

**”Sinulla on kyllä sisua, Sly.” – Vertaileva analyysi
kulttuuriviittausten lokalisoinnista englannista suo-
meksi pelissä *Sly 3: Konnien kunnia***

Alisa Helander

Pro gradu -tutkielma

Monikielisen käännösviestinnän tutkinto-ohjelma, englannin kieli

Kieli- ja käännöstieteiden laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Huhtikuu 2026

Pro gradu -tutkielma

Monikielisen käännösviestinnän tutkinto-ohjelma, englannin kieli

Alisa Helander

”Sinulla on kyllä sisua, Sly.” – Vertaileva analyysi kulttuuriviittausten lokalisoinnista englannista suomeksi pelissä *Sly 3: Konnien kunnia*

Sivumäärät: 65 sivua tutkielmaa, 11 sivua liitteitä

Tässä pro gradu -tutkielmassa selvitetään, mitä käännösstrategioita on käytetty englanninkielisen *Sly 3: Honour Among Thieves* -pelin sisältämien kulttuuriviittausten lokalisoinnissa pelin suomenkieliseen versioon *Sly 3: Konnien kunnia*, sekä mitä vaikutuksia strategiavalinnoilla on kohdetekstissä. Tutkimusaineisto koostuu pelin kieliversioista kerätyistä 78 kulttuuriviittauksesta, niitä ympäröivistä virkkeistä ja virkkeiden lähde- tai kohdetekstin vastineista.

Kaksikielistä aineistoa vertaillaan ja kulttuuriviittaukset lajitellaan niiden lokalisointistrategioiden perusteella kahdeksaan strategialuokkaan, jotka ovat vakiintunut vastine, säilytys, tarkennus, korvaus, suora käännös, yleistys, poisjätö, sekä kohdetekstiin lisätty kulttuuriviittaus. Laadullisessa analyysissä tutkitaan, miten yksittäiset kulttuuriviittaukset on lokalisoitu ja mitä käytännöllisiä tai tulkinnallisia vaikutuksia lokalisointistrategioilla on kohdetekstissä lähdetekstiin verrattuna. Analyysissä huomioidaan myös lokalisointivalintoihin vaikuttavia tekijöitä, kuten tekstin kohdeyleisö sekä viittausten saavutettavuus ja keskeisyys tekstissä.

Aineiston 78 kulttuuriviittauksesta 23 oli lokalisoitu vakiintuneella vastineella, 14 oli korvattu, 13 yleistetty, 12 säilytetty, seitsemän oli lisätty kohdetekstiin, viisi käännetty suoraan ja neljä jätetty pois. Tarkennus-strategian käyttöä ei havaittu aineistossa. Englanninkielisen pelin 71 kulttuuriviittaukseen verrattuna suomenkielisessä pelissä kulttuuriviittauksia oli 41. Kohdetekstistä oli siis neutralisoitu suuri määrä lähdetekstin kulttuuriviittauksia. Kulttuuriviittausten vakiintuneet vastineet säilyivät kohdetekstissä kulttuuriviittauksina ja olivat saavutettavia kohdeyleisölle. Yleisesti kulttuuriviittausten merkitykset ja funktiot oli tuotu kohdetekstiin, mutta ilman itse kulttuuriviittausta, erityisesti yleistys- ja korvaus-strategioiden tapauksissa. Kohdetekstiin oli lisätty vain muutamia kohdekulttuurin viittauksia, mutta niillä oli voimakas peliä kotouttava vaikutus. Kulttuuriviittausten lokalisoinnissa oli selvästi huomioitu tekstin kohdeyleisö sekä viittausten kulttuurienvälisyys ja keskeisyys pelissä.

Joissakin tapauksissa lähdetekstin kulttuuriviittauksen lokalisoitu kohdetekstin vastine oli kuitenkin ristiriidassa kohdekulttuurin käytäntöjen tai pelin visuaalisen sisällön kanssa, jolloin lokalisoidun pelin tarjoama pelikokemus vaarantui ja oli selvää, että kyseessä on käännös toisesta kielestä. Kotouttavasta vaikutuksestaan huolimatta kohdekulttuurin viittauksia oli hyödynnetty pelin lokalisoinnissa hyvin vähän ja ne oli lisätty kohdetekstiin vain sellaisiin kohtiin, joissa lähdetekstissä ei lähtökohtaisesti ollut kulttuuriviittausta.

Avainsanat: lokalisointi, pelilokalisointi, pelikäntäminen, kulttuuriviittaukset, käännösstrategiat, kulttuurinen lokalisointi

Sisällysluettelo

1	Johdanto	5
2	Teoriaa ja tietoa pelilokalisoinnista ja kulttuuriviittauksista	8
2.1	Pelilokalisointi	8
2.1.1	Pelilokalisoinnin määritelmä ja tavoitteet	8
2.1.2	Lokalisoinnin tasot ja pelien kielivalikoimat	10
2.1.3	Kulttuurisidonnaiset elementit lokalisoinnissa	11
2.1.4	Lokalisointia rajoittavat sekä edistävät tekijät	14
2.2	Kulttuuriviittaukset	17
2.2.1	Kulttuuriviittauksen määritelmä ja esimerkkejä	17
2.2.2	Missä kulttuuriviittauksia on	19
2.2.3	Pedersenin (2011) strategialuokittelu	21
3	Peli ja tutkimusaineisto	25
3.1	<i>Sly 3: Honour Among Thieves</i>	25
3.1.1	Pelin julkaisutiedot ja juoni	25
3.1.2	Kulttuurin rooli <i>Sly 3</i> -pelissä	26
3.2	Aineistolähteet ja tutkimusaineisto	27
3.2.1	Tutkimusaineiston ensi- ja toissijainen lähde	27
3.2.2	Kulttuuriviittausaineisto	28
4	Tutkimusmetodien esittely	30
4.1	Aineiston mukautettu lokalisointistrategialuokittelu	30
4.2	Strategiavalintoihin vaikuttavat ja niitä rajoittavat parametrit	31
4.3	Aineiston käsittelyn ja laadullisen analyysin kuvaus	34
5	Analyysi	35
5.1	Kulttuuriviittausten strategialuokittelu ja analyysi	35
5.1.1	Vakiintunut vastine	37
5.1.2	Korvaus	40
5.1.3	Yleistys	42
5.1.4	Säilytys	45
5.1.5	Kohdetekstiin lisätty kulttuuriviittaus	47
5.1.6	Suora käännös	50
5.1.7	Poisjätö	52
5.2	Kulttuuriviittausten ja lokalisointistrategioiden käytön yleiskatsaus	54

6 Kulttuuriviittausten lokalisoinnin ja tutkielman johtopäätökset	57
Lähteet	60
Liitteet	66
Liite 1. English Summary	66

1 Johdanto

Taide heijastaa tekijänsä kulttuuritaustaa, kuten arvoja ja perinteitä (Down 2025), ja tämä koskee myös videopelejä (Fitzpatrick 2023). Pelejä tuotetaan ja viedään maailmanlaajuisesti, mutta niiden heijastamat arvot, historian näkemykset ja kulttuuriset piirteet voivat jopa heikentää pelien lähestyttävyyttä muissa kulttuureissa. Pelilokalisointi onkin kauan ollut vakiintunut ja taloudellisesti kannattava osa pelikehitystä, minkä avulla peleistä tehdään kielellisesti sekä kulttuurisesti saavutettavia myös muissa maissa. Vuonna 2026 maailmanlaajuisten pelimarkkinoiden arvioidaan nousevan yli 500 miljardiin euroon (Statista n.d.) ja arviolta jopa noin puolet markkinoiden tuotoista on peräisin pelien lokalisoiduista kieliversioista (Edwards 2014, 289). Pelilokalisointi koskee pelien sisältämiä eri elementtejä ja koostuu moninaisista prosesseista, mutta sen yleinen päämäärä on kulttuurien välisten erojen ylittäminen. Käännöstielen saralla tämä päämäärä koskee käännettävän tekstin ja audiovisuaalisen materiaalin lokalisointia.

Tässä tutkielmassa perehdytään englanninkielisen *Sly 3: Honour Among Thieves* -pelin dialogin sisältämien kulttuuriviittausten lokalisointistrategioihin sen suomenkielisessä versiossa, *Sly 3: Konniien kunnia*. Tutkielman päämäärä on selvittää, mitä erilaisia strategioita kulttuuriviittausten lokalisoinnissa on käytetty ja mitä käytännöllisiä ja tulkinnallisia vaikutuksia strategiavalinnoilla on suomenkielisessä pelissä alkuperäiseen englanninkieliseen peliin verrattuna. Tutkimusaineisto koostuu englanninkielisen pelin sisältämistä 71 kulttuuriviittauksesta ja suomenkieliseen peliin lisätyistä seitsemästä kulttuuriviittauksesta, viittauksia ympäröivistä virkkeistä ja niiden kieliversiokohtaisista vastineista. Tutkimusaineiston viitataan jatkossa sisältävän yhteensä 78 kulttuuriviittausta.

Analyysissä sovelletaan Pedersenin (2011) kulttuuriviittausten käännösstrategialuokitteluun perustuvaa mukautettua 8 kategorian luokittelua, jonka avulla vastataan ensimmäiseen tutkimuskysymykseen, kun taas laadullisen analyysin avulla tutkitaan strategiavalintojen vaikutuksia kohdetekstissä. Analyysissä huomioidaan Pedersenin (2011) luokittelua tukevat tutkielmaan mukautetut parametrit, jotka ovat kohdeyleisö, kulttuuriviittauksen kulttuurienvälisyys, tekstin ulkopuolisuus ja keskeisyys tekstissä, viittausta ympäröivä teksti ja mediakohtaiset rajoitukset. Parametrien tarkoitus on selittää lokalisoijan valintoja ja lokalisoinnin vaihtoehtoja.

Valtavirran videopelit lokalisoidaan eri kielille yleensä markkinoiden mukaan, eli useimmiten niille kielille, joilla on paljon pelaajia. Yleisimpiä pelilokalisointikieliä ovat englantia, ranska,

italia, saksa, espanja, kiina ja japani, jotka edustavat markkinoiden suurimpia kielellisiä kohdeyleisöjä. Kielivalikoimaan vaikuttaa myös se, kuinka hyvä englannin kielen taito kohde- maassa on, jolloin se ei välttämättä tarvitse omaa kieliversiotaan. (LocalizeDirect Team 2024.) Yleisimpien kielten peliversiot sisältävät yleensä myös kattavamman lokalisoinnin ta- son, jolloin tekstityksen lisäksi saatavilla on myös jälkiäänitys, eli dubbaus. Vaikka Suomen asema on pelimarkkinoilla kehittäjänä (KooPee 2025) sekä pelaajana huomattava, suomen kielelle oli lokalisoitu suhteellisen vähän, mutta ei kuitenkaan mitätöntä määrää, pelejä.

Vaikka videopelimarkkinat ovat Suomessa suuret, vain murto-osa muunkielisistä peleistä käännetään suomeksi. Steam-kaupan, huippusuositun tietokonepelien kaupp- ja jakelualus- tan, valikoima koostuu tällä hetkellä 141 259 kokonaisesta pelistä, joista vain 5 144 sisältää joko suomenkielisen käyttöliittymän, tekstityksen tai dubbauksen (Steam 2025). Tähän tie- tysti vaikuttaa suomen kielen puhujien suhteellisen vähäinen määrä, mutta myös se, että Suo- messa englannin kielen taito on yleisesti hyvä. Suomen peliala on 270 pelistudiosa ansiosta kuitenkin yksi Euroopan suurimmista ja Suomi on mobiilipelien kehittäjistä kärkiasemassa (Hiltunen 2025). Suuri osa suomenkielisestä pelitarjonnasta on peräisin siis Suomesta.

Tutkielman kohdepeleli, *Sly 3: Honour Among Thieves* on Sucker Punch Productions -pelitalon kehittämä ja Sonyn PlayStation 2 -konsolille vuonna 2005 julkaisema videopeli. *Sly 3* on ta- sohyppely- ja hiiviskelypeleli, jonka päähenkilöt Sly, Bentley ja Murray ovat hyväntahtoisia varkaita. *Sly*-pelisarjan juonet sisältävät Slyn suvun salaisuuksien selvittämistä ja suvun veri- vihollisten kukistamista. Pelin suomenkielinen versio on täysin lokalisoitu, eli se sisältää suo- menkielisen dubbauksen, tekstityksen, valikkotekstit, trophy-palkintojen nimet sekä fyysiset kannet ja opaskirjan. Peli käännettiin myös muille pohjoismaisille kielille, eli norjaksi, ruot- siksi ja tanskaksi. Pelin alkuperäiseen englanninkieliseen versioon viitataan tässä tutkielmassa sen englanninkielisellä nimellä *Honour Among Thieves*, ja suomenkieliseen versioon nimellä *Konniien kunnia*. Kun peliin viitataan yleisesti kieliversiosta huolimatta tai molempiin kieli- versioihin yhdessä, siihen viitataan *Sly 3* -pelinä.

Koska pelejä käännetään vähän suomeksi, niihin kohdistuva käännostutkimus on myös vä- häistä, ainakin verrattuna joihinkin muihin tekstilajeihin. Localisointi on itsessään myös ollut jokseenkin sivuutettu osa käännostiedettä (O'Hagan & Mangiron 2013, 99). Tämä tutkielma vahvistaa pelikäännostutkimuksen määrää ja yhdistää näin kaksi paikoin aliedustettua tutki- muskohdetta, eli suomenkielisen pelimateriaalin ja lokalisoinnin. Kulttuuririkkkaiden miljoi- den ja kulttuurisidonnaisten elementtien vuoksi *Konniien kunnia* -peleli on harvinainen

mahdollisuus tutkia kulttuuriviittausten lokalisointia suomeksi käännettyssä pelissä. Pelien rooli suomalaisten lapsuudessa ja nykypäivässä, kuten esimerkiksi juuri *Sly 3* -pelin suosio, heijastuvat uudempien tutkielmien aihevalinnoissa. Esimerkiksi Kivioja (2023) tutki *Sly 2* -pelissä käytettyjä käänösstrategioita vertaamalla suomenkielistä käännöstä alkuperäiseen, kun taas Lampinen (2022) tutki saman pelin tehostimien (*power ups*) nimien käännöksiä suomeksi.

Ennen tutkielmaan syventymistä on hyvä huomioda, että *Konnien kunnian* sisältämää suomenkielistä dubbausta on ollut tekemässä studio, eli useampi kuin yksi ihminen, kääntäjistä tai kääntäjistä ääninäyttelijöihin ja ääniohjaajiin. Ei siis voida olettaa, että yksi ihminen on ollut kaikkien lokalisointiin sekä dubbaukseen liittyvien päätösten takana. Kun tässä tutkielmassa analysoidaan pelin lokalisoitua sisältöä, maininnat lokalisoijan lokalisointikeinoista viittaavat siis siihen ihmiseen tai ihmisryhmään, joka on yhdessä ollut päätösten takana. *Konnien kunnia* -pelin dubbaukseen osallistuneiden ääninäyttelijöiden, tai ainakin päähenkilöiden ääninäyttelijöiden, nimet ovat yleisessä tiedossa, mutta dubbauksesta vastanneen jo lopetetun studion nimen lisäksi muu saatavilla oleva tieto on vähäistä.

Pedersen (2011, 74), jonka teoriaa ja metodeja hyödynnetään tässä tutkielmassa, käyttää englanninkielistä verbiä *render* kuvaillessaan kulttuuriviittauksen kokemaa mahdollista muutosta tai muuttumattomuutta, kun se tuodaan kohdetekstiin. Hän ei kutsu prosessia kääntämiseksi (*translate*), sillä lokalisointi ei aina tarkoita viittauksen kääntämistä. Tässä tutkielmassa samaa prosessia kutsutaan kulttuuriviittausten lokalisoinniksi, vaikka viittaus voi muuttua tai pysyä kohdetekstissä muuttumattomana. Tutkielmassa lokalisointistrategiat viittaavat lokalisoinnissa käytettyihin yleisiin ja tässä tutkielmassa luokiteltaviin strategioihin, kun taas lokalisointikeino viittaa ratkaisuihin, joilla yksittäiset kulttuuriviittaukset on lokalisoitu kohdetekstiin.

Tätä johdantolukua seuraavassa teorialuvussa tutustutaan tutkielman aihetta avaavaan ja analyysiä tukeviin aihepiireihin ja teoriaan, kuten pelilokalisointiin, käännökseen ja dubbaukseen vaikuttaviin pelien teknisiin piirteisiin, kulttuuriviittauksiin sekä analyysissä hyödynnettyyn Pedersenin (2011) lokalisointistrategialuokitteluun. Teorialuvun jälkeen tutkimusaineisto ja -menetelmät esitellään perusteellisesti omissa luvuissaan, joista ensimmäinen sisältää myös lisätietoa *Sly 3* -pelistä. Aineisto ja menetelmät -lukuja seuraavat aineiston analyysi ja sen pohjalta tehdyt johtopäätökset. Tutkielman viimeinen luvussa pohditaan analyysissä tehtyjen havaintojen kokonaisuutta, kommentoidaan tutkimusmetodeja ja esitetään jatkotutkimusideoita.

2 Teoriaa ja tietoa pelilokalisoinnista ja kulttuuriviittauksista

Tämä teorialuku on jaettu kahteen osa-alueeseen, joissa ensimmäisessä käydään läpi pelilokalisoinnin yleisiä käytänteitä ja tavoitteita, median kulttuurisidonnaisia elementtejä sekä lokalisointiin vaikuttavia pelien tekstityksen ja dubbauksen teknisiä ominaisuuksia. Toisessa osiossa syvennytään tarkemmin tutkimuskohteen, eli kulttuurisidonnaisuuksien, määritelmään ja analyysissä hyödynnettyyn Pedersenin (2011) strategialuokitteluun.

2.1 Pelilokalisointi

Seuraavat luvut sisältävät tutkielman aihetta taustoittavaa tietoa ja teoriaa pelilokalisoinnista, pelien kielivalikoimista ja lokalisoinnin tasoista, lokalisoinnin kohteena olevista kulttuurisidonnaisista elementeistä sekä niistä pelien tekstitysten ja dubbauksen piirteistä, jotka vaikuttavat lokalisointiin.

2.1.1 Pelilokalisoinnin määritelmä ja tavoitteet

Videopelit ovat vain yksi lokalisoinnin kohteena oleva tuote ja median muoto, joiden kaikkien lokalisointia lähestytään hieman eri tavalla. Melkein kaikki tekstilajit, mukaan lukien audiovisuaaliset tekstit, voidaan jossain määrin lokalisoida. Yleisesti kääntäjät valitsevat aina kohdeyleisöä huomioivia strategioita käänösprosessien aikana. Yksinkertaisimmillaan pelin lokalisointi tarkoittaa pelin kääntämistä muille kielille (Chandler 2005, 12). Pelilokalisointi koostuu kuitenkin monista eri prosesseista ja vaiheista, joissa pelin ohjelmisto ja teksti muokautetaan muissa maissa myytäväksi ja vastaamaan uuden kohdeyleisön kielellisiä, kulttuurisia ja teknisiä odotuksia (O'Hagan & Mangiron 2013, 19). Pelilokalisointi tarkoittaa yleisimminkin siis pelien tekstisisällön kääntämistä muille kielille, mutta koskee paikoin muitakin pelien teknisiä tai visuaalisia elementtejä.

Pelilokalisoinnissa otetaan huomioon tiettyjen käyttäjämarkkinoiden tarpeet ja siten tunnustetaan mahdollinen pelin kulttuurielementtien muutosten tarve, jotta lokalisoitu peli vastaa kohde-kulttuurin pelaajien odotuksia (O'Hagan & Mangiron 2013, 92). Tätä prosessia kutsutaan kulttuuriseksi lokalisoinniksi (oma käänös termistä *cultural localization*) (O'Hagan & Mangiron 2013, 210–211). Kohde-kulttuurin huomioiminen ei kuitenkaan ole uusi ilmiö käänös-tieteessä, minkä vuoksi lokalisoinnin ja kääntämisen määritelmässä ja toteutuksessa on päällekkäisyyksiä (O'Hagan & Mangiron 2013, 92–93). X-sivuston julkaisussa käyttäjä @ot-ter775 (2019) tuo humoristisesti esiin erilaisten kääntäjien erot: ”A translator, a localizer and

a fansubber walk into a bar, a McDonald's and an izakaya.” Vaikka vitsiä ei pidä tulkita kirjaimellisesti, se auttaa hahmottamaan erilaisia käännösmetodeja ehdottamalla, että kääntäjä valitsee usein kulttuurisesti neutraalin käännöksen, lokalisoija käyttää kohdekulttuurin termiä ja fanitekstittäjä käyttää lähdekulttuurin termiä, eli vitsin tapauksessa sanaa *izakaya*, joka on japanilainen baari.

Käyttäjakeskeisen kääntämisen periaatteet ovat keskeisessä roolissa pelien lokalisoinnissa. Käännöksen käytettävyys ja käyttökokemus sekä sen todennäköinen käyttäjä otetaan siis kääntäjän valintojen kautta kohdetekstissä huomioon (Suojanen et al. 2015, 2). Käyttäjakeskeisyyden huomioiminen koskee pelilokalisoinnissa myös kulttuurisidonnaisten elementtien lokalisointia. Käyttäjakeskeisyys ja -kokemus ovat videopelien, kuten muidenkin tietokoneohjelmien ja käyttöliittymien, kehittämisen keskiössä. Yleinen näkemys on, että pelin tulee olla viihdyttävä (Edwards 2014, 287), mikä ohjaa myös pelien kehitystä. Pelejä lokalisoimalla keskitytäänkin pitkälti ”kokemuksen” lokalisointiin tekstin sijaan (O’Hagan & Mangiron 2013, 17–18). Lokalisointistrategioiden tulisi siis tukea hyvän pelikokemuksen tavoitetta, mutta ne eivät ainakaan saa aiheuttaa häiriöitä. Kulttuurin lokalisoinnin on ehdotettu mahdollistavan merkityksellisemmän pelin sisältöön syventymisen (Edwards 2014, 288), mikä tukisi tätä tavoitetta.

Peleissä kulttuurisen lokalisoinnin kautta erilaiset elementit mukautetaan toiseen kieleen ja kulttuuriin siten, että ne vastaavat kohdekulttuurin arvoja ja ehtoja, ja ovat sisäisesti yhdenmukaisia alkuperäisen videopelin tekstin, visuaalisten elementtien ja äänien semioottisten strategioiden kanssa (Di Marco 2007, 2). Kulttuurinen lokalisointi edellyttää siis erinomaista ymmärrystä kohdekulttuurin käytännöistä ja odotuksista. Kääntäjät pyrkivät aina pitämään mielessään kohdetekstin käyttäjät, mutta kulttuurisessa lokalisoinnissa he saavat, mutta myös joutuvat, hyödyntämään luovia käännösstrategioita, minkä vuoksi kohdeteksti voi poiketa huomattavasti lähdetekstistä. Pelilokalisoinnin tuomat muutokset keskittyvät useimmiten pelien tekstisisältöön. Muutokset muihin osa-alueisiin, kuten pelien visuaaliseen sisältöön, ovat suhteellisen harvinaisia ja koskevat tyypillisesti vain rajattuja kohdemaita ja sisältötyyppejä. Esimerkki tästä on väkivallan sensurointi. Aiheesta puhutaan lisää alaluvussa 2.1.3.

Kulttuurista lokalisointia käsitellään tässä tutkielmassa osana lokalisointiprosessia, vaikka sitä ei jokaisen pelin lokalisoinnissa vaadita, sillä sen tarpeellisuus riippuu pelin sisällöstä, lokalisoinnin tasosta ja kohdekulttuurista. Vaikka lokalisointiin kuuluu kääntämisen ja dubbauksen lisäksi mahdolliset muutokset muuhunkin pelin sisältöön, tässä tutkielmassa keskitytään

enimmäkseen kääntäjän, eli lokalisoijan, rooliin lokalisointiprosessissa. Lokalisoija vastaa vain pelin käännettävästä sisällöstä, kun taas muista kulttuurisesti lokalisoitavista elementeistä, kuten pelin visuaalisesta ilmeestä ja sisällöstä, vastaavat pelin kehittäjät tai erillinen tiimi. Näitä muita aihealueita käsitellään lyhyemmin vain laajempien kontekstien yhteydessä.

2.1.2 Lokalisoinnin tasot ja pelien kielivalikoimat

Pelien lokalisointikielet määräytyvät ensisijaisesti kohdemarkkinoiden, eli pelaajakuntien suuruuksien, mukaan. Lähtökohtana on siis pelin myynnin maksimoiminen. (Chandler 2005, 49.) Suurimmat pelimarkkinamaat ovat Kiina, Yhdysvallat, Japani, Etelä-Korea, Saksa, Yhdistynyt kuningaskunta ja Ranska (Newzoo 2026), mikä heijastuu myös pelien kielivalikoimissa. Kehittäjä- ja pelikohtaisesti kielivalikoimat voivat tietysti vaihdella, esimerkiksi tiettyjen kohdepelaajakuntien mukaan. Pienet, jopa vain yhdestä ihmisestä koostuvat, pelikehittäjätiimit saattavat itse kääntää pelin niille kielille, joita he osaavat, sillä pienibudjettisen pelin lokalisoiminen usealle eri kielelle ei välttämättä ole kulujen arvoista. Uusia kieliversioita julkaistaan myös pelin alkuperäisen julkaisun jälkeen, jos pelin tuotto ja kiinnostus uusia kieliversioita kohtaan ovat kasvaneet. Maakohtaiset pelimarkkinat vaikuttavat myös siihen, minkä asteen lokalisoinnin pelin kieliversiot saavat (O'Hagan ja Mangiron 2013, 141).

Chandler (2005, 48–49) jakaa lokalisoinnin neljään mahdolliseen asteeseen: ei lokalisointia, lokalisoitua kanna ja käyttöopas, osittainen lokalisointi ja täysi lokalisointi. Peliä, jota ei ole lokalisoitu lainkaan, myydään pelattavaksi vain sen alkuperäisellä kielellä, jonka vuoksi pelaajakunta rajoittuu pitkälti maahan tai maihin, joissa kieltä puhutaan. Englannin kieli on tähän tietysti poikkeus yleiskielen asemansa ansiosta. Nykyään pelien fyysisiä materiaaleja, kuten pelilevyjen kansia, käännetään pitkälti vain täysin lokalisoituille peleille. Pelien kansiensisältöä ennen löytyneet oppaat ovat myös jääneet pitkälti menneisyyteen ja niiden paikalta voi nykyään löytää mainosmateriaalia, muuta lisämateriaalia kuten esimerkiksi julisteen tai ei mitään (Padilla-Rodriguez 2025). Muutos johtuu pitkälti siitä, että valtaosa peleistä ostetaan nykyään digitaalisena (Karthikeyan 2026) ja koska pelinsisäiseen ohjeistukseen panostetaan enemmän (Padilla-Rodriguez 2025).

Osittain lokalisoitua pelin tekstisisältö, kuten kannet, valikkotekstit ja tekstitykset, on käännetty kohdekielelle, mutta pelin ääniraita on jätetty alkuperäiseksi. Täysin lokalisoitua pelissä kaikki tekstisisältö on käännetty ja pelin ääniraita on myös dubattu kohdekielelle. (Chandler 2005, 13–14.) Pelit tarjoavat usein osittaisen lokalisoinnin useammalle kielelle kuin täyden lokalisoinnin, eli tekstitysten kielivalikoimat ovat kattavammat kuin dubbauksen.

Chandlerin (2005) lokalisoinnin tasot koskevat pelien käännettävää teksti- ja puheisisältöä, mutta eivät tarkemmin ota huomioon muita mahdollisia pelinsisäisiä kulttuurisidonnaisia elementtejä, jotka on voitu lokalisoida. Voidaan kuitenkin olettaa, että kulttuurinen lokalisointi on yleisempää niissä pelien kieliversioissa, joilla on saatavilla kattavampi lokalisoinnin taso.

Osittainen lokalisointi on yleisin pelilokalisoinnin aste, sillä se mahdollistaa hyvän saavutettavuuden ilman, että pelinkehittäjä joutuu maksamaan studiolle dubbauksesta. Englannin kieli on yleiskielen asemansa ansiosta avain maailmanlaajuisille pelimarkkinoille, minkä vuoksi valtavirran pelit ovat melkein aina saatavilla englanniksi. Englannin kielen taito on siis ehdottoman arvokas erityisesti pienten ja itsenäisten pelikehittäjien keskuudessa, mikäli he haluavat, että heidän pelejään voidaan pelata maailmanlaajuisesti. Tämä tarkoittaa kuitenkin käänteisesti sitä, että peli, joka ei ole pelattavana englanniksi, ei välttämättä maksimoi saavutettavuuttaan tai tuottavuuttaan. Poikkeuksena tähän ovat suuret maat, kuten esimerkiksi Kiina, joiden sisäiset markkinat ovat itsekseen jo valtavat. Kaikkia pelejä ei kuitenkaan kehitetä mahdollisimman suurta yleisöä varten, vaan ne voivat olla esimerkiksi taide- tai harrastusprojekteja. Rajallinen kielivalikoima on tietysti myös tapa tarkoituksella kohdistaa pelin saatavuus tiettyyn maahan tai alueeseen, mutta tämä voi inspiroida fanikäännösten leviämisen.

2.1.3 Kulttuurisidonnaiset elementit lokalisoinnissa

Tietokoneohjelmistojen käyttöliittymissä lokalisoitavia elementtejä voivat olla esimerkiksi värit, kuvakkeet, äänet, asetelut ja muut tekniset elementit. Näissä tapauksissa kulttuurisidonnaisilla elementeillä on yleensä vain rajallinen määrä ennalta määrättyjä lokalisointistrategioita. (O'Hagan & Mangiron 2013, 92.) Luovemmissa tekstilajeissa, kuten viihdemediassa, kääntäjän kädet ovat vapaammat, mikä koskee myös kulttuurisidonnaisien elementtien lokalisointikeinoja. Peleissä lokalisoinnin kohteena ovat mikrotasolla tekstisisältö, visuaalinen sisältö, fyysiset tuotteet kuten kannet ja opaskirjat, myyntisivut ja muu markkinointi- ja opastussisältö, ja makrotasolla pelihahmojen ulkonäkö, animaatiot, pelimekanismit ja vaikeustasot (O'Hagan & Mangiron 2013, 215). Makrotason muutokset pelien sisältöön ovat kuitenkin harvinaisempia kuin mikrotason, erityisesti tekstisisällön, muutokset.

Kuuluisa esimerkki mikrotason, tässä tapauksessa tekstitason, kulttuurisidonnaisen sisällön lokalisoinnista on kohta *Pokémon*-animesarjan englanninkielisestä dubbauksesta, jossa Brock pitelee käsissään japanilaisia onigiri-riisikolmioita, mutta kutsuu niitä hillotäytteisiksi donitseiksi (keyblade777 2008). Kohtausta tuli tunnetuksi juuri kuvan ja äänen selvän ristiriidan vuoksi. Makrotason muutoksen esimerkkinä *Zootopia*-animaatioelokuvassa esiintyvän

uutisankkurin eläinlaji vaihtelee maakohtaisten eri julkaisuversioiden perusteella. Esimerkiksi Yhdysvalloissa uutisankkuri on hirvi, Australiassa koala, Kiinassa panda ja Japanissa tanuki, eli japaninmäyräkoira (RyshatsCorner 2016). Pelilokalisoinnissa mikrotason muutos on esimerkiksi se, kuinka japanilaisten *Kirby*-pelien fyysisissä yhdysvaltalaisten versioiden kansissa vaaleanpunaisen ja pallomaisen Kirbyn ilme on usein muutettu vakavammaksi verrattuna japanilaisiin kansiin, joissa hahmo on iloinen itsensä (Thomas 2012). Näin vakavamman hahmon oletetaan myyvän paremmin länsimaissa.

Kulttuurisidonnainen symboliikka voi väärässä ympäristössä tai väärän yleisön edessä johtaa väärinkäsityksiin. Ristimerkillä X ei esimerkiksi Egyptissä ole samanlaista kieltävää merkitystä kuin yleisesti muualla (Greenwood 1993, 17, viitattu lähteessä O'Hagan & Mangiron 2013, 94) ja Aasian maissa suosittu rauhaa tarkoittava V-sormiele yhdistetään taas Turkissa terroristijärjestöön (Ghosh 2025). Vastaava ele muutettiin *Left 4 Dead 2*-pelin kansissa Yhdistyneessä-Kuningaskunnassa. Kansissa keskiössä oleva zombin käsi, jonka ojennetut etu- ja keskisormi viittaavat numeroon kaksi, käännettiin ympäri, sillä käsiele kämmenselkää katsojaan päin on loukkaava. (*Left 4 Dead Wiki* n.d.). Kulttuurisidonnaisuuksien vuoksi viesti tai teksti täytyy tarpeen tullen mukauttaa uudelle kohdeyleisölle kulttuurisen lokalisoinnin avulla, jotta se välittäisi suunnitellun merkityksen, aiheuttaisi halutun reaktion ja videopelien tapauksessa ylläpitäisi myös tarkoitettua kokemusta. Kulttuurisidonnaisuudet eivät kuitenkaan rajoitu symboliikkaan, vaan koskevat esimerkiksi myös arvomaailmoja ja historian näkemystä.

Kaikkia pelien kulttuurisidonnaisia elementtejä ei tietenkään tarvitse muuttaa ja tämä olisi usein myös teknisesti mahdotonta. Pelin tapahtumat voivat sijoittua reaaliympäristöön ja sisältää paljon viittauksia paikalliseen kulttuuriin. Esimerkiksi NeoBards Entertainment -kehittäjän peli *Silent Hill f* (2025) sijoittuu 1960-luvun Japaniin, sisältää paljon paikallisen mytologian elementtejä ja käsittelee ajan yhteiskunnallisia odotuksia nuorille naisille. Pelin tapahtumien juuret ovat niin syvällä japanilaisessa kulttuurissa, että sen kulttuurisidonnaisia elementtejä ei voi muuttaa pilaamatta sen tarinaa. Runsaat kulttuurisidonnaisuudet eivät kuitenkaan estä pelien suosiota, sillä monet vastaavat japanilaiset kulttuuririkkaat pelit ovat olleet maailmanlaajuisia menestyksiä (O'Hagan & Mangiron 2013, 174). Pelien kulttuurikontekstit eivät välttämättä täysin avaudu kaikille pelaajille, minkä vuoksi fanit ovat kirjoittaneet ja luoneet videoita Japanin historiasta ja mytologiasta täydentämään muiden pelaajien tietämystä.

Pelikehittäjien tulee tietysti pitää mielessä maakohtainen lainsäädäntö, mikäli pelejä halutaan myydä maailmanlaajuisesti. Joillakin mailla on tiukemmat sääntelyt esimerkiksi väkivaltaa,

seksuaalista sisältöä ja huumeiden käyttöä sisältäviä pelejä kohtaan. Lokalisoiden täytyy puolestaan pitää mielessä erityisesti tekijänoikeuteen ja tavaramerkkeihin liittyvät lait. Viittauksia oikeisiin julkisiin henkilöihin ja jopa sattumanvaraisia kaimoja on poistettu pelien kieliversioista mahdollisten oikeudellisten kiistojen välttämiseksi. (O’Hagan & Mangiron 2013, 216–217.) Tämä varotoimi on olennainen varsinkin kulttuuriviittausten kohdalla. Esimerkiksi oikeaan ja elävään henkilöön viitatessa on riskinä, että viittauksen kohteena oleva pahoittaa mielensä, vaatii viittauksen poistoa tai hakee jopa korvauksia.

Maiden ikärajasysteemit varoittavat pelien sisällöstä ja neuvovat, mille ikäryhmälle pelin sisältö on sopivaa. Maakohtaisesti pelejä on toisinaan myös sensuroitu esimerkiksi poistamalla niistä väkivaltaisia elementtejä, kuten verta ja elimiä. ESRB (Entertainment Software Rating Board) vaati jo aiemmin mainitun *Left 4 Dead 2*-pelin kansien sensuroinnin, jolloin zombin katkaistu peukalo muutettiin näyttämään vain piiloon taivutetulta. Muutakin kyseisen pelin väkivaltaista sisältöä sensuroitiin Saksassa ja Australiassa. Vaikka zombin käsi käännettiin ympäri Yhdistyneen-Kuningaskunnan kansissa loukkaavan käsieleen välttämiseksi, mädäntyvää katkaistu peukalo säilytettiin. (*Left 4 Dead Wiki* n.d.). Joidenkin väkivaltaa tai muuta haitallista sisältöä sisältävien pelien myynti on myös kielletty maakohtaisesti kokonaan. (Chandler 2005, 26–27.) Pelaajat voivat kuitenkin kiertää näitä sensurointeja ja myynnin kieltoja muokattujen pelitiedostojen, laittomien kopioiden ja salattujen VPN-yhteyksien avulla.

Haitallisen sisällön lisäksi pelejä kielletään myös mm. eriävien historian näkemysten ja seksuaalivähemmistöihin kuuluvien hahmojen tai muun aiheeseen liittyvän sisällön takia. Esimerkiksi Naughty Dog -pelikehittäjän vuonna 2020 julkaistu *The Last of Us: Part 2* -peli on kielletty Lähi-idässä, sillä peli sisältää seksuaalivähemmistöihin kuuluvia hahmoja (Saed 2020). Pelien julkaisijat saattavat myös itse jättää pelejä julkaisematta tietyissä maissa paikallisten lakien vuoksi. DONTNOD Entertainment -kehittäjän vuoden 2020 peliä *Tell Me Why*, jonka toinen päähenkilö on transsukupuolinen, ei julkaistu mm. Venäjällä, Ukrainassa, Kiinassa tai Saudi Arabiassa (Phillips 2020). Muiden kuin itse pelin kehittäjän on vaikea muuttaa pelin sisältöä sen julkaisun jälkeen verrattuna sellaisiin medioihin, joiden kuvamateriaali voidaan tallentaa ja sensuroida kuvanmuokkausohjelmilla. Mahdollisten muutosten täytyy siis olla kehittäjän itse hyväksymiä sekä toteuttamia.

Kulttuurinen lokalisointi vaatii pelikehittäjiltä ennakoivia toimia, jotta peli olisi maailmanlaajuisesti kannattava (Edwards 2014, 289). On kuitenkin pelinkehittäjän oma päätös, jättävätkö he esimerkiksi transsukupuolisen hahmon pois pelistään, jotta sitä voidaan myydä kaikissa

maissa. Vaikka pelikehittäjät pitävät erilaiset kulttuurikohtaiset vastaanotot mielessään pelin kehityksen aikana, on silti myös mahdotonta ennakoida täysin, kuinka erilaiset pelaajaryhmät tulevat suhtautumaan pelin sisältöön. Ruotsalaisen pelikehittäjän DICE:n vuoden 2008 *Mirror's Edge* -pelin aasialaisen päähenkilön Faithin ulkonäkö suunniteltiin inklusiiviseksi ja sporttiseksi vastustamaan naishahmojen seksualisointia peleissä. Korealaisella keskustelupalstalla aasialaisten keskuudessa suosion sai kuitenkin muokattu kuva Faithista, jossa hänen silmänsä ja rintansa olivat suurennetut. Pelin huono myynti Kiinassa nähtiin jopa johtuvan Faithin ulkonäöstä. (O'Hagan & Mangiron 2013, 206.)

Suomessa pelejä koskee kaikkia kuvaohjelmia kattava lainsäädäntö, joka liittyy niiden sisältöön ja luokitteluun (Finlex 2000). Lainsäädännön mukaan Suomessa videopeleille annetaan ikärajat niiden sisällön mukaisesti, mutta pelien myyntiä tai hallussapitoa ei yleisesti kielletä, eikä niiden sisältöä sensuroida. Pelien mahdollinen kulttuurinen lokalisointi Suomen markkinoita varten rajoittuu yleensä pelien tekstisisältöön ja dubbaukseen, ja tämäkin koskee vain suomeksi lokalisoituja, yleensä lapsille ja nuorille suunnattuja, pelejä.

2.1.4 Lokalisointia rajoittavat sekä edistävät tekijät

Kuten kaikki käännettävät median muodot, pelit asettavat kääntäjälle mediakohtaisia rajoituksia, jotka väistämättä vaikuttavat kääntäjän käännösvaihtoihin ja mahdollisiin strategioihin. Nopeasti kehittyneenä ja jatkuvasti kehittyvänä teknologiana pelit kuitenkin myös tarjoavat välineitä, jotka keventävät näitä käännösrajoitteita ja edistävät lokalisoinnin ja dubbauksen ai-
nutlaatuista räätälöimistä. Tässä luvussa käsitellään pelilokalisointia rajoittavia sekä mahdollistavia tekijöitä ja teknologioita. Aiheita käsitellään tekstityksen ja dubbauksen näkökulmista, mutta eniten keskitytään dubbaukseen, sillä se on keskeisempi tämän tutkielman kannalta.

Tekstitysten teknisiä rajoitukset ja linjaukset vaihtelevat maiden, medioiden, ohjelmien lähittäjien ja katseluruutujen välillä, ja niiden tyyli riippuu tietysti myös siitä, kenelle tekstitykset ovat. Esimerkiksi kuulorajoitteisten tekstityksiin lisätään puheen lisäksi maininnat muista äänistä, kuten hälytysajoneuvojen sireeneistä tai oven koputuksesta, kun ne ovat ohjelman kokonaisvaikutelman kannalta merkityksellisiä (Traficom 2024). Vaikka tekstityskäytänteissä on eroja, yleinen tavoite on, että tekstityksiä on vaivatonta ja nopeaa lukea ohjelman tapahtumien seuraamisen ohella, eivätkä ne saa häiritä katselukokemusta. Koska av-kääntäjä noudattaa tiettyjä ennalta määrättyjä merkkirajoituksia, puhuttua sisältöä täytyy usein tiivistää tekstityksissä (Pedersen 2011, 120) tai jättää kokonaan pois. Av-kääntäjän täytyy siis syventyä

ohjelmaan tietääkseen, mikä tieto on olennaista ja minkä tiedon voi tarpeen tullen tiivistää tai jättää tekstityksistä pois. Samat tekniset rajoitteet koskevat osittain myös pelien tekstityksiä.

Pelien tekstitykset sisältävät yleensä puheen täyden litteroinnin, minkä vuoksi tekstitysten merkkimäärät ovat suuret, mutta eivät rajattomat. Eri kielten käyttämien erikoismerkkien ja oikealta luettavien kielten täytyy myös olla tuettuja ja tekstityksen tulee mahtua ruudulle näytön koosta huolimatta. Pelien tekstitykset voivat sisältää dialogin lisäksi mm. puhujan nimen, erilaiset taustääänet tai ohjeistusta siitä, mitä pelaajan täytyy tehdä (TransLexa 2025). Monet uudemmat valtavirran pelit tarjoavat laajan valikoiman esteettömyysasetuksia, joilla pelaaja voi itse muuttaa mm. tekstityksen kokoa, sijaintia ruudulla ja väriä. Esteettömyysasetuksien kattavuus vaihtelee kuitenkin merkittävästi eri pelien ja kehittäjien välillä. Pelien tekstitysten on hyvä vastata puhuttua sisältöä esimerkiksi siksi, että pelaaja saa kerralla kaiken tiedon siitä, mitä hänen täytyy tehdä pelissä seuraavaksi. Toiminnan keskellä on välillä myös vaikea keskittyä tai kuulla puhetta, jolloin tekstityksien avulla tieto on helpompi sisäistää.

Myös jälkiäänitystä, eli dubbausta, rajoittavat tekniset elementit, ensisijaisesti äänen yhteys kuvaan. Yksi dubbauksen tärkeimmistä, ja katsojan näkökulmasta huomattavimmista, ominaisuuksista onkin äänen ja kuvan synkronia, eli se, että kohdekielellä dubattu puhe jäljentää alkuperäisen puheen ajoitusta, ilmaisua ja huulten liikehdintää (Chaume 2012, 66–67), ja vastaa näin kuvamateriaalia. Chaume (2012, 67–69) jakaa synkronoinnin kolmeen eri osa-alueeseen: huulisynkroniaan (*lip or phonetic synchrony*), jossa dubattu puhe jäljentää henkilön/hahmon suun artikulaatioliikkeitä, vokaali- ja konsonanttiääntelyä ja lauseen loppuäänteitä, kineettiseen synkroniaan (*kinesis synchrony*), jossa dubbaus vastaa henkilön/hahmon kehonkieltä ja liikehdintää, ja isokroniaan (*isochrony*), jossa dubatun puheenjakson kesto vastaa ruudulla näkyvän henkilön/hahmon suun liikkeen kestoa. Synkronian avulla vältetään ristiriitoja äänen ja kuvan välillä ja mahdollistetaan katsojan eläytyminen audiovisuaaliseen materiaaliin.

Teknologian avulla pelihahmojen huulien liikkeet voidaan tietokoneavusteisesti sovittaa uusiin kieliversioihin, jolloin lokalisoijan ei tarvitse räätälöidä käännöstä vastaamaan alkuperäisiä huulten liikkeitä. Tämä antaa kääntäjälle ja äänitysimille enemmän vapauksia luoda mahdollisimman hyvä käännös ja dubbaus. Ensimmäisiä kertoja tätä teknologiaa hyödynnettiin BioWare-kehittäjän vuoden 2007 *Mass Effect* -pelissä, jonka lokalisoituissa kieliversioissa käytettiin proseduraalisesti generoitua huulisynkroniaa. Synkronian saavuttaminen luotettiin siis tietokoneelle, mikä vähensi animaattorien työtä huomattavasti. Samaa teknologiaa hyödynnettiin myös pelin hahmojen kasvojen ilmehdinnässä, kehon kielessä ja keskusteluiden

kameratyössä. (Shinkle 2021.) Myös tekoälyä voidaan samalla tavoin käyttää kieliversioiden synkronian saavuttamiseksi, kuten tehtiin CD Project Red -kehittäjän vuoden 2020 *Cyberpunk 2077* -pelissä (Holt 2020). Tietokoneavusteinen synkronia mahdollistaa pelien lokalisoinnin useammalle kielelle vähemmällä vaivalla, mutta käytäntö ei ole pelikehityksessä standardi.

Manuaalisesti tehtävänä huulisynkronia vaatii lokalisoijalta tarkkuutta, mutta isokronia, ja varsinkin sen puuttuminen, on synkronian osa-alueista katsojalle helpoin nähdä ja kuulla (Chaume 2012, 69). Graafisesti realististen pelien huulisynkronia vaatii erityistä taitoa, mutta näiden pelien kehittäjillä on yleensä myös enemmän resursseja tehtävää varten. Vanhempien ja graafisesti yksinkertaisempien pelien tapauksessa huulisynkronia on taas helpompi saavuttaa, sillä hahmojen suiden liikkeet ovat yksinkertaisempia ja karkeampia. Tämä koskee myös tutkielman kohteena olevaa 20 vuotta vanhaa *Sly 3* -peliä.

Toinen dubbausongelma on lähdetekstin sisältämät erilaiset kielen tai puheen piirteet, kuten aksentit tai kolmannen kielen elementit, joita voi olla hankala tuoda dubbaukseen, mutta joiden poisjättämisellä voi olla seuraamuksia. Kolmannella kielellä tarkoitetaan kieliä, jotka eivät ole tekstin lähdekieli tai käännöksen kohdekieli. *Honour Among Thieves* -pelin tapauksessa kolmas kieli on jokin muu kuin englanti ja *Konnien kunnian* tapauksessa muu kuin suomi. *Sly 3* -pelissä nämä elementit tarkoittavat ajoittain esiintyvää hahmojen koodinvaihtoa, eli kolmannella kielellä puhuttuja artikkeleita, sanoja tai ilmauksia, kuten esimerkiksi ranskalaisen Dimitrin lauseessa ”*Le fashion- style?*”. Aksenttien ja kolmannen kielen elementtien lokalisointistrategiat eivät kuitenkaan ole itsestäänselvyksiä eikä niiden lokalisoinnissa usein ole täydellisiä ratkaisuja.

Lähdetekstissä esiintyviä aksentteja saatetaan neutralisoida dubbauksessa, mikäli niiden tilalla ei voida käyttää mitään kohdemaalle paikallista ja kohdekielessä samaa merkitystä omaavaa aksenttia. Dubbaukseen voidaan toisaalta myös lisätä aksentteja, mutta tämä on neutralisointia suurempi muutos, jonka yleisyys riippuu usein median tyylilajista. (O’Hagan & Mangiron 2013, 177.) Yleinen näkemys on, ettei murteilla ole vastineita, ja että lähdekielen murteen rinnastaminen toiseen murteeseen kohdekielessä on sopimatonta (Chaume 2012, 137). Saman voidaan olettaa koskevan myös aksentteja. *Konnien kunnia* -pelistä on neutralisoitu useita *Honour Among Thieves* -pelissä esiintyviä aksentteja. Näin on luultavasti tehty, koska aksentit olisi vaikea sisällyttää dubbaukseen ilman, että ne kuulostaisivat pilkkaavalta imitaatiolta.

Konnien kunnian dubbauksessa on toisaalta säilytetty suurin osa sen kolmannen kielen elementeistä. Kolmannen kielen läsnäolo ylläpitää vaikutelmaa, että peli sijoittuu eri maihin,

joiden paikalliset puhuvat äidinkielenään eri kieliä. Tämä on tärkeää varsinkin siksi, koska ak-sentteja on neutralisoitu. Kolmannen kielen säilyttäminen dubbauksessa olisi ongelmallisempaa, jos sitä esiintyisi enemmän ja pidempinä jaksoina. Esimerkiksi Heiss (2004) tuo esille elokuvan *Sen täytyi tapahtua (Le Mépris)* sisältämä kohtauksen, jossa eri kieliä puhuvat henkilöt keskustelevat tulkin välityksellä. Monikielinen elokuva kuitenkin dubattiin eri kieliversioissa niin, että kaikki kolme keskustelijaa puhuvatkin samaa dubbauksen kohdekieltä, jolloin keskustelutilanteesta tuli luonnoton ja tulkista tarpeeton osapuoli, joka vain toisti muiden sanoja samalla kielellä (Heiss, 2004). Käännösongelmiin on harvoin yhtä ratkaisua, mutta valintojen harkitsemattomuus voi näin johtaa hämmennykseen.

2.2 Kulttuuriviittaukset

Tässä osiossa perehdytään tutkielman aiheeseen, eli kulttuuriviittauksiin, sekä niihin liittyvään teoriaan. Ensin käydään läpi tutkielmassa käytetty kulttuuriviittauksen määritelmä sekä esimerkkejä erilaisista kulttuuriviittauksista ja niiden olinpaikoista. Viimeiseksi esitetään Pedersenin (2011) kulttuuriviittausten lokalisointistrategioiden luokittelu, jota hyödynnetään myöhemmin myös tutkimusaineiston luokittelussa ja analyysissä.

2.2.1 Kulttuuriviittauksen määritelmä ja esimerkkejä

Pedersenin (2011) käyttämää kulttuuriviittauksen (englanniksi *extratextual cultural reference*) määritelmää käytetään tämän tutkielman aineiston valintakriteerin pohjana. Oma käännös tästä määritelmästä on seuraava: ”Kielenulkoinen kulttuuriviittaus on viittaus, joka kommunikoidaan jonkin kulttuurisen kielellisen ilmauksen avulla ja joka viittaa kielenulkoiseen asiaan tai prosessiin. Tällaisen ilmauksen viittauskohteen voidaan tyypillisesti olettaa olevan tunnistettavissa kohdeyleisölle, sillä viittauksen kohde kuuluu tämän yleisön yleistietämykseen.” (Pedersen 2011, 43). Kulttuuriviittauksen määritelmää tarkennetaan ja tutkimusaineiston valintakriteereitä rajataan vielä enemmän aineistoluvussa 3.2.2.

Kielenulkoisella tarkoitetaan, että kulttuuriviittauksen kohde on olemassa maailmassa, eikä vain kielessä. Maailmaan kuitenkin lasketaan sekä reaali- ja fiktiiviset maailmat, joista nautimme. Viittauksen kohde on saattanut olla ennen olemassa, mutta ei enää, kuten esimerkiksi Oscar Wilde ja muut edesmenneet tunnetut henkilöt, tai ne eivät koskaan ole olleet olemassa muualla kuin fiktiivisissä teoksissa, kuten esimerkiksi King Kong. (Pedersen 2011, 56.) Fiktiivisissä teoksissa, kuten kirjoissa ja elokuvissa, esiintyy usein intertekstuaalisia viittauksia muihin fiktiivisiin teoksiin. Kulttuuriviittauksia löytyy tietysti myös

ei-fiktiivisestä mediasta ja teoksista, osana sekä spontaania puhetta että käsikirjoitettuna. Myös videopelit sisältävät kulttuuriviittauksia, mistä puhutaan enemmän seuraavassa alaluvussa.

Kulttuuriviittauksia voidaan ryhmitellä ja kategorisoida eri tavoilla. Pedersenin (2011) esittämä viittausten aihealueiden lista perustuu Pohjoismaiden tekstityskorpukseen (*Scandinavian Subtitles Corpus*). Lista on laaja, mutta ei kuitenkaan kaikenkattava. Siihen kuuluvat aihealueet ovat: painot ja mitat, erisnimet kuten henkilönimet, maantieteelliset nimet, instituutioiden nimet ja tuotenimet, ammattinimikkeet, ruoat ja juomat, kirjallisuus, hallinto, viihde, koulu- tus, urheilu, valuutta ja tekninen materiaali. (Pedersen 2011, 59–60.) Díaz-Cintas & Remael (2006, 201) esittävät seuraavan kolmijakoisen ryhmittelyn, joka havainnollistaa viittausten aiheiden laajuutta ja antaa niistä useita esimerkkejä:

Maantieteelliset viittaukset:

- Fyysiset maantieteelliset piirteet: savanni, mistraali, tornado.
- Maantieteelliset kohteet: nummi, plaza mayor.
- Endeemiset eläin- ja kasvilajit: mammuttipetäjä, seepra.

Etnografiset viittaukset:

- Arjen esineet: tapas, trattoria, iglu.
- Työnteko: maajussi (oma käänös sanasta *farmer*), gaucho, viidakkoveitsi, farmi.
- Taide ja kulttuuri: blues, kiitospäivä, Romeo ja Julia.
- Syntyperä: gringo, Cockney, Parisienne.
- Mittausyksiköt: tuuma, unssi, euro, punta.

Sosio-poliittiset viittaukset:

- Hallinnolliset tai alueelliset kokonaisuudet: lääni, slummi (oma käänös sanasta *bidonville*), osavaltio.
- Instituutiot ja niiden elimet: valtiopäivätalo, sheriffi, kongressi.
- Sosiokulttuurinen toiminta: Ku Klux Klan, kieltolaki, maaherra.
- Sotilaslaitokset- ja esineet: vääpeli, merijalkaväki, Smith & Wesson.

Edellä lueteltujen kategorioiden ja esimerkkien lisäksi kulttuuriviittausten kirjoon voidaan myös laskea viittaukset paikalliseen populäärikulttuuriin ja sen ilmiöihin, kuten meemeihin ja muotiin, kuuluisiin ihmisiin, historiallisiin tapahtumiin ja tunnettuihin lainauksiin, kuten

Apollo 13 -laukaisusta kuuluisaksi tullut toteamus ”*Houston, we’ve had a problem.*” (Uri 2020). Tässä tutkielmassa tutkimusaineiston kulttuuriviittauksia ei luokitella erikseen aihealueittain, mutta analyysin ja johtopäätösten yhteydessä kuitenkin esitetään myös yleisiä huomioita kulttuuriviittausten kohteista ja aiheista.

2.2.2 Missä kulttuuriviittauksia on

Tutkiessaan elokuvia ja televisio-ohjelmia Pedersen (2011) huomasi, että tekstin kulttuuriviittausten määrään vaikuttaa ensisijaisesti tekstin pituus. Mitä enemmän tekstiä on, sitä suuremmalla todennäköisyydellä se sisältää kulttuuriviittauksia, mutta tekstikohtaisesti ei kuitenkaan varmasti. Tietyissä tekstin tyyllilajeissa esiintyy tyypillisesti enemmän kulttuuriviittauksia, kuten toiminta, rikos, komedia ja romanssi -genreissä, mutta niitä voi löytää myös tyyllilajista riippumatta. Viittausten määrässä ei nähty selvää eroa fiktiivisten ja ei-fiktiivisten ohjelmien välillä. (Pedersen 2011, 61–63.) Pelien sisältämistä kulttuuriviittausten määrästä ei olla tehty vastaavaa tutkimusta, mutta niistä on tehty yleisiä huomioita.

Suurin osa videopeleistä on fiktiivisiä, joista moni kuitenkin sijoittuu reaali maailman ympäristöön, kulttuuriin tai on historiallisten tapahtumien inspiroima. Ei-fiktiiviset pelit ovat yleensä esimerkiksi simulaatio- tai urheilupeljä. Reaali maailmaan perustuvissa peleissä on luonnollisesti enemmän kulttuurisidonnaisia elementtejä ja kulttuuriviittauksia kuin kuvitteellisiin maailmoihin sijoittuvissa peleissä. Eri maiden ja kulttuurien mytologiaan perustuvat pelit ovat myös yleisiä ja sisältävät aihepiirinsä kautta kulttuurisidonnaisia elementtejä. Peleistä löytyvät kulttuuriviittaukset liittyvät usein populaarikulttuuriin, kuten elokuvaan, sarjoihin, tapahtumiin tai julkikkisiin (Santi 2022). Nämä saattavat kuitenkin ajan myötä ”vanhentaa” peliä, sillä populaarikulttuuri muuttuu nopeasti ja pelien kehitysvaiheet kestävät tyypillisesti kauan. Viittausten sisällyttämisen ja pelin julkaisun välillä kulttuuriviittaus on siis mahdollisesti jo poistunut populaarikulttuurista. ”Ajattomuus” onkin peleissä arvostettu piirre, eli se, että niitä on mielekästä pelata julkaisuvuodesta huolimatta (Smith 2026).

Pelien intertekstuaaliset viittaukset ovat usein peräisin muista viihdemedioista, mutta useimmiten ne ovat toisista peleistä. Viittauksia toisiin peleihin käytetään eräänlaisina kunnianosoituksina peleille, jotka ovat kulttuurisesti merkittäviä (Whaling 2025) tai ovat muuten kehittäjätiimin suosikkipelien joukossa. Nämä viittaukset ovat usein sisällytetty pelin tapahtumiin, esimerkiksi visuaalisena vitsinä, esineenä tai osana ympäristöä. Viittaukset toisiin peleihin vaihtelevat ilmiselvistä implisiittisiin, joista jälkimmäiset ovat yleisempiä. Pelaajat kutsuvatkin peleihin piilotettuja viittauksia pääsiäismuniksi (*easter egg*), sillä ne on sijoitettu usein

tasojen syrjäisiin nurkkiin ja niihin on hauska törmätä. (Sligh 2019.) Joistakin viittauksista on ajan saatossa muodostunut jopa perinne. Moniin peleihin on esimerkiksi kätketty nuotio, jonka keskellä seisoo miekka terä hehkuviin hiiliin upotettuna, mikä on hyvin tunnettu viittaus klassikkona pidettyyn FromSoftware -kehittäjän *Dark Souls* -peliin (Outside Xtra 2020).

20 vuotta sitten Chandler (2005, 11–12) suositteli, että pelin kulttuuriviittausten määrän tulisi olla vähäinen, jotta peli olisi mahdollisimman ”kulttuurisesti neutraali” ja pelikokemus olisi näin kansainvälisesti yhtenäisempi. Kahden vuosikymmenen aikana videopelit ja maailma ovat kuitenkin kehittyneet teknologisesti niin paljon, että suositus on vanhentunut. Ihmiset kohtaavat ja tietävät muista kulttuureista enemmän kuin ennen, esimerkiksi netin ja kansainvälisten uutisten kautta. Lisäksi näkemys peleistä kulttuuriteoksina on vahvistunut (O’Hagan & Mangiron 2013, 203) ja lokalisoijat ovat sopeutuneet alan muutoksiin uuden teknologian ja uusien lähestymistapojen avulla. Pelisuunnittelijoiden ja -kehittäjien suunnitelmat voidaan toteuttaa vähemmillä kompromisseilla kuin vuosikymmeniä sitten. Pelikehittäjät joutuvat tietysti aina tekemään valintoja pelin luovuuden, saavutettavuuden ja tuottavuuden välillä, mutta kulttuuri saa olla pelissä keskeisessäkin roolissa, eikä kulttuuriviittauksia tarvitse vältellä.

Pelilokalisoijat saattavat jopa lisätä pelien kieliversioihin uusia kulttuuriviittauksia kohdeyleisöä varten. Näin voidaan esimerkiksi kompensoida lähdetekstin kulttuuriviittausten poisjättämistä kohdetekstistä (O’Hagan & Mangiron 2013, 175). Lisätyt kohdekulttuuriin liittyvät kulttuuriviittaukset ovat kotouttava strategia (Venuti 1995/2018, 14), joka voi antaa pelaajalle sen vaikutelman, että peli on tehty juuri hänelle. Tavoitteena on, etteivät kieliversiot tunnu käännöksiltä, vaan siltä, että peli olisi alun perin luotu kyseisellä kielellä (Chandler 2005, 12). Vastakohtaisesti kohdeyleisölle tuntemattomien elementtien säilyttämisellä pelissä on vieraannuttava vaikutus (Venuti 1995/2018, 14). Harkitsemattomasti lisätyt viittaukset saattavat myös aiheuttaa kohdetekstissä epäyhtenäisyyksiä. Olisi esimerkiksi ristiriitaista kuulla Japaniin sijoittuvan pelin suomenkielisessä versiossa viittauksia vappuun tai mämmiin.

Olisi vaikeaa löytää täysin ”kulttuuriton” peli, sillä pelien kehittäjien, suunnittelijoiden, kirjoittajien tuotokset heijastavat tekijöidensä kulttuuria (O’Hagan & Mangiron 2013, 209–210) tietoisesti, mutta myös alitajuisesti. Esimerkiksi huumorissa on kulttuurien välisiä eroja ja pelien hahmojen liikehdinnät ja kehojen kieli voivat heijastaa liikkeenkaappausnäyttelijöiden taustaa (O’Hagan & Mangiron 2013, 210). Vaikka pelit ovat harvoin kulttuurittomia, kaikki pelit eivät välttämättä sisällä kulttuuriviittauksia. Jos runsaampi tekstin määrä johtaa suurempaan kulttuuriviittausten määrään (Pedersen 2011, 61), voidaan olettaa, että käänteinen on

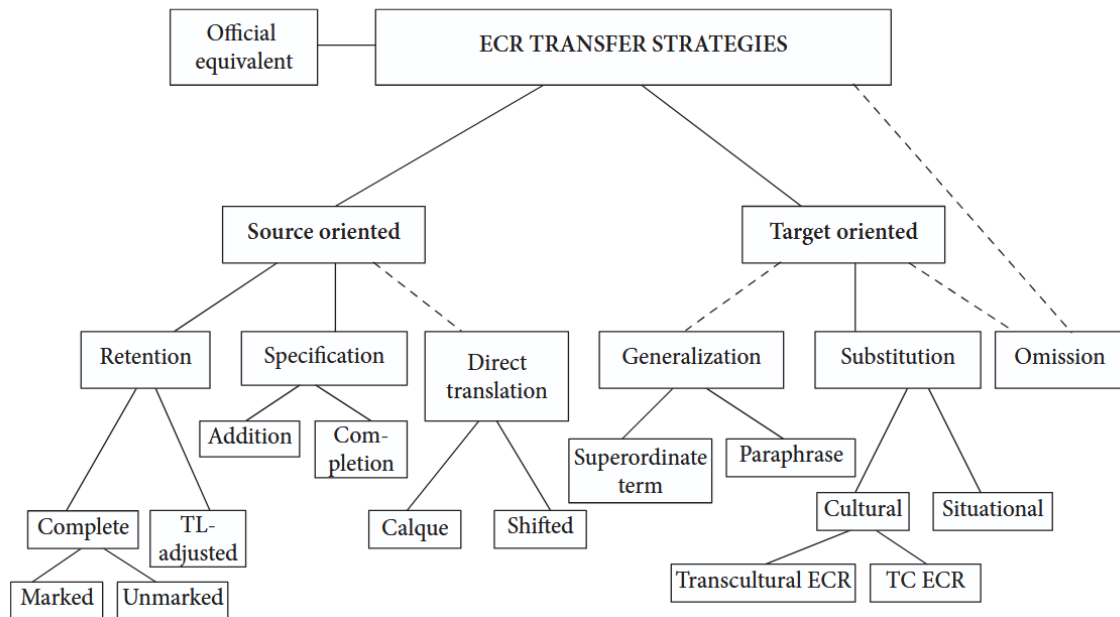
myös totta. Tekstisisällöltään lyhyt ja yksinkertainen, tai täysin tekstisisällötön, peli voi siis välttää kulttuuriviittaukset kokonaan. Koska kulttuuriviittauksia voi kuitenkin esiintyä peleissä eri paikoissa, kuten ympäristössä, hahmosuunnittelussa tai dialogissa, viittauksia voi myös löytyä vain osasta pelin elementeistä.

2.2.3 Pedersenin (2011) strategialuokittelu

Pedersen (2011) perehtyi kulttuuriviittausten lokalisointistrategioiden aikaisempiin luokittelutapoihin ja loi niiden pohjalta oman 7 kategorian luokittelunsa, jossa hän pyrki yhdistämään aiempien hyvät puolet ilman niiden mahdollisia heikkouksia. Vaikka luokittelu koottiin käännöstekstityksiä varten, sitä voidaan myös soveltaa muihin tekstilajeihin ja muiden kuin tekstityksissä esiintyvien kulttuuriviittausten kääntämisen tutkimiseen. Pedersenin (2011) strategialuokittelua hyödynnetäänkin tässä tutkielmassa *Sly 3* -pelin kulttuuriviittausten lokalisointistrategioiden luokittelussa.

Pedersen (2011) jakaa lokalisointistrategioiden luokittelunsa lähdetekstikeskeisiin (*source-oriented*) ja kohdetekstikeskeisiin (*target-oriented*), paitsi vakiintuneen vastikkeen (*official equivalent*), joka on strategiana itsenäinen. Lähdeteksti- ja kohdetekstikeskeisyys kertoo, vastaako strategian käyttö enemmän lähde- vai kohdekulttuurin normeja. (Pedersen 2011, 34–35.) Pedersenin luokittelussa lähdetekstikeskeisiä strategioita ovat säilytys (*retention*), tarkennus (*specification*) ja suora käännös (*direct translation*). Kohdetekstikeskeisiä strategioita ovat yleistys (*generalisation*), korvaus (*substitution*) ja poisjätö (*omission*). (Pedersen 2011, 75.) Luokittelun strategioille on annettu tätä tutkielmaa varten suomenkieliset nimet. Alkuperäiset englanninkieliset nimet on lisätty käännösten rinnalle vielä tässä alaluvussa, jonka jälkeä strategioihin viitataan vain niiden suomenkielisillä nimillä.

Pedersenin (2011) lokalisointistrategiat ja niiden määritelmät käydään seuraavaksi yksitellen läpi. Metodiluvussa 4.1 kerrotaan tarkemmin siitä, miten luokittelua hyödynnetään osana aineiston käsittelyä ja analyysiä. Strategioiden määritelmät kerrataan myöhemmin analyysiluvussa vielä lyhyesti, kun strategialuokkia käsitellään yksitellen. Alapuolella oleva kuva 1 on Pedersenin (2011, 75) luoma kaavio kulttuuriviittausten lokalisointistrategioista, mikä on liitetty tutkielmaan hahmottamaan strategioiden yhteyksiä toisiinsa. Kyseinen kaavio ei kuitenkaan vastaa täysin tämän tutkielman metodiluvussa kuvattuja tutkimusmetodeja.



Kuva 1 Pedersenin (2011) kulttuuriviittausten lokalisointistrategialuokittelu englanniksi.

Ainut strategia, jota ei luokitella lähde- tai kohdetekstikeskeiseksi, on vakiintunut vastine (*official equivalent*). Kulttuuriviittauksen vakiintunut, tai virallinen, vastine tarkoittaa, että viittauksella on kohdekielellä jo olemassa oleva jonkinlaisen auktoriteetin määräämä, tai muuten vakiintunut, vastine. Näitä ovat esimerkiksi kaksikielisestä sanakirjasta löytyvät käännösvastineet. Myös mittayksiköiden muuntaminen kohdekulttuurin käytäntöjen mukaiseksi on vakiintuneen vastineen käyttöä. Lisäksi mukaan lasketaan vakiintuneet nimien käännökset, kuten Donald Duck -hahmon Suomessa vakiintunut nimi Aku Ankka. Yleisesti kääntäjä valitsee aina vakiintuneen vastineen, jos sellainen on olemassa kohdekielellä, ellei tekniset syyt, kuten tekstityksen merkkirajoitteet, pakota häntä tekemään toisin. (Pedersen 2011, 97–100.)

Tätä tutkielmaa varten sellaisenaan säilytettyjä erisnimiä ei lasketa vakiintuneen vastineen käytöksi, vaan säilytykseksi viittauksiksi. Erisnimien vakiintuneiksi vastineiksi katsotaan tässä tutkielmassa erisnimet, jotka on vakiinnuttanut suomen kieleen jonkinlainen auktoriteetti, kuten erisnimi Nato, tai jotka on erikseen luotu kieleen, kuten Punainen Risti (englanniksi *the Red Cross*). Vakiintuneen vastineen käyttö on enemmän normien noudattamista kuin käännö- tai lokalisointistrategian käyttämistä, mutta normin noudattaminen ja varsinkin sen sivuuttaminen voi silti olla kääntäjän tietoinen ja harkittu päätös. Vaikka vakiintunut vastine on voitu alun perin luoda mitä tahansa käännöstrategiaa käyttäen (Pedersen 2011, 99), tässä tutkielmassa siihen keskitytään vain omana strategianaan ja luokkanaan.

Lähdetekstikeskeisiä strategioita ovat säilytys, tarkennus ja suora käänös. Kulttuuriviittauksen säilytys (*retention*) kohdetekstissä on strategioista kaikista lähdetekstikeskeisin, mutta myös yleisin. Kun kulttuuriviittaus säilytetään käänöksessä, se voidaan säilyttää sellaisenaan, jolloin kyseessä on täysi säilytys (*complete retention*), tai esimerkiksi sen kirjoitusasu voidaan muuttaa kohdekieleen sopivaksi, jolloin säilytys on kohdekieleen mukautettu (*TL-adjusted*). Täysin säilytetty viittaus voi myös olla merkattu, esimerkiksi lainausmerkeillä tai kursiivilla, tai merkaamaton. (Pedersen 2011, 77–78.) Mikäli säilytetyllä kulttuuriviittauksilla ei ole kohdekulttuurissa vastaavaa tai kulttuurienvälistä merkitystä, se voi olla vieraannuttava elementti kohdetekstissä.

Tarkennuksessa (*specification*) kulttuuriviittaus tuodaan kohdetekstiin, mutta sen ympärille lisätään tarkentavaa tietoa, jota lähdetekstissä ei ole. Tämä tieto voi olla täydennys (*completion*) tai lisäys (*addition*). Täydennyksessä lisätty tieto on osa itse viittausta, kuten lyhenteen korvaaminen koko nimellä tai henkilön etunimen lisääminen sukunimen yhteyteen, jos lähdetekstissä mainitaan vain sukunimi. Lisäyksessä kääntäjä lisää kohdetekstiin ylimääräistä tietoa ohjataksaan lukijan ymmärrystä. Esimerkiksi ammatin lisääminen henkilön nimen eteen voi auttaa lukijaa tunnistamaan kenestä on kyse tai kertoa, miksi henkilö mainitaan. (Pedersen 2011, 79–82.)

Suorassa käänöksessä (*direct translation*) lähdetekstin viittauksen osat on käännetty sanasta sanaan kohdetekstiin, vaikka tulos ei välttämättä säilytä samaa merkitystä kohdeyleisölle. Suora käänös voidaan jakaa kahteen alaluokkaan, käänöslainaan (*calque*) tai järjestysvaihtoon (*shifted*). Käänöslainassa viittauksen kaikki osat ovat käännetty suoraan kohdekielelle, vaikka viittaukselle löytyisi mahdollisesti kohdekulttuurista oma tekstiä kotouttavampi vastine. Jos taas suorassa käänöksessä on esimerkiksi vaihdettu lauseenosien paikkaa ilman, että kohdekielen kielioppi sitä vaatii, on kyseessä järjestysvaihto. (Pedersen 2011, 83–85.)

Kohdetekstikeskeisiä strategioita ovat yleistys, korvaus ja poisjättäminen. Kulttuuriviittaus voidaan yleistää (*generalisation*) kohdetekstissä käyttämällä joko yläkäsitettä tai parafrasaa. Yläkäsitettä voidaan käyttää silloin, kun lähdetekstin kulttuuriviittaus tai kulttuurisidonnainen tieto ei ole välttämätön kohdeyleisön luku-, katselu- tai pelikokemuksen kannalta. Esimerkiksi tietyn kahvilan nimi voidaan korvata pelkällä maininnalla kahvilasta tai maamerkin nimi tunnetummalla kaupungin nimellä, jossa maamerkki sijaitsee. Parafrasain avulla kulttuuriviittaus taas korvataan synonyymisellä ja kontekstia tarjoavalla ilmauksella, jolloin kohdeteksti säilyttää viittauksen merkityksen ilman itse viittausta. Esimerkiksi, jos viitataan tiettyyn henkilöön,

parafraasilla voidaan sen sijaan suoraan viitata tekoon, josta hänet tunnetaan. (Pedersen 2011, 85–89.)

Kulttuuriviittaus voidaan korvata (*substitution*) toisella kulttuuriviittauksella, mitä kutsutaan kulttuuriseksi korvaukseksi (*cultural substitution*), tai jollain muulla tilanteeseen sopivalla ilmauksella, jolloin kyseessä on tilanteellinen korvaus (*situational substitution*). Kulttuurinen korvaus voidaan jakaa vielä tarkemmin kulttuurienvälisen (*transcultural*) tai kohdekulttuurin (*target text culture*) korvauksen alaluokkiin. Kulttuurienvälisellä korvauksella viittaus korvataan toisella viittauksella, joka ei ole peräisin kohdekulttuurista, mutta on kuitenkin kohdeyleisön tiedossa. Kohdekulttuurin korvauksessa uusi viittaus on taas peräisin kohdekulttuurista. Skandinavian maiden televisiotekstityksissä kohdekulttuurin korvauksen kohteita ovat usein tittelit, instituutioiden nimet, opinasteet, ruoat ja juomat. (Pedersen 2011, 89–96.)

Kääntäjä tai lokalisoija voi myös jättää kulttuuriviittauksen kokonaan pois kohdetekstistä ja olla korvaamatta sitä välittömästi millään, jolloin kyseessä on poisjätto (*omission*). Poisjätto voi olla strategiana vaadittu, mikäli harkinnan jälkeen mikään muu lokalisointistrategia ei tunnu sopivalta vaihtoehdolta. Poisjätto on kuitenkin myös nopein strategia, mikäli kääntäjä ei edes vaivaudu harkitsemaan muita ratkaisuja. (Pedersen 2011, 96.) Lähdetekstin elementtien poisjätto voidaan nähdä köyhdyttävän kohdetekstiä, varsinkin jos poisjättöä ei korvata muilla tavoin, mutta harkitun valinnan takana voivat olla myös tekniset syyt, kuten merkkirajoitukset.

3 Peli ja tutkimusaineisto

Tämä aineistoluku sisältää ensin perustietoa *Sly 3* -pelistä sekä kulttuurin roolista pelissä, mitä avaamalla selvennetään myös tutkielman aiheen yhteys peliin ja siitä kerättyyn aineistoon.

Tämän jälkeen siirrytään tutkimusaineiston lähteiden läpikäymiseen sekä aineiston määrittelymään, rajaukseen ja keräämisen kuvaukseen.

3.1 *Sly 3: Honour Among Thieves*

3.1.1 Pelin julkaisutiedot ja juoni

Sly 3: Honour Among Thieves oli julkaisunsa aikaisen pelitrilogian huipentuma, joka julkaistiin PlayStation 2 -konsolille Pohjois-Amerikassa vuonna 2005 ja myöhemmin samana vuonna Euroopassa (MobyGames n.d.). Peli julkaistiin Euroopassa nimen kirjoitusasulla *Honour Among Thieves*, ja Pohjois-Amerikassa *Honor Among Thieves*. Tässä tekstissä käytetään tutkielmaa varten läpi pelatun version kirjoitusasua. *Sly 3* on hiiviskely- ja toimintapeli, jonka päähenkilön, varas Sly Cooperin, mukaan sarja on nimetty. Pelin pelattavia hahmoja ovat pesukarhu Sly, hänen rikoskumppaninsa virtahepo Murray ja kilpikonna Bentley, sekä pienemmässä määrin pelin aikana jengiin värvätyt muut sivuhahmot. Pelisarjan hahmot ovat erilaisia eläimiä ja pelien miljööt sijoittuvat kuvitteelliseen maailmaan, joka kuitenkin peilaa reaali-maailmaa. Pelien tasot sijoittuvat useimmiten oikeisiin maihin, kuten Italiaan tai Kiinaan, ja sisältävät reaali-maailmasta tuttuja maantieteellisiä kohteita, kieliä ja kulttuureja.

Sly 3 -pelin alussa Sly ja muut Cooper-jengin jäsenet suunnittelevat ryöstöä vartioidulle Kaine-saarelle, jolla sijaitsee Cooperin holvi, johon suvun varastamat aarteet on piilotettu. Ryöstö epäonnistuu, kun saaren nykyinen omistaja, Tohtori M, hyökkää heidän kimppuunsa. Tarina palaa sitten menneisyyteen ja Sly muistelee, kuinka hän kokosi tiimin maailmanluokan varkaita murtautuakseen holviin. Jengiin kuuluvat sen entiset jäsenet Bentley ja Murray, sekä uudet tulokkaat Guru, Penelope, Pandakunkku ja Dimitri. Peli sijoittuu pääosin tähän takautumaan. Tarinan huipennuksessa Sly pääsee holviin ja kohtaa siellä Tohtori M:n. Taistelun jälkeen Sly pelastaa rakkautensa kohteen, Carmelitan, ja vaikuttaa menettävän muistinsa. Carmelita uskottelee Slylle, että Sly on hänen poliisiparinsa ja he pakenevat yhdessä. Sly iskee lopuksi silmää Bentleylle paljastaen, että hän vain teeskentelee menettäneensä muistinsa.

Sly-pelisarja on ikoninen ja monelle suomalaiselle pelaajalle nostalginen lapsuuden PlayStation-pelikokemus. Pelit olivat Suomessa julkaisunsa aikaan, ja ovat jopa edelleen, suosittuja ja

arvostettuja. Julkaisuvuonnaan 2013 pelisarjan neljäs ja toistaiseksi viimeinen peli, *Sly Cooper: Thieves in Time*, nousi nopeasti Suomessa myyntilistan kärkeen ja pysyi siellä jonkin aikaa (Pukkila 2013). *Sly*-pelisarja on maailmalla vielä niin rakastettu, että siitä julkaistaan vieläkin uusia digitaalisia versioita pelattavaksi uusimmille PlayStation-konsoleille. Esimerkiksi joulukuussa 2024 Sony julkaisi konsolin 30. juhlavuoden kunniaksi joukon klassikkopelejä PlayStation Plus Premium -tilaajille pelattavaksi, jotka sisälsivät *Sly 2: Band of Thieves* sekä *Sly 3: Honour Among Thieves* -pelit kieliversioineen (Michel 2024). Tämän jälkeen *Sly*-pelit on vielä julkaistu erikseen ostettavaksi.

Sly 3 on kokonaan lokalisoitu suomeksi, sekä muille pohjoismaisille kielille. Suomenkielisen julkaisun fyysiset kannet ja opaskirja sisältävät samalla käännökset myös ruotsiksi, tanskaksi ja norjaksi, eli Pohjoismaissa julkaistiin kaikki kyseiset kielet sisältävä versio. Pelin suomenkielisen dubbauksen ja lokalisoinnin tuotti äänitysstudio Oy PVP Voice Ab. Pohjoismaisten kielten lisäksi kielivalikoimaan kuuluvat myös peleissä yleisemmät vaihtoehdot, eli englantia, ranska, saksa, italia, espanja, hollanti, portugali ja korea. Ei ole virallista tietoa syistä, miksi peli ja pelisarja lokalisoitiin pohjoismaisille kielille, mutta valintaan on luultavasti vaikuttanut maiden runsaat pelaajamäärät.

3.1.2 Kulttuurin rooli *Sly 3* -pelissä

Pelin luvut sijoittuvat enimmäkseen reaali maailman eri maiden ja kulttuurien ympäristöihin, kuten Kiinaan, Australian takamaihin ja Hollantiin, mutta mukana on myös kuvitteellisia kohteita, kuten merirosvosaalet Karibianmeren Verikylypylahdella. Tasoja somistavat maiden kulttuureihin liittyvät elementit, jotka vahvistavat eri tasojen kulttuuri-identiteettejä. Tasojen ympäristöjen suunnittelua onkin ohjannut vahva, mutta myös pintapuolinen, näkemys maista ja niiden kulttuurista. Esimerkiksi Venetsiaan sijoittuvaa tasoa luonnehtivat ensimmäisenä mieleen tulevat asiat Italian kulttuurista ja Venetsiasta, kuten kanaalit, gondolit, ooppera, pasta ja karnevaalit. Sama koskee myös muiden tasojen ympäristöjä, kuten Hollantiin sijoittuvaa tasoa, jota pelissä koristavat tuulimyllyt ja kaduilla lojuvat valtavat juustopyörät.

Tasosuunnittelu on kuitenkin ymmärrettävää, sillä kyseessä on sarjakuvamainen videopeli, eikä matkaopas. Runsaat kulttuuri-elementit auttavat erottamaan tasoja toisistaan ja antavat näin pelikokemukselle vaihtelua tasojen välillä. Lukuisten kulttuuri-elementtien lisäksi *Sly 3* -pelissä on paikoin vahva luonnon- ja kulttuurinsuojelun sanoma. Esimerkiksi Australiaan sijoittuvan luvun ja tason päätavoite on auttaa pulaan jäänyttä aboriginaalia Guru-hahmoa ja estää kaivosmiehiä poraamasta maaperään opaalien perässä, sillä se tuhoaa luontoa ja

maisemaa. Venetsiaan sijoittuvassa tasossa luvun päävihollinen taas pumppaa tervaa kanaaleihin pakottaakseen venetsialaiset kuuntelemaan hänen oopperaesitystään, mitä Slyn kopla kauhistelee.

Honour Among Thieves -pelissä erilaiset kulttuuri-identiteetit heijastuvat myös hahmojen puhetavoista ja puheenaiheista, sillä hahmot ovat kotoisin tasojen eri maista ja kulttuureista. Ympäristöjen tavoin hahmot toimivat siis eri kulttuurien edustajina. Nämä kulttuuritaustat heijastuvat hahmojen aksenteista, puheenaiheista ja puheen sisältämisestä kolmannen kielen elementeistä, eli sanoista tai ilmauksista heidän äidinkiellillään. Koska *Konnien kunnia* -pelistä on neutralisoitu monia alkuperäisen englanninkielisen version sisältämiä aksentteja, hahmot eivät ylläpidä tasojen kulttuurista monipuolisuutta yhtä voimakkaasti muiden kuin puheenaiheidensa, eläinlajiensa ja vaatteidensa avulla.

Sly 3 -pelin tapahtumien ja sisällön suhdetta reaali maailmaan on vaikea rajata, eli sitä, mihin reaali maailma loppuu ja fantasiamaailma alkaa. Esimerkiksi pelistä löytyvä Rialto-silta muistuttaa vain karkeasti reaali maailman Rialton siltaa, mutta eroavaisuuksista huolimatta voidaan olettaa, että kyse on samasta maamerkistä. Tässä tutkielmassa pelin dialogin sisältämien kulttuuriviittausten oletetaan koskevan reaali maailman tapahtumia, henkilöitä tai ilmiöitä, eikä vain kuvitteellista pelinsisäistä maailmaa. Analyysissä kulttuuriviittauksia tarkastellaan siis metatasolla, eli pelin käsikirjoittajan luomuksena, jossa viittaukset ovat tarkoituksellisesti sisällytetty peliin ja viittaavat reaali maailmaan.

3.2 Aineistolähteet ja tutkimusaineisto

Tutkimusaineiston ensisijainen ja toissijainen lähde esitellään ensin omassa alaluvussaan läpinäkyvyyden vuoksi, minkä jälkeen käydään läpi tässä tutkielmassa käytetty kulttuuriviittauksen määrittelmä, aineiston rajaus ja pelin elementit, joista aineisto kerättiin.

3.2.1 Tutkimusaineiston ensi- ja toissijainen lähde

Tässä tutkielmassa käytetty englanninkielinen aineistomateriaali, eli kulttuuriviittauksia sisältävät englanninkieliset lähdetekstivirkkeet, kerättiin *Sly 3: Honour Among Thieves* -pelin läpikäytön aikana PlayStation 5 -konsolilla. Suomenkielinen aineistomateriaali, eli vertailun kohdeteksti, kerättiin *Sly 3: Konnien kunnia* -pelimateriaalia sisältävältä CooperCurse-kanavan vuonna 2023 julkaisemalta YouTube-videolta *Sly 3: Konnien kunnia – Kaikki Välikohtaukset Suomeksi*. Toissijainen aineistolähde mahdollisti suomenkielisen aineiston keruun ilman

useita *Sly 3:n* läpipeluita sekä sen, pelimateriaalin pariin pystyttiin jälkikäteen vielä helposti palaamaan. Videolähteen ansiosta pelimateriaalia pystyttiin myös katsomaan useammalla alustalla, kuten kannetavalla tietokoneella, kuin pelkällä PlayStation 5-konsolilla.

Toissijainen lähde sisältää koosteen *Konnien kunnia* -pelin puhetta sisältävistä kohtauksista. Videomateriaalin käyttö toissijaisena lähteenä tuodaan esille, jotta tutkielmassa hyödynnettyihin lähteisiin viitataan rehellisesti ja selvästi. Videomateriaaliin tai peliin tutustuminen ei ole välttämätöntä tutkielman ymmärtämisen kannalta. Lukija voi halutessaan kuitenkin tutustua pelimateriaaliin videon kautta, sillä se tarjoaa vaihtoehdon perehtyä tutkimuskohteeseen ja -aineistoon ilman. Aineistoon ei ole lisätty kulttuuriviittausten esiintymisen aikamerkintöjä, sillä pelin kesto ja kohtausten ajoitukset riippuvat täysin pelaajan toimista. Videon kuvamateriaali ja läpipeluu eivät vastaa kaikkien pelaajien pelikokemusta, sillä pelin tehtävät voidaan suorittaa osittain eri järjestyksessä ja pelaaja voi vapaasti liikkua pelin ympäristössä. Videomateriaali sisälsi suomenkieliset käännösvastineet kootulle englanninkieliselle aineistolle, mutta joidenkin pelin repliikkien sattumanvaraisen esitysjärjestyksen vuoksi ei voida taata, että se sisältää kaiken pelin dubatun sisällön.

3.2.2 Kulttuuriviittausaineisto

Tutkimusaineisto kerättiin pelin dialogista, eli mukaan ei otettu muuta pelin tekstisisältöä, kuten valikkotekstejä, fyysisen julkaisun kansia tai sen sisältämän oppaan tekstejä, tai lukujen ja trophy-palkintojen nimiä. Mukaan ei myöskään otettu sellaisia tekstejä, jotka ovat osa tasojen grafiikoita, kuten rakennusten ja kauppojen julkisivuja ja kylttejä, sillä tekstin lokalisoija ei pystynyt vaikuttamaan näihin elementteihin. Kokonaisuudessaan pois jätetyn tekstisisällön määrä oli kuitenkin vähäinen. Tutkielmassa ja aineiston keruussa käytetty kulttuuriviittauksen määritelmä pohjautuu vahvasti Pedersenin (2011) kielenulkoisen kulttuuriviittauksen määritelmään, joka esitettiin teorialuvussa 2.2.1. Tätä tutkielmaa varten lisättyjen tarkennusten jälkeen kulttuuriviittauksen määritelmä on seuraava:

Kulttuuriviittaus on kielellinen ilmaus, joka viittaa kielenulkoiseen asiaan tai prosessiin (Pedersen 2011, 43). Viittauksen kohde voi olla (myös intertekstuaalinen tai fiktiivinen) käsite, henkilö, eläin, kasvi, paikka, ilmaus tai lainaus, tms., jonka merkitys on sidoksissa ja tunnistettavasti peräisin jostakin kulttuurista tai kulttuurinsisäisestä ilmiöstä tai teoksesta. Viittauksen kohteen voidaan tyypillisesti olettaa olevan tunnistettavissa kohdeyleisölle, sillä se kuuluu tämän yleistietämykseen (Pedersen 2011, 43). Viittaus voi olla kulttuurienvälinen, eli tunnettu monessa eri kulttuurissa tai jopa maailmanlaajuisesti. Kulttuurienvälisyyden puitteissa myös

viittaukset kansainvälisen populäärikulttuurin ilmiöihin tai ihmisiin on laskettu aineistoon mukaan. Luvussa 2.2.1 annetut erilaiset esimerkit kulttuuriviittauksista toimivat edelleen tätä määritelmää havainnollistavina esimerkkeinä.

Aineistoon ei ole laskettu mukaan alakulttuurien viittauksia, kuten ala- tai harrastekohtaista sanastoa, elleivät ne kontekstikohtaisista syistä kuulu myös kulttuuriviittauksen määritelmään, kuten esimerkiksi amerikkalainen jalkapallo. Mukaan ei myöskään otettu yleisiä idiomeja tai iskulauseita, elleivät ne erikseen sisältäneet kulttuuriviittausta. Mukaan kuitenkin otettiin lainaukset, joiden alkuperä pystytään paikantamaan reaali maailman tai fiktiiviseen henkilöön tai tapahtumaan. Viittauksiksi ei laskettu maiden nimiä, mutta aineistoon otettiin maamerkkien maininnat, kuten esimerkiksi Ayers Rock. Kolmannen kielen elementtejä ei sellaisenaan huollittu, elleivät ne erikseen sisältäneet kulttuuriviittausta. Pelin sisältämää merirosvomurretta ei myöskään laskettu kulttuuriviittaukseksi.

Koottu tutkimusaineisto sisältää *Honour Among Thieves* -pelistä löytyneet 71 kulttuuriviittausta ja niiden suomeksi lokalisoidut vastineet, sekä *Konnien kunnia* -peliin lisätyt seitsemän kulttuuriviittausta kohdista, joissa alkuperäisessä pelissä ei ollut viittausta, sekä niiden englanninkieliset vastineet. Yhteensä aineisto koostuu siis 78:sta kulttuuriviittauksen sisältävästä virkkeestä sekä niiden kieliversiokohtaisista vastineista. Aineistoon tullaan jatkossa yleisesti viittaamaan 78 kulttuuriviittauksen laajuusena. Viittauksia kerättiin koko pelin läpipeluun ajalta. Useammin kuin kerran esiintyvät samat kulttuuriviittaukset otettiin aineistoon mukaan vain kerran, ellei niiden lokalisointitavoissa ollut eroja. Kulttuuriviittauksia sisältävät virkkeet ja niiden lokalisoidut vastineet litteroitiin hahmojen puheesta tai kirjoitettiin ylös pelin tekstin pohjalta.

4 Tutkimusmetodien esittely

Tämä metodiluku alkaa kuvauksella siitä, miten Pedersenin (2011) lokalisointistrategioiden luokittelua sovellettiin tutkimusaineiston luokittelussa ja miltä lopullinen analyysissä käytetty strategialuokittelu näyttää. Tämän jälkeen käydään läpi parametrit, jotka on huomioitu analyysin havainnoissa lokalisointikeinoja selittävinä sekä rajoittavina tekijöinä. Viimeiseksi kuvaillaan tutkimusaineiston käsittelyä, sekä laadullisen analyysin vertailukohtia ja päämääriä.

4.1 Aineiston mukautettu lokalisointistrategialuokittelu

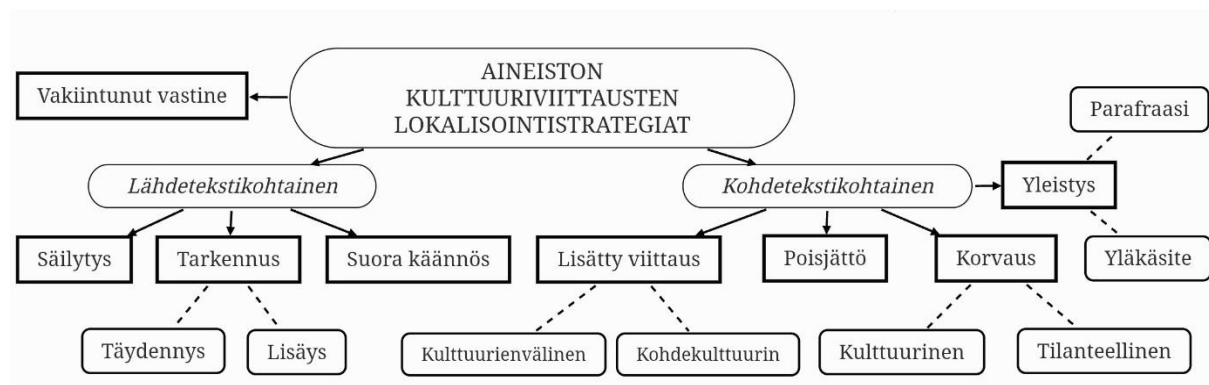
Pedersenin (2011) kulttuuriviittausten lokalisointistrategioiden luokittelua hyödynnettiin tämän tutkielman aineiston luokittelun pohjana. Tutkimuksen luokitteluun ei kuitenkaan sisällytetty jokaista alkuperäistä alaluokkaa, mikäli ylemmän asteen luokittelu oli tarpeeksi kattava aineiston käsittelyä ja analyysiä varten. Lisäksi tässä tutkielmassa käytettyyn luokitteluun lisättiin kahdeksas strategialuokka kohdetekstiin lisättyjä kulttuuriviittauksia varten. Tämän lisätyn kahdeksannen luokan määritelmästä ja alaluokista kerrotaan enemmän myöhemmin tässä alaluvussa. Lähde- ja kohdetekstejä vertailtiin ja aineisto luokiteltiin havaittujen lokalisointistrategioiden perusteella.

Strategialuokat käydään tässä luvussa läpi vain nimeltä, sillä niiden määritelmät on jo esitetty teorialuvussa 2.2.3, kohdetekstiin lisättyjen kulttuuriviittausten luokkaa lukuun ottamatta. Analyysiluvussa 5.1 luokkakohtaisen analyysin sisältävissä alaluvuissa kerrataan kuitenkin vielä lyhyesti kaikkien strategioiden määritelmät, jotta teorialukuun ei tarvitse palata niitä varten. Lisätty kulttuuriviittaus -luokan määritelmä ja alaluokat esitetään tässä luvussa ensimmäisen kerran. Aineiston strategialuokittelun sisältämät 8 kategoriaa (korostettu lihavoinnilla) ja niiden alaluokat, ovat: **vakiintunut vastine**, **säilytys**, **tarkennus**: täydennys ja lisäys, **suora käänös**, **yleistys**: yläkäsite ja parafrasi, **korvaus**: kulttuurinen korvaus ja tilanteellinen korvaus, **poisjätö** sekä **lisätty kulttuuriviittaus**: kulttuurienvälinen viittaus ja kohde-kulttuurin viittaus.

Lisätty kulttuuriviittaus -luokan määritelmä on seuraava: Lisätty kulttuuriviittaus on lisätty kohdetekstiin sellaiseen kohtaan, jossa lähdetekstissä ei ole kulttuuriviittausta. Lisättyjen kulttuuriviittausten alaluokat ovat kulttuurienvälinen viittaus ja kohde-kulttuurin viittaus. Kulttuurienvälisessä viittauksessa kohdetekstiin lisätty viittaus ei ole peräisin kohde-kulttuurista, mutta se ylittää maiden ja kulttuurien rajat niin, että se kuuluu kohdeyleisön tietoon. Kohde-kulttuurin viittauksessa kohdetekstiin lisätty viittaus on peräisin kohde-kulttuurista, eli tässä

tapauksessa Suomen kulttuurista. Strategia on kohdetekstikeskeinen, sillä siinä kohdetekstiin lisätään uusi elementti kohdeyleisöä varten, ja koska kohdekulttuurin viittaukset ovat kohdetekstiä kotouttava elementti.

Teorialukuun 2.2.3 sisällytettiin kuva Pedersenin (2011) luomasta kaaviosta, joka hahmotti kaikkia luvussa esiteltyjä alkuperäisen luokittelun strategioita ja niiden yhteyksiä toisiinsa. Alapuolella oleva kuva 2 on vastaava kaavio, joka sisältää vain tämän tutkielman analyysissä hyödynnetyn luokittelun sisältämät strategiat ja niiden alaluokat.



Kuva 2 Tutkielman analyysissä käytetty mukautettu lokalisointistrategialuokittelu.

Aineiston viittausten lokalisointistrategiat kategorisoitiin ensin tämän luokittelun mukaan. Näin saatiin vastaus ensimmäiseen tutkimuskysymykseen. Tämän jälkeen yksittäisten viittausten lokalisoitujen vastineiden käytännöllisyyttä, kuten esimerkiksi funktiota, ja saavutettavuutta analysoitiin vertaamalla lähde- ja kohdetekstejä toisiinsa. Tässä laadullisessa analyysissä huomioitiin myös lokalisoijan ratkaisuihin vaikuttavat ja niitä rajoittavat parametrit, jotka esitellään seuraavassa alaluvussa. Strategialuokkia ei siis itse pidetty lokalisoinnin ”mittareina”, eikä aineiston luokittelu yksinään antanut kokonaiskuvaa kulttuuriviittausten lokalisoinnista ja strategioiden vaikutuksista kohdetekstiin. Analyysiluvussa esitetään havaintoja strategioiden yleisestä käytöstä sekä yksittäisten kulttuuriviittausten lokalisointikeinoista.

4.2 Strategiavalintoihin vaikuttavat ja niitä rajoittavat parametrit

Lokalisointistrategialuokittelunsa ohella Pedersen (2011) esittää av-kääntäjän käännösratkaisuihin vaikuttavat parametrit, joiden pohjalta tämän tutkielman analyysissä huomioitavat parametrit on valittu. Vaikka Pedersenin (2011) parametrit perustuvat ohjelmatekstitysten strategioiden tarkastelua varten, niitä voi ainakin osittain hyödyntää myös muun kääntämisen tutkimuksessa. Osa parametreista on kuitenkin niin sidoksissa ohjelmatekstitykseen käännöslajina, ettei niitä voi käyttää tässä tutkielmassa, jossa painopiste on dubbauksessa. Mukaan on

kuitenkin otettu ne parametrit, joita voidaan myös soveltaa pelilokalisoinnin ja dubbauksen analyysiin.

Tärkeä tutkielman analyysissä huomioitu parametri oli tekstin kohdeyleisö, jota seuraavat muutetut Pedersenin (2011, 105) laatimat parametrit, eli kulttuuriviittauksen kulttuurienvälisyys, tekstin ulkopuolisuus ja keskeisyys, viittausta ympäröivä teksti sekä mediakohtaiset rajoitukset. Parametrien tarkoitus on auttaa hahmottamaan kulttuuriviittausten lokalisoinnin mahdollisuuksia ja rajoitteita, sekä muita tekijöitä, jotka voivat vaikuttaa lokalisointistrategiavalintoihin. Parametrien avulla aineiston analyysissä pohdittiin, miksi lokalisoijia oli tehnyt tiettyjä valintoja. Parametrien määritelmät käydään seuraavaksi läpi yksitellen.

Koska tekstien kohdeyleisöt vaikuttavat lokalisointiin, ne täytyy huomioida myös lokalisoinnin analyysissä. Näin rajataan esimerkiksi saavutettavuuden ja kulttuurikohtaisten käytäntöjen näkökulmia. Suomenkielisen *Sly 3: Konnien kunnia* -pelin kohdeyleisö on helppo rajata suomalaisiin pelaajiin, jotka oletettavasti ymmärtävät suomalaista kulttuuria, sillä se kuuluu heidän arkeensa. *Sly 3: Honour Among Thieves* -pelin kohdeyleisön oletettiin olevan yhdysvaltalainen pelaajakunta, sillä peli on kehitetty Yhdysvalloissa, yhdysvaltalaisilla pelaajilla on vahva läsnäolo pelimarkkinoilla ja koska peli sisältää runsaasti yhdysvaltalaisia kulttuuriviittauksia. Pelin englanninkielistä versiota pelataan tietysti myös muissa englanninkielisissä maissa, sekä maissa, joiden kielille peliä ei olla lokalisoitu. Pelaaja voi myös suosia pelin englanninkielistä versiota, vaikka hänellä olisi mahdollisuus pelata sitä äidinkielellään. Peliä pelataan englanniksi siis ympäri maailmaa, mutta tätä ei erikseen huomioitu analyysissä, sillä se olisi ollut liian laaja ja epämääräinen tekijä.

Kulttuuriviittauksen kulttuurienvälisyys viittaa siihen, ymmärretäänkö viittaus muissakin kulttuureissa, tai jopa maailmanlaajuisesti, kuin sen lähdekulttuurissa. Lokalisoinnin tapauksessa keskitytään siihen, ymmärtäisikö kohdetekstin yleisö lähdetekstin sisältämän kulttuurivirtauksen. Kulttuurienvälisyyteen vaikuttaa kulttuurien maantieteelliset läheisyydet toisiinsa, mutta myös se, kuinka tunnetuksi viittauksen kohde on tullut muualla kulttuurien leviämisen kautta, esimerkiksi maailmanlaajuisen elokuvateollisuuden tai internetin välityksellä. Lokalisoija harmitsee, kuinka tunnettu kulttuuriviittaus olisi sellaisenaan kohdetekstin yleisölle, ja valitsee sopivan lokalisointistrategian osittain tämän tiedon perusteella. (Pedersen 2011, 106–110.) Esimerkiksi jos viittaus on kohdekulttuurissa tai maailmanlaajuisesti niin tunnettu, että kohdeyleisö tunnistaa ja ymmärtää sen, viittauksen säilytys sellaisenaan kohdetekstissä voi olla

toimiva, mutta ei kuitenkaan ainoa mahdollinen, strategia. Analyysissä kulttuuriviittauksia ja strategiavalintoja tutkittiin kulttuurienvälisyyden näkökulmasta.

Tekstin ulkopuolisuudella tarkoitetaan sitä, onko kulttuuriviittaus olemassa tekstin ulkopuolella vai ei. Tekstin ulkopuolinen kulttuuriviittaus on olemassa reaali maailmassa, esimerkiksi New Yorkin Times Square, kun taas tekstin sisäinen kulttuuriviittaus on luotu tiettyä tekstiä tai tekstejä varten, esimerkiksi *Truman Show* -elokuvan Lancaster Square. Tekstin sisäisestä viittauksesta voi tulla tekstin ulkopuolinen viittaus intertekstuaalisuuden kautta. Esimerkiksi hahmo ja nimi James Bond ovat tekstin sisäisiä viittauksia elokuvassa *007 ja Kultasormi*, mutta ne ovat tekstin ulkopuolisia, kun Bondin fiktiiviseen hahmoon viitataan jossain muussa tekstissä. (Pedersen 2011, 110.) Esimerkeistä huomaa, että tekstin ulkopuoliset ja sisäiset viittaukset voivat näyttää hyvin samanlaisilta. Analyysissä otettiin huomioon, onko viittausten ulkopuolisuus tekstistä mahdollisesti vaikuttanut niiden lokalisointiin.

Kulttuuriviittauksen keskeisyys lähdetekstissä tarkoittaa viittauksen tärkeyttä sitä ympäröivässä tekstissä ja kontekstissa. Keskeisyyttä voidaan arvioida makro- ja mikrotasolla keskeisenä tai toissijaisena. Makrotasolla keskeinen viittaus on yleensä lähdetekstin aiheen kohde tai siihen sidoksissa, minkä vuoksi sitä ei voi muuttaa kohdetekstissä. Jos viittaus mainitaan ohimennen kerran tai pari kertaa, se on makrotasolla toissijainen. Tällöin, jos viittaus on tärkeä sitä ympäröivän keskustelun tai vitsin kannalta tai siihen viitataan myöhemmin uudestaan, se on kuitenkin mikrotasolla keskeinen. Jos viittaus ei taas ole tärkeä, se on mikrotasolla toissijainen, jolloin se voidaan jättää pois kohdetekstistä ilman, että se pitäisi korvata. (Pedersen 2011, 111–112.) Analyysissä keskityttiin viittausten keskeisyyteen useista näkökulmista, kuten kohtauksen tapahtumien, tason miljööön ja puhujan kulttuuritaustan kannalta.

Ympäröivä teksti viittaa kulttuuriviittauksia ympäröivään muuhun tekstiin tai dialogiin, jotka voivat sisältää päällekkäistä tietoa, joka selventää tai selittää viittauksen muualla (Pedersen 2011, 114). Esimerkiksi lisätietoa tarjoavia lisäyksiä ei välttämättä tarvita kulttuuriviittauksen jokaisen maininnan yhteydessä, vaan riittää, että lisätieto on kerran annettu yleisölle. Teknis-ten rajoitteiden, kuten merkkimäärien, vuoksi strategiaa hyödyntävät erityisesti av-kääntäjät, mutta sitä voidaan käyttää muidenkin käännösmuotojen yhteydessä (Pedersen 2011, 114). Analyysissä huomioitiin, mikäli lokalisointistrategiat ja -keinot olivat näennäisesti sidoksissa viittauksia ympäröivään muuhun tekstiin.

Pedersen (2011) muodosti mediakohtaisten rajoitusten määritelmän tekstitystilanteen mukaan, mutta sitä tullaan tässä tutkielmassa soveltamaan dubbaustilanteen huomioimiseen. Koska *Sly*

3 -pelin dialogi on lokalisoitu suomeksi ensisijaisesti dubbausta varten, minkä perusteella se on sitten tekstitetty, analyysissä lokalisointistrategiavalintoja pohdittiin dubbauksen käytänteiden ja synkronian ylläpitämisen näkökulmasta. Pelin yksinkertaisten ja sarjakuvamaisten grafiikoiden takia analyysissä keskityttiin erityisesti dubbauksen isokroniaan, eli puheen keston synkroniaan. Vanhojen ja uusien, sekä eri tyylisten pelien, välillä on huomattavia graafisia eroja, minkä vuoksi kaikkia pelejä ei koske samat mediakohtaiset rajoitukset.

4.3 Aineiston käsittelyn ja laadullisen analyysin kuvaus

Tutkimusaineisto koottiin sen keräämisen yhteydessä yhteen Excel-ohjelman taulukkoon. Kulttuuriviittauksia sisältävät virkkeet numeroitiin, ja englanninkielisen lähdetekstin rinnalle toiseen sarakkeeseen kirjoitettiin niiden kohdetekstin suomenkieliset vastineet. Itse viittaukset ja niiden lokalisoituvat vastineet korostettiin tekstipätkissä alleviivauksella. Taulukon viimeiseen sarakkeeseen kirjoitettiin mihin strategialuokkaan ja mahdolliseen alaluokkaan viittauksen lokalisointikeinot kuuluvat. Kun tässä vaiheessa aineiston keräämistä kävi ilmi, että suomenkieliseen kohdetekstiin oli myös lisätty kulttuuriviittauksia kohtiin, joissa lähdetekstissä sellaisia ei ollut, luokitteluun sisällytettiin uusi strategialuokka. Kun kulttuuriviittauksen lokalisointistrategiat oli tunnistettu ja merkattu taulukkoon, viittaukset liitettiin myös yksittäisiin strategialuokkakohtaisiin taulukoihin tarkempaa luokkakohtaista analyysiä varten.

Kulttuuriviittauksen lokalisointistrategioiden luokittelun avulla vastattiin ensimmäiseen tutkimuskysymykseen, eli siihen, mitä eri strategioita niiden lokalisoinnissa oli käytetty. Tarkemman analyysin avulla vastattiin toiseen tutkimuskysymykseen, eli siihen, mitä vaikutuksia strategiavalinnoilla oli kohdetekstissä. Koko aineiston strategialuokittelun ja yksittäisten kulttuuriviittauksen lokalisointikeinojen perusteella tehtiin havaintoja ja johtopäätöksiä strategioiden käytöstä, käyttökonteksteista sekä lokalisoinnin tuomista mahdollisista käytännöllisistä tai tulkinnallisista muutoksista lähdetekstiin verrattuna. Edellisessä luvussa esitellyt parametrit huomioitiin analyysissä lokalisoijan ratkaisuja selittävinä sekä mahdollisia lokalisointikeinoja rajoittavina tekijöinä. Lisäksi kiinnitettiin huomiota lokalisointikeinojen kohdetekstiä vieraannuttaviin tai kotouttaviin vaikutuksiin, kuten myös lokalisoinnin mahdollisiin epäyhtenäisyyksiin sekä kuvan ja äänen ristiriitoihin. Näin analyysissä pyrittiin huomioimaan lokalisoitun pelikokemuksen vaarantavat tekijät.

5 Analyysi

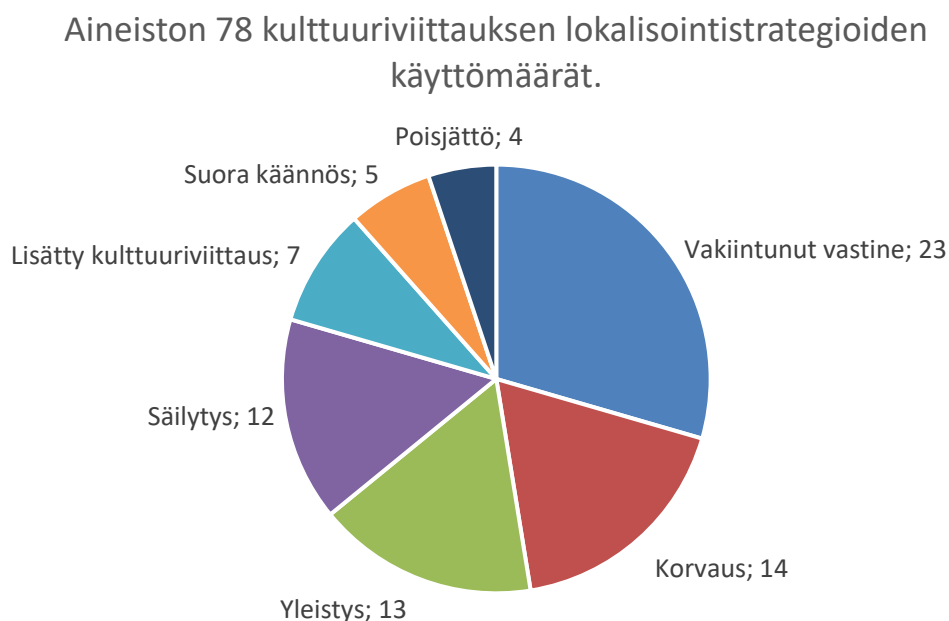
Tämä analyysiluku on jaettu kahteen osaan, joista ensimmäinen alkaa aineistosta tunnistettujen lokalisointistrategioiden käyttömäärien jakauman esittelyllä. Tätä seuraa kuvaus siitä, miten laadullisen analyysin käsiteltävät esimerkkitapaukset esitetään ja miten niihin viitataan tässä tutkielmassa. Sitten siirrytään yksittäisten strategialuokkien ja -keinojen analyysiin ja esimerkkitapausten käsittelyyn, jolloin jokaista strategialuokkaa käsitellään omassa alaluvussa. Analyysin toisessa osassa tarkastellaan vielä yleisesti aineistossa havaittuja trendejä lähdetekstin kulttuuriviittausten käytössä, viittauksiin sovelletuissa lokalisointistrategioissa sekä eri strategioiden kohdetekstin vaikutuksissa.

5.1 Kulttuuriviittausten strategialuokittelu ja analyysi

Tutkimusaineiston 78 kulttuuriviittauksen lokalisointistrategiat luokiteltiin ensin metodiluvussa 4.1 esiteltyihin kahdeksaan strategialuokkaan. Yhtäkään aineiston viittauksista ei kuitenkaan ollut lokalisoitu kohdetekstiin tarkennus-strategiaa käyttäen, minkä vuoksi kyseistä strategialuokkaa ei käsitellä erikseen omassa alaluvussa. Tarkennus-strategian poissaoloa käsitellään lyhyesti tässä alaluvussa, ja se huomioidaan myös alaluvun 5.2 analyysin yhteenvedossa ja yleisien trendien esittelyssä. *Sly 3* sisältää myös muutaman visuaalisen kulttuuriviittauksen, jotka eivät kuitenkaan kuulu tutkimusaineistoon, joka kerättiin hahmojen dialogin pohjalta. Esimerkiksi kuva Gurusta oppilaansa Murrayn selässä keskellä suota on selkeä viittaus *Imperiumin vastaisku* -elokuvaan, jossa Yoda ratsastaa samalla tavalla oppilaansa Luken selässä. Nämä visuaaliset kulttuuriviittaukset, kuten muukin visuaalinen materiaali, eivät myöskään kuuluneet pelin lokalisoitaviin elementteihin.

Tarkennus-strategian ja sen alaluokkien, eli täydennysten ja lisäysten, poissaolo pelin kulttuuriviittausten lokalisoinnissa voi ainakin osittain johtua siitä, että dubbauksessa noudatettu isokronia ei yleisesti jätä aikaa ylimääräisen kontekstin lisäämiselle. Tarkennusten lisääminen ohjelmatekstityksiin, joihin Pedersen (2011) keskittyi, on nähtävästi helpompaa ja yleisempää. Pelissä on kuitenkin myös diaesitys-tyylisiä kohtauksia, joissa puhuva hahmo ei ole näkyvissä ruudulla, jolloin isokronian ylläpitäminen ei olisi yhtä suuri este tarkennusten käyttämiselle. Toisaalta vain muutama löydettyistä kulttuuriviittauksista oli edes peräisin tällaisista kohtauksista. Tarkennusten käyttö pelin lokalisoinnissa oli siis teknisesti mahdollista, mutta tutkimusaineiston kohdalla strategiaa ei esiintynyt.

Pelin englannin- ja suomenkielisistä versioista löytyneistä 78 kulttuuriviittauksesta 23 oli lokalisoitu kohdetekstiin vakiintuneella vastineella, 14 oli korvattu, 13 oli yleistetty, 12 säilytetty, seitsemän oli lisätty kohdetekstiin, viisi käännetty suoraan ja neljä jätetty kokonaan pois. Kuva 3 sisältää ympyräkaavion, joka visualisoi tätä lokalisointistrategioiden käytön jakaumaa. Lokalisointikeinoista 38 kuului siis kohdetekstikohtaisiin strategioihin ja 17 kuului lähdetekstikohtaisiin strategioihin. Vakiintunut vastine, joka jää tämän kahtiajaon ulkopuolelle, oli strategioista eniten käytetty. Pelkkiin käyttömääriin perustuva ensivaikutelma on, että pelin lokalisoinnissa on suosittu kohdetekstikohtaisia lokalisointistrategioita, ja että kohdekielestä on usein löytynyt viittauksille vakiintuneet vastineet, joita on käytetty aina kun mahdollista. Pelkkien strategioiden käyttömäärien pohjalta pystytään kuitenkin tekemään vain pintatason päätelmiä. Laadullisen analyysin avulla saatiin syvempi ymmärrys viittausten lokalisoinnista.



Kuva 3 Aineiston sisältämien lokalisointistrategioiden käyttömäärien jakauma.

Yksittäisten lokalisointistrategioiden käyttöä tarkastellaan seuraavaksi alaluvuissa 5.1.1–5.1.7 järjestyksessä yleisimmästä vähiten käytettyyn. Jokaisesta strategialuokasta esitetään ja käsitellään esimerkkitapauksia, jotka edustavat koko luokkaa koskevia huomioita tai ovat mielenkiintoisia poikkeustapauksia. Poisjätettyjä kulttuuriviittauksia käsittelevässä alaluvussa annetut esimerkit sisältävät kuitenkin luokan kaikki tapaukset, sillä niitä on vain vähän. Myös kaikki kohdetekstiin lisätyt kulttuuriviittaukset käsitellään, sillä strategia on erityisen kohdetekstikohtainen.

Analyysin ohella avataan pelin konteksteja, joissa viittaukset esiintyivät, sekä viittausten alkuperiä, sillä ne vaikuttavat itse viittauksen ja lokalisointistrategiavalinnan tulkintaan. Strategialuokkien esimerkkitapaukset esitetään taulukoissa, joiden sisältämässä virkkeissä itse kulttuuriviittaukset ja niiden lokalisoidut vastineet on alleviivattu. Muut mahdolliset tekstin tyyli- muodot ja kirjoitusasut ovat peräisin pelin tekstityksistä. Taulukoissa esimerkeille on annettu kirjaimesta ja numerosta koostuvat tunnukset, jotka näkyvät taulukoiden ensimmäisessä sarakkeessa. Esimerkiksi taulukon A ensimmäinen esimerkkitapaus on nimetty A1. Nimikontvention tarkoitus on yksinkertaistaa esimerkkeihin viittaamista.

Lähdetekstin, eli *Honour Among Thieves* -pelin, virkkeet ovat taulukoissa ensin vasemmassa sarakkeessa ja *Konnien kunnia* -pelin tekstit ovat seuraavassa sarakkeessa oikealla. Pääsääntöisesti virkkeet ovat englanniksi ja suomeksi, mutta koska aineistossa oli mukana myös pieni määrä muunkielistä tekstiä, taulukon sarakkeet on nimetty lähdepelien mukaan lähdekielten sijasta. Taulukoissa on lokalisointistrategian alaluokan sisältävä sarake vain silloin, kun strategialla on alaluokkia, eli korvauksen, yleistyksen ja lisätyn kulttuuriviittauksen tapauksissa.

5.1.1 Vakiintunut vastine

Vakiintunutta, tai virallista, vastinetta voidaan käyttää silloin, kun kulttuuriviittauksella on kohdekielellä jonkinlaisen auktoriteetin päättämä tai muuten kieleen vakiintunut samaa tarkoittava vastine. Esimerkkejä tästä ovat kaksikielisistä sanakirjoista löytyvät käännökset, mitasuhteiden muuntaminen tai vakiintuneet nimien käännökset. (Pedersen 2011, 97–100.) Vakiintunut vastine on voitu alun perin luoda millä tahansa käännöstrategialla, mutta analyysissä sitä tutkitaan omana strategianaan.

Vakiintuneen vastineen käyttöä on hieman erilaista analysoida muihin strategioihin verrattuna, sillä se sivuuttaa mutta myös sisältää kaikki muut mahdolliset käännöstrategiat. Tästä syystä siihen perehdytään hieman muita strategioita syvemmin ja useammilla esimerkeillä. Toisin kuin lähde- tai kohdetekstikohtaiset lokalisointistrategiat, vakiintunut vastine on enemmän normipohjainen strategia. Jos lähdetekstin sanalle löytyy käänнос kohdekielen sanakirjasta, kääntäjä tulee oletettavasti käyttämään sitä. Tällöin voidaan olettaa, että kulttuuriviittaus kuuluu tällöin myös kohdekulttuurin yleistietämykseen. Toisaalta käännösvastineen käyttö ei välttämättä takaa kohdekulttuurin normien noudattamista, kuten jotkin tämän kategorian esimerkit havainnollistavat. Sanakirjan noudattaminen ei kuitenkaan ole lokalisoinnissa vaatimus, eikä se välttämättä takaa parasta kohdetekstiä. Vaikka vakiintunut vastine on kääntäjälle usein ns. automaattinen valinta, se ei ole ainoa strategiavaihtoehto.

Vakiintunut vastine oli pelin viittausten lokalisoinnissa eniten esiintyvä strategia ja sitä oli käytetty 23 lähdetekstin viittauksen kohdalla. Suurin osa näistä viittauksista sisälsi erilaisia mittasuhteita tai oli keskeisiä pelin miljöön, eli sen hetkisen tason, edustamaan kulttuurin kannalta. Vakiintuneen vastineen avulla monet lähdetekstin viittaukset säilyivät saavutettavina kulttuuriviittauksina myös kohdetekstissä, mutta strategian käytössä esiintyi kuitenkin myös joitain epäjohdonmukaisuuksia. Kategorian moninaista ja osittain hankalaa luonnetta käsitellään vielä tutkielman johtopäätösluvussa tutkimusmetodien kommentoinnin yhteydessä. Taulukko A sisältää strategialuokan käsiteltävät esimerkkitapaukset.

Taulukko A. Vakiintunut vastine -strategialuokan esimerkkitapaukset peleistä *Honour Among Thieves* ja *Konnien kunnia*.

Tapaus	<i>Honour Among Thieves</i>	<i>Konnien kunnia</i>
A1	I'd say another <u>100 feet</u> and a dozen tentacles... just a rough guess.	Ehkä semmoinen <u>30 metriä</u> ja kymmeniä lonkeroita. Karkeasti arvioituna.
A2	We're directly beneath the bridal chamber, just a few <u>inches</u> from Jing King.	Olemme neidonkammion alla, vain pari <u>tuumaa</u> Jingistä.
A3	Ughh.. Well, given the weight of the darts, I'll need to sneak up behind him and take a shot within a few... <u>meters</u> .	Ughh... no tikkojen painon vuoksi mun pitää hiipiä sinne, sen taakse ja ampua sitä noin parista... <u>metristä</u> .
A4	Nothing like a hoard of angry <u>dingoes</u> to make things a bit more interesting.	Lauma vihaisia <u>dingoja</u> tekee tilanteesta kummasti mielenkiintoisemman.
A5	Like a freakin' <u>totem pole</u> of strongism!	Kuin joku väkevyyden <u>toteemipaalu!</u>
A6	Greetings old... <u>Inspector</u> Fox! Man, you're in it again!	Tervehdys vanha... <u>tarkastaja</u> Fox! Hitsit, taasko sama juttu!
A7	<u>Let there be light!</u>	<u>Tulkoon valoo!</u>

Esimerkki A1, joka sisältää mittayksikön, on esimerkki hyvin tyypillisestä kulttuuriviittauksesta ja sen muuntamisesta vastaamaan kohdekulttuurin käytäntöjä. Vastaaviin kulttuuriviittauksiin, sekä esimerkiksi päivämäärien ja kellonaikojen kulttuurikohtaisiin merkintätapoihin, voi törmätä tekstilajista riippumatta ja ne lokalisoidaan yleensä samalla muuntamisen periaatteella. Esimerkissä A1 korkeus ja mittayksikkö *100 feet* oli muunnettu Suomessa käytettyyn ja kohdeyleisölle tutumpaan muotoon, eli *30 metriin*. A1 ei ollut aineiston ainut mittayksiköstä koostuva kulttuuriviittaus, mutta se oli ainoa kerta, kun aineiston mittayksikkö lokaloitiin muuntamalla se toiseksi mittayksiköksi.

Esimerkit A2 ja A3 sisältävät myös mittayksiöitä, joista ensimmäinen, *inch* eli tuuma, kuuluu brittiläiseen yksikköjärjestelmään ja toinen, *meter* eli metri, kuuluu metrijärjestelmään. Molemmat mittayksiköt oli lokaloitu kohdetekstiin käännösvastineen avulla, mutta vain metri on kuitenkin Suomessa yleisesti käytetty mittayksikkö, ja tuuman käyttökontekstit ovat

Suomessa hyvin rajallisia. Tuuman käyttö voidaan siis nähdä kohdetekstissä osittain vieraannuttavana elementtinä. Vaikka vain toinen esimerkeistä, A3, vastaa kohdekuulttuurin käytäntöjä, molemmat esimerkit kuuluvat Pedersenin (2011) laatimaan vakiintuneen vastineen määritelmään. Tämä korostaa, kuinka vakiintunut vastine -strategiaa ei nähdä lähde- ja kohdetekstikohtaisena. Strategialuokittelun lisäksi syvempi laadullinen analyysi on tärkeää, sillä vaikka määritelmän mukaan kyseessä on periaatteessa sama strategia, lokalisointikeinot näyttävät erilaisilta ja niillä on erilaiset vaikutukset kohdetekstiin.

Esimerkit A1, A2 ja A3 näyttävät, että *Sly 3* -peli sisältää eri järjestelmien mittayksiköitä, jotka oli lokalisoitu eri tavoin. Esimerkki A3 oli ainoa kerta, kun metrijärjestelmää käytettiin *Honour Among Thieves* -pelissä, sillä muulloin hahmot, jopa tässä tapauksessa metrin maininnut Bentley, käyttivät brittiläistä yksikköjärjestelmää. Eri mittayksiköiden käytön perustana ei näyttänyt olevan esimerkiksi hahmon oma kulttuuritausta, sillä A2 esimerkin sisältämän tuuman mainitsee kiinalainen hahmo ja Kiinassa käytetään metrijärjestelmää sekä omia yksiköitään (China Discovery nd.). Vaihtelevat mittayksiköiden lokalisointitavat voivat siis johtua myös lähdetekstin mittayksiköiden epä johdonmukaisuudesta. Tutkimusaineisto sisälsi myös muita mittayksiköiden lokalisointikeinoja, joita käsitellään toisissa alaluvuissa.

A4 ja A5 ovat esimerkkejä aineistosta havaitusta käännösvastineiden tyypillisestä käytöstä. Ne myös havainnollistavat, miten erilaiselta vakiintuneet vastineet voivat näyttää kohdetekstissä. Esimerkissä A4 mainitun pelissä keskeisen *dingo*-eläimen vakiintunut vastine suomeksi on kohdetekstissä käytetty dingo, kun taas esimerkin A5 hahmolle keskeisen viittauksen *totem pole* vakiintunut vastine suomeksi on kohdetekstissä käytetty toteemipaalu. Viittausten vakiintuneet vastineet on alun perin luotu eri käännösstrategioita käyttäen, jolloin dingo on pohjimmiltaan lainasana ja toteemipaalu on suora käännös. Molemmat ratkaisut kuuluvat kuitenkin vakiintuneen vastineen strategialuokkaan. Tämä havaittiin myös luokan muissa tapauksissa, joissa kohdetekstissä käytetty vakiintunut vastine oli joko sama termi kuin lähdetekstissä, esim. kung-fu, tai sillä on suomeksi oma sanansa, esim. heittotähti (*throwing star*). Vaikka näillä kulttuuriviittauksilla on suomenkielinen vakiintuneet vastine, ne säilyivät silti kulttuuriviittauksina myös kohdetekstissä.

A6 edustaa muutamaa aineistosta löytynyttä poliisiin tai armeijaan liittyvää ammattinimikettä, jotka oli lokalisoitu kohdetekstiin käännösvastineella. Lähdetekstin *inspector* oli lokalisoitu käyttämällä käännösvastinetta, eli tarkastajaa, vaikka termeillä on ammattinimikkeinä maiden välisiä eroja. Mielenkiintoisesti vakiintuneen vastineen käyttöä olisi myös, jos kohdetekstissä

käytettäisiin virkatehtäviä vastaavia ammattinimekkeitä käännösvastineiden sijaan. Vaikka maakohtaisissa ammattinimikkeissä on eroja, kyseessä on toisaalta fantasiamaailma, jonka ammattinimikkeiden ei tarvitse täysin vastata reaali maailmaa. Tarkastaja Fox esimerkiksi työskentelee Interpolille ja jahtaa rikollisia ympäri maailmaa, vaikka reaali maailmassa Interpolilla ei edes ole tällaisia kenttäpoliiseja. Pelin sarjakuvamaisuus voi siis vapauttaa käännöstä tavoilla, jotka eivät päde kaikkiin tekstilajeihin, kuten asiakirjoihin.

Esimerkki A7 on intertekstuaalinen viittaus, joka oli lokalisoitu kohdetekstiin käyttämällä viittauksen lähdeteksen virallista suomenkielistä käännöstä. ”*Let there be light!*” ja sen kohdetekstin vastine ”Tulkoon valoo!” ovat lainauksia Raamatusta, vaikka kohdetekstissä se onkin muotoiltu puhekielen tyyliin. Raamattu tai uskonto eivät kuitenkaan ole pelissä keskeisiä aiheita, eikä niihin viitattu muualla. Viittaus tehtiin kohtauksessa, jossa huoneen valot katkelivat päälle ja pois, joten vain viittauksen kirjaimellinen merkitys liittyi kohtaukseen. A7 on esimerkki lainauksen virallisen vastineen käytöstä, mikä on harvinainen mahdollisuus, sillä lainauksilla on harvoin virallisia käännöksiä. Aineisto sisältää myös muita lainauksia, jotka oli lokalisoitu kohdetekstiin muilla strategioilla.

5.1.2 Korvaus

Kulttuuriviittaus voidaan korvata kohdetekstissä joko toisella lähde- tai kohdekulttuurin kulttuuriviittauksella, jolloin korvaus on kulttuurinen, tai muulla tilanteeseen sopivalla ilmauksella, joka ei ole kulttuuriviittaus tai sidoksissa alkuperäiseen viittaukseen, jolloin korvaus on tilanteellinen (Pedersen 2011, 89).

Korvaus oli toiseksi eniten käytetty strategia ja sitä oli käytetty 14 kulttuuriviittauksen localisoinnissa. Näistä yhdeksän oli tilanteellisia korvauksia ja viisi oli kulttuurisia korvauksia. Kaikissa strategialuokan kulttuurisissa korvauksissa oli otettu kohdekulttuuri ja -yleisö huomioon tekemällä kohdetekstistä suomalaiselle pelaajalle saavutettavampi lähdetekstin kulttuuriviittaukseen verrattuna. Monet aineiston viittaukset liittyivät erityisesti yhdysvaltalaiseen kulttuuriin, mutta joukossa oli myös joitakin pelin tasojen maihin ja kulttuureihin liittyviä viittauksia. Näihin kuuluivat kaksi Australian slangisanaa, jotka oli molemmat neutralisoitu kohdetekstissä. Tilanteelliset korvaukset olivat yleisaiheisia, mutta liittyivät pelin tapahtumiin ja säilyttivät lähdetekstin viittauksen funktion tai merkityksen. Vaikka kulttuuriset korvaukset olivat kohdeyleisölle saavutettavampia, ne eivät olleet niin ominaisia suomalaiselle kulttuurille, että ne olivat kohdekulttuurin viittauksia.

Taulukko B. Korvaus-strategialuokan esimerkitapaukset peleistä *Honour Among Thieves* ja *Konnien kunnia*.

Tunnus	<i>Honour Among Thieves</i>	<i>Konnien kunnia</i>	Alaluokka
B1	This is it - <u>eye of the tiger</u> , pal!	No niin, <u>totinen paikka</u> , kamu!	Tilanteellinen
B2	Argh, I forgot me <u>number two pencil for the scantron test!</u>	Arr, taisin unohtaa <u>uunin päälle!</u>	Kulttuurinen
B3	Sly can't rewire a satellite or write <u>ASCII code</u> .	Sly ei osaa virittää satelliittia tai kirjoittaa <u>C-koodia</u> .	Kulttuurinen
B4	Sly can't even spell <u>ASCII</u> .	Tai kirjoittaa edes <u>C:tä</u> .	Tilanteellinen
B5	Channel your inner <u>frat boy!</u>	Kaada se kurkkuun!	Tilanteellinen
B6	Tough talk <u>Wagga</u> , but you ain't got no respect with us.	Kovaa puhetta <u>poju</u> , mutta sä et kunnioita meitä.	Tilanteellinen

Taulukon B esimerkin B1 ilmaus *eye of the tiger* on viittaus tunnettuun samannimiseen amerikkalaisen Survivor-yhtyeen luomaan *Rocky III* -elokuvan tunnuskappaleeseen, joka soi elokuvassa nyrkkeilymestari Rockyn treenausmontaasissa (Total Rocky 2015). Kappaletta on myöhemmin käytetty myös muualla, kuten vuoden 2014 elokuvassa *Big Hero 6* kohtauksessa, jossa päähenkilö ryhtyy tiedeprojektin suunnitteluun (Tkaczyk 2016). Kappaletta käytetään yleensä tilanteissa, joissa ahkeroidaan ja valmistaudutaan tuleviin koettelemuksiin. Pelissä viittauksen tekee Murray, joka on nyrkkeilyn fani ja painin harrastaja, sekä jengin lihakset. Viittaus ja sen lähde ovat siis hahmon kannalta keskeisiä, vaikka kyseessä onkin ainoa viittaus, jonka hän tekee kyseiseen kappaleeseen/elokuvaan. Kohdetekstissä viittaus oli korvattu ilmauksella ”totinen paikka”, mikä säilyttää viittauksen merkityksen, eli fyysisen ja henkisen valmistautumisen, ilman itse viittausta elokuvaan tai kappaleeseen. Kohdetekstistä jää näin kuitenkin puuttumaan Murrayn kiinnostus nyrkkeilyä kohtaan.

Esimerkissä B2 Sly viittaa yhdysvaltalaiseen automaattisesti arvioituun Scantron-monivalintakokeeseen ja kokeen aikana käytettyyn lyijykynämalliin (Angelo State University 2024). Viittaus on saavutettava nuorille yhdysvaltalaisille pelaajille, sillä he ovat saattaneet itse joskus tehdä vastaavan kokeen. Kohdetekstissä viittaus oli korvattu saavutettavammalla ja kulttuurisesti neutraalimmalla unohduksen kohteella, eli uunin päälle jättämisellä. Vaikka kyseessä on kulttuurinen korvaus, tulos ei ole kohdekulttuurin viittaus. Scantron-koe ei ole keskeinen kohtauksen kannalta, vaan se on humoristinen tapa, jolla Sly poistaa itsensä nopeasti keskustelusta. Kohdetekstin vastine vastaa tätä humoristista tarkoitusta, vaikka se ei tekosyynä ole yhtä tilanteessa yhtä absurdi kuin alkuperäinen viittaus.

B3 esimerkissä mainitaan ASCII, eli American Standard Code for Information Interchange, joka on englannin merkkisysteemiä käyttävä koodauskieli (Awati 2025). Kohdetekstissä se oli korvattu C-koodilla, joka on maailmanlaajuisesti ja myös Suomessa yleisesti käytetty ohjelmointikieli. Kyseessä on jälleen kulttuurinen korvaus, joka ei kuitenkaan muutu kohdekulttuurin viittaukseksi. Korvauksen aihe pysyy ohjelmoinnissa, joka on viittauksen tehneen hahmon ja keskustelun kontekstin kannalta keskeinen aihe. Pelissä B3 esimerkkiä seuraa suoraan esimerkki B4, jossa ASCII-viittaus oli myös korvattu vastaamaan tätä lokalisointikeinoa. B4 on siis tilanteellinen korvaus, johon on vaikuttanut viittausta ympäröivä teksti. Koomisesti B4 viittauksen tehnyt Bentley pitää ystävänsä Slytä lähdetekstiin verrattuna täysin kirjoitustaidottomana, sillä hän ei usko Slyn osaavan kirjoittaa edes C-kirjainta, kun taas lähdetekstissä hän ei osaa kirjoittaa ACII-lyhennettä.

Esimerkissä B5 viittaus *frat boy* viittaa nuoriin yhdysvaltalaisiin miesopiskelijoihin ja pelin kohtauksen kontekstissa erityisesti heidän tapaansa juoda paljon alkoholia opiskelijabileissä. Pelissä viittaus tehdään limonadinjuontikisassa, joka itsessään on lapsiystävällinen viittaus oluenjuontikisaan. Kohdetekstissä koko lähdetekstin lause oli korvattu toisella, joka liittyi suoremmin kohtaukseen ja on kulttuurisesti neutraali, jolloin kyseessä on tilanteellinen korvaus. Samoin tehtiin samassa kohtauksessa australialaisen hahmon ilmaukselle ”*Down that lemonade you mangy jumbuck!*”, joka oli lokalisoitu kohdetekstiin ”Näytä kuka määrää!”. *Jumbuck* on australialainen slangisana lampaalle.

Esimerkissä B6 australialainen dingohahmo kutsuu Slytä sanalla *Wagga*, joka on Australian alkuperäiskansojen kieltä ja alun perin tulkittu tarkoittamaan varista, mutta myöhemmin nähty tarkoittavan tanssia tai humalaista horjumista (*Wagga Wagga Australia n.d.*). Molemmat näistä tulkinnoista sopivat osittain pelin kontekstiin. Kohdekielellä viittaus oli korvattu kulttuurisesti neutraalilla tilanteeseen sopivalla sanalla, jolloin Slyhin viitataan vähättelevästi pojuna. Tason ja hahmon kulttuuri-identiteettien ylläpitämisen kannalta australialaisen slangisanan läsnäolo tekstissä on keskeinen. Suurin osa aineiston Australiaan liittyvistä kulttuuriviitauksista oli kuitenkin neutralisoitu kohdetekstissä, mikä australialaisten aksenttien neutralisoinnin ohella vähentää maan kielen ja kulttuurin läsnäoloa lokalisoidussa pelissä.

5.1.3 Yleistys

Kulttuuriviittaus voidaan yleistää kohdetekstissä joko yläkäsitteen tai parafrasoinnin avulla. Yläkäsitteellä esimerkiksi tietyn kahvilan nimen sijasta kohdetekstissä voidaan vain mainita, että

kyseessä on kahvila. Parafraasilla viittaus korvataan synonyymisellä ja samaa merkitystä kantavalla ilmauksella, joka ei kuitenkaan ole enää kulttuuriviittaus. (Pedersen 2011, 85–89.)

Yleistyksellä oli lokalisoitu 13 viittausta, joista kahdeksan oli parafraaseja ja kuusi yläkäsitteitä. Yleistys oli kolmanneksi yleisin lokalisointistrategia. Parafraasien ja yläkäsitteiden käyttövaikutus oli se, että kulttuuriviittausten merkitykset säilyivät kohdetekstissä, mutta itse viittaukset jäivät siitä pois. Tällöin viittausten merkitykset tai funktiot tekstissä korostuvat tärkeämpinä kuin itse viittausten kohteet. Näin lokalisoitiin esimerkiksi vitsit ja muut humoristiset ilmaukset niin, että huumori säilyi myös kohdetekstissä. Yläkäsitteitä käytettiin erityisesti mittayksiköiden lokalisoinnissa silloin, kun lähdetekstissä mainitut tarkat mitat eivät olleet keskeisiä. Vaikka yleistyksien myötä kohdetekstistä jäi pois useita kulttuuriviittauksia, pelin lokalisointikeinoissa korostui pelaajan ymmärryksen ylläpitäminen.

Taulukko C. Yleistys-strategialuokan esimerkitapaukset peleistä *Honour Among Thieves* ja *Konnien kunnia*.

Tunnus	<i>Honour Among Thieves</i>	<i>Konnien kunnia</i>	Alaluokka
C1	Sure, we all play nice until tomorrow, then we blow each other to bits at <u>300 feet</u> .	Niinpä, leikitään kiltisti huomiiseen, ja sitten räjäytetään toisemme <u>ilmassa</u> .	Yläkäsite
C2	It's buried somewhere on Dagger Island, a land mass many <u>leagues</u> from our current position.	Se on haudattu Tikarisaarelle, maa-alueelle <u>kaukana</u> nykyisestä paikastamme.	Yläkäsite
C3	That <u>chick-a-dee</u> will never escape my Skull Keep.	Se <u>laululintu</u> ei pakene koskaan Kallolinnasta.	Yläkäsite
C4	I'll give him and his gang a <u>shot-gun wedding</u> they'll never forget.	Tarjoan hänelle ja hänen koplalleen <u>häät</u> , joita he eivät unohda.	Yläkäsite
C5	Still looking for a date to the <u>prom</u> ?	Vieläkö odostat sitä <u>tanssikutsua</u> ?	Parafraasi
C6	Come, <u>Grasshopper</u> , kneel before the feet of the master.	Tule <u>oppilas</u> , polvistu mestarisi edessä.	Parafraasi

Taulukon C esimerkit C1 ja C2 ovat tapauksia, joissa mittasuhteet oli yleistetty kohdetekstissä yläkäsitteen avulla. Aineistossa yhteensä neljä mittasuhdemaintintaa oli lokalisoitu yläkäsitettä käyttämällä. Esimerkissä C1 mainittu korkeus, *300 feet*, oli lokalisoitu vain maininnaksi siitä, että hahmot tulevat olemaan ilmassa. Tietyn korkeuden mainitseminen ei tällöin ollut keskeistä, jolloin sitä ei tarvinnut lokalisoida esimerkiksi muuntamalla se metreihin. Esimerkissä C2 mainitaan *league*, eli meripeninkulmaa vastaava etäisyys, sillä hahmot matkustavat merirosvolaivalla. Mittayksikkö oli jälleen lokalisoitu yläkäsitteellä, jolloin Tikarisaaren mainitaan yksinkertaisemmin sijaitsevan kaukana. Näin yleistyksien avulla voidaan esimerkiksi säästää

dubbauksessa aikaa isokronian ylläpitämiseksi, jolloin kohdeteksti sisältää saman ajatuksen kuin lähdeteksti, mutta lyhyemmässä muodossa.

Esimerkissä C3 mainitaan Pohjois-Amerikassa yleinen lintu *chickadee*, eli amerikanhömötiäinen, joksi tason pahis LeFwee kutsuu Penelopea. Lintulaji, tai edes linnun mainitseminen, ei ole kohtauksessa keskeinen, sillä Penelope on lajiltaan ensinnäkin hiiri. Viittauksen funktio on välittää LeFween vähättelevä mutta myös ihastunut asenne Penelopea kohtaan. Yhdysvaltalaisen lintulajin maininta ei ole kovin saavutettava suomalaiselle pelaajalle, jonka lisäksi sen suomenkielinen nimi on myös hyvin pitkä. Lajin nimen sijaan kohdetekstissä Penelopea kutsutaan laululinnuksi, jolloin kyseessä on yläkäsite, joka suorittaa kuitenkin alkuperäisen viittauksen funktion lähdetekstissä. Muita vastaavia haukkumanimenä tai metaforana toimivia kulttuuriviittauksia oli yleistetty myös parafrasoin avulla, kuten haukkumanimi *cannoli*, joka lokalisoitiin mieheksi, ja ”*You’ve got some fuzzy dice*” ilmaukseksi ”On sinulla otsaa”.

Esimerkissä C4 mainittu kulttuuriviittaus *shotgun wedding* on Yhdysvalloissa käytetty termi raskaudesta johtuville häille, joka on useassa kulttuurissa noudatettu käytäntö. Termiä käytetään pelissä kuitenkin sanaleikkinä, sillä viittauksen tehnyt Carmelita on saapumassa häihin aseistettuna, eikä raskaana. Viittaus oli lokalisoitu kohdetekstiin yläkäsitteellä häät, jolloin Carmelitan aiheet välittyvät, mutta sanaleikki katoaa kohdetekstistä, eikä sitä korvata mitenkään. Sanaleikin poissaoloa ei kuitenkaan huomaa pelkän kohdetekstin perusteella ja virke säilyttää muuten saman merkityksensä. Yleistyksen käytöllä kohdetekstissä voidaan näin säilyttää viittauksen merkitys, mutta yksityiskohdat, kuten mitat tai sanaleikit, jäävät siitä pois.

Useita Yhdysvaltoihin liittyviä kulttuuriviittauksia oli lokalisoitu viittauksen merkitystä avaamalla tai käyttämällä yleisempää aiheeseen liittyvää ilmausta. C5 esimerkissä mainittu *prom*, eli Yhdysvalloissa järjestettävät lukion tanssiaiset, oli yleistetty tanssikutsuun, joka on terminä yleisempi ja kulttuurisesti neutraalimpi. Muita parafrasilla lokalisoituja Yhdysvaltoihin liittyviä viittauksia oli *grand larceny* ja *pin the corsage*, joista ensimmäinen on Yhdysvalloissa käytetty rikosnimike ja toinen on *prom*-tanssiaisissa käytetty kukka-asuste, joka mainittiin pelissä esimerkin C5 yhteydessä. Nämä yhdysvaltalaiset kulttuuriviittaukset eivät ole keskeisiä pelin tapahtumien tai edustamien kulttuurien kannalta, ellei pelin päähenkilöiden oleteta olevan yhdysvaltalaisia pelkästään näiden viittausten käytön perusteella.

Esimerkki C6 sisältää viittauksen *Grasshopper*, joksi Bentley kutsuu tietokonetta, jota hän on hakkeroinnissa. Kyseessä on intertekstuaalinen viittaus yhdysvaltalaiseen vuoden 1972 televisiosarjaan *Kung Fu*, jossa kung-fu-mestari Po kutsuu oppilastaan tällä lempinimellä (Gatorson

the 54th 2018). Viittaus ei ole kovin yleistä tietoa, ellei sarjaa tunne, mutta yhteyttä hieman selventää Bentleyyn selvä kiinnostus kung-fua kohtaan, johon hän tekee pelissä useita viittauksia. Kohdetekstissä viittaus on yleistetty sanalla oppilas. Parafraasin kautta viittauksen merkitys siis säilyy kohdetekstissä, vaikka itse viittaus ohjelmaan katoaa. Alkuperäinen viittaus ei kuitenkaan olisi kovin saavutettava suomalaiselle pelaajalle, vaikka moni pelin kulttuuriviittaus onkin suomalaisten yleistiedossa kulttuurienvälisyyden vuoksi, kuten viittaus itse kung-fu-kamppailulajiin.

5.1.4 Säilytys

Lähdetekstin kulttuuriviittaus voidaan säilyttää kohdetekstissä sellaisenaan tai sen kirjoitusasu on voitu mukauttaa kohdekielelle sopivaksi. Säilytetty viittaus voi olla merkattu, esimerkiksi lainausmerkkien tai kursiivin avulla, tai merkkeamaton. (Pedersen 2011, 77–78.)

12 aineiston kulttuuriviittausta oli säilytetty sellaisenaan kohdetekstissä. Noin puolet säilytetyistä viittauksista oli erisnimiä, ja kaikki pelin kulttuuriviittaukseksi lasketut erisnimet oli lokalisoitu tällä strategialla. Erisnimien joukosta löytyi mm. maamerkkien, historiallisten kohteiden ja järjestön nimi. Suurin osa säilytetyistä viittauksista oli keskeisiä joko pelin miljöön tai puhujan kulttuuritaustan kannalta. Melkein kaikki säilytetyt viittaukset olivat suomalaiselle saavutettavia ja ne voidaan nähdä kuuluvan suomalaisten yleistietoon.

Taulukko D. Säilytys-strategialuokan esimerkkitapaukset peleistä *Honour Among Thieves* ja *Konnien kunnia*.

Tunnus	<i>Honour Among Thieves</i>	<i>Konnien kunnia</i>
D1	Meet at <u>Rialto bridge</u> , big Italian landmark.	Tavataan italialaisella maamerkillä, <u>Rialto-sillalla</u> .
D2	He'd built himself a fortress with security as tight as <u>Fort Knox</u> .	Hän oli rakentanut linnoituksen. Yhtä vartioidun kuin <u>Fort Knox</u> .
D3	A <u>Worlizter-700</u> . I can splice into this easy.	<u>Worlizter-700</u> , mä pääsen tän sisään hetkessä.
D4	Sure, Penelope, easy for a muscle man like myself... just keep clear and let <u>Murcules</u> work.	Toki Penelope, helppo homma tällaiselle karjulle... väistä vähän ja anna <u>Murculeksen</u> hoitaa homma.

Taulukon D esimerkissä D1 mainittu Rialto-silta sijaitsee reaali maailman Venetsiassa, mutta se on myös paikka pelissä, jonka luona hahmot sopivat tapaavansa. Sillan nimi on siis keskeisen tason sekä pelin tapahtumien kannalta, ja se oli myös säilytetty kohdetekstissä. Sama koskee Australiaan sijoittuvaan tasoon liittyvien paikallisten maamerkkien mainintaa, kun pelissä tuodaan esille Ayers Rock, Kings Canyon ja Wave Rock. Maamerkit muistuttavat

reaalimaailman vastineitaan vain pääpiirteisesti, minkä vuoksi ne olisi vaikea tunnistaa, jos niitä ei nimettäisi pelissä.

Esimerkissä D2 mainittu Fort Knox oli säilytetty kohdetekstissä, vaikka historiallinen yhdysvaltalainen tukikohta ei ole keskeinen pelissä, ja sen maininta on vain tilanteellinen vertauskuva. Sama osittain koskee Hindenburg-ilmalaivan maininnan säilyttämistä kohdetekstissä, vaikkakin ilmalaivan maininta on hieman keskeisempi kohtausten tapahtumien kannalta. Molemmat viittaukset liittyvät Yhdysvaltojen historiaan ja ovat osa aineiston lukuisia yhdysvaltalaisia kulttuuriviittauksia, joihin tämän tutkielman oletus pelin yhdysvaltalaisesta kohdeyleisöstä perustuu. Kun *Honour Among Thieves* -pelin kulttuuriviittaukset eivät liity tasojen maihin ja kulttuureihin, ne liittyvät Yhdysvaltoihin.

D3 esimerkin *Worlitzer-700* on viittaus Yhdysvalloissa vuonna 1853 perustettuun Rudolph Wurlitzer Company -yhtiöön ja vielä tarkemmin yhtiön Wurlitzer-nimisiin soittimiin. Yhtiöllä oli pitkä historia instrumenttien myynnissä, maahantuonnissa ja kehityksessä ja se tuli tunnetuksi mm. teatteriurkujen valmistajana. (van Etten n.d.). Pelissä *Worlitzer-700* on teatteriurulta selkeästi muistuttava kone, jonka Bentley hakkeroi. Viittaus ja sen eriyvä kirjoitusasu oli säilytetty sellaisenaan kohdetekstissä. Viittaus on visuaalisesti selvästi sidoksissa pelin teatteriurkukoneeseen, mutta mikäli pelaaja ei tunnista viittausta, *Worlitzer-700* on vain vieraalta kuulostava nimi vieraan näköiselle laitteelle.

D4 on intertekstuaalinen viittaus, jossa Murray vertaa itseään Rooman mytologian Herkuleshahmoon kutsumalla itseään heidän nimiensä yhdistelmällä, *Murcules*. Herkules on yleistietoon kuuluva hahmo, josta on myös tehty elokuvia, kuten Suomessakin suosittu vuoden 1997 Disney-animaatioelokuva *Herkules*. Viittaus on siis kulttuurienvälinen ja saavutettava, vaikkakin ohimenevä. Murrayn nimen ääntämiserö suomenkielisessä dubbauksessa alkuperäiseen peliin verrattuna kuitenkin heikentää nimien yhdistämisen toimivuutta, minkä vuoksi viittaus ei ole dubbauksessa yhtä selkeä. Pelin tekstityksissä nimien yhdistelmässä oli myös pidetty englanninkielisessä *Hercules* nimessä käytetty c-kirjain, vaikka nimen suomenkielisessä versiossa sen paikalla käytetään k-kirjainta. Dubbauksen tuomia muutoksia ääntämismuutoksia ei siis nähtävästi huomioitu, kun viittaus säilytettiin. Lisäksi c-kirjaimen läsnäolo pelin tekstityksissä vihjaa, että pelin kieliversio on käänös.

5.1.5 Kohdetekstiin lisätty kulttuuriviittaus

Konnien kunnia -peliin oli lisätty kulttuuriviittauksia kohtiin, joissa *Honour Among Thieves* -pelissä niitä ei ollut. Lisätyt viittaukset voidaan vielä tarkemmin jakaa kohdekulttuurin viittauksiin tai kulttuurienvälisiin, eli kulttuurien rajat ylittäviin tai jopa maailmanlaajuisesti tunnettuihin, viittauksiin.

Konnien kunnia -peliin lisättyjä kulttuuriviittauksia oli seitsemän, joista viisi oli kohdekulttuurin viittauksia ja kaksi kulttuurienvälisiä viittauksia. Lisätyillä kohdekulttuurin viittauksilla oli vahva kotouttava vaikutus, mikä myös lisäsi sitä pelilokalisoinnissa tavoiteltua vaikutelmaa, että peli olisi alun perin tehty kohdekielellä (Chandler 2005, 12). Tekstiä kotouttavasta vaikutuksestaan huolimatta kohdekulttuurin viittauksia ei ollut hyödynnetty muiden lokalisointistrategioiden, kuten korvauksien, yhteydessä, vaan ne olivat kaikki lisätty kohdetekstiin sellaisiin kohtiin, joissa lähdetekstissä ei lähtökohtaisesti ollut viittausta.

Kuten aiemmissa alaluvuissa on tullut esille, *Honour Among Thieves* -pelin sisältää runsaasti yhdysvaltalaisia kulttuuriviittauksia, jotka on kohdistettu sen yhdysvaltalaiselle pelaajakunnalle. Lokalisoitu peli voitaisiin vastaavasti kohdistaa suomalaiselle kohdeyleisölle käyttämällä *Konnien kunnia* -pelissä kohdekulttuurin viittauksia, mutta niiden vähäisen määrän vuoksi viittausten kohdistava vaikutus ei ole yhtä voimakas. Toisaalta pelin suomenkielisessä dubbauksessa on hyödynnetty kielellisiä piirteitä, kuten puhekieltä ja slangia, joilla on myös voimakas kotouttava vaikutus. Koska lisättyjä kulttuuriviittauksia oli suhteellisen alhainen määrä ja strategia on kenties kaikista kohdetekstikeskeisin ja kotouttavin, jokainen kohdetekstiin lisätty kulttuuriviittaus käydään tässä alaluvussa läpi.

Taulukko E. Kohdetekstiin lisätyt kulttuuriviittaukset peleistä *Honour Among Thieves* ja *Konnien kunnia*.

Tunnus	<i>Honour Among Thieves</i>	<i>Konnien kunnia</i>	Alaluokka
E1	Savor the flavor!	<u>Ei tippa tapa!</u>	Kohdekulttuurin
E2	The moment was broken as Camelita began to stir and we prepared for another quick exit.	Se hetki särkyi kun Carmelita tuli tajuihinsa ja me päätettiin <u>ottaa ritolat</u> .	Kohdekulttuurin
E3	Talk sense why don't ya.	Yrittäisit <u>puhua suomea</u> .	Kohdekulttuurin
E4	Your mother was a broken down tub of junk with more gentlemen callers than the operator.	Äitisi oli sääliittävä pommikone, jota olisi voinut kutsua ilmojen <u>Titaniciksi</u> .	Kulttuurienvälinen
E5	I've got a knuckle sandwich for all of you and it's chow time!	Mulla on teille <u>korvapuusteja ja kahvitauko alko juuri!</u>	Kohdekulttuurin

Tunnus	<i>Honour Among Thieves</i>	<i>Konnien kunnia</i>	Alaluokka
E6	You've got some moxy, Sly. I'll give you that...	Sinulla on kyllä <u>sisua</u> , Sly. Se on myönnettävä...	Kohdekultuurin
E7	So I'll distract the old mobster with an opera duel.	Sitten mä harhautan <u>mafioosa</u> , laulumittelöllä.	Kulttuurienvälinen

Taulukon E esimerkki E1 on intertekstuaalinen viittaus, jossa ”Ei tippa tapa” on lainaus Irwin Goodmanin vuoden 1966 kappaleesta *Ei tippa tapa*, josta on myös jäänyt suomalaisten käyttöön sanonta. Viittaus tehdään jälleen limonadinjuontikilpailun aikana ja se tukee sitä tulkittaa, että kyseessä on oluenjuontikilpailun lapsiystävällinen versio, sillä kappale kertoo juhlimisesta ja alkoholin runsaasta nauttimisesta. Viittauksen kohde ei itsessään ole kaikista lapsiystävällisin, varsinkin koska pelin ikäraja on Suomessa 3+, mutta sellaisenaan viittaus ei pelissä kannusta muuta kuin limonadin juontia. Aineisto sisältää muutamia intertekstuaalisia viittauksia, mutta E1 on ainoa, joka kuuluu tähän strategialuokkaan. Viittauksella *Konnien kunnia* -peliin on lisätty pieni pala Suomen musiikkihistoriaa.

Konnien kunnia sisältää paljon suomenkielisiä slangisanoja ja esimerkki E2 on slangifraasin lisäksi kulttuuriviittaus. Fraasi ”ottaa ritolat” perustuu juoksija Ville Ritolan loppukiriin, jolla hän ohitti Paavo Nurmen Amsterdamin juoksukilpailussa, ja sen käyttö tarkoittaa paikalta nopeasti poistumista (Viertö 2009). Viittauksen merkitys vastaa sen käyttökontekstia pelissä. E2 toimii havainnollistavana esimerkkinä siitä, kuinka slangin lisääminen kohdetekstiin on kieliversiota kotouttava elementti, ja kuinka yleisessä käytössä olevat slangisanat ja fraasit voivat myös juurtua kulttuuri-ilmioihin. Viertö (2009) kirjoittaa vastaavista tekoihin ja tapahtumiin perustuvista ilmauksista, että ”Ilmaus toimii vain niin kauan kuin lukijakunta muistaa tapahtuman.” Samalla ilmauksen käyttö kuitenkin myös ylläpitää sen taustan muistoa.

Esimerkissä E3 käytettyä ilmausta ”puhu suomea” käytetään reaali maailmassa ja pelissä silloin, kun toisen puhetta tai sen merkitystä on vaikea ymmärtää. Vaikka vastaavaa ilmausta käytetään myös muissa maissa, suomen kielen maininta yhdistää kyseisen ilmauksen selvästi Suomeen ja tekee siitä kohdekultuurin viittauksen. E3 on pelissä kotouttava ja metatasolla huvittava lisäys, sillä hahmo tiedostaa ja konkretisoi sen, että pelihahmot osaavat ja puhuvat suomea. Lähde- ja kohdetekstien vertauksessa tämä vaikutus oli huomattava varsinkin siksi, koska lähdetekstissä ei mainita mitään kieltä. Yleisen ja idiomaattisen ilmauksen lisääminen kohdetekstiin voi näin kotouttaa kohdetekstiä moninaisilla tavoilla. Esimerkki E3 tuo kohdetekstiin selkeästi sitä vaikutelmaa, että peli olisi alun perin tehty suomeksi.

Suurin osa kohdetekstiin lisätyistä kulttuuriviittauksista liittyi kohdekulttuuriin, mutta joukossa oli myös pari kulttuurienvälistä viittausta. Näistä ensimmäisessä, esimerkissä E4, kohdetekstissä oli viitattu kuuluisaan historialliseen Titanic-laivaan ja erityisesti sen hyytävään kohtaloon. Titanicin mainitseminen lisää kohdetekstiin kulttuuriviittauksen ja kiertää samalla lähdetekstin kielikohtaiseen sanaleikkiin perustuvan solvauksen. Toisaalta kohdetekstistä jäi pois tämä sanaleikin elementti. Titanic ja sen kohtalo on hyvin kulttuurienvälinen viittaus, vaikka alkuperäisen tragedian sijaan monelle tulee luultavasti ensimmäiseksi mieleen suosittu vuoden 1997 elokuvan tapahtumat ja hahmot. Esimerkki E4 näyttää, että kohdetekstiin oli lisätty muitakin kuin kohdekulttuurin viittauksia.

Esimerkissä E5 Murrayn uhkaus oli lokalisoitu kohdetekstissä muotoon, joka säilytti väkivallan uhan ja toi siihen myös suomalaista kahvittelun kulttuuria. Viittaus toimi vielä uhkauksena, sillä korvapuustin jollekin antaminen tarkoittaa korvalle läimäisyä. Viittaus oli kuitenkin käännöksenä vielä yhteydessä lähdetekstiin, sillä molemmissa teksteissä tuotiin myös esille ruokaan liittyvä elementti, lähdetekstin ilmauksessa *knuckle sandwich* ja kohdetekstissä korvapuusti. Kahvitaun ja korvapuustin maininta kotouttaa peliä ehdottamalla, että näillä suomea puhuvilla hahmoilla on myös suomalaisille tyypillisiä arkisia tapoja. Vaikka kahvitaunot ja korvapuustin tyylliset leivokset eivät kuulu vain Suomen kulttuuriin, ne niin vahvasti läsnä suomalaisessa kulttuurissa, että ne voidaan katsoa kohdekulttuurin viittauksiksi.

Esimerkissä E6 kohdetekstiin oli lisätty maininta sisusta, joka on hyvin suomalainen käsite, ja yleisesti tarkoittaa fyysistä kestävyyttä ja henkistä sinnikkyyttä. Sisun olemassaolo ja sen suorien käänkösvastineiden puute muissa kielissä ovat suomalaisille ylpeyden aiheita (Marten 2018). Samalla sisun käänkösvastaavuus lähdetekstin sanalle *moxy* on hyvä, sillä termien merkitykset ovat ainakin osittain päällekkäisiä. Sisu on Suomessa yleinen ilmaus ja osa suomalaista kulttuuria, joten sen mainitseminen tekee kohdetekstistä idiomaattisemman ja kotouttaa sitä. Dubbauksen ja isokronian näkökulmista se on myös lyhyt ja ytimekäs sanavalinta. Kuten muutkin tämän luokan kohdekulttuurin viittaukset, E6 lisää vaikutelmaa, että peli on tehty suomen kielellä.

Esimerkissä E7 kohdetekstissä oli käytetty sanaa mafioso kohdetekstin sanan *mobster* sijaan. Mafioso viittaa reaali maailmassa tiettyihin, tässä tapauksessa italialaisiin, järjestäytyneiden rikollisjärjestöjen jäseniin. *Mobster*-sanalla on hieman yleisempi merkitys (Merriam-Webster n.d.), mutta sitä voidaan käyttää myös mafian jäseniin viitatessa. *Mobster* voidaan näin nähdä mafioson yläkäsitteenä. Teksteissä viitattu hahmo, Don Octavio, on italialaisen

rikollisjärjestön johtaja, mutta *Honour Among Thieves* -pelissä hänestä tai hänen järjestöstään ei käytetä termejä mafia tai mafioso. Fanien ylläpitämät hahmon englanninkieliset Fandom-wikisivut kuitenkin käyttävät näitä termejä ja jopa nimeävät hänen rikollisjärjestönsä Mala del Brenta -mafiaksi (Sly Cooper Wiki n.d.), joka oli oikea reaalimaailmassa 1970- ja 1980-luvuilla toiminut italialainen rikollisjärjestö. On mahdollista, että wikisivujen tieto on peräisin jostain virallisesta lähteestä, jota sivustolle ei ole merkitty, mutta itse *Honour Among Thieves* -peli ei sisällä tätä tietoa. Lähdetekstissä *mobster*-sanankäyttö mahdollistaa termin monitulkintaisuuden, kun taas kohdetekstin mafioso-sana on merkitykseltään kulttuurisidonnaisempi.

5.1.6 Suora käänös

Suorassa käänöksessä lähdetekstin kulttuuriviittaus on käännetty kohdetekstiin sanasta sanaan, jolloin se ei kuitenkaan välttämättä säilytä samaa merkitystään tai pysy kulttuuriviittauksena (Pedersen 2011, 83).

Suoraa käänöstä oli käytetty viiden lähdetekstin kulttuuriviittauksen lokalisoinnissa ja se oli toiseksi vähiten käytetty strategia. Luokan jokainen tapaus, joita kaikkia käsitellään tässä alaluvussa, löytyy alla olevasta taulukosta F. Suoraan käännetty viittaukset koostuivat enimmäkseen australialaisesta slangista sekä lainauksista. Jokaisen tapauksen kohdalla tehtiin vastaavia havaintoja siitä, että suoraan käännetty viittaukset menettivät asemansa kulttuuriviittauksina ja joissakin tapauksissa niistä tuli jopa kohdetekstissä epäselviä ja ristiriitaisia elementtejä. Joidenkin tapauksien kohdalla oli hyvin selvää, että *Konnien kunnia* on käänös jostain muusta kielestä, vaikka tätä vaikutelmaa pyritään välttämään pelilokalisoinnissa (Chandler 2005, 12).

Taulukko F. Suora käänös -strategialuokan esimerkitapaukset peleistä *Honour Among Thieves* ja *Konnien kunnia*.

Tunnus	<i>Honour Among Thieves</i>	<i>Konnien kunnia</i>
F1	Giant scorpions?! Run for it, <u>mates!</u>	Jättiskorpioneja? Paetkaa <u>toverit!</u>
F2	<u>Fair Dinkum</u> , losers have to clear out.	<u>Reilu peli</u> , häviäjät häipyvät.
F3	<u>Second verse, same as the first.</u>	<u>Toinen säkeistö, sama juttu.</u>
F4	Roger Bentley, let's <u>light this candle.</u>	Selvä, Bentley, mä <u>sytytän kynttilän.</u>
F5	Tennessee Kid Cooper learned to slide along railroad tracks in <u>the Old West.</u>	Tennessee Kid Cooper oppi liukumaan kiskoilla <u>Vanhassa Lännessä.</u>

Esimerkki F1 sisältämä *mate* oli australialaisen hahmon sanoma ja se on joissakin englanninkielisissä maissa tyypillinen puhuttelusana. *Honour Among Thieves* -pelissä viittaus on sidoksissa sitä käyttävän hahmon kulttuuritaustaan, jota korostaa myös puhujan australialainen

aksentti. Sana oli lokalisoitu kohdetekstiin käyttämällä sen suoraa suomenkielistä käännösvas-
tinetta toveri, vaikka sanalla ei ole samoja assosiaatioita tai käyttötarkoitusta Suomessa kuin
mate-sanalla on Australiassa. *Konniens kunnia* -pelissä hahmon aksentti oli myös neutralisoitu,
minkä takia hahmon dialogi ei enää sisällä mitään sidoksia Australiaan. Voisi tietysti olla han-
kalaa löytää suomenkielinen sana, joka yhdistäisi puhujan Australiaan. Samat huomiot koske-
vat esimerkiksi F2, jossa australialainen sanonta *fair dinkum* oli käännetty kohdetekstissä suo-
raan (Australian National University n.d.). Molemmissa tapauksissa viittausten kirjaimelliset
merkitykset oli siirretty kohdetekstiin, mutta koska hahmojen aksentit oli myös neutralisoitu,
replikeistä katosivat kaikki kulttuurisidonnaiset elementit.

Esimerkki F3 on intertekstuaalinen viittaus ja lainaus Herman's Hermits -yhtyeen vuoden
1965 kappaleesta *I'm Henry VIII, I Am* (The Ed Sullivan Show 2010). Sly lainaa laulun sanoja
sen sijaan, että hän toistaisi jo aiemmin sanomaansa. Lainauksen suoraan käännetty kohde-
tekstin vastine osittain välitti lainauksen ja Slyn merkityksen, mutta menetti suoran yhteyden
kappaleeseen, eikä ollut enää kulttuuriviittaus. Lainauksen suoraan käännetty vastine ei tar-
koita suomalaiselle pelaajalle muuta kuin sen kirjaimellisen merkityksen, sillä kappaleella ei
ole suomeksi käännettyä versiota. Samalla ilmaus on kohdetekstissä hieman poikkeava.
Muunkielisellä kappaleella voi olla virallinen suomenkielinen käännös, mutta tällä lainauk-
sella ei sellaista ole.

Myös esimerkki F4 sisältää lainauksen, sillä Penelope lainaa astronautti Alan Shephardia, joka
ilmoitti laukaisuvalmiudestaan sanoen ”*Why don't you just fix your little problem and light this
candle?*” (Stamm 2021). Penelope lainaa astronauttia, kun Bentley on laukaisemassa lei-
juspektrometriä ilmaan, jolloin lähdetekstissä lainaus on sidoksissa pelin tapahtumiin. Kohde-
tekstissä Penelope kuitenkin puhuu, kuin hän olisi itse tekemässä laukaisun Bentleyyn sijaan.
”Sytytän kynttilän” viestii myös ennemmin, että Penelope aikoo lausua rukouksen, kuin lau-
kausta raketin. Kuvan ja äänen ristiriidan vuoksi, ja koska lainausta ei käytetä tai tunneta Suo-
messa käännettynä, repliikki oli epäjohdonmukainen kohtausten tapahtumien kanssa ja me-
netti myös asemansa kulttuuriviittauksena. Molemmat suoraan käännettyt lainaukset siis hä-
märsivät viittausten yhteyksiä lähteisiinsä ja aiheuttavat jopa ristiriitaa kuvan ja äänen välillä,
jolloin pelaajalle on selvää, että ne ovat käännöksiä.

Esimerkin F5 sisältämä ilmaus ”*the Old West*” oli lokalisoitu kohdetekstiin käyttämällä ter-
min suoraan käännettyä vastinetta ”Vanha Länsi”, joka ei kuitenkaan ole suomen kielessä ko-
vin vakiintunut termi, ainakaan verrattuna sen yleisempään vastineeseen Villi länsi. Suoraan

käännetyn viittauksen alkukirjaimet ovat myös molemmat isoja, mikä imitoi englanninkielisen termin kirjoitusasua. Virkkeen sisällöstä ja pelin antamasta kontekstista käy selväksi, mikä aikakausi on kyseessä, mutta suoraan käännetyn termin käyttäminen vakiintuneen ja yleisessä käytössä olevan vastineen sijasta voi aiheuttaa epäselvyyksiä. Esimerkiksi Google-hakukone antaa vain noin 5 000 tulosta haulle ”Vanha Länsi”, eikä tuloksissa edes käytetä isoja alkukirjaimia, kun taas ”Villi länsi” antaa noin 590 000 tulosta. Termien käyttömäärien ero on siis merkittävä.

5.1.7 Poisjätö

Poisjätössä lähdetekstin kulttuuriviittaus on jätetty kohdetekstistä pois ilman, että sitä myöskään korvataan välittömästi jollakin muulla (Pedersen 2011, 96).

Poisjätö oli lokalisointistrategioista vähiten käytetty ja koska vain neljä viittausta jätettiin kokonaan pois kohdetekstistä, niitä kaikkia tarkastellaan tässä alaluvussa. Kohdetekstistä oli jätetty pois sellaisia viittauksia, jotka olivat jo lähdetekstissä jokseenkin halveksuvia ilmauksia tai joiden käytöllä on erilainen ja vakavampi merkitys kohdekielellä ja -kulttuurissa.

Taulukko G. Kohdetekstistä poisjätetyt kulttuuriviittaukset peleistä *Honour Among Thieves* ja *Konnien kunnia*.

Tunnus	<i>Honour Among Thieves</i>	<i>Konnien kunnia</i>
G1	Murray will head inside and get one of those <u>stodgy Belgians</u> laughing. They're notoriously stone-faced...	Murray menee sisään ja pistää yhden belgialaisen nauramaan, vaikka he ovatkin kivikasvoja.
G2	<u>Van Gogh</u> Bull's-eye!	Napakymppi!
G3	No way, no how I'm dressing up in a polyester <u>pig suit</u> ... some things worse than jail.	En ikinä, mistään syystä pue päälleni polyesteripukua... vankilassakin on paremmin.
G4	Sorry <u>madam</u> cop, I don't trust you as far as I can throw you.	Anteeksi vaan, mutta en luota teihin kivenheiton vertaa.

Taulukon G esimerkissä G1 Bentley kutsuu belgialaisia adjektiivilla *stodgy*, eli tylsäksi tai jäykäksi. Kyseessä on jokseenkin yleinen stereotyyppi siitä, etteivät belgialaiset näytä tunteitaan (Kohut 2025). Maakohtaisia stereotyyppisiä on monia, mutta niiden ilmaiseminen jätetään yleensä ironisiin tilanteisiin tai selviin vitseihin, sillä stereotyyppien uskominen ja niiden esittäminen totuutena on ongelmallista. *Honour Among Thieves* – pelissä stereotyyppiä ei mainita osana vitsiä, vaan kuin se olisi tunnettu fakta, joka vaikuttaa jengin suunnitelmiin. Kohdetekstissä ensimmäinen maininta belgialaisten tylsyydestä oli jätetty pois, mutta virkkeen loppuosassa heitä kutsuttiin silti ”kivikasvoiksi”. Belgialaisten esitetty kivikasvoisuus

on viittauksena keskeinen pelin tapahtumien vuoksi, mikä voi selittää, miksi sen läsnäoloa oli vähennetty kohdetekstissä, mutta ei kokonaan poistettu.

Esimerkissä G2 Dimitri tekee lähdetekstissä viittauksen kuuluisaan hollantilaiseen taiteilijaan Vincent van Goghiin. Viittaus on mikrotasolla keskeinen puhujan taustan kannalta, sillä Dimitri oli ennen taideopiskelija ja maalausten väärentäjä. Hahmo ei kuitenkaan maininnut taiteilijoiden nimiä tällä tavalla muualla pelissä. Dimitrin taiteilijatausta on esitelty aiemmissa *Sly*-peleissä, joten on mahdollista, että hän on tehnyt näin aikaisemmin. Van Gogh ei myöskään ole nähtävästi mitenkään sidoksissa taiteilijan nimeä seuraavaan ilmaukseen *bull's-eye*. Viittaus taiteilijaan oli jätetty kohdetekstistä kokonaan pois, mikä ei vaikuta kohtauksen tulkintaa, mutta se jättää pois pelin ainoan vihjeen Dimitrin taidetaustasta.

G3 esimerkin sisältämä haukkumanimi *pig* on alun perin Isosta-Britanniasta Yhdysvaltoihin juurtunut slangisana poliisille (Ortega 2021). Yhdysvalloissa on paikoin kauan jatkunut ja viime vuosina erityisen kärjistynyt poliisivastainen asenne (Crabtree et al. 2020), eikä ole yllättävää, että viittauksen tehnyt rikollinen, Dimitri, jakaa tämän näkemyksen, vaikka hän onkin itse ranskalainen. Suomessa haukkumanimellä ”sika” ei ole yhtä vakiintunutta poliisivastaista käyttöä, mutta poliisia solvaava henkilö saattaa käyttää sitä aivan kuten mitä tahansa muuta loukkausta. Haukkumanimi oli jätetty kohdetekstistä pois, mahdollisesti siksi, että kohdetekstin ei haluttu kannustavan poliisiin halveksumista, varsinkin, koska pelin ikäraja on Suomessa 3+. Kohdetekstistä jäi siis puuttumaan Dimitrin poliisivastaisuuden elementti, jolloin kohdetekstissä hän keskittyi vain polyesteriin pukeutumisen kauheuteen, mikä oli toisaalta muotitietoiselle Dimitrille silti sopiva reaktio.

Esimerkissä G4 esiintyvä *madam* on englanninkielinen naisen puhuttelunimi, jota käytetään Yhdysvalloissa sekä Isossa-Britanniassa, paikoin myös hieman eri muodossa, esim. *ma'am*. Vastaavat puhuttelunimet, kuten rouva tai herra, ovat yleisiä englannin kielessä, mutta Suomessa niitä käytetään yleisesti silloin, kun tavoite on olla erityisen kohtelias ja usein vanhempia ihmisiä kohtaan. Puhuttelunimi olikin jätetty pois kohdetekstistä. Toisaalta esimerkiksi juuri rouva-sana on Suomessa pitkälti sidoksissa naisen siviilisäädyn tai iän kanssa, minkä vuoksi Carmelitan, jolle lähdetekstissä puhutaan, kutsuminen rouvaksi voitaisiin nähdä ivallisena, vaikka lähdetekstissä sen tarkoitus on osoittaa kohteliaisuutta. Puhuttelunimen poisjättäminen vältti siis tämän mahdollisen ivallisen tulkinnan.

5.2 Kulttuuriviittausten ja lokalisointistrategioiden käytön yleiskatsaus

Vakiintunutta vastinetta, eli yleisintä lokalisointistrategiaa, oli käytetty enimmäkseen pelin tasojen kannalta keskeisten kulttuuriviittausten lokalisoinnissa, jolloin viittauksilla oli olemassa suomenkielinen käännösvastine tai samaa termiä tai ilmausta käytetään myös suomeksi. Nämä vastineet säilyivät kohdetekstissä kulttuuriviittauksina ja ne kuuluvat suomalaisen yleistietoon. Yleisimmin korvauksen kohteena olivat ohimenevät Yhdysvaltoihin liittyvät viittaukset, joiden korvaukset olivat useimmiten tilanteellisia, joilla esimerkiksi metaforisten viittausten merkitystä avattiin kohdetekstissä. Kulttuuriset korvaukset eivät olleet kohdetekstissä kohdekulttuurin viittauksia.

Kohdetekstissä yleistetyt viittaukset olivat pääasiassa mittayksiköitä, ohimeneviä viittauksia tai humoristisia heittoja, eivätkä ne olleet enää kulttuuriviittauksia. Enemmistö säilytetyistä viittauksista oli kulttuurienvälisiä erisnimiä, jotka liittyivät sen hetkiseen tasoon, tapahtumiin tai puhujaan. Suurin osa kohdetekstiin lisätyistä kulttuuriviittauksista oli kohdekulttuurin viittauksia, joilla oli peliä kotouttava vaikutus. Suoraan käännetty viittaukset eivät säilyneet kulttuuriviittauksina ja toivat kohdetekstiin jopa ristiriitoja. Kohdetekstistä jätettiin pois sellaisia viittauksia, joilla on lähdetekstissä halveksuva merkitys tai kohdekulttuurissa erilainen käyttötarkoitus.

Suurin osa lähdetekstin kulttuuriviittauksista oli keskeisiä, eli sidoksissa joko pelin tasoihin, hahmoihin tai sen hetkisiin tapahtumiin. Tasokeskeisiä viittauksia olivat esimerkiksi viittaus *Rialto bridge* ja australialaiset slangifraasit kuten *fair dinkum*. Puhuvan hahmon kannalta keskeisiä viittauksia olivat esimerkiksi taistelulajeista kiinnostuneen Bentleyyn *kung-fu* ja *Grasshopper* viittaukset, ja tapahtumien kannalta keskeisiä olivat mm. räjähtävän ilmapallon vertaus *Hindenburg*-ilmalaivaan sekä paikalta nopeasti poistumisen yhteydessä kohdetekstissä käytetty fraasi ”ottaa ritolat”. Lähdetekstin ohimenevät viittaukset eivät olleet sidoksissa tasoon, hahmoihin tai tapahtumiin, tai niiden yhteys oli pintapuolinen, kuten vitsissä mainittu *Genghis Khan* ja vartioidun saaren vertaaminen *Fort Knox*-tukikohtaan. Lähdeteksti sisälsi viisi intertekstuaalista viittausta, joista suurin osa oli lainauksia, sekä myös yhteensä viiden eri mittayksikön maininnan, kuten *inches*, *meters* ja *leagues*.

Kulttuuriviittaukset, jotka säilyivät myös kohdetekstissä kulttuuriviittauksina, olivat kulttuurienvälisiä viittauksia, jotka liittyivät esimerkiksi pelin tasoihin, yleiseen historiaan ja taistelulajeihin, kuten gondoli, viikinkikypärä ja kung-fu. Suurin osa näistä viittauksista oli lokalisoitu vakiintunut vastine -strategialla. Kohdetekstin sisältämät ainoat kohdekulttuurin

viittaukset oli lisätty kohdetekstiin sellaisiin kohtiin, joissa lähdetekstissä ei ollut kulttuuriviittausta. Joidenkin lokalisointikeinojen tapauksessa pelkän kohdetekstin perusteella oli selvää, että pelin suomenkielinen versio on käänös toisesta kielestä. Lokalisoinnin myötä kohdetekstistä katosivat kaikki australialaiset slangisanat, mikä yhdessä aksenttien neutralisoinnin kanssa poisti australialaisten hahmojen puheesta kaikki kulttuurisidonnaiset elementit ja puhe-tyylit.

Molemmissa lähde- sekä kohdeteksteissä reaali maailman tapahtumiin tai johonkin julkaisuaikakohtaan liittyvien viittausten, kuten intertekstuaalisten viittausten, kohteet olivat kaikki vanhoja jo pelin julkaisuvuonna 2005. Näihin kuuluivat mm. viittaukset mytologiseen Herkules-hahmoon, Raamattuun, vuoden 1972 televisiosarjaan *Kung Fu* ja 1982 elokuvaan *Rocky III* ja kohdetekstiin lisätty viittaus vuoden 1966 kappaleeseen *Ei tippa tapa*. Teorialuvussa 2.2.2 tuotiin esille, että viittausten vanhentuminen vanhentaa myös medioita, joissa ne esiintyvät. Tämä voi selittää, miksi pelin intertekstuaalisten viittausten kohteet olivat jo pelin julkaisun aikaan ns. ”klassikoita”, eivätkä kovin uusia julkaisuja. Viittaamalla tuoreeseen julkaisuun tai ilmiöön, joka pysyy populaarikulttuurissa ja ihmisten mielessä vain lyhyen ajan, media tai peli viestii välittömästi ja selvästi, milloin se on tehty ja julkaistu. Viittaamalla ihmisten mielessä pitkään, ja jopa pysyvästi, säilyviin asioihin ei jätä mediaan tai peliin samanlaista aikaleimaa.

Lähdetekstistä löytyneet mittayksiköt olivat yleisimmin mm. Yhdysvalloissa käytettyjä mittayksiköitä kuten *inches* ja *feet*, mutta esimerkiksi Bentley käytti molempia *feet* ja *meters* ainakin kerran konteksteissa, jotka eivät vaatineet tiettyjen yksikköjärjestelmien käyttöä. Molemmissa lähde- ja kohdeteksteissä erilaisten mittayksiköiden käyttö ei seurannut nähtävää logiikkaa. Mittayksiköitä lokalisoitiin kohdetekstiin erilaisin tavoin, kuten muuntamalla ne Suomessa tutummiksi mittayksiköiksi tai säilyttämällä vieraamman mittayksikön sen käänösvas-tineen avulla. Useimmiten mitat ja mittayksiköt kuitenkin yleistettiin kohdetekstissä käyttämällä ilmauksia kuten ”korkeuksissa” ja ”kaukana”, jotka pitivät kohdetekstin ja dubbauksen ytimekkäänä mutta myös idiomaattisena.

Honour Among Thieves -peli sisälsi runsaasti kotouttavia kulttuuriviittauksia sen oletetulle kohdeyleisölle, eli yhdysvaltalaiselle pelaajakunnalle. Tämä näkyi ohimenevistä viittauksista kuten *federal reserve*, *Fort Knox*, *semi-truck* ja *prom*, sekä yleisimmin käytetyistä mittayksiköistä *feet* ja *inches*. Myös kohdetekstiin oli lisätty muutamia viittauksia suomalaisen kulttuuriin, joilla oli vahva kotouttava vaikutus, mutta vähäisen määränsä vuoksi vaikutus ei

kattanut koko peliä. Kohdekuulttuurin viittauksia ei myöskään ollut hyödynnetty muiden strategioiden yhteydessä, esimerkiksi korvauksissa. Pelin lokalisoinnissa kulttuuriviittauksia oli neutralisoitu enemmän kuin kotoutettu uutta kohdeyleisöä varten.

Analyysissä huomioidut parametrit vaikuttivat myös kulttuuriviittausten lokalisointiin. Erityisesti lokalisoinnin kohdeyleisö, dubbauksen synkronia sekä viittausten keskeisyys ja kulttuurienvälisyys korostuivat aineistosta lokalisointikeinoja ohjaavina tekijöinä. Kohdeyleisö ja lähdetekstin kulttuuriviittausten kulttuurienvälisyys oli huomioitu kohdetekstin saavutettavuudessa. Lähdetekstin kulttuuriviittausten keskeisyys pelissä vaikutti niiden sisällyttämiseen myös kohdetekstissä. Dubbauksessa synkroniaa, ja erityisesti isokroniaa, ylläpidettiin koko pelin aikana, minkä vuoksi mediakohtaiset rajoitukset vaikuttivat koko lähdetekstin, mukaan lukien kulttuuriviittausten, lokalisointiin. Mediakohtaiset rajoitukset saattoivat johtaa myös esimerkiksi australialaisten slangisanojen neutralisoimiseen. Koska aineisto ei sisältänyt lainkaan tekstin sisäisiä kulttuuriviittauksia, tekstin ulkopuolisuuden vaikutuksista lokalisoinnissa ei tehty havaintoja. Kulttuuriviittauksia ympäröivän tekstin vaikutus viittausten lokalisointiin näkyi aineistossa ainakin kerran, kun toisiaan seuraavissa repliikeissä *ASCII* oli lokalisoitu eri tavoilla humoristista loukkausta varten.

Honour Among Thieves -pelin sisältämiin 71 kulttuuriviittaukseen verrattuna *Konnien kunnia* -pelissä kulttuuriviittauksia on yhteensä 41, joista seitsemän oli lisätty kohtiin, joissa lähdetekstissä ei ollut kulttuuriviittausta. Alkuperäisen pelin kulttuuriviittauksista puolet oli siis neutralisoitu lokalisoinnin aikana. Suurin osa lähdetekstin viittauksista oli lokalisoitu jollakin kohdetekstikohtaisella strategialla. Tämä kohdetekstikohtaisuus tarkoitti tarkemmin sitä, että lokalisoinnissa viittausten merkitys välittyi usein kohdetekstissä ilman itse kulttuuriviittausta. Kohdeteksti oli paikoin myös yksinkertaisempi esimerkiksi yleistyksien kautta. Kohdeteksti oli suomalaiselle pelaajalle saavutettava, vaikka kulttuuriviittausten määrää oli vähennetty saavutettavuuden ylläpitämiseksi.

6 Kulttuuriviittausten lokalisoinnin ja tutkielman johtopäätökset

Ensimmäinen tutkimuskysymyksistä koski eri strategioita, joita kulttuuriviittausten lokalisoinnissa oli hyödynnetty *Konnien kunnia* -pelissä. Tähän vastattiin luokittelemalla aineiston kulttuuriviittausten lokalisointikeinot kahdeksaan strategialuokkaan. Yleisin käytetty strategia oli vakiintunut vastine, jota käytettiin yleisesti aina silloin, kun se oli mahdollista, paitsi jos kulttuuriviittaus oli ollut lähdetekstissä ensisijaisesti metafora. Seuraavaksi yleisimmät strategiat olivat korvaus ja yleistys. Kohdetekstikohtaisia strategioita oli käytetty enemmän kuin lähdetekstikeskeisiä strategioita. Kohdetekstiin oli myös lisätty muutamia kulttuuriviittauksia, joista suurin osa oli kohdekulttuurin viittauksia. Poisjättöä käytettiin hyvin vähän ja tarkennus-strategian käyttöä ei havaittu aineistossa ollenkaan.

Toiseen tutkimuskysymykseen, joka koski strategiavalintojen käytännöllisiä ja tulkinnallisia vaikutuksia kohdetekstissä, vastattiin laadullisella analyysillä. Pelin tasojen ja tapahtumien kannalta keskeiset kulttuuriviittaukset oli sisällytetty kohdetekstiin vakiintuneiden vastineiden ja säilytys-strategian avulla. Vakiintuneet vastineet säilyivät myös kohdetekstissä kulttuuriviittauksina ja olivat saavutettavia suomalaiselle pelaajalle. Yleistysten ja korvausten myötä viittausten merkitykset ja funktiot siirtyivät kohdetekstiin, mutta kohdetekstin vastineet eivät säilyneet kulttuuriviittauksina. Noin puolet lähdetekstin kulttuuriviittauksista oli neutralisoitu kohdetekstissä. Tästä syystä, ja koska kohdetekstiin lisättyjä kulttuuriviittauksia oli vain vähän, kohdetekstissä oli huomattavasti vähemmän kulttuuriviittauksia lähdetekstiin verrattuna. Vähäisillä kohdetekstiin lisätyillä kohdekulttuurin viittauksilla oli kuitenkin vahva kototuttava vaikutus. Joidenkin lokalisointikeinojen tapauksessa pelkän lähdetekstin perusteella oli selvää, että *Konnien kunnia* on käänös toisesta kielestä.

Tutkielmassa hyödynnetty Pedersenin (2011) strategialuokittelu toimi aineiston luokittelussa, mahdollisti ensimmäiseen tutkimuskysymykseen vastaamisen ja tuki syvempää laadullista analyysiä. On kuitenkin hyvä tiedostaa, että luokittelu on alun perin luotu televisio-ohjelmien ja niiden tekstitysten sisältämien kulttuuriviittausten luokitteluun. Strategialuokitteluun jouduttiinkin tätä tutkielmaa varten lisäämään uusi kohdetekstiin lisättyjen viittausten kategoria, sillä televisiotekstityksissä sellaisia ei tyypillisesti ole. Luokittelun mukauttaminen aineiston tarpeisiin oli lopulta kuitenkin yksinkertaista. Luokittelun alkuperäinen kohde voi myös selittää, miksi tarkennus-strategiaa ei havaittu *Sly 3* -pelistä kerätyn aineiston perusteella, sillä strategia on oletettavasti yleisempi tekstityksissä kuin dubbauksessa. Kuten aiemmin

kuitenkin tuotiin esille, lisäykset ovat täysin mahdollisia myös dubbauksessa ja niiden poissaoloa voi sen sijaan selittää myös pelin tarjoama aineisto tai lokalisoijakohdaiset ratkaisut.

Pedersenin (2011) luokittelun sisältämä vakiintunut vastine -strategia oli toisaalta analyysin kannalta haasteellinen, sillä se kattaa useammat erilaiset lokalisointikeinot muihin luokkiin verrattuna. Esimerkiksi vieraan mittayksikön muuntaminen kohdekulttuurin vastineeseen sekä vieraan mittayksikön käänkösvastineen käyttö kuuluvat molemmat strategian määritelmään, vaikka vain toinen lokalisointikeino vastaisi kohdekulttuurin normeja. Tämä on yksi syy, miksi strategiaa ei luokitella lähde- tai kohdetekstikohtaiseksi. Strategialuokan määritelmässään Pedersen (2011) ei myöskään itse tiedosta tai kommentoi tätä mahdollisuutta. Vakiintunut vastine on silti toimiva strategialuokka, mutta jatkotutkimuksissa siihen voisi esimerkiksi sisällyttää alaluokkia, joilla tarkemmin tiedostetaan käytetty lokalisointikeino tai kohdekulttuurin normien noudattaminen.

Kulttuuriviittausten lokalisointia on tutkittu aikaisemmin esimerkiksi juuri ohjelmatekstitysten kontekstissa, johon Pedersenin (2011) oma tutkimus ja aiheen kirjallisuus keskittyy. Tämä tutkielma lisää pelilokalisointia koskevan tutkimuksen määrää käänköstieteen näkökulmista. Tutkielma lisää myös suomen kielellä kirjoitetun tutkimuksen määrää, sillä esimerkiksi juuri *Sly*-pelejä koskeva tutkimus on usein kirjoitettu englannin kielellä. Tutkielmassa yhdistettiin määrällinen luokittelu syvempään laadulliseen analyysiin, sillä vaikka Pedersenin (2011) strategialuokittelu oli tutkielmassa toimiva, se ei tarjoaisi tarpeeksi kattavaa kokonaiskuvaa aineiston lokalisoinnista ilman laadullista analyysiä. Tässä tutkielmassa Pedersenin (2011) luokittelu oli laadullista analyysiä avittava väline, joka toi analyysiin logiikkaa ja rakennetta. Pedersen (2011) ei kuitenkaan edes ehdota, että luokittelu olisi yksinään riittävä, vaan myös hänen oma tutkimuksensa hyödyntää sen rinnalla laadullista analyysiä.

Vaikka tämä tutkielma keskittyi vain yhden pelin sisältämiin kulttuuriviittauksiin, havainnot eri lokalisointistrategioiden kokonaisvaikutuksista kohdetekstissä voidaan jossain määrin nähdä pätevän yleisellä tasolla, vaikka tapauskohtaiset havainnot liittyvät tietysti vain tämän tutkielman aineistoon ja strategioiden käytöllä on tekstilaji- ja tekstikohtaisia eroja. Tutkielman tulosten perusteella ei voida myöskään tehdä laajempia johtopäätöksiä *Sly 3* -pelin lokalisoinnin muista elementeistä ja niiden vaikutuksista, vaikka tutkielmassa onkin välillä tuotu esille myös pelin muiden elementtien lokalisointi, kuten aksenttien neutralisointi. Mahdollisia suurempia jatkotutkimuksia ovat esimerkiksi kulttuuriviittausten

lokalisointistrategioiden vertailu eri pelien, tai *Sly*-pelien, välillä tai *Sly 3*:n sisältämien kulttuuriviittausten lokalisointikeinojen vertailu sen eri kieliversioissa.

Koska pelikokemus on keskeinen periaate pelien kehityksessä ja lokalisoinnissa, tässä tutkielmassa keskityttiin viittausten lokalisointistrategioiden lisäksi myös niiden tuomiin käytännöllisiin ja tulkinnallisiin kohdetekstin vaikutuksiin. Videopelit eivät tarvitse kulttuuriviittauksia tarjotakseen hyvän pelikokemuksen, mutta viittauksia lokalisoidessa on pidettävä huoli, etteivät ne kohdetekstissä myöskään heikennä kohdekuulttuurin pelaajien pelikokemusta. Tutkielman tuloksista nähdään, että jotkin kulttuuriviittausten lokalisointikeinot voivat tuoda epäselvyyksiä kohdetekstiin. Tällöin lokalisoidun pelin tarjoamaa kokemusta voivat heikentävää esimerkiksi kuvan ja äänen ristiriidat tai se vaikutelma, että kieliversio on käänös toisesta kielestä.

Konnien kunnia -pelistä oli neutralisoitu noin puolet *Honour Among Thieves* -pelin kulttuuriviittauksista. Kohdetekstikohtaisuus ja kohdeyleisön huomioiminen näkyi lokalisointikeinoissa ymmärryksen ylläpitämisenä kulttuuriviittausten hinnalla. Tämä kompromissi ei kuitenkaan ole ainoa mahdollinen kulttuuriviittausten lokalisoinnin lähestymistapa, eikä kohdetekstikohtaisuus sitä edellytä. Eri medioiden, tekstilajien ja lokalisoidijien välillä on tietysti huomattavia menetelmäeroja. Kaikkien lähdetekstin kulttuuriviittausten säilyttäminen ei toisaalta myöskään välttämättä ole paras mahdollinen lokalisoinnin lähestymistapa. Yleisesti kulttuuriviittaus voidaan joko säilyttää, neutralisoida, kotouttaa tai jättää pois kohdetekstistä. *Konnien kunnia* -pelissä viittaukset joko säilytettiin tai neutralisoitiin, minkä lisäksi peliin oli kuitenkin myös lisätty muutamia kulttuuriviittauksia.

Vaikka kulttuuriviittausten neutralisoiminen voidaan nähdä jokseenkin turvallisena lokalisoinnin menetelmänä, *Konnien kunnia* -pelin dubbaukseen oli myös lisätty peliä vahvasti kotouttavia elementtejä, kuten puhekielen ja slangisanojen käyttöä. On tietysti mahdollista, että eri henkilöt ovat vastuussa näistä valinnoista tai että pelin eri elementtien lokalisoinnissa on seurattu sarjan aikaisempien julkaisujen käytäntöjä. Pelikokemuksen näkökulmasta on kuitenkin ehkä olennaisinta huomioda, ettei *Konnien kunnia* -pelin kulttuuriviittausten vähäisyys ole havaittavissa, ellei lokalisoitua kieliversioita suoraan verrata alkuperäiseen peliin.

Lähteet

Aineistolähteet:

CooperCurse (2023). *Sly 3: Konniien kunnia – Kaikki Välikohtaukset Suomeksi*. YouTube. Saatavissa: <https://youtu.be/rS7ASb3NsDE>. Katsottu: 8.3.2026

Sucker Punch Productions (2005/2024). *Sly 3: Honour Among Thieves*. Sony Interactive Entertainment. Pelattu Playstation 5 -konsolilla.

Tutkimuskirjallisuus:

Angelo State University (2024). Everything You Need to Know About Scantrons. Angelo State Blog. Saatavissa: <https://www.angelo.edu/live/blogs/scantrons>. Katsottu: 8.3.2026

Australian National University (n.d.). Australian words – D. Australian National Dictionary Centre. Saatavissa: <https://slll.cass.anu.edu.au/centres/andc/meanings-origins/d>. Katsottu: 8.3.2026

Awati, R. (2025). What is ASCII (American Standard Code for Information Interchange)?. TechTarget. Saatavissa: <https://www.techtarget.com/whatis/definition/ASCII-American-Standard-Code-for-Information-Interchange>. Katsottu: 8.3.2026

Chandler, H.M. (2005). *The game localization handbook*. Charles River Media.

Chaume, F. (2012). *Audiovisual translation : dubbing*. St. Jerome Pub.

China Discovery (n.d.). Weights & Measures. Saatavissa: <https://www.chinadiscovery.com/travel-guide/weights-measures.html>. Katsottu: 8.3.2026

Crabtree, S., Gramlich, J., Lowery, W. & Walsh, A. (2020). Public Perceptions of the Police. Council on Criminal Justice. Saatavissa: <https://counciloncj.org/public-perceptions-of-the-police/>. Katsottu: 8.3.2026

Díaz-Cintas, J. & Remael, A. (2006). *Audiovisual translation : subtitling*. St. Jerome.

Di Marco, F. (2007). Cultural Localization: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games. *Revista tradumàtica: traducció i tecnologies de la informació i la comunicació*. Nro. 5. Saatavissa: https://www.academia.edu/386430/Cultural_Localization_Orientation_and_Disorientation_in_Japanese_Video_Games. Katsottu: 8.3.2026

Down, L. (2025). The Role of Varied Context in Understanding Art. Arts, Artists, Artwork. Saatavissa: <https://artsartistsartwork.com/the-role-of-varied-context-in-understanding-art/>. Katsottu: 21.3.2026.

- Edwards, K., C. Mangiron (toim.), P. Orero (toim.), & M. O'Hagan (toim.) (2014). *Fun for all : translation and accessibility practices in video games*. Peter Lang AG International Academic Publishers.
- Finlex (2000). Laki kuvaohjelmien tarkastamisesta. Saatavissa: <https://www.finlex.fi/fi/lain-saadanto/saaduskokoelma/2000/775>. Katsottu: 8.3.2026
- Fitzpatrick, L. (2023). How art shapes culture and reflects human experience. BBN Times. Saatavissa: <https://www.bbntimes.com/society/how-art-shapes-culture-and-reflects-human-experience>. Katsottu: 21.3.2026.
- Gatorson the 54th (2018). Kung Fu series clip Grasshopper remembers. YouTube. Saatavissa: <https://youtu.be/NfJQx8ZEr54>. Katsottu: 8.3.2026
- Ghosh, R. (2025). South Korean woman learns cultural lesson in Turkey after 'peace sign' selfie video. India Today. Saatavissa: <https://www.indiatoday.in/trending-news/story/south-korean-woman-learns-cultural-lesson-in-turkey-after-peace-sign-selfie-video-2773922-2025-08-20>. Katsottu: 8.3.2026
- Heiss, C. (2004). Dubbing Multilingual Films: A New Challenge? *Meta* (Montréal), 49(1), 208–220. Saatavissa: <https://doi.org/10.7202/009035ar>. Katsottu: 8.3.2026
- Hiltunen, K. (2025). Suomen pelialan näkymiä avaava The Finnish Game Industry Report 2024 on nyt julkaistu. Neogames. Saatavissa: <https://neogames.fi/fi/suomen-pelialan-nakymia-avaava-the-finnish-game-industry-report-2024-on-nyt-julkaistu/>. Katsottu: 8.3.2026
- Holt, K. (2020). Cyberpunk 2077's dialogue was lip-synced by AI. Engadget. Saatavissa: <https://www.engadget.com/cyberpunk-2077-dialogue-language-lip-sync-artificial-intelligence-dubbing-154523977.html>. Katsottu: 8.3.2026
- Karthikeyan, K. (2026). The Decline of Physical Games and The Rise of Digital Distribution. Gamepedia. Saatavissa: <https://gamepedia.com/blogs/the-decline-of-physical-games-and-the-rise-of-digital-distribution>. Katsottu: 8.3.2026
- keyblade777 (2008). Pokemon Jelly Filled Doughnuts. YouTube. Saatavissa: <https://youtu.be/WjUtoQaRfE0>. Katsottu: 28.3.2026.
- Kivioja, M. (2023). ”Kalkuttan slummeissa kasvanut self-made man” : a comparative analysis of the Finnish translation and English original of Sly 2: Band of Thieves. Kandidaatin tutkielma. Oulun yliopisto. Saatavissa: <https://urn.fi/URN:NBN:fi:oulu-202312284040>. Katsottu: 8.3.2026
- Kohut, D. (2025). An introduction to Belgian people. Expatica. Saatavissa: <https://www.expatica.com/be/moving/about/belgian-people-106908/>. Katsottu: 8.3.2026

- Lampinen, J. (2022). Translation of Power-ups in Sly 2: Band of Thieves Videogame. Kandi-
daatintutkielma. Tampereen yliopisto. Saatavissa: <https://urn.fi/URN:NBN:fi:tuni-202204073109>. Katsottu: 8.3.2026
- Left 4 Dead Wiki. (n.d.). Left 4 Dead 2. Fandom. Saatavissa: https://left4dead.fandom.com/wiki/Left_4_Dead_2. Katsottu: 28.3.2026.
- LocalizeDirect Team (2024). Video Game Localization Trends & Insights for 2025: Choosing the Best Languages To Translate into. LocalizeDirect. Saatavissa: <https://www.localizedirect.com/posts/top-languages-for-game-localization>. Katsottu: 8.3.2026
- Marten, P. (2018). The sisu within you: The Finnish key to life, love and success. ThisisFinland. Saatavissa: <https://finland.fi/arts-culture/sisu-within-finnish-key-life-love-success/>. Katsottu: 7.4.2026.
- Merriam-Webster (n.d.). Mobster. Merriam-Webster-sanakirja. Saatavissa: <https://www.merriam-webster.com/dictionary/mobster>. Katsottu: 26.3.2026.
- Michel, A. (2024). PlayStation Plus Monthly Games for December: It Takes Two, Aliens: Dark Descent, Temtem. PlayStation.Blog. Saatavissa: <https://blog.playstation.com/2024/11/27/playstation-plus-monthly-games-for-december-it-takes-two-aliens-dark-descent-temtem/>. Katsottu: 8.3.2026
- MobyGames (n.d.). Sly 3: Honor Among Thieves. Saatavissa: <https://www.mobymes.com/game/20207/sly-3-honor-among-thieves/>. Katsottu: 8.3.2026
- NeoBards Entertainment (2025). Silent Hill f. Konami Digital Entertainment.
- Newzoo (2026). Top countries and markets by video game revenues. Saatavissa: <https://newzoo.com/resources/rankings/top-10-countries-by-game-revenues>. Katsottu: 8.3.2026
- O'Hagan, M. & Mangiron, C. (2013). *Game localization : translating for the global digital entertainment industry*. Amsterdam: John Benjamins.
- Ortega, A. (2021). A Brief History of the Word Pig as Slang for Police. NOISE – North Omaha Information Support Everyone. Saatavissa: <https://www.noiseomaha.com/resources/2021/7/1/a-brief-history-of-the-word-pig-as-slang-for-police>. Katsottu: 8.3.2026
- otter775 (2019). A translator, a localizer and a fansubber walk into a bar, a McDonald's and an izakaya. X. Alkuperäinen julkaisu ei enää saatavilla.
- Outside Xtra (2020). 7 Dark Souls Bonfire Easter Eggs in Other Games. YouTube. Saatavissa: <https://www.youtube.com/watch?v=K118MUKL9jE>. Katsottu: 8.3.2026

- Padilla-Rodriguez, M. (2025). I Miss Video Game Instruction Manuals, Even If We Don't Need Them Anymore. How-To Geek. Saatavissa: <https://www.howtogeek.com/i-miss-video-game-instruction-manuals-even-if-we-dont-need-them-anymore/>. Katsottu: 8.3.2026
- Pedersen, J. (2011). *Subtitling norms for television : an exploration focussing on extralinguistic cultural references*. Amsterdam: John Benjamins. <https://ebookcentral.proquest.com/lib/kutu/detail.action?docID=794525>. Katsottu: 8.3.2026
- Phillips, T. (2020). *Tell Me Why still to release in numerous countries*. Eurogamer. Saatavissa: <https://www.eurogamer.net/tell-me-why-still-to-release-in-numerous-countries>. Katsottu: 8.3.2026
- Pukkila, K. (2013). Sly Cooper hallitsee edelleen Suomen pelimarkkinoita. Gamereactor. Saatavissa: <https://www.gamereactor.fi/sly-cooper-hallitsee-edelleen-suomen-pelimarkkinoita-147741/>. Katsottu: 8.3.2026
- RyshatsCorner (2016). #Zootopia newscasters by region. US/moose, Japan/tanuki, Australia/koala, China/panda, UK/corgi, Brazil/jaguar. X. Saatavissa: <https://x.com/RyshatsCorner/status/706315676219146240>. Katsottu: 28.3.2026.
- Saed, S. (2020). The Last of Us: Part 2 banned in the Middle East. VG247. Saatavissa: <https://www.vg247.com/the-last-of-us-part-2-banned-middle-east>. Katsottu: 8.3.2026
- Santi, B. (2022). Funniest Pop Culture References In Video Games. Game Rant. Saatavissa: <https://gamerant.com/funniest-pop-culture-references-video-games/>. Katsottu: 8.3.2026
- Shinkle, K. (2021). How Mass Effect's Lip Sync Worked With Every Language. Screen Rant. Saatavissa: <https://screenrant.com/mass-effect-lip-sync-every-language-procedurally-generated/>. Katsottu: 8.3.2026
- Sligh, C. (2019). Easter Eggs: History of References In Video Games. Medium. Saatavissa: <https://medium.com/@csligh/easter-eggs-history-of-references-in-video-games-75831f9eb5d7>. Katsottu: 8.3.2026
- Sly Cooper Wiki (n.d.). Octavio. Fandom. Saatavissa: <https://slycooper.fandom.com/wiki/Octavio>. Katsottu: 8.3.2026
- Smith, S. (2026). Games That Are Perfect and Timeless. Game Rant. Saatavissa: <https://gamerant.com/perfect-timeless-video-games/>. Katsottu: 8.3.2026
- Stamm, A. (2021). Light This Candle: What You Need to Know About Alan Shepard's Historic Spaceflight. National Air and Space Museum. Saatavissa: <https://airandspace.si.edu/stories/editorial/alan-shepard-freedom-7>. Katsottu: 8.3.2026

- Statista (n.d.). Games – Worldwide (EUR). Saatavissa: <https://www.statista.com/outlook/amo/media/games/worldwide/?currency=EUR#revenue>. Katsottu: 8.3.2026
- Steam (2025). Kaikki tuotteet rajattu pelin kielen (suomi) ja tyyppin (kokonaiset pelit) mukaan. Valve Corporation. Saatavissa: <https://store.steampowered.com/search/?supported-lang=finnish&category1=998&ndl=1>. Katsottu: 8.3.2026
- Suojanen, T., Koskinen, K. & Tuominen, T. (2015). *User-centered translation*. Routledge. Saatavissa: <https://doi.org/10.4324/9781315753508>. Katsottu: 8.3.2026
- The Ed Sullivan Show (2010). Herman's Hermits "I'm Henry VIII, I Am" on The Ed Sullivan Show. YouTube. Saatavissa: <http://youtu.be/GisCRxREDkY>. Katsottu: 8.3.2026
- Thomas, L.M. (2012). Box Art Battles: The Kirby Series. IGN. Saatavissa: <https://www.ign.com/articles/2011/09/09/box-art-battles-the-kirby-series>. Katsottu: 28.3.2026.
- Tkaczyk, P. (2016). Big Hero 6 – Useless Empty Brain. YouTube. Saatavissa: <https://youtu.be/5z2ZK8pdmXg>. Katsottu: 8.3.2026
- Total Rocky (2015). Why Eye of the Tiger Took Over Rocky III (And Rewrote the Sound of the Franchise). Saatavissa: <https://totalrocky.com/articles/eye-of-the-tiger/>. Katsottu: 8.3.2026
- Traficom (2024). Näkö- ja kuulorajoitteisille tarkoitettut ääni- ja tekstityspalvelut. Liikenne- ja viestintävirasto. Saatavissa: <https://traficom.fi/fi/traficom/esteettomyys/nako-ja-kuulorajoitteisille-tarkoitettut-aani-ja-tekstityspalvelut>. Katsottu: 8.3.2026
- TransLexa (2025). The Role of Subtitles in Video Game Localization. TransLexa. Saatavissa: <https://www.translexa.com/2025/05/22/subtitles-enhance-video-game-localization/>. Katsottu: 8.3.2026
- Uri, J. (2020). 50 Years Ago: “Houston, We’ve Had a Problem”. NASA. Saatavissa: <https://www.nasa.gov/history/50-years-ago-houston-weve-had-a-problem/>. Katsottu: 1.4.2026.
- van Etten, D. (n.d.). Wurlitzer History. American Jukebox History. Saatavissa: <https://www.jukeboxhistory.info/wurlitzer/history.html>. Katsottu: 8.3.2026
- Venuti, L. (1995/2018). *The Translator's Invisibility: A History of Translation* (2. painos). Routledge. Saatavissa: <https://doi.org/10.4324/9781315098746>. Katsottu: 8.3.2026
- Viertiö, A. (2009). Ritolat ja vanhaset. Kotimaisten kielten keskus. Saatavissa: <https://kotus.fi/kolumni/ritolat-ja-vanhaset/>. Katsottu: 8.3.2026
- Wagga Wagga Australia (n.d.). Wagga Wagga - The Name. Saatavissa: <https://www.wagga-waggaaustralia.com.au/visitor-information/the-name/>. Katsottu: 8.3.2026

Whaling, J. (2025). Games With The Most References To Other Video Games. TheGamer.
Saatavissa: <https://www.thegamer.com/games-with-the-most-references-to-other-games/>. Katsottu: 8.3.2026

Liitteet

Liite 1. English Summary

“Sinulla on kyllä sisua, Sly.” – Comparative analysis of the English to Finnish localisation of cultural references in the game *Sly 3: Konnien kunnia*

Introduction

As games are produced and exported globally, the different values, historical accounts and cultural traits they reflect may compromise their accessibility in other cultures. Because of this, game localisation has long been an established and financially profitable part of game development, with the goal of making games not only linguistically but also culturally accessible in other countries. In 2026, the value of the global gaming market is estimated to exceed €500 billion (Statista n.d.), and it has been estimated that up to half of the market's revenue comes from the imported localised language versions of games (Edwards et al. 2014, 289). In the field of translation, the goal of localisation is bridging cultural differences within translated text and audiovisual material.

This thesis examines the strategies used in the localisation of cultural references found in the English-language game *Sly 3: Honour Among Thieves* to its Finnish-language version, *Sly 3: Konnien kunnia*. *Sly 3* was developed by Sucker Punch Productions and released for the PlayStation 2 console in North America in 2005 and later the same year in Europe (MobyGames n.d.). In North America, it was published with the title *Sly 3: Honor Among Thieves*. The goal of this thesis is to discover what strategies were used to localise the source text references and what practical and interpretive effects the localisation had on the Finnish target text. In this thesis, the two separate versions of the game will be referred to with their language-specific titles or simply as *Sly 3* when referring to both. The research data consists of 71 source text and seven target text cultural references, their immediate surrounding sentences, and their Finnish or English counterparts. The research data will hereafter be referred to contain 78 cultural references.

The taxonomy of localisation strategies used in this thesis is based on Pedersen's taxonomy for rendering cultural references in subtitling (Pedersen 2011). This method of categorisation is used to identify the different strategies used in the localisation of the cultural references found in the source text to the target text, while the target text impact of different strategies is

determined through qualitative analysis of the individual categories and references. An adapted selection of parameters based on those originally created to support Pedersen's (2011) taxonomy is used in the analysis of individual strategies and categories to explain localising choices and options.

Pedersen (2011, 74) uses the verb “render” to describe the use of different strategies when transferring a source text cultural reference to the target text instead of “translate”, as the use of certain strategies does not involve translation. As Pedersen's theory and taxonomy are central to this thesis, it will adopt this use of “render” in place of “translate” within the context of rendering cultural references to the target text. In the analysis and conclusions, the term “localiser” refers to the person or group of people responsible for the localisation. In this thesis, “back translation” is abbreviated as “BT”.

Game localisation and the definition of a cultural reference

Video games are just one form of media that is subject to localisation, and the localisation of each product and source text is approached in a different way. Almost all texts, including audiovisual texts, can be localised to some extent and taking target audience needs into consideration is common for translators during any translation process. Localisation refers to slightly different practices depending on the field and context, which is why this thesis will mainly discuss the localisation of video games, unless specified otherwise. The simplest definition for game localisation is translating a game into other languages (Chandler 2005, 12). A more thorough understanding is that game localisation consists of many different processes and stages in which the game software and text content are adapted for sale in other countries by meeting the linguistic, cultural and technical expectations of the new target audience (O'Hagan and Mangiron 2013, 19).

The principles of user-centred translation play a key role in the game localisation process. User-centred translation means considering the usability and user experience of the target text translation for its intended user, which influences the strategies employed by the translator (Suojanen et al. 2015, 2). User-centredness and user experience are at the heart of video game development and apply to the development and design of most computer programmes and user interfaces. As such, user-centredness also applies to game localisation, as it is strongly influenced by the needs of the target audience. The general understanding is that playing a game should be fun (Edwards et al. 2014, 287), and as this goal guides game development, it must also be considered in localisation.

In game localisation, the goal is generally to localise the gaming “experience” (O’Hagan & Mangiron 2013, 17–18). Localisation strategies should therefore maintain the game’s experience or at least not interfere with it. A common view is that a game’s localised language version should not feel like a translation, but like the game was originally created in that language (Chandler 2005, 12). It has been suggested that the consideration of target culture needs, also referred to as cultural localisation or culturalisation (O’Hagan & Mangiron 2013, 210), enables a more meaningful immersion to a game’s content (Edwards et al. 2014, 288), which supports this experience-centred goal. In games, localisation targets, at the micro level, text content such as the script, art assets and printed materials, and, at the macro level, the design of game characters, graphics, game mechanics and storylines (O’Hagan & Mangiron 2013, 215). Game localisation therefore involves people other than translators. However, macro-level changes to game content are rarer than micro-level changes.

A cultural reference is a linguistic expression that refers to an entity or process outside of the language, and which can be assumed to be identifiable to the target culture audience as part of their general knowledge (Pedersen 2011, 43). The referent can be a real or fictional concept, person, animal, plant, place, expression, proverb or quotation, etc., whose context-dependent meaning originates from a specific culture, popular culture, cultural phenomenon or publication. A cultural reference can be intracultural, i.e. generally only known in one culture, or intercultural, i.e. known in many different cultures or even globally, assuming it originates from and is associated with a specific culture. Pedersen's (2011, 59–60) extensive but not exhaustive list includes the following reference domains: weights and measures, proper names such as personal names, geographical names, institutional names and brand names, profession titles, food and beverages, literature, government, entertainment, education, sports, currency and technical material.

Research data

The research data for this thesis was collected from the spoken dialogue in the English and Finnish versions of *Sly 3*. Other text content in the game, such as menu texts, text on the game’s physical cover and attached guide, chapter names or trophy names was not included in the search. Texts that were part of the level graphics, such as storefronts, shop windows and signs, were also excluded, as these are graphical elements the translator could not influence, and which were not touched in the localisation process. However, the amount of text content excluded by this filtering was minimal.

Based on the previously presented definition of a cultural reference, a total of 78 references were found in *Sly 3*. The aim was to include as many references from the game as possible in the research data, but it is possible it does not contain every single reference in the game. This is because, in some scenes, the voice lines are spoken in a random order, which means some lines may not be heard before reaching the end of the scene. Any repeated references were only included in the data once, unless they were rendered in the target text in different ways. The data also includes references added to the Finnish language game by the localiser. The sentences containing cultural references were transcribed from the characters' speech or written down based on the subtitles.

Pedersen's (2011) taxonomy of cultural reference rendering strategies

Pedersen (2011, 75) divides his taxonomy of cultural reference rendering strategies into source text-oriented and target text-oriented strategies, apart from the strategy of Official Equivalent, which is independent of this dichotomy. Source text-oriented and target text-oriented strategy indicates whether the use of the strategy usually corresponds more to the norms of the source text or target text audiences (Pedersen 2011, 34–35). In Pedersen's taxonomy, source-oriented strategies are Retention, Specification and Direct Translation and target text-oriented strategies are Generalisation, Substitution and Omission (Pedersen 2011, 75).

An Official Equivalent is an already-existing translation or conversion equivalent in the target language or culture, which has been defined by an authority or is otherwise entrenched in the language (Pedersen 2011, 97). These are translations found in a bilingual dictionary, along with conversions, such as different date of time formats or using different units of measurement to correspond with the norms of the target culture (Pedersen 2011, 97–98). Established translations of names are also included (Pedersen 2011, 97). In general, translators always choose an Official Equivalent (Pedersen 2011, 100) unless technical reasons do not allow it.

The Retention of a cultural reference in the target text is the most source text-oriented strategy, but generally also the most common (Pedersen 2011, 77–78). When a cultural reference is retained in the target text, it can be retained as is, which is Complete Retention, or, for example, its spelling can be changed to fit the target language, in which case the retention is Target Language Adjusted. A completely retained reference can also be marked or unmarked, depending on if it is accentuated, such as by quotes or italics (Pedersen 2011, 77). If the reference does not also retain its meaning to the target text audience, it may become a foreignising element (Venuti 1995/2018, 14) in the text.

In Specification, additional information is added to or around a cultural reference when it is brought over to the target text (Pedersen 2011, 79). This information can either be a Completion or an Addition (Pedersen 2011, 79). In Completion, the information is part of the reference, such as replacing an abbreviation with the unabbreviated name or adding a first name when someone is mentioned by surname (Pedersen 2011, 79). In Addition, extra information is added to aid the reader's understanding, for example by mentioning a person's profession before their name to provide context as to why the person is mentioned (Pedersen 2011, 80).

In Direct Translation, a cultural reference is translated word for word into the target text, regardless of whether the translation retains the same meaning (Pedersen 2011, 83). Direct Translation can be further divided into the subcategories of Calque and Shifted (Pedersen 2011, 83). In a Calque, all parts of the reference are translated directly into the target language, even if there may be a more accessible equivalent in the target culture (Pedersen 2011, 84). If a Direct Translation contains, for example, a changed sentence structure which is not required by the grammar of the target language, it is referred to as a Shifted translation (Pedersen 2011, 84).

A cultural reference can be rendered through Generalisation by using either a Superordinate Term or a Paraphrase (Pedersen 2011, 85). Superordinate Terms, which are hypernyms or holonyms, can be, for example, replacing the name of a specific café with a simply “a café” (Pedersen 2011, 85). A Paraphrase, on the other hand, replaces the cultural reference with an expression that is synonymous with the meaning of the reference without the reference itself (Pedersen 2011, 88). For example, a reference to a specific person can be paraphrased by instead referring directly to what the person is known for (Pedersen 2011, 88).

A cultural reference can be replaced via Substitution (Pedersen 2011, 89). If the Substitution is another cultural reference, it is a Cultural Substitution, and if it is some other expression appropriate to the situation, it is a Situational Substitution (Pedersen 2011, 89). Cultural Substitutions can be further divided into Transcultural References and Target Culture References (Pedersen 2011, 90). In a Transcultural Reference, the reference is replaced with another which does not originate from the target culture but is nevertheless known to the target audience (Pedersen 2011, 90). A Target Culture Reference, in turn, originates from the target culture (Pedersen 2011, 93).

The translator may omit a cultural reference from the target text entirely, which is called Omission (Pedersen 2011, 96). Omission may be necessary if no other localisation strategy

seems appropriate (Pedersen 2011, 96). However, Omission is also the quickest strategy if the translator does not even consider other solutions (Pedersen 2011, 96). Omitting elements from the source text can be seen as impoverishing the target text, especially if the Omission is not compensated for elsewhere, but there may be technical reasons behind this choice, such as character limitations.

Research methods and analysis parameters

The research data, which contained the cultural references, their surrounding sentences and source or target text counterparts, was first compiled into a single table in Excel. The sentences were numbered, with English source text sentences and Finnish target text sentences placed in separate columns. The identified rendering strategies were then written in the right most column. This identification and categorisation of the strategies provided an answer to the first research question. After this, all references were also copied and pasted to individual strategy-specific tables on separate Excel tabs in preparation of more detailed analysis.

Not all the subcategories found in Pedersen's (2011) original taxonomy were included in the categorisation of the research data. To suit the needs of the data, an additional category was also included in the used taxonomy. The data was sorted into eight categories and their possible subcategories, which were Official Equivalent, Retention, Specification: Completion and Addition, Direct Translation, Generalisation: Superordinate Term and Paraphrase, Substitution: Cultural Substitution and Situational Substitution, Omission (Pedersen 2011), and Additional Cultural Reference: Transcultural Reference and Target Culture Reference.

As *Konnien kunnia* contains cultural references in places where the source text contained none, the category of Additional Cultural Reference was included within the taxonomy. Its subcategories are Transcultural Reference and Target Culture Reference. A Transcultural Reference has spread past national and cultural borders, whereas a Target Culture Reference originates from the target country. Additional Culture Reference is a target text-oriented strategy, as it adds a new element to the text for the target audience.

Qualitative analysis was used to address the second research question regarding the practical and interpretive effects the different localisation strategies had on the target text in comparison to the source text. These observations and conclusions were made based on all categories and how individual cultural references were rendered. Certain parameters were considered in the analysis to potentially explain the localiser's choices and as factors which limit the

possible localisation methods. In addition, attention was paid to the possible foreignising or domesticating effects the localisation had on the target text, as well as to potential inconsistencies in the localisation such as conflicts between image and sound. In this way, the analysis considered factors which could harm the gaming experience provided by the localised game. The parameters considered in this thesis were target text audience, followed by Pedersen's (2011) parameters of transculturality, extratextuality, centrality, co-text, media-specific constraints.

The target audiences of the source and target texts were considered in the analysis. As *Sly 3: Honour Among Thieves* was developed in the United States and contains many references to United States' culture, this thesis assumes that its target audience is an American player population. While the English language game is also played in other English-speaking countries and all over the world, this would be too broad a factor to consider in the analysis. The assumed target audience for *Sly 3: Konnien kunnia* is a Finnish player population, who understand and take part in Finnish culture.

The transculturality of a cultural reference refers to how accessible a reference from one source culture may be to people from other cultures, or even globally (Pedersen 2011, 106). It is influenced by the proximity of the source and target cultures to each other (Pedersen 2011, 106), but also by how well known the reference has become by other means, for example, through the global film industry or the worldwide internet. A localiser therefore considers how well known the reference is to the target audience and chooses an appropriate strategy (Pedersen 2011, 107). In the analysis, localisation choices were analysed from this perspective of transculturality.

Extratextuality refers to whether a cultural reference exists outside of the text (Pedersen 2011, 110). An extratextual cultural reference exists in the real world, for example the Times Square in New York, while an intratextual cultural reference is created for a specific text or texts, like Lancaster Square in the film *The Truman Show* (Pedersen 2011, 110). An intratextual reference can become an extratextual reference through intertextuality (Pedersen 2011, 110). For example, the character and name James Bond are intratextual references in the film *Goldfinger*, but they are extratextual when the fictional character of Bond is referred to in another work (Pedersen 2011, 110).

The centrality of a cultural reference concerns the importance of the reference to the surrounding text and context, both in the source and target texts (Pedersen 2011, 111). Centrality

can be assessed at the macro and micro levels and as either central or peripheral (Pedersen 2011, 112). In the analysis, the centrality of a reference was considered in the context of the text, game level and cultural environment, the scene, and the background of the speaker.

The co-text of a cultural reference refers to its surrounding text, which may contain overlapping information that could disambiguate or explain the reference elsewhere (Pedersen 2011, 114). In this case, the translator can utilise strategies that take advantage of necessary information being conveyed elsewhere. The analysis in this thesis considers whether the use of rendering strategies was seemingly linked to the co-text of the cultural references.

Technical factors that can direct, restrict or enable localisation choices when translating the source text for dubbing were also considered. This mainly refers to different forms of speech synchrony. Due to the simple and cartoonish graphics of the game, particularly attention was paid to isochrony, which is the synchronisation of lip movement duration with the duration of audible speech (Chaume 2012, 69). The localisation of certain third language elements found in the data was also examined.

Analysis and findings

Of the 78 cultural references in the data, 38 were rendered using target-text oriented strategies and 17 were rendered using source-text oriented strategies. Official Equivalent, which remains outside of this dichotomy, was the most used strategy, as it was used 23 times. After this, Generalisation was used 14 times, Substitution 14 times, Retention 12 times, seven references were Added Cultural References, five were rendered using a Direct Translation, and four were Omitted from the target text. No use of Specification was found in the data.

Most of the 23 references rendered using Official Equivalent were central in the game. The used official equivalents were generally accessible to the target audience and remained cultural references, but some inconsistencies were discovered in following target culture norms. For example, “100 feet” was converted to “30 metriä” (BT: “30 metres”), while the mention of “inches” was rendered using the direct translation equivalent “tuumaa”, which does not match target culture norms. Although these adaptations had different effects on the target text, they are both, by definition, uses of Official Equivalent.

Substitution was the second most used strategy as it was used 14 times. Of these, nine were Situational and five were Cultural Substitutions. All Cultural Substitutions became more accessible to Finnish players, but they were not so inherent to Finnish culture that they became

target culture references. Many of the source text references in this category were specifically related to US culture, but there were also some related to the level's country and culture. The Situational Substitutions utilised general expressions related to the events of the game, such as "eye of the tiger" being rendered as "totinen Paikka" (BT: "serious situation").

Of the 13 uses of Generalisation, seven were Paraphrases and six were Superordinate Terms. The Paraphrases transferred the meaning of the reference to the target text, while the reference itself was not retained. Jokes and other humorous expressions were rendered this way to retain humour in the target text without the specific reference. Superordinate Terms were often used to render units of measurement when the specific measurement was peripheral in the text, such as with the render of "at 300 feet" as "ilmassa" (BT: "in the air").

12 cultural references were rendered using Retention. Approximately half of these were proper names, and nearly all proper names in the research data were rendered using Retention. These proper names included the names of historical places, objects and concepts, such as "Fort Knox", "Hindenburg" and the "Yin and the Yang". Two cultural references in this category were also third language elements. Most of the retained references were central to the level's represented culture or the speaker's cultural background and were accessible to the target audience.

Seven references in the data were Added Cultural References, with five Target Culture References and two Transcultural References. The Target Culture References had a strong domesticating effect which reinforced the impression that the game was originally made in Finnish, which is the goal of localised games (Chandler 2005, 12). However, target culture references were not used in other categories. Therefore, while Honour Among Thieves contains many US related references for its target audience, Konnien kunnia only contains a handful of them for its Finnish audience.

Direct Translation was used to render five cultural references, and they consisted mainly of quotes and instances of Australian slang. In each case, the direct translation lost its status as a cultural reference and some even caused discrepancies in the target text. For example, the Direct Translation of the quote "let's light this candle" as "mä sytytän kynttilän" (BT: "I'll light a/the candle") became incoherent as it lost the quote's original context and was inconsistent with what was being shown and told to the player. In the case of some these Direct Translations, it became clear that Konnien kunnia is a translation, which is an undesired effect in game localisation (Chandler 2005, 12).

Omission was the least used strategy, as only four references were omitted from the target text. The omitted references were those that already contained a somewhat derogatory meaning in the source text and those whose use has a different or more serious meaning in the target culture. For example, in the target text, referring to the police as “pigs” was omitted and there was an attempt to mitigate a presented cultural stereotype of Belgians being “stodgy”.

Honour Among Thieves contained 71 cultural references, which does not include those added to the target text, and Konnien kunnia contained 41, which includes those added. The parameters considered in the analysis also influenced strategy choices. In particular, the target audience, the synchrony of the Finnish dub, and the centrality and transculturality of the references were important factors. The target audience and the transculturality of the cultural references had been considered to ensure the accessibility of the target text. The centrality of the references also influenced their inclusion in the target text. In the dubbing, isochrony was maintained throughout the game, which affected the localisation of the entire source text. As the data contained no intratextual cultural references, no observations were made regarding the effects of extratextuality. Co-text consideration was evident in the data at least once, when in consecutive lines of dialogue, “ASCII” was localised in different ways for the purpose of a humorous insult in the target text.

Many references in the source text were central to the game’s levels, characters or events. Level-central references included a reference to the Rialto Bridge and Australian slang phrases such as “fair dinkum”, while character-central references included martial arts enthusiast Bentley's “kung fu” and “Grasshopper” references. Event-central references included the comparison of an exploding advertisement balloon to the destruction of the Hindenburg airship. Other references were peripheral, such as a joke mentioning Genghis Khan and briefly comparing a guarded island to Fort Knox. The data included five intertextual references, most of which were quotes. The data contained five different units of measurement, such as “inches”, “metres” and “leagues”. Most of the references in the source text were rendered in ways where the meaning and function of the reference was transferred to the target text without the cultural reference itself.

Transcultural references in the data alluded to topics like cultural landscapes, history and martial arts, such as “gondola”, “Viking helmet” and “kung-fu”. References tied to a real event or publication date, such as intertextual references to other works, were all old, even in the game's release year of 2005. These included references to the mythological character

Hercules, the Bible, the 1966 Finnish song *Ei tippa tapa*, the 1972 television series *Kung Fu*, and the 1982 film *Rocky III*. The obsolescence of a references also outdates the media it is mentioned in, which may be why these references in *Sly 3* were those already considered “classics”, as despite their ages they do not age the game.

Most of the references were rendered using a target text-oriented strategy, i.e. Generalisation, Substitution, Added Cultural Reference, or Omission. As a result, the rendered expressions primarily conveyed meaning and clarity, but did not necessarily preserve the cultural reference or replace it with a target culture reference. This target approach thus meant ensuring the accessibility of the target text, even though it greatly reduced the number of cultural references within it.

Conclusions

The first research question concerned the different rendering strategies used in the localisation of cultural references in the game *Konnienn kunnia* and was answered by categorising the research data into eight strategy categories. The most common strategy was the Official Equivalent, which was seemingly used whenever possible, unless the reference had a metaphorical function. The second most common strategies were Substitution and Generalisation. A handful of cultural references had also been Added to the target text, most of which were Target Culture References. Omission was used sparingly, and the use of Specification was not observed in the data.

The second research question concerned the target text effects of these strategies and was answered using qualitative analysis. The cultural references that were central to the game’s levels and events were also present in the target text. Official Equivalents retained their status as cultural references and were also accessible to Finnish players. With Generalisation and Substitution, the meanings and functions of the references were transferred to the target text but did not remain cultural references. For this reason, and because there were few Added Cultural References, a significant number of source text cultural references had been neutralised in the target text. Added Target Culture References had a strong domesticating effect but were too few for this effect to impact the entire game. Due to discrepancies, it was sometimes clear that *Konnienn kunnia* is a translation from another language.

Pedersen's (2011) taxonomy enabled categorising the data, which answered the first research question. However, it should be noted that his taxonomy was created for references found in

television programmes and their subtitles. To suit the needs of the research data, the category of Added Cultural Reference had to be included to the taxonomy. The original purpose of the taxonomy may explain why the use of Specification was not observed in the data, as the strategy is more common in subtitling than in dubbing. However, Specifications are still possible in dubbing, and its absence can also be explained by the specific source text and individual localiser choices.

Although this thesis focused on the cultural references in one game, its findings on the overall effects of different rendering strategies on the target text can, to some extent, be considered generally applicable regardless of the source text. However, as this thesis only focused on cultural references, it does not discuss all localised elements and the overall localisation of *Konnien kunnia*. This thesis increases the amount of research on game localisation from the perspective of translation studies. Its results can be utilised, for example, as a point of comparison in other studies focusing on game localisation or specifically the localisation of cultural references in games or other media.

Since the gaming experience is central in game localisation, this thesis focused not only on localisation strategies but also on their practical and interpretive effects on the target text. Video games do not need cultural references to provide a good experience. However, when localising references, different choices can maintain, improve or compromise the experience for the target audience. The target text-oriented approach in *Konnien kunnia*'s localisation was apparent in the accessibility of the target text and in how the meaning and function of source text references was often brought over to the target text, while the reference itself was neutralised. It should be noted that this compromise is not the only possible target text-oriented approach to localisation. Ultimately, it is most important to note that the comparatively reduced number of cultural references in *Konnien kunnia* is not apparent unless the localised game is directly compared to *Honour Among Thieves*.