

Fantasian irreaaliat ja roolipelaaminen

Dungeons & Dragons -pöytäroolipelin irreaalioiden käännökset englannista suomeen

Katariina Tasala

Pro gradu-tutkielma

Monikielisen käännösviestinnän tutkinto-ohjelma, saksan kieli

Kieli- ja käännöstieteiden laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Toukokuu 2022

Turun yliopiston laatujärjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck -järjestelmällä.

Pro gradu -tutkielma

Monikielisen käännösviestinnän tutkinto-ohjelma, saksan kieli

Katariina Tasala

Tutkielman otsikko

Sivumäärät: sivua 45, liitteitä 7 sivua

Tämä tutkimus käsittelee irreaalioiden käännösstrategioita. Irreaaliat ovat kulttuurisidonnaisia ilmauksia, jotka ovat peräisin fiktiivisestä maailmasta. Tutkimuksen tarkoituksena on selvittää, sopivatko Leppihalmeen (2001) ehdottamat reaalioiden käännösstrategiat myös fiktiivisten reaalioiden kääntämiseen.

Irreaalioita tutkitaan tässä tutkielmassa pöytäroolipelien kontekstissa seuraten tarinan tasoja: pöytäroolipelissä olennaista on kaksijakoinen kerronta, pöytätason tarina sekä sen sisälle muodostuva tarinataso. Näitä tasoja nimitetään fabuloiksi. Pöytätason fabula on pelaajien keskustelu esimerkiksi pelimekaniikan asioista, nopanheitoista ja muista metapelaamiseen liittyvästä. Tarinafabula sisältää hahmojen interaktiot sekä tarinan, jossa nimenomaan hahmot seikkailevat ja jota pelaajat ohjailevat. Tutkimukseen valitut irreaaliat sijoittuvat tarinatasolle, mutta mukaan on huomioitu myös pöytätason sanastoa, koska se on olennainen osa pelin mekaniikkaa ja sujuvuutta. Myös pöytätason sanaston kääntäminen on tärkeä osa-alue käännösprosessissa ja käännösstrategiat vaikuttavat täälläkin. Tutkimus on toteutettu soveltamalla Leppihalmeen (2001) käännösstrategiajaottelua yhdysvaltalaisen *Dungeons & Dragons* -pöytäroolipelisarjasta poimittuihin irreaalioihin ja niiden käännöksiin. Käännökset on poimittu peliresurssisivustolta *Lohikäärmeen luola* (2012, lohikaarmeenuola.fi) ja *Dungeon & Dragons Fantasiaroolipeli – Pelaajan ohjekirja* -sääntökirjasta (1987).

Aineisto on jaoteltu viiteen eri kategoriaan analyysin johdonmukaistamiseksi: pelimekaniikan sanasto, pelattavat hahmoluokat, pelattavat hahmolajit, magia ja kielet ja hirviöt. Yhteensä sanastoa on tutkimuksessa 50 lähtökielistä, 50 Lohikäärmeen luolan käännöstä ja 18 Punalaatikon sanaa. Käännöslainojen käyttö on yleisin käännösstrategia tässä kyseisessä otannassa, mutta laajempi jatkotutkimus aiheesta on tarpeen.

Asiasanat: irreaalia, fantasian kääntäminen, roolipelit, kotouttaminen, vieraannuttaminen, pöytäroolipelit, käännösstrategiat

SISÄLLYSLUETTELO

1	JOHDANTO	6
2	TEOREETTINEN TUTKIMUSTAUSTA	9
2.1	ROOLIPELAAMINEN JA PUHE	10
2.2	IRREAALIAT JA NIIDEN KÄÄNTÄMINEN	13
2.3	KÄÄNNÖSSTRATEGIAT	14
2.3.1	Leppihalmeen käänösstrategiat	15
2.3.2	Käyttäjakeskeinen kääntäminen	17
3	TUTKIMUKSEN AINEISTO	21
3.1	PLAYER'S HANDBOOK	22
3.2	DUNGEONS AND DRAGONS – PUNALAATIKKO	23
3.3	LOHIKÄÄRMEEN LUOLA	24
3.4	VERTAILTAVIEN SANOJEN VALINTA JA LUOKITTELU	25
3.4.1	Kategoria I – Mekaniikka	25
3.4.2	Kategoria II – Pelattavat hahmoluokat	26
3.4.3	Kategoria III – Pelattavat hahmolajit	26
3.4.4	Kategoria IV – Magia ja kielet	26
3.4.5	Kategoria V – hirviöt	27
4	IMETODI	30
5	ANALYYSI JA VERTAILU	34
5.1	Kategoria I – Mekaniikka	35
5.1.1	Käänöslaina	35
5.1.2	Selittävä käänös	36
5.1.3	Korvaaminen yläkäsitteellä	36
5.2	Kategoria II – Pelattavat hahmoluokat	37
5.2.1	Vierassanan käyttö	37
5.2.2	Käänöslaina	37
5.2.3	Selittävä käänös	37
5.2.4	Kulttuurinen adaptaatio	38
5.2.5	Korvaaminen yläkäsitteellä	38
5.3	Kategoria III – Pelattavat hahmolajit	38
5.3.1	Käänöslaina	38
5.4	Kategoria IV – Magia ja kielet	39
5.4.1	Vierassanan käyttö	39
5.4.2	Käänöslaina	39
5.4.3	Selittävä käänös	39

5.4.4	Korvaaminen yläkäsitteellä	40
5.5	Kategoria V – Hirviöt	40
5.5.1	Vierassanan käyttö	40
5.5.2	Käännöslaina	40
5.6	Vieraannuttavat ja kotouttavat käännökset	41
5.7	Yhteenveto	42
6	PÄÄTELMÄT	45
	LÄHDELUETTELO	48
	AINEISTO	48
	MUUT LÄHTEET	48
	MÄÄRITELMÄT, SANASTO	51
	LIITE 1: DEUTSCHE ZUSAMMENFASSUNG	53

1 JOHDANTO

Tämän tutkimuksen tarkoituksena on tarkastella pöytäroolipelien suomennoksia ja vertailla englanninkielistä fantasiasanastoa sen suomenkielisiin käännösvastineisiin. Tutkimuksen lähdemateriaalina hyödynnetään *Wizards of the Coastin* julkaisemaa *Dungeons & Dragons* -peliä (myöhemmin D&D). Vertailuun otetaan kaksi suomennosta, D&D:n virallisella lisenssillä Suomessa vuonna 1987 *Protocol Productions* -peliyhtiön julkaisema ja yhtiön johtajan, Jari Paunan, kääntämä *D&D Fantasiaroolipeli – Pelaajan ohjekirja* sekä vuonna 2012 julkaistun *Lohikäärmeen Luola* -nimisen (myöhemmin LL) sivuston sisältö, jonka on kääntänyt Seppo Raudaskoski. Näitä käännöksiä tarkastellaan semantiikan näkökulmasta. Käännöksiä vertaillaan lähtötekstiin sekä Ritva Leppihalmeen (2001) käännösstrategialuokittelun kautta että Lawrence Venutin (1995) kotouttavan ja vieraannuttavan kääntämisen näkökulmasta. Valittu aineisto on mielestäni mielenkiintoinen ja tarpeellinen tutkimuksen kohde, sillä pöytäroolipelien ominaispiirre on sääntöjen lukemisen ja niiden omaksumisen lisäksi puhuen, suullisen vuorovaikutuksen kautta toteutuva pelaaminen.

Pöytäroolipelejä pelataan yleensä 3–6 hengen joukolla, ja pelaajat luovat yhdessä improvisoiden fantasiaseikkailua roolipelin sääntöjen rajaamana ja pelinjohtajan ohjaamana. Pelinjohtaja luo pelin sääntöjen avulla tarinalle kaanonin ja oman immersiiivisen maailman, jossa hahmot voivat seikkailla ja tutkia pelin maailmaa rajattomasti. Tutkimuksessa käytetyt käännetyt sääntökirjat poikkeavat toisistaan paljon ja vastaavat sisällöllisesti toisiaan varsin vähän, mutta koska perustuvat samaan lähtötekstiin, on niitä mahdollista ja perusteltua vertailla keskenään. Syy kohdetekstien väliseen eroon, jota lähde- ja kohdetekstejä vertaillen ei ole mahdollista selvittää, on todennäköisesti eri käyttötarkoitus, kääntäjä itse, käännöksen ajankohta ja kääntäjän resurssit.

Tutkimukseni tarkoitus on valottaa roolipelien saavutettavuutta käännöksen kautta, ja pohtia käännöksen toimivuutta sekä genren että käyttäjän kannalta. Fantasiahahmoille voi olla luontevaa puhua eri tavalla kuin miten me puhumme toinen toisillemme päivittäin, vaihtelevasti ylä- tai alatyylisemmässä rekisterissä, mutta mielestäni on tärkeää tarkastella käännöstä myös käytettävyyden kannalta: onko pelejä mahdollista kääntää muotoon, jossa ne on helppo omaksua omaan puheeseen. Koen tämän huomioimisen erittäin tärkeäksi, koska omissa pelikokemuksissani huomaan erityisesti suomen kielellä ajattelevani fantasian toimivan eksklusiivisesti kirjakielellä, jolloin arkisempi puhetapa ei sovi nopeaan ja improvisoituun kanssakäyntiin, jota tapahtuu pelin aikana. Tämä kirjakielinen puhetapa linkittyy vahvasti

fantasiakirjallisuuden kielen tyyliin, ja vaikuttaa kommunikointiin, vaikka pelitilanne yleensä on varsin rento.

Tutkimuksessa tarkasteltava lähdemateriaali on Yhdysvalloissa ensimmäisen kerran vuonna 1974 julkaistu pöytäroolipeli *Dungeons & Dragons* (julkaisija TSR Inc.), yksi menestyneimpiä pöytäroolipelejä maailmassa. Pöytäroolipelien suosio on kasvanut viime vuosina ja niiden rooli fantasiagenressä on merkittävä. Monet perinteiseen keskiaikahenkiseen fantasiamaailmaan perustuvat pelit, pöytä- tai konsolipelit pohjaavat J. R. R. Tolkienin *Taru Sormusten herrasta* -trilogiaan (2001) luomaan *Keskimaahan* ja sen tarustoon. Sanasto, mytologia ja rekisteri ovat samankaltaisia, ja esimerkiksi sankarien roolit, maiseman topografia ja flora ja fauna ovat useissa tapauksissa jopa suoria lainoja Tolkienin kirjoista. Esimerkiksi D&D:n, *Forgotten Realmsin* ja *Taru Sormusten herrasta* -trilogian haltia- tai kääpiölajin vertailu tuottaa hyvin identtisiä tuloksia. Luonnollisesti samankaltaiset asiat ja ilmiöt ovat olleet olemassa eurooppalaisessa mytologiassa jo ennen Tolkienia ja *Keskimaata*, mutta kyseisten kirjojen suosion vuoksi ne ovat olleet hyvä keskitetty lähde muille samasta aihepiiristä kiinnostuneille (TheOneRing.net™, 2007).

D&D on Yhdysvalloissa julkaistu englanninkielinen pöytäroolipeli. Sääntökirjoja on julkaistu useita, ja tällä hetkellä uusin versio ja viimeisin sääntöuudistus on 5. versio. Näiden sääntökirjojen suurempien sääntömuutosten lisäksi samalta pelimerkiltä on saatavilla pelinjohtajille erikseen oma sääntökirja ohjaamaan pelin johtamista ja vinkkejä improvisointiin, maailman rakennukseen sekä pelimekaniikkaan keskittyen. Näiden lisäksi on saatavilla erilaisia lisäosia, sääntökirjasia sekä oppaita. Yleisesti pöytäroolipelit voivat olla pelimekaniikaltaan kevyempiä tai sääntörikkaita. D&D:n brändin sisällä löytyy variaatiota, puhumattakaan muista roolipeleistä. Lisäksi fantasiagenre vaihtelee, ja pelaajille löytyy erilaisia vaihtoehtoja perinteisestä Tolkien-henkisestä fantasiasta avaruusseikkailuihin, moderneihin *film noir* -henkisiin murhamysteereihin sekä lapsille suunnattuihin säännöiltään kevyempiin hassutteluihin (suomalainen *AstraTerra*, *Chaos in the Dark*, *Pathfinder*, *Starfinder*). Lähes kaikkia roolipelejä kuitenkin yhdistää sosiaalinen aspekti ja pelaajien yhteistyössä tapahtuvan suullisen vuorovaikutuksen kautta luotu seikkailun kerronta. Pelaajat esiintyvät pelistä riippuen hahmoina pelin äärellä. Pelinjohtaja taas voi oman valintansa mukaan esittää muita pelissä kohdattavia hahmoja ja elävöittää peliä efekteillä, äänillä ja esineillä. Peli koetaan ja luodaan yhdessä, ja ihanteellisesti kaikki pelaajat pääsevät tasapuolisesti osallistumaan tarinaan. Sääntökirjallisuus sisältää suurimmalta osin sääntöjä, mekaniikkoja, hahmonluonnin periaatteita sekä lähtötilanteita peliskenaarioille, joita pelaajat voivat kohdata tai luoda. Vain

mielikuvitus on rajana, ja pelaajat käytännössä tarvitsevat kynää, paperia ja innokkaita pelikavereita.

Pöytäroolipelit siis muotoutuvat suullisessa vuorovaikutuksessa ja puhumalla. Samalla sääntökirjoissa esitelty sanasto tulee väistämättä käyttöön. Koen tärkeäksi tarkastella tätä ulottuvuutta, joka on ratkaiseva osa immersiota, maailman ja pelimekaniikan esittelyä, mutta se on myös osa performanssia ja toimintaa pelaajien välisessä kommunikaatiossa. Tekstin ja sanaston on oltava helppokäyttöistä, mutta samaan aikaan sen on tasapainoteltava fantasian rekisterin puitteissa olematta liian vaikeaselkoista tai vierasta pelaajien käyttöön. Toisaalta vieraannuttaminen voi toimia pelin eduksi, koska se etäännyttää puheen ja tekstin pelaajien omasta todellisuudesta ja edesauttaa pelin immersiota, pelikokemuksen mukaansatempaavuutta.

Tutkin kuinka vieraannuttavia strategioita on hyödynnetty ja kuinka käyttäjakeskeisyys on kääntämisessä huomioitu. Pohdin lisäksi muita käännökseen vaikuttavia, tekstin ulkopuolisia tekijöitä, jotka ovat voineet aiheuttaa tietynlaisten strategioiden valikoitumisen kuhunkin käännökseen.

Tutkimukseni tuottaa syitä ns. uudelleenikäntämisen motiiveihin ja siihen, mitkä tekijät tulee ottaa huomioon roolipelejä käännettäessä erityisesti suomenkieliselle yleisölle. Tarkastelen lainasanojen käyttöä ja kuvaan myös muita käännösratkaisuja. Koen, että fantasian genre on salliva vieraannuttavan käännöksen suhteen ja että vierasperäisiä sanoja voi olla käytössä yllättävänkin runsaasti, koska pelien kohdeyleisö on tuntee Tolkien-henkisen fantasian muista konteksteista ja hallitsee jo joitakin sanoja ja termejä muista asiayhteyksistä. Sääntöjen lukija on siten jo valmiiksi perehtynyt genreen, ja hänellä on käytössään modernit tiedonhakuväylät, kuten hakukoneet ja erilaiset nettisivut ja foorumit.

2 TEOREETTINEN TUTKIMUSTAUSTA

Tässä luvussa esittelen aiheeni tutkimustaustaa ja hyödyntämiäni teorioita sekä määrittelen tutkimukselle keskeiset käsitteet. Aloitan luvussa 2.1 irreaalioiden määritelmästä ja niiden kääntämiseen liittyvästä teoreettisesta taustasta. Luvussa 2.2.1 esittelen Ritva Leppihalmeen (2001) käänösstrategiat, jonka jälkeen luvussa 2.3. lavennan näkökulman kotouttamisen ja vieraannuttamisen teoriaan. Kotouttamisen ja vieraannuttamisen käsitteet perustuvat Lawrence Venutin käsitteisiin (1995), jotka vuorostaan pohjautuvat Friedrich Schleiermacherin esseeseen eri kääntämismetodeista (2007 [1813]).

Sovellan näitä teorioita tutkimuksessani siksi, että erilaiset fantasiagenren fiktiiviset tekstit ovat olennainen osa pöytäroolipelien maailman rakennusta. Peleissä maailman rakentaminen yhteisen – pelaajien ja pelinjohtajan välisen – dialogin avulla on olennainen osa roolipeliä (Karvonen 2019: 8). Jotta tarina muotoutuisi eläväiseksi ja pelattavaksi, on maailmaa kuvaava sanasto, reaaliat ja irreaaliat, oltava helposti saatavilla, käytettävissä ja sovellettavissa. Saatavuudella pöytäroolipelien kontekstissa voidaan tarkoittaa esimerkiksi resurssien, ohjekirjojen sekä muiden oheismateriaalien (hahmolomakkeiden, noppien, karttojen) saatavuudella joko ilmaiseksi tai edullisesti esimerkiksi netistä, esimerkkinä tästä sivustot kuten DriveThruRPG (drivethrurpg.com) ja Lohikäärmeen Luola (lohikaarmeenluola.fi).

Lisäksi saatavuus voidaan rinnastaa tässä tapauksessa myös saavutettavuuteen, roolipeliä varten pelaajan on tehtävä runsaasti valmistelevaa selvitystyötä joko itsenäisesti tai toisen pelaajan tai pelinjohtajan avulla, ja jos tässä selvityksessä pitää käyttää toista kieltä, voi sisältö jäädä epäselväksi ja vieraaksi (Loponen, 2019: 4). Tällöin käänöksessä on otettava nämä saatavuuden seikat huomioon. Toisaalta on myös mahdollista, että fantasian vieraus on suuri osa sen viehätystä. Tällöin pelaajalle vieraat ja oudot käänökset voivat olla kiinnostava osa käänöstä, tekstiä ja niiden luomaa maailmaa. Kääntäjä voi siis huomioida näitä asioita käänösprosessin aikana. Minua erityisesti kiinnostaa vieraannuttamisen ja kotouttamisen tasapaino sekä strategiat, joita kääntäjä hyödyntää työssään ja miten ne vaikuttavat kotouden tai vierauden vaikutelmaan kohdetekstissä. Näkyykö vieraannuttaminen tai kotouttaminen tämän työn aineistossa ja miten ne painottuvat?

Tutkielmassani hyödynnän Leppihalmeen (2001) seitsemää erilaista (ir)reaalian käänösstrategiaa. Käänösstrategioita ovat tutkineet monet muutkin tutkijat Leppihalmeen

lisäksi, esimerkiksi Sider Florin (1993), Birgit Nedergaard-Larsen (1993) sekä Pekka Kujamäki (1993). Hyödynnän itse Leppihalmeen strategioita tässä tutkimuksessa, koska hänen luokittelussaan on otettu aikaisemmat strategialuokittelut myös huomioon. Lisäksi strategioiden esimerkeissä käytetään kielipareja, joissa suomi on toisena kielenä (Leppihalme 2001: 140). Leppihalmeen erottamat strategiat ovat vierassanan käyttö, käänöslaina, selittävä käänös, lisäys, kulttuurinen adaptaatio, korvaaminen yläkäsitteellä ja poisto (suomenkieliset termit Bodón 2009 mukaan). Seuraavassa luvussa esittelen tarkemmin irreaalioita ja niiden kääntämistä, jonka jälkeen esittelen tarkemmin edellä luetellut strategiat.

2.1 ROOLIPELAAMINEN JA PUHE

Sotastrategiapelit ja fantasiakirjallisuus ovat toimineet lähtökohtana roolipelaamiselle ja roolipeleille. Sotapelejä on pelattu useita satoja, jopa tuhansia vuosia (Fine 1983: 8; James 1992: 18). Yksittäisiä sotapelejä on pelattu jo 1700-luvulla, mutta ensimmäisen sotapelin sääntöineen kirjoitti H. G. Wells vuonna 1915 nimellä *Little Wars*. Tässä pelissä käytettiin muun muassa pieniä miniatyyrihahmoja pelimerkkien sijasta. Tämä helpotti visualisoimaan taistelukenttää ja luomaan jopa historiallista realismia peliin. Pelin tarkoitus oli simuloida sotaa pienoiskoossa, ja painottaa strategisointia, miten pelaajan kannattaa liikuttaa joukkojaan ja missä mahdolliset vaaran paikat taistelukentällä saattavat olla. Pelin tarkoitus oli luoda toisinto jo käydystä oikeasta sodasta, mutta pelaajien oli noudatettava tarkkoja sääntöjä pelatessaan. Ensimmäinen kaupallinen sotapeli julkaistiin Yhdysvalloissa (*Tactics*, Charles S. Roberts) (Leppälähti 2002) vuonna 1953, mutta muutamaa vuotta myöhemmin julkaistu toinen sotapeli, *Gettysburg*, oli kaupallisesti menestyneempi (Fine 1983: 9). Sotapelit olivat hyvin suosittuja 60- ja 70-luvuilla Yhdysvalloissa ja Yhdistyneessä kuningaskunnassa, ja tämä yleisö kiinnostui myös roolipeleistä niiden tullessa markkinoille. Roolipelit nähtiin markkinoilla vuonna 1974 Gary Gygaxin luoman *Dungeons & Dragons* -pelin myötä. Tässä – ja monessa muussa roolipelissä – sotapelin sääntöorientoitunut ote historialliseen tarkkuuteen väistyy antaen tilaa fantasialle ja joustavammalle sääntöjärjestelmälle. Ne mahdollistavat monipuolista toimintaa pelin sisällä ja antavat pelaajalle mahdollisuuden luoda itselleen omanlaisensa, samaistuttavan hahmon. (Fine 1983: 8-11.)

Yksi roolipelien, ja erityisesti pöytäroolipelien ilmeisimmistä erityispiirteistä on se, että se on jaettu kahteen fabulaan (Suomisanakirja 2022) tai tasoon. Jos esimerkiksi hahmo tarinan sisällä alkaa itse kertoa omaa tarinaansa, tämä syvempi tarina on omalla tasollaan tai fabulallaan, ja

tarinaa kertovan hahmon ulkoinen tarina on "kehystarina". Roolipelin tarinan esittäminen tapahtuu sekä "pöytäfabulassa" eli tasolla, joka edustaa todellisia ihmisiä, pelaajia, että "tarinamaailman fabulassa" (Padget-Gettys 2020) eli hahmojen kerronnallisessa maailmassa, jossa kerrotaan perinteisempää, vaikkakin yhteistoiminnallista, improvisaatiomuotoista ja pelimekaniikan vaikutuksen alaisena olevaa tarinaa.

Nämä tasot ovat jatkuvassa vuorovaikutuksessa keskenään, samalla tavalla kuin pelaajat ja pelinjohtaja (myös nimeltään luolamestari, DM tai GM – *dungeon* tai *game master*) vaihtelevat sen välillä, kummalla näistä tasoista he toimivat. Pöytäfabula sisältää kaikki tosielämän, pelaajien omat ja ja heidän välisensä keskustelut sekä pelimekaniikkakeskustelut ja nopanheitot (osa pelin mekaniikkaa, määrittävät onnistumista). Tarinamaailma edustaa usein fantasia- tai sci-fi-maailmaa, irreaalioiden kenttää, jota osallistujat luovat ja jossa he "pelaavat". Kun jotain tapahtuu tarinamaailmassa, pelinjohtaja kuvailee sen pelaajille, niin sanotusti hahmo kertomassa tarinan sisällä, tarinafabulassa. Tämän tiedon perusteella pelaajat päättävät, mitä heidän hahmonsa tekee, ja ilmoittavat, että heidän hahmonsa tekevät sen pöytäfabulassa. Se, miten hyvin hahmojen toimet onnistuvat, määräytyy usein nopanheiton perusteella, mutta siitä huolimatta hahmot vaikuttavat nyt pelaajien käskystä tarinamaailmaan. Tämän onnistumisen, epäonnistumisen tai yleisen tarinamaailmaan vaikuttamisen pelinjohtaja kuvaa sitten pelaajille, ja näin tarinan ja pöydän maailmojen taso vaihtelee.

Fabuloiden, tarinan tasojen, vuorovaikutukset vaikuttavat lähes kaikkiin roolipelien osaluaisiin vaikuttavat. Molemmat tasot muodostavat roolipelikokemuksen. Sen lisäksi, että pöytätasoon kerronta sisältää pelisäännöt ja mekaniikan ja määrittävät tarinatason tapahtumat, pöytätasoon sisältää myös suuren osan niistä tunteista ja mieleenpainuvista hetkistä, jotka muodostavat roolipelin kokonaiskertomuksen. Useampi roolipelejä pelannut osaa varmasti tunnistaa pelin keskeltä hetkiä, kun pöytätasoon kriittiset hetket nopanheiton onnistumisesta tai epäonnistumisesta ovat aiheuttaneet suuria tunnekuohuja, ei vain hahmoissa, mutta nimenomaan pelaajissa. Pelimekaniikkaan liittyvät asiat ovat siis yhtä tärkeä osa peliä, vaikka eivät ole osa pelin tarinatasoa ja sen immersiota, pelin mukaansatempaavuutta, tätä yhdessä luotua irreaalioiden verkostoa.

Kun otetaan huomioon keskustelun tarve sekä yhteistoiminnallisessa muodossa että pelaajien ja pelinjohtajan tarve kuvata tarinamaailman tapahtumia, viestintä ja sen onnistuminen ovat erittäin korostetussa asemassa (Padget-Gettys 2020). Pelaajan ja pelinjohtajan on pystyttävä kommunikoimaan ja viestimään merkityksiä onnistuneesti. Kuvausten käyttö on erityisen

tärkeää roolipeleissä, koska suurin osa tarinatasosta on olemassa nimenomaan roolipelaajien ryhmän yhteisessä mielikuvituksessa. Pelinjohtaja hallitsee suurinta osaa tarinamaailman kuvauksista ja on yleensä vastuussa siitä, että ryhmän yhteinen mielikuvitus on vakaa kuvausten, selitysten, taistelukarttojen tai muiden visuaalisten apuvälineiden ja muiden työkalujen avulla (”Building RPG ¹Social Encounters”, Geek & Sundry 2016). Ilman mukana olevien pelaajien yhteistyötä tarina voi helposti hajota. Esimerkiksi pelaaja A voi uskoa olevansa huoneen vastakkaisella puolella, kun taas pelaaja B uskoo heidän olevan vierekkäin toisella puolella. Kun pelaaja B toteaa, että hänen hahmonsa aikoo lyödä pelaaja A:n hahmoa, heidän yhteisen mielikuvituksensa ero saa pelaaja B:n uskomaan, että tämä on mahdollista, kun taas toinen uskoo tämän olevan mahdotonta, koska he ovat niin kaukana toisistaan. Tämä yksinkertainen esimerkki korostaa yleistä tapaa, jolla ero kuvitellussa tarinamaailmassa voi alkaa pirstaloittaa kerrontaa. Yhteisymmärrys ja selkeä kerronta ovat siis äärimmäisen tärkeitä. (Padget-Gettys 2020.)

Kuten romaaniin, myös roolipelaaja voi uppoutua täysin peliin ja sen tarinaan. Myös pelit luovat eräänlaisen uppoutumisen mahdollisuuden roolipelien ja pelielementtien avulla. Tätä uppoutumista kutsutaan yleisesti immersiksi (Brown, Cairns 2004), ainakin tarinamaailman osalta. Uppoutuminen tarina- sekä pöytätasoon on tärkeää, mutta erityisesti roolipelaamisesta kiinnostuneille immersio on osa hahmon esittämistä. Moni pelaaja haluaa niin sanotusti näytellä hahmonsa ääntä ja rajattuja liikkeitä myöten. Roolipeli eroaa tässä larppauksesta (LARP, *live action role playing*) (larp.fi 2020), jossa nimenomaan esitetään hahmoa, kun pöytäroolipeleissä hahmoimmersio rajoittuu lähinnä verbaaliseen ja ylävartalon nonverbaaliseen kommunikaatioon. Tästä johtuen materiaalissa käytetty kieli ja sanasto, pelin irreaaliat ovat tärkeässä roolissa pelin saavutettavuuden ja pelattavuuden kannalta. Pelaajien on olennaista ymmärtää toisiaan pelin toimivuuden ja immersion kannalta, ja kääntäjällä on myös suuri vastuu välittää näitä työkaluja – irreaalioita, mekaniikkojen sanastoja – myös kohdekieliselle yleisölle. Kääntäjän on oltava tietoinen lähtömateriaalin tehtävästä.

¹ RPG – roleplaying game, suomeksi roolipeli

2.2 IRREAALIAT JA NIIDEN KÄÄNTÄMINEN

Mika Loponen määrittelee irreaalian väitöskirjassaan (2019) seuraavasti:

--irrealia act as the signs through which a fictional setting establishes its fictionality.

Irreaalia rakentuu reaalian termin perustalle. Reaalia on sana, joka viittaa lähdekielen kulttuuriin objekteihin tai käsitteisiin, joilta puuttuu vastine kohdekielestä. Nimi johtaa latinan kielestä ja tarkoittaa 'todellisia asioita'. (Loponen 2009). Florinin (1993: 125) mukaan reaaliat ovat poikkeuksetta vaikeita kääntää ja suoran vastineen löytäminen kohdekielestä on hankalaa. Esimerkkejä reaaliolle ovat suomen kielen sanat *sauna*, *vihta*, *pirtti* ja *mämmi*. Muista kielistä esimerkkejä ovat *onsen* japanissa (suom. 'kuuma lähde') ja *machete* espanjassa/englannissa (suom. 'viidakkoveitsi').

Fantasia- ja scifiteksteissä ja muissa samojen genrelajien medioissa esitellään usein uusia käsitteitä ja objekteja, jotka eivät ole tunnettuja arkipäiväisessä kontekstissa missään kielessä tai kulttuurissa tekstin sisäisen maailman ulkopuolella. Nämä käsitteet ovat irreaalioita. Mika Loponen ehdottaa väitöskirjassaan (2009a: 1) irreaalian termin käyttöä fiktiivisistä maailmoista peräisin olevista käsitteistä. Loponen mukaan nämä fiktiiviset maailmat tarjoavat kääntäjälle samanlaisia haasteita kuin reaali maailmakin (2009a: 3), jos näitä fiktiivisiä maailmoja käsitellään Lubomir Doleželin (1998) mukaisina semioottisina maailmanrakennelmina. Käytän tässä tutkimuksessa irreaalian termiä viittaamassa analysoitaviin käännoelementteihin luvussa 5. Valikoidut termit viittaavat fantasiagenrelle ominaisiin asioihin, joita ei mytologian ja fantasian kontekstin ulkopuolella esiinny reaali maailmassa. Ne ovat joko pelimekaniikan käsitteitä tai tarinan sisäisiä objekteja. Kyseiset käännoyksiköt siis edustavat ensisijaisesti ja eksklusiivisesti ns. Tolkien-henkistä eli länsieurooppalaiseen keskiajan mytologiaan sopivaa fiktiivistä maailmaa ja nimenomaan tämän genren pöytäroolipelien mekaniikan sanastoa.

Reaaliolla on tekstissä kaksi pääasiallista vaikutusta. Ensinnäkin ne toimivat ankkureina, jotka sitovat tekstit lähdekulttuureihinsa denotatiivisten, konnotatiivisten ja metaforisten yhteyksien kautta. Käsitteiden denotatiiviset arvot voivat pysyä samoina kulttuurista riippumatta, mutta konnotatiiviset arvot, roolit kulttuurissa ja viittausarvot voivat olla kulttuurista riippuvaisia. Toiseksi käännoistyössä reaalia voidaan käyttää vieraannuttavan vaikutuksen

aikaansaamiseksi antamalla lukijalle tekstuaalisia vihjeitä tekstin aukkojen täyttämistä: esimerkiksi tsaarin kirjoittaminen tsaariksi sen sijaan, että se kotoutetaan keisariksi, antaa lukijalle välittömästi tekstuaalisen vihjeen, jonka avulla lukija voi sijoittaa tekstin historialliseen venäläiseen ympäristöön (Loponen 2009.).

Samojen vaikutusten voidaan sanoa koskevan fantastista kirjallisuutta monella tasolla, mutta olemassa oleviin kulttuureihin sidottujen reaalioiden sijasta - tai pikemminkin niiden lisäksi - fantastinen kirjallisuus sisältää reaaliota muistuttavan käsitteen: fantastisen, fiktiivisen version reaaliosta, jonka haasteena on viitattujen kulttuurien, aikakausien, maantieteellisten paikkojen tai niihin liittyvien piirteiden olemattomuus. Tällaiset fantastiset versiot reaaliosta, irreaaliat, määrittelevät ja määrittävät fiktiivisen maailman fiktiiviset kulttuuriset, maantieteelliset ja historialliset asetelmat. (Loponen 2019: 14, Loponen 2009: 167).

Loponen (2019: 14) korostaa, että irreaaliat eivät korvaa reaaliota. Irreaaliat ovat pikemminkin erillinen kategoria, jota voidaan käyttää reaalioiden rinnalla. Monissa tapauksissa, erityisesti osittain reaaliomaailmaan perustuvassa fantastisessa kirjallisuudessa, irreaaliota käytetään usein yhdessä reaalioiden kanssa, jotta kotouttavat ja vieraannuttavat elementit sekoittuisivat. Villin lännen innoittama pyssysankari demonirevolverin kanssa, shoggoth saunassa tai samovaarissa keitettyä teetä juova örkki ovat esimerkkejä irreaaliosta, joita käytetään reaalioiden rinnalla antamaan lukijalle tekstuaalisia vihjeitä, joiden perusteella hän voi kuvitella fiktiivisen maailman. (Loponen 2019: sivu.)

2.3 KÄÄNNÖSTRATEGIAT

Käännösstrategiat ovat kääntäjän erilaisia metodisia työvälineitä ja tapoja ratkaista, miten jokin lähtötekstin ilmiö ilmaistaan kohdekielisessä käännöksessä. Strategioita hyödyntämällä kääntäjä voi luoda käännöksestä tarpeen mukaan joko enemmän kotouttavaa tai vieraannuttavaa. Käännösstrategioita voidaan tarkastella koko tekstin tasolla, sitä kokonaisuutena käsittelevinä kokonaisstrategioina tai vain tiettyjä elementtejä koskevinä paikallisstrategioina. (Séguinot 1989; Leppihalme 2007).

Koko tekstin käsittävä kokonaisstrategia on käännöstä koskeva peruslinja. Kääntäjä tekee päätöksen siitä, kuinka lähelle teksti tuodaan lukijaa ja kuinka kauas teksti viedään lähtötekstistä. Kääntäjän on mahdollista määrittää kokonaisstrategia käännöksen skopoksen –

toimeksiannon – mukaan. Esimerkiksi aikuisille suunnattu fantasiakirjallisuus voi tapauksesta riippuen olla vieraannuttava, kun taas lastenkirjallisuus voi pyrkiä mahdollisimman kokonaisvaltaiseen kotouttamiseen. Lukija on käännettäessä ja strategiaa valittaessa tärkeässä roolissa. Kokonaisstrategia vaikuttaa paikallisstrategioihin ja molemmat lukijakokemukseen. Jos kääntäjä päättää tehdä käännöksestä vieraannuttavan, on käännöksessä tehtävä yksityiskohtaisia ratkaisuja vieraannuttavien strategioiden avulla, jotka tuovat vierasta kulttuuria lukijalle. (Leppihalme 2001: 140.)

2.3.1 Leppihalmeen käännösstrategiat

Seuraavaksi esittelen Ritva Leppihalmeen (2001) luokittelemaa seitsemää erilaista reaalian käännösstrategiaa: vierassanan käyttöä, käännöslainaa, kulttuurista adaptaatiota, yläkäsitteellä korvaamista, selittämistä, lisäystä ja poistoa (suomeksi Bodó 2009). Sovellan näitä strategioita analyysissäni, kun tutkin pöytäroolipelien irreaalioiden käännöksiä.

Vierassanan käyttäminen. Irreaalia jätetään tekstiin lähes sellaisenaan, mahdollisesti kohdekielen ortografiaan mukautettuna. Esimerkiksi englannin kielen *sir* tai sen japanin kielinen käännösvastine *haori* ovat esimerkkejä tällaisesta reaalioiden tapauksessa ja Tolkienin *Silmarillionissa* jalokivien kutsuminen *silmaril*-nimellä (Tolkien 1977) on esimerkki samasta tapauksesta irreaalioissa. Muun muassa Venutin (1995) mukaan vierassana voi kuljettaa lukijaa lähtökulttuurin maailmaan ja auttaa lukijaa havainnoimaan kyseessä olevaa – irreaalian tapauksessa fiktiivistä – kulttuuria.

Käännöslaina. Käännöslaina on suora käännös lähtökielestä. Esimerkiksi reaalioiden perinteinen japanilainen *kasaodori*-tanssi voidaan kääntää sateenvarjotanssiksi (*kasa* 'sateenvarjo', *odori* 'tanssi'). Irreaalioissa esimerkiksi englannin *owlbear*-olento voidaan kääntää *pöllökontioksi*. Lukija voi tästä päätellä olennon olevan jotenkin osaksi karhu, osaksi pöllö, ja että kyseessä on jokin fantasiaolento ilman mitään lisätietoa tai edeltävää selitystä. Monet käännöslainoista ovat myös vakiintuneet suomen kieleen vakioilmaisuuksi, esimerkiksi englannin *ginger ale* on suomeksi inkivääriolut. Tämän vuoksi analyysissä otan vakiintuneet ilmaisut osaksi käännöslainan kategoriaa (Ando 2016).

Selittävä käännös. Tämän strategian mukaan lähtökielen käsite tai objekti käännetään selittävästi, jotta se avautuu paremmin lukijalle. Reaaliaesimerkki tälle on esimerkiksi *naan-leipä* (suom. *leipä*) tai *chai-tee* (suom. *tee*), irreaalioissa *paladin – temppreliritari* tai *cantrip -aputaika*. Usein ruokalajit voidaan kääntää selittävästi, jotta lukija tai kuulija ymmärtää, mitä

ruoka sisältää esimerkiksi ravintolassa tilatessaan. Joissain tapauksissa tämä strategia voi mahdollisesti vaikuttaa tekstin sujuvuuteen – jos selitys muuttuu polveilevaksi ja liian seikkaperäiseksi, voi termi tuntua käännöksen lukijalle tarpeettoman merkittävältä, annettiinhan sen selittämiseksi runsaasti enemmän aikaa ja huomiota käännöksessä kuin alkuperäistekstissä, jossa se on saattanut olla vain pieni yksityiskohta.

Lisäys. Kääntäjä lisää käännökseen selityksen esimerkiksi alaviitteeseen tai erilliseen sanastoon tai luetteloon tekstin ulkopuolelle. Tällöin tämä strategia ei tee muutoksia varsinaisen tekstin rakenteeseen, mutta lukijalle tarjotaan mahdollisuus saada riittävästi tietoa sanastosta ja lähtökielen kulttuurista. Kääntäjän on tärkeää pitää mielessä, mitä tekstiä on kääntämässä ja mikä on ominaista tekstin tyyliin. Alaviitteitä käytetään yleisesti tietokirjallisuudessa, mutta voi olla, että kaunokirjallisuudessa viitteiden käyttö voi vaikuttaa tekstin tyyliin. (Leppihalme 2007: 371.) Toki irreaalioiden tapauksessa esimerkiksi Tolkienin äärimmäisen tunnettu selittävän lisämateriaalin sisällyttämisestä proosaansa – kartat, sanastot, kokonaiset kielet ja kirjoitusjärjestelmät ovat tuttuja monelle asiaan vihkiytyneelle (Tolkien Gateway 2021).

Kulttuurinen adaptaatio. Adaptoimalla lähtötekstin (ir)reaalia kohdekulttuuriin kuuluvalla termillä kääntäjä voi tuoda tekstiä lähemmäs lukijan omaa kulttuurista kontekstia. Esimerkkiä tästä, jos kääntäjä vaihtaisi japanilaisen *okonomiyakin pannukakkuun*, tai irreaalian tapauksessa *gnome*-lajin kääntäminen *tontuksi*, joka esimerkiksi suomen kielessä voi assosioitua Joulupukin tonttuihin. Kulttuurinen adaptaatio voi olla ongelmallinen ratkaisu, jos lähtöteksti on erittäin sidottu oman lähtökulttuurinsa ympäristöön. Liiallinen adaptaatio voi vääristää tai tehdä tekstistä vähemmän uskottavaa. (Bodó 2009: 80.) Adaptaatiota käytetäänkin runsaasti lastenkirjallisuudessa (Leppihalme 2007: 370), jossa kokonaisstrategiakin on kotouttava ja kohdetekstin tapahtumaympäristö on voitu mukauttaa kohdekulttuurin mukaiseksi.

Korvaaminen yläkäsitteellä. Lähtötekstin (ir)reaalia korvataan mahdollisella yläkäsitteellä. Esimerkkeinä tästä strategiasta on *wizard* ('velho') ja *bard* ('bardi'), jotka voidaan korvata termillä *magiankäyttäjät*. Reaalioiden venäläinen *kokoshnik* voidaan korvata *tiaralla* tai *päähineellä*. Tämä strategia voi auttaa esimerkiksi pienten yksityiskohtien kääntämisessä, mutta tässäkin on riskinsä muuttaa tekstin tunnelmaa ja tehdä siitä joissain tapauksissa jopa lattea. (Bodó 2009: 80; Leppihalme 2007: 369.)

Poisto. Kääntäjä voi jättää lähtötekstin (ir)reaalian kokonaan kääntämättä. Tämä strategia voi olla hyvin tarpeellinen, mutta usein poisjätto voi aiheuttaa tekstiin ei-toivottuja muutoksia. Muodollisuudet ja erilaiset tittelit ja kohteliaisuudet voidaan suomenkielisessä tekstissä korvata

teitittelyllä, jolloin arvonimiä tai muita muodollisuuksia ei tarvitse kuljettaa tekstissä mukana. Tällöin poisjätto voi olla perusteltua.

2.3.2 Käyttäjakeskeinen kääntäminen

Edellä esitellyistä käännösstrategioista eniten vieraannuttavia, mutta myös tekstin kulttuuria laajemmin esitteleviä, ovat vierassanojen käyttäminen ja käännöslaina. Nämä voivat luoda tekstiin kiehtovaa erilaisuutta, mutta lukijasta riippuen kulttuurierot ja vieraat sanat voivat tehdä tekstistä myös raskaampaa omaksua (Leppihalme 2007: 372). Kääntäjän on myös tärkeää ottaa huomioon tekstien lähtö- ja kohdekielen ja -kulttuurien valtasuhteet, koska nämä voivat vaikuttaa käännösstrategian valintaan. Mitä vahvempi lähtökieli on kohdekieleen nähden, sitä helpompi on omaksua siitä valmiita reaalioita ja irreaalioita ja sitä enemmän kääntäjä nojautuu käännöslainaan tai vierassanojen käyttöön (Leppihalme 2007: 368–369). Tästä johtuen esimerkiksi englannista käännöslainat ovat suomenkieliselle lukijalle tutumpia ja helpompia omaksua kuin toisin päin, koska englannin vaikutus suomenkielisessä – ja monessa muussa – kulttuurissa on vahva. Päinvastaisessa suunnassa suomen kieli on englanninkieliselle yleisölle vieraannuttava (Loponen 2009).

Leppihalmeen (2007: 372) mukaan yksityiskohdilla on vähemmän merkitystä käännöksessä, mitä kauempana lähtö- ja kohdekielet ovat toisistaan, ja irreaalioiden tapauksessa, mitä kauempana lähtö- ja kohdemaailmat ovat toisistaan. Tällaisissa tapauksissa kannattaa mielestäni ottaa myös huomioon käännöksen skopos, käännöksen tehtävä: käännöksen tarkoitus voi hyvinkin olla nimenomaan lähtökulttuurin ja -kielen esitleminen erilaisten pienten kielellisten ja kulttuuristen yksityiskohtien avulla. Myös Leppihalme (2007: 371) toteaa, että kääntäjän prosessi ei ole vain systemaattisesti eri strategioiden valitsemista ja soveltamista, vaan kääntäjä joutuu ajattelemaan pragmaattisesti, mikä käännösratkaisu hyödyttää irreaalioiden parissa tekstiä ja erityisesti lukijaa parhaiten.

Tässä tutkielmassa keskityn paikallisstrategioihin luettaviin irreaalioiden käännösstrategioihin, eli tarkastelen käytettyjä menetelmiä yksityiskohtien, irreaalioiden tasolla. Paikallisstrategioiden taustalla vaikuttaa kokonaisstrategia useissa tapauksissa (Leppihalme 2001: 140), tämän vuoksi irreaalioiden käännösstrategioiden analyysi voi antaa viitteitä käännöksessä hyödynnetyistä kokonaisstrategiastakin. Luonnollisesti tämä on vain viitteellistä dataa, koska vieraannuttavuuteen ja kotouttavuuteen vaikuttavat monet muutkin tekijät – käännökset ovat kokonaisuuksia – ja yksittäisten irreaalioiden analyysistä ei voi tehdä yleistyksiä muiden piirteiden osalta.

Käännöstä tarkasteltaessa käyttäjän näkökulmasta on hyvä soveltaa käytettävyyden ja käyttäjakeskeisen kääntämisen teoriaa. Käytettävyys voidaan määritellä käännöstieteessä ”kohdekulttuurin normien vaikutuksena vastaanottoprosessiin” (Suojanen ym. 2012: 17). Käytettävyyden ajatus perustuu pitkälti tuotteen, tai tässä tapauksessa, tekstin saavutettavuuteen ja näin käytettävyyteen. Lukijalle on mielekästä tarjota tekstiä, joka on selkeää, ymmärrettävää ja saavutettavaa (Suojanen ym. 2012: 18–19). Tästä syystä esimerkiksi pelilokalisointi mahdollisimman yksityiskohtaisesti voi parantaa pelikokemusta sekä laajemman pelaajakunnan saavuttamista. Peleissä, etenkin useammalle pelaajalle suunnitelluissa peleissä (*multiplayer game*), sosiaalinen aspekti on usein osa pelin mekaniikkaa. Tällöin on mielekästä, että peli mahdollistaa kielen tasolla saavutettavuuden ja että kääntäminen on tapahtunut käyttäjakeskeisesti huomioiden käyttötarkoituksen ja tulevat käyttäjät, unohtamatta samalla pelin luonnetta ja maailmanrakennusta (Karvonen 2019).

2.3 SKOPOS, KOTOUTTAVA JA VIERAANNUTTAVA KÄÄNTÄMINEN

Kääntäessä on tärkeä ottaa huomioon lähtö- ja kohdetekstiä koskevat kielet ja kulttuurit. Nämä ohjaavat kääntäjän toimintaa ja käännösstrategioiden valintaa, mutta lisäksi tekstiä voidaan kääntää kohderyhmän profiilin mukaisesti tiettyyn tarkoitukseen. Tekstillä on siis skopos (Vermeer 1989: 182–183) tarkoitus. Kääntäjä ottaa huomioon siis tekstin ja käännöksen lukijan ja sen, miltä kieleltä mihin kieleen käännetään. Käännöksessä voidaan valita käännösstrategia, joka tuo tekstin lähelle kohdetekstin kieltä ja kulttuuria tai joka päinvastoin pitää sen lähellä lähtötekstin kieltä ja kulttuuria. Tutkijat puhuvat kotouttavasta ja vieraannuttavasta käännöksestä (Venuti 1995). Jos lähdetekstin kuvaama kulttuuri ja kieli eroaa suuresti kohdekielestä ja -kulttuurista, voi olla tekstin tarkoitukselle edullista tuoda sitä lähemmäs lukijaa tai pitää se niin sanotusti vieraana, kauempana lukijasta. Näillä keinoilla voidaan luoda tehokeinoja tekstiin, etenkin kaunokirjallisuudessa ja esimerkiksi fantasiakirjallisuudessa, jolloin tunnelmalla ja vieraudella voi olla tärkeä rooli tarinan luomisessa. Termit vieraannuttava (*verfremdend*) ja kotouttava (*einbürgend*) ovat lähtöisin Friedrich Schleiermacherilta (1813), joita ovat hyödyntäneet esimerkiksi Lawrence Venuti (1995), Riitta Oittinen (2000), Outi Paloposki (2005) ja Ritva Leppihalme (2005). Samoja teorioita ja lähteitä hyödynsin omassa kandidaatintutkielmassani (Tasala 2018).

Nimien kääntäminen fantasiakirjallisuudessa on tärkeä osa fiktiivistä maailmanluontia, ja tällöin kääntäjän on tehtävä ratkaisu kotouttamisen ja vieraannuttamisen välillä, jos kyse on

kohdekielelle täysin uudesta sanasta tai jo käytöstä poistuneesta termistä. Holm (2013) toteaa kotouttavasta kääntämisestä omassa pro gradu -tutkielmassaan: ”Teksti tuodaan lukijan ’kotiin’ häiritsemättä häntä sen alkuperällä.” Myös hän viittaa Venutiin (1995: 19–20) ja Schleiermacheriin (2007 [1813]: 15). Tekstin alkuperää voidaan kotouttaessa häivyttää ja tuoda sitä lähemmäs lukijaa, tehden siitä mahdollisesti helpommin omaksuttavan. Vastakkaisella käännösstrategialla, vieraannuttamisella, korostetaan tekstin alkuperää ja pidetään se lukijalle etäisempänä tai ainakin nimensä mukaisesti vieraampana. Tämä voi toimia tehokeinona fantasiassa, jossa lukija väistämättä joutuu kohtaamaan vieraita asioita ja sanoja, uusia irreaalioita. Kokonaisstrategiana vieraannuttaminen on tutumpaa aikuisille suunnatussa fiktiossa, johon tutkimusmateriaalini linkittyy, tästä myöhemmin aineistoa käsittelevässä luvussa 3.

Kotouttaminen ja vieraannuttaminen ovat yhden käännösanalyysin janan kaksi päätä, joiden välille kääntäjä asettaa käännösstrategiansa. On siis mahdollista puhua asteittain tai enemmän ja vähemmän kotouttavasta ja vieraannuttavasta kääntämisestä. Kotouttavasti käännettyssä teksissä on myös tällöin mahdollista jättää joitakin vieraita objekteja ja käsitteitä lukijan huomattavaksi, ja myös toisin päin. Lukijalle on mahdollista kotouttaa joitakin asioita vieraannuttavassa käännöksessä, jos kääntäjä esimerkiksi arvioi perinpohjaisen selityksen vaikeuttavan tekstin lukemista ja omaksumista. Riippuen tekstin kielen ja kulttuurin valta- asemasta, voidaan jompaakumpaa käännöstapaa noudattaa ensisijaisesti, esimerkiksi valtakulttuurista ja -kielestä pienempään, kuten esimerkiksi suomeen, käännetään vieraannuttavammin (Puurtinen 2003: 90). Kotouttamisen ja vieraannuttamisen soveltamisessa ei ole ennaltamääriteltyä, absoluuttista normia, vaan näiden strategioiden hyödyntäminen riippuu kääntäjistä, tekstin skopoksesta, genrestä, oletetusta lukijakunnasta, lähtö- ja kohdekulttuurien suhteesta, sekä monesta muusta tekijästä. Leppihalmeen (2001) kategorisoinnin lisäksi arvioin käännöksen kotoutuvuutta ja vieraannuttavuutta. Perustan tämän arvion Petra Andon (2016: 18) käyttämään jaotteluun, jossa Leppihalmeen kategoriat on jaettu kotoututtavan ja vieraannuttavan käännöksen kesken. Ando lisää myös vaikeammin määriteltävissä olevien tapauksien kategorian, mutta tarkastelen omassa analyysissäni ensisijaisesti vieraannuttavia käännösratkaisuja, jotka itse kategorisoin vierassanan käytön käännösstrategiaan. Vierassanan käyttö tekstissä on osa vieraannuttavaa kääntämistä, mutta en itse luokittele käännöslainaa ensisijaisesti vieraannuttavaksi käännökseksi, koska vakiintuneet käsitteet ja käännöslainat ovat ennestään tuttu osa tätä tekstilajia – fantasian genreä – ja luokittelen ne kotoutetuiksi ja tutuiksi osiksi tätä materiaalia ja fantasiapeliä maailmaa.

Hans Vermeer (1989) kirjoittaa kääntämiseen johtavasta toimeksiannosta (*commission*). Tekstiä käännetään tiettyyn käyttötarkoitukseen, yleensä jotakin käyttäjää tai kohdetta varten riippumatta lähtötekstilajista, esimerkkinä tästä voi olla pelilokalisatio. Pelin sisällä olevat tekstit, kehotustekstit – esimerkiksi *paina X hypätäksesi* – ja valikot sekä pelimaailman sisällä olevat tekstit pyritään yleensä kääntämään, riippuen tosin pelin levityksestä, resursseista sekä vieraannuttamisesta (Pietilä 2021). Käännös yleensä pyritään luomaan tarkoituksenmukaiseksi, tietylle kohderyhmälle sopivaksi lähtötekstiksi. Kääntämisen voidaan tulkita olevan tietynlaista uudelleenkirjottamista (Ando 2016: 8). Kääntäjä luo kokonaan uutta tekstiä. Riippuen lähtö- ja kohdekielistä ja -kulttuureista, kohdeteksti voi sisältää runsaasti muutoksia, lisäyksiä ja lainoja tai jopa poistoja, poiketen siten lähtötekstistä runsaasti. Esimerkiksi ilmaisu *aikainen lintu madon nappaa*, aikaisin tai ensimmäiseksi toimiva saa suurimman hyödyn, on saksaksi *Morgenstund hat Gold im Mund*. Tällaisessa tapauksessa kääntäjä joutuu korvaamaan kielikohtaisella ilmaisulla toisen, ja sanasanaista käännöstä ei ole järkevää käyttää ymmärrettävyyden ja sujuvuuden näkökulmasta. Kääntäjä noudattaa kulttuurisen adaptaation ja kotouttavan kääntämisen strategiaa.

Käännettäessä on siis tärkeä ottaa huomioon tekstin lukija ja syy siihen, miksi ja mihin käyttöön tekstiä käännetään. Käännöksen tarkoitus – skopos – on luoda uusi teksti tietylle uudelle yleisölle ja tiettyyn tarkoitukseen. Kohdetekstin tarkoitus voi olla eri kuin lähtötekstin riippumatta lähtö- ja kohdekielestä. Skoposteoria korostaa käännöksen merkitystä nimenomaan osana kohdekulttuuria ja -kieltä. Tämän perusteella voidaan tulkita, että kääntäessä syntyy aina uusi teksti, jolla on tarkoitus ja tietty kohdeyleisö siitä huolimatta, pohtiiko kääntäjä aktiivisesti näitä tekijöitä prosessin aikana vai ei. (Vermeer 1989; Vehmas-Lehto 1999.)

3 TUTKIMUKSEN AINEISTO

Tämän tutkimuksen aineistona käytetään pöytäroolipelisääntökirjoja, joissa lähtöteksti on englannin kielellä ja kaksi vertailtavaa kohdetekstiä on käännetty suomeksi kahden eri kääntäjän toimesta. Tarkasteltavana kohdemateriaalina on Jari Paunan vuonna 1987 suomentama D&D-lisenssin sääntökirja. Tämä sääntökirja on huomattavasti nykyistä PHB:ia ja LL:aa suppeampi teos ja perustuu uskollisemmin silloiseen sääntökirjaan. Myöhemmissä versioissa on tehty sääntötarkennuksia ja -muutoksia sekä hahmonluontiin liittyviä mahdollisuuksia. Myös optioita on laajennettu ja mytologiaa syvennetty. Paunun suomentama sääntökirja on kuitenkin merkittävä, koska se oli ensimmäisiä suomennettuja sääntökirjoja suosituilta brändiltä. Vielä merkittävämpää oli aikanaan se, että pieni pelitalo voitti taistelun kustannusoikeuksista ja jätti jälkeensä ison WSOY:n kustantamon, joka oli aiemmin havitellut oikeuksia.

Molemmat käännetyt materiaalit siis käsittelevät käytännössä samaa aiheistoa, toinen laajemmin ja toinen suppeammin. Lisäksi julkaisuajankohta on eri, mikä myös tuo eron julkaisutapaan. Toinen on painettu lähde, toinen sähköinen. Myös kääntäjä on ollut eri henkilö. LL:n kääntäjä Seppo Raudaskoski on muun muassa tietokirjallisuuden suomentaja, joka työstää lisäksi parhaillaan pöytäroolipelisuomennoksia. Jari Pauna on pelialan yrittäjä, jolla ei tietääkseni ole niinkään käännösalan taustaa, mutta runsaasti kokemusta pelialalta. Nykyisin Pauna toimii mobiilipelien parissa.

Toinen tarkastelun kohde on Seppo Raudaskosken D&D 3.5-edition perustuva *Lohikäärmeen Luola* (lohikaarmeenluola.fi, myöhemmin LL), joka on vapaan lisenssin roolipeliressurssi. Materiaali julkaistiin vuonna 2012, ja se on laaja tietopankki niille roolipeleistä kiinnostuneille, joille suomen kieli on mieluinen pelikieli. Sivusto vastaa laajuudeltaan D&D *Player's Handbookia* (myöhemmin PHB) ja esittelee pääpiirteissään kaiken, mitä pelaaja tarvitsee.

Resurssina sivusto on visuaalisesti pelkistetty ja sisältää laajan hakemiston samalla tavalla kuin PHB. Lisäksi sivusto sisältää materiaalia muista pelisarjan ohjekirjoista, kuten pelinohjaajalle suunnatusta *Dungeon Master's Guide* sekä hirviökatalogista *Monster Manual*. Nämä sekä monet muut teokset kuuluvat aina oman editionsa piiriin, eli 3.5-edition ohjekirjat toimivat ja ovat yhteensopivia toistensa kanssa, ja samoin 4. editio ja niin edelleen. Ainoa näennäinen eroavaisuus on nähdäkseni D&D-brändin puuttuminen, joka voi toimia osoituksena tämän tyyppisen pöytäroolipelin monipuolisuudesta mutta myös siitä, kuinka laaja kyseinen peligenre

on ja kuinka universaalisti pelin sisällöt ovat käytössä kautta koko fantasian genren, peleistä kirjallisuuteen ja muuhun mediaan. Yksi pelitalo ei omista örkkejä, haltioita tai lohikäärmeitä tai myyttejä yleisesti, joten näiden resurssien käyttö ja yleisölle tuominen on vaivattomampaa kuin suojellun tavaramerkin käyttö pienempien toimijoiden julkaisuissa. Lisäksi sääntökirjojen kääntäminen laajentaa pelaajakuntaa ja mahdollistaa pelaamisen myös toisille kieliryhmille.

Käännökset ovat ilmestyneet vuosina 1987 (D&D) ja 2012 (LL). Aineistoa tutkitaan vertaillen, ja materiaali on jaoteltu kategorioittain sen perusteella, minkälaisia irreaalioita käännöselementit sisältävät.

Aineiston englanninkieliset elementit ovat peräisin D&D-pelisarjan kolmannen revisoidun version pelaajan sääntökirja, eli *Player's Handbook 3.5 Edition*, tähän viitataan nimillä PHB tai v.3.5. Sääntökirja on julkaistu vuonna 2003, ja siitä on poimittu lähtökieliset elementit, jotka on käännetty Lohikäärmeen luolaan ja jotka löytyvät osittain myös lähtötekstin eli Punalaatikon sääntökirjasta. Tämä kyseinen versio lähtötekstistä on valikoitu tutkimukseen sen vuoksi, että Lohikäärmeen luolan pohjalla on käytetty tätä kyseistä versiota ja tuntui tutkimuksen kannalta luontevalta käyttää vastaavaa editiota tekstistä. Joissain tapauksissa taustamateriaalina olen käyttänyt myös PHB:n viidettä editiota (myöhemmin v.5, ilmestynyt 2014) tarkistusten osalta, esimerkiksi pelattavien hahmolajien ja -luokkien kuvausten osalta.

3.1 PLAYER'S HANDBOOK

Dungeons & Dragons -peli julkaistiin ensimmäisen kerran Yhdysvalloissa 1974. Peliä on hiottu, kehitetty ja testattu vuosien saatossa, ja materiaalin määrä on uusien versioiden myötä kasvanut kattamaan kymmeniä kirjoja sekä sähköisiä lähteitä. Virallisten lähteiden lisäksi on olemassa tuhansia fanien ja intohimoisten pelaajien perustamia tietopankkeja, wikejä ja foorumeja tietolähteiksi. Pelaajalla on erittäin laaja valikoima, mutta myös mahdollisuus kehittää pelimekaniikan pohjalta täysin omia seikkailuita, tarinoita ja hahmoja. Tätä kutsutaan *homebrew*-materiaaliksi, kotikeittoiseksi materiaaliksi. D&D on vain yksi monista roolipelimekaniikoista, mutta tällä hetkellä yksi suosituimmista monien netissä, esimerkiksi Twitchissä, striimattujen pelien ja popkulttuurisuosion myötä. (The Business Research Company 2020.)

Tutkimukseen valittu sääntökirja julkaistiin vuonna 2003 revisioituna pelin kolmannesta versiosta. Sitä kutsutaan yleisesti 3.5-editioksi tai nimillä v.3.5 tai 3.5e. Tässä tutkimuksessa se

on v.3.5. Sääntökirja on 317 sivua pitkä ja käsittää kaiken mitä ensi kertaa D&D:tä pelaava tarvitsee luodakseen hahmon ja aloittaakseen pelin pelinjohtajana. PHB:n lisäksi on olemassa *Dungeon Master's Guide*, pelin vetäjälle suunnattu teos, sekä useampi lisätietoa sisältävä teos, joita löytyy runsaammin liitettynä mm. pelin viidenteen versioon. Näistä esimerkkeinä *Monster Manual* -olentoluettelo. Pelaajan tarkoitus on hahmonsa kautta ottaa selvää tästä maailmasta, ja pelinjohtajan ja sääntöjen asettamissa rajoissa tutustua siihen yhdessä muiden pelaajien kanssa. Tekstinä PHB on tiivis ohjekirja pelimekaniikasta. Se sisältää runsaasti erilaisia taulukoita sekä diegeettisiä eli tarinatasoon kuuluvia piirroksia, jotka luovat immersiota fantasiamaailmaan.

3.2 DUNGEONS AND DRAGONS – PUNALAATIKKO

Toinen vertailun kohteena oleva aineisto on Jari Paunan suomentama, vuonna 1987 julkaistu *D&D Fantasiaroolipeli – Pelaajan ohjekirja*. Teoksesta käytetään nimitystä ”Punalaatikko” mieleenpainuvan ja klassisen ulkoasun vuoksi (D&D, pelaajan ohjekirja 1987). Pauna hankki sääntökirjan maahantuontioikeudet suoraan pelin silloiselta julkaisijalta, TSR:ltä, ja voitti oikeudet omalle yhtiölleen, *Protocol Productionsille* (Roolipelitiedotus, 2018). Sääntökirja oli ensimmäinen Suomeen tuotu roolipeli, jonka kautta suomalaiset pelaajat pääsivät tutustumaan suosittuun pelisarjaan tutulla kielellä. Tästä sääntökirjasta käytetään tässä tutkimuksessa myöhemmin nimitystä Punalaatikko.

Käännöstyö keskittyi silloisen, ensimmäisen D&D-version perussääntöihin. Jari Pauna käänsi perussäännöt itsenäisesti, ja hän on todennut myöhemmissä haastatteluissa (Roolipelitiedotus 2018) ammattikäntäjän olleen kipeästi kaivattu. Pauna kertoi samassa haastattelussa kääntäneensä terminologiaa vapaasti ja tukeutuen omiin kokemuksiinsa pelaajana ja jo tuttuun, englanninkieliseen sääntökirjaan. Myös terminologian standardisointi oli haaveena, mutta alan toimijat eivät olleet halukkaita tällaiseen projektiin.

Perussääntökirja on laajuudeltaan 64 sivua, ja käsittää vuonna 1983 julkaistun D&D *Starter Set* -paketin *Basic Rules* -kirjan. Pelin rakenne oli tuolloin suppeampi, ja peliyhtiö julkaisi tämän version rinnalla *Advanced Dungeons and Dragons* -pelin, joka sisälsi laajemmat ja yksityiskohtaisemmat säännöt. Esimerkiksi sääntökirjassa on suppeammat mahdollisuudet hahmon luokalle ja rodulle, toisin kuin LL:ssä ja PHB:ssa, joissa hahmolleen voi valita erikseen luokan ja rodun. Punalaatikon sääntökirja on huomattavasti suppeampi kuin toiset aineistot, ja

näin käännoselementtejä on huomattavasti vähemmän. Pidän tätä kuitenkin mielekkäänä tutkimuskohteena, ja erityisesti vertailukohtana Lohikäärmeen luolalle, koska kyseessä on samaan sääntökokoelmaan (SRD) perustuva materiaali.

3.3 LOHIKÄÄRMEEN LUOLA

Ensimmäinen lähtötekstiin vertailtava aineisto on lähtöisin Seppo Raudaskosken luomasta *Lohikäärmeen luola* -sivustosta. Seppo Raudaskoski on palkittu suomentaja (Helsingin Sanomat 2018), joka julkaisi PHB v.3.5-versioon perustuvan sivuston vuonna 2012. Sivustoa työsti Raudaskosken kanssa Antti Raudaskoski ja Petri Kiukkonen, ja se on saatavilla ilmaiseksi internetissä osoitteessa lohikaarmeenluola.fi. Sisältö on suomennos englanninkielisestä *System Reference Document* -sääntökokoelmasta (SRD), johon perustuu muun muassa myös D&D v.3.5 (d20srd.org, 2004). LL-sivustolle on koottu suomeksi järjestelmällisesti hyperlinkitettyinä säännöt, mekaniikat ja hahmonluontimateriaalit. Sivusto sisältää lisäksi hakutoiminnon sekä kaksikielisen hakemiston. Tämä on tärkeä ominaisuus, joka auttoi oman aineistoni keräämisessä. Pelaajalla on mahdollisuus etsiä sivustolta siis sekä suomeksi ja englanniksi tietoa.

Raudaskoski itse kuvailee sivuston *Usein kysytyä* -osiossa materiaalia ”käyttöohjeeksi” ja avaa joitakin käännostratkaisujaan lukijalle sekä perustelee ratkaisuja koskien esimerkiksi mittayksiköitä. Raudaskoski on huolellisesti kääntänyt kaiken pelilliset elementit, mutta mittayksiköiden kohdalla on muodostunut ymmärrettävästi ongelma amerikkalaisen ja Suomessa käytetyn järjestelmän välillä. Amerikkalaisen järjestelmän säilyttäminen helpottaa materiaalin yhdistämistä englanninkielisten lähteiden kanssa rinnakkain, helpottaa pelin ja erityisesti taisteluiden sujuvuutta. D&D:ssä taisteluissa liikkuminen perustuu ruudukkoon, ja sen perusteella lasketaan muun muassa iskujen ja liikkeiden ulottumat. 1 ruutu kartalla on 5 x 5 jalkaa, yhteenlaskut ja etäisyyksien määrittämiset ovat vaikeaselkoisia, jos tämä laskutapa muutetaan metreiksi. 5 jalalle ei ole suomessa helposti korvaavaa etäisyyttä, jonka kanssa pelin mekaniikka ei kärsisi. Lisäsimonet aset ja loitsut ovat riippuvaisia etäisyyksistä. Mielestäni tämä on mielenkiintoisin ja pätevin perustelu amerikkalaisen, vieraan, järjestelmän käyttöön muuten niin kokonaisvaltaisesti kotoutetussa materiaalissa. Raudaskoski itse kirjoittaa: ”Kieltämättä vanhanaikaiset amerikkalaismitat myös sopivat paremmin fantasiaroolipelin tyyliin.” (Lohikäärmeen luola, 2012). Tässäkin siis on vahva sidos immersioon ja pelin tarinatasoon. Käyttöohje on erittäin hyvin sovellettavissa muun samaa sääntökokoelmaa (SRD,

d20-pohjainen järjestelmä) noudattavien pelien kanssa ja antaa pelaajille mahdollisuuden omaksua peli ja materiaalit suomeksi näin halutessaan.

3.4 VERTAILTAVIEN SANOJEN VALINTA JA LUOKITTELU

Tutkimuksen aineisto on kategorisoitu viiteen luokkaan. Analyysikappaleessa käyn aineiston läpi tarkemmin käänösstrategioiden näkökulmasta sekä vertailen mahdollisia käänöseroavaisuuksia keskenään. Aluksi keräsin *Lohikäärmeen luolasta* viiden eri kategorian edustajia ja näille vastineet PHB:sta. Tämän jälkeen etsin vanhemmasta ja suppeammasta *Punalaatikosta* samat irreaaliat, jos niitä löytyi. Tämän nimeomaisen roolipelin jatkuvan kehityksen vuoksi aikaisemmat versiot ovat olleet rajoittuneempia ja suppeampia, joten on ymmärrettävää, että kaikille *Lohikäärmeen luolan* ja PHB:n 50:lle irreaalialle ei löydy vastinetta *Punalaatikosta*. Tutkimukseen siis valikoitui yhteensä 50 eri irreaaliaa, ja niille kaikille käänösvastineet LL:stä sekä 18 irreaaliaa *Punalaatikosta*.

Irreaaliat on luokiteltu sen mukaan, mitä tarinan fabulaa ja mitä osa-aluetta tarinatasolla ne edustavat. Ensimmäinen kategoria sisältää pöytätason sanoja: yhteensä 13 PHB:stä, 13 LL:stä ja 10 *Punalaatikosta*. Tämän kategorian sanat eivät ole irreaalioita, eivätkä edes reaaliota, mutta sisällytin ne tutkimukseen, koska ne ovat niin olennainen osa pöytätason tarinankerrontaa ja pelin mekaniikkaa, joten ne ovat pelaajien ja pelinjohtajan käytössä vähintään yhtä paljon kuin tarinataso irreaaliat. Loppujen kategorioiden analysoitavat elementit ovat irreaalioita, jotka ovat ominaisia fantasiateksteille. Sama sanasto näkyy selvästi muun muassa J. R. R. Tolkienin teoksissa, joka yleisti nämä irreaaliat laajemmin tämän fantasiagenren käyttöön. Halusin tähän tutkimukseen laaja-alaisen otannan sääntökirjoista, jotta aineisto kuvastaisi lähdemateriaalia mahdollisimman monipuolisesti ja antaisi kuvaa lähdemateriaalin fantasiamaailmasta ja -elementeistä, niiden irreaalioista ja tarinan tasojen sanastosta.

3.4.1 Kategoria I – Mekaniikka

Ensimmäisen kategorian sanasto koskee pelimekaniikkaa käsittelevää termistöä. Kategoriaan on kerätty sanoja, jotka edustavat hahmon pelimekaanisia kykyjä, nopalla heitettäviä taitoja ja suorituksia sekä muita pelin niin sanottuja teknisiä ominaisuuksia. Tämä sanasto on aktiivisesti käytössä hahmon luomisessa ja hahmolomakkeen kokoamisessa, koska nämä seikat määrittävät hahmon pelattavuuden luovan ja improvisoidun tarinan rinnalla. Pelaaja ei voi vain sanoa

onnistuvansa hyökkäyksessä, vaan pelaaja heittää noppaa, ja hahmon kykyjen perusteella voidaan katsoa miten toiminnot onnistuvat. Pelaaja voi esimerkiksi yrittää murtaa oven, jos ei onnistu tai ei osaa tiirikoida sitä. Tällöin pelaaja heittää noppaa, D&D:n tapauksessa 20-sivuista noppaa, ja vertaa sitä voimakkuuteensa. Kyseessä on silloin englanniksi *strength check*, suomeksi taitotesti tai tarkistus.

3.4.2 Katgoria II – Pelattavat hahmoluokat

Pelaaja voi valita hahmolleen luokan. Tämä luokka määrittää hahmon kykyjä ja luonnehtii hahmon taustaa, osaamisaluetta ja mahdollista ammattia. Luokan mukana pelaaja saa hahmolleen parannuksia ja bonuksia kykyihinsä. Hahmoluokka on toinen eniten hahmoa määrittävä päätös, ja näitä on perussääntökirjojen ulkopuolella luotu lisää. Lisäksi pelaajat voivat luoda omia luokkia, samoin kuin olentolajeja, joilla pelata. Tähän tutkimukseen on otettu mukaan sääntökirjan standardit hahmoluokat.

3.4.3 Katgoria III – Pelattavat hahmolajit

Roolipelejä pyritään yleisesti kansoittamaan pelin genreen sopivilla olennoilla. D&D:ssä on perusrodut, joita voi itse käyttää hahmonluonnissa ja rodut vaihtelevat suuresti pelistä riippuen. D&D:ssä on mahdollista pelata fantasiagenrestä tutuilla lajeilla ja roduilla: ihmisillä, haltijoilla, kääpiöillä ja puolituksilla. Näiden lisäksi uudemmissa editioissa ja lisämateriaaleissa on saatavilla runsaasti erilaisia lajivaihtoehtoja, joista useimmat ihmismäisiä, humanoideja olentoja.

3.4.4 Katgoria IV – Magia ja kielet

Neljännessä analysoitavassa kategoriassa on taikuutta, fantasiakieliä ja pelimaailman maantiedettä kuvaavia sanoja. Nämä elementit lisäävät pelin immersiota, mutta myös ovat osallisena hahmojen kykyjen kuvaamisessa. Pelin vetäjä voi päättää, että pelaajahahmojen kohtaamat hahmot voivat puhua jotakin muuta, hahmoille tuntematonta kieltä, lisäten uutta vaikeusastetta peliin. Joillekin hahmojen lajeille voi olla helpompi liikkua tietynlaisessa ympäristössä: esimerkiksi luonnosta taikansa saavalle druidille voi olla helpompaa liikkua haastavassa maastossa, tai hahmolaji syväläinen on osaksi perimältään toiselta olemassaolon tasolta tai – kuten *Lohikäärmeen luolassa* luonnehditaan – toisesta sfääristä. Lisäksi taikaa käyttävien lajien ja luokkien loitsut ovat usein erityisesti taisteluissa käytössä ja niillä on oma mekaniikkansa.

3.4.5 Katgoria V – hirviöt

Pelaajien tavoite pelissä yleensä on kukistaa vihollinen, pelastaa kylä, muita olentoja tai jopa koko maailma. Seikkailuissaan hahmot kohtaavat erilaisia vaikeuksia, joista yleisimmät ja mielenkiintoisimmat ovat hirviöt. Hirviöt, kuten taiat ja muut fantastiset elementit peleissä, ovat peräisin kansantaruista (lähde) ja niitä löytyy runsain mitoin D&D:n omasta hirviöoppaasta, *Monster Manualista*. Näitä hirviöitä voi myös pelin vetäjän suostumuksen mukaan käyttää pelissä hahmona. Kuten roolipeleissä yleensä, vain mielikuvitus on rajana.

Kategoria I – PHB – 13	LL – 13	Punalaatikko – 13
mekaniikka		
Strength	Voimakkuus	Voimakkuus
Dexterity	Ketteryys	Ketteryys
Constitution	Ruumiinkunto	Rakenne
Intelligence	Älykkyys	Älykkyys
Wisdom	Viisaus	Viisaus
Charisma	Karisma	Karisma
Skill/Ability Check	Taitotesti	Tarkistus
Resistance Roll	Laistoheitto	Pelastusheitto
Modifier	Muunnin	-
Armor class	Panssariluokka	Haarniskaluokka
Initiative	Aloitekyky	-
Hit point	Kestopiste	Osumapistet
Disadvantage/Advantage	Sakko/hyvitys	-
Kategoria II – PHB - 10	LL – 10	Punalaatikko – 4
Pelattavat hahmoluokat		
Paladin	Paladiini	Temppeliritari
Monk	Munkki	-

	Ranger	Samooja	-
	Rogue	Rosvo	Varas
	Sorcerer	Taikuri	-
	Wizard	Velho	Magiankäyttäjä
	Fighter	Taistelija	Taistelija
	Barbarian	Barbaari	-
	Bard	Bardi	-
	Cleric	Pappi	-
Kategoria III – Pelattavat hahmolajit	PHB – 7	LL – 7	Punalaatikko – 4
	Human	Ihminen	Ihminen
	Dwarf	Kääpiö	Kääpiö
	Elf	Haltia	Haltija
	Gnome	Maahinen	-
	Half-elf	Puolihaltia	-
	Half-orc	Puoliörkki	-
	Halfling	Puolituinen	Puolituinen
Kategoria IV – Magia ja kielet	PHB – 10	LL – 10	Punalaatikko – 0
	Cantrip	Aneet/aputaiat	-
	Domain	Valtapiiri	-
	Mage hand	Maaginkäsi	-
	Transport via plants	Kasvitaival	-
	Prestidigitation	Taikatemppu	-
	Realm/plane	Sfääri	-

	Gnoll	Hallinkieli	-
	Celestial	Maanyliskieli	-
	Familiar	Famulus	-
	Infernal	Pätsinkieli	-
Kategoria V – Hirviöt	PHB – 10	LL – 10	Punalaatikko – 7
	Orc	Örkki	-
	Giant	Jättiläinen	-
	Goblin	Hiisi	-
	Hellhound	Hornanhurttu	-
	Tiefling	Syväläinen	-
	Chaos beast	Kaaospeto	-
	Formian	Formiaani	-
	Howler	Ulvoja	-
	Bugbear	Ohtohiisi	-
	Owlbear	Pöllökontio	-

Taulukko 1. Tutkimuksen kohteena olevat sanat ja irreaaliat.

4 METODI

Tässä tutkimuksessa hyödynnetään vertailevaa ja kvalitatiivista tutkimusmetodia. Tutkimuksessani tarkastelen analysoitavaa materiaalia rinnakkain ja vertailen käännöselementtejä lähtötekstiin lähde kerrallaan. Tämä metodi oli käytössä myös kandidaatintutkielmassani, jossa vertailin J. R. R. Tolkienin Hobitin saksan- ja suomenkielisten käännösten nimistöä alkuperäisteokseen. Kandidaatintutkielmassani (Tasala 2018: 8) vertailin nimien käännöksiä, ja tutkimuksen pohjana toimi kotouttaminen ja vieraannuttaminen. Koin tämän vertailevan otteen parhaaksi, koska vertasin suomennettua ja saksannettua nimeä englanninkieliseen sekä tutkin myös käännettyjen nimien suhdetta ja vertautuvuutta toisiinsa ja sopivuutta omiin kohdekulttuureihin. Tutkimuksessa nousi esiin esimerkiksi aikakauteen liittyvät käännösongelmat, jotka liittyivät Saksaan ja saksan kielen kulttuurispesifeihin ilmauksiin ja kääntäjän ja kirjailijan niihin liittämään problematiikkaan. Tätä samaa metodia hyödynnän myös tässä työssä.

Tässä tutkimuksessa sovelletaan samaa metodia kuin Lincoln Fernandesin tutkimuksessa *Translation of Names in Children's Fantasy Literature* (2006), jota käytin kandidaatintyössäni (2018). Tutkimus rakentuu vertailevan asettelun ympärille, jossa yksittäisiä käännöselementtejä vertaillaan lähtötekstiin, ja lisäksi eri käännösten käännöselementtejä vertaillaan keskenään. Tässä tarkastelussa määritetään luvussa 2 mainitut käännösstrategiat ja miten ne sopivat tai esiintyvät käännöksissä. Pohdin käännösten sopivuutta niiden kontekstiin, kohdekieleen ja -kulttuuriin sekä käännöksen kotouttamisen tai vieraannuttamisen näkökulmia.

Aineisto on jäsenetty taulukkoon ja sen pohjalta käyn läpi irreaaliat ja jaottelen ne Leppihalmeen käännösstrategioiden mukaan, ja vertailen käännösten välisiä mahdollisia eroja. Lisäksi analysoin käännösten vieraannuttavuutta ja kotouttavuutta Venutin määritelmän mukaisesti, ja otan tämän osaksi lopullista analyysiä.

Tutkimuksen analyysiosiossa käsittelen luvussa 3 esitetyn aineiston ja kategorisoinnin mukaisesti alkuperäiskielisen irreaalian sekä sen jälkeen mahdolliset käännökset. Kaikista irreaalioista ei löydy käännöstä molemmista kohdemateriaaleista, *Lohikäärmeen luolasta* tai D&D-sääntökirjasta, mutta koen yhdenkin käännöksen tarkastelun hyödylliseksi. Tutkimusmateriaalia valitessa olin tietoinen kahden eri käännöksen laajuuksien eroista. Käännöksiä tarkastellessa nimeän luvussa 2 esitellyt Leppihalmeen (2001) käännösstrategiat, joita mahdollisesti on hyödynnetty. Lisäksi käännöksiä ja irreaalioita arvioidaan Venutin (1995)

vieraannuttavan ja kotouttavan käänösstrategian kannalta. Kaikki tulokset kerätään yhteen taulukkoon, ja näiden pohjalta luodaan kaksi kuvaajaa, joissa käänösstrategioiden prosenttiosuuksilla esitetään irreaalioiden ja käänösaineistojen jakauma kategorioiden kesken. Prosenttiyksiköissä on pyöristetty luvut yhden desimaalin tarkkuudelle, jolloin yhteenlaskettuna tulos ei ole tasan 100%.

Analyysissä käsitellään *Lohikäärmeen luolasta* 50 erilaista irreaalia ja *Punalaatikosta* 18 irreaalia, yhteensä analysoitavana siis 68 irreaalia, joille löytyy 50 lähtökielistä irreaalia PHB:sta ja *Monster Manual* -ohjekirjasta. *Punalaatikon* termistöä käsitellään kategorioissa I, II ja III, *Lohikäärmeen luolan* termejä kaikissa viidessä kategoriassa. Tämä johtuu tutkimusmateriaalien laajuuksien eroista, *Punalaatikko* perustuu pelin varhaisempaan versioon, joka oli huomattavasti suppeampi laitos kuin D&D viimeisin versio v.5 tai v.3.5, johon *Lohikäärmeen luola* pääosin perustuu.

Irreaalioita on yhteensä viidestä eri kategoriasta, jotka on jaoteltu sen mukaan, miten ne esiintyvät sääntökirjoissa, ja ne käsitellään näiden kategorioiden jäseninä ja tämä myös ohjaa analyysia. Esimerkiksi kategoria I sisältää pelimekaniikkaa koskevia käänöksiä, kuten hahmon statistiikkaan liittyviä termejä, kuten voimakkuus tai ketteryys. Näitä käytetään pelin aikana niin sanotusti hahmon ulkopuolisessa puheessa tai kun neuvotellaan hahmon kyvyistä pelin vetäjän kanssa siitä, minkälaista kykyä sovelletaan tietyissä heitoissa tai koetuksissa. Nämä termit luetaan tämän tutkimuksen piiriin, koska termit koskevat hahmon statistiikkaa, eivätkä tässä kontekstissa tarkoita samalla tavalla ihmisen voimakkuutta tai ketteryyttä, vaan numeroilla mitattavia kykyjä, joiden mukaan hahmo toimii ja jotka säätelevät, minkälaisia taitoja tai edellytyksiä hahmolla on pelin sisällä – ne kattavat siten metatason asioita. Näin ollen kyseessä eivät ole irreaalioita, mutta koen ne silti olennaiseksi osaksi roolipelisääntöjen käänöksiä.

Kategorian IV irreaaliat koskevat pelin tarinan sisäisiä elementtejä – asioita, joiden kanssa pelin hahmot ovat interaktiossa kuten magia, kielet ja maantiede. Toisin kuin pelimekaniikan asioista, näistä asioista keskustellaan niin sanotusti hahmossa. Hypoteesini tässä analyysissä on, että tämä ero – pelin sisäinen ja tarinasidonnainen ja pelin ulkoinen mekaniikkasidonnainen irreaalia – painottaa tietynlaisia käänösstrategioita, joko käänöslainaa tai korvaamista yläkäsitteellä tai luovempaa, adaptoivaa käänöstä, riippuen irreaalian käyttötarkoituksesta. Kääntäjä voi soveltaa luovempaa käänöstopaa fantastisemmassa kontekstissa, joka sallii luovempia ratkaisuja kuin mahdollisesti mekaanisempi, pelin struktuurin ja statistiikan sanasto.

Leppihalmeen (2001) käännösstrategiaan perustuvan jaottelun lisäksi analysoin käännöksiä vieraannuttavuuden ja kotouttavuuden kannalta. Fantasiagenressä on mielestäni tilaa luoda etäisyyttä lukijan ja tekstin väliin, ja ajoittainen vieraannuttava kääntäminen saattaa auttaa nostamaan mielenkiintoa tekstiä ja termiä kohtaan sekä edistää tarinaa ja pelin kulkua osana ns. tehtävää. Pelaaja voi pyrkiä ottamaan selvää irreaaliasta pelin sisällä, jotta hahmo voi oppia jotain uutta maailmasta. Tässä kappaleessa pohdin myös runsaasti vieraannuttamisen suhdetta pelin immersioon omasta näkökulmastani pelaajana sekä etenkin suomalaisena pelaajana, jolla on yhteys tiettyyn kulttuuriin ja ympäristöön. Oletan, että pelaajien oma koti, asuinpaikka, kulttuuri ja kieli ohjaavat omia assosiaatioita ja sitä, minkä kokee vieraannuttavaksi, joten tässä tutkimuksessa nojaudun vahvasti Venutin teoriaan vieraannuttavasta ja kotouttavasta käännösstrategiasta, Tauno Vainionpään pro gradu -tutkielmaan (2020) sekä omiin kokemuksiini pelaajana.

Tässä tutkimuksessa analysoidut irreaaliat on tarkistettu useamman kaksikielisen sekä yksikielisen sanakirjan avulla. Päälähteenä on ollut MOT Englanti–Suomi sekä yksikielisistä *Kielitoimiston sanakirja* (suomi, <https://www.kielitoimistonsanakirja.fi/#/>) sekä *Oxford English Dictionary* (englanti, <https://www.oed.com/>). Sanakirjojen antamia merkityksiä hyödynnetään analyysiin kohdissa, joissa irreaalian käännös on saattanut olla hieman epäselvä tai siinä on hyödynnetty vieraannuttavaa käännöstä. Irrealioiden käännösten kotouttavuutta ja vieraannuttavuutta arvioidaan sen kannalta, onko

Tutkimuksessani hyödynnän vertailevaa kvalitatiivista tutkimusmetodia. Valitsen molemmista kohdeteksteistä otannakseni esimerkkejä 50 kappaletta ja vertailen niitä sekä toisiinsa että lähdemateriaaliin. Kategorisoin materiaalin ja analysoin käännösratkaisuja. Huomioin analyysissä käännöksen käyttötarkoituksen sekä vieraannuttavuuden ja kotouttamisen tekijöitä immersion ja lokalisaation kannalta. Fantasiakirjallisuudessa vieraannuttaminen voi olla ratkaiseva tekijä pelin toimivuuden kannalta. Pelaaja voi odottaa runsaasti vieraita elementtejä, jotka johtavat luontevasti syventämään pelin maailmaa. Toisaalta jos teksti ja säännöt tuntuvat liian vierailta, voi pelaaja lannistua ja kokea itse pelaamisen vaativan liikaa taustalukemista, kun toiveena olisi yksinkertaisesti pelata ja viettää aikaa muiden pelaajien kanssa seikkailun äärellä.

Rajaan tutkimusmateriaaliani seuraavasti: käsittelen molemmista kohdeteksteistä pareittain vastaavia irrealioita kategorioittain, ja jaottelen ne analyysissä käännösstrategioihin. Tämän jälkeen pohdin kääntäjän roolia sekä käännöstä itsessään irrealioiden kääntämisen sekä

vieraannuttamisen näkökulmasta. Tutkimukseen sisällytän 50 käännösparia, ja käyn ne kategorioittain läpi analyysissä luvussa 5.

Tutkimuksessani tarkastelen aineistoa ennalta määritellyn pelaajaprofiilin näkökulmasta eli aineistossa sovelletaan käyttäjäkeskeisen kääntämisen lähetysmistapaa. Pelaajaprofiili on suomea L1-kielenään puhuva nuori, joka puhuu englantia B2-tasolla (Opetushallitus, 2020; Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen, 2010) ja on pelannut D&D:tä sekä englanniksi että suomeksi. Pelaajaprofiilin henkilö on myös tutustunut Tolkienin teoksiin ja kuluttaa mielellään fantasiagenreen kuuluvaa mediaa, kuten kirjallisuutta, pelejä ja elokuvia.

Lisäksi otan tutkimuksessa huomioon aikajakauman. D&D on julkaistu vuonna 1987 ja LL vuonna 2012. Tarkastelen molempia tekstejä nykyhetken näkökulmasta. Tämä on mielestäni tärkeä valinta, sillä ennen Internetin laajaa käyttöönottoa tiedon hankkiminen ja jakaminen on ollut hyvin erilaista. Tänä päivänä kuka tahansa voi hetkessä tarkistaa jonkin vieraan sanan merkityksen esimerkiksi puhelimellaan, kun taas vuonna 1987 pelaaja on voinut joutua etsimään tietoa paljon hitaammin ja sitä on ollut saatavilla huomattavasti suppeammin, koska Internet ei vielä ollut yleistynyt.

5 ANALYYSI JA VERTAILU

Taulukko 2 kokoa yhteen analyysin tulokset, jotka käydään läpi seuraavissa alaluvuissa. Leppihalmeen (2001) kategorisoinnissa ei erikseen nimetä vakiintuneita käsitteitä, joten kategorisoin ne tässä analyysissä käännöslainan piiriin uupuvan kategorian vuoksi. Petra Ando (2016) toteaa pro gradu -tutkielmassaan vakiintuneiden käsitteiden olleen mahdollisesti alun perin käännöslainoja, joten käytän tätä kategoriaa itse myös vakiintuneiden termien kategorisointiin ja analyysiin.

Strategia	Lähde	Kategoria I	II	III	IV	V	YHT.
Vierassanan käyttö	LL	0/0 0,0 %	1/10 10,0 % <u>paladiini</u>	0/0 0,0 %	1/10 10,0 % <u>famulus</u>	1/10 10 % <u>formiaani</u>	3/50 6,0 %
	D&D	0/0 0,0 %	0/0 0,0 %	0/0 0,0 %	0/0 0,0 %	0/0 0,0 %	0/18 0,0 %
Käännöslaina	LL	6/13 46,1 % voimakkuus älykkyys viisaus karisma <u>laistoheitto</u> muunnin	7/10 70,0 % munkki taikuri velho taistelija barbaari bardi pappi	7/7 100 % ihminen kääpiö haltia maahinen puolihaltia puoliörkki puolituinen	4/10 40,0 % valtapiiri maaginkäsi sfääri kasvitaival	9/10 90,0 % örkki jättiläinen hiisi hornanhurttu syvääinen kaaospeto ulvoja ohtohiisi pöllökontio	33/50 66,0%
	D&D	6/10 60,0 % voimakkuus älykkyys viisaus karisma haarniskaluokka osumapiste	1/4 25,0 % taistelija	4/4 100,0 % ihminen kääpiö haltija puolituinen	0/0 0,0 %	0/0 0,0 %	11/18 61,1 %
Selittävä käännös	LL	6/13 46,1 % ruumiinkunto taitotesti aloitekyky sakko/hyvitys panssariluokka kestopiste	1/10 10,0 % rosvo	0/7 0,0 %	4/10 40,0 % ane/aputaika hallinkieli maanyliskieli pätsinkieli	0/10 0,0 %	11/50 22%

	D&D	1/10 10,0 % pelastusheitto	1/4 25,0 % varas tempeliritari	0/4 0,0%	0/0 0,0 %	0/0 0,0 %	3/18 16,7%
Lisäys	LL	0/13 0,0 %	0/10 0,0 %	0/7 0,0 %	0/10 0,0%	0/10 0,0 %	0/50 0,0%
	D&D	0/0 0,0 %	0/0 0,0 %	0/0 0,0 %	0/0 0,0 %	0/0 0,0 %	0/18 0,0 %
Kulttuurinen adaptaatio	LL	0/13 0,0 %	1/10 10,0 % samooja	0/7 0,0 %	0/10 0,0 %	0/10 0,0 %	1/50 2,0 %
	D&D	0/10 0,0 %	0/4 0,0 %	0/4 0,0 %	0/0 0,0 %	0/0 0,0 %	0/18 0,0 %
Korvaaminen yläkäsitteellä	LL	1/13 0,7 % ketteryys	0/10 0,0 %	0/7 0,0 %	1/10 10,0 % taikatempu	0/10 0,0%	2/50 4,0 %
	D&D	3/10 30,0 % ketteryys rakenne tarkistus	1/4 25,0 % magiankäyttäjä	0/4 0,0 %	0/0 0,0 %	0/0 0,0 %	4/18 22,2 %
Poisto	LL	0/13 0,0 %	0/10 0,0 %	0/7 0,0 %	0/10 0,0 %	0/10 0,0 %	0/50 0,0 %
	D&D	0/10 0,0 %	0/4 0,0 %	0/4 0,0 %	0/0 0,0 %	0/0 0,0 %	0/18 0,0 %

Taulukko 2. Analysoitavan materiaalin jaottelu Leppihalmeen (2001) käänösstrategioiden mukaan. Taulukossa vieraannuttavat käänökset on alleviivattu.

5.1 Katgoria I – Mekaniikka

Mekaniikkaa koskevia käänöksiä on tutkimusmateriaaleissa yhteensä 23 irreaaliaa, *Lohikäärmeen luolassa* yhteensä 13 ja *Punalaatikossa* 10.

5.1.1 Käänöslainaa

Lohikäärmeen luolassa käänöslainaa on käytetty 6/13 irreaalian käänöksessä. Nämä käänökset ovat suoria käänöksiä. Esimerkkeinä tästä vastaavuudesta *strength – voimakkuus* ja *charisma – karisma*. *Punalaatikossa* käänöslainaa on käytetty 6/10 irreaalian

käännöksessä. Esimerkkejä tästä muun muassa *hit point – osumapiste* ja *armour class – haarniskaluokka*.

5.1.2 Selittävä käännös

Selittävä käännös pyrkii jollakin tavalla selittämään tai avaamaan irreaaliaa lukijalle. Selittävää käännösstrategiaa on hyödynnetty *Lohikäärmeen luolassa* 6/13 kertaa. Esimerkkinä tästä on esimerkiksi sanan *constitution* käännös – *ruumiinkunto*. Pelissä tämä termi on yksi hahmon kyvyistä, joka edelleen määrittää muita taitoja, sekä sen, miten hahmo todennäköisesti onnistuu joissain koitoksissa tai taistelussa. Raudaskosken *Lohikäärmeen luola* -käännös mielestäni selittää kelvollisesti riittävästi tätä taitoa, koska kyse on hahmon ruumiillisesta kyvystä vastustaa esimerkiksi mieltä kontrolloivia loitsuja, myrkkyjä tai vaikkapa alkoholia. *Punalaatikon* irreaalioita on käännetty selittävästi mielestäni vain yhdessä tapauksessa kymmenestä. Termi *resistance roll* on käännetty *pelastusheitto*. Nämä heitot liittyvät juuri edellä mainittuun ruumiinkuntoon, joten mielestäni on loogista, että samaa käännösstrategiaa on käytetty myös tässä tapauksessa. *Resistance* ei mielestäni ole täysin vastine pelastamiselle, mutta selittyy mielestäni heiton kontekstilla, onhan kyse jonkin loitsun vaikutukselta pelastumiselta.

5.1.3 Korvaaminen yläkäsitteellä

Lohikäärmeen luolan irreaalioissa on korvauksia käytetty yhden irreaalian käännöksessä, *dexterity* on käännetty *ketteryys*. Mielestäni tässä on kyse korvauksesta, sillä tämä kyky kuvaa ei vain koko ruumiin ketteryyttä ja liikkumiskykyä, mutta esimerkiksi hahmon kykyä tiirikoida lukkoa, jolloin voitaisiin puhua näppäryydestä. *Punalaatikosta* korvauksia yläkäsitteellä löytyy 3/10, siinäkin *dexterity* on käännetty ketteryudeksi. Lisäksi *constitution* on käännetty *rakenne*, joka viittaa mielestäni enemmän fyysiseen rakenteeseen, joka on yhteydessä enemmän voimakkuuteen kuin niin sanottuun henkiseen vankkuuteen. Sanan *constitution* merkitys paljastuu mielestäni englannin kielen ilmaisusta *to have the constitution of an ox*, 'härän ruumiinkunto'. Tällöin kuvailtava henkilö ei ole vain vahva, mutta ehkä myös peräänantamaton tai jopa jääräpäinen.

5.2 Kategoria II – Pelattavat hahmoluokat

Pelattavien hahmoluokkien irreaalioita on tässä tutkimuksessa yhteensä 14, *Lohikäärmeen luolassa* 10 ja *Punalaatikossa* 4. Tämän luokan irreaaliat kuvaavat pelaajilla yleisimmin käytössä olevia hahmoluokkia, näitä voisi luonnehtia esimerkiksi hahmojen ammateiksi tai kutsumuksiksi. Hahmoluokat määrittävät osaltaan tiettyjä taitoja, ja voivat tuoda etuja joihinkin hahmon kykyjen osa-alueisiin.

5.2.1 Vierassanan käyttö

Vierassanan käyttöä käänösstrategiana on hyödynnetty *Lohikäärmeen luolassa* pelattavien hahmoluokkien käänöksissä *paladin*-luokan kohdalla. Kääntäjä on päättänyt säilyttää sanan englanninkielisen muodon, tehden hahmoluokasta vieraan joillekin pelaajille. Sana on ollut käytössä suomen kielessä 1700-luvulla, tarkoittaen hallitsijan lähipiiriin kuuluvaa ylimystä (Kotus, 202). Kirjoitusasu on tässä materiaalissa *paladiini*.

5.2.2 Käännöslaina

Lohikäärmeen luolassa käännöslainoja on 7/10, esimerkiksi *monk – munkki*, *wizard – velho*, *fighter – taistelija*. *Punalaatikossa* käännöslainoja on yksi neljästä käänöksestä, *fighter – taistelija*. Käänökset palvelevat mielestäni tarkoitustaan hyvin, ja ovat tuttuja vähintään fantasiagenreen vihkiytyneille.

5.2.3 Selittävä käänös

Selittäviä käänöksiä on yhteensä kolme, *Lohikäärmeen luolassa* *rogue – rosvo* ja *Punalaatikossa* *paladin – tempeliritari* ja *rogue – varas*. Nämä käänökset eivät mielestäni välttämättä ole täydellisiä vastineita, sanat *rosvo* ja *varas* viittaavat mielestäni enemmän lain toisella puolella toimivaan hahmoon, kun taas alkuperäinen hahmoluokka toki fasilitoi tällaista toimintaa, mutta hahmoluokalla on myös potentiaalia toimia diplomaatteina, vakoojina tai tiedustelijana, täten ei pelkkänä rikollisena (PHB v.3.5, s. 49). *Rosvo* ja *varas* ovat hyviä käänöksiä selittämään hahmoluokkaa, mutta käänökset onnistuvat selittämään vain yhden osa-alueen luokasta. *Tempeliritaria* luonnehditaan PHB:ssa *sotilaaksi* (v.3.5, s. 42), joka on vannonut pyhän valan jonkin jumaluuden tai korkeamman voiman nimeen, ja tämä vala ohjaa hahmon toimintaa ja vakaumuksia. Koen siis tämän miellelyhtymän niin sanottuun oikeaan tempeliritariin sekä sanan osuvaksi sekä kotouttavaksi käänökseksi.

5.2.4 Kulttuurinen adaptaatio

Lohikäärmeen luolassa ranger on käännetty *samoojaksi*. Kategorisoin tämän kulttuurisen adaptaation käänносstrategiaan, koska samoojan miellelyhtymä johdattaa lukijan ajattelemaan Jäämeren samojedikansoja (<http://www.eki.ee/books/redbook/selkups.shtml>), jotka ovat alueellisesti ja kulttuurillisesti sidottuja tiettyyn maantieteelliseen alueeseen, kuten pohjoisen Venäjän ja Pohjolan arktisiin alueisiin. Kielitoimiston sanakirjan selitys sanalle *samoilija* on ”*Tunturissa kohtasimme muitakin samoilijoita*”, joka yhdistää sanan pohjoiseen luontoon.

5.2.5 Korvaaminen yläkäsitteellä

Yläkäsitteellä korvaaminen on tapahtunut *Punalaatikossa* yhdessä tapauksessa neljästä, jossa *wizard* on kääntynyt *magiankäyttäjäksi*. *Magiankäyttäjä* kattaa useampaa taikaa hyödyntävää hahmoluokkaa, tällaisia ovat *wizardin* lisäksi *bardi*, *tempeliritari* ja *druidi*. Tässä kohtaa siis irreaalia on käännetty korvaten se yläkäsitteellä. Jos pelin taustatarinaan syventyy riittävästi, voi löytää perusteluita tälle valinnalle siitä, mistä ja minkälaista taikaa tämä hahmoluokka käyttää, koska maailma on voinut jaotella taian erilaisiin osa-alueisiin, joista magia on vain yksi, jolloin tämä käänнос voisi olla tarkempi kuvaus hahmosta. Mutta tässä tapauksessa määrittelen käänноksen tapahtuneen yläkäsitteellä korvaamisella, koska magiankäyttäjiä on hahmoluokissa useampia.

5.3 Katgoria III – Pelattavat hahmolajit

Pelattavien hahmolajien käänносirreaalioita on tässä tutkimuksessa mukana 11 kappaletta, *Lohikäärmeen luolassa* 7 ja *Punalaatikossa* 4. Pelattavat hahmolajit ovat tuttuja olentoja, ei pelkästään fantasiakirjallisuudesta, mutta myös monista kansantaruista, erityisesti suomalaiselle ja suomalaisen ja karjalaiseen kansatarustoon perehtyneelle pelaajalle.

5.3.1 Käänноslaina

Kolmannen kategorian irreaalioissa käänноslainan strategiaa on käytetty *Lohikäärmeen luolassa* kaikissa seitsemässä tapauksessa seitsemästä sekä *Punalaatikossa* neljässä tapauksessa neljästä. Lajit on käännetty noudattaen jo vakiintuneita konventioita, esimerkiksi nämä samat termit – sekä lähtö- että kohdekieliset – löytyvät Kersti Juvan kääntämästä *Taru Sormusten herrasta* -trilogiasta ja *Hobitti*-kirjasta. Irreaaliat (ihminen, kääpiö, haltia, maahinen,

puolihaltia, puoliörkki, puolituinen) ovat siis muissakin lähteissä tunnettuja, ja näin sopivat hyvin tähänkin, jossa pelaaja saa heti tutun assosiaation hahmolajista.

5.4 Kategoria IV – Magia ja kielet

Neljännessä kategoriassa tarkastelun kohteena on vain *Lohikäärmeen luolan* aineisto. Kuten aikaisemmin on jo todettu, käännökset ovat eri aikakausilta, ja lähtömateriaali on ollut *Punalaatikon* käännöksen tapahtuessa huomattavasti suppeampi. Pelin kehittyessä materiaali on laajentunut, ja näin maailma tarinafabulassa on kasvanut.

5.4.1 Vierassanan käyttö

Kuten *paladiini*, tässä kategoriassa kääntäjä on kääntänyt *familiar*, noidan apurin (Wilby, 2005) hyödyntäen jälleen vierassanaa, *familiaariksi*. Tämä luo etäisyyttä pelaajan ja tekstin välille, mutta on mahdollista, että englantia osaava pelaaja osaa palauttaa sanan englannin kielen *familiar*-sanaan.

5.4.2 Käännöslaina

Neljännän kategorian irreaalioiden käännöksissä 4/10 on noudatettu käännöslainan strategiaa. Esimerkkeinä tästä muun muassa *mage hand – maaginkäsi* ja *Transport via plants – kasvitaival*. Molemmat ovat loitsujen nimiä, ja vastaavat alkuperäisiä irreaalioita varsin hyvin. Suomen kielen *kasvitaival* kuljettaa pelaajan hahmon kasvien kautta toiseen paikkaan. Pelaaja taivaltaa kasvien kautta, *they are transported via plants*.

5.4.3 Selittävä käännös

Selittäviä käännöksiä löytyy *Lohikäärmeen luolan* aineistosta 4/10 kappaletta. Näistä esimerkkeinä *cantrip – aputaika* sekä *infernal – pätsinkieli*. *Aputaika* on taika tai loitsu, jonka hahmo voi tehdä ilman, että se kuluttaa loihtijan rajallisia kykyjä. Jokaisella loihtijalla tai magiankäyttäjällä on erilainen ja rajallinen varanto pisteitä, joiden mukaan loitsuja voi käyttää. *Aputaika* on yleensä jokin pieni taika tai loitsu, jolla ei voi esimerkiksi välttämättä puolustautua, mutta jotkin voivat auttaa sytyttämään nuotiota tai täyttämään vesileiliä, avulialta pieniä taikoja, jotka eivät kuluta suuresti energiaa. *Pätsinkieli* on kieli, jota puhuvat demonista alkuperää

olevat hahmot ja lajit, ja näiden lajien elinympäristö on maan alla, tulisissa luolastoissa, joten pätsi on osuva ilmaisu kirjaimellisessa infernossa asuville olennoilla (PHB v.5, s. 48).

5.4.4 Korvaaminen yläkäsitteellä

Lohikäärmeen luolassa yksi loitsu on käännetty korvaavalla yläkäsitteellä, *prestidigation* on monikäyttöinen loitsu, jolla voi esimerkiksi siistiä likaa vaatteista, korjata pieniä repeämiä tai kolhuja aseissa tai luoda pieniä illuusioita. Tämä loitsu on tarkasti rajattu, ja kuvaus vastaa kovasti *cantrip*-loitsujen kuvausta, mutta tämä on yläkäsite. *Prestidigation* on käännetty *taikatempuksi*, joka ei täysin ole vastaava käänнос. Taikatempu voi implikoida silmäkääntöä tai illuusiota, vaikka loitsulla pystyy tekemään konkreettisia mutta pieniä muutoksia ympäristöön tai itseensä (PHB v3.5, s. 192).

5.5 Katgoria V – Hirviöt

Viimeisessä kategoriassa käsitellään hirviöiden, usein pelissä hahmojen vastustajien tai näiden käytyreiden lajeja ja lajinimien käännöksiä. *Lohikäärmeen luolasta* analysoitavaksi on valittu 10 irreaaliaa. Näistä useampi on liitoksissa myös kansantarustoon ja löytyy myös Tolkienin *Keskimaa*-teoksista (Tolkien 1975).

5.5.1 Vierassanan käyttö

Formian on muurahaisen kaltainen hirviö. Kääntäjä ei ole luonut uutta, kuvailevaa käännöstä, vaan on luonut kohdekieleen sopivan irreaalian vierassanan avulla, *formiaani*, jälleen antaen aihetta pohdinnalle siitä, onko tässä hyvä tilaisuus vieraannuttaa vai olisiko kotouttavampi ja selittävämpi käänнос ollut ehkä mahdollinen vaihtoehto. Ulkoavaruuden olennon kaltainen muurahaishirviö on pelaajalle varmasti riittävän vieras tapaus, niin että vieraannuttava käänносstrategia on paikallaan.

5.5.2 Käänöslaina

Kuten pelattavissa hahmolajeissa, hirviölajien käännökset noudattavat samanlaista kaavaa, nojautuen jo aikaisemmin käännettyyn ja tunnettuun materiaaliin. Tässä kääntäjän on hyvä noudattaa jo näitä tuttuja käänносstrategioita ja -ratkaisuja, koska tuttuus auttaa sekä kääntäjää että pelaajaa saamaan merkityksestä kiinni ja näin omaksumaan materiaalia ja merkityksiä

helpommin (Suojanen ym. 2012). Analyysissä 9/10 *Lohikäärmeen luolan* irreaaliaa osuvat käännöslainan piiriin, ja jotkut ovat tuttuja ja kotoutuneita käännöksiä, kuten *orc – örkki*, *giant – jättiläinen* ja *howler – ulvoja*. Vieraammat nimet on myös käännetty käännöslainana, ja näin onnistuvat kuvaamaan kohdettaan varsin hyvin, esimerkiksi *owlbear – pöllökontio*, olento, joka on osaksi karhu, osaksi pöllö (MM v.3.5, s. 206). Käännös *hellhound – hornanhurta* taas välittää kuvan aggressiivisesta ja infernaalisesta demonikoirasta. Kääntäjä on myös onnistunut säilyttämään alkusoinnun.

5.6 Vieraannuttavat ja kotouttavat käännökset

Tutkimusaineistossa vieraannuttavia käännöksiä ja vierassanan käytön strategiaa esiintyy kokonaisuudessaan kahden materiaalin osalta kolmasti – *paladiini*, *famulus* ja *formiaani*. Nämä käännökset on toteutettu käyttämällä vierassanaa ja mukauttamalla se kohdekielen asuun. Tämän analyysin piirissä kategorisoin vieraannuttavaksi käännökseksi vain vierassanan käytön, koska analyysi tapahtuu kohdelukijan näkökulmasta. Käyttäjäprofiilin mukaan tekstin lukija tuntee jo useat vakiintuneet ilmaisut, joten näitä ei tässä analyysissä lueta ensisijaisesti vieraannuttaviksi. Analyysissä myös esiintyi poikkeuksia ennalta määritellyyn kategorisointiin, joka on myös odotettavissa, koska fantasiagenrelle on itselleen jo tuttua tietynasteinen vieraus ja kaanonin säännöt ovat erilaiset ja tämä voi vaikuttaa tekstin tuttuuteen.

Kategorian I irreaalioiden käännöksissä on hyödynnetty kotouttavaa käännösstrategiaa. Ainoa mielestäni hieman vieraannuttava käännös pelimekaniikan irreaalioiden kategoriassa on termi *laistoheitto*. Mielestäni tämä on vieraannuttava käännös, koska alkuperäinen irreaalia *resistance roll* viittaa vastustamiseen, ja *laistaa* on suomen kielessä, erityisesti puhekielessä vähemmän käytössä, jopa hieman vanhahtava sana. Mutta toisaalta tämänkaltainen termistö sopii tämäntyyppiseen kontekstiin, keskiaikahenkiseen fantasiaan, jossa sankarit taistelevat lohikäärmeitä vastaan ja urheasti *laistavat* magian vaikutuksia.

Pelattavien hahmoluokkien irreaalioiden käännöksistä löytyy kaksi vieraannuttavaa käännöstä yhteensä 14 irreaalian joukosta. *Paladiini* (eng. *paladin*) on käännetty hyödyntäen vierassanaa, ja sana ei ole kovinkaan tuttu suomen kielen piirissä. Toki tämä voi jälleen toimia immersiota parantavana keinona, mutta hahmoluokkien olisi hyvä olla helposti ymmärrettävissä, jotta pelaajat uskaltavat hyödyntää kaikkia eivätkä jätä jotain huomiotta sen takia, etteivät ymmärrä mitä sana tarkoittaa. Lisäksi *ranger – samooja* on hieman vieraannuttava, mutta tässä

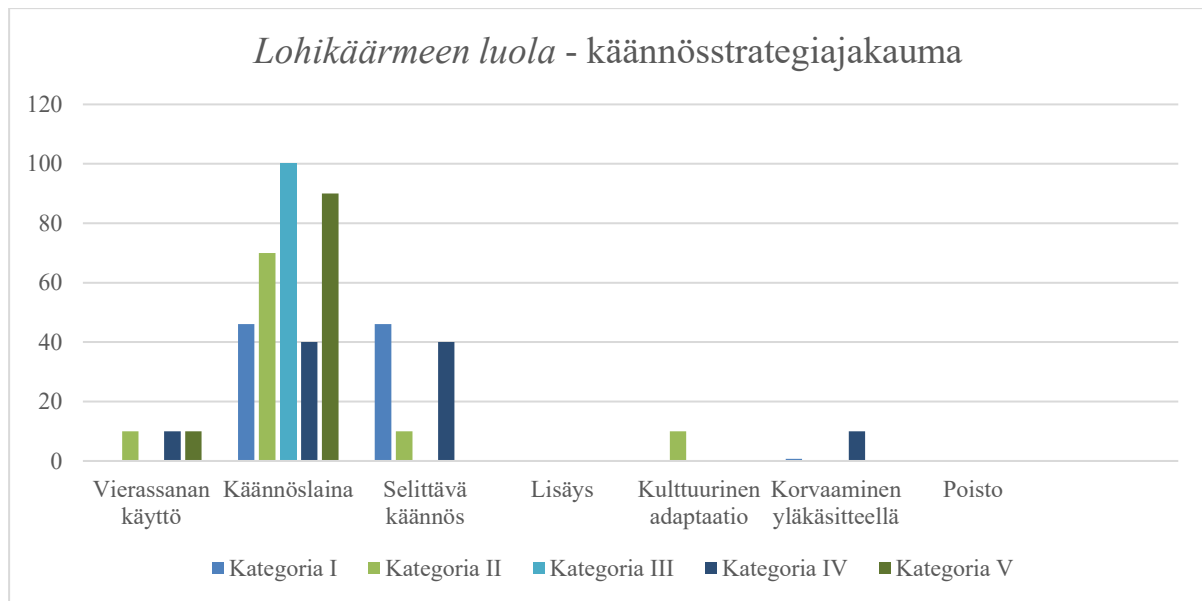
tapauksessa toimiva käännös. Alkuperäiskielinen sana ei anna välttämättä kuvaa alueesta, jossa hahmo kulkee. Tämänkaltainen vieraannuttaminen voi tuoda lisäsyvyyttä esimerkiksi hahmonluontiin ja siihen, miten hahmon voi rakentaa ja minkälaisia muita ominaisuuksia hahmolla on.

Kategorian IV irreaalioista useimmat on käännetty kotouttavasti, joskin ei välttämättä aina kovin selittävästi (*taikatemppu, sfääri*). Vieraannuttava käännösstrategia näkyy käännösparissa *familiar – famulus*. *Famulus* voi olla velhon tai druidin eläinkumppani, joko maaginen tai tavallinen eläin. Sana *famulus* on peräisin muun muassa latinasta, ja merkitys on 'palvelija' tai 'orja' (Latin Dictionary and Grammar Resources 2002–2022).

Kategoriassa V noudatetaan jälleen pääosin kotouttavaa kääntämisstrategiaa, erityisesti karhurinnasteissa sanoissa (*bugbear, owlbear*) on hyödynnetty suomen kielen rikasta synonyymivarastoa *karhu*-sanalle (*ohoto, kontio*). Vieraannuttavin käännös on tässä kategoriassa *formian – formiaani*, 'muurahaisen kaltainen olento' (MM v.3.5, s. 108), jota käsiteltiin aiemmin vierassanan käyttöstrategian kohdassa.

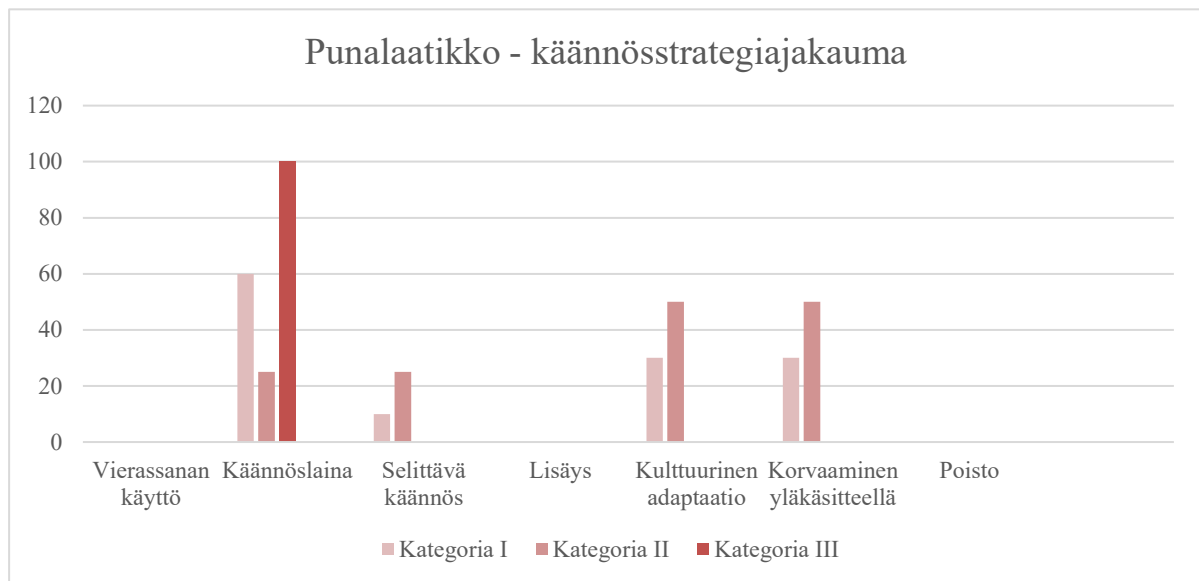
5.7 Yhteenveto

Analyysissä tarkastelin kääntäjien, joko tiedostaen tai tiedostamatta, tekemiä käännösstrategiaavaltioja, jotka ovat painottuneet käännöslainan käännösstrategiaan. Osaltaan tämä voi johtua genren jo normeiksi muodostuneista käännöskonventioista – Kersti Juvan työ Tolkienin kirjallisuuden parissa on tästä hyvä esimerkki kuten jo aiemmin todettiin. Alla olevissa kaavioissa 1 ja 2 on käytetty taulukon 2 prosenttilukuja osoittamaan irreaalioiden hajontaa eri käännösstrategioihin. Selkeästi yleisin strategia on käännöslaina, jonka jälkeen korvaaminen, vierassana ja kulttuurinen adaptaatio jakavat pienen osan lopuista käytössä olleista strategioista. Käyttämättömiksi kategorioiksi jäivät poisto ja lisäys, mikä toisaalta on järkevää, koska kyseessä on ollut pelin mekaniikalle ja pelin tarinafabulalle kriittisiä ilmaisuja, joten niiden poisjätto olisi voinut aiheuttaa vaikeuksia pelaajille – jotain korvaavaa olisi pitänyt sisällyttää.



Kaavio 1. *Lohikäärmeen luola*: käännösstrategioiden jakauma Leppihalmeen (2001) jaottelun mukaan.

Punalaatikon datan hajonta on kahden kategorian puuttumisesta huolimatta mielenkiintoinen – strategiat ovat jakautuneet eri tavoin. Siinäkin käännöslaina on ollut hyödyllinen ja käytössä eniten kategoriassa III, mutta sisältö on muuten jakautunut näennäisesti tasapainoisemmin – tosin tässä datasetissä kolme strategiaa on jäänyt tyhjäksi – vierassanan käyttö, lisäys ja poisto. Kaksi jälkimmäistä ovat ymmärrettäviä edellä todetuista syistä, mutta vierassanan käytön uupuminen on kiinnostava. Voiko tämä johtua esimerkiksi käännöksen ilmestymisajankohdasta? Kersti Juvan ja Eila Pennasen käännös *Sormuksen ritareista* ilmestyi 1973, joten niin sanottu ennakkomateriaali oli jo olemassa. Tässä voi myös vaikuttaa yksinkertaisesti materiaalin suppeus. Tässä tutkimuksessa vaikuttaa yleisesti ottaen siltä, että kyseessä olevien irreaalioiden kääntämisessä suosituin käännösstrategia, käännöslaina, on jollain tapaa pintapuolinen käännösstrategia. tämän käännösstrategioan käytössä on osana se, että kääntäjän ei välttämättä tarvitse tietää tai välittää lisätietoa irreaaliasta. Tämä mukailee myös kotouttavaa käännösstrategiaa, jossa kääntäjä tuo irreaalioita niin sanotusti kotikielelle ja kotoutettuun asuun eri tavoin, kuin esimerkiksi vierassanan käyttö.



Kaavio 2. *Punalaatikko*: käänösstrategioiden jakauma Leppihalmeen (2001) jaottelun mukaisesti.

On mielestäni perusteltua tutkia jakaumaa nimenomaan prosenttilukujen perusteella ja nimenomaan molempia lähteitä omina kokonaisuuksinaan, koska lähteiden laajuus oli niin vaihteleva. Yhteenlaskettu jakauma ei välttämättä näyttäisi muuta, kuin LL:n korostuman. Toisaalta näitä kaaviota vertaillessa on nähtävillä samanlainen trendi. Näistä ei kuitenkaan välttämättä voi vetää mitään johtopäätöksiä, koska otannat ovat äärimmäisen pienet.

6 PÄÄTELMÄT

Tässä tutkimuksessa analysoitiin keskiaikafantasiaan sijoittuvan pöytäroolipelin irreaalioiden käännöksissä hyödynnettyjä käännösstrategioita. Näitä irreaalioita tarkasteltiin Leppihalmeen (2001) seitsemän käännösstrategian avulla, mutta myös kotouttamisen ja vieraannuttamisen näkökulmasta. Yhteensä 68 irreaaliaa ja pelimekaniikan käännöstä jaettiin omista viidessä kategoriassaan kääntäjien mahdollisesti käyttämiin käännösstrategioihin. Lisäksi tutkittiin käännösten vieraannuttamista ja kotouttamista. Tutkittavat käännösyksiköt ovat osa roolipelin mekaniikkaa, mutta myös pelin sisäisen maailman objekteja ja konsepteja. Tutkimuksen kannalta olisi voinut olla hyödyllistä ennakoita joitakin käännösstrategioita ja niiden mahdollista esiintymistä, koska tässä tapauksessa otanta oli suppea, erityisesti *Punalaatikon* osalta, ja käännösyksiköitä oli tämänkaltaisen tutkimuksen kannalta vähän. Jakauma strategioihin ei välttämättä näytä mitään kokonaisvaltaista trendiä tämänkaltaisen tekstilajin kannalta, mitä tulee käännösstrategioiden käyttöön irreaalioiden käännöksissä.

Leppihalmeen (2001) määrittämät kategoriat olivat hyvin sovellettavissa useassa kategoriassa. Tämän aineiston irreaalioiden kääntämisessä ei ole ollut mahdollista soveltaa lisäystä tai poistoa. Kaikista seitsemästä strategiasta oikeastaan vain yläkäsitettä on mahdollista käyttää fiktiivisten irreaalioiden kääntämisessä yleisellä tasolla ja silloinkin todennäköisesti tapauksissa, joissa irreaalia on jo aiemmin esitelty tekstissä laajemmin tai käännetty selittävästi. Vaikka irreaalioiden luonteeseen keskeisesti kuuluu niiden vieraus ja tuntemattomuus, niiden tarkempi selittäminen tai kokonaan pois jättäminen voi olla haastavaa, jos ainoa tietolähde irreaalian selittämiseen löytyy vain siitä teoksesta, jossa irreaalia esiintyy. Tämä olisi voinut olla erinomainen kohta pohtia tätä ja harkita, olisiko tämä ollut havaittavissa jo ennen analyysiä. Vaihtoehtoisesti, jos analyysin olisi voinut mukauttaa noudattamaan tätä, olisi voinut jättää joitakin strategioita huomiotta tässä tutkimuksessa. On otettava myös huomioon se, että tutkittava aineisto on nimenomaan pelisääntökirja, jonka tarkoitus on ohjeistaa ja antaa tietoa pelaajalle. Joten poisjätto olisi voinut tuottaa hankaluuksia jo enemmän kuin vain tarinan tasolla.

Pidän erittäin mahdollisena, että vierassanan käyttö ja erityisesti käännöslaina ovat yleisimpiä käännösstrategioita fantasiagenressä, ei vain peleissä mutta myös esimerkiksi kirjallisuudessa. Analyysissä tulee selväksi, että käännöslaina on hyödyllinen ja erityisesti fantasian irreaalioiden kääntämiseen sopiva käännösstrategia. Toki jokainen kääntäjä tekee omat

päätöksensä ja kääntää oman harkintakykynsä mukaan, onhan jokainen käänнос ainutlaatuinen ja jokaisella käännettävällä kokonaisuudella on oma tarkoituksensa ja lukijakuntansa. Oli kiinnostavaa havaita tämä ilmiö tutkimuksessa, ja tämä herätti lisää kysymyksiä, joihin haluaisin saada vastauksia tulevaisuudessa laajemman tutkimuksen parissa. Irreaalioiden analyysissä myös kääntäjien kotouttava ote ilmeni selvästi. Yhteensä 68 käännoselementistä vain neljä vaikutti vieraannuttavasti käännettyltä. Nämä kuuluivat kategorioihin II, IV ja V, eli irreaalioihin, jotka esiintyvät nimenomaan tarinafabulassa. Toki sanat ovat käytössä myös pöytäfabulassa, mutta irreaaliat selkeästi kuuluvat tarinaan, ja näin ollen vieraannuttaminen voi olla osa tarinan eri sävyjä. Irreaalioille on ominaista niiden vieraus, kuten jo aikaisemmin totesin, ja osittainen vieraannuttaminen voi luoda pelaajille mahdollisuuden sekä pöytä- että tarinafabulassa omaksua jotakin uutta, tuoden rikkautta pelin tarinaan.

Käänösmateriaalien välillä on suuria eroja. *Punalaatikko* on eri aikakaudelta ja on laajuudeltaan täysin erilainen. Koko pelin mekaniikka on uudistunut useita kertoja vuoden 1987 jälkeen, ja täten en edes odottanut saavani siitä täysin vertailukelpoista Raudaskosken erittäin laajaan Lohikäärmeen luola -käänöksen rinnalle. On kuitenkin mielestäni tärkeää tutkia tätä nimenomaista sääntökirjaa, koska siinä kääntäjä Jari Paunaa ohjasi vahvasti halu tuoda pelaajille lähestyttävää materiaalia. Roolipelaaminen on koukuttava harrastus, omasta ja varmasti monen muunkin mielestä, ja tarinoita ja pelejä on yhtä monta kuin pelaajia ja peliporukoita. Paunan käännos on tuonut mahdollisuuden tähän iloon ja sen löytämiseen myös niille pelaajille, jotka eivät välttämättä olisi onnistuneet omaksumaan pelien jo silloinkin suhteellisen laajaa materiaalia pelatakseen. Tämän tutkimuksen aikana oli myös erittäin tärkeä pitää mielessä kääntäjien taustojen erot. Kääntäjät Jari Pauna ja Seppo Raudaskoski, joita myös haastattelin, kuitenkin halusivat tuoda heille tärkeitä sisältöjä lähemmäksi laajemmalle yleisölle. Englannin kielen asema ja jonkinlainen itsestäänselvyys siitä, että kaikkihan sitä osaavat, voi rajata pelien yleisöjä ja aiheuttaa kitkaa, kun mahdollisuus myös yhteiseen seikkailuun roolipelien äärellä olisi saatavilla. Myös Pauna on itse todennut, että kääntäminen oli haasteellista, mutta on onniteltava häntä työstään, kuin myös Raudaskoskea, joka intohimosta loi *Lohikäärmeen luolan* kaikille pelaajille vapaasti saataville.

Tästä tutkimuksesta olisi mielestäni tärkeää tehdä vielä laajempi ja yksityiskohtaisempi. Punalaatikon ilmestymisen jälkeen pöytäroolipelaaminen on kokenut suuria muutoksia, ja nykyisin on olemassa runsaasti jo suomeksi tehtyjä SRD-mekaniikan pelejä. Näitä voisi hyvin tarkastella samanlaisessa kontekstissa, vertailla pelejä keskenään ja pohtia niissä sovellettuja

irreaalioita koskevia valintoja ja vertailla niitä englanninkielisiin vastaaviin materiaaleihin. Olisi myös mielenkiintoista tutkia fantasialle ominaisen rekisterin vaikutusta käännösstrategioihin sekä tutkia pöytäfabulan ja tarinafabulan eroja tarkemmin. Suomeksi fantasia, kuten proosa yleensä, kirjoitetaan kirjakielellä. Tämä tyylivalinta on vaikuttanut myös pelaajien tapaan puhua, ja omasta kokemuksestani voin sanoa, että monella pelaajalla on sisäsyntyinen vaisto puhua tarinafabulassa nimenomaan kirjakielellä, kun taas pöytäfabulassa käytetään lähes yksinomaan epämuodollista puhekieltä. Englanninkielisissä peleissä en ole itse havainnut tätä kontrastia, ja olen pohtinut sitä mistä tämä johtuu. Peliä usein pelataan vapaa-ajan harrastuksena, ja monesti puhekieli voi tehdä pelaamisesta ja tarinafabulan immersioista jäykkää ja vajavaista. Kahden kielen ja niiden irreaalioiden välinen kontrasti olisi mielestäni erittäin mielenkiintoinen tutkimuskohde sen lisäksi, että haluaisin toteuttaa tämän oman tutkimukseni vielä laajemmassa ja tarkemmassa skaalassa. Voisin esimerkiksi ennakoida jotakin käännösstrategioiden poisjättöä sekä korostaa kotouttamista enemmän ja panostaa muun muassa etymologiseen tutkimukseen enemmän, sekä suomeksi että englanniksi.

LÄHDELUETTELO

AINEISTO

PHB = Cook, Monte. Tweet, Jonathan. Williams, Skip. (2012) *Dungeons & Dragons – Player's Handbook*. Renton, Washington: Wizards of the Coast.

Punalaatikko/D&D = Gygax, Gary. (1988) *Dungeons & Dragons Fantasiaroolipeli – Pelaajan ohjekirja*. Helsinki: Protocol Productions Oy.

LL = Raudaskoski, Seppo. (2021) *Lohikäärmeen luola*. Haettu 14.1.2021 klo 19.23 osoitteesta <http://www.lohikaarmeenluola.fi>.

MUUT LÄHTEET

Ando, Petra. (2016) *Reaalioiden käänösstrategioita ja tekijöitä niiden taustalla Haruki Murakamin Värittömän miehen vaellusvuodet-romaanin suomennoksessa*. Pro gradu. Helsinki: Helsingin yliopisto.

Brown, Emily ja Paul Cairns. (2004) A grounded investigation of game immersion. Teoksessa *CHI '04 Extended Abstracts on Human Factors in Computing Systems*. New York, USA: Association for Computing Machinery.

Bodó, Zsuzsánna. (2009) Kulttuuri kääntämisen haasteena. Teoksessa *Kielissä kulttuurien ääni*. Helsinki: Suomalaisen Kirjallisuuden Seura. Sivut 78-80.

The Business Research Company (19.5.2020) *Role Playing Games. Global Market Opportunities and Strategies Report*. Tiivistelmä. Haettu 10.4.2022 klo 19.23 osoitteesta <https://www.thebusinessresearchcompany.com/report/role-playing-games-market>

Doležel, Lubomír (1998). *Heterocosmica: Fiction And Possible Worlds*. Baltimore: Johns Hopkins University Press.

- Fine, Gary Alan. (1989) Mobilizing Fun: Provisioning Resources in Leisure Worlds. *Sociology of Sport Journal* 6, sivu 4.
- Florin, Sider. (1993) Realia In Translation. Teoksessa *Translation As Social Action*. London: Routledge, sivut 123-125.
- Holm, Petra. (2013) *Realioiden Kotouttavat ja vieraannuttavat käänösstrategiat Banana Yoshimoton Kitchen-novellin suomennoksessa*. Kandidaatintutkielma. Helsinki: Helsingin yliopisto.
- House, Juliane. (2001) How do we know when a translation is good? Teoksessa *Exploring Translation and Multilingual Text Production: Beyond Context*. Berliini: Mouton de Gruyten.
- The Hypertext d20 SRD (12.8.2004). Pelijärjestelmä. Haettu 12.12.2021 klo 19.56 osoitteesta <https://www.d20srd.org/index.html>.
- James, Richard (1992) *Shakkikirja. Shakin aakkosymusta pitäen*. Karisto, Hämeenlinna.
- Karvonen, Reija. (2019) *Roolipelikansio – Johdatus pöytäroolipelaamiseen*. Suomen roolipeliseura.
- Koivuranta, Riitta (6.4.2018) Kirjallisuuden kääntäjät Jaana Nikula ja Seppo Raudaskoski saivat 10 000 euron arvoiset käänöspalkinnot. *Helsingin Sanomat*. Haettu 23.3.2022 klo 11.02 osoitteesta <https://www.hs.fi/kulttuuri/art-2000005631633.html>.
- Koponen, Sami. (26.8.2018) Haastattelussa: Jari Pauna. *Roolipelitiedotus*. Haettu 3.4.2021 klo 12.34 osoitteesta <https://roolipelitiedotus.fi/haastattelu/haastattelussa-jari-pauna/>.
- Kujamäki, Pekka. (1993) Kaunokirjallisuuden kääntäminen: Reaaliat käänösongelmana. Teoksessa *Käänöstutkimuksen ja -opetuksen uusia virtauksia*. Kouvola: Helsingin yliopisto.
- Mercer, Matthew. (23.2.2016) Building RPG Social Encounters! (Game Master Tips). *Geek and Sundry*. Haettu 18.4.2022 klo 22.01 osoitteesta

https://www.youtube.com/watch?v=9X2Tz7QegM&list=PL7atuZxmT9570U87GhK_20NcbxM43vkom&index=6.

Nedergaard-Larsen, Birgit. (1993) Cultural Factors in Subtitling. *Perspectives:*

Studies In Translatology 2, sivut 207–242.

Leppihalme, Ritva. (2001) Translation Strategies For Realia. Teoksessa *Mission, Vision, Strategies and Values. A Celebration Of Translator Training And Translation Studies*. Helsinki:

Helsingin yliopisto.

Leppihalme, Ritva. (2007) Kääntäjän strategiat. *Suomennoskirjallisuuden Historia*, sivut 365–373.

Leppälahti, Merja. (2002) *Peli on elämää – etnografiaa roolipelaamisesta*. Lisensiaatintutkimus.

Turku: Turun yliopisto.

Loponen, Mika. (2009) *Translating irrealia: creating a semiotic framework for the translation of fictional cultures*. Chinese Semiotic Studies 2. Nanjing: Nanjing Normal University Press.

Loponen, M. (2019). *The Semiospheres of Prejudice in the Fantastic Arts - The Inherited Racism of Irrealia And Their Translation*. Väitöskirja. Helsinki: Helsingin yliopisto.

The One Ring™ (18.12.2007). Gary Gygaxin haastattelu. Kirjoittaja tuntematon.

http://archives.theonering.net/features/interviews/gary_gygax.html.

Padget-Gettys, Anthony E. (2020). *Tabletop Role-Playing Games: A Unique & Deserving Narrative Form*. Väitöskirja. Delaware: Ohio Wesleyan University.

Pietilä, Asra. (2021) *Iso peikko tulee ja lyö sinua nuijalla: Englanti–suomi-videopelisanasto yleisistä RPG-termeistä*. Pro gradu-tutkielma. Tampere: Tampereen yliopisto.

Puurtila, Tiina. (2004) Käännösten hyväksyttävyyden tutkimus. Teoksessa *Alussa oli käänös*. Tampere:

Tampereen yliopisto.

Schleiermacher, Friedrich. ([1813] 2007) Eri kääntämismetodeista. Suomentanut Maija Ollikainen. Teoksessa *Kääntökirja. Kirjoituksia kääntämisen filosofiasta*. Tampere: Eurooppalaisen filosofian seura, sivu 15.

Séguinot, Candace. (1989) The Translation Process. An Experimental Study. Teoksessa *The Translation Process*. Toronto: H. G. Publications, sivut 21-42.

Suojanen, Tytti ja Kaisa Koskinen, Tiina Tuominen. (2012) *Käyttäjakeskeinen kääntäminen*. Tampere Studies in Language, Translation and Literature Series B1.

Tolkien, J. R. R. ([1975] 2012). *Taru Sormusten Herrasta*. Kuninkaan Paluu. Suomentaja Kersti Juva, Eila Pennanen, Panu Pekkanen. Helsinki: WSOY.

Tolkien, J.R.R. ja Christopher Tolkien. (2007) *The Silmarillion*. Suomentaja Kersti Juva, Panu Pekkanen. Helsinki: WSOY.

Tolkien Gateway. (10.6.2008) *The Lord of the Rings Appendices* -liiteluettelo. Haettu 18.4.2022 klo 21.31 osoitteesta http://tolkiengateway.net/wiki/The_Lord_of_the_Rings_Appendices.

Vainiopää, Tauno (2020). *In search of hidden rules: Genre-specific conventions in the Finnish translation of comics*. Pro gradu-tutkielma. Turku: Turun yliopisto.

Wilby, Emma (2005). *Cunning Folk and Familiar Spirits: Shamanistic Visionary Traditions in Early Modern British Witchcraft and Magic*. Brighton: Sussex Academic Press.

MÄÄRITELMÄT, SANASTO

Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen. (29.12.2013) *Sprachniveau*. Haettu 19.4.2022 klo 11.11 osoitteesta <https://www.europaeischer-referenzrahmen.de/sprachniveau.php>.

Kotimaisten kielten keskus. (julkaisuaika tuntematon) *Palatiini*. Haettu 19.4.2022 klo 20.00 osoitteesta

https://kaino.kotus.fi/vks/?p=article&vks_id=VKS_bb15cf06d4e20bcb8d008687d309e984&word=palatiini&list_id=40274.

Larp.fi (12.8.2020). *Mitä larppaus on?* Haettu 15.4.2022 klo 19.32 osoitteesta

https://larp.fi/?page_id=18

Latin dictionary (julkaisuaika tuntematon). *Famulus*. Haettu 11.4.2022 klo 13.12 osoitteesta

<https://latin-dictionary.net/definition/20294/famulus-famuli>

Opetushallitus (21.2.2020). *Kehittyvän kielitaidon tasojen kuvausasteikko*. Haettu 26.5.2022

klo 15.04 osoitteesta <https://www.oph.fi/fi/koulutus-ja-tutkinnot/kehittyvan-kielitaidon-tasojen-kuvausasteikko>.

The Red Book of the Peoples of the Russian Empire (julkaisuaika tuntematon) *Samojedi*.

Haettu 11.4.2022 klo 12.16 osoitteesta <http://www.eki.ee/books/redbook/selkups.shtml>.

Suomisanakirja (julkaisuaika tuntematon) *Fabula*. Haettu 15.4.2022 klo 18.03 osoitteesta

<https://www.suomisanakirja.fi/fabula>.

Liite 1: Deutsche Zusammenfassung

Einleitung

Ziel dieser Studie ist es, die englischen Übersetzungen von Table-Top-Rollenspielen zu untersuchen und den englischen Fantasy-Wortschatz mit seinen finnischen Pendants zu vergleichen. Das Ausgangsmaterial für die Studie ist das Spiel *Dungeons & Dragons* (später D&D), herausgegeben von Wizards of the Coast. Zum Vergleich werden zwei finnische Übersetzungen herangezogen: das *D&D Fantasy Role Playing Game - Player's Manual*, das 1987 von Protocol Productions unter der offiziellen Lizenz von D&D in Finnland veröffentlicht und vom Direktor des Unternehmens, Jari Pauna, übersetzt wurde, und der Inhalt der Website *Lohikäärmeen Luola* (später LL), die 2012 veröffentlicht und von Seppo Raudaskoski übersetzt wurde. Diese Übersetzungen werden auf der semantischen Ebene untersucht und mit Hilfe von Riitta Leppihalmes Klassifizierung von Übersetzungsstrategien verglichen, und diese Unterteilung wird aus der Perspektive von Lawrence Venutis domestizierender und verfremdender Übersetzung untersucht. Dieses Material ist meines Erachtens ein interessanter und notwendiger Untersuchungsgegenstand, da Table-Top-Rollenspiele neben dem Lesen und der Immersion auch durch die gesprochene Sprache gekennzeichnet sind.

Material

Der erste Teil des Materials ist das Player's Handbook 3.5 Edition der dritten Revision der D&D-Spieleserie, hier als PHB oder v.3.5 bezeichnet. Das Regelwerk wurde 2003 veröffentlicht. Diese Version des Ausgangstextes wurde für die Studie ausgewählt, weil diese Version in der finnischen Übersetzung *Lohikäärmeen luola* verwendet wurde. In einigen Fällen wurde die fünfte Auflage des PHB (später v.5, veröffentlicht 2014) auch als Hintergrundmaterial verwendet, da die neuere Version Verfeinerungen ermöglichte und zum Beispiel zuvor nicht spielbare Charaktertypen (NPC) als spielbare Charaktertypen verfügbar wurden, ein Beispiel dafür ist der Tieflinge.

Das übersetzte Material besteht einerseits aus *Lohikäärmeen Luola* (lohikaarmeenluola.fi), ein frei lizenziertes Rollenspielmaterial, das auf Seppo Raudaskoskis D&D 3.5 Edition basiert. Das Material wurde 2012 veröffentlicht und ist eine umfassende Wissensbasis für Rollenspielinteressierte, für die Finnisch eine bevorzugte Spielsprache ist. Soweit ich weiß, ist

die Seite ähnlich aufgebaut wie das *D&D Player's Handbook* (später PHB) und enthält alles, was Spielende wissen müssen.

Als Ressource ist die Seite optisch überschaubar und enthält wie das PHB einen umfangreichen Index. Zusätzlich enthält die Seite Material aus anderen Handbüchern der Spielserie, wie dem *Dungeon Master's Guide* für SpielleiterInnen und dem *Monster Manual* für den Monsterkatalog. Diese und viele andere Werke werden immer von ihrer eigenen Ausgabe abgedeckt, was bedeutet, dass die Handbücher der Ausgabe 3.5 funktionieren und miteinander kompatibel sind, ebenso wie die der Ausgabe 4 usw. Der einzige offensichtliche Unterschied ist meines Erachtens das Fehlen des *D&D-Brandings*, was vielleicht dazu dient, die Vielseitigkeit dieser Art von Tabletop-Rollenspiel zu demonstrieren, aber auch, wie breit gefächert das Spielgenre ist und wie universell der Inhalt des Spiels im gesamten Fantasy-Genre verwendet wird, von Spielen bis hin zu Literatur und anderen Medien. Eine Spieleschmiede ist nicht Eigentümer von Orks, Elfen oder Drachen oder von Mythen im Allgemeinen, so dass es einfacher ist, diese Ressourcen zu nutzen und der Öffentlichkeit zugänglich zu machen, als eine geschützte Marke in den Veröffentlichungen eines kleineren Anbieters zu verwenden. Darüber hinaus erweitert die Übersetzung von Regelbüchern die Spielerbasis und ermöglicht es, dass das Spiel auch von anderen Sprachgruppen gespielt werden kann.

Das zweite Material ist das D&D-Lizenzregelwerk, das 1987 von Jari Pauna übersetzt wurde. Dieses Regelwerk ist ein wesentlich prägnanteres Werk als das aktuelle PHB und die LL und orientiert sich mehr am Regelwerk der damaligen Zeit. In den nachfolgenden Versionen wurden Regelkorrekturen und -änderungen vorgenommen, die Möglichkeiten der Charaktererschaffung und die Optionen erweitert und die Mythologie vertieft. Das fragliche Regelwerk ist jedoch von Bedeutung, weil es eines der ersten Regelwerke war, das von einer bekannten Marke in finnischer Sprache veröffentlicht wurde, und noch bedeutsamer war der Sieg eines kleinen Spielhauses über WSOY, das sich zuvor erfolglos um die Rechte bemüht hatte.

Beide Materialien behandeln also praktisch denselben Gegenstand, das eine im weiteren Sinne, das andere im engeren. Darüber hinaus ist der Zeitpunkt der Veröffentlichung unterschiedlich, was sich auch auf die Art der Veröffentlichung auswirkt. Die eine ist eine gedruckte Quelle, die andere eine elektronische. Auch der Übersetzer war eine andere Person. Der Übersetzer von LL, Seppo Raudaskoski, ist unter anderem Übersetzer von Science-Fiction und arbeitet derzeit

auch an Übersetzungen von Table-Top-Rollenspielen. Jari Pauna ist ein Spielunternehmer, der, soweit ich weiß, nicht so sehr einen Übersetzungshintergrund hat, sondern Erfahrung v.a. in der Spieleindustrie hat, und der derzeit an mobilen Spielen arbeitet.

Methode

In meiner Untersuchung verwende ich eine vergleichende qualitative Forschungsmethode. Ich wähle 50 Beispiele aus beiden Zieltexten und vergleiche sie miteinander und mit dem Ausgangsmaterial. Ich kategorisiere das Material und analysiere, was zu den Lösungen geführt hat und was man möglicherweise hätte anders machen können. Ich betrachte auch den Zweck des Materials und die Faktoren der Verfremdung und Einbürgerung in Bezug auf Immersion und Lokalisierung. In der Fantasy-Literatur kann die Entfremdung ein entscheidender Faktor für die Wirksamkeit des Spiels sein. Der Spielenden können eine Fülle von Alien-Elementen erwarten, die auf natürliche Weise zu einer tieferen Erkundung der Spielwelt führen. Wenn der Text und die Regeln jedoch zu fremd vorkommen, kann der Spielenden entmutigt werden und das Gefühl bekommen, dass das Spiel selbst zu viel Hintergrundwissen erfordert, obwohl er eigentlich nur spielen und Zeit mit anderen Spielenden in einem Abenteuer verbringen möchte.

In der Analyse des Untersuchungsmaterials wird wie folgt vorgegangen: Ich behandle Paare ähnlicher Irrealisierungen aus beiden Zieltexten nach Kategorien und unterteile sie in der Analyse in Übersetzungsstrategien. Anschließend werde ich die Gründe für diese Entscheidungen, die Rolle des Übersetzers und die Übersetzung selbst im Hinblick auf die Übersetzung und Verfremdung der Irrealitäten untersuchen. Die Studie umfasst 50 Übersetzungspaare, die kategorisch in der Analyse diskutiert werden.

Zentrale Begriffe

Die vorliegende Arbeit knüpft an Theorien an, die Besonderheiten der Fiktion und ihrer Übersetzung berücksichtigen, weil verschiedene fiktionale Texte aus dem Fantasy-Genre ein integraler Bestandteil der Welterschaffung in Tabletop-Rollenspielen sind und die Welterschaffung durch einen gemeinsamen Dialog – zwischen den Spielenden und dem SpielleiterInnen – ein wesentlicher Bestandteil des Rollenspiels ist (Karvonen, 2019. S. 8). Damit die Geschichte lebendig und spielbar wird, muss der Wortschatz, der die reale und irrealen

Welt beschreibt, leicht verfügbar, zugänglich und anwendbar sein. Zugänglichkeit kann im Zusammenhang mit Tabletop-Rollenspielen zum Beispiel bedeuten, dass Ressourcen, Handbücher und andere Zusatzmaterialien (Charakterbögen, Würfel, Karten) entweder kostenlos oder zu geringen Kosten, zum Beispiel online, zur Verfügung stehen. Darüber hinaus kann Zugänglichkeit in diesem Fall auch mit Barrierefreiheit gleichgesetzt werden, denn bei einem Rollenspiel muss der Spieler entweder eigenständig oder mit Hilfe eines anderen Spielenden oder SpielleiterInnen viel recherchieren, und wenn diese Hintergrundrecherche in einer anderen Sprache durchgeführt werden muss, kann der Inhalt unklar und unvertraut bleiben (Loponen, 2019. S. 14). In diesem Fall muss die Übersetzung diese Aspekte der Zugänglichkeit berücksichtigen. Andererseits ist es auch möglich, dass die Fremdheit einer Fantasie einen großen Teil ihres Reizes ausmacht. In diesem Fall können Übersetzungen, die dem Spielenden fremd und ungewohnt sind, ein interessanter Teil der Übersetzung, des Textes und der Welt sein, die sie erschaffen. Der ÜbersetzerInnen kann also während des Übersetzungsprozesses über diese Fragen nachdenken. Ich interessiere mich besonders für das Gleichgewicht zwischen Verfremdung und Einbürgerung und für die Strategien, die der ÜbersetzerInnen in seiner Arbeit anwendet, und wie sie das Gefühl von Bekanntheit oder Fremdheit im Text beeinflussen. Spiegelt das Material Verfremdung oder Einbürgerung wider und wie werden diese Strategien in den Übersetzungen gewichtet?

Die Irrealität basiert auf dem Begriff "Realität". Realia sind Objekte oder Konzepte, die sich auf Wörter aus der Kultur der Ausgangssprache beziehen, für die es in der Zielsprache keine Entsprechung gibt. Der Name leitet sich aus dem Lateinischen ab und bedeutet "echte Gegenstände". In der Übersetzungswissenschaft wird das Phänomen mit dem Begriff Realia bezeichnet; im Englischen werden sie oft als kulturgebundene Gegenstände bezeichnet (Leppihalme 2010). Nach Florin (1993: 125) sind Realia immer schwer zu übersetzen und es ist schwierig, eine direkte Entsprechung in der Zielsprache zu finden. Beispiele für Realia sind die finnischen Wörter *sauna*, *vihta*, *pirtti* und *mämmi*. Beispiele aus anderen Sprachen sind *Onsen* auf Japanisch (,heiße Quelle‘) und *Machete* auf Spanisch/Englisch (,Dschungelmesser‘).

In Fantasy- und Science-Fiction-Texten und anderen Genre-Medien werden neue Konzepte und Objekte eingeführt, die in alltäglichen Kontexten in keiner Sprache oder Kultur außerhalb der internen Welt des Textes bekannt sind. Diese Konzepte sind unrealistisch. In seiner Dissertation schlägt Mika Loponen die Verwendung des Begriffs Irrealität der fiktionalen Welten vor

(2009a: 1). Laut Loponen bieten diese fiktionalen Welten dem ÜbersetzerInnen ähnliche Herausforderungen wie die reale Welt (2009a: 3), wenn diese fiktionalen Welten als semiotische Weltkonstruktionen im Sinne von Lubomir Doležel (1998) behandelt werden. In dieser Studie verwende ich den Begriff der Irrealität, um die Elemente der Übersetzung zu beschreiben. Die ausgewählten Untersuchungsobjekte repräsentieren Gegenstände, die für das Fantasy-Genre spezifisch sind und außerhalb des Kontexts von Mythologie und Fantasy in der realen Welt nicht vorkommen, entweder spielmechanische Konzepte oder Objekte innerhalb der Geschichte. Die fraglichen Übersetzungseinheiten repräsentieren also in erster Linie und ausschließlich die fiktionale Welt der so genannten Tolkien'schen, d.h. westeuropäischen mittelalterlichen Mythologie und insbesondere den Wortschatz der Mechanik von Table-Top-Rollenspielen dieses Genres.

Übersetzungsstrategien sind die verschiedenen methodischen Mittel und Wege des ÜbersetzerInnes, um das Problem zu lösen, wie ein Phänomen im Ausgangstext in der zielsprachlichen Übersetzung ausgedrückt werden kann. Durch den Einsatz dieser Strategien kann der ÜbersetzerInnen eine Übersetzung erstellen, die entweder Einbürgerung oder Verfremdung ist. Übersetzungsstrategien können auf der Ebene des gesamten Textes betrachtet werden, als Gesamtstrategien, die sich auf den Text als Ganzes beziehen, oder als lokale Strategien, die sich nur auf bestimmte Elemente beziehen (Séguinot 1989; Leppihalme 2007).

Die Gesamtstrategie für den gesamten Text ist die Basis für die Übersetzung. Der ÜbersetzerIn entscheidet, wie nahe der Text dem LeserIn gebracht wird und wie weit er sich vom Ausgangstext entfernt. Es ist möglich, dass der ÜbersetzerIn die Gesamtstrategie entsprechend dem Umfang – dem Auftrag – der Übersetzung festlegt. So kann beispielsweise Fantasy-Literatur für Erwachsene je nach Fall verfremdend wirken, während Kinderliteratur eine möglichst umfassende Einbürgerung anstrebt. Das LeserIn spielt eine wichtige Rolle bei der Übersetzung und bei der Wahl der Strategie. Die Gesamtstrategie beeinflusst die lokalen Strategien und beide beeinflussen die Erfahrung des LeserInnes. Wenn der ÜbersetzerIn entscheidet, die Übersetzung verfremdend zu gestalten, muss die Übersetzung detaillierte Entscheidungen über Verfremdungsstrategien treffen, die dem Leser die fremde Kultur nahe bringen (Leppihalme 2001: 140).

Ergebnisse

Die Analyse zeigt die von den Übersetzern bewusst oder unbewusst getroffenen Entscheidungen zur Übersetzungsstrategie auf, die sich auf die Übersetzungsstrategie der Lehnübersetzungen konzentriert haben. Das mag zum Teil an den Übersetzungskonventionen liegen, die in diesem Genre bereits zur Norm geworden sind – Kersti Juvas Arbeit über Tolkiens Literatur ist, wie bereits erwähnt, ein gutes Beispiel dafür. Die häufigste Strategie der Lehnübersetzungen wird von der Substitution, dem Fremdwort und der kulturellen Anpassung gefolgt, die nur einen geringen Anteil an den übrigen Strategien ausmachen. Die Kategorien, die nicht verwendet wurden, waren Weglassung und Hinzufügung, was Sinn macht, da es sich hierbei um Ausdrücke handelt, die für die Spielmechanik und das Storyboard des Spiels von entscheidender Bedeutung sind, so dass ihr Weglassen den SpielerInnen Schwierigkeiten hätte bereiten können – es hätte etwas Ersetzendes hinzugefügt werden müssen.

In der vorliegenden Studie werden die Übersetzungsstrategien analysiert, die bei der Übersetzung der Irrealitäten eines Table-Top-Rollenspiels, das in der mittelalterlichen Fantasiewelt spielt, verwendet werden. Die sieben Übersetzungsstrategien von Leppihalme wurden verwendet, um diese Irrealitäten zu untersuchen, aber auch unter dem Gesichtspunkt der Einbürgern und Verfremden. Insgesamt 68 Übersetzungen von Irrealia und Spielmechaniken wurden in fünf Kategorien von Übersetzungsstrategien eingeteilt, die von den Übersetzern verwendet wurden. Gleichzeitig wurde die Verfremdung und Einbürgerung der Übersetzungen untersucht. Die untersuchten Übersetzungseinheiten sind Teil der Mechanik des Rollenspiels, aber auch Bezeichnungen für Objekte und Begriffe der Spielwelt.

Zukünftig könnte es wichtig sein, ähnliche Studien noch umfangreicher und detaillierter zu gestalten. Seit der Veröffentlichung der *Player's Handbook* hat das Table-Top-Rollenspiel eine große Entwicklung durchgemacht, und es gibt inzwischen eine große Anzahl von Table-Top-Rollenspiel-Mechanik- Spielen in finnischer Sprache. Diese könnten in einem ähnlichen Kontext betrachtet werden, indem man die Spiele miteinander vergleicht und die Wahl der verwendeten Irrealia untersucht und sie mit ähnlichen Materialien im Englischen vergleicht. Es wäre auch interessant, den Einfluss von Fantasieregistern auf Übersetzungsstrategien zu untersuchen und die Unterschiede zwischen Table-Top- und Story-Top-Fiktion genauer zu erforschen. Im Finnischen wird die Fantasie, wie die Prosa im Allgemeinen, in einer literarischen Sprache geschrieben. Diese Wahl des Stils hat sich auch auf die Art und Weise ausgewirkt, wie die Spielenden sprechen, und aus meiner eigenen Erfahrung kann ich sagen,

dass viele Spielende einen „angeborenen“ Instinkt haben, in Geschichten speziell in Schriftsprache zu sprechen, während sie in Story-Top-Fiktion fast ausschließlich informelle gesprochene Sprache verwenden. Bei englischsprachigen Spielen habe ich diesen Kontrast selbst nicht beobachtet, und ich habe mich gefragt, warum. Spiele werden oft als Freizeitbeschäftigung gespielt, und in vielen Fällen kann die gesprochene Sprache das Spiel und das Eintauchen in die Geschichte starr und unvollständig machen. Der Kontrast zwischen den beiden Sprachen und ihrer Irrealitäten wären meiner Meinung nach ein sehr interessantes Forschungsgebiet.