Star Wars*), Iseeviot (*Harry Potter*) ja Yharnam (*Bloodborne*).
4. **Lainatut nimet** on lainattu muualta fiktiosta, joten ne ovat intertekstuaalisia. Ne voivat viitata fiktiivisiin tai todellisiin referentteihin ja olla semanttisesti todellisesta maailmasta tai keksittyjä. Lainattu nimi voi olla peräisin mistä vain aiemmin mainitusta kolmesta kategoriasta. Esimerkiksi *Final Fantasy VII* -pelin (1997) *Biggs* ja *Wedge* hahmojen nimet on lainattu, koska ne viittaavat *Star Wars* -elokuvien samannimisiin

hahmoihin. Muita esimerkkejä lainatuista nimistä ovat Marilyn Manson ja *Bloodbornen Amygdala*. (Ainiala ym. 2016; Bertills 2003; Savio 2019, 33.)

Yleensä erisnimien tehtävänä on viitata monenlaisiin todellisen maailman referentteihin, kuten ihmisiin, paikkoihin, eläimiin, yrityksiin ynnä muihin. Fiktiossa erisnimet toimivat monipuolisemmin ja ovat dynaamisessa vuorovaikutuksessa tekstin muiden elementtien kanssa, eikä niiden tehtävää voi tiivistää yhteen virkkeeseen. Nimet rakentavat kirjan sisältöä ja osaltaan kantavat kertomusta, jonka myötä niillä on narratiivinen ja tarinan etenemisen kannalta oleellinen tehtävä. (Ainiala ym. 2016, 255–261.) Esimerkiksi tarinassa isossa osassa olevien hahmojen nimet voivat sisältää lisätietoa, joka nivoutuu teoksen juoneen tai voi avata paljon tilaa teoksen tulkinnalle (Ainiala ym. 2016, 255). Nimillä on siis fiktiossa monenlaisia funktioita, joista Ainiala ym. (mt.) ovat koonneet yhteenvedon, jonka tarkoituksena on tiivistää nimien päällimmäiset tehtävät fiktiossa:

1. **Identifioiva funktio:** nimi viittaa fiktiiviseen tai ei-fiktiiviseen henkilöön, paikkaan tai muuhun viittauksen kohteeseen erottaen sen näin saman lajin muista edustajista.
2. **Fiktionalisoiva funktio:** nimi tekee henkilöstä, paikasta tai muusta viittauksen kohteesta fiktiivisen.
3. **Lokalisoiva eli paikallistava funktio:** nimellä viitataan tiettyyn ajanjaksoon tai paikkaan. Tässä fuktiossa lokalisoinnilla ei tarkoiteta samaa kuin muualla tutkielmassa.
4. **Sosiaalinen funktio:** nimi kertoo henkilön sosiaaliluokasta, roolista tai identiteetistä yhteisönsä sisällä.
5. **Deskriptiivinen funktio:** nimi kuvailee henkilöä, paikkaa tai muuta viittauksen kohdetta antaen siitä lisätietoa.
6. **Assosiatiiivinen funktio:** tekstin sisältöä tukevat tarkoitukselliset assosiaatiot linkitetään todellisten tai fiktiivisten henkilöiden, paikkojen tai asioiden nimiin.
7. **Affektiivinen funktio:** nimestä heijastuu erilaisia tunnetiloja, mikä tukee kirjan emotionaalisen tunnelman luomista.
8. **Ideologinen funktio:** nimi kertoo nimetyn kohteen ideologiasta tai tukee kirjan ideologista viestiä.

9. **Luokitteleva funktio:** henkilöitä, paikkoja tai asioita luokitellaan monenlaisiin alaluokkiin semanttisesti, rakenteellisesti tai kontekstin kautta samantapaisten tai toisiaan muistuttavien nimien kautta. Esimerkiksi allitteraatiota, eli alkusointuisuutta, sisältävät nimet sisältävät luokittelevan funktion, koska ne muistuttavat toisiaan rakenteellisesti.
10. **Narratiivinen funktio:** nimi on tarinankerronnallisesti keskeinen elementti.
11. **Humoristinen funktio:** nimi viihdyttää ja huvittaa lukijaa kielellisen leikillisyyden kautta. (Ainiala ym. 2016, 261–262.)

Vaikka Ainialan ym. keräämää funktioiden listaa ei ole tehty videopelien kääntämisen näkökulmasta, mainitut funktiot pätevät fiktiivisen kirjallisuuden ohella myös pelikäntämisessä. Niitä on myös jo aiemmin hyödynnetty pelikäntämiseen liittyvässä tutkimuksessa onnistuneesti (ks. mm. Savio 2019). Funktioita voi tunnistaa monien pelinimien taustalta. *Final Fantasy VII Remaken* (2020) *Shinra Middle Managerin* nimessä näkyy sosiaalinen, deskriptiivinen ja assosiatiivinen funktio, koska nimi kertoo pelihahmon työskentelevän pelissä tärkeässä roolissa olevalle *Shinra*-yritykselle ja tarkoittaa vielä hahmon työnkuvan. Se myös luokittelee pelihahmon olevan vähemmän tärkeä, koska hänelle ei annettu kyseistä hahmoa enemmän muusta hahmomassasta erottavaa erisnimeä, mikä sopii Bertillsin (2003, 48–50) näkemykseen siitä, että vähemmän tärkeät hahmot harvemmin ylipäättään edes saavat nimeä. *Undertalen* (2015) luurankoveljekset *Sans* ja *Papyrus* puolestaan on nimetty tekstifonttien (*Comic Sans* ja *Papyrus*) mukaan, jolloin nimissä hyödynnetään yhtä aikaa identifioivaa funktiota (hahmot erotetaan muista nimien kautta), assosiatiivista funktiota (viittaus todellisen maailman subjettiin, eli fontteihin) ja humoristista funktiota (viittaus *Comic Sans* -meemeihin ja hahmojen persoonallisiin puhetyyleihin, jota korostetaan mainittujen fonttien käytöllä).

4.4 Lokalisoinnin ja nimien kääntämisen haasteita

Tässä alaluvussa esittelen joitain pelilokalisoinnin haasteita, joita kääntäjä voi työssään kohdata sekä avaan tarkemmin nimien kääntämistä. Lokalisoinnin ja nimien kääntämisen haasteet menevät monelta osin limittäin, joten puhun lokalisoinnista ja nimien kääntämisestä haaste kerrallaan.

Globalisaation, kansainvälisen viestinnän ja uuden teknologian myötä ihmiset pääsevät kohtaamaan vieraita kulttuureita entistä helpommin (Azaola 2009, 73–74, 82). Etenkin internetistä on helppo löytää tietoa eri maista, kielistä ja kulttuureista, jolloin ne ovat usein vain parin klikkauksen päässä. Näin ollen tietyille kulttuureille ja maille yleiset viittaukset, sanonnat ja muut kielen erityispiirteet leviävät aiempaa laajemmin ympäri maailmaa, eikä kääntäjän välttämättä tarvitse kotouttaa lähtötekstin kulttuurisidonnaisia viittauksia yhtä usein kuin aiemmin (mts. 82). Osan viittauksista voi siis jättää kohdetekstiin sellaisinaan, jos yleisön voi olettaa tuntevan ne riittävän hyvin ilman muokkaamista. Esimerkiksi monet yhdysvaltalaisen elokuvien kulttuuriset viittaukset ovat tuttuja espanjalaisille, joten niitä ei välttämättä tarvitse kotouttaa tai selittää espanjankielisessä käännöksessä (mt.).

Videopelit sisältävät kulttuurisidonnaisia viittauksia ja intertekstuaalisuutta siinä missä muukin viihde (Bernal-Merino 2018, 120), joten myös videopelien kääntäjä joutuu miettimään miten toimia niiden kanssa. Japanilainen media ei ole Suomessa yhtä laajasti esillä kuin esimerkiksi yhdysvaltalainen, joten on kiinnostavaa nähdä, miten mahdollisten kulttuuriviittauksien kanssa on toimittu japanilaisen *Bloodbornen* käännöksissä. Peli sisältää viittauksia, joista osa on *Bloodbornen* oman pelimaailman sisäisiä, osa liittyy FromSoftware-pelistudion aiempiin peleihin ja osa mahdollisiin pelin inspiraation lähteisiin, kuten H.P. Lovecraftin töihin. Onkin mielenkiintoista tutkia, miten intertekstuaalisuutta sisältävät nimet on käännetty, ja onko esimerkiksi mahdolliset piilomerkitykset säilytetty nimien käännöksissä. Erityisen haastavaa on ihmisten ja paikkojen nimien kääntäminen, koska ne eivät ole universaaleja vaan usein syvästi sidoksissa tiettyyn kulttuuriin (Azaola 2009, 77). Näin ollen täyttä kontekstia nimen ympärillä ei välttämättä ymmärrä tuntematta siihen liittyvän kulttuurin historiaa tai mediaa. Jos nimi käännetään kovin kaukaiseksi lähtötekstistä, välittykö pelaajalle enää sen alun perin sisältämää merkitystä?

Nimet esiintyvät ja toistuvat myös monissa eri konteksteissa ja muodoissa, näin on myös *Bloodbornessa*. Esimerkiksi erisnimiä, kuten hahmojen nimiä, esiintyy niin tavallisissa käyttöliittymäteksteissä, kuten monenlaisissa valikoissa, tekstityksessä kuin jälkiäänitettyinäkin (puhuttuina ja laulettuina). Tällöin pelkästään yhden nimen kääntämisen yhteydessä kääntäjän tulee huomioida asioita kuten huulisynkronia, mahdolliset käyttöliittymän asettamat rajoitukset (Onko nimelle varattu aina tietty merkkimäärä tilaa vai vaihtelee se tilanteen mukaan? Riittääkö annettu tila vai joutuuko nimeä mahdollisesti lyhentämään tai luomaan jonkun uuden lyhyemmän version?), nimen vakiintuneisuus, nimen

foneettisuus, nimen istuvuus kohdekieleen, merkkijärjestelmien mahdolliset erot, ja miten kohdeyleisö mahdollisesti saattaa kokea nimen. Pelejä jälkiäänitetään paljon muun muassa englanniksi ja espanjaksi, joten etenkin näiden kielten kohdalla mahdollista ääninäyttelyä on hyvä miettiä ja kääntää nimet niin, että ne voidaan lausua myös ääneen. *Bloodbornen* suomennoksessa tätä ei ole tarvinnut miettiä, sillä se ei sisällä suomenkielistä jälkiäänitystä.

Pelin keskeneräisyys ja kontekstin puute ovat tyypillisiä kääntäjien kohtaamia haasteita. Aitokarin (mt.) mukaan lokalisointivaiheessa pelin kehitys on vielä jonkin verran kesken, ja kääntäjät voivat joutua päivittämään käännöksiä useaan otteeseen. Kontekstin puuttuminen toki vaikeuttaa kääntämistä, mutta peliä ei voi lähettää yksittäisille kääntäjille tietoturvasyistä (Aitokari 2018). Kääntäminen on sitä helpompaa mitä paremmin käännettävän kontekstin tuntee ja ymmärtää, ja sama pätee myös pelejä kääntäessä (mm. Chandler 2014, 291). Kontekstin puutteen paikkaamista voi helpottaa toimittamalla kääntäjälle erilaisia tukimateriaaleja, joiden kautta perehtyä peliin sekä sen toimintaan ja maailmaan. Tällaisia voivat olla esimerkiksi peliin liittyvä sanasto, pelattava versio pelistä, kuvamateriaali, pelin pelaamiseen liittyvät vinkit tai ohjekirjat sekä tekninen yhteenveto, jossa kerrotaan muun muassa millaisia tiedostomuotoja tai työkaluja tms. kääntäjän on käytettävä (mt.; Aitokari 2018). Mahdollisesta tukimateriaalista huolimatta kääntäjät eivät välttämättä aina saa tietää tekstejä ympäröivää kontekstia eivätkä siten ehkä tiedä miten peli käytännön tasolla toimii ja kuinka tekstit tulevat sijoittumaan, mikä hankaloittaa kääntämistä. Joissain tapauksissa voi olla, että kääntäjä saa tekstit esimerkiksi pelkästään taulukoituna Exceliin ilman minkäänlaista selitystä siitä mihin tekstit tulevat tai liittyvät. *Bloodbornen* kohdalla suomenkielisen version kääntäjät eivät saaneet käännettäväksi valmista peliä tai sen beetaversiota, mutta tukimateriaalina kääntäjät saivat muun muassa tietoa pelimaailmasta, hahmojen kuvauksia ja kuvareferenssiä. (Aitokari 2018.) Jollei kääntäjä tiedä tai ymmärrä millaiseen tarkoitukseen tai ympäristöön käännettävä teksti tulee, hän ei välttämättä pysty kääntämään sitä peliin sopivalla tavalla, ja käännöksen laatu voi kärsiä.

Pelin käyttöliittymään liittyy myös omat haasteensa, kuten merkkirajoitukset tai erilaisten merkkijärjestelmien ja käyttöliittymän yhteensopivuusongelmat (Chandler 2014, 286). Käyttöliittymä ei välttämättä tue käännettävää kieltä tai sille ominaisia piirteitä, mikä voi vaikeuttaa kääntäjän työtä. Toiset kielet ovat pidempiä kuin toiset, mikä tuo omat haasteensa, koska peliteksteille ja niiden käännöksille ei ole aina varattu rajatonta määrää tilaa. Esimerkiksi *Bloodbornessa* joitakin suomenkielisiä sanoja on jouduttu lyhentämään, koska ne olisivat

muuten liian pitkiä niiden tekstilaatikoihin. Kontekstin puute ja merkkirajoitusten tuomat haasteet voivat myös limittyä yhteen, koska jos kääntäjä ei tiedä tilaa olevan joissain kohdissa rajallisesti saattaa käännetyn tekstin loppuosa jäädä näkymättömiin kääntäjän tietämättä.

Myös immersion säilyttäminen ja pelaamisen tukeminen tuo omat haasteensa. Mangiron Hevia (2007, 308–316) korostaa pelikokemuksen merkitystä. Vaikka hän keskittyy tekstissään yleisesti lokalisointinäkökulmaan, hänen sanomansa kytkeytyy kuitenkin pelattavuuteen ja immersion hänen painottaessa alkuperäistä teosta vastaavan pelikokemuksen, ulkonäön ja tuntuman säilyttämistä. Hänen mukaansa kohdetekstisen pelin pelaajan tulisi päästä kokemaan käännetty peli kuin se olisi hänelle suunniteltu alkuperäinen teos (mts. 4–5). Pelikokemuksen tulisi siis soljua niin sujuvasti, että pelaaja ei ikään kuin huomaisi aktiivisesti pelaavansa käännöstä alkuperäiskielisen pelin sijaan. Mangiron Hevian (mts. 4–5) mukaan videopelien tulee viihdyttää ja “provide pleasure to players while submerging them in a virtual reality environment” eli niiden tulee olla immersiiivisiä. Käännöksen on siis oltava toimiva sekä pelattavuuden että immersiivisyyden tasolla, jottei pelikokemus häiriintyisi ja ”luous” rikkoutuisi. Tämä tuo pelien kääntämiseen jälleen uuden haasteellisen tason.

4.5 Nimien kääntämisen strategiat

Seuraavaksi tutustutaan siihen millaisilla strategioilla käännettäviä tekstejä voi lähestyä. Käännösstrategiat ovat ”käännöksen tekovaiheessa noudatettuja peruseräiteitä (Tieteen termipankki 2021) eli kääntäjän työkaluja ja tapoja, joilla hän lähestyy ja työstää tekstiä. Kaikki kääntävät omalla tavallaan ja ainutlaatuisesti, mutta käännösprosesseja tarkkailemalla ja tutkimalla on pystytty luomaan erilaisia luokittelujärjestelmiä erilaisille käännöstavoille. Käännösstrategiamalleja ovat tutkineet muun muassa Vinay ja Darbelnet (1995) luomalla seitsemän käännösmentelmän mallin, Chesterman (2016), joka on jakanut käännösstrategioita syntaktisiin, semanttisiin ja pragmaattisiin strategioihin, ja Leppihalme (1997 ja 2007), joka on tutkinut käännösstrategioita erisnimiälluusiöihin ja reaaliöihin liittyen. Vehmas-Lehto (1999) puolestaan on koonnut yhteen venäläisiä käännöskeinoja, jotka ovat myöskin käännösstrategioita poikkeavasta nimityksestä huolimatta. Käännösstrategioita ja niiden käyttöä tutkitaan niin yleisellä tasolla kuin jöihinkin tiettyihin erikoisaloihin keskittyen. Leppihalmeen lisäksi muun muassa Ainiala ym. (2016) kuvailevat käännösstrategioita, jöiden avulla nimiä käännetään fiktiossa. Erilaiset käännösstrategiamallit on nimetty ja määritelty eri

tavoin, mutta niissä on myös paljon limittäisyyttä, ja jotkut strategiat eroavat toisistaan lähinnä nimellisesti.

Fiktiivisten tekstien kääntäminen on monimutkainen prosessi, jossa kääntäjän on katsottava asioita monesta eri näkökulmasta ja pohdittava tarkkaan käännöksen toimivuutta (Ainiala ym. 2016, 261). Ainiala ym. (mt.) kertovat, että kääntäjän on huomioitava tekstiä kääntäessä neljä tasoa: kieliopillinen, tyyllinen, semanttinen ja pragmaattinen taso. Näistä kaksi ensimmäistä liittyvät enemmän muodollisiin seikkoihin ja jälkimmäiset merkityksen välittämiseen. Tasojen pohtimisen lisäksi kääntäjän on säilytettävä tekstin tärkein funktio (mt.), mikä vaikuttaa siihen millaisia käännösstrategioita kääntäessä kannattaa käyttää. Myös Michael Schreiberin (1998, 151) mukaan kohdetekstin funktio, eli se mitä käännöksellä tavoitellaan, määrittää käytettävän käännösstrategian. Käännösstrategia puolestaan vaikuttaa siihen millaisia yksittäisiä käännösratkaisuja tehdään (mt.), eli käyttäkö kääntäjä esimerkiksi kotouttavia tai vieraannuttavia käännösmenetelmiä (ks. Venuti 1998).

Tekstit käännetään yleensä useaa eri käännösstrategiaa käyttäen, ja jo yhden lauseen kääntämiseen on voitu käyttää monia käännösstrategioita yhtä aikaa (Vinay & Darbelnet 1995, 40). Jälkikäteen voi olla haastavaa erottaa mitä strategioita milloinkin on käytetty, eikä kääntäjä välttämättä ole itsekään aina tietoinen siitä mitä käännösstrategiaa käyttää. Chestermanista (2016, 88–89) kääntäminen voi kokemuksen myötä automatisoitua niin, ettei kääntäjä itse huomaa käyttävänsä käännösstrategioita. Voin myös oman käännöskokemukseni perusteella sanoa, ettei omaa käännösstrategioiden käyttöä tule välttämättä ajatelleeksi aktiivisesti kuin ajoittain, kuten kohdissa, jotka vaativat kääntäjää pohtimaan omaa toimintaa ja mahdollisia käännösratkaisuja astetta tarkemmin. Tunnistan myös Chestermanin käsityksen käännösstrategioiden automatisoitumisesta.

Yleisesti ottaen erisnimiä ei käännetä suomeksi (Ainiala ym. 2016, 261). Tähän löytyy kuitenkin poikkeuksia ja Ainiala ym. (mt.) kertovat, että esimerkiksi historiallisten henkilöiden nimiä voidaan suomentaa (mm. *Henry VIII* on suomeksi *Henrik VIII*). Tätäkin tosin tehdään nykyään vähenevissä määrin. Myös paikannimiä on käännetty paljon suomeksi (vrt. *London* ja *Lontoo*), joskin niidenkin kohdalla nimien kääntämättä jättäminen yleistyy, lukuun ottamatta ehkä Suomessa sijaitsevien alun perin ruotsinkielisten paikannimien, kuten teiden ja kylien nimien, suomentamista. Toisaalta sellaisia paikannimiä käännetään yhä, joilla on olemassa vakiintuneet käännösvastineet. Paikannimistä saatetaan myös kääntää vain osa, ja jättää loput kääntämättä. Joidenkin nimien suomentamiseen on luotu erilaisia suosituksia, osan on tutkittu

kääntyvän tyypillisesti tietyin tavoin, mutta kaikkiin nimityyppeihin liittyy kuitenkin poikkeuksia. Asia ei siis ole niin yksinkertainen, että voisi yleistää yhdenlaisten nimien kääntyvän aina jollain tietyllä tavalla.

Fiktiossa nimien suomentaminen ei toimi aivan samalla tavalla kuin todellisen maailman nimien kääntäminen, joskaan sekään ei ole erityisen suoraviivaista. Ainialan ym. (mt.) mukaan nimiä käännetään fiktiossa neljällä eri käänösstrategialla: laina, käänös, foneettinen adaptaatio ja korvaaminen. Lisäyksenä näihin Ainiala ym. (mt.) toteavat myös kyseisten strategioiden osittaisen käytön olevan mahdollista. Eli jos nimet koostuvat useammasta osasta, on mahdollista, että tietyn osan kääntämiseen on käytetty yhtä strategiaa ja toiseen osaan toista. Nimiä voidaan kääntää näiden neljän strategian lisäksi muillakin tavoilla, kuten esimerkiksi Leppihalmeen (1997, 78–79) listaamalla kolmella käänösmenetelmällä: nimen säilyttämisellä, korvaamisella ja poistolla, joista kaksi ensimmäistä tosin menevät osin limittäin Ainialan ym. (2016) käänösstrategioiden kanssa. Eri tutkijoiden määrittelemät nimien kääntämisen strategiat tuntuvat olevan loppujen lopuksi melko samankaltaisia, joten en esittele kuin tämän tutkimuksen kannalta oleellisimmat strategiat. Strategioiden käyttö myös vaihtelee kielen ja kulttuurin mukaan. Esimerkiksi nimien adaptointi kohdekielen morfologian mukaiseksi on yleistä joissain kielissä, kuten espanjassa, ja tällaista käänöstopaa on noudatettu esimerkiksi *Liisa ihmemaassa* -kirjan espanjankielisessä käänöksessä (Nord 2003, 184–187). Suomessa tämä on harvinaisempaa ja sitä tosiaan tehdään lähinnä historiallisten henkilöiden nimien kohdalla, mistä mainittiin aiemmin.

Seuraavaksi esittelen käänösstrategiat, joita käytän tutkielmassani Ainialan ym. (2016, 261) määritelmien mukaisesti:

- **Laina (*loan*):** alkuperäinen vieraskielinen nimi lainataan kohdekieleen sellaisenaan. Englanninkielinen hahmonimi *Harry Potter* on suomeksikin *Harry Potter* ja *Bloodbornessa* esiintyvä *Rom* on *Rom*.
- **Käänös (*translation*):** alkuperäinen vieraskielinen nimi käännetään kohdekielelle. *Tampereen yliopisto* on englanniksi *Tampere University* ja *Bloodbornen The Orphanage* on suomeksi *Orpokoti*.
- **Foneettinen adaptaatio (*phonetic adaptation*):** alkuperäinen vieraskielinen nimi muokataan foneettisesti eli äänteellisesti kohdekielelle. *Henry VIII* suomennetaan tyypillisesti muotoon *Henrik VIII*.

- **Korvaaminen (*replacement*):** alkuperäinen vieraskielinen nimi korvataan jollain toisella nimellä tai appellatiivisella eli kuvaavalla tai yleisnimellisellä ilmauksella. Korvaava nimi voi olla lähtö- tai kohdekielinen. Esimerkiksi englantilaisen *Harry Potter and the Philosopher's Stone* -kirjan nimen loppuosaa on osittain korvattu amerikkalaisille suunnatussa, kielensisäisesti käännettyssä versiossa: *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*.

Ainialan ym. (mt.) neljä strategiaa on kehitetty erisnimien kääntämiseen, mutta koska aineistossani on myös yleisnimiä, olen lisännyt käyttämäni käänösstrategialuokitteluun kaksi muuta strategiaa, jotka tuntuvat sopivan sekä erisnimien että yleisnimien kääntämiseen. Neljän jo nimetyn strategian lisäksi tutkin esiintyykö aineistossani eksplisiittisyyden muutosta ja poistoa, joilla viitataan seuraaviin:

- **Eksplisiittisyyden muutos (*explicitness change*):** yksi Chestermanin (2016, 105) pragmaattisista käänösstrategioista, jonka avulla kääntäjä muokkaa jostain kohdetekstin osasta lähtötekstiä suuremman (eksplisiittisemmän) tai epäsuoremman (implisiittisemmän). Eksplisiittisyyden muutosta on käytetty esimerkiksi joidenkin *Bloodbornen* valikkotekstien suomennoksissa kuvaamaan pelimaailman taustatarinaan liittyviä asioita suuremmin kuin lähtötekstissä (Marjoniemi 2019). Niitä on käytetty myös pelattavuuden parantamiseksi (mt.).
- **Poisto (*omission*):** kääntäjä jättää osan lähtötekstin viestistä täysin välittämättä tai korvaamatta kohdetekstissä. Ritva Leppihalme (1997 ja 2007) on määritellyt poiston eri tavoin riippuen käänöksen kontekstista. Erisnimialluusioita, eli erisnimien kulttuurisia viittauksia, käännettäessä poistamisella voidaan viitata nimen täydelliseen poisjättämiseen tai nimen poistamiseen, mutta siihen sisältyvän merkityksen välittämiseen muilla keinoin, kuten yleisnimellä korvaamalla (Leppihalme 1997, 79). Yleisesti käänösstrategioista puhuessaan Leppihalme (2007, 368) määrittelee poiston tiukemmin: poisto tarkoittaa ”jonkin sanan tai ilmaisun kääntämättä jättämistä, niin että käänöksestä ei löydy sille lainkaan vastinetta”. Syitä poiston hyödyntämiseen voivat olla esimerkiksi kääntäjän kielitaidon tai maantuntemuksen puute, kiire, kielten ja kulttuurin väliset kommunikointierot ja sensuuri, tai jos kääntäjästä jokin lähtötekstin osa on epäsovivaa tai tarpeetonta kohdetekstin kannalta (mts. 372).

5 AINEISTO JA MENETELMÄ

Tässä luvussa kerron tutkimusaineistostani ja käyttämästäni menetelmästä. Ensin avaan *Bloodborne*-videopeliä ja sen *The Old Hunters* -lisäosaa yleisesti, koska niiden tunteminen on oleellista tutkimukseni kannalta. Tämän jälkeen esittelen tutkimusta varten kerätyn aineiston, käyttämäni menetelmän, tutkimuskysymykset ja hypoteesin.

5.1 *Bloodborne* ja *The Old Hunters*

Bloodborne on FromSoftware-peliyhtiön keväällä 2015 julkaisema goottilaistyylinen toimintaroolipeli, joka on varustettu monenlaisilla kauhuelementeillä ja saanut inspiraatiota niin 1800-luvun goottilaiskauhusta (IGN 2015), viktoriaanisesta aikakaudesta (mt.) kuin H. P. Lovecraftin *Cthulhu*-mytologiasta (Official Playstation Magazine 2015). Hidetaka Miyazaki, *Bloodbornen* ohjaaja, on sanonut myös 1700-luvun Ranskaan sijoittuvan *Susien klaani* -elokuvan (2001) inspiroineen häntä (Palumbo 2019). Nämä inspiraation lähteet heijastuvat esimerkiksi pelimaailman yksityiskohtaisuudessa ja koristeellisuudessa sekä yleisesti pelissä vallitsevasta tunnelmasta.

Talvella 2015 FromSoftware julkaisi *Bloodbornelle The Old Hunters* -nimisen lisäosan, joka osaltaan täydentää pelin tarinaa ja tuo pelaajille lisää pelattavaa. *Bloodborne* on itsenäinen teos, johon *The Old Hunters* lisää pelaajille, jotka haluavat viettää enemmän aikaa pelin parissa, useiden tuntien verran sisältöä, kuten uusia esineitä, taisteluita ja alueita. *The Old Hunters* ei ole itsenäinen oma pelinsä, eikä sitä ole pakko pelata saadakseen *Bloodbornen* tarinan päätökseen, vaan lisäosan tuoman sisällön kautta pelaaja pystyy lähinnä tutustumaan siihen mitä pelin synkässä maailmassa on tapahtunut ennen varsinaisen pääpelin tarinan alkua. Lisäosan kautta peliin tulee myös paljon uusia nimiä, jotka on nimetty samaan tapaan kuin itse pääpelinikin nimistö (mm. pelihahmot on tyypillisesti nimetty erisnimillä). Lisäosan nimissä toistuu myös samanlaiset funktiot kuin *Bloodbornen* nimistössä.

Bloodborne sisältää ja käsittelee paljon raskaita teemoja, ja siinä näytetään runsaasti verta, väkivaltaa ja muita aikuisille suunnattuja asioita. Se on kielletty alle 18-vuotiailta ja sitä myötä tarkoitettu selkeästi täysi-ikäisille pelaajille lasten sijaan. Valitsin *Bloodbornen* ja sen lisäosan tutkittavakseni osittain siitä syystä, että aikuisille suunnattuja pelejä harvemmin suomennetaan, ja näin ollen niiden suomennoksia ei ole vielä juurikaan tutkittu. Mielestäni on mielenkiintoista

selvittää millä tavoin aikuisille suunnatun pelin kääntämistä on lähestytty. Videopeleissä esiintyvien nimien suomentamista ei yleisestikään ole tutkittu kovin paljoa, joten sitä kautta tutkimus on käännöstieteen kannalta tarpeellista pelikäntämiseen liittyvän tutkimuksen lisäämiseksi. Tutkimusaiheeni myös tuo käännöstiedettä, nimitutkimusta ja pelitutkimusta lähemmäksi toisiaan.

Bloodbornessa pelaaja luo itselleen metsästäjän, pelattavan pelihahmon, joka osallistuu Jahtiin, paikallisen *Yharnam*-kaupungin metsästystapahtumaan, jossa metsätetään kaupungin kaduilla vaanivia petoja ja muita uhkaavia vihollisia. Metsästyksen ohella pelaaja myös sukeltaa syvemmälle ja syvemmälle kauhuntäyteisen pelimaailman mysteereihin tutustumalla *Yharnamin* ja muiden pelissä esiintyvien alueiden tapahtumiin ja historiaan. *Bloodborne* ei kerro tarinaansa pelaajalle helposti. Pelimaailman tapahtumia voi ymmärtää vain päihittämällä toinen toistaan haastavampia vihollisia, lukemalla esinekuvauksia ynnä muita ennen pelin alkua tapahtuneita asioita kuvaavia tekstejä ja kuuntelemalla tarkasti pienimmätkin dialogin palaset, joita peli tarjoaa. Maailman historiasta ja tapahtumista kertovat tekstit eivät myöskään yleensä ole kronologisessa järjestyksessä, vaan yhteyksien löytäminen eri asioiden välillä jää pelaajan omien salapoliisitaitojen ja tekstin toimivuuden varaan. *Bloodborne* on siitä omalaatuinen peli, että vaikka pelaaja lukisi kaikki pelissä esiintyvät tekstit ja kuuntelisi kaiken mitä pelihahmoilla on sanottavana, juoni jättää silti paljon asioita pimentoon ja pelaajan oman tulkinnan varaan. *Bloodborne* on epäsuoran kerronnan mestari, ja osa pelin viehätyksestä tulee tarinaa ympäröivästä mystiikasta ja salaisuuksien verhon raottamisesta. Kerrontatapa on selkeästi tarkoituksellisesti valittu, koska se tukee pelin kauhuteemaa ja salaperäistä tunnelmaa. Kauhuelementit ja mysteerin selvittämisen kutkuttavuus ajavat pelaajaa pelaamaan lisää ja purkamaan tapahtumia kerros kerrokselta. Tetsu Takahashi, *Bloodbornen* 2D-suunnittelija, (IGN 2015) kertoo pyrkineensä kuvaamaan pelissä sitä pelkoa tai hätää mitä ihmiset kokevat kohdatessaan tuntemattoman tai jotain mitä he eivät ymmärrä, ja millaista pimeyttä vaurioitunut psyyke voi synnyttää. *Bloodborneen* usein liitetäänkin H. P. Lovecraftin (1927, 1) kuuluisa lainaus: ”The oldest and strongest emotion of mankind is fear, and the oldest and strongest kind of fear is fear of the unknown”.

Lovecraft on selkeästi toiminut yhtenä pelin isoista inspiraation lähteistä. *Bloodbornessa* on paljon Lovecraftin teoksista tuttuja elementtejä, ja jopa pelin rakenne vastaa osittain lovecraftmaista tarinankerrontaa. Kuten Lovecraftin tarinoissa, myös *Bloodbornessa* päähahmo, eli samalla pelaaja itse, ei alkuun ymmärrä mitä hänen ympärillään tapahtuu. Tarina nostaa esiin

paljon kysymyksiä, joihin ei heti saa vastausta ja tiedon saaminen useimmiten satuttaa ja ajaa hulluuteen. Molemmissa kauhun taustalla ovat usein kosmiset tai muuten yliluonnolliset olennot, joiden jo pelkkä olemassaolo ylittää ihmisen ymmärryksen ja riittää ajamaan heidät hulluuteen. *Bloodbornessa* pelaajalle kertyy ”tietämystä” sen mukaan mitä enemmän hän oppii pelimaailmasta, ja mitä enemmän tietämystä pelaajalla on, sitä enemmän hän myös pystyy näkemään ja reagoimaan ympärillä oleviin yliluonnollisiin asioihin, kuten keskustelemaan alun perin elottoman nukken kanssa ja näkemään aiemmin näkymättömät *Amygdala*-nimiset valtavat, hämähäkkimäiset olennot roikkumassa rakennusten seinillä. Myöskin mystisiä olentoja palvovia kultisteja ja kalamaisia otuksia löytyy niin Lovecraftin teoksista kuin *Bloodbornestakin*. Esimerkiksi *Bloodbornen The Old Hunters* -lisäosassa esiintyvä *Kalastajakylä* (englanniksi *Fishing Hamlet*) on tunnelmaltaan kuin suoraan Lovecraftin *Varjo Innsmouthin yllä* -pienoisromaanissa (1931) esiintyvä *Innsmouth*-kylä. Ehkä kuitenkin yksi isoimmista Lovecraft-viittauksista on *Bloodbornen Suurjumalat* (englanniksi *The Great Ones*), jotka ovat suuria, kosmisiä olentoja, jotka muistuttavat kirjailijan *Suuria muinaisia*. Lovecraftmaisia elementtejä siis riittää *Bloodbornessa*. Peli ei kuitenkaan perustu suoraan mihinkään Lovecraftin teokseen vaan kertoo oman tarinansa ja sijoittuu pelintekijöiden luomaan maailmaan.

5.2 *Bloodbornen* kääntämisestä ja nimistä

Bloodbornea on kehitetty englanniksi ja japaniksi, ja pelin englanninkielisestä lokalisoinnista on vastannut Frognation (Aitokari 2018; *Bloodborne* 2015; Frognation 2015). FromSoftware on ulkoistanut osan lokalisointiprosessista kääntämiseen ja lokalisointiin erikoistuneille yrityksille, kuten Local Heroes Worldwille ja Synthesis Internationalille (Aitokari 2018; *Bloodborne* 2015). Suomeksi pelin ovat kääntäneet Teemu Paloniemi, Niko Juhani Sandell, Simo Autio ja Isto Aitokari, ja suomenkielisestä lokalisoinnista on vastannut Local Heroes Worldwide (mt.; mt.). Pelin kääntäjien saamista ohjeista ei ole saatavilla tarkkaa tietoa, mutta ainakin eri kielten kääntäjien yleisenä ohjeistuksena oli koota mahdolliset kysymykset yhteiseen tietokantaan, jotta pelinkehittäjä pystyi vastaamaan niihin (Aitokari 2018). Lisäksi Aitokari (mt.) kertoo suomentajien sopineen, että kääntäessä käytetään hieman vanhahtavaa tyyliä, joka sopii pelin ilmapiiriin.

Bloodbornen englanninkielisen version kohdeyleisönä ovat todennäköisesti ainakin englanninkieliset maat ja ne Euroopan maat, joiden kielille peli ei ole erikseen lokalisoitu.

Bloodbornen kielivaihtoehdot riippuvat julkaisualueesta, jolloin esimerkiksi Pohjois-Amerikassa julkaistua peliä on mahdollista pelata amerikanenglannin kielivariantilla, kun taas Euroopassa yleisin on brittienglannilla varustettu versio (*Bloodborne* 2015; Xamn 2015). Keskityn tässä tutkielmassa ainoastaan *Bloodbornen* eurooppalaiseen versioon eli aineistoni lähtökieli on brittienglanti. Peli on lokalisoitu kokonaan englanniksi, mukaan lukien käyttöliittymätekstit ja jälkiäänitys. Suomeksi *Bloodbornessa* on lokalisoitu vain käyttöliittymätekstit, lukuun ottamatta lopputekstejä, eikä ääninäyteltyä jälkiäänitystä ei ole saatavilla suomeksi. Pelin ensimmäisissä julkaistuissa versioissa puhuttu kieli oli saatavilla ainoastaan englanniksi myös japaninkielisessä versiossa. Kielivaihtoehtoja on kuitenkin lisätty uusien versioiden (*Collector's Editionin* ja *Game of the Year Editionin*) myötä, ja kirjoittaessani tätä keväällä 2021 puhuttu kieli määräytyy automaattisesti pelaajan konsoliasetusten ja saatavilla olevien kielivaihtoehtojen mukaan. Jos pelaajan pelikonsolin kielenä olisi esimerkiksi espanja niin *Bloodbornen* hahmot puhuisivat espanjaa. Tätä tutkimusta varten pelasin pelin ensin suomiteksteillä ja englanniksi puhuttuna ja myöhemmin vielä osittain uudestaan englanninkielisillä teksteillä ja englanniksi puhuttuna.

Englanninkieliset markkinat ovat FromSoftwarelle tärkeämpi myyntikohde kuin pienen kielialueen Suomi, ja englantia myös puhutaan globalisaation myötä lingua francana huomattavasti suomea enemmän. Suomessa on lisäksi vakiintunut, että audiovisuaaliset teokset, kuten elokuvat ja televisiosarjat, lähinnä tekstitetään jälkiäänittämisen sijaan, ellei kyseessä ole lapsille suunnattu sisältö. *Bloodborne* on tarkoitettu ikärajansa puolesta lähinnä aikuisille pelaajille, eivätkä tämän myötä suomalaiset todennäköisesti edes oleta pelin olevan suomeksi puhuttu suomenkielisestä käännöksestä huolimatta. Tekijät ovat siis säästäneet pelin kehityskuluissa aikaa ja rahaa, kun he ovat lokalisoineet suomeksi kaiken muun jälkiäänityksen tekemistä lukuun ottamatta.

Aivan kaikkea *Bloodbornessa* ei kuitenkaan ole kirjoitettu englanniksi edes lähtötekstissä tai lokalisoitu muihin kieliverisoihin: pelissä esiintyvät kuorolaulua sisältävät kappaleet on useimmiten laulettu latinaksi ja mahdollisesti osittain pseudolatinaksi. Omat latinan kielen taitoni eivät ole niin hyvät, että osaisin varmasti erottaa tarkasti minkä verran lauluissa on käytetty oikeaa latinaa, mutta sitä kuitenkin esiintyy. Latinankieliset lyriikat ovat samat kaikissa pelin versioissa, joten latinaa on todennäköisesti käytetty tarkoituksellisesti monikielisyttä lisäävänä elementtinä, jolla muun muassa luodaan tunnelmaa. Näin ollen, vaikka peliä pelaisi millä kielellä tahansa, pelaajan tulisi osata latinaa ymmärtääkseen mistä lauluissa on tarkalleen

ottaen kyse. Toisaalta pelaajan ei välttämättä ole edes tarkoitus ymmärtää mistä lauluissa lauletaan, vaan lyriikoilla mahdollisesti halutaan luoda tietynlaista estetiikkaa, ja tuoda latinan kieleen liittyviä assosiaatioita pelaajille. Toisaalta lyriikat myös sisältävät pelimaailmaa rikastavia tekstejä, koska niissä lauletaan esimerkiksi joistakin hahmoista (muun muassa *Laurencesta* ja *Lady Mariasta*) tai pelimaailmaan liittyvistä instituutioista, kuten *Pyhän hoivan kirkosta*. Englanninkielinen yleisö saattaa myös suomenkielistä yleisöä helpommin hahmottaa mistä laulut kertovat osaamatta latinaa, sillä englannin kielessä on paljon latinasta peräisin olevaa lainasanastoa. Samoin osa lauluista on kirjoitettu eräänlaisella englannin ja latinan sekoituksella, keksityllä pseudolatinalla, jolloin laulut kuulostavat latinalta, mutta sisältävät myös englantia (esim. *Hail the Nightmare* -kappaleessa toistetaan *sanguine*-sanaa, joka on sekä latinan verta tarkoittavan *sanguis*-sanana ablatiivimuoto että Englantiin latinasta lainattu sana, joka tarkoittaa mm. verta ja verenpunaista väriä). Luokittelen *Bloodbornen* kuitenkin täysin lokalisoiduksi englannin kielellä, koska sitä on lokalisoitu korkeimman lokalisoinnin tason määritelmän mukaisesti, eikä laulun sanoituksia todennäköisesti ole edes toivottu käännettävän muille kielille.

Bloodbornen käännöksiä ja pelissä esiintyviä nimiä on pohdittu ja tutkittu niin virallisesti kuin epävirallisestikin. Omassa kandidaatintutkielmassani (Marjoniemi 2019) vertailin joidenkin *Bloodbornen* käyttöliittymätekstien suomennoksia, joihin sisältyi joitain nimiäkin, ja huomasin, että ainakin käänöslainoja ja lainoja käytettiin runsaasti. On mielenkiintoista selvittää, onko samantapaisia strategioita hyödynnetty paljon myös tämän tutkielman aineistossa, etenkin jo kandidaatintutkielmassa hieman analysoimissani kulutusesineiden nimissä. Nyt aineistoni on kuitenkin huomattavasti laajempi kuin kandidaatintutkielmassani. Minun lisäkseni *Bloodbornen* suomentamista on tutkinut ainakin Jesse Pääkkönen (2019), joka analysoi pelissä esiintyvien veritermien suomennoksia. Pääkkösen mukaan kyseiset termit käännettiin useimmiten kotouttavasti tai neutraalisti, ja vieraannuttavia käänösratkaisuja esiintyi muita vähemmän (mt. 18).

Bloodbornen käännöksiä ja nimiä on tutkittu myös hieman epävirallisemmin muun muassa fanien tekemien videoesseeiden ja analyysien muodossa (ks. Last Protagonist 2020 ja 2021; Redgrave s.d.). Last Protagonist -käyttäjän tekemissä Youtube-videoissa oli huomattu eroja japaninkielisen ja englanninkielisen tekstin välillä, sillä kanavalla tehdyn analyysin mukaan pelin englanninkielinen versio välittää pelaajalle tietoa japaninkielistä epäsuoremmin, ja esimerkiksi joistain nimien käänöksistä välittyy erilainen tai ainakin eri sävyinen viesti kuin

japaninkielisistä nimistä (Last Protagonist 2020 ja 2021). Tämän pohjalta on mielenkiintoista nähdä, onko englannin ja suomenkielisen version välillä vastaavaa eroa.

5.3 Tutkimusaineisto

Tutkimusaineistoni koostuu *Bloodborne*-videopelissä ja sen *The Old Hunters* -lisäosassa esiintyvistä englanninkielisistä nimistä ja niiden suomennoksista (kategorioina hahmonimet, paikannimet, kulutusesineet, tärkeimmät esineet, aseet ja asut), joita analysoin vertailemalla niitä tutkimukseen valikoituneiden käännösstrategioiden kautta. Seuraavaksi kerron aineistostani yleisellä tasolla, minkä jälkeen avaan tutkimuksessa käytettyä metodologiaa ja analyysimalleja. Tarkan kuvan käyttämästäni aineistosta saa analyysiluvussa.

Aineistoni sisältää yli 300 kappaleen otoksen *Bloodbornessa* ja *The Old Huntersissa* esiintyvistä nimistä suomennoksineen. Analysoitaviin nimiin kuuluvat hahmonimet, paikannimet, kulutusesineiden nimet, tärkeiden esineiden nimet, aseiden nimet ja asujen nimet. Näiden lisäksi analysoin, miten itse pelin nimi on käännetty. Nimet on käännetty englannista suomeen (Aitokari 2018). Aineisto koostuu sekä eris- että yleisnimistä. Hahmonimissä, paikannimissä ja aseissa painottuvat erisnimet. Kulutusesineet, tärkeimmät esineet ja asut voidaan tulkita usein sekä erisnimenä että yleisnimenä. Monet aineistooni sisältyvistä nimistä liittyvät suuresti pelin maailmanrakennukseen, ja jotkin nimet on luotu juuri tätä peliä varten. Hahmonimikategoriaan sisällytin henkilöiden, suurjumalien ja pomovihollisten, eli tavallista haastavampien vihollisten, nimet, koska kaikki ovat pelissä esiintyviä hahmoja, oli sitten kyse ihmisistä, pedoista, ylemmistä olennoista tai muista olennoista. Osa nimistä on myös intertekstuaalisia ja monimerkityksisiä ja -tulkintaisia nimiä, mutta näistä puhun lisää analyysiluvussa.

Pelatessaan pelaaja löytää ja ostaa monenlaisia tavaroita, joita pystyy hyödyntämään matkallaan. Tällaisia ovat esimerkiksi erilaiset kulutusesineet, työkalut, rituaalien ainesosat, aseet, asut, riimut ynnä muut. Lista jatkuu pitkästi. Tähän tutkimukseen valitsin joitain tavaroita ja niiden nimiä analysoitavaksi, sillä niitä on paljon, ne on nimetty monipuolisesti ja koska joidenkin tavaroiden nimillä on myös tarinankerronnallista ja maailmanrakennuksen kannalta mielenkiintoista arvoa. Olen jakanut analysoimani tavarat osittain sen mukaan, miten ne on pelin Tavaraluettelo-valikossa luokiteltu ja luonut näiden luokittelujen perusteella omat tutkimuskategoriani. Tutkin tässä pro gradu -tutkielmassa tavaroiden osalta seuraavat

kategorioiden: kulutusesineet, tärkeimmät esineet, aseet ja asut. Joidenkin nimien monimerkityksellisyys on varmasti tuonut kääntämiseen omat haasteensa, etenkin jos kääntäjät eivät ole saaneet tietää nimiä ympäröiviä konteksteja tarkasti. Pohdinkin nimiä pikaisesti myös mahdollisten käännöshaasteiden kautta. En huomioi nimiä, jotka mainitaan *Bloodbornen* lopputeksteissä tai laulettuina pelimusiikeissa, koska niitä ei ole suomennettu lainkaan.

5.4 Menetelmä ja tutkimuskysymykset

Tämä on tapaustutkimus, jonka menetelmänä toimii vertaileva käänösstrategia-analyysi ja jossa yhdistyy kvalitatiivinen ja kvantitatiivinen tutkimus. Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää mitä käänösstrategioita *Bloodborne*-videopelin nimien suomennoksissa esiintyy ja minkä verran, sekä pohtia millaiset asiat ovat voineet vaikuttaa suomenkielisten nimien käänösratkaisuihin.

Keräsin tutkimusaineiston pelaamalla *Bloodbornea* englanniksi ja suomeksi, ja ottamalla pelaamisen yhteydessä ruutukaappauksia aineistoani varten tarvitsemistani nimistä. Pelasin pelin ensin suomenkielisillä teksteillä ja englanninkielisellä ääninäyttelyllä. Kerättyäni suomenkielisen aineiston vaihdoin pelitekstienkin kielen englanniksi ja sitä kautta keräsin myös englanninkielisen aineiston loppuun. Suomenkielisen aineiston kerääminen oli haastavaa *Bloodbornelle* ominaisen tallennustavan takia. Monissa videopeleissä pelaaja pystyy itse tallentamaan pelissä etenemisensä manuaalisesti tietyn väliajoin tai milloin vain. *Bloodbornessa* ei ole mahdollisuutta tallentaa manuaalisesti vaan peli tallentaa etenemisen automaattisesti jokaisen pelaajan tekemän päätöksen ja toiminnan jälkeen. Jos pelatessa toimii tavalla, jota katuu, kuten tappaa vahingossa ystävällisen pelihahmon tai tekee päätöksen minkä huomaa myöhemmin epämieluisaksi, tehtyä ei saa tekemättömäksi, ellei aloita koko peliä alusta. Sama pätee, jos pelatessa ei huomaa nauhoittaa tai kuunnella tarkasti joitain vain kerran toistuvia dialogeja tai havaitsee edenneensä pelissä turhan pitkälle liian nopeasti. Yhden pelikerran aikana esineitä voi jäädä keräämättä, pomovihollisia tai pelihahmoja löytämättä, ja tätä myötä osa pelistä ja sen teksteistä piiloon.

Automaattinen tallennus siis osaltaan hankaloittaa suomenkielisten tekstien keräämistä, koska aineiston kerääminen vie aikaa ja voi vaatia pelin läpäisemistä useaan otteeseen. Tämä osaltaan vaikutti siihen, että rajasin tutkimukseni koskemaan ainoastaan pelissä esiintyviä nimiä, enkä kaikkia pelitekstejä tai dialogia. Saatuani tarvitsemani aineiston poimittua pelaamalla, tarkistin

vielä keräämäni englanninkieliset nimet uudestaan *Bloodborne*-verkkowikin kautta (Bloodborne Wiki) ollakseni varma aineistoni virheettömyydestä. Aivan kaikki kyseisestä tietopankista löytyvät nimet eivät vastaa pelissä olevia nimiä, mutta tällaisten tapausten kohdalla varmistin oikeinkirjoituksen vielä pelin kautta.

Bloodbornen nimillä on monenlaisia funktioita ja yhdellä nimellä on useimmiten enemmän kuin yksi funktio. Vaikkapa paikannimillä voi olla lokalisoivan funktion lisäksi ainakin identifioiva funktio (*Byrgenwerth*), deskriptiivinen funktio (*Sairastuvan 1. kerros*, *Maanalainen ruumiskasa*), assosiativinen funktio (*Amygdalan kammio*, *Iosefkan klinikka*), affektiviivinen funktio (*Epätoivon alttari*, *Painajaisen rajaseutu*, *Kielletty metsä*), ideologinen funktio (*Pyhän hoivan kirkko*), luokitteleva funktio (vrt. *Luentorakennus* ja *Luentorakennus, 2. kerros*) ja narratiivinen funktio (*Pyhän hoivan kirkon työpaja*, *metsästäjän uni*). Eli jo yhden kategorian nimissä voi esiintyä lähes kaikkia Ainialan ym. (2016) listaamia funktioita. Saman nimen funktiot voivat myös vaihdella sen mukaan onko kyseessä lähtöteksti vai sen käännös (esim. *Kirkkola*-nimen suomennoksella on pelin kontekstissa selkeästi ideologinen ja narratiivinen funktio *kirkko*-sanana käytön myötä, mutta lähtötekstin *Cathedral Ward* -nimessä esiintyy *kirkkoa* suomalaisessa yhteiskunnassa astetta neutraalimpi *katedraali*-sana, joka ei välitä ideologista tai narratiivista viestiä yhtä suoraan).

Analyysia varten valitsin nimitutkimuksessa yleisesti käytettyjä käännösstrategioita sekä sellaisia strategioita, joiden uskon sopivan omaan aineistooni ja loin näistä oman analyysimallin, jonka avulla tutkin ilmeneekö aineistossani valitsemieni käännösstrategioita. Analyysimallini koostuu seuraavista strategioista: laina, käännös, foneettinen adaptaatio, korvaaminen, eksplisiittisyyden muutos (sisältäen eksplisiittistämisen ja implisiittistämisen) ja poisto. Neljää ensimmäistä hyödynnän, sillä Ainiala ym. (2016) mukaan ne ovat nimenomaan strategioita, joilla nimiä käännetään. Noudatan Ainialan ym. (mt.) määritelmiä melko tarkkaan, mutta tarkennan vielä aiempien tutkijoiden sanomaa joidenkin strategioiden kohdalla. Kääntäminen on terminä monitulkintainen, ja usein käännösstrategioissa eritellään suoran tai kirjaimellisen kääntämisen strategiat, jotka pyrkivät olemaan mahdollisimman uskollisia lähtötekstille esimerkiksi rakenteen osalta, sekä vapaampi käännös, kuten ekvivalenssin keinoin luontevuutta tavoitteleva kohdeteksti. Ainiala ym. (mt.) eivät kuitenkaan vedä erityisen selkeää rajaa kääntämisen ja korvaamisen välille, mikä hieman hankaloittaa kyseisten strategioiden käytön analysoimista.

Tässä tutkielmassa käänнос strategiana sisältää niin suorat kuin hieman vapaammatkin käännosratkaisut, kuten esimerkiksi pienet sanajärjestyksen muutokset ja läheisen synonyymien, eli lähestulkoon täysin samaa tarkoittavan sanan (vrt. *hattu* ja *päähine*), käytön. Korvaamisesta on kyse silloin, jos nimi tai sen osa, kuten moniosaisessa nimessä kokonainen sana, korvataan toisella nimellä tai eri asiaa tarkoittavalla ilmauksella, tai jos nimen käännöksestä esiintyy jotain muuta selvästi korvaavaa toimintaa. Foneettisen adaptaation kohdalla tarkennan, että siihen ei lasketa suoraan käännettyjä, samaa tarkoittavia sanoja, jotka muistuttavat toisiaan sattumalta tai ovat vanhoja lainasanoja (vrt. *elixir* ja *eliksiiri*), koska tällöin nimeä ei ole erikseen muokattu foneettisesti kohdekielelle, eli varsinaisen foneettisen adaptaation strategian käyttö tuskin on ollut tarkoituksena. Myös tässä tutkielmassa ymmärretään, että käännosstrategioita voi käyttää myös osittaisesti, eli saman nimen osat voidaan kääntää eri strategioilla.

Poistoa on hyödynnetty käännosstrategiana *Bloodbornen* käyttöliittymätekstien suomentamiseen, joskaan ei erityisen paljon (mt.). Poisto on kuitenkin yksi Leppihalmeen (1997 & 2007) nimien kääntämisen strategioista, eli sitäkin saattaisi esiintyä laajemmassa, ainoastaan nimiin keskittyvässä aineistossa, ja näin ollen sitä on syytä tutkia. Tässä tutkimuksessa poistolla tarkoitetaan lähtötekstissä esiintyvän nimen tai sen osan poisjättämistä. En sisällytä poiston määritelmään Leppihalmeen (1997) näkemystä, jonka mukaan poistoksi lasketaan myös nimen korvaaminen esimerkiksi yleisnimellä, koska se osittain sivuaa jo aiemmin esiteltyä Ainialan ym. (2016) korvaamisen käännosstrategiaa.

Eksplisiittisyyden muutoksen valitsin mukaan huomatessani, että suomennetut nimet vaikuttivat toisinaan tuovan asioita ilmi hieman eri tavalla kuin englanninkieliset nimet, ja koska sitä esiintyy paljon *Bloodbornen* käyttöliittymätekstien suomennoksissa (Marjoniemi 2019). Ei siis olisi yllättävää, jos sitä esiintyisi myös kyseisen pelin nimien suomennoksissa. Eksplisiittisyyden muutoksen avulla voin viedä tutkimusaiheeni syvemmälle selvittämällä välittykö englannin- ja suomenkielisistä nimistä samanlainen viesti pelaajalle, vai muuttuuko se kenties suuremmaksi tai epäsuuremmaksi. Analyysia varten luokittelin ja jaoin tutkimusaineiston Excel-taulukoihin kategorioittain. Ensin kävin aineiston läpi strategia kerrallaan ja selvitin minkä verran kutakin käännosstrategiaa esiintyi. Analysoituani aineistoni pohdin käännosstrategioiden käyttöä muun muassa nimien funktioiden ja osittain myös pelikäntämiseen liittyvien käännoshaasteiden kautta.

Tutkimuksessa vastaan seuraaviin kysymyksiin:

- Mitä käännösstrategioita (laina, käännös, foneettinen adaptaatio, korvaaminen, eksplisiittisyyden muutos, poisto) *Bloodborne*-videopelin nimien suomennoksissa esiintyy? Minkä verran havaittuja strategioita esiintyy?
- Mitkä asiat ovat voineet vaikuttaa suomenkielisten nimien käännösratkaisuihin?

Hypoteesini on, että nimissä on käytetty paljon lainaa ja käännöstä, koska suomenkielisen läpipeluun aikana minulle jäi mielikuva, että etenkin henkilönimet olisi lainattu suoraan, ja kandidaatintutkielmassani (Marjoniemi 2019) havaitsin, että käännöslainaa oli käytetty paljon ainakin analysoimieni kulutusesineiden nimissä. En usko löytäväni juurikaan foneettisen adaptaation käyttöä, koska suomen kielessä sitä käytetään lähinnä poikkeustapauksissa, kuten todellisten historiallisten henkilöiden nimiä suomentaessa. Lisäksi tutkimani nimet on suomennettu ainoastaan tekstityksiin, eikä peliin ole tehty erillistä suomenkielistä ääniraitaa, joten kääntäjän ei ole ollut välttämätöntä miettiä miten ääninäyttelijät lausuisivat suomenkieliset nimet ääneen. Eksplisiittisyyden muutosta odotan löytäväni runsaasti, koska kandidaatintutkielmassani (Marjoniemi 2019) huomasin sitä esiintyneen runsaasti *Bloodbornen* käyttöliittymäteksteissä. Oletan myös, että nimiä on suomennettu suurimmilta osin kotouttamalla, koska nimien kääntämisen strategiat ovat lähinnä kotouttavia.

6 ANALYYSI

Tässä luvussa kerron ensin yleisellä tasolla millaisia nimiä *Bloodbornessa* esiintyy, minkä jälkeen siirryn analysoimaan yksittäisiä nimikategorioita (henkilönimet, paikannimet, kulutusesineet, tärkeimmät esineet, aseet ja asut). Jokaisen nimikategorian kohdalla kerron niihin sisältyvistä nimistä yleisesti, raportoin millaisia käännösstrategioita kyseisten nimien kohdalla on käytetty ja avaan millaisia funktioita nimillä on. Analyysin viimeisessä alaluvussa kuvailen myös muita tutkimuksen aikana esiin nousseita havaintoja, jotka eivät suoraan sovi muihin alalukuihin, mutta joita esiintyi runsaasti tai jotka ovat muuten mielenkiintoisia tutkimusaiheen kannalta. Kuten Ainiala ym. (2016) mainitsivat, heidän määrittelemiään neljää käännösstrategiaa voi käyttää myös osittain nimien kääntämiseen. Nimi voidaan siis kääntää osittain yhdellä strategialla ja osittain toisella, esimerkiksi lainaamalla nimen ensimmäinen osa ja korvaamalla toinen. Tämä näkyi vahvasti aineistossani, sillä jokaisessa nimikategoriassa esiintyi myös strategioiden osittaista käyttöä. Eksplisiittisyyden muutoksen kohdalla analysoin ainoastaan esiintyikö sitä, ja oliko nimet käännetty lähtötekstiä suuremmin vai epäsuuremmin.

6.1 Hahmonimet

Hahmonimiin sisällytin henkilönimet, suurjumalien nimet ja pomovihollisten nimet, joita on yhteensä 62 kappaletta. Näihin kuuluvat selvät erisnimet, kuten isolla alkukirjaimella kirjoitettavat realistiset mutta epäautenttiset nimet, kuten *Gilbert* ja *Laurence*, sekä nimet, joissa erisnimen ja yleisnimen ero on hieman häilyvämpi, kuten *doll / nukke* tai *messengers / viestinviejät*. Mielestäni kaikki aineistooni kuuluvat nimitykset ovat kuitenkin nimiä, koska niiden tehtävänä on muun muassa erottaa ja identifioida kohteensa muista saman lajityypin kohteista tai luokitella tietyn lajityypin edustajat omaksi, helposti hahmotettavaksi ryhmäkseen. Niissä näkyy myös muita nimien funktioita.

Henkilönimiin kuuluvat pelattavan hahmon nimenä toimiva *metsästäjä*-nimike (englanniksi *hunter*) ja ei-pelaaja-hahmojen (englanniksi *non-playable character*) nimet. Ei-pelaaja-hahmot tarkoittavat nimensä mukaisesti hahmoja, joilla ei pelata, mutta jotka esiintyvät muussa roolissa pelissä. He ovat esimerkiksi henkilöitä, joita pelimaailmassa kohdataan, joiden kanssa mahdollisesti puhutaan, tai joiden taustasta saadaan tietää lukemalla pelitekstejä, kuten vaikka esinekuvauksia. *Bloodbornessa* on paljon pelihahmoja, joita ei nimetä pelissä kuin vasta lopputeksteissä (mm. *Patches* ja *Chapel Dweller*). Näitä lopputekstejä ei kuitenkaan ole

käännetty lainkaan suomeksi, joten sisällytin aineistooni ainoastaan nimet, jotka mainitaan muissa peliteksteissä. Näihin kuuluvat ihmiset, kuten *Alfred* ja *Valtr*, ihmismäiset olennot, kuten puhuva ja elävän oloinen *nukke*, sekä enemmän yliluonnollisen puolelle taipuvat pelihahmot, kuten *viestinviejä*-olennot, jotka tukevat pelaamista. Osan ei-pelaaja-hahmoista pelaaja kohtaa matkallaan ja osan kanssa pystyy keskustelemaan, mutta joistain pelaaja saa tietää ainoastaan lukemalla erilaisia pelitekstejä, kuten tavaroiden kuvauksia tai pelimaailmasta löytyviä lappuja.

En huomioi tutkimuksessani aivan kaikkia henkilönimiä, sillä osa nimistä on haastava kerätä suomeksi aiemmin mainitun automaattisen tallennuksen takia, ja koska aineiston määrä olisi kasvanut turhan suureksi muutoin. Jätin aineistoni ulkopuolelle tekoälyn ohjaamat liittolaiset, eli ei-pelaaja-hahmot, jotka taistelevat kutsuttaessa pelaajan rinnalla (mm. *Vitus* ja *Jozef Pedonkynsi*) sekä pelaajan kimppuun hyökkäävät, myöskin tekoälyn ohjaamat, vihollishahmot, kuten *Yurie, the Last Scholar*. En sisällyttänyt henkilönimiin myöskään hieman epäselviä nimiä, kuten *Mensis*, joka saattaa olla paikan ja koulukunnan nimen lisäksi ihmisen nimi. Ainakin yhden pelissä esiintyvän tavaran kuvauksessa *Mensisiin* viitataan kuin hän olisi tarinaan liittyvä hahmo, mutta pelin epäsuoran kerrontatavan takia tämä jää osittain pelaajan oman tulkinnan varaan.

Suurjumalien nimillä viitataan pelissä esiintyvien yliluonnollisten, kosmisten olentojen nimiin, kuten *Amygdala*. Analysoin tässä kategoriassa myös itse *Suurjumalat*-nimityksen (englanniksi *The Great Ones*), koska sitäkin käytetään hahmoihin viitatessa. Se on mielestäni intertekstuaalisuutensa ja sitä kautta maailmanrakennuksellisuutensa myötä mielenkiintoinen nimi analysoitavaksi. Suurjumalien kanssa pelaaja ei pysty keskustelemaan, mutta heihin törmätään muissa konteksteissa, kuten puhutun hahmodialogin kautta (esim. *Micolash, painajaisen valtias* -pomovihollinen huutelee *Kos*-suurjumalasta taiston lomassa) tai muissa maailmanrakennuksellisissa teksteissä, kuten pelimaailman historiasta kertovissa tavaroita kuvaavissa teksteissä. Osa suurjumalista kohdataan myös pomovihollisina, mutta tällöin heillä on osittain erilainen nimi.

Pomoviholliset (englanniksi *bosses* tai *boss enemies*) ovat videopeleissä usein tavallisia vihollisia suurempia ja pelottavampia vihollisia, joita vastaan taistellaan tyypillisesti tasojen tai lukujen loppupuolella (Rogers 2014, 79). *Bloodbornessa* pomoviholliset tunnistaa lähes koko ruudun mittaisesta suuresta kuntopistepalkista, joka kertoo miten paljon elinvoimaa kyseisellä vihollisella on jäljellä (Liite 1). Pelaajan tulee voittaa ainakin osa *Bloodbornen* pomovihollisista

päästäkseen etenemään pelissä ja saadakseen erilaiset pelialueet tai -tasot suoritettua (Bloodborne Wiki). Peliä ei myöskään voi päästä läpi voittamatta eräitä tiettyjä pomovihollisia. Tätä tutkielmaa varten analysoin kaikkien muiden peruspelissä esiintyvien pomovihollisten nimet (yhteensä 17 nimeä) paitsi pelaajalle vapaaehtoisista *Maljaluolastoista* löytyvät pomoviholliset. *Maljaluolastot* ovat ylimääräisiä, sokkelomaisia pelialueita, joita ei tarvitse selvittää pelataksaan *Bloodbornen* läpi. Tämän lisäksi analysoin myös *The Old Hunters* -lisäosan pomovihollisten nimet (yhteensä 6, mukaan lukien *Ludwig*-pomovihollisen kaksi eri nimeä).

Pomovihollisten nimet menevät osittain limittäin henkilönimien ja suurjumalien nimien kanssa, koska osa pelissä esiintyvistä hahmoista nimetään eri tavoin riippuen siitä missä kontekstissa ja olomuodossa heidät kohdataan. Otin kuitenkin pomovihollisten nimet mukaan, sillä vaikka nimet menevät osin limittäin, pomovihollisina ollessaan hahmot ja suurjumalat on nimetty hieman eri tavalla kuin muualla pelissä. Esimerkiksi *Gehrman*-hahmo esittelee itsensä pelissä pelkällä etunimellä, mutta pomotaistelussa häneen viitataan kuvaavammalla ja pidemmällä nimityksellä *Gehrman, ensimmäinen metsästäjä*. Puhutussa dialogissa *Floraksi* kutsuttu kosminen olento puolestaan saa pomovihollistaistelussa nimen *Kuun kumotus*. Lisäksi peli selkeästi erottelee neutraalissa kontekstissa, kuten puhutussa dialogissa tai pelimaailman historiasta kertovissa esinekuvauksissa, ja taistelun merkeissä kohdatut nimet. *Laurence*-niminen mies näkyy ja puhuu ihmisenä yhdessä pelin kohtauksista, ja häneen viitataan moneen otteeseen erilaisissa peliteksteissä. Pelaaja ei kohtaa häntä henkilökohtaisesti kuin vasta *The Old Hunters* -lisäosassa, jolloin *Laurence* on jo kadottanut ihmisyytensä ja muuttunut suureksi, palavaksi pedoksi, joka pelaajan tulee kukistaa, ja johon peli viittaa nimellä *Laurence, ensimmäinen vikaari*. Peli siis tekee nimen avulla selvän eron *Laurencen* kahden eri muodon (ihmisen ja pedon) välille nimen, ja samalla pidempi, enemmän tietoa antava kuvaileva pomovihollisen nimi toimii tarinallisena tehokeinonakin. Pomovihollisten nimien funktiot myös usein eroavat henkilönimistä ja suurjumalien nimistä, joten osalta senkin takia analysoin ne omana alakategorianaan.

Suurjumalat ovat kosmisia, erittäin voimakkaita olentoja, jotka ylittävät ihmisen normaalin tietoisuuden tason, eivätkä noudata luonnonlakeja. Jotkin pelimaailmaan kuuluvat ja pelitekstien kautta esitellyt mystiset koulukunnat myös pitävät *Suurjumalia*, kuten nimen suomenoskin kertoo, jumalolentoina ja pyrkivät oppimaan heidän kauttaan, kuinka itsekin pääsisivät nousemaan ylemmälle olemisen tasolle. *Suurjumalat* muistuttavat paljon Lovecraftin

luomia, *Cthulhu*-mytologiassa esiteltyjä *Suuria muinaisia* (englanniksi *The Great Old Ones*), jotka ovat myöskin voimakkaita kosmisia olentoja. Suurien muinaisten näkeminen ja heidän salojensa oppiminen ajaa ihmiset hulluuteen, mutta samalla jotkut Lovecraftin hahmot palvovat niitä pelosta tai oppiakseen universumin saloja. Tästä voi päätellä niin lähtötekstin kuin käännöksenkin nimityksessä painottuvan assosiatiivinen funktio, koska Lovecraftin tuotantoa tunteva pelaaja pystyy huomaamaan yhteyden *Bloodbornen* ja Lovecraftin olentojen välillä jolloin pelkän nimenkin perusteella.

Suurjumalat-nimessä näkyy osittainen käännös ja osittainen korvaaminen, koska nimen *Suur-*alkuosa on käännetty lähtötekstin *Great*-sanasta, mutta neutraalimpi *Ones* on korvattu suomennoksessa *jumaliksi*. Lisäksi nimessä esiintyy eksplisiittisyyden muutosta, koska suomenkielinen nimi kertoo suoraan olentojen olevan jumalolentoja. Voi kuitenkin pohtia onko pelintekijöiden tarkoituksena edes ollut määrittellä olentojen olevan jumalia, vaikka ne pelin kontekstissa ovatkin voimakkaita ylempiä olioita? Suomennettu nimi on siis lisännyt tekstiin semanttisen merkityksen, joka on puuttunut lähtötekstistä ja täten muuttanut nimen välittämää viestiä. Toisaalta nimen perimmäiset funktiot, eli olentojen identifioiminen sekä narratiivisen ja assosiatiivisen merkityksen välittäminen, säilyvät niin lähtö- kuin kohdetekstissäkin. Poistoa nimessä ei esiinny, eikä myöskään lainaa, jos nimen analysoi ainoastaan *Bloodbornen* kautta. Toisaalta, jos *Suurjumalat* - ja *The Great Ones* -nimiä vertaa Lovecraftin tuotantoon, huomaa, että kummallakin kielellä nimiin on lainattu osia suoraan *Cthulhu*-mytologian nimistöä (vrt. *The Great Ones* ja *The Great Old Ones*, *Suurjumalat* ja *Suuret muinaiset*). Pelissä esiintyvät ja Lovecraftin luomat olennot vastaavat toisiaan siis niin kuvaukseltaan kuin nimitykseltään.

Yleisesti *Bloodbornen* hahmonimiä käännettiin ehdottomasti eniten laina-käännösstrategialla, jota käytettiin peräti 52 kertaa. Näistä 33 nimeä käännettiin pelkällä lainalla ja 19 osittain lainaamalla. Toiseksi eniten käytettiin käännöstä, jota käytettiin yhteensä 30 kertaa (näistä 26 oli osittaisia käännöksiä). Lainaa esiintyi kaikissa hahmonimissä runsaasti ja sitä käytettiin erityisesti yksiosaisissa, hahmon identifioivissa realistisissa mutta epäautenttisissa nimissä. Käännöstä puolestaan löytyi huomattavasti nimien kuvailevista, semanttisen merkityksen omaavista osista, joissa painottui paljon deskriptiivinen funktio. Tällaisia nimen osia oli pomovihollisilla, mutta myös henkilöille annetuissa titteleissä. Esimerkiksi *Ebrietas*, *Daughter of the Cosmos* -pomovihollisen nimen ensimmäinen osa on lainattu ja jälkimmäinen käännetty, jolloin suomennoksena toimii: *Ebrietas*, *kosmoksen tytär*.

Osa hahmonimistä on todennäköisesti lainattu suoraan mahdollisen monitulkintaisuuden ja assosiativisen funktion säilyttämiseksi. Kuten Ainiala ym. (2016, 255) toteavat, ”tarinassa isossa osassa olevien hahmojen nimet voivat sisältää lisätietoa, joka nivoutuu teoksen juoneen tai voi avata paljon tilaa teoksen tulkinnalle”. Tätä näkyy paljon hahmonimissä, kuten *Ebrietasissa* ja *Amygdalassa*. Redgrave (s.d.) havaitsi *Ebrietas*-suurjumalan nimen olevan latinankielinen sana juopumiselle, mikä sopii peliin, jossa ihmiset juopuvat verestä. *Bloodbornessa* myös vihjataan ainakin osan pelissä käytetystä verestä olevan peräisin juuri *Ebrietasilta*, minkä myötä nimi toimii myös vahvasti tarinallisena elementtinä. Tämän latinan kielitaitoa vaativan piilomerkityksen lisäksi, *Ebrietas* voi viitata yleisellä tasolla *ebrietas*-perhosiin (mt.), koska saman nimen jakamisen lisäksi *Ebrietas*, *kosmoksen tytär* -pomovihollisella on selässään suuret siivet (Liite 1), jotka voisi yhdistää kyseiseen perhoslajiin huonosta kunnostaan huolimatta.

Vaikka suomenkielisille pelaajille ei välttämättä synny mielikuvia juopumisesta tai perhosista nähdessään suoraan lähtötekstistä lainatun, latinankielisen *Ebrietas*-nimen, lainatussa nimessä säilyy nimen tärkeimmät funktiot ja mahdollisuus monenlaiselle tulkinnalle. Nimi on myös vierasperäisyytensä myötä voitu jättää suomennokseen mystisen tunnelman luomisen ja eksoottisuuden lisäämisen vuoksi. Lisäksi se, että nimi on latinaksi pelin englanninkielisessä lähtötekstissäkin, on voinut vaikuttaa kääntäjän päätökseen jättää nimi sellaisenaan suomennokseen. On hyvä huomioida, että vaikka sinänsä osa englanninkielisistä pelaajista saattaisi havaita juopumiseen viittaavan merkityksen nimestä, koska englannin päihtymistä tarkoittava *inebriate*-verbi juontuu latinan *ebrietas*-sanasta, ei kaikille englantia puhuvillekaan välttämättä välity pomovihollisen nimen eri merkitykset. Se mitä merkityksiä nimistä voi ymmärtää riippuukin paljolti pelaajan kielen tasosta ja yleissivistyksestä. Sekä lähtötekstissä että nimen käännoksessä säilyy siis monitulkintaisuus ja mystiikka.

Lainaa on käytetty samaan tapaan *Amygdala*-pomovihollisen nimessä, eli nimi on englanniksi ja suomeksi sama. Sekin *Ebrietasin* tavoin pohjautuu latinaan ja sisältää semanttisen merkityksen. *Amygdala* on aivojen osa, manteliumake, joka liittyy tunteisiin, kuten pelkoon, ja muistamiseen. Pelko ja se mitä tietää ja muistaa ovat temaattisesti suurella osalla *Bloodbornessa*, joten lainaa on voitu käyttää strategiana, jotta manteliumakkeeseen yhdistetyt mielikuvat säilyisivät nimessä, ja jotta pelaaja voisi nimen kautta tulkita pelin tarinaa ja teemoja. *Ebrietasista* poiketen *amygdala*-sanaa kuitenkin käytetään suomessa ja englannissa yleisesti manteliumakkeesta puhuttaessa, joten se välittää tietoa ja mielikuvia suomenkielisille

pelaajille todennäköisesti *Ebrietas*-nimeä suuremmin. Sekin tosin vaatii pelaajalta sen verran tietoa aivojen toiminnasta, että pelaaja tietää mikä mantelitulmake toimintoineen on. Siltikin näissä nimissä saman strategian, lainan, hyödyntämisellä on säilytetty nimen tärkeimmät funktiot (ainakin identifioiva, narratiivinen ja assosiatiivinen), vaikka toisessa ne välittyvät suuremmin.

Korvaamista hahmonimissä esiintyi yhdeksän kertaa, joista suurin osa, seitsemän havaintoa, oli strategian osittaista käyttöä pomovihollisten nimissä. *Micolash*, *Host of the Nightmare* (suomeksi *Micolash*, *painajaisen valtias*) nimen isäntää tarkoittava osa oli korvattu valtias-sanalla ja *Moon Presence* -vihollisen (suomeksi *Kuun kumotus*) läsnäoloon viittaava nimen loppuosa oli käännetty korvaten sanalla *kumotus*. *Host* voisi suomeksi tarkoittaa myöskin sotajoukkoa, mutta *Bloodbornen* kontekstissa se ei toimi, koska sillä viitataan pelissä yksittäiseen henkilöön. Korvaamisen syynä voisi mahdollisesti olla maailmanrakennuksellinen syy, kuten mahdollisimman luontevan ja samalla kaunokielisen suomennoksen löytäminen. *Painajaisen valtias* on nimen osana mahtipontisempi kuin *painajaisen isäntä*, ja *Kuun kumotuksella* puolestaan saa nimeen lisättyä allitteraatiota eli alkusointuisuutta. *Isäntä*-sanalla on lisäksi suomalaisessa yhteiskunnassa pitkä historia, ja se voisi herättää pelaajissa maalaisuuteen liittyviä mielikuvia, jotka eivät istu luontevasti akateemiseen, kirjojen keskellä viihtyvään *Micolash*-hahmoon. Myös pelikäntämiseen liittyvät haasteet, kuten merkkirajoitukset ovat voineet saada käänntäjän valitsemaan läsnäoloon liittyvän sanan sijasta lyhyemmän *kumotuksen*. Tämä ei kuitenkaan vaikuta todennäköiseltä sillä hahmoniemiä kohdalla lähtötekstiä pidemmät nimet eivät vaikuttaneet olevan ongelma. Ainoa täysin korvaamalla käännetty hahmonimi oli *Living Failures*- eli *Eloon jääneet kiipijät*-pomovihollinen. Nimessä ilmeni myös eksplisiittistämistä, koska suomennos kertoo suoraan osan kiipijöistä kuolleen. Eksplisiittisyyden muutosta ei esiintynyt hahmonimissä juurikaan, ainoastaan kuusi kertaa, joista ainakin kolme oli eksplisiittistämistä ja kaksi implisiittistämistä. *Kuun kumotus* -nimen kohdalla oli tulkinnanvaraista välittääkö suomennos nimen semanttista merkitystä suuremmin vai epäsuuremmin kuin lähtötekstissä.

Vähiten hahmonimiä käännettiin foneettisella adaptaatiolla, jota ei käytetty kertaakaan, vaikka kyseistä strategiaa käytetään suomen kielessä lähinnä henkilönimien, eikä esimerkiksi paikannimien, käntämiseen. Kuitenkin, kuten Ainiala ym. (2016) totesivat, adaptoimalla suomennetaan pääosin todellisten historiallisten henkilöiden nimiä, eikä näitä löydy *Bloodbornesta* yhtäkään. Hahmonimistä ei löytynyt myöskään poistoa.

6.2 Paikannimet

Hahmonimien lisäksi tutkin pelissä esiintyviä paikannimiä. *Bloodbornen* maailma on laaja ja monipuolinen. Pelin tapahtumat sijoittuvat etenkin alussa lähinnä *Yharnamin* kaupunkiin, mutta muita tarinallisesti merkittäviä alueita ovat esimerkiksi *Metsästäjän uni*, ihmisen tavallisen tietoisuuden ja havainnointikyvyn ylittävä *Painajainen*, tarinassa esiintyvien eri koulukuntien alueet, kuten *Byrgenwerth*, ja *The Old Hunters* -lisäosan tuoma *Metsästäjän painajainen*, missä selvitetään menneisyyden tapahtumia.

Pelaamisen kannalta tärkein paikka *Bloodbornessa* on *Metsästäjän uni*, joka toimii pelissä ns. muiden alueiden solmukohtana ja turvasatamana pelaajalle. *Metsästäjän unessa* on myös monta hautakiveä, joiden kautta pelaaja pääsee kulkemaan paikasta toiseen. Tässä tutkielmassa rajasin aineistoni koskemaan paikannimiä, jotka on nimetty *Metsästäjän unen* hautakivissä, sisältäen peruspelin juonen kannalta merkitykselliset hautakivet (*Yharnamin hautakivi*, *Rajaseudun hautakivi*, *Kätettyjen kolkkien hautakivi*, *Painajaisen hautakivi*) sekä *The Old Hunters* -lisäosassa esiintyvät paikannimet, jotka listataan lisäosan alueelle omistetussa *Metsästäjän painajainen* -hautakivessä. Näiden lisäksi analysoin myös nimet *Yharnam*, *Metsästäjän uni*, *Pyhän hoivan kirkon työpaja* ja *Orpokoti*. Vaikka niitä ei listata erillisinä paikanniminä mainituissa hautakivissä ne ovat kuitenkin pelimaailman keskeisiä alueita niin juonellisesti kuin peliteknisestikin, ja näin ollen oleellisia paikannimien tutkimisen kannalta.

En sisällyttä aineistooni *Bloodbornen Maljaluolastoihin*, eli pelaajalle ylimääräistä haastetta tarjoaviin labyrinttimaisiin ja monikerroksisiin lisäalueisiin, liittyvien hautakivien listaamia paikannimiä tai alueita, koska ne ovat täysin vapaaehtoisia, eikä pelaajan tarvitse välttämättä vieraila niissä lainkaan. Luolastohautakivissä esiintyvät nimet ovat myös pelin pääjuonen kannalta vähemmän merkityksellisiä ja sisältävät paljon toistoa (esim. *1. kerros*, *1. kerros: sydän* ja *2. kerros*). Lisäksi aineistoa täytyi rajata jotenkin, jotta kaikissa tutkittavissa kategorioissa olisi suurin piirtein saman verran nimiä myöhempää vertailua varten. Tämän myötä tuntui loogiselta jättää analysoitavien paikannimien ulkopuolelle pelaamisen kannalta vapaaehtoisten luolastojen alueet. Näillä kriteereillä analysoin paikannimi-kategoriassa yhteensä 48 nimeä, joihin kuuluvat seuraavien alueiden paikannimet, ja samalla niiden hautakivien nimeämät isommat alueet: *Yharnam*, *Rajaseutu*, *Kätetyt kolkat*, *Painajainen* ja *Metsästäjän painajainen*.

Bloodbornessa paikannimillä on monta tehtävää, kuten esimerkiksi narratiivinen, deskriptiivinen ja assosiatiivinen funktio. Edellä mainittuja näkyy nimissä, joilla selvästi pyritään luomaan tunnelmaa, kuten *Lumopuiden puutarhat* tai *Maanalainen ruumiskasa*. Moni paikannimi on kuitenkin ensisijaisesti tarkoitettu auttamaan pelaajaa hahmottamaan missä hän on, ja miten kyseinen alue on rakentunut (esim. *Kirkkolan ylempi alue* ja *Mergon majapaikka: välitaso*) eli niillä on paikallistava, luokitteleva ja identifioiva funktio. Aivan kuten vähemmän tärkeiden sivuhahmojen kanssa, näidenkin kohdalla käytetään usein mahdollisimman kuvaavia nimityksiä, kuten *Luentorakennus, 2. kerros* tai *Pyhän hoivan kirkon työpaja*). Kääntäjän on siis huomioitava tällainenkin ajoittain pelitekninen ja pelattavuuteen vaikuttava tavoite nimien taustalla.

Paikannimissä on käytetty eniten käännöstä strategiana. Sitä esiintyy yhteensä 40 kertaa, joista 24 nimeä on lokaloitu pelkästään kääntämällä ja 16 osittaisella käännöksellä. Tämä tulos vastaa Ainialan ym. (2016) sanomaa siitä, että paikannimet usein käännetään. Toiseksi eniten paikannimistä löytyy eksplisiittisyyden muutosta. Sitä esiintyi yhteensä 22 nimessä, joista 12 nimeä välittää viestiä lähtötekstiä suuremmin, 10 nimeä epäsuoremmin. Lainaa ja korvaamista käytettiin yhtä paljon, yhteensä 17 kertaa kumpaakin. Molempia käytettiin lähinnä osittain. Tyypillisesti jos paikannimeä ei ollut täysin käännetty, siinä on hyödynnetty osittaista käännöstä ja osittaista myös lainaa tai korvaamista (esim. *Iosefka's Clinic / Iosefkan klinikka*). Lainaa käytettiin erityisesti paikannimissä, jotka sisälsivät osittain jonkin henkilönimen (esim. *Tomb of Oedon / Oedonin hauta*). Korvaamista puolestaan on käytetty usein eksplisiittisyyden muutoksen yhteydessä, mahdollisesti nimen funktion säilyttämiseksi ja tekstin luontevuuden ja tunnelmanluonnon ylläpitämiseksi. Esimerkiksi *Central Yharnam* on suomennettu *Yharnamin keskusalueeksi* vaikkapa *Yharnamin keskustan* sijaan, eli *Central*-sanaa on muokattu eksplisiittisemmäksi korvaamalla *keskusta* tai *keskus* kuvaavammalla ja selkeämmällä *keskusalueella*. Tällä tavoin suomennettu nimi pääsee toteuttamaan sen deskriptiivistä ja paikallistavaa funktiota tehokkaammin, ja lähtötekstin sävy säilyy mahdollisen *keskustan* arkisuuden lisäämisen sijaan.

Toisaalta joissain nimissä, jotka on käännetty korvaamalla ja eksplisiittisyyttä muuttamalla tapahtuu pikemminkin päinvastainen. Esimerkiksi englanniksi tunnelmallinen *Cathedral Ward* kääntyy pelissä *Kirkkolaksi*. *Katedraali*-sanon käyttö kuvaisi aluetta osuvammin, ja muutenkin suora käännös olisi ollut astetta neutraalimpi, koska siinä viitataan *Bloodbornen* kontekstissa ennemminkin rakennukseen kuin uskonnolliseen, tai pelissä enemmän tietoa janoavaan ja sitä

kautta tieteelliseen ryhmään. Nyt *Kirkkola* painottaa kirkon osaa instituutiona ja suoraan kertoo alueen kuuluvan pelin *Pyhän hoivan kirkon* -yhteisölle. Maailmanrakennuksen näkökulmasta käännöksen käyttö on ymmärrettävää ja sopii pelin tarinaan, mutta nimen sävy muuttuu suomennoksessa reilusti, vähemmän tunnelmalliseksi ja vakavasti otettavaksi. Tämä on harmi, koska tunnelman luominen on oleellinen osa *Bloodbornea*, eikä hieman jopa huvittavaan suuntaan kallistuva nimi auta ylläpitämään pelin kauhutunnelmaa. Toisaalta nimen suorat käännökset, kuten *Katedraalialue* tai *Katedraaliosasto*, eivät kuulostaisi sen luontevammilta tai kaunokielisemmiltä. Nimi on lisäksi saatettu haluta pitää lähtötekstiä lyhyempänä mahdollisten merkkirajoitusten vuoksi, jolloin vaikkapa mainittu *Katedraaliosasto* olisi liian pitkä.

Cathedral Ward -nimi myös toistuu osana muita nimiä, kuten *Upper Cathedral Wardissa*, jolloin kääntäjän on täytynyt huomioida johdonmukaisuus ja miten toisen nimen suomennos sopii uuden osaksi. Myös tässä merkkirajoitukset ovat voineet vaikuttaa, koska jopa lyhyttä *Kirkkolaa* käyttämällä *Upper Cathedral Wardin* suomennos on pitkä: *Kirkkolan ylempi alue*. *Cathedral*-sanan sisältäviä paikannimiä on muokattu muutenkin suomennoksessa, kuten poistamalla *Grand Cathedral* -paikannimen alkuosa suomentamalla se muotoon *Katedraali*.

Poistoa on käytetty paikannimissä viisi kertaa, joista kolmessa nimeä on implisiittistetty poistamalla nimestä deskriptiivinen adjektiivi (*grand*-sanan lisäksi *Forsaken Castle Cainhurstin* ensimmäinen sana) ja kahdessa tehty nimestä suomen kielelle luontevampi poistamalla pilkku. Adjektiivien poistaminen vähentää nimien visuaalisuutta ja tunnelmaa, mutta poistoilla ei loppujen lopuksi ole juurikaan pragmaattista merkitystä, koska monimediaisessa ja interaktiivisessa pelissä pelaaja pääsee näkemään ja kokemaan ilmeikkään adjektiiveja, että katedraali on suuri ja vaikuttava ja *Cainhurstin linna* hylätty.

Vähiten paikannimistä löytyy foneettista adaptaatiota, mitä ilmenee 0–2 kertaa riippuen tulkintatavasta. *Lumenflower Gardens* ja *Lumenwood Garden* paikat molemmat sisältävät maailmanrakennuksellisesti oleellisen ja pelissä monessa yhteydessä toistuvan *lumen*-termin, joka viittaa *Bloodbornessa* auringonkukkamaisisiin kosmisiin kasveihin (*lumenflowers* ja *lumenwood*), jotka loistavat öisin ja symboloivat kohoamista ylemmälle tietoisuuden ja olemisen tasolle. *Lumen* on latinaa ja tarkoittaa valoa, mikä sopii hohtaville ja kuuta kohti kurotteleville kasveille. Se on myös englanniksi valovirran yksikkö, joka suomeksi kääntyy muotoon *luumen*. Suomeksi aiemmin mainitsemani paikannimet ovat *Lumokukkien puutarhat* ja *Lumopuiden puutarha*, joissa lähtötekstin *lumen* on korvattu semanttisesti täysin eri

merkityksen sisältävällä *lumo*-sanalla. Tämän voisi tulkita olevan foneettista adaptaatiota, koska kääntäjä on päätenyt foneettisesti hyvin samanlaiseen sanaan merkityseroista huolimatta, mutta toisaalta voi miettiä voiko täysin eri sanan käyttämistä laskea enää kyseisen strategian tarkkaan määritelmään. Sanojen samankaltaisuus on kuitenkin todennäköisesti vaikuttanut kääntäjän ratkaisuun. Vaikka kääntäjä olisi voinut lainata *lumen*-sanaa suoraan, myös *lumokukat* ja *lumopuut* tukevat nimen narratiivista, deskriptiivistä ja assosiatiivista funktiota, koska lumoukseen tai taikaan viittaavat suomennokset viestivät pelaajalle kyse olevan yliluonnollisesta kasvista, josta löytyy nimellinen yhteys myös *Flora*-suurjumalaan (*flora* on latinaksi kasvisto). Lisäksi vaikkapa *lumekukat*, *lumikukat* tai *luumenkukat* sisältäisivät aivan eri merkityksen. Suomennokset ovat yhtä aikaa implisiittisiä, koska eivät välitä lähtötekstin antavia merkityksiä yhtä suoraan kuin alkuperäiset nimet, ja eksplisiittisiä, koska englanniksi pelaavatkaan eivät välttämättä osaa latinaa tai muutoin osaa yhdistää *lumen*-sanaa valoon. Yleisesti ottaen *Bloodbornen* paikannimien suomentamisessa käytettyjen käännösstrategioiden voi sanoa edesauttavan paikannimien funktioiden täyttymistä.

6.3 Kulutusesineet

Kulutusesineillä (englanniksi *Consumables*) viitataan *Bloodbornen* Tavaraluettelo-valikon Kulutusesineet-osion sisältämiin esineisiin, joita pelaaja löytää, kerää ja ostaa itselleen myöhemmää käyttöä varten. Osaa esineistä on rajallinen määrä, osaa taas voi käyttää loputtomasti ilman pelkoa siitä, että kyseiset esineet loppuvat kesken. Esimerkiksi *veripullo*-esineitä käytetään pelissä palauttamaan pelihahmon kuntopisteitä, jotka vähenevät pelaajaan sattuessa esimerkiksi vihollisen iskujen tai putoamisesta johtuvan vahingon takia. *Veripulloja* voi kerätä rajallisen määrän ja ne voivat myös loppua, jolloin pelaajan on hankittava niitä lisää. Rajattomasti käytettäviä kulutusesineitä taas ovat monet moninpeliin liittyvät esineet, kuten *kutsukello*, jolla pelaaja voi kutsua muita pelaajia avukseen netin välityksellä, ja loitsujen tavoin toimivat kulutusesineet, kuten *kiroussekoitus*, joka esinekuvauksensa mukaisesti ”langettaa vihollisten ylle koko joukon kirouksia” (*Bloodborne* 2015).

Analysoin kaikki muut kulutusesineet paitsi sellaiset, joiden nimissä oli paljon toistoa (esim. pelissä on neljä eri versiota esineestä *kolmannes napanuoraa*, mutta kaikki ovat samannimisiä, joten analysoin niistä vain yhden). *Bloodbornen* automaattisen tallennustavan myötä joitain kulutusesineitä on myös saattanut vahingossa löytämättä, ja sitä myötä minulta voisi puuttua niiden nimien suomennoksetkin. Olen kuitenkin tarkistanut *Bloodborne* Wiki -verkkosivuilta

mitä kulutusesineissä pelissä on, ja sen mukaan minulta ei pitäisi puuttua yhtäkään. En kuitenkaan voi olla asiasta täysin varma, koska Wikistäkin on voinut unohtua jokin esine. Analysoin yhteensä 63 kulutusesinettä, sisältäen myös *The Old Huntersin* kautta saatavia esineitä.

Kuten muillakin *Bloodbornen* esineillä ja tavaroilla, kulutusesineillä on suuri rooli tarinankerronnassa ja tunnelman luomisessa. Kulutusesineiden kuvauksissa kerrotaan esineiden ja samalla pelimaailman historiaa ja tapahtumia, toisinaan jopa kaunokirjallisuuteen verrattavilla teksteillä. Kulutusesineiden nimillä on sitä myötä samantapainen tehtävä, eli narratiivinen ja deskriptiivinen funktio (esim. *Vastalääke*, *Adelinen verta*, *Suurjumalan kalsaverta*) sekä toisinaan affektiivinenkin funktio, jos nimellä pyritään välittämään vaikkapa pelottavaa tunnelmaa (esim. *Pedon karjaisu*). Jotkut esineet taas voivat viitata pelimaailman sisäisiin yhteisöihin tai tarinankerronnallisiin elementteihin, jolloin niiden nimillä voi olla myös sosiaalinen, ideologinen tai assosiatiivinen funktio (esim. *Kuoron kello*). Useimmiten kulutusesineissä kuitenkin painottuu deskriptiivinen, identifioiva ja luokitteleva funktio, koska pelaajan pitää pystyä erottamaan esineet toisistaan nimien avulla. Muita aiemmin mainittuja funktioita esiintyy enemmän Tärkeimmät esineet -kategorian tavaroissa, joita käsittelem seuraavassa alaluvussa. Tässä analysoin kuitenkin kulutusesineiden nimien suomennokset.

Suurin osa *Bloodbornen* kulutusesineistä on lokalisoitu kääntämällä. Käännöstä esiintyy aineistossa 52 kertaa (31 esinettä on käännetty täysin, 21 osittain), mikä tukee nimien funktioita. Käännetyt nimet ovat selkeitä ja helppolukuisia, eikä kääntäjä todennäköisesti ole joutunut pohtimaan niitä erityisen pitkään, koska ne ovat lähinnä yleiskielisiä ja melko yksinkertaisia. Käännös on toimiva ratkaisu ainakin lokalisointiprosessiin tyypillisesti liittyvän kiireellisen aikataulun kannalta, koska se jättää enemmän aikaa muille, haastavammille käännettäville teksteille tai nimille. Käännetyt suomennokset ovat usein pragmaattisia ja kuvaavia, ja kertovat pelaajalle nopeasti millaisesta ja mihin tarkoitukseen olevasta esineestä on kyse siinä missä lähtötekstikin (*throwing knife* / *heittoveitsi* on tarkoitettu heitettäväksi aseeksi, *beckoning bell* / *kutsukellolla* voi kutsua peliinsä toisen pelaajan, ja *Blood of Adella* / *Adellan veri* on *Adellalta* saatua, kyseisen henkilön verta).

Myös korvaamista on käytetty samaan tapaan kuin käännöstä, eli edistämään nimien luokittelevien, identifioivien ja deskriptiivisten funktioiden toteutumista. Kulutusesineiden nimiä on korvattu 26 kertaa, joista puolen kohdalla nimi on korvattu täysin (esim. *monocular* vs. *kaukoputki*, *Accursed Brew* vs. *Kiroussekoitus*). Kyseistä käännösstrategiaa esiintyi etenkin

polttopullo- ja *kalsaveri-*esineissä, koska molempien kattokäsitteiden nimet on korvattu. Kalsavereen liittyvissä esineissä esiintyi myös eksplisiittisyyden muutosta, sillä niissä kaikissa toistui sana *kalsaveri* (englanniksi *coldblood*), joka kertoo hieman lähtötekstiä epäsuoremmin veren olevan kylmää tai viileää.

Eksplisiittisyyden muutosta havaittiin muuallakin kulutusesineiden nimissä, yhteensä 17 kertaa. Näistä kahdeksassa tapauksessa kyse oli eksplisiittistämisestä ja 9 implisiittistämisestä. Vaikka strategiaa esiintyi, siitä johtuvat muutokset olivat melko pieniä. Useimmiten kyse oli lähinnä tarkentavan tiedon lisäämisestä tai häivyttämisestä. Esimerkiksi *Myrkytetty veitsi* kertoo aktiivisen tekijän myrkyttäneen veitsen, kun taas lähtökielinen *Poison Knife* kertoo neutraalimmin myrkkiveitsestä. Samaan tapaan *Pieni tonitrus* -suomennos kertoo esineen olevan pieni, mutta ei *Tiny Tonitrus* -lähtötekstin tavoin pienen pieni. Koon tarkennuksen puuttuminen suomennoksesta hävittää myös lähtötekstissä olleen alkusoinnun (vrt. *Tiny Tonitrus* ja *Pienen pieni tonitrus*). Toisaalta suomenkielinen nimi olisi ollut lähtökielistä huomattavasti pidempi, jos semanttinen merkitys ja alkusointuisuus olisi haluttu säilyttää täysin. Kääntäjä on saattanut siis rajallisen merkkimäärän takia lyhentää nimeä. Toisaalta pelissä on muita esineitä, joilla on suurempaa suomennosta pidemmät nimet, eli merkkimäärällä ei välttämättä ole ollut merkitystä. Enemmän onkin voinut painottua se, ettei koon tarkentaminen ole nimen funktioiden kannalta erityisen oleellista. Pelaamisen kannalta ei ole väliä ymmärtääkö pelaaja esineen olevan todella pieni, etenkin kun pelin visuaalinen puoli voi jo välittää tämän tiedon. Esineen käyttö nähdään ja näkemästään pelaaja voi päätellä nimen suomennoksesta puuttuvan tiedon.

Lainaa käytettiin kulutusesineiden nimissä vain osittain, yhteensä seitsemän kertaa. Sitä käytettiin, kun esineiden nimen osana oli jokin hahmonimi, jotka on johdonmukaisesti suomennettu lainalla pitkin peliä. Tämä auttaa pelaajaa tunnistamaan nopeasti kenestä tai kehen liittyvästä esineestä on kyse. Ainoa poikkeus oli *Pieni tonitrus* -esine, johon lainattiin hahmonimen sijaan pelissä esiintyvän aseiden, *Tonitruksen*, nimi. *Tonitrus*-lainasanasta kerron tarkemmin analysoidessani aseiden nimiä. Foneettista adaptaatiota käytettiin kulutusesineiden nimien suomentamiseen mahdollisesti kerran osittain, *Augur of Ebrietas / Ebrietasin auguuri* -nimessä. *Auguuri* tarkoittaa suomessa tietynlaista ennustajapappia, tyypillisesti roomalaista sellaista, eikä sanaa käsittääkseen käytetä juurikaan, ellei puhuta historiasta. Sitä ei myöskään löydy lainkaan Kielitoimiston sanakirjasta, Tieteen termipankista tai TEPA-termipankista. Englannin *augur*-sanalla puolestaan on laajempi merkitys, sillä se viittaa ennustajapapin lisäksi

yleisesti tulevaisuuden ennustamiseen erilaisten merkkien avulla, ja ennusmerkkiin hyvästä tai huonosta tulevaisuudesta (ks. mm. Cambridge Dictionary ja Merriam-Webster). Sanaa ei lainattu kulutusesineen nimeen suoraan eikä käännetty tai korvattu, vaan sen ulkoasua muokattiin suomen kieleen äänteellisesti sopivammaksi, joten sitä kautta kyse voisi olla foneettisesta adaptaatiosta, jossa samalla näkyy implisiittistämistä, koska *auguuri* ei välttämättä kerro suomenkieliselle pelaajalle sanana mitään ilman aiempaa historiantuntemusta.

Poistoa ei esiinny kulutusesineiden nimissä kertaakaan, mikä ei sinänsä yllätä, sillä nimet ovat suoraviivaisia ja pyrkivät kuvaamaan esineitä tarkasti ja napakasti. Ne ovat usein myös yksi- tai kaksisanaisia, jolloin poiston käyttö voisi pahimmillaan viedä koko nimen, ja vähintäänkin muuttaa merkitystä suuresti tai estää nimien funktioiden toteutumista. Esimerkiksi deskriptiivinen, luokitteleva ja identifioiva funktio eivät pääsisi toteutumaan, jos erilaisista kelloista, papereista, veitsistä, lääkkeistä tai pulloista poistettaisiin niitä määrittelevät nimen osat tai toisin päin. Jos *Tulipaperi* ja *Salamapaperi* suomennettaisiin poiston kautta, jäljelle saattaisi jäädä vain kaksi *paperia* tai *tuli* ja *salama*, mikä ei kertoisi millaisista esineistä on kyse, eikä ensimmäisen tapauksessa auttaisi pelaajaa ylipäättään erottamaan esineitä toisistaan nimen perusteella. Tällainen voisi aiheuttaa pelaajalle hämmennystä ja pelattavuuden kärsimisen myötä immersion rikkoutumista, joten on ymmärrettävää, ettei poistoa ole käytetty kulutusesineiden nimissä.

Bloodbornen kulutusesineiden nimien kääntämisestä, eritoten *polttopullo-* ja *kalsaveri-*nimityksistä, voi lukea lisää kandidaatintutkielmastani (Marjoniemi 2018), jonka osana analysoin joidenkin kulutusesineiden tekstejä. Nyt tekemäni nimianalyysi vastasi suurelta osin aiemman tutkielmani tuloksia.

6.4 Tärkeimmät esineet

Tärkeimmät esineet -kategoria (englanniksi *Key Items*) sisältää erilaiset avaimet, tunnukset, viestinviejien asusteet, työpajan työkalut ja sekalaiset tärkeät esineet. Näitä on yhteensä 43 kappaletta. Tärkeimmät esineet eivät yleisesti ottaen kulu, eli ne eivät häviä pelaajan tavaraluettelosta käytön jälkeen kuin poikkeustapauksissa. Niiden esinekuvauksiin voi siis palata pitkin peliä, mikä voi auttaa pelaajaa yhdistelemään opittuja asioita mielessään kuin palapelin paloja, ja ymmärtämään *Yharnamin* tapahtumia ja samalla koko pelin juonta paremmin. Sisällytän aineistooni kaikki muut pelin tärkeimmät esineet paitsi sellaiset, jotka

löytyvät *Maljaluolastoista* tai jotka ovat rajoitetusti saatavilla, kuten esimerkiksi tietyt *viestinviejien* asusteet, jotka on julkaistu ainoastaan Japanissa, tai jotka on voinut saada vain ennakkotilaamalla *Bloodbornen*.

Avaimilla avataan lukittuja ovia ja portteja, joiden kautta pelaajat pääsevät etenemään pelissä tai tutkimaan uusia huoneita, kuten sellejä, tai isoja pelialueita, kuten *Yharnamin vanhakaupunkia*. Avaimilla ei tarkoiteta tässä ainoastaan varsinaisia avaimia, vaan myös muita Tärkeimmät esineet -kategorian esineitä, joita käytetään avaimien tavoin uusien alueiden avaamiseen. Esimerkiksi *Cainhurstin kutsu* -esine sallii pelaajan päästä *Cainhurstin linnaan*, jonne ei ole asiaa ilman kutsua. Avaimet ja muut tärkeät esineet, joita käyttämällä pelaaja saa auki uusia pelialueita osaltaan ohjaavat pelaamista, sillä lukitut ovet ynnä muut estävät pelaaja kulkemaan liian haastaville alueille liian varhaisessa vaiheessa. Niillä ja niiden nimillä on sitä kautta siis ainakin vahvasti paikallistava ja deskriptiivinen funktio.

Tunnukset puolestaan ovat eräänlaisia voitonmerkkejä, jotka pelaaja saa suoritettuaan sivuhahmojen, eli tarinan kannalta vähemmän tärkeiden hahmojen, antamia tehtäviä tai kukistaessaan tunnuksia kantavia sivuhahmoja. Tunnuksen saatuaan pelaaja voi yleensä ostaa tunnuksiin liittyviä asuja tai aseita, jotka tuovat visuaalista vaihtelevuutta peliin, monipuolistavat mahdollisia taistelutapoja ja saattavat auttaa haastavien vihollisten voittamisessa. Tunnuksien nimissä ja esinekuvauksissa myös avataan niihin liittyvien tahojen taustoja, jolloin niillä on deskriptiivinen, narratiivinen ja usein ideologinenkin funktio. Esimerkiksi *korppimetsästäjän tunnus* antaa lisätietoa *korppimetsästäjistä* ja heidän toimintatavoistaan.

Viestinviejien asusteet taas ovat kosmeettisia tavaroita, joita voi antaa *Metsästäjän unessa viestinviejä*-olennoille. Pelaaja voi valita millaisia asusteita, kuten hattuja tai nauhoja, *viestinviejät* käyttävät pidellessään ylhäällä pergamentteja, joista pelaaja voi lukea muiden pelaajien jättämiä viestejä pitkin pelimaailmaa. Myös viestinviejien asusteiden kuvauksissa kerrotaan lisää pelimaailmasta, kuten kaikissa muissakin *Bloodbornen* esineissä. Työpajan työkaluilla puolestaan avataan *Metsästäjän unessa* sijaitsevan työpajan ominaisuuksia, jotka auttavat pelaajaa etenemään pelissä. Esimerkiksi *Työpajan riimutyökälulla* saadaan käyttöön toiminto, jonka avulla työpajan pöydän ääressä pelaaja voi ottaa käyttöönsä erilaisia riimuja, jotka auttavat pelaajaa eri tavoin muun muassa voimistamalla pelihahmoa tai suojaamalla tätä erilaisia vaarallisia statuksia, kuten myrkytyksiä tai raivohulluutta vastaan.

Sekalaiset tärkeimmät esineet viittaavat tässä tutkielmassa esineisiin mitkä eivät sovi aiemmin listattuihin kategorioihin, mutta jotka löytyvät kuitenkin Tavaraluettelon Tärkeimmät esineet -valikosta. Ne ovat epätavallisempia esineitä, joita on pelissä vain yksi kappale ja joita yleensä tarvitaan pelissä etenemiseen tai tiettyjen maailmanrakennuksen tai pelattavuuden kannalta mielenkiintoisten toimintojen tekemiseen. Esimerkkinä tällaisesta voi mainita *Kuningattaren liha* -esineen eli pelissä esiintyvän *Annalisen*, kiroveristen kuningattaren, kirotut jäänteet, joiden avulla kuolemattoman kuningattaren voi ikään kuin palauttaa henkiin.

Tärkeimpien esineiden nimillä on paljolti samoja funktioita kuin kulutusesineillä. Nimet luokittelevat, identifioivat ja kuvailevat esineitä pelattavuuden tukemiseksi ja maailmanrakennuksellisista syistä. Niissä myös painottuu narratiivinen ja assosiativinen funktio, koska nimet usein linkittyvät pelimaailman historiaan tai juoneen, sekä paikoin myös paikallistava (*Maanalaisen sellin avain*), sosiaalinen (*Kuningattaren liha*) ja ideologinen funktio (mm. erilaiset tunnukset yhdistetään nimettyjen ryhmien ideologiaan).

Kulutusesineiden nimien tavoin Tärkeimpien esineiden nimet on suomennettu lähinnä kääntämällä. 31 nimeä on käännetty täysin ja 12 osittain kääntämällä, eli käännöstä on käytetty yhteensä 43 nimessä (mm. *Lecture Theatre Key / Luentosalin avain*, *Brain Fluid / Aivonestettä*, *Red Messenger Ribbon / Punainen viestinviejän nauha*). Näidenkin kohdalla syyt ovat todennäköisesti samanlaiset kuin kulutusesineissä, eli nimien funktiot ovat vaikuttaneet käännösstrategiaan. Edetäkseen pelissä pelaajan tulee pystyä löytämään ja ymmärtämään mihin esineitä, kuten avaimia, käytetään, joten nimien funktioiden säilyttäminen on tärkeää suomennoksessakin. Esineiden nimet ovat melko yleiskielisiä ja yksinkertaisia lähtökielellä, joten kääntäjällä harvemmin on tarvetta lähteä muokkaamaan niitä erityisemmin. Ne on kuitenkin hyvä kääntää, vaikkapa lainaamiseen sijaan, koska suomeksi lokalisoitun pelin pelaaja ei välttämättä ymmärrä englantia.

Käännöksellä suomennetut nimet säilyttävät useimmiten nimien sisältämät funktiot (esim. *Silmäriipus* kuvaa silmää esittävää tai silmän sisältävää riipusta yhtä hyvin lähtökielinen *Eye Pendant*), mutta aina käännös ei toimi lähtötekstin tavoin. Esimerkiksi *Tonsil Stone* -nimitys (vapaasti suomennettuna *nielurisakivi*) kertoo heti, että kyseessä on nielurisoihin liittyvä kivi, kun taas nimen suomennos *Proppu* ei ilman kontekstia kerro mistä on kyse, koska suomen kielessä *proppu* tarkoittaa nielurisoihin tulevan paakun lisäksi ainakin sulaketta, tietynlaista holkkia ja slangissa myös hermoa. Suomeksi pelaava ei siis välttämättä osaa yhdistää nimeä nielurisoihin kertyvään ainekseen, mikä voi hämmentää pelaajaa ja estää nimen assosiativista

ja narratiivista funktiota. Toisaalta Aitokarin (2018) mukaan kääntäjillä on ollut tukimateriaalia saatavilla, joten ehkä suoran käännöksen on ajateltu riittävän, koska pelatessa nimen vieressä näkyy kuva kovasta mustasta kivistä, jota kuvaillaan myös hieman tarkemmin esinekuvauksessa. Tarkentavasta kontekstista huolimatta suomennos on implisiittisempi kuin lähtökielen nimi. Tästä päästäänkin eksplisiittisyyden muuttamisen strategiaan, jota esiintyy tärkeimmissä esineissä toiseksi eniten eli 9 kertaa (5 nimen suomennosta välittää viestin suoremmin, 4 epäsuoremmin). Seuraavaksi eniten nimissä näkyi korvaamista, jota esiintyi yhteensä kahden osittaista kertaa.

Yksi korvaamista ja eksplisiittisyyden muutosta sisältävä nimi erottuu muiden joukosta. *Hunter Chief Emblem* on nimetty suomeksi *Metsästäjäpäällikön medaljonki* -muotoon, korvaten tunnusmerkkiin viittaavan sanan tarkentamalla ja sanomalla suoraan, että kyseessä on koru. Tämä ei kuitenkaan muun ympäröivän kontekstin, kuten esineen kuvan ja kuvauksen, perusteella pidä paikkaansa vaan kyseessä on pikemminkin kangaspala tai liina. Tämä herättää kysymyksen siitä, miten käännösratkaisuun on päädytty. Onko kääntäjällä ollut tämän kyseisen nimen kohdalla tukimateriaalia, eli kuvamateriaalia tai esinekuvausta, saatavilla? Peli on voinut olla esimerkiksi siltä osin keskeneräinen, että kääntäjä ei ole päässyt näkemään miltä esine näyttää, jolloin käännösratkaisu on mahdollisesti tehty puutteellisen tiedon perusteella. Toisaalta lokalisoitiprosessiin kuuluu oikolukuvaihe, jossa suurin osa virheistä ja väärinymmärryksistä huomataan. Pelissä on kuitenkin erittäin paljon tekstiä, joten ei ole ihme, jos aivan jokaista virhettä ei ole huomattu. Lisäksi kiire on voinut osaltaan vaikuttaa käännösratkaisuun. *Metsästäjäpäällikön medaljonki* myös kuulostaa selkeämmältä, hienommalta ja vakavasti otettavammalta suomeksi kuin esimerkiksi *Metsästäjäpäällikön merkki* tai *Metsästäjäpäällikön liina*. Lisäksi *merkki*-sanaa käytetään jo muissa esinenimissä, joita ei välttämättä ole haluttu liittää tähän, ja *tunnus*-sana on varattu kokonaisuudelle tästä erilliselle esinekategorialle. Niin sanotusti virheellinen käännös voikin olla tietoinen käännösratkaisu, jolla nimen identifioivaa ja luokittelevaa funktiota on painotettu deskriptiivistä enemmän. Allitteraation lisäämisellä (*Metsästäjäpäällikön medaljonki*) nimeen on saatu mukaan myös pientä kielellistä leikkittelyä ja runollisuutta, mikä auttaa viktoriaanisesta tyylistä inspiroituneen pelimaailman tunnelman luomisessa ja maailmanrakentamisessa.

Tärkeimpien esineiden nimissä esiintyy vähiten poistoa, kaksi osittaista kertaa, jota todennäköisesti käytettiin välttämään turhaa toistoa ja lyhentämään muutoin turhan pitkää ja tönkköä yhdyssanaa, ja foneettista adaptaatiota, mitä ei ollut käytetty kertaakaan. Lainaakin on

käytetty melko vähän, vain neljä osittaista kertaa ja ainoastaan nimien osissa, jotka sisältävät muissakin konteksteissa lainalla käännetyn hahmo- tai paikannimen (esim. *Laurencen kallo*, *Cainhurstin tunnus*).

6.5 Aseet

Bloodbornessa taistellaan runsain määrin petoja, hirviöitä ja muita uhkaavia vihollisia vastaan. Tätä varten metsästäjällä, eli pelaajalla, on erilaisia aseita aina miekoista, keihäistä ja pyssyistä hieman omalaatuisempiin aseisiin kuten *Petokynsiin*, pelihahmon verta käyttävään *Vereniskijään* ja hahmon kädet vaarallisiksi lonkeroiksi muuttavaan loisaseeseen, *Kosin syöpäläiseen*. Tätä tutkielmaa varten keräsin ja sisällytin aineistooni kaikkien *Bloodbornessa* ja *The Old Huntersissa* esiintyvien aseiden perusmuotojen nimet, eli yhteensä 42 asenimeä. Näihin kuuluvat kaikki oikean (26) ja vasemman käden (16) aseet lukuun ottamatta ylimääräisiltä *Maljaluolasto*-alueilta ostettavia aseita, jotka ovat perusaseiden eri versioita eivätkä sinänsä tuo nimien osalta uutta tutkittavaa kuin mahdollisesti muutamia uusia, toistuvia adjektiiveja. En tutki onko oikean tai vasemman käden aseissa käytetyissä käännöstrategioissa jotain eroja, koska kaikki aseet on nimetty samankaltaisin keinoin, ja koska aseet eivät ole suoraan verrannollisia keskenään niiden epätasaisen määrän takia. Loitsujen tavoin toimivia kulutusesineitä, kuten *Pientä tonitrusta* tai *Ebrietaksen auguuria*, en myöskään huomionut tässä kategoriassa, koska vaikka kyseisiä esineitä käytetään taisteluissa, ja osaa myös aseiden tavoin, niitä ei ole pelissä luokiteltu varsinaisiksi aseiksi vaan kulutusesineiksi.

Aseiden nimet on suomennettu useimmiten käänöksellä (32 tapausta, joista 19 on käännetty osittain). Kääntämistä on hyödynnetty etenkin nimissä ja nimien osissa, jotka sisältävät yksinkertaisia yleissanoja tai kattokäsitteitä erilaisille asetyypeille (mm. *Sahakeihäs*, *Kiväärikeihäs*, *Hyrräsaha*, *Metsästäjän soihtu*, *Kanuuna*, *vaarna*-, *-pistooli*, *-kivääri*), mahdollisesti koska yleissanoista johdetut semanttisen merkityksen sisältävät sanat on yleensä nopeaa kääntää suoraan. Tällä tavoin niissä säilyy muun muassa luokitteleva ja deskriptiivinen funktio, mikä tukee pelaamista. Aseiden nimiä on myös korvattu melko paljon (18 kertaa, joista 14 on osittain korvattu ja 4 täysin). Korvaamista on käytetty monesti eksplisiittisyyden muutoksen yhteydessä, antamalla aseelle lähtötekstin nimeä tarkemmin kuvaavan nimen tai korvaamalla lähtötekstin hyvinkin tarkan nimen termillä, joka sopii suomen kieleen luontevammin, mutta häivyttää samalla lähtötekstin merkitystä osittain. Esimerkiksi *Kirkkomörssäri*-nimi on osittain korvattu, sillä sen lähtökielinen versio on *Church Cannon* eli

suoraan käännettynä *Kirkkokanuuna*. Suorassa käänöksessä säilyisi lähtökielisen nimen allitteraatio ja englannin kanuuna-aseisiin sisältyvä luokitteleva funktio, mutta siitä huolimatta nimi on osittain korvattu *mörssäri*-sanalla, joka viittaa tietynlaiseen kaassa ampuvaan tykkiin. Tästä voi päätellä kääntäjän hyödyntäneen aseiden kuvaustekstiä, missä tarkennetaan aseiden ampuvan kaassa, käänöksen tukena tai muuten tietäneen aseiden toiminnasta enemmän. On mielenkiintoista, että kääntäjä on päätenyt korvaamaan nimen loppuosan kääntämisen sijaan. Kenties nimessä on koettu tarpeellisemmaksi painottaa identifioivaa ja deskriptiivistä funktiota ja näin ollen erottaa ase selkeämmin omaksi yksilökseen ja kuvata sen toimintaa astetta tarkemmin.

Korvaamista on myös käytetty suomen kielelle uusien nimien luomiseen. *Saw Cleaver* (suoraan käännettynä *Sahalihakirves*) taipuu suomennoksessa muotoon *Silpari*, joka säilyttää lähtökielen nimen alkukirjaimen, soljuu suoraa käänöstä sujuvammin suomen kieleen ja joka erilaisuudestaan huolimatta kuvaa vihollisten silpomiseen tarkoitettua asetta. Suora käänös olisi uutta sanaa tylsempi ja töksähtävämpi ja voisi myös sekoittaa muihin pelissä oleviin *kirveisiin* olematta varsinaisesti kirves, joten kääntäjän voinee ajatella painottaneen nimessä narratiivista ja luokittelevaa funktiota sekä ylipäättään Ainialan ym. (2016) tyyllillistä kääntämisen tasoa.

Korvaamisen jälkeen yleisin strategia on eksplisiittisyyden muutos, jota on käytetty 16 kertaa (10 eksplisiittistämistä, kuusi implisiittistämistä). Eksplisiittistetyt nimet kertovat lähtötekstiä suuremmin millaisista aseista on kyse tai niiden toiminnasta. Esimerkiksi *Repeating Pistol* kertoo toistuvasti ampuvasta pistoolista, kun taas *Kahdesti laukeava pistooli* kertoo aseiden laukeavan kaksi kertaa. Tämän aseiden kohdalla kääntäjällä on todennäköisesti ollut taustamateriaalia käänösprosessin tukena, koska pelkästä englanninkielisestä nimestä ei voi olla varma siitä millaisesta aseesta on kyse. Kuitenkin aseiden kuvauksen yhteydessä on kuva, jossa tosiaan näkyy kaksipiippuinen pistooli ja pelattaessa aseesta myös tulee kaksi ammusta.

Lainaa esiintyi aseiden nimissä yhteensä 13 kertaa. Näistä viiden aseiden nimet on lainattu suomenkieliseen versioon sellaisenaan (*Chikage*, *Rakuyo*, *Tonitrus*, *Evelyn* ja *Rosmarinus*). *Evelyn* on realistinen mutta epäautenttinen naisen nimi, joka on yleinen todellisessa englanninkielisessä maailmassa, vaikkei tietääkseni viittaakaan *Bloodbornessa* suoraan johonkin tiettyyn henkilöön. On siis loogista, että se on lainattu tekstiin suoraan, mahdollisesti maailmanrakennuksellista tai tunnelman luomiseen liittyvistä syistä. Loput listaamani nimet ovat japania (*Chikage*, *Rakuyo*) ja latinaa (*Tonitrus*, *Rosmarinus*) ja sisältävät piilomerkitä,

jotka eivät välttämättä avaudu kuin kyseisiä kieliä puhuville pelaajille. Rajallisen japanin kielen osaamiseni perusteella tiedän, että *chi* ja *kage* tarkoittavat ainakin *verta* ja *varjoa*, minkä myötä *Chikage*-nimi saattaa tarkoittaa *verivarjoa*. Tämä sopisi *Bloodbornen* verentäyteiseen maailmaan, etenkin kun asetta vielä käytetään niin kutsutun ”verenperimän” voimalla, ja pelihahmon kuntopisteet, joita palautetaan juomalla verta, vähenevät aina *Chikagella* sivaltaessa. Samoin *Tonitrus* tarkoittaa latinaksi ukkosta, mikä sopii salamoita kipinöivään ja hieman Nikolai Teslan plasmapalloa muistuttavaan aseeseen. Kyseisten aseiden nimet on jätetty kääntämättä myös pelin englanninkielisessä versiossa, joten ei ole ihme, ettei niihin ole koskettu suomennoksessaan. Nimien kääntäminen voisi häivyttää niiden monimerkityksisyyttä ja vähentää niiden eksoottisuutta, jota hyödynnetään tunnelman luomisessa, joten niiden lainaaminen tuntuu toimivalta strategialta suomeksikin.

Poistoa esiintyi aseiden nimissä vain kahdesti (vrt. lähtötekstin *Gatling Gun* ja suomennoksen *Gatling*) ja foneettista adaptaatiota mahdollisesti vain kerran, jos sitäkään (*Beasthunter Saif*-miekka oli korvattu ja eksplisiittistetty muotoon *Jahtisapeli*, jossa on mahdollisesti yritetty pyrkiä äänteelliseen samankaltaisuuteen nimen jälkimmäisessä osassa). Mielenkiintoista kyllä *Kirkhammer*- eli *Jahtivasara*-aseen nimen alkuosa olisi voitu kääntää suoraan ja samalla osittain foneettista adaptaatiotakin hyödyntäen muotoon *Kirkkovasara*, koska *Kirk* tarkoittaa englanniksi kirkkoa. Adaptaatiota ei kuitenkaan käytetty sanojen samankaltaisuudesta huolimatta, kenties runollisemman ja vanhahtavamman kielen säilyttämiseksi, mikä vastaisi Aitokarin (2018) kertomaa siitä millaisista käännöstavoista suomenkielisen version kääntäjät sopivat keskenään. *Jahti* ja *Kirk* kuulostavat sanoina hienoilta ja kaikuvat menneisyyttä, toisin kuin arkinen *kirkkovasara*.

6.6 Asut

Bloodbornessa ja *The Old Huntersissa* pelihahmon yllä oleva asu suojaa tätä ja vaikuttaa hahmon ulkomuotoon. Peliin sisältyy monenlaisia asukokonaisuuksia, jotka jakautuvat maksimissaan neljään osaan: päähineeseen, yläosaan (kuten takkiin), alaosaan (kuten housuihin) ja kenkiin. Joihinkin vaatekokonaisuuksiin kuuluu kaikki neljä (esim. *Lady Marian* asukokonaisuus), joihinkin voi kuulua ainoastaan yksi (esim. *Jättikokoinen pää*). Saman asukokonaisuuden sisällä toistuu tyypillisesti asun määrittävä tieto, kuten kenellä yksilöllä tai millä yhteisöllä asu on ollut käytössä, joten samaan kokonaisuuteen kuuluvissa asuissa toistuu usein ainakin osittain samat käännösstrategiat. Kuitenkin asujen nimistä ja asukokonaisuuksiin

kuuluvien osien määrästä löytyy myös paljon vaihtelua, joten en kokenut riittäväksi analysoida ainoastaan esimerkiksi päähineissä käytettyjä käänösstrategioita vaan pyrin analysoimaan asujen nimiä mahdollisimman monipuolisesti. Tässä tutkimuksessa olen analysoinut yhteensä 114 asun osaa, eli kaikki muut pelistä löytyvät paitsi *Maljaluolastojen* pelaamista vaativat asut (eli *Bone Ash* - ja *Madman* -kokonaisuuksien vaatteet) ja *Graveguard Mask* - ja *One-Eyed Iron Helm* -pähineet, joiden suomenkieliset nimet ovat hankalasti kerättävissä.

Samoin kuin suurinta osaa nimikategorioista, myös asujen nimiä oli käännetty eniten käänöksellä, jopa 107 kertaa. Käännöstä esiintyi siis lähes jokaisen asun kohdalla. 58 nimen kohdalla asun nimi oli käännetty täysin suoraan ja 49 kohdalla oli käytetty osittaista käännöstä. Käänöksellä onkin saatu tuettua näppärästi asunimien deskriptiivistä funktiota ja välitettyä nimien semanttista merkitystä. Myös muun muassa luokitteleva funktio ja assosiativinen funktio on välittynyt hyvin käännöksen kautta, koska saman asukokonaisuuden nimet on johdonmukaisesti luokiteltu ja linkitetty tiettyihin ryhmiin (samankaltaisten nimien myötä pelaaja tietää *Korpinsulka-asun* ja *Korpinsulkaisten käsivarsisuoja* kuuluvan samaan asukokonaisuuteen ja liittyvän pelimaailman korppimetsästäjiin).

Seuraavaksi eniten nimiä oli käännetty korvaamalla, mitä löytyi 39 nimestä (neljä nimeä korvattiin kokonaan, 35 osittain), ja eksplisiittisyyden muutoksella, jota ilmeni 37 kohdassa (30 nimeä välitti viestiä lähtötekstiä eksplisiittisemmin, seitsemän implisiittisemmin). Puhun näistä strategioista yhteisesti, koska ne esiintyivät suurelta osin samoissa nimissä ja eksplisiittisyyden muutos johtui yleensä korvaavan nimen tai nimen osan käytöstä. Englanninkieliset nimet sisälsivät usein vaatetyyppien kattokäsitteitä, kuten *hat* (hattu), *garb* (asu) ja *trousers* (housut). Suomeksi nimet ilmaisivat kuitenkin lähtötekstiä suuremmin ja tarkemmin millaisista vaatteista on kyse, etenkin hattujen ja asujen kohdalla. Esimerkiksi *garb* sana on käännetty viidellä eri sanalla: *asu*, *vaate*, *takki*, *puku*, *nuttu*. Kaikissa kohdissa olisi ollut mahdollista käyttää suoraa käännöstä puhumalla englannin tavoin asuista, mutta kääntäjä on jostain syystä päättänyt toisin. Mahdollisia syitä korvaavien ja eksplisiittistävien sanojen käyttöön voisi olla toiston vähentäminen tai tietoinen deskriptiivisen funktion painottaminen käyttämällä kuvailevampaa kieltä. Ehkä myös tyylilliseen tasoon on haluttu kiinnittää enemmän huomiota, koska kuvaileva kieli saa asuista toisinaan hienomman kuuloisia.

Näiden ohella havaitsin, että englannin *trousers* eli housut oli kirkon vaatteissa tarkennettu suomeksi muotoon *housut/mekko*. Kirkon vaatteet ovat kaapumaisia ja niiden alaosa todella on pikemminkin mekko kuin housut, eli vaatteiden nimiä niidenkin osalta eksplisiittistetty ja

kuvailtu lähtötekstiä enemmän. Nurinkurisesti kuitenkin englanninkielinen *Noble Dress* (suoraan suomennettuna *aatelismekko*) olikin osittain korvattu muotoon *Aatelisasu*, eli tällä kertaa nimeä oli implisiittistetty mekon osalta. *Aatelisasu* on kuitenkin sanana soljuvampi kuin suora käänös ja kuulostaa vielä hieman runollisemmaltakin allitteraation lisäämisen myötä. Kääntäjä on myös saattanut pyrkiä välttämään lähtötekstistä puuttuvan assosiatiivisen ja semanttisesti luokittelevan funktion lisäämistä nimeen, koska jos sekä *Noble Dress* että *Pyhän hoivan kirkkoon* liittyvät vaatteet olisi käännetty *mekko*-sanalla, pelaajat olisivat voineet linkittää ne mielessään yhteen. Tämä ei kuitenkaan temaattisesti toimisi, koska *Aatelisasu* liittyy narratiivisesti pelimaailman cainhurstilaisiin ja kiroverisiin, jotka ovat ideologisesti aivan eri yhteisöjen jäseniä kuin kirkon joukko.

Yleisesti ottaen asujen nimet vaihtelevat suomennoksessa enemmän ja mielestäni tämä ja asujen nimien deskriptiivisyys ja runsas eksplisiittistäminen tekevät suomennetusta asuvalikoimasta lähtötekstiä eläväisemmän oloisen ja kiinnostavamman kuitenkin haittaamatta asujen luokittelevan tehtävän täyttymistä. Voisi jopa sanoa, että suomennetuissa asuissa painottuu lähtötekstiä enemmän esimerkiksi identifioiva funktio, koska enemmän toisistaan eroavien nimien myötä asut on vielä helpompi yksilöidä. Näistä nimistä myös näkee multimodaalisuuden vaikutuksen, koska kääntäjät ovat käyttäneet kuvia tai muuta kontekstia selventävää materiaalia kääntämisen tukena. Pelkän nimen perusteella asuja voisi olla vaikea kuvailla semanttisesti oikein. Toisaalta aivan kaikki korvatut ja eksplisiittistetut nimet eivät kuvaa pelissä esiintyviä asuja virheettömästi (esim. *Pedonvuotatakkiin* ei kuulu takkia lainkaan).

Muista strategioista lainaa oli käytetty seuraavaksi eniten. Sitä käytettiin ainoastaan osittain, 34 kertaa, ja lähinnä asunimen sisältäessä jonkin hahmonimen (esim. *Marian metsästäjänlakki*) tai paikannimen (*Yahar'gulilainen musta vaate*). Lainaa on siis käytetty asujen nimen kääntämiseen samoista syistä kuin muissakin kategorioissa. Poistoa ja foneettista adaptaatiota ei esiintynyt tässäkään kategoriassa kertaakaan. Muiden mainittujen asioiden ohella huomasi, että *Lakki*- ja *takki*-sanoja on käytetty suomennoksessa monesti samojen asukokonaisuuksien yhteydessä, jolloin peräkkäin listatut asujen nimet rimmaavat suomeksi (esim. *Gascoignen lakki*, *Gascoignen takki*). Samaa ei tapahdu lähtötekstissä (vrt. *Gascoigne's Cap* ja *Gascoigne's Garb*) eli riimitely ja sitä myötä humoristinen funktio, eli tässä yhteydessä kielellinen leikittely, on lisätty suomennokseen. *Bloodbornessa cap/lakki*-sanaa on lisäksi käytetty englanniksi ja suomeksi muidenkin kuin lipallisten hattujen kohdalla. Päähineet, joiden tarkennetaan olevan lakkeja ovat pikemminkin kolmikolkkahattuja kuin lakkeja. Semanttisesti oikea termi on

kuitenkin sanana sen verran pitkä, että on ymmärrettävää, ettei sitä käytetty, etenään kun lähtötekstissäkään ei käytetä sen englanninkielistä vastinetta *tricorne*.

6.8 Muut havainnot

Seuraavaksi esittelen muita analyysin aikana esiin nousseita havaintoja, jotka eivät suoraan liittyneet aiemmin käsiteltyihin, yksittäisiin nimikategorioihin. Näistä havainnoista osaa käsittelen hyvin pintapuolisesti (sanajärjestyksen muuttaminen, genetiivin lisääminen, allitteraatioiden lisääminen ja säilyttäminen) ja osaan syvennyn enemmänkin (*Bloodborne*- ja *Mensis*-nimien kääntäminen).

Yleisesti ottaen huomasi, että suomennetuissa nimissä oli muutettu lähtökielen sanajärjestystä melko usein. Tämä on kuitenkin ymmärrettävää, koska suomi ja Englanti eivät ole sukukieliä, joten ne eroavat rakenteellisesti toisistaan välillä suurestikin, eikä samaa asiaa välttämättä voi sanoa suomeksi samalla rakenteella englanniksi, jolloin sanajärjestystä on muutettava. Toisinaan sanat vaihtoivat paikkaa myös tunnelman luomisen takia, eli jos kielestä sai hieman kaunokielisemmän pienellä järjestyksen muutoksella. Sanajärjestyksen muokkailun lisäksi havaitsin myös, että suomennettuihin nimiin lisättiin runsaasti lähtökielistä puuttuvia genetiivejä, eli omistajuudesta kertovia sijapäätteitä. Erityisesti asujen nimet on lokalisoitu vahvasti genetiivillä, vaikkei sitä olisi käytetty lähtötekstissä. Englanniksi genetiiviä käytetään lähinnä mainittaessa nimeltä, kenen henkilön asusta on kyse (mm. *Henryk's Hunter Garb*), mutta suomeksi sitä esiintyy lähes jatkuvasti. Esimerkiksi *Old Hunter Garb* -nimessä ei ole englanniksi genetiiviä, minkä myötä sen voisi suomentaa useammalla eri tavalla, kuten *Vanha metsästäjän asu*, *Vanha metsästäjäasu* tai *Vanhan metsästäjän asu*. Suomen kielen rakenne ei salli lähtötekstin merkityksen välittämistä yhdellä ainoalla nimellä, jolloin kääntäjä on siis suomentaessaan joutunut erikseen päättämään mitkä merkityksistä jättää pois. Vastaavaa näkyy muissakin genetiiviä lisänneissä suomenkielissä nimissä. Allitteraation eli alkusoinnun lisäämistä esiintyi myös runsaasti suomenkielissä nimissä, etenkin kun käännösstrategiana oli käytetty osittain korvaamista (*Mergo's Loft* -alkuiset nimet oli käännetty suomeksi *Mergon majapaikaksi*). Joissain nimissä englannissa jo oleva allitteraatio oli säilytetty, mutta ei kaikissa (vrt. *Beckoning Bell* / *Kutsukello* ja *Tiny Tonitrus* / *Pieni tonitrus*).

Seuraavaksi pohdin itse pelin nimeä, *Bloodborne*, käännösstrategioiden käytön kautta. *Yharnamissa* veri on tärkeässä osassa, mistä kertoo jo pelin nimikin. Englanniksi *blood-borne* tarkoittaa 'veren kautta tarttuvaa tai leviävää' (oma suomennos), ja se linkittyy sitä kautta suoraan *Yharnamiin*, jota piinaa pandemian tai vitsauksen lailla leviävä tauti. Myöhemmin pelaaja myös oppii taudin syntyperän ja kaupunkilaisia uhkaavien petojen ilmestymisen liittyvän ihmisten runsain määrin juomaan ja muilla tavoin käyttämään vereen. Suomenkieliselle pelaajalle pelin englanninkielinen nimi ei välttämättä kerro mitään, mutta tarkkaavaiset englanninkieliset pelaajat saattavat oppia eräitä pelin pääjuonen kannalta tärkeimpiä asioita jo pelkän nimen perusteella. Tämän takia on mielenkiintoista, ettei nimeä ole käännetty suomeksi muun käännöksen yhteydessä.

Toisaalta vaikka englanninkielisten elokuvien, televisiosarjojen ynnä muiden audiovisuaalisten teoksen nimiä käännettiin suomeksi usein muun muassa 1980- ja 1990-luvuilla (esim. *The Shawshank Redemption* -elokuvan nimi on suomeksi *Rita Hayworth – Avain pakoon*), niiden nimet jätetään nykyisin yhä useammin kääntämättä tai käytetään nimelle mahdollisesti jo vakiintunutta englanninkielistä käännöstä, ellei kyse ole lapsille suunnatuista teoksista. Toisaalta videopelejä ei ole käännetty suomeksi vielä paljoa verrattuna muihin medioihin, ja näin ollen pelien nimienkään kääntäminen ei ole päässyt vakiintumaan, ainakaan vielä. Vaikka elokuvien ja televisiosarjojen nimiä käännettiin ennen runsaasti, sama ei pätenyt videopeleihin kuin lähinnä lapsille suunnattujen pelien kohdalla, eikä aina välttämättä niissäkään. Esimerkiksi EA Gamesin julkaisemien *Harry Potter ja viisasten kivi* - ja *Harry Potter ja salaisuuksien kammio* -pelien (2001; 2003) nimet on suomennettu, kun taas Namcon *Klonoa: Door to Phantomilen* (1997) tai Nintendon *Super Mario All-Stars* -pelikokoelman (1993) ja sen sisältämien pelien nimet on jätetty englanninkielisiin muotoihinsa. *Harry Potter* -pelisarjan nimien kääntämiseen vaikuttaa toki myös se, että ne viittaavat samannimisiin kirjoihin, ja pelien nimet onkin lainattu suoraan Jaana Kapari-Jatan suomennoksista.

Suomessa englannin osaamisen taso on melko korkealla ja englannin opettelu voidaan aloittaa varhennetun kielikasvatuksen myötä jo päiväkodissa, esikoulussa tai ensimmäisten luokkien aikana. Näin ollen etenkin aikuisille suunnattujen pelien kohdalla kääntäjät ovat voineet olettaa, että ainakin osa suomenkielisistä pelaajista ymmärtää *Bloodborne*-nimen ilman varsinaista kääntämistäkin. Ainakin *blood*-sana (suomeksi *veri*) on sen verran yleinen, että monet todennäköisesti tuntevat sen. Jo pelkkä *blood*-sana kertoo pelaajille veren liittyvän peliin olennaisesti, vaikka varsinainen lääketieteellinen merkitys, eli taudin leviäminen veren kautta,

voi jäädä piiloon, jos koko englanninkielistä *Bloodborne*-yhdyssanaa ei ymmärrä. Kun pelin nimeä ei ole käännetty suomeksi, jää suomeksi pelaavan itsensä kontolle selvittää veren ja Yharnamissa riehuvan taudin välinen yhteys.

Yksi mielenkiintoisimmista nimistä mitä *Bloodbornesta* löytyy, on mielestäni *Mensis*, joka löytyy aineistostani osana *Mensisin painajainen* -paikannimeä, ja joka on lainattu *Bloodbornen* suomennokseen suoraan, riippumatta siitä missä kontekstissa se esiintyy. Kyseisestä nimestä ja siihen liittyvistä temaattisista merkityksistä on käyty keskustelua ennen tätä tutkimusta (ks. esim. Bloodborne Wiki; Hernandez 2015), mutta ei vielä suomentamisen näkökulmasta. *Bloodborne* ei kerro suoraan kuka tai mikä *Mensis* on, mutta kyseessä vaikuttaa olleen oppinut ja utelias ihminen, jonka mukaan on nimetty kokonainen pelin sisäinen koulukunta (*The School of Mensis*). *Mensis*-nimi toistuu yksinään tai muiden nimien osana. Itsessään sana *mensis* on latinaa ja tarkoittaa kuukautta, eli aikaa, joka määräytyy kuun vaiheiden mukaan. Tämän lisäksi se muistuttaa myös englannin arkikielistä sanaa *menses*, joka tarkoittaa kuukautisia ja juontuu juuri latinan *mensisistä*. Tämä tuskin on vahinko, koska *Bloodbornessa* kuu, veri ja lastensaanti ovat temaattisesti hyvin suuressa osassa. Esimerkiksi *Mensisin painajaiseen* pääsee vasta verenpunaisen kuun noustua. Kuun, joka nähdään vasta, kun *Yharnam*, muinainen pthumerulaiskuningatar kenen mukaan *Yharnam*-kaupunki on nimetty, on näyttäytynyt pelaajalle itkemässä ryöstettyä lastaan, valkoinen mekko vatsan kohdalta verestä punaisena. *Mensis*-nimeen voi siis liittyä eräänlaisia piilomerkityksiä tai -mielikuvia, ja sitä kautta assosiativinen funktio. Suomeksi tällä pystyisi leikkimään hyvin paljon, koska *kuu*-sana toistuu sanoissa *kuu*, *kuukautiset*, *kuukausi* ja *kuukautisveri*.

Olisi mielenkiintoista tietää ovatko kääntäjät olleet tietoisia *mensis*-sanan ja samalla nimen temaattisesta yhteydestä, ja onko nimi tarkoituksellisella jätetty kääntämättä suomeksi. Toisaalta englanninkielinen versio on otettu suoraan latinasta, joten siinäkin yhteys on epäsuora. Nyt nimen sisältämän viittauksen voi kuitenkin ymmärtää suomennoksesta vain, jos pelaaja osaa latinaa tai englantia suomen lisäksi. On kuitenkin loogista, että lähtötekstiinkin jätettyä vierasperäistä nimeä ei käännetä suomeksikaan, etenkin jos nimen piilomerkitys on haluttu säilyttää hieman mystisenä ja jättää pelaajan itsensä selvitettäväksi. Toisaalta ei olisi yllättävää, jos kääntäjät eivät olisi tienneet nimeen liittyvästä kontekstista, koska pelinkehityksen prosessi on usein moniosainen ja sekava, ja peliä kehitetään tyypillisesti vielä käännettäessä, jolloin koko teksti tai osa siitä voi muuttua moneen otteeseen lokalisointiprosessin aikana. Kääntäjillä on ollut jonkin verran tietoa *Bloodbornesta* ja sen maailmasta käänösprosessin aikana, mutta

ei välttämättä kaikista pienimmistäkin yksityiskohdista, jollaiseksi *Mensis*-nimenkin voi laskea. Lisäksi nimen synnyttämiä temaattisia mielikuvia tai kytköksiä ei suoraan vahvisteta pelin sisällä, eivätkä pelintekijätäkään ole vahvistaneet *Mensis*-nimen merkitystä erikseen. On siis mahdollista, että *Mensis* on lainattu suoraan osittain senkin takia, ettei ole täysin varmaa ovatko temaattiset merkitykset kaikilta osin tarkoituksellisia. Kääntämättä jättäminen myös lisää pelin mystiikkaa ja jättää pelimaailmasta innostuneille pelaajille jotain tutkittavaa ja pohdittavaa vielä pelin pelaamisen jälkeenkin.

7 LOPPUPÄÄTELMÄT

Tutkielmassa analysoitiin yli 300 *Bloodborne*-videopelin englanninkielistä nimeä suomennoksineen. Tavoitteena oli selvittää, miten nimiä oli käännetty analysoimalla niitä etukäteen valittujen käänносstrategioiden (laina, käänнос, foneettinen adaptaatio, korvaaminen, eksplisiittisyyden muutos ja poisto) kautta. Hypoteesina oli, että nimiä olisi käännetty etenkin käänнос- ja laina-strategioilla, ja että eksplisiittisyyden muutosta havaittaisiin paljon. Oletuksena oli myös, ettei aineistosta löytyisi juurikaan foneettisen adaptaation käyttöä. Tulokset analysoituani voin todeta hypoteesini pitäneen paikkansa. Nimiä käännettiin runsain määrin sekä lainaamalla että kääntämällä, mutta näistä etenkin käännostä käytettiin käänносstrategioista eniten koko aineistossa. Tämä vastasi kandidaatintutkielmani (Marjoniemi 2019) erilaisen ja huomattavasti pienemmän aineiston kautta saamiani tuloksia.

Käännostä esiintyi etenkin kuvailevissa ja yleiskielisissä nimissä, joita oli aineistossani paljon. Kääntäminen on todennäköisesti valikoitunut strategiaksi, tietoisesti tai tiedostamatta, koska tällaiset nimet on nopeaa ja melko yksinkertaista kääntää sananmukaisesti, ja koska käänнос on strategiana tukenut nimien funktioita. Lainaa puolestaan käytettiin eniten hahmonimien suomennoksissa, mikä ei ole ihme, sillä hahmonimillä on vahvasti identifioiva ja narratiivinen funktio, ja niiden usein eksoottista ja mystistä tunnelmaa saa välitetty lainan kautta todennäköisesti tehokkaammin kuin muilla, enemmän kotouttavilla strategioilla. Hahmonimet kannattaa myös tyypillisesti kääntää johdonmukaisesti samalla käänносstrategialla, jotta pelaaja pystyy helposti tunnistamaan kenestä on kyse missäkin kontekstissa, mikä on ajoittain haastavaa *Bloodbornen* jo valmiiksi epäsuoran kerrontatyylin takia, mutta voisi olla vieläkin vaikeampaa, jollei suomenkielinen käänнос olisi yhtenäinen. Eksplisiittisyyden muutosten ja etenkin eksplisiittistämisen runsas määrä puolestaan luo vaikutelman, että suomenkieliset nimet välittäisivät pelaajalle enemmän tietoa kuin englanninkieliset. Last Protagonist (2020 ja 2021) oli huomannut videoanalyysissään pelin englanninkielisen version olevan viestinnällisesti epäsuorempi kuin japaniksi lokalisoitu *Bloodborne*, ja eksplisiittistämisen suuren määrän perusteella sama pätee myös englanninkielisen ja suomennetun pelin välillä.

Foneettista adaptaatiota ja poistoa esiintyi aineistossani ehdottomasti vähiten. Ainiala ym. (2016) toteavat foneettisen adaptaation strategiaa käytettävän suomessa lähinnä historiallisten henkilöiden nimien kohdalla. Näitä ei ollut *Bloodbornessa* lainkaan, joten ei ole ihme, ettei mainittua käänносstrategiaa siis käytetty juurikaan. Foneettiselle adaptaatiolle ei myöskään

yhtä paljon tarvetta aikuisille suunnatussa pelissä kuin lapsille kohdennetuissa peleissä, koska kääntäjä voi olettaa aikuisten yleissivistyksen olevan lapsia korkeammalla tasolla. Suomalaisessa koulutuksessa painottuu vieraiden kielten opettaminen, joten aikuiselle pelaajalle vierasperäiset nimet ja niiden lausumistavat ovat todennäköisesti ainakin joiltain osin tuttuja tai pääteltävissä, mikä osaltaan vähentää foneettisen adaptaation tarvetta ja sallii joidenkin nimien lainaamisen suoraan lähtötekstistä. Pelin korkean ikärajan myötä suomentajan ei ole myöskään täytynyt varoa käyttämästä lapsille liian pelottavaa tai yksityiskohtaisesti kuvailevaa kauhutunnelmaa välittävää sanastoa nimissä. Poistoa taas ei todennäköisesti esiintynyt paljon, koska nimet olivat suurelta osin jo valmiiksi tiiviitä ja täynnä tietoa, joten yksittäisenkin sanan poistaminen olisi saattanut muuttaa merkitystä suuresti, tai estää nimen eri funktioiden toteutumista, ja sitä myötä käänнос voisi haitata pelin pelaamista. Tämä voisi johtaa, kuten Bernal-Merinokin (2018, 123–124) mainitsi, siihen, että pelaaja jättää pelin kesken. Tällöin koko pelilokalisoinnin ja itse videopelien tavoite estyisi: peliä ei voi pelata. On siis ymmärrettävää, että poistoa käytettiin nimissä harvoin.

Yleisesti suomenkielisten nimien johdonmukaisuus, ja sitä myötä ainakin niiden identifioivan, narratiivisen, luokittelevan, paikallistavan funktion toteutuminen, auttaa suuresti pelaajaa ymmärtämään pelin tapahtumia ja pelaamaan peliä. Jollei nimiä olisi käännetty niin johdonmukaisesti ja tärkeimmät funktiot usein säilyttäen, pelaaja saattaisi olla ymmällään ja tietämättä miten edetä. Kuten poisto-strategian käytön kohdalla, peli voitaisiin lopettaa tämän myötä jopa kesken. Jos tätä tapahtuisi suuremmalla skaalalla pelaajien kesken, lokalisoinnin huono laatu voisi vaikuttaa peliyrityksiin ja -myynteihin negatiivisesti taloudellisella tasolla. Nimillä ja niiden kääntämisellä on siis suuri merkitys videopelien lokalisoinnissa, suurempi kuin mitä itse odotin tutkimuksen alussa. *Bloodbornea* on kuitenkin suomentanut pelitekstien runsaaseen määrään verrattuna melko pieni ryhmä, mikä on todennäköisesti tukenut tekstin yhdenmukaistamista. Samoin se, että joukossa on ollut nimettynä yksi pääkääntäjä (Aitokari 2018), joka on vastannut suomennoksen kokonaiskuvasta ja pitänyt lankoja käsissään, on luultavasti auttanut. Yhteisestä kattostrategiasta, eli vanhahtavasta ja pelin ilmapiiriin sopivasta tyylistä (mt.), sopiminen kääntäjien kesken on myös osaltaan voinut auttaa käänносprosessissa.

En keskittynyt Pääkkösen (2019) tavoin tutkimaan onko *Bloodbornen* termistöä suomennettu kotouttavasti tai vieraannuttavasti, mutta analyysini perusteella voin sanoa, että *Bloodbornen* nimiä on käännetty sekä kotouttamalla että vieraannuttamalla. Pääkkösen (mt.) mukaan veritermejä, sisältäen nimiäkin, on käännetty enemmän kotouttavasti kuin vieraannuttavasti, ja

samaa näkyi aineistossani. Tämä todennäköisesti johtuu osittain siitä, että Ainialan ym. (2016) määrittelemissä strategioissa on jo valmiiksi enemmän kotouttavia strategioita (käännös, foneettinen adaptaatio, korvaaminen) kuin vieraannuttavia (laina), ja koska aineistoni sisälsi paljon kuvailevia nimiä, joita olisi ollut pelattavuuden ja immersion säilyttämisen kannalta haastavaa ja monesti deskriptiivisten nimien funktion vastaista kääntää runsaasti lainaamalla.

Bloodbornen suomennoksesta myös välittyi luvussa 5.1 mainittu lovecraftmainen tunnelma, jota myös nimien käännökset ylläpitivät. Etenkin *Suurjumalat*-hahmonimestä ja suoraan yliluonnollisuuteen, kosmisuuteen tai kirkkoon liitettävissä nimissä (kuten *Ebrietas*, *kosmoksen tytär*) säilyy assosiatiiivinen funktio, jonka kautta ne pystyy linkittämään Lovecraftin teoksiin temaattisesti ja tunnelmanluonnin kautta. Nimiä ei ole kuitenkaan muutettu tarkoituksellisesti enemmän Lovecraftin luoman mytologian mukaisesti, esimerkiksi käyttämällä suoraan Lovecraftin töistä tuttuja intertekstuaalisia nimiä, kuten *Cthulhu* tai *Nyarlathotep*. Jos näin olisi tehty, suomeksi lokalisoitu versio olisi poikennut suuresti lähtömateriaalista.

Tämän tutkimuksen perusteella voidaan todeta, että kaikkia tutkimukseen valittuja käännösstrategioita esiintyi *Bloodbornen* nimien suomennoksissa. Tutkimuksessa selvisi myös, että Ainialan ym. (2016) ja Leppihalmeen (1997, 2007) nimeämiä käännösstrategioita hyödynnetään fantasia- ja lastenkirjallisuuden ohella aikuisille suunnattujen videopelien suomentamisessa. Kyseisten strategioiden avulla voidaan tukea videopelien nimien funktioiden ja pelitekstien tavoitteiden toteutumista, joten sitä myötä niiden voi sanoa sopivan peleissä esiintyvien nimien kääntämiseen. Siinä missä muillakaan kääntämisen erikoisaloilla, myöskään pelilokalisoinnissa pelkän nimien kääntämiseen tarkoitettujen strategioiden mekaaninen käyttö ei yksinään riitä. Kääntäjän aiheen ja alan asiantuntijuus vaikuttavat myös suuresti siihen, miten ja millaisiksi nimet lopulta käännetään. Kääntäjän tehtävänä on pelejä lokalisoimassa päättää omaa harkintaa käyttäen mitkä nimen elementit ovat tärkeintä säilyttää. Kuten Ainiala ym. (2016) painottivat, kääntäjän tulee huomioida tekstin neljä tasoa (kieliopillinen, tyylillinen, semanttinen ja pragmaattinen) ja säilytettävä tekstin tärkein funktio. *Bloodbornen* suomennetuista nimistä voi havaita kaikkia näitä tasoja ja funktioiden painottamista. Usein sekä lähtökielisissä että suomennetuissa nimissä painottuvat samantapaiset funktiot, mutta toisinaan kääntäjä on poikennut lähtötekstistä ja korostanut joitain eri funktioita, jolloin nimen merkitys tai painopiste on voinut muuttua. Tätä tapahtuu erityisesti nimissä, joissa esiintyy korvaamista ja eksplisiittisyyden muutosta. Nimien funktiot ovat siis vaikuttaneet tehtyihin käännösratkaisuihin.

Myös joillakin pelilokalisoinnin ja nimien kääntämisen haasteilla on todennäköisesti ollut vaikutusta siihen, miten nimiä on käännetty, kuten kontekstin puutteella. Toisaalta pelilokalisoinnin tyypillisiä haasteita on myös pyritty paikkaamaan antamalla kääntäjille tukimateriaalia, jota hyödyntää lokalisointiprosessin aikana (Aitokari 2018) ja etenkin visuaalisen materiaalin, kuten kuvien, hyödyntäminen on todennäköisesti vaikuttanut siihen, miten joitain nimiä on suomennettu. Multimodaaliset tekijät on siis huomioitu käännettäessä *Bloodbornea*. Toinen haaste, jolla on voinut olla vaikutusta nimien suomentamiseen ovat muun muassa nimien kulttuurisidonnaisuus ja intertekstuaalisuus, koska moni nimi sisälsi pelin sisäisiä tai ulkopuolisia viittauksia, jotka suomennoksessa on useimmiten onnistuttu säilyttämään. Vaikka suomen kieli on tyypillisesti englantia pidempää, ei merkkirajoituksilla vaikuttanut olleen ainakaan suurta vaikutusta nimien kääntämiseen. Toisinaan suomenkieliset nimet olivat pidempiä kuin englanninkieliset, toisinaan lyhyempiä. Nimille tuntui myös olevan varattu ainakin pelivalikkojen osalta runsaasti tilaa, eli nimiä ei ole jouduttu esimerkiksi katkaisemaan, jotta ne saisi mahdutettua tietyn mittaiseen tekstilaatikkoon valikoissa.

Otokseeni sisältyivät lähestulkoon kaikki analysoimieni kategorioiden (hahmonimet, paikannimet, kulutusesineet, tärkeimmät esineet, aseet ja asut) sisältämät nimet, joten tutkimuksestani saa melko kattavan kuvan siitä millä tavoin nimiä on käännetty kyseisissä kategorioissa. En kuitenkaan analysoinut kaikkia pelistä löytyviä nimiä, kuten riimujen tai verijalokivien nimiä tai *Maljaluolastoihin* liittyviä nimiä, joten tulokseni eivät kata koko peliä, ja näin ollen niiden perusteella ei voi yleistää täydellä varmuudella, että *Bloodbornen* nimet olisi käännetty juuri tulosteni mukaisesti. Koko pelin kattava aineisto olisi kuitenkin ollut pro gradu -tutkielmaan liian laaja, joten se jää mahdolliseen jatkotutkimukseen.

Tuloksieni tieteellisyyteen vaikuttaa osittain oma subjektiivisuuteni. Joku toinen olisi saattanut tulkita käänösstrategioiden käyttöä tai tuloksia eri tavalla, koska henkilökohtainen kokemus vaikuttaa siihen, miten asioita tulkitsee. Koen kuitenkin käänöstieteen opiskelijana ja videopeleihin ja niiden lokalisointiin perehtyneenä olevani pätevä analysoimaan ja tutkimaan aihettani. Käänösstrategiat ja niiden käyttö on lisäksi tutkimusaiheena haastava, koska kääntäjät eivät välttämättä itsekään ole tietoisia siitä millaisia strategioita käyttävät vaan kääntäminen voi tapahtua jopa automaattisesti (Chesterman 2016, 88). Strategioita pystyy kuitenkin harjaantuneella silmällä havaitsemaan käänöksistä jälkikäteen, joten tutkimukseni on auttanut selvittämään käänösstrategioiden käyttöä ja nimien suomentamista *Bloodbornen* nimistön osalta.

Omat haasteensa tutkimukseen toivat pelikäntämisen tutkimuskentän nuoruus ja etenkin pelinimien kääntämiseen keskittyvän tutkimuksen vähäisyys. Peleissä esiintyvien nimien kääntämisestä ja suomentamisesta ei vielä ole paljoa tutkimustietoa, eikä niille ole alalla vakiintuneita tutkimuskäytäntöjä. Mielestäni onnistuin kuitenkin kokoamaan tähän tutkimukseen sopivat tieteelliset raamit yhdistelemällä ja soveltamalla eri tieteenalojen tutkimuksia ja malleja. Lisäksi käsittelin aihetta ja pohdin löytöjäni samaa aihetta sivuavien tutkielmien (ks. Marjoniemi 2019 ja Pääkkönen 2019) ja *Bloodbornen* fanien tekemien havaintojen kautta (mm. Redgrave s.d.; Xamn 2015). Vapaamuotoiset fanien huomiot eivät ole vertaisarvioituja tai noudata akateemisia säädöksiä, mutta ne ovat kuitenkin tarkkanäköisiä ja suuntaa antavia löydöksiä, joiden kautta aihetta pystyi tarkastelemaan hieman syvemmin. Valitsemani menetelmän ja esittelemäni teoreettisen viitepohjan kautta pystyin vastaamaan asettamiini tutkimuskysymyksiin, joten mielestäni niiden osalta tutkimukseni on onnistunut. Toisaalta jälkikäteen katsottuna olisin voinut pyrkiä selvittämään tarkemmin minkä takia nimiä käännetään tietyillä käänösstrategioilla, ja millaisten nimien kanssa kaikkia analysoimiani strategioita tyypillisesti käytetään. Olisin voinut myös tutkia laajempaa suomenkielistä aineistoa, tai pelkän suomennoksen lisäksi miten nimiä on käännetty muille kielille, ja sitä kautta vertailla eri kieliversioissa käytettyjä strategioita ja käänösratkaisuja keskenään.

Aiheesta saisi helposti jatkotutkimusta tutkimalla kaikki *Bloodbornessa* esiintyvät nimet tai vertailemalla useiden eri pelien nimien kääntämistä keskenään yhdellä tai useammalla kielellä. Aineistooni kuului sekä *Bloodbornen* sisältämät nimet että sen *The Old Hunters* -lisäosan nimet, mutta en tässä tutkielmassa tutkinut oliko nimet käännetty näihin jotenkin eri tavalla. Omassa analyysissäni en tällaista havainnut ja suurimmilta osin nimet tuntuivat noudattavan samoja käänöstapoja, mutta tästä ei ole varmuutta ilman erillistä analyysiä. Siitäkin voisi siis tehdä jatkotutkimusta. Voisin myös tutkia toistuvatko *Bloodbornen* suomennoksessa havaitsemani käänösratkaisut pelin muissa kieliversioissa. Peli on kuitenkin lokalisoitu muun muassa japaniksi, espanjaksi ja ranskaksi, joten voisi olla mielenkiintoista tarkastella eroavatko eri kieliversiot mahdollisesti toisistaan ja millä tavoin.

Pelilokalisointia itseään voisi kyseisen alan nuoruuden myötä tutkia myös vielä monesta eri näkökulmasta. Pelilokalisointia voitaisiin tutkia esimerkiksi kääntäjien työn näkökulmasta, perehtymällä itse käänösprosessiin tarkemmin, tai tarkastelemalla enemmän joidenkin yksittäisten tai useampien pelien käännöksiä yhden tai useamman kielen sisällä. Tutkielman kirjoitusvuonna vallinnut koronaviruspandemia on myös muuttanut toimintakulttuuria monilla

työpaikoilla, jonka myötä mielenkiintoinen tutkimusasetelma voisi olla se, onko koronaviruspandemia vaikuttanut jotenkin pelilokalisoinnin alaan ja pelikäntäjien työtilanteeseen. Monilla muilla aloilla on siirrytty enemmän etätyöhön, mutta käänösälalla tämä on ollut melko yleistä jo ennen koronavirustakin. Toisaalta pelinkehittäjät ovat tarkkana tietosuoja-asioiden suhteen (Aitokari 2018), eli kääntäjät eivät välttämättä aina saa tehdä työtään pelistudion ulkopuolella, edes koronapandemian jälkeenkään.

Koronaviruspandemia on myös lisännyt pelien myyntiä suuresti ympäri maailmaa, minkä myötä yhä useammat saattaisivat kiinnostua myös pelien tekemisestä ja lokalisoinnista, mikä voisi puolestaan parantaa pelikäntäjien työtilannetta uusien ja useampien projektien muodossa. Tämä voisi lisätä yleistä kiinnostusta pelilokalisointia kohtaan ja johtaa alan tutkimuksen kasvuun, ja sitä kautta vahvistaa ja vakiinnuttaa sen paikkaa niin pelialalla kuin kääntämisen erikoisalana käännöstieteessäkin. Tämän takia pelilokalisoinnin tarkastelu koronaviruspandemian näkökulmasta voisi olla tutkimuksellisesti merkityksellistä.

8 LÄHTEET

Aineistolähteet

Bloodborne 2015. Videopeli. Ohjaaja Hidetaka Miyazaki. Kehittäjä FromSoftware. Julkaisija Sony Computer Entertainment.

Bloodborne: The Old Hunters 2015. Videopelin lisäosa. Ohjaaja Hidetaka Miyazaki. Kehittäjä FromSoftware. Julkaisija Sony Computer Entertainment.

Kirjallisuuslähteet

Ainiala, Terhi, Minna Saarelma & Paula Sjöblom 2016. *Names in Focus. An Introduction to Finnish Onomastics*. Kääntänyt Leonard Pearl. Helsinki: Finnish Literature Society.

Aitokari, Isto 2018. Kysymyksiä videopelikäännöksestä kandidaatintutkielmaa varten. Henkilökohtainen sähköpostiviesti. Vastaanottaja Tiiu Marjoniemi. Lähetetty 24.8.2018. (1.1.2021)

Azaola, Isabel Hurtado de Mendoza 2009. Translating Proper Names into Spanish: The Case of Forrest Gump. Teoksessa Jorge Díaz Cintas (toim.), *New Trends in Audiovisual Translation*. Bristol, Buffalo, Toronto: Multilingual Matters. 70–82.

Bernal Merino, Miguel 2006. On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation* 6, 22–36. http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.pdf. (16.1.2021)

Bernal-Merino, Miguel 2015. *Translation and Localisation in Video Games: Making Entertainment Software Global*. New York: Routledge.

Bernal-Merino, Miguel Á 2018. Creativity and playability in the localisation of video games. *JIAL: The Journal of Internationalisation and Localisation*, 5:1, 101–137. London: University of Roehampton. https://pure.roehampton.ac.uk/ws/portalfiles/portal/857513/Bernal_Merino_2018_JIAL_5_1_Creativity_and_playability_in_the_localisation_of_video_games.pdf. (15.1.2021)

Bertills, Yvonne 2003. *Beyond Identification. Proper Names in Children's Literature*. Turku: Åbo Akademi University Press.

Bloodborne Wiki. Verkkosivu. <https://bloodborne.wiki.fextralife.com/Bloodborne+Wiki> (1.1.2021)

Bloodborne Wiki. Bosses. <https://bloodborne.wiki.fextralife.com/Bosses>. (25.3.2021)

Byte Level Research 2006. Taking Video Games Global: An Interview with Heather Chandler, author of *The Game Localization Handbook*. Verkkójulkaisu. https://bytelevel.com/global/game_globalization.html. (1.4.2021)

- Cambridge Dictionary: hakusana *augur*. 2021. Verkkojulkaisu.
<https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/augur>. (14.4.2021)
- Chandler, Heather Maxwell 2014. *The Game Production Handbook*. 3rd ed. Burlington, MA: Jones & Bartlett Learning.
- Chandler, Heather Maxwell & Stephanie O'Malley Deming 2012. *The Game Localization Handbook*. 2nd ed. Sudbury, MA; Ontario ja London: Jones & Bartlett Learning.
- Chesterman, Andrew 2016. *Memes of Translation: The Spread of Ideas in Translation Theory*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins.
- Colossal Cave Adventure* 1976. Videopeli. Kehittäjät Will Crowther ja Don Woods.
- Csikszentmihályi, Mihaly 1988. The flow experience and its significance for human psychology. Teoksessa Mihaly Csikszentmihályi, *Optimal experience: psychological studies of flow in consciousness*. Cambridge University Press. 15–35.
- Dietz, Frank 2006. Issues in Localizing Computer Games. Teoksessa Keiran J. Dunne, *Perspectives on Localization*. Amsterdam: John Benjamins. 121–134.
- Esselink, Bert 2000. *A Practical Guide to Localization*. Amsterdam & Philadelphia: John Benjamins.
- Final Fantasy VII* 1997. Videopeli. Kehittäjä Square. Julkaisija Square Enix ja Sony Computer Entertainment.
- Final Fantasy VII Remake* 2020. Videopeli. Kehittäjä ja julkaisija Square Enix.
- Final Fantasy XIV* 2010–2021. Videopeli. Kehittäjä ja julkaisija Square Enix.
- Frognation 2015. Bloodborne. Julkaistu 12.8.2015. http://www.frognation.com/e/fn_news/. (3.3.2021)
- God of War* 2005–2018. Videopelisarja. Kehittäjä Santa Monica Studio. Julkaisija SIE.
- Guyennet, Sandrine 2018. Translating City and Character Names in Video Games. *The Frenchalizer* 4.2.2018. <https://thefrenchalizer.com/translating-city-and-character-names-in-video-games/>. (16.3.2021)
- Harry Potter ja viisasten kivi* 2001. Videopeli. Julkaisija EA Games.
- Harry Potter ja salaisuuksien kammio* 2003. Videopeli. Julkaisija EA Games.
- Henry, Jasmine 2018. Kingdom Hearts 3: Why is Winnie The Pooh Censored? *Gamerant* 21.11.2018. <https://gamerant.com/kingdom-hearts-3-winnie-the-pooh-censored/>. (20.10.2020)
- Hergenrader, Trent 2018. *Collaborative Worldbuilding for Writers and Gamers*. London: Bloomsbury Publishing Plc.

- Hernandez, Patricia 2015. Fan Theory: You're Drinking Menstrual Blood in Bloodborne. *Kotaku* 27.4.2015. <https://kotaku.com/a-wild-theory-about-where-the-blood-in-bloodborne-actua-1700414497>. (11.4.2021)
- Honeywood, Richard Mark 2007. The Square Enix Approach to Localization. San Francisco: Game Developers Conference 5–9.3.2007. <http://twvideo01.ubm-us.net/o1/vault/gdc07/slides/S4672i1.pdf>. (29.3.2021)
- IGN 2015. Making Bloodborne: Part 1 – Souls Evolved. Youtube-video 6.2.2015. <https://www.youtube.com/watch?v=gExoq4CGDHo&t=297s>. (1.1.2021)
- Jarva, Iris 2017. Näkymätön Mario ja nainen nimeltä Aleks. Videopelikäntämisen haasteita ja pelaajien näkemyksiä videopelikäännöksistä. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Jørgensen, Kristine 2013. *Gameworld Interfaces*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.
- Kaija, Anna 2017. Nimet enteinä Final Fantasy XV:ssä. Level Up! -blogi 12.3.2017. <https://www.levelupblogi.fi/2017/03/nimet-enteina-final-fantasy-xvssa.html>. (16.3.2021)
- Kielitoimiston ohjepankki: hakusanalla *erisnimi*. 2021. Kotimaisten kielten keskus. <http://kielitoimistonohjepankki.fi/ohje/185>. (5.2.2021)
- Kinnunen, Jani, Kirsi Taskinen & Frans Mäyrä 2020. Pelaajabarometri 2020: Pelaamista koronan aikaan. Tampere: Tampere University Press. <https://trepo.tuni.fi/handle/10024/123831>. (16.1.2021)
- Klonoa: Door to Phantomile* 1997. Videopeli. Julkaisija Namco.
- Koivisto, Santeri, Tiiu Marjoniemi & Mikael Uusi-Mäkelä 2019. Designing a scalable intervention for studying the impact of teacher facilitation with digital video games. Teoksessa Lars Elbæk, Gunver Majgaard, Andrea Valente & Md. Saifuddin Khalid (toim.), *Proceedings of the 13th International Conference on Game Based Learning*. Reading: Academic Conferences and Publishing International Limited, 881–889.
- Koponen, Henri 2020. Videopelien myynti räjähti, kun miljoonat linnoittautuivat koteihinsa - Ala vaikuttaa nyt taantumankestäväältä, voittajien joukkoon mahtuu ainakin yksi suomalaisyhtiö. *Kauppalehti* 5.4.2020. <https://www.kauppalehti.fi/uutiset/videopelien-myynti-rajahti-kun-miljoonat-linnoittautuivat-koteihinsa-ala-vaikuttaa-nyt-taantumankestavalta-voittajien-joukkoon-mahtuu-ainakin-yksi-suomalaisyhtio/07f658f5-cc21-4b95-b550-ed554b4700ad>. (26.12.2020)
- Kukkonen, Laura 2020. Pandemiasta tuli peliyhtiöille rahasampo, nyt uudet konsolit piristävät kauppaa: ”Saamme kolme jouluneljänestä yhdellä tilikaudella”, sanoo analyytikko. *Helsingin Sanomat* 7.11.2020. <https://www.hs.fi/talous/art-2000007413862.html>. (26.12.2020)
- Last Protagonist 2020. Lost in Translation – Bloodborne’s True Story Explained. Youtube-video 18.11.2020. https://www.youtube.com/watch?v=fZQP3rjBA7o&list=PLQnUanUs-C--r07ZH3qD_X8Rwxx8gSoku&index=2. (16.3.2021)

- Last Protagonist 2021. 20 Insightful Japanese Differences in the Translation of Bloodborne. Youtube-video 17.1.2021. <https://www.youtube.com/watch?v=nT65aZ-DA0Y>. (16.3.2021)
- Leppihalme, Ritva 1997. *Culture Bumps. An Empirical Approach to the Translation Studies*. Sarjassa Topics in Translation, 10. Philadelphia: Multilingual Matters.
- Leppihalme, Ritva 2007. Kääntäjän strategiat. Teoksessa H.K. Riikonen, Urpo Kovala, Pekka Kujamäki & Outi Paloposki (toim.), *Suomennoskirjallisuuden historia 2*. Suomalaisen Kirjallisuuden Seuran Toimituksia 1084. Helsinki. 365–373.
- Lovecraft, H. P. 1927. *Supernatural Horror in Literature*. The H.P. Lovecraft Archive - verkkosivu 20.10.2009. <https://www.hplovecraft.com/writings/texts/essays/shil.aspx>. (1.3.2021)
- Lovecraft, H. P. 1931. *Varjo Innsmouthin yllä*. Teoksessa *Kuiskaus pimeässä ja muita kertomuksia* (1986). Sarjassa *Kootut teokset*, osa 1. Suomentaneet Ulla Selkälä ja Ilkka Äärelä. Helsinki: Jalava.
- Mandelin, Clyde 2019. Localized Names in Video Games that Changed Later On. Legends of Localization -verkkosivu 20.3.2019. <https://legendsoflocalization.com/localized-names-in-video-games-that-changed-later-on/>. (16.3.2021)
- Mangiron, Carmen ja Minako O'Hagan 2006. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *The Journal of Specialised Translation* 6, 10–21. https://www.jostrans.org/issue06/art_ohagan.pdf. (1.4.2021)
- Mangiron Hevia, Carmen 2007. Video Games Localisation: Posing New Challenges to the Translator. <https://doi.org/10.1080/09076760708669046>. *Perspectives*, 14:4, 306–323 (2.2.2021)
- Marjonieniemi, Tiiu 2019. Verihäiveitä ja verkkoasetuksia. Käännösstrategioiden käyttö *Bloodborne*-videopelin käyttöliittymäteksteissä. Tampereen yliopisto, kandidaatintutkielma.
- Merriam-Webster: hakusana *augur*. 2021. Verkkojulkaisu. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/augur>. (14.4.2021)
- Munday, Jeremy 2012. *Introducing Translation Studies. Theories and Applications*. 3rd Edition. Abingdon, Oxon: Routledge.
- Nelva, Giuseppe 2017. Final Fantasy XV Localization Director Talks “Fantasy Based in Reality” and Much More. Dualshockers 5.3.2017. [Final Fantasy XV Localization Director Talks "Fantasy Based in Reality" and Much More](https://www.dualshockers.com/2017/03/05/final-fantasy-xv-localization-director-talks-fantasy-based-in-reality-and-much-more/). (14.1.2021)
- Nord, Christiane 2003. Proper names in translations for children: Alice in wonderland as a case in point. *Meta* 48, 182–196. <http://www.erudit.org/revue/meta/2003/v48/n1-2/006966ar.pdf>. (13.1.2021)
- Official Playstation Magazine* 2015. Can the man who made Bloodborne actually finish his own game? Gamesradar 24.3.2015. <https://www.gamesradar.com/we-speak-brains-behind-bloodborne/>. (19.3.2021)

- O'Hagan, Minako & Carmen Mangiron 2013. *Game Localization. Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Amsterdam: John Benjamins.
- Pac-Man* 1980. Videopeli. Kehittäjä ja julkaisija Namco.
- Palumbo, Alessio. Hidetaka Miyazaki Says Bloodborne Is Still His Favorite Game, Explains Its Influences. Wccfttech 11.10.2019. <https://wccfttech.com/hidetaka-miyazaki-says-bloodborne-is-still-his-favorite-game-explains-its-influences/>. (19.3.2021)
- Pääkkönen, Jesse 2019. *Kalvasverta ja verihäiveitä. Veritermien suomentaminen Bloodborne-videopelissä*. Tampereen yliopisto, kandidaatintutkielma. <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/117963/P%C3%A4%C3%A4kk%C3%B6neJesse.pdf?sequence=2>.
- Redgrave s.d. The Paleblood Hunt. A Bloodborne Analysis by "Redgrave". Verkkojulkaisu. https://docs.google.com/document/d/1JL5acskAT_2t062HILImBkV8eXAwaqOj611mSjK-vZ8/edit. (25.3.2021)
- Rogers, Scott 2014. *Level Up! The Guide to Great Video Game Design*. 2nd Edition. Chichester, England: Wiley.
- Savio, Essi 2019. Luovuutta ilman kontekstia? Nimien kääntäminen videopelissä Horizon Zero Dawn. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma.
- Schreiber, Michael 1998. Übersetzungstypen und Übersetzungsverfahren. Teoksessa Mary Snell-Hornby, Hans G. Höning, Paul Kußmaul & Peter A. Schmitt (toim.), *Handbuch Translation*. Tübingen: Stauffenburg. 151–154.
- Super Mario All-Stars* 1993. Videopeli. Kehittäjä ja julkaisija Nintendo.
- Susien klaani* 2001. Ohjaaja Christophe Gans. Tuotantoyhtiö STUDIOCANAL France ja Davis Films. DVD. Nordisk Film.
- TEPA-termipankki: hakusana *videopeli*. 2021. Verkkojulkaisu. <https://termipankki.fi/tepa/fi/haku/videopeli>. (16.1.2021)
- Tieteen termipankki: hakusana *erisnimi*. 2021. Verkkojulkaisu. <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kielitiede:erisnimi>. (5.2.2021)
- Tieteen termipankki: hakusana *käännösstrategia*. 2021. Verkkojulkaisu. <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Käännöstiede:käännösstrategia>. (29.3.2021)
- Tieteen termipankki: hakusana *yleisnimi*. 2021. Verkkojulkaisu. <https://tieteentermipankki.fi/wiki/Kielitiede:yleisnimi>. (5.2.2021)
- Undertale* 2015. Videopeli. Kehittäjä, ohjaaja, tuottaja ja julkaisija Toby Fox.
- Uusi-Mäkelä, Mikael 2015. Learning English in Minecraft. A Case Study on Language Competences and Classroom Practices. Tampereen yliopisto, pro gradu -tutkielma.

- Valkama, Vanessa 2020. Yksi ala hyötyy koronakriisistä, kun ihmiset pysyvät kotona – Suomessa liikevaihto pysynee yli kahdessa miljardissa eurossa: "Ollaan onneksaassa asemassa". *Aamulehti* 6.10.2020. <https://www.aamulehti.fi/talous/art-2000007566731.html>. (26.12.2020)
- Vehmas-Lehto, Inkeri 1999. *Kopiointia vai kommunikointia? Johdatus käännteoriaan*. Helsinki: Oy Finn Lectura Ab.
- Vinay, Jean-Paul & Darbelnet, Jean 1995. *Comparative Stylistics of French and English: A Methodology for Translation*. Amsterdam: Benjamins.
- Xamn 2015. Bloodborne - Language Settings For NA. Youtube-video 5.4.2015. <https://www.youtube.com/watch?v=9RZes0WIYQc>. (26.3.2021)
- Ylä-Anttila, Alekski 2020. Pelaaminen on yksi koronavuoden ilmiöistä – nämä luvut kertovat kaiken oleellisen. *Markkinointi & Mainonta* 4.8.2020. <https://www.marmai.fi/uutiset/pelaaminen-on-yksi-koronavuoden-ilmioista-nama-luvut-kertovat-kaiken-oleellisen/b86eedad-e440-4d79-9f29-7551481f55f1>. (26.12.2020)
- Ängeslevä, Sonja 2014. Tosielämän minecraftaaminen. Teoksessa Leena Krokfors, Marjaana Kangas & Kaisa Kopisto (toim.), *Oppiminen pelissä: pelit, pelillisyyys ja leikillisyyys opetuksessa*.

9 LIITTEET

Liite 1: *Ebrietas, kosmoksen tytär* -pomovihollinen.



ENGLISH SUMMARY

FROM *MOON PRESENCE* TO *MASTER'S IRON HELM*: TRANSLATING NAMES TO FINNISH IN *BLOODBORNE*

1 Introduction

This is a comparative case study that focuses on video game localisation and the study of names. The purpose of this thesis is to inspect how names have been translated from British English to Finnish in the FromSoftware game *Bloodborne* (2015) by examining the use of different translation strategies. The possible motives behind the translation choices will also be reflected on.

Video games are a global form of entertainment, and they are made and played in increasing numbers all over the world, including Finland. The popularity of video games has soared, especially after the beginning of the worldwide COVID-19 pandemic in 2020. These days, the video game industry is a multibillion business (Bernal-Merino 2015, 22) that continues to skyrocket. Because of this rise in popularity, video game companies have an increasing desire to localise their games, or in other words, to translate their games from one language and culture to another. They do this to make their games available to as many people as possible and thereby increase their profits. Localisation is a technical term that is difficult to define, but in the context of this thesis, it refers to video game localisation, which is a sub-category of localisation and focuses on the translation of video games. This study was conducted because video game localisation and translation is a relatively new, yet very relevant field of study because of the constant growth of the video game industry, and therefore it requires more research. Furthermore, the translation of names in video games has not been studied much, especially in the context of the Finnish language.

This thesis aims to answer the following questions:

- When the names in *Bloodborne* were translated from English to Finnish, were the following translation strategies used: loan, translation, phonetic adaptation, replacement, explicitness change and omission? If so, how often were they used?
- Which factors may have contributed to the translation choices that are seen in *Bloodborne*?

My hypothesis was that the strategies that were used most often to translate the names would be loan and translation. I expected phonetic adaptation to be utilised the least. Lastly, I hypothesised that my research material would include a great deal of explicitness change.

2 Video Game Localisation

This chapter will describe video games and localisation as well as video game localisation and its different levels and video game texts. This chapter is meant to introduce and define the terms and subjects that are relevant to this study in order to advance to more specialised topics.

Video games refer to interactive multimedia software that are often intended for entertainment, but can be used for other purposes, such as learning (Bernal-Merino 2018; Koivisto et al. 2019; see *serious games* and *game-based learning*). In this study, the word *games* exclusively refers to digital video games, that is, electronic games that include animation and graphics and require a screen and user interface to function (TEPA-termipankki 2021). Video games are made and sold in increasing amounts all over the world and, according to Bernal-Merino (2015, 22), they have become a multibillion business. Their popularity has grown in Finland as well, and Kinnunen et al. (2020) report that over 98% of Finns play games and over 79% of them play digital video games at least sometimes. The number of Finnish players has increased slightly in 2020, which can be partially explained by the COVID-19 pandemic. After the pandemic began in spring 2020, video game sales have experienced a global upsurge in popularity as people everywhere began to stay at home more and work remotely (Koponen 2020), thus giving them the perfect opportunity for picking up a new hobby of playing games. This has resulted in notable profits for video game companies and an increased positive exposure for gaming. Video games have come to stay and as a result, their language and how they are translated are a relevant and important topic of study.

Localisation is a greatly discussed term that can be defined in various ways depending on the context of the discussion. Bernal-Merino (2015, 84) and Esselink (2000, 3) see it as a process where a product is adapted linguistically and culturally for a specific target audience. Hence, as a generalisation, it could be said that localisation is translating and from the perspective of translation studies, it can indeed be considered a specialised field of translation. In this study, localisation exclusively refers to video game localisation, which has been studied and defined in differing ways by scholars such as Chandler (2012), Munday (2012) and Mangiron Hevia (2007). For the latter, localising includes the translation of video game texts, re-programming, and the adaptation of visual and graphic elements (Mangiron Hevia 2007, 4). This study follows her definition and considers localisation a type of translation which aims to adapt video game texts and other game elements to a more suitable form for international target audiences. Localisation also includes the translation of names, which will be examined in my research material later in the study. International sales generate 50% of video game profits (Byte Level Research 2006), and players are more likely to buy games that are available in their native languages (Chandler 2012, 8), which is why video games are localised to many different languages – to maximise possible profits (Mangiron Hevia 2007, 3; Mangiron & O’Hagan 2006). Furthermore, international audiences have begun to expect high-quality video game localisation and want to experience games as if they were made especially for them (Chandler 2014, 297). This conveys the message that game localisation and its quality matters on a global, economical, and personal level as well, as evidenced by the players’ gaming experiences.

To understand how localisation works and what it consists of, the localisation process can be divided into four levels that were created by Chandler (2014, 288) and further defined by O’Hagan and Mangiron (2013, 141–142). These levels are no localisation, packaging and game manual localisation, partial localisation, and full localisation. The first two are self-explanatory and will not be discussed for this reason. Partial localisation means that only the in-game texts are translated, but voiceover files, which include voice-acted dialogue, are left untranslated. Full localisation, similarly, includes the translation of in-game texts, but it also includes the localisation of all other contents of the game to fit the requirements of a specific target group or language. (Chandler 2014, 288; O’Hagan and Mangiron 2013, 141–142.) This study’s research material, *Bloodborne*, has been localised fully into English and partially into Finnish.

Texts in video games aim to help and encourage players to progress in the game, and they can also support the players by giving instructions and tips on how to proceed. The localisation of

the game must succeed in these goals as well. (Dietz 2006, 124). A poorly localised game may confuse and frustrate the player by not providing necessary information that is required to play the game, which in turn may even result in the player quitting the game altogether (Bernal Merino 2018, 123–124). This is one of the reasons why the quality of localisation matters. Video game texts vary greatly from game to game: some may have almost no text while others can be completely text-based. This makes localisation a versatile field of translation. Video game texts may include user interface texts, error notifications, subtitles, voice overs and other voice files such as songs, mission instructions and reports, maps, tutorials, files that aim to help players, clues, manuals, and multiplayer messages, among other things (Dietz 2006, 121). In general, all text that the player can see on their screen may be translatable. *Bloodborne*, the game this study inspects, is an action role-playing game that includes vast amounts of text, as is common for role-playing games. In these types of games, texts aim not only to guide and support the player, but also to create an atmosphere and the world the game is set in through worldbuilding. This applies to *Bloodborne* and its names as well.

3 Names

This section describes names, their functions, and their translation. Typically, names are divided into proper names and common names. Proper names are ‘nouns that identify and name an individual, thus distinguishing them from other members of the same class or type’ (Tieteen termipankki 2021). These include, for example, names of people, animals, characters, places, companies, organisations, types of work (such as book names, song names), or products. In contrast, common names are nouns that do not directly refer to a specific individual or place, but rather to a type or class (Tieteen termipankki 2021). For instance, *dog* and *library* are common names.

There has been relatively little research conducted on names in fiction (Ainiala et al. 2016, 255) and the translation of video game names, hence these topics require more research. The number of names in video games varies from one game to another, similar to game texts. However, games generally include both proper and common names, and even amalgamations of both. Names in fiction and video games can be categorised into four differing classes (Ainiala et al. 2016; Bertills 2003; Savio 2019), which are authentic names, realistic but unauthentic names, artificial names, and borrowed names. They can appear in a variety of contexts and may be used to name, for example, game characters (both playable and non-playable), enemies, and items

such as weapons, spells, tools, and gear. The names that are used in fiction can have several different objectives that they intend to fulfil, and these objectives have an effect on the types of names that appear in a given game. Some of these objectives are listed and elaborated upon in the summary that Ainiala et al. (2016, 261–262) have created:

1. **Identifying function:** the name refers to a fictional or non-fictional person, place, or other referent, thusly distinguishing it from other representatives of the same type.
2. **Fictionalising function:** the name distinguishes a person, place, or other referent as fictional.
3. **Localising function:** the name refers to a specific time or place. In this function's context, localising does not refer to translation.
4. **Social function:** the name discloses the social status, role, or identity of a person within their community.
5. **Descriptive function:** the name describes a person, place, or other referent and simultaneously provides additional information about the referent in question.
6. **Associative function:** intentional associations that support the text's contents are linked to the names of fictional or non-fictional people, places, or subjects.
7. **Affective function:** the name reflects various emotional states that support the creation of the book's emotional atmosphere.
8. **Ideological function:** the name describes the ideology of its referent or supports the ideological message in the book.
9. **Classifying function:** people, places, or subjects are classified into various sub-categories semantically, structurally or through shared context with similar names. For example, alliterative names include a classifying function as they resemble one another structurally.
10. **Narrative function:** the name is an important element of the story.
11. **Humorous function:** the name entertains and humours the reader via linguistic play.

Although this list of functions was compiled for names in fiction (Ainiala et al. 2016, 261–262), all of them can be identified and analysed in the context of video game as well, especially since many video games can be categorised as fiction. All these functions are also present in the names that appear in *Bloodborne*.

The localisation and translation of both names and games have their challenges, which may affect the translation choices that are made and the quality of translation work. For example,

the translation of cultural references and intertextuality can be challenging because some names, such as the names of places, are often deeply connected to a specific culture and not universal. Varying contexts can also present challenges, as it can be difficult to produce a localisation and a translated name that work in any context within the game, and sometimes there is a lack of information on what type of situation or context the text or name will be seen in. Challenges can also be created by user interface restrictions that cause space restrictions for the text, or having to localise an incomplete game and therefore update the translations and text repeatedly, or attempting to conserve and support immersion and playability and localise in a manner that allows the player to stay engaged and immersed in the game without obstruction. (Aitokari 2018; Azaola 2009; Bernal Merino 2018.) To conquer these challenges, localisers and translators require proper tools to support them. These include translation strategies, which will be discussed next.

Translation strategies are translation tools and, indeed, strategies that translators can use to approach the text they are working on. All translators have their own individual and unique ways of translating, but by observing and studying their translation processes, it has been possible to create classifications for the different ways of translating (for examples of these, see Ainiala 2016; Chesterman 2016; Leppihalme 1997 & 2007; Vehmas-Lehto 1999; Venuti 1998; Vinay & Darbelnet 1995). The translation strategies that translators use depend on many factors, but preserving the text's, or name's, main function always has a significant effect on the choice of strategy. According to Michael Schreiber (1998, 151), the target text's function completely defines what strategies are used. Typically, texts are translated by using many differing strategies, and even a small unit, such as a sentence, can be translated with multiple translation strategies (Vinay & Darbelnet 1995) and their use may have even been automated (Chesterman 2016, 88). Ainiala et al. (2016) state that names are translated with four strategies, which are loan, translation, (phonetic) adaptation, and replacement. Partial use of these is also possible. Loan means borrowing a foreign name into the target language as it is, while translation refers to translating the original foreign name into the target language. Examples of these strategies include, respectively, that Harry Potter's name is Harry Potter in many languages besides English and that the Finnish name Tampereen yliopisto has been translated to Tampere University in English. Phonetic adaptation, in turn, means adapting the original foreign language name to a form that is more phonetically suitable to the target language. An example of this strategy is that the name Henry VIII is Henrik VIII in Finnish. Lastly, replacement refers to how a foreign language name is replaced with another name, or a descriptive appellation

expression. This was the case when part of the name of the book *Harry Potter and the Philosopher's Stone* was replaced for its American target audience and the name was changed to *Harry Potter and the Sorcerer's Stone*. The localisation of the names in *Bloodborne* will be analysed using these four strategies, and in addition, the use of explicitness change, and omission is examined. Explicitness change is a pragmatic translation strategy named by Chesterman (2016, 105), and it is used to convey the source text's message more explicitly (explicitation) or implicitly (implication) in the target text. Omission is Leppihalme's (1997 & 2007) translation strategy that, in this study, refers to the omission of a name or one of its parts.

This concludes the theoretical background of this study. In the next section, the research material and methodology, including research questions, will be described.

4 Research Material and Methodology

The research material compiled for this study consists of over 300 names from the FromSoftware game *Bloodborne* and its downloadable expansion *The Old Hunters*, which were both published in 2015. These names comprise of the following name categories: characters (including people, god-like beings called the Great Ones, and challenging boss enemies that the player must fight with), places, consumables, key items, weapons, and attire. *Bloodborne* is an action role-playing game with horror elements, and it has drawn inspiration from nineteenth century Gothic horror, the Victorian period, the film *Brotherhood of the Wolf* (2001), and H.P Lovecraft's work such as the Cthulhu mythos (*Bloodborne* 2015; IGN 2015; Official Playstation Magazine 2015; Palumbo 2019). These sources of inspiration have affected the game's themes, atmosphere, and text, including its names. In *Bloodborne*, the player plays as a hunter who participates in the hunt, an event where beasts and other menacing enemies are hunted down in the fictional city of Yharnam. While hunting and slaying enemies, the player dives deep into the game world's mysteries and history and attempts to piece together the atmospheric and eerie story that is told extremely indirectly with room for interpretation. The names in *Bloodborne* were translated from British English to Finnish by Teemu Paloniemi, Niko Juhani Sandell, Simo Autio, and Isto Aitokari (Aitokari 2018; *Bloodborne* 2015). As a part of the localisation process, the translators were given some reference material concerning *Bloodborne*, such as pictures, to reduce the lack of context that translators are often faced with while localising unfinished games. They also chose to use a slightly archaic style of writing to

fit the game's atmosphere. (Aitokari 2018.) *Bloodborne*'s Finnish translation has been studied before, at least, by me in my bachelor's thesis (Marjoniemi 2019) and Jesse Pääkkönen (2019). In my bachelor's thesis, I noted that calque, a translation strategy resembling Ainiala et al.'s (2016) translation, was used immensely in *Bloodborne*. Borrowing, or loaning, was another common strategy, especially in the small part of my research material that included character names. This is why I hypothesise that both are used in copious amounts in this current study's research material as well. Pääkkönen (2019), in addition, observed that *Bloodborne*'s Finnish translation used domestication more than foreignisation (see Venuti 1997). Next, I will discuss this study's methodology.

This is a qualitative and quantitative case study that compares *Bloodborne*'s English to Finnish translations using translation strategy analysis. The aim is to answer the following questions:

- When the names in *Bloodborne* were translated from English to Finnish, were the following translation strategies used: loan, translation, phonetic adaptation, replacement, explicitness change and omission? If so, how often were they used?
- Which factors may have contributed to the translation choices that are seen in *Bloodborne*?

The translation strategies selected for this study are commonly used when translating names. They are loan, translation, (phonetic) adaptation, replacement, explicitness change (including explicitation and implicitation), and omission. Research was conducted by first collecting the research material by playing the game, and second, by tabulating all collected names into Microsoft Excel, and finally, by analysing the use of the selected translation strategies in one name category at a time. Additionally, while processing the data, possible reasons for the translation strategies' use were reflected on via name functions and localisation challenges. My hypothesis is that the translation strategies that were used the most will be translation and loan, and the one that was used the least will be phonetic adaptation, since it is mostly used in Finnish to translate the names of historical figures (see Ainiala et al. 2016). In addition, I expect to see high amounts of explicitness change as it was utilised immensely in *Bloodborne*'s Finnish user interface texts (Marjoniemi 2019).

5 Discussion

This study aimed to explore how names were translated from English to Finnish in *Bloodborne* and which translation strategies (loan, translation, phonetic adaptation, replacement, explicitness change, and omission) could be observed in the research material that consist of over 300 names. My hypothesis was that names would be mostly translated with translation and loan, and that explicitness change would be widely used. Additionally, I expected to discover hardly any instances of phonetic adaptation. After conducting the analysis, it can be said that the hypothesis was proven correct. Translation was by far most used translation strategy, as it was utilised over 300 times in total, fully and partially. It appeared especially in artificial, descriptive, and linguistically straightforward names that were common in every name category. Translation was most likely used often because these types of names can be fast and simple to translate directly, and also because translation as a strategy supported the realisation of the functions of the names. Loan was also widely used in the translation of the names, especially with character names, which is not surprising as they have a strongly identifying, associative and narrative function. To maintain the two latter functions, the names could not be changed much without changing or losing some or most of their semantic meaning. Many of these names were also already intentionally in foreign language, such as Latin, in the source text, and as such it is understandable that they were left untouched in the Finnish translation as well. The least used translation strategies were phonetic adaptation, as was hypothesised, and omission. According to Ainiala et al (2016), phonetic adaptation is rarely used in Finnish translations and mostly appears in conjunction with the names of historical figures. *Bloodborne* did not have any names referring to these types of figures, and therefore it is logical that phonetic adaptation was barely used. As for omission, a possible reason for its lack of use could be that the names in the source text were already quite compact and full of information, which would mean that omitting even a single word could have greatly impacted the semantic and pragmatic meaning, style, and structure of the name, and consequently perhaps even obstruct the names' functions and impede playing the game. Moreover, this could lead to, as Bernal-Merino (2018, 123–124) stated, the player quitting the game altogether, which would defeat the purpose of video game localisation and producing games: making a game unplayable. Thus, it is understandable that omission was not widely used in the translation of the names in *Bloodborne*.

As Ainiala et al. (2016) mentioned, their four translation strategies can be used fully and partially. This was evident in my results, as all name categories included both full and partial use of their translation strategies. My results also match my bachelor thesis' results (Marjoniemi 2019) where I discovered, albeit using a more limited research material, that translation and loan were popular translation strategies in *Bloodborne*'s user interface texts. My results were also in agreement with those of Pääkkönen (2019), who stated that there was more domestication than foreignisation in the Finnish translations of *Bloodborne*'s blood-related terminology. A similar emphasis on domestication over foreignisation was discovered in this study of *Bloodborne*'s names.

To summarise, it can be said that all the analysed translation strategies (loan, translation, phonetic adaptation, replacement, explicitness change, and omission) were present in the Finnish localisation of the names in *Bloodborne*, and their usage was affected by the names' functions, and some video game localisation's challenges, such as lack of context. In addition to these, changes in word order, increased use of the genitive case and alliteration was discovered from the source text names.

6 Conclusion

All translation strategies studied were present in the Finnish names of *Bloodborne*. The Finnish localisation of the names in *Bloodborne* is both coherent and consistent, thus supporting the realisation of the names' identifying, narrative, classifying, localising functions, which greatly increases the player's chances of understanding what is happening in the game and knowing how to progress. If the names were not translated as coherently and consistently and did not maintain their most important functions, the player could become confused and not know how to proceed. As a consequence, this could make the player quit playing the game, which would defeat the main purpose of games and their localisations. If this were to happen on a larger scale, low quality localisation could negatively affect video game sales and consequently perhaps the whole video game industry. Therefore, names and the quality of their localisation matter greatly within the localisation, translation, and video game industries.

My research material included almost all of the names in the categories which were analysed (names of characters, places, consumables, key items, weapons, and attire), and for this reason, this study is a comprehensive examination of how names have been translated from English to

Finnish in these particular categories and *Bloodborne* in general. However, not all names in *Bloodborne* were analysed, and many categories were left out of the study, such as the names of runes, blood gems, or names that can be found in the game's optional Chalice Dungeon areas. Thus, it cannot be said with an absolute certainty that all names in *Bloodborne* have been translated according to my results. Subjectivity could have also impacted the scientific reliability of my results, as someone else might have interpreted the use of translation strategies differently. That said, in my opinion, as a translation student who has experience both in video games and localisation, I am qualified to analyse and study this topic. Translation strategies and their use can be challenging to study, as even the translators themselves may not be consciously aware of what strategies they are utilising, and translation can happen in an automatised manner (Chesterman 2016, 88). Still, with a trained eye, it is possible to distinguish the characteristics of differing strategies and signs of their usage, which means this study has indeed successfully examined and explained the use of translation strategies in video games using *Bloodborne* as an example, and it has also illustrated how names can be translated in games in general and from the perspective of the Finnish language specifically.

There are obvious possibilities for further research, as video game localisation and the localisation of names in video games are still new fields of study that continue to grow in importance. On the one hand, all the names in *Bloodborne* or other texts in *Bloodborne* could be studied more. On the other hand, research focus could also be expanded from an individual game to a variety of video games, and the names in many different games could be studied comparatively with a focus on either translation strategies and functions of names or some completely new direction. It could be interesting to see if and how the different language versions of the same game differ from one another and study the possible reasons behind it.

Video game localisation could also be studied from the perspective of the translators of the game, especially after the COVID-19 pandemic, which began in spring 2020 and has been present during the writing process of this thesis and has impacted the work culture in a variety of fields. Possible research questions could include, whether the COVID-19 pandemic has somehow affected the video game localisation industry or the career opportunities of video game translators. Many have become unemployed because of COVID-19, and unemployment rates have increased in countless places. However, because the pandemic has, in part, greatly increased the international sales of video games, it could mean that more and more people consequently consider creating and localising video games as an interesting and viable career,

which in turn could potentially boost general interest towards game localisation and strengthen its role and status as a part of the translation sciences and industry. There is no shortage of possible research topics when it comes to game localisation and the translation of names in video games.