



LUNDS
UNIVERSITET

Språk- och litteraturcentrum
Översättarutbildningen

EXAMENSARBETE VT 2016

MAGISTER I ÖVERSÄTTNING

DEL 2: ANALYS

Toaster ovens och Racketeers

Lexikala översättningsproblem vid mottagaranpassning
av två amerikanska krönikor om dataspel

Författare:

Martin Emmerberg

Handledare:

Katarina Lundin, svenska

Mari Mossberg, engelska

Sammandrag

Den här uppsatsen bygger på en översättning av två amerikanska krönikor om dataspel, skrivna av Ian Bogost och publicerade i antologin *How to Talk About Videogames* (2015). Uppsatsens inleds med en textanalys av källtexten som baseras på Lennart Hellspong & Per Ledins analysmodell (1997). Textanalysen följs av ett antal överväganden inför översättning där den globala översättningsstrategin funktionell översättning presenteras och relevanta problemområden identifieras. Därefter följer en fördjupning där lexikala översättningsproblem vid mottagaranpassning diskuteras utifrån Lita Lundquists (2007) och Rune Ingos (2007) teorier. De lexikala översättningsproblemen har lösts genom att göra tillägg och kompletteringar, att förenkla ord och uttryck och att kulturanpassa ord och uttryck. Resultaten visar hur en funktionell översättningsstrategi påverkar de lokala val som måste göras när en text förflyttas från en kulturkontext till en annan.

Nyckelord: funktionell översättning, lexikala problem, mottagaranpassning, dataspel, krönika

Engelskt titel: Toaster ovens and Racketeers – lexical translation problems as a result of reader adaptation of two articles on videogames

Innehållsförteckning

1 Inledning.....	4
2 Källtextanalys.....	4
2.1 Kontext.....	5
2.2 Form och stil.....	6
2.3 Inbäddningar.....	8
2.4 Innehåll, disposition och perspektiv.....	9
3 Överväganden inför översättningen.....	12
4 Fördjupning.....	14
4.1 Tillägg.....	14
4.2 Förenklingar av ord och uttryck.....	16
4.3 Kulturanpassningar av ord och uttryck.....	18
4.3.1 Toaster oven, caramelize och caramelization.....	18
4.3.2 Racketeering, racket, och racketeer.....	21
5 Avslutande kommentar.....	23
Källförteckning.....	25

1 Inledning

Det här magisterarbetet inom översättarutbildningen vid Lunds universitet är uppdelat i två delar: en översättning på 6000 ord och en analys av översättningen. Källtexten som har översatts är två kapitel ur antologin *How to Talk About Videogames* (2015) av Ian Bogost: inledningskapitlet ("Nobody Asked for a Toaster Critic – Doing game criticism") och kapitel sex ("Racketeer Sports – The real moral danger of videogames isn't violence, it's swindling"). Antologin består av diverse texter, som kan genrebestämmas som kåseri och/eller krönika, samtliga skrivna av Bogost. Texterna anknyter på ett eller annat sätt till det övergripande temat dataspel. Inledningskapitlet är skrivet enbart för den här antologin, medan övriga kapitel har publicerats tidigare på diverse amerikanska nyhetstidningars webbsidor eller i andra amerikanska tidskrifter, däribland en tidig version av kapitel sex.

Analysen av översättningen består i sin tur av tre huvuddelar: en textanalys av källtexten, ett antal överväganden inför översättningen och en fördjupningsdel som tar upp översättningsteoretiska problem som har uppstått under arbetet med översättningen. För att analysera källtexten används Lennart Hellspong & Per Ledins bok *Vägar genom texten – handbok i brukstextanalys* (1997), medan de översättningsteoretiska problem som sedan diskuteras utgår ifrån den teori som presenteras i Lita Lundquists *Oversættelse: problemer og strategier, set i tekstlingvistisk og pragmatisk perspektiv* (2007) och Rune Ingos *Konsten att översätta: översättandets praktik och didaktik* (2007). Syftet med uppsatsen är att diskutera olika lösningar på lexikala problem som uppstår när en text förflyttas ifrån en kulturkontext till en annan.

2 Källtextanalys

Källtexten kommer att analyseras utifrån den textanalytiska modell som presenteras i *Vägar genom texten – handbok i brukstextanalys* (Hellspong & Ledin 1997). Analysen innefattar textens kontext, innehåll och relation (textens samspel med läsaren) samt form och stil. För att genrebestämma källtexten och beskriva dess stil har jag använt mig av boken *Stil, stilistik & stilanalys* (Cassirer 2003), samt en krönika om krönikor, publicerad på *Språktidningens* webbsida (Josephson 2009). Eftersom stildragen i kapitlen som har översatts skiljer sig åt i

många avseenden namnger jag de olika kapitlen för att kunna diskutera deras drag var för sig. De refereras hädanefter till inledningskapitlet respektive kapitel sex. I de fall då jag endast refererar till *källtexten* eller *texten* avser jag drag som gäller för båda kapitlen, det vill säga källtexten som helhet.

2.1 Kontext

Antologin är publicerad av förlaget University of Minnesota Press i USA och är därmed en del av en förlagsverksamhet. Förlaget är knutet till en viss institution, i det här fallet ett universitet, vilket gör att texten även kan knytas till en akademisk verksamhet. Syftet med verksamheten är att publicera nya böcker och att föra forskningen framåt inom en rad ämnesområden, däribland litteraturvetenskap och media- och kommunikationsvetenskap. Antologin är en del av den pågående bokserien *Electronic mediations*, i vilken *How to Talk About Videogames* är nummer 47 i ordningen. Syftet med serien är att utforska ny teknologi och hur människor och samhälle påverkas av den. Källtexten har stor spridning via sitt öppna medium och finns tillgänglig i såväl inbunden utgåva som nedladdningsbar e-bok. Det är dock viktigt att påpeka att trots att Bogosts texter har samlats och utgivits genom det här mediet, så är de fortfarande texter som från början har skrivits för att läsas i tidskrifter. Detta gör att texterna fortfarande präglas av den journalistiska diskurs som de från början publicerades inom, vilket framför allt märks på deras stil.

Textens sändare utgörs av både en institution och en person. De består av förlaget University of Minnesota Press, som står som yttersta sändare, och därefter bokens författare Ian Bogost. Bogost är forskare, kritiker och spelutvecklare. Han har en utbildning inom litteraturvetenskap och media- och kommunikationsvetenskap och är professor vid Georgia Institute of Technology i USA.

Texten riktar sig till en specifik grupp av människor med ett intresse för ett visst ämne. Någon grundläggande genomgång av dataspel ges inte i källtexten, och det är därför rimligt att anta att mottagaren som ska läsa texten har en viss förkunskap och ett visst intresse för ämnet sedan tidigare. Möjligtvis har mottagaren även ett intresse för dataspelens plats i en större samhälls- och kulturkontext. Mottagarna bildar en relativt sluten grupp och texten når antagligen inte personer utanför mottagargruppen. Vidare kan mottagargruppen delas in i två

mindre grupper, dels de som bara har dataspel som ett fritidsintresse, dels de som arbetar med dataspel, till exempel spelutvecklare, recensenter, kritiker och skribenter. När det gäller källtextens mottagare är det också viktigt att påpeka att texten främst riktar sig till en amerikansk publik. Textens ämnesområde diskuteras utifrån ett amerikanskt perspektiv, och hur dataspel påverkar landets människor och samhälle. Detta är tydligt eftersom de kulturspecifika företeelser, platser och personer som figurerar i källtexten i stort sett uteslutande anknyter till USA.

Textsyftet är att tala om dataspel på ett sätt som inte har gjorts tidigare, eller inte görs tillräckligt ofta av vare sig vanliga spelintresserade människor, eller recensenter och kritiker. Författaren vill utmana den rådande bilden av dataspel i samhället och få textens läsare att se på den här företeelsen på ett nytt sätt. Källtexten hänger väl ihop med verksamheten som den befinner sig i, och i synnerhet den bokserie som boken är utgiven under.

Textens kod hänger starkt ihop med den tänkta mottagargruppen. Källtexten riktar sig till en specifik mottagargrupp, och behandlar ett ganska snävt ämnesområde med en specifik terminologi med gott om referenser till diverse företeelser som kan kopplas till dataspelsvärlden.

2.2 Form och stil

Som nämnts ovan faller källtexten inom ramen för genrerna kåseri och krönika.

Peter Cassirer ger i sin bok *Stil, stilistik & stilanalys* (2003:97) ett antal karakteristiska drag som kännetecknar olika typer av texter som förekommer i dagstidningar, däribland kåseriet. Ordnivån i ett kåseri karakteriseras enligt Cassirer (2003:97) av en ”övervägande [del] talspråkliga (enkla) ord”, medan menings- och satsnivån karakteriseras som både enkel och ”starkt beroende av den individuella författaren”. Språket i den aktuella källtexten är präglad av författaren och stundtals enkelt, men det är inget som är genomgående för hela texten. Texten rör sig fritt mellan enkla, korta meningar (”Videogames made them do it.”) till längre, filosoferande utläggningar. Dessa skapar en effekt av att författarens tankar dyker upp efter hand och sedan hamnar på pappret, vilket skapar den något filosoferande känslan som vissa av källtextens partier inger:

(1)

This is probably why whenever I write criticism of videogames, someone strongly invested in games as a hobby always asks the question “is this parody?” as if only a miscreant or a comedian or a psychopath would bother to invest the time and deliberateness in even *thinking*, let alone writing about videogames with the seriousness that random, anonymous Internet users have already used to write about toasters, let alone deliberate intellectuals about film or literature! (r. 317-329)

Eftersom källtextens meningar varierar från stycke till stycke, från korta och enkla, till längre och utbyggda, är det svårt att slå fast att texten karakteriseras av antingen den ena eller den andra typen. Så medan Cassirers stildrag i viss mån stämmer in på källtexten beskriver inte dragen fullt ut den stilblandning som faktiskt förekommer i den. I en krönika på *Språktidningens* webbsida diskuterar språkvetaren Olle Josephson (2009) genren krönika, och hans beskrivning av dess stildrag ger en mer övergripande bild av källtexten. Josephson (2009) beskriver krönikor, en genretyp som enligt honom numera överlappar kåserier, som ”kommenterande, personligt hållna men ändå sakinriktade tidningstexter”. Stilen i källtexten går ibland åt det formella hållet, genom till exempel citat och källhänvisningar, medan den samtidigt går åt det informella hållet, till exempel genom författarens ordval, som kan skifta ifrån specifika facktermer, till ord som faller lägre ner på stilskalan. I inledningskapitlet beskrivs exempelvis samma företeelse vid olika tillfällen som både *appliance* (‘apparat’) och *gadget* (‘pryl’). Enligt Josephson (2009) är även uppmaningar, retoriska frågor och icke-satsformade meningar vanligt förekommande i krönikor, något som även förekommer i källtexten och bidrar till den informella stilen som kännetecknar den här typen av tidsskriftstexter. Likaså är ett direkt läsartilltal, med hjälp av personliga pronomen (”du”), något som kännetecknar genren (Josephson 2009). Källtextens sätt att beskriva sitt specifika sakinhåll gör att den har vissa spår av den akademiska diskurs som den förekommer i, men textens informella och stundtals lättsamma framställningssätt gör att den ligger närmare den journalistiska diskurs som den från början skapades inom.

När det gäller källtextens lexikogrammatiska dimensioner karakteriseras den av ett mestadels specifikt och konkret ordförråd, även om en del abstrakta ord också förekommer. Källtexten innehåller en mängd fackord, termer, egennamn och tingbeteckningar som kan knytas till textens övergripande tema, dataspel, och den amerikanska kulturen. Framför allt kapitel sex präglas av substantiv och nominalfraser som kan kopplas samman med dataspel och teknologi, till exempel: *first-week sales, release day, shoot -'em up, fighting game, coin-*

drop, coin-op cabinet, coin-op arcade, coin-op games, disc-based games, free-to-play, add-ons, download, apps och *social networks*. Utöver detta finns det också substantiv som är typiska för den amerikanska kontexten som källtexten befinner sig i: *cereal bowl, toaster oven, gun violence, gun control regulation, congressional hearing, spin-offs, copycats, word of mouth, off the books, dollar, quarter* och *gallon*. Det förekommer även en hel del egennamn, i form av ortnamn, personnamn och speltitlar. Om texten refererar till en specifik människa i världen görs detta tillsammans med personens yrkestitel. Människor förekommer ofta tillsammans med ett citat från personen följt av en källhänvisning. Efter att referenten har introducerats omnämns den sedan med identisk upprepning ("Geoffrey R. Loftus and Elizabeth F. Loftus"), modifierad upprepning ("the Loftuses") eller pronomenalisering ("they").

2.3 Inbäddningar

I både inledningskapitlet och kapitel sex iscensätts en tydlig inre textsituation, textens ram. Inom ramen förekommer det bland annat inbäddningar som gör att ett antal olika röster får komma till tals i källtexten. Inbäddningarna förekommer frekvent i såväl inledningskapitlet som i kapitel sex. Dessa sker med hjälp av en rad olika tekniker, däribland citat och referat. För det mesta är inbäddningarna faktiska, men det förekommer även fiktiva. De faktiska inbäddningarna utgörs ofta av citat från akademiker, spelutvecklare eller politiker. Citaten följs av källhänvisningar i form av fotnoter. Ett exempel på ett citat i källtexten är:

(2)
"One possible contributing factor," the two [psykologerna Craig A. Anderson och Karen E. Dill] wrote of Columbine, "is violent video games. Harris and Klebold enjoyed playing the bloody, shoot-'em-up video game *Doom*, a game licensed by the U.S. military to train soldiers to effectively kill." (r. 433-339)

Citaten och källhänvisningar, som (2) ovan, bidrar till att källtexten, som mestadels befinner sig i en journalistisk diskurs, dessutom får en akademisk prägel. Det förekommer även exempel på negationer ("not"), vilket tyder på att texten ger en motsatt ståndpunkt till något som tidigare har sagts av någon. Med hjälp av negationerna fås bland annat ett nytt perspektiv på dataspelsindustrin:

(3)

Like free Internet services more broadly, today business's real purpose is **not** to provide search or social or entertainment features but to create rapidly accelerating value as quickly as possible so as to convert that aggregated value into wealth.

(r. 1140-1146)

Utöver citaten förekommer även referat och anföring, varav det senare används för att fiktiva röster ska få komma till tals, till exempel:

(4)

What is my kid doing all the time in *Minecraft*? Why can't I stop playing *Flappy Bird* even though I hate it? Do I even hate it, or is this sensation I am naming "hate" something else entirely? (r. 230-235)

I (4) ovan används täckt anföring, men innehållet återger inte något som en faktisk person har sagt utan det syftar på en tänkt kritiker eller kritikerkår, där bland annat textens författare själv ingår. Frågornas funktion är dels att återspegla vad som sker i den filosoferande kritikerns huvud, dels att skapa en igenkänningsfaktor hos den del av mottagargruppen som har liknande funderingar.

2.4 Innehåll, disposition och perspektiv

Källtexten består av två olika kapitel ur antologin, och därför är det viktigt att urskilja ett separat makrotema och en separat makroproposition för respektive kapitel. Kapitlens rubriker signalerar på ett explicit sätt vad de kommer att handla om: "Nobody Asked for a Toaster Critic – Doing game criticism" och "Racketeer Sports – The real moral danger of videogames isn't violence, it's swindling". Med hjälp av dessa går det att urskilja både makrotema och makroproposition. Inledningskapitlets makrotema skulle kunna vara "Dataspelskritik", medan makropropositionen skulle kunna vara "Hur en professionell kritiker bör gå till väga för att åstadkomma god dataspelskritik". Makrotemat i kapitel sex skulle kunna vara "Dataspel och deras (påstådda) kopplingar till brottslighet", medan makropropositionen skulle kunna vara "Problemet med dataspel är inte deras våldsamma innehåll, utan deras kopplingar till brottslighet som bedrägeri och utpressning". Texternas innehåll anknyter till kapitlens respektive makrotema och är därmed monotematiska.

När det gäller textens innehåll förväntas den tänkta mottagaren dra slutsatser, eller inferenser, utifrån det som presenteras i texten. Källtexten är tillkommen i en amerikansk kontext och innehållet är anpassat efter en amerikansk, spelintresserad mottagare. Detta innebär att det vid ett flertal tillfällen introduceras tidskrifter, organisationer, spel, händelser och andra företeelser, utan att texten förklarar dessa särskilt ingående:

(5)

You could subscribe to *Consumer Reports* to find the model with the greatest number of that publication's characteristic red doughnuts of approval. (r. 40-43)

(6)

Why can't I stop playing *Flappy Bird* even though I hate it? (r. 232-233)

(7)

After Adam Lanza gunned down twenty children and six staff members at **Sandy Hook Elementary School** in late 2012 [...] (r. 446-449)

Mottagaren förväntas känna till konsumenttidskriften *Consumer Reports* och hur deras betygsskala fungerar. Även mobilspelet *Flappy Bird* förväntas vara känt sedan tidigare och presenteras därför inte närmare. Likaså introduceras en skolskjutning vid en lågstadieskola ("Sandy Hook Elementary School") utan att författaren behöver precisera var i landet skjutningen hände, eftersom mottagaren redan antas veta detta på grund av kontexten som han eller hon befinner sig i.

Källtextens innehåll betraktas också från en rad olika perspektiv. I inledningskapitlet går det att urskilja ett författarperspektiv, läsarperspektiv och jämförelseperspektiv. Författarperspektivet och läsarperspektivet går bland annat att urskilja genom de personliga pronomen som används flitigt i kapitlet. Redan i inledningskapitlets två första meningar hittas textens läsarperspektiv med hjälp av ett possessivt pronomen och ett personligt pronomen i andra person:

(8)

Imagine that **your** toaster has broken. Like any reasonable person, **you** want to replace it as quickly as possible so as to continue enjoying the delights of browned bread.

(r. 6-9)

Det går därför att urskilja ett text-du, med vilket ett direkt tilltal till läsaren skapas. Detta gör att läsaren inkluderas i den gemenskap som texten iscensätter. Efter ett antal stycken försvinner textens text-du, och istället går det att urskilja ett text-vi. Detta signaleras med

hjälp av ett personligt pronomen i första person:

(9)

Videogames are a lot like toasters. **We** think they are appliances, mere tools that exist to entertain or distract. (r. 124-126)

Författaren själv är också närvarande i form av ett text-jag, som dock inte är lika påtagligt som textens text-vi eller eller text-du. Textens text-jag förekommer mestadels när författaren ("I") vill poängtera något som har att göra med hans yrkesroll som kritiker:

(10)

This means that being a critic is not an enjoyable job. **I** mean that in the most practical, ordinary sense of the word: criticism is not pleasurable. (r. 209-212)

Förutom inledningskapitlets författarperspektiv och läsarperspektiv är jämförelseperspektivet också ett påtagligt drag, eftersom textens författare använder sig av en analogi för att visa att dataspel har någonting gemensamt med brödrostar:

(11)

Like a toaster, a game is both appliance and hearth, both instrument and aesthetic, both gadget and fetish. It's preposterous to do game criticism, like it's preposterous to do toaster criticism. (r. 339-343)

Jämförelseperspektivet blir också tydligt i de textpartier där kritikern och recensenten jämförs. Själva jämförelsen betonar ofta hur kritikerns synsätt och beskrivningar av de föremål som kritiserats skiljer sig från recensentens:

(12)

Unlike the reviewer, the critic of functional gizmos like games and toasters decouples himself or herself from the proverbial toast that the object of criticism fashions. If the reviewer speaks from a position of investment, the critic speaks from a position of remove. (r. 194-200)

Kompositionsmässigt disponeras också texten på ett sådant sätt att vissa textpartier betonar likheter mellan en brödrost och dataspel (11), medan andra partier betonar olikheter mellan kritikern och recensenten (12).

I kapitel sex däremot är varken författarperspektivet eller läsarperspektivet särskilt påtagliga drag. Ett fåtal exempel av det personliga pronomenet *we*, som kan tänkas vara samma text-vi som förekom i inledningskapitlet, förekommer i kapitlets sista stycken. Istället

är det sakperspektivet som står i fokus. Det är textens ämne som är det väsentliga, det vill säga vad dataspel har eller har haft för olika kopplingar till brottslighet som våldsbrott, bedrägeri och utpressning. Även i kapitel sex är jämförelseperspektivet påtagligt, främst i de textpartier där utvecklare av dagens gratisspel liknas vid utpressare:

(13)

And this time around, perhaps the comparison is apt: the operators of these games do sometimes look more like **racketeers [utpressare]** than like entertainers.

(r. 1024-1027)

(14)

One need not convict game publishers of **racketeering [utpressning]** to be justified in calling free-to-play games a racket. (r. 1119-1121)

Det går även att urskilja ett aktörsperspektiv. I kapitel sex, till skillnad från inledningskapitlet, är det istället större fokus på aktörer ute i den verkliga världen. Dessa utgörs av allt från vice presidenter till psykologer och spelutvecklare. Både i inledningskapitlet och i kapitel sex diskuteras dataspel i förhållande till människor och samhälle och hur de bör förstås i relation till varandra. I inledningskapitlet skildras i större utsträckning dataspelens plats i spelarens eller kritikerns vardag, medan de i kapitel sex skildras ur ett större samhällsligt perspektiv. Den samhällsliga anknytningen åstadkoms även genom tidsdispositionen i kapitel sex. I stora drag rör sig texten från 70-talet och fram till modern tid, vilket ger läsaren en god överblick över hur synsättet på dataspel har förändrats, eller snarare knappt har förändrats från årtionde till årtionde. Texten förankras dock inte alltid i verkligheten genom rak kronologi, utan det sker en hel del tidshopp. Men med hjälp av de datum och/eller årtal som anges kan läsaren ändå orientera sig genom hela texten: *On April 20 1999, In 1993, in 1994, in 1976 och In 2009.*

3 Överväganden inför översättningen

Källtextens mottagare skiljer sig från målttextens mottagare eftersom de befinner sig i olika kulturkontexter, en amerikansk respektive en svensk. För att källtexten ska få samma funktion i den nya kulturkontexten har jag använt mig av funktionell översättning som global översättningsstrategi (Lundquist 2007:37). En funktionell översättningsstrategi innebär att översättaren måste ta hänsyn till kulturkontexten som målttexten skapas inom. Detta påverkar i

sin tur hur måltexten utformas, till exempel när det är motiverat att göra tillägg i texten, och när det är motiverat att låta mottagaren själv göra inferenser utifrån textens innehåll (Lundquist 2007:37). Målet med strategin är att måltextens mottagare ska kunna förstå textens innehåll på samma sätt som källtextens mottagare. Rune Ingo (2007:15) diskuterar diverse situationella faktorer som inverkar på översättandet, bland annat ny mottagargrupp och kulturkontext. De situationella faktorerna innebär bland annat att översättaren kan komma att göra ”tillägg, utlämningar och andra smärre justeringar i innehållet” (Ingo 2007:16), något som ligger i linje med en funktionell översättningsstrategi. Vid de tillfällen då den aktuella källtexten har tagit upp specifika företeelser, förhållanden och platser som har ansetts vara typiska för den amerikanska kontexten, har det i måltexten varit nödvändigt att göra vissa pragmatiska tillägg som en del av mottagaranpassningen:

(15)

KT: **Columbine** was a watershed moment in the discourse of game violence, but it was hardly the first.

MT: **Skolskjutningen på Columbine High School** markerade en brytpunkt i den offentliga debatten om dataspelsvåld, men den var långt ifrån den första. (r. 512-515)

(16)

KT: In 1983, when polite society was worried about **the videogame arcade** and its seedy lures, [...] (r.549-551)

MT: När man i bildade kretsar oroade sig över **USA:s arkadhallar** och deras tvivelaktiga förförelsekonster, [...].

Tilläggen gör bland annat att händelser i källtexten beskrivs på ett sätt som är vanligare i en svensk kontext (15), eller förtydligar att de omständigheter som beskrivs endast rör amerikanska förhållanden (16).

När det gäller källtextens övergripande ämne, dataspel, har jag utgått ifrån att källtextens och måltextens mottagare har snarlika förkunskaper om textens ämne, och att måltextens mottagare i stort sett har samma möjligheter att göra inferenser utifrån källtextens innehåll. Måltexten bör således också rikta sig till en mottagargrupp som består av spelintresserade personer, även om de befinner sig i en svensk kulturkontext. En strategi för att se till att detta efterföljs är att göra noggranna terminologiska efterforskningar för att se till att de termer och företeelser som kan kopplas till dataspelsvärlden överförs från källtexten till måltexten på ett korrekt sätt. Bland annat har *Datatermgruppens* rekommendationer för hur datatermer bör hanteras på svenska varit till stor nytta när det gäller etablerade, generella datatermer (Datatermgruppen). Även *Nationalencyklopedins* ordböcker och uppslagsverk har varit till

hjälp för att ta reda på vilken svensk motsvarighet som bör användas (Nationalencyklopedin). När det gäller nyare termer som inte är lika etablerade har jag vid behov tagit del av artiklar på diverse svenska spelsidor på internet, till exempel *Gamereactor*, för att bilda mig en uppfattning om vilka termer som används av spelsidornas skribenter. Artiklar från nyhetssidor som *Dagens Nyheter* (Svahn 2015) och *Svenska Dagbladet* (Jakobsson 2011) har också använts. När det gäller källtextens terminologi har målet varit att i största möjliga mån använda svenska motsvarigheter till de engelska termerna.

4 Fördjupning

I den här delen av uppsatsen fokuserar jag på tre områden som anknyter till lexikala problem som har uppstått till följd av förflyttningen mellan olika kulturkontexter: tillägg för att bibehålla källtextens jämförelseperspektiv, källspråksspecifika ord och uttryck som förenklas i översättningen samt kulturanpassningar av ord och uttryck.

4.1 Tillägg

Utöver de pragmatiska tillägg som beskrevs i överväganden inför översättningen, har det även behövts tillägg som förtydligar jämförelseperspektivet i inledningskapitlet för måltextens mottagare. I inledningskapitlet jämförs hur kritikern ('critic') skiljer sig från en recensenten ('reviewer'). I *Oxford English Dictionary Online* ges följande definition av ordet *critic*: "One skilful in judging of the qualities and merits of literary or artistic works; one who writes upon the qualities of such works; a professional reviewer of books, pictures, plays, and the like; [...]" (OED Online). I samma ordbok ges också följande definition av *reviewer*: "A person who reviews something, as a book, play, etc.; a writer of reviews." (OED Online). Enligt de här två definitionerna sysslar kritikern i princip med samma sak som recensenten, fast på ett mer uttömmande och utredande sätt, något som också blir tydligt utifrån olikheterna som presenteras i källtexten. Ordboksdefinitionen för *critic* betonar också att kritikern sysslar med kritik som yrkesverksamhet, något som även görs i källtexten:

(17)

KT: This means that **being a critic is not an enjoyable job**. (r. 209-210)

MT: Detta innebär att **det inte är behagligt att vara en professionell kritiker**, [...]

I de svenska ordböckerna är däremot distinktionen mellan kritiker och recensent inte lika självklar som i de engelska. I *Svensk Ordbok* (2009) ges följande definitioner för kritiker respektive recensent: ”person som yrkesmässigt utför värderande granskning mest av konstnärlig verksamhet e.d” och ”person som skriver recensioner, vanl. i tidningar”. Även i *Svensk Ordbok* (2009) framgår det att *kritiker* avser ett specifikt yrke, precis som det gör i *OED Online*. Men även definitionen av *recensent* antyder något liknande, eftersom det nämns att recensenten vanligen skriver recensioner i tidningar, vilket tyder på någon form av yrkesverksamhet. I källtexten är skillnaden tydligare, vilket kan gör att distinktionen går förlorad om *critic* översätts med endast *kritiker* och *reviewer* med endast *recensent* i måltexten. På grund av den här uttalade skillnaden i källtexten har jag valt att vid två tillfällen använda förklarande tillägg i form av framförställda attribut, *professionell* respektive *amatör*, för att beskriva skillnaden mellan kritikern och recensenten i måltexten:

(18)

KT: Whether with toasters or videogames, the difference between **the critic** and **the reviewer** is that the critic recognizes both sides of his or her Janus-faced subject: [...]

(r. 179-182)

MT: Vare sig det gäller brödrostar eller dataspel är skillnaden mellan **en professionell kritiker** och **en amatörrecensent** att kritikern inser att hans eller hennes föremål har två sidor, precis som ett janusansikte: [...]

(19)

KT: How to talk about videogames? Like **a critic**, not **a reviewer**, for one, [...]

(r. 392-393)

MT: Hur talar man om dataspel? Först och främst som **en professionell kritiker**, inte som **en amatörrecensent**.

Eftersom de här förklarande tilläggen delvis är baserade på min tolkning av textens innehåll, har jag varit försiktig med att göra tillägg varje gång orden *kritiker* och *recensent* förekommer i måltexten. Jag har istället använt de framförställda attributen i förstärkande syfte på utvalda platser i måltexten: första och sista gången jämförelsen görs.

4.2 Förenklingar av ord och uttryck

Som nämnts i överväganden inför översättningen finns det en rad exempel på när det i översättningen har varit nödvändigt att göra pragmatiska tillägg för att förtydliga för den svenska mottagaren att det rör sig om en amerikansk kontext. I andra fall har det däremot fungerat bättre med att istället förenkla amerikanska företeelser för att göra måltexten förståelig för den nya mottagargruppen. I källtexten finns det en rad kulturspecifika ord och uttryck som källtextens mottagare förväntas känna till, men som måltextens mottagare antagligen inte har samma kännedom om. I inledningskapitlet ges bland annat tips på hur läsaren bör gå tillväga när hans eller hennes brödrost har gått sönder. Ett exempel på detta är:

(20)

KT: You could subscribe to *Consumer Reports* to find the model with **the greatest number of that publication's characteristic red doughnuts of approval.** (r. 40-44)

MT: Du skulle kunna skaffa en prenumeration på en **konsumenttidning** för att ta reda på vilken modell **som har tilldelats högsta betyg.**

I (20) introduceras tidskriften *Consumer Reports* som om den vore känd för läsaren sedan tidigare. Läsaren förväntas även känna till hur tidskriftens betygsskala fungerar ("that publication's characteristic red doughnuts of approval"). Exemplet visar på två översättningsproblem som behöver lösas i måltexten: dels namnet på tidskriften, dels beskrivningen av betygsskalan. Jag har löst det första med att översätta *Consumer Reports* med *konsumenttidning*, och därmed använt mig av ett förenklat uttryck i måltexten. Jag har löst det andra genom att översätta beskrivningen av betygsskalan med *som har tilldelats högsta betyg*, och därmed frångått källtextens innehåll. Detta innebär att källtextens specifika innehåll har översatts med generellare beskrivningar som kan stämma in på en amerikansk såväl som på en svensk kontext. Detta visar tydligt hur min globala översättningsstrategi har påverkat de lokala strategierna.

En alternativ lösning hade kunnat vara att använda den indirekta översättningsstrategin adaptation. Enligt Lundquist (2007:47) innebär adaptation att översättaren helt frångår källtextens uttryck och innehåll, och istället anpassar källtextens kulturbundna uttryck med ett som fungerar i måltextens kulturkontext. I ett tidigt utkast av översättningen översatte jag *Consumer Reports* med *Råd & Rön*, en konsumenttidning som är välkänd i en svensk kulturkontext. Men med den här översättningsstrategin hade även beskrivningen av

betygsskalan behövt anpassas efter *Råd & Röns*. En sådan kulturanpassning ansågs inte gå väl ihop med resten av måltexten, eftersom jag har försökt att beskriva den amerikanska kulturkontexten för den svenska läsaren istället för anpassa texten på det sätt som adaptation innebär.

En bättre alternativ lösning på översättningsproblemet i (20) hade då kunnat vara att komplettera egennamnet *Consumer Reports* med ett förklarande tillägg. Enligt Ingo (2007:134) kan det vid behov vara befogat att använda kompletteringar eller tillskott för att förklara kulturspecifika företeelser, som ”fenomen, ord och uttryck”, när de överförs till en ny kulturkontext. Ingo (2007:134) påpekar också att innehållet i texten annars kan bli för vagt eller missuppfattas av måltextens mottagare om vissa uttryck inte kompletteras. Ett framförställt attribut före egennamnet hade till exempel kunnat beskriva vilken sorts tidskrift det rör sig om: *konsumenttidningen Consumer Reports*, eller till och med *den amerikanska konsumenttidningen Consumer Reports*. Men problemet med beskrivningen av betygsskalan hade ändå kvarstått. Måltexten hade också riskerats att tyngas ner av flertalet förklarande tillägg i en och samma mening. Och även om jag hade lyckats översätta beskrivningen på ett godtagbart sätt så hade den svenska mottagaren fortfarande inte fått samma igenkänningsupplevelse som den amerikanska.

Mot den här bakgrunden har jag tillämpat samma strategi och förenklat ord och uttryck vid tillfällena då deras funktion i den nya kulturkontexten ansågs viktigare än deras faktiska innehåll. Exempel (21) och (22) visar hur jag har förenklat andra amerikanska företeelser:

(21)

KT: [...] long before the company had to disclose its financials to **the SEC** and the public. (r. 1043-1045)

MT: [...] innan Zynga var tvungna att redogöra för sina finanser för **USA:s myndigheter** och allmänheten.

(22)

KT: Yet to wonder whether games like *Pac-Man* or *Pokémon* can be legally proved to be illicit gambling or rackets prosecutable under **RICO** is to ask the wrong question.

(r. 650-654)

MT: Men att undra om spel som *Pac-Man* eller *Pokémon* kan bevisas vara olagliga hasardspel eller systematisk utpressning, som är åtalbart enligt **federal lag i USA**, är att ställa fel fråga.

I (21) nämns akronymen *SEC*, som har följande definition i *Oxford English Dictionary Online*: ”Securities and Exchange Commission” (OED Online). *SEC* är en amerikansk

kommission vars arbetsuppgifter delvis påminner om den svenska myndigheten finansinspektionen. I (22) nämns en annan akronym, *RICO*, som står för ”The Racketeer Influenced and Corrupt Organizations Act”, en federal lag i USA som används för att åtala personer som sysslar med bedrägeri och utpressning som kan kopplas till organiserad brottslighet (OED Online). Både *SEC* och *RICO* är antagligen amerikanska akronymer som skulle kännas främmande för en svensk läsare, vilket talar för att akronymernas fullständiga namn behöver skrivas ut i måltexten tillsammans med någon form av förklarande tillägg eller inskott (Ingo 2007:134). Men precis som i (20) ovan ansåg jag i de här fallen att det var bättre att undvika detta för att inte tynga ner måltexten. I (21) hade det till exempel kunnat se ut så här: *Securities and Exchange Commission (SEC), USA:s motsvarighet till finansinspektionen*. Till en början översatte jag därför *SEC* med *myndigheterna* och *RICO* med *federal lag*. De här alternativen ansågs dock vara alldeles för vaga, och pragmatiska tillägg i båda fallen blev nödvändigt: *USA:s* (21) och *i USA* (22). De här två lösningarna gör att den nya mottagaren inte får ta del av ett lika specifikt innehåll som källtextens mottagare, men jag ansåg att kontextanpassningen för den nya mottagargruppen var viktigare, och lösningarna i (21) och (22) gör dessutom så att måltexten flyter på bättre än om jag hade valt att lägga till längre förklarande inskott.

4.3 Kulturanpassningar av ord och uttryck

I måltexten har det vid ett antal tillfällen varit nödvändigt att kulturanpassa vissa ord och uttryck så att de blir förståeliga för de nya mottagarna. Nedan diskuterar jag först ord och uttryck som *toaster oven* och *caramelization*, och sedan *racketeering*, *racket*, och *racketeer*.

4.3.1 *Toaster oven, caramelize och caramelization*

En brödrost (‘toaster’) är en hushållsapparat som är känd även i en svensk kulturkontext, men en *toaster oven*, som har översatts med *bänkspis* i (23) nedan, är antagligen inte lika känd:

(23)

KT: Slot toaster or **toaster oven**? OK, that one’s easy, **toaster ovens** are barbaric [...]
(r. 13-15)

MT: Ska du köpa en brödrost eller **en bänkspis**? Okej, det är ett enkelt val. Att använda **en bänkspis** för att rosta bröd är barbariskt.

I *Oxford English Dictionary Online* ges *toaster oven* följande definition: "a small oven suitable for toasting, broiling, and baking" (OED Online). En *toaster oven* är alltså en mindre hushållsapparat som har samma användningsområde som en vanlig ugn, men som också kan användas till att rosta bröd. Hushållsapparaten beskrivs dessutom med adjektiven *barbaric* ('barbarisk') och *monstrous* ('monstruös') i källtexten, vilket gör att apparaten som beskrivs i måltexten också bör stämma in på samma beskrivningarna. Termen *toaster oven* ger inte någon träff på *Nationalencyklopedin*, så därför har jag använt mig av olika svenska elektronikvaruhus på nätet för att hitta produkter som överensstämmer med beskrivningen i *Oxford English Dictionary Online*. Genom dessa efterforskningar hittade jag två produkter som används på liknande sätt i en svensk kontext: *miniugn* och *bänkspis*. De här termerna är båda godtagbara svenska alternativ, men dessvärre ger inte de här produkterna måltextens mottagare någon information om att de kan användas till att rosta bröd på samma sätt som *toaster oven* gör, vilket gör att meningen i (23) kan bli förvirrande om mottagaren inte känner till *miniugn*ens eller *bänkspis*ens användningsområden sedan tidigare. En alternativ lösning hade varit att med hjälp av adaptation välja en hushållsapparat som är mer välkänd i den nya kulturkontexten och som bättre beskriver att den används för bröd, till exempel *smörgåsgrill*. Men frågan är om det hade varit passande att beskriva den här produkten med adjektiven "barbarisk" och "monstruös". Termen *bänkspis* ansågs därför lämpligare i det här textsammanhanget. För att dessutom förtydliga att apparaten kan användas till att rosta bröd lade jag till ett förklarande tillägg i (23): *för att rosta bröd*. På grund av tillägget har det dessutom skett ett perspektivbyte (Lundquist 2007:47). I källtexten är det apparaten *toaster oven* som beskrivs som barbarisk, medan det i måltexten är själva användningen av den som får den beskrivningen.

Ett relaterat översättningsproblem är att se till att inte bara namnen på de tekniska företeelser som omnämns i källtexten anpassas för den nya mottagargruppen, utan även att beskrivningarna av hur företeelserna används är det. I (24) och (25) beskrivs vad en brödrost gör för något:

- (24)
 KT: A toaster exists **to caramelize** bread. (r. 77)
 MT: En brödrost finns till för **att rosta** bröd.
 (25)

KT: But on the other hand, it [bänkspisen] violates the concept of a toaster: a serious commitment to **the caramelization of bread**. (r. 105-108)

MT: Å andra sidan bryter den mot själva tanken med brödrosten: att ta **brödrostning** på största allvar.

I (24) och (25) gäller det för översättaren att hitta en passande svensk översättningsmotsvarighet till verbet *caramelize* ('karamellisera'), respektive substantivet *caramelization* ('karamellisering'). Med översättningsmotsvarighet menas de möjliga motsvarigheter som översättaren har att välja mellan när han eller hon ska överföra ett visst ord eller uttryck mellan källspråk och målspråk (Ingo 2007:162). Ingo (2007:162) påpekar också att en viss översättningsmotsvarighet kan anses "bra ur en aspekt, [men] dålig ur en annan". I *Oxford English Dictionary Online* ges följande definitioner för *caramelize* respektive *caramelization*: "to turn into caramel" och "the production of caramel; conversion into caramel or into the colour of caramel." I sin tur ges *karamellisera* följande definition i *Svensk Ordbok* (2009): "upphetta (socker) i stekpanna tills det smälter och blir brunt", medan *karamellisering* beskrivs på följande vis i *Nationalencyklopedin*: "samlingsnamn på de kemiska reaktioner som sker vid uppvärmning av socker". Enligt de svenska ordböckerna beskriver *karamellisering* alltså en specifik kemisk reaktion som sker i sockerarter, medan det i den engelska ordboksdefinitionen dessutom finns en betydelseaspekt som rör den gyllenbruna färg som skapas när någonting karamelliseras: *conversion [...] into the colour of caramel*. Antagligen är det den här betydelsen som åsyftas i källtexten. Ur en betydelseaspekt hade *karamellisera* och *karamellisering* varit godtagbara översättningsmotsvarigheter, eftersom de engelska och svenska orden är så gott som semantiska motsvarigheter. Men om man ser till kontexten fungerar de däremot inte lika väl. I en svensk kulturkontext skulle antagligen meningen *en brödrost finns till för att karamellisera bröd* ses som en märklig beskrivning av vad en brödrost gör för något, vilket gör att *karamellisera*, och även *karamellisering*, får ses som dåliga översättningsmotsvarigheter ur en pragmatisk synvinkel. I (24) och (25) är det istället motiverat att använda en passande bruksmotsvarighet. Bruksmotsvarighet beskrivs av Ingo (2007:169) som den översättningsmotsvarighet som anses fungera väl "oberoende av eventuella semantiska eller andra skillnader i en viss situation". *Rosta* respektive *brödrostning* är därför bättre alternativ i det aktuella textsammanhanget, även om de är sämre alternativ rent betydelsemässigt.

4.3.2 *Racketeering, racket, och racketeer*

I kapitel sex kopplas dagens gratisspel och dess utvecklare samman med bedrägeri och utpressning genom en liknelse som är genomgående för stora delar av kapitlet. Den amerikanska termen som används frekvent i källtexten är *racketeering*:

(26)

It amounts to asking whether videogames might have effects akin to **racketeering**, in addition to providing idle, harmless entertainment. (r. 658-662)

Racketeering är en brottsrubricering som förekommer i en amerikansk kulturkontext, vilket även har exemplifierats i (22) ovan med diskussionen kring den federala lagen *RICO* (The Racketeer Influenced and Corrupt Organizations Act). Termen har följande definition i *Oxford English Dictionary Online*: "The practice or business of a racketeer; a system of organized crime aimed at extorting money by intimidation and violence." (OED Online). Personen eller personerna som sysslar med *racketeering* kallas för *racketeer* ('utpressare'), ett substantiv som även förekommer i källtexten. Även det mer vardagliga uttrycket *racket* förekommer: "(slang) A dishonest or fraudulent line of business; a method of swindling for financial gain; a scam." (OED Online). I *Nationalencyklopedin* ges följande definition för *racketeering*: "vard. svindleri, skoj[eri], fiffel [och båg], bluff[ande]; organiserad utpressning", medan *racket* ges följande: "vard. a) knep; skoj, bluff, båg b) skojarverksamhet, skumraskaffär; utpressning" (Nationalencyklopedin).

De svenska ordboksdefinitionerna ger en del olika alternativ att välja mellan, särskilt när det gäller stilnivån. Vid de tillfällen då *racketeering*, *racketeer* och *racket* förekommer i källtexten har det varit viktigt att bestämma vilken stilnivå man vill lägga sig på i måltexten. Eftersom genren krönika erbjuder möjligheten till en viss stilblandning kan det bli problematiskt att veta när det är lämpligt att använda ett vardagligare uttryck och när det är lämpligt att använda ett uttryck som har högre stilnivå. Jag har försökt att utgå ifrån textsammanhanget för att få en känsla för själva stilnivån i en specifik mening eller i ett specifikt stycke, till exempel genom att undersöka vilka verb som förekommer tillsammans med termen/termerna. I exemplen nedan förekommer verb som *commit* ('begå') och *convict* ('fälla', 'döma'), vilka är typiska ord för lagspråk:

(27)

They're not **committing** racketeering in the legal sense. (r. 989-990)

(28)

One need not **convict** game publishers of racketeering to be justified in calling free-to-play games a racket. (r. 1119-1121)

Detta talar för att det är den faktiska brottsrubricering i USA som åsyftas, det vill säga en term med högre stilnivå, och inte *racketeering* i mer vardaglig betydelse som *skojeri* eller *bluff*. Dessvärre var det inte möjligt att översätta *racketeering* med endast *utpressning* eftersom det i källtextens görs en distinktion mellan *extortion* ('utpressning') och *racketeering* ('utpressning som kan kopplas till organiserad brottslighet'), medan båda termerna skulle beskrivas som endast *utpressning* i en svensk kontext. I och med att beskrivningen av brotten skiljer sig från den amerikanska och den svenska kulturen behövs en passande kontextmotsvarighet (Ingo 2007:130). I en rapport av *Brottsförebyggande rådet* beskrivs utpressning som tillfällig (en engångsföreteelse), delvis systematisk eller systematisk (Wallin, Skinnari & Korsell 2012:29). Rapportens författare påpekar även att "när utpressningen utgör ett led i organiserad brottslighet utsätts vanligen flera objekt samtidigt vilket gör utpressningen helt systematisk." (Wallin, Skinnari & Korsell 2012:30). Jag tog därför hjälp av *Brottsförebyggande rådets* terminologi, lade till förklarande tillägg och översatte *extortion* med *tillfällig utpressning* och *racketeering* med *systematisk utpressning*:

(29)

KT: Unlike **extortion**, **racketeering** veils its coercion. (r. 676-677)

MT: Till skillnad från **tillfällig utpressning** döljs tvånget vid **systematisk utpressning**.

(30) KT: One need not **convict** game publishers **of racketeering** to be justified in calling free-to-play games a racket. (r. 1119-1121)

MT: Man behöver inte fälla spelutgivare för **systematisk utpressning** för att rättfärdigt kalla gratisspel för just det.

Det hade också varit möjligt att översätta *racketeering* med till exempel *organiserad utpressning*, något som jag gjorde till en början i måltexten, men eftersom *tillfällig* och *systematisk* är termer som används i en svensk kontext, valde jag att använda mig av dem för att på ett bättre sätt beskriva vilket typ av brottslighet det rör sig om för de nya mottagarna. I de allra flesta fall har jag översatt *racketeering* eller *racket* med *systematisk utpressning* och *racketeer* med *utpressare*, men de finns tillfällen i måltexten där jag inte har översatt med en

term. Ett exempel på när jag har använt ett vardagligare, förklarande uttryck är i rubriken till kapitel sex:

(31)

KT: **Racketeer Sports**. The real moral danger of videogames isn't violence, it's swindling (r. 415-417)

MT: **Konsten att lura till sig pengar**. Dataspels verkliga moraliska problem är inte våld, utan pengasvindel

Rubriken består bland annat av sammansättningen *racketeer sports*. Sammansättningen är en ordlek på engelskans *racket sports* ('racketsport'), ett samlingsnamn för sporter som tennis, bordtennis, badminton och så vidare. Förutom att vara en humoristisk och iögonfallande del av rubriken, så används även sammansättning *racketeer sports* för att presentera det synsätt som sedan kommer att byggas vidare på i större delen av texten: att dagens gratisspelsutvecklare kan ses som en sorts utpressare som med hjälp av sina spel lurar till sig pengar som om det vore en sport. Ordleken fungerar dessvärre inte på målspråket eller i den nya kulturkontexten av uppenbara skäl, vilket ledde till att jag med hjälp av källtextens tema använde mig av en förklarande fras istället för källtextens ordlek. Det humoristiska inslaget går tyvärr förlorat i måltexten, men själva andemeningen behålls ändå i översättningen.

5 Avslutande kommentar

Syftet med den här uppsatsen har varit att med hjälp av en inledande textanalys av källtexten identifiera ett antal problemområden som kan uppstå när en text överförs från en kulturkontext till en annan. Även om källtexten behandlar ett ganska snävt område med en specifik terminologi, har de översättningsteoretiska problemen som har uppstått under arbetets gång främst haft att göra med att måltexten skapas inom en ny kulturkontext. Med hjälp av en funktionell översättningsstrategi har målet varit att måltextens mottagare ska kunna ta till sig textens innehåll på samma sätt som källtextens mottagare. Jag har visat hur lexikala problem kan lösas på en rad olika sätt, dels genom att ge exempel på hur jag har valt att lösa dem i min översättning, dels genom att belysa alternativa lösningar på problemen. Översättningsproblemen har därefter diskuterats utifrån de för- och nackdelar som kommer med olika lokala översättningsstrategier: i vissa fall har jag ansett det passande att göra

pragmatiska tillägg och kortare förklaringar, i andra att göra förenklingar av källtextens innehåll, medan det i andra fall har fungerat bättre att anpassa måltextens innehåll på ett sätt som känns naturligare för en svensk mottagare.

Källförteckning

Primära källor

Bogost, Ian (2015). Nobody asked for a toaster critic: doing game criticism. I Ian Bogost (red.). *How to Talk About Videogames (Electronic Mediations)*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Bogost, Ian (2015). Racketeer sports: the real moral danger of videogames isn't violence, it's swindling. I Ian Bogost (red.). *How to Talk About Videogames (Electronic Mediations)*. Minneapolis: University of Minnesota Press.

Sekundära källor

Cassirer, Peter (2003). *Stil, stilistik & stilanalys*. 3., [omarb.] uppl. Stockholm: Natur och kultur.

Hellspong, Lennart & Ledin, Per (1997). *Vägar genom texten: handbok i brukstextanalys*. Lund: Studentlitteratur.

Ingo, Rune (2007). *Konsten att översätta: översättandets praktik och didaktik*. 1. uppl. Lund: Studentlitteratur.

Jakobsson, Josefin. 2011. Små spel ger stora pengar. *Svenska Dagbladet*. 16 December. <http://www.svd.se/sma-spel-ger-stora-pengar/om/naringsliv> (Hämtad 2016-05-01).

Josephson, Olle. 2009. Krönikor. *Språktidningen*. September. <http://spraktidningen.se/artiklar/2009/08/kronikor> (Hämtad 2016-04-06).

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

Svensk ordbok: utgiven av Svenska Akademien. 1. uppl. (2009). Stockholm: Norstedt

Svahn, Clas. 2015. Gratisspel kostade familjen 60000 kronor. *Dagens Nyheter*. 21 Juli. <http://www.dn.se/ekonomi/gratisspel-kostade-familjen-60000-kronor/> (Hämtad 2016-05-01).

Wallin, Lisa, Skinnari, Johanna & Korsell, Lars (2012). *Utpressning i Sverige: tvistelösning, bestraffning och affärsidé*. Stockholm: Brottsförebyggande rådet (BRÅ)

https://www.bra.se/download/2012_06_Utpressning_i_Sverige.pdf (Hämtad 2016-05-

07).

Elektroniska källor

Datatermgruppen. <http://www.datatermgruppen.se> (Hämtad-05-16).

Gamereactor. <http://gamereactor.se> (Hämtad-05-16).

Nationalencyklopedin. <http://www.ne.se> (Hämtad 2016-05-16).

Oxford English Dictionary Online (OED Online). <http://www.oed.com> (Hämtad 2016-05-16).