



INSTITUTIONEN FÖR SPRÅK OCH
LITTERATURER

DET RYSKA SPELSPRÅKET

En studie om rysk terminologi i Dota 2, dess
uppbyggnad och inverkan på det ryska språket

Daniel Österberg

Uppsats/Examensarbete:	15 hp
Program och/eller kurs:	RY1339
Nivå:	Grundnivå
Termin/år:	Vt och Ht 2018
Handledare:	Thomas Rosén
Examinator:	Svetlana Polsky
Rapport nr:	

Abstract

Uppsats/Examensarbete: 15 hp
Program och/eller kurs: RY1339
Nivå: Grundnivå
Termin/år: Vt/Ht/2018
Handledare: Thomas Rosén
Examinator: xx
Rapport nr: xx (ifylles ej av studenten/studenterna)
Nyckelord: xx

Syftet med denna studie är att få en lingvistisk överblick av den ryska terminologin i spelet Dota 2, dess uppbyggnad och ursprung, om man kan använda kunskapen för att översätta andra spel till ryska och om den kan påverka spelares språk utanför spelvärlden. Dessa frågor undersöks dels via en kvantitativ metod där en stor del av spelterminologin jämförs mellan engelska och ryska, och ett mindre utdrag jämförs med spelen Path of Exile och World of Warcraft. Dels undersöks frågorna även via en kvalitativ metod, där intervjuer förs med ett antal ryska spelare och en av spelets översättare. Studien visar att det finns ett fackspråk i Dota 2 där en stor andel av termerna är semantiskt närliggande översättningar av de engelska originaltermerna. Det finns även ett mer slanginriktat språk i kommunikationen mellan spelare där fler låneord från engelska inkluderas. Majoriteten av det ryska fackspråket används även utanför Dota 2 och kunskaper om detta språk kan potentiellt hjälpa att översätta andra spel, då de tre utdragen som jämförts liknar varandra. Vidare forskning behövs för att fastställa om spelarnas språk även påverkas utanför Dota 2, och det finns även utrymme för vidare forskning om översättning och kommunikation mellan spelare med olika språk i dataspel i helhet.

Innehållsförteckning

Inledning.....	1
Teori och metod	3
Språkliga kommentarer	5
Diskussion	6
Terminologins utformning - Fackspråk i Dota 2.....	6
Terminologins utformning - Hur skiljer sig talspråket från fackterminologin?	11
Används Dota-terminologi i det övriga ryska språket?	16
Dota-terminologi och andra spels terminologi	18
Dota 2s inverkan på rysktalandes vardagsspråk	20
Resultat.....	22
Referenslista	24
Bilagor.....	26

Inledning

Språk och kommunikation är något som ständigt utvecklas. Kommunikation är bland det viktigaste för samarbete mellan människor, för hur vi får nya sociala kontakter och för hur vi upprätthåller dessa kontakter. Med nya sätt att umgås uppstår även nya sätt att kommunicera och med nya uppfinningar tillkommer nya ord och termer i språk.

Ett medium som tar stor del av många liv i dag är dataspel. Många unga tillbringar ett flertal timmar framför diverse spel varje dag och vissa personers huvudsakliga kommunikation sker därmed med folk över internet. På grund av detta är det av värde att undersöka hur dessa spel utvecklar olika språk och hur spelens terminologi utformas. Det finns mycket forskning om hur spel kan träna upp språkfärdigheter hos folk som inte har språket som modersmål, exempelvis av Peterson (2010), Turgut och Irgin (2009), samt många fler författare. Det finns även ett flertal studier om lokalisering och översättning av dataspel för olika länder, däribland av Bernal (2006), Hevia (2007) och Emmerberg (2017). Mitt mål i detta arbete är att bidra med vidare forskning specifikt om översättning av dataspel i Ryssland och utforska de lingvistiska valen i ett av de större amerikanska spelen som spelas i detta land.

Det spel jag valt att fokusera på är Dota (Defense of the Ancients) 2. Föregångaren till detta spel var en mod ¹ till spelet Warcraft 3 och blev så pass stort att det skapades en individuell uppföljare av Valve Corporation år 2013. Detta är ett spel där två lag med fem personer vardera spelar mot varandra och ska förstöra det andra lagets bas. Varje person spelar som en "hjälte" (*hero* ²) som utvecklas och blir starkare, och alla spelare har en särskild roll, så som exempelvis *support* ³ eller *carry* ⁴. Varje match tar i genomsnitt mellan 20-50 minuter och då det finns över 100 hjältar i spelet så krävs det mycket taktik. Dota 2 har ca 10 miljoner aktiva användare varje månad (Statista, 2018), varav ungefär 18 % av spelarna tillhörde Ryssland i juni 2017 (theScore Esports, 2017); detta betyder att Ryssland under den perioden hade ungefär 1,8 miljoner aktiva spelare varje månad. Ryssland har även bidragit

¹ När spelare ändrar innehållet i ett spel och t.ex. skapar ett nytt minispel med samma figurer som i originalspelet.

² Begrepp för de karaktärer som man kan använda.

³ Begrepp för de hjältar som är starka i början av spelet men blir svagare allt eftersom. Deras jobb är att stödja de hjältarna som blir starkare allt eftersom under spelets gång.

⁴ Begrepp för de hjältar som är svaga i början av spelet och vars mål är att bli tillräckligt kraftiga för att bära sitt lag till vinst i slutet av spelet.

med många professionella spelare och lag, vilka har varit stora konkurrenter i e-sportscenen under de senaste åren. Ryssland är det tredje mest framgångsrika landet i världen när det gäller pengasummorna som ryska medborgare har tjänat på Dota 2 (E-Sports Earnings, 2019a). Virtus Pro exempelvis har varit ett otroligt högpresterande lag sedan slutet av år 2017, då de sedan dess vunnit fem av de tolv senaste "Major"-turneringarna (Liquipedia, 2018), dvs. de största internationella tävlingarna utanför den årliga turneringen "The International".

I dessa fem turneringarna har Virtus Pro fått 2 350 000 dollar i prispengar och i helhet har organisationen tjänat ca 8,5 miljoner dollar genom Dota 2, vilket placerar dem på en åttondeplats av alla lag i hela världen (Esports Earnings, 2019b). Det råder alltså inga tvivel om att Dota 2 har tagit stor plats i dagens Ryssland och har en roll i rysk ungdomskultur.

Mitt mål är således att undersöka den ryska spelterminologin närmare och se hur den skiljer sig från originalspråket, vilket är engelska. Vad jag vill studera är hur terminologin blivit utformad och om den även har någon inverkan i övrigt på det ryska språket. Samt vill jag se om den liknar terminologin i andra spel och om man därmed kan använda en rysk-engelsk ordlista från Dota 2 för att översätta andra spel.

Teori och metod

I tidigare forskning har man som tidigare nämnt behandlat översättning och lokalisering av dataspel i olika länder. Emmerberg (2017) handlar t.ex. om lokaliseringen i Sverige och hur endast ett fåtal spel översätts till svenska från engelska. Min egen erfarenhet av spelande i Sverige stämmer överens med det som Emmerberg skriver. Även om dataspel översätts till svenska har de flesta spelare jag känner en tendens att använda det engelska gränssnittet, och majoriteten av termerna som används i kommunikation blir låneord från engelskan. Något jag vill undersöka vidare i min uppsats är därmed hur stor influens engelskan har på just det ryska spelspråket.

I de flesta verk som behandlar översättning och lokalisering i dataspel diskuterar de huvudsakligen vad som krävs av översättare inom dataspel (bl.a. Hevia, 2007) och olika översättningsstrategier för olika spel (bl.a. Fernández Costales, 2012). Dock har jag inte hittat någon forskning som ingående visar terminologin i spel eller deras översättningar, med t.ex. ordlistor och dylikt vilket jag planerar att göra.

När det gäller forskning om språket i just Dota 2 har jag hittat ett verk som behandlar den typiska Dota-spelarens språk av Vdovitchenko. Detta verk beskriver hur spelaren vill kommunicera koncist, hur hen använder mycket slang (som är oförståelig för utomstående) och hur hen ofta är aggressiv i sin kommunikation (2016). Den ryska spelarens språk behandlas däremot inte ingående, utan verket fokuserar framför allt på hur spelare kommunicerar på engelska. Således kommer jag att ha i åtanke att undersöka om Vdovitchenkos bild av Dota-spelaren stämmer även för den ryska spelaren.

För att uppfylla mina syfte med denna uppsats har jag ett antal frågeställningar som jag kommer att utgå ifrån. Frågeställningarna är följande:

1. Hur har man valt att utforma terminologin? Är majoriteten av orden direkta ryska motsvarigheter till de engelska termerna, låneord, egna formuleringar, en blandning av dessa, eller varierar sig språket mellan fackspråket, det kommunicerade språket mellan spelarna och beroende på vem som talar eller skriver?
2. Används de olika termerna även i andra delar av det ryska språket?

3. Används de olika termerna även i andra liknande spel? Har det skapats en gemensam spelterminologi som man kan utgå ifrån när man översätter engelska spel till ryska, eller är en stor del av terminologin begränsad till Dota 2?
4. Har folk som lägger mycket tid på detta spel även börjat använda nyskapade termer utanför spelet? Kan detta därmed leda till att språket i helhet influeras av spelet?

Mitt tillvägagångssätt för att svara på den första frågan kommer vara att först och främst bilda en samlad lista över den vanligaste terminologin i Dota 2. Denna lista behöver innehålla orden på originalspråket och dess motsvarigheter på ryska. För att få en första överblick kommer jag att i så stor utsträckning som möjligt använda mig av den officiella terminologin i själva spelet och således få en bild av "fackspråket". För termer där detta är omöjligt, men som ändå är viktiga kommer jag att använda mig av välkända hemsidor med guider som är utformade och konstant redigerade av flera rysktalande. Detta kommer alltså innebära en kvantitativ metod, då mängden ord kommer vara stor och jag även kommer att göra en sammanställning över vilken grupp som är mest representerad av översättningar, låneord och egna formuleringar. Efter att denna lista är utformad kommer jag även att använda mig av kvalitativ metod genom att föra ett antal intervjuer med rysktalande spelare. Mitt mål är att göra fyra intervjuer, då jag tror att detta är tillräckligt för att kunna komplettera min kvantitativa metod och att det kommer att vara svårt att hinna med fler. Jag tror utifrån min egen spelarenhet att en spelare bör ha tillbringat minst 200 timmar i Dota 2 för att behärska spelets grundläggande terminologi. Målet med denna metod är att se om min lista stämmer och om man väljer att använda annan terminologi när man kommunicerar, så som exempelvis mer låneord och förkortningar. Dessa intervjuer kommer även att vara viktiga för frågeställning fyra, då jag kommer att fråga spelarna själva om de anser att de börjat använda termer från spelet i verkliga livet, eller om deras vardagsspråk och spelspråk är helt åtskilda.

Även för frågeställning två och tre kommer ordlistan att vara väsentlig. För att svara på fråga två kommer jag att använda den och se i exempelvis en frekvensordbok hur vanligt förekommande orden är i det ryska språket. För den tredje frågeställningen kommer jag att skapa ordlistor med ett något mindre utdrag från andra spel och jämföra översättningarna mellan dessa spel.

Språkliga kommentarer

I Dota 2 och spelvärlden generellt finns det många engelska termer som är nästintill omöjliga att översätta till svenska. Som tidigare nämnt har svenska spelare i min erfarenhet en tendens att endast använda engelska termer i spelvärlden. I denna uppsats kommer jag därmed att använda engelska ord för termer inom Dota 2 som är oöversättbara. Engelska och ryska termer står alltid kursiverade. När svenska översättningar är möjliga förekommer de vid första användningen inom citationstecken följt av de ursprungliga engelska termerna inom parantes. Därefter skrivs de utan citationstecken i resten av uppsatsen.

Diskussion

Terminologins utformning - Fackspråk i Dota 2

Att skapa en överblick kring terminologin i ett spel så stort som Dota 2 är lättare sagt än gjort. Det är ett stort arbete att sälla ut vilka ord man ska inkludera och framför allt hur man ska strukturera en ordlista. Därför har jag valt att skapa ett antal olika strukturer beroende på från vilken infallsvinkel jag diskuterar terminologin.

Min utgångspunkt som kommer att användas för de flesta av mina frågor är en slags överblick över ”fackspråket” i spelet och för en sådan överblick har jag använt olika källor. Den huvudsakliga källan är själva spelklienten, där jag jämfört olika termer i den engelska och den ryska versionen. Därefter har jag använt Dota 2 Wiki, vilket är ett slags *wiki*⁵ som innehåller allt från guider om hur man ska använda sina karaktärer till information om hur skada i spelet fungerar. Jag har även använt mig av en sida från Valve Corporation (2016), där de beskriver alla detaljer om den största uppdateringen i Dota 2s historia och som finns i flera olika språk.

Innan jag kan börja gå in på mina terminologilistor behöver jag diskutera mina källor och huruvida man kan använda Dota 2 Wiki för att bygga ett fackspråk.

Något intressant med Dota 2 (precis som resten av Valves plattform Steam) är att spelet inte är översatt av professionella översättare, utan av spelare från själva communityn (Valve Corporation). Detta är ett volontärarbete och ger alltså ingen lön till översättarna. Spelare som ansökt och fått tillåtelse att ta del av detta får skicka in förslag på översättningar och ändringar i spelet. De kan även delta i grupper, där de kan kommunicera med andra översättare för deras språk (u.å.). I det stora hela är alltså det ryska språket i Dota 2 byggt av communityn själv.

Sidor på Dota 2 Wiki kan uppdateras av vem som helst, vilket i många fall inte är något positivt ur en akademisk synvinkel. Däremot kan sidan fungera bra för mitt syfte, om jag vill få en bild av språket i Dota 2. Då flera rysktalande människor kommer att ha översatt dessa sidor och när som helst kan redigera varandras texter, så innebär det att termer som ett antal personer är överens om kommer att vara representerade på sidan; annars skulle termerna snabbt bli ändrade.

⁵ En sökbar webbplats, precis som Wikipedia, där besökarna på webbplatsen själva kan redigera sidors innehåll.

Att Dota 2 Wiki inte är en officiell sida av Valve Corporation skulle kunna vara ett argument för att sidan inte bör användas som en källa för ett fackspråk, men jag anser att detta är fullt möjligt. Trots att Dota 2 och innehållet i spelet tillhör Valve Corporation, är det inte deras anställda som utfört översättningarna. De har bett om hjälp från communityn, där folk kan ha spelat föregångaren till detta spel i flera år innan Valve Corporation kom in i bilden. Då båda källorna är community-baserade och ständigt redigeras av ett flertal ryska spelare, anser jag det fel att tolka en av dem som mer riktig än den andra. Då Dota 2 Wiki är ett wiki är det även utformat för att ge läsaren en formell beskrivning av spelets mekaniker. Av dessa anledningar anser jag att Dota 2 Wiki är en nästintill likvärdig källa till Dota 2.

Min första överblick av terminologin är ett försök att skapa en strukturerad lista över själva fackspråket i spelet (se bilaga 1). Denna lista innehåller 139 olika engelska termer och deras ryska motsvarigheter. För att skapa en struktur över listan har jag till stor del tagit inspiration av Dota 2 Wikis (u.å.) indelning av spelets mekaniker, med ett antal justeringar för att undvika dubletter under diverse kategorier. Dota 2 Wiki har i min mening en bra struktur över förklaringarna om ett komplext spel med många lager. Då jag själv inte har spelat Dota 2 tillräckligt mycket för att bygga en så pass ingående indelning av alla mekaniker var den här sidan hjälpsam i arbetet. Listan har följande huvudkategorier:

1. *Unit mechanics*, vilket innebär termer som är relaterade till ”varelser” (*units*) så som hjältar och *creeps*⁶ i spelet. Detta kan exempelvis vara ”liv” (*health*), dvs. hur mycket skada dessa varelser kan ta innan de dör, eller *abilities*, vilket är olika förmågor hjältar kan använda för att skada fiender, hela allierade, försvara sig själva o.s.v.
2. *Attack mechanics*, där jag delat in termer som är relaterade till skada eller attacker i spelet. Detta är ett komplext ämne inom Dota 2, där många aspekter behöver tas i hänsyn för att räkna ut hur mycket skada en varelse kommer att ta från en attack, samt om något ytterligare kommer att hända med varelsen.
3. *World mechanics*, där jag delat in termer som är relaterade till själva världen. Här ingår exempelvis byggnader, *items*⁷ man kan köpa till sina hjältar, olika sorter av varelser o.s.v.

⁶ Begrepp för varelser som skapas var 30:e sekund i båda lags baser och som springer mot det andra lagets bas för att förstöra den. De stannar för att attackera alla varelser och torn i sin väg och är en av huvudmekanikerna i Dota 2.

⁷ Saker så som vapen, helande drycker och dylikt som man kan köpa för guld i spelet för att bli starkare.

4. *Status effects*, dvs. olika effekter som varelser kan bli påverkade av. Här ingår exempelvis *stuns*, som används på varelser så att de under en kort tid inte kan göra något och *hex*, som gör att den påverkade under en kort tid blir förvandlad till ett litet försvarslöst djur.
5. *Gameplay*, dvs. olika termer som är relaterade till taktik, trick man kan göra eller dylikt. Exempelvis ingår här *creep control techniques*, vilket innebär olika saker man kan göra med *creeps* för att få ett övertag i spelet, så som att döda sina egna för att motståndarna inte ska få ”erfarenhet” (*experience* ⁸) och guld.

Naturligt går flera av de olika termerna in i flera kategorier, exempelvis *двойной урон* (*double damage rune*, se term 88) som kan placeras både inom kategorierna ”*Runes*” ⁹ och ”*Attack mechanics*”; i dessa fall har jag valt att lägga in ordet i det området där jag anser det passa bäst.

Någon som spelat Dota 2 mycket skulle säkerligen snabbt observera att en stor del av terminologin saknas i denna lista; det som saknas är namnen på hjältar, *items* och förmågor (*abilities* ¹⁰). Det finns 116 hjältar i spelet varav alla har minst fyra förmågor, samt ca 170 olika *items* (Valve Corporation, 2013). Således har vi minst 746 termer här som inte finns med. Anledningen till detta är att de ej översatts varken i spelet eller på Dota 2 Wiki, utan har kvar sina engelska benämningar. Det jag har inkluderat i listan är därmed endast de orden som skrivs på ryska (även när de skapat låneord som skrivs med kyrilliska bokstäver, så som exempelvis *варды* ¹¹ [*wards*]).

Från en intervju med Anton Bersenev, som är en av administratörerna för Steams ryska översättningsgrupp fick jag veta anledningen till att hjältarna och *items* är skrivna på engelska. Bersenev (personlig kommunikation) förklarar att detta var ett beslut som togs när Dota 2 skulle översättas i betastadiet ¹² och vilket gjordes för att hålla samman communityn. Om man exempelvis skulle göra en översättning på hjälten ”*Anti-mage*” till ryska så skulle

⁸ Hjältar i spelet går upp i *level* när de får tillräckligt mycket *experience*, vilket leder till att de blir starkare och låser upp fler förmågor (*abilities*).

⁹ Olika slags ”*runor*” (*runes*) skapas varannan minut vid bestämda platser och kan ge vissa övertag till hjälten som plockar upp dem.

¹⁰ En av hjältarnas huvudmekaniker som gör att de skiljer sig från varandra. Varje hjälte har egna förmågor vilka kan användas för att t.ex. hela lagkamrater, göra massiv skada mot fiender eller teleportera sig.

¹¹ Ett *item* som man använder för att få en större överblick av kartan vid punkter som annars är dolda.

¹² När ett spel inte har släppts offentligt utan testas av en begränsad grupp personer för att hitta buggar och andra problem.

inte alla ha blivit nöjda, eftersom att Dota 2 är ett lagspel som kräver snabb och effektiv kommunikation. Om en rysk person spelar med fyra engelska personer behöver dessa således kunna en del gemensam terminologi för att kunna samarbeta, och om alla hjältar och *items* har samma namn underlättar det ofantligt (26 november 2018).

Eftersom att en stor del av terminologin i spelet är skriven på engelska betyder det att engelska och ryska kan blandas i texter som beskriver exempelvis förmågor. Ett exempel på hur det kan se ut ser vi i bilaga 2. Titeln står på engelska, medan resten av beskrivningen står på ryska. Vi kan se flera olika exempel användas från min ordlista. Exempelvis i ”pierces spell immunity”¹³ där man använder ”сквозь невосприимчивость к магии” som översättning, vilket stämmer överens med term 113 i bilaga 1. För *damage* används *урон*, för *magical* används *магический* och *no target*¹⁴ översätts till *ненаправленная*. Ett annat exempel kan vi se i bilaga 3, där det precis som i bilaga 2 finns flera användningar av termer från ordlistan, däribland *dispellable* (можно развеять) vilket är relaterat till term 99 *dispel*¹⁵ (*развеивание*). Vad vi även kan se här är att den omnämner ”Aghanim’s Scepter” och gör detta på engelska, vilket följer den tidigare nämnda översättningsregeln att alla titlar för *items* behåller sina engelska namn. Därefter återkommer ”scepter” senare i texten på ryska (урон цели со скипетром). Gissningsvis skrivs den först på engelska för tydlighet men sedan på ryska då texten blir mer koncis och man fortfarande förstår innebörden p.g.a. att titeln ”Aghanim’s Scepter” redan omnämnts. Ytterligare ett exempel på något som alltid skrivs på engelska är *item abilities*¹⁶, vilket visas exempelvis i Battle Fury (se bilaga 4). Detta *item* har tre förmågor, varav alla skrivs på engelska. ”Active: Chop tree/Ward” blir ”Активируемая: Chop tree/Ward”, ”Passive: Quell” blir ”Пассивная: Quell” och ”Passive: Cleave” blir ”Пассивная: Cleave”. Man kan alltså se att det finns ett system för när engelska används. Man har bestämt sig för att alla slags titlar behåller den engelska benämningen samtidigt som man översätter beskrivningarna.

Då min första frågeställning handlar om hur fördelningen inom terminologin ser ut mellan låneord, direktöversättningar o.s.v., så har jag även gjort en lista (se bilaga 5) där jag fördelat mina 139 termer i tre kategorier: översättningar, omskrivningar och låneord. Översättningarna

¹³ Immunitet mot förmågor.

¹⁴ När en förmåga inte används direkt på en varelse, utan t.ex. på marken runt den.

¹⁵ När man tar bort en *status effect* från en varelse.

¹⁶ Förmågor som kan användas via *items*.

innehåller termer som har en väldigt nära semantisk översättning. Exempelvis ser vi termer så som *agility*¹⁷ (*ловкость*), *pierce damage* (*проникающий урон*) och *dispel* (*развеивание*). Omskrivningar innehåller termer som i min mening semantiskt och syntaktiskt ligger för långt ifrån ursprungstermen, vilket jag kommer att förklara vidare senare i texten. Låneorden innehåller ord där man helt enkelt har russifierat ett engelskt ord, exempelvis *wards* som skrivs som *варды*. Vissa termer har flera översättningar och kan därmed placeras i flera kategorier; därmed återkommer vissa termer mellan de olika kategorierna.

Översättningarna tar upp majoriteten av listan med 86 termer, dvs. nästan 2/3 av hela terminologilistan. Omskrivningarna i sin tur innehåller 47 termer och det finns många intressanta lösningar för att russifiera dem. *Lifesteal*, vilket är ett slags attribut som innebär att en karaktär helas procentuellt till den skadan som görs, har i flera fall översatts till *вампиризм*. Alltså väljer man istället för att göra en direktöversättning eller ett låneord att relatera det till vampyrer, som är kända för att leva på andra varelsers blod. Det hade varit möjligt att använda en direktöversättning så som ”кража жизни”, vilket man gjort för samma begrepp i det kända spelet World of Warcraft (WoW) (Blizzard Entertainment, 2004), men att använda vampyrism framträdde i min mening som något mer koncist. För ”Glyph of Fortication”, en förmåga som båda lagen kan använda har man valt att skriva ”Укрепление строений”. Dessa två termer är semantiskt väldigt olika men fungerade under en lång tid perfekt i kontexten. Detta har dock nyligen förändrats och översättningen är nu problematisk. Detta var en förmåga som tidigare gjorde alla byggnader hos ena laget tillfälligt immuna mot skada. Med den här översättningen har man valt att exkludera glyfen i titeln och istället omformulera det till en ”stärkning” av byggnaderna. För några uppdateringar sedan så förändrade man dock denna förmåga och nu blir även alla *creeps* påverkade, vilket innebär att ”строений” inte längre fungerar i sammanhanget; man hade behövt skriva ”укрепление строений и крипов” eller helt enkelt göra direktöversättningen ”глиф укрепления”.

Bland låneorden hittade jag förvånansvärt endast nio termer. Som tidigare nämnt var *варды* (*wards*) inkluderade i dessa. *Blink*, vilket används för att snabbt teleportera en karaktär från en punkt till en annan, översätts också till *блинк*. I följande kapitel kommer vi att se hur låneorden är avsevärt mer representerade i det kommunicerade språket spelare sinsemellan.

¹⁷ Ett av de följande tre huvudattributen hos hjältar: *strength* som huvudsakligen ger hjältar mer liv, *agility* som ger hjältar snabbare attacker och *armor* för att tåla fysisk skada, samt *intelligence* som ger dem mer *mana* för att använda förmågor.

Vi har dock bekräftat att låneorden är mycket lågt representerade i fackspråket, så vad är anledningen till detta?

Bersenev (personlig kommunikation) förklarar att de försökt bygga ett lättförståeligt språk för någon som helt saknar engelska kunskaper. I vår intervju berättar han:

Alla håller inte nödvändigtvis med mig, men jag tycker personligen att om man behöver en översättning för att spela ett spel, så behöver spelet vara på ens språk från början till slut. Så man kan inte bara kasta några okända termer till spelaren och utgå ifrån att spelaren kommer att förstå dem. [...] Vi försöker även att använda en del slang, så som *creeps* som blir *крупы*, men vi använder inte exklusivt dessa ord, då vissa kan förstås utan vidare förklaring och andra är omöjliga (26 november 2018).

Att använda ord så som *стан* (*stun*) eller *баш* (*bash*) istället för *оглушение* och *оглушающий удар* hade alltså varit för svårt för en ny spelare utan engelska kunskaper att förstå. När de spelar med andra ryssar kommer de däremot att bli introducerade till en hel del slang som vi nu kommer att undersöka närmare.

Terminologins utformning - Hur skiljer sig talspråket från fackterminologin?

För att jämföra fackterminologin med hur ryska spelare pratar har jag till stor del tagit hjälp av ett antal intervjuer. Jag har hållit tre intervjuer: två med vanliga spelare och en med Bersenev.

I de två första intervjuerna gav jag personerna en enkät med 40 av de orden jag anser vara viktigast från Dota 2 och deras ”facköversättningar” (se orden i bilaga 6). I denna enkät frågade jag vilka översättningar de anser kan bytas mot andra ord när de spelar. Målet med detta var att hitta ett antal termer att inrikta mig på i deras intervjuer. Utöver dessa termer från enkäten ställde jag även frågor om personernas engelska kunskaper, huruvida de använder ett antal av de slangord jag hittat på ryska forum (se bilaga 7), hur de benämner runor gentemot originalorden och om de anser att de använder några nya begrepp från Dota 2 i verkliga livet.

I den tredje intervjun med Bersenev inriktade jag mig mer på hans jobb, hur många som arbetar med översättningarna, hur de gör sina val och hur de samarbetar. Mitt mål med detta

var att få en bättre bild av hur fackspråket i spelet har skapats och varför de gör vissa av sina översättningsval (vilket jag diskuterade tidigare i texten). Jag ställde dock även frågor om samma lista av ord som jag gav till de övriga två spelarna.

Något som skilde sig mellan spelarna var hur många av orden de ansåg skulle användas annorlunda i kommunikation. Gleb Gatjin, som deltog i min första intervju nämnde endast fyra ord (personlig kommunikation, 16 april 2018), medan Alexander Abramenko från min andra intervju nämnde 32 ord (personlig kommunikation, 16 april 2018) dvs. nästan alla ord som jag presenterat. Bersenev nämnde nio ord; dock var detta i slutfasen av intervjun då jag hade valt att fokusera på hans arbete, vilket gjorde att detta blev relativt stressat. Han sa även att dessa ord var de som han personligen garanterat skulle byta ut, men att det fanns många fler ord som kan användas annorlunda om man vill. Det som skilde Gatjin från de andra två och vilket skulle kunna ha en inverkan på varför han valde så pass få termer var dels hans engelska kunskaper och dels antalet timmar han spelat. När jag höll mina intervjuer var Abramenkos och Bersenevs engelska kunskaper precis lika bra som mina egna. Gatjins intervju däremot höll jag på ryska då han kände sig obekvämt med att både skriva och tala på engelska. När vi höll intervjun hade han spelat sammanlagt 200 timmar, medan Abramenko hade spelat 6000 och Bersenev ca 4500 timmar vilket kan ses i spelarnas profiler i Dota 2. Skillnaden skulle alltså kunna bero på att han haft mindre tid att påträffa alla slanganvändningar och termer som mer erfarna spelare är vana vid, samt att han inte använder låneord p.g.a. att han inte vet vad de betyder.

Majoriteten av orden som spelarna angav var låneord. Av de 32 termer som Abramenko tog upp var 24 låneord av något slag. De kunde vara direkta låneord, eller härstamma från andra engelska ord än de brukliga engelska speltermerna. Därtill fanns det även akronymer av engelska ord. Gatjin angav tre låneord och Bersenev sju. Båda av dem angav precis som Abramenko flera låneord som härstammade från andra engelska ord än de som skulle översättas. Ett antal exempel på direkta låneord var *левел* (*level*), *демедж* (*damage*), *байбек*¹⁸ (*buyback*) och *бараки*¹⁹ (*barracks*). Abramenko nämnde även några intressanta böjningar på låneord, vilket var *стренжевик* (*strength hero*), *агильщик* (*agility hero*) och *интелик*

¹⁸ Ett sätt att spendera guld i spelet för att köpa sig tillbaka när man dött. Om man inte gör detta måste man vänta, vilket kan bli farligt för ens lag om de är under press.

¹⁹ Viktiga byggnader för båda lagen, då man kan förstöra det andra lagets *barracks* för att göra deras *creeps* svagare.

(*intelligence hero*). Bland låneorden som härstammade från andra engelska ord fanns exempelvis *сплэш* (*cleave*) och *миссы* (*evasion* och *blind*) (Abramenko, 2018). Som jag noterade i min ryska ordlista verkar de inte använda något uttryck för *splash* i själva spelet, utan istället användes långa omskrivningar. Då *cleave*²⁰ av ett par spelare översätts till *сплэш* (både Bersenev och Abramenko brukar använda detta uttryck eller *удар по области*) så verkar det finnas en förvirring om skillnaden mellan dessa två begrepp hos spelarna. Något annat lite märkligt var att Abramenko sa att både han och hans vänner använder *миссы* för *evasion*²¹ och *blind*²² istället för *уклонение* och *ослепление*. Detta låter för mig lite udda då orden nästan är antonymer, men det handlar antagligen om att de omformulerar relaterade meningar till att använda exempelvis *miss chance* och inte använder själva orden *evasion* och *blind*, då Abramenko gav ett exempel: ”Акс атакует Фантом Ассассин [en hjälte med *evasion*], и он миссует по ней” (Axe is attacking Phantom Assassin and misses her).

Akronymer användes ett flertal gånger både från engelskan och ryskan. Alla tre spelarna använde *xn* (hp, engelsk akronym för health points) istället för *здоровье* (*health*). Både Abramenko och Bersenev sa att de och deras vänner endast använder *експ* (xp, engelsk akronym för *experience*) istället för *опыт* (*experience*) och att man istället för *регенерация здоровья* (*health regeneration*) säger *реген*. Abramenko nämnde *агр* (*aggro* och *taunt*²³), *бб* (*buyback*) och akronymerna *T1*, *T2*, och *T3* (från de engelska termerna tier 1, tier 2 och tier 3 towers) som han brukar använda istället för att endast säga *башня* (*tower*).

En annan kategori av avvikelser från fackterminologin är termer som härstammar från Dota 1 eller Warcraft 3. Exempelvis har namnen på många hjältar från Dota 1 ändrats i Dota 2 för att undvika upphovsbrott mot Blizzard Entertainment, då flera av hjältarna hade samma namn som karaktärer i Warcraft 3 (Strom & Levandoski, 2014). Då exempelvis ”Nature’s Prophet” använde ”Furions” (en hjälte från Warcraft 3) modell i Dota 1 så användes även detta namn. Bersenev förklarade att Nature’s Prophet därmed fortfarande kallas för ”Фурион”. När

²⁰ En *attack modifier* som gör så att alla slag i närstrid även gör skada mot varelser bredvid den man attackerar. *Splash* i sin tur gör samma sak men för attacker på avstånd.

²¹ En mekanik som gör att varelser har en procentuell chans att missa hjälten med *evasion*.

²² En *status effect* som kan användas på en varelse och gör att den får en procentuell risk att missa sina mål.

²³ *Taunt* innebär att alla fiender nära hjälten som använder detta tvingas till att attackera den.

*shrines*²⁴ kom till Dota 2 kunde de kallas för *колодцы* (Abramenko, 2018), vilket härstammar från *лунные колодцы* (*moon wells*) i Warcraft 3 som fyllde en liknande funktion. Ett annat exempel som Abramenko berättade om var hur han fram till 2016 kunde höra *itemet* ”Mask of Madness” kallas för ”Американка”, vilket beror på bilden som tidigare användes i Dota 1 (se



Mask of Madness
Blizzard Entertainment ©

bild ”Mask of Madness”). Det finns ett flertal ytterligare exempel, och i stora drag har alltså Dota 1 och Warcraft 3 en stor inverkan på dagens språk i Dota 2.

En intressant företeelse är användandet av helt orelaterade ryska ord som ljudmässigt liknar de engelska orden. Ordet *silence*²⁵ kallas enligt alla som jag intervjuat för *сало*, vilket är helt orelaterat semantiskt sätt men som har en viss liknelse fonetiskt. Även hjälten Silencer och *itemet* Orchid of Malevolence (som används för att kasta *silence*) går under namnet *сало*, vilket enligt Abramenko har lett till skämtet «Купил сало на сало, чтобы кидать сало». Denna meningen betyder alltså på engelska ”He bought Orchid of Malevolence on Silencer to cast silence”, men tre av orden blir likadana på ryska. Även hjälten Venomancer kallas för *Веник* (dota2-i.ru, u.å.), Drow Ranger för *Дрова* eller *Дровка* (Abramenko) och *itemet* Mjollnir för *мажор* (2018).

Utöver det tidigare nämnda skämtet finns det fler humoristiska variationer på terminologin i ryssarnas talspråk. Flera hjältar har vanliga smeknamn som bygger på deras utseende eller egenskaper. T.ex. kallas hjälten Tidehunter för *Арбуз* p.g.a. hans färger och form som får honom att se ut som en vattenmelon (Bersenev, 2018). Ancient Apparition kan i sin tur kallas för *Холодильник* (dota2.ru, 2017) vilket kan förklaras av hans köldtema. Abramenko förklarade även hur Pangolier, en relativt ny hjälte i form av ett bält djur (eng. pangolin ’myrkott’), gav många ryssar problem till en början då de inte förstod hur de skulle uttala namnet och dessutom inte visste vilket djur figuren skulle föreställa. Därmed började de kalla den för alla möjliga djur, såsom *Ком* ’katt’ eller *Барсук* ’grävling’ (2018).

²⁴ En byggnad som ger alla närvarande allierade varelser liv och mana när den aktiveras.

²⁵ En *status effect* som gör att den påverkade varelsen inte kan använda förmågor.

Med alla dessa avvikelser från fackspråket kan man konstatera att det kommunicerade språket i många fall är mycket annorlunda. Detta väcker två frågor: varför används all denna slang och hur stor andel av spelarna använder den?

Anledningen till slangen kan bland annat förklaras av att den gör kommunikationen snabbare och effektivare. Som vi sett tidigare används akronymer flitigt i både text och tal.

Förkortningar av hjältars namn är också vanligt, så som Абаба (Abbadon), Бэт (Batrider) och Троль (Troll warlord) (dota2.ru, 2017), eller "Mirana" som har titeln "Priestess of the Moon", men kallas för "Потма" (akronym för Princess of the Moon med ett "a" på slutet för att göra namnet feminint) (Bersenev, 2018). Ord som är totalt orelaterade till det engelska ordet (exempelvis *сало*) används för att enklare säga det som behövs i stunden. Alla dessa företeelser hjälper alltså att effektivisera lagets kommunikation för att de ska kunna samarbeta och vinna. Bersenev förklarar:

Så det är där terminologin i spelet hjälper och även slangen kommer in [när man spelar med okända lagkamrater]. Det är lättare att säga t.ex. "Стан Анти-мэйдж" än "Дай оглушение на анти-мага", både för ryska spelare eftersom att de redan är vana vid detta sedan innan och för engelska spelare om de spelar med dem.

Det här är fullständigt förståeligt, när det första exemplet har tre stavningar till skillnad från det andra, som innehåller hela tio stavningar. En sekunds skillnad kan i en *teamfight*²⁶ ha ödesdigra konsekvenser.

Så hur vanlig är all den här slangen hos spelarna? Då Gatjin endast nämnde ett fåtal exempel av slang efter 200 timmar så är det tveksamt att alla använder det. Enligt Abramenko använder dock majoriteten av alla ryssar han har spelat med dessa slanger, även när de inte kan engelska. Han hävdar att de vet vad alla låneord betyder i Dota 2, trots att de inte vet vad själva orden betyder i det engelska språket. Bersenev träffade proffsspelaren Roman Kushnarev, eller som han kallas i Dota 2: "Ramzes666", under en turnering i Kiev år 2017. Kushnarev som spelar i Virtus Pro har jag sett i streams²⁷ använda begrepp så som "дайте баш", "много дэмедж" och flera andra låneord (Kushnarev, 2018). Bersenev förklarar att Kushnarev under den här perioden knappt kunde engelska men att han använder alla dessa slanger ändå, vilket beror på att han vet vad de betyder i spelet och det underlättar för honom

²⁶ När båda lagen med flera spelare möter varandra i strid.

²⁷ Strömning av livevideo som många proffsspelare gör för stor publik på internet.

både i ryska och engelska sammanhang. När det gäller nya spelare, tror Bersenev att de flesta lär sig slangen snabbt så länge de är villiga. Man kan enligt honom välja att fråga andra spelare ett ords betydelse när man inte förstår det, eller så kan man välja att fortsätta att inte förstå det, vilket leder till att man kommer att kommunicera sämre. Det är som att man kommer till ett nytt land, ett "Dota-land", där man stöter på massvis av ord man inte förstår. Men då personerna man träffar även talar ens eget språk så blir det mycket lättare att lära sig det här språket. Därmed lär sig de flesta spelare dessa slanger snabbt (2018).

Sammanfattningsvis finns det troligtvis många spelare som använder fackspråket och mindre låneord, men de som blir mer erfarna kommer att använda engelska ord i kommunikation, trots att de inte förstår deras fulla betydelse.

Används Dota-terminologi i det övriga ryska språket?

För att svara på den här frågan har jag använt mig av min terminologilista i bilaga 1 (samt vissa av slangorden jag hittat) och undersökt den genom två metoder.

I min första metod har jag använt en frekvensordbok byggd på den ryska nationella korpusen (Lyashevskaya & Sharov, 2009). I denna ordbok har jag slagit upp alla termer, och för de som finns inkluderade har jag sammanställt en tabell med termerna och antalet användningar per million ord i korpusen (se bilaga 8). Om en term överhuvudtaget finns med i frekvensordboken så anser jag att den kan inkluderas bland ord som inte är exklusiva för Dota 2.

En stor andel av orden saknas i frekvensordboken, vilket kan bero på ett antal anledningar. Den vanligaste anledningen är att termen består av flera ord, vilket gör det omöjligt att undersöka termen i en frekvensordbok. Det kan även bero på att ordet helt enkelt är så pass ovanligt att det inte dyker upp i ordlistan, eller att det är ett nyskapat ord.

För att undersöka huruvida dessa termer används eller inte kommer vi till min andra metod, där jag har jag sökt upp alla dessa i Google med citationstecken och exkluderat alla träffar som innehåller orden "Dota" eller "Дота" för att få ett resultat utanför detta spel. I bilaga 9 har jag sammanställt alla dessa termer och hur många träffar jag fick per term. I de fall där jag fått under 1000 träffar, vilket jag anser som ett lågt träffantal har jag testat att ta bort regeln

om exkludering av dessa ord. Detta är för att se om det handlar om att termen är näst intill exklusiv för Dota, eller om det helt enkelt är ett ord eller en ordkombination som man knappt söker på varken i Dota eller utanför. Jag förväntar mig inte att termerna ska ha samma innebörd utanför Dota 2, utan målet är endast att se om det finns ord och ordkombinationer i det ryska språket som är fullständigt eller näst intill exklusiva för detta spel.

65 av sammanlagt 170 termer (dvs. ca 38 %) gick att hitta i frekvensordboken. Vissa var extremt vanliga, så som *уровень*, *лес* och *сила*, då dessa är vanliga ord i vardagen. Andra var mindre vanliga, så som *невидимость* (6 användningar), *обезоруживание* (5 användningar) och *добивание* (4 användningar). Trots att dessa är ovanliga, är de fortfarande inkluderade och därmed som jag tidigare sa naturliga i det övriga ryska språket.

Av de 105 övriga termerna som jag sökte upp i Google var det endast 20 termer som hade under 1000 träffar. Ett antal av dessa var tydligt exklusiva till Dota 2 om man ser till skillnaden på träffantalet med Dota/Дота inkluderat i söksträngen och med dessa ord exkluderade. Exempelvis visade *атаки без промахов*²⁸ (*true strike*), *направленная на существо*²⁹ (*unit target*), *урон соседним целям* (*splash*) och *линейные крипы* (*lane creeps*) alla enorma ökningarna från ett näst intill obefintligt träffresultat. Termen *техника контроля крипов* (*creep control techniques*) var tydligast med 0 till 5390 träffar och även *прокачка в лесу*³⁰ (*jungling*) och *стакать нейтралов*³¹ (*creep stacking*) hade enorma skillnader med en skillnad på 39 till 10 000 respektive 4 till 3570. Några termer hade väldigt få träffar i båda fallen; minst av alla hade *автоприменяемые*³² (*Active/Autocast*) och *нагромождение крипов* (ännu en term för *creep stacking*). Då båda dessa termer har andra ryska varianter med många fler träffar (*активные* och *автоматическая*, samt *стакать нейтралов*) visar detta resultat att dessa varianter av de engelska originaltermerna antagligen knappt används alls av communityn och att de även är onaturliga i det övriga ryska språket.

För en del av låneorden som man med stor sannolikhet inte skulle höra i det ryska vardagsspråket kan man se att de används i andra dataspel. Vid sökningar på ord så som

²⁸ En effekt som gör att man inte kan missa motståndare med sina attacker.

²⁹ När en förmåga används specifikt på en varelse.

³⁰ Att döda neutrala varelser i skogen för att få guld.

³¹ Att skapa större grupper av neutrala varelser i skogen, i målet att få mer guld snabbt.

³² Förmågor som automatiskt används vid varje attack.

*ганкать*³³ (*to gank*), *юниты* (*units*), *ульты*³⁴ (*ultimates*) och *варды* (*wards*) syns träffar inom flera olika spel, så som League of Legends, Heroes of the Storm, World of Warcraft och flera andra spel beroende på vilket ord man söker på.

I det stora hela visar dessa två undersökningar att en överväldigande majoritet av språket i Dota-terminologin används även utanför detta spel, antingen med samma betydelse eller i annan kontext. Ett fåtal termer kan med stor sannolikhet fastställas som exklusiva till Dota 2, men dessa är få och de som man hade kunnat tro skulle vara exklusiva kan i flera fall hittas i andra dataspel. Hur gemensam terminologin är mellan Dota 2 och andra spel är ett ämne som vi ska undersöka ännu djupare.

Dota-terminologi och andra spels terminologi

För att göra en översiktlig analys av huruvida de ryska översättningarna i Dota 2 används eller saknas i andra spel har jag valt ut 50 viktiga termer från min terminologilista vars engelska varianter är vanliga i andra spel. Översättningarna för dessa termer har jag valt att undersöka i två spel.

Det första spelet är POE (Path of Exile), vilket är ett RPG (role playing game) av spelutvecklaren Grinding Gear Games i Nya Zeeland. Spelet har inte lika många spelare som Dota 2, utan har som mest haft ca 100 000 spelare (Jones, 2018). Det har däremot ett mycket ambitiöst system för att utveckla karaktärer och innehåller därmed en bred terminologi. Det utspelar sig även precis som Dota 2 i en fantasy-värld. På grund av allt detta anser jag att spelet fungerar utmärkt för att göra en jämförelse.

Det andra spelet är World of Warcraft (WoW), ett enormt spel som hade ca 12 miljoner aktiva spelare som mest (Peckham, 2013). Då både Dota 2 och WoW härstammar från Warcraft, men samtidigt har gått olika vägar, anser jag att även WoW lämpar sig väl som jämförelseobjekt. Spelen uppvisar många likheter i sin engelska terminologi, eftersom att de har utvecklats ur samma spel, men spelsättet skiljer sig markant.

³³ Att som grupp överraska och döda en motståndares hjälte.

³⁴ De starkaste förmågorna hos hjältar som läses upp vid en särskild *level*.

För att hämta terminologin från dessa spel har jag arbetat på ett liknande sätt som när jag hämtade den ryska terminologin. Jag har tillbringat tid i båda spelen och letat efter de termer jag valt ut från Dota 2. För de som finns har jag sammanställt de engelska och ryska versionerna. För de termerna som jag inte hittat i själva spelen har jag precis som i Dota 2 använt några av de största communitysidorna. För WoW har detta hjälpt avsevärt, då hemsidan Wowhead hämtar sin information direkt från spelet via ett skript (Wowhead, u.å.). Detta innebär att jag kan söka upp en term och se alla förmågor i spelet som innehåller den här termen. Därefter kan jag undersöka både den engelska och den ryska varianten precis som de är skrivna i spelet. För POE har jag använt deras största wiki, vilket jag anser är det närmsta jag kan komma en officiell terminologi utanför spelet, då den ständigt redigeras av communityn.

I bilaga 10 finns sammanställningen av 50 essentiella Dota-termer och deras motsvarigheter i de två andra spelen. 38 av termerna kan man hitta i Path of Exile och 48 av termerna finns i WoW. Anledningen till att fler av termerna finns i WoW skulle jag gissningsvis förklara med spelens bakgrund, dvs. att Dota 2 och WoW båda härstammar från samma spel.

Något viktigt att nämna är att listan innehåller jämförelser mellan termer som antingen fullständigt motsvarar meningen hos termen i Dota 2 eller som ligger nära nog. Exempelvis har *stun* precis samma betydelse i alla spelen; det är en effekt som orsakas av karaktärens förmågor och som innebär att den påverkade varelsen inte kan göra något under effektens tid. Ett exempel på ord som inte betyder exakt samma sak men som enligt mig ligger nära nog är *cleave*, som i Dota 2 är en effekt som tillkommer hos karaktärer antingen tillfälligt av förmågor eller permanent genom vapen eller passiva förmågor. I WoW är detta inte benämningen på en effekt, utan endast ett ord som finns med i många titlar på diverse förmågor i spelet. De här förmågorna gör däremot nästan alltid samma sak som effekten i Dota 2. Alltså anser jag sådana fall ha en tillräckligt nära betydelse för att inkluderas i listan. Jag har även inkluderat ett antal termer från spelen som inte har exakt samma engelska benämning som i Dota 2, men som har exakt samma betydelse. Exempel på detta är *lifesteal*, som i Path of Exile istället kallas *life leech*. Vad jag valt att inte inkludera är därmed ord som antingen inte existerar överhuvudtaget, eller som tillhör termer med en helt annan funktion i spelet.

Från den här jämförelsen finns det ett antal statistiker att hämta. Av alla 37 engelska termer som finns i samtliga tre spel översätts 22 likadant till ryska, dvs. 59 %. 25 av 38 termer (66 %) översätts likadant mellan Dota 2 och POE, medan 35 av 48 termer (73 %) översätts likadant mellan Dota 2 och WoW. Mellan POE och WoW är 24 av 37 (65 %) gemensamma ord identiska.

Då vi kan konstatera att en måttligt stor del av den utvalda terminologin är identiskt översatt mellan Dota 2 och de andra spelen behöver vi ställa oss följande fråga: hur skiljer sig det som inte översätts identiskt?

För att se skillnaderna övergripligt kan vi jämföra fördelningarna av de olika spelens terminologi i olika kategorier. Av de 50 termer jag valt ut från Dota 2 kunde 76 % av orden indelas i översättningar, 24 % i omskrivningar och 6 % i låneord (se bilaga 11). I POE och WoW är statistiken nästan snarlik den i Dota 2, då 81 % av termerna är översättningar och 19 % omskrivningar (se bilaga 12 och 13). Den enda stora skillnaden är att POE och WoW inte innehöll några låneord. Av de termerna som skiljde sig mellan Dota 2 och POE var 67 % översättningar och 23 % omskrivningar, inte så långt ifrån variationen mellan Dota 2 och WoW, där 62 % var översättningar och resten omskrivningar. Alltså var det i analysen även en större chans att en term som skiljde sig mellan spelen var en översättning än att det var en omskrivning.

Slutsatserna som man kan dra från detta är att om resten av terminologierna i dessa spel stämmer lika bra överens med varandra som mina ordlistor, så kan man till stor del kan använda sig av Dota 2s ryska fackterminologi även vid översättning av andra spel.

Terminologin är däremot inte fullständigt gemensam mellan spelen, och således kan man även använda sig av andra direktöversättningar eller omskrivningar än de som Dota 2s översättare använt vid översättning av ett nytt spel. Som jag tidigare noterat fanns det inte heller några låneord alls i varken POE eller WoW, vilket visar att översättarnas filosofi verkar likna den hos översättarna i Dota 2.

Dota 2s inverkan på rysktalandes vardagsspråk

Vi har på många sätt konstaterat att ryska Dota-spelare använder ett särskilt språk när de spelar. Huruvida detta har lett till att deras språk utanför spelet ändras eller inte har jag försökt att undersöka i detta kapitel.

Från mina intervjuer har jag lite information att hämta, som däremot inte är så innehållsrik som jag hade velat från början. Abramenko och Bersenev säger båda att de kan använda småuttryck så som “Bcë, re-re” (That’s it, good game) i verkliga livet. Uttrycket “Bcë, re-re” används av dem exempelvis när något inte gått enligt planerna och det inte finns något att göra för att lösa problemet. När jag frågade dem om fler uttryck så kunde de däremot inte komma på några och det verkar som att de var något oberedda på denna frågan. Bersenev anser att majoriteten av termerna är för specifika till Dota 2 för att kunna användas i verkliga livet.

Det verkar inte heller som att spelarna jag pratat med använder fler engelska låneord i verkliga livet sedan de började spela Dota 2. Gatjin (2018) förklarar att han ibland kan använda förkortningar av engelska ord utanför spelet, men att detta är sällsynt och inte ens görs varje dag. Huruvida detta är p.g.a. Dota 2 är även tveksamt, då han inte har spelat spelet på länge och endast spelade 200 timmar vilket inte är en så hög siffra jämfört med många andra spelare. Abramenko förklarar att han ibland kan ha problem i verkliga livet med att han kan ord på engelska men inte på ryska (2018). Emellertid anser jag att även detta inte behöver vara exklusivt p.g.a. Dota 2, då han tidigare i intervjun förklarade att han lärt sig mycket engelska från film och litteratur, samt ofta stöter på engelska i arbetet då han jobbar inom IT och ofta läser manualer på detta språk. Bersenev hävdar att många ryssar använder engelska slanger och låneord i verkliga livet, men att han tror att det beror på andra faktorer än Dota 2 och liknande spel.

Resultat

Mitt syfte med detta arbete var att få en djupare inblick i rysk spelterminologi (både i Dota 2 och andra spel), svara på fyra frågeställningar och genom detta se vad det finns för utrymme till vidare forskning. Till viss mån känner jag att jag har uppnått dessa mål, trots att min fjärde frågeställning skulle behöva undersökas djupare för att få ett riktigt svar.

I min frågeställning om hur Dota 2s terminologi är uppbyggd och vilka översättningsmetoder som är mest representerade har vi sett att det dels beror på om vi beskriver fackspråket eller det kommunicerade språket, och dels beror det på spelarens erfarenhet om vi talar om det andra alternativet. I fackspråket är vanliga översättningar högst representerat, medan låneord är mycket ovanliga. I det kommunicerade språket däremot är låneord mycket vanligare och en erfaren spelare kan använda ett stort antal sådana trots att hen saknar kunskaper om deras riktiga betydelse. Ryska spelare använder förutom låneorden mycket slang i spelsituationer och det huvudsakliga målet med kommunikationen är att göra den så kort och effektiv som möjligt. Alltså stämmer Vdovitchenkos bild av Dota-spelarnas kommunikation även för spelare som kommunicerar på ryska. Dvs. att kommunikationen till stor del är slangbaserad och optimerad för att vara kort och effektiv. För en mer exakt presentation av den använda terminologin skulle man i en större studie kunna antingen intervjua fler ryska spelare eller potentiellt ansöka om tillgång hos Valve Corporation till all chatt-historik i offentliga matcher och föra statistik på de mest använda termerna.

Det har visat sig även att en överväldigande majoritet av språket likaså används i andra delar av ryskan. Många termer används exempelvis i dataspel och endast ett ytterst fåtal termer kunde anknytas exklusivt till Dota 2.

Från mina jämförelser mellan Dota 2 och två andra spel kan vi notera att fackterminologin i hög grad stämmer överens och att man potentiellt skulle kunna använda en sådan terminologilista som bilaga 1 för att översätta andra spel till ryska. Då dessa andra spel precis som Dota 2 knappt använder låneord i sina översättningar handlar det om att hitta rimliga översättningar och dessa finns det gott om i Dota 2s fackspråk. Då mitt underlag för jämförelse bestod av 50 ord anser jag att man kan behöva ett ännu större underlag för att fullständigt kunna fastställa detta, och det är något som skulle kunna undersökas i vidare forskning med ännu fler spel. Det hade även varit intressant att undersöka det talade språket i

andra spel och se om detta skiljer sig, eller om det ryska ”gaming-språket” till stor del ter sig identiskt i olika spel och genrer.

Det har på många sätt konstaterats i uppsatsen att ryska Dota-spelare använder ett särskilt språk när de spelar. Huruvida detta har lett till att deras språk utanför spelet ändras eller inte har visat sig svårt att fastställa. Min metod för frågeställning fyra visade sig vara alldeles för begränsad och då jag endast lyckades få tre intervjuer anser jag att jag inte har tillräckligt med underlag för att kunna dra några slutsatser. Frågeställningen var något för ambitiös för en kandidatuppsats som redan har tre andra frågeställningar men skulle kunna vara intressant för framtida forskning. Man skulle exempelvis kunna undersöka närmare hur inte endast Dota 2, utan även spel i helhet påverkar ryssars vardagsspråk. Detta skulle kunna göras med exempelvis intervjuer och enkäter i en mycket större skala, som behandlar en stor mängd termer som är exklusiva i dataspel.

Avslutningsvis vill jag verkligen uppmuntra till vidare forskning inom detta ämne, då jag anser att det finns mycket att hämta. Framför allt tror jag att forskning om ett gemensamt spelspråk och kommunikation mellan spelare från olika länder hade kunnat ge många intressanta resultat och visa möjligheter för kommunikation trots minimala gemensamma språkkunskaper. Hur det ryska spelspråket kommer att utveckla sig i framtiden, och vad för metoder som kommer att användas för att vidareutveckla samarbete och förståelse mellan internationella spelare är något jag ser fram emot att se.

Referenslista

- Bernal, M. (2006). On the Translation of Video Games. *The Journal of Specialised Translation*, 6, 22-36. https://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php
- Blizzard Entertainment. (2004). World of Warcraft [Dataspel]. Irvine, CA: Blizzard Entertainment, hämtad 2018-12-12
- Dota2-i.ru. (u.å.). Гайд на venomancer в доте 2. Hämtad 2018-12-04 från <http://dota2-i.ru/venomancer.php>
- Dota2.ru. (2017). Имена героев Dota 2, а также их прозвища [Internetforum]. Hämtad 2018-12-04 från <https://dota2.ru/forum/threads/imena-geroev-dota-2-a-takzhe-ix-prozvischa.1043231/>
- Dota 2 Wiki. (u.å.). Mechanics. Hämtad 2018-12-04 från <https://dota2.gamepedia.com/Mechanics>
- Emmerberg, M. (2017). *Är engelska ett svenskt språk? En studie av dataspelslokalisering för den svenska marknaden*. (Examensarbete, Lunds Universitet, Lund). Hämtad från <http://lup.lub.lu.se/student-papers/record/8912835>
- E-Sports Earnings. (2019a). Top countries for Dota 2. Hämtad 2019-05-01 från <https://www.esportsearnings.com/games/231-dota-2/countries>
- E-Sports Earnings. (2019b). Top Team Rankings For Dota 2. Hämtad 2019-05-01 från <https://www.esportsearnings.com/games/231-dota-2/top-teams>
- Fernández Costales, A. (2012). Exploring Translation Strategies in Video Game Localization. *MonTI: Monografías De Traducción E Interpretación* 4, 385-408. Doi: <http://dx.doi.org/10.6035/MonTI.2012.4.16>
- Hevia, C. (2007). VIDEO GAMES LOCALISATION: POSING NEW CHALLENGES TO THE TRANSLATOR. *Perspectives*, 14(4), 306-323. Doi: 10.1080/09076760708669046
- Jones. A. (2018). Path of Exile hits nearly 100,000 concurrents after latest expansion. Hämtad 2018-11-18 från <https://www.pcgamesn.com/path-of-exile/path-of-exile-player-count>
- Liquipedia. (2018). Dota Major Championships. Hämtad 2019-05-01 från https://liquipedia.net/dota2/Dota_Major_Championships
- Lyashevskaya, O., & Sharov, S. (2009). Частотный словарь современного русского языка (на материалах Национального корпуса русского языка) [Elektronisk resurs]. Hämtad 2018-12-11 från <http://dict.ruslang.ru/freq.php>

- Kushnarev, R. (2018). Utan titel [Video]. Hämtad 2018-03-30 från <https://www.twitch.tv/videos/233294394>
- Peckham, M. (2013). The Inexorable Decline of World of Warcraft. Hämtad 2018-11-18 från <http://techland.time.com/2013/05/09/the-inexorable-decline-of-world-of-warcraft/>
- Peterson, M. (2010). Massively multiplayer online role-playing games as arenas for second language learning, *Computer Assisted Language Learning*, 23:5, 429-439. DOI: 10.1080/09588221.2010.520673
- Statista. (2018). Number of monthly active users (MAU) of DOTA 2 worldwide as of July 2018 (in millions). Hämtad 2018-11-21 från <https://www.statista.com/statistics/607472/dota2-users-number/>
- Strom, S. & Levandoski, C. (2014). For DotA, Change Has Only Meant Growth. Hämtad 2018-12-03 från <https://www.redbull.com/us-en/for-dota-change-has-only-meant-growth>
- TheScore Esports. (2017). Infographic: Which countries do Dota 2 pros come from vs. casual players?. Hämtad 2018-11-21 från <https://www.thescoreesports.com/dota2/news/14443-infographic-which-countries-do-dota-2-pros-come-from-vs-casual-players>
- Turgut, & İrgin. (2009). Young learners' language learning via computer games. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 760-764. DOI: 10.1016/j.sbspro.2009.01.135
- Valve Corporation. (2016). 7.00 Update, The New Journey. Hämtad 2018-11-22 från <http://www.dota2.com/700/gameplay/>
- Valve Corporation. (2013). Dota 2 [Dataspel]. Bellevue, WA: Valve Corporation, hämtad 2018-12-12
- Valve Corporation. (u.å.). StreamTranslation. Hämtad 2018-12-07 från <https://translation.steampowered.com/>
- Vdovitchenko, S.S. (2016). Речевой портрет языковой личности игрока в DotA2. *Научный диалог*, (2 (50)), 9-20. Hämtad 2019-05-01 från <https://cyberleninka.ru/article/n/rechevoy-portret-yazykovoy-lichnosti-igroka-v-dota2>
- Wowhead. (u.å.) Wowhead client. Hämtad 2018-12-07 från <https://www.wowhead.com/client>

Bilagor

Bilaga 1

Terminologi i Dota 2

Unit mechanics

1. Abilities – Способности ¹

- 2. Basic abilities - Базовые способности ²
- 3. Ultimates - Особые способности, ² Ульты ³

4. Ability types – Типы способностей ²

- 5. No target – Ненаправленная ¹
- 6. Passive – Пассивный ¹
- 7. Point target – Направленная на точку ¹
- 8. Unit target – Направленная на существ ¹

9. Attributes – Атрибуты ²

- 10. Agility – Ловкость ¹
- 11. Intelligence – Интеллект ¹
- 12. Strength – Сила ¹

13. Evasion – Уклонение ¹

- 14. Accuracy – Точность ¹
- 15. True strike – Атаки без промахов, ¹ Точное попадание ²

16. Spawning - Появление ²

- 17. Buyback – Выкуп ¹
- 18. Respawn time - Время воскрешения, ³ Время возрождения ³

Övrigt:

- 19. Armor – Броня ¹
- 20. Aura – Аура ²
- 21. Block damage - Блокировка урона ²
- 22. Experience - Опыт ²
- 23. Health – Здоровье ¹
- 24. Health regeneration/regen. - Восстановление/восст. здоровья ¹
- 25. Illusions – Иллюзии ¹
- 26. Level – Уровень ¹
- 27. Magical resistance – Магическая защита, ¹ Сопротивление магии ³
- 28. Mana – Мана ¹
- 29. Mana regeneration/regen. – Восстановление/восст. маны ¹
- 30. Movement speed – Скорость передвижения ¹
- 31. Physical resistance – Физическая защита ¹
- 32. Status resistance – Сопротивление эффектам ¹
- 33. Talents – Таланты ²

Attack mechanics

Damage types:

- 34. Magical damage - Магический урон ¹
- 35. Physical damage – Физический урон ¹
- 36. Pure damage - Чистый урон ¹

Attack damage:

- 37. Basic damage - Обычный урон ²
- 38. Hero damage - Урон героя ²
- 39. Pierce damage - Проникающий урон ²
- 40. Siege damage - Осадный урон ²

41. Spell damage – Урон заклинаний ²

- 42. Spell amplification - Усиление (урона) заклинаний ²

Damage manipulation:

- 43. Damage amplification/increase - Увеличение урона, ¹ Дополнительный урон, ¹ Усиление урона ²
- 44. Damage negation - Блокирует, ¹ Отрицание урона ²
- 45. Damage reduction – Снижение урона, ¹ Уменьшение урона ²

Attack modifiers:

- 46. Active/Autocast - Активные/Автоприменяемые, ² Автоматическая ¹
- 47. Bash - Оглушающий удар ¹
- 48. Cleave – Прорубающий урон, ¹ Рассекающий удар ²
- 49. Critical strike - Критическая атака, ¹ Критический удар ²
- 50. Lifesteal - Вампиризм ¹
- 51. Mana break - Сожжение маны ¹
- 52. Splash – Урон соседним целям, ² I Dota-klienten finns det ingen översättning, endast långa omskrivningar. ¹

Övrigt:

- 53. Attack animation - Анимация атаки ²
- 54. Attack range – Дальность атаки ¹
- 55. Attack speed – Скорость атаки ¹
- 56. Cast animation - Анимация применения ²
- 57. Channeling abilities - Прерываемые способности ¹
- 58. Damage over time (DoT)/damage per tick – Периодический урон ¹
- 59. Missile speed - Скорость полёта снаряда ²

World mechanics**60. Lanes – Линии ¹**

- 61. Top lane - Верхняя линия ²
- 62. Middle/Mid lane - Средняя линия ²

- 63. Bot lane - Нижняя линия ²
- 64. Missing top – Враг ушёл сверху ¹
- 65. Missing mid - Враг ушёл с центра ¹
- 66. Missing bot - Враг ушёл снизу ¹
- 67. Safe lane/Short lane - Легкая линия/Безопасная линия, Короткая линия ²
- 68. Hard lane/Suicide lane/Long lane/Off lane - Тяжёлая линия/Длинная линия ²

Buildings

- 69. Ancient – Крепость ³
- 70. Barracks – Казармы ³
- 71. Glyph of fortification - Укрепление строений ³
- 72. Shops – Лавки ³
- 73. Shrines – Святыни ³
- 74. Towers – Башни ³

75. Items - Предметы ³

- 76. Disassembling – Разборка ³
- 77. Recipee – Рецепт ³
- 78. Wards – Варды ³

79. Units - Существа, ¹ юниты ²

- 80. Courier – Курьер ¹
- 81. Heroes – Герои ¹
- 82. Lane creeps - Линейные крипы ²
- 83. Neutral creeps - Нейтральные крипы ²
- 84. Summons - Призываемые существа ³

85. Runes – Руны ¹

- 86. Arcane rune – Волшебство ¹
- 87. Bounty rune – Богатство ¹
- 88. Double damage rune – Двойной урон ¹
- 89. Haste rune – Ускорение ¹
- 90. Illusion rune – Иллюзия ¹
- 91. Invisibility rune – Невидимость ¹
- 92. Regeneration rune – Регенерация ¹

93. Status effects - Эффекты состояния ²

- 94. Blind – Ослепление ²
- 95. Blink – Блинк ²
- 96. Break – Отключение ²
- 97. Cyclone – Ураган ²
- 98. Disarm – Обезоруживание ²
- 99. Dispel – Развевание ²
- 100. Ethereal form - Призрачная форма ²
- 101. Fear – Страх ²
- 102. Forced movement - Принудительное движение ²
- 103. Hex – Проклятие ²
- 104. Hide/Vanish – Исчезновение ²

- 105. Invisibility – Невидимость ²
- 106. Invulnerability – Неуязвимость ²
- 107. Mute – Заглушение ²
- 108. Phasing - Сквозное передвижение ²
- 109. Root – Оцепенение ²
- 110. Shackle – Сковывание ²
- 111. Silence – Безмолвие ²
- 112. Slow – Замедление ²
- 113. Spell immunity - Иммунитет к заклинаниям, ² невосприимчивость к магии ¹
- 114. Stun – Оглушение ²
- 115. Taunt – Провокация ²
- 116. Teleport – Телепортация ²
- 117. Trap – Ловушка ²

Gameplay:

118. Jungling - Прокачка в лесу, лесничество, фарм в лесу ²

- 119. Creep pulling - Отвод крипов ¹
- 120. Creep stacking - Нагромождение крипов, ² Стакать нейтралов ¹

121. Creep control techniques - Техника контроля крипов ²

- 122. Denying – Добивание ¹
- 123. Last hit - Последний удар ¹

Roller:

- 124. Carry – Фарм ¹
- 125. Disabler – Контроль ¹
- 126. Durable – Стойкость ¹
- 127. Escape – Побег ¹
- 128. Initiator – Инициация ¹
- 129. Jungler – Лес ¹
- 130. Nuker – Быстрый урон ¹
- 131. Pusher – Осада ¹
- 132. Support – Поддержка ¹

Övrigt:

- 133. Ganking – Ганк ¹
- 134. Pushing – Осада ¹
- 135. Harassment – Агрессия ¹
- 136. Farming – Фарм ¹
- 137. Initiating – Инициация ¹
- 138. Melee – Ближний бой ¹
- 139. Ranged – Дальний бой ¹

Källor:



1. Valve Corporation. (2013). Dota 2 [Datorspel]. Bellevue, WA: Valve Corporation. Hämtad 2018-11-22.
2. Dota 2 Wiki. (2018). Hämtad 2018-11-22 från

- https://dota2.gamepedia.com/Dota_2_Wiki
3. Valve Corporation. (2016). 7.00 Update, The New Journey. Hämtad 2018-11-22 från <http://www.dota2.com/700/gameplay/>




Bilaga 2

ECHO SLAM	ECHO SLAM
ABILITY: No Target DAMAGE TYPE: Magical PIERCES SPELL IMMUNITY: No	ТИП: ненаправленная УРОН: Магический СКВОЗЬ НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ К МАГИИ: Нет
Shockwaves travel through the ground, damaging enemy units. Each enemy hit causes an echo to damage nearby units. Real heroes cause two echoes.	По земле распространяются ударные волны, наносящие урон врагам. Каждое попадание по врагу создаёт волновое эхо, которое наносит урон ближайшим врагам. Попадание по герою создаёт двойное эхо.
RADIUS: 600 ECHO DAMAGE: 60 / 85 / 110 ■ 150 / 130 / 110 ■ 145 / 205 / 265	РАДИУС: 600 УРОН ОТ ЭХА: 60 / 85 / 110 ■ 150 / 130 / 110 ■ 145 / 205 / 265
<i>Tectonic plates crack, mountains fold, and foes are crushed by the Echo Slam.</i>	<i>Одним хлопком Рейгор разламывает тектонические плиты, скручивает горы и сминая недругов.</i>

Bilaga 3

LIFE BREAK	LIFE BREAK
<p>ABILITY: Unit Target AFFECTS: Enemy Units DAMAGE TYPE: Magical PIERCES SPELL IMMUNITY: Yes DISPELLABLE: Yes</p>	<p>ТИП: направленная на существо ДЕЙСТВУЕТ: на вражеских существ УРОН: Магический СКВОЗЬ НЕВОСПРИИМЧИВОСТЬ К МАГИИ: Да МОЖНО РАЗВЕЯТЬ: Да</p>
<p>Huskar draws upon his health to break an enemy's life, leaping at a target within attack range to shatter a percentage of that hero's current health, and slowing them. While leaping, Huskar is Spell Immune.</p>	<p>Герой наносит огромный урон ценой собственного здоровья. Он прыгает к цели в радиусе своей атаки, отнимая часть текущего здоровья жертвы и замедляя её. Во время прыжка герой невосприимчив к магии.</p>
<p>DISPEL TYPE: Basic Dispel</p>	<p>ТИП РАЗВЕИВАНИЯ: нормальное</p>
<p>Upgradable by Aghanim's Scepter.</p>	<p>Улучшается с Aghanim's Scepter.</p>
<p>If Huskar is disabled during the charge or the target moves more than 1400 units in 0.015 seconds, the charge stops. Slow works on Spell Immune units. Life Break cannot be disjointed.</p>	<p>Если во время прыжка Huskar будет выведен из строя или цель передвинется на расстояние более 1400 за 0,015 секунды, прыжок остановится. Замедляет врагов, невосприимчивых к магии. Эту способность нельзя сбить с цели.</p>
<p>DAMAGE DEALT: 34% / 38% / 42% DAMAGE TAKEN: 34% / 38% / 42% MOVEMENT SLOW: 40% / 50% / 60% SLOW DURATION: 4 / 5 / 6 SCEPTER DAMAGE DEALT: 65% SCEPTER COOLDOWN: 4</p>	<p>УРОН ЦЕЛИ: 34% / 38% / 42% УРОН СЕБЕ: 34% / 38% / 42% ЗАМЕДЛЕНИЕ ПЕРЕДВИЖЕНИЯ: 40% / 50% / 60% ДЛИТЕЛЬНОСТЬ ЗАМЕДЛЕНИЯ: 4 / 5 / 6 УРОН ЦЕЛИ СО СКИПЕТРОМ: 65% ПЕРЕЗАРЯДКА СО СКИПЕТРОМ: 4</p>
<p> 12</p>	<p> 12</p>
<p><i>No matter the danger, Huskar thrusts himself into melees that only he can survive.</i></p>	<p><i>Какой бы ни была опасность, священный воин бросается в битву, пережить которую сможет только он.</i></p>

Bilaga 4

 BATTLE FURY	 BATTLE FURY
+ 45 Damage + 6 HP Regeneration + 2.25 Mana Regeneration	+ 45 к урону + 6 к восстановлению здоровья + 2.25 к восстановлению маны
Active: Chop Tree/Ward  4	Активируемая: Chop Tree/Ward  4
Destroy a target tree or ward.	Уничтожает выбранное дерево или вард.
Tree Cast Range: 350 Ward Cast Range: 450	Дальность применения: • На дерево: 350 • На вард: 450
Passive: Quell	Пассивная: Quell
Increases attack damage against non-hero units by 60% for melee heroes, and 25% for ranged.	Увеличивает урон от атак по существам, не являющимися героями, на 60% для героев ближнего боя и на 25% — для дальнего.
Passive: Cleave	Пассивная: Cleave
Deals 40% of attack damage as physical damage in a cone up to 625 around the target. (Melee Only)	Атаки героя прорубают жертву, нанося врагам вокруг неё физический урон, равный 40% от урона (только в ближнем бою).
<i>The bearer of this mighty axe gains the ability to cut down swaths of enemies at once.</i>	<i>Владелец этого могучего топора может выкашивать врагов целыми рядами.</i>
Sell Price: 2200	Цена при продаже: 2200

Bilaga 5

Fördelning av terminologi i Dota 2

Översättningar:

Abilities – Способности
Accuracy – Точность
Active/autocast – Активные/Автоприменяемые, Автоматическая
Agility – Ловкость
Armor – Броня
Attack animation – Анимация атаки
Attack range – Дальность атаки
Attack speed – Скорость Атаки
Attributes – Атрибуты
Aura – Аура
Barracks – Казармы
Basic abilities – Базовые способности
Basic damage – Обычный урон
Blind – Ослепление
Block damage – Блокировка урона
Bot lane – Нижняя линия
Buyback – Выкуп
Courier – Курьер
Critical strike – Критическая атака, Критический удар
Cyclone – Ураган
Damage amplification/increase – Увеличение урона, Усиление урона
Damage negation – Отрицание урона
Damage over time (DoT)/Damage per tick – Периодический урон
Damage reduction – Снижение урона, Уменьшение урона
Disarm – Обезоруживание
Dispel – Развеивание
Dissassembling – Разборка
Durable – Стойкость
Escape – Побег
Evasion – Уклонение
Experience – Опыт
Fear – Страх
Forced movement – Принудительное движение
Hard lane/Suicide lane/Long lane/Off lane – Тяжёлая линия/Длинная линия
Health regeneration – Восстановление здоровья
Health – Здоровье
Hero damage – Урон героя
Heroes – Герои
Hex – Проклятие
Hide/Banish – Исчезновение
Illusions – Иллюзии
Initiator – Инициация
Intelligence – Интеллект
Invisibility – Невидимость
Invulnerability – Неуязвимость
Items – Предметы
Lanes – Линии

Last hitting - Последний удар
Level – Уровень
Magical resistance – Магическая защита, сопротивление магии
Magical – Магический урон
Mana regeneration – Восстановление маны
Mana – Мана
Melee – Ближний бой
Middle/Mid lane – Средняя линия
Missile speed – Скорость полёта снаряда
Move speed – Скорость передвижения
Passive (ability type) – Пассивный
Physical – Физический
Pierce damage – Проникающий урон
Pure – Чистый урон
Ranged – Дальний бой
Recipee – Рецепт
Runes – Руны
Safe lane/Short lane – Легкая линия/Безопасная линия, Короткая линия
Shackle – Сковывание
Shops – Лавки
Shrines – Святыни
Siege damage – Осадный урон
Silence – Безмолвие
Slow – Замедление
Spell amplification – Усиление (урона) заклинаний
Spell damage – Урон заклинаний
Spell immunity – Иммунитет к заклинаниям
Status effects – Эффекты состояния
Strength – Сила
Stun – Оглушение
Summons – Призываемые существа
Support – Поддержка
Talents – Таланты
Teleport – Телепортация
Top lane – Верхняя линия
Towers – Башни
Trap – Ловушка
True strike – Точное попадание
Ultimates – Особые способности

Omskrivningar:

Ancient – Крепость
Arcane rune - Руна волшебства
Bash – Оглушающий удар
Bounty rune - Руна богатства
Break - Отключение
Carry – Фарм
Cast animation - Анимация применения
Channeling abilities - Прерываемые способности

Cleave – Прорубающий урон, Рассекающий удар
Creep pulling - Отвод крипов
Creep stacking - Нагромождение крипов
Damage amplification/increase - Дополнительный урон
Damage negation - Блокирует
Denying – Добивание
Disabler – Контроль
Double damage rune – Двойной урон
Ethereal - Призрачная форма
Glyph of fortification - Укрепление строений
Harassment – Агрессия
Haste rune – Ускорение
Hide/Banish - Исчезновение
Illusion rune – Иллюзия
Invisibility rune – Невидимость
Jungler - Лес
Jungling - Прокачка в лесу, Лесничество, Фарм в лесу
Lifesteal – Вампиризм (finns på andra ställen)
Mana break - Сожжение маны
Missing bot - Враг ушёл снизу
Missing mid - Враг ушёл с центра
Missing top – Враг ушёл сверху
Mute – Заглушение - Заглушать
No target - Ненаправленная
Nuker – Быстрый урон.
Phasing - Сквозное передвижение
Point target – Направленная на точку
Pusher - Осада
Pushing – Осада
Regeneration rune – Регенерация
Respawn time - Время воскрешения, Время возрождения
Root - Оцепенение
Spawning – Появление
Splash – Урон соседним целям
Taunt - Провокация
True strike – Атаки без промахов
Ultimates - Особые способности
Unit target – Направленная на существ
Units - Существа

Låneord:

Blink - Блинк
Farming – Фарм
Ganking - Ганк
Lane creeps - Линейные крипы
Neutral creeps - Нейтральные крипы
To stack creeps - Стакать нейтралов
Ultimates - Ульты
Units - Юниты
Wards - Варды

Bilaga 6

Выберите все термины, вместо которых вы можете использовать другие русские слова или данные английские слова в игре.

- Strength – Сила
- Agility – Ловкость
- Intelligence – Интеллект
- Experience – Опыт
- Level – Уровень
- Spawning – Появление
- Buyback – выкуп
- Damage - урон
- Health - здоровье
- Health regen. - Восстановление здоровья
- Armor – броня
- Magical resistance – Магическая защита / Сопротивление магии
- Evasion – Уклонение
- True strike – Атаки без промахов / Точное попадание
- Move speed – Скорость передвижение
- Critical strike - Критическая атака / Критический удар
- Cleave – Прорубающий урон / Рассекающий удар
- Bash - Оглушающий удар
- Lifesteal – Вампиризм
- Damage over time (DoT) / Damage per tick – Периодический урон
- Ancient – Крепость
- Towers - Башни
- Barracks – Казармы
- Shrines – Святыня
- Glyph of fortification - Укрепление строений
- Shops – Лавки
- Items – Предметы
- Units - Существа
- Stun - Оглушение
- Shackle – Сковывание
- Root - Оцепенение
- Hex - Проклятие
- Blind - Ослепление
- Silence - Безмолвие
- Mute - Заглушение
- Break - Отключение
- Slow - Замедление
- Taunt - Провокация
- Invisibility - Невидимость
- Invulnerability - Неуязвимость

Bilaga 7

Slangord från ryska dota-forum.

To gank - Ганкать

To push - Пушить

To harass - Харасить

To farm - Фармить

Carry - Керри

Hard carry - Хард Керри

Semi carry - Полу Керри/Семи-Керри

Tank - Танк

Healer - Хиллер

Ganker - Ганкер

Pusher - Пушер

Offlaner - Хардлайнер

Support - Саппорт

Bilaga 8

Antal användningar av Dota-termer i en rysk frekvensordbok

Term	Antal användningar per million ord
Abilities – Способности	999
Accuracy – Точность	380
Active/Autocast – Активные	857
Active/Autocast – Автоматическая	240
Agility – Ловкость	47
Ancient – Крепость	293
Arcane rune – Волшебство	40
Armor – Броня	81
Attributes – Атрибуты	109
Aura – Аура	51
Barracks – Казармы	134
Blind – Ослепление	10
Bounty rune – Богатство	381
Break – Отключение	50
Buyback – Выкуп	74
Courier – Курьер	68
Cyclone – Ураган	69
Damage negation – Блокирует	90
Denying – Добивание	4
Disabler – Контроль	1312
Disarm – Обезоруживание	5
Dissassembling – Разборка	120
Durable – Стойкость	71
Escape – Побег	227
Evasion – Уклонение	46
Experience – Опыт	2188
Fear – Страх	1384
Harassment – Агрессия	131
Haste rune – Ускорение	110
Health – Здоровье	1060
Heroes – Герои	1840
Hex – Проклятие	80
Hide/Vanish – Исчезновение	142
Illusion rune – Иллюзия	243
Illusions – Иллюзии	243
Initiating – Инициация	11
Initiator – Инициация	11

Intelligence – Интеллект	144
Invisibility – Невидимость	6
Invisibility rune – Невидимость	6
Items – Предметы	1544
Jungler – Лес	2115
Jungling – Лесничество	41
Lanes – Линии	1437
Level – Уровень	3485
Passive – Пассивный	105
Pusher – Осада	36
Pushing – Осада	36
Recipee – Рецепт	206
Regeneration rune – Регенерация	16
Root – Оцепенение	56
Runes – Руны	16
Shops – Лавки	262
Shrines – Святыни	90
Silence – Безмолвие	37
Slow – Замедление	35
Spawning – Появление	825
Strength – Сила	6458
Support – Поддержка	1106
Talents – Таланты	620
Tank – Танк	526
Taunt – Провокация	119
Towers – Башни	394
Trap – Ловушка	129
Units - Существа	966

Källa:

Ляшевская, О. Н., & Шаров, С. А. (2009). Частотный словарь современного русского языка (на материалах Национального корпуса русского языка) [Elektronisk resurs]. Hämtad 2018-12-11 från <http://dict.ruslang.ru/freq.php>

Källorna för översättning är desamma som i bilaga 1.

Bilaga 9

Antal sökträffar för ryska Dota-termer på google.

Term	Antal träffar med "Dota" och "Dota" exkluderat.	Antal träffar utan att exkludera "Dota" och "Dota".
Ability types – Типы способностей	69 300	
Active/Autocast – Автоприменяемые	5	20
Attack animation - Анимация атаки	13 700	
Attack range – Дальность атаки	22 500	
Attack speed – Скорость атаки	204 000	
Bash - Оглушающий удар	11 700	
Basic abilities - Базовые способности	12 500	
Basic damage - Обычный урон	6 970	
Blink – Блинк	173 000	
Block damage - Блокировка урона	490	1810
Bot lane - Нижняя линия	61 800	
Carry – Керри *	5 730 000	
Carry – Фарм	8 460 000	
Cast animation - Анимация применения	1 340	
Channeling abilities - Прерываемые способности	50	350
Cleave – Прорубающий урон	300	542
Cleave – Рассекающий удар	12 400	
Creep control techniques - Техника контроля крипов	0	5390
Creep pulling - Отвод крипов	117	809
Creep stacking - Нагромождение крипов	2	8
Creep stacking - Стакать нейтралов	4	3570
Creeps – Крипы	28 400	
Critical strike - Критическая атака	7 050	
Critical strike - Критический удар	116 000	
Damage amplification/increase - Дополнительный урон	83 300	
Damage amplification/increase - Увеличение урона	49 900	
Damage amplification/increase - Усиление урона	6 450	

Damage negation - Отрицание урона	31	78
Damage over time (DoT)/damage per tick – Периодический урон	17 400	
Damage reduction – Снижение урона	29 700	
Damage reduction – Уменьшение урона	18 600	
Dispel – Развеивание	31 300	
Double damage rune – Двойной урон	33 100	
Ethereal form - Призрачная форма	4 890	
Farming – Фарм	8 460 000	
Forced movement - Принудительное движение	9 350	
Ganker - Ганкер	14 100	
Ganking – Ганк	67 300	
Glyph of fortification – Укрепление строений	491	450
Hard carry - Хард Керри	2 580	
Hard lane/Suicide lane/Long lane/Off lane - Длинная линия	47 700	
Hard lane/Suicide lane/Long lane/Off lane - Тяжёлая линия	3 830	
Healer - Хилер	498 000	
Health regeneration/regen. – Восстановление /восст. Здоровья	300 000	
Hero damage - Урон героя	3 230	
Jungling - Прокачка в лесу	39	10 000
Jungling – Фарм в лесу	2 500	
Lane creeps - Линейные крипы	17	827
Last hit - Последний удар	494 000	
Lifesteal – Вампиризм	505 000	
Magical damage - Магический урон	35 900	
Magical resistance – Магическая защита	81 400	
Magical resistance – Сопротивление магии	33 400	
Mana break - Сожжение маны	1 410	
Mana regeneration/regen. – Восстановление/восст. маны	22 500	
Mana – Мана	5 230 000	
Melee – Ближний бой	421 000	

Middle/Mid lane – Средняя линия	294 000	
Missile speed - Скорость полёта снаряда	30 400	
Movement speed – Скорость передвижения	1 100 000	
Mute – Залужение	33 700	
Neutral creeps - Нейтральные крипы	386	8190
No target – Ненаправленная	49 900	
Nuker – Быстрый урон	1 730	
Offlaner - Хардлайнер	14 800	
Phasing - Сквозное передвижение	159	144
Physical damage – Физический урон	224 000	
Physical resistance – Физическая защита	88 400	
Pierce damage - Проникающий урон	6 580	
Point target – Направленная на точку	76	28 300
Pure damage - Чистый урон	9 270	
Pusher - Пушер	363 000	
Ranged – Дальний бой	68 500	
Respawn time - Время возрождения	40 300	
Respawn time - Время воскрешения	18 900	
Safe lane/Short lane - Безопасная линия	3 360	
Safe lane/Short lane - Короткая линия	30 100	
Safe lane/Short lane - Легкая линия	10 100	
Semi carry - Полу Керри	250	670
Semi carry - Семи-Керри	318	8150
Shackle – Сковывание	27 500	
Siege damage - Осадный урон	2 270	
Spell amplification - Усиление заклинаний	1 920	
Spell damage – Урон заклинаний	3 840	
Spell immunity - Иммунитет к заклинаниям	7 160	
Spell immunity - Невосприимчивость к магии	7 460	
Splash – Урон соседним целям	151	2810

Status effects - Эффекты состояния	2 190	
Status resistance – Сопротивление эффектам	1 560	
Stun – Оглушение	311 000	
Summons - Призываемые существа	3 290	
Support – Саппорт	1 050 000	
Teleport – Телепортация	522 000	
To farm - Фармить	723 000	
To gank - Ганкать	19 400	
To harass - Харасить	9 030	
To push - Пушить	86 700	
Top lane - Верхняя линия	63 800	
True strike – Атаки без промахов	7	212
True strike – Точное попадание	202 000	
Ultimates - Особые способности	113 000	
Ultimates – Ульты	83 700	
Unit target – Направленная на существ	65	1540
Units - Юниты	461 000	
Wards – Варды	92 100	

*Google inkluderade i detta fall ett stort antal träffar på namnet Kerry.

Källorna för översättning är desamma som i bilaga 1.

Bilaga 10

Jämförelse av terminologi i tre datorspel.

Engelsk term så som den är skriven i Dota 2	Dota 2	Path of Exile	World of Warcraft
Abilities	Способности	Умения (Skills) ¹	Способности ⁴
Accuracy	Точность	Меткость ¹	Меткость ⁴
Agility	Ловкость	Подвижность ¹	Ловкость ³
Armor	Броня	Броня ¹	Броня ³
Attack range	Дальность атаки	Дальность атаки ¹	Finns ej
Attack speed	Скорость атаки	Скорость атаки ¹	Скорость атаки ⁴
Attributes	Атрибуты	Характеристики ¹	Характеристики ³
Aura	Аура	Аура ¹	Аура ³
Bash	Оглушающий удар	Finns ej	Оглушение ⁴
Blind	Ослепление	Ослепление ²	Ослепление ³
Blink	Блинк	Finns ej	Скачок ³
Channeling abilities	Прерываемые способности	Поддерживаемые умения (Channeled skills) ²	Направляемое (channeling) ⁴
Cleave	Рассекающий удар	Рассечение ¹	Рассекающий удар ⁴
Critical strike	Критическая атака, Критический удар	Критический удар ¹	Критический удар ³
Damage	Урон	Урон ¹	Урон ³
Damage amplification/increase	Увеличение урона, Дополнительный урон, Усиление урона	Увеличение урона ¹	Усиление урона ⁴
Damage over time (DoT)/damage per tick	Периодический урон	Постепенный урон ¹	Периодический урон ⁴
Disarm	Обезоруживание	Finns ej	Обезоруживание ³
Evasion	Уклонение	Уклонение ¹	Ускользание ⁴
Experience	Опыт	Опыт ¹	Опыт ³
Fear	Страх	Finns ej	Страх ³
Health	Здоровье	Здоровье (life) ¹	Здоровье ³
Health regeneration	Восстановление здоровья	Регенерация здоровья (life regeneration) ¹	Восполнение здоровья ⁴
Hex	Проклятие	Finns ej	Слаз ³
Intelligence	Интеллект	Интеллект ¹	Интеллект ³
Invisibility	Невидимость	Finns ej	Невидимость ³
Invulnerability	Неуязвимость	Неуязвимость ²	Неуязвимость ³
Items	Предметы	Предметы ¹	Предметы ³
Level	Уровень	Уровень ¹	Уровень ³
Lifesteal	Вампиризм	Похищение здоровья (Life leech) ¹	Кража жизни ⁴
Magical resistance	Магическая защита, Сопротивление магии	Сопротивление магии ¹	Сопротивление магии ⁴
Mana	Мана	Мана ¹	Мана ³
Mana regeneration	Восстановление маны	Регенерация маны ¹	Восполнение маны ⁴

Movement speed	Скорость передвижения	Скорость передвижения ¹	Скорость передвижения ⁴
Respawn	Воскрешение	Воскреснуть ¹ (resurrect)	Воскресать (resurrect) ³
Root	Оцепенение	Finns ej	Обездвиженность ³
Shackle	Сковывание	Finns ej	Сковывание ³
Silence	Безмолвие	Молчание ²	Безмолвие ³
Slow	Замедление	Замедление ²	Замедление ³
Spawning	Появление	Finns ej	Появление ⁴
Spell damage	Урон заклинаний	Урон от чар ²	Магический урон ⁴
Spell immunity	Иммунитет к заклинаниям, невосприимчивость к магии	Finns ej	Невосприимчивость к заклинаниям ⁴
Strength	Сила	Сила ¹	Сила ³
Stun	Оглушение	Оглушение ¹	Оглушение ³
Talents	Таланты	Пассивные умения (passive skills) ²	Таланты ⁴
Taunt	Провокация	Провокация ²	Провокация ³
Teleport	Телепортация	Телепортация ²	Телепортация ³
Trap	Ловушка	Ловушка ¹	Ловушка ³
Ultimates	Особые способности, Ульты	Finns ej	Finns ej
Units	Существа, юниты	Finns ej	Существа ³

Källor:

1. Grinding Gear Games. (2013). Path of Exile [Datorspel]. Auckland, Nya Zeeland: Grinding Gear Games. Hämtad 2018-04-30.
2. Path of Exile Wiki. (2018). Hämtad 2018-11-18 från https://pathofexile.gamepedia.com/Path_of_Exile_Wiki
3. Blizzard Entertainment. (2004). World of Warcraft [Datorspel]. Irvine, CA: Blizzard Entertainment. Hämtad 2018-11-18.
4. Wowhead. (2018). Hämtad 2018-11-18 från <https://www.wowhead.com/>

Bilaga 11

Fördelning av terminologi i Dota 2 för frågeställning 3

Översättningar:

Abilities - Способности

Accuracy - Точность

Agility - Ловкость

Armor - Броня

Attack range - Дальность атаки

Attack speed - Скорость атаки

Attributes - Атрибуты

Aura - Аура

Blind - Ослепление

Critical strike - Критическая атака, Критический удар

Damage - Урон

Damage amplification/increase - Увеличение урона, Усиление урона

Disarm - Обезоруживание

Evasion - Уклонение

Experience - Опыт

Fear - Страх

Health - Здоровье

Health regeneration - Восстановление здоровья

Hex - Проклятие

Intelligence - Интеллект

Invisibility - Невидимость

Invulnerability - Неуязвимость

Items - Предметы

Level - Уровень

Magical resistance - Магическая защита, Сопротивление магии

Mana - Мана

Mana regeneration - Восстановление маны

Movement speed - Скорость передвижения

Shackle - Сковывание
Silence - Безмолвие
Slow - Замедление
Spell damage - Урон заклинаний
Spell immunity - Иммунитет к заклинаниям, невосприимчивость к магии
Strength - Сила
Stun - Оглушение
Talents - Таланты
Teleport - Телепортация
Trap - Ловушка

Omskrivningar:

Bash - Оглушающий удар
Channeling abilities - Прерываемые способности
Cleave - Рассекающий удар
Damage amplification/increase - Дополнительный урон
Damage over time (DoT)/damage per tick ?? (obs står olika i olika listor nu) -
Периодический урон översättning
Lifesteal - Вампиризм
Respawn - Воскрешение
Root - Оцепенение
Spawning - Появление
Taunt – Провокация
Ultimates - Особые способности,
Units - Существа, юниты

Låneord:

Ultimates - Ульты
Units – Юниты

Källorna för dessa översättningar är desamma som i bilaga 1.

Bilaga 12

Fördelning av terminologi i Path of Exile

Översättningar:

Accuracy - Меткость *

Agility - Подвижность *

Armor - Броня

Attack range - Дальность атаки

Attack speed - Скорость атаки

Aura - Аура

Blind - Ослепление

Channeled skills - Поддерживаемые умения *

Critical strike - Критический удар

Damage - Урон

Damage amplification/increase - Увеличение урона

Evasion - Уклонение

Experience - Опыт

Intelligence - Интеллект

Invulnerability - Неуязвимость

Items - Предметы

Level - Уровень

Magical resistance - Сопротивление магии

Mana - Мана

Mana regeneration - Регенерация маны *

Movement speed - Скорость передвижения

Passive skills - Пассивные умения *

Resurrect - Воскреснуть

Silence - Молчание *

Skills - Умения *

Spell damage - Урон от чар *

Strength - Сила

Stun - Оглушение

Teleport - Телепортация

Trap - Ловушка

Omskrivningar:

Attributes - Характеристики *

Cleave - Рассечение *

Damage over time (DoT)/damage per tick - Постепенный урон *

Life - Здоровье

Life regeneration - Регенерация здоровья *

Life leech – Похищение здоровья *

Taunt - Провокация

Låneord:

Termer följt av * är termer där den ryska varianten skiljer sig från den i Dota 2.

Källorna för dessa översättningar är desamma som i bilaga 8.

Bilaga 13

Fördelning av terminologi i World of Warcraft

Översättningar:

Abilities - Способности

Accuracy - Меткость *

Agility - Ловкость

Armor - Броня

Attack speed - Скорость атаки

Aura - Аура

Blind - Ослепление

Critical strike - Критический удар

Damage - Урон

Damage amplification/increase - Усиление урона

Damage over time (DoT)/damage per tick - Периодический урон

Disarm - Обезоруживание

Evasion - Ускользание *

Experience - Опыт

Fear - Страх

Health - Здоровье

Health regeneration - Восполнение здоровья *

Hex - Сглаз *

Intelligence - Интеллект

Invisibility - Невидимость

Invulnerability - Неуязвимость

Items - Предметы

Level - Уровень

Lifesteal - Кража жизни *

Magical resistance - Сопротивление магии

Mana - Мана

Mana regeneration - Восполнение маны *

Movement speed - Скорость передвижения
Resurrect – Воскресать
Shackle - Сковывание
Silence - Безмолвие
Slow - Замедление
Spell damage - Магический урон *
Spell immunity - Невосприимчивость к заклинаниям *
Strength - Сила
Stun - Оглушение
Talents - Таланты
Teleport - Телепортация
Trap - Ловушка

Omskrivningar:

Attributes - Характеристики *
Bash - Оглушение *
Blink - Скачок *
Channeling – Направляемое *
Cleave - Рассекающий удар
Root - Обездвиженность *
Spawning - Появление
Taunt - Таланты
Units – Существа

Låneord:

Termer följt av * är termer där den ryska varianten skiljer sig från den i Dota 2.
Källorna för dessa översättningar är desamma som i bilaga 8.