

# **Pöytäroolipelin lokalisoinnissa käytetyt käännösstrategiat englannista saksaan**

Eero Pietilä

Pro gradu -tutkielma

Kielen oppimisen ja opettamisen tutkinto-ohjelma, saksan kieli

Kieli- ja käännöstieteiden laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Marraskuu 2024

Turun yliopiston laatu järjestelmän mukaisesti tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu

Turnitin OriginalityCheck –järjestelmällä

Pro gradu -tutkielma

## Kielen oppimisen ja opettamisen tutkinto-ohjelma, saksan kieli

Eero Pietilä

**Tutkielman otsikko:** Pöytäroolipelin lokalisoinnissa käytetyt käänösstrategiat englannista saksaan

**Sivumäärät:** sivuja 41, liitteitä 15 sivua

---

Tässä pro gradu -tutkielmassa tutkitaan Pathfinder -pöytäroolipelissä esiintyvien loitsujen englanninkielisiä nimiä vertaamalla niitä niiden saksankielisiin käännöksiin. Tutkielman tarkoituksena on selvittää, millaisia käänösstrategioita loitsujen käännöksissä on käytetty. Vertailevassa analyysissä käytetään tutkimusmenetelmän teoriapohjana Leppihalmeen (2001) seitsenkohtaista strategialuokittelua, jota voidaan soveltaa niin reaalien kuin irreaalien käännöksissä käytettyjen käänösstrategioiden määrittelyyn. Reaaliolla tarkoitetaan kulttuurisidonnaista sanaa tai ilmaisua, jolle ei löydy kohdekielistä vastinetta, kun taas irreaalia viittaa fiktiivisiin asioihin tai esineisiin, jotka esitetään fiktiossa todellisina. Loitsuja tarkastellaan tässä tutkielmassa irreaaleina, koska ne ovat reaali maailman ulkoisia, maagisia ja fiktiivisiä asioita.

Tutkielman aineisto rajattiin arcane-loitsuihin, jotka kerättiin Pathfinder -pöytäroolipelin vuonna 2019 julkaistun toisen laitoksen sääntökirjasta *Pathfinder Second Edition Core Rulebook* sekä sen saksan kielelle lokalisoidusta *Pathfinder 2. Edition – Grundregelwerk* -sääntökirjasta. Aineisto koostuu 242 loitsusta. Arcane-termi viittaa yhteen neljästä magian traditiosta (*tradition*), jotka määrittävät loitsuja käyttäville hahmoluokille omakohtaiset loitsuluettelot, josta loitsut opitaan. Arcane-loitsut valittiin tutkimusmateriaaliksi, koska ne ovat Pathfinderin laajin ja monipuolisin loitsuvalikoima ja tarjoavat täten kattavan ja yksinkertaisen aineiston analysoitavaksi. Ne ovat myös olennainen osa pöytäroolipelin pelimekaniikkaa ja -maailmaa, jotka tulee kääntää ymmärrettävästi. Evansin mukaan (2013) pöytäroolipeleissä on lautapelien tapaan tärkeää kääntää pelisäännöt ja pelinsisäinen teksti selkeästi, jotta ne voidaan ymmärtää yhtä selvästi käännöksessäänkin. Tutkielmassa todetaankin tämän teorian pohjalta, että loitsun käännös toimii, kun sen toiminta tai vaikutus voidaan päätellä ensisijaisesti sen nimestä. Analyysin mukaan käännöslaina oli eniten käytetty käänösstrategia loitsuja käännettäessä. Sitä käytettiin yli puolessa käännöksistä. Aikaisemman tutkimuskirjallisuuden perusteella tämä oli odotettavissa, sillä käännöslaina on yksi yleisimmistä käytetyistä käänösstrategioista. Lisäksi suurin osa analysoiduista irreaaleista ei sisältänyt kohdekulttuurille vieraita termejä tai sanoja, joten ne voitiin kääntää suoraan sana sanalta. Toiseksi eniten oli käytetty selittävää käänösstrategiaa selkeyttämään loitsujen vaikutusta lisäämällä kohdekieliseen nimeen esim. loitsun toimintaa selkeyttävä verbi. Vähiten käytettyjä käänösstrategioita olivat lisäykset ja poistot, jotka todettiin tutkielmassa soveltumattomiksi pöytäroolipelien sääntöjen ja pelinsisäisen tekstin kriittisten osien kääntämiseen. Teoriapohjana käytetyn strategialuokittelun ulkopuolelle jäi analyysissä 55 käännöstä, joissa käytettyjä käänösstrategioita ei voitu perustella järkevästi tai joissa käytettiin merkittäviä lauseopillisiä muutoksia tai useiden käänösstrategioiden yhdistelmää. Lopuksi tutkielmassa pohdittiin, että laajemman tutkimusdatan saamiseksi tulisi vastaavanlaisissa tutkielmissa käyttää joko toista strategialuokittelua tai laatia uusi, pöytäroolipelien irreaalien kääntämiseen erikoistunut luokittelu Leppihalmeen (2001) mallin suosissa pitkälti käännöslainoja ja selityksiä.

**Asiasanat:** fantasia, irreaalia, käänösstrategiat, kääntäminen, lokalisointi, pöytäroolipelit

# Sisällysluettelo

<b>1</b>	<b>Johdanto</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>Pöytäroolipelit</b>	<b>7</b>
2.1	Roolipelaaminen	7
2.2	Tausta ja pelinkulku	7
2.3	Pelaamiseen tarvittavat välineet	10
2.4	Pöytäroolipelit digiaikana	11
2.5	Pöytäroolipelin hyödyt	12
<b>3</b>	<b>Käännösstrategiat</b>	<b>14</b>
3.1	Kulttuurisidonnaiset käännösongelmat	14
3.2	Leppihalmeen strategialuokittelu	15
3.3	Pöytäroolipelien kääntäminen	18
<b>4</b>	<b>Aineisto ja sen analyysi</b>	<b>22</b>
4.1	Pathfinder Roleplaying Game	22
4.2	Loitsut	24
4.3	Aineiston rajaus	27
4.4	Tutkimusmenetelmä	27
<b>5</b>	<b>Tutkimustulokset</b>	<b>29</b>
5.1	Yhteenveto loitsujen käännöksissä käytetyistä käännösstrategioista	29
5.2	Käännöslainat	29
5.3	Selitykset	30
5.4	Kotouttamiset	31
5.5	Yläkäsitteet	32
5.6	Vierassanat	33
5.7	Lisäykset ja poistot	34
5.8	Muut käännösstrategiat	36
<b>6</b>	<b>Yhteenveto ja pohdinta</b>	<b>38</b>

<b>Lähdeluettelo</b>	<b>42</b>
<b>Liitteet</b>	<b>46</b>
<b>Liite 1. Analysoidut loitsut, niiden käännökset ja käännösstrategioiden luokittelu</b>	<b>46</b>
<b>Liite 2. Deutsche Zusammenfassung</b>	<b>54</b>

# 1 Johdanto

Tämän pro gradu -tutkielman tarkoituksena on selvittää, mitä tulee ottaa huomioon käännettäessä pöytäroolipelejä sekä minkälaisia käännösratkaisuja kääntäjä joutuu tekemään kohdatessaan niiden käännösprosessissa ilmeneviä kulttuurisidonnaisia sanoja tai ilmaisuja, joille ei löydy kohdekielestä vastineita. Tätä tutkitaan tarkastelemalla yhdysvaltalaisen roolipelikustantaja Paizon fantasia-aiheisen Pathfinder-pöytäroolipelin englanninkielisten loitsujen nimiä vertaamalla niitä niiden saksankielisiin käännöksiin, jotka saksalaisen Ulisses Spiele -roolipelikustantajan käännöstiimi on tehnyt lokalisoidessaan pöytäroolipelin toisen laitoksen sääntökirjaa englannista saksaan.

Idea tutkimukseen lähti omasta pöytäroolipeliharrastuksesta. Olen tähän mennessä ollut pöytäroolipeleissä mukana paitsi pelaajana niin myös päässyt itsekin johtamaan muutaman lyhyen peliseikkailun. Peliporukkamme pelaa pääasiassa suomeksi, joten joudun pelinjohtajana usein peliä valmistellessa itse kääntämään pelimateriaalin englannista suomeen. Teen sitä osittain myös siksi, koska se tuntuu kivalta ja palkitsevalta, kun pääsee leikkimään kielellä ja nauttimaan suosikkiharrastuksesta omalla äidinkielellä. Tämän ajan voisi tosin käyttää hyödyllisemmin pelin varsinaiseen valmisteluun, joka saa minut toivomaan, että pöytäroolipeleistä olisi tarjolla enemmän lokalisoituja sääntökirjoja tai seikkailumoduuleita. Tämä toisaalta herätti myös kiinnostukseni selvittää, millaisia käännösstrategioita käytetään pöytäroolipelien kääntämisessä ja miten ne mahdollisesti eroavat omista strategioista ja käännösratkaisuista.

Käsillä olevassa pro gradu -tutkielmassa pyritään vastaamaan seuraavaan tutkimuskysymykseen; Millaisia käännösstrategioita käytetään Pathfinder-pöytäroolipelin arcane-tradition loitsujen käännöksissä? Tutkimusmateriaali rajattiin arcane-loitsuihin siitä syystä, että ne paitsi tarjoavat laajan ja yksinkertaisen aineiston vertailtavaksi ja analysoitavaksi niin ne ovat myös olennainen osa pöytäroolipelin pelimekaniikkaa ja -maailmaa (ks. luku 4.2, jossa kerrotaan tarkemmin magian traditioista ja miten loitsut toimivat Pathfinderissa). Tutkielman alussa käsitellään ensin roolipelaamisen sekä pöytäroolipelien taustaa, sillä aihe tuntuu olevan monelle edelleen vieras, vaikka roolipelaaminen on ollut harrastuksena olemassa jo 50 vuotta *Dungeon & Dragons*-pöytäroolipelin ensimmäisen laitoksen tultua markkinoille vuonna 1974. Tämän jälkeen käsitellään kulttuurisidonnaisten sanoja ja ilmaisuja eli reaaleita, käännösstrategioita ja pöytäroolipelien kääntämistä koskevaa teoriaa. Tätä seuraa

tutkimusmateriaalin ja -menetelmän esittely sekä käännösten analyysi. Lopuksi tarkastellaan tuloksia ja pohditaan, miten ne vastaavat tutkimuskysymykseen.

## 2 Pöytäroolipelit

Tässä tutkielman luvussa käsitellään mitä roolipelaamisella tarkoitetaan ja mitä pöytäroolipelit ovat.

### 2.1 Roolipelaaminen

Roolipelaamisella tarkoitetaan yleisesti erilaisia pelitoiminnan muotoja, tyyppejä sekä esineitä, jotka pyöriivät pelihahmojen sääntöihin perustuvan luomisen ja esiintymisen ympärillä fiktiivisessä maailmassa (Deterding/Zagal 2018, 46). Ne ovat suosittu interaktiiviseen tarinankerrontaan perustuva viihdemedian muoto, jossa yhdistyvät teatterinomaisen improvisaatio ja sääntöpohjainen pelaaminen. Pelaajat voivat toimia niissä samanaikaisesti sekä tarinankertojina että yleisönä (Padol 1996: viitattu Deterding/Zagal 2018, 22). Termiä voidaan käyttää myös kuvaamaan tilannetta, jossa henkilöä pyydetään omaksumaan tietty rooli tai matkimaan sosiaalista roolikäyttäytymistä, ja eläytyä kyseisessä roolissa joko todellisen tai fiktiivisen maailman sisällön kanssa. Jälkimmäisessä tapauksessa sitä voidaan käyttää tehokkaana välineenä esim. terapiassa, koulutuksessa tai opetuksessa.

Pelitoiminnan yhteydessä puhuttaessa roolipeleistä pelaajaa pyydetään luomaan fiktiivinen pelihahmo, jonka rooliin hän asettuu ja jota hän ohjailee (Deterding/Zagal 2018, 46). Samalla hän määrittelee omat tavoitteensa pelimaailmassa ja pyrkii sitten saavuttamaan ne roolissaan erilaisten toimien avulla (mts.). Pelimaailma pohjautuu tiettyyn teemaan, kuten fantasia, sci-fi tai kauhu, ja sitä hallinnoi joko ihminen tai tietokone, joka kuvailee tätä ja sen tapahtumia pelaajalle varmistaen samalla, että pelin sääntöjä noudatetaan. Nämä koskevat erilaisia sääntöjä hahmonkehityksestä taisteluihin (mts.).

### 2.2 Tausta ja pelinkulku

*Pöytäroolipeli* (engl. *tabletop role-playing game*; lyh. *TTRPG* tai *TRPG*) on vanhin roolipelaamisen muoto, jota pidetään edelläkävijänä muille roolipelimuodoille, kuten *LARP* (eng. *live action role playing game*), tietokoneroolipelit (engl. *computer role-playing game*; lyh. *CRPG*) ja *MMORPG* (engl. *massively multiplayer online role-playing game*). Peliä kutsutaan myös toisella englanninkielisellä termillä *pen-and-paper role-playing game*, joka tulee siitä, että niiden pelaamiseen tarvitaan yleensä vain kynä, paperia sekä mielikuvitusta.

Pöytäroolipelien synty juontaa 1970-luvulle, jolloin Gary Gygax ja David Arneson kehittivät yhdessä fantasia-aiheisen *Dungeons & Dragons* (lyh. *D&D*) -pöytäroolipelin ensimmäisen laitoksen, jonka silloinen kustantaja Tactical Studies Rules (TSR) julkaisi vuonna 1974. Peliä

pidetään ensimmäisenä pöytäroolipelinä maailmassa, joka on saanut inspiraationsa aikansa miniatyyripeleistä hyödyntäen näistä lainattuja käytäntöjä ja pelimekaniikkoja (Deterding/Zagal 2018, 30). Peli sai nopeasti suosiota, joka vuorostaan innoitti muita suunnittelemaan omia pöytäroolipelejänsä. Varhaisimmat pöytäroolipelit sijoittuivat usein johonkin keskiaikaiseen fantasiamaailmaan, mikä vuorostaan johti siihen, että niitä pidettiin yhtenä, samana kokonaisuutena ja kutsuttiin vaihtoehtoisesti fantasiaroolipeleiksi (mts.).

Pöytäroolipeliä pelataan yleensä 2–7 hengessä pöydän ääressä. Tällaista tapaamista kutsutaan *pelikerraksi*, jonka kesto vaihtelee parista tunnista ylöspäin (Karvonen 2019, 6). Tämän lisäksi on myös olemassa erimittaisia pöytäroolipelejä: *kertapeli* pelataan läpi yhdellä pelikerralla, kun taas *kampanjaksi* kutsutaan yhtä pidempää seikkailua, jonka pelaamiseen menee useampia pelikertoja (mts.).

Yksi pelaajista toimii pelinjohtajana (engl. *gamemaster*; lyh. *GM*), joka on vastuussa pelin valmistelusta ja kehittää peluutettavalle seikkailulle juonen ja alkutilanteen, josta pelaajat lähtevät pelihahmoineen liikkeelle suorittamaan heille annettua tehtävää. Hän kuvailee pelaajille pelimaailmaa ja sen tapahtumia, asettaa pelaajille esteeksi ansoja ja hirviöitä sekä ohjailee tarinaan liittyviä sivuhahmoja, toisin sanoen, NPC-hahmoja (lyh. englannin kielen sanoista *non-player-character*) (Fehrs ym. 2023, 7). Hän tuntee myös säännöt parhaiten, joten niiden tulkitsemisen ja valvominen jäävät hänen vastuulleen (Fehrs ym. 2023, 8). Pelinjohtaja ei koskaan kilpaile pelaajiaan vastaan, vaan hänen tarkoituksensa on tarjota heille jotakin mielenkiintoista tekemistä (Karvonen 2019, 6). Hän pikemminkin kannustaa pelaajiaan ja tarvittaessa auttaa heitä, jos he eivät syystä tai toisesta onnistu etenemään pelissä (Karvonen 2019, 8). Pelijohtajalle on myös tärkeä pitää pelin tapahtumat ja todellisuus erossa toisistaan, sillä toisinaan pelaajien on vaikea erottaa näitä, esim. luullen toisen pelaajan olevan inhottava ja pahantahtoinen, vaikka tämä luonne oikeasti kuuluu tämän esittämälle pelihahmolle (Karvonen 2019, 12). Pahimmassa tapauksessa pelaajien väliset erimielisyydet voivat johtaa riitatilanteisiin, joihin on hänen puututtava heti (mts.). Pelinjohtajalla voidaan siis sanoa olevan suurin vastuu pelin onnistumisesta, mutta se riippuu osaksi myös siitä, miten pelaajat päättävät toimia pelissä (Karvonen 2019, 8).

Pelaajat luovat peliin kukin oman pelihahmonsansa, jolla he pääsevät vaikuttamaan pelimaailmaan ja sen tapahtumiin (Karvonen 2019, 5). Jokaisella pelaajalla on yksinoikeus omaan pelihahmoonsa, eikä muilla näin ollen ole oikeutta puuttua siihen, miten tällä tulisi pelata tai päättää sen arvomaailmasta ja tunteista (mts.). Hahmonluonti alkaa usein pelihahmon

edustaman lajin tai syntyperän (engl. *race* ja *ancestry*) valinnalla. Fantasia-aiheisissa roolipeleissä perinteisiä lajeja ovat mm. ihminen, kääpiö ja haltia. Seuraavaksi valitaan hahmoluokka, joka kertoo pelihahmon roolista tämän seikkailijaryhmässä (esim. velho tai taistelija). Näiden vaiheiden jälkeen pelihahmolle määritetään pelin sääntöjen puitteissa tämän ominaisuudet (esim. voimakkuus, ketteryys ja älykkyys) ja kyvyt (esim. uintikyky, lukkojen tiirikoiminen ja selviytymistaito luonnossa). Joissakin pöytäroolipeleissä, kuten *Legendoja ja Lohikäärmeitä* (Fredman ym., 2022), pelaajilla on myös mahdollista valita pelihahmolleen tausta, joka paitsi narratiivisesti syventää hahmoa kertomalla siitä, mitä tämä teki ennen seikkailijaksi ryhtymistä, niin myös antaa tälle lisää ainutlaatuisia erikoisuuksia, kykyjä tai taitoja. Pelinjohtaja voi auttaa tarvittaessa pelihahmon valmistelussa mm. suosittelemalla pelaajalle kykyjä tai ominaisuuksia, joista olisi eniten hyötyä paljastamatta kuitenkaan liikaa tulevasta seikkailusta. Lopuksi pelaaja valitsee hahmolleen varusteet sekä kehittää tälle lyhyen taustatarinan, tämän maailmankuvasta ja moraalista kertovan vakaumuksen sekä luonteenpiirteet, joihin nojaten hän eläytyy tämän rooliin pelissä. Kaikki pelihahmoa koskevat tiedot ja varusteet kirjataan hahmolomakkeeseen, jota päivitetään sitä mukaan, kun pelihahmon kokemus kasvaa. Tätä kuvataan tavallisesti tasona, joka nousee pelihahmon kerätessä tarpeeksi kokempisteitä (engl. *experience points*; lyh. *XP*) pelissä suoritetuista saavutuksista.

Pöytäroolipelissä on käytännössä kyse interaktiivisesta, yhteisestä tarinankerrontakokemusta, joka rakentuu pelaajien ja pelinjohtajan vuoropuhelusta (Karvonen 2019, 6); pelinjohtaja aloittaa kertomalla pelaajille tapahtuman lähtötilanteen, johon he pääsevät vuorollaan reagoimaan pelihahmoinaan; tämän jälkeen pelinjohtaja reagoi vuorostaan pelihahmojen toimiin asianmukaisella tavalla. Esim. pelinjohtaja esittää sivuhahmon roolissa pelokasta pelihahmon onnistuessa uhkailemaan tätä tai hän kuvailee yksityiskohtaisesti toisen pelihahmon epäonnistusta yritystä purkaa ansaa ja tästä koitunutta seurausta.

Vuoropuhelun lisäksi pöytäroolipeliin kuuluu jokin satunnaisuuteen vaikuttava mekaniikka, jolla määritellään, kuinka hyvin niin pelihahmot kuin hirviöt onnistuvat toimissaan. Se on yksi osa pöytäroolipelien viehätystä, jonka tarkoitus on osoittaa, ettei kukaan ole täydellinen (Karvonen 2019, 6). Se saa pelaajat ratkomaan tilanteita useilla eri tavoilla, ja tekee pelistä myös entistä hausempaa, kun epäonnistuminen voi toisinaan tuoda enemmän jännitystä peliin onnistumisen sijaan (mts.). Yleensä tämä ratkaistaan heittämällä noppaa, jolla pyritään saamaan mahdollisimman suuri luku. Heittoihin lisätään myös esim. hahmon ominaisuuksista tai tilanteesta riippuvia bonuksia. Joskus yksittäinen, todella hyvän noppatuloksen voi pöytäroolipelissä johtaa ns. eepiseen onnistumiseen (engl. *critical success*), jossa

onnistumisen tuoman seurauksen lisäksi tapahtuu jotain muuta hyvää pelihahmon kannalta. Vastaavasti tavallista huonompaa noppatulosta seuraa kriittinen epäonnistuminen (engl. *critical failure*), joka voi pahimmillaan johtaa pelihahmon kuolemaan.

Nopanheiton lisäksi on olemassa myös muita satunnaisuutta luovia keinoja. Esim. suomalainen roolipelisysteemi *Twist and Turn* (Metsätähti, 2022) hyödyntää tavallista korttipakkaa, jossa pakasta nostetun pelikortin maa ja arvo määrittelevät pelihahmojen toimien onnistuvuuden. Kauhuaiheisessa *Dread*-pöytäroolipelissä (Barmore ym., 2005) käytetään vuorostaan huojuvaa Jenga-tornia, jossa pelihahmojen toimien onnistuneisuus mitataan palikoiden nostoilla. Tornin kaatuminen merkitsee yleensä pelihahmon kuolemaa.

Monessa pöytäroolipelissä pelaajien on tarkoitus toimia yhdessä suorittaessaan heille annettua seikkailuun liittyvää päätavoitetta. Tämän vuoksi pöytäroolipeleissä ei ole yleensä yhtä yksittäistä voittajaa, toisin kuin lautapeleissä. Poikkeuksia kuitenkin on; esim. vaihtoehtoiseen tulevaisuuteen perustuvassa *Paranoia*-pöytäroolipelissä (Costikyan ym., 1984) pelaajat tunnetaan Pulmanpoistajina (engl. *Troubleshooter*), jotka toimivat kaikkea hallitsevan Tietokoneen (engl. *Computer*) alaisuudessa taistelemaan yleistä turvallisuutta uhkaavia pettureita vastaan. Pelaajat kuitenkin kuuluvat itse salaisesti erilaisiin pettureiksi luokiteltuihin organisaatioihin, jotka toimivat Tietokonetta vastaan. Pelaajien on tarkoitus paitsi pitää oma petturuutensa salassa, niin myös varottava paljastumasta muille sekä yrittää ilmiantaa muita ylennyksen toivossa, jolla turvataan oma eloonjääminen Tietokoneen hierarkiassa. Peli toisin sanoen kannustaa pelaajia toimimaan toisiaan vastaan.

Pöytäroolipelissä voi tosin kokea tappion, mikä voi tapahtua joko pelaajien epäonnistuessa seikkailun jatkuvuudelle olennaisessa tavoitteessa tai kukaan pelihahmoista ei ole enää elossa. Jälkimmäisessä tapauksessa on kuitenkin tavallista, että pelaajat luovat uusia hahmoja ja jatkavat seikkailua mahdollisuuksien mukaan siitä, mihin edellisellä pelikerralla jäätiin.

### **2.3 Pelaamiseen tarvittavat välineet**

Pöytäroolipelien olennaisin väline on edelle mainittu hahmolomake, johon merkitään pelihahmon perustietojen ja varusteiden lisäksi tämän tärkeimmät ominaisuudet ja taidot. Tähän kirjattuja tietoja päivitetään jatkuvasti pelin aikana pelihahmon edistyessä seikkailussa.

Hahmolomakkeen lisäksi pöytäroolien pelaamiseen tarvitaan lyijykynä, paperia tai vihko muistiinpanoja varten sekä vähintään yksi setti monisivuisia noppia, joka jaetaan pelaajien ja pelinjohtajan kesken. Käytettyjen noppien lukumäärä ja ulkoasu vaihtelevat roolipelisysteemin

mukaan. Tyypillinen pöytäroolipelien pelaamiseen tarkoitettu noppasetti sisältää seuraavat seitsemän noppaa: d4, d6, d8, d10, d12, d20 ja d100 (*d* = engl. *dice*; jäljessä oleva numero kertoo, kuinka monta sivua nopassa on). D100 viittaa usein kahteen 10-sivuiseen noppaan, joita heitetään samanaikaisesti; toinen nopista edustaa yksiköitä ja toinen kympejä.

Sääntökirjan lisäksi pelaajat eivät yleensä tarvitse muita pelikirjoja. Moniin pöytäroolipeleihin löytyy kuitenkin useita lähdekirjoja, jotka sisältävät mm. uusien hahmoluokkien, varusteiden, kykyjen ja loitsujen lisäksi lisätietoa pelimaailmasta, siihen kuuluvista maista ja kulttuureista. Pelinjohtaja voi myös tarvittaessa hankkia ns. pelimoduuleita, jotka sisältävät valmiin tarinan, ohjeet, hirviöt, sivuhahmot ja kartat. Tällaisten valmiiden seikkailujen peluuttamista suositellaan etenkin niille, jotka ovat vasta-alkajia pelinjohtamisessa.

Pelimaailmaa, erityisesti taistelukenttää, voi joskus olla vaikea hahmottaa pelkän mielikuvituksen voimalla. Siksi pöytäroolipeleissä tarvitaan kartta tai pohjapiirros antamaan pelaajille jonkinlainen käsitys paikasta, jonne heidän pelihahmonsa ovat päätyneet. Lisäksi voidaan käyttää pahvisia jalustoja, pelimerkkejä tai miniatyyrejä, jotka esittävät pelihahmoja ja hirviöitä. Yleensä pelkkä lyijykynä ja ruutupaperi riittää taistelukartan piirtämiseen, johon pelinjohtaja piirtää luolaston ja lisää erilaisia merkkejä esittämään maastoa, huonekaluja, esineitä, pesiä tai vaaroja. Sama toimii myös pelihahmojen ja hirviöiden merkitsemiseen voi myös merkitä kartalle erilaisilla symboleilla kynän avulla. Monet roolipelikustantajat myyvät myös oheistuotteina korkealaatuisia taistelukarttoja ja valmiiksi maalattuja tai maalaamattomia miniatyyrejä, mutta nämä ovat usein hyvin kalliita.

Pelikokemuksen parantamiseksi voidaan käyttää myös muita lisävarusteita, kuten viitekortteja, digitaalisia työkaluja ja sovelluksia mm. hahmonluontiin ja aloitteen (engl. *initiative*; määrää pelihahmojen ja hirviöiden järjestyksen taistelussa) seurantaan. Nämä eivät kuitenkaan ole välttämättömiä pöytäroolipelien pelaamiselle.

## 2.4 Pöytäroolipelit digiaikana

Vuosituhanen vaihteen jälkeen pöytäroolipelien fanit, kehittäjät ja kustantajat ovat omaksuneet erilaisia digitaalitekniikan innoittamia ja mahdollistamia käytäntöjä ja konsepteja. Internet on esimerkiksi tuonut pöytäroolipelialalle sellaisia käsitteitä kuten verkkomyynti, digitaalinen jakelu ja painotekniikka, avoin sisältö, PDF-tiedostot, e-kirjat, pelien beta-testaus, tarvepainatukset (engl. *print-on-demand*; lyh. *POD*), joukkoistaminen (engl. *crowdsourcing*) ja joukkorahoitus (engl. *crowdfunding*). Lisäksi uudet ja modernit viestintäkeinot ja -ohjelmat,

kuten Discord tai Zoom, mahdollistavat pöytäroolipelien pelaamisen netin välityksellä, joten peliporukan tai peliyhteisöjen välinen etäisyys ei ole enää este tai rajoita niiden pelaamista pelkästään fyysisesti pöydän ääressä (Arjoranta ym. 2018, 75–76). On myös olemassa erilaisia sovelluksia ja alustoja, kuten virtuaaliset pelilaudat (engl. virtual tabletop; lyh. VTT), joiden avulla pelaajat voivat pelata pöytäroolipelejä verkossa. Nämä tarjoavat erilaisia digitaalisia työkaluja ja ominaisuuksia, jotka mukailevat pöytäroolipelin pelaamista fyysisesti ja pyrkivät tuottamaan tätä vastaavan pelikokemuksen. Tätä tuetaan erilaisilla ominaisuuksilla, jotka jäljittelevät mekaniikaltaan mm. pöytäroolipeleissä käytettäviä hahmolomakkeita, napanheittoa, pelimerkkejä ja taistelukarttoja (Foundry Virtual Tabletop, 2024).

Todennäköinen syy digitaalisesti käytäntöjen sisällyttämiseen oli lisätä pöytäroolipelien suosiota, joka oli laskussa digitaalisten pelien ja keräilykorttipelien, kuten *Magic: The Gathering*, kasvavan suosion vuoksi. Edellä mainitut kehitykset ovat kuitenkin muuttaneet tapaa, jolla pöytäroolipelejä nykyään tuotetaan, levitetään ja pelataan. Samalla uudet ja nykyiset julkaisijat voivat tavoittaa yleisönsä helpommin ja hallita taloudellisia riskejä paremmin. Kaikki tämä on yhdessä muuttanut ja uudistanut pöytäroolipelit viihteenä ja harrastuksena, joka on edelleen monien ihmisten suosiossa (Arjoranta ym. 2018, 75–76).

## 2.5 Pöytäroolipelin hyödyt

Vaikka pöytäroolipelit ovat hauska ja mukaansatempaava harrastus, niillä on myös muita etuja, jotka tekevät niistä pelaamisen arvoisia. Ensinnäkin ne sopivat kaikenikäisille sekä niissä on vain vähän, jos ollenkaan, rajoituksia tai fyysisiä esteitä pelaamiselle. Niiden pelaaminen voidaan mukauttaa moniin elämäntilanteisiin, joten peliporukka voi itse päättää, kuinka usein ja kuinka pitkiä tai lyhyitä pelikertoja pelataan. (Karvonen 2019, 4).

Pöytäroolipelit motivoivat pelaajia myös lukemaan peliä inspiroinutta kirjallisuutta, kuten J. R. R. Tolkienin Taru sormusten herrasta. Tämä vuorostaan voi auttaa heitä kirjoittamaan omia tarinoita tai pelikampanjoita sekä tutustumaan pelimaailmaan ja sääntöihin tarkemmin sääntökirjojen ja lähdekirjojen avulla. On jopa olemassa romaaneja ja kirjasarjoja, jotka perustuvat tunnettuihin pöytäroolipeleihin. Lisäksi medialukutaito paranee, kun pelaajat ja erityisesti pelinjohtajat hyödyntävät kaikkia käytettävissä olevia materiaaleja ja teknisiä keinoja, kuten soittamalla pelin teemaan sopivaa taustamusiikkia, jotta pelikokemus olisi parempi kaikille. (mts.).

Pöytäroolipelit antavat pelaajille lisäksi mahdollisuuden ilmaista itseään uudella tavalla pelihahmojensa kautta, joten kaikki kielitaito kehittyy. Useimmat pöytäroolipelit ovat englanninkielisiä, joten englannin kielen taitoja on helppo parantaa, vaikka niitä voi pelata omalla äidinkielellä. Samalla edellä mainitun, pääasiassa englanninkielisen lähdekirjallisuuden lukeminen kartuttaa sanavarastoa. (mts.).

Pelaajien taidot voivat myös kehittyä pöytäroolipelejä pelatessa kokemiensa erilaisten pelitilanteiden kautta. Pelaajien kohdatessa haastavia taisteluita, ansoja tai pulmia heitä haastetaan pohtimaan asioita monilta eri kanteilta, toisin sanoen ajattelemaan laatikon ulkopuolelta, mikä parantaa heidän ongelmanratkaisutaitojaan. Sosiaalista vuorovaikutusta vaativissa tilanteissa pelaajat voivat puolestaan harjoitella omia sosiaalisia taitojaan eläytyessään pelihahmonsa roolin ja yrittämällä olla jotain aivan muuta kuin he itse todellisuudessa ovat. Esimerkiksi ujo henkilö voi esittää rohkeaa ja kaunopuheista ritaria tai naispelaaja voi esittää miespelihahmoa. Joskus nämä roolipelitilanteet voivat jäljitellä tosielämän tilanteita, kuten rakkautta, läheisen kuolemaa tai vakavaa onnettomuutta, ja voivat siksi antaa pelaajille mahdollisuuden harjoitella ja pohtia näitä tilanteita etukäteen pelihahmojensa kautta. (mts.).

### 3 Käännösstrategiat

Tässä luvussa kerrotaan käännösstrategioista, tutkielman tutkimusmenetelmän pohjaksi valitusta strategialuokittelusta sekä pohditaan, mitä pöytäroolipelejä kääntäessä tulisi tavoitella.

#### 3.1 Kulttuurisidonnaiset käännösongelmat

Kääntäminen nähdään tavoitteellisena toimintana, jossa kääntäjän tavoitteena on tehdä hyvä ja toimiva käännös (Leppihalme 2007, 365). Käännösprosessi sujuu kuitenkin harvoin ongelmitta, sillä kääntäjä ei käännä pelkästään kieltä vaan myös tekstiä, jota hän yrittää sovittaa käännöksen vastaanottavaan kulttuuriin. Hän tulee löytämään tekstistä lähtökieleen ja -kulttuuriin sidottuja sanoja tai ilmaisuja eli reaaliota, joille hän ei löydä asiayhteyden, tilanteeseen tai kulttuuriin sidottua vastinetta kohdekielestä (Leppihalme 2001, 139). Toisinaan kulttuurisidonnaiset sanat tai ilmaisut voivat myös viitata täysin fiktiivisiin asioihin tai esineisiin, jotka esitetään fiktiossa todellisina, mutta joille ei löydy todellisuudessa minkäänlaista kontekstia tai vastinetta. Näistä käytetään vuorostaan termiä irreaaliat (Loponen 2009, 167).

Kohdatessaan käännösongelman kääntäjä joutuu harkintakykyä vaativaan päätöksentekoon, jossa hän pohtii ja valitsee itselleen toimintatavan eli strategian, jolla hän työkalunomaisesti ratkaisee eteen tulleen ongelman parhaiten. Tämän jälkeen hän jatkaa teoksen kääntämistä, kunnes käännösprosessi keskeytyy seuraavaan käännösongelmaan ja hän joutuu löytämään uuden työkalun tai keinon tämän ratkaisemiseksi (Leppihalme 2007, 365). Kulttuurisidonnaisuuden takia sama strategia ei välttämättä toimi kaikkiin käännösprosessissa ilmenneisiin ongelmiin, vaan kääntäjä joutuu tällöin keksimään kullekin oman strategiansa. Kaiken lisäksi käännösongelmien haastavuus on kääntäjälle yksilöllistä: jokin sana tai ilmaisu voi olla aloittelevalle kääntäjälle vaikeata kääntää, kun taas toiselle kokeneemmalle kohdattu ongelma on helposti tunnistettavissa ja ratkaistavissa. Ennen pitkään kääntäjä löytää kaikista käyttämistään strategioista omat suosikkinsa, joista rakentuu hänen käännöstyössään sormenjälkien lailla tunnistettava yksilöllinen tyylinsä. Samalla hänen tekemänsä ratkaisut vaikuttavat vahvasti lukijan antamaan tulkintaan käännökselle (Leppihalme 2007, 365–366). Samoista strategioista on olemassa myös useita tulkintoja, koska jokainen kääntäjä tekee yksilönä omat ratkaisunsa sopivan strategian valitsemisessa ja ottaa muiden strategioista vaikutteita muuttaen ne omalle tyylilleen sopiviksi.

Käännösstrategiat voidaan erottaa globaaleihin ja paikallisiin strategioihin. Globaali strategia koskee koko tekstiä, toimien kaikille myöhemmin tehtyjen käännösratkaisujen peruslinjana (Leppihalme 2007, 366). Paikallisstrategioita vuorostaan sovelletaan lähdetekstissä yksistään esiintyvien käännösongelmien ratkomiseen, ja ne ovat alisteisia globaalille strategialle (mts.). Strategioita voidaan tarvittaessa myös yhdistellä (mts.), mikäli kääntäjä kokee, että yksi strategia ei riitä lähtökielisen sanan tai ilmaisun kääntämiseen tai niiden kääntämiselle ei löydy omaa kategoriaa, joten hän voi yhdistelemällä keksiä sellaisen. Esimerkiksi vierassanan voi selittää käännökseen lisätyssä alaviitteessä (mts.).

Ei ole kuitenkaan yksimielisyyttä siitä, onko kaikki kääntäminen strategista. Tutkijat kuitenkin korostavat strategioiden käyttöä eniten ongelmatilanteissa, joista osan kääntäjä pystyy ratkaisemaan tietoisesti ja osan aiemmin hyväksi havaitulla ja toimivalla menetelmällä (Leppihalme 2007, 365). Kääntämisen tutkimuksessa selvitetäänkin, minkälaisia strategioita kääntäjä on käyttänyt kääntäessään koko teosta tai tekstissä esiintyviä tiettyjä piirteitä (mts.). Eniten tutkijoita kiinnostaa kääntäjän päätöksentekoprosessi, josta tutkitaan, miten kääntäjä päätyi käyttämään valitsemaansa strategiaa ja millä hän perustelee päätöksensä. Toisinaan voidaan ajatella kääntäjän valitsevan sen vaihtoehdon, jolla tämä saavuttaa suurimman hyödyn pienimmällä panostuksella. Lisäksi kulttuurisesti painotetussa käännöstutkimuksessa korostetaan käännöksen toimivuuden tärkeyttä, johon vaikuttavat kääntäjän tekstin tuottamista kohdekulttuuriin säätelevät normit sekä kääntäjän kyky mukautua niihin pyrkiessään tehdä mahdollisimman hyvä ja toimiva käännös (Leppihalme 2007, 367–368).

### **3.2 Leppihalmeen strategialuokittelu**

Tässä tutkielmassa käytetään tutkimusmenetelmän pohjana Leppihalmeen (2001, 141) paikallisstrategioita koskevaa strategialuokittelua, jonka mukaan käännösstrategiat voidaan jakaa seitsemään alakategoriaan: vierassanat, käännöslainat, yläkäsitteet, kotouttaminen, selittäminen, lisäys ja poisto.

*Vierassanoiksi* lasketaan sanat, jotka on lainattu lähtökielestä kohdekielelle sisältäen mahdollisesti pieniä muutoksia oikeinkirjoitukseen, taivutukseen tai ääntämiseen (Leppihalme 2001, 141). Ne ovat yksi yleisimmistä ratkaisuista, joita käytetään, kun lähtökulttuurista tulleelle sanalle ei löydy kohdekulttuurista vastinetta. Tällöin vieraskielinen sana säilyy käännöksessä usein sellaisenaan, täyttääkseen kohdekielessä puuttuvan aukon (Leppihalme 2007, 368). Esim. englannista suomeen lainattu *pub* > *pubi* tai vastaavasti suomesta englantiin

lainattu *sauna* – *sauna* lasketaan vierassanoiksi (Leppihalme 2007, 141). Kääntäjä voi myös käyttää vierassanoja tehostamaan tekstiä korostaen lähtökulttuurista tulleen sanan yksilöllisyyttä ja samalla elävöittäen tekstiä. Toisinaan lähtötekstissä esiintyvät muunkieliset sanat tai ilmaisut jätetään käytännöstä kääntämättä, kunnioittaen lähtötekstin kirjoittajan tekemiä valintoja (Leppihalme 2007, 368). Usein myös henkilö- ja paikannimet eivät muutu, ellei nimelle löydy kohdekielestä suoraan muunnettua vastinetta (Leppihalme 2001, 141).

*Käännöslaina* on toinen yleinen tapa ratkaista käännösongelma. Sillä tarkoitetaan suoraa käännöstä, jossa jokainen lähdetekstin sana tai ilmaisu käännetään kohdekielelle kirjaimellisesti (Leppihalme 2001, 141). Sekä käännöslainoja että vierassanoja näytetään käytettävän käännöstyössä helpommin tilanteissa, joissa vieraan kielen asema on vahvempi kuin äidinkielellä (Leppihalme 2007, 368). Ne toimivat myös nopeana ratkaisuna kiivastahtisessa kääntämisessä, kuten uutisten kääntämisessä. Esimerkkejä käännöslainoista ovat englannista suomeen *smoking guns* – *savuavat aseet* ja *friendly fire* – *ystävällinen tuli* (Leppihalme 2007, 369).

Kohdekielen sanastossa olevia aukkoja voidaan vieraskielisten sanojen käyttöön ottamisen lisäksi täyttää sanoja semanttisesti lähellä olevilla *yläkäsitteillä* (Leppihalme 2007, 369). Tällä strategialla on tosin latistava vaikutus käännettävään tekstiin vähentämällä lähtökielen sanojen yksilöllisyyttä ja kuvauksen täsmällisyyttä yksinkertaistamalla ne kohdekielelle, jotta asiasisältö voidaan välittää lukijalle mahdollisimman vaivattomasti (mts.). Esim. perinteinen englantilainen jälkiruoka *Spotted Dick* voidaan yläkäsitetä hyödyntäen kääntää suomeen vain sanana *jälkiruoka* (Leppihalme 2001, 143). Vastaavasti voidaan myös käyttää *aläkäsitetä*, esim. sana *taulu* voidaan täsmentää alakäsitteenä *piirroksiksi* tai *öljymaalaukseksi* (Leppihalme 2007, 369). Lähimmän vastineen sijasta voidaan myös käyttää sanan *synonyymiä* tai *antonyymiä* (mts.). Lisäksi kääntäjä voi tarpeen tullessa sekä lieventää että vahvistaa ilmaisua, mikäli hän joko kokee sen turhan painokkaaksi tai haluaa kompensointitarkoituksessa vahvistaa sitä epäillessään tekstin päässeensä latistumaan kesken käännösprosessin (mts.).

*Kotouttamisella* tarkoitetaan vuorostaan kulttuurisidonnaisten piirteiden muuntamista tutummaksi ja kohdekulttuuriin sopiviksi (esim. paikannimet *Hyde Park Corner* – *Esplanadin kulma* tai tuotemerkit *Mars* – *Tupla*) (Leppihalme 2001, 142). Ratkaisua suositaan etenkin lastenkirjallisuutta käännettäessä (mts.), jossa saatetaan kotouttaa mm. henkilönnimiä (esim. *Alice's Adventures in Wonderland* – *Liisan seikkailut ihmemaassa*) (Leppihalme 2007, 370).

Kääntäjä joutuukin usein miettimään, käyttääkö tämä kotouttavaa vai vieraannuttavaa strategiaa. Kotouttamisen etuna on se, että sillä voidaan tehdä lähtötekstistä tutumpi ja ymmärrettävämpi niille lukijoille, jotka ovat kokemattomampia sekä tietämättömpiä kohdekulttuurisista käsitteistä (Leppihalme 2007, 373). Tämän haittapuolena on tosin se, että kohdekieliset lukijat eivät saa aitoa kokonaiskuvaa siitä, mitä kirjoittaja on halunnut kuvata tai tuoda ilmi lähtötekstissään (mts.). Vieraannuttavan kääntämistavan voidaan vuorostaan katsoa kunnioittavan lähtötekstin kielen ja kulttuurin piirteitä siirtämällä ne lähes muuttumattomina kohdetekstiin. Näiden käsitteiden, sanojen tai ilmaisujen muukalaisuudella voi olla eksotisoiva vaikutus lukijaan, mikä houkuttelee tämän lukemaan tekstiä, joka vaikuttaa olevan omasta arkitodellisuudesta irrallaan (Leppihalme 2007, 372). Tämä kääntämistapa voi silti raskauttaa lukemista, ja saada osan lukijoista vierastamaan itselleen tuntemattomia ilmiöitä, mitä kääntäjä voi yrittää helpottaa selventämällä kontekstia erilaisilla lisäyksillä tai selityksillä (Leppihalme 2007, 373).

*Selittäminen* tai *selkeyttäminen* ja *lisäys* ovat tapoja ottaa huomioon käännöksen lukijan vaikeus ymmärtää vierasta kulttuuria, jolloin kääntäjä pyrkii tekemään tekstistä lukijaystävällisen ujuttamalle sen lomaan tarpeellisiksi kokemansa, selventävät muutokset (Leppihalme 2007, 371). Tällaisiin muutoksiin voi kuulua lähdetekstiin kuuluvan osan korvaaminen toisella sanalla tai ilmaisulla, joka *selventää* lähdetekstin merkitystä (esim. *Victoria – Victorian asema*) tai *lisäämällä* siihen lukijoille lisätietoa antavan ala- tai loppuviitteen (esim. *gin – gin\** sekä perään lisätty sanan alaviite *Gin\* = katajaviina* 'juniper liquor') (Leppihalme 2001, 143). Molemmat tavat saattaa kuitenkin ärsyttää joitain lukijoita, jotka kokevat ne tarpeettomina entistä moninaisemmassa ja avoimemmassa maailmassa (mts.). Niitä kuitenkin tarvitaan, sillä monet ilmaisut sisältävät sivumerkityksiä varsinaisen asiasisältönsä lisäksi, joiden kirjaimellinen käänös ei muuten avautuisi lukijalle (Leppihalme 2007, 371). Kääntäjä joutuukin miettimään lukijoiden tuntemusta ja sen puutetta lähtökulttuurin ilmiöihin, jonka kautta hän lopulta valitsee strategiansa (mts.).

Viimeinen alakategoria *Poisto* merkitsee jonkin sanan tai ilmaisun kääntämättä jättämistä, kun käännöksestä ei löydy sille suoraan vastinetta (Leppihalme 2007, 368). Se koetaan nopeimpana ongelmanratkaisuna tilanteissa, kun kääntäjän kielitaito tai maantuntemus eivät riitä lähdetekstiä käännettäessä ja käännöstyö tulisi saada kiireellä valmiiksi (Leppihalme 2007, 372). Kääntäjä voi lisäksi käyttää poistoja yksinkertaistamaan tekstiä jättämällä lukijalle lähdetekstistä olennainen tieto luettavaksi karsimalla siitä hänen havaitsemansa tarpeettomat tai

sopimattomat kohdat (mts.). Poistojen syynä voi olla myös lähde- ja kohdekulttuurien välisen eron suuruus, esim. lähdetekstissä tarkasti kuvailtu seksuaaliakti voidaan kokea loukkaavaksi kohdekulttuurissa, jolloin kääntäjä saattaa käyttää erinäisiä kiertoilmaisuja, poistaa loukkaavat kohdat kokonaan tai jättää rohkeimmat kohdat lukijan mielikuvituksen varaan (mts.).

Edellä mainittujen lisäksi on olemassa muita käännosongelmia ja strategioita, kuten kielikuvat, idiomit, alluusiot sekä lauseopilliset muutokset. *Kielikuvien ja idiomien* kohdalla kääntäjän on syytä usein miettiä niiden toimivuutta kohdekielessä, jolloin vastineen puutteessa niistä joko luovutaan täysin tai ilmaistaan ainoastaan niiden asiasisältö (Leppihalme 2007, 370). *Alluusioita* käännettäessä niiden ajatus ei useinkaan välity pelkästään sanoja kääntämällä, jolloin kääntäjä voi mm. lisätä tekstiin maininnan sen lähteestä tai vaihtaa tilalle tutumman sitaatin (Leppihalme 2007, 372). *Lauseopillisten muutoksien* tavoitteena on taas muuttaa lähtökielen ilmaisusta kohdekielelle luontevampi tai muuten onnistuneempi esim. vaihtamalla sanaluokkaa, lauserakennetta tai sanajärjestystä (Leppihalme 2007, 369).

### 3.3 Pöytäroolipelien kääntäminen

Pelien kääntämisen yksi tärkeimmistä tarkoituksista eli skopoksista on, että mahdollisimman moni pelaaja voi nauttia pelin pelaamisesta omalla äidinkielellään (Cortales 2012, 388). Kaikille pelityypeille ei tosin löydy erikseen kirjallisuutta, joka kattaisi yksistään niiden käännoistyössä seurattavat normit. Etenkin pöytäroolipelien kääntämiseen pohjautuvaa kirjallisuutta on hankalaa löytää, pelien kääntämistä koskevan tutkimuksen painottuessa enemmän videopelisiin (Evans 2013, 15), jossa tutkitaan tekstin lisäksi pelin visuaalisia ja audiovisuaalisia osia. Tämän vuoksi niiden kääntämiselle ei ole selkeä ohjenuoraa, joten pöytäroolipelejä käännettäessä täytyy käyttää jonkun toisen pelityypin kääntämiseen liittyvää teoriaa pohjana. Lähin vastine löytyy lautapeleistä, joiden kääntämisessä korostetaan skopoksena pelin ydinsääntöjen selkeätä kääntämistä (Evans 2013, 21).

Pelin katsotaan muodostuvan lauta- ja pöytäroolipelissä käytettävien sääntöjen ja muiden osien, kuten noppien, pelinappuloiden ja -kartan tai -laudan, yhdistelmästä, jossa pelaajille on asetettu tietty tavoite (Evans 2013, 17): lautapeleissä pelaajat pyrkivät voittamaan toisensa, kun taas pöytäroolipeleissä pelaajat toimivat yhdessä saavuttaakseen heille annetun tavoitteen interaktiivisen kerronnan kautta. Yhteistä lauta- ja pöytäroolipeleille kuitenkin on, että kirjalliset säännöt eivät muutu pelin aikana (mts.): peliä ei voi pelata kertomatta pelaajille, miten peliä pelataan ja mikä on heidän tavoitteensa (Evans 2013, 19). Huolimatta sääntöjen

asettamista rajoista pelin tapahtumien kulkuun sekä pelaajien käyttäytymiseen, jokainen pelikerta tuntuu satunnaisuuteen vaikuttavien mekaniikkojen ansiosta ainutlaatuiselta (Evans 2013, 17). Jotta jokainen pelikerta tuntuisi yhtä uniikilta, tulee sääntöjen ja pelinsisäisen tekstin olla käännettynäkin samat, etteivät pelikokemus ja pelattavuus kärsi. Pelaajien täytyy pystyä ymmärtämään nämä selkeästi tietääkseen, mikä pelissä on niiden rajoissa mahdollista ja mikä mahdotonta (Evans 2013, 21), jotta he pystyvät tekemään pelissä oikeat ratkaisut vaativissa tilanteissa. Pöytäroolipelien kääntäjälle voidaankin suositella tutustua lähdemateriaaliin ennen käänösprosessia, jotta tämä pystyy itse ymmärtämään pöytäroolipeleihin liittyvistä pelimaailmoista, teemoista ja mekaniikoista kääntäessään pelin säännöt ja pelinsisäisen tekstin yhtä ymmärrettävästi kohdekielelle. Pelaajien oletetaan tuntevan ja hyväksyvän yhteisesti pelille keskeiset säännöt (Evans 2013, 16). Poikkeuksellisesti pelaajien ei oleteta pöytäroolipeleissä osaavan kaikkia sääntöjä ulkoa, sääntöjen tulkitsemisen ja valvomisen jäädessä pelijohtajan vastuulle.

Yhdysvaltalaisen roolipelikustantajien ja pelinkehittäjien julkaisemilla pöytäroolipeleillä on vahva asema Yhdysvaltojen ulkopuolella olevissa peliyhteisöissä, joissa pelaajat ovat joko riittävän kielitaitoisia ymmärtämään englanninkielistä lähdekirjallisuutta tai heillä on pääsy kohdekielelle lokalisoituihin sääntökirjoihin (Arjoranta ym. 2018, 83). Kustantajapohjaisesti lokalisoituja pöytäroolipelejä on kuitenkin harvassa, lukuun ottamatta tunnetuimpia pöytäroolipelejä ja tuotemerkkejä, kuten *D&D*, *Pathfinder* ja *Call of Cthulhu*, joilla on jo vakiintunut fanikunta. Nämä käännetään yleensä kansainvälisesti tunnetuimmille kielille, kuten Euroopassa ranskaksi, espanjaksi, italiaksi, saksaksi sekä nykyisin myös Aasian markkinoille kiinaksi, japaniksi ja koreaksi. Tämän ulkopuolelle jääneet joutuvat joko lukemaan pelin sääntökirjoja englanniksi tai kääntää ne itse. Pöytäroolipelien kääntämisen voidaankin katsoa alkaneen fanikäännöksistä, koska kohdekielisen kirjallisuuden puutteessa pelaajien piti itse kääntää rakastamansa pelin perussäännöt, jotta he voisivat pelata sitä omalla äidinkielellään. Nykyään fanit voivat helpommin julkaista suosikkiroolipeleihinsä itse kehittämänsä lisämateriaalia, mukaan lukien fanikäännökset, kaupallisessakin tarkoituksessa digitaalista sisältöä myyvissä verkkokaupoissa, kuten DriveThruRPG:ssä, joka myy roolipelikirjallisuutta PDF-tiedostoina ja tarvepainatuksina. Monet roolipelikustantajat, kuten Paizo, Free League ja Chaosium, kannustavatkin fanejaan luomaan omia tarinoita peleihinsä rajoitetuin oikeuksin julkaisemalla ne kustantajan tekijänoikeuslisenssillä. Toisinaan järjestetään myös kirjoituskilpailuja, joiden voittaja saa paitsi julkaista työnsä, niin myös mahdollisuuden työskennellä tulevaisuudessa läheisemmin kilpailun järjestäneen roolipelikustantajan kanssa.

Yhdysvaltojen ulkopuolella julkaistujen pöytäroolipelien menestys on lähinnä rajoitettu niiden paikallisiin peliyhteisöihin, joissa ne koetaan kansallisesti tärkeiksi luoviksi teoksiksi (mts.). Jotkut kansainväliset roolipelikustantajat onnistuvat kuitenkin luomaan pientä menestystä Yhdysvalloissa, minkä takia niiden pöytäroolipelit julkaistaan usein englanniksi kansainväliseen levitykseen sekä niiden alkuperäismaan kansallisella kielellä paikalliselle peliyhteisölle. Esimerkiksi ruotsalainen Free League Publishing julkaisee alkuperäistuotteensa, kuten *Nordiska Väsen* (engl. *Vaesen*) ja *Svärdets Sång* (engl. *Forbidden Lands*), yleensä sekä ruotsiksi että englanniksi, kun taas suosittuihin mediasarjoihin, kuten *Blade Runner*, *Alien* ja *Walking Dead*, perustuvat pöytäroolipelit se julkaisee vain kansainvälisesti englanniksi immateriaalioikeuksien omistajan lisenssillä (Free League Publishing, 2024).

Pöytäroolipelien kääntämistä ovat aiemmin tutkineet opinnäytetöissä mm. Tasala pro gradu -tutkielmassaan *Fantasian irreaaliat ja roolipelaaminen* (2022) sekä Janhunen kandidaatintutkielmassaan *Ghosts and Goblins and Gricks – Oh My!* (2024). Tasala (2022) tarkastelee pöytäroolipelien suomennoksia sekä vertailee tutkielmassaan *Dungeons & Dragons*-pöytäroolipelin englanninkielistä fantasiasanastoa sen vuonna 1987 suomeksi julkaistun *D&D Fantasiaroolipeli*-teoksen tai ns. ”Punalaatikon” ja vuonna 2012 julkaistun suomenkielisen *Lohikäärmeen Luola*-sivuston käännösvastineisiin selvittääkseen, sopivatko Leppihalmeen (2001: Tasala 2022) reaalioiden kääntämiseen erikoistunut strategialuokittelu myös fiktiivisten reaalioiden kääntämiseen pöytäroolipelien kontekstissa. Hänen tutkielmansa tarkoitus on tutkia roolipelien saavutettavuutta käännöksen kautta ja pohtia käännöksen toimivuutta sekä genren että käyttäjän kannalta tarkastelemalla, kuinka vieraannuttavia strategioita on hyödynnetty ja kuinka käyttäjakeskeisyys on kääntämisessä huomioitu (mts.). Janhunen (2024) vuorostaan tutki, millaisia käännösstrategioita *Lohikäärmeen Luolan* hirviöluettelossa käytettiin sekä miten kutakin strategiaa oli hyödynnetty, ja käytti vastaavasti tutkimusmenetelmänä Leppihalmeen (2011: Janhunen 2024) strategialuokittelua analysoidessaan käännöksiä. Tasalan tuloksissa eniten käytetyksi strategiaksi osoittautui käännöslaina (2022, 42). Sen sijaan muiden strategioiden käyttö vaihteli verrattavien suomenkielisen käännösteosten välillä; *Lohikäärmeen Luolan* käännöksissä käännöslainojen jälkeen toiseksi eniten oli käytetty selittävää käännöstä (Tasala 2024, 43), kun taas *Punalaatikossa* oli hyödynnetty toiseksi eniten yläkäsitetä ja kotouttamista (Tasala 2024, 44). Janhunen rajasi oman tutkimusaineistonsa pelkästään hirviöihin, josta saatujen tulosten mukaan käännöslainat olivat toiseksi eniten käytetty strategia vasta vierassanojen jälkeen (2024, 10).

Tässäkin tutkielmassa hyödynnetään Leppihalmeen strategialuokittelua tutkimusmenetelmän pohjana, joten onkin mielenkiintoista nähdä, miten omat tulokseni eroavat edellä mainituista tai mitä samaa niistä löytyy.

## 4 Aineisto ja sen analyysi

Tässä luvussa käsitellään tutkielmaan valitun tutkimusmenetelmää, tutkimusmateriaalin taustaa sekä siitä rajattua aineistoa.

### 4.1 Pathfinder Roleplaying Game

*Pathfinder Roleplaying Game* on fantasia-aiheinen pöytäroolipeli, joka on nykyisin yksi suosituimmista roolipelisysteemeistä. Siinä pelaajat seikkailevat mielikuvituksellisessa Golarion -fantasiamaailmassa tehden toistensa kanssa yhteistyötä suorittaakseen heille pelijohtajan esittämiltä sivuhahmoilta annettuja tehtäviä, ratkaistessaan pulmia, kukistaakseen hirviöitä sekä löytääkseen aarteita. Peli tarjoaa lukuisten sääntö- ja lisäkirjojen kautta valikoiman erilaisia hahmoluokkia, hahmolajeja, taustoja, kykyjä, loitsuja, aseita ja varusteita, joilla pelaajat pystyvät luomaan itselleen ainutlaatuiset pelaajahahmot. Pelin mekaniikka pohjautuu D&D:n kolmannen laitoksen d20-systeemiin, jossa pelihahmojen toiminnan tulos määritetään heittämällä 20-sivuista noppaa ja lisäämällä siihen toimintaa edellyttävän kyky tai ominaisuus. Toiminta onnistuu, jos heitetty tulos ylittää vaaditun tuloksen.

Pelin on kehittänyt yhdysvaltalainen roolipelikustantaja Paizo Inc., jonka toimipaikka on Redmondissa, Washingtonin osavaltiossa. Yhtiön nimi tulee kreikankielisestä sanasta παίζω *paizō*, joka tarkoittaa suomeksi *pelaamista*. Sen logona ja maskottina toimii sininen Paizo Golem, joka on yhtiön oma tulkinta juutalaisessa tarustossa esiintyvistä, maa-aineksesta muodostetusta ja henkiin herättämästä golem -taruolennosta. Yhtiön perusti D&D:n nykyisen kustantajan Wizard of the Coastin (WotC) entinen työntekijä Lisa Stevens, joka lähti pois yrityksestä vuonna 2000 lelujätti Hasbron ostettua sen vuotta aiemmin. Yhtiö aloitti toimintansa vuonna 2002 Paizo Publishing -nimellä, joka alkoi julkaista WotC:n lisenssin alla D&D-roolipelin ja -oheistuotteiden virallisia lehtiä, kuten Dragon Magazine ja Dungeon Adventures. Stevens oli jo lähtiessään ilmaissut kiinnostuneisuutensa julkaista edellä mainittuja lehtiä, mikäli Hasbro päättäisi joskus luopua niistä. Vuotta myöhemmin hänelle tarjottiin tätä mahdollisuutta Hasbron leikatessa WotC:n kustannuksia hankkiutumalla eroon yhtiön heikommin menestyvistä liiketoimista (Appelcline, 2006). Vuoden 2007 alussa WotC ilmoitti, ettei se enää uusisi Paizon lisenssiä julkaista Dragon- ja Dungeon -lehtiä yhtiön päättäessä lakkauttaa ne (Wizards, 2007), pakottaen Paizon etsimään uutta liiketoimintaa.

Julkaistessaan vielä WotC:n lehtiä Paizo oli julkaissut Dungeon -lehtien yhteydessä itseluomaansa valmisseikkailusarjaa D&D-roolipelille nimeltä Shackled City, jonka moniosaisen tarinan lehden tilaajat saivat osissa kuukausittain yhden vuoden aikana. Valmisseikkailun niteet sidottiin myöhemmin kovakantiseksi kirjaksi, joka myi hyvin, mikä kannusti yhtiötä jatkamaan valmisseikkailujen tuottamista ja aloitti vuonna 2007 uuden kuukausittaisen julkaisusarjan nimeltä Pathfinder Adventure Path (Hall, 2016). Jokainen julkaisusarjan nide oli osa pelattavan seikkailun tarinaa, jossa oli yhteinen juoni ja teema. Kaiken taustalla yhtiö oli myös aloittanut oman pöytäroolipelin kehittämisen.

Vuonna 2009 Paizo julkaisi Pathfinder -pöytäroolipelin ensimmäinen laitoksen WotC:n Open Gaming License eli OGL-lisenssin<sup>1</sup> alla pari vuotta kestäneiden testailujen jälkeen, jonka säännöt perustuvat WotC:n vuonna 2003 julkaiseman D&D:n päivitettyyn 3.5-laitokseen. Peliä suunnitellessaan pääsuunnittelija Jason Bulmahnin mukaan (Paizo, 2008) tarkoitus oli varmistaa, että peli pysyy uskollisena suositun 3.5-laitoksen säännöille, mutta samalla myös virtaviivaistaa OGL-lisenssin puitteissa olevia sääntöjä, joissa koettiin olevan puutteita ja parannettavaa. Moniin hahmoluokkiin lisättiin uusia vaihtoehtoja sekä niiden roolille keskeisiä kykyjä parannettiin. Myös sääntöjen yhteensopivuus 3.5-laitoksen kanssa oli Bulmahnille tärkeää (mts.).

Elokuussa 2019 Paizo julkaisi Pathfinderin toisen laitoksen sääntökirjan, joka hyödynsi aiemman laitoksen tapaan 3.5-laitoksen sääntökokoelmaa, mutta tehdyt uudistukset tekivät siitä yhteensopimattoman sekä aiemman laitoksen että myös D&D:n 3.5-laitoksen sääntö- ja lisäkirjojen kanssa. Yksi isoimmista muutoksista oli taisteluiden virtaviivaistaminen, jossa pelaajahahmojen taisteluissa sallittuja toimintoja (engl. action) muutettiin mm. lisäämällä niiden käyttömäärää kahdesta kolmeen sekä säätämällä sääntöjä, jotka määräävät kuinka monta toimintoa tietyt liikkeet maksavat pelaajahahmolta tämän vuorolla (mts.).

Paizo ilmoitti tammikuun 12. päivä 2023 kehrittelevänsä uutta tekijänoikeuslisenssiä yhdessä muiden roolipelikustantajien ja kolmansien osapuolten kanssa, kuten Call of Cthulhu -roolipelin kustantaja Chaosium sekä mm. D&D:n oheistuotteita ja lisämateriaalia julkaiseva

---

<sup>1</sup> Open Gaming License eli OGL-lisenssi on WotC:n vuonna 2000 laatima tekijänoikeuslisenssi (v1.0), joka sallii kenen tahansa käyttää osia D&D:n 3- ja myöhemmin 3.5-laitoksen ydinsäännöistä sisältävästä System Reference Document (SRD) -tekstistä. Tämä käsittää esim. hahmoluokat, taikaesineet ja loitsut, joita saa käyttää myös kaupallisessa tarkoituksessa. Sisällöntuottajien ei katsota rikkoneen tekijänoikeuslakeja, jos he toimivat SRD:n puitteissa.

Kobold Press vastauksena WotC:n suunnitelmiin tehdä muutoksia yhtiön OGL-lisenssiin, jotka paljastuivat vuoden alussa vuodetuista asiakirjoista<sup>2</sup>. Uuden lisenssin nimeksi annettiin Open RPG Creative License eli ORC-lisenssi, joka Paizon mukaan vastaa monella tapaa vanhaa OGL-lisenssiä ja avaa sen alla sisältöä tuottaville oikeudet käyttää siihen kuuluvia puitteita. Lisenssiä ei myöskään omista yksikään sitä suunnitellut yritys, vaan sitä hallinnoi siihen kuuluvia roolipelikustantajia ja sisällöntuottajia edustava immateriaalioikeuksiin erikoistunut Azora Law -asianajotoimisto (Paizo, 2023a). Myöhemmin huhtikuussa 2023 Paizo ilmoitti uusivansa 4 Pathfinderin toisen laitoksen sääntökirjaa – Pathfinder Core Rulebook, Gamemastery Guide, Bestiary ja Advanced Player’s Guide – ja julkaisevansa ne 2023–2024 välisenä aikana uuden ORC-lisenssin alla. Yhtiö päätti uudistetussa versiossaan jakaa Core Rulebook -sääntökirjan käytännöllisistä syistä kahdeksi eri kirjaksi, joista Player Core on tarkoitettu pelaajille ja GM Core pelijohtajille. Uusin päivitetty versio tunnetaan nimellä Pathfinder Second Edition Remaster. Uudet kirjat ovat sisällöltään yhteensopivia aiemman toisen laitoksen sääntöjen kanssa, lukuun ottamatta muutamia muutoksia termistöön, mekaniikkoihin sekä hirviöihin, loitsuihin ja taikaesineisiin, jotka olivat vahvasti kytköksissä OGL-lisenssin alaiseen lähdemateriaaliin. Lisäksi joitakin sääntöjä oli virtaviivaistettu ja parannettu asiakkailta saadun palautteen pohjalta (Paizo, 2023b).

Pathfinder -pöytäroolipelin lisäksi Paizo toi rinnalle vuonna 2017 scifi-aiheisen Starfinder Roleplaying Game -pöytäroolipelin. Elokuussa 2023 yhtiö ilmoitti kehittelevänsä scifi-roolipelilleen toista laitosta, joka olisi myös yhteensopiva Pathfinder -pöytäroolipelin toisen laitoksen uudistettujen sääntöjen kanssa.

## 4.2 Loitsut

Loitsut ovat Pathfinderissa maagisia ja yliluonnollisia voimia, joita magiaan erikoistuneet hahmoluokat, kuten velho, bardi ja noita, käyttävät taisteluissa ja niiden ulkopuolella. Ne antavat käyttäjälleen kykyjä mm. muuntaa ympäristöä, vahingoittaa vihollisia, suojata ja parantaa liittolaisia, purkaa maagisia ansoja sekä ratkaista taistelun ulkopuolella olevia

---

<sup>2</sup> Vuodetuista asiakirjoista kävi ilmi, että WotC oli aikeissa mitätöidä OGL-lisenssin 1.0a-versio ja korvata se uudella OGL 1.1:llä, joka mm. velvottaisi lisenssiä käyttäviä yrityksiä raportoimaan liikevaihtonsa suoraan WotC:lle sekä maksamaan rojalteja tuoton ylittäessä tietyn summan. Uusi lisenssi kattaisi väitetyksi voimaan tullessaan kaiken, mitä sekä vanhalla 1.0a-versiolla on ikinä tuotettu, että uudella 1.1-version alla tuotettaisiin, antaen näiden oikeudet WotC:lle. Lisäksi 1.1-versio asettaisi myös rajoituksia sille, millaista sisältöä kolmannet osapuolet saisivat tuottaa D&D:n sidoksissa olevalla materiaalilla, tosin kuin kaikille reiluna ja avoimena pidetyn lisenssin 1.0a-versio (Codega, 2023)

ongelmatilanteita, joihin pelaajahahmon tavalliset kyvyt eivät riitä. Niiden loihtiminen vaatii lähteeksi yleensä jonkin aineellisen, verbaalisen tai somaattisen ainesosan tai elementin. Ne voidaan kohdistaa yhteen tai useampaan tahoon sekä lohtia kosketusetäisyydeltä tai kaukaa. Lisäksi ne voivat levittäytyä tai purkautua taistelussa tietyille kantamalle joko säteillen, linjassa tai kartion muodossa.

Magiaan erikoistuneet hahmoluokat voivat käyttää tietyn verran loitsuja päivässä, joiden määrää kutsutaan loitsupaikoiksi (engl. *spell slot*). Pelaajahahmon tason noustessa päivässä käytettävien loitsujen määrä kasvaa loitsupaikoissa, ja samalla tämä pääsee käsiksi entistä voimakkaampiin loitsuihin, joiden alin taso on 1 ja suurin 10. Alemman tason loitsuja voidaan myös korottaa korkeammalle tasolle, mikä antaa niille lisävaikutuksia (Bonner ym. 2019, 298–299). Perusloitsujen lisäksi magiaa käyttävät hahmoluokat pääsevät käsiksi ns. *cantrip*-loitsuihin. Ne eivät kuluta loitsupaikkoja, joten loihtija voi käyttää niitä useasti päivässä. Ne ovat aina automaattisesti korotettu voimakkuudeltaan tasolle, joka on puolet pelaajahahmon tasosta pyöristettynä ylös päin (Bonner ym. 2019, 300).

Loitsut loihditaan pääasiassa joko muistista tai valmisteltuina loitsukirjasta. Muistista loihtiminen antaa sitä käyttäville hahmoluokille, kuten bardille, enemmän vapautta lohtia osaamiaan loitsuja niille otollisimmissa tilanteissa ja mahdollisuuden käyttää yhtä samaa loitsua useamman kerran päivässä loitsupaikkojen rajoissa. Rajoitteena on kuitenkin loihtijan osaamien loitsujen niukkuus. Muistista loihtiminen ei salli myöskään vaihtaa osattuja loitsuja tai oppia uusia muuten kuin tasonnoston yhteydessä. Valmisteltuja loitsuja käyttävä hahmoluokka, kuten velho, saa lohtia ainoastaan loitsuja, jotka tämä on valinnut ja valmistellut loitsupaikkoihin päivittäisten valmistelujen yhteydessä. Ne pysyvät valmisteltuina loitsupaikoissaan, kunnes pelaajahahmo lohtii ne. Niitä ei voi vaihtaa kesken päivän, ellei pelaajahahmolla ole tähän erikseen kykyä. Mikäli haluaa käyttää tiettyä loitsua enemmän kuin kerran päivässä, tulee kyseinen loitsu valmistella useammalle loitsupaikalle. Etuina loitsuja valmistevilla hahmoluokilla on kuitenkin osaamien loitsujen suurempi määrä sekä kyky oppia uusia loitsuja kopioimalla niitä seikkailun aikana löydettyistä tai ostetuista loitsukirjoista tai -kääröistä (Bonner ym. 2019, 298–299).

Focus-loitsut tulivat uutena ominaisuutena Pathfinderin toisessa laitoksessa. Ne ovat erikoisloitsuja, joita ovat perusloitsujen sekä *cantrip*-loitsujen väliltä. Magiaa käyttävän hahmoluokan on käytettävä jokin resurssi (tässä tapauksessa ns. Focus-piste) lohtiakseen

Focus-loitsun, mutta voi pelissä meditoida 10 minuuttia saadakseen käytetyn Focus-pisteen takaisin. Ne kasvavat voimakkuudeltaan samalla tavalla, kuten cantrip-loitsut, ovat irrallaan hahmoluokan loitsuluettelosta ja aina saatavilla hahmoluokasta huolimatta (Bonner ym. 2019, 300).

Loitsut ovat jaettu neljään magian traditioon (engl. *magical tradition*) eli ns. magian perimätietoon; *arcane, divine, occult ja primal*. Nämä määrittävät kullekin magiaa käyttävälle hahmoluokalle omakohtaiset loitsuluettelot, joista loitsut opitaan. Termillä viitataan johonkin tahoon tai magian lähteeseen, josta hahmoluokka on oppinut magiasta sekä sen käyttämisestä. Esimerkiksi logiikkaa, kirjatieoa ja rationaalista ajattelua magian tunnistamiseen hyödyntävä velho (engl. *wizard*) käyttää *arcane*-loitsuluetteloa, pappi (engl. *cleric*) saa maagiset kykynsä jumaltaan käyttäen *divine*-loitsuluetteloa ja druidi (engl. *druid*) käyttää vuorostaan luonnonvoimista saatua *primal*-loitsuluetteloa. Hahmoluokka ei saa ottaa loitsuja muiden traditioiden loitsuluetteloista, ellei tällä ole tähän erikseen kykyä (Bonner ym. 2019, 299).

Vuoden 2019 toisen laitoksen kirjassa loitsuluetteloiden sisällä loitsut jaetaan 8 magian koulukuntaan (engl. *magic school*), jotka määrittelevät, mihin loitsun magia kykenee sekä sen vaikutukset: *abjuration, conjuration, divination, enchantment, evocation, illusion, necromancy ja transmutation* (Bonner ym. 2019, 297–298). *Abjuration*-loitsuihin lasketaan kaikki suojaa ja varjellusta antavat loitsut, joilla mm. luodaan esteitä tai suojaudutaan tietyn tyyppisiltä hyökkäyksiltä. *Conjuration*-loitsuilla voidaan vuorostaan lohtia esiin olentoja toisesta ulottuvuudesta tukemaan pelaajahahmoja taisteluissa. *Divination*-loitsut antavat loihtijalleen esim. kyvyn löytää paljaalta silmältä piilossa olevia salaovia ja tulkita salaisia viestejä. *Enchantment*-loitsulla vaikutetaan toisten olentojen mieliin ja tunteisiin vaikuttaakseen niihin haluamallaan tavalla tai hallitakseen niitä. *Evocation*-loitsut ovat yksinomaan vihollista vahingoittavia loitsuja, jotka aiheuttavat usein tietyn elementin mukaista vahinkoa, kuten happo- tai kylmävahinkoa. *Illusion*-loitsuilla luodaan aisteja harhauttavia kangastuksia ja illuusioita. Elämää ja kuolemaa käsittelevillä *necromancy*-loitsuilla voidaan mm. imeä elinvoimaa vastustajista tai nostaa epäkuolleita henkiin. Viimeinen koulukunta on *transmutation*-loitsut, joilla pystyy muuttamaan olentojen ja esineiden rakennetta ja fyysistä muotoa toisenlaiseksi.

### 4.3 Aineiston rajaus

Tutkielmassa käytetään tutkimusmateriaalin lähteenä Paizon vuonna 2019 julkaistun toisen laitoksen englanninkielistä sääntökirjaa – Pathfinder Second Edition Core Rulebook – ja sen saksaksi lokalisoitua teosta – Pathfinder 2. Edition – Grundregelwerk –, jonka saksalainen roolipelikustantaja Ulisses Spiele julkaisi Paizon lisenssillä vuonna 2023. Syy siihen, miksi Paizon uudempaa ja päivitettyä Pathfinder Player Core -sääntökirjaa ei käytetä tutkielman lähdemateriaalina, on se, että vuoden 2019 sääntökirja oli ehditty jo valita ja lukea tutkielmaa varten ennen kuin Paizo päivitti sääntökirjansa ORC-lisenssin alla julkaistaviksi. Core Rulebook -sääntökirja sisältää kaiken olennaisen, mitä pelaaja ja pelijohtaja tarvitsevat pelin pelaamiseen, mukaan lukien 6 hahmolajia, 12 hahmoluokkaa, 35 taustaa pelaajahahmoille, satoja hahmokykyjä, loitsuja ja taikaesineitä sekä yleistietoa Pathfinderin Golarion -maailmaan kuuluvista jumalista, maista, vaikuttavista järjestöistä ja henkilöahmoista. Englanninkielisen alkuperäisteoksen ovat kirjoittaneet ja suunnitelleet Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland ja Mark Seifter, ja sen on kääntänyt saksaksi Ulisses Spielen käännöstiimi: Fabian Fehrs, Mara Felske, Ole Gerlach, Günther Kronenberg, Benedict Marko, Stefan Radermacher, Ulrich-Alexander Schmidt ja Oliver von Spreckelsen.

Vertailevan analyysin aineisto on rajattu arcane-loitsuluettelon loitsuihin, joita on yhteensä 242 (ks. liite 1). Näihin lasketaan kaikki arcane-loitsut tasoilta 1–10 sekä cantrip-loitsut, kuten 1-tason *Magic Missile – Magisches Geschoss*, 4-tason *Phantasmal Killer – Tödliches Phantom* sekä cantrip-loitsu *Dancing Lights – Tanzende Lichter*. Syy tämän loitsuluettelon valinnalle on sen loitsuvalikoima, joka on Pathfinder -pöytäroolipelissä kaikista laajin sekä monipuolisin, ja tarjoaa siten kattavan aineiston tutkittavaksi. Focus-loitsut eivät sisälly tähän, sillä ne ovat loitsuluetteloiden ulkopuolisia erikoisloitsuja. Loitsuja tarkastellaan irreaaleina, koska ne ovat reaalimaailman ulkoisia, maagisia ja fiktiivisiä asioita. Niiden kääntämistä voidaan kuitenkin tutkia samalla tavalla kuten reaaleitakin. Analyysissä tulen viittaamaan loitsujen käännöksiin irreaalia-termillä.

### 4.4 Tutkimusmenetelmä

Tämän tutkielman tarkoituksena on verrata rinnakkain Pathfinder-pöytäroolipelissä käytettävien loitsujen englanninkielisiä nimiä niiden saksankielisiin käännöksiin sekä analysoida, millaisia paikallisstrategioita niiden kääntämiseen on käytetty. Tämän tarkoituksena on vastata pro gradu -tutkielman tutkimuskysymykseen; millaisia

käännösstrategioita loitsujen käännöksissä on käytetty. Analyysissä tullaan myös pohtimaan mahdollisia syitä, joiden perusteella käytetyt strategiat on valittu, sekä arvioida tulosten yhteydessä käännösten tarkoituksen toiminnallisuutta.

Analyysissä hyödynnetään tutkimusmenetelmänä luvussa 3.2 käsitellyn Leppihalmeen strategialuokittelua (2001). Aineistoksi rajatut loitsut on järjestetty aakkosjärjestykseen vertailutaulukkoon (ks. liite 1) lähtökielisten loitsujen mukaan, joita analysoidaan rivi kerrallaan vertaamalla niiden irreaaleita toiseen sarakkeeseen järjestettyihin kohdekielisiin käännöksiin. Lähtö- ja kohdekielen merkityksiä tarkistetaan hyödyntämällä kaksi- ja yksikielisiä sanakirjoja, kuten *Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache (DWDS)* ja *Cambridge Dictionary (CD)*. Vertailun jälkeen kunkin käännöksen edustama paikallisstrategia ilmoitetaan taulukon kolmannessa sarakkeessa. Kaikki analyysissä havaitut paikallisstrategiat, jotka eivät kuulu Leppihalmeen strategialuokittelun piiriin, on merkitty taulukkoon merkinnällä *muu*. Vakiintuneet käsitteet vuorostaan merkitään taulukossa käännöslainoina, koska niille ei ole omaa erillistä kategoriaa edellä mainitussa strategialuokittelussa. Niitä voidaan tosin pitää vierassanan ja käännöslainan yhdistelmänä, koska ne ovat aikoinaan käännetty vierassanana kohdekielelle, mutta ovat ajan saatossa vakiintuneet osaksi sitä. Analyysissä tutkittuja paikallisstrategioita ja niihin sidottua päätöksentekoa voidaan yksinomaan soveltaa loitsujen kääntämiseen, eikä niitä voi välttämättä soveltaa sääntökirjan muiden irreaaleiden kääntämiseen.

Analysoitavien käännösten tarkoitus voidaan perustella luvussa 3.3 esitetyllä Evansin (2013, 21) teorialla, jonka mukaan pöytäroolipeleissä on lautapeliin tapaan tärkeää kääntää pelisäännöt ja pelinsisäinen teksti selkeästi, jotta ne voidaan ymmärtää yhtä selvästi käännöksessä. Näin voidaan väittää, että loitsujen käännösten tarkoituksena on kääntää niiden nimet selkeästi, jotta pelaaja voi ymmärtää loitsun toiminnon tai vaikutuksen pelkän nimen perusteella ilman, että hänen tarvitsee etsiä tarkempaa kuvausta sääntökirjasta.

## 5 Tutkimustulokset

### 5.1 Yhteenveto loitsujen käänöksissä käytetyistä käänösstrategioista

Taulukkoon 1 on koottu Pathfinder -pöytäroolipelin loitsujen käänöksissä käytetyt paikallisstrategiat vertailutaulukon (ks. liite 1) analyysistä saatuja tulosten pohjalta. Näistä kerrotaan seuraavissa Leppihalmeen (2001) strategialuokittelun mukaisesti jaotelluissa alaluvuissa.

**Taulukko 1. Arcane-loitsujen käänöksissä käytetyt paikallisstrategiat.**

Strategia	Määrä	Osuus käänöksistä	Esimerkki
Käänöslaina	133	55 %	<i>Solid Fog – Fester Nebel</i>
Muu	55	23 %	<i>Foresight – Sechster Sinn</i>
Selitys	34	14 %	<i>Tanglefoot – Verstrickende Ranke</i>
Kotouttaminen	12	5 %	<i>Ant Haul – Ameisenstärke</i>
Yläkäsite	4	2 %	<i>Hydraulic Push – Wasserstrahl</i>
Poisto	3	1 %	<i>Feet to Fins – Flossen</i>
Vierassana	1	0,4 %	<i>Goblinpox – Goblinpocken</i>
Lisäys	0	0 %	–
<b>Yhteensä</b>	242		

Analysoitujen irreaalien käänöksissä oli hyödynnetty eniten käänöslainaa paikallisstrategiana, joita oli yhteensä 133. Toiseksi eniten käänöksissä oli käytetty paikallisstrategiana selittämistä 34 tapauksessa ja kotouttamista 12 tapauksessa. Vähiten käytetyt paikallisstrategiat olivat vierassanat, yläkäsitteet ja poistot. Käänöksissä ei ollut hyödynnetty ollenkaan lisäämistä paikallisstrategiana. Lisäksi 55 käänöstä ei voitu luokitella tutkielmassa käytetyn strategialuokittelun mukaisesti, koska niihin oli tehty huomattavia lauseopillisia muutoksia, ne käyttivät useamman käänösstrategian yhdistelmää tai ne olivat muuten tunnistamattomia käänösratkaisuja.

### 5.2 Käänöslainat

Leppihalmeen mukaan (2007, 368) käänöslainat ovat yksi yleisimmin käytetyistä käänösstrategioista, mikä näkyy myös analyysistä saaduissa tuloksissa. Niitä löytyi yhteensä 133 kappaletta, mikä kattaa yli 50 % käänöksissä käytetyistä paikallisstrategioista. Tämä

osuus olisi ollut myös suurempi, jos siihen olisi laskettu mukaan irreaalien käännökset, joiden kääntämisessä oli käytetty merkittävämpiä lauseopillisia muutoksia. Nämä kuitenkin laskettiin muu-kategoriaan, josta puhutaan lisää alaluvussa 5.9.

Suurin osa irreaaleista eivät sisältäneet kohdekulttuurille tuntemattomia termejä tai sanoja, joten ne on pystytty kääntämään sääntökirjaa lokalisoidessa suoraan sana sanalta. Pelaaja saakin hyvän käsityksen käänöslainoina käännettyjen loitsujen kyvyistä ja vaikutuksista pelkästään niiden nimen perusteella. Esimerkiksi *Solid Fog – Fester Nebel* voidaan lohtia tyhjästä tiheä sumu, kun taas nimi *Flesh to Stone – Fleisch zu Stein* kertoo loitsun pystyvän muuttamaan lihan kiveksi. Käänöslainoja pystytään lisäksi soveltamaan hyvin irreaaleihin, jotka koostuvat yhdestä kohdekielelle tai -kulttuurille tutusta verbistä, ilmiöstä tai käsitteestä kuten *Fly – Fliegen*, *Light – Licht* ja *Sleep – Schlaf*. Jotkut loitsut, kuten lohtijalle lohikäärmeen muodon antava *Dragon Form – Drachengestalt* sisältävät irreaaleita, jotka ovat täysin luonnottomia, mutta ovat kuitenkin vakiintuneet osaksi kohdekulttuuria reaali maailmassa tunnetun mytologisen alkuperänsä vuoksi.

Muutamiin käänöslainoihin on tehty myös pieniä lauseopillisia muutoksia, jotta ne olisivat luontevampia kohdekielellä. Esimerkiksi peilikuvaa tarkoittavan *Mirror Image – Spiegelbilder* kuvaan viittaava termi on muutettu kääntäjien toimesta yksiköstä monikkoon. Tämä voi johtua siitä, että kääntäjät ovat huomioineet loitsun kuvauksen mainitsevan useampia illuusioita, joten he ovat halunneet muuttaa sen kohdekielelle luontevammaksi. Joidenkin irreaaleiden kääntämisessä on jouduttu myös huomioimaan lähdekielisen adjektiivi taiputus kohdekielen kielioopin mukaiseksi, kuten *Antimagic Field – Antimagisches Feld*, sekä toisinaan hyödyntämään synonyymejä, kuten *Chill Touch – Eiskalte Berührung*.

### 5.3 Selitykset

Selittämistä oli käytetty käänösstrategiana 34 kohdassa, mikä on sääntökirjan loitsujen kääntämisessä toiseksi eniten käytetty paikallisstrategia. Sitä on hyödynnetty lisäämällä joihinkin loitsuihin niiden toimintaa selkeyttävä verbi tai kohde. Mm. loitsuihin, joilla on tarkoitus vahvistaa muita pelaajahahmoja tai liittolaisia (esim. olennon suurentamista tarkoittava *Enlarge – Kreatur vergrößern*), heikentää vihollisen kuntoa (esim. olennon halvaannuttava loitsu *Paralyze – Kreatur lähmen*) tai hallita näiden mieliä (*Dominate – Kreatur beherrschen*), on lisätty niiden toiminnan kohde olentoa tarkoittavalla *Kreatur*-käsitteellä. Myös esim. aisteja häiritseviin tai kuntoa vammauttaviin loitsuihin, kuten sokeutta aiheuttava

*Blindness – Blindheit verursachen*, on lisätty aiheuttamista tarkoittava *verursachen*-verbi. Tällaisessa tilanteessa on käännösprosessissa ollut mahdollisesti tarkoitus selventää lisätyllä verbillä pelaajalle, että loitsun on tarkoitus aiheuttaa siinä mainittu kielteinen vaikutus jollekin eikä toimia muutosta pelkästään ilmaisevana käsitteenä.

Selityksillä on myös haluttu tarkentaa joitain loitsujen ominaisuuksia. Esimerkiksi verkkoa tarkoittavaan loitsuun *Web – Spinnennetz* on lisätty hämähäkkiin viittaava etuliite tarkentamaan, että loitsussa luodaan nimenomaan hämähäkinverkkoa muistuttava verkko vihollisten päälle, johon nämä takertuvat ja jäävät loukkuun. Toinen esimerkki on *Tanglefoot – Verstrickende Ranke*, jolla voidaan lohtia esiin tyhjistä vihollisia kampittava ja näiden jalkoihin kietoutuva viiniköynnös. Lähtökieliselle *tanglefoot*-termille ei ole löytynyt kohdekielistä vastinetta, joka viittaisi sen toimintaan, joten sen puutteessa on loitsua käännettäessä jouduttu hyödyntämään sen kuvausta. Lopputuloksena saatiin käännös, jossa loitsun kohdekielinen nimi on selkeämpi ja kuvailee loitsun toimintaa paremmin lähtökieleen verrattuna.

Haittapuolena selittämistä käytettäessä käännösstrategiana on se, että pelaaja saattaa kokea ne turhan holhoavina, koska hän uskoo pystyvänsä ymmärtämään esim. *Blindness*-loitsun vaikutuksen ja kohteen kohdekielelläkin ilman toimintaa selkeyttävää verbiä. Tällaiset kohdetta selventävät selitykset voidaan kokea myös turhina, sillä olettamuksella, että tuskin kukaan haluaa pelissä aiheuttaa omalle hahmolleen tahallaan mitään pahaa.

#### 5.4 Kotouttamiset

Kotouttamista on käytetty Leppihalmeen strategialuokitteluun (2001) kuuluvista paikallisstrategioista kolmanneksi eniten analysoiduissa käännöksissä. Niillä on lähinnä korvattu irreaaleista yksittäisiä sanoja tai termejä kohdekielelle sopivimmilla synonyymeillä tai kielikuvilla. Loitsusta *Longstrider – Lange Schritte* kääntäjät ovat kokeneet tarpeelliseksi muuttaa tekijän *strider – harppoja* kohdekielelle *askeliksi*, kun taas loitsun *Ant Haul – Ameisenstärke* kohdalla *kuljetusta* tarkoittava *haul*-termi on haluttu vaihtaa kohdekielellä *voimakkuudeksi*. Tämä ratkaisu on saatettu tehdä näin siinä toivossa, että pelaaja kykenee ymmärtämään loitsun toiminnan paremmin kielikuvana. Loitsussa *Unrelenting Observation – Durchdringende Observierung* on vuorostaan korvattu lähdekielinen *unrelenting*-adjektiivi *durchdringende*-adjektiivillä, joka korostaakseen loitsun kaikkialle ulottuvaa näkökykyä, jolla

voidaan kuvauksen mukaisesti jäljittää loitsun kohteeksi valitun vihollisen sijainnin lähes täydellisesti etäisyydestä tai näköesteistä huolimatta.

Poikkeuksellisesti *Magnificent Mansion – Herrliches Herrenhaus* voidaan lukea myös käännöslainana, mutta se on kuitenkin luokiteltu tässä tutkielmassa kotouttamiseksi. Tämän peruste on sen lähdekielisen irreaalin alkusoinnun, joka on halunnut säilyttää myös kohdekielelle käännettynäkin, vaikka hän olisi voinut käyttää tämän tilalla jotain muuta synonyymiä. Tehdyllä käännösratkaisulla on lisäksi onnistunut pitämään irreaalia kohdekielelläkin uniikkina ja hauskana, jonka pelaaja taatusti muistaa jälkeenpäinkin. *Herrlich*-adjektiivi (Cambridge Dictionary, 2018) on myös merkitykseltään yhtä korea kuin lähtökielinen vastine, jolla halutaan korostaa loitsulla ulottuvuuden ulkopuolelle luotavan, hulppean kartanon sisätiloja muistuttavan turvapaikan loistoa.

## 5.5 Yläkäsitteet

Käännöksissä oli hyödynnetty korvaavan yläkäsitteen käyttöä ainoastaan kolmessa loitsun käännöksessä: *Hydraulic Push – Wasserstrahl*, *Negate Aroma – Geruchslosigkeit*, *Pest Form – Kleintiergestalt* sekä *Prestidigitation – Zaubertrick*.

Luvussa 3.2 selitettiin, että yläkäsitteellä vaihdetaan lähtötekstissä oleva reaalialta tai irreaalialta tätä semanttisesti lähellä olevalla vastineella, jonka avulla tämän asiasisältö pyritään esittämään lukijalle mahdollisimman vaivattomasti. Tämä näkyy hyvin *Negate Aroma*-loitsun kohdalla (suom. aromin mitätöinti), jossa irreaaliin kuuluneet verbi ja substantiivi ovat korvattu saksaksi hajuttomuutta tarkoittavalla *Geruchslosigkeit*-yläkäsitteellä. Loitsun *Pest Form – Kleintiergestalt* tuholaista tarkoittavalla *pest*-termillä viitataan rottaa muistuttaviin pieniin eläimiin, joka on kohdekielellä käännetty vastaavasti pieneläintä tarkoittavalla *Kleintier*-yläkäsitteellä (DWDS, i.a.). Yläkäsite sopii hyvin loitsun kuvauksen kanssa, jonka mukaan loihdija muuttaa itsensä taistelussa pientä kissaa, ötökkää, liskoa tai rottaa muistuttavaksi eläimeksi. Myös saksassa termi liitetään usein jyrksijoihin, kuten marsuihin tai kaneihin.

Yläkäsitteen käyttäminen *Hydraulic Pushin* kaltaisen irreaalin kääntämiseen vaikuttaa myös luonteelta ratkaisulta käännösongelmaan, jossa irreaalin kääntäminen käännöslainana ei riitä antamaan selkeää kuvaa loitsun tehtävästä tai vaikutuksesta pelaajalle. Lukematta loitsun kuvausta pelaajalle voi tulla nimestä mahdollisesti mielikuva teknisestä hydraulipumpusta tai -prässistä eikä loitsusta, jolla ammutaan voimakaspaineinen vesisuihku päin vihollista

vahingoittaen ja siirtäen tätä eteenpäin taistelukentällä paineen voimasta. Tässä on selkeästi jouduttu turvautumaan loitsun kuvaukseen pohtiessa tälle irreaalialle sopivaa yläkäsitettä, jolla tämä voidaan korvata kokonaan. Lopputuloksena on kohdekielelle käännetty termi *Wasserstrahl*, joka tarkoittaa suomeksi *vesisuihkua*. Loitsu ei ehkä enää kuulosta yhtä ainutlaatuiselta kuin lähtökielellä, mutta ainakin yläkäsite täyttää käännökseen tarkoituksen antamalla pelaajalle selkeän käsityksen siitä, mistä loitsussa on kyse.

Cantrip-loitsu *Prestidigitation – Zaubertrick* on käännetty kohdekielelle *taikatemppua* tarkoittavalla yläkäsitteellä, jonka määritelmä viittaa englannissa silmäkääntötemppuun tai nopeita kädenliikkeitä sisältäviin taitoihin, joilla voidaan huijata ihmisiä (Cambridge Dictionary, i.a.). Tämä yksinkertaistus on tosin vähentänyt lähtökielisen irreaalin yksilöllisyyttä ja kuvauksen täsmällisyyttä, sillä loitsua voidaan käyttää pelissä pienten, harmittomien illuusioiden luomisen lisäksi myös yksinkertaisten asioiden hoitamiseen magian keinoin, kuten ruuan lämmittämiseen tai viilentämiseen, tahrojen siistimiseen pois vaatteista tai kevyiden esineiden nostamiseen. Kyseisen paikallisstrategian valintaa voidaan mahdollisesti perustella sillä, että käänöksessä on haluttu korostaa loitsua yleistyökaluna, jota voidaan sen monipuolisten kykyjen avulla käyttää lähes kaikkeen. Käytetty yläkäsite voi kuitenkin antaa pelaajalle loitsusta nimen perusteella mielikuvan jostain tavallisesta taikurin tempusta, kuten pupun nostaminen hatusta, mikä kuulostaa pelin fantasiamaailma huomioiden melko tylsältä. Etenkin, kun magialla kyetään loitsujen voimin pelissä tekemään yliluonnollisia tekoja, kuten demonien esiinloihittaminen suoraan manalasta, tehdä joku näkymättömäksi tai ampua tulipalloja kohti vihollisia.

## 5.6 Vierassanat

Analyysissä löytyi ainoastaan yksi irreaalia, jonka kääntämisessä oli käytetty vierassanaa käännöstrategiana: *Goblinpox – Goblinpocken*. Vierassanojen puutetta voidaan selittää sillä, että useimmat irreaalit ovat suoraan käännettävissä eivätkä sisällä monia kohdekulttuurille tai -kielelle vieraita sanoja tai termejä, puhumattakaan entisistä vierassanoista, jotka ovat ajan myötä vakiintuneet osaksi kohdekieltä.

Vapaasti suomennettuna *Goblinpox* tarkoittaa hiisirokkoa aiheuttavaa loitsua, jonka *Goblinpocken*-käännöksessä on säilytetty lähtökielinen termi *goblin*. Tällä viitataan pelissä pieneen, vihreään ja ilkikuriseen hiisimäiseen taruolentoon, joka on paitsi yksi pelattava hahmolaji, niin myös yksi perinteisimmistä vihollisista, jonka pelaajat kohtaavat usein

Pathfinderin lisäksi muissa fantasia-aiheisissa pöytäroolipeleissä ja etenkin matalan pelaajatason seikkailuissa. Irreaalia on todennäköisesti haluttu säilyttää kääntämättömänä, koska kyseisellä termillä viitataan jo valmiiksi pelissä olevaan taruolentoon. Sanakirjasta hakemalla *goblinille* löytyy saksankielinen termi *der Kobold*, joka tarkoittaa merkitykseltään osittain samanlaista pientä, kujeilevaa ja ilkikurista henkeä tai taruolentoa (Cambridge Dictionary, 2014). Tätä termiä ei ole voitu käännöksessä kuitenkaan käyttää pääasiassa siksi, että 1) se ei ole täysi vastine käännettävälle irreaalialle ja 2) se on pelissä jo varattu toiselle perinteiselle *Kobold*-nimiselle taruolennolle ja hahmorodulle, joka ei liskomaisilta piirteiltään ja kyvyiltään vastaa ollenkaan hiisimäistä *goblinia*. Rokkoa tarkoittava termi *pox* on taas käännetty suoraan saksaksi *Pocken*.

Analyysissä löytyi lisäksi useita entisiä vierassanoja, jotka ovat myöhemmin vakiintuneet kohdekieliin. Tämän vuoksi ne on luokiteltu analyysissä käännöslainoihin. Esimerkiksi *Implosion*-loitsun termi *implosion*, joka alkuun vaikuttaa irreaalialta, tunnetaan niin saksaksi (DWDS, i.a.) kuin suomeksikin (TEPA-termipankki, i.a.) kemian ja fysiikan termistössä imploosiona eli sisäänpärjähtämisenä, jossa kappale tai esine tuhoutuu sisäänpäin romahtamalla eli luhistumalla itseensä. Myös loitsun lähtökielinen kuvaus antaa samanlaisen merkityksen loitsun toiminnalle: *Make a creature collapse in on itself*. Samaa perustetta käytettiin myös analyysissä luokitellessa loitsuja, kuten *Alarm – Alarm* ja *Massacre – Massaker*, jotka ovat aikoinaan käännetty vierassanoina italiasta ja ranskasta (DWDS, i.a.), ja vakiintuneet myöhemmin osaksi saksan kieltä.

## 5.7 Lisäykset ja poistot

Tekstiin lisättyjä, kontekstia selventäviä ala- ja loppuviitteitä ei ollut käytetty käännöksissä ollenkaan. Tämä voi johtua siitä, että pelaajalla ja pelijohtajalla on aina mahdollisuus tutustua loitsun yksityiskohtaisempaan kuvaukseen lukemalla se sääntökirjasta saadakseen lisätietoja loitsun vaikutuksista, mikä tekee kontekstia selventävistä ala- ja loppuviitteistä tarpeettomia. Niiden käyttö sotii myös loitsujen käännösten tarkoitusta vastaan, jonka mukaan loitsun vaikutus pitää olla ensi sijassa tunnistettavissa sen nimestä.

Poistoa on vuorostaan lähes mahdotonta käyttää käännösstrategiana pöytäroolipelien irreaaleita käännettäessä, koska nämä ovat tiiviisti sidoksissa pelin fantasiamaailmaan ja mekaniikkaan. Kääntäjän on siis käytännössä aina pakkoa keksiä pöytäroolipelien kääntämisessä ilmenneelle käännösongelmalle toimiva käännösstrategia, sillä pelille keskeisen olennon, loitsun tai

säännön kääntämättä jättäminen tai poistaminen vaikuttaisi peliin liittyvään mekaniikkaan ja maailmaan haitallisesti. Analyysissä havaitut kolme poistoa hyödyntänyttä käännoästä tehtiin kuitenkin luultavasti siten, että kääntäjän tarkoituksena oli vain yksinkertaistaa loitsujen nimiä poistamalla niistä tarpeettomiksi katsomansa osat jättäen pelaajalle ainoastaan niiden vaikutusta parhaiten kuvailevan tiedon luettavaksi rikkomatta kuitenkaan pelin mekaniikkaa. Poistoja on tosin vaikea perustella, sillä niille ei ole välttämättä olemassa mitään erityistä syytä. Mahdollisia syitä voivat olla esim. kääntäjän osaaman sanaston puutteellisuus, riittämätön perehtyminen käännettävään aiheeseen tai jopa kiire. Tässä analyysissä havaittujen poistojen toimivuus käännoöksissä todettiin kuitenkin heikoksi. Esimerkiksi loitsusta *Horrid Wilting – Verdorren* on käännoöprosessissa poistettu adjektiivinen kokonaan, pelkistäen nimen tarkoittamaan lähinnä kuihtumista. Pelaaja ei voi kuitenkaan pelkästään tämän perusteella päätellä, mitä loitsulla meinataan oikein kiihduttaa. Vasta loitsun kuvauksesta käy ilmi, että sen tarkoitus on imeä vastustajan kehosta kaikki nesteet pois vahingoittaen tätä samalla pahasti. Vaikka irreaalia ei myöskään viittaa suoraan loitsun vaikutukseen, niin siinä käytetty *kauheaa* tarkoittava *horrid-*adjektiivinen tuo siihen pahaa enteilyä antavaa sävyä, josta pelaaja voi heikosti päätellä, ettei kyseessä ole välttämättä minkäänlaisen kasvillisuuden kiihdyttämistä. Käännoö ei siis palvele sen skoposta, jos pelaaja joutuu itse ottamaan paremmin selvää sen merkityksestä.

*Discern Location – Aufspüren* -loitsun käännoöksestä oli vuorostaan poistettu lähtökieliseen irreaaliaan kuuluneet sanat kokonaan ja korvattu kohdekielelle yhdellä, jäljittämistä tarkoittavalla *aufspüren*-termillä (DWDS, i.a.). Sanakirjasta tarkistettu tarkempi määritelmä *aufspürenille* paljastaa, että sillä viitataan usein eläimen ja toisinaan myös kadoksissa olevan ihmisen, kuten rikollisen, löytämiseen näiden piilopaikasta. Vaikka käännoö tavallaan vastaa paikan löytämistä, sen nimestä ei voi kuitenkaan selkeästi päätellä, että loitsun toiminnalla voidaan jäljittää loitsun kohteen tai esineen tarkka sijainti pelimaailmassa. Loitsun nimi vastaa kuitenkin lähtökielessä sen kuvausta käyttämällä paikkaa viittaavaa *location*-termiä, joten poistoa hyödyntävä käännoö on vähintäänkin kömpelö.

Loitsun *Feet to Fins – Flossen* lähtökielisestä irreaalista on poistettu kokonaan jalvoja tarkoittava *feet*-termi sekä *to*-prepositio jättäen kohdekieleen käännettäväksi enää eviin viittavan termin *fins*, joka muuttuu saksaksi muotoon *Flossen*. Loihtija voi tällä loitsulla muuttaa kohteen jalat kalan eviksi parantamaan tämän liikkuvuutta vedessä. Käännoöksen olisi voinut helposti kääntää esim. käännoöslainana ottamalla mallia aiemmin luvussa 6.2 esitellystä

loitsusta *Flesh to Stone – Fleisch zu Stein*, mutta jostain tuntemattomasta syystä näin ei toimittu, vaan lähdekielisestä irreaalista päätettiin kohdekieleen sisällyttää saksaksi ainoastaan *Flossen*.

Poistoiksi luokitellut käännökset voitaisiin luokitella myös muiksi, koska niiden käännostratkaisuja ei ole voitu perustella asianmukaisesti. Ne ovat puolivillaisesti tehty kääntämällä lähdekielen irreaalista olennaisimmat tiedot kohdekieleen, mutta samalla niistä on jätetty loitsun vaikutukseen viittaava sidossanan pois.

## 5.8 Muut käännostrategiat

Yli 20 % käänöksistä analysoiduista paikallisstrategioista jäi Leppihalmeen strategialuokittelun (2001) ulkopuolelle ja luokiteltiin siten muu-kategoriaan. Suurin osa näistä on käänöslainoja muistuttavia käännostratkaisuja, mutta ne on luokiteltu tähän kategoriaan siitä syystä, että niiden irreaaleihin on kohdekieleen käännettäessä tehty merkittävämpiä lauseopillisia muutoksia mm. sanaluokkiin, lauserakenteeseen ja sanajärjestykseen. Näillä muutoksilla on ollut tarkoitus tehdä loitsuista kohdekielelle käännettynä luontevampia lausua sekä kirjoittaa saksan kielioppi huomioiden. Esimerkiksi loitsun *Cloudkill – Todeswolke* irreaalia koostuu kahdesta osasta: pilveen viittavasta *Cloud*-substantiivista sekä tappoon viittavasta *kill*-substantiivista. Näiden kohdekielisten vastineiden sanajärjestys on käännetty kohdekielessä päinvastaiseksi sekä korvattu tappoa tarkoittava sana kuolemaa viittaavalla synonyymillä *Tod*, jonka lopputuloksena on suomeksi kuolemanpilveä tarkoittava saksankielinen käänнос *Todeswolke*. Vastaavasti analyysistä poimitun loitsun *Earth Bind – Fesseln der Erde* käänöksessä on yhdistelty useampaa lauseopillista muutosta: lähtökielisen *bind*-verbin sanaluokka on vaihdettu käänöksessä *Fesseln*-substantiiviksi, jonka lisäksi se on laitettu käänöksessä sanajärjestyksessä ensimmäiseksi lisäämällä heti sen perään genetiivinen sijamuoto *der*, joka vuorostaan sitoo sen sanajärjestyksessä viimeiseksi laitettuun maata tarkoittavaan *Erde*-substantiiviin. Käänнос vaikuttaa mutkikkaalta ulkopuolisen silmin, mutta se on täysin saksan kieliopin mukainen ja vastaa alkuperäistä lähtötekstiä. Lisäksi vaihtamalla sanojen paikkaa ja sanaluokkia on saatu loitsu kuulostamaan kohdekielellä omaperäisemmältä.

Analyysissä on tullut ilmi myös loitsuja, joiden käänöksinä on käännetty hyödyntämällä kahden tai useamman strategian yhdistelmää. Esimerkiksi *Contingency – Notfallzauber* kääntäjä on joutunut selkeyttämään loitsua, sillä sanakirjasta haettu määritelmä irreaalille viittaa johonkin tulevaisuudessa mahdolliseen ongelmiin aiheuttavaan asiaan tai tapahtumaan, jonka torjumiseen tarvitaan ennaltaehkäiseviä toimenpiteitä (Cambridge Dictionary, i.a.). Samaan merkitykseen

viittaa osittain myös loitsun kuvaus, jonka mukaan loitsulla valmistellaan tulevaisuuden varalle jokin 4-tason tai sitä alemman tason loitsu puolustus- tai hyökkäystarkoitukseen, joka aktivoituu sille määritetystä ehdosta. Kohdekielille käännettäessä loitsu on muuttunut saksaksi muotoon *Notfallzauber* (suom. *hätäloitsu*), joka sisältää paitsi selkeytyksen niin myös jonkin hädän varalta tehtävään asiaan viittavan yläkäsitteen, kuten hätänumero, hätätilanne tai hätävara. Loitsussa *Foresight – Sechster Sinn* on vuorostaan hyödynnetty idiomaattista selkeytystä, jolla viitataan loitsun kuvauksessakin mainittuun idiomiin kuudennesta aistista, jonka avulla loihtija voi aistia tätä vaanivan vaaran tai psyykkisen linkin avulla varoittaa tästä toista pelaajahahmoa.

Suurta hämmästyä analyysissä herätti käännösparit *Prismatic Sphere – Regenbogensphäre*, *Prismatic Spray – Regenbogenspiel* ja *Prismatic Wall – Regenbogenwand*, joissa *prismatic*-adjektiivi on korvattu saksaksi sateenkaarta tarkoittavalla *Regenbogen*-substantiivilla. Tämä vaikuttaa pintapuoleisesti tehdyiltä käännösratkaisulta, jolla halutaan viitata prisman valkoista valoa sateenkaaren väreihin hajottavaan ominaisuuteen. Sanakirjasta löydettyä *Prisma*-määritelmää ei kuitenkaan saksaksi yleisesti sidota sateenkaareen tai sen väreihin (DWDS, i.a.). Siitä voi myös muodollisesti käyttää adjektiivia *prismatisch*. Kyseisten loitsujen kuvauksissa ainoastaan *Prismatic Spray*n kohdalla viitataan sateenkaareen sen kuvauksessa, jonka mukaan loitsulla ammutaan kädestä valosäteitä sateenkaaren väreissä kunkin väri edustaessa jotain elementtivahinkoa tai kohteen kuntoa heikentävää vaikutusta. Kääntäjä on oletettavasti tämän perusteella päättänyt käyttää samaa määritelmää kahden muunkin *prismatic*-sanon sisältävän irreaalin kohdalla, vaikka yhden kuvauksessa puhutaan monivärisestä seinästä ja toisessa monivärisestä pallosta. Tätä ei voi kuitenkaan sanoa varmaksi, sillä tunnistamattomia käännösstrategioita on vaikea luokitella, ellei analyysissä pystytä perustelemaan kääntäjän päätöksen taustalla olevaa logiikkaa. Toinen esimerkki luokittelemattomista paikallisstrategioista on suomeksi outoa tarkoittava *Weird*-loitsu, jota ei voi kääntää suoraan käännöslainana, sillä pelaaja ei pystyisi päättelemään sen nimestä ollenkaan loitsun toimintaa tai vaikutusta. Loitsun kuvauksen mukaisesti sen tarkoitus on vahingoittaa kohdetta henkisesti täyttämällä tämän mieli useilla mielikuvilla pelottavista olennoista, jotka ovat suoraan tämän pahimmista painajaisista. Myöskään kohdekielinen käännös *Unheimliches Schicksal* (suom. *pelottava* tai *outo kohtalo*) ei viittaa tähän millään tavalla. Tällaiset hätäisesti tehdyt käännösratkaisut eivät kuitenkaan palvele käännösten skoposta, koska loitsun vaikutus jää sen nimestä edelleen epäselväksi ja jonka tarkemman merkityksen selvittäminen on päätetty kääntäjän toimesta jättää pelaajan vastuulle.

## 6 Yhteenveto ja pohdinta

Tässä pro gradu -tutkielmassa verrattiin Pathfinder-pöytäroolipelin toisen laitoksen sääntökirjan loitsujen irreaaleja niiden saksankielisiin käännöksiin ja analysoitiin niissä hyödynnettyjä käännösstrategioita. Tämän tarkoituksena oli tutkia, minkälaisia käännösstrategioita käytetään pöytäroolipelien irreaaleja käännettäessä. Tätä tarkasteltiin vertailuanalyyysissä hyödyntämällä tutkimusmenetelmänä Leppihalmeen (2001) seitsenkohtaista strategialuokittelua.

Analysoiduista käännöksistä löytyi 133 tapausta, joissa oli käytetty käännösstrategiana käännöslainaa. Tämä vastasi yli puolta analysoiduista käännöksistä, mikä tekee käännöslainasta eniten käytetyn käännösstrategian. Tämä johtuu siitä, että käännettävissä irreaaleissa ei esiintynyt pääosin mitään kohdekielelle tai -kulttuurille tuntemattomia käsitteitä, joita ei voisi kääntää suoraan. Niiden katsotaankin vastanneen loitsujen käännösten skoposta parhaiten. Käännöslainojen käytön yleisyys loitsujen käännöksissä käy järkeen, sillä ne ovat Leppihalmeen mukaan (2007, 368) vierassanojen lisäksi yleisimpiä käännösstrategioita, joilla ratkaistaan kulttuurisidonnaisia käännösongelmia. Vierassanojen vähyys käännöksissä voidaan perustella sillä, että irreaalit sisälsivät paljon kohdekielelle vakiintuneita käsitteitä, eikä niitä tarvinnut näin sisällyttää kohdekielelle sellaisenaan. Näitä saattaisi tosin löytyä enemmän tutkimalla pöytäroolipelin muita sääntöihin, pelimaailmaan ja -mekaniikkaan kriittisesti sidoksissa olevia irreaaleja, kuten hirviötä, paikannimiä, uskontoja, järjestöjä ja sivuhenkilöitä.

Toiseksi eniten käännöksissä oli käytetty selittämistä käännösstrategiana, jonka avulla loitsun toimintaa oli selkeytetty irreaalin käännöksessä paremmin pelaajalle lisäämällä kohdekieliseen nimeen tätä täsmäntävä verbi, objekti tai adjektiivi. Joissakin tapauksissa kääntäjä on joutunut käyttämään myös loitsun kuvausta apuna keksiessään toimintaa selkeyttävän kohdekielisen nimen.

Analyysissä ilmeni muutamia tapauksia, joissa oli hyödynnetty kotouttamista sekä yläkäsitteen käyttöä. Kääntäjän on arveltu käyttäneen näissä kotouttamista korvaamaan lähtötekstistä yksittäisiä sanoja tai käsitteitä esimerkiksi kohdekielelle tutummilla synonyymeillä tai kielikuvilla. Joissakin tapauksissa on jouduttu myös käyttämään loitsun kuvausta apuna esim. keksiessään irreaalille tämän toiminnan tiivistävän, kohdekielellä helposti ymmärrettävän

yläkäsitteen. Tämä osoittaa sen, että pöytäroolipelejä käännettäessä ei ole aina mahdollista kääntää irreaaleja suoraan kohdekielelle.

Lisäyksiä ei havaittu analyysissä ollenkaan, sillä niiden todettiin olevan paitsi tutkielmassa määritellyn loitsujen käännosten skopoksen vastaisia niin muutenkin turhina, sillä loitsujen kuvaukset itsessään vastaavat pelaajien kaipaamaa lisätietoa loitsun vaikutuksesta, joka voidaan aina tarkistaa sääntökirjasta.

Poisto todettiin myös huonoksi käännostrategiaksi kääntää lähtötekstiä, jonka irreaalit ovat vahvasti sidoksissa pelin sääntöihin ja mekaniikkaan. Näiden poisto ja liiallinen yksinkertaistaminen vaikuttaisi haitallisesti peliin tehden siitä pelikelvottoman. Analyysissä havaitut 3 tapausta voitaisiin laskea myös luokittelemattomiin käännostrategioihin, sillä niiden taustalla olevaa päätöstä ei voi perustella kunnolla. Tutkielmassa pohdittiin, että kääntäjä on käyttänyt poistoa tarkoituksessaan yksinkertaistaa lähtötekstiä kohdekielelle jättämällä pelaajalle luettavaksi ainoastaan loitsun nimeen tämän olennaisin ja tunnistettavin piirre. Käännosten ei kuitenkaan katsottu palvelevan niiden skoposta, sillä lähtötekstistä poistetut sanat yksinkertaistivat tätä liikaa ja vähensivät näin loitsujen vaikutuksen ymmärtämistä kohdekielellä niiden nimen perusteella.

Tutkielmassa havaittiin, että Leppihalmeen (2001) strategialuokittelu ei täysin sovi pöytäroolipelien loitsujen kääntämisessä käytettyjen paikallisstrategioiden analysoimiseen. Erityisesti tutkimusmateriaaliksi rajattujen loitsujen käännoksien tutkimiseen kyseinen luokittelu suosi enimmäkseen käännoslauseita ja selittämistä, joka antoi tutkimuksessa lähes yksipuolista dataa käytetyistä strategioista. Samalla analyysistä jäi käytetyn strategialuokittelun ulkopuolelle 55 luokittelematonta käännostrategiaa, joista suurimman osa katsottiin muistuttavan käännoslainoja, joihin oli tehty huomattavia lauseopillisia muutoksia kohdekielen kielioppi huomioiden. Loput näistä olivat joko kahden tai useamman käännostrategian yhdistelmiä tai tunnistamattomia, pintapuoleisesti tehtyjä käännostratkaisuja, joiden käyttöä ei pystytty analyysissä järkevästi perustelemaan. Mikäli halutaan laajempaa tutkimusdataa, voidaan tulevaisuudessa vastaavanlaisissa tutkielmissa suositella joko käyttämään toista strategialuokittelua tai laatia aivan uusi pöytäroolipelien irreaalien käännosten käännostrategioihin erikoistunut luokittelu, joka huomioi myös tässä tutkielmassa luokittelemattomiksi jääneet strategiat ja käännostratkaisut. Lisää tutkimusdataa voitaisiin mahdollisesti saada myös lisäämällä vertailuun toinen kohdekieli ja tarkastelemalla käytettyjen

käännösstrategioiden lisäksi sitä, miten eri tavoin irreaalit käännetään kahdelle kohdekielille suhteessa toisiinsa.

Yksi syy joidenkin käännösten pintapuolisille käännösratkaisuille voi johtua siitä, ettei kääntäjillä ole aina ollut pääsyä loitsujen kuvauksiin. Luvussa 5.5 esiteltäessä esimerkkinä *Hydraulic Push*-loitsusta tosin todistaa, että kääntäjät ovat joutuneet toisinaan käyttämään loitsujen kuvauksia apuna näiden nimien kääntämisessä, mikäli ne eivät ole olleet suoraan käännettävissä. Tämä jättää enää kehoille ja hätäisesti tehdyille käännösratkaisuille selitykseksi kiireen, kääntäjän puutteellisen sanaston tai riittämättömän perehtymisen aiheeseen.

Lisähuomiona voidaan todeta, että joissakin käännöksissä on kohdekielille käännettäessä toistettu yhtä ja samaa termiä viittaamaan eri lähtökielisiin irreaaleihin, kuten esim. salamaa saksaksi tarkoittavan blitz-termin käyttö useissa sähkövahinkoa aiheuttavissa käännöspareissa: *Chain Lightning – Kettenblitz*, *Electric Arc – Blitzbogen* ja *Lightning Bolt – Blitzstrahl*. Vaikka nämä loitsut ovat käännetty oikein sekä vastaavat niiden kuvauksissa mainittua toimintaa, tuntuu yhden ja saman termin käyttö kaikkea sähköön ja salamaan viittaaviin asioihin latistavan lähtötekstiä, kun ottaa huomioon sen, että loitsut ovat pelissä tasoltaan eli voimakkuudeltaan hyvin erilaisia.

Lautapeliin tavoin pöytäroolipeliin kääntämisessä painotetaan pelin sääntöjen ja pelinsisäisen tekstin selkeää kääntämistä siten, että ne ovat yhtä ymmärrettävissä käännettynäkin. Tähän teoriaan nojaten tutkielmassa perusteltiin analysoitavien irreaalien käännösten skopoksen olevan se, että loitsu tulee kääntää niin selkeästi, että pelaaja pystyy tunnistamaan loitsun toiminnon ensisijaisesti sen nimestä. Käännöksissä ilmenneet käännöslainat vastasivat tätä parhaiten, koska irreaalit olivat usein suoraan käännettävissä. Yhtä hyvin skoposta vastasivat myös käännöksissä käytetyt selitykset. Huonoiten tätä vastasivat käännökset, joissa oli käytetty poistoa yksinkertaistamaan lähtötekstiä poistamalla tästä kääntäjän mielestä turhat osiot, jotka vuorostaan heikensivät tämän ymmärtämistä kohdekielillä.

Tutkielmassa todettiin, että pöytäroolipeliin kääntämistä on jouduttu tähän mennessä tutkimaan pitkälti jonkun muun pelin kääntämiseen liittyvän tutkimuksen pohjalta, koska sille ei ole kehitelty erikseen omaa ohjenuoraa, jota kääntäjät ja tutkijat voivat seurata. Tulevaisuudessa

olisikin hyvä, että tällainen kehiteltäisiin, jotta tämän tutkimuksesta saataisiin entistä tarkempaa dataa, eikä sen tarvitsisi turvautua enää muiden pelien kääntämiseen liittyvään teoriaan.

Tästä tutkielmasta voi olla hyötyä niille, jotka ovat tutkijan lailla kiinnostuneita pöytäroolipeleistä, niiden tutkimisesta tai kääntämisestä. Tutkielmassa on kuitenkin osoitettu, että pöytäroolipelit ovat laajalle levinnyt ja suosittu harrastus, josta riittää tutkittavaa moneen lähtöön.

## Lähdeluettelo

### Aineistolähteet

Bonner, Logan/Bulmahn, Jason/Radney-MacFarland, Stephen/Seifter, Mark (2019): Pathfinder Core Rulebook. Second Edition. 4th Printing. USA: Paizo Inc.

Ulisses Spiele: Fehrs, Fabian/Felske, Mara/Gerlach, Ole/Kronenberg, Günther/Marko, Benedict/Radermacher, Stefan/Schmidt, Ulrich-Alexander/von Spreckelsen, Oliver (2023): Pathfinder Grundregelwerk. 2. Edition. 5. Auflage. Deutsche Ausgabe. Waldems: Ulisses Spiele GmbH, unter Lizenz von Paizo Inc., USA.

### Tutkimuskirjallisuus

Appelcline, Shannon (2006): Paizo Publishing: 2002-Present. Designers & Dragons 21.06.2006. Verkkodokumentti. Viitattu 21.08.2024. Saatavissa: <https://www.designers-and-dragons.com/2006/08/21/company-history-paizo-publishing/>.

Arjoranta, Jonne/Hitchens, Michael/Peterson, Jon/Torner, Evan/Walton, Jonathan/White, William J. (2018): Tabletop Role-Playing Games. In: Deterding, Sebastian/Zagal, José: Role-Playing Game Studies. Transmedia Foundations. 1<sup>st</sup> Edition. New York: Routledge. 63–86.

Barmore, Nathaniel/Ravachol, Epidiah (2005): Dread – a Game of Horror and Hope [pöytäroolipeli]. The Impossible Dream.

Cambridge Dictionary (2014) [online-tietokanta]. *Goblin*. Teoksessa: Password English–German Dictionary. Cambridge: University of Cambridge. Haettu 21.10.2024. Saatavissa: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english-german/goblin>.

Cambridge Dictionary (2018) [online-tietokanta]. *Herrlich*. Teoksessa: GLOBAL German–English Dictionary. Cambridge: University of Cambridge. Haettu 22.10.2024. Saatavissa: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/german-english/herrlich>.

Cambridge Dictionary (i.a.) [online-tietokanta]. *Contingency*. Cambridge: University of Cambridge. Haettu 23.10.2024. Saatavissa: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/contingency>.

Cambridge Dictionary (i.a.) [online-tietokanta]. *Prestidigitation*. Cambridge: University of Cambridge. Haettu 21.10.2024. Saatavissa: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/prestidigitation>.

Codega, Linda (2023): Dungeons & Dragons' New License Tightens Its Grip on Competition. Gizmodo 05.01.2023. Verkkouutinen. Viitattu 07.10.2024. Saatavissa: <https://gizmodo.com/dnd-wizards-of-the-coast-ogl-1-1-open-gaming-license-1849950634>.

Cortales, A. F. (2012): Exploring translation strategies in video games localization. *Journal of Translation and Interpretation Monographs* 4. 385–408.

Costikyan, Greg/Gelber, Dan/Goldberg, Eric (1984): *Paranoia* [pöytäroolipeli]. 1<sup>st</sup> Edition. West End Games.

Deterding, Sebastian/Zagal, José (2018): *Role-Playing Game Studies*. Transmedia Foundations. 1st Edition. New York: Routledge.

Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache (DWDS) (i.a.) [online-tietokanta]. *Alarm, der*. Berliini: Berlin-Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften. Haettu 21.10.2024. Saatavissa: <https://www.dwds.de/wb/Alarm?o=alarm>.

Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache (DWDS) (i.a.) [online-tietokanta]. *aufspüren*. Berliini: Berlin-Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften. Haettu 22.10.2024. Saatavissa: <https://www.dwds.de/wb/aufsp%C3%BCren>.

Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache (DWDS) (i.a.) [online-tietokanta]. *Implosion, die*. Berliini: Berlin-Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften. Haettu 21.10.2024. Saatavissa: <https://www.dwds.de/wb/Implosion?o=implosion>.

Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache (DWDS) (i.a.) [online-tietokanta]. *Kleintier, das*. Berliini: Berlin-Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften. Haettu 22.10.2024. Saatavissa: <https://www.dwds.de/wb/Kleintier>.

Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache (DWDS) (i.a.) [online-tietokanta]. *Massaker, das*. Berliini: Berlin-Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften. Haettu 21.10.2024. Saatavissa: <https://www.dwds.de/wb/Massaker>.

Digitales Wörterbuch der deutschen Sprache (DWDS) (i.a.) [online-tietokanta]. *Prisma, das*.  
Berliini: Berlin-Brandenburgischen Akademie der Wissenschaften. Haettu 23.10.2024.  
Saatavissa: <https://www.dwds.de/wb/Prisma>.

DriveThruRPG. Verkkosivu. Viitattu 19.05.2024. Saatavissa:  
<https://www.drivethrurpg.com/en/>.

Evans, Jonathan (2013): Translating Board Games: Multimodality and Play. *The Journal of Specialised Translation* 20 (July): 15–32.

Foundry Virtual Tabletop. Verkkosivu. Viitattu 21.05.2024. Saatavissa:  
<https://foundryvtt.com/article/faq/>.

Free League Publishing. Verkkosivu. Viitattu 15.09.2024. Saatavissa:  
<https://freeleaguepublishing.com/>.

Hall, Charlie (2016): The story of Pathfinder, Dungeons & Dragons' most popular offspring.  
Polygon 01.08.2016. Verkkouutinen. Viitattu 07.10.2024. Saatavissa:  
<https://www.polygon.com/2016/8/1/12317888/the-story-of-pathfinder-dungeons-and-dragons-most-popular-offspring>.

Janhunen, Joonas (2024): Ghost and Goblins and Gricks – Oh My! Translating Monsters in Lohikäärmeen luola. Kandidaatintutkielma. Tampere: Tampereen yliopisto.

Karvonen, Reija (2019): Roolipelikansio. Johdatus pöytäroolipelaamiseen. Suomen roolipeliseura. Kuvittanut ja taittanut: Joni Heinonen.

Leppihalme, Ritva (2007): Kääntäjän Strategiat. *Suomennoskirjallisuuden Historia*. 2: 365–373.

Leppihalme, Ritva (2001): Translation strategies for realia. In: Kukkonen, Pirjo/Hartama-Heinonen, Ritva: *Mission, vision, strategies, and values: a celebration of translator training and translation studies in Kouvola*. Helsinki: Yliopistopaino. 139–146.

Loponen, Mika (2009): Translating Irrealia – Creating a Semiotic Framework for the Translation of Fictional Cultures. *Chinese semiotic studies* 2, no. 1: 165–175.

Metsätähti, Mika (2022): *Twist and Turn* [pöytäroolipeli]. Mika Metsätähti. Viro: K-print.

Fredman, Miska/Kurjenmiekkä, Vehka/Mustonen, Jonas/Sorsa, Jukka (2022): Legendoja ja Lohikäärmeitä [pöytäroolipeli]. Myrrysmiehet.

Paizo (2008): Paizo Publishing® Announces the Pathfinder RPG™. 19.03.2008. Verkkoblogi. Viitattu 28.09.2024. Saatavissa: <https://web.archive.org/web/20080320230936/http://www.paizo.com/pathfinderRPG>.

Paizo (2023a): Paizo Announces System-Neutral Open RPG License. 12.01.2023. Verkkoblogi. Viitattu 07.10.2024. Saatavissa: <https://paizo.com/community/blog/v5748dyo6si7v?Paizo-Announces-SystemNeutral-Open-RPG-License>.

Paizo (2023b): Pathfinder Second Edition Remaster Project! 26.04.2023. Verkkoblogi. Viitattu 07.10.2024. Saatavissa: <https://paizo.com/community/blog/v5748dyo6siae>.

Tasala, Katariina (2022): Fantasian irreaaliat ja roolipelaaminen: Dungeons & Dragons -pöytäroolipelin irreaalioiden käännökset englannista suomeen. Pro gradu -tutkielma. Turku: Turun yliopisto.

TEPA-termipankki (i.a.) [online-tietokanta]. *Imploosio*. Helsinki: Sanastokeskus ry. Haettu 21.10.2024. Päivitetään jatkuvasti. Saatavissa: <https://termipankki.fi/tepa/fi/haku/imploosio>.

Wizards (2007): Paizo Publishing to Cease Publication of DRAGON and DUNGEON. 19.04.2007. Bellevue, Washington. Verkkoblogi. Viitattu 28.09.2024. Saatavissa: <https://web.archive.org/web/20070429003554/http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/news/20070419a>.

## Liitteet

### Liite 1. Analysoidut loitsut, niiden käännökset ja käännösstrategioiden luokittelu

Taulukko on järjestetty Pathfinder Core Rulebook -sääntökirjan lähtökielisten arcane-loitsujen (Bonner ym. 2019, 307–309) mukaisesti aakkosjärjestykseen. Näiden rinnalle on laitettu toiseen sarakkeeseen loitsujen kohdekieliset käännökset saksaksi lokalisoidusta Pathfinder Grundregelwerk -sääntökirjasta (Fehrs ym. 2023, 307–310). Kolmanteen sarakkeeseen on merkitty Leppihalmeen (2001) strategialuokittelun mukainen paikallisstrategia, jota käännöksessä on käytetty. Luokittelun ulkopuoleiset paikallisstrategiat on merkitty termillä *muu*.

Lähdekieli	Käännös	Käännösstrategia
Acid Arrow	Säurepfeil	Käännöslaina
Acid Splash	Säurespritzer	Käännöslaina
Aerial Form	Flugfähige Gestalt	Kotouttaminen
Air Bubble	Luftblase	Käännöslaina
Alarm	Alarm	Käännöslaina
Ant Haul	Ameisenstärke	Kotouttaminen
Antimagic Field	Antimagisches Feld	Käännöslaina
Baleful Polymorph	Bösewillige Verwandlung	Käännöslaina
Banishment	Verbannung	Käännöslaina
Bind Undead	Untoten beherrschen	Muu
Black Tentacles	Schwarze Tentakel	Käännöslaina
Blindness	Blindheit verursachen	Selitys
Blink (con)	Äthersprung	Selitys
Blur (ill)	Verschimmen	Käännöslaina
Burning Hands	Brennende Hände	Käännöslaina
Cataclysm	Kataklysmische Macht	Selitys
Chain Lightning	Kettenblitz	Käännöslaina
Charm	Kreatur bezaubern	Selitys
Chill Touch	Eiskalte Berührung	Käännöslaina

Chromatic Wall	Farbwand	Muu
Clairaudience	Hellhören	Käännöslaina
Clairvoyance	Hellsehen	Käännöslaina
Cloak of Colors	Vielfarbiger Umhang	Muu
Cloudkill	Todeswolke	Muu
Collective Transposition	Kreatur versetzen	Selitys
Color Spray	Sprühende Farben	Muu
Command	Befehl	Käännöslaina
Comprehend Language	Sprache verstehen	Muu
Cone of Cold	Kältekegel	Muu
Confusion	Verwirrung	Käännöslaina
Contingency	Notfallzauber	Muu
Continual Flame	Dauerhafte Flamme	Käännöslaina
Control Water	Wasser kontrollieren	Muu
Create Food	Nahrung erschaffen	Muu
Create Water	Wasser erschaffen	Muu
Creation	Erschaffung	Käännöslaina
Crushing Despair	Tiefe Verzweiflung	Kotouttaminen
Dancing Lights	Tanzende Lichter	Käännöslaina
Darkness	Dunkelheit	Käännöslaina
Darkvision	Dunkelsicht	Käännöslaina
Daze	Benommenheit	Käännöslaina
Deafness	Taubheit verursachen	Selitys
Detect Magic	Magie entdecken	Muu
Detect Scrying	Ausspähung entdecken	Muu
Dimension Door	Dimensionentür	Käännöslaina
Dimensional Anchor	Dimensionsanker	Käännöslaina
Dimensional Lock	Dimensionale Barriere	Käännöslaina
Disappearance	Vollständiges Verschwinden	Selitys
Discern Lies	Lügen erkennen	Muu
Discern Location	Aufspüren	Poisto
Disintegrate	Auflösung	Käännöslaina
Disjunction	Magischen Gegenstand stören	Selitys

Dispel Magic	Magie bannen	Muu
Dominate	Kreatur beherrschen	Selitys
Dragon Form	Drachengestalt	Käännöslaina
Dream Council	Gemeinsames Träumen	Kotouttaminen
Dream Message	Traumnachricht	Käännöslaina
Drop Dead	Vorgetäuschter Tod	Selitys
Duplicate Foe	Feindesduplikat	Muu
Earthbind	Fesseln der Erde	Muu
Earthquake	Erdbeben	Käännöslaina
Eclipse Burst	Explosive Finsternis	Muu
Electric Arc	Blitzbogen	Käännöslaina
Elemental Form	Elementargestalt	Käännöslaina
Endure Elements	Temperaturen trotzen	Selitys
Energy Aegis	Schild gegen Energie	Selitys
Enlarge	Kreatur vergrößern	Selitys
Enthrall	Faszinierende Vorstellung	Selitys
False Life	Falsches Leben	Käännöslaina
False Vision	Falsche Erkenntnis	Muu
Fear	Furcht	Käännöslaina
Feather Fall	Federfall	Käännöslaina
Feeblemind	Schwachsinn	Kotouttaminen
Feet to Fins	Flossen	Poisto
Fiery Body	Feurige Gestalt	Käännöslaina
Fire Shield	Feuerschild	Käännöslaina
Fireball	Feuerball	Käännöslaina
Flaming Sphere	Flammenkugel	Käännöslaina
Fleet Step	Schnelle Schritte	Käännöslaina
Flesh to Stone	Fleisch zu Stein	Käännöslaina
Floating Disk	Schwebende Scheibe	Käännöslaina
Fly	Fliegen	Käännöslaina
Foresight	Sechster Sinn	Muu
Freedom of Movement	Bewegungsfreiheit	Muu
Gaseous Form	Gasförmige Gestalt	Käännöslaina

Gate	Tor	Käännöslaina
Gentle Repose	Sanfte Ruhe	Käännöslaina
Ghost Sound	Geisterhaftes Geräusch	Käännöslaina
Ghostly Weapon	Geisterhafte Waffe	Käännöslaina
Glitterdust	Glitzerstaub	Käännöslaina
Globe of Invulnerability	Kugel der Unverwundbarkeit	Käännöslaina
Glyph of Warding	Glyphe der Abwehr	Käännöslaina
Goblin Pox	Goblinpocken	Vierassana
Grease	Schmierien	Käännöslaina
Grim Tendrils	Finstere Tentakel	Käännöslaina
Gust of Wind	Windstoß	Muu
Hallucination	Halluzination erzeugen	Selitys
Hallucinatory Terrain	Scheingelände	Käännöslaina
Haste	Hast	Käännöslaina
Hideous Laughter	Fürchterlicher Lachanfall	Selitys
Horrid Wilting	Verdorren	Poisto
Humanoid Form	Humanoide Gestalt	Käännöslaina
Hydraulic Push	Wasserstrahl	Yläkäsite
Hypnotic Pattern	Hypnotisches Muster	Käännöslaina
Illusory Creature	Scheinkreatur	Käännöslaina
Illusory Disguise	Verkleidende Illusion	Muu
Illusory Object	Gegenstand verkleiden	Selitys
Illusory Scene	Szenisches Trugbild	Muu
Implosion	Implosion	Käännöslaina
Invisibility	Unsichtbarkeit	Käännöslaina
Invisibility Sphere	Sphäre der Unsichtbarkeit	Käännöslaina
Item Facade	Scheinobjekt	Muu
Jump	Springen	Käännöslaina
Knock	Klopfen	Käännöslaina
Levitate	Schweben	Käännöslaina
Light	Licht	Käännöslaina
Lightning Bolt	Blitzstrahl	Käännöslaina
Locate	Gegenstand aufspüren	Selitys

Lock	Verschließen	Käännöslaina
Longstrider	Lange Schritte	Kotouttaminen
Mage Armor	Magierrüstung	Käännöslaina
Mage Hand	Magierhand	Käännöslaina
Magic Aura	Magische Aura	Käännöslaina
Magic Missile	Magisches Geschoss	Käännöslaina
Magic Mouth	Magischer Mund	Käännöslaina
Magic Weapon	Magische Waffe	Käännöslaina
Magnificent Mansion	Herrliches Herrenhaus	Kotouttaminen
Mariner's Curse	Seefahrers Fluch	Käännöslaina
Mask of Terror	Schreckenmaske	Muu
Massacre	Massaker	Käännöslaina
Maze	Irrgarten	Käännöslaina
Meld into Stone	Mit Stein verschmelzen	Muu
Mending	Ausbessern	Käännöslaina
Message	Botschaft	Käännöslaina
Meteor Swarm	Meteoritenschwarm	Käännöslaina
Mind Blank	Gedankenleere	Käännöslaina
Mind Probe	Gedankensonde	Käännöslaina
Mind Reading	Gedanken lesen	Käännöslaina
Mirror Image	Spiegelbilder	Käännöslaina
Misdirection	Irreführung	Käännöslaina
Mislead	Ablenkendes Trugbild	Selitys
Monstrosity Form	Monströse Gestalt	Käännöslaina
Negate Aroma	Geruchslosigkeit	Yläkäsite
Nightmare	Albtraum	Käännöslaina
Nondetection	Unauffindbarkeit	Käännöslaina
Obscuring Mist	Verhüllender Nebel	Käännöslaina
Outcast's Curse	Fluch des Ausgestoßenen	Muu
Paralyze	Kreatur lähmen	Selitys
Passwall	Wände passieren	Muu
Pest Form	Kleintiergestalt	Yläkäsite
Phantasmal Calamity	Phantomkatastrophe	Käännöslaina

Phantasmal Killer	Tödliches Phantom	Muu
Phatom Steed	Geisterross	Käännöslaina
Plane Shift	Ebenewechsel	Käännöslaina
Polar Ray	Polarstrahl	Käännöslaina
Power Word Blind	Wort der Macht: Blindheit	Muu
Power Word Kill	Wort der Macht: Tod	Muu
Power Word Stun	Wort der Macht: Betäubung	Muu
Prestidigation	Zaubertrick	Yläkäsite
Prismatic Sphere	Regenbogensphäre	Muu
Prismatic Spray	Regenbogenspiel	Muu
Prismatic Wall	Regenbogenwand	Muu
Private Sanctum	Undurchschaubare Zuflucht	Selitys
Produce Flame	Flammen erzeugen	Muu
Project Image	Projiziertes Ebenbild	Käännöslaina
Prying Eye	Ausspähende Augen	Käännöslaina
Purple Worm Sting	Stich des Purpurwurms	Muu
Ray of Enfeeblement	Schwächestrahl	Muu
Ray of Frost	Kältestrahl	Muu
Read Aura	Magische Aura lesen	Selitys
Remake	Rekonstruktion	Selitys
Repulsion	Abstoßung	Käännöslaina
Resilient Sphere	Widerstandsfähige Kugel	Käännöslaina
Resist Energy	Energie widerstehen	Muu
Resplendent Mansion	Prächtiges Herrenhaus	Käännöslaina
Reverse Gravity	Schwerkraft umkehren	Muu
Rope Trick	Seiltrick	Käännöslaina
Scintillating Pattern	Schillerndes Muster	Käännöslaina
Scrying	Ausspähung	Käännöslaina
Secret Page	Verborgene Seite	Käännöslaina
See Invisibility	Unsichtbares sehen	Muu
Sending	Verständigung	Selitys
Shadow Siphon	Schattenversion	Selitys
Shadow Walk	Schattenreise	Kotouttaminen

Shape Stone	Stein formen	Muu
Shapechange	Gestaltwandel	Käännöslaina
Shield	Schild	Käännöslaina
Shocking Grasp	Schockgriff	Käännöslaina
Shrink	Kreatur schrumpfen	Selitys
Shrink Item	Gegenstand schrumpfen	Muu
Sigil	Magisches Siegel	Selitys
Sleep	Schlaf	Käännöslaina
Slow	Verlangsamen	Käännöslaina
Solid Fog	Fester Nebel	Käännöslaina
Spectral Hand	Geisterhand	Käännöslaina
Spell Immunity	Immunität gegen Zauber	Selitys
Spell Turning	Zauber zurückwerfen	Selitys
Spellwrack	Zauberers Fluch	Muu
Spider Climb	Spinnenklettern	Käännöslaina
Spider Sting	Biss der Spinne	Muu
Stinking Cloud	Stinkende Wolke	Käännöslaina
Stoneskin	Steinhaut	Käännöslaina
Subconscious Suggestion	Unterbewusste Einflüsterung	Käännöslaina
Suggestion	Einflüsterung	Käännöslaina
Summon Animal	Beschwörung eines Tieres	Käännöslaina
Summon Construct	Beschwörung eines Konstruktes	Käännöslaina
Summon Dragon	Beschwörung eines Drachen	Käännöslaina
Summon Elemental	Beschwörung eines Elementars	Käännöslaina
Tanglefoot	Verstrickende Ranke	Selitys
Telekinetic Haul	Telekinetischer Transport	Käännöslaina
Telekinetic Maneuver	Telekinetisches Kampfmanöver	Selitys
Telekinetic Projectile	Telekinetisches Geschoss	Käännöslaina
Telepathic Bond	Telepathische Verbindung	Käännöslaina
Telepathic Demand	Telepathische Einflüsterung	Selitys
Telepathy	Telepathie	Käännöslaina
Teleport	Teleportieren	Käännöslaina
Time Stop	Zeitstopp	Käännöslaina

Tongues	Zungen	Käännöslaina
Touch of Idiocy	Hauch des Stumpfsinns	Muu
True Seeing	Wahrer Blick	Käännöslaina
True Strike	Zielsicherer Schlag	Selitys
True Target	Wahre Treffsicherheit	Kotouttaminen
Uncontrollable Dance	Unkontrollierbarer Tanz	Käännöslaina
Unrelenting Observation	Durchdringende Observierung	Kotouttaminen
Unseen Servant	Unauffälliger Diener	Käännöslaina
Vampiric Exsanguination	Vampirische Blutlust	Kotouttaminen
Vampiric Touch	Vampirgriff	Käännöslaina
Veil	Schleier	Käännöslaina
Ventriloquism	Bauchreden	Käännöslaina
Vibrant Pattern	Pulsierendes Muster	Käännöslaina
Wall of Fire	Feuerwand	Muu
Wall of Force	Energiewand	Muu
Wall of Ice	Eiswand	Muu
Wall of Stone	Steinwand	Muu
Wall of Wind	Windwand	Muu
Warp Mind	Verstand verwirren	Muu
Water Breathing	Wasser atmen	Käännöslaina
Water Walk	Wasserwandeln	Käännöslaina
Weapon Storm	Angriffssturm	Kotouttaminen
Web	Spinnennetz	Selitys
Weird	Unheimliches Schicksal	Muu
Wish	Wunsch	Käännöslaina

## Liite 2. Deutsche Zusammenfassung

### Einleitung

In dieser Arbeit wird mithilfe einer Studie untersucht, welche Normen bei der Übersetzung von Pen-&-Paper-Rollenspielen berücksichtigt werden und welche Lösungen bei problematischen kulturspezifischen Wörtern oder Ausdrücken, während des Übersetzungsprozesses gewählt werden. Dies wird untersucht, indem die englischen Zaubersprüche und die deutschen Übersetzungen des Fantasy-Rollenspiels Pathfinder analysiert und verglichen werden. Das Ziel dieser Arbeit soll die Forschungsfrage beantwortet werden, welche Übersetzungsstrategien bei diesen Übersetzungen verwendet wurden. Die Idee für die Studie stammt von meinem eigenen Hobby, Pen-&-Paper-Rollenspiele zu spielen. Bisher habe ich nicht nur das Spiel als MitspielerIn gespielt, sondern auch ein paar vorgefertigte Abenteuer-Module als SpielleiterIn (SL) geleitet. Weil unsere Spielgruppe hauptsächlich auf Finnisch spielt, muss ich als SL das schriftliche Spielmaterial oft selbst vom Englischen ins Finnische übersetzen. Obwohl es mir Spaß macht, habe ich mich manchmal gefragt, ob die Zeit, die ich mit dem Übersetzen der wesentlichen Regeln, fiktiven Personen und Orten verbringe, nicht besser in die Vorbereitung des Spiels investieren könnte. Das hat mich darauf hoffen lassen, dass es mehr lokalisierte Regelwerke für Pen-&-Paper-Rollenspiele gibt. Es weckte aber auch mein Interesse, herauszufinden, welche Übersetzungsstrategien man bei der Übersetzung von Pen-&-Paper-Rollenspielen anwenden sollte und wie sie sich von denen unterscheiden, die ich bisher verwendet habe.

### Zentrale Begriffe

Die vorliegende Arbeit stützt sich auf Theorien über Pen-&-Paper-Rollenspiele, Pathfinder, Zauber, die Übersetzung der Realien und Irrealitäten vom Ausgangstext in die Zielsprache und Übersetzungsstrategien.

*Pen-&-Paper-Rollenspiel*, schlicht als Rollenspiel (RS/RSP) oder engl. Role-Playing Game (RPG/TTRPG) bezeichnet, ist die älteste Form des Rollenspiels und gilt als Vorläufer, der seit der Veröffentlichung des ersten Rollenspiels *Dungeons and Dragons* (D&D) in den 1970er Jahren die nachfolgenden Rollenspielformen beeinflusst hat. In einer typischen Spielrunde sitzt

eine Gruppe von 2 bis 7 SpielerInnen um einen Tisch herum, die jeweils einen fiktiven Spielcharakter erstellt haben, die sie kontrollieren und verbal beschreiben, was sie mit ihren Spielcharakteren tun wollen. Diese Handlungen werden durch Improvisation und Spielregeln ausgeführt, während die Ergebnisse oft mit Würfeln bestimmt werden. Diese Folgen werden dann von einem der SpielerInnen beschrieben, der als SpielleiterIn (SL) fungiert. Die Aufgaben der SL sind die Spielregeln durchzusetzen, das Spielen von Nebenfiguren, die auch als Nicht-Spieler-Charaktere (NSC) bezeichnet werden, und den SpielerInnen die fiktive Spielwelt zu präsentieren (Deterding/Zagal 2018, 27).

Das *Pathfinder*-Rollenspiel wiederum ist ein Fantasy-Pen-&-Paper-Rollenspiel, das heute zu den beliebtesten Rollenspielsystemen gehört. Es wurde vom amerikanischen Rollenspiel-Verlag Paizo entwickelt. Es entführt die SpielerInnen in die fantasievolle Spielwelt von Golarion, wo sie zusammenarbeiten, um Aufgaben zu erfüllen, die ihnen von Nebenfiguren, die vom Spielleiter gespielt werden, zugewiesen werden, Rätsel zu lösen, Monster zu besiegen und Schätze zu finden. Durch zahlreiche Regelbücher und Zusatzbücher bietet das Spiel eine Vielzahl von Klassen, Hintergründen, Fertigkeiten, Zaubern, Waffen und Ausrüstungen für Spielcharaktere, die den SpielerInnen ermöglichen, ihre einzigartigen Spielercharaktere zu erschaffen. Die Spielmechanik basiert auf dem d20-System von D&D 3. Edition, bei dem das Ergebnis der Aktion eines Spielcharakters durch Würfeln mit einem 20-seitigen Würfel und Hinzufügen der Fertigkeit oder Eigenschaft, die die Aktion erfordert, bestimmt wird. Eine Aktion ist erfolgreich, wenn das Ergebnis des Wurfs das erforderliche Ergebnis übersteigt.

*Zauber* in *Pathfinder*-Rollenspiel sind magische und übernatürliche Kräfte, die von zauberkundigen Klassen wie Zauberer, Barde und Druide im und außerhalb des Kampfes eingesetzt werden. Sie ermöglichen dem Benutzer z.B. die Umgebung magisch zu verändern, Feinde zu schädigen, Verbündete zu schützen und zu heilen, magische Mechanismen und Fallen auszuschalten und andere Probleme zu lösen, die die normalen Fertigkeiten der SpielerIn nicht lösen können. Die Zauber sind in vier Magische Traditionen unterteilt: arkane Magie, göttliche Magie, okkulte Magie und Naturmagie. Diese definieren die spezifischen Zauberlisten für jede zauberkundige Klasse. Der Begriff bezieht sich auf eine Autorität oder Quelle der Magie, von der Zauberkundige etwas über Magie und ihre Anwendung gelernt haben. Zum Beispiel leiten Kleriker Zauber von ihren Gottheiten, während Druiden Naturmagie verwenden. Innerhalb dieser Zauberlisten sind Zaubersprüche Teil einer der acht Schulen der Magie, die definieren, wozu die Magie fähig ist (Fehrs et al. 2023, 297–298): Bannmagie, Beschwörungsmagie,

Erkenntnismagie, Hervorrufungsmagie, Illusionsmagie, Nekromantie, Verwandlungsmagie und Verzauberungsmagie.

Der Begriff *Realien* oder *Realienbezeichnung* steht für ein Wort oder einen Ausdruck, das mit der Kultur der Ausgangssprache verbunden ist, wofür es aber keine Entsprechung in der Zielsprache gibt (Leppihalme 2001, 139). Mittlerweile benutzt man den Begriff *Irrealität* für ein kulturspezifische Wort, das in der Fiktion als real dargestellt wird (Loponen 2009, 167). Zaubersprüche werden in dieser Arbeit als Irrealitäten betrachtet, weil sie äußere, magische und fiktionale Dinge in der realen Welt sind.

Eine *Übersetzungsstrategie* ist ein werkzeugähnliches Mittel oder eine Methode, die ein Übersetzer entwickelt, um ein auftretendes Übersetzungsproblem zu lösen (Leppihalme 2007, 365). Aufgrund kultureller Unterschiede kann es sein, dass nicht für alle Übersetzungsprobleme im Übersetzungsprozess dieselbe Übersetzungsstrategie angewandt werden kann, weshalb die ÜbersetzerIn für jedes Problem eine andere Strategie entwickeln muss. Mit der Zeit findet die ÜbersetzerInnen ihre eigenen bevorzugten Übersetzungsstrategien, die zur Grundlage eines einzigartigen Übersetzungsstils werden (ibid.). Übersetzungsstrategien können in Gesamtstrategien und lokale Strategien unterteilt werden. Die *Gesamtstrategie* gilt für den gesamten Text und dient als Grundlage für alle nachfolgenden Übersetzungslösungen, während *die lokale Strategie* zur Lösung von einzelnen Übersetzungsproblemen im Ausgangstext angewendet wird und der Gesamtstrategie untergeordnet ist (Leppihalme 2007, 366).

#### Forschungsmaterial

In dieser Studie werden als Forschungsmaterial das 2019 erschienene englischsprachige Regelwerk des Pathfinder-Rollenspiels - Pathfinder Second Edition Core Rulebook – und dessen deutsche lokalisierte Ausgabe - Pathfinder 2. Edition - Grundregelwerk -, die vom deutschen Rollenspiel-Verlag Ulisses Spiele unter der Lizenz von Paizo 2023 hergestellt wird, verwendet. Dieses Regelwerk enthält alles, was SpielerIn und Spielleiter zum Spielen benötigen, darunter 6 Abstammungen, 12 Klassen, 35 Hintergründe, Hunderte von Fertigkeiten, Talenten, Zaubern und magischen Gegenständen sowie allgemeine Informationen über die Götter, Länder, einflussreiche Organisationen und berühmteste Nicht-Spieler-Charaktere der Spielwelt des Pathfinders: Golarion. Der englische Originaltext wurde von Logan Bonner, Jason Bulmahn, Stephen Radney-MacFarland und Mark Seifter geschrieben und vom Übersetzungsteam der Firma Ulisses Spiele ins Deutsche übersetzt.

Das Forschungsmaterial ist auf die 242 Zauber der arkanen Magietradition beschränkt. Dazu gehören alle arkanen Zauber der Stufen 1-10 und die sogenannten Zaubertricks (*cantrips* auf Englisch), die schwächer als andere Zauber sind, aber mit größerer Freiheit und Flexibilität angewendet werden kann (Fehrs et al. 2023, 300). Der Grund für die Wahl dieser Zauber ist, dass die arkane Tradition die größte und vielfältigste Magietradition des Pathfinder-Rollenspiels ist und somit eine umfassende Ressource zum Erforschen darstellen. Sie sind auch ein wesentlicher Teil der Spielmechanik und der Spielwelt des Pathfinders, wo Magie sowohl im Kampf als auch beim Rätsellösen eingesetzt werden kann.

## Methode

Ziel dieser Arbeit ist die englischen ausgangssprachlichen Namen der Zaubersprüche mit ihren deutschen Übersetzungen zu vergleichen und die Übersetzungsstrategien, die man bei den Übersetzungen verwendet hat, zu untersuchen. Die Analyse wird auch die möglichen Gründe für die Wahl der verwendeten Übersetzungsstrategien berücksichtigen und im Zusammenhang mit den Ergebnissen die Funktionalität der Übersetzungen bewerten. In der Analysephase wird Leppihalme (2001, 141) siebenstufige Klassifizierung von Übersetzungsstrategien als Forschungsmethode verwendet, die in die folgenden Teilklassen unterteilt ist: Direktübernahme, Lehnübersetzung, Explikation, Analogieverwendung, Oberbegriff, Anmerkung und Auslassung. Die als Forschungsmaterial abgegrenzten Zauber sind in einer Vergleichstabelle (siehe Anhang 1) alphabetisch nach den ausgangssprachlichen Zaubern geordnet, die zeilenweise durch den Vergleich ihrer Irrealität mit den in der zweiten Spalte angeordneten zielsprachlichen Übersetzungen analysiert werden. Die Bedeutungen der Ausgangs- und Zielsprachen werden anhand von zweisprachigen und einsprachigen Wörterbüchern überprüft. Alle in der Analyse ermittelten lokalen Strategien, die nicht unter die Strategieklassifikation von Leppihalme fallen, sind in der Tabelle als *andere* gekennzeichnet. Etablierte Begriffe wiederum sind in der Tabelle als Lehnübersetzungen gekennzeichnet, weil sie in der oben genannten Klassifizierung keine eigene Kategorie haben.

Es gibt keine genauen Normen für die Übersetzung von Pen-&-Paper-Rollenspielen, daher muss man sich bei der Übersetzung auf die Übersetzungstheorie eines anderen Spieltyps stützen. Laut Evans (2013, 21) kann man sich bei der Übersetzung von Pen-&-Paper-Rollenspielen auf die Übersetzungstheorie für Brettspiele stützen, die betont, wie wichtig es ist,

Regeln und Texte im Spiel klar zu übersetzen, damit sie in der Übersetzung ebenso klar verstanden werden können. Auf der Grundlage dieser Theorie wird in dieser Arbeit argumentiert, dass die Übersetzung eines Zaubers dann funktioniert und seinem Zweck oder *Skopus* entspricht, wenn die Funktion oder Wirkung des Zaubers in erster Linie aus seinem Namen abgeleitet werden kann.

## Ergebnisse und Diskussion

Tabelle 1. Benutzte lokale Strategien bei den analysierten Übersetzungen der arkanen Zaubers.

<b>Übersetzungsstrategie</b>	<b>Fälle</b>	<b>%-Anteil</b>	<b>Beispiel</b>
Lehnübersetzung	133	55 %	<i>Solid Fog – Fester Nebel</i>
Andere	55	23 %	<i>Foresight – Sechster Sinn</i>
Explication	34	14 %	<i>Tanglefoot – Verstrickende Ranke</i>
Analogieverwendung	12	5 %	<i>Ant Haul – Ameisenstärke</i>
Oberbegriff	4	2 %	<i>Hydraulic Push – Wasserstrahl</i>
Auslassung	3	1 %	<i>Feet to Fins – Flossen</i>
Direktübernahme	1	0,4 %	<i>Goblinpox – Goblinpocken</i>
Anmerkung	0	0 %	–
<b>Insgesamt</b>	242		

Von den analysierten Übersetzungen der Irrealitäten wurden 133 Fälle gefunden, in denen Lehnübersetzung als Übersetzungsstrategie verwendet wurde. Dies entspricht mehr als der Hälfte der analysierten Übersetzungen und macht Lehnübersetzungen zur am häufigsten verwendeten Übersetzungsstrategie. Dies ist sinnvoll, weil Lehnübersetzungen neben der Direktübernahme am häufigsten verwendet werden (Leppihalme 2007, 368), um kulturspezifische Übersetzungsprobleme zu lösen. Die Analyse ergab jedoch nur einen Fall, bei denen Direktübernahme als Übersetzungsstrategie benutzt wurde. Dies lässt sich allerdings dadurch erklären, dass die analysierten Irrealitäten viele Konzepte enthielten, die in der Zielsprache schon etabliert waren und daher nicht als solche in die Zielsprache aufgenommen werden mussten. Weitere Direktübernahmen könnten jedoch durch die Erforschung anderer Irrealitäten gefunden werden, die in kritischem Zusammenhang mit den Regeln, der Spielwelt und der Mechanik von Pen-&-Paper-Rollenspielen stehen, wie Monster, Ortsnamen, Religionen, Organisationen und NSCs.

Die zweithäufigste Übersetzungsstrategie war die Verwendung von Explikation als Übersetzungsstrategie, um den Zauberspruch für die SpielerIn in der Übersetzung der Irrealität durch Hinzufügen eines Verbs, Objekts oder Adjektivs zur zielsprachlichen Bezeichnung zu verdeutlichen. Dies wurde als Übersetzungsstrategie in 34 der analysierten Übersetzungen verwendet. In einigen Fällen musste die ÜbersetzerIn auch die Beschreibung des Zaubers als Leitfaden verwenden, um einen zielsprachlichen Namen zu entdecken, der die Handlung des Zaubers verdeutlicht. Die Analyse ergab zusätzlich einige Übersetzungen, in denen Analogieverwendung (12 Fälle) und Oberbegriff (4 Fälle) als Übersetzungsstrategien verwendet wurden. Es wird angenommen, dass die ÜbersetzerIn Analogieverwendung genutzt hat, um einzelne Wörter oder Begriffe des Ausgangstextes durch Synonyme oder Metaphern zu ersetzen, die der Zielsprache vertrauter sind. Bei Übersetzungen, die Oberbegriff als Übersetzungsstrategie verwendet haben, war es notwendig, die Beschreibung des Zaubers als Hilfsmittel zu verwenden, die seine Funktion in seinem Namen zusammenfasst und in der Zielsprache leicht verständlich ist.

Die am wenigsten verwendeten Übersetzungsstrategien waren Anmerkung und Auslassung, die für die Übersetzung kritischer Teile der Regeln und des Spieltextes von Rollenspielen als ungeeignet angesehen wurden. Die Anmerkung wurde mit den Übersetzungen nicht verwendet, weil es nicht nur dem Skopus der Übersetzungen widerspricht, sondern auch unnötig ist, da die Beschreibungen der Zauber selbst die von den SpielerInnen benötigten zusätzlichen Informationen über deren Wirkung liefern, die jederzeit im Regelwerk nachgelesen werden können. Es gab 3 Übersetzungen in der Analyse, wo man Auslassung als Übersetzungsstrategien benutzt hat. Diese könnten auch zu den nicht klassifizierten Übersetzungsstrategien gezählt werden, da die zugrunde liegende Entscheidung nicht angemessen begründet werden kann. In der Studie wird spekuliert, dass die ÜbersetzerIn möglicherweise Auslassung als Übersetzungsstrategie benutzt hat, um den Ausgangstext für die Zielsprache zu vereinfachen, sodass nur die wichtigsten und erkennbarsten Merkmale des Zaubernamens in der Zielsprache übrigblieben. Es wurde jedoch davon ausgegangen, dass die Übersetzungen den definierten Skopus nicht erfüllten, da die aus dem Ausgangstext gestrichenen Wörter diesen zu sehr vereinfachten und somit das Verständnis der Wirkung der Zaubersprüche in der Zielsprache durch ihren Namen beeinträchtigten.

Bei der Analyse wurden 55 Übersetzungen aus der als theoretische Grundlage dienenden Klassifizierung der Übersetzungsstrategien ausgeschlossen, wenn die verwendeten Übersetzungsstrategien nicht sinnvoll begründet werden konnten oder wenn erhebliche syntaktische Änderungen oder eine Kombination mehrerer Übersetzungsstrategien verwendet wurden. Dies entspricht 23 % der analysierten Übersetzungen. Um umfangreichere Forschungsdaten zu erhalten, sollten ähnliche Studien entweder eine andere Klassifizierung verwenden oder eine neue Klassifizierung entwickeln, die auf die Übersetzung von Irrealitäten der Rollenspiele spezialisiert ist, während die Klassifizierung von Leppihalme weitgehend Lehnübersetzung und Explikation bevorzugt.

Zum Schluss ist festzuhalten, dass es am besten wäre, wenn in der Zukunft ein spezifischer Leitfaden für die Übersetzung von Rollenspielen entwickelt werden könnte, an dem sich ÜbersetzerInnen und SprachwissenschaftlerInnen orientieren könnten. Dies würde genauere Daten aus ähnlichen Studien liefern und die Notwendigkeit beseitigen, sich auf die Theorie der Übersetzung anderer Spieltypen zu verlassen.