



**LUNDS**  
UNIVERSITET

*Språk- och litteraturcentrum*  
*Översättarutbildningen*

EXAMENSARBETE VT 2012  
**MAGISTER I ÖVERSÄTTNING**  
DEL 2: ANALYS

## **Diablos värld**

Språket på hemsidan för ett dark fantasy-spel

Författare:

Melindah Lavesson

melindah.b@telia.com

Handledare:

Henrik Gyllstad, engelska

Mari Mossberg, svenska

## **Sammandrag**

Utgångspunkt för den här uppsatsen är en översättning av ca 6000 ord tagna från olika delar av en internetbaserad reklamsida för ett PC-spel vid namn *Diablo III* i genren dark fantasy. Uppsatsen inleds med en källtextanalys där ett par aspekter av texten tas upp och analysen grundar sig på Hellspong & Ledins (2007) modell. Därefter följer en översättningskommentar där uppsatsförfattaren fokuserar på domämförlusten inom fantasyspel till PC och spelkonsoler, och diskuterar några utvalda engelska ord som spelarna använder i stället för svenska motsvarigheter.

## **Nyckelord:**

Översättning – källtextanalys – bruksnorm– gamerspråk – domämförlust – spelforum

## **Uppsatsens engelska titel:**

Diablo's World – The language used on the website for a dark fantasy computer game.

## Innehåll

Sammandrag	
1. Inledning.....	1
2. Källtextanalys.....	1
2.1 Presentation av källtexten.....	1
2.2 Intertextuell kontext .....	2
2.3 Lexikologi .....	4
2.4 Attityder och värdeord.....	5
2.5 Röster och tilltal .....	7
2.6 Sammanfattning av källtextanalysen .....	8
3. Överväganden inför översättningen .....	9
3.1 Att hålla sig till genrens bruksnorm .....	9
3.2 Översättningsstrategi .....	10
4. Översättningskommentar.....	10
4.1 Domämförlust.....	10
4.2 En kort undersökning av språkbruket hos svenska spelare .....	11
4.2.1 <i>Quest</i> .....	12
4.2.2 <i>Joina</i> .....	14
4.2.3 <i>Inventory</i> .....	15
4.2.4 <i>Level</i> .....	16
4.2.5 <i>Skills</i> .....	17
4.2.6 Sammanställning och kommentarer .....	18
4.3 Jämförelse med norska .....	19
4.4 Jämförelse med tyska .....	21
4.5 Sammanfattning av undersökningen .....	23
5. Avslutning .....	23
Litteraturförteckning .....	25

# 1. Inledning

Denna uppsats utgör del 2 av mitt magisterarbete på Översättarutbildningen vid Lunds universitet under vårterminen 2012. Här analyserar jag den källtext jag översatt för del 1 av magisterarbetet. Den här uppsatsen inleds en analys av några aspekter av det speciella språk som används på en hemsida med reklam för ett datorspel inom genren som kallas *dark fantasy* eller *mörk fantasy*. Analysen inkluderar bland annat genrespecifik lexikologi, tilltal och hur värdeord styr läsarens uppfattning om hjältar och fiender. Sedan följer en del som behandlar ordval, som är en av de svårigheter som jag som översättare möter vid en överföring av texten till svenska. Här tar jag upp domämförlusten i det speciella språk som används av spelare av denna typ av spel.

Texten som analyseras och översätts kommer från den officiella webbsidan för spelet *Diablo III*, så som den såg ut i början av 2012. Denna uppsats påbörjades tre månader innan spelets lanseringsdatum, och sidan med texten har uppdaterats sedan dess. Uppdraget att översätta texten var vagt. Uppdragsgivaren och utgivaren Blizzard Entertainment tog gärna emot en svensk version, men var inte säkra på att den kommer att publiceras. För mig var dock utmaningen så lockande att översätta just denna typ av text, då jag har ett stort intresse av denna typ av spel och språk att jag valde att göra arbetet i alla fall.

## 2. Källtextanalys

I denna inledande källtextanalys kommer jag i huvudsak att utgå från den modell som Hellspång & Ledin (2007) presenterar i sin bok *Vägar genom texten*. Jag har valt att koncentrera mig på textens intertextuella kontext och lexikologi och de delar av den interpersonella strukturen som behandlar attityder och värdeord samt röster och tilltal.

### 2.1 Presentation av källtexten

Som nämnts i inledningen kommer texten från en hemsida med flera undersidor på Internet. Sidan har mycket grafik, både animationer, grafisk text och bilder. Texten hör tätt samman med den grafiska delen av hemsidan, och både text och bild är lika viktiga för budskapet. På första sidan är en stor animation dominerande, och den inledande texten är

placerad längre ner på sidan, mellan ytterligare animationer. Hela sidan är mörk och gotisk, och förmedlar en mystisk och lite skrämmande känsla.

Texten skrevs under 2010, nästan två år innan spelet skulle ges ut (utgivningsdatum 15 maj 2012), vilket kan tyckas vara en väldigt lång tid för en reklamkampanj, som vanligtvis tenderar vara högst ett par månader. Enligt hemsidan för *Diablo III:s* föregångare, *Diablo II* (1999), var dock kampanjen för det spelet ett helt år. Ett annat exempel är spelet *Borderlands 2* (2011), vars hemsida med reklam lades upp 13 månader innan spelets utgivning, vilket visar att en lång kampanjtid inte är ovanligt för den här specifika sortens reklam.

Textens syfte är dels att förmedla storyn och spelets dieges<sup>1</sup>, dels att fungera som reklampelare för själva spelet. Med hjälp av sidans layout visas tydligt dessa två sidor, då logotyper för utvecklare, programvaror och annan teknisk information delar utrymme med berättelser och animationer av äventyrare och monster. Texten är skriven av en för mottagarna anonym författare och sändaren är det amerikanska spelföretaget Blizzard Entertainment, som är utvecklare och utgivare av spelet. Spelet som texten handlar om är det tredje i serien, där det första gavs ut redan 1996 och uppföljaren kom 2000. De två tidigare spelen är fortfarande väldigt populära, både tack vare spelstilen och den omfattande storyn. Serien har dessutom gett inspiration till andra liknande datorspel. Texten som ska översättas riktar sig i första hand till gamers<sup>2</sup> som har spelat de tidigare *Diablo*-spelen och andra fantasy RPG-spel (Role Playing Game), alltså människor med stor genrekompentens om hur typiska fantasyvärldar ser ut, vilka karaktärer som brukar finnas där och det speciella språk som används både i spelen och när man pratar om dem. Engelska är källspråket och många engelska ord har etablerats i genren även på svenska av svenska spelare och utgivare, och eventuella svenska motsvarigheter används inte.

## 2.2 Intertextuell kontext

Detta avsnitt kommer att handla om hur bruksnormen ser ut inom fantasygenren och källtextens relation till andra texter. Relationen kan vara till texter inom samma spelserie och genre eller till andra typer av texter. Hellspong & Ledin definierar vertikal

---

<sup>1</sup> Den fiktiva verkligheten där berättelsen utspelas (Holmberg & Ohlsson 1999: 12).

<sup>2</sup> En *gamer* är en person som har ett stort och brett intresse för PC- och konsolspel, och särskiljs från *spelare* som spelar t ex på hästar, eller endast sporadiskt spelar PC- och konsolspel. "Ofta syftas på en mer seriös sådan person, som tar spel på allvar, [...] eller någon som tillhör en subkultur uppbyggd kring datorspel" (Svenska Wikipedia 2012). En *gamer* kallas dock spelare i samband med spel, t ex i manualer: *Spelaren* möter följeslagarna runtom i spelet.

intertextualitet som att en text är ”en del av en tradition, att den vilar på äldre alster i samma genre” (1997: 56), medan horisontell intertextualitet enligt Hellspong & Ledin är när en text har ”förbindelser med texter från andra genrer och andra verksamheter” (1997: 57). Jag har även valt att utgå från Swales (1990) definition av genre. Att jag valt just Swales definition beror på att den på ett kort och koncist sätt specificerar de delar som måste stämma överens för att en text ska passa in i en viss genre, nämligen *syfte*, *struktur*, *stil*, *innehåll* och *målgrupp* (Swales 1990:58, min översättning).

Att spelet är den tredje delen i en serie datorspel gör att texten har stor intertextualitet, då den bland annat måste förmedla en samhörighet med de två tidigare delarna i serien, och även med genren fantasyspel som helhet. För att kunna avgöra om källtexten stämmer överens med genrens normer har jag valt att använda definitionen på *Nationalencyklopedins* nätupplaga (2012-06-10). I den står bland annat att ett vanligt tema i fantasy är kampen mellan det goda och det onda, och hjältar och hjältinnor kämpar mot ondska som kan komma i olika former. I fantasyvärldarna finns även karaktärer som inte är människor, till exempel älvor, alver eller drakar.

Även D’Amassa definierar fantasy på ett liknande sätt. Han skriver i sin *Encyclopedia of Fantasy and Horror* att fantasy är:

set in completely imaginary worlds, although in almost every case there are string parallels to historical Europe. These worlds or political entities within them are generally ruled by kings and queens or emperors, contain wizards who side either with good or evil, and are prone to warfare and other violence...”

(D’Amassa 2006: 6)

Med definitionerna ovan som utgångspunkter kan man nästan pricka av de olika ingredienserna i källtexten: Vi har de spelbara karaktärerna, *hjältarna*, som har ett uppdrag, vilket är att rädda mänsklighetens rike från fienderna och deras monster, och allt utspelas i en fantasivärld, som mest av allt påminner om en magisk medeltid. Texten är alltså med största sannolikhet en fantasytext, som stadigt vilar på traditioner och äldre alster. Texten stämmer alltså överens med Hellspong & Ledins definition av vertikal intertextualitet ovan.

Texten vilar inte bara på äldre alster i genren, utan även på äldre alster i serien med *Diablo*-spel. Läsaren kastas in i en färdig värld där det krävs förkunskap om de tidigare spelens karaktärer och deras äventyr. Ett exempel där texten antyder att detta är en uppföljare finns bland annat på rad 11 i källtexten: “When Deckard Cain returns to the ruins of Tristram Cathedral seeking clues to defeat new stirrings of evil...” (KT rad 11). Här introduceras för första gången i den här texten en *karaktär* som *återvänder* till ruinerna

av en *plats*. Vi får även veta att en *ny* ondska har börjat gry. Någon närmare information om vem Deckard Cain är eller vad som hänt tidigare förblir implicit, och alltså måste läsaren vara insatt i tidigare alster för att kunna sätta sig in i nuvarande text.

Förutom den vertikala intertextualiteten finns exempel på horisontell intertextualitet. Det är när texten har mer eller mindre uppenbara förbindelser med andra typer av texter, och den horisontella intertextualiteten kan till exempel bestå av allusioner (Hellspong & Ledin 1997: 58). Ett exempel på en allusion finns i första raden i källtexten: ”And the heavens shall tremble” (KT rad 1) och anspelar sannolikt på Joel 2:10 i Bibeln, där den engelska raden i King James Bible är:

The earth shall quake before them; the heavens shall tremble: the sun and the moon shall be dark, and the stars shall withdraw their shining

(Bible.cc 2012-06-10)

En apokalyptisk allusion är numera så vanlig i genren att det även kan vara en del av den vertikala intertextualiteten, men denna titel har som primärt syfte att skapa en känsla av religiöst allvar och tyngd i texten, och allusionen skapas av hänvisningen till himmelriket och får hjälp av det ålderdomligare uttrycket *shall* och att *heavens* står i plural.

## 2.3 Lexikologi

Jag har valt att koncentrera mig på ordvalet i texten. I källtexten finns flera ord och uttryck som är typiska för flera olika genrer, till exempel datorspel, fantasy och marknadsföring. Dessa ord är intressanta då det krävs en viss genrekompetens för att tolka orden i sitt sammanhang och inte bara ordagrant, då en del ord kan ha flera betydelser. Dessa ord är ofta svåra att översätta och i vissa fall finns det ingen accepterad svensk motsvarighet. I detta stycke tar jag upp ett par ord från källtexten som hör hemma i området fantasyspel och ett par från PC- och konsolspel i allmänhet.

Ett par exempel på ord som bland annat används både bredare inom IT eller datorspel i andra genrer, men har en specifik betydelse för just denna typ av fantasyspel finns i exemplet nedan, markerade med fetstil:

Ex. 1

The Enchantress tends to be **focused** on ranged **DPS** but can also be **specced** into a player enhancement role.

(KT rad 178)

Här beskriver texten en karaktär och de vapen som passar bäst att spela med. Det är inte självklart vad som menas med att karaktären är fokuserad på någonting, att det snarare betyder att hon är skapad att vara speciellt duktig på någonting. I det här fallet är karaktären fokuserad på *ranged DPS*, vilket är ett helt genrebundet begrepp och här betyder att karaktären är specialiserad på att använda vapen som används på avstånd. *DPS* är en förkortning av ”damage per second” men som här endast betyder *skada*. I vissa fall kan *DPS* vara en beteckning på en karaktär som gör stor skada (Glossary of Online Gaming Acronyms, Abbreviations and Slang 2012), men alltså inte i detta specifika fall. *Specced* är ett slags mellanting mellan slang och förkortning. Det har två bredare betydelser och står dels för *specialized* ’anpassad’, och dels hur en spelare har valt att spendera de karaktärspoäng som delas ut i spelet enligt ordlistan för spelet *World of Warcraft*. Det är även en teknisk term som står för *specificerad* eller *specifikation* och kallas i folkmun för *spec*. I min svenska översättning har endast den försvenskade motsvarigheten till *specced* behållits som genrespecifikt ord i meningen medan de andra två markerade orden bytts ut mot ord med bredare betydelse: *The Enchantress tenderar att föredra att kämpa på avstånd, men kan också specas att förstärka spelarens spelstil*.

Exempel på genrespecifika ord från den bredare domänen PC- och konsolspel är *Coop game* ’samarbetsspel’, *single-* och *multi-player* ’en eller fler spelare’, *XP* (Experience Points) ’erfarenhetspoäng’ och *platform*. De första tre är benämningar på hur många spelare som kan vara aktiva i spelet samtidigt och är allmänna för nästan alla spel. De två sista är snävare i sin utbredning och kräver därmed större kunskap om verksamheten och dess lexikologi. Inget av dessa ord brukar vanligtvis översättas av spelarna, trots att det finns svenska motsvarigheter.

## 2.4 Attityder och värdeord

När det gäller värdeord används de ungefär lika mycket för att sälja spelet som att berätta en historia, men de används på olika sätt. Reklamen använder i huvudsak plusord för att framhäva spelets goda sidor. Värdeorden används här för att förmedla attityden till spelet, till exempel:

Ex. 2

Experience the **intensity** of multiplayer Diablo III over an **all-new, wickedly enhanced** Battle.net platform with **numerous enhancements** to make connecting with your friends **easier**, and cooperative gameplay **more fun**

(KT rad 40)



Här är de markerade orden exempel på hur spelet framhävs som helt nytt, förbättrat, enklare och roligare och kan antas jämföras med både tidigare *Diablo*-spel och möjligtvis alla andra spel i genren.

I den historieberättande delen av källtexten görs det klart att det finns en god sida som slåss mot en ond genom en rad värdeord som förmedlar attityden inom spelet, och det finns ett syfte att leda mottagarens attityd till karaktärerna och deras mål. På den goda sidan står de karaktärer som spelaren kan välja mellan och de kämpar mot gryende ondska:

Ex. 3

This fire from the sky reawakens ancient evils and calls **the heroes of Sanctuary to defend** the mortal world against the rising powers of the Burning Hells once again.  
(KT rad 16)

I exemplet ovan ser vi ett exempel på hur texten framhäver Sanctuaries *hjältar*, och hur de *försvargar* mänskligheten. Hjältarnas uppdrag benämns dessutom som en *quest*, ett ord som definieras som ett uppdrag utförs av en riddare på uppdrag av sin härskare och som kräver en lång och farofylld resa (*Oxford Dictionaries Online* 2012). Ofta ses dessa uppdrag som heliga, men trots att uppdragen i spelet inte utförs på en guds eller allsmäktig härskares uppmaning finns det en konnotation i ordet, vilket gör det till ett positivt värdeord.

På motsatt sida står de onda och vilda. I huvudrollen står *Diablo* och hans bröder, och under sig har de *monster* och *helvetesvarelser* vars mål inte benämns lika ädelt, utan som en *vicious rampage*, 'ett förödande härjningståg'. Redan i första meningen i texten leds läsaren till att frukta och avsky dessa karaktärer och exemplet nedan visar tydligt attityden mot dem:

Ex. 4

Two decades have passed since the **demonic lords**, Diablo, Mephisto, and Baal, set out across the world of Sanctuary on a **vicious rampage, twisting humanity to their unholy will**. Yet for those who battled the Prime Evils, the memory fades slowly.  
(KT rad 4)

Vi ser att Diablo och hans bröder är *demoniska härskare* som drog ut på ett *förödande härjningståg*, och de *tvingar* över människorna på sin sida, vilket står i skarp kontrast till hjältarnas *quest*.

I texten finns flera religiösa anspelningar, förutom på den heliga *questen*. I synnerhet hittar vi dessa bland beskrivningarna av fienderna och i deras namn. Det är

speciellt helvetet som varit inspiration för dessa. Flera gånger beskrivs fiender som *unholy* 'oheliga' (KT rad 8), och som *hellion* 'bråkmakare' (KT rad 502). Dessutom kommer det gryende hotet från en plats som fått namnet *Burning Hell* (KT rad 20) och bifigurerna som kommer därifrån är *hellspawn* 'helvetesbarn' (KT rad 452). Även namnen på huvudkaraktärerna *Diablo*, *Mephisto* och *Baal* (KT rad 4) kommer från litterära karaktärer som vill mänskligheten illa. *Diablo* ett namn på den judiska, kristna och islamska djävulen, och namnet härstammar från grekiska *diabolo* 'förtalare' (Guiley 2009:62). *Baal* är ett namn som kommer från gamla testamentet och är där ett annat namn på Beelzebub och en av helvetets sju prinsar (Guiley 2009:25) Även *Mephisto* är ett namn på djävulen och spelar bland annat en stor roll i Göethes *Faust* (Dictionary.com 2012). Dessa religiösa anspelningar är inte bara intressanta ur ett värderings- och attitydperspektiv utan även ur ett kulturkontextuellt. Associationer och attityder skapas genast av läsare från platser där den västerländska religiösa kulturen är dominant och där de allra flesta är bekanta med myten om helvetet, dess härskare och invånare. Dessa attityder och associationer som kommer automatiskt för oss västerlänningar kan vara svårare att upptäckas av läsare från andra kulturer.

## 2.5 Röster och tilltal

Röster och tilltal är en del av den interpersonella strukturen i källtexten. Det är här relationen mellan mottagare och sändare skapas genom att olika röster kommer till tals.

Inslaget av frågor och svar (Q & A<sup>3</sup>) som är ett vanligt inslag på hemsidor tar relativt stor plats i den här texten. En röst får rollen som intervjuare och en annan svarar på frågorna. På så sätt förmedlas information om spelet på ett sätt som är lättöverskådligt och lättläst. Intervjuaren utgörs av **spelaren/köparen**: Detta är den som vill veta mer om spelet och dess funktioner. Denna röst riktar sig direkt mot **utvecklaren/säljaren** och visar genom att tala om *vi* att detta är en representant för textens mottagare, det vill säga läsarna som funderar på att köpa spelet: *How do the followers differ from the hirelings we saw in Diablo II?* (KT rad 189)

På motsatt sida från spelaren/köparen finns **utvecklaren/säljaren**. Han eller hon talar om sig själv som *vi*, vilket visar att han eller hon, förutom att vara specialist på spelet, dessutom är en representant för företaget. Denna röst svarar den frågande rösten direkt, och riktar sig både till den enskilde "personen" som ställer frågorna och till alla spelare:

---

<sup>3</sup> Q & A, förkortning av *questions and answers*.

Ex. 5

**Our** system is focused on encouraging furious combat and multiplayer progression[...], so **you'll** earn points after every match and Battle.net matchmaking will pit **you** against similarly skilled opponents. **We're** also looking into other PvP game types that exist outside the ranking system, like 1-on-1 duels and mutually chosen team battles (for example, **you and your friends** could divide into two teams for an arena showdown). **We'll** have more information on the availability of these game types in the future. **Our** aim for Diablo III's PvP is to set **you** up with dangerous, exciting gladiatorial matches  
(KT rad 950)

Nästa röst som går att finna i källtexten finns i den inledande berättande delen och tillhör **Berättaren**: Detta är en allvetande berättare som introducerar *Sanctuary* och dess invånare men riktar sig inte direkt till en tänkt mottagare. Detta berättande sker från ett tredjepersonsperspektiv och han eller hon befinner sig på en extradiegetisk nivå<sup>4</sup>.

Den sista rösten tillhör **Abd al-Hazir**, den mystiske karaktären som berättar om sina möten med de olika karaktärerna i hans värld, *Sanctuary*. Hellspong och Ledin (1997) skiljer på den verkliga mottagaren och textens *du*: *Den verkliga mottagaren är den som råkar läsa [...], medan textens du är en annan och mycket mer specifik person* (1997:172). I texterna som berättas från Abd al-Hazirs perspektiv finns det tydligt tänkta läsare inom diegesen som är textens *du*:

Ex. 6

I thought only of the shame that my voice would be silenced, never to illuminate another of the wonders of our world for **you, my loyal readers**.

(KT rad 374)

Hans text är hypodiegetisk (Holmberg & Ohlsson 1999:76), då han berättar om ett minne inuti den påhittade världen. Textens *du* är snarare en medborgare i diegesen här än en potentiell spelare, vilket gör att textens närmaste omgivning (situationskontexten) ändras. I stället för att den tänkta läsaren är en person som sitter framför en datorskärm och läser om ett spel blir den en karaktär i diegesen som läser en känd historiker och äventyrars skildringar om deras gemensamma värld.

## 2.6 Sammanfattning av källtextanalysen

Källtexten har inslag av två olika typer av text, dels säljande och dels bakgrundsberättande. Tillsammans bildar de en enhet som väl stämmer in på de förutsättningar som finns för reklamsidor för denna typ av fantasyspel och följer dess normer vad gäller språkbruk och upplägg. I texten används ord som är typiska för marknadsföring och PC- och konsolspel

---

<sup>4</sup> Den första narrativa nivån som är överordnad diegesen (Holmberg & Ohlsson 1999:74)

inom fantasygenren. Det används även en relativt stor andel positiva och negativa värdeord som dels framhäver spelet i reklamsyfte, dels förstärker attityderna inom spelet. Källtextens läsare måste ha en relativt stor genrekompetens för att kunna förstå och ta till sig texten, då texten har stor intertextualitet, både vertikal och horisontell.

### 3. Överväganden inför översättningen

#### 3.1 Att hålla sig till genrens bruksnorm

Som tidigare nämnts har denna text ett speciellt språk, och trovärdigheten ligger i att kunna föra över detta speciella språk från källtext till måltext. Lita Lundquist (2007) skriver att en text är omöjlig att översätta om man inte förstått den, och att förståelse bland annat ligger i att förstå textens ämnestillhörighet, att det är i ämnesområdet som man ska hämta sitt ordförråd (Lundquist 2007:26). Ett stort problem inför översättningen är att avgöra vilka ord som är etablerade i genren och därför inte ska översättas eller om det finns en försvenskad variant av ordet. Ett exempel på en sådan variant är det engelska verbet *to level up*. På svenska skulle detta översättas till att *gå upp i nivå*, medan det i spelsammanhang heter att man *levlar*. Detta är egentligen inte engelska och inte heller svenska, men helt korrekt enligt genrediskursen. Även ord som ligger på gränsen mellan etablerade genreord och allmänna ord, till exempel *armour/rustning* som används i olika kontexter inom genren måste alla utvärderas efter situation och i vilken kontext de ska användas i. Ibland är den svenska motsvarigheten accepterad, medan det engelska uttrycket är det vedertagna uttrycket ibland.

Ett av översättningsproblemen är namnen på karaktärer och platser. På engelska har dessa ofta en dubbel betydelse, då namnen är allusioner eller har annan underliggande betydelse. Tre exempel finns redan i makrotemat för texten: Spelet handlar om protagonisten *Diablo*, som reser sig ur underjordens rike *Burning Hell* och hotar med att förstöra mänsklighetens *Sanctuary*. Här är frågorna jag som översättare måste ställa mig: Vilken strategi ska jag följa? Hur viktigt är det att den svenska läsaren förstår allusionen som är så uppenbar på engelska? Ska jag behålla namnen och riskera att en svensk mottagare inte förstår, eller ska jag översätta dem och på så sätt mista länken mellan texten och det verkliga spelet, där namnen kommer att vara på engelska?

## 3.2 Översättningsstrategi

Den strategi jag haft inför min översättning har jag grundat på de globala översättningsstrategier som presenteras av Lita Lundquist (2007) och som behandlar imitativ och funktionell översättning. En imitativ strategi innebär att hålla översättningen mycket nära källtextens struktur, medan med en funktionell översättningsstrategi går man kanske lite längre från strukturen och lägger fokus på att anpassa texten till de nya mottagarna och deras förutsättningar.

Med utgång från ovan nämnda strategier tillsammans med textens kontext som presenterades i källtextanalysen har jag kommit till slutsatsen att min globala översättningsstrategi (Lundquist 2007:36) är en blandning av imitativ och funktionell med störst fokus på funktionell för att behålla den storslagna känslan i källtexten och samtidigt anpassa texten till svenska spelares språkbruk.

## 4. Översättningskommentar

I detta stycke kommer jag att undersöka språkbruket hos svenska fantasyspelare. Jag kommer att fokusera på genrespecifika ord som inte verkar översättas till svenska utan som integrerats som låneord, trots att en svensk motsvarighet finns. Efter en introduktion om domämförlust, både allmänt och inom fantasyspelsgenren, tar jag upp de svenska spelarnas språkbruk tillsammans med kort undersökning av fem specifika ords användning. Jag kommer sedan att jämföra de svenska spelarnas språk med norska och tyska spelares språk.

### 4.1 Domämförlust

Domämförlust innebär att ett annat språk *är det språk alla använder inom en viss verksamhet, så att svenskan så småningom blir obrukbar inom området, domänen* (Språkrådet 2012-06-10). I till exempel många akademiska ämnen används engelska som standardspråk i Sverige, som inom teknisk-naturvetenskapliga fakulteternas forskarutbildningar. En undersökning som gjordes 2001 av Maria Falk på uppdrag av Nordiska Ministerrådets språkpolitiska referensgrupp visar att i genomsnitt 70 % av

undervisningen på just forskarutbildningen på teknisk-naturvetenskapliga fakulteten på Uppsala universitet sker på engelska, trots att både elever och lärare talar svenska.

Domämförlust är ett brett begrepp och kan sträcka sig från att man antingen använder utländska genrespecifika ord i ett annars inhemskt språk till att helt överge det till förmån för det dominerande språket. Hos svenska spelare av fantasyspel, som denna uppsats handlar om, är domämförlusten av den först nämnda varianten. De flesta spelen är på engelska, och finns inte översatta till svenska. Spelarna integrerar många av orden i sitt svenska språk, trots att det oftast finns svenska motsvarigheter till dem. Det är just dessa engelska ord och termer som varit en stor utmaning i min översättning och som jag valt att ta upp här i översättningskommentaren.

## **4.2 En kort undersökning av språkbruket hos svenska spelare**

I de kommande avsnitten tar jag upp exempel på svenska spelares språkbruk för att sedan jämföra med språkbruket bland norska och tyska spelare. Syftet med jämförelsen är att se om det speciella språket som skapas av integreringen/försvenskningen av de engelska termerna är unikt för svenska spelare eller inte. Att jag valt att jämföra just med norska och tyska beror dels på att länderna gränsar till Sverige, dels för att jag själv förstår tillräckligt mycket av språken för att kunna analysera språkbruket. Det verkar även finnas en skillnad i mängden översatt fantasy, både i litteratur, film och spel. Tyskland verkar ha mer inhemsk skriven fantasy än till exempel Norge och Sverige. Enligt bokhandeln *goodreads.com* (2012-05-22) finns det över 200 tyska fantasyförfattare medan svenska Wikipedia listar endast 20 svenska kända författare inom genren. Detta kan ge en viss indikation på hur mycket vanligare det är med fantasy skriven av tyska författare jämför med svenska, men en djupare undersökning skulle behöva göras för ett slutgiltigt svar.

Det svåraste med att analysera vardagsspråk är att spontaniteten i språket lätt försvinner om talaren/skribenten är medveten om analysen. Jag valde att läsa på två stora forum där spelare diskuterar *Diablo*- och *World of Warcraft*-serierna med varandra för att kunna se deras spontana språk. På forumen har jag sökt på de olika termerna för att se hur frekvent de används och även på vilket sätt. På så sätt kan jag åtminstone få en inblick i hur min källtext ska översättas för att möta och tilltala målgruppens förväntningar. Textens huvudsakliga syfte är trots allt att sälja ett spel till insatta spelare.

Engelskans inflytande och dominans är tydligt i genren fantasyspel, vilket kan förklaras av den stora mängd fantasy som har sitt ursprung i engelsktalande länder och har

haft stor framgång i andra länder. Tolkiens populära böcker kan ses som en grundpelare för genren, även om det finns ännu tidigare exempel.

Engelskans påverkan på de svenska fantasyspelarna är tydlig då det i vissa meningar på forumen förekommer många engelska eller försvenskade engelska ord bland de svenska. I exemplet nedan diskuteras *the merchant* 'handlaren' i *Diablo III* och hans lager av varor:

Ex.7

"**Merchant** uppdaterar alltid sin **inventory** varje gång du **joinar** nytt **game**. och hans **inventory** är inte baserat på spelarens **level**. utan vilket **quest** man är på!"

(Svenskadiablo.se 2012-02-22)

I det korta stycket här ovan förekommer det inte mindre än nästan en tredjedel ord med engelskt ursprung som jag markerat med fetstil. Genom att följa fem genretypiska ord och deras användning på forumen kan jag se om det finns ett konsekvent användande av dem, och hur de ska användas i en svensk text. Jag har valt flera av de markerade orden i exemplet ovanför, och även ordet *skill*, då dessa ord verkar förekomma ofta på forumen och i min källtext. Undersökningen av deras användning krävs för att kunna göra en korrekt översättning. Det är alltså orden *inventory*, *joina*, *level*, *quest* och *skill* som jag kommer att undersöka lite närmare för att se hur dessa ska användas på ett korrekt sätt i en svensk text och på så sätt passa i min översättning.

Jag valde ut två stora spelforum (*gamereactor.se* och *fragbite.se*) där många spelare skriver, för att på så sätt se en vidare användning. Som en kompletterande åtgärd valde jag att göra jämförande sökningar på *google.se*.

Min undersökning är kort och på inget sätt slutgiltig. Gamerspråk är ett komplicerat och stort område, och det finns ingen möjlighet för mig att fördjupa mig i det. Denna undersökning är endast en fingervisning om vad som verkar vara de etablerade uttrycken inom spelarnas språkbruk. Här nedan kommer jag att redogöra kort om resultaten från undersökningarna om de olika orden. Jag använder här ordet *dubbelspråkig*, ett som jag myntat för att avse försvenskade ord som har en engelsk stam men ett annat språks böjning eller annat drag, till exempel *huntern* (*the hunter*).

#### 4.2.1 *Quest*

Uppdragen som utförs av spelarnas karaktärer kallas som tidigare nämnts för *quests*. En sökning på det svenska ordet *uppdrag* visar att det inte används i samma utsträckning, men

däremot verkar spelarna oense om det heter *en* eller *ett quest*. På en tråd på spelsidan *Fragbites* forum diskuteras detta vilt mellan två lika självsäkra parter. Här är ett exempel från vardera sidan som summerar just denna självsäkerhet:

Ex. 8

1. "Hör ni inte hur jävla dåligt "Jag ska göra den där questen" låter eller? Det heter ETT quest, punkt slut."
2. "EN quest såklart!!!! ETT quest låter konstigt. Passar inte alls om man kan riktig svenska så kan man höra att det ska vara EN."

(Fragbite 2007)

Det verkar dessutom som om skillnaderna i användningen kan vara dialektal, då jag på flera ställen i debatterna på *Fragbite* om *en* eller *ett quest* stötte på inlägg som exemplen nedan:

Ex. 9

"en" quest är för skåningar och invandrare...

En quest! Kan bero på att jag är skåning...

ni bor säkert i norrland eller nåt fanskap när ni säger "en" quest...

vad trött jag blir på folk som säger att alla som kommer från norrland säger fel osv, vi säger EN quest, EN guild, EN okunnig 08...

(Fragbite 2007)

Detta kan peka på att ordet böjs efter den dialektala melodin och skiljer sig därför mellan regioner.

I samma diskussion hade en spelare skrivit till Richard Domeij på *Språkvård* för att få ett slutgiltigt svar. Domeijs svar blev, enligt spelaren:

Eftersom ordet inte är etablerat i svenskan är det inte så lätt att säga. **Ser man till användningen på webben är "en quest" vanligare än "ett quest" medan "questet" är vanligare än "questen".** Ingen ordning alltså. Väljer man att säga "en quest" bör man i konsekvensens namn böja det "questen, flera questar, de många questarna". Och väljer man att säga "ett quest" bör man böja det "questet, flera quest, de många questen". Ett annat problem är stavningen och uttalet. Ord som lånas in i svenskan blir på sikt anpassade till svensk stavning och svenskt uttal, t.ex. babies blir bebisar. Möjligen skulle man kunna tänka sig att "quest" på sikt skulle skrivas "kvest" och uttalas med svenskt enkel-v. Men **enklast är att använda ett svenskt ord i stället, t.ex. uppdrag eller jakt.**

(Fragbite 2007)

Det finns alltså ingen konsensus i hur ordet ska användas, utan snarare en rekommendation att undvika det engelska ordet helt eller en konsekvent användning av ena eller andra



sättet. Innan jag hittat citatet i exempel 8 var jag precis lika säker som part 2 här ovan och skrev och sa *en quest*. Jag hade inte ens hört alternativet, och det fick mig att vackla lite. Efter att ha läst debatterna på nätet och smakat länge på ordet valde jag dock att stå fast vid min första åsikt och språkkänsla och behålla *en quest* och *questen* i min översättning, till exempel på rad 323 i måltexten:

Följeslagarna kommer att vara på samma level som du även om de är med dig på en quest eller inte

#### 4.2.2 *Joina*

Det engelska uttrycket för att gå med i ett befintligt spel med andra spelare heter *to join a game* och på bland annat Gamereactors forum används en försvenskad variant flitigt:

Ex.10

Sen har jag testat **joina** game men det tar en sån jävla tid att komma in

skulle gärna göra det, men har till och med probs att **joina** game invites...det liksom händer inget

Gör så här för att **joina**

(Gamereactor 2012)

Man kan se att ett nytt verb har skapats genom att sätta en svensk ändelse på det engelska ordet. Även varianterna *joinar* ("Låter intressant så jag **joinar** nog."), *joinade* ("Tror jag var lvl 2 när min magiker **joinade**") och *joinat* ("Har du **joinat** alla guilds?") som används på forumet följer de svenska böjningsreglerna.

När det gäller *joina* är en sökning på Google intressant. På svenska skulle uttrycket bli att *gå med i* (ett spel), och med en sökning på det svenska uttrycket får man cirka 12 000 träffar där de överhängande handlar om andra typer av spel, som till exempel poker och backgammon. Få av träffarna handlar om den typen av spel som undersöks här, det vill säga PC- och konsolspel. Söker man däremot på *joina* ett spel, får man cirka 11 500 träffar där det istället är till största del PC- och konsolspel som diskuteras. De båda sökningarna på Google och Gamereactor gör att jag därför kan dra slutsatsen att det finns en skillnad i användningen av uttrycket och att jag i en översättning till svenska bör använda *joina* framför *gå med i*.

### 4.2.3 *Inventory*

Karaktärerna i spelet kan bära saker med sig, till exempel kläder eller vapen, och handlare innehar ett lager med varor till salu. Både sakernas förvaringsplats och handlarnas varor har fått behålla det engelska *inventory* när spelarna diskuterar dessa. Jag har inte hittat några belägg för att någon svensk motsvarighet skulle användas i någon större utsträckning, varken genom sökningar på bland annat *inventarier*, *lager* eller *väska*. Dock benämns karaktärernas tillhörigheter även helt enkelt som *grejer*: ”*En jäkla massa funktioner, extra grejer till karaktären, nya konversationer etc*” (Speltips 2008).

Även när det gäller ordet *inventory* skapas en delning bland användarna när det kommer till frågan om det heter *en* eller *ett*. Både på forumen och Google blir resultaten väldigt jämna, och ungefär lika många säger den ena varianten istället för den andra. Båda varianterna har dock fått en svensk bestämd form och det verkar finnas en konsensus att det heter *i* inventoryn/-t och inte till exempel *på*, som skulle kunna bestämmas av en svensk översättning till *lager*. Nedan ser vi två exempel på varje variant och hur naturligt dessa dubbelspråkiga varianter arbetas in i spelarnas i övrigt svenska språk:

Ex. 11

Tänkte föra över lite saker från en av min gubbar till en annan men det verkar ju vara omöjligt nu så jag lag alla grejjer som jag ville ha i **inventoryn** på den andra gubben

Nu är det såhär va att jag har bindat mina spells till musen där jag kan ha 2 st på sidan. Men de andra gör jag för hand. Jag styr med pilarna och kan absolut inte spela med w a s och d och gör spellsen på 12345 som de flesta gör. Jag undrar om någon har nån ide om var man kan ha de andra 2 spellsen samt **inventoryn**.

(Fragbite 2012)

Ex. 12

Dingar snart nitton på Warriorn. Har ett superduper-kul vapen som väntar i **inventoryt** när jag fixar 20. Tills dess kör jag med en mace.

Ta bort onödiga grejer som väger mycket från **inventoryt** då kan du nog dricka eller så kan du gå upp i strength : )för att kunna bära mer alltså

(Gamereactor 2012)

Till skillnad från *quest* verkar dock inte frågan om *en* eller *ett* vara lika omdebatterat, utan båda varianterna verkar vara lika accepterade. Jag har inte heller hittat några antydningar till den dialektala motivering som florerar om *quest*.

Även när det gäller *inventory* får min egen personliga språkkänsla spela in vid valet om det ska heta *en* eller *ett*, vilket resulterar i att jag valt att skriva *en inventory* och *inventoryn*.

#### 4.2.4 Level

Även när det gäller *level* 'nivå' är spelarna till synes överens om att det engelska uttrycket är det man använder om spelen och karaktärerna. En sökning på Fragbite visar att ordet *nivå* inte används alls om vilken nivå karaktärerna befinner sig, utan snarare om vilken svårighetsgrad man spelar på eller hur seriöst man tar sitt spelande. Till skillnad mot *quest* och *inventory* verkar spelarna dessutom vara överens om ordets bestämda form. En sökning på de två utvalda forumen visar att 98 % respektive 94 % av 246 röster föredrar att använda *en level* framför *ett*. I exemplet nedan ser vi de tio första svaren i en undersökning gjord på forumet fragbite.se:

Ex.13  
#1 EN!  
#2 En level ofcourse?  
#3 EN!!!!!!  
#4 en  
#5 en, samma sak med en guild/guilden!  
#6 en ofc. ett = turk  
#7 en såklart, ett hahhah :x  
#8 Eftersom att level betyder nivå och det heter en nivå så är en rätta svaret ...  
#9 Välkommen till Sverige! Här snusar vi, är datanördar och säger EN level.  
#10 en!!!

(Fragbite 2007)

Liksom i *quest*-debatten är spelarna väldigt säkra på att deras sätt att säga är rätt, men det finns ingen uppenbar och enhetlig anledning till varför det skulle heta just *en level*. Den personliga språkkänslan spelar stor roll för de allra flesta, även om tydligen den svenska motsvarigheten verkar spela in hos en del.

När det kommer till ordet *level* har de svenska böjningsformerna dominans. I plural används *levlar* i högre grad än det engelska *levels*, men det verkar inte finnas något tydligt konsekvent användande för ena eller andra varianten. Inte heller kan jag hitta belägg på något av forumen för att någon av varianterna skulle vara mer eller mindre accepterad.

Det dubbelspråkiga verbet *att levla* 'att gå upp i nivå/level' böjs som ett regelbundet svenskt verb, vilket kan ses i de markerade orden nedan:

Ex. 14

Jag är combat lvl 82, och jag skulle vilja **levla** upp den lite, helst också i alla levlar såsom Attack osv.

Har en paladin som jag **levlar** just nu.

hatar **att levla, levlat** upp en gubbe till 80 och den gjorde jag typ 60 lvls själv, sen hjälpte brorsan och polare **att levla**. :D

(Fragbite 2012)

För att anpassa mig till spelarnas diskurs bör jag alltså använda mig av *level* och dess dubbelspråkiga varianter när jag översätter en text som behandlar karaktärer och spels utvecklingsnivåer och svårighetsgrad. Det är däremot ett personligt val om jag bör skriva *levlar* eller *levels* i plural. Jag känner att den svenska ändelsen låter bäst enligt min språkkänsla och har därför använt detta på till exempel rad 158 i måltexten: *De har skills, utrustning, levlar, personligheter och dialoger.*

#### 4.2.5 Skills

Sökningar på de båda forumen visar att en *skill*, flera *skills* är det vedertagna uttrycket för en spelkaraktärs förmågor, medan orden *förmågor* till synes knappt verkar användas i detta sammanhang. Ordet *skill* kan även betyda *skicklighet* men de *skills* som avses i spelet är till exempel att kunna kasta eldklot mot sina fiender, vilket inte kan översättas till en skicklighet. Det verkar inte heller finnas belägg för att *ett skill* skulle vara en accepterad variant. Samma sökningar gav många resultat som visar att ordet har en bestämd böjning bland spelarna. I exemplet nedan från sökningen, där skribenten diskuterar spelet Skyrim och behovet av förmågor, ser man hur ordet används i plural:

Ex. 15

Bard's College (skitkort men ger 1 level i alla **skills** på 3 olika quest så du levlar pissigt snabbt i allt :))

Det är alltså den engelska pluraländelsen som fått vara kvar även hos svenska användare. Då ordet böjs i bestämd form är den vedertagna formen enligt svensk böjning och blir därför *skillen* i singular och *skillsen* i plural:

Ex. 16

Gjorde en snabb räkning har spelat över 200 timmar totalt på alla mina gubbar, 116 timmar på min första Warrior, men blev missnöjd med hur jag specat **skillsen**.

Kör man någon blandning mellan mage och warrior eller liknande så är det mycket svårare att byta mellan **skillsen** om man ångrar sig.

(Gamereactor 2012)

En sökning på google.se visar att de resultat där *förmågor* förekommer till största del verkar vara direktöversatta engelska texter, och inte skrivna av spelare själva. I en del av dessa översättningar finns tecken som kan visa på maskinöversättning, vilket medföljer att genrespecifika ord försvinner:

Ex. 17

Samla på hundratals olika vapen, rustningsdelar och unika föremål [...] under din *hjältediga resa*, och använd dem för att *specialanpassa* din karaktärs **förmågor** och *inventarier* (EA Games 2012)

I exemplet ovan används *förmågor*, men tillsammans med användandet av *hjältediga resa* och *inventarier* och inte tidigare nämnda *quest* och *inventory* visar texten tecken på att vara antingen maskinöversatt eller översatt av en icke insatt översättare och bryter mot genrens språkbruk. Man kan även jämföra uttrycket *specialanpassa din karaktärs förmågor* med uttrycket valt i exempel 17: *specat skillsen*. Möjligtvis kan även *specialisera* användas som översättning och fortfarande passa bruksnormen, men min undersökning visar att *specat* är det vedertagna uttrycket. Texten i exempel 17 är visserligen skriven på korrekt svenska, men riskerar att förlora trovärdighet om den riktar sig till diskursens medlemmar.

Jag översatte inledningsvis *skills* till just *förmågor*, men då detta var ett tydligt brott mot språknormen ändrades detta. Jag valde att följa spelarnas vedertagna varianter av ordet och har därför använt *skillsen* (måltext, rad 153) som översättning till *the skills* i min egen översättning av källtexten.

#### 4.2.6 Sammanställning och kommentarer

Vi kan alltså se att orden *quest* och *inventory* är vedertagna benämningar för uppdrag och lagerplats i spelen, men vad orden ska heta i bestämd form skiljer sig. Genom sökningarna på forumen och Google har jag kommit fram till att ungefär hälften av spelarna verkar ställa sig bakom varje variant. Möjligtvis varierar valet mellan dialektala regioner, eller är det helt enkelt personlig språkkänsla som spelar in vid valet av variant.

När det gäller orden *level* och *skill* verkar de också vara de vedertagna uttrycken, och det tycks finnas en större konsensus om hur de ska böjas. Uttrycket att *levla skillsen* är till synes mycket vanligare bland vana spelare än det korrekta svenska, något krångligare att gå upp i nivå med karaktärens förmågor.

Spelarna har stort inflytande på sitt speciella språk i Sverige och detta har spridit sig från forumen till marknadsföringen. Det är inte bara av de svenska spelarna själva som detta speciella språk används, utan hela marknadsföringen sker på mer eller mindre samma språk. Ett exempel på hur denna dubbelspråkighet används i marknadsföringen finns på hemsidan för datormagasinet *PC för alla*, i reklamen för ett svenskt fantasyspel:

Ex. 18

Finns över 180 olika fiender, mer än 14 000 olika följeslagare, drygt 180 olika **quests**, 8 magiska runor, 26 olika husdjur som kan följa dig, nästan 300 000 föremål inom olika klasser såsom **armours**, **swords**, **rings** osv och fler läggs till hela tiden. Kan skapa egna klaner eller **joina** en annan.

(Reklam för spelet Warrior2 på PC för allas hemsida 2012-05-15)

Trots att spelet är skapat på svenska för svenska spelare har de engelska orden *quests*, *armours*, *swords*, *rings* och det dubbelspråkiga *joina* behållits. Även på den svenska *Diablo III*-sidan *Svenskadiablo* som är avsedd att sälja spelet används till exempel *skill*:

Blizzard har ännu en gång gjort om systemet för hur **skills** fungerar. Efter att ha testat spelet internt kom de fram till det dåvarande systemet missbrukades av speltestarna som dumpade sina poäng i enstaka **skills**, respeccade vid upplåsning av nästa nivå och dumpade återigen poängen i nästa **skill**, ungefär på samma sätt som i *Diablo 2*.

(Svenskadiablo 2012)

Detta pekar på att jag även i de delar av min källtext som riktar sig från försäljarna ska jag behålla samma jargong i måltextern och inte skilja på spelar- och marknadsföringsspråk.

### 4.3 Jämförelse med norska

Ett exempel på ett land med liknande språkbruk som svenskan är Norge. Precis som i Sverige spelas spelen på engelska, då mycket få spel översätts till dessa språk. Liksom med det svenska språkbruket har jag tittat på ett inhemskt forum där spelare diskuterar spelen och kommit fram till att även bland norska spelare finns samma slags domänförlust som i svenskan. Exemplet nedan är ett utdrag från ett blogginlägg med en recension av en bok, skriven på engelska och översatt till norska. Boken, *Ready Player One* (2011), är en science fiction-bok med många referenser till verkliga tv-spel. Recensenten inleder sin recension med att berätta att det är en bok hon antagligen kommer att läsa om och om igen, fast på engelska. Hon fortsätter recensionen och tar upp översättningen:

Dette er min nye favorittbok! Jeg elsker den totalt! Jeg er ingen fan av mannen som oversatte den til norsk derimot. Kan man lese den på engelsk - så ville jeg gjort det.  
**Gamer ord på norsk? Det tok meg lang lang tid å oversette tilbake til engelsk for å**

**forstå hva det var oversetteren ville frem til.** Jeg vil ikke at PvP skal oversettes til SvS, ei heller vil jeg se at den norske oversetteren kaller Wil Wheaton for Will... Trodde han ikke at nerdeforfatteren hadde skrevet navnet på nerdekongen riktig? SRSLY?!  
(Bumlebenni, 2011)

Här ser vi ett exempel på den frustration som kan uppstå hos genrens medlemmar när texten avviker från bruksnormen, och hur trovärdigheten och läsbarheten kan ta skada av ett felaktigt språkbruk. Det kan som recensenten skriver ta längre tid att läsa då texten mentalt måste översättas tillbaka till engelska. Just exemplet med PvP som nämns i citaten ovan finns med i källtexten som jag översatt. I källtexten står: *PvP (short for 'player versus player' combat)* (källtext, rad 892). I stället för att översätta som den norske översättaren av *Ready Player One* valde jag att göra ett förklarande tillägg: *PvP (förkortning av "player versus player", spelare mot spelare)*. Jag valde även medvetet att inte ha med någon översättning av *combat* i min översättning, då jag ansåg att det var underförstått att *spelare mot spelare* implicit avser strid mellan dem.

Trots att språket på forumet i huvudsak är norska är det många ord som inte översätts från engelska och många ord bildar en dubbelspråkig variant. I exemplet nedan från det norska *Diablo III*-forumet jag undersökt, där karaktärernas förmågor förklaras, ses de två norsk-engelska orden *spellen* och *skillen* tillsammans med flera engelska låneord:

Ex. 19  
alle **skills/spells** gjør skade basert på våpenet ditt, f.eks. 115% **weapon damage**, så får du ett våpen med høyere **dps** gjør **spellen** din mer skade. Varriasjon kommer i form av runer for hver **skill** i stedet for ett mangfold av **skill**, se f.eks. på Shock Pulse, f.eks. rune nr 2 (**lvl 18**) endrer **skillen** til **fire bolts**.

(Diablo 3 – Diskusjonstråd 2005-02-17)

Min undersökning visar att de norska spelarna böjer de engelska orden enligt inhemska böjningsregler, precis som de svenska spelarna. Till exempel följer ordet *skill* i bestämd form plural den norska böjningsformen som exemplifieras här nedan. Lägg även märke till att *Diablo*-karaktären *Monk* liksom i min svenska text inte översatts:

Ex. 20  
Gode spillere ville ha byttet skills/spells fort "on the fly" så derfor la de inn en pause på bytting av **skillsene** for å forhindre dette.

Og ingen steder ser man damage på **skillsene** som et tall

Prøvde chakrams og bola shot, men likte ingen av **skillsene**

Har testet Monk litt, og lurer litt på de primary **skillsene**

Även de norska spelarna använder inhemska böjningsformer och varianter av *att levla* och *joina*:

Ex. 21

Eg **levlar** med frost, ikkje noko særlig bra gear, men har 0 downtime uten pots når eg bruker evocation.

Av en eller annen grunn får jeg ikke logga inn på min egen server for tida. Andre folk får **joina** den.

Vid en sökning på det norska spelforumet fick jag 158 träffar på *inventoryen* och 66 träffar på *inventoryet*, men till skillnad mot i svenskan finns det i norskan ett tredje accepterat sätt att använda ordet *inventory*, genom att inte böja det alls:

Ex 22

Vant item, men ingenting i **inventory**

kvitte seg med ting fra **inventory** i Oblivion

finner jaggu meg ikke ut åssen jeg kaster fra meg ting som ligger i **inventory**.

Efter att ha läst cirka 300 inlägg på det norska forumet får jag uppfattningen att de norska spelarnas språk inte skiljer nämnvärt från de svenska spelarnas. Man använder ungefär samma engelska ord och uttryck och böjer dem efter inhemska regler. En del av orden skapar problem när de ska sättas i bestämd form. Detta kan bero på att de är relativt nya ord i genren och att ord som *level* som använts av konsolspelare sedan mitten av 80-talet, tack vare tidiga spel som *Super Mario Bros* (1985) haft längre tid på sig att integreras.

## 4.4 Jämförelse med tyska

Det är dock inte i alla språk som engelskan fått riktigt så stort inflytande som i svenskan och norskan. I till exempel tyskan har fantasygenren till stor del blivit översatt, både bland böcker och bland PC- och konsolspel.

Både spelet och den källtext som översattes för den här uppsatsen hade redan översatts till bland annat tyska och här kan man tydligt se att domämförlusten är mycket mindre i den tyska texten än i min svenska översättning. Till exempel kan man se att i den engelska originaltexten står det att de fem karaktärsklasserna är: *the wizard, witch doctor, demon hunter and monk [...] and the returning barbarian* (Battle.net 2012). I den tyska översättningen av texten (och spelet) har alla namnen i texten översatts, och samma text som ovan har blivit: *der Zauberer, der Hexendoktor, der Dämonenjäger und der Mönch*



[...] *Die fünfte Klasse ist der wiederkehrende Barbar* (Battle.net 2012). Dock har de engelska originalnamnen fått stå kvar som titel på informationssidorna för varje klass, liksom för all sorts vapen och utrustning, både på tyska och i min översättning.

Jag som svensk översättare måste vara aktsam på ord hör till en specifik diskurs, men risken för förlorad trovärdighet inför spelarna verkar inte finnas på samma sätt i de tyska översättningarna. Till exempel överätts *skills* till *fähigkeiten*, alltså *förmågor*, på den tyska *Diablo III*-sidan, någonting som antagligen inte hade kunnat fungera lika bra i ett svenskt spelsammanhang.

Det finns dock en tendens till samma slags dubbelspråkanvändande som diskuterats i tidigare avsnitt när det gäller forumdiskussioner tyska spelare emellan. *Quests*, *level* och *skills* är ord som florerar ofta på forumen, liksom ovan nämnda *skills*:

Ex. 23

Mit welchem **level** und Char habt ihr den "Endboss" besiegt und wie schwer/leicht war es?

Ich bin ca 20 mal als **level** 8 Demonunter trotz Heiltränke an ihm gestorben da ich einfach kaum Schaden auf ihn gemacht habe [...]

Sprich: Lieber eine leicht zu findende **Quest** für 100% der Spieler als eine versteckte für 10%. Auf der anderen Seite bieten versteckte oder nur selten auffindbare **Quests**, oder variable Abläufe den Reiz des Neuen und Unerwarteten beim Durchspielen von bereits bekanntem Inhalt. [...]Ich dachte schon, dass meine geplanten meleesorc **skills** nicht gehen

(Battle.net 2012)

I exemplet ovan ser vi att orden *quest* och *skill* fått behålla den engelska pluraländelsen, liksom i svenskan. Det finns även ett tyskt böjningsmönster av en del av de engelska orden. När man till exempel i svenskan säger att en *quest har buggat* (att den inte fungerar som den ska) har den tyska varianten blivit att *Die quest ist verbuggt* (WoW Forum 2012).

*Joina*, har på tyska blivit *joinen*: *Immer wenn ich in ein Game joinen will* med böjningarna *gejoin* 'joinade': *Bin gestern nen deutschen Server gejoin lvl und LAAAAGS* och *gejoint* 'joinat': *Ich gehe davon ganz stark aus das du entweder [...] ein freies game gejoint bist, wo einer anderer schon vor dir da war* (World of Players 2012)

Den tyska motsvarigheten för *nivå* 'Stufe' används även den väldigt flitigt och vid en sökning på den tyska spelsidan World of Players forum får jag över 1000 träffar på både den engelska och den tyska varianten. Detta kan peka på en jämnstor acceptans av dem båda. Jag får även lika många träffar när jag söker på den tyska motsvarigheten till att *gå med i* 'beitreten' som när jag söker på *joinen*. Detta står i stor kontrast till det svenska språkbruket, där *nivå* och *gå med i* som sagt inte verkar vara de vedertagna uttrycken.

Det finns alltså en skillnad mellan språken som används av marknadsförare och av spelare, där många spelare använder sig av de dubbelspråkiga varianterna. På forumen används dock båda sorters språk, och de översatta orden förefaller vara lika accepterade att använda som de dubbelspråkiga. Detta skiljer sig från de svenska forumen, där de översatta varianterna snarare verkar uppfattas som att skribenten är okunnig och dåligt insatt i genren.

## **4.5 Sammanfattning av undersökningen**

I tyskan kan man alltså se en skillnad i språkbruket mellan utgivare/säljare och användare. De officiella tyska sidorna använder sig inte alls lika mycket av engelska eller dubbelspråkiga varianter som de svenska och norska, medan användningen är mer lika på forumen. Trots att spelen finns på tyska med tyska namn och termer väljer många spelare att använda de engelska och förtyskade varianterna när de diskuterar på forumen. Att tyskarna använder sig av vad man nästan kan kalla de internationella varianterna på forum kan bero på att dessa spel är så kallade MMORPG (Massive Multiplayer Online Role Playing Game), och spelare från hela världen spelar tillsammans. Engelska blir därför ett lingua franca och behålls även i inhemska diskussioner. Att svenska och norska spelare använder sig av detta speciella dubbelspråk kan dels bero på samma anledning som hos tyskarna, men dels även till stor del att spelen spelas på engelska och inte översätts till deras inhemska språk. Termerna förvrängs enligt inhemska böjningsregler för att passa in i ett naturligt samtal. I min översättning bör jag alltså följa de svenska bruksnormerna och använda mig av det speciella språket som finns.

## **5. Avslutning**

Inom genren fantasyspel för PC och spelkonsol finns ett speciellt språk bland både spelare och marknadsförare där svenskan blandas med engelska eller försvenskade engelska termer. Det har alltså skapats en slags domänförlust inom genren genom att de engelska orden behålls och trycker bort de svenska motsvarigheterna. Då få av dessa spel översätts till svenska förblir engelskan det dominerande språket utan att utmanas av svenska översättningar. Vid översättning av denna typ av texter krävs därför en stor genrekompentens för att kunna avgöra vilka termer som har en inarbetad motsvarighet i diskursen och vilka som ska översättas till svenska. Då källtexten riktar sig till människor

som är väl insatta i diskursen och tidigare spel i en serie krävs efterforskningar om tidigare spel, dels för terminologi, dels för karaktärerna som beskrivs. Jag baserade därför min översättning på forum och de officiella sidorna för *Diablo*-spelen och för liknande spelserier, till exempel *World of Warcraft*. Översättningen var en utmaning, men jag känner att jag fått en djupare förståelse för genren och dess väldigt speciella språk.

# Litteraturförteckning

## Primärkälla

*Diablo III Official website* (2010) <http://us.blizzard.com/diablo3/index.xml> (2012-02-20).

## Sekundärkällor

### Böcker och artiklar

Cline, Ernest (2011): *Ready Player One*. Crown Publisher: New York.

D'Amassa, Don (2006): *Encyclopaedia of Fantasy and Horror Fiction*. Facts on File Inc: New York.

Falk Maria, för Nordiska Ministerrådets språkpolitiska Referensgrupp. (2001) *Domämförluster i svenskan*.  
[http://www.sprakradet.se/servlet/GetDoc?meta\\_id=2316](http://www.sprakradet.se/servlet/GetDoc?meta_id=2316) (2012-04-20).

Guiley, Rosemary (2009): *The Encyclopaedia of Demons and Demonology*. Facts on File Inc: New York.

Hellspång, Lennart & Ledin, Per (1997): *Vägar genom texten*. Lund: Studentlitteratur.

Holmberg, Claes-Göran & Ohlsson Anders (1999): *Epikanalys – En introduktion*. Lund: Studentlitteratur.

Ingo, Rune (2007): *Konsten att översätta*. Lund: Studentlitteratur.

Lundquist, Lita (2007): *Oversættelse – problemer og strategier, set i tekstlingvistisk og pragmatisk perspektiv*. 4. utgave. Frederiksberg: Samfundslitteratur.

Swales, John (1990): *Genre Analysis. English in academic and research settings*. Cambridge: Cambridge University Press.

### Internetadresser

*Battle.net* (2012-04-24) <http://www.battle.net>.

*Bible.cc* 2012-06-10 <http://bible.cc/joel/2-10.htm>.

*Borderlines 2 Official Website* (2011) <http://www.borderlands2.com/us/>.

*Diablo 3 – Diskusjonråd – Forum* (2005)  
<http://www.diskusjon.no/index.php?showtopic=974583&st=3460> (2012-04-29).

*Dictionary.com* (2012) <http://dictionary.reference.com/browse/mephistopheles>  
(2012-06-10).

*EA Games* (2012-05-15) <http://www.ea.com/se/deathspank>.

*Fragbite* (2012-05) <http://www.fragbite.se/?content=forum.list>.

*Fragbite* (2007) EN quest eller ETT quest? <http://www.fragbite.se/?threadID=490807>  
(2012- 04-30).

*Oxford Dictionaries Online* (2012-04-20)  
<http://oxforddictionaries.com/definition/quest?q=quest>.

*Gamereactor* (2012-05) <http://www.gamereactor.se/forum>.

*Glossary of Online Gaming Acronyms, Abbreviations and Slang* (2012-04-15)  
<http://www.lagkills.com/gaming-acronyms.htm>.

*Goodreads* (2012) <http://www.goodreads.com> (2012-05-22).

*Nationalencyklopedins nätupplaga* (2012) <http://www.ne.se> (2012-06-10).

*PC för alla* (2012) <http://pcforall.idg.se/> (2012-05-15).

*Ready Player One – Ernest Cline* (bumblebenni) (2011)  
[http://bumblebenni.blogg.no/1324580336\\_ready\\_player\\_one\\_ern.html](http://bumblebenni.blogg.no/1324580336_ready_player_one_ern.html) (2012-04-28).

*Svenskadiablo.se Diablo 3 nyheter på svenska*, (2012-04-18) <http://www.svenskadiablo.se>.

*What Does That Even Mean? A WoW Glossary* (2007)  
<http://www.drainingsouls.net/2007/09/20/what-does-that-even-mean-a-wow-glossary/>  
(2012-04-21).

*Speltips* (2008) <http://rollspel.tinyrocket.se/index.php?topic=249.0> (2012-05-17).

*Språkrådet* (2012-06-10) <http://www.sprakradet.se/151>.

*Svenska Wikipedia* (2012-03-20) <http://sv.wikipedia.org/>.

*World of Players* (2012-05-18) <http://forum.worldofplayers.de>.

*WoW Forum* (2012-04-29) <http://eu.battle.net/wow/de/forum/topic/3686218625>.