

## **Interaktiivisia elokuvia kääntämässä**

Tekstittämiskonventiot videopelien välinäytöksissä

Tuukka Taarluoto  
Tampereen yliopisto  
Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö  
Käännöstiede (englanti)  
Pro gradu -tutkielma  
Maaliskuu 2011

Tampereen yliopisto  
Käännöstiede (englanti)  
Kieli-, käännös- ja kirjallisuustieteiden yksikkö

TAARLUOTO, Tuukka: Interaktiivisia elokuvia kääntämässä - Tekstittämiskonventiot videopelien välinäytöksissä

Pro gradu -tutkielma, 80 sivua, englanninkielinen lyhennelmä 10 s.  
Maaliskuu 2011

---

Tarkastelen tutkielmassani suomalaisten tekstityskonventioiden toteutumista suomeksi lokalisoitussa videopelissä. Videopeleistä on muutamassa vuosikymmenessä kehittynyt maailman nopeimmin kasvava viihdeteollisuuden haara. Samalla videopelien kääntämiseen erikoistunut lokalisoititeollisuus on kasvanut merkittäväksi kääntäjien työllistäjäksi. Tästä huolimatta videopelien kääntämistä ja lokalisoitintia on tutkittu käännöstieteissä melko vähän. Koska lokalisoitintin teoria on näin ollen käännöstieteissä vähäistä, lähestyn aihetta av-kääntämisen näkökulmasta, sillä av-kääntäminen on ”vanhemmista” kääntämisen lajeista lokalisoitintia läheisin.

Tutkimuskohteeni on Playstation 3 -pelikonsolin peli Uncharted 2: Among Thieves. Ennen kaikkea elokuvamaiseen ilmaisuun pyrkivänä pelinä av-kääntämisen konventioiden noudattaminen olisi Uncharted 2:n käännöksessä perusteltua. Varsinainen tutkimusaineistoni koostuu pelissä esiintyvistä välinäytöksistä ja niiden tekstityksistä, joista otin tarkasteltavaksi noin kolmanneksen. Tarkastelen tästä aineistosta useita tekstittämisen konventioita, mukaan lukien tekstitysten tiivistämistä, tekstin sijoittelua, välimerkkien käyttöä ja tekstitysten synkroniaa kuvan, alkutekstin ja puheen rytmin kanssa.

Tutkimukseni osoittaa, että Uncharted 2:n välinäytösten tekstitykset rikkovat ruututextitysten konventioita monin tavoin. Suurimmat erot havaittiin tiivistämisessä ja synkroniassa: toisin kuin tv- ja elokuvatekstyksissä, Uncharted 2:n tekstityksissä alkutekstiä ei ole juurikaan tiivistetty, minkä takia tekstitykset ovat usein erittäin nopeita. Tekstitykset eivät myöskään noudata kuvan rytmiä, eli kuvan ja tekstitysten välinen synkronia on heikko.

Tiivistämisen vähyys ja tekstitysten nopeus heikentävät Uncharted 2:n tekstitysten luettavuutta, mutta muiden konventioiden rikkomisen vaikutukset eivät ole yhtä selviä. Keskeisin syy saamilleni tuloksille on videopelien tyypillinen lokalisoitintiprosessi, jossa kääntäjä ei käytännössä koskaan pääse näkemään varsinaista peliä, vaan käännös tehdään lähes aina pelkän tekstin pohjalta. Aineistoni kohdalla myös tekstitysten ajastus on tehty etukäteen, joten kääntäjällä on ollut hyvin rajalliset mahdollisuudet noudattaa tekstityskonventioita.

**Avainsanat:** lokalisoitint, videopelit, av-kääntäminen, tekstittäminen

# SISÄLLYS

1. JOHDANTO.....	1
1.1 Taustaa.....	1
1.2 Tutkimuksen rakenne.....	3
2. VIDEOPELIT KÄÄNTÄJÄN NÄKÖKULMASTA.....	5
2.1 Mikä on videopeli?.....	5
2.2 Videopelien erityisominaisuudet.....	7
2.3 Videopelien tekstit.....	9
2.4 Välinäytökset.....	11
3. VIDEOPELIENTEN LOKALISOINTI.....	16
3.1 Ohjelmistolokalisointi vs. videopelien lokalisointi.....	18
3.2 Kääntämistä vai rinnakkaisluomista?.....	20
3.3 Videopelien lokalisointi prosessina.....	23
3.3.1 Kansainvälistäminen.....	24
3.3.2 Lokalisointi.....	26
3.3.3 Translaatio.....	28
3.3.4 Testaaminen.....	30
3.4 Videopelien lokalisointi Suomessa.....	31
4. AV-KÄÄNTÄMINEN JA LOKALISOINTI.....	34
4.1 Audiovisuaaliset tekstit ja niiden kääntäminen.....	35
4.1.1 Audiovisuaaliset tekstit.....	36
4.1.2 Av-kääntäminen.....	37
4.2 Tekstittäminen.....	38
4.3 Tekstittämisen konventiot.....	40
4.3.1 Lukunopeus ja tiivistäminen.....	42
4.3.2 Tekstin sijoittelu.....	46
4.3.3 Synkronia.....	47
4.3.4 Tekstitysten ulkonäkö.....	49
4.3.5 Välimerkit.....	52
4.4 Tekstitykset videopeleissä.....	53

5. AINEISTON ESITTELY JA ANALYYSI.....	56
5.1 Uncharted 2: Among Thieves.....	56
5.1.1 Uncharted 2: Among Thieves pelinä.....	57
5.1.2 Uncharted 2: peli vai interaktiivinen elokuva?.....	58
5.2 Uncharted 2:n välinäytökset.....	60
5.3 Hypoteesi ja tutkimusmenetelmät.....	61
5.4 Uncharted 2:n välinäytösten tekstitysten analyysi.....	63
5.3.1 Lukunopeus ja tiivistäminen.....	63
5.3.2 Tekstin sijoittelu.....	64
5.3.3 Synkronia.....	65
5.3.4 Tekstin ulkonäkö.....	67
5.3.5 Välimerkit.....	68
5.3.6 Muita huomioita.....	68
6. PÄÄTELMÄT.....	70
7. LOPUKSI.....	73
TUTKIMUSAINIESTO JA LÄHTEET.....	76
ENGLISH SUMMARY	

# 1. JOHDANTO

## 1.1 Taustaa

Alle puoli vuosisataa kestäneen historiansa aikana videopelit ovat kehittyneet maailman nopeimmin kasvavaksi viihdemuodoksi. Miljoonat ihmiset kautta maailman viettävät nykyään aikaansa erilaisissa virtuaalimaailmoissa, ja monet ”perinteisiin” videopelihin perehtymättömätkin piristävät arkeaan erilaisilla pikkupeleillä, kuten lähes joka tietokoneesta löytyvällä pasianssilla, erilaisilla kännykkäpeleillä tai Facebookin erilaisilla sosiaalisilla peleillä. Suosituimmat videopelit taas yltyvät jopa kymmenien miljoonien kappaleiden ja satojen miljoonien eurojen myynteihin, ja odotetuimpien pelijulkaisujen budjetitkin liikkuvat kymmenissä ja sadoissa miljoonissa euroissa. Peliteollisuudesta onkin kehittynyt varsin kannattavaa liiketoimintaa, joka on rahallisessa arvossaan ajanut jo monien muiden viihdeteollisuuden muotojen ohi: esimerkiksi vuonna 2008 maailmanlaajuinen pelimyynti oli arvoltaan jo 32 miljardia dollaria, kun taas DVD- ja Blu-ray elokuvien maailmanlaajuinen myynti oli samana aikana arvoltaan ”vain” 28 miljardia dollaria (Grönholm 2009). Kuten myyntiluvuista voikin päätellä, ovat videopelit myös osa suomalaisten arkea: Tampereen yliopistossa toteutetussa Pelaajabarometri 2009 -tutkimuksessa todettiin, että suomalaisista 51 % pelaa aktiivisesti, eli vähintään kerran kuukaudessa digitaalisia pelejä, ja että aktiivisten pelaajien keski-ikä on 33 vuotta (Karvinen ja Mäyrä 2009: 29–31).

Videopelien suosiosta ja levinneisyydestä huolimatta pelien ja pelaamisen tutkimus on ollut pitkään varsin marginaalista. Vaikka erilaisia pelejä ja pelaamista tavataan käytännössä kaikissa maailman kulttuureissa ja digitaalsiakin pelejä on ollut olemassa jo 70-luvulta lähtien, on pelitutkimus, jota kutsutaan myös ludologiaksi, kehittynyt omaksi tieteellisen tutkimuksen lajikseen vasta 2000-luvulla. Syyksi on esitetty esimerkiksi sitä, että monissa kulttuureissa pelaamista ja leikkimistä ei perinteisesti ole pidetty soveliaina aikuisille ihmisille, vaan ne on päinvastoin mielletty lasten toiminnaksi, joista tulee aikuisiässä kasvaa eroon (Karvinen ja Mäyrä 2009: 5). Videopelien kohdalla tällaisiin asenteisiin tietysti törmää vielä tänäkin päivänä, mutta kuten yllä esitetyt tutkimustulok-

set osoittavat, eivät videopelit todellakaan ole pelkkää lasten puuhastelua. Nykyään videopelejä kehitetäänkin kaikenikäisille pelaajille, niin lapsille ja aikuisille kuin miehille ja naisillekin.

Kun varsinainen pelitutkimus on näinkin tuore ilmiö, ei liene yllättävää, että muilla tieteenaloilla, kuten käännöstieteissä, peleihin on myös kiinnitetty vain vähän huomiota. Käännöstieteen kannalta videopelit ovat kuitenkin tärkeä tutkimuskohde, sillä nykyaikaisen kansainvälisen peliteollisuuden rinnalle on kehittynyt myös uuden mediamuodon erityisvaatimukseen sopeutunut kääntämisen ala, lokalisointi, joka työllistää tuhansia käännösalan asiantuntijoita kautta maailman. Videopelialalla lokalisointi on myös erittäin tärkeässä asemassa, sillä monien pelien kohdalla suurin osa myynnistä tulee kansainvälisiltä markkinoilta (DePalma 2006: 15–36). Onkin siis perusteltua väittää, että videopelien nykyinen suosio ei olisi mitenkään mahdollista ilman kääntämistä (O'Hagan 2007). Kääntäjiltä videopelien lokalisointi vaatii kuitenkin uudenlaisia kompetensseja, sillä kyse on uudesta ja ainutlaatuisesta mediamuodosta. Videopelien lokalisointi tarjoaakin kääntäjille aivan uudenlaisia haasteita, jotka kumpuavat videopelien epälineaarisuudesta, niiden uusia maailmoja luovasta voimasta, tyypillisten lokalisointiprosessien kaoottisuudesta sekä videopelien genrekonventioista (Dietz 2006: 121).

Koska videopelien lokalisoinnin tutkimus on käännöstieteessä ollut verrattain vähäistä, päätin tässä tutkielmassa lähestyä aihetta av-kääntämisen näkökulmasta. Näin siksi, että videopeleillä ja av-kääntämisen tyypillisimmillä kohteilla, eli elokuvilla ja tv-ohjelmilla, on monia yhtymäkohtia: molemmat ovat sanoista, kuvista ja äänistä koostuvia multimedialisia kokonaisuuksia ja lisäksi monet pelit vaativat tekstittämistä ja dubbaamista, jotka ovat av-kääntämisen yleisimmät muodot. Jorge Díaz Cintas ja Aline Remael (2007: 13) toteavatkin, että kääntämisen lajina videopelien lokalisointi sijoittuu av-kääntämisen ja ohjelmistolokalisoinnin väliselle rajalle.

Tältä pohjalta valitsin tutkimuskohteekseni niin ikään aineiston, joka yhdistelee toisiinsa videopeliä ja elokuvaa: kyse on vuoden 2009 syksyllä Playstation 3 -pelikonsolille julkaistusta toimintaseikkailupelistä *Uncharted 2: Among Thieves*. Keskityn tarkastelemaan erityisesti yhtä tässä pelissä esiintyvää, nykyaikaisille videopeleille tyypillistä ilmaisumuotoa: välinäytöksiä. Epäinteraktiivisena elementtinä muuten interaktiivisessa

mediamuodossa välinäytökset ovat mielenkiintoinen ilmiö, jossa elokuvista tutut ilmaistavat yhdistyvät videopelien kieleen. Kääntämisen kannalta välinäytökset ovatkin mielenkiintoisia juuri siksi, että vaikka videopelien lokalisoinnissa ei tulisi perustelematta noudattaa muille mediamuodoille kehittyneitä käännösstrategioita ja -ratkaisuja, olisi epäinteraktiivisten välinäytösten tekstityksissä varsin loogista noudattaa av-kääntämisen periaatteita.

Näin ollen varsinainen tutkimuskysymykseni kuuluu seuraavasti: noudattavatko *Uncharted 2:n* välinäytösten tekstitykset elokuva- ja tv-tekstitysten konventioita? Jos eivät noudata, millaisia eroja niissä on? Entä mistä nämä mahdolliset erot johtuvat? Miten ne vaikuttavat pelin vastaanottoon? Vaikka kahteen jälkimmäiseen kysymykseen vastaaminen vaatisi käytännössä pelin lokalisoinnista vastanneen käännöstoimiston haastattelua ja vastaanottotutkimusta, joita en tässä tutkielmassa toteuttanut, pyrin silti vastaamaan myös näihin kysymyksiin lokalisoinnin tyypillisten prosessien ja av-kääntämisen teorian pohjalta.

## 1.2 Tutkimuksen rakenne

Aloitin tutkielmani perehtymällä videopeleihin luvussa kaksi. Pyrin aluksi määrittelemään mitä videopelit oikein ovat, minkä jälkeen tarkastelen videopelien tärkeimpiä ominaisuuksia kääntämisen kannalta. Tämän jälkeen selvitän, millaisia kääntämistä vaativia tekstejä videopeleissä esiintyy, ja lopuksi nostan esiin oman tutkimukseni kannalta tärkeimmän tekstityypin, eli välinäytökset.

Luvussa kolme tarkastelen videopelien lokalisointia. Pyrin ensin selvittämään miten videopelien lokalisointi eroaa ohjelmistolokalisoinnista, minkä jälkeen pohdin videopelien kääntämisen teoriaa. Tämän jälkeen selvitän millainen on tyypillinen videopelien lokalisointiprosessi, ja lopuksi tarkastelen vielä videopelien lokalisointia erityisesti Suomen verrattain pienten markkinoiden näkökulmasta.

Neljännessä luvussa perehdyn av-kääntämiseen ja etenkin oman tutkimukseni kannalta tärkeään tekstittämiseen. Tarkastelen ensin av-kääntämistä kokonaisuudessaan, mistä etenen pohtimaan tekstittämisen teoriaa. Tältä pohjalta määrittelen mielestäni tärkeimmät tekstittämisen konventiot, joita tulen tarkastelemaan omasta aineistostani. Ennen analyysia käsittelen vielä hieman myös videopelien tekstittämistä.

Luvussa viisi esittelen tarkemmin aineistona käyttämäni *Uncharted 2* -pelin. Pyrin selvittämään millainen peli *Uncharted 2* on sekä millainen se on käännettävänä tekstinä. Tästä etenen tarkastelemaan omaa tutkimuskohdettani, eli *Uncharted 2:n* välinäytöksiä, ja samalla rajaan tarkasteltavan aineistoni. Seuraavaksi esittelen vielä varsinaisen hypoteesini ja tutkimusmenetelmäni, minkä jälkeen esitän varsinaisen analyysin tulokset.

Kuudennessa luvussa pohdin saamiani tutkimustuloksia, pyrin selvittämään syitä niiden taustalla ja esitän mahdollisia jatkotutkimuksen aiheita. Viimeisessä luvussa tarkastelen vielä omaa tutkimustani käännöstieteen ja lokalisoinnin tutkimuksen kannalta.



## 2. VIDEOPELIT KÄÄNTÄJÄN NÄKÖKULMASTA

### 2.1 Mikä on videopeli?

Videopelejä on nykyään kaikkialla ympärillämme. Perinteisesti niitä on pelattu tietokoneilla ja nimenomaan videopelien pelaamiseen erikoistuneilla laitteilla, joita kutsutaan pelikonsoleiksi; näistä Sonyn Playstation, Microsoftin Xbox ja Nintendon Wii lienevät useimmille suomalaisillekin ainakin niminä tuttuja. Nykyään videopelejä löytyy kuitenkin tietokoneiden ja konsolien lisäksi myös monista muista laitteista, kuten kännyköistä, musiikkisoittimista, televisioista ja digibokseista. Videopelien nopeasta kehityksestä kertoo myös se, että uusimmat videopelimuodot ovat vain muutamien vuosien ikäisiä; hyviä esimerkkejä ovat muun muassa Facebookin sosiaaliset pelit kuten *Farmville* ja *Mafia Wars*, joita pelaa moni ”perinteisiin” videopelisiin perehtymätönkin, sekä kännyköiden latauskaupoista, kuten Apple iPhone:n appstoresta sekä Googlen Android Marketista ladattavat pelit. Videopelien pelaaminen ei myöskään enää tarkoita sitä, että pelataan yksin tv:n ääressä sohvalla istuen, vaan pelaamista harrastetaan myös yhdessä tuhansien muiden pelaajien kanssa internetin välityksellä, ja joukolla erilaisia liikeohjaimia tai muovisia lelusoittimia, mikrofoneja tai tanssimattoja käyttäen. Videopelien kirjo on siis todella laaja, joten tarkempi määrittely on tarpeen.

Käytännössä videopeliksi kutsutaan mitä tahansa elektronista peliä, jossa erillisen käyttöliittymän avulla saadaan aikaan kuvallista palautetta videoruudun kautta. Käyttöliittymä voi olla mitä tahansa kaukosäätimestä ohjaimen kautta tietokoneen näppäimistöön, kun taas videoruutu voi olla tietokoneen näyttö, televisio, kännykän näyttöruutu tai mikä tahansa muu näyttölaite. Stéphane Natkin (2006: 2) määrittelee videopelin ”interaktiiviseksi ja audiovisuaaliseksi teokseksi, jonka tarkoitus on viihdyttää käyttäjiään/seuraajiaan, ja joka on toteutettu tietokoneteknologiaan kuuluvalla laitteella”. Carmen Mangiron Hevia (2006: 307) taas toteaa, että ”käännöstieteiden näkökulmasta videopeli voidaan määritellä interaktiiviseksi multimediatekstiksi, joka yhdistää sanoja, kuvia ja ääntä, ja jonka päätarkoitus on viihdyttää”.

Videopelin määritelmä on siis varsin väljä, ja se pitääkin sisällään hyvinkin erilaisia laitteistoja ja ohjelmistoja. Tieteellisen tutkimuksen kannalta tämä on tietysti ongelmallista, sillä videopelien tutkiminen kokonaisuudessaan on niiden monimuotoisuudesta johtuen liki mahdotonta. Ei voidakaan mitenkään olettaa, että esimerkiksi Facebookissa huiman suosion saavuttaneen *Farmvillen* tutkimisesta saatuja tuloksia voitaisiin suoraan soveltaa vaikkapa Playstation 3-peli *Uncharted 2:een*, jota käytän tämän tutkimuksen aineistona; vaikka molemmat ovat kiistämättä videopelejä, ovat ne tekniseltä toteutukseltaan, tuotantoarvoiltaan ja ennen kaikkea pelikokemukseltaan kuitenkin täysin erilaisia kokonaisuuksia. Tutkimuksen kannalta ainoa ratkaisu onkin näin ollen tiukka rajaaminen, joka tulee väistämättä jättämään ulkopuolelleen todella suuren joukon erilaisia videopelejä.

Rajaamisessa on tietysti omat ongelmansa. On syytä painottaa, että vaikka pelikokemukset ja -tilanteet vaihtelevatkin pelien välillä erittäin paljon, ovat kaikki videopelit kuitenkin loppujen lopuksi perusluonteeltaan samanlaisia; ne ovat kaikki ohjelmistoja, joiden tarkoitus on viihdyttää. Rajausta ei voida siis perustella sillä, että tietynlaiset pelit olisivat itsessään pohjimmiltaan erilaisia, sillä sellaisia ne eivät yksinkertaisesti ole. Yksi ratkaisu olisi keskittyä yhden pelialustan, esimerkiksi tietyn konsolin peleihin, mutta tällainenkin rajausta on nykyaikana melko mielivaltainen, sillä suuri osa peleistä julkaistaan nykyään useille eri alustoille. Lisäksi yhden alustan sisälläkin pelien vaihtelu on hyvin suurta: esimerkiksi Playstation 3:lla on saatavilla niin 200 miljoonan dollarin budjetilla ja satojen ihmisten kokoisella kehitystiimillä toteutettu sotapeli *Call of Duty: Modern Warfare 2*, kuin myös pitkälti yhden miehen toteuttama indiepeli<sup>1</sup> *Braid*. Kuten näistä esimerkeistä siis jo huomataan, tulee lähes mikä tahansa rajausta olemaan tavalla tai toisella keinotekoinen.

---

1 Indiepeleillä tarkoitetaan pienten, yleensä vain muutamien henkilöiden kokoisten kehittäjätiimien kehittämää pelejä, joita kehittäjät julkaisevat itse ilman suurten ja kansainvälisten pelijulkaisijoiden tukea. Tästä syystä indiepelejä myydään vain harvoin tavallisissa kivijalkakaupoissa. Indiepelien historia ulottuu videopelien alkuaikoihin saakka, mutta 2000-luvulla niiden suosio on kasvanut merkittävästi internetin ja pelikonsolien latauspalveluiden, kuten Steam, Xbox Live, Playstation Network Storen ja Wii Shop Channelin tarjoamien uusien jakelukanavien myötä.

Näin ollen keskityn tämän tutkielman puitteissa ainoastaan ”perinteisiin” videopelisiin. Näillä peleillä on oman määritelmäni mukaan seuraavat ominaisuudet: niitä tuottavat ja julkaisevat suuret, maailmanlaajuisista liiketoimintaa harjoittavat kehittäjät ja julkaisijat ensisijaisesti nykyiselle konsolisukupolvelle ja PC:lle, niitä pelataan ensisijaisesti konsolien padiohjaimilla tai PC:n tapauksessa hiirellä ja näppäimistöllä, ja niitä myydään ensisijaisesti peli- ja muiden kauppojen hyllyillä. Tällaisella määritelmällä mukaan tulee kolme videopelialustaa: Sonyn Playstation 3, Microsoftin Xbox 360 ja PC. Perustelen rajaukseni sillä, että tällaiset konsoli- ja tietokonepelit ovat videopelien merkittävien muoto niin teknisesti kuin kaupallisestikin. Tällaiset pelit ovat myös tekstuaalisesti ja multimodaalisesti rikkaimpia, eli niissä yhdistellään monipuolisimmin kuvaa, sanaa ja ääntä.

Aineistona käyttämäni Playstation 3 -peli *Uncharted 2: Among Thieves* täyttää kaikki edellä mainitsemani kriteerit. Siltikään en voi väittää, että tämän tutkielman tutkimustuloksia voitaisiin soveltaa kaikkiin edellä mainitsemani kriteerit täyttäviin videopelisiin. Esittelen *Uncharted 2*:n tarkemmin luvussa viisi, mutta seuraavaksi tarkastelen laajemmin rajaamilleni videopelille tyypillisiä ominaisuuksia.

## 2.2 Videopelien erityisominaisuudet

Videopelit ovat, kuten elokuvat ja tv-ohjelmatkin, audiovisuaalisia teoksia, eli ne perustuvat kuvaan, ääneen ja kirjoitettuun tekstiin. Näin ollen videopelien kääntämiseen tähtäävä toiminta voidaan lukea av-kääntämisen kenttään kuuluvaksi. Videopelit kuitenkin eroavat monin tavoin av-kääntämisen perinteisistä kohteista.

Videopelien merkittävin ero elokuvaan ja tv-ohjelmiin nähden on interaktiivisuus eli vuorovaikutus: toisin kuin elokuvissa ja tv-ohjelmissä, joissa katsoja on yleensä verrattain passiivinen seuraaja, videopeleissä pelaaja on aktiivinen osallistuja, jonka toiminta on edellytys pelin etenemiselle. Videopelit ovat siis teksteinä ergodisia, eli niiden rakentuminen riippuu pelaajasta (Klevjer 2002). Pelkistetysti tämä tarkoittaa, että pelissä ei tapahdu mitään, ellei pelaaja painele ohjaimensa nappuloita. Käytännössä kyse on kui-

tenkin siitä, että pelaaja reagoi ruudulta saamaansa informaatioon sekä pelissä eteen tuleviin tilanteisiin ja luo tällä tavalla ainutkertaisen pelikokemuksen, joka koostuu sekä pelin varsinaisesta sisällöstä että pelaajan omasta toiminnasta.

Ihmiset kuitenkin reagoivat erilaisilla tavoilla samoihin tilanteisiin, mikä johtaa videopelien toiseen ominaispiirteeseen eli epälineaarisuuteen: peli voi edetä erilaisilla tavoilla pelaajan toiminnasta ja valinnoista riippuen. Bo Kampmann Walther (2004) kiteyttää asian osuvasti todetessaan, että siinä missä elokuva kuvaa tapahtumia, tarjoaa peli tapahtumille pelkät puitteet, jolloin pelaaja on itse vastuussa tapahtumien varsinaisesta kulusta. Taas rajusti yksinkertaistettuna tämä tarkoittaa sitä, että pelaaja voi vaikkapa Tetriksessä pudottaa palikan haluamaansa kohtaan peliruutua. Käytännössä nykyaikaisissa peleissä on kuitenkin usein monia erilaisia etenemistapoja, joita hyödyntämällä pelaaja voi vaikuttaa paitsi ruudulla sillä hetkellä tapahtuviin asioihin myös pelin juoneen ja tarinaan.

Epälineaarisuuden aste tietysti vaihtelee peleissä huomattavasti (Dietz 2006: 124): useimmat pelit, esimerkkinä vaikkapa Playstation 3:n suosittu agenttiseikkailu *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots*, ovat tarinaltaan täysin lineaarisia, eli vaikka pelaaja voi itse valita monia erilaisia etenemistapoja pelissä eteen tulevissa tilanteissa, ovat pelin juoni ja tarina aina kaikille pelaajille samoja. Tällaisten pelien kohdalla onkin epälineaarisuuden sijasta kenties parempi puhua multilineaarisuudesta. Ydinsodan jälkeiseen Washington DC:hen sijoittuva roolipeli *Fallout 3* on sen sijaan hyvä esimerkki hyvin vapaasta tietokoneroolipelistä, jossa pelaajan annetaan tutkia laajaa pelimaailmaa lähes täysin vapaasti haluamallaan tavalla. Samalla myös pelin juoni haarautuu ja tapahtumat mukautuvat pelaajan tekemiin valintoihin, joten pelikokemus voi olla hyvinkin erilainen pelaajasta riippuen.

Kaikille peleille, eli videopelien lisäksi esimerkiksi lauta- ja korttipeleille, on ominaista myös tavoitteellisuus: pelissä on yleensä jonkinlainen tavoite, johon pelaaja tai pelaajat pyrkivät. Videopeleissä tämä tavoite voi tietysti olla melkein mitä vain yksinkertaisesta piste-ennätyksestä prinsessan pelastamiseen tai toisen maailmansodan voittamiseen. Aina tavoitteetkaan eivät kuitenkaan ole selviä: esimerkiksi niin sanotuissa ”hiekkalaa-tikkopeleissä”, joista jo mainittu *Fallout 3:kin* on esimerkki, pelaajalle annetaan lineaa-

risen tarinan sijasta laaja virtuaalinen ympäristö, jonka mahdollisuuksia hän saa itse vapaasti tutkia ja samalla asettaa omia tavoitteitaan. Vielä parempi esimerkki tällaisesta pelityypistä on PC:n suosittu *The Sims* -pelisarja, jossa pelaaja ohjailee itse luomiensa hahmojen arkielämää. Vaikka useimmat pelit voi pelata niin sanotusti läpi, voivat *The Simsin* kaltaiset pelit jatkua periaatteessa loputtomiin, sillä niissä pelaajalla ei ole mitään ennalta määrättyä tavoitetta.

Videopeleillä on siis kolme merkittävää ominaispiirrettä, jotka erottavat ne muista mediamuodoista: interaktiivisuus, epälineaarisuus ja tavoitteellisuus. Näiden kaikkien piirteiden merkitys kuitenkin vaihtelee pelistä toiseen, eli kaikki pelit eivät ole yhtä interaktiivisia, lineaarisia tai tavoitteellisia. Kääntämisen kannalta näiden kolmen piirteen merkitystä tulisikin miettiä pelikohtaisesti, sillä esimerkiksi erittäin epälineaarinen peli vaatii tietysti erilaisia käännostratkaisuja kuin aina samalla tavalla etenevä peli.

Videopelit ovat siis varsin erilaisia kuin muut av-kääntämisen kohteet. Näin ollen on myös varsin perusteltua olettaa, että ne sisältävät myös varsin erilaisia tekstejä verrattuna vaikkapa elokuvaan ja tv-ohjelmiin. Seuraavaksi selvitänkin millaisia erilaisia kääntämistä vaativia tekstilajeja nykyaikaisissa videopeleissä voi esiintyä.

## 2.3 Videopelien tekstit

Av-kääntämisen kenttään kuuluvissa ”perinteisissä” teksteissä, kuten elokuvissa ja tv-ohjelmissa (ja myös kuvakirjoissa), se mitä käännetään on yleensä hyvin selvästi rajattu. Kärjitetysti voitaisiin sanoa, että elokuvissa ja tv-ohjelmissa käännetään dialogia ja kuvakirjoissa kirjoitettua tekstiä. Todellisuudessa käännettävää materiaalia on monesti kuitenkin enemmänkin: DVD- ja Blu-ray-elokuvien kohdalla käännettävänä voi olla myös kansitekstejä ja valikoita, kuulovammaisille tarkoitetuissa tekstityksissä eli ohjelmistotekstityksissä mukaan tulevat vielä äänet, ja kuvakirjoissa kuvatkin pitää ottaa huomioon.

Videopeleissä esiintyy kuitenkin paljon suurempi määrä erilaisia ja eri funktioita täyttäviä tekstejä. Pelistä ja sen genrestä riippuen kääntäjä voi joutua kääntämään esimerkiksi pelin käyttöliittymää, virheilmoituksia, dubattua tai tekstitettyä videokuvaa tai ääntä, tehtävien käskynjakoja ja raportteja, pelin esineiden selostuksia, karttoja, bittikartta-merkkejä, välinäytöksiä, pelihahmojen ja pelaajan oman hahmon välistä dialogia, apu-tiedostoja, tutoriaaleja, pelivinkkejä, tehtävä- ja karttaeditoreja, moninpelin viestejä, asennusoppaita, pelioppaita, ohjaimen käyttöohjeita, pelin lopputekstejä, pelin pakkauksen tekstejä, readme-tiedostoja, pelin päivitysten ohjeita jne. Laajuudestaan huolimatta tämä lista ei suinkaan ole kattava, mutta antanee silti hyvän kuvan videopelien tekstien monimuotoisuudesta. (Dietz 2006: 121.)

Kaikki edellä mainitut tekstit eivät tietenkään esiinny kaikissa peleissä. Aivan kuten kirjallisuuden kääntämisessä ja av-kääntämisessä muutenkin, riippuvat käännettävät tekstit ja niihin parhaiten soveltuvat käänösstrategiat tietenkin käännettävästä pelistä. Esimerkiksi siinä missä tarkkaan mallinnetun ja äärimmäisen realistisen sukellusvenesimulaattorin kääntäminen on pitkälti jo teknistä kirjoittamista, voi tolkienmaiseen fantasia-maailmaan sijoittuvan roolipelin kääntäminen muistuttaa pitkälti jo kaunokirjallista kääntämistä erilaisine maailmaa kuvaavine teksteineen ja kertomuksineen. Jos tavoitteena on tuottaa mahdollisimman laadukas pelilokalisointi, tulee kääntäjän siis olla selvillä pelin aihepiiristä ja genrestä, aivan kuten muissakin kääntämisen lajeissa.

Tekstityyppien monimuotoisuudesta huolimatta on syytä pitää mielessä, että kaikki videopeleissä esiintyvät tekstit toteuttavat kuitenkin lopulta samoja perusfunktioita: ”vaikka niin sanottu ”taustatarina” voi osaltaan rikastuttaa pelin maailmaa, ovat kielen pääasialliset tehtävät peleissä johdattaa pelaajaa eteenpäin, antaa ohjeita, tarjota vinkkejä ja motivoida. Käänös on onnistunut vain silloin, kun se täyttää kaikki nämä funktiot.” (Dietz 2006: 124, oma käänös.) Dietzin mukaan videopeleissä esiintyvät tekstit eivät siis ole pelien pääasiallinen sisältö, vaan niiden tarkoitus on tukea itse pelaamista. Pelin maailman ja tekstien tulisi siis olla toissijaisia pelin tärkeimmälle elementille: pelaajan toiminnalle.

Kuten jo tämän tutkielman otsikostakin voi kuitenkin päätellä, keskityn omassa tutkimuksessa vain yhteen videopeleissä esiintyvään tekstityyppiin, eli välinäytöksiin, joita esittelen tarkemmin seuraavassa osiossa.

## 2.4 Välinäytökset

Välinäytökset (eng. *cutscene* / *cut-scene*) lienevät tuttuja jokaiselle nykyaikaisiin videopeleihin tutustuneelle, sillä niitä esiintyy nykyään lähes kaikissa videopeleissä. Välinäytökset ovatkin olleet tärkeä osa useita pelejä jo 70-luvulta lähtien (Cheng 2007), eli videopelien alkua ajoista saakka. Aikojen kuluessa välinäytökset ovat kuitenkin kehittyneet yksinkertaisista nelivärigrafiikalla toteutetuista animaatioista elokuvaa ja peliä sekoittaviksi taidonnäytteiksi, jotka kilpailevat näyttävyydessään upeimpien Hollywood-elokuvien kanssa. Mutta mitä välinäytökset tarkalleen ottaen ovat?

Yksinkertaisesti sanottuna välinäytökset ovat videopelin osioita, joita pelaaja ei itse ohjaa. Hugh Hancockin (2002) mukaan ilmeisin määritelmä välinäytökselle onkin ”elokuva pelissä” (oma käänös). Tämän määritelmän hän kuitenkin myöntää liian suppeaksi, ja päätyy lopulta toteamaan, että välinäytös on ”mikä tahansa videopelissä esiintyvä epäinteraktiivinen tarinankerronnallinen tai kohtausta pohjustava elementti”. Avainsana tässä määritelmässä on ”epäinteraktiivinen”: välinäytösten ajaksi pelaaja muuttuukin katsojaksi.

Siinä missä itse peli koostuu yleensä aktiivisesta ja interaktiivisesta toiminnasta, näyttäsivät välinäytökset olevan siis luonteeltaan passiivisia (Cheng 2007). Passiivisten elementtien ujuttaminen keskelle muuten interaktiivisia pelejä voi vaikuttaa oudolta, mutta kuten Rune Klevjer (2002) toteaa, eivät välinäytökset itse asiassa pysäytä pelikokemusta, kuten voisi kuvitella, vaan ne ovat päinvastoin tärkeä osa pelien konfiguratiiivista kokemusta. Klevjerin mukaan välinäytökset ovatkin tehokas keino välittää pelaajalle informaatiota ja kertoa pelin tarinaa, sillä ne ovat visuaalisesti mielenkiintoisempia kuin pelkkä puhe tai teksti, mutta toisaalta niiden käyttö on yksinkertaisempaa kuin tarinan

välittäminen skriptattujen<sup>2</sup> pelitapahtumien kautta. Klevjerin mukaan välinäytöksillä on usein myös selviä pelillisiä funktioita, joita ei yksinkertaisesti voi hoitaa muilla toteutustavoilla.

Välinäytöksillä onkin peleissä useita erilaisia käyttötarkoituksia. Edellä mainittujen tarinan ja muun informaation välittämisen lisäksi välinäytökset voivat Klevjerin (2002) mukaan rytmittää peliä, toimia pelaajaa motivoivana palkintojärjestelmänä sekä ”kata-pulttina” itse peliin. Tällöin välinäytöksellä esimerkiksi luodaan jännitystä näyttämällä pelaajalle jonkinlainen tilanne, minkä jälkeen hänet voidaan pudottaa keskelle toimintaa. Hugh Hancock (2002) taas listaa välinäytöksille peräti kymmenen erilaista käyttötarkoitusta: niillä voidaan kuvata keskusteluja pelihahmojen välillä, antaa pelaajalle informaatiota, luoda kohtauksia tai tunnelmaa, palkita pelaajaa, esitellä uusia juonellisia tai pelillisiä elementtejä, enteillä tulevia tapahtumia, näyttää pelaajan tekojen seurauksia tai vaikutuksia pelimaailmaan, luoda tunnesiteitä, rytmittää peliä ja lopuksi vielä ärsyttää pelaajaa. Ärsyttämisen Hancock toteaa olevan harvoin tahallista, mutta kuitenkin todennäköistä, mikäli välinäytökset ovat liian pitkiä, yleisiä tai vain huonosti tehtyjä.

Kun välinäytöksillä on näinkin monia erilaisia funktioita peleissä, lienee selvää, että niiden varsinainen toteutus vaihtelee myös runsaasti. Vaikka videopelien tavallisin välinäytösmuoto onkin liikkuva kuva, eli videona tai animaationa toteutettu lyhyt kohtaus, voidaan välinäytökset toteuttaa myös esimerkiksi sarjakuvina, epäinteraktiivisina skriptattuina kohtauksina pelin sisällä, tai tekstin ja voiceoverin yhdistelmänä (Hancock 2002). Yksinkertaisimmillaan välinäytökset voivatkin olla vaikkapa yhdistelmä liikkumattomia kuvia ja voiceoveria, tai muutamien sekuntien pituisia kamera-ajoja, joilla esimerkiksi kiinnitetään pelaajan huomio johonkin tiettyyn asiaan tai esineeseen pelimaailmassa. Toista ääripäätä edustavat useiden minuuttien tai parhaimmillaan (tai

---

2 Skriptatut tapahtumat ovat nimensä mukaisesti ennalta käsikirjoitettuja tapahtumia, jotka toistuvat aina samanlaisina jokaisella pelikerralla. Välinäytöksistä ne eroavat siinä, että kyseessä ei aina ole kokonainen kohtaus, vaan skriptattu tapahtuma voi vaikuttaa esimerkiksi vain yhteen hahmoon tai pelimaailman esineeseen. Lisäksi skriptatut tapahtumat toteutuvat yleensä itse pelin aikana, eli pelaaja ei menetä niiden aikana kontrollia varsinaisesta pelistä.



pahimmillaan) jopa yli tunnin pituiset Hollywood-tason tietokoneanimaatiota ja ammattinäyttelijöitä hyödyntävät välinäytökset, jotka ovat käytännössä jo oikeita (lyhyt)elokuvia dialogeeneen, leikkauksineen ja erikoisefekteineen.

Tässä tutkielmassa keskityn pääasiallisesti juuri useiden minuuttien pituisiin liikkuvana kuvana, käytännössä siis elokuvana, toteutettuihin välinäytöksiin. Tällaiset välinäytökset voidaan tekniseltä toteutukseltaan jakaa helposti kahteen selvästi erilaiseen kategoriaan: oikeilla näyttelijöillä toteutettuihin videoihin ja animaatioon. Animaationa toteutetut välinäytökset voidaan edelleen jakaa esirenderoidulla tietokoneanimaatiolla toteutettuihin videoihin ja pelin omalla moottorilla reaaliajassa renderoituihin välinäytöksiin<sup>3</sup>. (Hancock 2002.)

Nykyään oikeilla näyttelijöillä ja oikeissa lavasteissa kuvattujen videopätkien käyttäminen videopelien välinäytöksinä on melko harvinaista, mutta 90-luvulla tällaisia välinäytöksiä hyödynnettiin runsaasti etenkin PC-peleissä. Syynä tähän oli CD-ROMin yleistymisen pelien tallennusmedia, mikä tarjosi pelinkehittäjille runsaasti lisää tallennustilaa vanhoihin levykkeisiin verrattuna. Tuloksena oli muun muassa suuri määrä ”interaktiiviseksi elokuviksi” kutsuttuja pelejä, jotka yhdistelivät usein hyvin kevyitä pelielementtejä elokuvamaiseen ilmaisuun: pahimmillaan pelaaja ei tehnyt muuta kuin painoi tiettyä nappia useiden minuuttien pituisten ja huonosti näyteltyjen videopätkien välissä. Moderneissa videopeleissä oikeiden näyttelijöiden tähdittämiä videoita tapaa vain harvoin, mutta esimerkiksi PC:n suosittu strategiapelisarja *Command & Conquer* tunnetaan edelleen tunnettuja näyttelijöitä hyödyntävistä välivideoistaan. Myös lisenssi-peleissä tällaisia välinäytöksiä hyödynnetään edelleen; esimerkiksi *Harry Potter* -elokuvien pohjalta tehdyt pelit sisältävät paljon elokuvista lainattuja videopätkiä, joita hyödynnetään sarjan peleissä välinäytöksinä.

---

3 Hancock käyttää artikkelissaan pelin omalla moottorilla toteutetuista animaatioista termiä *machinima* (yhdistelmä sanoista *machine* ja *cinema*), jolle on kuitenkin sittemmin kehittynyt melko erilainen merkitys. Nykyään *machinima* tarkoittaa itsenäisiä animaatioita, joissa hyödynnetään jonkin pelin grafiikkamoottoria ja hahmomalleja. Hyvä esimerkki *machinima*sta on Xboxin *Halo*-pelisarjan avulla luotu humoristinen nettianimaatiosarja Red vs. Blue.

Suurin osa nykyaikaisten pelien välinäytöksistä toteutetaan kuitenkin animaatioina. Kuten jo edellä totesin, voidaan animoidut välinäytökset edelleen jakaa esirenderoituihin ja reaaliajassa renderoituihin välinäytöksiin. Esirenderoidut välinäytökset ovat käytännössä tietokoneella animoituja videoita, jotka sijaitsevat levyllä erillisinä videotiedostoina, aivan kuten oikeilla näyttelijöillä toteutetut välinäytöksetkin. Näiden kahden ero on käytännössä sama kuin live-elokuvalla ja tietokoneanimaationa toteutetulla animaatioelokuvalla. Esirenderoitujen välinäytösten vahvuus on kuitenkin siinä, että ne voidaan helposti sovittaa vastaamaan graafiselta ilmeeltään varsinaista peliä, jolloin lopputulos on ulosanniltaan entistä yhtenäisempi. Samalla ne ovat kuitenkin laadullisesti yleensä itse pelin yläpuolella, sillä erillisinä videotiedostoina niitä eivät rajoita tietokoneen tai pelikonsolin laskentateho. Parhaimmillaan esirenderoidut välinäytökset voivatkin olla todella näyttäviä; esimerkiksi suosittu japanilainen roolipelisarja *Final Fantasy* on erityisen tunnettu upeista esirenderoiduista välinäytöksistään, jotka eivät visuaaliselta näyttävyydeltään jää juurikaan jälkeen Pixarin tai Dreamworksin animaatioelokuvista.

Toisin kuin esirenderoidut ja oikeilla näyttelijöillä toteutetut välinäytökset, pelin omalla moottorilla reaaliajassa renderoidut välinäytökset eivät ole erillisiä videotiedostoja, vaan ne tuotetaan ikään kuin lennossa pelin omalla moottorilla. Toisin sanoen ne ovat olemassa pelilevyllä pelkkänä koodina, jonka tietokone tai pelikonsoli toteuttaa oikeassa tilanteessa, aivan kuten pelin muunkin grafiikan. Tästä syystä niitä rajoittavat käytettävän pelikoneen laskentateho ja graafiset ominaisuudet: jos pelin kehittäjä esimerkiksi lisäävät tällaiseen välinäytökseen paljon laskentatehoa vaativia erikoisefektejä, saattaa kuva hidastua, koska konsoli tai tietokone ei pysty suorittamaan niitä tarpeeksi nopeasti. Vaikka tämä luonnollisesti tarkoittaa, että renderoiduilla välinäytöksillä ei välttämättä saada aikaan yhtä näyttävää lopputulosta kuin esirenderoiduilla välinäytöksillä, on reaaliajassa renderoiduilla välinäytöksillä kuitenkin myös selviä etuja. Pelinkehittäjien kannalta tärkein lienee raha: reaaliajassa renderoidun animaation käyttö on yleensä halvempaa kuin esirenderoitujen välinäytösten käyttö (Hancock 2002). Ne vievät myös vähemmän tallennustilaa levyllä kuin erilliset videotiedostot, eikä niiden lataaminen pelilevyllä tästä syystä kestä yhtä kauan kuin esirenderoitujen välinäytösten. Lisäksi ne usein vastaavat myös ulosanniltaan paremmin varsinaista peliä kuin esirenderoidut väli-

näytökset, joten pelin kokonaisilme on yhtenäisempi. Tekniseltä näkökannalta reaali-ajassa renderoidulla animaatiolla on mahdollista toteuttaa myös interaktiivisia välinäytöksiä (Cheng 2007).

Interaktiiviset välinäytökset ovat juuri sitä miltä ne kuulostavatkin, eli välinäytöksiä, joiden kulkuun pelaaja voi jollain tavalla vaikuttaa. Varsinaisesta pelistä ne eroavat kuitenkin siinä, että pelaaja ei yleensä pysty niiden aikana tekemään samoja perustoimintoja kuin varsinaisessa pelissä, eli pelaajan kontrolli on normaaliin pelin kulkuun verrattuna rajoittunut (Cheng 2007). Yksinkertaisimmillaan tämä voi esimerkiksi tarkoittaa, että pelaaja pystyy itse liikuttamaan ”kameraa” välinäytöksen aikana. Muun muassa PlayStation 3 -peli *Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots* on hyvä esimerkki tällaisesta interaktiivisuudesta, sillä kyseisessä pelissä pelaaja voi käytännössä kaikissa välinäytöksissä zoomailla ja liikutella kameraa, ja joskus myös vaihtaa aivan toisenlaiseen kamerakulmaan. Toisenlainen esimerkki interaktiivisista välinäytöksistä ovat 2000-luvun puolivälissä eräänlaiseksi videopelien muoti-ilmiöksi nousseet Quick Time Eventit, eli QTE:t. Tällaisissa interaktiivisissa välinäytöksissä pelaaja ei varsinaisesti ohjaa pelihahmoa, mutta ruudulle tulee tietyissä kohdissa jonkinlainen kehote, esimerkiksi peliohjaimen napin symboli, johon pelaajan tulee reagoida määräajassa, jotta kohtaaminen jatkuisi. Liian hidas reagointi tai vaikkapa väärän napin painaminen johtaa yleensä pelihahmon kuolemaan ja kyseisen välinäytöksen alkamiseen alusta. Vaikka tällainen interaktiivisuus saattaa vaikuttaa jopa taantumukselliselta verrattuna siihen monipuolisuuteen, mitä varsinaisen peli voi tarjota, voivat interaktiiviset välinäytökset oikein käytettyinä antaa pelaajalle mahdollisuuden tehdä asioita, jotka eivät varsinaisen pelimoottorin puitteissa olisi mahdollisia (Cheng 2007).

Vaikka olen edellä esitellyt useita erilaisia ja erilaisilla tekniikoilla toteutettuja välinäytöksiä, haluan vielä huomauttaa, että mitkään näistä toteutustavoista eivät ole toisiaan poissulkevia. Päinvastoin, useissa nykyaikaisissa peleissä tavataan vähintäänkin sekä esirenderoituja että reaaliajassa renderoituja välinäytöksiä, ja jo aiemmin mainitun eläviä näyttelijöitä suosivan *Command & Conquer* -sarjan peleissä tavataan niissäkin myös esirenderoituja välinäytöksiä. Myös *Uncharted 2:ssa*, jota käytän tämän tutkielman aiheistona, on käytetty niin esirenderoituja kuin reaaliajassa renderoitujakin välinäytöksiä.

Olen edellä pyrkinyt antamaan yleiskuvan videopelien välinäytöksistä määrittelemällä mitä ne oikeastaan ovat, ja selvittämällä minkälaisia funktioita niillä peleissä on. Olen lisäksi pyrkinyt erittelemään välinäytöksiä selvittämällä oikeita näyttelijöitä hyödyntävien ja animoitujen välinäytösten eroja, ja edelleen esirenderoitujen ja reaaliajassa renderoitujen animaatiovälinäytösten eroja. Luvussa viisi tarkastelen tarkemmin *Uncharted 2:n* välinäytöksiä ja selvitän, millaisia funktioita ja ilmaisutapoja niissä on hyödynnetty, ja mitä nämä ilmaisutavat merkitsevät pelin lokalisoinnin kannalta. Ennen sitä on kuitenkin syytä tutustua tarkemmin videopelien lokalisointiin, jota esittelen seuraavassa luvussa.

### 3. VIDEOPELIEN LOKALISOINTI

Pähkinänkuoressa lokalisoinnissa on kyse kielen ja teknologian yhdistämisestä, minkä tavoitteena on valmistaa tuote, joka voi ylittää kulttuuri- ja kielimuureja. Ei enempää, eikä vähempää. (Esselink 2003, oma käännös.)

Videopelien, tietokoneohjelmien ja erilaisten hypermediasovellusten kääntämisestä käytetään yleensä yhteistä termiä lokalisointi. Tätä erotusta muista kääntämisen lajeista perustellaan yleensä sillä, että kielellisen kääntämisen lisäksi lokalisointiin liittyy useita muita toimia, joista kääntäjät eivät yleensä ole yksin vastuussa. Miguel A. Bernal-Merino (2007) mukaan lokalisointi onkin monimutkainen prosessi, johon liittyy niin kielellisiä, kulttuurisia, teknisiä kuin laillisiakin seikkoja. Carmen Mangiron ja Minako O'Hagan taas toteavat (2006), että lokalisointi koostuu kahdesta varsin erilaisesta osasta, translaatiosta ja ohjelmistotekniikasta. Terminä lokalisointi on kuitenkin varsin ongelmallinen, sillä asiayhteydestä riippuen sillä voi olla useita eri merkityksiä. Tämä on ymmärrettävää, sillä lokalisointi on alana kehittynyt nykyiseen muotoonsa ensisijaisesti ohjelmistomarkkinoiden ehdoilla, erillään akateemisista translaatiopiireistä (Bernal-Merino 2008, 143–144).

Leena Salmi (2007, 61) esittelee lokalisoinnille peräti neljä eriävää merkitystä. Informaatioteollisuudessa termi otettiin käyttöön 90-luvulla kuvaamaan prosessia, jossa tuotteesta tehdään toisessa maassa, kulttuurissa ja kielessä toimiva versio. Tähän prosessiin sisältyy kielen kääntämisen lisäksi myös paljon muunlaista muokkausta. Lokalisointi voi terminä kuvata myös omaa teollisuudenalaansa, joka keskittyy digitaalisten ohjelmistojen, mukaan lukien videopelien lokalisointiin. Käännöstieteissä lokalisointi on taas yksi kääntämisen erikoisala, ”johon liittyy viestin kielellisen ja kulttuurillisen muokkauksen lisäksi teknistä muokkaamista” (59). ”Uusimpana” merkityksenä lokalisointi voi myös tarkoittaa tiettyä käännösstrategiaa, jolla viesti muokataan kohdeyleisölle sopivaksi (59).

Käännöstieteellisen tutkimuksen kannalta nämä lokalisoinnin useat merkitykset ovat tietenkin ongelmallisia, sillä väitän, että videopelien lokalisointia on käytännössä mahdollonta käsitellä käännöstieteen näkökulmasta keskittymällä vain yhteen merkitykseen. Onhan lokalisointi kääntämisen erikoisalana vahvasti sidoksissa lokalisointiteollisuuden, jossa lokalisointi on vain yksi osa suurempaa prosessia. Lisäksi lokalisointi on videopelien kohdalla usein myös käännösstrategia. Merkitykset ovat siis hyvin vahvasti sidoksissa toisiinsa. Tutkimuksen kannalta rajaaminen on kuitenkin tarpeen, sillä kuten Miquel Bernal-Merino (2006) toteaa, lokalisointi on terminä aivan liian laaja käännöstieteiden käytettäväksi. Koska termi on kuitenkin jo vakiintunut käyttöön niin lokalisointiteollisuudessa kuin käännöstieteissäkin, tyytyy Bernal-Merino uuden termin sijaan erottamaan toisistaan tuotelokalisoinnin ja kielellisen lokalisoinnin. Tässä jaottelussa tuotelokalisointi pitää sisällään kaikki itse tuotteeseen tehtävät ei-kielelliset muutokset, kun taas kielellinen lokalisointi kattaa tekstien kääntämisen ja siihen liittyvät ratkaisut.

Kielellisen lokalisoinnin Bernal-Merino (ibid.) jakaa vielä lokalisoitavan tuotteen ja sitä kautta kääntämisen monimutkaisuuden perusteella kolmeen päätasoon. Alimmalla tasolla on hyötyohjelmien lokalisointi, jossa tuotetaan teknisiä ja ennen kaikkea käytännöllisiä käännöksiä. Toisen tason muodostaa Internet-sivujen lokalisointi, jossa vaaditaan teknisen ymmärryksen lisäksi journalistista kääntämistä. Ylimmän tason muodostaa viihdeohjelmistojen lokalisointi, mikä lisää kääntämiseen kokonaan uuden kielellisen tason, luovuuden. Videopelit sijoittuvat juuri tälle kolmannelle tasolle, joka kahdesta edellisestä tasosta poiketen edellyttää luovaa kääntämistä, jonka tarkoitus on tukea pelaajan immersiota ja pelikokemusta.

Olen pyrkinyt tässä osiossa esittelemään lyhyesti lokalisoinnin käsitteeseen liittyvää problematiikka käännöstieteiden näkökulmasta. Tämän tutkielman kannalta kaikkien lokalisoinnin eri merkitysten seikkaperäinen läpikäyminen ei ole tarkoituksenmukaista, mutta niiden ymmärtäminen osaltaan selvittää videopelien välinäytösten tekstittämisen ongelmia ja ratkaisuja. Itse aloitan lokalisoinnin tarkastelun seuraavassa osiossa erottelamalla toisistaan ohjelmistolokalisoinnin ja videopelien lokalisoinnin. Tämän jälkeen tarkastelen videopelien lokalisointia kääntämisen kannalta, minkä jälkeen esittelen vielä

videopelien tyypillistä lokalisointiprosessia. En kuitenkaan esittele lokalisointia teollisuudenalana sen enempää kuin se on välttämätöntä lokalisointiprosessin ymmärtämisen kannalta.

### **3.1 Ohjelmistolokalisointi vs. videopelien lokalisointi**

Tämän tutkimuksen kannalta edellä läpikäytyt määritelmät lokalisoinnille ovat edelleen liian laajoja, sillä en tarkastele lokalisointia yleisellä tasolla, vaan keskityn nimenomaan videopelien lokalisointiin, jota Bernal-Merino (2006) pitää monimutkaisuudeltaan vaatimpana kielellisen lokalisoinnin lajina. Tästä huolimatta myös muiden lokalisoinnin muotojen tarkasteleminen on tarpeellista, mikäli halutaan ymmärtää videopelien lokalisointia. Tässä osiossa keskityn etenkin ohjelmistolokalisoinnin ja videopelien lokalisoinnin välisiin eroihin. Näin siksi, että ohjelmistolokalisointi on lokalisoinnin muodoista se, johon yleensä viitataan kun lokalisoinnista puhutaan yleisellä tasolla.

Kun lokalisoinnista puhutaan yleisellä tasolla, voi helposti syntyä käsitys, että lokalisoinnin eri muodot, kuten ohjelmistolokalisointi ja videopelien lokalisointi, olisivat keskenään samanlaisia. Tietyllä tapaa tämä pitääkin paikkansa, sillä onhan molemmissa kyse digitaalisten sisältöjen kääntämisestä ja muokkaamisesta. Lisäksi videopelithän ovat pohjimmiltaan vain ohjelmistoja, joiden tarkoitus on viihdyttää. Näistä yhtäläisyyksistä huolimatta tällainen ajattelutapa on kuitenkin äärimmäisen harhaanjohtava, sillä digitaalisuus sinänsä ei ole kielellisen kääntämisen kannalta merkityksellistä.

Muitakin yhtymäkohtia on kuitenkin useita. Kuten jo aikaisemmin totesin, sekä ohjelmistolokalisoinnissa että videopelien lokalisoinnissa yhdistyy kaksi varsin erilaista alaa, kääntäminen ja ohjelmistokehitys. Kääntäjät törmäävätkin molemmissa lokalisoinnin muodoissa varsin samankaltaisiin ongelmiin, kenties merkittävimpana tekstijonojen usein tiukkoihin tilarajoituksiin. Myös prosessin tasolla yhtymäkohdat ovat ilmeiset, sillä molemmissa noudatetaan pitkälti samankaltaista tuotantoprosessia, joka alkaa kansainvälistämisestä ja loppuu laadunvalvontaprosesseihin, kuten testaamiseen. Sekä hyö-

tyohjelmistojen että videopelien kohdalla noudatetaan nykyään myös lähes poikkeuksetta niin sanottua sim-ship-mallia, eli tuotteet pyritään julkaisemaan useilla eri kielialueilla samanaikaisesti. (Mangiron ja O'Hagan 2006.)

Ohjelmistolokalisoinnilla ja videopelien lokalisoinnilla on siis paljon samoja piirteitä. Tämä on tietysti ymmärrettävää, sillä kuten jo totesinkin, videopelithän ovat itse asiassa ohjelmistoja; ohjelmointikoodin tasolla minkäänlaista eroa ei ole. Oikeastaan ohjelmistolokalisoinnilla ja videopelilokalisoinnilla on vain yksi ero, mutta tämä kyseinen ero on yksinkin niin merkittävä, että sen perusteella ohjelmistolokalisointi ja videopelien lokalisointi on syytä erottaa toisistaan erillisiksi kääntämisen lajeiksi. Tämä ero on luovuus.

Ohjelmistolokalisoinnissa tärkeintä on tuotteen funktionaalisuus (Mangiron ja O'Hagan 2006). Toisin sanoen hyötyohjelmat, kuten esimerkiksi Adoben Photoshop tai Microsoftin Windows-käyttöjärjestelmät, ovat työkaluja, joilla ei sinänsä ole kulttuurisesti merkittävää sisältöä. Ne ovat massatuotantoon ja -käyttöön suunniteltuja työkaluja, joilla on yleensä yksi, selkeästi määriteltävä funktio: esimerkiksi Photoshop on työkalu, joka on suunniteltu digitaalisten kuvien käsittelyyn. Tällaisia ohjelmistoja lokalisoidessa tärkeintä on säilyttää tämä funktionaalisuus niin, että ohjelmisto on kohdelokaalissa yhtä tehokas ja hyödyllinen kuin lähtölokaalissa. Esimerkiksi Photoshopin tapauksessa kuvien käsittelyn tulisi siis onnistua yhtä sujuvasti niin Kiinassa kuin Yhdysvalloissakin.

Videopelit sen sijaan eivät ole työkaluja. Niiden funktiot ovat periaatteessa aina samoja: pelin pitää viihdyttää, luoda mielihyvää ja saada pelaaja uppoutumaan virtuaaliseen pelimaailmaan (Mangiron Hevia 2006). Bernal-Merinin (2006) mukaan videopelit ovatkin samanaikaisesti sekä massakulutukseen suunniteltuja tuotteita, että taiteellisia, yleensä useista ihmisistä koostuvien tiimien luomia kulttuuriartefakteja. Tästä syystä videopeleillä on, toisin kuin hyötyohjelmistoilla, myös kulttuuripohjaista sisältöä. Bernal-Merino kutsuu tätä videopelien kaksoisluonnetta artefakti/tuote -dualismiksi (ibid).

Videopelien lokalisoinnissa pelin funktionaalisuus on toissijaista, vaikkakin edelleen tärkeää. Lokalisoinnin varsinainen päätarkoitus on säilyttää pelikokemus kohdeyleisölle niin, että peli näyttää ja tuntuu samalta kuin alkuperäinen. Mangironin ja O'Haganin



(2006) mukaan tämän päämäärän saavuttaminen vaatii kääntäjältä ennen kaikkea luovuutta ja omaperäisyyttä, eli piirteitä, joille ohjelmistolokalisoinnissa on harvoin, jos ollenkaan sijaa. Mutta mitä tämä tarkoittaa kääntämisen kannalta?

### 3.2 Kääntämistä vai rinnakkaisluomista?

Lienee itsestään selvää, että videopelien erityispiirteet asettavat niiden kääntämiselle uudenlaisia haasteita. Esimerkiksi videopelien epälineaarisuus tarkoittaa käytännössä, että pelissä esiintyvien tekstien pitää usein toimia monenlaisissa konteksteissa (Dietz 2006: 121, 124). Pelaajan hahmo saattaa esimerkiksi sanoa saman repliikin monessa erilaisessa tilanteessa, jolloin myös käännetyn repliikin tulee toimia mahdollisesti hyvinkin erilaisissa yhteyksissä. Hyvin epälineaarisia pelejä, kuten jo aiemmin mainitsemani *Fallout 3:ea*, voidaankin pitää käytännössä modulaarisina, eli ne koostuvat useista pienemmistä osuuksista ja tarinallisista elementeistä, jotka muodostavat erilaisia kokonaisuuksia pelaajan toimien mukaan. Tällaisten tekstien kääntäminen on tietysti hyvin erilaista kuin esimerkiksi perinteisen lineaarisen romaanin kääntäminen. Modulaarisuus sinänsä ei kuitenkaan vielä vaadi erityistä luovuutta, sillä ovathan monet perinteisemmätkin tekstit, kuten esimerkiksi ohjetekstit, usein modulaarisia.

Carmen Mangiron ja Minako O'Hagan kuitenkin painottavat videopelilokalisoinnissa erityisesti kääntäjän vapautta ja luovuutta (2006). Heidän mukaansa nämä ominaisuudet nousevat lokalisoinnissa tärkeään asemaan ennen kaikkea siksi, että videopelien lokalisoijilla on usein täysin vapaat kädet muuttaa ja poistaa pelien teksteistä kulttuuriviitauksia sekä myös lisätä kokonaan uusia elementtejä. Mangironin ja O'Haganin mukaan perinteisten käännösteorioiden ajatus lähdetekstiuskollisuudesta ei näin ollen päde videopelilokalisointiin; kääntäjän ei enää tulisikaan olla uskollinen lähdetekstille, vaan ennemminkin pelaamisen myötä syntyvälle pelikokemukselle. Tämän lähes absoluuttisen vapauden ja luovuuden johdosta he ehdottavatkin, että pelilokalisoinnissa ei ole kyse kääntämisestä, vaan aivan uudeltaisesta toiminnasta, jota he nimittävät rinnakkaisluomiseksi (*transcreation*, oma käänös). Toisin sanoen videopeliä ei käännetä, vaan sitä käytetään lokalisointiprosessissa lähdemateriaalina, jonka pohjalta luodaan uusi peli, rinnakkaistuote, joka kuitenkin myydään alkuperäisen nimellä. Lokalisoija ei tässä pro-

sessissa ole enää ”pelkkä” kääntäjä, vaan hän osallistuu työllään suoraan pelin luomisprosessiin. Tämän vapauden tuloksena onkin lähes poikkeuksetta kotouttava käännösstrategia (Mangiron ja O'Hagan 2006).

Bernal-Merino (2006) on samoilla linjoilla todetessaan, että videopelit ovat ainoa mediamuoto, jossa kielellinen siirto (*linguistic transfer*) on osa tuotantoprosessia ja voi suoraan vaikuttaa pelin luomiseen. Tämä ajatus pätee etenkin sim-ship-mallilla julkaitaviin peleihin: lähdetekstin käsite hämärtyy, kun peli julkaistaan samanaikaisesti useilla eri kielillä, ja joskus jopa niin, että lokalisoitu versio tulee markkinoille ennen ”alkuperäistä”.

Haluan kuitenkin huomauttaa, että edellä kuvatun kaltainen vapaus ei päde kaikkeen pelilokalisointiin, vaan kyse on pikemminkin ihannetilanteesta, joka toteutuu todellisudessa vain harvoin. Käytännössä lokalisoinnin ja kääntäjien vapaus ja luovuus riippuvat useista eri seikoista, kuten lokalisoitavasta pelistä, sen sisällöstä sekä lokalisoinnin lähtö- ja kohdekulttuurien välisistä valtasuhteista.

Mangiron, O'Hagan ja Bernal-Merino ovat tutkimuksissaan tarkastelleet ensisijaisesti japanilaisten pelien lokalisointia englanniksi, tarkemmin sanottuna Yhdysvaltojen markkinoille. Suomalaisesta näkökulmasta tällainen asetelma on kielten valtasuhteiden kannalta varsin mielenkiintoinen, sillä toisin kuin lokalisoitaessa pelejä suomeksi, tässä tapauksessa kielellinen siirto tapahtuu pienemmästä kielialueesta suurempaan. Mielestäni on perusteltua olettaa, että kääntäjällä on tällaisessa tilanteessa enemmän vapautta kuin silloin, jos lokalisointi tapahtuu suuremmasta kielialueesta pienempään, esimerkiksi englannista suomeen. Lokalisoijilla onkin harvoin tällaista vapautta esimerkiksi kääntäessä pelejä suomeksi, kuten selvitän myöhemmin osiossa 3.4.

Lisäksi edellä mainitut havainnot pelilokalisoinnin vapaudesta ja vallitsevasta kotouttavasta käännösstrategiasta perustuvat peleihin, joiden sisältö itsessään mahdollistaa nämä seikat. Mangiron ja O'Hagan ovat tarkastelleet ensisijaisesti japanilaisia roolipelejä (JRPG), etenkin suosittua *Final Fantasy* -sarjaa. Japanilaiset roolipelit, etenkin *Final Fantasyt*, kuitenkin sijoittuvat lähes poikkeuksetta mielikuvituksellisiin fantasiamaailmoihin, joilla ei ole suoraa yhteyttä meidän maailmaamme. Vaikka tällaiset pelit var-

masti sisältävät lähtökulttuurinsa takia kulttuurisesti värittyneitä aineksia, ei näillä aineksilla kuitenkaan ole juuri sisällöllistä merkitystä; toisin sanoen *Final Fantasy*ssä ei tavata japanilaisia hahmoja tai kulttuureja, vaikka pelit onkin kehitetty Japanissa. Vapaa ja kotouttava käännösstrategia on siis mahdollinen vain siksi, että nämä pelit eivät sisällä kulttuurisia aineksia, jotka olisivat niiden sisällön kannalta merkittäviä. Samanlaiset käännösstrategiat tuskin toimivat peleissä, jotka sijoittuvat selvästi oikeaan kulttuuriin tai sisältävät muuten selvästi tunnistettavia kulttuurisia piirteitä. Itse asiassa esimerkkejä täysin päinvastaisesta, eli vieraannuttavasta käännösstrategiasta pelilokalisoinnissa löytyy varsin läheltä, eräästä toisesta japanilaisesta roolipelisarjasta.

Japanilaisen Atluksen kehittämät Playstation 2 -roolipelit *Shin Megami Tensei: Persona 3* ja sen jatko-osa *Shin Megami Tensei: Persona 4* yhdistävät perinteistä roolipeliä japanilaista lukioelämää kuvaavaan elämysimulaatioon. Sarjan peleissä pelaaja on lukioikäinen japanilainen nuorukainen, joka joutuu uudelle paikkakunnalle muuttaessaan keskelele outoja tapahtumia. Päivisin pelaajan hahmo viettää tavallista lukiolaiselämää, eli käy koulussa, viettää aikaansa kavereiden kanssa ja tekee muita tavalliselle lukiolaiselle tyyppillisiä asioita, mutta öisin hän astuu ystävineen toiseen, outojen varjojen kansoittamaan maailmaan, jonka olemassaolo uhkaa omaa maailmaamme. Tähän toiseen maailmaan sijoittuvat osiot muistuttavat perinteisempää japanilaista roolipeliä erilaisine luolastoineen, taisteluineen ja hahmonkehitysjärjestelmineen.

*Persona*-sarjan peleissä on alusta asti selvää, että tapahtumat sijoittuvat nykyajan tai lähitulevaisuuden Japaniin. Elämysimulaatio-osioissa kuvataan nimenomaan japanilaista lukioelämää, joka poikkeaa monin tavoin esimerkiksi amerikkalaisesta high school -elämästä. Näin ollen sarjan pelien lokalisointi kotouttavalla käännösstrategialla vaatisi perusteellisia muutoksia paitsi grafiikkaan ja teksteihin, myös pelien tapahtumiin ja rakenteeseen; ongelmia aiheuttaa jo se, että japanilainen kouluviikko on kuusipäiväinen länsimaissa totutun viisipäiväisen sijasta. Pelin kehittänyt Atlus ei kuitenkaan lähtenyt tekemään tällaisia muutoksia, vaan päinvastoin valitsi vieraannuttavan käännösstrategian, jonka ansiosta pelien japanilaisuus säilyi myös englanninkielisissä versioissa. Mil-

jöön ja tapahtumien lisäksi tämä näkyy muun muassa siinä, että hahmot käyttävät toisensa nimien kanssa japanilaisia loppuliitteitä ja siinä, että peleissä esiintyvät japanilaiset ruokalajit, lomapäivät ja muut kulttuuriset piirteet on jätetty mukaan sellaisinaan.

Videopelien lokalisointi voi siis kääntämisen kannalta olla erittäin luovaa työtä, jossa kääntäjät pääsevät itse osallistumaan ja vaikuttamaan pelien kehittämiseen. Todellisuudessa tällainen vapaus on kuitenkin harvinaista, ja rajoittuu tilanteisiin, joissa pelinkesittäjillä on omat käännösosastot, ja joissa peli käännetään ”pienemmästä kielestä suurempaan”. Suurin osa pelilokalisoinnista tapahtuu kuitenkin alihankkijoiden kautta ja ”suuremmasta kielestä pienempään”, jolloin edellä esitellyn kaltainen vapaus on harvoin mahdollista. Seuraavaksi tarkastelenkin videopelien tyypillistä lokalisointiprosessia, joka antaa videopelien kääntämisestä varsin erilaisen kuvan.

### **3.3 Videopelien lokalisointi prosessina**

Edellä olen käsitellyt pelilokalisointia lähinnä teoreettisella tasolla. Kuten kuitenkin kolmannen luvun alussa totesin, on pelilokalisointi alana kehittynyt nykyiseen muotoonsa markkinavetoisesti ja pitkälti ilman käännösteorioiden tai muidenkaan tieteenalojen panosta. Tästä syystä onkin perusteltua tarkastella myös millainen videopelien tyypillinen lokalisointiprosessi on käytännössä. Samalla nostan esiin myös muutamia videopelilokalisoinnin ja erityisesti kääntämisen haasteita, jotka juontuvat tästä prosessista. Ensimmäinen on kuitenkin taas selvítettävä, mitä lokalisointi ja siihen liittyvät käsitteet tarkoittavat prosessin näkökulmasta.

Heather Maxwell Chandler (2005: 4) erottaa lokalisointiprosessissa toisistaan lokalisoinnin ja kansainvälistämisen (*internationalization*). Hänen mukaansa lokalisointi tarkoittaa prosessia, jossa pelin (tai ohjelman) kielelliset sisällöt käännetään kielestä toiseen. Kansainvälistäminen taas pitää hänen mukaansa sisällään kaiken muun peliin tehtävän muutostyön, kuten pelin koodin ja käyttöliittymän muokkaamisen (käytännössä siis ohjelmoinnin) kohdekulttuurin normeja vastaavaksi.

Keiran Dunne (2006: 5–7) sen sijaan esittää, että sekä lokalisointi että kansainvälistäminen ovat osa suurempaa GILT-prosessia (*globalization, internationalization, localization, translation*). Globalisaatiolla tarkoitetaan tässä yhteydessä yksinkertaisesti liiketoiminnan harjoittamista maailmanlaajuisesti. Se on edellytys kansainvälistämiselle, jolla tarkoitetaan varsinaista lokalisointia helpottavia toimia, eli käytännössä sitä, että peli suunnitellaan alusta alkaen tukemaan monia eri kieliä ja niiden erityisvaatimuksia. Lokalisointi taas tarkoittaa niitä muutoksia, joita peliin on tehtävä kääntämisen lisäksi, jotta lopputulos olisi hyväksyttävä kohdemarkkinoilla. Kääntäminen eli translaatio taas on käännöstieteilijöille tuttu prosessi, jossa pelin kirjoitettujen ja puhuttujen tekstien merkitykset tulkitaan ja kirjoitetaan uudelleen toiselle kielelle.

Käännöstieteen kannalta näistä neljästä prosessista kiinnostavin on tietenkin translaatio, jossa varsinainen kääntäminen tapahtuu. Kuvailen tässä osiossa kuitenkin myös kansainvälistämistä ja lokalisointia, sillä vaikka näistä prosesseista ovatkin yleensä vastuussa kääntäjien sijasta tuottajat, suunnittelijat ja ohjelmoijat, voidaan ne silti ymmärtää kääntämiseksi, tai ainakin translatologiseksi toiminnaksi. Lisäksi monet varsinaiseen translaatioon liittyvistä haasteista johtuvat juuri lokalisoinnista ja kansainvälistämisestä, tai niiden puutteista. Sen sijaan globalisaation käsittely ei laajuutensa takia ole tarkoituksenmukaista tämän tutkielman puitteissa.

### 3.3.1 Kansainvälistäminen

Kuten edellä jo totesin, tarkoitetaan kansainvälistämisellä sellaisia suunnitteluratkaisuja, joiden tarkoitus on ennakoivasti helpottaa lokalisointia ja translaatiota. Parhaassa tapauksessa kansainvälistäminen alkaa jo pelin suunnitteluvaiheessa, mutta se voi olla myös pelinkehityksen jälkeen tuleva erillinen vaihe, jossa periaatteessa valmis peli muokataan helpommin lokalisoitavaksi. Oli kyse sitten suunnitteluvaiheen ratkaisuista tai erillisestä prosessista, kansainvälistämisen päämäärä on luoda projekti, joka voidaan lokalisoida pelin kehittäjän kannalta mahdollisimman helposti ja nopeasti useille eri kielille (Chandler 2005: 4). Toisin sanoen kansainvälistämisellä pyritään ratkaisemaan

mahdollisia käännösongelmia jo ennen varsinaisen käännöstyön alkamista (Dunne 2006: 6). Tuotteen suunnittelu- ja kehittämisvaiheissa tehdyt ratkaisut voivatkin merkittävästi helpottaa (tai vaikeuttaa) lokalisointia ja translaatiota.

Tästä huolimatta monet kansainvälistämisen ratkaisut ovat melko yksinkertaisia. Esimerkiksi translaatiota voidaan helpottaa huomattavasti järjestämällä videopelin sisältämät erilaiset resurssit omiksi loogisiksi kokonaisuuksiksi. Käytännössä tämä tarkoittaa sitä, että käännettävät tekstit erotetaan pelin varsinaisesta ohjelmointikoodista erillisiksi tekstitiedostoiksi ja omiin kansioihin, jolloin varsinainen kääntäjä ei parhaassa tapauksessa joudu lainkaan tekemisiin pelin koodin kanssa. Samoin pelin grafiikassa esiintyvät tekstit voidaan erottaa kuvatiedostoissa omalle erilliselle tasolle, jolloin kääntäjän ei tarvitse kääntäessään muuttaa varsinaista grafiikka, vaan hän voi keskittyä pelkkään tekstiin. Dubbaaminen taas helpottuu huomattavasti, jos pelin ääniraidalla puhe on erotettu omalle raidalleen pelin musiikista ja ääniefekteistä. Kääntämisen kannalta on myös erittäin tärkeää, että peli tukee täyttä Unicode-merkistöä, sillä muuten esimerkiksi ääkkösten tai kyrillisten aakkosten käyttäminen voi vaatia käänösvaiheessa työlästä lisäohjelmointia. (Chandler 2005: 120–128.)

Translaation kannalta yksi videopelien yleisimmistä suunnitteluvaiheen ratkaisuista juontuvista ongelmista on tilanpuute: jos peli on esimerkiksi suunniteltu tarkasti englantia ja sen tilavaatimuksia silmällä pitäen, ei sujuva käänös ole usein mahdollinen, vaan kääntäjä joutuu esimerkiksi keksimään lyhennelmiä (Karvonen teoksessa Neuvonen 2008: 29). Ongelma voi olla hyvinkin merkittävä, sillä käännökset ovat tyypillisesti pidempiä kuin alkutekstit, mikäli tilarajoituksia ei ole; esimerkiksi käännettäessä englannista espanjaksi käänös on yleensä noin 30 prosenttia pidempi kuin alkuteksti (Montón 2005). Asianmukaisesti kansainvälistetyssä pelissä tilavaatimukset otetaan kuitenkin huomioon esimerkiksi jättämällä tekstipalkkeihin tyhjää tilaa käänöksiä varten. Ongelman voi tietysti myös kiertää: esimerkiksi pelin käyttöliittymässä voidaan käyttää alusta alkaen tekstien sijasta ikoneita, tai valikot ja muut graafiset elementit voidaan ohjelmoida sopeutumaan tekstien pituuteen automaattisesti. Tällaisissa ratkaisuissa on kuitenkin omat ongelmansa, eikä niiden toteuttaminen ole aina mahdollista. (Chandler 2005: 6, 124–126; Dietz 2006: 128.)

Kansainvälistäminen on erityisen tärkeää nykyaikaisissa verkkomoninpeleissä<sup>4</sup>, joita jopa tuhannet eri kielialueilla asuvat pelaajat voivat pelata samanaikaisesti erikielisinä. Erilaisista kieliasetuksista riippumatta pelien tulisi kuitenkin toimia kaikille käyttäjille yhtä hyvin ja tarjota jokaiselle pelaajalle yhtä paljon informaatiota pelitilanteesta, mikä ei ole mahdollista ilman asianmukaista kansainvälistämistä.

Kun peli on asianmukaisesti kansainvälistetty, voidaan aloittaa lokalisointi ja translaatio, eli pelin muokkaaminen tietyn lokaalin vaatimuksia vastaavaksi.

### 3.3.2 Lokalisointi

Kuten jo aiemmin selvitin, voidaan lokalisointi erottaa pelien lokalisointiprosessissa tarkoitamaan peliin tehtäviä ei-kielellisiä muutoksia. Tällaiset muutokset vaativat usein pelin tai ohjelman koodin muuttamista, eli toisin sanoen ohjelmointia, minkä takia muutosten varsinaisesta toteutuksesta vastaavat yleensä kääntäjien sijasta pelin ohjelmoijat ja lokalisointi-insinöörit.

Osa lokalisointivaiheessa tehtävistä muutoksista liittyy yksinomaan teknisiin seikkoihin. Hyvän esimerkin tästä tarjoavat Euroopan ja Pohjois-Amerikan erilaiset tv-standardit: Euroopassa käytetään PAL-standardia, kun taas Amerikassa (sekä muun muassa Japanissa) käytössä on NTSC. Järjestelmät eivät ole keskenään yhteensopivia, joten jos Yhdysvalloissa kehitetty konsolipeli halutaan julkaista Euroopassa tai päinvastoin, se on muunnettava ensin toiseen standardiin sopivaksi (Bernal-Merino 2007; Chandler 2005: 10). Koska PAL- ja NTSC-standardeissa televisiokuvassa on eri määrä informaatiota, voi tämä muunnostyö tarkoittaa esimerkiksi pelin grafiikan muokkaamista. Nykyisillä

---

4 Tarkoitan tässä verkkomoninpeleillä kaikkia videopelejä, joita voidaan pelata internetin välityksellä muiden pelaajien kanssa. Verkkopelimahdollisuus onkin nykyään tärkeä osa monia pelejä; esimerkiksi suosittu sotapelisarja *Call of Duty*n pelit sisältävät sekä yksinpelikampanjan että monipuolisen verkkomoninpelin, joista jälkimmäinen useimmiten mielletään sarjan suosion perustaksi. Aivan oma luskunsa ovat MMORPG:t (*Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*), eli verkkoroolipelit, joissa tuhannet pelaajat voivat pelata samanaikaisesti samassa pelimaailmassa.

teräväpiirtotelevisioilla tätä ongelmaa ei enää periaatteessa ole, sillä samat teräväpiirtos-  
tandardit ovat käytössä kaikkialla maailmassa. Pelien tulee kuitenkin vielä toistaiseksi  
toimia myös vanhoilla kuvaputkitelevisioilla.

Eri maiden erilaiset lainsäädännöt on myös otettava huomioon pelejä lokalisoidessa.  
Esimerkiksi Saksassa natsisymbolien näyttäminen on ehdottomasti kielletty, joten jopa  
toista maailmansotaa kuvaavista peleistä on Saksassa poistettava kaikki hakaristit ja  
muu natsisymboliikka. Lisäksi Saksan videopelilait ovat etenkin ”realistisen” väkivallan  
suhteen tiukempia kuin muualla Euroopassa. Jos suosittu peli ei kelpaa Saksassa myyn-  
tiin liiallisen tai liian realistisen väkivallan takia, voidaan peliä muuttaa lokalisointipro-  
sessissa epärealistisempaan suuntaan. Monista peleistä julkaistaankin erikseen vain Sak-  
san markkinoille tarkoitettuja versioita, joissa esimerkiksi ihmishahmojen veri on  
muutettu punaisesta vihreäksi, tai viholliset ihmisistä zombeiksi, jolloin kyse ei enää ole  
realistisesta väkivallasta. (Dietz 2006: 132.) Myös Australian markkinoille julkaistaan  
monista väkivaltaisista peleistä tällä tavalla siistittyjä versioita, sillä maassa ei vielä tois-  
taiseksi ole peliharrastajien ja -teollisuuden painostuksesta huolimatta lainkaan käytössä  
K18-luokitusta videopeleille.

Yhdysvalloissa taas väkivaltaa suvaitaan, mutta alastomuutta ei: vaikka Yhdysvaltojen  
pelilainsäädännössä on erikseen Adults Only-, eli käytännössä K18-luokitus, suurin osa  
tavallisissa supermarketista ja pelikaupoista ei suostu tällaisia pelejä myymään, minkä  
takia pelijulkaisijat pyrkivät parhaansa mukaan välttämään luokitusta. Tästä syystä esi-  
merkiksi vuonna 2007 julkaistuun, suositun puolalaisen fantasiakirjailija Andrzej Sap-  
kowskiin kirjoihin perustuvaan *The Witcher* -tietokoneroolipeliin piti useille naispuolisil-  
le hahmoille lisätä vaatetusta ennen kuin peli kelpasi myyntiin Yhdysvalloissa. Tosin  
jälkikäteen peliin julkaistiin ilmainen päivitys, joka palautti grafiikat eurooppalaista ver-  
siota vastaavaksi.

Teknisten tai lainsäädännöllisten seikkojen lisäksi lokalisointi liittyy usein myös kult-  
tuurieroihin ja pelin kohderyhmien erilaisiin tottumuksiin eri maissa. Videopelialalla on  
esimerkiksi jo pitkään pidetty itsestäänselvyytenä, että länsimaissa erittäin suositut peli-  
hahmon silmistä kuvatut *first-person shooter*, eli FPS-pelit, kuten esimerkiksi *Halo* ja  
*Half-life*, eivät menesty Japanissa sellaisinaan (Kent 2004). Pelitottumukset ovat yksin-



kertaisesti erilaisia eri maissa, mutta näitä eroja voidaan kuitenkin yrittää tasoittaa lokalisoinnilla. Esimerkiksi kun erityisesti laadukkaasta piirrossarjamaisesta grafiikastaan tunnettu Playstation 3:n ampumaseikkailupeli *Ratchet & Clank: Tools of Destruction* julkaistiin Japanissa, oli päähahmo Ratchetin ulkonäköä muokattu vastamaan japanilais-ten animaatioelokuvien ja -sarjojen tyyliä.

Äärimmilleen vietyinä koko pelin sisältö voidaan lokalisoida, tai jopa kokonaan muuttaa tiettyjä markkinoita vastaavaksi. Tällainen lokalisointi lieneekin selkein esimerkki rinnakkaisluomisesta, jota käsittelemme osiossa 2.2. Nykyaikaisten tarinavetoisten 3D-pelien kohdalla näin perusteellinen lokalisointi on kuitenkin hyvin harvinaista, sillä mitä monimutkaisemmasta ja kalliimmasta pelistä on kyse, sitä enemmän tällainen muutostyö vaatisi aikaa ja resursseja. Tietynlaiset pelit soveltuvat kuitenkin erinomaisesti tällaisen lokalisoinnin kohteiksi, mistä hyvän esimerkin tarjoaa Sonyn *Singstar* -karaokepelisarja, josta on julkaistu useissa maissa, myös Suomessa, paikallisen musiikkimaun mukaisia versioita.

### 3.3.3 Translaatio

Siinä missä pelinkehittäjät ja julkaisijat hoitavat kansainvälistämisen ja usein myös varsinainen koodaamista vaativan lokalisoinnin itse, vastaa translaatiosta usein erillinen alihankkija. En kuitenkaan pohdi tässä alihankintamallin problematiikka tätä enempää, vaan keskityn tarkastelemaan videopelien kääntämisen yleisimpiä käytännön haasteita.

Tyypillisen lokalisointiprosessin kenties merkittävin yksittäinen ominaispiirre kääntäjän kannalta on se, että käänösprosessi aloitetaan lähes aina ennen kuin itse peli on valmis; kääntäjät kääntävät siis lähes poikkeuksetta keskeneräistä tuotetta (Karvonen ja Karvonen 2010). Tämä on tietysti kääntäjälle merkittävä haaste, sillä kääntäminen on yleensä aloitettava ennen kuin kaikki käännettävä materiaali on edes valmiina. Keskeneräisyys johtaa myös siihen, että käännettävä peli voi muuttua vielä käänösprosessin aikanakin.

Käännettävien pelien keskeneräisyys on myös osasy videopeleiden audiovisuaalisen luonteen kannalta erittäin merkittävään ongelmaan, nimittäin siihen, että kääntäjä ei pääse yleensä itse testaamaan tai edes näkemään varsinaista peliä käännösprosessin aikana, vaan käännös on tehtävä pelin tekstin pohjalta (Karvonen ja Karvonen 2010; Bernal-Merino 2008: 142–143). Pelilokalisoinnille onkin tyypillistä, että kääntäjä ei pääse näkemään työnsä hedelmiä ennen kuin lokalisoitu peli on julkaistu. Periaatteessa keskeneräisen pelin testaaminen olisi monesti kyllä mahdollista esimerkiksi pelin alpha- ja betaversioiden avulla, mutta tällaiset kehitysversiot toimivat usein ainoastaan tietyillä kehityslaitteistoilla. Taustalla on usein myös julkaisijoiden pelkäämä piratismi; kääntäjille ei haluta antaa minkäänlaista versiota käännettävästä pelistä, koska on aina olemassa riski, että keskeneräinen peli vuotaa verkkoon (Neuvonen 2008). Näistä syistä videopeleiden käännökset tehdäänkin useimmiten pelin tekstin pohjalta.

Käännettävien pelien keskeneräisyys ja kääntäjien käytettävissä olevien alkutekstien rajoittuneisuus ovat tietenkin kääntämisen kannalta merkittäviä haasteita, sillä kuten jo aikaisemmin totesin, ovat videopelit elokuvien ja tv-ohjelmien tapaan audiovisuaalisia teoksia, joissa kuva, sana ja ääni muodostavat yhtenäisen, vuorovaikutteisen kokonaisuuden. Käännökset ovat myös osa tätä kokonaisuutta: kuten esimerkiksi Riitta Oittinen toteaa av-kääntämisestä, ”ideaalitapauksessa kuvan, sanan ja äänen välisen indeksisen suhteen tulisi säilyä samanlaisena alkuteoksen ja sen käännöksen välillä” (2007: 62). Vaikka tällaiset ideaalitapaukset ovat av-kääntämisessäkin harvinaisia, kenties käytännössä jopa mahdottomia, ei videopeleiden kohdalla voida edes teoriassa saavuttaa tällaista käännöstä, jos kääntäjällä on käytettävissään vain sana. Käytännössä onkin hyvin todennäköistä, että kääntäjä törmää videopeliä kääntäessään tilanteisiin, joissa oikean käännösratkaisun valitseminen on kontekstin puuttuessa mahdotonta. Sonja ja Tuomo Karvonen (2010) toteavatkin, että ”vaikka peli lopputuotteena onkin hyvin audiovisuaalinen, itse käännösprosessi ei sitä ole”.

Kontekstin puuttumista voidaan tietysti helpottaa myös muilla tavoilla, jos kääntäjä ei pääse näkemään itse peliä. Julkaisijat voivat esimerkiksi toimittaa kääntäjälle peliin liittyviä oheismateriaaleja, esimerkiksi konseptitaidetta tai henkilöhahmojen kuvauksia, ja erilaisia sanastoja. Tässäkin ongelmana on kuitenkin edellä mainittu piratismi pelko:

kääntäjille ei ehkä toimiteta lisämateriaaleja, koska nekin voisivat vuotaa ulkopuolisille tahoille. Toisaalta tilannetta kompensoi myös käännöksen jälkeinen testaaminen, jota tarkastelen seuraavassa osiossa.

### 3.3.4 Testaaminen

Translaation ohella testaaminen on pelien lokalisointiprosessin tärkeimpiä ja vaativimpia vaiheita. Testaaminen aloitetaan yleensä siinä vaiheessa, kun koko peli on ensimmäistä kertaa koottu yhteen toimivaksi paketiksi, eli se on paitsi lokalisointiprosessin, myös koko pelinkehitysprosessin viimeisimpiä vaiheita. Testauksen tarkoituksena onkin yksinkertaisesti tarkistaa, että valmis peli toimii tarkoitetulla tavalla.

Nykyaikaiset videopelit ovat erittäin monimutkaisen ohjelmointityön tuloksia. Siksi ei olekaan yllättävää, että kun pelin kaikki erilaiset ominaisuudet kasataan ensimmäistä kertaa yhdeksi kokonaisuudeksi, on lopputulos usein varsin epävakaa. Pelien monimutkaisuudesta johtuen erilaisilta ohjelmointivirheilta eli ”bugeilta” on mahdotonta välttää. Pelitestaajan tehtävänä on pelata peliä, etsiä bugeja ja raportoida niistä, minkä jälkeen ohjelmoijat voivat korjata ne. (Chandler 2005: 205–214.)

Kääntämisen kannalta testaaminen on merkittävä osa lokalisointiprosessia myös siksi, että usein vasta tässä vaiheessa käännetty teksti nähdään ensimmäistä kertaa integroituna itse peliin. Käännös voikin testausvaiheessa muuttua vielä huomattavastikin, kun kääntäjä pääsee näkemään missä suhteessa käännetty teksti todellisuudessa on pelin kulliseen antiin. Pelin varsinaiset kääntäjät eivät kuitenkaan läheskään aina toimi kieli-testaajina, joten sisällöllisten muutosten tekeminen ei aina ole mahdollista. Pahimmassa tapauksessa testaajat keskittyvätkin hiomaan pelistä pelin teknistä puolta, eivätkä puutu lainkaan kielellisiin ongelmiin. (Karvonen ja Karvonen 2010.)

### 3.4 Videopelien lokalisointi Suomessa

Olen edellä esitellyt näkemyksiä, joiden mukaan videopelien lokalisointi on kääntäjän kannalta ennennäkemättömän vapaa ja luova kääntämisen laji, sekä näkemyksiä, joiden mukaan pelien kääntäminen on erittäin rajoittunutta. Näitä vastakkaisia näkökantoja pohtiessa on syytä pitää mielessä, että Suomi on videopelien markkina-alueena hyvin pieni, joten suomeksi lokalisoitavien pelien kohdalla jälkimmäinen näkemys vastanee paremmin todellisuutta; toisin sanoen peleihin tehdään harvoin kovin suuria muutoksia kun ne lokalisoidaan suomeksi. Tässä osiossa selvitän lyhyesti videopelien lokalisointia Suomessa.

Koska Suomi on markkina-alueena selvästi monia muita Euroopan maita pienempi, on myös lokalisoitujen pelien osuus kaikista julkaistuista videopeleistä määrällisesti selvästi pienempi kuin suurissa keski-Euroopan maissa, esimerkiksi Saksassa tai Ranskassa, joissa suurin osa peleistä lokalisoidaan täysin. Suomeksi lokalisoitujen pelien määrä on kuitenkin selvässä kasvussa: yhä useammissa Suomessa julkaistuissa peleissä on vähintään suomennettu manuaali, ja myös täysin lokalisoituja pelejä ilmestyy yhä useammin.

Suomenkieliset videopelit sinänsä eivät kuitenkaan ole uusi ilmiö, sillä niitä on ollut olemassa lähes yhtä kauan kuin kotitietokoneitakin. Esimerkiksi 80-luvulla Suomessakin suuren suosion saavuttaneelle Commodore 64 -kotitietokoneelle julkaistiin useita suomalaisia pelejä. Nämä pelit olivat kuitenkin nimenomaan suomalaisia, eli ne olivat suomenkielisiä, koska ne oli kehitetty Suomessa.

Videopelien laajamittainen ja ammattimainen lokalisoiminen suomeksi on sen sijaan paljon tuoreempi ilmiö. Lähtökohtaisesti julkaisijat ovat suhtautuneet pelien suomentamiseen samalla tavalla kuin muussakin av-kääntämisessä: suurin osa lokalisoituista peleistä on ollut ensisijaisesti lapsille tai koko perheelle suunnattuja. Poikkeuksen ovat muodostaneet lähinnä urheilupelit, kuten Electronic Artsin NHL-jääkiekkopelit ja Sonymyn Formula 1 -pelit. Vaikka samanlainen lähestymistapa näyttää edelleen olevan se kaikkein yleisin, lokalisoivat monet julkaisijat nykyään myös aikuisille suunnattuja pe-

lejä. Tästä esimerkiksi käy Sonyn vuoden 2008 lopulla julkaisema futuristinen sotapeli *Resistance 2*, joka lokalisoitiin suomeksi aina dubbausta myöten, vaikka peli on Euroopan laajuisen PEGI-ikärajalukuituksen<sup>5</sup> mukaan kielletty alle 18-vuotiailta.

Nykyisistä konsolivalmistajista erityisesti Sony onkin lokalisoinut Playstation 2:lle ja Playstation 3:lle julkaisemiaan pelejä ahkerasti suomeksi: varsinkin Playstation 3:lle julkaisemistaan peleistä Sony lokalisoi tätä nykyä hyvin suuren osan myös Suomen markkinoille. Myös Playstation 3:n käyttöliittymään on konsolin Euroopan julkaisusta lähtien voinut valita kieleksi suomen. Sen sijaan Microsoft ja Nintendo eivät ole lokalisoineet omille konsoleille julkaisemiaan pelejä suomeksi juuri lainkaan. Varsinkin Nintendon kohdalla tämä on hieman yllättävää, sillä Nintendo on pyrkinyt markkinoimaan Wiitä erityisesti koko perheelle sopivana viihdelaitteena, kun taas Sony ja Microsoft ovat keskittyneet markkinoimaan konsoleitaan ensisijaisesti aktiivisille peliharrastajille.

Muiden pelijulkaisijoiden lokalisointi-into taas vaihtelee huomattavasti. Kuitenkin esimerkiksi Electronic Arts, yksi maailman suurimmista pelijulkaisijoista, lokalisoi jo lähes kaikki julkaisunsa ainakin jonkinasteisesti myös suomeksi. Esimerkiksi EA:n joka-vuotisten NHL-pelien suomenkielisyys selostusta myöten on jo pitkälti itsestäänselvyys, vaikka vain kymmenen vuotta sitten pelisarjan peleissä ei ollut edes suomenkielisiä manuaaleja. Mutta vaikka EA:n kaltaiset suuret julkaisijat lokalisoivatkin pelejään runsaasti, monet pienemmät julkaisijat eivät vielä lokalisoi pelejään lainkaan Suomen markkinoille.

---

5 ”PEGI on lyhenne sanoista Pan European Game Information – yleiseurooppalainen pelitieto. Se auttaa eurooppalaisia vanhempia tekemään tietoon perustuvia päätöksiä, kun he ostavat tietokonepelejä. PEGI otettiin käyttöön keväällä 2003, ja sen jälkeen monia kansallisia ikäluokitusjärjestelmiä on korvattu tällä yhteisellä järjestelmällä, jota käytetään nykyään suurimmassa osassa Eurooppaa kaikkiaan 30 maassa.” PEGI-luokitusjärjestelmässä on viisi ikärajaluokitusta, jotka antavat ”luotettavaa tietoa pelin sisällön soveltuvuudesta alaikäisille. Luokitus ei kerro pelin vaikeudesta tai sen pelaamiseen tarvittavista taidoista.” Suomessa vain 18-merkintä on laillisesti sitova, alemmat luokitukset ovat vain suosituksia. (PEGI 2007.)

Käytännössä päätös pelin lokalisoimisesta suomeksi riippuu useista tekijöistä, kuten pelin sisältämän tekstin määrästä, oletetuista myyntiluvuista ja kohderyhmästä. Esimerkiksi juuri lapsille ja nuorille suunnattujen pelien kohdalla lokalisointi voi olla edellytyksille, että peliä voidaan ylipäättään markkinoida ja myydä Suomessa sen ensisijaiselle kohderyhmälle. Loppujen lopuksi kyse on kuitenkin aina siitä, että lokalisoinnilla pyritään lisäämään pelin myyntiä. Lokalisoinnilla onkin usein varsin positiivinen vaikutus pelien myyntilukuihin myös Suomen kokoisilla markkinoilla (Neuvonen 2008).

Suomen verrattain pienistä videopelimarkkinoista johtuu myös se, että pelien lokalisointi siinä merkityksessä, että pelin varsinaista sisältöä muutetaan, on hyvin harvinaista; jos peli päätetään lokalisoida suomeksi, on kyse yleensä pelkästään translaatiosta. Poikkeuksiakin tietysti on. Esimerkiksi EA:n jokavuotisten NHL-pelien suomenkielisiin versioihin on jo vuosia lisätty SM-liigan joukkueet omine kotikaukaloineen. Samoin jo kertaalleen edellä mainitusta *Singstar* -karaokepelistä on julkaistu tähän mennessä sekä Playstation 2:lle että Playstation 3:lle useita versioita, jotka sisältävät suomenkielisiä kappaleita. Tällaiset lokalisaatiot ovat kuitenkin poikkeuksia, jotka selittyvät paitsi kyseisten pelien aihealueiden suosiolla Suomessa, myös niiden rakenteella: kummankaan sarjan pelit eivät sisällä kovinkaan paljon sisällöllisesti merkittävää tekstiä, joten niiden perusteellinen lokalisointi on verrattain helppoa ja halpaa. NHL-pelit ja Suomi-*Singstarit* ovatkin olleet Suomessa suuria myyntimenestyksiä.

Olen tässä luvussa pyrkinyt tarkastelemaan videopelien lokalisointia niin teorian kuin käytännönkin tasolla. Tavoitteeni on ollut antaa yleiskuva siitä, mitä pelilokalisointi käytännössä on kääntäjän näkökulmasta. Lisäksi olen pyrkinyt kuvaamaan tyypillisen videopelien lokalisointiprosessin, sekä yrittänyt kuvata videopelien lokalisoinnin laajuutta Suomessa. Seuraavaksi siirryn kuitenkin hieman erilaiseen teoreettiseen viitekehukseen, sillä seuraavassa luvussa tarkastelen av-kääntämistä ja erityisesti tekstittämistä.

## 4. AV-KÄÄNTÄMINEN JA LOKALISOINTI

Kuten luvussa kaksi selvitin, ovat videopelit täysin uudenlainen ja uniikki teos- ja tekstimuoto, jonka tutkiminen vaatii uudenlaisia, sille räätälöityjä tutkimusmenetelmiä. Kuten Miguel Á Bernal-Merino (2009) asian ilmaisee:

Vuorovaikutteisten multimediatuotteiden, kuten videopelien, kääntäminen ei voi eikä sen tulisikaan noudattaa muuntyyppisille teksteille kehitettyjä käytäntöjä ja normeja. Tarvitsemme uusia monitieteellisiä lähestymistapoja, mikäli haluamme ymmärtää näitä uusia kääntämisen muotoja. (Oma käännös.)

Selvitin myös luvussa kolme, että lokalisoititeollisuus ja sen tyypilliset käännösprosessit eroavat monin tavoin muista käännösaloista, minkä johdosta videopelien localisointi eroaa sekä käytännön tasolla että teoreettisesti muista kääntämisen lajeista. Tämän jälkeen lieneekin siis aiheellista kysyä, miten av-kääntäminen ja tarkemmin sanottuna tekstittäminen oikeastaan liittyvät videopelien localisointiin.

Mielestäni on kuitenkin syytä muistaa, että vaikka localisointiteollisuus onkin kehittynyt pitkälti erillään perinteisistä translaatiopiireistä, videopelien localisointi on silti translatoogista toimintaa, jossa kohdataan hyvin paljon samankaltaisia haasteita kuin muissa kääntämisen muodoissa. Lisäksi monien näiden haasteiden taustalla ovat samat ihmisen fysiologiaan liittyvät ja vastaanottoa rajoittavat tekijät kuin muissakin kääntämisen muodoissa, etenkin av-kääntämisessä.

Näistä syistä olisikin mielestäni lyhytnäköistä kokonaan sivuuttaa muut kääntämisen muodot, kun tarkastellaan localisointia. Etenkin av-kääntäminen vaikuttaisi olevan niin lähellä videopelilocalisointia, että av-kääntämisen tutkimuksessa esiin tulleita seikkoja olisi syytä hyödyntää localisoinnin tutkimuksessa. En kuitenkaan väitä, että videopelien localisoinnissa voitaisiin suoraan hyödyntää esimerkiksi kaikkia tekstittämisen periaatteita. Tällainen väite ei nimittäin voi pitää mitenkään paikkaansa, sillä monista samankaltaisuuksistaan huolimatta pelit ja elokuvat/tv-ohjelmat ovat aivan erilaisia media-muotoja. Sen sijaan väitän, että tietynlaisten videopeleissä esiintyvien tekstien kohdalla av-kääntämisen periaatteiden asianmukainen soveltaminen johtaisi laadukkaampiin ja

lokalisoinnin tavoitteita paremmin palveleviin käänösratkaisuihin. Osiossa 2.4 esittelemäni välinäytökset ovat mielestäni juuri tällainen tekstilaji, jossa av-kääntämisen periaatteiden ja konventioiden soveltaminen olisi hyvin perusteltua, sillä välinäytökset voidaan nähdä kahden eri ilmaisutavan, elokuvan ja pelin, fuusioina.

Mutta ennen av-kääntämisen periaatteiden ja konventioiden tarkempaa käsittelyä on syytä määritellä, mitä av-kääntäminen oikeastaan on. Seuraavassa osiossa pyrin selvittämään tätä tarkastelemalla ensin audiovisuaalisia tekstejä ja sitten av-kääntämistä yhtenä kääntämisen muotona.

## **4.1 Audiovisuaaliset tekstit ja niiden kääntäminen**

Riitta Oittisen ja Tiina Tuomisen (2007) mukaan ”[av-kääntämisen] piirin kuulu kaikkisellainen kääntäminen, jossa sanallisen tekstin lisäksi on mukana auditiivisia ja visuaalisia elementtejä, siis ääntä ja kuvaa. Av-kääntämisen osa-alueita ovat elokuvien ja tv-ohjelmien erilaisten kääntämismenetelmien – dubbauksen, voice over -kääntämisen, tekstittämisen – lisäksi tietokonepelien käänökset, oopperan tekstikäänökset ja oikeastaan myös videoneuvottelulaitteiston välityksellä toteutettava etätulkkaus.” Oittinen ja Tuominen lukevat av-kääntämisen alle siis useiden varsin erilaisten tekstityyppien kääntämisen, minkä johdosta av-kääntämisen käsite on melkoisen laaja.

Kuten lokalisoinnissakin, myös av-kääntämisessä koko alan ja toiminnan keskeisimmän käsitteen laajuus on tutkimuksen kannalta ongelmallista. Yves Gambier (2008: 25) toteaa, että vaikka av-kääntämistä tutkitaan käänöstieteissä tänä päivänä melko paljon, on alan varsinainen nimi, av-kääntäminen, merkitykseltään epäselvä ja häilyvä, koska se pitää sisällään suuren joukon toisistaan selvästi eroavia käytäntöjä. Oikeastaan ainoa kaikkia av-kääntämisen eri muotoja selvästi yhdistävä tekijä onkin lähtöteksti, joten av-kääntämisen käsittely onkin luontevaa aloittaa tarkastelemalla audiovisuaalisten tekstien ominaisuuksia.



## 4.1.1 Audiovisuaaliset tekstit

Av-kääntämisen selvin ero ”perinteisiin”, eli kirjoitettuihin teksteihin perustuviin kääntämisen lajeihin on tietysti käännettävä teksti, joka on av-kääntämisessä nimensä mukaisesti audiovisuaalinen. Mutta miten audiovisuaalinen teksti oikeastaan määritellään? Francesca Bartrina (2004: 157) tyytyy toteamaan, että av-teksti on yksinkertaisesti mikä tahansa teksti, joka vastaanotetaan samanaikaisesti kahden eri aistikanavan, näön ja kuulon kautta. Av-teksti on siis multimodaalinen. Patrick Zabalbeascoa (2008) pureutuu hieman syvemmälle pyrkiessään määrittelemään prototyyppisen av-tekstin. Hänen mukaansa tällaisella av-tekstillä on seuraavat ominaisuudet: 1) se on yhdistelmä verbaalisia ja nonverbaalisia audioelementtejä ja visuaalisia elementtejä, jotka ovat kaikki keskenään yhtä tärkeitä, 2) nämä elementit ovat komplementtisia, eli ne ovat kaikki välttämättömiä kokonaisuuden kannalta, 3) niiden tuotannossa on kolme vaihetta: suunnittelu, kuvaaminen ja kuvaamisen jälkeiset toimet. Zabalbeascoa kuitenkin muistuttaa, että kaikista av-teksteistä ei välttämättä löydy näitä kaikkia elementtejä.

Jorge Díaz Cintas (2008: 3) taas huomauttaa, että käytännössä kuva on av-tekstien ensisijainen ja tärkein elementti; esimerkiksi elokuvaa mennään useissa kielissä nimenomaan katsomaan, ei kuuntelemaan tai vaikkapa kokemaan. Mikko Lehtonen (2007: 30) puoltaa tätä havaintoa todetessaan, että esimerkiksi ”kuulemista ei kulttuurissamme pidetä yhtä autenttisenä kokemuksena kuin näkemistä”. Vaikka av-tekstien vastaanotossa siis käytetään samanaikaisesti useita eri aistikanavia, on näköaisti vastaanoton kannalta tärkein.

Edellä esitettyjen määritelmien rajoihin mahtuu vielä suuri määrä erilaisia tekstejä, kuten elokuvia, tv-ohjelmia ja kuvakirjoja. Myös videopelit näyttäisivät sopivan mukaan. Olen kuitenkin jo selvittänyt, että av-kääntäminen ja videopelien lokalisointi eroavat selvästi toisistaan, joten av-kääntämisen erityispiirteiden on löydettävä jostain muualta kuin alkutekstistä. Seuraavaksi tarkastelenkin, mitä av-kääntäminen tarkoittaa käytännön toimintana.

## 4.1.2 Av-kääntäminen

Kuten lokalisointikin, av-kääntäminen on aina ollut ammatillista toimintaa, joka tähtää voiton tavoitteluun (Díaz Cintas 2008: 7). Aivan kuten lokalisointi, se on kehittynyt vastauksena tarpeelle levittää tuotteita, tässä tapauksessa tv-ohjelmia ja elokuvia, yli kielirajojen, mikä taas juontuu mahdollisuudesta tuottaa tällä tavoin enemmän voittoa kyseisillä tuotteilla. Tästä markkinalähtöisyydestä johtuen av-kääntämisessä on pitkään vallinnut selvä kuilu ammattilaisten ja akateemikoiden välillä (Díaz Cintas, *ibid.*). Av-käännöksiähän on tuotettu vuosikymmeniä, ja määrällisesti kyseessä on nykyään kaikkein suurin kääntämisen laji. Av-kääntämisen varsinainen akateeminen tutkimus on kuitenkin lähtenyt kunnolla käyntiin vasta 90-luvulla. Näiltä osin av-kääntämisellä näyttäisi olevan siis melko selviä yhtymäkohtia videopelien lokalisointiin.

Kuten jo aikaisemmin totesin, av-kääntäminen pitää sisällään useita erilaisia kääntämisen muotoja. Näistä määrällisesti merkittävimmät ovat dubbaaminen ja tekstittäminen (Díaz Cintas 2003: 195). Vaikka kumpaakin muotoa käytetään käytännössä kaikissa Euroopan maissa, voidaan Eurooppa kuitenkin jakaa dubbaus- ja tekstitysmaihin sen perusteella, kumpi muoto on vallitseva. Henrik Gottlieb (2004) selventää tätä jakoa toteamalla, että alle 25 miljoonan hengen kieliyhteisöissä elokuvat ja tv-ohjelmat pääsääntöisesti tekstitetään, kun taas sitä suuremmissa dubbaus on vallitseva. Jako on ymmärrettävä, sillä tekstittäminen on dubbausta halvempaa (Ivarsson 1992: 20); pie-  
nemmissä maissa dubbaaminen ei yksinkertaisesti ole taloudellisesti kannattavaa. Tekstittäminen ja dubbaaminen eivät kuitenkaan ole toisiaan poissulkevia; esimerkiksi Suomessa ylivoimaisesti suurin osa ulkomaisista tv-ohjelmista ja elokuvista tekstitetään, mutta dubbausta käytetään silti runsaasti etenkin lapsille suunnatuissa elokuvissa ja tv-ohjelmissa sekä mainoksissa.

Olen yllä pyrkinyt selvittämään kaikkia eri av-kääntämisen lajeja koskevia seikkoja. Kuten jo johdannossa kuitenkin totesin, keskityn tässä tutkielmassa tarkastelemaan erityisesti yhtä av-kääntämisen lajia, tekstittämistä. Seuraavassa osiossa esittelenkin tekstittämistä ja sen erityispiirteitä.

## 4.2 Tekstittäminen

Kaikista av-kääntämisen eri muodoista ylivoimaisesti suosituin on tekstittäminen. Suurimpia syitä lienevät tekstittämisen suhteellinen helppous ja hinta verrattuna esimerkiksi dubbaamiseen: kuten jo edellä mainitsinkin, on tekstittäminen huomattavasti halvempaa kuin dubbaaminen tai voice-over, mikä luonnollisesti tekee siitä taloudellisesti houkuttelevan vaihtoehdon (Ivarsson 1992: 20). Tekstittämistä voidaan lisäksi käyttää kaikissa audiovisuaalisissa tuotteissa, myös sellaisissa, joissa dubbaaminen ei ole esimerkiksi tallennuskapasiteetin tai muiden rajoitusten takia mahdollista (Díaz Cintas 2003: 199).

Mutta mitä tekstittäminen oikeastaan on? Jorge Díaz Cintas ja Aline Remael määrittelevät tekstittämisen seuraavasti:

Tekstittäminen voidaan määritellä käänno-toiminnaksi, joka koostuu kirjoitetun tekstin esittämisestä yleensä kuvaruudun alalaidassa, ja jonka pyrki-myksenä on jäljentää puhujien alkuperäinen dialogi, kuvassa esiintyvät diskursiiviset elementit ja ääniraidalla esiintyvä informaatio. (2007: 8, oma käännös.)

Tekstittämisessä audiovisuaalisen tekstin eri aistikanavien kautta välittyvä informaatio siis muutetaan ja usein myös samalla käännetään kirjoitetuiksi teksteiksi, jotka katsoja voi lukea ruudulta. Suurimmaksi osaksi kyse on äänen, eli puheen, vielä tarkemmin sanottuna hahmojen dialogin muuntamisesta puheesta kirjoitetuksi tekstiksi. Tämän lisäksi av-teksteissä voi esiintyä myös jo valmiiksi kirjoitettuja tekstejä, jotka myös käännetään tekstityksiksi, yleensä niin sanotuiksi plansseiksi. Erityisesti kuulovammaisille tarkoitetuissa tekstityksissä, eli niin kutsutuissa ohjelmatekstityksissä, usein muunnetaan puheen lisäksi muitakin ääniä teksteiksi.

Suurimmaksi osaksi tekstitys on kuitenkin puhutun dialogin muuntamista kirjoitetuksi tekstiksi. Puhutulla ja kirjoitetulla tekstillä on kuitenkin erilainen status, ja ne toimivat eri tavalla. Tästä syystä tekstittäminen ei voi koskaan olla mimeettinen prosessi, jossa vain muutetaan puhuttu kieli ”suoraan” tekstiksi (Gambier 2008: 19). Puheessahan on tavallisesti runsaasti informaatiota, joka ei voida kirjoitetussa tekstissä ilmaista pelkän

tekstin avulla, esimerkiksi puhujien intonaatio ja äänensävy. Lisäksi lukeminen on hitaampaa kuin puhutun kielen vastaanotto, minkä takia tekstitystä joudutaan lähes aina tiivistämään puheeseen nähden. Toisaalta tekstityksen ei tarvitse toimia itsenäisenä tekstinä kuten monien muidentyyppisten kirjoitettujen tekstien, vaan nimenomaan yhtenä osana elokuvan tai ohjelman muita ilmaisukanavia. Näistä eroista ja rajoituksista huolimatta tekstitysten tulisi pyrkiä tarjoamaan katsojille semanttisesti asianmukainen tulkinta alkukielisestä dialogista (Díaz Cintas ja Remael 2003: 9). Zoe de Linden ja Neil Kayn mukaan tekstittämistä ohjaakin kolme pääpiirrettä: tekstin tulee integroitua filmin ja sen semioottisen rakenteen kanssa, puhe tulee esittää kirjoitettuna tekstinä ja tekstityksessä on otettava huomioon yleisön lukunopeus (1999: 26).

Kielellisesti tekstitykset voidaan jakaa kahteen eri ryhmään, kielenvälisiin (interlingual) tekstityksiin ja kielensisäisiin (intralingual) tekstityksiin. Ero on tietenkin siinä, tapahtuuko tekstityksessä kielenvaihtoa; kielensisäisissä tekstityksissä puhuttu kieli esitetään samankielisenä tekstinä, kun taas kielenvälisissä yhdellä kielellä puhuttu teksti esitetään kirjallisena tekstinä jollain toisella kielellä. Díaz Cintas ja Remael (2007: 14–15) erottavat vielä kolmannen muodon, kaksikieliset tekstitykset, jotka ovat suomalaisillekin tuttuja elokuvateattereista. Näistä kolmesta muodosta yleisin ja eniten tutkittu on kielenvälinen tekstittäminen (Gambier 2008: 17), johon itsekin tässä tutkielmassa keskityn.

Kielenvälisten ja kaksikielisten tekstitysten pääasiallinen funktio on yksinkertainen: auttaa katsojaa ymmärtämään ohjelmaa, jonka puhuttua kieltä hän ei syystä tai toisesta ymmärrä. Kielensisäiset tekstitykset on taas useimmiten tarkoitettu erilaisista kuulovammoista kärsiville tai muuten heikkokuuloisille, mutta funktio on edelleen sama: auttaa katsojaa ymmärtämään itse ohjelmaa. Esko Vertasen (2007: 151) mukaan onnistunut tekstitys luokin illuusion ymmärtämisestä: parhaassa tapauksessa katsoja ei edes huomaa lukevansa tekstityksiä, vaan kuvittelee ymmärtävänsä ohjelmassa tai elokuvassa esiintyvää puhetta. Tekstityksillä voi tietenkin olla muitakin funktioita: kielensisäisiä tekstityksiä hyödynnetään esimerkiksi kielenoppimisessa ja karaokessa (Díaz Cintas ja Remael 2003: 14).

Erilaisten yleisöjensä takia kielenvälisillä ja kiellensisäisillä tekstityksillä on tietysti useita eroja. Siinä missä kielenvälisissä tekstityksissä yleensä muutetaan vain dialogi tekstiksi, kiellensisäisissä tavoitteena on myös korvata muita ohjelman tai elokuvan merkityksen kannalta tärkeitä ääniä (de Linde ja Kay 1999: 2, 14). Tästä syystä kiellenväliset tekstitykset eivät suoraan sovi kuulovammaisille (ibid.: 74).

On kuitenkin syytä huomata, että tekstityksen lisääminen audiovisuaaliseen tekstiin ei automaattisesti tee tekstistä paremmin ymmärrettävää, sillä tekstitystä pitää osata myös lukea. Keskiwertosuomalaiselle tekstitysten ymmärtäminen tuskin tuottaa suuria vaikeuksia, mutta todellisuudessa tekstitysten lukeminen on hyvin pitkälti opittu taito (Ivarsson 1992: 20). Niissä maissa, joissa suurin osa tv-ohjelmista ja elokuvista dubataan, katsojat kokevatkin tekstitysten lukemisen usein vaikeaksi ja katseluelämystä haittaavaksi. Jotta tekstityksiä voisi oppia lukemaan, on niiden myös säilyttävä verrattain samankaltaisia ohjelmasta toiseen. Toisin sanoen niiden on noudatettava tiettyjä vakiintuneita konventioita. Näitä tarkastelen seuraavassa osiossa.

### **4.3 Tekstittämisen konventiot**

Kun Suomessa katsomme televisiosta vaikkapa amerikkalaista ohjelmaa, osaamme odottaa, että ruudulle ilmestyy suomenkielinen tekstitys. Emme kuitenkaan odota, että ruudulle ilmestyisi mitä tahansa tekstiä, vaan oletamme tekstin olevan juuri tietynlainen. Tiedämme muun muassa, että tekstitys ilmestyy ruudun alalaitaan, että ruututekstit ovat pääasiassa yksi- ja kaksirivisiä, ja että tekstit on tasattu ruudun vasempaan reunaan. Katsoessamme elokuvia elokuvateatterissa tai DVD:ltä tiedämme taas odottaa, että tekstitys onkin keskitetty. Lisäksi elokuvateattereissa olemme tottuneet siihen, että tekstitys on yleensä kaksikielinen; tekstityksen kahdesta rivistä ylemmällä on suomenkielinen teksti, ja alemmalla ruotsinkielinen. Nämä seikat eivät kuitenkaan ole itsestään selviä. Tekstitysten ei tarvitsisi olla juuri tällaisia, mutta vuosien saatossa olemme tottuneet juuri näihin esitystapoihin. Uudet tekstitykset taas noudattavat samaa kaavaa, koska juuri tällaisia tekstitykset ovat olleet jo vuosikausia. Ratkaisuista on tullut konventioita.

Mutta vaikka juuri nämä esitystavat ovat vakiintuneet konventioiksi, eivät nämä ratkaisut ole välttämättä tekstitysten luettavuuden kannalta parhaita mahdollisia. Díaz Cintas ja Remael huomauttavatkin (2007: 104), että vaikka jotkin tekstittämisessä noudatetut konventiot ovat loogisia, monia noudatetaan myös mielivaltaisesti, ilman loogisia perusteluja. Díaz Cintas ja Remaelin mukaan tekstittäminen onkin luonteeltaan konservatiivista: konventiot muuttuvat erittäin hitaasti jos ollenkaan, ja vaikka esimerkiksi tv-lähetysten digitalisoituminen mahdollistaisi aivan uudenlaisia tekstitysratkaisuja, niitä ei edes yritetä hyödyntää ammattimaisissa tekstityksissä (ibid.: 139). Myös Jan Ivarsson toteaa (1992: 115), että konventioiden taustalla on yleensä pelkkä tuttuus: tekstitykset tehdään samalla tavalla kuin ennenkin koska ne on aina tehty niin. Poikkeuksen muodostavat kuulovammaistekstitykset, eli ohjelmatekstitykset, joissa konventioita usein rikotaan vapaammin. Aivan oma lukunsa ovat myös fansubit, eli internetissä levitettävät, yleensä harrastelijoiden tekemät elokuvien ja tv-sarjojen fanitekstitykset, joita tehtailaan runsaasti etenkin japanilaisiin animesarjoihin. Tässä tutkielmassa keskityn kuitenkin ”ammattimaiseen” tekstittämiseen, joten en tarkastele ohjelmatekstityksiä ja fansubeja tämän enempää.

Konventioiden muuttaminen ei kuitenkaan ole helppoa, oli kyse sitten kuinka mielivaltaisista tottumuksista tahansa, etenkin kun otetaan huomioon, että myös tekstitysten vastaanottajia voidaan pitää konservatiivisina. Fotios Karamitrogloun (1998) mukaan vakiintuneista konventioista poikkeaminen aiheuttaa nimittäin aina jonkin verran kuohuntaa tekstitysten vastaanottajissa. Hän kuitenkin jatkaa toteamalla, että tämä ei tarkoita, etteikö uusia ratkaisuja ennen pitkää hyväksyttäisi. Useat tutkijat ovatkin yrittäneet rakentaa tekstittämiselle yleispäteviä standardeja (kts. esim. Karamitroglou 1998; Ivarsson ja Carrol 1998), mutta tällaisten ohjeiden vaikutus lienee jäänyt verrattain vähäiseksi.

Konventioiden muuttamista vaikeuttaa myös se, että ne eivät suinkaan ole yhtenäisiä, vaan päinvastoin erittäin vaihtelevia. Eri mailla on tietysti erilaisia tekstittämiskonventioita, koska eri kielet yksinkertaisesti vaativat erilaisia tekstitysratkaisuja. Kuitenkin yhden maan sisälläkin konventiot voivat vaihdella huomattavasti tv-kanavien, käännöstoimistojen ja julkaisijoiden välillä (Ivarsson 1992: 115). Esimerkiksi Suomessakin

YLEn ja MTV3:n tekstityksissä on pieniä eroja muun muassa välimerkkien käytössä, vaikka päällisin puolin tekstitykset näyttävätkin samanlaisilta. Maksullisilla kanavilla ja uusimmilla digikanavilla erot käyvät vielä selvemmiksi, sillä esimerkiksi tekstin ulkonäkö voi vaihdella suurestikin eri kanavien välillä.

Olivat tietyssä maassa tai mediamuodossa noudatetut konventiot sitten mielivaltaisia tai täysin perusteltuja, väitän, että niiden noudattaminen johtaa joka tapauksessa yleensä immersiivisempään katselukokemukseen. Kun tekstitykset ovat katsojan odotusten mukaisia, niiden seuraaminen luonnollisesti helpottuu ja nopeutuu, jolloin syntyy aiemmin mainittu illuusio ymmärtämisestä. Tällöin katsoja pystyy keskittymään entistä paremmin juuri katsomiseen. Outo tai epätavallinen tekstitysratkaisu saattaa sen sijaan rikkoa immersion, kun katsoja siirtää huomionsa itse ohjelmasta sen tekstitykseen.

Videopeleissä konventioiden noudattaminen onkin juuri tästä syystä ehkä jopa tärkeämpää kuin tv-ohjelmien ja elokuvien kohdalla, sillä yksi videopelien päämääristä on pyrkiä upottamaan pelaaja pelin virtuaaliseen maailmaan. Uppoutumisen voi kuitenkin rikkoa moni seikka, kuten epätavalliset tekstitykset. Periaatteessa olisi tietysti perusteltua väittää, että videopelien tulisi noudattaa nimenomaan videopelien tekstityskonventioita, eikä suinkaan elokuvien ja tv-ohjelmien vastaavia. Tämä väite pitää tietysti paikkansa, mutta kuten totean myöhemmin osiossa 4.4, tällaisia konventioita ei ole videopelialan sirpaleisuuden takia peleille kehittynyt. Lisäksi myöhemmin luvussa viisi pyrin perustelemaan, että tietyn tyyppisten pelien, kuten aineistona käyttämäni *Uncharted 2:n* kohdalla muille mediamuodoille kehittyneiden konventioiden noudattaminen olisi paitsi perusteltua myös suotavaa, mikäli halutaan noudattaa lokalisoinnin ja itse pelien tavoitteita.

Seuraavaksi esittelen tarkemmin muutamia tekstittämisen merkittävimmistä konventioista, joita tarkastelen myöhemmin aineistostani luvussa viisi. Lienee syytä huomauttaa, että toisin kuin esimerkiksi Ivarsson (1992: 115–126), joka lukee konventioiksi lähinnä tekstin sisäiset ratkaisut, kuten esimerkiksi kursiivin käytön ja mittayksiköiden esittämisen, itse lasken tämän tutkielman puitteissa konventioiksi käytännössä kaikki vakiintuneet tekstitysten esittämiseen liittyvät käytännön ratkaisut.

### 4.3.1 Lukunopeus ja tiivistäminen

Yksi tekstittämisen tärkeimmistä periaatteista on se, että tekstin tulisi olla luettavissa, eli toisin sanoen tekstityksen tulisi pysyä ruudussa riittävän kauan, että katsoja ehtii sen lukemaan. Kuten Díaz Cintas ja Remael (2007: 95–96) kuitenkin toteavat, on ”riittävästi” hyvin vaikea määritellä. Heidän mukaansa ”tavallisen” yleisön lukunopeuden voidaan kuitenkin olettaa olevan noin 140–180 sanaa minuutissa, mikä vastaa tekstittämisessä usein sovellettua ”kuuden sekunnin sääntöä”, jonka mukaan täyden kaksirivisen repliikin tulisi pysyä ruudulla kuusi sekuntia (Díaz Cintas ja Remael 2007: 23). Fotios Karamitroglou (1998) taas muistuttaa, että 6–14-vuotiaat lapset lukevat hitaammin kuin aikuiset, noin 90–120 sanaa minuutissa, joten lapsille tarkoitetuissa ohjelmissa tekstitysten tulisi olla vastaavasti ”hitaampia”. Sekä Díaz Cintas ja Remaelin että Karamitrogloun tarjoamat lukunopeudet perustuvat kuitenkin fuusioivien kielten piirteisiin, eikä lukuja tästä syystä voi suoraan soveltaa agglutinatiivisiin kieliin, kuten suomeen, joissa sanat ovat useimmiten pidempiä kuin fuusioivissa kielissä. Esko Vertanen (2007: 151) tyytyykin toteamaan, että suomenkielisissä tekstityksissä täyspitkän kaksirivisen repliikin (2x33 merkkiä) on oltava näkyvissä neljästä viiteen sekuntia ja täyspitkän yksirivisen kahdesta kolmeen sekuntia. Näistä luvuista laskettuna suomalaisten oletuksi lukunopeudeksi saadaan 11–16,5 merkkiä sekunnissa.

Yleisön oletettuun lukunopeuteen vaikuttavat kuitenkin useat eri seikat. Esimerkiksi Díaz Cintas ja Remaelin (2007: 96) mukaan edellä mainittu kuuden sekunnin sääntö pätee oikeastaan vain televisiotekstityksiin, sillä televisioyleisön voidaan olettaa olevan verrattain heterogeenista. Heidän mukaansa DVD-levyillä ja elokuvissa tekstitykset ovatkin yleensä nopeampia kuin televisiossa, sillä katsojien voidaan olettaa olevan aktiivisempia ja keskittyneempiä katsomiseen kuin tv-yleisön. Zoe de Linde ja Neil Kay (1999: 74–76) taas huomauttavat, että vaikka yleisön lukukapasiteetti asettaa tekstitykselle rajoituksia, nopeaa tekstitystä myös luetaan nopeammin kuin hidasta. Sekä Karamitroglou (1998) että Díaz Cintas ja Remael (2007: 93) tukevat tätä ajatusta todetessaan, että kaksirivisiä ruututekstejä luetaan nopeammin kuin yksirivisiä. Karamitroglou toteaaakin, että pitkiä yksirivisiä repliikkejä tulisi tekstityksissä välttää, sillä pitkien repliikkien jakaminen kahdelle riville yleensä nopeuttaa niiden lukemista.



De Linde ja Kay (1999: 74) taas muistuttavat, että tekstitys ei ole irrallista, vaan myös filmin muut ominaisuudet, etenkin kuvallisen informaation määrä, vaikuttavat tekstitykseen ja lukunopeuteen. Esimerkiksi nopeissa ja näyttävisissä toimintakohtauksissa ei liene järkevää käyttää pitkiä kaksirivisiä repliikkejä, sillä katsojan tulisi pystyä keskittymään sillä hetkellä olennaiseen informaatioon, eli ohjelman tai elokuvan visuaaliseen antiin. Tekstitys on siis vain yksi filmin elementti, jonka tulisi olla tasapainossa muiden elementtien, eli kuvan ja äänen kanssa.

Joka tapauksessa katsojien lukunopeus on tekstitysten tärkein rajoittava tekijä, sillä puheen vastaanotto on ylivoimaisesti suurimmalla osalla katsojista paljon nopeampaa kuin kirjoitetun tekstin vastaanotto. Mikäli tekstityksestä halutaan siis tehdä luettava, on alkutekstiä käytännössä aina pakko tiivistää. Lisäksi on syytä muistaa, että kuten jo aikaisemmin Díaz Cintas johdolla totesin, kuva on elokuvissa ja tv-ohjelmissa tärkein yksittäinen elementti. Katsojat eivät tule esimerkiksi elokuvateatteriin lukemaan tekstitystä, vaan katsomaan elokuvaa. Toisin sanoen tiivistämisen perusteena on myös se, että oli elokuvassa kuinka paljon ja nopeaa dialogia tahansa, katselukokemus ei saa olla pelkkää lukemista, vaan elokuvaa tulisi ehtiä myös katsomaan.

Ihmisten aistien rajoitusten lisäksi tiivistämisen välttämättömyyttä sanelevat myös tekniset rajoitukset. Kuvaruudulla ja valkokankaalla on tekstityksille tilaa vain rajoitetusti, joten tekstittäjällä on yleensä käytössään vain kaksi riviä tekstiä, joille mahtuu kullekin kolmestakymmenestä neljäänkymmeneen merkkiä. Esimerkiksi Suomessa YLE:n tekstityksiin mahtuu 33 merkkiä yhdelle riville, kun taas MTV3:n ja Nelosen tekstitysten maksimipituus on 34 merkkiä (Vertanen 2007: 151). Díaz Cintas ja Remaelin (2007: 84) mukaan DVD-tekstityksissä rivin maksimipituus on taas yleensä 40 merkkiä. He kuitenkin huomauttavat, että digitalisoituminen on alkanut hämärtää merkkimääriä, sillä tekstitysten pituuksia mitataan yhä etenevissä määrin merkkien sijasta näytön pikselien mukaan.

Tiivistäminen on siis tekstittämisessä välttämätöntä. Vertanen (2007: 154) kuitenkin muistuttaa, että tekstittämisessä tarkoitus ei ole vain tiivistää ohjelman sanomaa yhdeksi pötköksi, joka sitten pilkotaan kaksi kertaa 33 merkin palasiksi. Sen sijaan jokaisen repliikin tulisi olla järkevä kokonaisuus, mielellään kokonainen virke tai lause. Ivarsson

(1992: 96) on samoilla linjoilla todetessaan ”jotta tekstitykset pystyisi ymmärtämään niille varatussa lyhyessä ajassa, tulisi jokaisen repliikin olla johdonmukainen, loogisesti tai kieliopillisesti yhtenäinen kokonaisuus” (oma käännös).

Miten puhetta sitten käytännössä tiivistetään tekstitystä varten? Ivarsson toteaa (1992: 90–91), että tiivistämisen päällimmäisenä edellytyksenä on tulkinta. Kääntäjän tulee siis ymmärtää mistä ohjelmassa on kyse ja pystyä erottamaan mitkä osat ovat ymmärtämisen kannalta oleellisimpia. Díaz Cintas ja Remaelin (2007: 149) mukaan tiivistämisen kannalta parhaat käännösratkaisut tuleekin mieltä aina tapauskohtaisesti. Myös Vertanen tukee tätä ajatusta todetessaan, että ”kääntäjän tulee poimia ohjelman sanomasta se, mikä on juonen ymmärtämisen kannalta välttämätöntä, ja jättää pois sellaista, mikä ei juuri kyseisessä kohdassa ole oleellista tai minkä katsoja jo aiemmin näkemänsä perusteella tietää” (2007: 152). Ivarsson jatkaa, että tulkinta riippuu kuitenkin niin monesta asiasta, että yleispäteviä ja tarkkoja ohjeita tekstittämisen pohjaksi on lähes mahdotonta antaa. Tämä ei kuitenkaan estä ohjenuorien ja suositusten tarjoamista.

Ivarsson toteaa (1992: 91–92), että suurin osa tiivistämiskäytännöistä jakaantuu kahteen kategoriaan: poistoihin ja uudelleenmuotoiluihin. Tekstityksessä voidaan siis joko jättää kokonaan pois joitakin puheessa esiintyviä elementtejä, tai ilmaista asiat tiiviimmin jollakin toisella tavalla. Díaz Cintas ja Remael (2007: 146) käyttävät samankaltaista jaottelemaa puhuessaan osittaisesta ja kokonaisesta reduktiosta. He kuitenkin muistuttavat, että aina ei ole pakko käyttää kumpaakaan. Tiivistäminen ei siis saisi olla tiivistämistä itsensä takia, vaan tekstityksen tulisi aina ensisijaisesti palvella katsojaa.

Kokonaan poisjätettäviksi elementeiksi Ivarsson mainitsee (1992: 93) erinäiset täytesanat, tautologiat ja toistot. Vertanen taas listaa (2007: 152) poisjätettäviksi erilaiset johdattelevat lauseet, henkilöiden nimet ja tittelit (paitsi silloin kun ne mainitaan ensimmäistä kertaa), adjektiiviattribuutit, sekä ajan ja paikan määreet silloin kun ne ovat jo ennestään selvillä. Myös ohjelman kuvallinen anti voi auttaa tiivistämisessä; tekstityksessä on turha mainita sellaisia asioita, jotka käyvät katsojille selviksi kuvasta.

Kun tekstin tiivistäminen on näinkin monimutkainen prosessi, on hyvin vaikea määritellä tarkkoja lukemia siitä, kuinka paljon tyypilliset tekstitykset loppujen lopuksi tiivistyvät alkuteksteihin verrattuna. Panayota Georgakopoulou on väitöskirjassaan (2003: 200) tutkinut elokuvatekstitysten tiivistymistä kieliparilla englanti-kreikka. Georgakopouloun kahdentoista tv:ssä esitetyn elokuvan aineistossa tekstitykset olivat elokuvasta riippuen 25,19–50,00 prosenttia lyhyempiä kuin alkuteksteinä käytetyt käsikirjoitukset. Näitä lukuja ei tietenkään voi suoraan soveltaa suomalaisiin tekstityksiin, mutta ne antanevat silti jonkinlaisen käsityksen siitä, kuinka paljon tekstitykset yleensä tiivistyvät käännetyssä.

Tekstin tiivistäminen lienee tekstittämisen konventioista selkein, sillä tiivistäminen on käytännössä välttämätöntä tekstitysten sujuvuuden ja ymmärtämisen kannalta. Samalla se lienee kuitenkin myös konventioista häilyvin, sillä on hyvin vaikeaa antaa yleispäteviä ohjeita siitä, mitä oikeastaan tulisi tiivistää; samankaltaiset dialogielementit voivat olla yhdessä elokuvassa turhia, mutta toisessa hyvinkin tärkeitä. Tästä syystä laadukkaan tekstityksen tuottaminen edellyttää ennen kaikkea elokuvan tai ohjelman kokonaisuuden ymmärtämistä ja kääntäjän omaa tulkintaa.

### 4.3.2 Tekstin sijoittelu

Suomessa ja useimmissa länsimaissa on tyypillistä sijoittaa tekstitys kuvaruudun (tai valkokankaan) alalaitaan. Periaatteena on, että teksti ei saisi peittää kuvasta mitään oleellista, kuten esimerkiksi puhuvien henkilöhahmojen suita (Ivarsson 1992: 65). Karmitoglou (1998) toteaaakin, että ruudun alalaidassa tekstitys ei yleensä peitä tärkeää toimintaa, joten tekstin sijoittaminen alalaitaan on hyvin perusteltua. Hän jatkaa, että tekstiä ei tulisi kuitenkaan sijoittaa aivan ruudun pohjalle, vaan niin, että tekstin alapuolelle jää tyhjää tilaa noin 1/12 ruudun korkeudesta. Tällainen sijoittelu helpottaa tekstityksen lukemista, sillä katsojien silmien ei tarvitse liikkua liian kauas ruudun keskeltä. Yksittäisten repliikkien sijoittelu tekstirivien sisällä vaihtelee jonkin verran eri medioissa; televisiotekstityksissä yksiriviset repliikit sijoitetaan yleensä alemmalle tekstiriville, kun taas DVD-tekstityksissä käytetään yleensä ylempää tekstiriviä.

Mikäli tekstitys kuitenkin peittäisi tavallisella paikallaan ruudusta jotain tärkeää, voidaan se yleensä sijoittaa myös ruudun ylälaitaan tai vaikkapa keskelle ruutua. Hyvän esimerkin tällaisesta epätavallisesta sijoittelusta tarjoavat tv-sarjojen alussa esiintyvät tekijöiden nimet, jotka on useimmiten sijoitettu juuri ruudun alalaitaan. Lain mukaan tekijöiden nimiä ei kuitenkaan saa peittää, minkä takia tekstitykset usein siirtyvät niiden ajaksi ruudun ylälaitaan. Esimerkiksi YLE:n kanavilla ja MTV3:lla tekstitykselle on tarpeen mukaan käytössä kahdeksan tekstiriviä, joista normaalisti käytetään vain kahta alinta (Vertanen 2007: 155).

Kuten jo aikaisemmin totesin, olemme Suomessa tottuneet myös siihen, että televisiossa tekstitykset on tasattu ruudun vasempaan laitaan, kun taas elokuvissa, niin elokuvateattereissa kuin DVD:lläkin, tekstitykset on keskitetty. Tälle erolle on melko yksiselitteinen historiallinen peruste: elokuvien kuva (kuvasuhde 16:9 tai 2,39:1) on perinteisesti ollut television kuvaa (kuvasuhde 4:3) leveämpi, jolloin elokuvatekstityksen tasaaminen vasemmalle sivulle olisi pakottanut elokuvateattereissa varsinkin lähellä valkokangasta istuvat katsojat kääntelemään jatkuvasti päätään. Television huomattavasti kapeammas- sa kuvassa teksti on taas voitu tasata vasemmalle. Tekstien lukemisen kannalta tätä ratkaisua on perusteltu sillä, että tekstien ”löytäminen” ruudulta nopeutuu, kun kumpikin tekstirivi alkaa aina samasta kohdasta kuvaa.

Tämä on kuitenkin erinomainen esimerkki konventiosta, jota noudatetaan nykyään mielivaltaisesti ilman vakuuttavia perusteluja. Vuosien varrella elokuvan ja television erot ovat nimittäin merkittävästi kaventuneet, ja nykyään käytännössä kaikki televisiot ovatkin laajakuvatelevisioita, eli niiden kuvasuhde on elokuvistakin tuttu 16:9. Televisioiden muuttuessa kanavat ovat seuranneet perässä: Suomessakin kaikki televisiokanavat ovat siirtyneet jo vuosia sitten laajakuvälähetyksiin. Kaikki uudet tv-ohjelmat ja elokuvat lähetetään siis laajakuvamuodossa, ja vanhaa 4:3 kuvasuhdetta näkee vain vanhoissa tv-ohjelmissa. Tästä kehityksestä huolimatta suomalaisten kanavien televisiotekstitykset noudattavat edelleen vanhaa, vasemmalle tasattua mallia. Näin siitäkkin huolimatta, että keskitetyn tekstin lukeminen olisi sujuvampaa, koska silmien ei tarvitsisi liikkua niin pitkiä matkoja kuvan keskiosan ja tekstityksen välillä (Karamitroglou 1998).

### 4.3.3 Synkronia

Synkronia liittyy tekstittämisessä useaan eri seikkaan. Näiden kaikkien seikkojen taustalla on kuitenkin sama perusajatus: tekstityksen tulisi mukailla alkutekstin eri elementtejä, eli kuvaa, sanaa ja ääntä. Äänen, eli käytännössä ohjelmassa tai elokuvassa esiintyvän puheen, ja kuvan kohdalla synkronia liittyy ennen kaikkea tekstityksen ajastamiseen, kun taas sanatasolla kyse on alkutekstin ja käännöksen vastaavuudesta.

Äänen tasolla synkronia tarkoittaa sitä, että tekstitysten tulisi noudattaa mahdollisimman tarkasti puhuvien henkilöhahmojen puherytmia, eli ”tekstin tulee olla ruudulla juuri sen aikaa, jonka asian sanominen kestää” (Vertanen 2007: 152). Díaz Cintas ja Remaelin (2007: 90) mukaan liian aikaisin tai liian myöhään kuvaan ilmaantuvat tekstitykset ovat hämmentäviä ja saattavat jopa pilata muilta osin erinomaisen käännöksen. Sen sijaan ohjelman tai elokuvan ääneen asianmukaisesti synkronoitu tekstitys vahvistaa ohjelman sisäistä koheesiota ja auttaa katsojaa tunnistamaan kuka milloinkin puhuu. Käytännössä kyse on siis siitä, että tekstityksen tulisi ilmaantua ruudulle juuri silloin, kun puhe alkaa, ja poistua puheen loppuessa. Ivarsson kuitenkin huomauttaa (1992: 48), että tekstityksen luettavuus on aina etusijalla: tekstin on siis tärkeämpää olla ruudulla tarpeeksi kauan kuin noudattaa orjallisesti ääntä ja kadota heti puheen loppuessa.

Äänen lisäksi tekstityksen tulisi noudattaa myös kuvaa. Kuvan kohdalla synkronia tarkoittaa käytännössä sitä, että tekstityksen tulisi noudattaa elokuvan tai ohjelman leikkauksia: kuvan vaihtuessa myös tekstityksen olisi hyvä vaihtua (Díaz Cintas ja Remael 2007: 91; Karamitroglou 1998). Kuvankaan kohdalla synkronian ei tulisi silti mennä luettavuuden edelle, eli tekstityksen tulisi pysyä ruudulla leikkauksen kohdan yli, mikäli sitä ei muuten ehdi lukemaan (Ivarsson 1992: 50). Zoe de Linde ja Neil Kay huomauttavat vielä (1999: 72), että leikkaukset myös hidastavat lukunopeutta, eli jos sama repliikki pysyy ruudulla usean leikkauksen ajan, tulisi sen myös pysyä ruudulla normaalia pidempään.

Sanan kohdalla synkroniassa on kyse tekstityksen varsinaisesta sisällöstä: tekstityksen tulisi mukailla kuultua puhetta paitsi pituudeltaan, myös sisällöllisesti ja rakenteellisesti (Ivarsson 1992: 48–49). Näin siksi, että tekstittämisessä, toisin kuin useimmissa muissa

kääntämisen muodoissa, alkuteksti, eli puhe, ja käännös, eli tekstitys, ovat läsnä aina samanaikaisesti (Díaz Cintas ja Remael 2007: 55–56; Ivarsson 1992: 73). Vaikka tekstittämisen tarkoituksena onkin tehdä ohjelma ymmärrettäväksi sen alkuperäistä kieltä osaamattomille, tulisi tekstittäjän pitää mielessä, että ainakin osa katsojista osaa usein ainakin jonkinasteisesti myös ohjelman alkuperäistä kieltä. Mikäli tekstitys poikkeaa selvästi kuullusta puheesta, alkaa katsoja herkästi epäillä tekstityksen paikkansapitävyyttä, mikä tietysti häiritsee katselukokemusta (Díaz Cintas ja Remael 2007: 55–56).

Onnistunut ja hyvin synkronoitu tekstitys ottaa huomioon kaikki edellä mainitut elementit. Kuten Esko Vertanen toteaa (2007: 151):

Silloin kun ruututekstit seuraavat tarkasti puherytmiä ja ovat sopusoinnussa kuvan ja äänen antaman vaikutelman kanssa, katsojalle syntyy illuusio, että hän ymmärtää ohjelmassa puhuttua kieltä. Hän ei välttämättä edes tiedosta lukevansa käännöstä ruudulta.

#### 4.3.4 Tekstitysten ulkonäkö

Tekstin ulkonäkö on tekstittämiskonventioista vaihtelevimpia ja helpoimmin havaittavia: jo pelkkien Suomessa näkyvien ilmaisten tv-kanavien läpikäyminen paljastaa useita erinäköisiä tekstitysratkaisuja. Tekstitysten näennäisen vaihtelun taustalta on kuitenkin havaittavissa myös yhteisiä periaatteita, kuten tekstin luettavuus, ja rajoitteita, kuten televisioruudun erottelukyky.

Tekstin kokoon liittyviä konventioita määrää ennen kaikkea käytettävän näyttöruudun resoluutio eli erottelukyky (Ivarsson 1992: 54). Toisin sanoen tekstin tulisi olla aina vähintään niin suurta, että siitä saa selvää käytetyllä näyttölaitteella. Koska tavallisten tv-lähetysten, DVD:n ja elokuvaprojektoreiden erottelukyvyyt ovat kuitenkin erilaisia, käytetään niissä yleensä myös erikokoisia tekstityksiä. Nyrkkisääntönä voisi sanoa, että tv-tekstitykset ovat yleensä kookkaampia kuin DVD-tekstitykset, sillä DVD-kuva on hie-

man tavallisen tv-lähetyksen kuvaa tarkempi<sup>6</sup>. Elokuvatekstitykset taas voivat olla suhteellisesti vielä DVD-tekstityksiäkin pienempiä, sillä valkokankaalle heijastetun kuvan erottelukyky on huomattavasti DVD-kuvaa suurempi. Tekstitysten koot voivat kuitenkin vaihdella huomattavasti myös eri kanavien ja julkaisijoiden välillä.

Resoluutio on osaltaan ohjannut myös tekstityksissä käytettäviä kirjasintyyppejä. Tekstin esittämiseen käytetty kirjasintyyppi voi vaikuttaa hyvinkin paljon tekstin luettavuuteen, oli kyse sitten ruututeksteistä tai painetusta tekstistä. Siinä missä painetulle tekstille suositellaan yleensä pääteviivallisia fontteja, sopivat Ivarssonin (1992: 54–55) ja Karamitrogloun (1998) mukaan tekstityksiin parhaiten yksinkertaiset groteskit, eli pääteviivattomat fontit, kuten esimerkiksi Helvetica tai Arial. Näin siksi, että antiikva-, eli pääteviivallisten fonttien yksityiskohdat, jotka painetussa tekstissä helpottavat lukemista, yleensä sumenevat tv-kuvan verrattain matalalla erottelukyvillä. Pääteviivattomat fontit ovatkin vakiintuneet ruututekstityksissä juuri tästä syystä.

Teknologian kehitys on kuitenkin saattanut ajaa myös tekstitysten fonttikonventioiden ohi. Elokuvaprojektorit tuottavat nykyään paljon terävämpiä kuvia kuin esimerkiksi kymmenen vuotta sitten, joten pääteviivalliset fontit saattaisivat olla nykyaikaisilla laitteistoilla luettavuuden kannalta pääteviivattomia parempia. Sama pätee televisiossa pikku hiljaa yleistyvään ja pelikonsoleilla ja tietokoneilla jo arkipäivää olevaan teräväpiirtokuvaan: kuvan tarkkuuden noustessa tekstityksen sumeneminen ei ole enää ongelma. Vielä toistaiseksi asia ei kuitenkaan liene ajankohtainen, sillä suurin osa tv-ohjelmista lähetetään edelleen matalalla erottelukyvillä.

---

6 Nykyaikaisten digi-tv-lähetysten resoluutio on itse asiassa suurempi kuin DVD-elokuvien: nykyisissä eurooppalaista PAL-standardia noudattavissa digi-tv-lähetyksissä resoluutio on 720x576 pikseliä, kun taas DVD-levyjen yleisin resoluutio on 704x576 pikseliä. Käytännössä DVD:n kuva on silti parempi, sillä tv-lähetyksissä käytetään enemmän erilaisia pakkausmenetelmiä, jotka heikentävät kuvanlaatua. Vertailun vuoksi mainittakoon vielä, että blu-ray-levyjen teräväpiirtoresoluutio on useimmiten 1980x1080 pikseliä, kun taas nykyaikaisten digitaalisten elokuvaprojektoreiden resoluutio on näytöksestä riippuen 2048x1080 pikseliä tai 4096x2160 pikseliä.

Siinä missä tekstityksissä käytetyt fontit voivat vaihdella rajojensa puitteissa huomattavasti, ovat tekstityksissä käytetyt värit melko vakiintuneita. Karamitrogloun (1998) mukaan tekstityksissä tulisi käyttää valkoista väriä, mutta ei kuitenkaan lumivalkoista, sillä liian kirkas pigmentti väsyttää silmiä. Díaz Cintas ja Remael (2007: 130) taas toteavat, että tekstityksissä useimmin käytetyt värit ovat valkoinen ja keltainen. He kuitenkin huomauttavat, että ohjelmistotekstityksissä käytetään yleensä useita eri värejä niin, että jokaisella puhujalla on aina omanvärinen tekstitys. ”Tavallisissa” tekstityksissä tällaiset ratkaisut ovat kuitenkin hyvin harvinaisia.

Varsinaisen tekstin lisäksi tekstityksissä käytetään joskus myös erilaisia taustapalkkeja, joiden tarkoitus on luoda kontrastia kuvan ja tekstityksen välille, jotta tekstitykset erotuisivat taustalla pyörivästä kuvasta riippumatta. Sekä Ivarsson (1992: 58–60) että Karamitroglou (1998) ovatkin sitä mieltä, että tekstitystä on helpompi lukea, jos sille luodaan kontrastia taustalle sijoitettavalla väripalkilla. Karamitrogloun mukaan tämän palkin tulisi olla harmaa, sillä harmaan värin neutraalisuus ei häiritse kuvaa. Díaz Cintas ja Remael (2007: 84) kuitenkin huomauttavat, että nykyään tekstityksissä käytetään taustapalkkien sijasta lähes aina varjostettuja kirjaimia, jotka erottuvat hyvin vaaleitakin taustoja vasten ja peittävät kuvaa vähemmän kuin taustapalkit.

Viime vuosina tekstitysten ulkonäköön liittyviä konventioita on sekoittanut myös tekniikan kehittyminen. Suomessakin siirryttiin vuonna 2007 digitaalisiin tv-lähetyksiin, mikä on paitsi parantanut television kuvanlaatua, myös tarjonnut, ainakin teoriassa, katsojalle enemmän valtaa itse vaikuttaa tekstityksiin. Tällä hetkellä tulooan tekee myös teräväpiirto; Suomessakin voi jo vastaanottaa useita teräväpiirtokanavia, ja samalla DVD-levyjen rinnalle ovat ilmestyneet Blu-ray-levyt.

Todellisuudessa digitalisoituminen ei kuitenkaan ole lunastanut odotuksiaan tekstitysten kannalta. Eri valmistajien digiboksit saattavat näyttää tekstitykset eri tavoilla, mutta katsojalla ei usein ole juurikaan mahdollisuutta vaikuttaa tekstin ulkonäköön, vaikka sen pitäisi olla periaatteessa mahdollista (Vertanen 2007: 311). Lisäksi Suomen suurimmat kaupalliset kanavat, MTV3, Nelonen ja SubTV, liittävät edelleen tekstityksen kiinteäksi osaksi televisiolähetystä, jolloin katsoja ei voi vaikuttaa tekstityksiin millään tavalla. Tarkempaa kuvaakaan ei ole hyödynnetty, sillä kanavat käyttävät edelleen samaa, kym-



meniä vuosia käytössä ollutta fonttia. Sen sijaan Blu-ray-elokuvissa kehitystä on selvästi tapahtunut: tekstitykset ovat esimerkiksi kooltaan huomattavasti pienempiä kuin televisiossa ja DVD:llä. Tämä voi tietysti olla katsojalle myös haitaksi, mikäli kuvaa katsotaan liian kaukaa; teräväpiirtokuvan suuremman erottelukyvyn myötä ruutua pitäisi katsoa lähempää kuin tavallista televisiolähetystä seurattaessa. Siinä missä digitalisoituminen ei siis ole juurikaan vaikuttanut suomalaisten tv-kanavien tekstityksiin, saattaa pikku hiljaa televisionkin puolella yleistynyt teräväpiirto tulevaisuudessa kehittää tekstitysten ulkonäkökonventioita uusiin suuntiin.

### 4.3.5 Välimerkit

Esko Vertasen (2007: 154) mukaan ”[Suomessa] ruututekstejä kirjoitettaessa noudatetaan suomen kielen välimerkkisääntöjä”. Asia ei kuitenkaan ole aivan näin yksinkertainen, sillä tekstityksethän eroavat monilta osin perinteisistä kirjoitetuista teksteistä, joita varten välimerkkisäännöt ovat alunperin kehittyneet. Ruututekstien välimerkkien käytössä onkin huomattavissa myös eroja verrattuna kirjoitettuihin teksteihin.

Ajatusviivaa käytetään kirjoitetuissa teksteissä muun muassa erottamaan muusta tekstistä irrallisia välihuomautuksia, merkitsemään ääripäitä sekä luetelmaviivana ja repliikki-viivana. Tekstityksissä ajatusviivalla sen sijaan merkitään yleensä puhujan vaihtumista tai virkkeen jatkumista yli yhden repliikin. Jos samassa repliikissä on kahden eri hahmon puhetta, pyritään ensimmäisen henkilön puhe yleensä sijoittamaan yläriville ja toisen alariville niin, että alarivi aloitetaan ajatusviivalla. Joskus myös sekä ylä- että alarivi merkitään tällaisissa tapauksissa alkamaan ajatusviivalla.

Kirjoitetuissa teksteissä pisteen tehtävä on merkitä lauseen loppuminen. Myös tekstityksissä piste toteuttaa samaa tehtävää, mutta joskus se voidaan jättää myös pois. Vertasen (2007) mukaan piste jätettiin merkkimäärärajoitusten takia alunperin aina pois suomalaisten tv-kanavien tekstityksissä. YLE:n kanavilla pistettä ruvettiin kuitenkin 90-luvulla käyttämään äidinkielenopettajien painostuksesta, ja nykyään pistettä käytetään

kaikkien suomalaisten kanavien tekstityksissä. Televisiotekstityksissä lauseen jatkuminen yhden repliikin yli osoitetaan nykyään ajatusviivan sijasta joskus myös jättämällä piste pois repliikin lopusta.

Kursiivia käytetään kirjoitetuissa teksteissä yleensä tiettyjen sanojen korostamiseen, teosten nimien ja erisnimien erottamiseen ja sitaattien esittämiseen ilman lainausmerkkejä. Sen sijaan tekstityksissä kursiivin tehtävä on yleensä kertoa, että puhujan ääni tulee jostain toisesta tilasta kuin mihin kamera sillä hetkellä osoittaa. Tyypillinen esimerkki olisi vaikkapa puhelinkeskustelu, jossa vuoropuhelun toista osapuolta ei näytetä kuvassa lainkaan. (Díaz Cintas ja Remael 2007: 124–125; Ivarsson 1992: 116–117.)

Kuten jo mainitsinkin, tarkastelen kaikkien edellä käsittelemiä konventioiden esiintymistä aineistossani luvussa viisi. Koska aineistonani on kuitenkin vain yksi peli, jonka analyysistä saatavia tuloksia ei voi suoraan soveltaa muihin videopelisiin, lienee aiheellista ensin tarkastella videopelien tekstityksiä hieman yleisemmällä tasolla.

## 4.4 Tekstitykset videopeleissä

Taas kerran on aluksi määriteltävä, mitä oikeastaan tarkoitan videopelien tekstityksillä. Kuten jo luvussa kaksi selvitin, esiintyy nykyaikaisissa videopeleissä usein suuri määrä erilaisia tekstejä, jotka lokalisoitaessa käännetään useille kielille. Myös tämän tutkielman aineistona käyttämässäni *Uncharted 2*-pelissä on kymmeniä erilaisia tekstityyppejä. En kuitenkaan tässä tutkielmassa tarkastele niitä kaikkia, vaan keskityn nimenomaan kyseisen pelin tekstityksiin, eli sellaisiin teksteihin, jotka esiintyvät kuvan alalaidassa ja joiden tarkoitus on Díaz Cintasin ja Remaelin (2007: 8) määritelmän mukaisesti esittää pelin hahmojen puhuttu dialogi sekä muut kuvassa esiintyvät diskursiiviset elementit kirjoitetussa muodossa. Toisin kuin monissa muissa videopeleissä esiintyvissä tekstityypeissä, juuri näissä teksteissä olisi mielestäni perusteltua soveltaa tv:n ja elokuvien tekstittämiskonventioita.

Díaz Cintasín ja Remaelin määritelmän mukainen tekstittäminen on peleissä itse asiassa melko tuore ilmiö, vaikka jo 80-luvulla monet pelit sisälsivät runsaastikin dialogia. Dialogi esitettiin videopeleissä kuitenkin aina 90-luvulle asti suurimmaksi osaksi pelkkänä tekstinä. Syy on yksinkertainen: ennen CD:n ja sitä seuraavien tallennusmuotojen yleistymistä puheen laajamittainen hyödyntäminen ei ollut videopeleissä mahdollista, sillä CD:tä edeltäville tallennusformaateille ei yksinkertaisesti mahtunut suuria määriä nauhoitettua puhetta. Puhe on siis tullut videopelisiin paljon tekstiä myöhemmin, mikä voi osaltaan selittää videopeleissä nykyäänkin käytettyjä tekstitysratkaisuja. Sama kehitys suuntahan on käyty läpi elokuvassakin, mutta videopelien kohdalla kyse on huomattavasti tuoreemmasta kehityksestä.

Kuten jo mainitsin, puhuttua dialogia, ja sen mukana tekstittämistä, on videopeleissä esiintynyt käytännössä vasta 90-luvulta lähtien, sillä vasta tuolloin pelejä alettiin julkaista CD-levyillä. Mutta vaikka ääninäyttelyä hyödynnettiin jo useissa peleissä 90-luvun lopulla, tapahtui varsinainen läpimurto vasta 2000-luvulla kuudennen konsolisukupolven (Sony Playstation 2, Microsoft Xbox, Nintendo Gamecube) myötä, kun konsolivalmistajat siirtyivät käyttämään CD-levyjen sijasta DVD-levyjä, mikä jälleen moninkertaisti pelinkehittäjien käytössä olevan tallennuskapasiteetin (Mangiron Hevia 2006). Tästä syystä esimerkiksi vielä 90-luvun lopussakin puhuttu dialogi oli videopeleissä melko harvinaista, mutta nykyään sitä pidetään pitkälti itsestäänselvyyttenä lähes kaikissa kaupallisissa videopeleissä.

Puhutun dialogin yleistyessä videopelissä ruvettiin tietysti myös tekstittämään ja dubbaamaan. Ulkoisesti useimpien videopelien tekstitykset muistuttavat usein melko paljon tv- ja elokuvatekstityksiä, mutta muilta osin eroja on runsaasti. Yksi merkittävimmistä eroista lienee se, että useimmissa videopeleissä on mukana tekstitykset myös niillä kielillä, joille peli on dubattu. Kuten dvd-levyillä, käyttäjä saa yleensä itse valita käyttämänsä tekstit, tai jossain tapauksessa jopa yhdistellä vapaasti erikielisiä dubbauksia ja tekstityksiä keskenään. Pelaaja pystyy myös usein itse vaikuttamaan tekstityksen nopeuteen, eli dialogi ja tekstitys esimerkiksi etenevät seuraavaan repliikkiin vasta kun pelaaja

painaa ohjaimensa nappia. Useissa peleissä tekstityksissä on myös aina näkyvillä puhuvan hahmon nimi, ja joissain tapauksessa myös kuva hahmosta. (Mangiron ja O'Hagan 2006.)

Silloin kun pelaaja ei itse voi vaikuttaa tekstityksen nopeuteen, ovat tekstit yleensä nopeampia kuin elokuvissa ja tv-ohjelmissa (Mangiron ja O'Hagan, *ibid.*). Tämä on sinänsä ymmärrettävää, sillä pelaajan voidaan olettaa olevan jo lähtökohtaisesti aktiivisempi ja tarkkaavaisempi toimija kuin elokuvan katsojan. Lisäksi videopelien tekstityksissä semanttiset yksiköt eivät ole yhtä tärkeitä kuin elokuvien tekstittämisessä. Tälle toteamukselle Mangiron ja O'Hagan eivät kuitenkaan tarjoa minkäänlaisia perusteluja.

Videopelien tekstityksille on tyypillistä vielä elokuva- ja tv-tekstityksiäkin suurempi monimuotoisuus. Todennäköisesti videopelialan nuoruudesta ja suhteellisesta hajanaisuudesta johtuen selviä konventioita ei ole juuri syntynyt, vaan tekstitysratkaisut vaihtelevat hyvin paljon pelistä toiseen. Jopa saman pelinkehittäjän eri peleissä voi olla selviä eroja. Esimerkiksi roolipeleistään tunnetun kanadalaisen Biowaren fantasiaroolipelissä *Dragon Age: Origins* tekstitykset on sijoitettu poikkeuksellisesti ruudun ylälaitaan tummennetun taustapalkin sisälle, kun taas saman kehittäjän tieteoroolipeleissä *Mass Effect* ja *Mass Effect 2* tekstitykset on sijoitettu perinteisemmin ruudun alalaitaan ja varjostettu.

Olen tässä luvussa pyrkinyt selvittämään mitä tekstittäminen oikein on ja millaisia konventioita tv-, DVD- ja elokuvatekstityksiin liittyy. Vaikka konventiot vaihtelevatkin jonkin verran esimerkiksi eri mediamuotojen, julkaisijoiden ja käännöstoimistojen välillä, on ratkaisujen taustalla usein havaittavissa yhteisiä periaatteita. Olen tässä luvussa myös todennut, että videopelien tekstityksille omia konventioita ei ole kehittynyt, vaan tekstitysratkaisut vaihtelevat paljonkin pelistä toiseen jopa samojen kehittäjien peleissä. Tämä johtuu muun muassa siitä, että videopelit ovat melko tuore mediamuoto sekä siitä, että nauhoitettua dialogia on pystytty käyttämään peleissä vasta 90-luvulta lähtien. Seuraavassa luvussa siirryn tarkastelemaan vain yhtä videopeliä, Playstation 3:n hittiä *Uncharted 2: Among Thieves*, ja sen tekstitysratkaisuja.

## 5. AINEISTON ESITTELY JA ANALYYSI

### 5.1 Uncharted 2: Among Thieves

Käytän tutkimukseni aineistona kalifornialaisen Naughty Dog -pelistudion kehittämää ja Sony Computer Entertainmentin julkaisemaa Playstation 3 -konsolin peliä *Uncharted 2: Among Thieves*, joka julkaistiin Euroopassa lokakuun 16. päivä vuonna 2009. Peli on jatko-osa vuonna 2007 niinikään Playstation 3:lle julkaistulle ja saman pelistudion kehittämälle pelille *Uncharted: Drake's Fortune*. Valitsin tämän kyseisen pelin aineistokseni siksi, että se on kohtuullisen tuore esimerkki toistaiseksi vielä melko harvinaisesta lokalisoitiratkaisusta: *Uncharted 2* on pääasiassa aikuisille suunnattu toimintaseikkailu (PEGI-ikärajaluokitus 16), joka on kuitenkin lokalisoitu täysin suomeksi dubbausta lukuun ottamatta. Lisäksi *Uncharted 2:ssa* olisi mielestäni perusteltua soveltaa av-kääntämisen konventioita, kuten tulen hetken päästä perustelemaan.

Nykyaikaisille videopeleille tyypillisesti *Uncharted 2* sisältää suuren määrän erilaisia lokalisoitua ja kääntämistä vaativia tekstejä. Jo ennen pelin käynnistämistä pelaaja törmää ainakin kahdenlaisiin teksteihin: pelin kansiteksteihin sekä ohjekirjaan. Pelin käynnistyttyä erilaisia tekstityyppejä esiintyy kymmeniä: lakitietoja, pelin alkuvalikko, lataus- ja tallennustoiminnot, pelin asetukset, bonusmateriaalit, tietoja erilaisista mitaleista, joita pelaaja voi pelin aikana ansaita. Kun pelaaja aloittaa uuden pelin *Uncharted 2:n* alkuvalikosta, törmää hän nopeasti muun muassa tutoriaaliteksteihin, hahmojen väliseen dialogiin, päähahmo Draken päiväkirjaan ja taukovalikon teksteihin. Peli sisältää siis suuren määrän erilaisia tekstejä, mikä ei kuitenkaan ole nykyaikaisille peleille mitenkään epätavallista, kuten jo osiossa 2.3 totesinkin. Tässä tutkimuksessa keskityn kuitenkin vain yhteen *Uncharted 2:n* lukuisista tekstityypeistä, eli välinäytöksissä esiintyviin tekstityksiin.

Mutta ennen kuin lähden tarkastelemaan *Uncharted 2:n* välinäytöksiä, lienee ensin syytä selvittää millaisesta pelistä oikein on kyse. Seuraavassa osiossa tarkastelenkin ensin millainen *Uncharted 2* on videopelinä, minkä jälkeen perustelen tarkemmin miksi sen lokalisoinnissa ja etenkin välinäytöksissä tulisi noudattaa av-kääntämisen konventioita.

### 5.1.1 Uncharted 2: Among Thieves pelinä

*Uncharted 2:n* määrittelemisen pelinä ei ole aivan yksinkertaista, sillä kuten monet nykyaikaiset pelit, se on sekoitus monia erilaisia pelielementtejä. Jos kuitenkin lähdetään liikkeelle genremääritelmistä, voidaan todeta, että *Uncharted 2* luokitellaan useimmissa pelimedioissa toimintaseikkailuksi (eng. action-adventure), eli siinä on sekä toiminnallisia että seikkailullisia elementtejä. Heti perään on kuitenkin todettava, että tämä määritelmä ei vielä kerro juuri mitään itse pelistä, sillä toimintaseikkailu on videopeligenreistä ylivoimaisesti laajin, ja pitää siksi sisällään suuren määrän hyvinkin erilaisia pelejä. *Uncharted 2:lle* voidaan antaa kuitenkin myös toinen genremääritelmä: kolmannesta persoonasta kuvattu ampumapeli (eng. *third-person shooter*). Tällä kertaa ongelma on kuitenkin päinvastainen kuin toimintaseikkailun kohdalla, sillä tämä määritelmä antaa pelistä liian pelkistetyn kuvan. *Uncharted 2* on kyllä kuvattu kolmannesta persoonasta, eli niin, että pelaajan ohjaama hahmo, eli pelin sankari Nathan Drake, näkyy ruudulla pelin aikana. Lisäksi *Uncharted 2* sisältää myös runsaasti ampumiseen perustuvaa toimintaa. Tämä on kuitenkin vain yksi osa peliä, sillä pelaaja ei suinkaan vietä kaikkea aikaansa pelin parissa pelkästään ammuskeluun.

Kenties parempi ratkaisu onkin lähteä tarkastelemaan mitä *Uncharted 2:ta* pelaava pelaaja oikeastaan pelin aikana tekee. Tällöin huomataan melko nopeasti, että pelinä *Uncharted 2* koostuu neljästä selvästi erilaisesta toiminnasta, joiden välillä peli vuorottelee. Nämä neljä toimintaa ovat tulitaistelut, joissa pelin sankari Nathan Drake taistelee palkkasotureita vastaan lukuisten erilaisten aseiden avulla; seikkailuosuudet, joissa pelaajan tulee löytää oikea etenemisreitti pelimaailmassa muun muassa tutkimalla ympäristöä ja usein kiipeilemällä; ongelmanratkointiosiot, joissa pelaajan eteen laitetaan jonkinlainen pulma, joka usein ratkaistaan hyödyntämällä Draken päiväkirjaa ja ympäristön vihjeitä; ja lopuksi välinäytökset, joissa suurin osa pelin juonenkuljetuksesta tapahtuu. Taas on kuitenkin heti todettava, että näillä eri osioilla ei ole läheskään aina selviä rajoja, vaan monissa osuuksissa pelaajan pitää esimerkiksi samanaikaisesti taistella vihollisia vastaan ja löytää oikea etenemisreitti. Omaksi osiokseen voidaan myös lukea *Uncharted 2:n* verkkomonipeli, joka perustuu käytännössä täysin tulitaisteluihin ja niiden variaa-

tioihin, kuten lipunryöstöön. En kuitenkaan käsittele moninpeliä tässä tutkimuksessa tämän enempää, sillä se on käytännössä kokonaan erillinen kokonaisuus, jolla ei ole esimerkiksi tarinallisia yhteyksiä yksinpeliin.

Vaikka osiossa 2.2 totesin, että epälineaarisuus on yksi videopelien tärkeimmistä erityisominaisuuksista, *Uncharted 2* on itse asiassa varsin lineaarinen peli. Käytännössä *Uncharted 2* on yhteen suuntaan etenevä joukko edellä mainittuja toimintoja sisältäviä osuuksia, jotka toistuvat jokaisella pelikerralla täysin samassa järjestyksessä. Pelaaja ei voi myöskään mitenkään vaikuttaa pelin tarinan kehittymiseen, vaan juoni on aina täysin samanlainen. Yksittäisten kohtausten sisällä *Uncharted 2* on tietysti epälineaarinen jo pelkän interaktiivisuutensa takia; esimerkiksi pelin tulitaistelut käydään usein melko laajoissa ympäristöissä, joissa pelaaja voi hyödyntää erilaisia taktiikoita vihollisten kukistamiseksi. Seikkailuosuuksissa voi taas olla useampia etenemisreittejä, jotka kuitenkin kaikki vievät lopulta samaan juonen sanelemaan paikkaan. Pelin ympäristöihin on myös piilotettu erilaisia salaisia aarteita, joiden kerääminen on täysin vapaaehtoista. Yksittäisten osioiden sisällä pelaajalla on siis jonkin verran liikkumavaraa, mutta kokonaisuutena *Uncharted 2* on pohjimmiltaan lineaarinen kokemus.

*Uncharted 2* on siis toimintaa, seikkailua, ongelmanratkontaa ja elokuvaa toisiinsa yhdistävä lineaarinen videopeli. Tämän tutkimuksen kannalta *Uncharted 2:n* pelilliset elementit ovat kuitenkin toissijaisia, vaikka myös välinäytökset voidaan sellaisiksi luokitella. Lokalisointi-, ja erityisesti tekstitysratkaisujen kannalta merkittävämpiä ovat pelin esitystapa ja yleisilme, jota käsitelen seuraavaksi.

### 5.1.2 Uncharted 2: peli vai interaktiivinen elokuva?

*Uncharted 2* ammentaa juonikuvionsa ja tematiikkansa vanhoista seikkailuelokuvista ja ennen kaikkea *Indiana Jones* -elokuvista. Pelin varsinainen tarina alkaa, kun aarteenmetsästäjä ja varas Nathan Drake tapaa kollegansa Harry Flynnin ja tämän tyttöystävän Chloe Frazerin, jotka tarvitsevat Draken apua varastaakseen vanhan mongolialaisen öljylampun Istanbulilaisesta museosta. Kolmikko saa selville, että Harryn ja Chloen työnantajan, palkkasoturikenraali Zoran Lazarevicin todellinen tavoite on löytää Marco Po-

lon 1200-luvulla kadonnut aarrelaivasto, jonka jäljille lamppu johdattaa. Tästä alkaa seikkailu, joka vie Draken muun muassa Borneoon, Nepaliin ja Himalajalle ja lopulta myyttisen Shambhallan eli Shangri-Lan jäljille. Matkalla Drake kohtaa sekä vanhoja ystäviä että uusia vihollisia, joita ei aina ole helppo erottaa toisistaan, kuten pelin alaotsikko *Among Thieves* antaakin ymmärtää.

Kuten jo pelkästään edellä esittelemäni juoniasetelman perusteella voi päätellä, *Uncharted 2* on hyvin elokuvamainen peli. Tämä vaikutelma ei välity pelkästään pelin juonesta, sillä *Uncharted 2* muistuttaa niin kuvallisesti, äänellisesti kuin monilta muiltakin osin tyypillistä Hollywood-toimintaelokuvaa. Elokuvamaisuutta on korostettu myös pelimeedioissa: esimerkiksi suomalaisen Pelit-lehden arvostelussa *Uncharted 2:ta* kuvailtiin seuraavasti: ”Uncharted 2:n audiovisuaalinen vyörytys on sitä, mitä takavuosien interaktiiviset elokuvat halusivat tuottajien päiväunissa olla” (Heikkinen 2009). Näin selvästi korostettu elokuvamaisuus ei tietenkään ole sattumaa, vaan elokuvamainen ilmaisu on itse asiassa ollut pelin kehittäjien tavoite: kuten *Uncharted 2:n* luovana ohjaajana ja käsikirjoittajana toiminut Amy Hennig (2009) asian ilmaisee, oli Naughty Dogin tavoitteena luoda ”*active cinematic experience*”, eli Hollywoodin toimintaelokuvia jäljittelevä kokemus, jossa pelaaja pääsee itse toiminnan keskelle.

Lokalisoinnin kannalta *Uncharted 2:n* pyrkimys elokuvamaisuuteen on varsin merkittävä seikka. Kuten luvun neljä alussa Miguel Á Bernal-Merinin johdolla totesin, ei videopelien kääntämisessä tulisi noudattaa vanhemmille mediamuodoille kehittyneitä konventioita ja normeja. *Uncharted 2* on kuitenkin videopeli, joka tarkoituksellisesti pyrkii jäljittelemään toista mediamuotoa, elokuvaa. Monissa nykyaikaisissa peleissä tietysti käytetään useita elokuvista tuttuja kerronnallisia tehokeinoja, mutta *Uncharted 2:ssa* elokuvamaisuus on ollut yksi kehittäjien päätavoitteista. Tästä syystä väittäisin, että *Uncharted 2* on Bernal-Merinin vaatimuksen kannalta selvä poikkeus, sillä jos *Uncharted 2:n* pyrkimys on tavoitella mahdollisimman elokuvamaista kokemusta, olisi vain loogista ajatella, että tämän pyrkimyksen tulisi näkyä myös lokalisoinnissa. Toteavathan Carmen Mangiron ja Minako O'Hagankin, että ”pelilokalisoinnin tavoitteena on säilyt-



tää pelikokemus kohdeyleisölle niin, että peli näyttää ja tuntuu alkuperäiseltä” (2006, oma käännös). Jos alkuperäinen *Uncharted 2* siis tuntuu elokuvalta, tulisi myös suomeksi lokalisoitun *Uncharted 2:n* tuntua elokuvalta.

Mutta miten elokuvamaisuus voidaan ottaa huomioon lokalisoinnissa? Kuten totesin osion 5.1 alussa, *Uncharted 2* sisältää suuren määrän erilaisia tekstejä, joista suurin osa on elokuvalla vieraita. Näistä tekstityypeistä yksi, välinäytös, on kuitenkin varsin läheistä sukua elokuvalle; kuvailihan Hugh Hancockin (2002) välinäytöksiä ”elokuviksi pelissä”, kuten osiossa 2.4 totesin. Suomessa ja monissa muissakin maissa elokuvaan taas liittyy erottamattomasti tekstitys. Mikäli *Uncharted 2:n* lokalisoinnissa on siis pyritty säilyttämään pelin elokuvamaisuus, tulisi sen näkyä ennen kaikkea välinäytösten tekstityksissä. Seuraavaksi lähdenkin tarkastelemaan millaisia välinäytöksiä pelissä oikein esiintyy.

## 5.2 *Uncharted 2:n* välinäytökset

Kuten edellä mainitsin, on *Uncharted 2:n* kehittäjien tavoitteena ollut luoda erittäin elokuvamainen pelikokemus. Kaikkein selkeimmin tämä elokuvamaisuus tulee esille juuri välinäytöksissä, joita *Uncharted 2:ssa* onkin runsaasti. Välinäytösten tarkkaa määrää on kuitenkin vaikea arvioida, sillä erityyppisiä välinäytöksiä esiintyy pitkin peliä hyvinkin erilaisissa tilanteissa. Vaikka pääasiallisesti välinäytösten tehtävä on *Uncharted 2:ssa* edistää pelin juonta, on mukana kaikkia osiossa 2.4 mainitsemiani tehtäviä täyttäviä välinäytöksiä. Lisäksi on mainittava, että juonenkuljetus ja hahmojen dialogi eivät rajoitu ainoastaan välinäytöksiin; pelin hahmot puhuvat hyvin usein toisilleen myös varsinaisen pelaamisen, etenkin seikkailuosuuksien aikana, mutta myös esimerkiksi keskellä tultiistelua. *Uncharted 2:n* juoni kulkee siis usein myös välinäytösten ulkopuolella, joten vaikka suurin osa pelin juonenkuljetuksesta tapahtuukin välinäytöksissä, ovat ne kuitenkin vain yksi ilmaisumuoto muiden joukossa.

*Uncharted 2:n* kaikki välinäytökset on toteutettu tietokoneanimaationa, mutta mukana on sekä reaaliajassa renderoituja että esirenderoituja välinäytöksiä. Tästä huolimatta kaikki pelin välinäytökset on rakennettu pelin omalla moottorilla, minkä tuloksena *Unc-*

*harted 2:lla* on erittäin yhtenäinen ja saumaton graafinen ilme. Välinäytöksissä on lisäksi hyödynnetty liikkeentaltiointitekniikka<sup>7</sup>, ja ne on myös täysin ääninäytelty. Pituudeltaan *Uncharted 2:n* välinäytökset vaihtelevat muutamasta sekunnista viiteen minuuttiin. Yleisesti ottaen lyhyet, toiminnan keskellä näytettävät välinäytökset on toteutettu reaaliajassa renderoituina, kun taas useiden minuuttien pituiset juonta kuljettavat välinäytökset on toteutettu esirenderoituina.

Tässä tutkielmassa keskityn pääasiallisesti pelin juonta kuljettaviin esirenderoituihin välinäytöksiin. Näin siksi, että ne ovat lähes kaikki selvästi omia kokonaisuuksiaan, kun taas reaaliajassa renderoituja välinäytöksiä käytetään pääasiallisesti pelaamisen keskellä esimerkiksi pelaajan opastamiseksi. Tästä syystä reaaliajassa renderoiduissa välinäytöksissä ei olisi aina perusteltua noudattaa ruututekstittämisen konventioita, sillä ne ovat paljon selvemmin kiinteä osa varsinaista pelaamista. Esirenderoiduissa välinäytöksissä pelaaja on sen sijaan aina passiivinen katsoja, joka ei voi millään tavalla vaikuttaa tapahtumien kulkuun. Näin ollen myös elokuvamaisuus tulee kaikkein selvimmin esiin näissä välinäytöksissä, niin tapahtumissa, kuvakulmissa, leikkauksessa, äänisuunnittelussa kuin dialogissakin. Siinä missä *Uncharted 2:n* kaikkien välinäytösten määrää ja kokonaiskesto on vaikea määrittää, on näiden tietojen selvittäminen pelkästään esirenderoiduista välinäytöksistä varsin helppoa, sillä esirenderoidut välinäytökset on kaikki listattu pelin galleriaan, josta niitä voi katsella yksitellen pelin läpäisyn jälkeen. Yhteensä näitä välinäytöksiä on *Uncharted 2:ssa* 43 kappaletta, ja niiden kokonaiskesto on noin 91 minuuttia. Vertailun vuoksi mainittakoon, että koko pelin läpipelaaminen alusta loppuun kestää pelaajasta riippuen noin 10–15 tuntia.

---

7 Liikkeentaltiointi (eng. *motion capture*) on niin nykyaikaisissa videopeleissä, elokuvissa kuin tv-ohjelmissakin usein hyödynnetty tekniikka, jonka avulla tietokoneella luotujen hahmojen liikkeet voidaan animoida luonnollisempina. Liikkeentaltioinnissa näyttelijät tai ääninäyttelijät (jotka voivat olla pelistä/elokuvasta riippuen joko samoja tai eri henkilöitä; *Uncharted 2:ssa* samoja) pukevat päälleen erityiset MoCap-puvut, joiden avulla näyttelijöiden liikkeet voidaan taltioida tietokoneelle. Näin saadaan aikaan yksinkertaisia kolmiulotteisia malleja, joiden liikkeiden päälle valmis animaatio voidaan rakentaa.

## 5.3 Hypoteesi ja tutkimusmenetelmät

Hypoteesini on, että *Uncharted 2:n* tekstitykset rikkovat selvästi suomalaisia tekstittämiskonventioita, erityisesti tiivistämisen ja lukunopeuden osalta. Oletukseni perustuu aikaisempiin kokemuksiini pelistä ja sen tekstityksistä: pelatessani *Uncharted 2:ta* pian sen julkaisun jälkeen syksyllä 2009 panin merkille, että pelin tekstitykset vaikuttivat epätavallisen nopeilta, minkä takia joitain repliikkejä oli hyvin vaikea lukea. Käännös vaikutti myös epätavallisen uskolliselta alkutekstille, sillä tekstitykset näyttivät olevan hyvin suoria käännöksiä muutamaa poikkeusta lukuun ottamatta.

Koska *Uncharted 2:n* kaikkien esirenderoitujen välinäytösten tekstitysten analysoiminen olisi ollut pro gradu -tutkielman puitteissa liian työlästä, vaati varsinaisen analyysin tekeminen vielä tutkimusaineiston rajaamista. Päätin ottaa analysoitavaksi yhteensä noin 30 minuuttia välinäytöksiä, eli noin kolmanneksen pelin kokonaismäärästä. Koska halusin kattavan otoksen koko pelin kestoilta, valitsin otokseeni pelin eri vaiheilta kuusi noin viiden minuutin pituista osiota, jotka koostuivat perättäisistä välinäytöksistä. Tällä tavalla tarkasteluun valikoitui yhteensä 14 välinäytöstä, joiden pituus vaihteli yhdestä minuutista viiteen minuuttiin. Rajausta ei kuitenkaan ollut vielä tässä vaiheessa valmis. Tarkoitukseni oli tarkastella myös tekstitysten ajastusta, minkä arvioin erittäin työlääksi tehtäväksi, sillä joutuisin selvittämään repliikkien kestot ja välit itse. Tästä syystä rajasin jo valitsemastani 30 minuutista vielä erikseen tarkasteltavaksi 15 minuuttia, eli yhteensä viisi välinäytöstä, joista tutkin myös ajastamiseen ja lukunopeuteen liittyviä konventioita.

Rajaamisen jälkeen nauhoitin valitsemani välinäytökset pelistä kameralla, jotta niiden tarkastelu olisi hieman helpompaa. Näiden nauhoitusten pohjalta litteroin välinäytösten dialogin ja tekstitykset Excel-taulukoiksi. Litteroinnissa käytin apuna gamefaqs.com-sivustolta löytämäni pelin epävirallista käsikirjoitusta. Seuraavaksi selvitin erikseen rajaamistani välinäytöksistä jokaisen repliikin keston ruudulla, sekä repliikkien välien keston. Samalla tarkastelin myös tekstitysten synkroniaa merkitsemällä ylös kaikki repliikkien aikana tai alle sekunnin repliikkien alkamisesta tai loppumisesta esiintyvät kuvanleikkaukset. Tekstitysten lukemiseen tarvittavan lukunopeuden selvittämiseksi laskin vielä jokaisen repliikin merkkimäärän. Laskin lopuksi myös keskiarvot repliikkien kes-

toille ja lukemiseen vaadittaville lukunopeuksille. Litteroinnin ja ajastusten selvittämisen jälkeen lähdin tarkemmin selvittämään, millä tavalla tekstityksissä noudatettiin osiossa 4.3 käsittelemiäni tekstittämiskonventioita. Kuten osiossa 4.3, tarkastelin erikseen tiivistämistä, tekstin sijoittelua, synkroniaa, tekstin ulkonäköä ja välimerkkien käyttöä. Analyysini tulokset esittelen seuraavassa osiossa.

## **5.4 Uncharted 2:n välinäytösten tekstitysten analyysi**

### **5.3.1 Lukunopeus ja tiivistäminen**

*Uncharted 2:n* tekstityksissä pelin hahmojen dialogi on jaoteltu tv- ja elokuvatekstitysten konventioiden mukaisesti yksi- ja kaksiriviseksi repliikeiksi. Tv- ja elokuvatekstityksistä poiketen kaksirivisiä repliikkejä esiintyy kuitenkin vain silloin, kun kaksi hahmoa puhuu lähes tai täysin samanaikaisesti. Yhden hahmon vuoropuhelua ei siis koskaan näytetä kaksirivisenä, vaan esimerkiksi pitkät lauseet on aina pilkottu kahdeksi perättäiseksi repliikiksi, vaikka vastaavissa tilanteissa olisi tv- ja elokuvatekstityksissä käytetty kaksirivistä repliikkiä.

Mitään selvää merkkimäärärajoitusta ei tekstityksistä käy ilmi. Tarkastelluissa välinäytöksissä esiintyy useita repliikkejä, jotka rikkovat DVD-tekstityksille tyypillisen 40 merkin rajan; tarkasteltujen välinäytösten pisin repliikki on peräti 62 merkin mittainen. Pelin käyttämän resoluution ja tekstitysten koon huomioon ottaen yksittäiset repliikit voisivat kuitenkin olla vielä pidempiäkin.

Tekstitysten lukemiseen vaadittava lukunopeus vaihtelee tarkastelemissani välinäytöksissä suuresti: matalin vaadittava lukunopeus esiintyy välinäytöksen ”En ajatellut niin pitkälle” viimeisessä repliikissä, jonka lukemiseen vaadittava lukunopeus on laskelmieni mukaan 1,92 merkkiä sekunnissa. Ero kaikkein korkeimman lukunopeuden vaatimaan repliikkiin, joka esiintyy välinäytöksen ”Korkean paikan kammo” lopussa, on suuri, sillä tämä 21 merkkiä pitkä repliikki pysyy ruudulla vain 0,6 sekuntia, jolloin sen lukemiseen vaadittava lukunopeus on peräti 35 merkkiä sekunnissa. Ero osiossa 4.3.1 laskemaani suomalaisten tv-katsojien oletettuun lukunopeuteen (11–16,5 merkkiä se-

kunnissa) on tässä tapauksessa jo todella merkittävä. Edellä mainitut repliikit ovat kuitenkin ääriesimerkkejä. Keskimäärin pelin tekstitysten vaatimat lukunopeudet jäävät selvästi alle 16,5 merkin sekunnissa: vaadittavan lukunopeuden keskiarvo vaihtelee välinäytöksestä toiseen välillä 10,29–14,31 merkkiä sekunnissa, ja koko tarkastellun aineiston keskiarvo on 12,77 merkkiä sekunnissa. Pelkkien keskiarvojen tarkastelu ei kuitenkaan kerro koko totuutta, sillä kuten jo totesin, vaihtelee yksittäisten repliikkien lukemiseen vaadittava lukunopeus suuresti. Tästä syystä selvitin myös yli 16,5 merkkiä sekunnissa ylittävien repliikkien osuuden kaikista repliikeistä. Rajan ylittävien repliikkien määrä vaihtelee tarkastelluissa välinäytöksissä välillä 14,89–28,33 prosenttia, ja kaikista tarkastelluista repliikeistä 16,5 merkkiä sekunnissa ylittävien osuus on 23,12 prosenttia. Otokseni perusteella siis reilusti yli viidesosa pelin tekstityksistä on liian nopeita luettaviksi, jos oletetaan, että pelaajan lukunopeus on 16,5 merkkiä sekunnissa.

Tekstitysten tiivistyminen alkutekstiin nähden vaihtelee myös huomattavasti välinäytöksestä toiseen. Tarkastellussa aineistossa alkuteksti on tiivistynyt eniten välinäytöksessä ”Harhautus”, jossa suomenkielisen tekstityksen merkkimäärä on vähentynyt 22 prosenttia verrattuna alkutekstiin. Välinäytöksessä ”Jännitystä” merkkimäärä on päinvastoin lisääntynyt 5 prosenttia. Tämä on kuitenkin ainoa tarkastellun aineiston välinäytös, jossa merkkimäärä on noussut; muissa välinäytöksissä teksti on tiivistynyt 5–22 prosenttia. Koko tarkastellusta aineistosta laskettuna suomenkielisten tekstitysten merkkimäärä on alkutekstiin nähden vähentynyt 14 prosenttia.

Mitä tekstistä on sitten karsittu? Suurin osa poistoista on täytesanoja ja tautologioita. Muutamissa kohdissa myös kiro sanoja ja hahmojen nimiä on jätetty pois, mutta tekstityksissä kuitenkin toistetaan hahmojen nimiä huomattavan paljon verrattuna tyypillisiin tv- ja elokuvatekstityksiin. Kaiken kaikkiaan havaitut poistot ovat informaatioarvoltaan hyvin vähäisiä, eli tekstitys on erittäin uskollinen alkutekstille. Vain muutamassa kohdassa asioita on ilmaistu selvästi alkutekstistä poikkeavalla tavalla käänöksessä, mutta näitä kohtia esittelen tarkemmin tarkastellessani alkutekstin ja käänöksen välistä synkroniaa osiossa 5.3.3.

### 5.3.2 Tekstin sijoittelu

Sijoittelun osalta *Uncharted 2:n* tekstitykset noudattavat pitkälti DVD-tekstitysten konventioita. Tekstitys on sijoitettu ruudun alareunaan siten, että tekstirivien alle on jätetty tyhjää tilaa noin kymmenes ruudun korkeudesta. Yksiriviset repliikit on sijoitettu kahdesta tekstirivistä ylemmälle, mikä myös vastaa DVD-tekstitysten konventioita. Tarkastelluissa välinäytöksissä ei esiintynyt kohtia, joissa tekstitys olisi peittänyt ruudusta jostain oleellista, joten tarvetta tekstityksen poikkeavalle sijoittelulle ei näissä välinäytöksissä ole. *Uncharted 2:n* tekstitykset on myös elokuva- ja DVD-tekstityskonventioiden mukaisesti keskitetty. Tämä onkin perusteltua, sillä pelin kuva noudattaa laajakuvasuhdetta 16:9.

### 5.3.3 Synkronia

*Uncharted 2:n* ääniraidan ja tekstitysten synkronia osoittautui varsin korkeaksi: kaikissa tarkastelluissa välinäytöksissä tekstitykset ilmestyvät lähes poikkeuksetta ruudulle puheen alkaessa ja häviävät puheen loputtua. Muutamissa kohdissa tekstitys kuitenkin ilmestyy ruudulle hieman ennen puheen alkamista, mutta tällaisissakin tapauksissa puheen alkamisen ja tekstin ilmestymisen välinen aika on reilusti alle sekunnin. Yleisesti ottaen puheen ja tekstityksen synkronian taso on siis korkea.

Kuvan ja tekstityksen välinen synkronia on sen sijaan huomattavasti heikompi. Kaikissa tarkastelluissa välinäytöksissä esiintyy lukuisia kohtia, joissa repliikin vaihtuminen tai häviäminen tapahtuu alle sekunnin ennen leikkausta tai sen jälkeen. Esimerkiksi pelin alkuun sijoittuvassa neljäminuuttisessa ”Kadonnut saattue” -nimisessä välinäytöksessä, joka oli tarkastelluista välinäytöksistä ensimmäinen, esiintyy peräti 43 leikkauskohtaa, joissa repliikki joko vaihtuu tai häviää alle sekunnin päässä leikkauksesta. Vaihtojen ja leikkausten välinen aika vaihtelee näissä kohdissa suuresti: nopeimmillaan repliikin vaihto tapahtuu noin 0,1 sekunnissa leikkauskohdasta, kun hitaimmillaan väli on jopa 0,9 sekuntia. Joukossa on myös kohtia, joissa repliikin vaihto on ajoitettu konventioiden mukaisesti täsmälleen leikkaukseen, mutta kokonaisuudessaan konventiota rikotaan monin verroin useammin kuin noudatetaan. Esimerkiksi samassa ”Kadonnut saattue” -väli-

näytöksessä esiintyy vain kuusi kohtaa, jossa repliikin vaihto tai häviäminen on ajoitettu kuvan leikkaukseen, eli tämän välinäytöksen kohdalla vain 12 prosenttia leikkauksista noudattaa konventiota.

Tekstin sisällöllinen synkronia taas on varsin korkea, kuten vähäisestä tiivistämisestä voikin päätellä. Suurin osa tekstityksistä on hyvin suoria käännöksiä, jotka näin ollen vastaavat hyvin tarkasti alkutekstiä. Tarkastelluissa välinäytöksissä esiintyy kuitenkin myös muutamia kohtia, joissa käännös eroaa huomattavan paljon alkutekstistä.

Ensimmäinen selvä ero esiintyy jo pelin ensimmäisen välinäytöksen alussa. Pelin alkaessa ruutuun tulee pelkkänä tekstinä Marco Polon sitaatti, joka kuuluu seuraavasti:

I did not tell half of what I saw for I knew I would not be believed...

Suomenkielisessä tekstityksessä sitaatti on pilkottu kahteen repliikkiin, jotka kuuluvat näin:

En kertonut hänelle näkemästäni,

koska hän ei olisi kuitenkaan uskonut...

Alkutekstin passiivimuoto on siis muuttunut käännöksessä aktiiviseksi. Tekstistä ei kuitenkaan käy mitenkään ilmi kuka käännöksen ”hän” oikein on, eikä sitaattiin enää palata myöhemmin pelin aikana.

Toinen alkutekstin ja käännöksen synkroniaa rikkova kohta esiintyy pelin keskivaiheille sijoittuvassa kolmeminuuttisessa välinäytöksessä nimeltä ”Viime vuoden malli”. Kohdauksessa Nepaliin matkannut Drake törmää ensimmäisestä *Uncharted* -pelistä tuttuun reporterri Elaineen. Pian paikalle saapuu myös Chloe, jonka kanssa Drake etsii Nepalista Shambhalaan johdattavaa temppeleä. Kun Chloe huomaa Draken ja Elaineen tuntevan toisensa, hän tokaisee näille huvittuneena seuraavasti:

Uh, I'm sorry, am I sensing some history here?

Tekstityksessä kyseinen repliikki on käännetty seuraavasti:

Ai onko teillä ollut suhde?

Kääntäjä on siis päätenyt huomattavasti alkutekstiä eksplisiittisempään ratkaisuun. Tällainen ratkaisu kuitenkin rikkoo selvästi alkutekstin ja käännöksen synkroniaa, joka muuten on pelissä hyvin korkea. Myös repliikin sävy muuttuu käännöksessä selvästi: alkutekstissä Chloe suhtautuu tilanteeseen huumorilla, mutta käännöksessä tämä vaikutelma ei pelkästä tekstistä välity.

Alkutekstin ja tekstityksen välinen synkronia rikkoutuu myös pelin viimeisessä neliminnuuttisessa välinäytöksessä nimeltä ”En ajatellut niin pitkälle”. Kohtauksessa Drake ja Elaine kinastelevat kuinka paljon Drake pelkäsi asteikolla yhdestä kymmeneen Elainein kuolevan Shambahallassa. Draken viimeinen repliikki, joka on samalla koko pelin viimeinen, kuuluu seuraavasti:

All right, I'll give you a five. How's that?

Ruudulle tuleva tekstitys on kuitenkin seuraavanlainen:

Pötyä.

Käännös ei siis tässä kohdassa vastaa lainkaan alkutekstiä. Ratkaisu vaikuttaa oudolta, varsinkin kun ottaa huomioon, että kyseessä on koko pelin viimeinen repliikki. Käännös kyllä sopii Elaineen edelliseen repliikkiin, mutta ei vastaa lainkaan alkutekstiä.

### 5.3.4 Tekstin ulkonäkö

*Uncharted 2:n* tekstitykset vastaavat kooltaan DVD-elokuvien tekstityksiä. Sen sijaan käytetyn kirjasinlajin osalta *Uncharted 2* rikkoo selvästi tekstittämiskonventioita, sillä pelin kaikissa tekstityksissä käytetään pääteviivallista, eli antiikvafonttia. Kuten osiossa 4.3.4 totesin, käytetään ruututekstityksissä sen sijaan yleensä pääteviivatonta, eli groteskia fonttia, sillä pääteviivallisten fonttien yksityiskohdat sumenevat helposti television



verrattain matalaresoluutioisella kuvalla. On kuitenkin muistettava, että *Uncharted 2:n* kohdalla tämä perustelu ei välttämättä päde, sillä pelin ominaisresoluutio on 1280x720 pikseliä, eli kuva on huomattavasti tarkempi kuin tavallinen televisiokuva, jonka resoluutio on 720x576 pikseliä, tai DVD-kuvan, jonka resoluutio on useimmiten 704x576 pikseliä. Korkeamman resoluution hyödyntäminen vaatii tosin teräväpiirtotelevision, joka ei kuitenkaan ole vaatimus pelin pelaamiselle. Toisin sanoen *Uncharted 2:ta* voi pelata myös tavallisella televisiolla, jolloin antiikvafontti saattaa heikentää tekstitysten luettavuutta.

Pääteviivallista fonttia lukuun ottamatta *Uncharted 2:n* välinäytösten tekstitykset noudattelevat osiossa 4.2.4 esittelemiäni ruututekstitysten ulkonäkökonventioita. Käytetty fontti on väriltään valkoinen, ja kontrastia tekstin ja kuvan välille on luotu käyttämällä taustapalkkien sijasta varjostusta.

### 5.3.5 Välimerkit

Välimerkkien käytössä *Uncharted 2:n* tekstitykset noudattavat pitkälti tekstittämisen konventioita. Repliikit esimerkiksi loppuvat pisteisiin ja kahden eri hahmon dialogia sisältävissä repliikeissä alariviltä alkava toisen hahmon dialogi on merkitty ajatusviivalla, kuten tv-tekstityksissäkin. Lauseen jatkuminen yhden repliikin yli on myös näytetty konventioiden mukaisesti ajatusviivalla.

Yhtä välimerkkeihin liittyvää tekstityskonventiota *Uncharted 2* kuitenkin rikkoo selvästi, nimittäin kursiivin käyttöä. Tarkastelluista välinäytöksistä yhdessä Drake puhuu toverilleen Sullivanille radiopuhelimen välityksellä. Sullya ei kohtauksessa näytetä kuvallisesti lainkaan, vaan kamera kuvaa ainoastaan Drakea. Kuten osiossa 4.3.5 selvitin, käytetään tällaisten tilanteiden tekstityksissä yleensä kursiivia sen hahmon dialogissa, jota ei kuvassa näy. Tässä välinäytöksessä kursiivia ei kuitenkaan ole käytetty lainkaan, eikä Sullyn repliikkejä ole myöskään eritelty millään muulla tehokeinolla.

### 5.3.6 Muita huomioita

Vaikka seuraava huomioni ei liity pelkästään *Uncharted 2:n* välinäytösten tekstityksiin, on käännösalan kannalta mielestäni aiheellista mainita, ettei pelin kääntäneiden kääntäjien tai käännöstoimistojen nimiä mainita lainkaan pelissä itsessään, eikä myöskään pelin manuaalissa. Pelin lopputeksteissä kyllä mainitaan muutamia lokalisointiin liittyviä henkilöitä, kuten Naughty Dogin localization manager. Lisäksi japanilaisen käännöstöimistö kääntäjien ja lokalisointitestaajien nimet mainitaan. Sen sijaan eurooppalaisten kielten kääntäjiä tai käännöstoimistoja ei mainita missään. Kääntäjiä kyllä kiitetään lopputeksteissä seuraavasti: ”Special thanks to all our actors, translators and recording studios”, mutta mitään muuta mainintaa eurooppalaisille kielille kääntäneistä kääntäjistä ei pelissä esiinny.

Koska Suomesta ostetussa *Uncharted 2:ssa* voi valita valikoiden, tekstitysten ja puheen kielen monista eri vaihtoehdoista (valikoiden ja tekstitysten kieleksi voi valita englannin, espanjan, portugalin, venäjän, puolan, tanskan, suomen, norjan ja ruotsin; puheen kieleksi voi valita englannin, espanjan, portugalin, venäjän ja puolan), testasin peliä pikaisesti myös näillä muilla kielillä. Tuloksena huomasin, että kaikki mukana olevat tekstitykset noudattavat samaa ajastusta, eli tekstitys on todennäköisesti ajastettu pelin alkukielen, eli englannin mukaan ja varsinaisilla kääntäjillä ei ole ollut enää mahdollisuutta vaikuttaa ajastukseen.

## 6. PÄÄTELMÄT

Tämän tutkielman tarkoitus oli selvittää, noudattavatko Playstation 3 -peli *Uncharted 2: Among Thievesin* välinäytösten tekstitykset tv- ja elokuvatekstitysten konventioita, ja jos eivät noudata, millaisia eroja niissä esiintyy. Lisäksi tavoitteeni oli pyrkiä av-kääntämisen ja lokalisoinnin teorian ja lokalisointialan käytäntöjen pohjalta selittämään, mistä mahdolliset erot johtuvat ja miten ne vaikuttavat tekstitysten vastaanottoon. Hypoteesini oli, että *Uncharted 2:n* tekstitykset rikkovat konventioita erityisesti tiivistämisen ja lukunopeuden osalta, ja että seurauksena tekstitysten luettavuus kärsii ja pelin tavoitteleva elokuvamainen ilmaisu heikkenee.

*Uncharted 2:n* välinäytösten analyysi vahvisti alkuperäisen hypoteesini, jonka mukaan pelin suomenkieliset tekstitykset rikkovat useita suomalaisia tekstittämiskonventioita: viidestä tarkastelemastani kategoriasta neljässä havaittiin konventioiden vastaisia tekstitysratkaisuja. Vain tekstin sijoittelun osalta *Uncharted 2:n* tekstitykset noudattivat ruututekstitysten konventioita. Vaikka *Uncharted 2:n* tekstitykset siis muistuttavat ulkoisesti etenkin DVD-elokuvien tekstityksiä, on niissä todellisuudessa monia eroja.

Kaikkein selvimmin *Uncharted 2:n* tekstitykset rikkovat lukunopeuteen ja tiivistämiseen liittyviä konventioita. Toisin kuin tv- ja elokuvatekstityksissä, *Uncharted 2:n* tekstityksissä on tapahtunut hyvin vähän tiivistämistä, minkä takia tekstitykset ovat erittäin nopeita. Kuten jo tulosten yhteydessä totesin, 23,12 prosenttia tarkasteltujen välinäytösten tekstityksistä on liian nopeita luettaviksi pelaajalle, jonka lukunopeus on 16,5 merkkiä sekunnissa. Vaikka onkin perusteltua olettaa, että videopelin pelaaja on elokuvan katsojaa aktiivisempi osallistuja ja että näin ollen hänen lukunopeutensa olisi suurempi, ei mielestäni kuitenkaan voida olettaa, että kovinkaan moni pelaaja pystyisi lukemaan vielä tätäkin nopeammin. Laskelmissani käytetty, Esko Vertasen (2007: 145) ohjeistuksiin perustuva 16,5 merkkiä sekunnissa rikkoo nimittäin jo selvästi niin sanottua kuuden sekunnin sääntöä; tällä nopeudella täyden kaksirivisen repliikin lukemisen pitäisi onnistua kuuden sekunnin sijasta jo kahdessa sekunnissa. Tiivistämisen ja lukunopeuden osalta on mielestäni siis perusteltua todeta, että konventioiden rikkominen heikentää *Uncharted 2:n* tekstitysten luettavuutta.

Muiden konventioiden kohdalla tällaista johtopäätöstä ei kuitenkaan voi tehdä. Liian nopeiden tekstitysten ohella merkittävin havaintoni oli, että tekstitykset eivät noudata kuvan leikkauksia. Tämän konvention rikkomisen vaikutus tekstitysten luettavuuteen ei kuitenkaan ole selvä. Sekä Díaz Cintas ja Remael (2007: 91) että Karamitroglou (1998) toteavat, että lähellä leikkauksia vaihtuvat repliikit haittaavat luettavuutta, mutta kuinka merkittävästä haitasta on loppujen lopuksi kyse? *Uncharted 2:n* tekstityksissä on lisäksi käytetty tv- ja elokuvatekstitysten konventioiden vastaisesti pääteviivallista fonttia. Miten tämä seikka vaikuttaa tekstitysten luettavuuteen? Koska *Uncharted 2:ssa* kuvan resoluutio on tv- ja DVD-kuvaa suurempi, saattaa pääteviivallinen fontti jopa parantaa luettavuutta, mutta toisaalta tämä ei ehkä pidä paikkaansa kun peliä pelataan teräväpiirtoon kykenemättömällä televisiolla. Näihin kysymyksiin on tämän tutkielman pohjalta mahdotonta antaa tyhjentäviä vastauksia. Käytännössä ainoa tapa näiden vastausten selvittämiseksi olisi vastaanottotutkimus, jonka toteuttamisen arvioin kuitenkin liian työlääksi pro gradu -tutkielman puitteissa.

Mitä konventioiden rikkominen lopulta sitten merkitsee? Kuten selvitin osiossa 4.3, useita tekstittämiskonventioita sovelletaan pelkän perinteen vuoksi, eli asiat tehdään samalla tavalla kuin ennenkin koska näin on aina tehty. Tästä syystä konventioiden rikkominen sinänsä ei välttämättä heikennäkään tekstitysten luettavuutta tai niiden laatua. Monille konventioille on kuitenkin myös järkiperäisiä perusteluja, jotka pätevät myös videopelisiin: esimerkiksi tiivistämiseen ja lukunopeuteen liittyvät konventiot juontuvat ihmisten aistien ja informaationkäsittelykykyjen rajallisuudesta. Loppujen lopuksi *Uncharted 2:n* välinäytösten tekstityksissä rikottiin sekä sellaisia konventioita, joita voidaan pitää vanhentuneina tai järjettöminä että sellaisia, joiden noudattaminen on tekstitysten luettavuuden ja sujuvuuden kannalta perusteltavissa. Lukunopeuden ja tiivistämisen kohdalla voidaan todeta, että konventioiden rikkominen heikentää tekstitysten luettavuutta, mutta muiden konventioiden kohdalla rikkomusten vaikutukset ovat epäselvemmät.

Konventioiden rikkomisen todelliset seuraukset pelaajille jäävät siis toistaiseksi mysteeriksi, mutta sen sijaan syyt poikkeuksellisten tekstitysratkaisujen taustalla ovat verrattain selviä. Kuten osiossa 3.3 selvitin, videopelien lokalisointi on monivaiheinen prosessi.

si, joka eroaa merkittävästi av-kääntämisen prosesseista. Kääntäminen aloitetaan käytännössä aina ennen varsinaisen pelin valmistumista, minkä takia kääntäjät eivät pääse juuri koskaan näkemään itse peliä käännöksen aikana. Kun käännös tehdään pelkän tekstin pohjalta ja lisäksi tekstitykset on etukäteen ajastettu, kuten ne *Uncharted 2:n* kohdalla näyttävät olevan, ei voidakaan mitenkään olettaa, että lopputulos noudattaisi tekstittämiskonventioita. Videopelien tyypillinen lokalisointiprosessi siis itsessään estää konventioiden noudattamisen, vaikka *Uncharted 2:n* kaltaisten pelien kohdalla konventioiden noudattaminen johtaisi luettavampaan ja immersiiivisempään lopputulokseen.

Kaikesta tästä huolimatta oma mielipiteeni on, että *Uncharted 2:n* kohdalla välinäytösten suomenkieliset tekstitykset vahvistavat pelin elokuvamaisuutta siitäkin huolimatta, että ne rikkovat monia tekstittämisen konventioita. Tekstitys on Suomessa niin olennainen osa elokuvaa, että sen pelkkä läsnäolo riittää mielestäni tekemään kokonaisuudesta elokuvamaisemman. Vaikka elokuvatekstitysten konventioita paremmin noudattava tekstitys varmasti korostaisi *Uncharted 2:n* elokuvamaisuutta entisestään, on tekstitys siis tällaisenaankin elokuvamaisempaa kuin pelin pelaaminen ilman tekstityksiä tai englanninkielisillä teksteillä. Monien repliikkien vaatiman korkean lukunopeuden takia tekstitysten luettavuus on kuitenkin heikko, mistä voi olla merkittävää haittaa pelaajalle, joka ei lainkaan ymmärrä pelin englanninkielistä ääniraitaa.

## 7. LOPUKSI

Olen keskittynyt tässä tutkielmassa tarkastelemaan yhden tietyssä pelissä esiintyvän tekstityypin lokalisointiratkaisuja. Vaikka selvitin lokalisointia laajemminkin, olen tarkastellut tätä yhtä aineistona käyttämäni tekstityyppiä ensisijaisesti av-kääntämisen näkökulmasta. Valitsin tämän lähestymistavan kahdesta syystä: koska pelilokalisoinnin teoria on käännöstieteissä vielä vähäistä, ja koska käytin aineistonani peliä, joka pyrkii tarkoituksella jäljittelemään av-kääntämisen kenttään kuuluvaa mediamuotoa, elokuvaa.

Videopelilokalisoinnin käännöstieteellisen tutkimuksen kannalta olisi kuitenkin luultavasti tärkeämpää tarkastella juuri sellaisia tekstejä, joiden kääntäminen vaatii aivan uudenlaisia lähestymistapoja. Vaikka käytin tutkimukseni aineistona vain yhtä peliä, sisältävät nykyaikaiset videopelit niin suuren määrän erilaisia tekstejä, että pelkän *Uncharted 2:n* kokoisella aineistollakin voitaisiin toteuttaa myös tällaisia tutkimuksia. *Uncharted 2:n* kohdalla olisikin mielenkiintoista lähteä tarkastelemaan niitä tekstejä, jotka rajasin oman tutkimukseni ulkopuolelle. Erityisen mielenkiintoista voisi olla tutkia varsinaisen pelaamisen aikana esiintyviä tekstityksiä, sillä toisin kuin välinäytösten tekstityksissä, näissä tekstityksissä ei olisi perusteltua noudattaa av-kääntämisen konventioita. Millaisia periaatteita tällaisten tekstitysten käännöksissä tulisi noudattaa, jotta valmis käännös olisi mahdollisimman helposti luettavissa toiminnan keskellä?

Myös videopelien varsinainen kääntäminen vaatisi lisätutkimusta. *Uncharted 2:n* kohdalla lokalisointi on ollut tämän tutkimuksen perusteella varsin rajoitettua, joten lienee aiheellista kysyä, onko tällaisessa tilanteessa kääntäjän kannalta kyse ”vain” erikoisalan kääntämisestä vai jostain laajemmasta. Jos *Uncharted 2:ssa* valitsee kieleksi suomen, ei pelissä muutu mikään muu kuin tekstuaalisten sisältöjen kieli; esimerkiksi grafiikkaa ei ole sovitettu millään tavalla suomalaisille markkinoille. Näin ollen en ainakaan lähtisi nimittämään tällaista lokalisointia rinnakkaisluomiseksi, josta Mangiron ja O'Hagan (2006) puhuivat tarkastellessaan japanilaisten roolipelien lokalisointia Yhdysvaltojen markkinoille. Kun käännöksissäkään ei ole käytetty selvästi kotouttavaa käännösstrategiaa, eikä peliä ole muuten kuin tekstin tasolla muokattu suomalaiselle yleisölle sopivammaksi, on *Uncharted 2:n* käännös oikeastaan kääntäjän kannalta lokalisointia vain

siksi, että käännetyt tekstit esiintyvät videopelissä. Vaikka kääntäjän siis tuleekin tällaisessa tilanteessa ottaa huomioon videopelien erityisominaisuuksien vaikutus käännökseen, on toiminta itsessään edelleen kääntämistä, eikä niinkään lokalisointia. Tämän tutkimuksen pohjalta ei voida kuitenkaan väittää, että tämä pätsi kaikkiin suomeksi lokalisoitaviin videopeleihin.

Mielestäni ei kuitenkaan ole kovin todennäköistä, että Suomen kokoisille markkinoille ruvettaisiin tulevaisuudessa tekemään perusteellisempia videopelilokalisointeja, etenkin sellaisia, jotka vastaisivat Mangironin ja O'Haganin ajatusta lokalisoinnista rinnakkaisuutena. Näin perusteellinen muokkaaminen on kuitenkin huomattavasti työläämpää kuin pelkkien tekstien kääntäminen, eikä sillä luultavasti olisi juuri vaikutusta pelien myyntiin Suomen kokoisilla markkinoilla, varsinkaan *Uncharted 2:n* kaltaisten, ensisijaisesti aikuisille suunnattujen pelien kohdalla. Käännösten luettavuuden ja laadun kannalta sekä *Uncharted 2:n* kohdalla myös pelin elokuvamaisuuden kannalta olisi kuitenkin hyödyllistä, jos kääntäjät pääsisivät tekstien kääntämisen lisäksi vaikuttamaan edes niiden ajastamiseen.

Videopeleissä esiintyvien tekstien ja niiden kääntämisen tutkimisen lisäksi myös itse lokalisointiala kaipaisi lisää tutkimusta. Mielestäni oma tutkimukseni paljasti lokalisointialan kaksijakoisuuden: teoriassa videopelien lokalisointi voi kääntäjän kannalta olla ennennäkemättömän luovaa ja vapaata toimintaa, mutta käytännössä alihankintaverkostoissa tapahtuva lokalisointi ei näyttäisi juurikaan eroavan muiden erikoisalojen kääntämisestä. Onko kääntäjän tällaisessa asetelmassa mahdollista tuottaa laadukkaita ja videopelien erityisominaisuudet huomioon ottavia käännöksiä, esimerkiksi silloin, kun on kyse erittäin epälineaarista pelistä? Tähän liittyen olisi myös erittäin mielenkiintoista tutkia tarkemmin videopelien kielitestausta. Riittääkö asianmukainen testaus esimerkiksi kompensoimaan pelkän tekstin pohjalta tuotetun pelikäännöksen puutteita?

Kuten jo tämän tutkielman johdannossa totesin, on videopeliala nykyään maailman nopeimmin kasvava viihdeteollisuuden haara. Yksi osatekijä tämän kasvun takana on lokalisointi, sillä ilman lokalisointia videopelien maailmanlaajuinen myynti ja markkinointi olisi yksinkertaisesti mahdotonta. Nykyään yhä suurempi osa peleistä lokalisoidaan

myös Suomen kokoisille verrattain pienille markkinoille, joten onkin vain todennäköistä, että lokalisointiala tulee työllistämään tulevaisuudessa yhä useampia suomalaisia käännösasiantuntijoita. Ilman kattavia tutkimustuloksia videopelejä lokalisoivat kääntäjät joutuvat kuitenkin turvautumaan käännöksissään omaan intuitioonsa ja noudattamaan julkaisijoiden ja käännöstoimistojen asettamia rajoituksia. Mahdollisten muutosten taustalle tarvittaisiin selkeitä tutkimustuloksia, joilla voitaisiin osoittaa millä tavalla nämä rajoitukset heikentävät lokalisoitua tuotetta. Toisin sanoen vain panostamalla videopelien ja niiden lokalisoinnin käännöstieteelliseen tutkimukseen voidaan varmistaa laadukas käännöstyö tulevissa lokalisoituissa videopeleissä.



# TUTKIMUSAINEISTO JA LÄHTEET

## AINEISTO

*Uncharted 2: Among Thieves*. Kehittänyt Naughty Dog. Julkaissut Sony Computer Entertainment. Yhdysvallat 2009.

Carr, Robert 2009. *Uncharted 2: Among Thieves: Game Script*. GameFAQs.com. Haettu 22.9.2010. <http://www.gamefaqs.com/ps3/955125-uncharted-2-among-thieves/faqs/58428>

## LÄHTEET

Bartrina, Francesca 2004. *The challenge of research in audiovisual translation*. Teoksessa Orero, Pilar (toim.) *Topics in Audiovisual Translation*. J. Benjamins, Amsterdam & Philadelphia.

Bernal-Merino, Miguel Á 2009. *Video games and children's books in translation*. The Journal of Specialised Translation, issue 11, January 2009.

Bernal-Merino, Miguel 2008. *Training translators for the video game industry*. Teoksessa Díaz Cintas, Jorge (toim.) *The Didactics of Audiovisual Translation*. J. Benjamins, Amsterdam & Philadelphia.

Bernal-Merino, Miguel A. 2007. *Localization and the Cultural Concept of Play*. Viitattu 15.3.2010. [http://gamecareerguide.com/features/454/localization\\_and\\_the\\_cultural\\_concept\\_of\\_play.php?item\\_type=features&id=454](http://gamecareerguide.com/features/454/localization_and_the_cultural_concept_of_play.php?item_type=features&id=454)

Bernal Merino, Miguel 2006. *On the Translation of Video Games*. The Journal of Specialised Translation, issue 6. Viitattu 11.3.2010. [http://www.jostrans.org/issue06/art\\_bernal.php](http://www.jostrans.org/issue06/art_bernal.php)

Chandler, Heather Maxwell 2005. *The Game Localization Handbook*. Charles River Media, Hingham, Massachusetts.

Cheng, Paul 2007. *Waiting for Something to Happen: Narratives, Interactivity and Agency and the Video Game Cut-scene*. Situated Play. Proceedings of DiGRA 2007 Conference. Viitattu 19.10.2010. <http://www.lcc.gatech.edu/~cpearce3/DiGRA07/Proceedings/003.pdf>

de Linde, Zoe ja Neil Kay 1999. *The Semiotics of Subtitling*. St. Jerome Publishing, Manchester, UK.

DePalma, Donald A. 2006. *Quantifying the return on localization investment*. Teoksessa Dunne, Keiran, J. (toim.) *Perspectives on Localization*. J. Benjamins, Amsterdam & Philadelphia.

- Díaz Cintas, Jorge 2008. *Audiovisual translation comes of age*. Teoksessa Chiaro, Delia, Christine Heiss ja Chiara Bucaria (toim.) *Between Text and Image: Updating Research in Screen Translation*. J. Benjamins, Amsterdam & Philadelphia.
- Díaz Cintas, Jorge ja Aline Remael 2007. *Audiovisual translation: subtitling*. St. Jerome Publishing, Manchester, UK.
- Díaz Cintas, Jorge 2003. *Audiovisual Translation in the Third Millennium*. Teoksessa Anderman, Gunilla M. Ja Margaret Rogers (toim.) *Translation Today: Trends and Perspectives*. Multilingual Matters LTD, Clevedon, Buffalo, Toronto, Sydney.
- Dietz, Frank 2006. *Issues in localizing computer games*. Teoksessa Dunne, Keiran, J. (toim.) *Perspectives on Localization*. J. Benjamins, Amsterdam & Philadelphia.
- Di Marco, Francesca 2007. *Cultural Localisation: Orientation and Disorientation in Japanese Video Games*. Tradumática, issue 5. Viitattu 11.3.2010.  
<http://webs2002.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/06/06.pdf>
- Dunne, Keiran J. 2006. *A Copernican revolution*. Teoksessa Dunne, Keiran, J. (toim.) *Perspectives on Localization*. J. Benjamins, Amsterdam & Philadelphia.
- Esselink, Bert 2003. *Evolution of Localization*. The Guide to Localization. Viitattu 2.3.2009. <https://www.multilingual.com/downloads/screenSupp57.pdf>
- Gambier, Yves 2008. *Recent Developments and Challenges in Audiovisual Translation*. Teoksessa Chiaro, Delia, Christine Heiss ja Chiara Bucaria (toim.) *Between Text and Image: Updating Research in Screen Translation*. J. Benjamins, Amsterdam & Philadelphia.
- Georgakopoulou, Panayota 2003. *Reduction Levels in Subtitling DVD Subtitling: A Compromise of Trends*. Väitöskirja, University of Surrey. Viitattu 5.1.2011  
<http://epubs.surrey.ac.uk/602/1/fulltext.pdf>
- Gottlieb, Henrik 2004. *Language-political implications of subtitling*. Teoksessa Orero, Pilar (toim.) *Topics in Audiovisual Translation*. J. Benjamins, Amsterdam & Philadelphia.
- Grönholm, Tuukka 2009. *Pelinyynti peittosi leffamyynnin*. Pelit.fi. Uutinen päivätty 26.01.2009. [http://www.pelit.fi/index.php?id=66&tx\\_ttnews\[pS\]=1230760800&tx\\_ttnews\[pL\]=2678399&tx\\_ttnews\[arc\]=1&tx\\_ttnews\[pointer\]=1&tx\\_ttnews\[tt\\_news\]=1604&tx\\_ttnews\[backPid\]=59&cHash=4bc498e77e](http://www.pelit.fi/index.php?id=66&tx_ttnews[pS]=1230760800&tx_ttnews[pL]=2678399&tx_ttnews[arc]=1&tx_ttnews[pointer]=1&tx_ttnews[tt_news]=1604&tx_ttnews[backPid]=59&cHash=4bc498e77e)
- Hancock, Hugh 2002. *Better Game Design Through Cutscenes*. Viitattu 25.10.2010.  
[http://www.gamasutra.com/view/feature/3001/better\\_game\\_design\\_through\\_.php](http://www.gamasutra.com/view/feature/3001/better_game_design_through_.php)
- Heikkinen, Petri 2009. *Shangri-Lan salaisuudet*. Pelit 9/2009. Sanoma Magazines Finland, Helsinki. 38–39

- Hennig, Amy 2009. *Kulissien takana: tarinaa ja taidetta. Uncharted 2: Among Thieves* bonuselokuvat. Kehittänyt Naughty Dog. Julkaissut Sony Computer Entertainment. Yhdysvallat 2009.
- Ivarsson, Jan 1992. *Subtitling for the Media*. Transedit HB, Stockholm.
- Ivarsson, Jan ja Mary Carrol 1998. *Code of Good Subtitling Practice*. ESIST European Association for Studies in Screen Translation. Viitattu 22.4.2010.  
<http://www.esist.org/Code.pdf>
- Karamitroglou, Fotios 1998. *A Proposed Set of Subtitling Standards in Europe*. Translation Journal, volume 2, No. 2 April 1998. Viitattu 22.4.2010.  
<http://accurapid.com/Journal/04stndrd.htm>
- Karvinen, Juho ja Frans Mäyrä 2009. *Pelaajabarometri 2009 – Pelaaminen Suomessa*. Interaktiivisen median tutkimuksia 3. Informaatiotutkimuksen ja interaktiivisen median laitos, Tampereen yliopisto. Viitattu 7.1.2011.  
<http://tampub.uta.fi/infim/978-951-44-7868-0.pdf>
- Karvonen, Sonja ja Tuomo Karvonen 2010. *Pelien kääntäminen*. Av-kääntäjät.fi. Viitattu 30.12.2010. [http://www.av-kaantajat.fi/katsojalle/pelien\\_kaantaminen/](http://www.av-kaantajat.fi/katsojalle/pelien_kaantaminen/)
- Kent, Steven 2004. *Videogames That Get Lost in Translation*. MSNBC. Viitattu 15.3.2010. <http://www.msnbc.msn.com/id/4780423>
- Klevjer, Rune 2002. *In Defence of Cutscenes*. Teoksessa Mäyrä, Frans (toim.) *Computer Games and Digital Cultures Conference Proceedings*. Tampere University Press. Viitattu 19.10.2010.  
<http://share.auditory.ru/2006/Ivan.Ignatyev/DiGRA/In%20Defense%20of%20Cutscenes.pdf>
- Lehtonen, Mikko 2007. *Ruumis, kieli ja toiminta – Ajatuksia audiovisuaalisten tekstien multimodaalisuudesta*. Teoksessa Oittinen, Riitta ja Tuominen, Tiina (toim.) *Olellaisen äärellä*. Tampere University Press, Tampere.
- Mangiron Hevia, Carmen 2006. *Video game localisation: Posing new challenges to the translator*. Teoksessa O'Hagan, Minako (toim.) *Perspectives: Studies in translatology*. Volume 14:4. Multilingual Matters Ltd. Clevedon, England
- Mangiron, Carmen ja Minako O'Hagan 2006. *Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation*. The Journal of Specialised Translation, issue 6. Viitattu 11.3.2010. [http://www.jostrans.org/issue06/test\\_utf\\_inc.php](http://www.jostrans.org/issue06/test_utf_inc.php)
- Montón, Diana Díaz 2005. *The Video Game Translator Wishlist*. Viitattu 15.3.2010.  
[http://www.gamasutra.com/features/20050615/monton\\_01.shtml](http://www.gamasutra.com/features/20050615/monton_01.shtml)
- Natkin, Stéphane 2006. *Video Games and Interactive Media: A Glimpse at New Digital Entertainment*. A K Peters, Ltd. Wellesley, Massachusetts.

- Neuvonen, Riku 2008. *Same in English – Sama suomeksi. Pelit* 8/2008. Sanoma Magazines Finland, Helsinki. 28–31
- O'Hagan, Minako 2007. *Video games as a new domain for translation research: From translating text to translating experience*. Tradumática, issue 5. Viitattu 11.3.2010. <http://webs2002.uab.es/tradumatica/revista/num5/articles/09/09.pdf>
- Oittinen, Riitta 2007. *Peukaloliisasta Nalle Puhiiin – Kuva, sana, ääni ja kääntäjä*. Teoksessa Oittinen, Riitta ja Tuominen, Tiina (toim.) *Olennaisen äärellä*. Tampere University Press, Tampere.
- Oittinen, Riitta ja Tiina Tuominen 2007. *Lukijalle*. Teoksessa Oittinen, Riitta ja Tuominen, Tiina (toim.) *Olennaisen äärellä*. Tampere University Press, Tampere.
- PEGI 2007. *Tietoja PEGI-luokitusjärjestelmästä*. Viitattu 15.12.2010. <http://www.pegi.info/fi/index/id/196/>
- Salmi, Leena 2007. *Lokalisoinnin käsitteestä*. Teoksessa Katajamäki, Heli, et al. (toim.) *Lukija- ja käyttäjälähtöinen viestintä*. Vaasan yliopiston julkaisuja.
- Vertanen, Esko 2007. *Ruututeksti tiedon ja tunteiden tulkkina*. Teoksessa Oittinen, Riitta ja Tuominen, Tiina (toim.) *Olennaisen äärellä*. Tampere University Press, Tampere.
- Vertanen, Esko 2007. *Digitalisoitumisen tulevaisuudennäkymiä*. Teoksessa Oittinen, Riitta ja Tuominen, Tiina (toim.) *Olennaisen äärellä*. Tampere University Press, Tampere.
- Walther, Bo Kampmann 2004. *Cinematography and Ludology: In Search of a Lucidography*. Dichtung-digital.de, Ausgabe 1/2004. Viitattu 19.10.2010 <http://www.brown.edu/Research/dichtung-digital/2004/1/Walther/>
- Zabalbeascoa, Patrick 2008. *The nature of the audiovisual text and its parameters*. Teoksessa Díaz Cintas, Jorge (toim.) *The Didactics of Audiovisual Translation*. J. Benjamins, Amsterdam & Philadelphia.

## ENGLISH SUMMARY

# **Translating Interactive Movies - Subtitling conventions in video game cut-scenes**

### **Introduction**

Video games are the defining medium of our generation. Today, various kinds of video games can be found in almost any digital device imaginable, and the most popular console games attract millions of players, generating billions of dollars worth of sales. As a result, the video game industry is the fastest growing entertainment industry in the world today. However, the worldwide success that video games now enjoy would have been impossible to achieve without localization (O'Hagan 2007).

Today, a typical big-budget video game is translated and localized into dozens of different languages and locales, a feat that requires the expertise of numerous translators and other language experts. Therefore it is hardly surprising that the video game localization industry, the specialized branch of the translation industry that focuses on translating video games, has grown into a worldwide multibillion dollar business that employs thousands of translators around the world. Still, despite the video game localization industry's significance as a major employer of language experts and the fact that video games have been translated into other languages since the history of commercial video games began in the seventies, the academic study of video game localization in Translation Studies has so far been scarce.

With this study, I offer my small contribution to this new facet of Translation Studies by focusing on a very specific aspect of translation in modern video games, that of subtitling in video game cut-scenes. Since cut-scenes are a type of video game text that borrow much of their presentation from another medium, that of the movie, I chose to approach their translation from the point of view of audiovisual translation.

The actual aim of this study is to examine the Finnish subtitles in the cut-scenes of the Playstation 3 game *Uncharted 2: Among Thieves* and determine if they adhere to Finnish subtitling conventions. Although video games are a completely new medium and as such “should not follow concepts and norms developed for other types of text” (Bernal-Merino 2009), *Uncharted 2* presents a somewhat unique case in that it is a video game that specifically strives to emulate another medium, that of the typical Hollywood blockbuster. Since subtitles are an integral part of almost all foreign movies in Finland, it would be only logical to assume that the Finnish subtitles of *Uncharted 2* would strive to adhere to Finnish movie and TV subtitling conventions in order to preserve the cinematic feel of the game.

### **Video games from a translator's point of view**

What is a video game? One definition would be “an interactive audiovisual work whose primary aim is to entertain its users/spectators, and which uses for its implementation a machine based on computer technology” (Natkin 2006: 2). While this is a fine definition, Carmen Mangiron Hevia (2006: 307) offers a more suitable definition from a translator’s point of view: “From a Translation Studies perspective, a video game could be defined as an interactive multimedia text that combines words, images and sound, and whose main purpose is to entertain”. While these definitions are obviously broad enough to encompass a multitude of different types of games, in this study my research material consists of a single game released for the Playstation 3 games console.

Being a relatively new and unique medium, video games naturally have defining characteristics that present new challenges to translators. Perhaps the most important of these is interactivity; video games are an ergodic medium, meaning that they require play to be complete (Klevjer 2002). This gives rise to another defining characteristic, that of nonlinearity: the flow of a game is dependent on the player playing it. In other words, whereas a movie or a novel describes events, a game only sets the scene and leaves the actual events up to the player (Bo Kampmann Walther 2004). Lastly, video games, like real-life games or board games, are also usually objective-oriented: a video game usually presents a clearly defined goal for the players to strive towards. However,

while these three characteristics can be observed from almost any video game, they can vary greatly between different games, and as such their impact on translation should be weighed individually for every game.

On a textual level, video games contain a far wider variety of translatable texts than any other medium. A single game can contain dozens of different types of texts (Dietz 2006: 121), which might all require their own translation strategies. The actual contents of these texts, and as a result the translation solutions they require, again vary from game to game. For example, translating a role-playing game set in a fantasy setting is obviously very different from translating a highly realistic submarine simulator. Despite this great variance, however, all video game texts are ultimately supposed to lead the player forward, to give instructions and help motivate the player (Dietz 2006: 124). In other words, texts should always be secondary to actual gameplay.

Of all the various texts that video games contain, this study focuses on cut-scenes. Found in practically all modern games, a cut-scene can be defined as “any non-interactive storytelling or scene-setting element of a game” (Hancock 2002). Though the actual execution of cut-scenes varies greatly both in content and technical details, their defining characteristic is the fact that they are non-interactive elements used in a medium that is largely defined by interactivity. It could be argued that for the duration of a cut-scene, the person playing the game is transformed from a player into a viewer.

### **Video game localization in theory and practice**

The actual process of producing the various texts and contents of a video game in a new language is called video game localization. However, localization is not just translation, but rather a complex process that involves many linguistic, cultural, technical and even juridical aspects (Bernal-Merino 2007). Although the term 'localization' is problematic from a research point of view because of its multiple meanings, it has established itself in both the localization industry and in Translation Studies to mean, among other things, the overall process of generating a specific language version of a given software and the specialized field of translation that focuses on the translation of texts used in digital software (Bernal-Merino 2006; Salmi 2007: 59–61).

However, it should be noted that while video games are certainly digital software, video game localization is not the same as software localization. In software localization, the main goal is to preserve the functionality of the software. While this is important in video game localizations as well, the difference lies in the fact that software are tools and products designed for a specific purpose while video games are in fact both products and cultural artifacts at the same time (Bernal-Merino 2006). In other words, video games have creative and cultural content, while a piece of software is merely a tool that has no actual content of its own.

Since video games contain creative and cultural content, the actual translation of these contents also requires creativity from the translator. In fact, the translators translating video games sometimes have such unparalleled creative freedom that they can not only change and adapt texts and other content to suit the target locale, but also introduce and integrate entirely new content to the localized version of the game. Because of the degree of freedom and creativity involved in this kind of linguistic transfer, it could be argued that the activity itself is no longer translation, but an entirely new kind of process, called transcreation. By this rationale, a localized video game is not just a translation of the original, but an entirely new entity whose creation is merely based on the original. (Mangiron and O'Hagan 2006.)

However, in order for the translation of video games to enjoy such freedom and creativity, the translators need to closely cooperate with the developers of the game from a very early stage and have access to test versions and various other assets of the game. In other words, the developer has to have their own translation department, which is actually quite rare. In reality, the process of localizing a video game is usually carried out by subcontracting localization and translation agencies, a setting which imposes various restrictions on the translators.

The overall process of localization being carried out according to the subcontracting model is usually divided into three distinct stages. The first stage is internationalization, where the contents of a game are adapted so that they can be easily translated, for example by removing culturally specific content and making sure all the various elements of the game have enough room to accommodate translations (Chandler 2006:



4; Dunne 2006: 5–7). The second stage is localization, which in this case refers to the cultural adaptation of non-text based elements such as graphics and audio (Dunne 2006: 5–7). The last stage is translation, where the actual textual contents of the game are translated from the source language into various target languages.

Because of this fairly strict process and the nature of the subcontracting business model, the actual translation is usually very restricted. Since the localization process practically always starts before the development of the game itself is finished, translators rarely have access to any other elements except the actual texts being translated (Karvonen and Karvonen 2010). This is obviously a significant challenge for the translators because video games are interactive multimedia, meaning that they consist of various audio, visual and textual elements, and as such understanding the interplay of these elements is crucial in producing a quality translation. The problem is somewhat lessened by the fact that after translation, linguistic testing is usually carried out on all localized versions of the game, but by this stage the actual translators are rarely still involved.

### **AV translation, localization and subtitling conventions**

According to Miguel Bernal-Merino (2009), “the translation of multimedia interactive products such as video games, cannot and should not follow concepts and norms developed for other types of text”. While this might hold true for video game localization as a whole, one should keep in mind that modern video games contain a multitude of different texts, each requiring their own translation strategies. While many of these texts do require entirely new approaches to translation, I am willing to argue that some of them resemble other forms of media so significantly that it would be simply short-sighted to ignore theories and practices developed in other field of translation. Cut-scenes in particular resemble movies, one of the main subjects of AV translation, to such a degree that it would only be logical to apply theories and practices developed for AV translation when translating them.

While this notion could easily be argued to apply to all forms of AV translation, in this study I focus only on subtitling. Defined as a “translation practice that consists of presenting a written text [...] that endeavors to recount the original dialogue of the speakers [...]” (Díaz Cintas and Remael 2007: 8), subtitling is the dominant form of AV translation in speech communities of less than 25 million (Gottlieb 2004), including Finland. Although larger speech communities use dubbing in most movie and TV programs, subtitling is still the most significant form of AV translation by volume in the world (Díaz Cintas 2003: 199).

In subtitling, the information that an audiovisual text such as a movie conveys through aural and visual channels is translated and then converted into writing, which is displayed on the screen. In practice, the majority of subtitling consists of spoken dialogue being converted into a written translation. Since speech and writing are two very different modes of communication, subtitling is never a mimetic process (Gambier 2008: 19), and as a result subtitling imposes various restrictions on the translator. Working within these restrictions, subtitles should still provide the viewer with a semantically appropriate interpretation of the source language dialog (Díaz Cintas and Remael 2003: 9).

Although the goal of subtitling is to help audiences understand an audiovisual text, simply adding subtitles in the audience's language does not make the audiovisual text easier to understand; the audience must also know how to read the subtitles (Ivarsson 1992: 20). However, learning to read subtitles requires that the subtitles themselves remain relatively unchanged from one audiovisual text to the next. In other words, subtitles must adhere to established conventions. These include ways of how the subtitles are presented on the screen, how they are condensed relative to the spoken dialogue and how they are synchronized to the audiovisual text as a whole. Although these conventions vary somewhat depending, among other things, on the language of the subtitles, the publisher of the audiovisual text and the medium in which they appear, most professionally created subtitles adhere to fairly unified set of conventions.

However, subtitles in video games have not developed such unified conventions. The reason is that subtitling is in fact a relatively new practice in video games. This is because the wide-spread use of recorded speech was not possible in video games before DVDs finally offered sufficient storage capacity for digitally recorded speech in the 21<sup>st</sup> century (Mangiron Hevia 2006). As a result, subtitling solutions in video games can vary greatly from game to game. Since video games have no clear subtitling conventions of their own, it would therefore be preferable to utilize subtitling conventions from older media, such as movies, especially when subtitling for clearly cinematic games such as *Uncharted 2: Among Thieves*.

### **Analysis of *Uncharted 2: Among Thieves***

*Uncharted 2: Among Thieves* is an action-adventure game released worldwide for the Playstation 3 console in the fall of 2009. Created by the Californian games developer Naughty Dog, the game puts the player in the role of Nathan Drake, a thief and treasure hunter in search of the mythical Shangri-La. The game offers an intriguing story reminiscent of Indiana Jones-style adventure movies, as well as gameplay consisting of a mix of exploration, puzzle-solving and shooting action.

I chose *Uncharted 2* as my research material for this study because it is a relatively recent example of a type of localization that is slowly becoming more prevalent in Finland: a partially localized, meaning subtitled but not dubbed, game that is aimed at adult players. *Uncharted 2* is also a fairly typical representation of a modern console-based video game with high production values. Being a video game that purposefully tries to emulate the look and feel of a typical Hollywood action movie (Hennig 2009), *Uncharted 2's* cut-scenes are a type of video game text in which adhering to movie subtitling conventions would further contribute to the cinematic feel of the localized version of the game.

As I have already mentioned, I didn't analyze all the various translated texts that *Uncharted 2* contains, but instead focused exclusively on the subtitles appearing in the game's cut-scenes. My actual data consisted of 14 cut-scenes out of the total of 43 appearing in the game. Taken from various parts of the game, the running times of these

cut-scenes ranged from one minute to five minutes, with a combined running time of 30 minutes, which is roughly a third of the total running time of all the cut-scenes in the game.

In order to analyze how the subtitles used in these cut-scenes of *Uncharted 2* adhered to or broke established Finnish subtitling conventions in practice, I categorized the movie and TV subtitling conventions I deemed to be the most significant into five different categories. These are reading speed and condensation, which includes conventions related to our limited capability to process written texts at high speeds and the resulting need to condense texts in subtitling; the placing of the subtitles, which includes conventions that relate to how the subtitles are presented on the screen; synchronization, by which I mean the need for subtitles to adhere to the speech, images and actual content of the dialog in movie; the appearance of the subtitles, which includes what the subtitles actually look like; and finally punctuation, which in subtitling usually differs somewhat from written texts.

## **Results**

The analysis revealed that the Finnish subtitles used in the cut-scenes of *Uncharted 2* break established Finnish subtitling conventions in four of the five analyzed categories. The most significant results were found in reading speed and condensation; the subtitles were less condensed than typical movie or TV subtitles, which results in many of the subtitles requiring very high reading speeds. In addition to speed and condensation, significant deviations from established subtitling conventions were found in synchronization: while synchronization between speech and subtitles as well as between the content of the source text and subtitles were found to be high, synchronization between the subtitles and the image was notably low, meaning that the subtitles do not follow the cut-scenes' editing. Minor deviations from subtitling conventions were also found in the appearance of the subtitles and in punctuation. The placing of the subtitles was the only category where the game's cut-scenes fully adhered to Finnish subtitling conventions.

## **Discussion**

While the subtitles used in the cut-scenes of *Uncharted 2* were found to deviate significantly from established Finnish subtitling conventions, the full significance of these deviations is not easy to determine. In the category of reading speed and condensation, it is obvious that subtitles requiring extremely high reading speeds are difficult for an average player to read. However, in the case of the actual appearance of the subtitles and even in the synchronization between the image and the subtitles, the effects on readability are unclear. After all, many conventions are followed simply because that is how subtitles have always been made, but this does not necessarily mean that these solutions are the best ones when it comes to readability (Ivarsson 1992: 115).

While the actual effects of breaking subtitling conventions are unclear, the reasons behind the deviations are easily explained. As I noted earlier, the typical video game localization process is carried out by subcontractors who employ freelance translators. In this kind of setting, the translator or translators typically have no access to any kind of version of the game itself, but must instead produce their translation based solely on the written source texts they are provided. When translators are thus restricted and in addition other aspects of the translation, such as spotting the subtitles, are handled by others, it becomes simply impossible to produce a translation that acknowledges the aural and visual elements of a video game and thus follows established translation conventions.

## **Concluding remarks**

In this study, I examined the localization of *Uncharted 2* from the point of view of AV translation. There were two reasons why I chose this approach: firstly because video game localization theory has so far been scarce in Translation Studies, and secondly because my research material consisted of a game that actively tries to emulate a medium that is traditionally associated with AV translation. As Miguel Bernal-Merino (2009) puts it, however, “new multidisciplinary approaches are needed if we want to

understand this new translation practice”. After all, even *Uncharted 2* contains a multitude of different texts, many of which have no parallels in AV translation and thus require their own localization approaches.

So far, video game localization remains a largely unexplored subject in Translation Studies, offering many potential lines of research. Partly related to my own study, studying the reception of translations in video games would offer substantial insights into how localized video games are perceived and received by players. In addition, research into the professional environment of translators working in the localization industry might shed light on just how free and creative video game localization actually is for the translator. Also, more thoroughly examining the various types of texts that video games contain might yield new approaches to better quality translations. These are but a few examples of the myriad research possibilities that video game localization has to offer in Translation Studies.

The demand for further research is also clear. As I have already noted, the video game industry is the fastest growing entertainment industry in the world today, and at the same time the video game localization industry has grown into a global business that employs thousands of translators and other language experts. As a result, video games are nowadays being localized into increasingly smaller locales that all have their own requirements. However, without actual research data to back them up, video game translators have to rely on their own intuition and adhere to the restrictions set by publishers and translation agencies. Therefore the only way to ensure good quality translations in future localized video games is to study video games themselves and the various processes involved in producing localized games, thus producing clear quantifiable results that can be used as the basis for developing better quality localization processes.