

Vad ska monstret heta?

En studie av ett antal ryska benämningar från världen i dataspelet *Witcher 3: Wild Hunt*

Carl Tjernell

Institutionen för slaviska och baltiska språk, finska, nederländska och tyska

Kandidatuppsats 15 hp

Ryska kandidatkurs 30 hp

Vårterminen 2018

Handledare: Nadezjda Zorikhina Nilsson

English title: What shall the monster be called? A studie of certain names from the world in the video game *Witcher 3: Wild Hunt*



Stockholms
universitet

1. Abstract

I det här arbetet undersöks cirka 170 benämningar från världen i dataspel *Witcher 3: Wild Hunt*. Syftet är att ta reda på hur personer, varelser, geografiska platser och begrepp fått sina benämningar, och vad som är utmärkande för dem. Vidare undersöks också varför just dessa benämningar använts. De jämförs även med deras motsvarande namn på engelska och polska, i syfte att dels se om det går att urskilja vilket källspråk som den ryska översättaren i huvudsak använt, och dels för att se vilka olika strategier som använts för att skapa benämningar i de olika versionerna av spelet. Resultatet av undersökningen visar att det använts en rad olika benämningstyper varav åtta analyseras här. Likaså analyseras deras ordbildningsmönster och frasstruktur.

Några slutsatser som dras är att translitteration i huvudsak används vid benämningar som ska skapa associationer med ett påhittat språk och att benämningstypen rotmorfem + suffix används mest frekvent i fall där man ska namnge djur eller monster. Suffixets roll i dessa fall är att karakterisera en egenskap hos monstret. Då det är monstrets läte som är den viktigaste egenskapen används suffixet *-un*, medan suffixen *-jan*, och *-ec* framförallt används när det är andra handlingar som lyfts fram. I de fall där prepositioner används för att binda ihop två substantiv är det ofta för att visa att objektet är kopplat till en viss plats.

I arbetet görs även slutsatsen att den ryska översättaren främst använt sig av den polska versionen av spelet när denne översatt och skapat benämningarna till den ryska versionen. Det finns däremot flera fall som indikerar att den ryska översättaren också använt sig av den engelska versionen.

Nyckelord

Ryska benämningar, benämningstyper, språket i dataspel, lokalisering, *Witcher 3: Wild Hunt*.

Innehåll

| | |
|--|----|
| 1. Abstract | 2 |
| 2. Inledning | 5 |
| 2.1 Syfte och frågeställningar..... | 5 |
| 2.2 Material | 6 |
| 2.2.1 Spelet som analyseras | 6 |
| 2.2.2 Språksituationen i spelet..... | 7 |
| 2.2.3 Vetenskapliga referensverk..... | 8 |
| 2.3. Tidigare forskning | 9 |
| 2.4 Metod..... | 12 |
| 3. Resultat | 14 |
| 3.1 Ett ord | 14 |
| 3.1.1 Rotmorfem + suffix | 14 |
| 3.1.1.1 -nik | 15 |
| 3.1.1.2 -jan och -jak..... | 16 |
| 3.1.1.3 -k, -ch och -uch | 17 |
| 3.1.1.4 -ec och -ic | 18 |
| 3.1.1.5 -un | 20 |
| 3.1.1.6 -ik | 22 |
| 3.1.1.7 -isk..... | 22 |
| 3.1.2 Prefix + rotmorfem + suffix..... | 22 |
| 3.1.2.1 Utopec | 22 |
| 3.1.2.2 Pribožek | 23 |
| 3.1.3 Ord som redan finns men som fått ny betydelse..... | 24 |
| 3.1.4 Benämningar med latinska bokstäver | 25 |
| 3.1.5 Translittererade benämningar | 25 |
| 3.2 En fras | 26 |
| 3.2.1 Adjektiv + substantiv..... | 26 |
| 3.2.2 Substantiv + preposition + substantiv | 29 |

| | |
|--|-----------|
| 3.2.3 Substantiv + substantiv | 31 |
| 4. Slutsatser och diskussion..... | 32 |
| 5. Litteraturförteckning..... | 36 |
| 5.1 Primära källor..... | 37 |
| 6. Bilagor..... | 38 |
| 6.1 Bilaga 1. Tabell över benämningar i Witcher 3: Wild Hunt | 38 |

2. Inledning

Dataspel är en av de snabbast växande konstformerna idag och det är ett medium som starkt skiljer sig från andra typer av media genom sin interaktivitet och sin bredd. Eftersom dataspel idag är en sådan stor och viktig del inom bl.a. ungdomskulturen har den också en stor inverkan på språket. I Sverige spelar vi väldigt mycket spel på engelska och därför har vi fått in en stor mängd anglicismer i språket och dessutom många helt nya ord som kommer direkt från spelens värld. Några exempel är begrepp som *single player* och *level* där dessa engelska begrepp används i många fall trots att det finns motsvarande begrepp på svenska. Det finns med andra ord stort värde i att undersöka språket i dataspel.

När ett dataspel utvecklas, skapas inte bara ett spel utan en helt ny värld, i många spel finns väldigt stora och komplexa världar, med en egen historia, mytologi, flora, och med nya folkslag som kan ha nya religioner och seder. När en sådan värld skapas med en massa nya begrepp och platser behövs det också skapas benämningar till allt detta. Det är just den typen benämningar som är föremålet för den här undersökningen.

I arbetet undersöks en stor mängd benämningar i den ryska versionen av det polska rollspelet *Wiedźmin 3: Dziki Gon* (ry. *Ved'mak 3: Dikaja Ochota*), (eng. *Witcher 3: Wild Hunt*).¹ Att just detta spel valts har att göra med att spelet har en av de största och mest komplexa världarna som vi skådat i dataspelshistorien.² Det finns dessutom ett stort urval av texter i spelet som underlättat för undersökningen.

2.1 Syfte och frågeställningar

Syftet med arbetet är att undersöka cirka 170 ryska benämningar från *Witcher 3: Wild Hunt* genom att ta reda på vilka olika typer av benämningar för geografiska platser, djur, monster, personer, begrepp och fraktioner, som använts. I arbetet undersöks också varför dessa benämningar använts, samtidigt som det görs jämförelser med de engelska och de polska benämningarna, för att hitta likheter och skillnader mellan dessa och även för att undersöka från vilket av dessa språk den ryska översättaren valt att bilda sina benämningar utifrån.

¹ Den engelska titeln används vidare i arbetet.

² VanOrd, K. The dark places of the land are full of the habitations of violence. *Gamespot*. 2015-05-12 <https://www.gamespot.com/reviews/the-witcher-3-wild-hunt-review/1900-6416135/> (Hämtad 2018-05-10.)

Uppsatsen har följande Frågeställningar:

- Vilka typer av benämningar har använts?
- Vad utmärker dessa benämningar?
- Varför har dessa benämningar använts?
- Vad finns det för likheter och skillnader mellan de motsvarande engelska och polska benämningarna?
- Vilket språk har legat till grund för de ryska benämningarna?

2.2 Material

2.2.1 Spelet som analyseras

Witcher 3: Wild Hunt är ett rollspel som utvecklats av den Polenbaserade studion *CD Projekt Red*. Spelet lanserades i maj 2015 till PC, Playstation 4 och Xbox One och blev överlag väldigt rosat av såväl spelare som kritiker.³ Precis som namnet antyder är det den tredje delen av *Witcherserien* vars spel är baserade på A. Sapkowskis fantasyböcker.⁴ Spelaren får ta kontroll över en *ved'mak* (eng. *Witcher*) (*häxare*) som heter *Geralt från Rivia*. En *ved'mak* är i spelet en person som föds med vissa övernaturliga förmågor och som tränas upp till att kunna bekämpa olika typer av monster. De utbildas från barnsben i olika skolor för just *ved'maki* (eng. *witchers*). Huvudpersonen *Geralt* gick i en skola som kallas *Vargskolan* som är belägen i ett slott som går under namnet *Kaer Morhen*. Därför har han en medaljong som föreställer en varg hängandes runt halsen. När de väl är klara med sin utbildning blir de en typ av prisjägare som dödar monster för pengar.

Witcher 3: Wild Hunt är precis som sina föregångare ett rollspel, vilket innebär att spelaren har stor möjlighet att anpassa *Geralt* efter sin egen spelstil. Detta görs efter spelaren gått upp i nivå, vilket den gör efter att ha samlat på sig tillräckligt med erfarenhetspoäng. Då låser spelaren upp olika typer av förmågor till *Geralt* som exempelvis gör att han skadar mer med ett visst vapen eller att hans magiska färdigheter förstärks.

Precis som i många andra rollspel utspelar sig handlingen i spelet i en stor, öppen och föränderlig värld, där spelaren har möjlighet att delvis påverka världen genom sina val under

³ VanOrd, K.

⁴ Sapkowski, A. *Baptism of fire*. London: Gollancz, 2015.

spelets gång. Detaljrikedomen i den här stora och komplexa världen var något som uppmärksammades av flera kritiker.^{5,6}

Spelet börjar med att *Geralt* möter upp en gammal bekant i *Belyj sad* (eng. *White orchard*) som berättar att kejsaren för det *Nilfgaardiska imperiet* vill träffa *Geralt* med omedelbar verkan. Han reser till kejsarens slott och får höra att dennes dotter *Ciri*, som *Geralt* tränade upp i *Vargskolan* när hon var liten, har försvunnit. Kejsaren misstänker att ett nordiskt folk som går under namnet *Dikaja Ochota* (eng. *Wild Hunt*) ligger bakom hennes försvinnande. Han ger *Geralt* en rad tips på ställen hon har setts och ger honom i uppdrag att undersöka dessa platser för att ta reda på var *Ciri* kan vara och vad *Dikaja Ochota* är ute efter.

Spelet går sedan ut på att spelaren undersöker dessa platser och gör olika typer av uppdrag för att kunna gå upp i nivå så att *Geralt* får kraftfullare färdigheter och bättre utrustning, vilket gör det möjligt för spelaren att ta sig till de platser där fienderna är svårare. Under spelets gång besöks platser som är starkt inspirerade av platser från Europa, likaså är folket och mytologin på dessa platser inspirerade av deras europeiska motsvarigheter. Ett exempel är regionen *Velen*, som gränsar till staden *Novigrad*. Det är en region som hämtat mycket inspiration från västslaviska kulturer, vilket också märks på benämningarna där. Ett annat exempel är *Skelligeöarna* vars folk alla talar med en viss skandinavisk brytning (åtminstone i den engelska versionen av spelet) och många av namnen på personerna och platserna påminner starkt om skandinaviska namn. Vidare har vi landet *Toussaint* som är starkt inspirerat av Frankrike, och det tidigare nämnda *Nilfgaardiska imperiet* som är inspirerat av Nederländerna.

2.2.2 Språksituationen i spelet

När *Witcher 3: Wild Hunt* utvecklades, skapades manuset på både engelska och polska samtidigt. Enligt utvecklarna själva finns det därför inget riktigt originalspråk i spelet, utan spelet är utvecklat så att oavsett vilket språk man väljer att spela spelet på, ska det kännas som att det spelas på originalspråk.⁷ Att utvecklarna använt denna metod har gjort att det här

⁵VanOrd, K.

⁶ Ingenito, V. The Witcher 3 Review. *IGN*. 2015-05-19. <http://www.ign.com/articles/2015/05/12/the-witcher-3-the-wild-hunt-review> (Hämtad 2018-05-10.)

⁷ Found in translation- Witcher documentary. upplagd på *youtube* av Noclip 2017-10-11. <https://www.youtube.com/watch?v=Gxg5INjNopo>. (Hämtad 2018-05-10.)

arbetet inte fokuserar särskilt mycket på översättningsproblematik, eftersom vi inte kan garantera vilket källspråk som används vid vilket tillfälle. I somliga fall går det antyda att det varit engelska, i andra fall går det att urskilja att källspråket varit polska. I arbetet görs flera jämförelser mellan de ryska benämningarna, de engelska och de polska för att jämföra vilka benämningstrategier som använts och till viss del för att se om det går att göra antaganden om de ryska benämningarna tagit inspiration från de engelska eller polska varianterna. Att jämförelser endast görs med de engelska och polska orden har alltså att göra med att dessa är originalvarianterna som de andra översättarna översatt ifrån. Dessa är därför mest relevanta.

2.2.3 Vetenskapliga referensverk

Det är i huvudsak tre källor som jag använt mig av under arbetets gång. Dels är det Efremovas *Tolkovyj slovar' slovoobrazovatel'nych edinic russkogo jazyka*,⁸ som behandlar en stor mängd affix och deras betydelser. Den ger också många bra och tydliga exempel som varit till stor nytta i skrivandet av detta arbete.

*Zemskajas Sovremennyj russkij jazyk. Slovoobrazovanie*⁹ är en annan bok om ordbildning på ryska som jag använt. Även den rymmer väldigt mycket information om suffix och prefix, men också om alla möjliga morfem som går att hitta i det ryska språket. Dessa två ordbildningsböcker har alltså i huvudsak för sin bredd och för att det är väldigt täckande i alla delar av den ryska ordbildningen.

Jag har i arbetet också använt mig av Birger Liljestrands bok *Så bildas orden: Handbok i ordbildning*. Boken behandlar grunderna i ordbildning på ett informativt sätt och den lyfter flera olika typer ordbildningsmetoder. Dessa ordbildningsmetoder har delvis legat till grund för hur arbetets resultatdel indelats. Några metoder som lyfts i boken är bl.a. att skapa benämningar genom prefix,¹⁰ och suffix¹¹ och det är några av de totalt åtta olika benämningstyper som analyseras i arbetet. Arbetet är uppdelat så att dessa åtta benämningstyper analyseras var för sig tillsammans med de benämningar som skapats genom respektive mönster.

⁸ Efremova, T.F. *Tolkovyj slovar' slovoobrazovatel'nych edinic russkogo jazyka*. 2. uppl. Moskva: Astrel AST, 2005.

⁹ Zemskaja, E.A. *Sovremennyj russkij jazyk. Slovoobrazovanie*, 9. uppl. Moskva: Flinta, 2006.

¹⁰ Liljestränd, B. *Så bildas orden: Handbok i Ordbildning*. Lund: Studentlitteratur, 2009. s. 60.

¹¹ Liljestränd. s. 68.

2.3. Tidigare forskning

Benämningar och hur dessa skapas har varit föremål för en stor del forskning. Begreppet definieras av A.Ju. Lozovoj och L.A. Nazvanova som en process där olika lingvistiska enheter med förenas för att skapa benämningar i form av ord, fraser och meningar:

В настоящее время номинация определяется как процесс образования языковых единиц, характеризующихся номинативной функцией, т.е. служащих для называния и вычленения фрагментов действительности и формирования соответствующих понятий о них в форме слов, словосочетаний и предложений. Под номинацией также понимается и результат процесса именования т.е. значимая языковая единица.¹²

Vidare i deras undersökning kommer de fram till att ett viktigt forskningsområde för benämningar är vad de kallar *extralinguistic studies* som omfattar kulturella studier. Detta eftersom det kan ge oss en bredare bild över varför vissa benämningar har uppkommit.¹³ Liknande slutsatser kan dras även i det här arbetet, där benämningar på bland annat byar i olika fiktiva regioner analyseras. Det går nämligen att tydligt hitta spår av kulturella influenser i många av benämningarna, och därför krävs det en insatthet i spelet i fråga för att veta vilka kulturella och språkliga skillnader det finns mellan olika regioner och folkslag. Utan dessa vetenskaper försvinner en av två delar som Lozovoj och Nazvanova tar upp som behövs för att ta reda på hur benämning uppkommit. Dels är det *Extralinguistic studies* och dels *Linguistic studies*.¹⁴

F. Čermák har bl.a. undersökt vilka typer av metoder som används för att skapa benämningar i engelska, finska och tjeckiska. Några metoder han undersökt är: *derivation*, *compounding* och *polysemy*.¹⁵ *Derivation* (avledning) innebär att en benämning skapas genom att ett affix läggs till på en ordrot eller en ordstam. Prefix undersöktes inte då det förekom i ytterst få fall. Slutsatserna som görs är delvis att tjeckiska använder avledningar för att skapa nya benämningar från substantiv som betecknar icke levande objekt, betydligt oftare än från

¹² Lozovoj, A.Ju och Nazvanova, L.A. К проблеме номинации. Особенности современной эргономии. *Izvestija JUFU. Techničeskie Nauki.* s.26.

¹³ Lozovoj och Nazvanova. s. 25.

¹⁴ Lozovoj och Nazvanova. s. 25.

¹⁵ Čermák, F. Types of Language Nomination: Universals, Typology and Lexicographical Relevance. *Lexicological Issues of Lexicographical Relevance.* Prag: Euralex 2002 Proceedings, 2002. s. 238.

animata substantiv. I engelska är det istället precis tvärtom.¹⁶ Detta är en intressant iakttagelse för detta arbete då skillnader och likheter i benämningar (ofta avledningar) diskuteras mellan polska (som är ett västslaviskt språk precis som tjeckiska) och engelska med utgångspunkten i de ryska benämningarna som är det huvudsakliga språket som undersöks.

A. Vermes skriver i sin doktorsavhandling om den översättningsproblematik som kan uppkomma när benämningar i form av egennamn ska översättas. Han nämner att det är väldigt vanligt att egennamn inte översätts, eftersom ett namn i sig (exempelvis Stewart) inte väcker känslor på samma sätt som andra substantiv, likt *blomma* till exempel. Egennamn saknar alltså konnotationer argumenterar Vermes och därför skiljer sig översättningen från dessa från andra typer av namn.¹⁷ Däremot uppstår en annan problematik om exempelvis en person heter *Blomma*. Då uppstår det konnotationer och namnet får översättas till målspråkets benämning för ordet *blomma*.¹⁸ Denna studie är väldigt relevant för detta arbete då denna typ av översättningsproblematik förekommit och vi kan se exempel på att mönstret som Vermes argumenterar för även finns i översättningar av vissa egennamn i *Witcher 3: Wild Hunt*. Många egennamn på personer översätts genom att translitterera det engelska och polska namnet, i synnerhet gäller det namn utan konnotationer. Namn med konnotationer, exempelvis det polska namnet *Jaskier* (eng. *Dandelion*) översätts till det ryska ordet *Ljutik* (smörblomma).

L. Pöppel' har bl.a. forskat om ordbildning i påhittade ord som påträffas i lingvistiska sagor. I hennes arbete undersöks olika påhittade ord och deras ordbildningsmönster för att sedan tolka vilka olika associationer som väcks hos läsaren. Ett exempel är suffixet *-k* som hon argumenterar för ofta väcker ganska negativa associationer hos läsaren, exempelvis i ordet *pus'ka*.¹⁹ Observationen är mycket relevant för arbetet, eftersom suffixet *-k* hittas i en del av de benämningar som undersöks.

Witcher 3: Wild hunt har inte varit föremål för några vetenskapliga artiklar eller undersökningar tidigare,²⁰ men språket i dataspel och översättningsproblematik vid översättningar av spel har undersökts i flera fall. M. Á. Bernal-Merino analyserar de många olika texttyper som går att hitta i dataspel, och han skriver om svårigheterna för översättarna

¹⁶ Čermák. s.242.

¹⁷ Vermes, A. *Proper names in translation: A relevance-theoretic analysis*. Diss., University of Debrecen, 2001. s. 95.

¹⁸ Vermes. s.95.

¹⁹ Pöppel', L. *Dve stat' i o lingvističeskich skazkach Ljudmily Petruševskoj*. Meddelanden från Slaviska institutionen; 33, Stockholms universitet, 1997. s.5

²⁰ Sökning på google scholar: *Witcher 3: Wild Hunt*. 2018-04-18.

att vara insatta i så många olika språkliga stilar som krävs för att kunna göra en bra översättning. Han nämner specifikt att dataspelsöversättare behöver vara väldigt innovativa och uppfinningsrika och att de även behöver ha mycket goda forskningstekniker.²¹ Vidare tar han upp ett problem som översättarna av *Witcher 3: Wild Hunt* också behövde ta hänsyn till. Nämligen att det i vissa fall krävs att översättarna arbetar med texter till ett spel som inte är helt färdigt. Med andra ord behöver de arbeta utan att helt vara insatta i kontexten vilket kan vara väldigt svårt och utmattande.²²

Skillnaderna mellan att översätta dataspel och andra konstformer har även undersökts av M. Sajna som delvis drar slutsatsen att spel inte kan betraktas som konst och att det uppstår skillnader i översättningen p.g.a. det.²³ Vidare hävdar han att det krävs en ovanligt bred språkprofil hos översättarna, eftersom de inte bara behöver kunskap om spelet som översätts utan också om exempelvis tidsperioden spelet utspelar sig i, och framförallt behöver översättaren en inblick i vad som förväntas språkmässigt av den målgrupp som förväntas spela spelet.²⁴

A.R. Rjukova och E.A. Filimonova har gjort en liknande undersökning som jag gjort fast med fokus på vilka översättningsvarianter översättaren använt och inte vilka benämningsvarianter hen använt sig av. De båda författarna har undersökt rollspelet *The Elder Scrolls V: Skyrim* som är ett rollspel som i mångt och mycket påminner om *Witcher 3: Wild Hunt*. De har precis som jag använt sig av olika texter i spelet för att hitta olika benämningar som de sedan analyserat. Slutsatsen var att translitteration var den absolut vanligaste översättningsvarianten. Närmare 42 % av benämningarna i spelet hade översatts genom translitteration.²⁵

Forskning har även gjorts på de ryska översättningarna av rollspelet *World of Warcraft* och first person shootern *Bioshock Infinite* av K. Zelen'ko. Här lades fokus framförallt på att undersöka översättningssvårigheter i de ryska översättningarna av det engelska originalspråket. Även Zelen'ko undersöker flera benämningar och tar upp ett antal fall där transkription används vid översättning. Ett exempel är namnet *Lady Sylvana Windrunner* från spelet *Bioshock Infinite*. Det har översatts som *Ledi Sil'vana Vertokrylja*. Här har översättaren,

²¹ Bernal-Merino, M.Á. Challenges in the translation of video games. *Traduccio i Tecnologies de la informacio i la Comunicacio*. nr 5, 2007. s. 1.

²² Bernal-Merino. s. 2.

²³ Sajna, M. Translation of video games and films- a comparative analysis of Selected technical problems. *Homo Ludens* vol. 1. nr. 5, 2013. s. 220.

²⁴ Sajna, M. s. 230.

²⁵ Rjukova, A.R. och Filimonova, E.A. Perevod imen sobstvennykh pri lokalizacii mul'tiplatfornennykh kompjuternykh igr. *Filologia i iskusstvovedenie*. Ufa, 2016-08-11. s. 968.

åtminstone till viss del, transkriberat namnet. I den sista delen av namnet har man använt ett ryskt ord (ung. *vindvingar*) som är tänkt ska väcka samma associationer för de ryska spelarna som det engelska namnet ska göra för de som spelar spelet på engelska.²⁶

Processen där översättaren försöker anpassa ett dataspel efter kulturen i landet där målspråket talas kallas *lokalisering* (eng. *localisation*). Denna process skriver T. Gillberg om då han analyserar hur japanska dataspel anpassats för den västerländska spelarkåren. Han lyfter en rad problem som att spelens konstnärliga värde ofta går förlorade i lokaliseringsprocessen, eftersom att översättare ofta ser spelen som en teknisk produkt istället för att en konstnärlig sådan.²⁷ Begreppet lokalisering och de problem som kan uppstå när ett spel ska anpassas efter en annan kultur är något som naturligtvis tas i hänsyn i detta arbete då den ryska översättaren såväl som den engelska stått inför den här problematiken när de bildat benämningar på sina respektive språk.

2.4 Metod

Efter att fått klart för mig att jag ville undersöka benämningar i dataspel, var det första steget att välja ett spel till föremål för min studie. Till en början valdes spelet *Half-life 2*, eftersom det hade en översättning även till svenska som skulle kunna vara intressant att analysera. Spelet hade dock för få benämningar och inga texter att tillgå heller. Valet blev därför istället *Witcher 3: Wild Hunt*, eftersom det är ett spel med en enorm spelvärld som innehåller mängder av benämningar. Spelet innehåller också väldigt många olika typer av texter vilket underlättade arbetet.

Jag valde att spela om spelet från början trots att jag spelat igenom det tidigare och det var för att jag lättare skulle förstå vilken kontext orden jag stötte på användes i. Medan jag spelade samlade jag på mig flera texter som jag sparade på min dator. Från dessa texter och likaså från ett par dialoger samt världskartan i spelet skrev jag ner alla benämningar på personer, varelser, geografiska platser och begrepp jag hittade i en tabell. Först skrev jag ner alla benämningar på engelska, sedan bytte jag språk i spelet och sparade samtliga texter på både ryska och polska och satte sedan in motsvarande benämningar i min tabell. Tabellen bestod i slutändan av cirka 170 benämningar. Jag skrev dock inte ner alla polska benämningar,

²⁶ Zel'enko, K. *Trudnosti perevoda kompjuternych igr na materiale World of Warcraft i Bioschock Infinite*. Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University, 2017. s. 1.

²⁷ Gillberg, T. *ACROSS THE POND AND BEYOND A UK/US comparison of game localisation and literary translation from Japanese works*. University of Gothenburg, 2017. s. 7.

eftersom min kunskap i polska är ytterst begränsad och därför fanns det inte möjlighet att göra större jämförelser med polska i samtliga fall. Cirka en fjärdedel av benämningarna skrevs ner även på polska.

Min tabell och de cirka 100 texterna jag hittat från spelet utgör själva grunden för det här arbetet.²⁸ För att undersöka benämningarna använde jag mig av olika källor kring ordbildning på både svenska och ryska och jag försökte sedan tillämpa deras teoretiska beskrivningar och klassifikationer av ordbildningsmönster på orden i tabellen för att se vilka ordbildningsstrategier och metoder som de ryska översättarna använt. Samtliga 170 ord berörs inte i arbetet, eftersom många av de har samma skapats genom samma mönster. I flera fall gör jag jämförelser med de engelska och polska varianterna för att titta på likheter och skillnader och för att se på vilket sett de ryska översättarna förhållit sig till de engelska och polska versionerna.

²⁸ Se tabellen i bilaga 1.

3. Resultat

Åtta olika typer av benämningstyper, varav de flesta nämns av Liljestränd²⁹, behandlas i denna del. Dessa är följande: 1) *Rotmorfem + suffix*, 2) *prefix + rotmorfem + suffix*, 3) *ord som redan finns men som fått ny betydelse*, 4) *benämningar med latinska bokstäver*, 5) *translittererade benämningar*, 6) *adjektiv + substantiv*, 7) *substantiv + preposition + substantiv* och 8) *substantiv + substantiv*. Varje benämningstyp är ett avsnitt och inom varje avsnitt analyseras de benämningar som är skapta med respektive benämningstyp. Indelningen utgår alltså ifrån formella mönster och inte från det objekt som det skapats en benämning till. Med andra ord analyseras orsnamn, namn på personer och djur tillsammans så länge de alla följer samma mönster.

3.1 Ett ord

3.1.1 Rotmorfem + suffix

Ett flertal namn på olika djur och väsen i *Witcher 3: Wild Hunt* har skapats genom rotmorfem som avletts av olika typer av suffix. Ett sådant suffix är *-jak*, vilket vi hittar i *topljak* (eng. *drowned dead*) som är en typ av träskmonster som är släkt med *utopec* (*drowner*) som kommenteras längre fram. *Topljak* har skapats genom rotmorfemet *topl-*, en morfonologisk variant till rotmorfemet *top-*³⁰ som vi hittar i ord som *topit'* (att dränka), och avledningen *-jak*. Rotmorfemet *top-^β*³¹ kombineras med suffixet *-jak* och ett nytt ord bildas som står för att det här monstret tidigare var en människa men som av någon anledning drunknade, och nu återvänt från de döda för att försöka dränka andra.³² Suffixet *-jak* är vanligt att använda i ryskan när man ska namnge ett djur som karaktäriseras för en viss egenskap, exempelvis *žirjak* (hyrax) och *červjak* (typ av mask).³³ I fallet med *topljak* är egenskapen alltså dränkandet. Det är också vanligt att suffixet *-jak* används till personer eller varelser som förknippas med en viss typ av yrke eller handling³⁴ såsom *morjak* (sjöman) och *ostrjak*

²⁹ Liljestränd. s.60,68.

³⁰ Kukuškina, O.V. *Morfonologija sovremennogo russkogo literaturnogo jazyka*. Moskva: Izdatel'stvo Moskovskogo universiteta. 2016. s.27.

³¹ P växlar med pl i roten.

³² Drowner. *Bestiary*. *Witcher 3: Wild Hunt*.

³³ Efremova. s. 40.

³⁴ Efremova. s. 38.

(någon som är skarpsinnig). Suffixet *-jak* används alltså ofta när någon karakteriseras av en handling som de utför, så också vad gäller benämningen *topljak*. Det engelska namnet är som sagt *drowned dead*, vilket har skapats genom ett helt annat mönster än *topljak*. De engelska namngivarna har använt perfekt particip av ordet *drown* och huvudordet *dead*. Här belyser de snarare monstrets uppkomst, än monstrets handlingar. Namnet helt taget ur sitt sammanhang skulle därför inte ingjuta ngn förståelse hos den som försöker tolka det om att det är en typ av monster. Det ryska ordet i och med suffixet *-jak* kan däremot ingjuta betydelsen att det åtminstone är någon eller någonting som utför en handling, mer bestämt, i vårt fall i kombination med roten *topl-*, någonting som dränker något annat. Namnet kan också ge associationer till ordet *utoplennik* som är en person som har drunknat. Således ger det ryska namnet spelaren associationer om såväl monstrets ursprung som dess handlande vilket den engelska versionen inte gör. Vi kan anta att suffixet *-nik* inte använts för att det skulle ha gett spelaren för starka associationer till *utoplennik*.

3.1.1.1 -nik

Ett annat suffix som vi ser i flera namn är *-nik*. Vi hittar det i namn som *bolotnik*, *tumannik*, och i byn *Glinnik*. I samtliga dessa exempel kan vi se att det motiverade ordet är ett substantiv: *boloto* (träsk), *tuman* (dimma) och *glina* (lera). Det som är typiskt med suffixet *-nik* är att det ofta används när en varelse är knuten till ett visst föremål, uppgift eller handling, som exempelvis *putnik* (någon som reser).³⁵ Detta stämmer in på varelsen *bolotnik* som är knuten till ett träsk och *tumannik* som finns där det är dimma. Även byn *Glinnik* är knuten till ett föremål, nämligen lera.

Finns det ett motsvarande suffix i de engelska och polska namnen? I de engelska namnen används olika suffix till alla tre exemplen. I samma ordning som tidigare är namnen *mucknixer*, *foglet* och *Claywich*. Här används alltså suffixen *-er*,³⁶ *-let*³⁷ och *-wich*.³⁸ I den polska versionen används även här tre olika suffix till samtliga namn. De polska benämningarna är: *blotnik*, *mglak* och *wies Glinsk*. Vi kan därför inte säga att suffixet *-nik* motsvaras av ett särskilt suffix i engelskan efter att ha undersökt dessa tre exempel. Vi kan

³⁵ Efremova. s. 296.

³⁶ Suffixes. *Cambridge Dictionary*. <https://dictionary.cambridge.org/grammar/british-grammar/word-formation/suffixes> (Hämtad 2018-05-16.)

³⁷ Diminutives (-let, -y and mini-). *Cambridge Dictionary*. <https://dictionary.cambridge.org/grammar/british-grammar/word-formation/diminutives-let-y-and-mini> (Hämtad 2018-05-16.)

³⁸ Ritz, E. The history of salt- aspects of interest to the nephrologist. *Nephrol Dial Transplant*. nr 11,1996. s. 972

dock ana att suffixet *-nik* i polskan delvis motsvarar ryskans *-nik*. Det polska ordet *bloto* motsvarar däremot inte det ryska ordet *boloto* (träsk) till fullo. *Bloto* kan nämligen även betyda smuts.³⁹

3.1.1.2 -jan och -jak

Ytterligare ett exempel på ett suffix i den ryska versionen är *-jan*. Detta suffix hittas däremot endast i ett namn av alla de som undersöks i detta arbete, nämligen i namnet *vodjan* (eng *vodnik*) (pol. *wodnik*). Suffixet *-jan* används ofta i olika typer av relativa adjektiv, i synnerhet i adjektiv som betecknar element i naturen. Så som *zemljanoj* (jord-), *glinjanyj* (lerig) och *neftjanoj* (olje-).⁴⁰ Namnet *vodjan* som här undersöks kan därför tolkas som en som bor i vattnet, vilket är sant. En *vodjan* är en släkting till *utopec* och *topljak* som tidigare nämnts. Suffixet *-jan* används också i en del benämningar som karakteriserar människan och dennes handlingar, i ett antal fall negativa, som *grubian*⁴¹ (grobian) och *smut'jan*⁴² (bråkmakare). Det är därför mycket möjligt att spelaren inte endast associerar namnet med något som bor i vattnet utan även någon som agerar negativt.⁴³

Mycket talar för att det relativa adjektivet *vodnyj* (vatten-) legat till grund för skapandet av ordet *vodnjak*. Suffixet används även om en del djur som karakteriseras av olika egenskaper, exempelvis *pestrjak* (typ av brokbagge) och *sizjak* (klippduva). Dessa ord avleds ofta från adjektiv.⁴⁴ Den ryska översättaren som hade i uppgift att namnge detta monster hade endast det engelska och det polska namnet som information om denna varelse, samt vetenskapen att den är släkt med de två tidigare nämnda träskmonstren *utopec* och *topljak*. Vad som är intressant är att översättaren inte valde att translitterera namnet från polska och engelska, vilket med största sannolikhet har att göra med att ordet *vodnik* redan finns i ryska och betecknar någon som jobbar inom flodtransportsektorn.⁴⁵ Det hade alltså säkerligen väckt fel associationer hos spelaren om ordet *vodnik* använts som benämning för det här träskmonstret i den ryska versionen.

³⁹ Bloto (bloto). *Cambridge Dictionary*. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/polish-english/bloto?q=b%C5%82oto>. (Hämtad 2018-05-11.)

⁴⁰ Efremova. s. 45.

⁴¹ Grubian (грубиан). *Norstedts stora ryska ordbok*. Stockholm, 2013.

⁴² Smut'jan (смутьян). *Norstedts stora ryska ordbok*.

⁴³ Jag betraktar min tolkning här som ett försiktigt antagande. Vid en större undersökning bör detta arbete kompletteras med en enkät riktad till informanter.

⁴⁴ Efremova. s. 44.

⁴⁵ Vodnik (водник). *Tolkovuj slovar' Ožegova*. <http://slovarozhegova.ru/word.php?wordid=3467>. (Hämtad 2015-05-23.)

3.1.1.3 -k, -ch och -uch

Suffixet *-k* används vid ett par benämningar: *Kucharka* (eng. *Brewess*) (pol. *Kuchta*), *Vereskovka* (eng. *Heatherton*) (pol. *wies Wrzosowa*), och *Lesopil'ka* (eng. *Sawmill*). Samtidigt som suffixet *-k* analyseras, undersöks även suffixen *-ch* och *-uch*. Detta eftersom, *-ch* och *-uch* har samma semantiska funktioner som *-k*. *-Ch* hittar vi i namn som *Prjacha* (eng. *Weavess*), (pol. *Przadka*) medan *-uch* hittas i *šeptucha* (eng. *Whispess*), (pol. *Szepciucha*).

Värt att notera är att tre av dessa namn hör ihop, nämligen *Kucharka*, *Prjacha* och *šeptucha*. Alla dessa tre är häxor som har ett kollektivt namn *Chozjajki lesa* (eng. *Ladies of the woods*) (pol. *Panie Lasu*). För att visa att dessa hör ihop har man i den ryska versionen, såväl som i den engelska och den polska använt liknande uppbyggnad av orden. I det ryska namnet ser vi att alla namn har ett rotmorfem kopplat till en aktivitet som häxorna gör. Roten *kuchar-* hittar vi exempelvis i ord som *kuchar-ničat'*⁴⁶ (laga mat)', *prj-* hittar vi i ord som *prja-l* (spann) och *šept* finns i *šeptat'* (viska). Efter rotmorfemen har alltså suffixen *-k*, *-uch* lagts till i fallen *Kucharka* och *šeptucha*, medan i fallet *Prjacha* har *-ch* lagts till efter stammen *prja-*. Detta visar dels att varelserna är kvinnliga, och dels att de är utförare av någonting.⁴⁷ *Kucharka* och *Prjacha* är etablerade ord i ryska språket och dem går att hitta i exempelvis en ordbok.⁴⁸ I Norstedts stora ryska ordbok översätts de som *kokerska* respektive *spinnarska*. *Šeptucha* uppfattas däremot mer som en nybildning, även fast ordet kan hittas i ryska efternamn och även i sagor.⁴⁹

Det finns en tydlig kongruens här mellan suffixen *-k* i ryskan och *-ess*⁵⁰ som används i engelskan. Delvis finner vi kongruens mellan suffixen i de ryska och polska namnen också men här utmärker sig *kuchta* med suffixet *-t* som vi inte hittar i ryskan.

I namnet på byn *Vereskovka*, hittar vi också suffixet *-k*, men här har det en annan betydelse än *-k* som vi såg i namnet på häxorna. *Veresk* betyder ljung och när suffixet *-ov* läggs till tillsammans med en adjektivändelse får vi adjektivet *vereskovyj*.⁵¹ Med suffixet *-k*

⁴⁶ Kucharničat' (кухарничать) *Morfemno-orfografičeskij slovar' Tichonova*. <http://www.slovorod.ru/der-tikhonov/tih-k.htm>. (Hämtad 2015-05-25.)

⁴⁷ Zemskaja. s. 268.

⁴⁸ *Kucharka* (кухарка). *Norstedts Stora ryska ordbok*.

⁴⁹ Babka šeptucha. *Skazki setevaja biblioteka*. <https://azku.ru/beloruskie-narodnie-skazki/babka-sheptuha.html>. (Hämtad 2018-05-11.)

⁵⁰ Sexist language. *Cambridge Dictionary*. <https://dictionary.cambridge.org/grammar/british-grammar/people-and-places/sexist-language>. (Hämtad 2018-05-16.)

⁵¹ Zemskaja. s. 296.

substantiveras ordet igen och vi får nu ett namn som kanske bäst översätts med namnet från en befintlig svensk stad, nämligen Ljungby. På svenska behöver vi som namnet antyder inte ha en ändelse när vi använder relativa adjektiv så som vi behöver i ryska.

3.1.1.4 -ec och -ic

Några aningen vanligare suffix som används i flera namn i *Witcher 3: Wild Hunt* är suffixen *-ec* och *-ic*. Vi hittar dem bland annat i namn på platser så som *Zamok Vronicy* (eng. *Crow's Perch*) och *Sosnica* (eng. *Pindal*), och även i namn på varelser: *gnilec*, (eng. *rotfiend*), *utopec* (eng. *drowner*) och *polydennica* (eng. *noonwraith*).

Vi börjar med *gnilec* som är ett monster i spelet som uppkommer från flådda människolik, och som inte helt oväntat fått sitt namn efter egenskapen hos ett material med en specifik lukt.⁵² I det engelska namnet har man slagit ihop roten *rot* med roten *fiend*⁵³, medan man i det ryska namnet har använt sig av adjektivet *gniloj* (rutten), som är ett motiverat ord, och lagt på suffixet *-ec* efter suffixen *-i* och *-l* som lagts på roten *gn*⁵⁴. Tilläget görs efter att adjektivändelsen *-oj* tagits bort. Det som utmärker suffixet *-ec* är bl.a. att det kan användas i väldigt många olika sammanhang. Det kan handla om att man vill specificera en gruppstillhörighet, *ex partiec* (medlem av ett parti), eller om att visa att någon jobbar inom en viss industri eller inom ett visst ämbete, *ex avtozavodec* (någon som jobbar på en bilverkstad). Suffixet kan även användas för att bilda ord där fokus ligger på vilken plats någon är knuten till. Exempel på detta är *kubanec* (kuban) men även ord där man vill visa någons ideologiska eller politiska tillhörighet som i ordet (*leninec*) (Leninhängare).⁵⁵ Vanligt är också att i ord där någons egenskap ska lyftas fram använda *-ec*. Några vanliga ord är *glupec* (dumbom), och *mudrec* (vis man). Här skapas ett substantiv från ett adjektiv. Ofta utgör adjektiven som sen motiverar substantiv, egenskaper som kretsar kring sinne likt exemplen ovan men det finns många exempel på ord där andra typer av egenskaper framhävs. I fallet med *gnilec* är det, som nämns i spelets encyklopedi, dess lukt som är egenskapen som gett den sitt namn. Ytterligare en sak som kan vara värd att nämna kring suffixet *-ec* är att det ofta används till varelser av

⁵² Rotfiend. *Bestiary*. *Witcher 3: Wild Hunt*.

⁵³ Fiend. *Cambridge Dictionary*. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/fiend#dataset-british>. (Hämtad 2018-05-16).

⁵⁴ Gniloj (гнилой). *Morfemno-orfografičeskij slovar' Tichonova*. <http://www.slovorod.ru/der-tikhonov/tih-g.htm>. (Hämtad 2015-05-23.)

⁵⁵ Efremova. s. 145.

maskulint kön⁵⁶, så också fallet med *gnilec*. I spelet framgår det att monstren kommit till liv i döda manskroppar.

När varelserna istället är av kvinnligt kön brukar suffixet istället ändras till *-ic* som i fallet med *poludennica*. Det är en typ av vålnad, alltså en själ, tillhörandes en ung kvinna som dött en våldsam död precis före sitt bröllop. Här fastställs alltså tydligt vålnadens kön vilket vi också ser på ändelsen *-a*. Adjektivet *poludennyj* (middags-) är det ord som gett vålnaden sitt namn, vilket är trovärdigt, eftersom det är den tid på dygnet som den visar sig. Namnet skiljer sig en del från det engelska, p.g.a. att det ryska namnet inte tydligt visar att varelsen är just en vålnad. I det engelska namnet ser vi att orden *noon* (mitt på dagen) och *wraith* (vålnad) slagits ihop, man har alltså inte använt samma strategi som den ryska översättaren har gjort: att lägga till ett suffix efter ordet *noon*. Istället har man valt att precisera att det är just en vålnad man pratar om genom att bilda en sammansättning. Vi kan här anta att den ryska översättaren valt att översätta från det polska namnet *poludnica* då orden har samma struktur.

Två platser som undersökts, har som sagt namn vilka innehåller suffixet *-ic*. Vi börjar med *Sosnica* (eng. *Pindal*) som skapats genom huvudordet *sosna* (tall) varpå roten avletts genom suffixet *-ic*. Det är som vi varit inne på ett vanligt suffix att använda när benämningar skapas från ett adjektiv, men det kan också användas som suffix till substantiv, vilket är fallet med *Sosnica*.⁵⁷ Vad som eventuellt kan vara ett problem med en benämning som denna är att suffixet *-ec* eller *-ic* framförallt används om personer eller varelser. Ordet *Sosnica* kan, taget ur sitt sammanhang, därför tolkas som en typ av varelse. I spelet finns det dessutom ett par varelser vars benämningar är skapta från träd.⁵⁸ Frågan är då varför inte de ryska översättarna valt att lägga till en mer typisk rysk ortsändelse, exempelvis *-utsk* eller *-ensk*. Så har man gjort i den engelska versionen, då man lagt till ändelsen *dal* som klingar germanskt.

Värt att kommentera vad gäller det engelska namnet *Pindal* är varför man valt *dal*, som framförallt används i nordgermanska Ortsnamn, före *dale* som är ett typiskt engelskt Ortsnamn. En förklaring skulle kunna vara att det inte finns något folk i spelet som är inspirerat av något engelsktalande folk. Det finns två folk som påminner om germanska folk och detta är i huvudsak skelligeborna och de som ingår i det *Nilfgaardiska imperiet* som drar tankarna till danskar respektive nederländare. Då skulle man kunna tänka sig att *dal* som används i både danska och nederländska skulle kunna ha varit inspirationskälla för namnet.

⁵⁶ Efremova. s. 145.

⁵⁷ Efremova. s. 146.

⁵⁸ Woodland spirit. *Bestiary*. Witcher 3: Wild hunt.

Denna teori är däremot svår att bekräfta, eftersom det inte bekräftas i spelet var Pindal ligger. Orten nämns nämligen endast i samband med ett citat i en text från en av spelets encyklopedier.⁵⁹ Flera Ortsnamn i den engelska versionen har däremot namn som är på ren engelska och därför kan man fråga sig varför *Pindal* inte följer det mönstret. Ytterligare ett par intressanta kommentarer till den här orten är att det finns en ort i USA som heter *Pindale*, och det finns en ort i Ukraina som heter *Sosnica*. Det polska namnet för orten i spelet är *Socnicy*.

Den andra platsen där vi också finner suffixet *-ic* är i den ganska centrala staden *Vronica* (eng. *Crow's Perch*) (pol. *Woronce*) som ligger i Velen, vilken är en av spelets slaviskinspirerade regioner. Suffixet *-ic* avleder i det här fallet roten *wron-* (jfr. pol. *wron*, ry. *voron* (korp) eller *vorona* (kråka)). Som vi var inne på tidigare åtföljs *-ic* också av ändelsen *a* som används då och då i Ortsnamn i slaviska språk.

Den tredje platsen bland de undersökta orden där vi också finner suffixet *-ic* är i staden *Verbicy* (eng. *Willoughby*) (pol. *Wierzbicy*) som till viss del följer samma mönster som *Sosnica*. I båda fallen har vi att göra med en trädtyp: *sosna* (tall) och *verba* (pil). I den engelska versionen ser vi också att samma konstruktioner använts men att man använt olika suffix. I *Willoughby* har *by* lagts till som till skillnad från *dal* finns i det engelska språket, i synnerhet vid Ortsnamn. Just *Willoughby* finns det en ort i Australien som heter. Det som är intressant med det ryska namnet är att namnet är i plural vilket skiljer det från exempelvis byn *Sosnica*, vars namn står i singular.⁶⁰

3.1.1.5 -un

Av alla benämningar som undersökts är det två stycken som avleds av suffixet *-un*: *Klekotun* (eng. *Shrieker*), (pol. *Skrzekacz*) och *Revun* (eng. *Howler*) (pol. *Wujec*). Det som är typiskt för suffixet *-un* är att det tillsammans med bl.a. suffixen *-tel'*, *-čik*, *-ec*, och *-š* avleds från ett verb för att visa att personen eller varelsen i fråga är en utförare av en viss handling. När suffixet *-un* används för att skapa ett ord tas infinitivsuffixet *-t'* och finalen bort och ersätts alltså med *-un*. Exempel är *vrat'* (ljuga) som blir (*vrun*) (lögnare) och *begat'* (springa) som blir

⁵⁹ Cockatrice. *Bestiary*, Witcher 3: Wild Hunt.

⁶⁰ ”В нем она попросила Геральта о встрече в Вербицах - Деревушке под Вызимой - по делу крайней важности.” Siren i Kryžovik. *Zadanija*. Witcher 3: Wild Hunt.

begun) (en som springer).⁶¹ I fallet med orden som undersöks här, är det verben *revet'* (vråla, tjuta)⁶² och *klekotat'* (skrika, särskilt om fåglar) som legat till grund för benämningarna.⁶³ I båda fallen har vi alltså att göra med varelser som fått namn efter sina läten. Värt att notera är att inga av de andra varelserna från spelet som undersökts har namngetts efter hur de låter. En annan sak som förenar dessa två varelser är att de tillhör undergrupper av sina respektive arter. En *Revun* är en typ av *čërt*⁶⁴ och en *klekotun* är en starkare och farligare variant av arten *kurolisk*.⁶⁵ Precis som namnen antyder har de båda ett ganska speciellt läte. Det faktum att deras läten och inte några andra attribut gett dem deras namn kan delvis ha att göra med att de i spelet är ganska svåra monster att möta. Spelutvecklarna kan ha tänkt att de ska benämnas efter deras läten för att göra dem så skräckinjagande som möjligt då denna namngivning signalerar att ingen har sett varelserna och kommit levande därifrån. Därför har de inte fått namn efter exempelvis hur de ser ut. I de engelska namnen på dessa två varelser ser vi att suffixet *-er* har använts i båda fallen, av det kan tolkas att suffixet *-er* har samma funktion som *-un*, nämligen att visa att varelsen ifråga aktivt utför en viss handling. Det finns likheter mellan det suffixet och det svenska suffixet *-are*. En svensk översättning av *revun* skulle därför kunna vara *vrålare*.

Suffixet *-un* anses dessutom vara aningen vardagligt,⁶⁶ vilket jag anser stärker teorin om att dessa varelser fått sina namn efter sina läten för att helt enkelt skrämma upp spelaren genom att mytologisera monstren. Vi kan då tänka oss att det är bönder eller bybor som terroriserats av dessa monster som också har namngett dem. Det förklarar också varför de mer vanliga varelserna inte blivit namngivna på liknande sett. Spelutvecklarna vill här förmodligen ge ett sken av att invånarna i världen har namngett dem baserat på vilken information om dem de har. Som jag varit inne på, tycker jag det låter mer skräckinjagande när de har så lite information att gå på om varelsen att de endast kan namnge den efter hur den låter. Metoden som namngivarna använt här ger alltså resultat.

⁶¹ Zemskaja. s. 276.

⁶² *Revet'* (Реветь). *Norstedts Stora ryska ordbok*.

⁶³ *Klegtat* (Клегатъ). *Tolkvoj slovar' Dalja*. <http://slovardalja.net/word.php?wordid=13295>. (Hämtad 2018-05-10.)

⁶⁴ *Howler, Bestiary*. *Witcher 3: Wild Hunt*.

⁶⁵ *Cockatrice, Bestiary*. *Witcher 3: Wild Hunt*.

⁶⁶ Musatov, V.N. *Russkij Jazyk. Morfemika. morfonologia. Slovoobrazovanie*. Moskva: LitRes. 2016. s. 239.

3.1.1.6 -ik

Suffixet *-ik* hittar vi i ett av orden som undersöks, nämligen i ordet *jarošik* (eng. *Lutin*). Det är en typ av varelse som vi inte får så mycket information om i spelet. Det enda vi vet är att de ofta förväxlas med *pribožki* (eng. *godlings*) vilket går att läsa i en av spelets encyklopedier.⁶⁷

3.1.1.7 -isk

-isk är ett annat suffix som dock inte har ryskt ursprung men som vi hittar i orden *Vasilisk* och *Kurolisk*. Dessa ord har grekiskt ursprung.⁶⁸ Värt att notera är att i ryskan finns ett suffix *-ijsk* - ett vanligt suffix som används för att skapa vissa adjektiv som exempelvis *olimpijskij* (olympisk).⁶⁹

3.1.2 Prefix + rotmorfem + suffix

I denna del analyseras endast två ord som gett uppskov till paragrafernas benämning.

3.1.2.1 Utopec

Ett monster vars namn innehåller både prefix och suffix är *utopec* (eng *drowner*) (pol. *utopiec*). Suffixet *-ec* har tidigare kommenterats som ett suffix som har flera betydelser och som bland annat karakteriserar någon för en viss egenskap. Men det kan också vara så att *-ec* likt suffixen *-jak* eller *-un* visar att personen är en aktiv utförare av handlingen som verbet de avleds från ger benämning till. Ett exempel är *borec* (kämpe, någon som slås) från verbet *borot'sja* som betyder *kämpa* eller *slås*.⁷⁰ I vårt fall har vi verbet *utopit'* (att dränka) som avleds med *-ec*. Notera att vi tidigare hade uppe fallet med *topljak* som skapats av en imperfektiv form sav samma verb fast med prefixet *-jak*. *Utopec* innehåller dock också prefixet *u-*, som är ett prefix som ofta visar att ett verb är perfektivt och alltså är mer resultatnriktad än sin imperfektiva motsvarighet *topit'* eller *utopljat'*. Ofta används *u-* i verb som betecknar våldsamma handlingar som exempelvis *ubit'* (slå ihjäl, döda).⁷¹ Vi kan därför

⁶⁷ Godling. *Bestiary*. Witcher 3: Wild Hunt.

⁶⁸ Basilisk. *Nationalencyklopedin*. <https://www.ne.se/uppslagsverk/encyklopedi/l%C3%A5ng/basilisk> (Hämtad 2018-05-16).

⁶⁹ Efremova. s. 183.

⁷⁰ Efremova. s. 145.

⁷¹ U- (y-). *Norstedts stora ryska ordbok*.

ana att en *utopec* är ett ganska otäckt monster som vill *dränka ihjäl*, till skillnad från exempelvis en *utoplennik*, vilket är ett etablerat ord i det ryska språket och, som tidigare nämnt, betecknar en person som drunknat i grunt vatten. Det som är intressant här är när vi jämför *utopec* med *topljak*. En *utopec* har alltså både ett prefix och ett suffix som indikerar att den är en utförare av en handling som kan kopplas till att ha ihjäl folk medan *topljak* endast har ett suffix som indikerar detta. *Utopec* kan därför verka aningen farligare om man bara tittar på namnet. Men faktum är att en *topljak* faktiskt är ett farligare och starkare monster i spelet. Liknande problematik hittar vi i den engelska översättningen då *drowner* tydligt indikerar att monstret har för ändamål att dränka något medan benämningen *drowned dead* inte alls indikerar detta. Den senare indikerar istället bara att varelsen har dött drunknandes. Vi vet egentligen inte alls genom namnet att det är en farlig varelse.

3.1.2.2 Pribožek

En annan varelse vars namn innehar och även skapats genom både ett prefix och ett suffix är *pribožek*. (eng. *Godling*) (pol. *Uboże*). Suffixet *-ek* används ofta som diminutiv form, likt i exemplen *el'niček* (liten granskog) och *ošejniček* (litet katt/hundhalsband)⁷² och så även i detta fall. En *pribožek* är en varelse som till sitt sätt och delvis till sitt utseende är lik ett barn, och den vakar ofta över små byar som ligger i utkanten av civilisationen. Den håller sig för de mesta gömd men kommer då och då i kontakt med barnen i byn som den då umgås med. De vuxna har en ganska negativ bild av de här varelserna och vill att barnen ska hålla sig borta från dem. Så är det åtminstone i ett av fallen där spelaren träffar på en *pribožek*.⁷³ Prefixet *pri-* betyder ofta att något är intill något, men har flera betydelser.⁷⁴ I just det här fallet betyder det alltså att varelsen är nära gud då *bož* kommer från ordet *bog* (gud). Prepositionen *pri* från den ryska frasen *pri boge* (nära gud) har blivit prefix som sammanfogats med roten *bog-* och suffixet *-ek*. En möjlig tolkning är att genom att ”vara nära Gud” utför varelsen hans funktioner som exempelvis att den tar hand om och vakar över barnen i byn.

⁷² Zemskaja. s. 165.

⁷³ Uppdraget *Ladies of the wood*. Witcher 3: Wild Hunt.

⁷⁴ Pri- (при-). *Norstedts stora ryska ordbok*.

3.1.3 Ord som redan finns men som fått ny betydelse

Av alla ord som undersökts finns det två benämningar som skapats genom att ett redan befintligt ord använts fast med annan betydelse än vad det brukar ha. Ett sådant exempel är ordet *čěrt* som på ryska egentligen betyder *djävul*,⁷⁵ men som i spelet betecknar en viss typ av monster. En *čěrt* (eng. *chort*) (pol. *czart*) är en treögd och fyrbent varelse med horn som drar tankarna till en avbildning av djävulen.⁷⁶ Troligen är det just hornen som gett varelsen dess namn. Denna typ av namngivning är ganska riskabel med tanke på att det kan finnas flera fall i spelet där ordet *čěrt* behöver användas men där det blir svårt med tanke på att det finns en risk att spelarna snarare tänker på monstret i spelet och inte på djävulen. Ett par sådana exempel berörs längre fram i det här arbetet. En mycket intressant detalj att anmärka på är naturligtvis den engelska benämningen som har ett slaviskt namn. Just den här varelsen finns i de slaviskinspirerade regionerna i spelet och därför har man valt att använda ett slaviskt namn på varelsen. Liknande transkriptioner har gjorts i ett par andra benämningar också. Ett exempel är staden *Novigrad* där man också tydligt vill framhäva att det är ett slaviskinspirerat folk, eller ett påhittat slaviskt folk om man så vill, som bor där. Det är också intressant varför varelsen i den engelska versionen döpts till *chort* och inte *chart*. Det senare är i alla fall rent uttalsmässigt mer likt den polska versionen. Istället stavas det precis som den engelska translitterationen av det ryska ordet *čěrt* och uttalas så också. En tänkbar anledning till varför den engelska benämningen snarare blivit inspirerad av det ryska ordet för djävul än det polska är att det redan finns ett väletablerat ord i det engelska språket som stavas *chart*. Det hade därför kunnat bli väldigt förvirrande för de som spelat den engelska versionen om de såg namnet i skrift före de hörde uttalet. De hade kanske haft svårt att koppla att det var en varelse som hette så.

Ordet *ved'mak* är ett annat ord som fått en ny betydelse i spelet. I vardagligt tal är en *ved'mak* den maskulina formen av ordet *ved'ma* (häxa).⁷⁷ En svensk översättning skulle kunna vara häxmästare eller häxare. På svenska är det ett väldigt brett begrepp men en *ved'mak* i *Witcher 3: Wild Hunt* har en väldigt specifik betydelse. En *ved'mak* är något man blir efter att ha genomgått hård träning i styrka och kondition men även i användandet av magi. Träningen måste personen dessutom ha fått i en specifik skola för *ved'maki* (eng. *witchers*) vilket

⁷⁵ čěrt (черт.) *Norstedts stora ryska ordbok*.

⁷⁶ Chort. *Bestiary*. *Witcher 3: Wild Hunt*.

⁷⁷ Ved'ma (Ведьма). *Norstedts stora ryska ordbok*.

nämndes i inledningen. Målet med träningen är att man sedan ska kunna klara av att slåss mot alla möjliga typer av monster för att också kunna försörja sig på detta.

3.1.4 Benämningar med latinska bokstäver

Två ord som undersökts har benämningar, vilka är skrivna med latinska bokstäver. Dessa är *Ignis Fatuus* och *Aen Elle*. Båda benämningar heter samma på polska och engelska. *Ignis Fatuus* är en mycket gammal *tumannik* som är betydligt mycket starkare och farligare än en vanlig sådan. Det sägs att den ska ha funnits och vuxit sig stark i flera hundratals år.⁷⁸ *Aen Elle* är ett gammalt alviskt folk.⁷⁹ Frågan är varför den ryska översättaren inte transkriberat translittererat, eller översatt dessa benämningar till ryska. I fallet med *Ignis Fatuus* (Irrbloss) kan översättaren ha velat betona att det är ett latinskt uttryck och därmed medvetet distanserat benämningen från den rysktalande spelaren genom att inte translitterera den. Med tanke på att spelaren förväntas vara över 18 år antas denne kunna läsa det latinska alfabetet.⁸⁰

Fallet med *Aen Elle* är väldigt intressant. Det är alltså ett namn på det, för spelet, påhittade språket *staršaja reč'* (eng. *elder speech*). Varför språket heter så har att göra med att det är ett av de äldsta språken i spelvärlden som fortfarande används, i synnerhet av olika alviska folk, men också i en del dialekter. Språket är starkt inspirerat av keltiska språk. Flera ord från det här språket dyker upp i spelet och det som är intressant är att den ryska översättaren inte är konsekvent i hur hen skriver ord på *staršaja reč'*. I vissa fall som *Aen Elle* skrivs det med latinska bokstäver, medan det i andra fall som med *Kaer Trolde* skrivs med kyrilliska bokstäver. Detta kan göra att det blir förvirrande för spelaren att veta vad som är *staršaja reč'* och vad som inte är det.

3.1.5 Translittererade benämningar

En stor mängd benämningar i spelet har skapats genom att translitterera originalordet. I dessa fall försvinner översättningsproblematiken som funnits i de andra benämningarna, eftersom många av namnen som translittererats är samma på både engelska och polska. Det rör sig i

⁷⁸ *Ignis Fatuus. Bestiary. Witcher 3: Wild Hunt.*

⁷⁹ Gedyndieith, Hen. (Fiktiv författare) *The Legends of the Elder Races. Witcher 3: Wild Hunt.*

⁸⁰ Baserat på åldersrekommendationen för spelet.

synnerhet om namn på personer. Ett exempel är *Odolan* (Одолан) (eng., pol. *Odolan*) som är namnet på en bonde i *Belyj sad* (eng. *White Orchard*). Det här namnet har ingen speciell betydelse och det finns därför ingen anledning för den ryska översättaren att ändra det i den ryska versionen. Om namnet ändrats så att det låtit mer ryskt, skulle det kunna ha väckt förvirring hos spelaren, eftersom det hade blivit svårt att veta att personen kommer från *Belyj sad*, vars namn är inspirerat av sydslaviska områden. Liknande fall ser vi i andra sammanhang där den ryska översättaren translittererat namnen från de polska och engelska versionerna. Den gemensamma nämnaren är att dessa namn är tänkta att låta som om de är typiska för de olika regionerna. Ett intressant exempel är platsen *Blaviken* (Блавикен) (eng., pol. *Blaviken*) som ligger i Skellige, vilken är en region som är inspirerad av länderna i Norden. Namnet skulle lika gärna kunna vara ett namn på exempelvis en plats i Danmark. Här skulle översättaren i den ryska versionen kunna ha använt benämningen adjektiv + substantiv och gjort om namnet till ryska. Då skulle däremot kopplingen till de nordgermanska språken gå förlorad, och upplevelsen för spelaren skulle inte bli densamma om alla namn på platser och personer som är nordiskklingande skulle översatts till ryskklingande. För spelaren skulle det då kännas väldigt familjärt och inte som om denne befann sig på en exotisk plats med en kultur som skilde sig från de andra kulturerna i spelet.

3.2 En fras

3.2.1 Adjektiv + substantiv

Femton av de benämningar som undersöks i detta arbete består av två ord varav det ena är ett adjektiv och det andra ett substantiv. Adjektivets roll i dessa typer av benämningar är att ge information om substantivet gällande lokalitet, färg, tid, egenskap eller handling.⁸¹ Tio av dessa femton benämningar är skapta genom ett adjektiv som beskriver en egenskap. Exempelvis *Staršaja krov* (eng. *Elder Blood*) som är namnet på en förbannelse som går i arv, och det är även den egenskapen spelutvecklarna lyfter fram. Flera karaktärer i spelet har namn som bestäms av adjektiv som *Krovavyj Baron* (eng. *Bloddy Baron*), *Staryj Vilem* (eng. *Old will*) och *Tainstvennyj elf* (eng. *The mysterious elf*). Detta ger spelaren en viss föräning om hur hen ska förhålla sig till dessa karaktärer. I fallet *Krovavyj Baron* har han fått sitt namn

⁸¹ Vasneva, O.A. Tipy i sposoby nominatsii demonologicheskoy leksiki (na materiale Permskych govorov). *Filologitjeskie nauki, voprosy teorii i praktikii*. nr. 4, 2013. s.37.

efter sin hänsynslöshet mot sina vasaller, medan man i fallet med den mystiska alven helt enkelt vill poängtera att dennes identitet är okänd.⁸²

Av benämningarna som undersökts finns det ett biologiskt namn som innehåller ett egenskapsadjektiv.⁸³ Nämligen *Korolevskij grifon* (eng. *royal griffin*) där egenskapsadjektivet fungerar som en slags förstärkning. Spelutvecklarna vill alltså visa att den här typen av grip är farligare, starkare och framförallt större än en vanlig grip.

Ett annat exempel från spelet där utvecklarna vill visa att något har en farlig egenskap med hjälp av ett adjektiv är en bomb som huvudkaraktären använder sig av som kallas *čěrtyj grib* (eng. *devil's puffball*). Det är en bomb som när den detonerar utsöndrar ett giftigt gasmoln. Här ser vi att de engelska och ryska namngivarna använt olika strategier när de namngivit den här bomben. I den ryska versionen används ett relativt adjektiv (djävulsk) medan man använder substantivet djävulens i den engelska versionen. Intressant här är att adjektivet *čěrtyj* inte är ett etablerat ryskt ord utan något som den ryska översättaren hittat på. Hen kunde naturligtvis istället benämnt bomben genom att använda ett genitivattribut. Dock finns det en risk att spelaren skulle associera ordet *čěrt* med varelsen med samma namn som finns i spelet och inte med djävulen från kristendomen. Eventuellt kan alltså översättaren haft som mål att dessa associationer inte skulle väckas och därför har adjektivet *čěrtyj* använts. Även huvudordet har namngetts annorlunda i de olika versionerna. I den engelska versionen är det mer specifikt (röksvamp) medan i den ryska är det mer allmänt (svamp). Det polska namnet för den här bomben är *Czarcia Purchawa* vilket delvis följer samma mönster som det ryska namnet, då ett adjektiv med betydelsen *djävulsk* använts. Dock är huvudordet *röksvamp* precis som i den engelska versionen

Av de ord som undersöks finns det två namn på platser som i de ryska versionerna har egenskapsadjektiv. Den första är byn *Bol'sie suč'ja* (eng. *Blackboug*), (pol. *Konary*). Enligt beskrivningen av byn i kartmenyn i spelet, fick byn sitt namn då skogshuggare ofta lämnade kvar förkolnat trä som de eldat på just den här platsen (därav adjektivet *svart* i namnet).

Denna information ges i den engelska versionen.⁸⁴ I den ryska versionen av spelet ges dock inte riktigt samma information. Här står det istället att skogshuggarna samlade ved på den här

⁸² Bloody Baron. *Characters*. Witcher 3: Wild Hunt.

⁸³ Egenskapsadjektiv är en av fyra typer av adjektiv enligt Vasneva. s. 38.

⁸⁴ This village takes its name from the unwanted limbs loggers used to bring here to burn, leaving stacks of charred logs behind.

platsen efter att de återvänt från sina jobb⁸⁵. Det nämns alltså inte att veden de samlade eldades. Således används adjektivet *stor* om grenarna i det ryska namnet och inte *svart* som i det engelska. I det polska namnet finns inget adjektiv utan här heter byn *Konary* (grenar). Informationstexten i den polska versionen innehåller dock samma information som i den ryska, det nämns alltså ingenting om något eldande.⁸⁶

Den andra platsen kallas *Krivouchovye topi*. Här har det skapats ett helt nytt adjektiv från adjektivet *krivouchij* med hjälp av suffixet *-ov*. *Krivouchij* är i sin tur en sammansättning av två rötter *uch-* (jfr. *ucho* (öra)) och *kriv-* (jfr. *krivoj* (sned, krokig)). I slutet av ordet hittas även ändelsen *-ye* som indikerar att ordet är i plural. Med ett liknande mönster kan vi skapa ett liknande ord i svenska, nämligen *kroköriga*. Det fullständiga namnet på svenska skulle då bli *De kroköriga sumpmarkerna*. Här används adjektivet metaforiskt till skillnad från de övriga egenskapsadjektiven som vi nämnt, eftersom att sumpmarker inte har öron. Spelutvecklarna förmedlar med hjälp av det här adjektivet en ganska mystisk känsla över platsen. Eftersom de använder ett icke normativt ord kan det tänkas att spelaren förväntar sig saker utöver det normala i de här sumpmarkerna. Dessutom är det vanligt att monster eller väsen bestämts genom adjektivet *krivoj* i slavisk mytologi.⁸⁷

Fyra namn av de som undersökts har skapats av adjektiv som betecknar lokalitet, eller plats. Ett sådant exempel ser vi i namnet på ett monster som går under namnet *vodnaja baba* (eng. *water hag*), (pol. *baba wodna*). Dessa typer av monster brukar alltså finnas nära olika typer av vatten, ofta träsk. En annan varelse som kort nämns i spelet är *Zerrikanskij Knižal* (eng. *zerrikianian kinjal*). Här har man skapat ett adjektiv från ett påhittat substantiv nämligen landet *Zerrikanija* (eng. *Zerrikania*) som inte följer några slaviska språkmönster förutom suffixet *-sk* och ändelsen *-ij* som lagts till för att skapa ett adjektiv som på svenska skulle kunna vara *zerrikansk*. Ordet *Kinjal* som är helt påhittat har man nästan translittererat. Om ordet skulle translittereras på ryska skulle det bli *Kinžal*, men istället skrivs det som *Knižal*. En tänkbar anledning till detta är att man på ryska nästan aldrig har bokstaven *ž* (ж) efter *n* (н).^{88,89} Detta är dock aningen märkligt med tanke på att landet *Zerrikania* inte på något sätt är tänkt att påminna om ett slaviskt land utan snarare ett nordafrikanskt. Språket borde därför

⁸⁵ Деревня получила свое название от штабелей дров, которые местные лесорубы складывали, когда возвращались с вырубki.

⁸⁶ Wieś wzięła swą nazwę od bali drewna, które miejscowi drwale układali w wielkie stosy, kiedy wracali z wycinki.

⁸⁷ Vasneva. s. 38.

⁸⁸ Korpus sökning på нж (нж), Russian national corpus 2018-03-11.

⁸⁹ Ett undantag är ordet *chanža* som dock är av turkiskt ursprung. Chanža (*ханжа*). *Tolkovyy slovar' Dalja*. <http://slovardalja.net/word.php?wordid=42263> (Hämtad 2018-05-17.)

inte anpassats till ryska då detta inte gjorts vid översättningar från namn som ska ha ett nord- eller sydgermanskt ursprung exempelvis. *Oksenfurtskaja akademija* (eng. *Oxenfurt academy*) är ett sådant exempel. *Oksen* kommer ju från det germanska namnet för *oxe* och *furt* är en vanlig tysk sammansättning vid namn på städer, som *Frankfurt* exempelvis. Här har man hur som helst i den ryska översättningen behållit det germansklingande namnet genom att ordet translittererats, dock har ett ryskt suffix: *-sk* använts, tillsammans med ändelsen *-aja*. Det fjärde och sista namnet som har ett platsadjektiv är *Chramovaja straža* (eng. *Temple guard*). Här används huvudordet *chram* (tempel) som blivit avlett med adjektivsuffixet *-ov*.

Två namn innehåller adjektiv som betecknar färg. Det första är *černyj lec* (eng. *Black Forest*) där spelutvecklarna använt färgen svart för att poängtera att skogen är mörk och därmed också underförstått farlig. Det andra namnet är *Belyj sad* (eng. *White Orchard*).

3.2.2 Substantiv + preposition + substantiv

Det finns ett par benämningar bland de som undersökts som skapats enligt mönstret substantiv + preposition + substantiv. Närmare bestämt fyra stycken- *licho u kolodca* (eng. *devil by the well*), (pol. *licho ze studni*), *čudovišče s bolot* (eng. *Monster from the swamps*), (pol. *potwor z bagien*), *Korčma na rasput'e* (eng. *Inn at the crossroads*) och *Ved'my na krviouchovyh topjach*. (eng. *Crones of the Crookback bog*). Det finns en tydlig gemensam nämnare för samtliga dessa benämningar och det är att platsen där dessa olika substantiv befinner sig är det man vill lyfta fram. Tidigare i arbetet nämndes det faktum att detta även går att uttrycka genom ett adjektiv (exempelvis *Zerrikaniskij Knižal*). Det finns dock en skillnad i användandet av ett relativt platsadjektiv och att specificera platsen genom en preposition. Vi kan ta exemplet med *licho u kolodca*. Detta monster skulle kunna ha döpts till *kolodeznoe licho* (brunnsmonster). Problemet som vi får av en sådan benämning på både svenska och ryska är att vi inte exakt vet vilken koppling monstret har till brunnen. Bor det i en brunn, håller det till nära en brunn eller har det uppkommit i en brunn? Det finns med andra ord en hel del oklarheter som uppkommer om benämningen skapas genom att använda ett adjektiv. I den ryska versionen används prepositionen *u* som betyder vid eller hos.⁹⁰ En svensk översättning skulle kunna vara *ondskan vid brunnen*. Då blir det väldigt klart för spelaren att monstret i fråga befinner sig i närheten av en brunn och inget annat. I just det här exemplet är det intressant att kommentera användandet av ordet *licho* som alltså är väldigt ospecificerat.

⁹⁰U- (y-). *Norstedts stora ryska ordbok*.

Detta har förmodligen att göra med att personen som sett det här monstret inte vet exakt vad det är. Varelsen är dessutom inget direkt monster utan snarare ett väsen, eller en vålnad.⁹¹ Just det här namnet är också väldigt intressant att analysera ur ett översättningsperspektiv, eftersom att i detta fall går det tydligt se att den ryska översättaren haft tillgång till såväl den engelska som den polska versionen av spelet. Att den ryska översättaren använt sig av den polska benämningen märks tydligt på användandet av ordet *lichu*, eftersom den polska benämningen innehåller precis samma ord. Licho är också ett etablerat ord på ryska, särskilt inom den östslaviska mytologin. I den engelska versionen används ordet *devil* och en mer direkt översättning av det ordet skulle vara *čěrt*.⁹² Översättaren står därför inför ett visst problem här, eftersom ordet *čěrt* som tidigare nämnts är upptaget, då det finns ett specifikt monster i spelet som heter så. Skulle den här varelsen vid brunnen kallas *čěrt u kolodca* skulle spelaren tro att det var en *čěrt* och inte en *vålnad* som var vid brunnen. Den ryska översättaren har däremot använt sig av den engelska varianten vad gäller själva prepositionen i fråga, alltså prepositionen *by* som betyder vid eller hos och är en motsvarighet till den ryska prepositionen *u*. Den polska prepositionen som används *ze*, betyder från⁹³ och är snarare en motsvarighet till prepositionen *s* som också betyder *från*, men även i vissa fall *på* eller *vid*.⁹⁴ I fallet med prepositionen kände därför den ryska översättaren förmodligen att det var bättre att lägga sig närmre den engelska versionen för att man tydligt ville belysa att varelsen befinner sig i området runt brunnen.

I fallen med *Korčma na rasput'je* och *Ved'my na Krviouchovyh topjach* används prepositionen *na* som betyder *i* eller *på*⁹⁵. Att substantiven befinner sig i värdshuset respektive de *kroköriga träskan* skulle bli svårt att uttrycka exempelvis genom att använda ett relativt adjektiv. I ryska när prepositionen också styr lokativ blir det ännu tydligare att värdshuset och häxorna befinner sig på sina respektive platser.

I benämningen *čudovišče s bolot* (eng. *Monster from the swamp*) (Pol. *Potwor z bagien*) används prepositionen *s* i den ryska versionen och liknande prepositioner används i både den engelska och den polska versionen, nämligen *from* respektive *z*. Här vill spelutvecklarna visa för spelaren att det är ett träskmonster spelaren har att göra med. I det här fallet skulle

⁹¹ Uppdraget *Devil by the well*. *Witcher 3: Wild Hunt*.

⁹² *čěrt* (чёрт). *Norstedts stora ryska ordbok*.

⁹³ *Z*. *Cambridge Dictionary*. <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/polish-english/z> (Hämtad 2018-05-11).

⁹⁴ *S* (с) *Norstedts stora ryska ordbok*.

⁹⁵ *Na* (на). *Norstedts stora ryska ordbok*.

benämningen kunna ha skapats genom att använda det relativa adjektivet *bolotnyj* (träsk-) utan att spelarens associationer till monstret skulle ha förändrats i någon högre grad.

3.2.3 Substantiv + substantiv

Flera benämningar har skapats genom att ha två substantiv efter varandra. Trots att det är relativt vanligt att många mytologiska varelser inom rysk mytologi skapats genom att använda två substantiv som *kutys'ja-muryc'ja* eller *šochrja-mochrja*,⁹⁶ har inga benämningar gjorts enligt den exempelmetoden utan i de fall där två substantiv använts efter varandra har det sista substantivet i samtliga fall varit ett genitivattribut. Det har alltså varit fall där spelutvecklarna velat beteckna ägande i någon bemärkelse. Exempel är *chozjajki lesa* (eng. *Ladies of the wood*) (pol. *Panie Lasu*) eller *lože čardoeek* (eng. *Lodge of Sorceresses*).

Det finns endast ett fall där vi har en benämning med två substantiv efter varandra där båda står i nominativ och det är i namnet *Korol' Foltest* (eng. *King Foltest*).

⁹⁶Vasneva. s. 38.

4. Slutsatser och diskussion

En rad slutsatser kan dras efter den här undersökningen. Totalt har närmare 170 ryska benämningar analyserats som kategoriserats in i åtta olika benämningstyper.

1. Den vanligaste typen är translittererade benämningar. Detta har att göra med att det finns väldigt många benämningar i spelet som tillhör påhittade språk. Som nämnts i arbetet finns det ett flertal olika folkslag i spelet som påminner om olika europeiska folkslag. En del i att framhäva detta är att använda benämningar som drar tankarna till de folkslag som de i spelet är inspirerade av. Ett par exempel som nämnts är *Blaviken* som är en ort i Skellige. I skapandet av den regionen har spelutvecklarna influerats av nordiska folk och därför påminner många av namnen om skandinaviska namn. Den ryska översättaren vill ha kvar dessa associationer i den ryska versionen och därför har hen behållit namnen och endast translittererat dem.

Detsamma har gjorts med andra betydelselösa namn på personer. Så som *Odolan*, *Hedwig*, *Yngwar* och *Lambert*. Alternativet fanns naturligtvis för översättaren att göra om dessa namn till mer ryssklingande, men då skulle världen bli alltför homogen, samtidigt som känslan av att befinna sig i en helt ny värld skulle försvinna. Dock ska det nämnas att flera namn har gjorts om till mer ryssklingande. Ett exempel är namnet *Johnny* som blivit *Ivasik* i den ryska versionen.

Translitteration används alltså i första hand när det kommer till namn på personer och på platser som ska låta utländska.

2. När det kommer till namn på monster i spelet så används i första hand avledning: att olika prefix och suffix fogas till ett rotmorfem. I dessa fall har det skapats ett par helt nya ord som exempelvis *utopec* och *topljak*. Översättaren ofta velat belysa olika typer av handlingar som monstret utför, men även andra specifika egenskaper har förekommit. Exempel på dessa egenskaper kan vara hur monstret låter eller hur det luktar men alltså även vad det håller på med. Suffixet *-ec* är det suffix som oftast förekommer när översättaren vill beskriva ett monstrets handlingar men även *-k* förekommer i flera fall. Suffixen *-jan* och *-jak* har även de förekommit, och likaså suffixet *-un*. Det senare används i huvudsak när det är monstrets läte som man vill belysa.

3. När personer eller platser i spelet fått namn efter sina karaktärsdrag så är det oftast genom att adjektiv använts, exempelvis *Tainstvennyj* 'él'f eller *Krovavyj Baron*. Vid denna

benämningstyp: adjektiv + substantiv, är det också vanligt att man vill lyfta fram andra karaktärsdrag än de som lyfts fram när prefix och suffix används. Med hjälp av adjektiv är det exempelvis lokalitet, färg, storlek och utseende som lyfts fram vilket det sällan görs med hjälp av suffix.

4. I de fall som benämningarna består av substantiv + substantiv är det nästan uteslutande så att översättarna vill beteckna ägande för något, som *chozjajki lesa* (eng. *ladies of the woods*). I dessa fraser används alltså ett genitivattribut tillsammans med ett substantiv i nominativ.

5. Vid ett flertal fall, främst när man vill framhäva tydligt var något befinner sig så har det använts en preposition i benämningen. Som nämnts kan lokalitet också uttryckas via suffix eller adjektiv, men det kan inte uttryckas så precist som när prepositioner används.

Sammanfattningsvis används olika benämningar beroende på vilken egenskap hos objektet man vill lyfta fram. När objektets färg är det centrala används adjektiv exempelvis, men när objektets läte är det viktigaste används oftast suffixet *-un*. Det centrala när man skapar benämningar i dataspel är således hur man vill att spelaren ska uppfatta varelsen, platsen eller personen och för att kunna få fram precis den rätta känslan man är ute efter krävs det god språkkunskap och i synnerhet kunskap om ordbildning. Det finns ett par fall i *Witcher 3: Wild Hunt* där spelupplevelsen riskerar att försämrans i och med mindre bra benämningar. Ett sådant fall som diskuterats i undersökningen är skillnaden mellan *utopec* och *topljak*, där *utopec* låter som det skulle vara ett farligare och otäckare monster än *topljak* men i själva verket är det tvärtom.

6. I den här undersökningen har det inte analyserats så mycket kring översättningsproblematik, vilket har att göra med att vi inte kan vara helt säkra på vilket källspråk som används vid vilket tillfälle. Den ryska översättaren har nämligen haft både den engelska och den polska versionen att tillgå då hen översatt spelet. Däremot går det att dra en tydlig slutsats om att den ryska versionen ligger betydligt närmre den polska versionen än den engelska i de benämningar som analyserats, och vi kan därför anta att polska i de flesta fall varit källspråk till de ryska benämningarna. Det tydligaste fallet på detta är i en text om byn *Bol'sie suč'ja* där informationen i den polska och ryska versionen överensstämmer medan den engelska versionen ger mer och annorlunda information än de som finns i de polska och ryska texterna. Det har varit ytterst få fall där vi kunnat ana att den engelska versionen legat till grund för den ryska översättningen. Det har varit i fallet *berserker* som översatts till det ryska ordet *berserker* (någon som går bärsärk) och i fallet *lichu u kolodca* där prepositionen *u* är

mer lik den engelska prepositionen *by* än den polska prepositionen *z*. Just det här fallet är särskilt intressant med tanke på att vi kan se att den ryska översättaren tagit en del från den engelska versionen (prepositionen *by*) och en del från den polska versionen (ordet *licho, som dessutom är ett ord på ryska*). Detta pekar på att det funnits två källspråk att tillgå för den ryska översättaren.

7. Mycket av den tidigare forskningen som gjorts inom benämningsområdet och inom dataspelsöversättning bekräftas även i detta arbete. Lozovojs och Nazvanovas undersökningar som pekar på att *extralinguistic studies* är viktigt för att kunna förstå hur benämningar har skapats är en del som bekräftas. Att analysera benämningarna i *Witcher 3: Wild Hunt* skulle vara mycket svårt om man inte var insatt i världen och de olika kulturerna, språken och folkslagen som finns i spelet. Likaså hade det varit svårt att dra slutsatser om hur alla monster i spelet fått sina namn om man inte möt dem själv som spelare.

Vermes forskning om översättning av egennamn går också att bekräfta i arbetet, eftersom de flesta benämningar som inte väcker några konnotationer hos spelaren översätts genom att translittereras, medan de namn som väcker konnotationer istället översätts till ord på ryska som ger liknande associationer för den rysktalande. Likaså kan Rjukovas och Filimonovas resultat angående att translitterering är den vanligaste översättningsmetoden vid översättningar i dataspel även bekräftas i *Witcher 3: Wild Hunt*.

8. En viktig slutsats är också behovet av att forska kring dataspel och språk. Dataspel är en av de konstformer som omsätter mest pengar i världen⁹⁷ och är således en av de mer populära konstformerna idag. Spelen är dels en kontaktyta för spelare att mötas där det sker ett naturligt språkutbyte, och dels ett konstuttryck där språkförståelse och läsförståelse är direkt nödvändigt för att spelare ska kunna ta sig vidare i spelet. Dataspel är vare sig man vill det eller inte en konstform som har väldigt stor inverkan på språket. Det skapas mängder av nya ord och benämningar som i många fall också slår rot i språket utanför spelen.

I synnerhet vad gäller ordbildning finns det otroligt mycket att forska kring och det gäller alla språk. *Witcher 3: Wild Hunt* som exempel har översatts till över 15 olika språk och det finns därför otroligt många intressanta jämförelser som kan göras mellan hur man väljer benämningar och skapar nya ord på olika språk och likaså hur man gör för att översätta nyproducerade ord. I det här arbetet har det fokuserats nästan enbart på ord, fraser och

⁹⁷ Sajna. sid. 220

ordbildning men det skulle kunna forskas väldigt mycket mer kring innehållet i texterna i spelet.

Tyvärr glöms dataspelen bort, mycket p.g.a. av okunskap och dataspelens låga kulturella status. Efter att ha spelat ca 10 % av spelet lyckades jag samla ihop över 100 texter från spelet som utgjort grunden för mina analyser. Det är alltså bara en bråkdel av den enorma mängd litterärt material som finns tillgängligt för undersökning. Vidare forskningsområden i fallet med just *Witcher 3: Wild Hunt* kan vara hur de andra översättarna för de andra språken förhållit sig till de två källspråken de haft tillgång till. Går det exempelvis att se om vissa översättare översatt framförallt från den engelska versionen eller är det den polska versionen som de vill lägga sig närmast?

Vad detta arbete huvudsakligen bidragit med till forskningen är att visa exempel på vilka typer av benämningar som är vanligast när orter, djur och personer ska namnges i dataspel på ryska. Dessutom har det analyserats över vad som är speciellt med benämningstyperna, hur dessa skiljer sig från varandra och vad de har för funktioner.

Språket i dataspel och i synnerhet hur olika benämningar i dem skapas är inget område det forskas om i någon högre utsträckning. Detta arbete ger således en icke tidigare utforskad bild över vad som utmärker benämningar för personer, varelser, fraktioner och geografiska platser i dataspel och hur dessa används. Arbetet har förhoppningsvis också bidragit med en nyanserad bild av dataspelen som konstform och visat vikten av att forska kring språket i dataspel.

5. Litteraturförteckning

1. "Babka šeptucha." *Skazki setevaja biblioteka*. <https://azku.ru/beloruskie-narodnie-skazki/babka-sheptuha.html>. Hämtad 2018-05-11.
2. Bernal-Merino, M. Á. 2007. "Challenges in the translation of video games". *Traduccio i Tecnologies de la informacio i la Comunicacio* 5. <https://ddd.uab.cat/record/21264> [[Google Scholar](#)]
3. *Cambridge Dictionary*. <https://dictionary.cambridge.org/>.
4. Efremova, T.F. 2005. *Tolkovyj slovar' slovoobrazovatel'nych edinic russkogo jazyka*. 2. uppl. Moskva: Astrel AST.
5. Gillberg, T. 2017. *ACROSS THE POND AND BEYOND A UK/US comparison of game localisation and literary translation from Japanese works*. University of Gothenburg. [[Google Scholar](#)]
6. Ingenito, V. 2015. "The Witcher 3 Review". *IGN*. <http://www.ign.com/articles/2015/05/12/the-witcher-3-the-wild-hunt-review>. Hämtad 2018-05-10.
7. Kukuškina, O.V. 2016. *Morfonologija sovremennogo russkogo literaturnogo jazyka*. Moskva: Izdatel'stvo Moskovskogo universiteta.
8. Liljestrand, B. 2009. *Så bildas orden: Handbok i Ordbildning*. Lund: Studentlitteratur.
9. Lozovoj, A.Ju., Nazvanova L.A. 2013. "K probleme Nominatsii. Osobennosti sovremennoj ergonomii". *Izvestija JUFU. Techničeskie Nauki*, 25-30. [[Google Scholar](#)]
10. *Morfemno-orfografičeskij slovar' Tichonova*. <http://www.slovorod.ru/der-tikhonov/index.html>.
11. Musatov, V. N. 2016. *Russkij Jazyk. Morfemika. Morfonologia. Slovoobrazovanie*. Moskva: LitRes.
12. *Nationalencyklopedin*. Ne.se.
13. *Norstedts Stora ryska ordbok*: Stockholm, 2013.
14. Pëppel', Ljudmila. 1997. *Dve stat'i o lingvističeskich skazkach Ljudmily Petruševskoj*. [=Meddelanden från Slaviska institutionen; 33]. Stockholms Universitet.
15. Ritz, E. 1996. "The history of salt- aspects of interest to the nephrologist". *Nephrol Dial Transplant* 11. [[Google Scholar](#)]

16. Rjukova, A.R., Filimonova, E. A. 2016. "Perevod imen cobstvennyh pri lokalizacii multiplatformennyj kompjuternych igr". *Filologia i iskusstvovedenie*, 968-973 Ufa. [[Google Scholar](#)]
17. Sajna, M. 2013. "Translation of video games and films – a comparative analysis of Selected technical problems". *Homo Ludens* 1(5), 221-232. [[Google Scholar](#)]
18. *Tolkovyj slovar' živago velikoruskogo jazyka*. <http://slovardalja.net/>.
19. VanOrd, K. 2015. "The dark places of the land are full of the habitations of violence". *Gamespot*. <https://www.gamespot.com/reviews/the-witcher-3-wild-hunt-review/1900-6416135/>. Hämtad 2018-05-10.
20. Vasneva, O.I. 1997. "Tipy i sposoby nominacii demonologičeskoj leksiki (na materiale Permskych govorov)". *Filologičeskie nauki, voprosy teorii i praktiki* 4(22), 37-39. [[Google Scholar](#)]
21. Vermes, A. 2001. *Proper names in translation: A relevance-theoretic analysis*. Diss. Debrecen. [[Google Scholar](#)]
22. Zel'enko, K. R. 2017. *Trudnosti perevoda kompjuternych igr na materiale World of Warcraft i Bioschock Infinite*. Tula State Lev Tolstoy Pedagogical University. [[Google Scholar](#)]
23. Zemskaja, E.A. 2006. *Sovremenny russkij jazyk. Slovoobrazovanie*. 9. uppl. Moskva: Flinta, 2006.
24. Čermák, F. 2002. "Types of Language Nomination: Universals, Typology and Lexicographical Relevance". *Lexicological Issues of Lexicographical Relevance*. Prag: Euralex 2002 Proceedings, 237-247. [[Google Scholar](#)]

5.1 Primära källor

1. CD Projekt Red. 2015. "Witcher 3: Wild Hunt". Warszawa.
2. "Found in translation"- Witcher documentary. 2017. Publicerad av Noclip. <https://www.youtube.com/watch?v=Gxg5INjNopo>. Hämtad 2018-05-10.

6. Bilagor

6.1 Bilaga 1. Tabell över benämningar i Witcher 3: Wild Hunt

| Engelska | Ryska | Polska |
|---------------------------------------|---|--------------------|
| | Monster/djur/varelser | |
| The Ladies of the wood | Хозяйки леса | Panie Lasu |
| Devil by the well | Лихо у колодца | Licho ze studni |
| Jenny o' the Woods | Лешачиха | Lesnica |
| Berserker/vildkaarl | Берсеркер | Niedzwiedzia |
| Trial of the Bear's Triumph (begrepp) | Медвежий Триумф | |
| Conjunction of the Spheres | Сопряжения сфер | |
| Elder Blood (förbannelse) | Старшая Кровь | |
| Post-conjunction monsters | Чудовища, возникшие после сопряжения сфер | |
| Lycanthrope | Ликантроп | |
| Botchling | Игоша | Poroniec |
| Hounds of the wild hunt | Гончая дикой охоты | |
| Royal griffins | Королевские грифоны | |
| Archgriffins | Архигрифоны | |
| Drowner | Утопец | Utopiec |
| Vodnik | Водян | Wodnik |
| Mucknixer | Болотник | Blotnik |
| Drowned dead | Топляк | Topielce |
| Foglet | Туманник | Mglak |
| Zerrikanian Kinjal | Зерреканский книжал | |
| Ghoul | Гуль | Ghul |
| Gravier | Гравейр | |
| Water Hag | Водная баба | |
| Swamp bint | Водная баба | |
| Nekker | Накер | |
| Phooca | Стухач | Stuchacze (plural) |
| Godling | Прибожек | |
| Lutin | Ярошик | Jarozki |
| Noonwraith | Полуденница | |
| Wraith | Призрак | |
| Crones of Crookback Bog | Ведьмы на Кривоуховых топях | |
| Monster from the swamp | Чудище с болот | Potwor z bagien |
| Shrieker | Клекотун | Skrzekacz |
| Ulfhedinn | Улфхединн | Ulfhedinn |
| Voref | Ворепф | Voref |
| Devil's Puffball | Чертый гриб | Czarcia Purchawa |
| Cockatrice | Куролиск | Kuroliszek |
| Ignis Fatuus | Ignis Fatuus | Ignis Fatuus |
| Harp | Гарпия | Harpia |

| | | |
|------------------------|---------------------------------------|-----------------------|
| Howler | Ревун | Wyjec |
| Chort | Чёрт | Czart |
| Brewess | Кухарка | Kuchta |
| The Ghost in the tree | Призрак, заключенный в дереве | Duch Zaklety w Drzewo |
| The Whispering Hillock | Шепущий холм | |
| Weavess | Пряха | Przadka |
| Whispess | Шептуха | Szepciucha |
| Samum | Самум | Samum |
| Grapeshot | Картечь | Kartacz |
| Dancing star | Танцующая звезда | Gwiazda Tanczaca |
| The Merry widdow | Заботы могильщика | Klopoty grabarza |
| Forktail | Вилохвост | |
| Vespertil | Веспертил | |
| Mourntart | Жалница | |
| Rotfiend | Гнилец | |
| | | |
| | Geografiska namn och byggnader | |
| Blackbough | Большие сучья | Konary |
| Vizima | Вызима | |
| Midcopse | подесья | Podgajow |
| Inn at the crossroads | Корчма "на распутье" | |
| Velen | Велен | Velen |
| Novigrad | Новиград | Novigrad |
| The Skellige Isles | Острова Скеллиге | Wyspy Skellige |
| Kaer Morhen | Каэр Морхен | Kaer Morhen |
| Blaviken | Блавикен | |
| Vengerberg | Венгербер | |
| Oxenfurt Academy | Оксенфуртская академия | |
| Nilfgaard | Нильфгаард | |
| Metinna | Метинна | |
| Ebbing | Эббинг | |
| Gemmera | Геммера | |
| Nazair | Назаир | |
| Vicovaro | Виковаро | |
| Aen Elle | Aen Elle | |
| Deidre Adameyn | Деидре Адемейн | |
| Rivia | Ривия | |
| Heatherton | Деревня Вересковка | Wies Wrzosowa |
| Thanedd Island | Танедда | |
| Temeria | Темерия | |
| Maribor | Марибор | |
| Sodden | Содден | |
| Redania | Редания | |
| Seven cats Inn | Корчма "Семь котов" | |
| Crookback Bog | Кривоуховые топи | |
| Crow's Peach | Вроница | Wronce |
| Kaer Trolde Castle | Замка Каэр Трольде | |
| Blue mountains | Синные Гора | |
| Willoughby | Вербицы | Wierzbicy |
| White Orchard | Белый сад | |
| Hanged Man's Tree | Дерево Висельников | |
| Claywich | Деревня Глинник | |
| Woesong Bridge | Мост Поакальщицы | |

| | | |
|------------------------------------|--|-------------------|
| Crossroads | Распутье | |
| Cackler Bridge | Мост Смешки | |
| Mill | Мельница | |
| Sawmill | Лесопилка | |
| Broken Bridge | Сломанный Мост | |
| Ford | Переправа через реку | |
| Koviri | Ковири | |
| Lindenvale | Залипье | Zalipi |
| Pindal | Сосница | Socnicy |
| Black forest | Чернаый лес | Czarnego Lacu |
| Undvik | Ундвик | Undvik |
| Downwarren | Деревя штейгеры | Wiec Sztzygary |
| | | |
| | Personer/karaktärer/titlar/Fraktioner | |
| Niellen | Неллен | Niellen |
| Odolan | Одолан | |
| Volker | Волькер | |
| Johann | Юганн | |
| Pieter | Петер | |
| Melitele | Мелитэле | |
| Bastien | Бастиен | |
| Black Ones | | |
| Old Will | Старый Влием | Stary Wilem |
| Bolko | Болько | Bolko |
| Ealdorman (titel) | Староста | Soltys |
| Mikel | Микель | Mikel |
| Bruno | Бруно | |
| Duke de Berry | Князя де берри | Ksiecica de Berry |
| Jahne Oldak | Жан Ольдак | Jahne Oldak |
| Alfred Pankratz | Альфред Панкрац | |
| Yngvar | Ингвар | |
| Lambert | Ламберт | |
| Essi "Blackjack" Daven | Эсст давен по прозвищу глазок | |
| Yanneck of Blaviken | Яннек из блавикена | |
| Johannes Strudd | Йоханнес Струдд | |
| Shemhel of Dregsdon | Шимха из омутов | |
| Kurt Hammerbach | Курт Хаммербах | |
| Professor Dorregaray | Профессор доррегарй | |
| Vlad Reymond | Влад Реймонд | |
| Cirillia Fiona Elen Riannon (Ciri) | Цирилла Фиона Элен Рианнон (Цири) | |
| Wild Hunt | Дикая охота | |
| Dandelion | Лютик | |
| Emhyr Var Ermeis | Эмгыр вар эмрейс | |
| Eredin Bréacc Glas | Эредин Бреакк Глас | |
| Eskel | Эскель | |
| Geralt of Rivia | Геральт из Ривии | |
| Gwynbleidd (svärd) | Гвинблейдд | |
| Gran | Бабушка | |
| Hendrik | Гендрик | |
| Johnny | Ивасик | |
| Keira Metz | Кейра Мец | |
| Lodge of Sorceresses | Ложе Чародеек | |

| | | |
|--------------------------------|--------------------------------|-----------------------------------|
| King Foltest | Король Фолтест | |
| Morvran Voorhis | Морвран воорхис | |
| Alba division | Дивизия Альба | |
| The Mysterious Elf | Таинственный эльф | |
| Triss Merigold | Трисс Мериголд | |
| Vesemir | Весемир | |
| Ynnefer of Vengerberg | Йеннифер из Венгерберга | |
| Alder Folk | Народа Ольх | |
| Bloody baron | Кровавый барон | |
| Church of the Eternal Fire | Култ Вечного Огня | |
| Temple Guard | Храмовая Стража | |
| Tristianna | Тристианна | Tristianna |
| Isador | Изидор | Izydor |
| Leslav | Леслав | Leslaw |
| Radovid V the stern | Радовид V суровый | Radowid V Pierwsze kroki |
| Queen Hedwig | Хедвиг | Hedwig |
| Philippa Eilheart | | |
| The Sharpers | Шулер | Szuler |
| Philip Strenger | Филир стенгер | Filip Stenger |
| Professor Artibus Joannes Rack | Магистер искусств Йоханнес Рек | Magister in Artibus Johannes Rack |
| Jethro | Семко | Siemko |
| Imlerith | Имлерих | Imlerith |
| The Pellar | Ворошей | Guslarz |
| Reardon | Реардон | Reardon |
| Fishgulper | Рыбожора | Rybozera |
| Smithy | Кузнеца | Kowala |
| Jonah | Йонаша | jonasa |