

Suomenkielisen käännöstekstityksen ja dubbauksen käytettävyyden vertailu

Klaus-animaatioelokuvan suomenkielisten käännösten heuristinen arviointi

Essi Hiidenvesi

Pro gradu -tutkielma

Monikielinen käännösviestintä, englannin kieli

Kieli- ja käännöstieteiden laitos

Humanistinen tiedekunta

Turun yliopisto

Toukokuu 2025

Pro gradu -tutkielma

Monikielinen käännösviestintä, englannin kieli

Essi Hiidenvesi

Suomenkielisen käännöstekstityksen ja dubbauksen käytettävyyden vertailu:

***Klaus*-animaatioelokuvan suomenkielisten käännösten heuristinen arviointi**

Sivumäärät: 56 sivua, 13 liitesivua

Tässä tutkielmassa tarkastellaan englanninkielisen animaatioelokuvan *Klaus* (2019) suomenkielisten käännöstekstitysten ja dubbauksen käytettävyyttä. Käännöstekstitysten ja dubbauksen käytettävyyttä tutkittiin käyttäjäkeskeisen kääntämisen näkökulmasta. Tutkimus toteutettiin käyttämällä kääntämistä ja dubbausta varten itse kehitettyä heuristiikkalistaa, joka perustuu teoriaosuudessa esiteltyihin jo olemassa oleviin käytettävyyden heuristiikkalistoihin, erilaisiin käännöstekstitysten laatusuosituksiin ja ohjeistuksiin sekä audiovisuaalisen kääntämisen tutkimuksen teoksiin. Koska tutkimus keskittyy käyttäjäkeskeiseen kääntämiseen, tutkimuksessa myös lyhyesti tutkitaan, miten internetin keskustelufoorumeilla havaittavat katsojien kokemukset tekstitysten ja dubbausten käytettävyydestä heijastuvat elokuvassa *Klaus*.

Teoriaosuudessa käydään läpi niin käännöstekstittämiseen kuin dubbaukseen liittyviä piirteitä, jotka vaikuttavat niiden tuottamiseen. Luvussa puhutaan lähtökielen vaikutuksesta kääntämiseen, semanttisen merkityksen ilmaisusta kohdekielellä sekä kuvataan, millaisia teknisiä puolia kääntämiseen liittyy. Tekstittämisen ohjeistuksia läpikäydessä keskitytään käännöstekstitysten laatusuosituksiin. Teoriaosuudessa esitellään myös käyttäjäkeskeisen kääntämisen mallia. Tutkimuksessa käytettävän oman heuristiikkalistani pohjana toimii pääsääntöisesti Tuomisen tekstittämistä varten kehittämä heuristiikkalista.

Analyysivaiheessa tutkimuksessa käydään läpi käännöksiä jokaisen heuristiikan osalta. Aineistona käydään läpi ensimmäiset 509 repliikkiä elokuvasta, mikä kattaa noin ensimmäisen puolikkaan koko elokuvasta. Käännöstekstityksiä ja dubbausta verrataan alkuperäiseen englanninkieliseen tekstitykseen, jonka avulla pyritään hahmottamaan paremmin, mistä erot johtuvat ja miten muutokset vaikuttavat käytettävyyteen. Havaittuja käytettävyysongelmien arviointiin sovelletaan Nielsenin käytettävyyden vakavuusasteikkoa, jotta lukijalle voidaan selvittää, miten vahvasti ongelma voi vaikuttaa käytettävyyteen.

Kokonaisuudessaan elokuvan tutkittavan osuuden käytettävyydessä ei ollut suuria ongelmia. Pieniä, lähinnä kosmeettisia ongelmakohtia löytyi heuristiikkoja tutkiessa, mutta vakavia ongelmia ilmeni vähän. Vakavimmat käytettävyysongelmia esiintyivät tekstitysten ajoituksissa ja dubbauksen kielenkäytön sovittamisessa kohdeyleisöön. Internetistä tutkittujen keskustelujen pohjalta saatuja näkökulmia käytettävyysongelmista ei myöskään ilmennyt elokuvan käännöksissä. Animaatioelokuvan käännökset ovat siis tutkimuksen mukaan käytettävä kokonaisuus.

Avainsanat: käyttäjäkeskeinen kääntäminen, heuristinen arviointi, käännöstekstitys, dubbaus, audiovisuaalinen kääntäminen, käytettävyys

Sisällysluettelo

1	Johdanto	4
2	Teoria	7
2.1	Audiovisuaalinen kääntäminen	7
2.1.1	Käännöstekstitykset	7
2.1.2	Dubbaus	10
2.1.3	Ohjeistuksia ja suosituksia	11
2.2	Käyttäjäkeskeinen kääntäminen: UCT-malli	14
2.2.1	Heuristinen arviointi	14
2.2.2	Vastaanottajakeskeinen suunnittelu: Audience design	17
3	Asenteita ja mielipiteitä sekä dubbauksesta että käännöstekstittämisestä	19
4	Tutkimusaineisto ja -metodi	23
4.1	Aineisto	23
4.2	Metodi	23
5	Analyysi	28
5.1	Tekstityksen paikallisten normien ja käytäntöjen vastaavuus	28
5.2	Tekstityksen ja käyttäjän vastaavuus	32
5.3	Ymmärrettävyys, luettavuus ja kognitiivinen kuormitus	33
5.4	Tekstityksen ja ympäristön vastaavuus	37
5.5	Tekstityksen ja genren vastaavuus	41
5.6	Johdonmukaisuus	44
5.7	Miellyttävyys	46
5.8	Vertailun yhteenveto	48
6	Lopuksi	51
	Lähteet	53
	Liitteet	57
	Liite 1. English summary	57

1 Johdanto

Teknologian kehittymisen myötä altistuminen erilaisille audiovisuaalisen kääntämisen tuotoksille on tullut osaksi arkipäivää ja Suomessa audiovisuaalinen kääntäminen onkin yleistä. Audiovisuaalista käännöstä käytetään kattoterminä monenlaisille käännöksille, ja käännökset eroavat toisistaan niin käännösstrategioiltaan kuin kielellisiltä ilmaisutavoiltaan (Díaz-Cintas–Remael 2021, 7). Kommunikoinnin audiovisualisoituminen näkyy selvästi siinä, että kuvat vaikuttavat yhä enemmän ihmisten elämiin, koska elämä pyörii yhä enemmän erilaisten ruutujen ympärillä (Díaz-Cintas–Remael 2021, 2). Kuvan oleellisuus kommunikoinnissa heijastuu myös audiovisuaaliseen kääntämiseen, sillä tekstittäminen ja dubbaus—eli jälkiäänitys—tukeutuvat olennaisesti kuvaan. Audiovisuaalisessa kääntämisessä tärkeää onkin löytää synkronia kohdekielen sekä kuvan, äänen ja ajan kanssa (Díaz-Cintas–Remael 2021, 4). Vaikka tekstittäminen ja dubbaaminen molemmat ovat osa suomalaista kulttuuria, dubbauksen kohteena ovat kuitenkin usein vain lähinnä lapsille tarkoitettut teokset ja lähtökohtaisesti muut elokuvat ja sarjat tekstitetään. Esimerkiksi Yle mainitsee muutamaa tilannetta lukuun ottamatta tekstittävänsä kaikki tv-lähetyksensä (Yle). Näin ollen ei ole vaikea kuvitella, että suurin osa audiovisuaalista kääntämistä koskevista tutkimuksista ovat keskittyneet enemmän tekstittämiseen kuin dubbaamiseen. Tässä tutkielmassa tutkitaan av-käännöksiä animaatioelokuvassa *Klaus* (2019). Elokuvan on ohjannut Sergio Pablos, sen tuotantoyhtiönä on toiminut The SPA Studios ja julkaisijana toimii Netflix.

Tutkielmassa tutkin miten käytettäviä *Klaus* elokuvan (2019) käännöstekstitykset ja dubbaus ovat. Lähden tutkimaan elokuvan käännöksiä käyttäjäkeskeisen kääntämisen näkökulmasta, eli huomioin tutkimuksessa tekstin vastaanottajaa (Suojanen–Koskinen–Tuominen 2012, 8). Pystyäkseni tutkimaan elokuvaa käyttäjänäkökulman pohjalta, tutkimuksen teoreettisena viitekehystenä käytän Suojasen ja Tuomisen (2015) sekä Tuomisen (2024) heuristiikkalistoja. Heuristiikoilla tarkoitetaan käytettävyyssperiaatteita, sääntöjä ja ohjeistuksia, mitä käännöksen tulisi noudattaa parhaimman teoksen tuottamiseksi käyttäjälle (Suojanen–Koskinen–Tuominen 2012, 98). Haluan myös tutkia, ovatko mahdolliset löydettävät käytettävyysongelmat sellaisia, joita katsoja osaa jollain tavoin odottaa tutkimalla dubbaukseen ja käännöstekstittämiseen liittyviä nettikeskusteluja.

Käytettävyyden tutkimiseksi on hyvä pitää mielessä, millaisista piirteistä toimiva av-käännös koostuu. Audiovisuaalista kääntämistä onkin tutkittu paljon. Aiheesta löytyy teoksia, jotka käyvät kattavasti läpi erilaisia audiovisuaalisen kääntämisen piirteitä. *Olellaisen äärellä* -

kirjassa mainitaan esimerkiksi siitä, minkälaisia ammatillisia piirteitä dubbaajalla on hyvä olla, jotta dubbauksesta tulee laadukas (Tiihonen 2007, 174). Toisessa teoksessa taas mainitaan, miten audiovisuaalinen kokonaisuus on kommunikointia sen tuottajan ja havaitsijan välillä (Zabalbeascoa–Hayes 2025, 23). Av-kääntämisestä löytyy paljon myös pro gradu -tutkielmia, joissa on keskitytty niin vastaanottokokemuksiin (Laine, 2020) kuin teknisemmin kääntäjän käännösmenetelmiin (Palomäki, 2015). Animaatiodubbauksen laadusta ja käytettävyydestä on myös tutkimusta, kuten esimerkiksi Särkisen on pro gradu tutkielmassa (2021) on tutkittu dubbausta heuristisen arvioinnin kautta. Audiovisuaalisen kääntäminen ja sen arviointi on siis kiinnostava tutkimusalue, jota voi tutkia monesta eri lähtökohdasta.

Suomalaista dubbaamista ajatellessa osa tulee helposti ensimmäisenä ajatelleeksi Agapio Racing Team -dubbausyhtiötä. Monelle voi helposti tulla mieleen *Agapio Racing Teamin kankeimpia dubbaushetkiä* -YouTube video (Orekwan, 2011), jossa esiintyy *Digimonin* ankeat ja paikoittain melko tunteettomat käännökset, sekä muut suorastaan väärät käännökset. Nämä oman aikansa kehnot dubbaukset ovat saattaneet jättää dubbauksesta huonon maun useamman ihmisen mieleen. Itse suosin myös tekstityksiä, sillä haluan useammin kuulla puheen sellaisena, kuin se on alun perin tarkoitettu. Siksi mielestäni on mielenkiintoista tutkia, miten paljon elokuvan dubbauksen käytettävyys eroaa tavallisten katsojien näkemyksistä ja miten käytettäviä sen käännökset ylipäätään ovat.

Tutkimus on siitäkin mielenkiintoinen, että *Klaus* on lastenelokuva, mikä tarkoittaa, että elokuvan kohdeyleisönä toimivat lapset. Näin ollen on kiinnostavaa nähdä, millaisia käännösratkaisuja kääntäjä joutuu tekemään pystyäkseen luomaan käännöksen sopivaksi juuri lapsille. Elokuvissa on myös joskus vanhemmalle yleisölle tarkoitettua huumoria, joten huumorin käytettävyyden tutkiminen kahdenlaiselle yleisölle voi olla haastavaa.

Toisessa luvussa avaan audiovisuaalisen kääntämisen käytänteitä ja teoriaa, erityisesti käännostekstittämiseen ja dubbaamiseen liittyen ja selitän mitä kääntäjän täytyy multimodaalisessa kääntämisessä ottaa huomioon verrattuna pelkkään tekstipohjaiseen kääntämiseen. Av-kääntämisen jälkeen selitän käyttäjäkeskeisen kääntämisen käytänteitä ja esittelen aikaisemmin mainittuja heuristisia listoja, joita sovellan omassa analyysissäni. Heuristiikkaosuuden esittelyn tarkoitus on ohjeistaa lukijaa ymmärtämään käyttäjäkokemuksen tutkimuksen piirteitä ja millä tavoin käyttäjää on hyvä pyrkiä huomioimaan käännöstrategioissa.

Kolmannessa luvussa käytän Prinkkilän (2023) gradua, jossa tutkitaan suomalaisten mielipiteitä dubbauksesta, sekä eri nettikeskusteluja käydäkseni läpi suomalaisten näkökulmia

dubbauksesta ja tekstityksestä. Kyseisten lähteiden avulla pyrin saamaan selville, millaisia ongelmia käyttäjien mielestä voidaan av-teoksissa odottaa. Omassa tutkielmassani haluankin heuristisen käytettävyyssarvioinnin lisäksi tutkia, onko *Klaus*-elokuvassa samanlaisia käytettävyysongelmia kuin nettikeskustelujen mukaan dubatuissa elokuvissa yleensä odotetaan olevan.

Aineisto ja metodit -luvussa esittelen tutkimukseni aineistoa eli esittelen elokuvan juonta. Metodiosuudessa selitän, miten keräsin aineistoni eli elokuvasta ottamiani niin tekstitettyjä kuin dubattuja osuuksia ja miten aion tutkia niitä analyysiosuudessa. Tutkin eroja luomalla oman heuristiikkalistan, jonka pohjana käytän Tuomisen luomia tekstitysheuristiikkoja (2024), laatusuosituksia (Käännöstekstitysten laatusuositukset 2020), Netflixin tarjoamia ohjeistuksia elokuvien tekstityksille ja dubbaukselle (Netflix n.d a, Netflix n.d c, Netflix n.d d).

Analyysiluvussa lähden avaamaan ja varsinaisesti selittämään löytämiäni havaintoja. Esitän esimerkkejä eri heuristiikkojen esiintymisestä elokuvassa ja selitän, miten eri käytettävyyden piirteitä elokuvan suomennoksista löytyy. Tutkin käännöksiä sekä tekniseltä että kulttuuriselta pohjalta, sillä käännökseen vaikuttavat paljon muutkin asiat kuin vain pelkkä suora sanasta sanaan kääntäminen. Näin pyrin esittämään, millaisia muutosratkaisuja kääntäjä on saattanut joutua tekemään kääntäessään multimodaalisia tekstejä vieraalta kieleltä ja miten lastenelokuvan kohdeyleisö siihen vaikuttaa. Tiivistän lopussa vielä löytämäni havainnot.

Lopuksi pohdin analyysin aikana saamia ajatuksia käytettävyydestä. Pohdin sitä, miten käyttäjäkeskeinen kääntäminen heijastuu elokuvassa. Luvussa myös vertaillaan, miten tulokset vastaavat aikaisempia yleisiä mielipiteitä dubbauksen ja tekstittämisen käytettävyydestä.

2 Teoria

Audiovisuaalinen kääntäminen eli av-kääntäminen on kääntämistä, johon vaikuttaa tekstin lisäksi kuva ja ääni. Dubbauksen ja käännöstekstityksen eroja tutkiessa on hyvä ensin tietää, mitä ohjeita ja sääntöjä niiden tuottamiseen sisältyy. Tässä luvussa puhutaan tekstittämisen periaatteista sekä tekstittämisen laatusuosituksista. Sen lisäksi mainitsen dubbauksessa huomioon otettavia asioita. Viimeisenä mainitaan heuristisen arvioinnin perusteita, jotta lukija ymmärtää, miten heuristinen arviointia käytetään analyysivaiheessa. Koska tutkin tekstitystä ja dubbausta, jotka eivät ole luotu kuuroille tai huonokuuloisille, niihin liittyviä piirteitä ei oteta tässä tutkielmassa huomioon.

2.1 Audiovisuaalinen kääntäminen

2.1.1 Käännöstekstitykset

Tekstityskääntämistä on helppo ajatella pelkkänä alkuperäisen puheen tai tekstityksen kääntämisenä suoraan kohdekielelle. Tekstiä voi joutua kuitenkin muuttamaan paljon, jos siitä halutaan uudessa ympäristössä merkitykseltään mahdollisimman samanlainen kuin alkuperäisessä (Zabalbeascoa–Hayes 2025, 3). Tekstittämiseen vaikuttaakin moni asia, jotka kääntäjän on pidettävä mielessä tekstityksiä tehdessä. Kaikki tekstitetyt ohjelmat koostuvat kolmesta toisiinsa vaikuttavasta osasta: kuvasta, äänestä ja tekstistä (Díaz-Cintas–Remael 2021, 9). Kaikki ruudulla näkyvä, kuuluva ja luettava yhdessä luovat multimodaalisen kokonaisuuden, jota katsoja tulkitsee (Díaz-Cintas–Remael 2021, 65). Nämä kolme yhdessä luovat audiovisuaalisen kokonaisuuden, jonka kautta käännöstä luodaan ja tarkastellaan. Lukijoilla on oikeus saada laadukkaita käännöksiä omalla äidinkielellään ja käännösopinnoissa on jo pitkään luovuttu siitä ajatuksesta, että käännöksen tulee olla täysin lojaali alkuperäiselle tekstille ja kyseisissä opinnoissa on keskitytty enemmän siihen, miten kohdekielen käännös toimii uudessa ympäristössä (Díaz-Cintas–Remael 2021, 145). Tekstityksen tulee ilmaista samanlaista rytmiä, painotusta ja kuvan vaikutelmaa, kuin alkuperäinen on ilmaissut, jotta voidaan luoda illuusio siitä, että katsoja ymmärtää ruudulla puhuttua kieltä (Vertanen 2007, 151). Tekstityksen onkin tarkoitus imitoida puhuttua kieltä ja ylläpitää arkikielen ilmaisuja kirjoitetussa muodossa (Fois 2012, 5). Kielten ja kulttuurien erojen takia käännöstekstityksiä luodessa vastaan tulee välttämättä kuitenkin jonkinlaisia rajoitteita.

Koheesion ylläpitäminen on tärkeä osa tekstittämistä. Esimerkiksi pronomien käyttöön vaikuttaa se, mitä ruudulla näkyy. Koska tekstitys on niin kytköksissä kuviin, täytyy olla

varovainen sanankäytön kanssa. Epäselvät viittaukset, äkkinäiset siirtymät, huonosti muotoillut virkkeet, lauseet ilman verbiä tai epäloogiset jaottelut voivat aiheuttaa koheesio-ongelmia (Díaz-Cintas–Remael 2021, 169). Ruudulla näkyvän tekstityksen tukeutuukin ilmaisussaan siihen, mitä katsoja näkee ja sen välittämä tieto ei riitä yksinään ilman kuvaa (Vertanen 2007, 150). Siksi tekstityksissä viittaukset tulee tehdä kuva tarkasti mielessä. Vaikka kuvat ja äänet auttavat tekstin ymmärtämisessä, on tekstityksen silti hyvä olla oma onnistunut ja ymmärrettävä kokonaisuutensa.

Joitakin asioita voidaan osoittaa tekstissä implisiittisesti, jos kuva on tarpeeksi selvä. Näin voidaan myös lyhentää tekstin pituutta, mikä tekstitysten käänöksissä on sana- ja merkkimäärän rajoitteiden takia suotavaa. Puhemielessä käytetään helposti paljon pitkiä fraaseja, joten niitä saatetaan joutua lyhentämään tekstityksessä (Díaz-Cintas–Remael 2021, 151). Tekstitys onkin lähes aina muokattu ja lyhennetty versio lähtökielen puheesta, vaikkakin tulee huomioda, että lyhennyksen määrä riippuu täysin kohdekielen käytänteistä (Díaz-Cintas–Remael 2021, 146). Myös dialogin määrä vaikuttaa siihen, kuinka paljon tekstiä tulee lyhentää. Lyhentäessä voidaan joko löytää kohdekielellä tapoja ilmaista asia tiiviimmin tai tarvittaessa jopa poistaa informaatiota kokonaan. Poisto voidaan tehdä, jos asian poistaminen ei vaikuta asian ymmärtämiseen. (Díaz-Cintas–Remael 2021, 147.) Asioita voidaan myös lyhentää yleisillä, yksinkertaistamalla yms. Tärkeintä on pitää alkuperäisen tekstin ydin tallella. Díaz-Cintas–Remael (2021, 147) listaa kolme asiaa, jotka vaikuttavat päätökseen lyhentää tekstityksiä:

1. Puhe ymmärretään nopeammin kuin luettu teksti, joten tekstityksen tulee olla ruudulla tarpeeksi kauan, jotta katsojilla on aikaa sisäistää se.
2. Katsojille tulee antaa tarpeeksi aikaa yhdistää lukemansa siihen, mitä he näkevät ja kuulevat.
3. Kaupalliset tekstitykset ovat maksimissaan kaksi riviä. Se, kuinka paljon tekstiä ruudulle mahtuu, riippuu tekstitysnormeista, katsojien oletetusta lukunopeudesta ja lähtökielen lausumisnopeudesta.

Myös lukunopeus on joissain konteksteissa nousemassa (Díaz-Cintas–Remael 2021, 146). Vaikka se vähentää tiivistämisen tarpeen määrää ja antaa mahdollisuuden yksityiskohtaisempaan alkuperäisen tekstin sisällön ilmaisuun, voi lukunopeuden nousu aiheuttaa katsojalle vaikeuksia pysyä käänöstekstitysten tahdissa, varsinkin kun samalla olisi tarkoitus pystyä keskittymään siihen, mitä ruudulla tapahtuu. Näin tiivistämisellä ja tiivistämättä jättämisellä on hyvät ja huonot puolensa.

Yksi tekstittämisen ankarimmista puolista on se, että tekstiä ja alkuperäistä puhetta on helppo vertailla samanaikaisesti. Näin katsojat, jotka osaavat niin lähtö- kuin kohdekieltä, voivat arvioida ja kritisoida tekstitystä. Tästä syystä tekstityksen on hyvä pyrkiä säilyttämään alkuperäisen puheen semanttinen ja syntaktinen merkitys (Díaz-Cintas–Remael 2021, 77). Vaikka puhetta voi tilan puutteen takia joutua tekstityksessä lyhentämään jopa rajusti, on silti tärkeää välittää ohjelman tyyli ja tunnelma (Vertanen 2007, 150). Vaikka tekstitystä on useasti pakko lyhentää ja muotoilla lähtökielestä erilaiseksi, katsojille halutaan antaa muutoksista huolimatta toimiva vaihtoehto, jotta katsoja saa mahdollisimman hyvän katsojakokemuksen.

Sillä, miten hahmot ruudulla sanovat asiansa on yhtä paljon merkitystä kuin sillä, mitä he sanovat (Díaz-Cintas–Remael 2021, 68). Tekstityksen on hyvä muistuttaa puhujan puhetyyliä, sillä alkuperäisen puheen persoona ja tunteet halutaan esittää myös tekstityksen välityksellä. Alkuperäisen semantiikan ylläpitämisellä osoitetaan myös puhetyylin ja tekstin synkroniaa. Hahmojen luonteet ja tavat halutaan tuoda esille tekstityksessä varjelemalla heille ominaisia puheen piirteitä. Tarinat koostuvat hahmoista ja siitä, millaisia he ovat, eikä vain siitä, mitä heille tapahtuu tarinan aikana (Zabalbeascoa–Hayes 2025, 178). Tiivistäminen ja poistaminen vaikuttaa hahmojen olemusten ilmaisuun tekstityksessä, sillä ”täyspitkä kaksirivinen repliikki ei voi edustaa lyhyttä kepeätä tokaisua ja toisaalta hidasta ja painokasta puhetta ei tule supistaa hengästyneiksi yksirivisiksi” (Vertanen 2007, 152). Repliikki on ”yksittäinen, korkeintaan kahden rivin mittainen ruututeksti” (Käännöstekstitysten laatusuositukses 2020, 25). Kielellisen variaation tarkoitusta audiovisuaalisessa ympäristössä tulisi aina arvioida ensin siltä kannalta, että käyttääkö kyseistä kielellistä variaatiota kaikki vai käyttääkö sitä vain jotkin hahmot ja mikä tehtävä sillä on? (Díaz-Cintas–Remael 2021, 183). Joitakin sanamuotoja joutuu siis pohtimaan sen perusteella, missä ympäristössä ne esiintyvät ja kuka niitä käyttää.

Kun työskennellään kahden kielen parissa, ei tule yllätyksenä, että kulttuurilliset asiat tuottavat päänvaivaa käännettäessä. Huumorin kääntäminen audiovisuaalisissa teoksissa on hankalaa, koska ne tukeutuvat paljon visuaaliseen puoleen. Huumorin määrittelemisen on myös kääntämisen ensimmäinen vaikeus (Díaz-Cintas–Remael 2021, 217). Huumori on niin erityyppistä ja erilaista, että sen kääntämiselle on monta eri teoriaa (Zabalbeascoa–Hayes 2025, 205). Toisaalta kulttuurillisista eroavaisuuksista huolimatta, jotkin liikkeet ja eleet ovat hyvinkin universaaleja ja jotkin ovat saattaneet tulla tutuiksi kulttuurillisen globalisaation kautta (Díaz-Cintas–Remael 2021, 237). Huumori usein tukeutuukin siihen, mihin vihjataan eikä siihen, mitä sanotaan suoraan (Ranzato–Zanotti 2018, 62). Haasteena ilmeneekin se, että

kääntäjän on tiedettävä mitkä asiat ovat tarpeeksi globaaleja, jotta ne ovat ymmärrettäviä itsenään ja mitä sen sijaan pitää kotouttaa, eli luoda lukijalle tunnetumpaan muotoon.

2.1.2 Dubbaus

Dubbauksella tarkoitetaan alkuperäisen ääniraidan korvaamista jälkeensä äänitettyllä kohdekielisellä vastikkeella (Heikkinen 2007, 235). Dubbaus pyrkii uskottelemaan kuulijalle, että ruudulla näkyvät hahmot puhuvat samaa kieltä katsojan kanssa (Díaz-Cintas–Remael 2021, 8). Katsojalle halutaan tuottaa mahdollisimman miellyttävä kokemus, jolloin on hyvä välttää epäloogista tai luonnotonta puhetta. Tämän saavuttamiseksi tarvitaan kolme asiaa: ”1. huulisynkronia (*phonetic/lip synchrony*), jotta sanottu sopii kuvassa näkyviin huulten liikkeisiin, 2. isokronia eli rytmien synkronia (*isochrony*), jotta lauseet olisivat mahdollisimman samanmittaisia alkuperäisen puheen kanssa ja 3. elesynkronia (*kinetic synchrony*), jotta käännetty dialogi ei ole ristiriidassa näyttelijöiden tai hahmojen eleiden kanssa ja että valitut äänet eivät ole ristiriidassa ruudulla esiintyvien hahmojen henkilökohtaisten tai fyysisen ominaisuuksien kanssa” (Díaz-Cintas–Remael 2021, 8, oma suomennos). Käännetyn puheen ei siis haluta olevan ristiriidassa ruudulla näkyvien ja alkuperäisessä puheessa olevien piirteiden kanssa. Kielellisten erojen takia käännettyä puhetta ei voi täydellisesti sovittaa huulten liikkeisiin, joten tärkeää on kiinnittää huomiota niihin kohtiin, joissa katsojan on helppo huomata huulten liikkeen ja äänten ero (Heikkinen 2007, 240). Dubbauksen suurin tavoite onkin luoda käännöksestä luonnollinen kokonaisuus, joka vastaa täten katsojan odotuksia ja oletamuksia.

Käännetyn puheen on hyvä sopeutua henkilöhahmojen ulkonäköön, eli puhutavan tulee sopia hahmon olemukseen (Tiihonen 2007, 175). Liian erilainen tapa puhua rikkoo hahmon luonteelle ominaisia piirteitä ja katsojan illuusiota kohdekielen aitoudesta. Koska suomen kieli on kuitenkin täynnä pitkiä sanoja, jotka saattavat erota paljonkin muista kielistä, mikä pakottaa tiivistämään puhetta ja löytämään toisia vaihtoehtoja alkuperäisten sanojen ilmaisulle (Tiihonen 2007, 175). Henkilöhahmojen luonnetta voi kuitenkin kuvastaa myös liikkeellä (Oittinen 2007, 50). Tämä osoittaa, että dubbauksessa henkilöhahmojen olemuksia tuodaan esiin puheen ja ruudulla näkyvän liikkeen yhteistyönä.

Vaikka animoidut elokuvat on luotu lähinnä lapsille, ne puhuttelevat myös aikuisia, jolloin heitä voidaan kohdella toissijaisena kohdeyleisönä (Borodo–Díaz-Cintas 2025, 201). Kuten tekstittämisessä, myös dubbauksessa huumoriin vaikuttaa sen ympäristö ja huumori, joka leikittelee niin kielellisillä kuin kulttuurisilla piirteillä, on erityisen hankalaa, varsinkin kun se yhdistetään kuviin. Oli huumori sitten visuaalista, sanallista tai tilannekohtaista, sen

olennaisin piirre animaatioelokuvassa on viihdyttää niin lapsia kuin aikuisia. (Borodo–Díaz-Cintas, 2025: 202).

Animaatioelokuvissa myös kielenkäytöllä on oma tärkeytensä. Animaatioelokuvat ovat esi-merkki arkielämän kielenkäytöstä, sillä ne pyrkivät jäljittelemään tosielämän keskusteluja (Borodo–Díaz-Cintas 2025, 204). Siksi ”yrittäessään matkia spontaania kielenkäyttöä, dialogi animaatioelokuvissa vaihtelee muodollisesta kielestä puhekieliseen. Tällaiset piirteet on hyvä pitää myös dubatussa versiossa, jotta alkuperäisen elokuvan hahmojen kielelliset piirteet ja luonteet tulevat halutusti esille” (Borodo–Díaz-Cintas 2025, 205, oma käännös). Hankalia lauserakenteita tulee kuitenkin välttää, sillä ne voivat tehdä puheesta epäluontevaa (Tiihonen 2007, 179). Siksi dubbauskäännöksissä onkin hyvä löytää tasapaino alkuperäisen ylläpitämisen ja muuttamisen välillä. Kielten erovaisuuksien takia alkuperäisen puheen kääntäminen kohdekielelle ei ole kuitenkaan helppoa. Kääntämisestä tekeekin vaikeaa se, että käännetyn vuorosanan tulee mahtua sille annettuun ajoitukseen, johon vaikuttaa dubbaajan näyttelyn ja lähtökielen piirteet (Fois 2012, 7). Alkuperäisessä versiossa dialogi on usein puhekielistä, mutta nämä piirteet kärsivät usein dubbauksessa, jossa valittu rekisteri on alkuperäiseen verrattuna muodollisempi (Borodo–Díaz-Cintas 2025, 205). Koska alkuperäisessä puheessa käytetään usein puhekielisiä ilmauksia, on tärkeää löytää samanlaisia tai muita sopivia korvaavia vaihtoehtoja myös kohdekielestä.

2.1.3 Ohjeistuksia ja suosituksia

Kun tutkitaan kääntäjän tekemiä ratkaisuja heuristiikkojen kautta, on hyvä hahmottaa, mitkä kaikki asiat vaikuttavat kääntäjän tekemiin ratkaisuihin. Aikaisemmin käytiin läpi tekstityksen piirteitä teoreettisemmin, mutta on hyvä perehtyä elokuvan tutkimisen kannalta oleellisiin ohjeistuksiin kuten myös yleisempiin käännöstekstittämisen suosituksiin. Av-käännöksille laaditut kansalliset laatusuosituksset (Käännöstekstitysten laatusuosituksset 2020) antavat enemmän osviittaa tekstittämisen käytäntöihin ja Netflix tarjoaa omat ohjeistuksensa suomenkielisten käännöstekstitysten tekemiseen.

Jotta tekstityksillä olisi jonkinlainen yhtenäinen laatutaso Suomessa, käännöstekstittämisen parissa työskentelevien keskuudessa tekstityksille on luotu laatusuosituksia. Käännöstekstitysten laatusuosituksset on laatinut joukko kieliasiantuntijoita ja ne on julkaistu muun muassa Suomen kääntäjien ja tulkkien liiton nettisivuilla (Käännöstekstitysten laatusuosituksset 2020). Tarkemmin sanottuna laatusuosituksset ”perustuvat av-käännösalan käytänteisiin, ja ne on laadittu yhteistyössä kääntäjien, käännöstoimistojen, tv-kanavien, suoratoistopalveluiden ja

Kotimaisten kielten keskuksen edustajien kanssa” (Käännöstekstitysten laatusuosituksset 2020, 1). Tutkimuksen aikana tätä dokumenttia tullaan kutsumaan nimellä laatusuosituksset. Kyseiset laatusuosituksset on tehty lähinnä ykköskääntämistä ajatellen, mutta niitä voidaan soveltaa myös kakkoskääntämiseen (Käännöstekstitysten laatusuosituksset 2020, 1). Ykköskääntämisellä tarkoitetaan tekstittämistä ilman mitään valmista pohjaa ja kakkoskääntämisellä viitataan vieraan kielen tekstityksen pohjalta suomenkielisen tekstityksen laatimiseen (Käännöstekstitysten laatusuosituksset 2020, 1). Laatusuosituksien avulla pyritään luomaan mahdollisimman sujuva ja luettava teksti tekstityksen pääsääntöiselle kohderyhmälle, eli henkilöille, jotka eivät ymmärrä lähtökieltä. Suositukset jakautuvat lähinnä kolmen pääkohdan ympärille: tekstin kielellinen hyväksyttävyyys, luettavuus ja miellettyvyys sekä ilmaisun käytänteet (Käännöstekstitysten laatusuosituksset 2020.)

Kielellisellä hyväksyttävyydellä tarkoitetaan kohdekielelle ominaisten piirteiden ylläpitämistä. Käännöstekstitysten laatusuositusten listauksessa kielellinen hyväksyttävyyys on jaettu kahteen osaan: kielioppi ja oikeinkirjoitus sekä luontevuus. Ensimmäinen kohta on melko itsestään selvä: suomenkielisiä tekstityksiä tehdessä on oleellista seurata suomen kielen kielioppia. Luontevuudella sen sijaan halutaan korostaa, että virkkeet tulisi kirjoittaa suomen kielelle tyypillisillä tavoilla, ja välttää vieraan kielen vaikutusta sanarakenteisiin tai ilmaisuihin. Tekstityksen tulee olla idiomaattista, eli äidinkielenään suomea puhuvan tulee kokea tekstin ilmaistyyli luonnollisena ja oikeana. Lähtökielen tapaa ilmaista jotain tulee välttää, ellei siihen ole erikseen jotain syytä. (Käännöstekstitysten laatusuosituksset 2020, 2.)

Luettavuus ja miellettyvyys viittaa siihen, että tekstin tulee olla helposti luettava (Käännöstekstitysten laatusuosituksset 2020, 2). Katselukokemuksen tulee olla miellyttävä, eikä tekstin lukemisen tulisi olla liian monimutkainen katsojalle. Tämä kyseinen toinen kategoria jakautuu myös alakategorioihin: jaottelu, ajastus ja kirjoitustekniset käytänteet. Jaottelun tarkoituksena on asettaa tekstitys ruudulle niin, että se on mielekästä lukea. Tekstitys tulee sommitella ruudulle sopivaksi niin yhden kuin useamman repliikin välillä. Ohjeistuksessa annetaan esimerkkejä siitä, miten yhteen kuuluvat sanat on hyvä pitää yhdessä, jotta lukukokemus on mahdollisimman sujuva lukijalle. Ajastuksen kohdalla tärkeää on, että tekstitys on ruudulla sopivan kauan. Julkaisualustan mukaan ajastuksella voi olla joitakin asetettuja rajoitteita minimi- ja maksimijasta. Tärkeää on kuitenkin se, että teksti on ruudulla niin kauan, että sen ehtii rauhassa lukea ja että se ei ole kuitenkaan siinä niin kauan, että osa seuraavasta vuoropuheesta menee ohi kokonaan. Kirjoitusteknisillä käytänteillä osoitetaan, mitä suositellaan tekstille tehtäväksi, esimerkiksi missä kohtaa käytetään kursivointia tai jatkoviiavaa, missä kohtaa ruutua

tekstityksen kuuluu olla ja miten tekstityksissä kuuluu käyttää välimerkkejä. (Käännöstekstitysten laatusuositukset 2020.)

Ilmaisun käytänteet painottavat sitä, että tekstityksen tulee olla helposti ymmärrettävä ja ytimellä, jotta lukija ymmärtää heti ensilukemalta, mitä tekstityksellä tarkoitetaan (Käännöstekstitysten laatusuositukset 2020, 14). Repliiikkien on tärkeä kytkeytyä toisiinsa johdonmukaisesti ja tekstin sisäisten kytkentäkeinojen tulee olla luontevia. Ilmaisun käytänteissä katsotaan tekstin sisäisen koheesion lisäksi paljon kulttuurisidonnaisuutta. On tärkeää tietää, milloin tekstiä on hyvä kotouttaa eli tuoda ilmaisultaan lähemmäksi kohdekieltä, miten kääntää slangia kieleltä toiselle ja miten suhtautua lähtökielen mahdollisiin murteisiin. (Käännöstekstitysten laatusuositukset 2020).

Nämä kaikki kolme kohtaa tekstityksen laatusuosituksista kertovat, miten ja mitä kääntäjän tulee ottaa huomioon tekstitysprosessin aikana. Laatusuositusten on nimensä mukaisesti tarkoitus ylläpitää laatutasoa av-kääntämisen piireissä ja taata, että katsojille tarjotaan laadukasta palvelua. Netflix on myös antanut omia yleisiä ohjeita siihen, mitä piirteitä suomenkielisissä tekstityksissä tulee pitää mielessä. Netflixin ohjeistuksilla on paljon yhtäläisyyksiä laatusuositusten kanssa. Ohjeistuksissa kerrotaan, miten vuorosanoja jaetaan usealle riville tai seuraaviin repliikkeihin. Netflixin ohjeistukset esittävät myös tarkasti missä tilanteissa erilaisia korostuskeinoja tulee käyttää ja miten numerot tulee tekstityksessä ilmaista. Netflixin ohjeet painottavat myös idiomaattisuutta ja tekstityksen luomista juuri suomalaiselle käyttäjälle sopivaksi. Välimerkkien ja lyhenteiden sekä muiden kielellisten ongelmien kanssa Netflix ohjeistaa seuraamaan Kotimaisten kielten keskuksen ohjeita. (Netflix n.d c.) Näin asiat, joissa Netflixin ohjeissa ei osata ottaa kantaa, parasta on tukeutua suomalaisten omaan kielivirastoon. Kaikki Netflixin antamat ohjeistukset ovat lähinnä teknisiä, mutta niissäkin annetaan hieman ohjeistuksia käännösstrategioihin. (Netflix n.d c, Netflix n.d d.)

Myös Netflix mainitsee omissa ohjeissaan (Netflix n.d a), että dubbauksessa on tärkeää ottaa huomioon samoja piirteitä, mitä Borodo ja Díaz-Cintas (2025) mainitsevat. Kuten yleisesti kääntämisessä on tapana, myös Netflixin dubbauksissa halutaan pitää puheen semanttinen ydin tallella. Tämä käy ilmi arkikielen osalta Netflixin ohjeissa, sillä muutamia poikkeuksia lukuun ottamatta, tarkoituksena on ylläpitää alkuperäinen merkitys ja tyyli puhua. Myös huulisyntonia on ottaa huomioon käännöksessä, jolloin dubbauksessa on oleellista yrittää säilyttää suun liikkeitä mukaileva, mutta tuottaa silti alkuperäistä merkitystä tarkoittavaa puhetta.

Dubbauksessa halutaan käännetyin puheen pysyvän yhtä laadukkaana kuin alkuperäisen puheen. (Netflix n.d a.)

2.2 Käyttäjakeskeinen kääntäminen: UCT-malli

Käyttäjakeskeinen kääntäminen (*User-Centered translation*) eli UCT-malli on käännöksen käytettävyyden arvioimista lukijan näkökulmasta. Mallin tarkoituksena on esittää käytännöllisiä metodeja, jotka tuovat lukijan näkökulma näkyvämmiin mukaan käännösprosessiin (Suojanen–Koskinen–Tuominen 2015, s.1). Käyttäjakeskeisessä kääntämisessä keskeisimmät käsitteet ovat käytettävyys (*usability*) ja käyttäjäkokemus. Käytettävyys viittaa käytettävän asian helppokäyttöisyyteen ja siihen, kuinka helppoa käyttäjän on saavuttaa oma tavoitteensa. (Suojanen–Koskinen–Tuominen 2015, 2.) Käyttäjäkokemus sen sijaan keskittyy enemmän holistisiin piirteisiin, kuten esimerkiksi miten miellyttävää tai hauskaa asian käyttäminen on kuluttajalle (Suojanen–Koskinen–Tuominen 2015, 3). UCT-mallin tavoitteena on kehittää käännöksistä mahdollisimman helppokäyttöisiä ja miellyttäviä lukijalle.

Suojanen, Koskinen ja Tuominen (2015, 15) mainitsevat, että Jakob Nielsen on esittänyt käytettävyyden sisältävän viisi eri piirrettä: opeteltavuus, tehokkuus, muistettavuus, virheiden vähäisyys ja miellyttävyys (Nielsen 1993, 26). Tarkoituksena on, että kyseisten piirteiden onnistunut sisällyttäminen palveluun takaisi onnistuneen käytettävyyden. Käytettävyys on viime kädessä kuitenkin käyttäjän henkilökohtainen kokemus palvelun onnistuneesta käytöstä (Suojanen–Koskinen–Tuominen 2015, 14). Ilman varsinaista käyttäjätestausta, käännösten käytettävyydestä tai käyttäjäkokemuksesta ei voida olla varmoja, mutta tutkimus antaa osviittaa siihen, miten käyttäjien kokemusta voisi audiovisuaalisia lähteitä käyttäessä tutkia ja millaisia piirteitä on hyvä ottaa huomioon käännöstä tehdessä. UCT-malliin rakentuu useasta osasta, eli se tarjoaa erilaisia työkaluja käytettävyyden testaamiseen, mutta tutkimuksessa keskitytään vain heuristiseen arviointiin ja vastaanottajakeskeiseen suunnitteluun.

2.2.1 Heuristinen arviointi

Palveluita tarjottaessa on tärkeää, että kyseinen palvelu on hyödyllinen ja helppokäyttöinen niiden käyttäjille. Käytettävyys on tärkeä osa minkä tahansa palvelun tarjontaa, sillä jos ominaisuuksia ei ole helppo tai miellyttävä käyttää, niin niitä ei myöskään käytetä (Nielsen 2012). Parhaiten käytettävyyttä pystytään testaamaan yhdistämällä ammattilaisten mielipiteitä käytettävyydestä käyttäjätestauksen kanssa. Aina ei ole kuitenkaan mahdollista testata tuotteita testikäyttäjien avulla, jolloin tarvitaan ketterämpi keino testata ominaisuuksien toimintaa

(Suojanen–Koskinen–Tuominen 2012). Ilman testikäyttäjiä, käytettävyyttä voidaan tutkia heuristiikkojen avulla. Heuristiikoilla tarkoitetaan tiettyjä käytettävyysohjeita tai periaatteita, joiden avulla voidaan tarkastella käynnöksen käytettävyyttä (Suojanen–Koskinen–Tuominen 2012, 98). Oikeiden ominaisuuksien tarjoaminen, eli käyttökelpoisuus (*utility*), ja se, miten helppo ja mukava ominaisuuksia on käyttää, eli käytettävyys (*usability*), yhdessä kertovat, kuinka hyödyllinen (*useful*) jokin asia on (Nielsen 2012). Heuristisen arvioinnin tarkoituksena onkin tarkastella käynnöksen käytettävyyttä käyttäjän näkökulmasta. Näin arvioidaan, kuinka hyvin ominaisuudet palvelevat käyttäjiä eli taataan palvelun tai tuotteen laatu.

Heuristista arviointia käytetään apuvälineenä laadunarviointiin. Suojanen, Koskinen ja Tuominen (2015, 272) mainitsevat teoksessaan, että laadunarvioinnissa listoja käytetään pääsääntöisesti iteratiivisesti, eli koko prosessin aikana, eikä vain sen lopussa (Kuutti 2003, 47–49; Korvenranta 2005, 113). Suositeltua on yhdistää heuristinen arviointi myös käyttäjätestaukseen. Heuristisen arvioinnin pohjana toimii erilaisia heuristiikkalistoja, mutta yksi tunnetuimmista on Nielsenin 10 heuristiikkaa, jonka Suojasen ja Tuomisen (2015, 272) mukaan esitteli ensimmäisen kerran Jakob Nielsen ja Rolf Molich (1990).

Heuristisessa arvioinnissa yleensä useampi arvioija tutkii käytettävyyttä ilman ulkoisia vaikutteita (Nielsen 1994a). Arvioinnin aikana käytettävyyttä kuuluu tarkastella usean kerran useasta eri näkökulmasta. Näin paremmin korjataan mahdollisia virheitä, nähdään, onko ne korjattu oikein ja onko korjauksista syntynyt uusia ongelmia. Arvioitavaan tuotteeseen kannattaa myös tutustua ennen arviointia, jotta mahdollisten virheiden huomaaminen on helpompaa. Tärkeää on kuitenkin myös huomioida, että vaikka jokin ominaisuus saattaa jonkin heuristisen listan kohdan mukaan olla virhe, se ei silti välttämättä tarkoita, että se on korjattava ongelma (Moran ja Gordon, 2023). Paljon riippuu koko arvioitavan palvelun tai tuotteen kontekstista.

Heuristiikkoja arvioidaan myös vakavuutensa suhteen ja näiden vakavuuksien arvioimiseksi tutkimuksessa sovelletaan Nielsenin laatimaa vakavuusasteikkoa (1994b). Nielsen itse rajaa käytettävyyden vakavuudet asteikolla 0–4, jonka mukaan 0 ei ole käytettävyysongelma ja 4 viittaa katastrofaaliseen ongelmaan, joka tulee korjata ennen tuotteen julkaisua. Vakavuusasteen arvioiminen pohjautuu kolmelle asialle: yleisyydelle (*frequency*), vaikutukselle (*impact*) ja kestävyydelle (*persistence*). Yleisyydellä tutkitaan, kuinka usein samanlainen ongelma ilmenee teoksessa; vaikutuksella halutaan arvioida, kuinka helppo käyttäjän on päästä yli ongelmasta ja kestävyydellä tutkitaan, onko ongelma sellainen, jota käyttäjä ei koe ongelmana

kohdattuaan sen jo kerran vai häiritseekö se toistuvasti käyttäjää. (Nielsen 1994b.) Tutkielmassa käytetään hieman muokattua versiota kyseisestä vakavuusasteikosta, joka esitellään tarkemmin metodiluvussa. Yleensä vakavuusasteita olisi hyvä olla arvioimassa vähintään kolme arvioijaa, sillä pelkästään yhden ihmisen tekemät arviot ovat liian epäluotettavia (Nielsen 1994b). Tästä syystä tutkielmassa annetut vakavuusasteikot ovat vain suuntaa antavia.

Heuristista arviointia on joustavaa käyttää eri tarkoituksiin ja niitä onkin helppo luoda omiin tarkoituksiin sopiviksi (Suojanen–Koskinen–Tuominen 2015, 272). Parhaiten heuristiikkalis-toja pystyy käyttämään, kun niitä soveltaa tuotekohtaisesti. Tässä tutkimuksessa tärkeintä on kuitenkin tutustua kääntämistä varten tehtyihin heuristiikkoihin, joita Suojanen ja Tuominen (2015) ovat muokanneet taulukon 1 mukaisiksi:

Taulukko 1 Käännösten arvioinnin heuristiikat (Suojanen–Tuominen 2015, 279)

1. Käännöksen ja spesifikaation vastaavuus	Täyttääkö käännös spesifikaatiossa määritellyt vaatimukset?
2. Käännöksen ja käyttäjien vastaavuus	Ottaako käännös huomioon käyttäjät ja potentiaaliset erilaiset käyttäjäryhmät sekä heidän tiedontarpeensa? Ovatko käännösratkaisuissa heijastuvat oletukset käyttäjästä realistisia?
3. Käännöksen ja tosielämän vastaavuus	Onko käännös linjassa kulttuurisen kontekstinsa kanssa? Olisiko tarvetta kulttuuriselle adaptaatiolle?
4. Käännöksen ja tekstilajin vastaavuus	Vastaako käännös kyseisen tekstilajin konventioita? Ovatko esimerkiksi termit ja käännöksen rekisteri tekstilajiin sopivia?
5. Johdonmukaisuus	Ovatko käännöksen tyyli, termit, fraasit ja rekisteri johdonmukaisia kautta koko tekstin?
6. Luettavuus ja ymmärrettävyys	Onko käännös visuaalisesti vaivaton lukea? Onko käännös ymmärrettävä, ja minimoidaanko tulkinnanvaraisuutta ja väärinymmärtämisen riskejä riittävästi?
7. Miellyttävyys	Minkälaisen käyttäjäkokemuksen käännös tuottaa? Onko käyttäjäkokemus odotusten ja spesifikaation mukainen? Onko käännöksen avulla esimerkiksi mahdollista viihtyä, oppia uutta, saada jokin tehtävä onnistuneesti suoritetuksi tai syventää ymmärrystä jostain asiasta?
8. Lähtö- ja kohdetekstin vastaavuus	Onko kaikki relevantti lähdemateriaali käännetty? Esiintyykö lähtötekstistä johtuvaa interferenssiä eli kielellistä tai rakenteellista häiriötä? Onko käännöksessä virheitä?

Tätä kyseistä listaa käytetään lähinnä asiatekstien arvioinnissa, mutta sitä on mahdollista soveltaa myös muunlaisiin käännösteksteihin (Suojanen–Koskinen–Tuominen 2015, 272).

Tuominen on myöhemmin kehittänyt varsinaisesti audiovisuaalista kääntämistä, tarkemmin sanottuna tekstittämistä varten, olevan heuristiikkalistan, joka näkyy taulukossa 2:

Taulukko 2 Av-kääntämisen heuristiikat (Tuominen 2024, oma suomennos)

1. Tekstityksen paikallisten normien ja käytäntöjen vastaavuus	Seuraako tekstitys kohdekielen kulttuurin normeja, vastaten näin käyttäjän odotuksia?
2. Tekstityksen ja käyttäjän vastaavuus	Onko kohdeyleisöstä jotain oleellista tietoa ja otetaanko se huomioon tekstityksessä (esim. ei äidinkielenään puhuvat katsojat tai fanit)?
3. Luettavuus ja kognitiivinen kuormitus	Onko tekstitystä helppoa ja vaivatonta ymmärtää ilman, että se täytyy lukea uudelleen? Antaako ajastus ja segmentointi katsojalle tarpeeksi aikaa lukea ja ymmärtää teksti kokonaan?
4. Tekstityksen ja ympäristön vastaavuus	Toimiiko tekstitys audiovisuaalisessa ympäristössä sekä puhutun kielen toisintona? Onko tekstitys johdonmukainen auditiivisen, visuaalisen ja puhutun sisällön kanssa? Onko tekstitys synkronoitu ohjelman kanssa oikein?
5. Tekstityksen ja genren vastaavuus	Sopiiko tekstitys ohjelman genren kanssa? (esim. komediassa käytetään humoristista kieltä tai sci-fissä ja fantasiassa neologismeja)
6. Johdonmukaisuus	Onko tekstitys johdonmukainen ulkoasun, tyylin, terminologian, rekisterin ja tekstityskäytäntöjen osalta?
7. Miellyttävyys	Onko tekstin lukeminen katsojalle miellyttävä kokemus? Antaako tekstitys katsojalle mahdollisuuden eläytyä ohjelmaan, nauttia siitä ja herättääkö ohjelma tunnereaktioita?
8. Lähtötekstin ja kohdetekstin vastaavuus	Sisältääkö tekstitys kaikki tarvittavat tiedot ja tyylilliset vihjeet, jotta katsojat voivat tulkita ohjelman niin kuin se on tarkoitettu? Onko tekstitys vapaa häiritsevistä interferensseistä ja ongelmista, jotka voivat haitata katsojakokemusta?

Käytettävyyden tarkastuksessa on hyvä tarkastella käännöstä jokaisen heuristiikan näkökulmasta. Vaikka edellä mainittuja varsinaisia heuristiikkoja ei käyttäisikään av-kääntämisen käytettävyyden tarkastuksessa missään vaiheessa, aikaisemmin esiteltyt laatusuositukset (2020) ja Netflixin ohjeistukset (Netflix n.d c, Netflix n.d d) käsittelevät osittain samoja aiheita. Kaikissa on kokonaisuudessaan tarkoitus varmistaa, että käännökset palvelevat käyttäjää parhaimmalla mahdollisella tavalla.

2.2.2 Vastaanottajakeskeinen suunnittelu: Audience design

Vastaanottajakeskeisessä suunnittelussa (*audience design*) keskitytään tekstin arvioimisen sijasta vastaanottotilanteen kontekstiin. Vastaanottajakeskeisen suunnittelun taustalla on ajatus

siitä, että puhuja—tai kirjoittaja—muuttaa puhetapaansa ja -tyyliään riippuen siitä, kenelle hän on puhumassa ja miten puhe otetaan vastaan. (Suojanen–Koskinen–Tuominen 2015, 68.) Vastaanottajat on kategorisoitu Allan Bellin (Mason, 2000) esittämään viiteen eri kategoriaan (Suojanen–Koskinen–Tuominen 2015, 68, suomennokset Suojanen–Koskinen–Tuominen 2012, 66):

1. **Tarkoitettut vastaanottajat** (*addressee*) ovat vastaanottajia, joille teksti on varsinaisesti suunnattu.
2. **Kuulijat** (*auditors*) ovat vastaanottajia, joiden puhuja tietää ja hyväksyy kuulevan oman puheensa, mutta jotka eivät ole varsinaisia tarkoitettuja vastaanottajia.
3. **Satunnainen kuulijat** (*overhearers*) ovat vastaanottajia, joista puhuja on tietoinen, mutta heitä ei oteta huomioon puhetta luodessa.
4. **Salakuuntelijat** (*eavesdroppers*) ovat vastaanottajia, joista puhuja ei ole tietoinen.
5. **Refereet** (*referees*) ovat vastaanottajia, joihin puhuja identifioituu tai joita puhuja kunnioittaa tai pyrkii saamaan heidän suosiotaan.

Vastaanottajakeskeinen suunnittelu käännöksiä tuottaessa auttaa hahmottamaan kohderyhmää, mikä voi täten edesauttaa oikeiden käännöstrategioiden löytämisessä. Koska käänнос on harvoin tarkoitettu vain yhdelle lukijalle, voi vastaanottajakeskeinen suunnittelu auttaa paremmin hahmottamaan, ketkä ovat kriittisimmät kohdeyleisön edustajat, joiden tarpeisiin tulee vastata kääntäessä (Suojanen–Koskinen–Tuominen 2012, 67).

Koska tässä tutkimuksessa tutkitaan lastenelokuvaa, on tärkeää tutkia elokuvan ja lasten suhdetta lasten näkökulmasta ja heidän odotuksiaan on hyvä täyttää, sillä lapset ovat itsessään asiantuntevia ja aktiivisia katsojia (Borodo–Díaz-Cintas 2025, 95). Vastaanottajakeskeisen suunnittelun käyttäminen tutkielmassa auttaa hahmottamaan, miltä lähtökohdilta dubbausta ja tekstitystä tulee tutkia käyttäjän näkökulmasta. Näin käännöksiä arvioidessa on hyvä pitää mielessä, kuinka käytettäviä ne ovat lapsille.

3 Asenteita ja mielipiteitä sekä dubbauksesta että käännöstekstittämisestä

Digitalisaation ja globalisoitumisen myötä audiovisuaalinen media on käynyt läpi monia muutoksia (Borodo–Díaz-Cintas 2025, 90). Suomalaiset kuluttavat paljon audiovisuaalista tuotantoa, sillä monet ulkomaalaiset tv-sarjat, elokuvat ja muu tuotanto tekstitetään tai dubataan suomeksi. Audiovisuaalisen tuotannon vastaanottoa on tutkittu jo äänielokuvien kehittymisen myötä ja sen mukana vertailua dubbauksen ja tekstittämisen välillä on käyty jo pitkään (Borodo–Díaz-Cintas 2025, 91). Katsojien tukeutuminen enemmän joko käännöstekstitykseen tai dubbaukseen johtuu paljon yleisistä käytännöistä. Se, miten hyvin dubbaus tai käännöstekstitys otetaan vastaan tietyillä audiovisuaalisilla markkinoilla, riippuu paljon katsojien tottumuksista ja odotuksista (Bosseaux 2019, 49). Suomessa suuremmaksi käytännöksi onkin asettunut tekstittäminen ja lähtökohtaisesti dubbausta näkee vain lapsille suunnatuissa teoksissa. Täten ei ole yllättävää, jos iso osa mielipiteistä on tekstittämisen puolella.

Käännösten käytettävyys herättää keskustelua suomalaisten keskuudessa. Keräsin kommentteja keskustelualustoilta neljästä eri keskustelusta, jokaisesta noin 20 kommenttia, jotka kaikki liittyivät suomenkielisiin dubbauksiin tai tekstityksiin. Keskustelut sijoittuvat pitkin 2000-lukua, joista vanhin oli vuodelta 2009 ja uusin vuodelta 2023. Yli puolet kaikista kommentteista olivat negatiivisia, mutta huomioitavaa on, että joissakin keskusteluissa aiheena on nimenomaan huonot käännökset, mikä lisää negatiivisten kommenttien määrää. Keskustelualustojen lisäksi käytin Prinkkilän gradun (2023) tuloksia, jotta sain kerättyä aineistoa internetistä löytyvistä mielipiteistä.

Esimerkiksi Muumilaakson tarinoiden vuonna 2017 teetetyt uudet dubbaukset synnyttivät keskustelua. Jos jätetään pois enimmäkseen nostalgian herättämät mielipiteet, Reddit-keskustelualustalla Muumilaakso tarinoiden dubbauksista puhutaan eniten negatiiviseen sävyyn. Hahmojen puheen sävyjä määriteltiin laimeina ja ettei alkuperäistä japaninkielistä versiota seurattu ollenkaan (r/Suomi 2017). Yksi kommentteista puhuu dubbauksesta näin: ”Itse olen tosi hämmentynyt. Ensi kuulemalta tulee mieleen joku koneluettu teksti. Olisi mielenkiintoista kuulla versiot rinnakkain” (r/Suomi 2017). Joidenkin hahmojen osalta eläytymistä kuvailtiin vähäisenä ja huulten liikkeiden rytmittämisestä puheeseen mainittiin myös:

”Olenko ainoa joka kuulee taustalla koko ajan pientä kohinaa?”

Muumipappa ja mamma olivat aivan onnettomia. Tuntui että eläytyminen puuttui täysin ja vuorosanat vain luettiin paperilta. Suiden liike ja puhe eivät myöskään olleet hyvin rytmitettyjä.

Varmasti joku ottaa ja editoi tämän HD-laatuksen päälle alkuperäiset äänet. Sitä odotellessa.” [sic] (r/Suomi 2017.)

Tästä selviää, että hahmoihin eläytyminen ja luonnollisen kuuloinen puhe ovat katsojan silmin tärkeitä piirteitä dubbauksen osalta. Prinkkilän (2023) gradussa on tutkittu verkkokeskustelujen kautta suomalaisten asennetta dubbaamista kohtaan. Asenteet dubbaamiseen toimintana ja yksittäisiin dubbauksiin olivat molemmat enimmäkseen negatiivisia, vaikei positiivisten tai neutraalien mielipiteiden osuus ollutkaan merkittävän pieni. Alkuperäistä kieltä suosittiin kielten oppimisen takia, vaikkakin Prinkkilän (2023, 34) tutkimuksessa kommentoijat myös myönsivät sen, että dubbaus on kannattavaa lapsille suunnattujen ohjelmien kanssa. Osissa kommentteissa myös puollettiin dubbausta, sillä se tuntui tuovan tunteita paremmin esille, kuin tekstitys (Prinkkilä 2023, 35). Yleisesti vaikuttikin siltä, että suomalaiset pääsääntöisesti tuntuvat suosivan tekstityksiä, vaikka dubbausten tarve tietyissä tilanteissa osattiin tunnistaa.

Vaikka tekstittäminen tuntuikin monen mielestä olevan suositumpi vaihtoehto, dubbaamisesta ei ole pelkästään negatiivista sanottavaa. Disney elokuvien dubbauksia kehuaan ja *Aladdin*-elokuvassa Vesa-Matti Loirin ääni lampunhenkenä on hyvin tunnettu. Keskustelupalstoilla kehuaan joitakin tiettyjä ääninäyttelijöitä, mutta elokuvia kokonaisuudessaan osataan myös arvostaa:

Mun mielestä moleemmat MAdagaskarit on dubattu aivan törkeen hyvin. Samoin Rotatouille, Autot ja yleensäkin uusimmat animaatiot, lähes poikkeuksetta. Tulee lapsen kanssa päivittäin katosttua noita ja ei tee kyllä yhtään pahaa noissa uusissa. Sitten kun vertaa vaikka noihin 80-luvulla dubattuihin Asterixeihin, niin ero on aivan jätävä, eikä nekään mitään kovin pahoja ole. [sic] (Parhaat dubbaukset? 2009.)

Dubbauksesta löytyy siis mielipiteitä puolin ja toisin, eikä yksittäisiä syitä dubbauksen huonoudelle tai hyvyydelle löydy. Enimmäkseen kommentit dubbauksista olivat kuitenkin negatiivisia. Koska dubbaaminen on Suomessa harvinaisempaa, sitä on helpompi kritisoida, koska siihen ei ole totuttu.

Prinkkilän pro gradu -tutkielmassa (2023, 34) kielitaito korostui tekstityksien suosimisessa, mutta vaikka suomalaiset tuntuvatkin puoltavan enemmän tekstityksiä, löytyy esimerkiksi Netflixin tekstityksistä paljon negatiivistakin sanottavaa internetissä. Reddit-alustalta löytyy myös valituksia suorastaan vääristä tekstityksen käänöksistä. Esimerkkinä on käytetty sarjaa,

jonka yhdessä kohtauksessa englanninkielinen tekstitys ”and work our way to hopscotch” on asetettu verrattavaksi suomenkielisen ”ja siirrytään siitä humalaan” viereen, joita verrattiin vielä Google kääntäjän käännökseen (r/Suomi 2023). Moni keskustelupalstalla elikin siinä uskossa, että Netflixin tekstitykset tehtäisiin Google Kääntäjän avulla, tai jollakin muulla konekääntimellä. Toisessa Reddit-keskustelussa valitettiin käännösvirheiden lisäksi myös kirjoitusvirheistä (r/Suomi 2022). Osa suuresta kritiikistä tuntuu johtuvan siitä, että keskustelupalstoilla ihmiset osaavat lähdekieltä, mikä antaa suuremman mahdollisuuden verrata käännosten vastaavuutta lähtökieleen.

Suurin määrä kommentteja tuntui johtuvan käännösvirheistä, mikä saattaa osittain johtua siitä, että ne ovat alkuperäistä kieltä osaaville helposti huomattavissa. Myös johdonmukaisuudesta löytyi välillä kommentoitavaa:

”Joskus on Netflixin kohdalla tullut tunne, että kääntäjät on saaneet englanninkieliset tekstitykset ja vaan kääntäneet siitä suomeksi vailla mitään tietoa kontekstista. Sarjaa katsoessa kuulee, mitä sanotaan, lukee tekstit ja on, että ”olette teknisesti oikeassa, mutta tässä asiayhteydessä tuossa ei ole mitään järkeä.” (r/Suomi 2023)

“Katson Great British Bake Offia ja siinä on herra nimeltä Jürgen. Kääntäjä ei ole osunut maaliin *ainuttakaan* kertaa koko kaudella. Jiirgen, Järgen, Jirgen jne. väännöksiä joka kerta. Erikoisinta on, että samassa jaksossa kirjoitusasu voi muuttua monta kertaa. Muutenkin tekstissä vilisee kirjoitusvirheitä ja on aivan juostenkustu.” (r/Suomi 2023)

Jotkin kommentit myös puolustavat kääntäjiä ja mainitsevat mm. käännoisan huonoista työoloista ja tiukoista aikatauluista. Tällaisissa kommentteissa saatettiin kyllä kritisoida käännoksiä, mutta niihin ei reagoitu yhtä vahvasti kuin joissakin muissa. Eli vaikka kyseessä oli kritiikki, kommentoija tiedosti, että virheelle voi olla useitakin syitä kuin pelkkä osaamattomuus.

Kun internetistä etsii kommentteja dubbauksiin ja tekstityksiin, ei ole toisaalta yllättävää, että aiheista löytyy enemmän kritiikkiä kuin positiivista sanottavaa. Onnistuneista ja hyvistä käännoksista harvemmin mainitaan mitään ja helpompaa on ottaa kantaa niihin piirteisiin, jotka eivät toimi. Yhtenä toiveena niin Prinkkilän (2023) gradussa sekä muualla nettikeskusteluissa on se, että katsojalle tulisi antaa mahdollisuus valita käyttääkö hän audiovisuaalista materiaalia katsoessaan tekstityksiä vai dubbausta. Sen sijaan, että dubbaus ja tekstitys laitettaisiin vastakkain, olisi hyvä antaa päätösvalta katsojalle (Matamala–Perego–Bottiroli 2017, 425). Vaikutti siltä, että dubbausta ei arvostella niin rajusti, jos mahdollisuutena on annettu myös tekstitysten käyttäminen, koska sen ei tunneta vievän pois omasta halutusta

katselukokemuksesta. Niin Prinkkilän pro gradu -tutkielman (2023) kuin muun internet keskustelun perusteella dubbauksen yksi parhaimmista puolista tuntuu siis katsojien mukaan olevan tunneperäisiä, eli miten hyvin dubbaus vastaa ohjelmassa esitettyjä tunteita, kun taas tekstityksiä suosittiin silloin, kun halutaan ylläpitää alkuperäinen kieli, oli kyseessä sitten kielen oppiminen tai lähtökielen arvostaminen.

Vaikka verkkokeskustelut ja Prinkkilän gradu antavat tietyn tyyppistä informaatiota ihmisten suhtautumisesta dubbaukseen, ei niitä voi kuitenkaan pitää absoluuttisina totuuksina. Henkilöt, jotka nauttivat dubbauksista eivätkä löydä niistä suuria käytettävyyden vikoja ovat todennäköisesti niitä, jotka eivät myöskään ilmaise mielipidettään internetissä. Foorumikeskustelujen pohjalta saatava informaatio on vain osa suomalaisten mielipiteistä, joten niitä ei voi liikaa yleistää. Internetissä on myös anonyymiuden takia helpompi puhua asioista räikeämpään sävyyn, joten mielipiteet saatetaan ilmaista karkeammin kuin kasvotusten käytävässä puheessa. Tutkitut kommentit antavat kuitenkin pientä osviittaa siitä, minkälaisia ongelmia suomalaiset katsojat huomaavat ohjelmien käännöksissä.

Luvussa esitetyt kommenttien tarkoituksena on antaa pientä esikuvaa siitä, millaisia käytettävyyden ongelmia käännöstekstityksistä tai dubbauksista voi löytyä. Ne myös osoittavat, mihin asioihin katsojat kiinnittävät huomiota ohjelmia katsoessaan, mikä auttaa hahmottamaan, millaisiin käytettävyyden ongelmiin *Klaus*-elokuvan käännösten tutkimisessa kannattaa kiinnittää huomiota. Kommenttien ilmaisevat käytettävyysongelmat toimivat esimerkkeinä siitä, mitä kriteerejä käytettävien käännösten on hyvä täyttää, eli mitkä piirteet ovat katsojan näkökulmasta tärkeitä käytettäville käännöksille.

4 Tutkimusaineisto ja -metodi

4.1 Aineisto

Tutkimuksen aineistona käytetään elokuvaa nimeltä *Klaus*, joka julkaistiin vuonna 2019. Elokuvan on ohjannut Sergio Pablos, sen tuotantoyhtiönä on toiminut The SPA Studios ja julkaisijana toimii Netflix. Vaikka tuotantoyhtiö sijaitsee Espanjassa, elokuva on alkuperäisesti tehty englanniksi. Suomenkieliset tekstitykset elokuvalla on luonut Milka-Maria Mauranen ja dubbauksen on kääntänyt Jari Siltakoski. Dubbauksen studio on KM Studio AB. Elokuva on animoitu perhe-elokuva ja se on tarina joulupukin synnystä. Koska aineistoa tulisi koko elokuvan mitalta paljon, tutkimuksessa käytetään vain noin ensimmäisen puolikkaan tekstityksiä ja dubbauksia, jotka yltyvät 509 repliikkiin.

Elokuvan juoni kertoo hemmotellusta postimiehestä nimeltä Jesper, joka lähetetään kaukaisella saarella olevaan kaupunkiin jakamaan postia, tarkoituksena opettaa hänet paremmille tavoille. Jesperin täytyy saada jaeltua 6000 postia vuoden sisällä tai hänen isänsä jättää hänet perinnöttä. Tämän vuoksi Jesper opettaa lapsia lähettämään kirjeitä mystiselle leluntekijälle, metsuri Klausille. Saatuaan suostuteltua yksinelävän Klausin veistämään lisää lahjoja, he ryhtyvät yhdessä jakelemaan niitä salaa lapsille. Näin lasten keskuudessa syntyy taru joulupukista. Vaikeuksia kuitenkin tuottaa saarella elävät kaksi sukua, jotka ovat taistelleet toisiaan vastaan jo useita vuosikausia. Lahjojen tuoma lasten hyvä käytös ja sopusointu menee sotaisaa perinnettä vastaan, mikä johtaa Jesperin joutuvan sukujen johtajien silmätikuksi.

Elokuvan käännösten käytettävyyttä on mielenkiintoista tutkia, koska lapsille suunnatuissa elokuvissa on kiinnostava nähdä, miten lapset ja heidän kanssaan katsovat aikuiset on otettu huomioon. Vaikka elokuvan varsinainen kohdeyleisö on lapset, niin silti kahden kohdeyleisön tasapainon löytäminen käännösten käytettävyydessä on mielenkiintoinen tutkimusnäkökulma, minkä vuoksi alun perin valitsin elokuvan *Klaus* (2019).

4.2 Metodi

Vertailen suomenkielisen dubbauksen ja käännöstekstityksen käytettävyyttä, joten sovellan Käännöstekstitysten laatusuosituksia (2020), Netflixin laatuohjeistuksia (Netflix n.d a; Netflix n.d c; Netflix n.d d) sekä Tuomisen laatimia tekstitysheuristiikkoja (Tuominen 2024) niiden arvioimiseen. Aluksi siirsin Netflixistä elokuvan tekstitykset Excel-taulukkoon. Sen jälkeen katsoin elokuvan tekstitysten kanssa, ja kirjoitin tekstitysten viereen vastaavan dubatun

vuorosanan manuaalisesti. Kun sain tekstitykset ja dubbaukset kirjattua Excel-tilukoon, katsoin elokuvan ja kirjoitin ylös huomaamiani mahdollisia ongelmakohtia niin tekstityksistä kuin dubbauksesta. Ensimmäisellä katselukerralla ongelmien huomioiminen kiinnittyi pääsääntöisesti puheen selvyyteen ja tekstityksen kieleen, eli asioihin, jotka tulivat helposti esille ajattelematta varsinaisesti vielä heuristiikkoja. Myöhemmin kävin elokuvan käännökset läpi tutkimalla jokaisen heuristiikkalistan kohdan yksitellen läpi. Tein myös toisen taulukon, johon olin merkinnyt repliikkien alkamis- ja loppumisajat, jotta pystyin laskemaan yksittäisten repliikkien keston ja katsomaan, olivatko kestot laatusuosituksen ja Netflixin ohjeistusten mukaan liian lyhyitä tai pitkiä. Freimien ja merkkimäärien laskemisessa apuna käytin Subtitle Workshop -sovellusta. Nielsen (1994b) painottaa, että varsinaisessa heuristisessa analyysissä tulisi olla useampi kuin vain yksi arvioija, mutta tässä tutkielmassa heuristista näkökulmaa tutkitaan vain yhden henkilön näkökulmasta. Katsoin elokuvan kuitenkin useaan kertaan, jotta aineisto käydään läpi useasti, jotta huolimattomuusvirheet minimoidaan.

Analyysissä esitellyissä esimerkeissä alkuperäinen englanninkielinen esimerkki ja suomenkieliset tekstitykset on otettu Netflixin tekstityksistä. Luvussa 5 analysoiduissa esimerkeissä on käytetty kauttaviivaa (/) osoittamaan repliikin sisäistä rivinvaihdosta. Muuten kaikki merkit ja muodot on esitetty samalla tavalla, kuin ne esiintyvät elokuvan tekstityksissä. Dubbaus on pyritty pitämään muodollisesti yhtä helppotulkittavana muiden esimerkkien kanssa vertailun helpottamiseksi, minkä vuoksi myös dubbauksen muotoilussa on pyritty seuraamaan tekstityksen kanssa samanlaista muotoilua.

Analysoin Excel-tilukon tekstitietoja Tuomisen (2024) heuristiikkalistan avulla. Koska lista koskee vain tekstityksen heuristiikkoja, eikä niinkään ota huomioon dubbauksessa oleellisia piirteitä, yhdistin taulukoon 3 itse piirteitä Netflixin tarjoamista laatuohjeistuksista (Netflix n.d a) sekä dubbauksen teoriaosuudessa esitellyistä kirjasta *The Routledge Handbook of Translation and Young Audiences* (Borodo–Díaz-Cintas 2025). Kyseiset lähteet kuvailevat piirteitä, jotka ovat tärkeitä laadukkaan dubbauksen tuottamisessa. Vertailin dubbausta koskevien lähteitä keskenään ja loin niistä yhdessä dubbausta koskevat heuristiikat, koska niistä sai teoreettista ja käytännöllistä pohjaa dubbauksen arviointiin. Koska vertailen dubbausta ja tekstitystä jokaisen heuristiikan kohdalla myös englanninkieliseen ja tutkimus keskittyy enemmän suomenkielisten käännösten käytettävyyteen omina kokonaisuuksinaan, niin taulukon 3 viimeistä heuristiikkaa, eli lähtötekstin ja kohdetekstin vastaavuutta, ei tutkita omassa alaluvussaan.

Taulukko 3 Tekstityksen ja dubbauksen yhdistetyt heuristiikat (perustuu: Tuominen 2024; Netflix n.d a & The Routledge Handbook of Translation and Young Audiences 2025)

Heuristiikat	Dubbauksen piirteet	Tekstityksen piirteet
1. Tekstityksen paikallisten normien ja käytäntöjen vastaavuus	Käytetäänkö puheessa kohdekielen arkikieltä tai muun kohdekielen tapaista puhetyyliä?	Seuraako tekstitys kohdekielen kulttuurin normeja, vastaten näin käyttäjän odotuksia?
2. Tekstityksen ja käyttäjän vastaavuus		Onko kohdeyleisöstä jotain oleellista tietoa ja otetaanko se huomioon tekstityksessä (esim. ei äidinkielenään puhuvat katsojat tai fanit)?
3. Ymmärrettävyys, luettavuus ja kognitiivinen kuormitus	Onko puhe liian nopeaa, onko sitä vaikea ymmärtää tai vaikeuttaako jokin puheen kuulemista?	Onko tekstitystä helppoa ja vaivatonta ymmärtää ilman, että se täytyy lukea uudelleen? Antaako ajastus ja segmentointi katsojalle tarpeeksi aikaa lukea ja ymmärtää teksti kokonaan?
4. Tekstityksen ja ympäristön vastaavuus	Miten hyvin huulten liike ja elekielen ilmaisu on synkronisoitu videoon? Näyttääkö huulten liike luonnolliselta suhteessa puheen pituuteen ja sointuun?	Toimiiko tekstitys audiovisuaalisessa ympäristössä sekä puhutun kielen toisintona? Onko tekstitys johdonmukainen auditiivisen, visuaalisen ja puhutun sisällön kanssa? Onko tekstitys synkronoitu ohjelman kanssa oikein?
5. Tekstityksen ja genren vastaavuus	Sopiiko puhetyyli ja ilmaisu genreen?	Sopiiko tekstitys ohjelman genren kanssa? (esim. komediassa käytetään humoristista kieltä tai sci-fissä ja fantasiassa neologismeja)
6. Johdonmukaisuus		Onko tekstitys johdonmukainen ulkoasun, tyylin, terminologian, rekisterin ja tekstityskäytäntöjen osalta?
7. Miellyttävyys		Onko tekstin lukeminen katsojalle miellyttävä kokemus? Antaako tekstitys katsojalle mahdollisuuden eläytyä ohjelmaan, nauttia siitä ja herättääkö ohjelma tunnereaktioita?
8. Lähtötekstin ja kohde-tekstin vastaavuus	Onko kohdekielen puheessa sensuroitu lähtökielen puhetta?	Sisältääkö tekstitys kaikki tarvittavat tiedot ja tyylilliset vihjeet, jotta katsojat voivat tulkita ohjelman niin kuin se on tarkoitettu? Onko tekstitys vapaa häiritsevistä interferensseistä ja ongelmista, jotka voivat haitata katsojakokemusta?

Jokainen tekstityksen heuristiikka tulee ottaa huomioon myös dubbausta arvioitaessa, mutta taulukko 3 osoittaa, mitä dubbauksessa pitää lisäksi ottaa huomioon erilaisen multimodaalisen lähtökohtansa vuoksi. Mikäli dubbauksessa huomioon otettavat piirteet ovat samanlaiset kuin tekstitysten heuristiikoissa, ne on jätetty taulukossa 3 tyhjiksi. Taulukon 3 heuristiikkalistan

luomiseen käytettyjen lähteiden lisäksi käännöstekstitysten laatusuosituksia (2020) ja Netflixin suomenkielisille käännöstekstityksille luomia ohjeistuksia (Netflix n.d c) käytetään tukena tutkimaan elokuvan käännöksiä, sillä ne edustavat käännöstekstittämisen yleisiä ja Netflixin asettamia suomenkielisen käännöstekstittämisen normeja.

Tutkielmassa myös sovelletaan Nielsenin vakavuusasteikkoa (1994b). Nielsenin esittämää vakavuusasteikkoa (0–4) on tarkoitettu enemmän työn kehityksen aikana tehtyyn heuristiseen arviontiin. Tutkimuksessa asteen 4 vakavuuksia ei ollut ja asteikkoa on pyritty yksinkertaistamaan tutkimukseen sopivammaksi, joten muutin Nielsenin vakavuusasteikkoa omaa tutkimustani varten ja sovellan sitä tutkimuksessani jättämällä pois vakavuusasteikon 4. Oma asteikkoni kattaa vakavuusasteet 0–3, jossa 0 viittaa virheeseen, joka ei oikeastaan aiheuta käytettävyyteen mitään ongelmaa; 1 viittaa virheeseen, joka on huomattavissa, mutta ei suuresti aiheuta vaikeuksia käytettävyyteen ja on lähinnä kosmeettinen; 2 viittaa virheeseen, joka haittaa käytettävyyttä, mutta se tulee korjata vain, jos sille on aikaa; ja 3 viittaa käytettävyysongelmaan, joka on niin vakava, että sen korjaamista tulisi priorisoida. Vakavuusaste 1 on ongelma, joka on niin lievä, ettei se juurikaan aiheuta käyttäjälle ongelmia, kuten huudahduksen häviäminen taustäänien alle. Vakavuusaste 2 esittää piirrettä, joka on käytettävyydeltään ongelmallinen, mutta voidaan kompensoida kontekstin ja muiden havaittavien asioiden kautta, kuten kohdeyleisölle hieman vieraan sanan käyttäminen. Vakavuusaste 3 on piirre, joka vie käyttäjän pois katselukokemuksesta, kuten liian nopeasti katoava repliikki.

Vastaanottajakeskeisen suunnittelun mukaisesti tutkin dubbausta ja tekstitystä myös sen mukaan, kuka niitä havaitsee. Koska kohdeyleisö vaikuttaa analyysiin, kohdeyleisön tutkiminen tukee heuristisen analyysin tekemistä. Keskityn tutkielmassa pääsääntöisesti ensisijaiseen ja toissijaiseen kohdeyleisöön. Teoriaosuudessa esitellyn vastaanottajakeskeisen suunnittelu mukaan, analysoitavan elokuvan kohdeyleisön voidaan nähdä jakautuvan siis seuraavasti:

1. **Tarkoitettut vastaanottajat** = lapset
2. **Kuulijat** = vanhemmat tai muut lapsia hoitavat yksilöt

Käytännössä analysoin, onko käytetyt sanat sopivia lastenelokuvan katsojille ja miten tekstityksessä on otettu huomioon hieman vanhempi yleisö, sillä tekstityksen käyttäjän tulee olla vähintään lukutaitoinen, mikä ei välttämättä pidä paikkansa aivan nuorimpien lasten kohdalla. Näin ollen elokuvan heuristiikkoja tutkitaan ensisijaisesti lasten näkökulmasta, kun taas vanhempia tai muita hoitajia kohdellaan toissijaisena kohdeyleisönä. Elokuvan ikärajoitus on

Netflixissä listattu 7+. Tämä tarkoittaa, että elokuvan kohdeyleisön lapset ovat pääsääntöisesti kouluikäisiä, eikä sitä tulisi antaa katsottavaksi sitä nuoremmille.

Analyysissa edetään heuristiikka kerrallaan ja esitellään esimerkkien kautta, millaisia käytettävyysoongelmia elokuvassa on havaittavissa. Analyysissa myös kuvaillaan, millaisia käytettävyyttä auttavia piirteitä käännöksistä löytyy. Tarkoituksena on esittää juuri *Klaus*-elokuvan käytettävyysongelmien yleisyyttä sekä käännöksessä tehtyjen valintojen vaikutusta käytettävyyteen. Lopussa kootaan yhteenveto analyysissa löydetyistä piirteistä ja kuvaillaan yleisesti elokuvan käännösten käytettävyyttä.

5 Analyysi

Pieniä yksityiskohtia lukuun ottamatta, elokuva on helposti ymmärrettävä sen katsojille. Aineistoa läpikäydessä muutamia heuristisia ongelmakohtia kuitenkin ilmeni. Varsinaisia vakavia ongelmia ei kuitenkaan esiintynyt paljon ja suurin osa ilmenneistä ongelmista olivat hyvin lieviä tai niitä ei voi varsinaisesti luokitella kontekstin takia edes virheiksi. Tutkin ensimmäisiä 509:ää repliikkiä, mikä on noin puolet elokuvan kokonaisreplikeistä.

Kaikki heuristiikat käydään läpi alaluvuissa, joissa perehdyn niin havaittuihin käytettävyyden kannalta hyviin kuin hieman ongelmallisiin puoliin. Tärkeää on huomioida, että vaikka yksi asia olisi yhden heuristiikan kannalta hieman keho valinta, se voi toisen heuristiikan näkökulmasta olla ihan kelvollinen. Kaikki listatut heuristiikat ovat olennaisia laadukkaan tekstityksen ja dubbauksen luomiseksi. Lisäksi analyysia lukiessa on hyvä erottaa tutkimuksessa käytettyjen termien ”vuorosana” ja ”repliikki” ero: vuorosana on yhden henkilöahmon yksittäinen puheenvuoro ja repliikki on ruudulla kerrallaan näkyvä teksti, puhui tekstityksessä siten yksi tai useampi yksilö (Käännöstekstitysten laatusuositukset 2020).

5.1 Tekstityksen paikallisten normien ja käytäntöjen vastaavuus

Elokuvassa on käytetty hyvin suomen kielelle tyypillistä puhetyyliä ja käännöstekstityksessä sekä dubbauksessa on molemmissa käytetty suomen kielelle tyypillistä idiomaattisia ilmauksia. Tekstitys on kuitenkin yleiskielisempi, kun taas dubbauksessa on löydetty puhekielisempiä ilmaisun muotoja. Puhekielisyys esiintyy dubbauksessa suomen kielelle tyypillisellä tavalla lyhentää sanoja: ”minä” ja ”sinä” esiintyvät puhekielen tavoin ”mä” ja ”sä”. Dubbauksen välissä on myös käytetty enemmän suomenkieliselle puheelle tapaista tapaa tauottaa puhetta lisäämällä epäröiviä sanoja. Äännähdyksiä kuten ”öh” tai ”ai” esiintyy ympäri puhetta, joita niitäkin on muutettu suomenkielisemmiksi englanninkielisistä huudahduksista, kuten esimerkiksi ”uhm” ja ”oh”. Tekstityksessä sen sijaan on sille ominaisesti käytetty selkeää yleiskieltä ja niin laatusuosituksen kuten Netflixin ohjeistusten mukaan on pyritty pitämään mahdollisimman tiiviinä, jotta lukeminen olisi mahdollisimman vaivatonta katsojalle.

Elokuvassa esiintyy kääntämiselle muutenkin tavanomaista käytäntöä, eli kotouttamista. Elokuvasta löytyy huudahduksia ja sanoja, jotka on muutettu suomen kielelle tyypillisempään muotoon kuten esimerkeissä 1, 2 ja 3 näkyy:

Esimerkki 1

Repliikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:12:49,416 – 00:12:53,416	I sell fish, and then the person / on the other side of the counter...	Kato homman nimi on tää. Mä myyn kalaa / ja tiskin toisella puolella oleva	Asiahan on näin. Myyn kalaa, / ja tiskin toisella puolella seisova,
2 00:12:53,500 – 00:12:56,833	-That would be you. You buy -- / -Holy moly! That's you?	-eli siis sä, ostat sitä kalaa. / -Jukopliuta, toi oot sä.	-eli sinä, ostat sitä. / -Hetkinen. Oletko tuo sinä?

Esimerkki 2

Repliikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:02:28,666 – 00:02:30,916	Ah, well, I was expecting this / a little bit sooner,	Noh mä oottelin kyl tätä vähän aikaisemmin mut jep -	Odotin tätä hieman aiemmin.
2 00:02:31,000 -- 00:02:34,541	But, yup, summoned to the dragon's lair.	kutsu leijonan kitaan.	Minut on kutsuttu leijonanluolaan.

Esimerkki 3

Repliikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:10:25,625 – 00:10:28,750	Admit it! / You weaseled out and rang the bell!	Myönnä pois, te jänistitte ja soititte kelloa.	Myönnä. Soitit kelloa pelkuruuksissasi.

”Jukopliuta” vastaa merkitykseltään englanninkielistä ”*holy moly*” sanontaa, eli alkuperäisessä ja dubatussa versiossa on pidetty jonkinlainen huudahdus. Tekstityksessä vastaava on kuitenkin muutettu neutraalimmaksi. Tällaisissa kohdissa tekstityksessä on todennäköisesti haluttu käyttää ilmaisuja, jotka ovat tekstityksen normien mukaisesti muutettu yleiskielisemmiksi. Lohikäärmeen luola (*dragon's lair*) on kotouttamisen nimissä myös muutettu tekstityksessä ja dubbauksessa suomen kielessä yleisemmin nähtävään muotoon. Esimerkissä 3 taas ”*weasel out*” on dubbauksessa muutettu suomenkielisempään muotoon ”jänistää” ja tekstityksessä jätetty yleiskielisempään muotoon, eli siinä puhutaan pelkuruudesta ilman minkäänlaisia kiertoilmauksia.

Huudahduksien lisäksi elokuvaan on myös lisätty sanoja, jotka eivät esiinny alkuperäisessä versiossa, mutta ovat ilmaisultaan kohdekielelle normaaleja. Yksi esimerkeistä on tilanne,

jossa eräs Smeerensburgin asukkaista kertoo muille huolissaan, että hänen lapsensa leikki toisen suvun lapsen kanssa:

Esimerkki 4

Repliikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:35:39,666 – 00:35:40,666	Playing!	Leikki!	Leikkimässä!
2 00:35:40,958 – 00:35:42,291	Playing I tell you.	Mukula leikki.	Kuulitte aivan oikein.

Sanan ”mukula” vastinetta ei käytetä englanninkielisessä puheessa, mutta sen lisääminen luo luontevuutta dubbaukselle ja tuo esiin suomen puhekieltä. Tekstitys on sen sijaan enemmän samanlainen alkuperäisen kanssa, sillä merkityksen ilmaisu ei vaadi paljon muutosta, ja on tekstitysnormien tapaisesti yleiskielisempi. Dubbauksessa on myös toistettu sanaa ”leikki”, jolloin dubatussa versiossa on alkuperäisen kanssa samanlainen toiston painotus. Esimerkkien pääpointtina on, että mahdolliset muokkaukset alkuperäisestä versiosta on muutettu suomalaiselle yleisölle ymmärrettävämpään ja läheisempään muotoon.

Myös kieliopillisella tasolla suomenkielisiä versioita on tuotu lähemmäs suomen kielen kielioppia, mikä näkyy esimerkeissä 5 ja 6:

Esimerkki 5

Repliikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:20:17, 375 – 00:20:19, 208	What? Oh, the woods- man's cabin?	Mikä? Jaa metsurin mökki vai?	Mikä? Metsurin mökkikö?

Esimerkki 6

Repliikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:08:37,250 – 00:08:38,333	Where is everyone?	Missä kaikki on?	Missä kaikki ovat?
2 00:08:38,541 – 00:08:39,416	Everyone?	Siis ketkä?	Kaikkiko?

Suomen kielen rakenteelle on tyypillistä antaa informaatioita lisäämällä suffikseja eli päätteitä sanoihin. Tällaisia esimerkkejä löytyy tekstityksestä, jossa tilan rajallisuudenkin vuoksi on käytetty liitepartikkeleita, jotka ovat ominaisia suomen kielelle. Käytössä on esimerkiksi suomen kielen tapaa ilmaista kysymyksiä lisäämällä ”-ko” tai ”-kö” liitepartikkeleita. Dubbauksessa on pääsääntöisesti muutettu tällaiset muodot joksikin muuksi käyttämällä esimerkiksi kysyviä pikkusanoja ”vai” tai ”ketkä”. Liitepartikkeleiden käyttö auttaa tekstitystä pysymään lyhyempänä. Liitepartikkelien käyttö näkyy myös dubbauksessa, mikä osoittaa sen tavallisuutta myös puhekielessä, mutta niitä on havaittavissa enemmän tekstityksessä. Näin pelkäämään liitepartikkeleita käyttämällä tekstityksestä on onnistuttu tuomaan esille puhekieltä.

Kotouttamista tapahtuu myös pelkkien ilmauksien ulkopuolella. Loppujen lopuksi tilanteita, joissa asioita tarvitsisi kovasti kotouttaa ei elokuvassa paljon ole, mutta esimerkiksi näin on tehty kahden nimen kohdalla. Tekstityksessä nimi ”Herlief” on dubbauksessa muutettu nimeksi ”Pellervo” ja nimi ”Patty” on vaihdettu nimeen ”Jenni”. Dubbauksessa muutama nimi on siis kotoutettu lähemmäs muuttamalla ne suomalaisempiin nimiin. Muita nimiä ei ole kuitenkaan muunneltu, vaan jätetty siihen muotoon kuin ne ovat alun perin olleet. Tekstityksessä sen sijaan nimiä ei muuteta ollenkaan, ei edes edellä mainittuja esimerkkejä, vaan ne on jätetty alkuperäiseen muotoon. Tämä johtunee Netflixin ohjeistuksista, joiden mukaan vieras-kielisiä nimiä ei tule muuttaa toiseen muotoon, ellei Netflix itse tarjoa vaihtoehtoisia nimiä (Netflix n.d c). Näin Netflix jo lähtökohtaisesti ylläpitää vieraannuttavaa tyyliä tekstityksissään, mikä toisaalta voidaan nähdä myös lojaaliutena alkuperäiselle versiolle. Suomalaiselle katsojalle teksti voisi tuntua läheisemmältä, jos nimet olisi kotoutettu myös tekstityksessä, ja useimmiten hahmojen nimet suomennetaankin (Tiihonen 2007, 174). Kontekstista käy kuitenkin ilmi, että kyseessä on nimi, eikä vieraan oloinen nimi lopulta kuitenkaan vaikuta kovasti käytettävyyteen. Tästä syystä nimien kotouttamatta jättäminen kuuluisi vakavuusluokkaan 1.

Lähtökohtaisesti ilmaisut ja sanat on siis käytettävyydeltään onnistuneesti muutettu suomen kielen normien ja tyylin mukaisiksi. Vakavia käytettävyyssongelmia ei ilmene verrattaessa tekstitystä tai dubbauksen kohdekielen paikallisiin normeihin ja käytäntöihin.

5.2 Tekstityksen ja käyttäjän vastaavuus

Tekstityksen ja käyttäjän vastaavuuden tutkimisessa paneudutaan tarkemmin siihen, miten hyvin tekstitys ja dubbaus palvelevat kohdeyleisöä. Dubbausta kuunnellessa, kuten on jo mainittu, on selvästi ajateltu suomen kieltä ja miten elokuva on saatu kuulostamaan luonnolliselta natiivipuhujille. Yleisellä tasolla elokuvaan on niin dubbauksessa kuin tekstityksessä löydetty käytettäviä vaihtoehtoja sovitaa teksti ja puhe lapsille sopivaksi.

Elokuvaa kuitenkin tarkastellessa, mielenkiintoinen havainto löytyy siitä, että tekstitys on lapsen näkökulmasta muutamassa kohdassa selkeämmin ymmärrettävissä, kuin dubbaus. Näissä kohdissa tekstityksessä on käytetty yleisemmin käytettyjä termejä kuin dubbauksessa ja dubbauksessa käytettävät termit voivat haitata puheen käytettävyyttä lapsille. Selittävä tekijä tälle erolle on todennäköisesti henkilöhahmoille sopivan kielen käyttäminen. Havaittavissa onkin, että suurin osa lapsille vaikeammin ymmärrettävistä sanoista on käytössä elokuvan iältään vanhempien hahmojen kohdalla. Lasten käyttämä sana, joka ei kuitenkaan ole aivan käytettävä kohdeyleisöön nähden, on ”kolein”. Kun elokuvan lapset käyttävät dubbauksessa sanaa ”kolein”, niin sana viittaa englannin sanaan ”cool” (Klaus 2019). ”Kolein” sanan jättäminen muotoon ”cool” olisi voinut olla käytettävämpi vaihtoehto kohdeyleisön näkökulmasta, sillä lasten keskuudessa ”cool” on enemmän käytössä ihan alkuperäisessä muodossaan. Sana on kuitenkin hyvin samanlainen englanninkieliseen verrattuna eikä kontekstissa aiheuta ongelmia ymmärrykseen, minkä vuoksi kyseinen käännös on vakavuusasteeltaan 1. Tekstityksessä vastaavaa käytettävyyssongelmaa ei ole, sillä ”cool” sana on korvattu sanalla ”mahtava”. Vaikka tekstitys ja dubbaus ovat hyvin idiomaattisia, ”kolein” esimerkin lisäksi kohtaukset, jotka voivat olla vaikeasti ymmärrettävissä elokuvan pääsääntöiselle kohdeyleisölle on esitelty esimerkeissä 7 ja 8:

Esimerkki 7

Repliiikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:37:13,125 – 00:37:19,875	Now I just know you didn't mean to / disrespect all that heritage, right?	Et varmaankaan tarkoittanut viitata kintaalla / sukusi historialle, ethän?	Ethän tarkoittanut olla epä-kunnioittava / sitä perinnettä kohtaan?

Periaatteessa dubatussa vastineessa ei ole mitään vikaa, mutta ilmaisu ”viitata kintaalla” voi olla hyvinkin vieras lapsille, mikä vaikeuttaa kohtauksen ymmärtämistä. Samanlainen ongelma ilmenee myös aikaisemmin elokuvassa:

Esimerkki 8

Repliiikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:11:11,666 – 00:11:16,041	You don't know who I am, / So I'm going to let this one slide.	Okei, okei, hei te ette tunne mua, / joten painetaan tää nyt villaisella.	Selväksi tuli. Ette tiedä, kuka olen. / Sallittakoon se tällä kertaa.

Tässäkin kyseenalaista on, että kuinka monelle lapselle ”painaa villaisella” on tuttu sanonta. Kohtausten kuvien kontekstin ja aikaisempien vuorosanojen perusteella ilmaisun merkityksen voi jollain tavoin kenties arvata tai jättää huomiotta, ilman että se totaalaisesti häiritsee ymmärrystä, mutta ne voivat silti haitata käytettävyyttä ja rikkoa katsojan keskittymistä. Tästä syystä esimerkit 7 ja 8 asettuvat vakavuusasteikolla luokkaan 2. Tässä tilanteessa tekstitys on helpommin ymmärrettävä, mutta kohdeyleisön lapsille, joilla ei mahdollisesti ole vielä lukutaitoa, se ei ole kovin suuri apu. Ylläpitämällä idiomaattista suomenkielistä puhekieltä, dubbauksessa on esimerkkien kohdalla jouduttu luopumaan vähän kohdeyleisön ymmärrettävyydestä.

Esimerkkien 7 ja 8 lisäksi elokuvassa on kohtaus, jossa Jesper tervehtii kyläläistä sanoin ”No morjesta, että pätkähti!” Pätkähti voi olla hieman vieras ilmaus lapsille, mutta koska vuorosana alkaa sanalla morjens, ei sen sisältö ole vaikeasti tulkittavissa vaan se tuntuu enemmänkin juuri vain tervehdyksen ilmaisun lisältä. Tästä syystä kyseinen kohtaus ei ole asetettu vakavuudeltaan samalle tasolle kuin esimerkit 7 ja 8, jolloin ”pätkähti” on listattu kuulumaan vakavuusasteeseen 1.

Muuten elokuvan repliikit ovat ymmärrettävästi käännetty niin dubbauksessa ja tekstityksessä. Paria esimerkkiä lukuun ottamatta sanavalinnat eivät aiheuta käytettävyyso ongelmia lapsille tai aikuisille, eli käänösprosessissa on osattu huomioida ensisijaista ja toissijaista kohdeyleisöä.

5.3 Ymmärrettävyys, luettavuus ja kognitiivinen kuormitus

Tässä luvussa keskitytään enemmän siihen, miten vaivatonta tekstityksen tai dubbauksen seuraaminen on katsojalle. Dubbauksen kohdalla käytettävyyden kannalta on tärkeää, että puhe kuuluu ja erottuu selkeästi muusta taustahälinästä. Kokonaisuudessaan elokuvan

dubbauksessa on hyvin vähän tilanteita, jossa hahmojen ääntä ei kuule tai se on liian epäselvää. Elokuvasa on useita kohtia, jossa esiintyy monta ääntä päällekkäin, mutta tällaisissa kohtauksissa puhetta ei oikeastaan olekaan tarkoitus kuulla, vaan kohtausten on tarkoitus olla sekavia ja äänten epäselviä. Tällaisten kohtausten kanssa ongelmat ovatkin vakavuusluokkaa 0, eli niitä ei kontekstin takia varsinaisesti ongelmiksi voi luokitella.

Tarkoituksellisesti epäselvien puheiden lisäksi elokuvassa on kuitenkin muutamia kohtia, joissa puhe jää taustäänien alle ja vaikeuttaa ymmärtämistä. Yksi tällainen kohtaus tapahtuu esimerkin 9 mukaisesti, kun Jesperin on matkalla Smeerensburgiin:

Esimerkki 9

Repliikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:05:54,458 – 00:05:56,083	Really, really great.	Tää päivä on todella [?]	Kerrassaan fantastista.

Dubbauksen viimeinen kohta jää ympäristön äänien alle, eikä näin kuulu kunnolla. Kohtauksessa Jesperin oma ääni myös vaimenee ja muuttuu muminamaiseksi, mikä hankaloittaa entisestään ymmärtämistä. Sen sijaan alkuperäisessä ääni kuuluu erittäin selvästi taustasta. Kuvan kontekstista ja aikaisemmista repliikeistä voi päätellä, että repliikki on lisää Jesperin valitusta siitä, että hänen täytyi lähteä huonoilla vankkureilla kohti Smeerensburgia. Vakavuusasteeltaan esimerkki 9 on siis luokkaa 1. Hetken kestävän kohtauksen viimeisen lauseen ymmärtämättä jättäminen ei aiheuta vakavia käytettävyyso ongelmia.

Myöhemmässä elokuvan kohtauksessa tekstityksen ja dubbauksen välillä ilmenee myös huomattava ero. Kohtauksessa Jesper juoksee pakoon hänen päälleen putoavan talon alta:

Esimerkki 10

Repliikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:16:56,291 – 00:16:57,541	Holy mother!	[Jukopliuta ?]	Jestas sentään!

Tekstityksessä lukee ”Jestas sentään!”, mutta kohtauksessa päähenkilön vuorosana ei kuulu lähes ollenkaan taustamelun alta. Kun kohtauksen kuuntelee useampaan kertaan, voi taustamelun seasta hennosti kuulla sanan ”jukopliuta”, mutta se on hyvin heikosti kuultavissa ja jää

helposti huomaamatta. Repliikki ei ole elokuvan juonen ymmärtämisen kannalta oleellinen, minkä vuoksi virhe kuuluisi vakavuusluokkaan 1. Sen lisäksi, jos suomenkielisiä tekstityksiä käyttää englanninkielisen puheen kanssa, käytettävyysoongelmaa ei ole. Ongelma ilmenee vain suomenkielisen dubbauksen kanssa. Repliikin dubbaamatta jättäminenään ei olisi ollut täysin mahdotonta, sillä osa elokuvan kohtauksista on jätetty dubbaamatta, kuten pääasiassa saamelaisytyön puhe. Hänen puhettaan ei ole myöskään tekstitetty, joten sen kuuluukin jäädä ymmärtämättä, lukuun ottamatta kyseistä saamen kieltä puhuvat.

Tekstityksen kohdalla tekstin vaivattomuutta lukijalle on hyvä tutkia ajoituksen kautta. Laatusuosituksen (Käännöstekstitysten laatusuositukset 2020, 5) mukaisesti ”kahden repliikin välinen vähimmäistauko on 2–4 freimiä”. Tutkielman analyysin kohteena olevien 509 repliikin välillä yksikään tauko ei ole alle laatusuosituksen mukainen, joten liian nopeita vaihdoksia repliikkien välillä elokuvassa ei ole.

Laatusuosituksen (Käännöstekstitysten laatusuositukset 2020) mukaisesti repliikkien vähimmäiskeston tulisi olla 1,8 sekuntia eikä lukunopeuden tulisi ylittää 12–14 merkkiä sekunnissa (CPS). Mutta koska kyseessä on lastenelokuva, lukunopeutta ei suositella nopeammaksi kuin 10–12 merkkiä sekunnissa. Netflixin ohjeistusten mukaan lapsille suunnattujen elokuvien ei tulisi ylittää 13 merkkiä sekunnissa ja aikuisille maksimimerkkimäärä on 17 (Netflix n.d c). Netflixin omien käytäntöjen mukaan repliikin minimiaika on 5/6 sekuntia (Netflix n.d d). Tästä syystä merkitsin erikseen jokaisen repliikin, jotka menivät yli 12 ja 13 merkin, jonka jälkeen merkitsin repliikit, jotka menivät yli 14 ja 17 merkkiä. Kaikista 509:tä tutkitusta repliikistä alle 1,8 sekunnin kestäviä repliikkejä oli 173 ja repliikkejä, jotka olivat yli 12 merkkiä sekunnissa, oli 383. Näistä 383 merkistä niitä, jotka olivat välillä 12–14, eli sopivat vielä laatusuosituksen mukaan aikuisten lukunopeuteen oli yhteensä 86. Yhteensä repliikkejä, jotka olivat niin laatusuosituksen, että Netflixin ohjeistusten mukaan liian nopeita merkkimäärältään oli 99.

Taulukko 4 Repliikkien piirteitä

Repliikkejä yhteensä	Kesto alle 1,8 sekuntia	CPS yli 12	CPS yli 13	CPS 12-14	CPS yli 14	CPS yli 17
509	173	383	348	86	297	99

Monet repliikeistä, jotka menivät yli 14 merkkiä sekunnissa, olivat vain vähän yli suositellun määrän, noin 15 tai 16 merkkiä. Yli 20 CPS:n repliikkejä oli muutama ja korkein havaittu merkkimäärä oli 21. Yli puolet analysoiduista repliikeistä menivät yli laatusuosituksissa

esitetyn aikuisille suositellun lukunopeuden. Sen sijaan Netflixin asettama raja aikuisten lukunopeudelle on 17 merkkiä sekunnissa (Netflix n.d c). Noin viidesosa repliikeistä ovat silti nopeampia, kuin jopa Netflixin omat ohjeistukset suosittelevat. Lukunopeus elokuvassa on siis käytettävyydeltään liian nopea elokuvan ensisijaiselle kohdeyleisölle ja lukunopeus vaikuttaa myös toissijaiseen kohderyhmään negatiivisesti. Suositellun merkkimäärän ylittäminen ei kuitenkaan aina vaikuta vakavasti käytettävyyteen, sillä sanat havaitaan usein kokonaisuuksina eikä yksittäisinä kirjaimina, eli rivi kirjaimia avaa visuaalisen kuvan mielessä, mikä yhdistetään muistissa oleviin sanoihin (Agrawal–Hari–Arun 2020, 1). Toisaalta katsoja käyttää usein enemmän aikaa pitkien virkkeiden lukemiseen, jolloin suuri merkkimäärä on haitallinen (Kruger–Wisniewska–Liao 2022, 215). Tämän vuoksi muutaman merkin ylitys ei välttämättä hidasta sanojen kokonaisuuden havaitsemista, joten vakavuusasteeltaan parin merkkimäärän ylitys kuuluisi luokkaan 2. Repliikit, joiden merkkimäärä meni jopa yli 17 merkin lukeutuvat vakavuusasteeseen 3, sillä kyseiset repliikit ovat jo yli aikuisille suositellun määrä ja täten eivät ole käytettäviä myöskään lapsille.

Laatusuosituksen mukaan, “koska tekstitysohjelmalla säädettävä lukunopeus on mekaaninen, on av-kääntäjän arvioitava aina lukunopeuden tosiasiallinen riittävyys” (Käännöstekstitysten laatusuositus 2020, 6). Suurin osa alle 1,8 sekunnin repliikeistä onkin maksimissaan yhden tai kaksi sanaa, jolloin lyhyt kesto ei ole niin hälyttävä. Joissakin Jesperin puheissa teksti menee kuitenkin suosituksia nopeammin, vaikkakin ne ovat vielä luettavissa. Hitaamman lukunopeuden tarvitsevat katsojat voivat kokea lukunopeuden kuitenkin vaikuttavan käytettävyyteen negatiivisesti, sillä liian nopeasti ohivilahtavat tekstitykset eivät jätä katsojalle tarpeeksi aikaa sisäistää tekstityksen sisältöä. Vain hetken ruudulla oleva teksti ei myöskään jätä katsojalle aikaa lukea uudelleen tekstitystä niissä tilanteissa, kun katsoja sitä tarvitsisi (Kruger–Wisniewska–Liao 2022, 218). Elokuvan kannalta positiivista on, että lyhyet lukuajat kuuluvatkin elokuvan ymmärtämisen kannalta vähemmän tärkeille repliikeille, jotka ovat lähinnä täynnä huudahduksia tai muita lyhyitä sanoja. Esimerkiksi repliikille, jossa lukee vain ”ehdottomasti” on varattu 0,883 sekuntia aikaa lukea. Kaikki alle sekunnin kestävät repliikit ovatkin maksimissaan kaksisanaisia, mutta kyseisistä repliikeistä suurin osa on vain yksisanaisia.

Vaikka laatusuosituksen mukaisesti monet repliikeistä ovat liian nopeita, ne kuitenkin sisältyvät Netflixin omien ohjeiden mukaisesti sallittaviin pituuksiin (Netflix n.d d). Tästä syystä ei voi sanoa, että repliikkien ajastukset olisivat väärin tuotettu, sillä ne ovat julkaisijan ohjeiden mukaisesti ajastettu. Laatusuosituksen ehdotusten, jotka nimenomaan perustuvat suomalaisten ammattilaisten tietämykselle, mukaan liian lyhyet repliikit tarvitsisivat kuitenkin yhdistää

muihin repliikkeihin tai varata niille enemmän lukuaikaa, jotta ne eivät aiheuta lukijalle liikaa kuormitusta (Käännöstekstitysten laatusuositukset 2020). Tästä syystä, vaikka liian nopeat repliikit eivät ole Netflixin ohjeiden mukaan liian lyhyitä, alle sekunnin kestävät repliikit voitaisiin silti laskea vakavuusasteikolla luokkaan 3. Repliikit, jotka ovat vain vähän alle laatusuositusten 1,8 sekuntia, ovat vakavuusluokkaa 2. Lyhyen ajan kestävät repliikit sisältävät hyvin vähän sanoja, mutta tekstittämisessä on erittäin tärkeää antaa lukijalle tarpeeksi aikaa lukea informaatiota. Mikäli katsojan tarvitsee pysäyttää elokuva ja kelata taaksepäin pystyäkseen lukemaan tekstitykset loppuun, on käytettävyydessä suuri ongelma.

5.4 Tekstityksen ja ympäristön vastaavuus

Tekstityksen ja ympäristön vastaavuudella tarkkaillaan sitä, miten hyvin tekstitys ja dubbaus sopivat ruudulla näkyviin asioihin. Luonnollisesti eri kielelle tehtyä dubbausta tutkiessa, kaikki hahmojen huultenliikkeet eivät aina vastaa täysin puhetta. Huulten liikkeen vastaavuus ei ole niin tärkeää, jos hahmo on kuvattu kaukaa, mutta olisi hyvä saada puhe vastaamaan mahdollisimman hyvin huulten liikkeitä tilanteissa, jossa hahmoa kuvataan läheltä, sillä silloin kontrasti on parhaiten havaittavissa. Dubbauksessa suurin huomioitava erilaisuus on vuoropuheluiden lopetus, sillä suun muoto ei aina vastaa suomenkielisen sanan vaatimaa suun muotoa. Esimerkkinä elokuvan kersantti sanoo repliikin lopussa ”lajittelu”, päättyen näin u-vokaaliin, mutta englanninkielisessä versiossa repliikki päättyy sanaan ”*fling*”, mikä päättää repliikin samanlaiseen muotoon kuin i-vokaalissa (Klaus 2019). Koska kersanttia kuvataan suhteellisen läheltä tässä kohtauksessa, eikä ruudulla tapahdu mitään muuta, suun muodon ja puheen eron huomaa helpommin kuin monessa muussa tilanteessa. Toisessa kohtauksessa samanlainen tilanne on korjattu Jesper huutaa ”mitä tapahtuu”, mutta sanan ”tapahtuu” loppu yhdistetään huutoon, jolloin hahmon suun jääminen auki näyttää luonnollisemmalta kuin se olisi ollut vain tavallisesti puhuessa. Vakavuudeltaan nämä ja samanlaiset kohtaukset ovat kuitenkin melko lievä, sillä huomio kiinnittyy usein hahmon elekieleen suun liikkeen sijasta, jolloin kontrasti ei ole niin terävä. Varsinaisia havaittavia huulisynkronian virheitä oli 509 repliikin sisällä kuusi, mutta ne ovat kaikki virheluokkaa 1, eivätkä juurikaan häiritse käytettävyyttä, sillä ruudulla tapahtuva muu liike jakaa huomiota.

Elokuvasa on myös muutettu yksi sana, mahdollisesti juuri sen takia, että se sopii paremmin ruudulla näkyvään suun liikkeeseen. Tekstityksessä puhutaan silakasta, mutta dubbauksesta kalasta puhutaan sillinä. Merkitys on näin onnistuttu säilyttämään samana, mutta silli sopii selvästi paremmin suunliikkeisiin. Samalla lailla toisessa kohtauksessa sama hahmo sanoo

englanninkielisen repliikin ”*hang in there*” dubatussa versiossa ”sinnittele”, kun tekstityksessä lukee ”enää vähän aikaa”. Molemmat ovat merkitykseltään samanlaisia, mutta ”enää vähän aikaa” antaa paremmin kuvaa siitä, kuinka lähellä tavoitettaan kyseinen hahmo on, kun taas ”sinnittele” on huulisynkronialtaan paljon parempi.

Ainakin kaksi Jesperin huudahduksista on jätetty dubbaukseen alkuperäisenä ääniraitana. Sävy eroaa muista Jesperin huudahduksista sen verran, että eron huomaa, mutta se ei vakavasti vaikuta käytettävyyteen, sillä ne ovat nopeita kohtauksia, jotka eivät välttämättä hajota katsojan keskittymistä ruudulla tapahtuvasta, joten vakavuusluokka näille on 0. Äänen dissonanssin huomaa vain, jos kuuntelee erityisen tarkkaan ja huudahdus voi muutenkin kuulostaa normaalista puheesta erilaiselta. Kohtaukset eivät myöskään kestä kauaa, joten huutojen havainnointi saattaa jäädä muun ruudulla näkyvän liikkeen takia havainnoimatta.

Suomalaisessa dubbauksessa on onnistuttu pitämään hahmojen äänensävy sopivana ruudulla näkyviin kasvonliikkeisiin. Monessa kohdassa, jossa hahmojen hampaat ovat puhuessa näkyvästi yhdessä, myös ääni on kuuluvasti puhuttu ns. hampaiden läpi. Näin vihan ja turhautumisen tunteet näkyvät hyvin kuvan ja äänen yhteistyönä. Äännähdykset ja hengenvedot sekä muut ei varsinaista puhetta olevat äänet on hyvin tasapainotettu huulten liikkeiden kanssa. Sanoja on venytetty sen mukaan, onko niitä alkuperäisessä venytetty, mikä sopii täten alkuperäisen puheen perusteella luotuun suunliikkeeseen. Esimerkiksi kun lautturi implisiittisesti vit saillee siitä, että Jesperillä ei ole tarpeeksi kirjeitä, hän pitkittää lauseessa ”mä tulin hakee kaiken lähtevän postin” sanaa ”kaiken”, mikä lisää kuvan ilmeen kanssa ilmaisun ivallisuutta.

Huulisynkronian ja dubbauksen ajastuksen välillä ei näytä olevan ongelmaa, puhe tulee ajallaan eikä häiritseviä viiveitä tai etuajaisuutta näy. Myöskään dubbauksen ja elesynkronian kanssa ei näytä esiintyvän käytettävyyso ongelmia. Puheen luomien tunteiden voidaan nähdä vältyvän myös elekieleen, jolloin esimerkiksi veltot kädenliikkeet yhdistyvät pitkittyviin ään teisiin ja hätäiset kädenheilautukset yhdistyvät nopeaan tai kiihkeään puheeseen. Puheen rytmitys on alkuperäisen kanssa samanlainen, minkä ansiosta painotus dubbauksessa osuu pääsääntöisesti samoihin kohtiin virkkeissä, joissa se on alkuperäisessäkin. Myöskään puheen ja käännöstekstityksen ilmestymisen ruudulle välillä ei ollut synkroniaongelmia.

Tekstitys ja dubbaus antavat myös enemmän ja erilaista kontekstia verrattuna alkuperäiseen puheeseen. Esimerkissä 11 näkyy, miten pelkillä sanamuodoilla molemmissa suomenkielissä valinnoissa tuodaan enemmän informaatiota katsojalle:

Esimerkki 11

Repliiikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:32:40,208 – 00:32:43,458	You remember me, from the nice / breaking and entering last night?	Muistaks sä kun me vähän murtauduttiin eilen?	Muistatko, kun murtauduin kotiisi eilen?

Minkäänlaista eksplisiittistä selitystä murtautumiselle ei ole annettu alkuperäisessä puheessa. Ennen tätä kohtausta, Jesper on teknisesti murtautunut kahteen eri taloon. Kyseenalaiseksi jääkin, onko kohtauksessa todella tarkoitettu kohtausta, jossa Jesper kävelee sisään Klausin kotiin, vai sitä, että Jesper murtautuu—Klausin odottaessa ulkona—piirroksen tehneen lapsen kotiin viemään lapselle lahjaa. Dubbauksen ”me” viittaisi siihen, että Jesper puhuu heidän yhteisestä aktiviteetistään murtautua lapsen kotiin. Sen sijaan tekstityksen ”murtauduin kotiisi” viittaa selvästi siihen, että Jesper puhuu hänen omasta murtautumisestaan. Esimerkissä 11 molemmat, niin dubbaus kuin tekstitys, antavat enemmän kontekstia alkuperäiseen verrattuna.

Tilanteita, joissa tekstitys antaa dubbausta enemmän eksplisiittisempää tietoa on useampia. Kun Jesperin isä ilmoittaa jättävänsä Jesperin perinnöitä, eri versiot näyttävät esimerkin 12 tapaan tältä:

Esimerkki 12

Repliiikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:04:38,208 – 00:04:41,458	If you fail to get those letters, / you're cut off.	Jos et saa kirjeitä kasaan, / se on loppu.	Ilman niitä kirjeitä / saat heittää hyvästit perinnöllesi.

Dubbauksen ”se” ei oikein viittaa mihinkään, kun taas tekstityksessä on eksplikoitu, että Jesperin isä puhuu perinnöstä. Toisaalta tämän repliikin jälkeen Jesperin isä alkaa luettelemaan erilaisia asioita, joista Jesper joutuisi luopumaan ilman perintöään, mutta merkitykseltään tekstitys vastaa selkeästi tarkemmin alkuperäistä ja tuo kontekstin paremmin katsojalle esiin, mikä vähentää epäselvyyttä ja auttaa ymmärryksessä. Näin katsojalle tulee tekstityksen kautta selkeämmin esille, mikä Jesperin motivaatio saada kirjeet kasaan on. Dubbaus selittää, että Jesper menettää joitakin luksuselämäänsä liittyviä asioita, jos ei kerää kasaan kaikkia kirjeitä, mutta varsinaisesta perinnöstä mainitaan vasta myöhemmin. Esimerkki tekstityksen tarkentavasta luonteesta näkyy myös esimerkeissä 13 ja 14.

Esimerkki 13

Repliikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:21:52,375 – 00:21:56,583	Hello? I'm in your house / or... whatever this place is.	Huhuu... mä tulin sisään tänne / vai mikä tää nyt onkaan.	Huhuu? Olen talossasi, / tai mikä tämä ikinä lienee- kään.

Esimerkki 14

Repliikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:26:53,166 – 00:26:54,916	Statuesque... ahm, you've got kind of a...	Sä oot niinkun...	Olet jotenkin patsasmai- nen.

Tässäkin esimerkissä tekstitys on alkuperäiselle puheelle lojaalisti eksplikoanut tarkemmin, mistä paikasta Jesper puhuu, kun taas dubbauksessa puhutaan vain sanoilla ”tänne”. Dubbaus antaa kuvan puhua enemmän puolestaan, eikä seuraa yhtä vahvasti alkuperäistä. Tekstityksessä taas seurataan tarkemmin alkuperäistä. Se avaa pelkkänä tekstinä enemmän kontekstia, mutta siinä on onnistuttu myös välttämään turhaa selittämistä, sillä kuva auttaa katsojaa ymmärtämään, missä Jesper on. Esimerkissä 14 dubbauksessa on pidetty enemmän alkuperäisen epäröivää ilmaisua, mutta koska repliikille on vähän aikaa, kommentti patsasmaisuudesta on todennäköisesti jätetty pois. Tekstityksessä sen sijaan epäröintiä ei ole ilmaistu, vaan tekstitykselle luontaiseen tapaan merkitys on ilmaistu mahdollisimman yksinkertaisesti. Liiallinen eksplikointi voi kuitenkin olla myös haitaksi, sillä on hyvä antaa ruudulla näkyvän vaikuttaa tekstin lisäksi katsojan tulkintaan, jottei teksti tunnu epäluontevalta. Elokuvan eksplikoitua kohdat ovatkin hyvin lievästi vaikuttavia eivätkä häiritse lukemisen kulkua tai tuo turhaan esille elokuvan kontekstiin nähden täysin itsestään selviä asioita.

Kokonaisuudessaan käännöstekstitys ja dubbaus sopivat käyttöympäristöönsä. Huulten liikkeen ja äänen sopeuttaminen eivät aiheuta vakavia käytettävyyssongelmia, eivätkä käännöstekstitys tai dubbaus ole epäselviä verrattuna siihen, mitä ruudulla on havaittavissa. Eksplikointia tapahtuu hieman enemmän tekstityksissä, mutta epäluonnolliselta kuulostavia tarkennuksia niissä ei ole.

5.5 Tekstityksen ja genren vastaavuus

Lastenelokuvat genrenä on hyvin laaja, sillä ne käsittelevät monia eri aiheita. Tästä syystä on vaikea asettaa erittäin spesifejä piirteitä ja odotuksia kyseiselle genrelle. Yleisellä tasolla lastenelokuvissa tekstin ja puheen on kuitenkin hyvä olla helposti ymmärrettävää ilman, että ne menettävät leikkisiä sanavalintojaan. Lasten keskittymisen ylläpitämiseksi on niin kielellisesti kuin kuvallisesti hyvä luoda elokuvasta mahdollisimman houkuttava huumorin kautta. Animaatioelokuvien pääsääntöinen tavoite on viihdyttää lapsia ja heidän kanssaan olevia aikuisia (Borodo–Díaz-Cintas 2025, 202). Lasten näkökulmasta on hyvä, että dubbauksessa käytetään puhekieltä ja sellaista puhetta, joihin lapset ovat tottuneet. Huumori ja sanaleikit on hyvä parhaan mukaan muuttaa sellaiseen muotoon, että ne ovat edelleen hauskoja lapsille.

Kuten jo kohdassa 4.1 huomattiin, elokuvassa on niin tekstityksessä kuin dubbauksessa käytetty idiomaattista suomen kieltä. Sanat ovat pääsääntöisesti yksinkertaisia, mikä on hyvä lapsille tarkoitetuissa elokuvissa. Yleisellä tasolla dubbauksessa on kuitenkin nähtävissä enemmän ”irrotteltua”, eli siinä on käytetty enemmän leikitteleviä ilmauksia:

Esimerkki 15

Repliiikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:03:22,166 – 00:03:24,625	Transport of fragile merchandise...	Särkyvien lähetysten kuljetus	Särkyvien lähetysten kuljetus:
2 00:03:24,708 – 00:03:26,583	... worst on record	pohjanoteeraus	kaikkien aikojen surkein.

Kohtauksessa ei näy vuoropuheen puhuvaa hahmoa, joten eroja ei voi laittaa huulten liikkeen synkroniaan. Pohjanoteeraus tuntuu leikittelevämmältä ja kontekstin kanssa hupaisammalta vaihtoehdolta, kuin pelkkä ”kaikkien aikojen surkein”. Elokuvassa on muitakin kohtauksia, joissa leikitellään alkuperäisen tyyliin sanoilla.

Henkilöhahmojen luonteella ja tilanteilla on myös osattu leikitellä suomenkielisissä versioissa:

Esimerkki 16

Repliikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:02:41,208 – 00:02:44,375	...and I'm going to take one last look / Around the old place so I can forget it.	Mä vilkasan vielä kerran / nopeesti ympärilleni.	Katson paikkaa vielä kerran, / jotta voin unohtaa sen.
2 00:02:45,166 – 00:02:47,000	Mmm-hmm. Got it. All right, let's go.	mhm, nonni se oli siinä, mennään.	Valmista tuli. Mennään.

Tekstityksessä on pidetty humoristinen ilmaisu, jossa Jesper katsoo ympärilleen, jotta voi unohtaa näkemänsä. Sama ilmaus on kuitenkin dubbauksessa jätetty kokonaan pois, mikä vie pois kohtauksen humoristisesta ilmapiiristä. Tämä kuuluu vakavuusluokkaan 1, sillä se ei vie pois katsojan ymmärrystä, mutta laimentaa Jesperin luonnetta. Dubbauksen muoto tuo vähemmän esille Jesperin välinpitämätöntä luonnetta, jonka on tarkoitus tuoda huumoria elokuvaan. Myöhemmin Jesperin lähettäessä lapsia saaren opettajan luokse opettelemaan kirjoitustaitoja, koska lapset eivät ole aikaisemmin käyneet koulussa, opettaja kommentoi Jesperin tekoa esimerkissä 17 esitetyllä tavalla.

Esimerkki 17

Repliikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:39:55,541 – 00:39:56,375	-What are you doing? -Aah!	Mitä sä puuhaat?	Mitä teet?
2 00:39:57,125 – 00:39:59,541	Telling children to go to school / to learn to write?	Lähetät muksuja kouluun oppimaan.	Passitatko lapset kouluun kirjoittamaan?
3 00:39:59,625 – 00:40:02,208	What is wrong with you?	-Mikä sua vaivaa? -Niin, niin...	-Mikä sinua vaivaa? -Tarkoitukseni oli...

Kohtauksesta esimerkissä 17 on pyritty tekemään humoristinen tekemällä opettajasta vihainen siitä, että lapset tulevat kouluun oppimaan. Kohtaus leikittelee sillä, miten koulu yleensä havainnoidaan ja miten opettaja reagoi siihen. Tekstitys ja dubbaus eivät juurikaan eroa alkuperäisestä, sillä huumori tukeutuu enemmän tilanteeseen ja hahmojen rooleihin kuin tekstiin. Tilanteesta riippuvaista huumoria näkyy myös muualla elokuvassa, esimerkiksi yhdessä

kohtauksessa lautturi puhuu Jesperin kuljettavan etanapostia, kun hän raahaa itseään hitaasti maata pitkin ja pyrkii pakenemaan raivoavia kyläläisiä. Samalla tavalla Jesperin juostessa nopeasti myöhemmin karkuun, lautturi sanoo hänen kuljettavan pikapostia. (Klaus 2019.)

Elokuvassa lapsille tarkoitettu huumori tukeutuu paljon pelkkään kuvaan, jolloin teksti ja dubbaus ovat sille enemmänkin vain lisänä, jos niitä esiintyy ollenkaan. Jesperille tapahtuu paljon hänen viedessään lasten koteihin leluja. Yhdessä kohtauksessa Klaus ponnauttaa Jesperin laudalta savupiippuun, jonka aikana Jesper huutaa ”miksi”. Jesper myös putoaa päällä olevaan takkaan, jolloin hän joutuu sammuttamaan palavan takamuksensa lumessa. Vaikka kohdat on tarkoitettu humoristisiksi, ne eivät juurikaan tukeudu puheeseen tai tekstiin. Tällaisten kohtausten on tarkoitus kiinnittää lasten huomio enimmäkseen sillä, mitä tapahtuu ruudulla. Tällaisten kohtausten lisäksi saaren lapset työntävät vanhuksen kuistilta alas mäkeä, jonka jälkeen vanhus huutaa lasten perään:

Esimerkki 18

Repliiikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:08:03,791 – 00:08:06,625	Oh, you rotten vermin!	Senkin kurjat kakarat!	Senkin mädät kiusankappalet!

Näin tapahtuu ainakin kahdesti ja vanhus huutaa aina lasten perään samalla tavalla. Saman vuorosanan ja vanhuksen hännäämisen toistolla saadaan jatkuvia humoristisia kohtauksia.

Elokuvasta löytyy lapsellisen huumorin lisäksi myös mustaa huumoria, mikä sopii paremmin vanhemmalle yleisölle ja tukeutuu muuhunkin kuin pelkästään kuvan antamaan informaatioon. Esimerkiksi Jesperin palatessa toisen kerran Klausin luo pyytämään lupaa jakaa lisää leluja, Klaus ojentaa Jesperille narun, joka näyttää hirttosilmukalta. Jesper kommentoi esimerkiksi 19 mukaisesti liikuttaen samalla silmukan kaulansa ympärille:

Esimerkki 19

Repliiikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:33:18,291 – 00:33:21,125	Oh, God. Okay. This is it. Here it goes.	Luoja! Okei, se on sitten kai menoa nyt.	Hyvänen aika. Tässä tämä olikin.

Esimerkin 19 tyyppinen vitsi on aika raju lastenelokuvan sisällöksi, mutta tilannetta ei voi myöskään täysin poistaa käännöksessä, sillä kuva vaikuttaa vakavasti kohtaukseen. Tekstityksen ja dubbauksen melko lievä ilmaisu siitä, mitä Jesper on tekemässä tasapainottaa tapahtuman vakavuutta, mikä sovittaa sen paremmin genreen sopivaksi. Ennen esimerkin 19 kohtausta, Jesper myös vastaanottaa lasten tuomia kirjeitä hyvin salaiseen sävyyn, joka ilmaistaan esimerkin 20 tavoin:

Esimerkki 20

Repliikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitystä
1 00:31:35,541 – 00:31:37,666	These better sounds sad. Do they sound sad?	Parempi olla synkkää kamaa, onks tää synkkää?	Ovatko nämä tarpeeksi surullisia?
2 00:31:38,125 – 00:31:39,041	Okay, good job.	Okei, hyvä.	Hyvää työtä.

Esimerkin 20 kohtaus saa Jesperin kuulostamaan rikollisryhmän johtajalta ja surullisista kirjeistä puhutaan ainakin dubbauksessa vähän laittomien aineiden/asioiden tyyliin käyttämällä kirjeistä sanaa ”kama”. Kirjepapereita myös jaellaan salaisesti ympäri saarta lapsille aivan kuin Jesper ja lapset tekisivät jotakin laitonta. Koska elokuva on tarkoitettu pääasiassa lapsille, mustaa huumoria sisältävät vitsit ovat käännetty hyvin epäsuorasti. Tästä syystä esimerkkien 19 ja 20 kohtaukset vaativat hieman laajempaa ymmärrystä siitä, mitä ruudulla näkyvät tapahtuman tarkoittavat kulttuurisessa kontekstissa, mikä tasapainottaa lapsille sopivan kielen ja aikuisten huumorin elokuvan käännöksissä. Musta huumori on käännetty käytettäväksi lapsille tarkoitettuun genreen.

5.6 Johdonmukaisuus

Johdonmukaisuudella tutkitaan dubbauksen ja tekstityksen yhtenäisyyttä niin itsensä kuin suositusten kanssa. Pääsääntöisesti elokuvassa tekstitys on kirjoitettu hyvin laatusuosituksen mukaisesti. Muutamat planssit—eli oleelliset tekstit, jotka kuvassa näkyvät, mutta eivät sisällä puhetta, kuten esimerkiksi kyltit—joita elokuvassa näkyy, on esitelty laatusuosituksen mukaisesti, isoin kirjaimin kirjoitettuna. Laatusuosituksen mukaisesti, elokuvassa myös vuorosanan jatkumista seuraavaan repliikkiin ilmaistaan yhdysmerkillä, kuten esimerkissä 21:

Esimerkki 21

Repliikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:19:37,125 – 00:19:40,250	Is this a bad time? / I can see you're pretty swamped.	Onks huono hetki? / Vai onks sulla joku homma kesken?	Onko huono hetki? / Sinulla näköjään riittää teke- mistä.
2 00:19:41,541 – 00:19:44,625	Don't you have...	Eiks sul oo -	Eikö sinulla ole -
3 00:19:45,041 – 00:19:46,958	A job or something?	töitä tai jotain?	esimerkiksi töitä tehtävänä?

Netflixin ohjeistuksen mukaan tekstin jatkumista seuraavalle repliikille voi sen sijaan ilmaista joko väliviivalla tai ei millään, jos siinä on jokin muu välimerkki (Netflix n.d c). Tällainen esimerkki löytyy esimerkiksi elokuvan kohtauksesta, jossa kalaa myyvän opettajan puhe jatkuu seuraavaan repliikkiin:

Esimerkki 22

Repliikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:12:49,416 – 00:12:53,416	I sell fish and the per- son / on the other side of the counter...	Kato homman nimi on tää. / Mä myyn kalaa ja tiskin toisella puolella oleva	Asiahan on näin. Myyn kalaa, / ja tiskin toisella puolella sei- sova,
2 00:12:53,500 – 00:12:56,833	-That would be you. You buy-- / -Holy moly! That's you?	eli siis sä, ostat sitä ka- laa. / -Jukopliuta, toi oot sä.	-eli sinä, ostat sitä. / -Hetkinen. Oletko tuo sinä?

Koska opettajan vuorosana loppuu ensimmäisessä repliikissä pilkkuun, sen perään ei ole Netflixin ohjeistuksen (Netflix n.d c) mukaisesti laitettu väliviivaa merkitsemään virkkeen jatkumista seuraavaan repliikkiin. Laatusuosituksen mukaan virkkeen jatkumista tulisi kuitenkin aina merkitä väliviivalla, loppui aikaisemman repliikin virke välimerkkiin tai ei. Käytettävyydeltä voisi kuitenkin olla johdonmukaisempaa, jos jokainen vuorosanan jatkuminen merkittäisiin väliviivalla tai sitten ei ollenkaan, sillä tällainen tyyli vaihtelu voi olla häiritsevää katsojalle. Tästä syystä kaikki repliikit, joiden jatkumista ei ole merkitty väliviivalla luokitellaan vakavuusasteikolla kohtaan 1, sillä ne rikkovat laatusuosituksia ja tekstin sisäistä

johdonmukaisuutta, mutta eivät vakavasti haittaa katsojan ymmärrystä tekstistä ja noudattavat Netflixin omia ohjeistuksia.

Repliikin jatkumisen merkitsemiseen voi käänöksissä vaikuttaa kahden puhujan ilmaiseminen yhden repliikin sisällä, johon Netflixillä (Netflix n.d c) ja laatusuosituksilla (Käännöstekstitysten laatusuositukset 2020) on omat ohjeistuksensa. Netflixin ohjeiden mukaan repliikin sisällä vain toisen puhujan vuorosanaa tulee ilmaista väliviivalla, mutta esimerkissä 22, sitä on käytetty myös ensimmäisessä, vaikka näin ei tule tehdä myöskään laatuohjeistusten mukaan. Elokuvan muissakin kohtauksissa kahden ihmisen vuorosanat yhdessä repliikissä on molemmat merkitty väliviivalla. Vaikkakin väliviivan käyttäminen molempiin vuorosanoihin on laatusuosituksen ja Netflixin suomenkielisten tekstitysten ohjeiden vastaista, Netflixin englanninkielisten tekstitysten ohjeistusten esimerkit näyttäisivät ohjeistavan käyttämään väliviivaa molempien puhujien kohdalla, kun yhden repliikin sisällä on kaksi puhujaa (Netflix n.d b). Elokuvassa on siis voitu käyttää molempien kielten ohjeistuksia, mikä rikkoo tekstityksen johdonmukaisuutta kohdekielen tekstitysnormien kanssa. Katsojan näkökulmasta monen kielen tekstityskäytänteiden pohjalta kirjoitettu teksti voi häiritä ymmärrystä. Väliviivaa kuitenkin käytetään elokuvassa säännöllisesti molemmille puhujille, joten molempien puhujien vuorosanojen merkitseminen tekstityksessä väliviivalla on vakavuusluokkaa 1.

Terminologia elokuvan sisällä on johdonmukainen itsensä kanssa. Postinkantajan ammatista puhutaan eri tapaan dubbauksessa ja tekstityksessä, mutta omien käänöstensä sisällä ammatista puhutaan samalla termillä. Dubbauksessa käytetään postimiestä, kun taas tekstityksessä käytetään postinjakajaa. Terminologian kannalta ammatin kuvaus on ainoa huomattava ero, mutta merkitykseltään nekin ovat täysin samat. Dubbauksen äänenvoimakkuudessa tai tyylissä ei myöskään ole suuria eroja alkuperäiseen eikä niissä ilmene voimakasta vaihtelua elokuvan aikana.

5.7 Miellyttävyys

Miellyttävyuden kannalta halutaan luoda katsojalle tunteita herättävä ja elokuvan tapahtumiin eläytymistä mahdollistava tekstitys ja dubbaus. Eläytymisen kannalta yksi heti mukaansa tempaavista tilanteista tapahtuu aivan elokuvan alussa. Niin dubbauksessa kuin tekstityksessä puhutellaan kuulijaa:

Tekstitys: ”Kirjeet. Nykyään niitä kirjoitetaan vain harvoin. Yhtä et kuitenkaan taida unohtaa. Se lähetetään punanuttuiselle pullukalle. Jos on ollut ainakin enimmäkseen kiltisti, hän tuo lelun tai kaksi. Kukaan ei kuitenkaan koskaan ihmettele,

miten tämä kaikki oikein sai alkunsa. Tämä tarina kertoo kirjeistä, ja kaikki alkoikin juuri tästä.”

Dubbi: ”Kirjeet. Sä et taida enää paljon kirjoitella niitä? Mut oon varma, et sä et unohda sitä yhtä kirjettä. Se, jonka sä lähetit pulleelle punanutulle. Ja olettaen et sä oot pitänyt kulissit kunnossa, sä sait lelun tai kaks. Mut tuskin kukaan on koskaan pohtinu, miten koko juttu sai alkunsa. Tää on tarina kirjeistä ja se alkaa tästä.” (Klaus 2019)

Molemmissa versioissa sinutellaan, mikä vetää kuulijan vahvemmin mukaan eläytymään ja pyrkii tuomaan esille muistikuvia omista kokemuksista. Dubbauksessa kuitenkin tuodaan puhetta vielä lähemmäksi katsojaa viittaamalla sanalla ”sä” tilanteissa, jotka tekstityksessä on muotoiltu passiivimaisemmaksi. Tässä kohtauksessa on otettu huomioon toissijaista kohdeyleisöä, sillä sen on tarkoitettu lasten lisäksi herättämään aikuisten mielessä muistoja lapsuudesta. Koko alun on tarkoitus herättää muistoja joulusta ja viedä sen jälkeen katsoja elokuvan tarinaan. Näin katsojaa pyritään valmistamaan emotionaalisesti tietynlaiseen tunnelmaan. Aikuisille todennäköisesti pyritään saamaan jonkinlainen nostalginen tunnereaktio.

Tunteiden ilmaisu tekstityksen ja dubbauksen kautta on tärkeä osa elokuvan miellyttävyyttä. Päähenkilön koko olemus on hyvin dramaattinen ja hän ilmaisee itseään niin sanoin kuin elkein. Jesper myös jaarittelee ja puhuu ajoittain pitkin virkkein. Tästä syystä on tärkeää, että niin dubbauksessa kuin tekstityksessä Jesperin persoonallisuus ja emootiot tulevat hyvin esille, jotta immersio elokuvaan säilyy. Jesperin ollessa pelokas, vihainen tai pettynyt, kyseisten tunteiden tulisi tulla selvästi ilmi. Yksi hyvä esimerkki onnistuneesta Jesperin dramaattisen luonteen esille tuomisesta on kohtaus, jossa hän on menossa kertomaan Klausille suunnitelmastaan jakaa lahjoja lapsille:

Esimerkki 23

Repliiikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:32:23,666 – 00:32:27,458	All right. Remember.../ probably not an axe murderer, though...	Okei muista, / ukko ei oo kirvesmur- haaja.	Selvä. Pitää vain muistaa, / että hän tuskin on kirves- murhaaja.
2 00:32:28,125 – 00:32:30,708	It still is a possibility, / But most likely... no.	Vaikka voi ollakin, mut tuskin on.	Se on mahdollista, muttei to- dennäköistä.

Jesperillä ei varsinaisesti ole mitään syytä ajatella, että Klaus olisi kirvesmurhaaja. Hänellä ei ole myöskään kohdetta, kenelle hän puhuu tässä kohtauksessa. Tällainen kommentti

pelkästään yksinpuhelussa itselleen painottaa Jesperin dramaattista luonnetta. Dubbauksessa Jesperin ääni värisee sanojen ”vaikka voi ollakin” kohdalla, mikä lisää pelon tunnetta. Tekstitys on saatu tunteeltaan kuulostamaan epävarmemmalta kuin dubbaus lisäämällä sanan ”tuskan”. Sanan lisäyksen tuoma epävarmuus kompensoi hyvin sitä, että tekstitys ei voi tuoda äänne-eroja kohtaukseen.

Tekstityskin onnistuu myös esittämään luonnetta liitepartikkeleilla. Tilanteessa, jossa lapset jonottavat antaakseen kirjeitä Jesperille, liitepartikkelilla ”-pa” on onnistuttu luomaan Jesperistä puheesta rennompi kuin miltä hän olisi kuulostanut ilman sitä. Tämä näkyy esimerkissä 24:

Esimerkki 24

Repliikki	Alkuperäinen	Dubbaus	Tekstitys
1 00:39:02,791 – 00:39:04,500	Letter? Good. Letter? Good.	Noni, hyvä. Kirje?	Sillä lailla. Ojennapa kirje.

”Ojenna” sanan sijaan ”ojennapa” on paljon kevyempi ja tilanteeseen sopiva. Liitepartikkelien käyttämistä tekstin keventämiseksi esiintyy muuallakin tekstissä, millä tuodaan miellyttävyyttä tekstitykseen.

Aikaisemmin mainitut repliikkien pituudet vaikuttavat myös miellyttävyyteen. Jotkin repliikit ovat niin lyhyitä, että niitä ei välttämättä ehdi lukea, mikä vaikuttaa negatiivisesti käytettävyyteen. Jos elokuvan puhetta ymmärtää, niin puheenymmärrys saattaa kompensoida osaa tekstityksen nopeudesta, mutta tarkoitukseltaan tekstitys on nimenomaan niille, jotka eivät puhetta ymmärrä. Näin liian nopeasti ohi vilahtavat tekstitykset kuormittavat katsojaa ja mahdollisesti pilaavat katsojakokemusta, jolloin ajastusongelmat vaikuttavat vahvasti miellyttävyyteen, tuoden ajastuksen käytettävyysoingelmaksi miellyttävyyteen vakavuusasteella 3. Jos katsoja ei ehdi lukea tekstityksiä, ei katselukokemus ole miellyttävä.

5.8 Vertailun yhteenveto

Analyysin perusteella elokuva on pääsääntöisesti tekstitetty ja dubattu käytettävästi. Tekstityksessä pidetään teksti vieraampana, kun taas dubbauksessa kotoutetaan vähän enemmän. Alaluvun 5.1 esimerkissä, jossa keskusteltiin nimen muuttamisesta, tekstittäjä on jättänyt nimet vieraampaan muotoon Netflixin ohjeiden mukaisesti, mikä on suomalaisten

käännöskäytäntöjen vastaista. Kokonaisuudessaan käännökset kuitenkin heijastavat Suomen tekstityskäytäntöjä ja kielioppia. Käännöksissä on otettu käyttäjä huomioon, jolloin tekstitys ja dubbaus ovat ymmärrettäviä ja käytössä olevat sanat ovat ymmärrettäviä lapsille muutamaa tilannetta lukuun ottamatta. Vaikka kohtauksiin on valittu hieman vieraita sanoja, on elokuva silti käytettävyydeltään onnistunut.

Suurin havaittu ongelma osuu ymmärrettävyys, luettavuus ja kognitiivinen rasite -kategoriaan. Huonosti kuuluvat äänet ovat hyvin pieni käytettävyysoongelma ja vakavin käytettävyysoongelma osuukin ajastuksen merkkimäärien ylityksen kohdalle. Vaikka alle sekunnin tekstitykset ovatkin lyhyitä repliikkejä, niiden nopea ohimeneminen aiheuttaa räsitystä lukijalle.

Käyttäjän ja ympäristön vastaavuudessa huomattavimmat erot osuvat lähinnä huulisynkroniaan. Huulisynkronian virheet olivat kuitenkin hyvin minimaalisia, joten niiden vaikutus käytettävyyteen oli vähäinen. Tekstitys ja dubbaus tukeutuvat molemmat ruudulla näkyvään kuvaan, mutta tekstityksessä tuodaan enemmän ilmi kontekstia. Myös käyttäjän ja genren vastaavuus nojautuu suuresti siihen, mitä ruudulla voi havaita ja musta huumori vaatii hieman laajempaa kulttuurillista ymmärrystä.

Käännökset ovat pääsääntöisesti johdonmukaisia tekstin sisällä ja ainoa mahdollisesti katsojaa hämäävä formatointi on repliikin seuraavaan repliikkiin jatkumisen merkitseminen. Vaikka se välillä eroaa laatusuosituksista, tällainen ero ei kuitenkaan vakavasti vaikuta käytettävyyteen. Myöskään kahden puhujan ilmaisun eroaminen tekstityskäytännöistä ei aiheuta katsojalle ongelmia tekstin ymmärtämiseen tai vie keskittymistä pois elokuvakokemuksesta. Seuraamalla muita heuristiikkalistan heuristiikkoja, pystytään luomaan miellyttävät käännökset niin dubbaukseen että tekstitykseen. Taulukossa 5 on vielä tiivistetty käytettävyysongelmien määrä ja niiden vakavuus jokaisen heuristiikan kohdalta:

Taulukko 5 Käytettävyysongelmien määrä heuristiikkojen ja vakavuuden

	Heuristiikka 1	Heuristiikka 2	Heuristiikka 3	Heuristiikka 4	Heuristiikka 5	Heuristiikka 6	Heuristiikka 7	Heuristiikka 8
Vakavuus 0			11					
Vakavuus 1	2	2	5	6	1	62		
Vakavuus 2		2	(133) [249]					
Vakavuus 3			(38) [99]					

Kaarisulkeissa olevat numerot heuristiikassa 3 ovat repliikkien keston liittyviä ongelmia, kun taas hakasulkeissa olevat numerot viittaavat merkkimääräongelmien määrään. Alle sekunnin kestävät repliikit sisältyvät vakavuusluokkaan 3 ja yli sekunnin, mutta alle laatusuositusten 1,8 sekunnin sisältyvät vakavuusluokkaan 2. Ne repliikit, joissa CPS on yli 13 mutta alle 17 ovat vakavuusluokkaa 2, kun taas ne, jotka ovat yli 17 ovat vakavuusluokkaa 3. Ajastusta lukuun ottamatta suurin osa ongelmista ovat vakavuusluokkaa 1, jolloin elokuvan käytettävyysongelmat ovat hyvin lieviä eikä katsojalle aiheudu niistä suuria ongelmia. Tekstityskäytäntöjen rikkoutumisen vuoksi myös heuristiikka 6 on suuresti edustettuna.

6 Lopuksi

Tutkimus osoittaa, millaisia käytettävyyden piirteitä *Klaus* elokuvan käännöksistä löytyy. Tutkimuksessa tutkittiin vain yhtä elokuvaa, joten yleisiä käytettävyyteen liittyviä kommentteja animaatioelokuvista ei voi tehdä. Varsinaisia vakavia käytettävyysoongelmia löytyi vähän kummastakaan suomenkielisestä versiosta. Elokuvan tunteiden ilmaisuun on panostettu ja siitä onkin onnistuneesti saatu käytettävä käyttäjälle. Kielenkäytössä dubbaus yllätti vähemmän käytettävillä sanavalinnoillaan kohdeyleisöön verrattuna, mutta puheen ja kuvan synkronian painotus käytettävyydessä selittää ongelmia.

Sen sijaan elokuvan heuristinen arviointi osoitti varsinkin tekstityksen ajastamisen tärkeyttä käytettävyydelle. Vaikka audiovisuaalisen tutkimuksen piireissä tunnutaan tiedostavan ajastamisen tärkeys, on silti yllättävää, miten suuria käytettävyyden ongelmia animaation käännöksissä oli havaittavissa. Tietysti tilan puutteen ja muidenkin rajoittavien piirteiden vuoksi joskus tietyissä kohdissa laatusuosituksista täytyy yksinkertaisesti luopua. Kenties repliikkien keston ja ajastuksen käyttäjäkokemusten tutkimuksia tarvitsisi tuoda enemmän yleiseen tietoon, jolloin niiden tärkeys tulisi paremmin kaikille esille.

Verratessa lopputuloksia tutkimuksessa esitettyihin suomalaisten mielipiteisiin, *Klaus* elokuvan ensimmäisessä puolikkaassa samanlaisia ja yhtä vakavia virheitä ei ollut havaittavissa. Vakavia käännösvirheitä ei löytynyt ja merkitys on onnistuttu tuomaan esille niin dubbauksessa kuin tekstityksessä. Mikäli kumpikaan suomenkielinen versio erosi alkuperäisestä, sen tarkoituksena oli lähinnä tuoda tekstiä lähemmäs katsojaa, eli tarkoituksena oli kotouttaa katsojalle luonnollisemmaksi kääntämisen luovuuden rajojen puitteissa. Hahmojen eleisiin ja äänensävyihin liittyvät negatiiviset kommentit eivät myöskään esiintyneet tutkimuksen analyysissä.

Suomalaiset tuntuvat suosivan tekstityksiä ja olin aluksi samaa mieltä. Prinkkilän gradussa (2023) mainittiin myös, että kyse voi olla tottumuksesta, sillä lähes kaikki suomenkieliset ohjelmat tekstitetään, kun taas dubbausta ei ole havaittavissa yhtä paljon. Elokuvan tutkimisen aikana saavuin myös itse samanlaisiin päätelmiin. Olin ennen tutkielman kirjoittamista nähnyt elokuvan ja katsonut sen aina englanniksi. Tästä syystä kuullessani ensimmäisen kerran suomenkielisen dubbauksen, en juurikaan pitänyt dubbauksesta, koska se kuulosti kovin vieraalta. Tutkimuksen aikana jouduin kuitenkin useampaan otteeseen käymään elokuvaa suomeksi läpi ja huomasinkin lopulta tekstitystä vertaillen alkuperäiseen puheeseen suosivani

dubbausta ja päinvastoin englanninkielinen puhe tuntui silloin vieraalta. Kuvittelisin, että syy johtuu juuri siitä, että korva tottuu tiettyyn kieleen vähän ajan kuluttua. Tästä syystä olisi mielenkiintoista myös tutkia sitä, miten ensikokemus vaikuttaa mieltymyksiin. Olisiko dubbaus joidenkin mielestä miellyttävämpi vaihtoehto, jos dubattu versio olisi se, jonka katsoja näkee ensin?

Mahdollista on myös välttyä joiltakin tekstityksen ongelmilta alkuperäisen kielen osaamisella. En itse ollut aikaisemmin havainnut tekstitysten olevan liian nopeita elokuvaa katsoessani ja vasta nyt kunnolla perehtyessäni tekstityksen ajoituksiin huomasin niiden olevan paikoittain turhan nopeita. Huomasin myös kompensoivani liian nopeita ajoituksia alkuperäisen puheen osaamisella. Jos jokin repliikki hävisi ruudulta liian nopeasti, se ei vaikuttanut minuun käyttäjänä, koska ymmärsin englanninkielistä puhetta. Tämä sai miettimään, onko käännöstekstitykset tottumuksen lisäksi koettu myös parempana vaihtoehtona, koska niitä käyttäessä on pystytty kompensoimaan mahdollisia käytettävyyso ongelmia kielitaidolla. Koska dubbauksen kanssa ei yleensä käytetä tekstityksiä, käytettävyysovirheet saattavat tulla näyttävämmiin käyttäjän huomioon, kun ei ole mitään millä kompensoida kielellisiä käytettävyyso ongelmia. Mielenkiintoista olisikin testata, miten eri kielitasolla olevat henkilöt mieltävät dubbauksen ja tekstityksen. Nettikeskustelut vaikuttavat siltä, että äänessä ovat sellaiset ihmiset, jotka ovat joko suomen kielen natiivipuhujia tai lähellä natiivipuhujan tasoa. Siksi olisi mielenkiintoista nähdä, miten ja miksi eri kielitasolla olevat ihmiset mieltävät dubbauksen ja tekstitykset. Koe taanko tekstitykset käytettävyydeltään parempana, koska niissä käytetään enemmän yleis-kieltä vai suosittaisiinko dubbausta, koska sen avulla pystyisi harjoittelemaan puhekielen ilmauksia ja yleisesti tutustumaan puheen sävyihin.

Itse heuristisesta arvioinnista haastavaa tekee se, että osa heuristiikkalistan kategorioista menevät osittain päällekkäin, jolloin on vaikea välillä arvioida, mihin kategoriaan jokin havaittu ongelma oikeasti kuuluu. Myös vaikeaa on hahmottaa, miten miellyttäväisyys huomattavasti eroaa muista heuristiikoista, sillä kuvittelisin, että miellyttävät käännöstekstitykset ja dubbauksen saa luotua, kun muut heuristiikkalistan kohdat ovat kunnossa. Myös ongelmien vaka-
vuuksien tasoa on vaikea arvioida ilman varsinaista käyttäjätestausta. Siitä huolimatta heuristinen arviointi avaa hyvin sitä, mitä kääntäessä kannattaa ottaa huomioon ja tuo käännöksen käyttötarkoitusta esille.

Lähteet

Aineistolähteet

Klaus 2019. Ohjaus: Sergio Pablos. Tuotantoyhtiö: The SPA Studios & Atresmedia Cine & Netflix Animation.

Muut lähteet

- Agrawal, Aakash – Hari, K.V.S – Arun, SP 2020. *A compositional neural code in high-level visual cortex can explain jumbled word reading*. [Verkkajulkaisu]. eLife. Saatavissa: <https://elifesciences.org/articles/54846#content>. Luettu: 28.4.2025.
- Borodo, Michał – Díaz-Cintas, Jorge 2025. *The Routledge Handbook of Translation and Young Audiences*. Oxford: Taylor & Francis Group.
- Bosseaux, Charlotte 2019. Investigating dubbing: Learning from the past, looking to the future. Teoksessa Pérez-González, Luis (toim.), *The Routledge Handbook of Audiovisual Translation*, Milton: Routledge.
- Díaz-Cintas, Jorge – Remael, Aline 2021. *Subtitling: concepts and practices*. Abingdon, Oxon; New York, NY: Routledge.
- Fois, Eleonora 2012. Audiovisual translation and adaptation: theory and practice. *Between, Audiovisual Translation: Theory and Practice*. *Between*, 2(4). https://www.researchgate.net/publication/236951803_Between_Audiovisual_Translation_Theory_and_Practice
- Heikkinen, Heidi 2007. Puuha-Petestä Pokémoniin. Lastenohjelmien dubbaus Suomessa. Teoksessa Riitta Oittinen ja Tiina Tuominen (toim.), *Olellaisen äärellä. Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*. Tampere: Tampere University Press, 235–243.
- Kruger, Jan-Louis – Wisniewska, Natalia – Liao, Sixin 2022. Why subtitle speed matters: Evidence from word skipping and rereading. [Verkkajulkaisu]. *Applied Psycholinguistics*, 43(1), 211–236. Cambridge University Press. Saatavissa: <https://www.cambridge.org/core/journals/applied-psycholinguistics/article/abs/why-subtitle-speed-matters-evidence-from-word-skipping-and-rereading/A7DB0CBF5910353143738CF9C1721317>

- Käännöstekstitysten laatusuositukset 2020. Saatavissa: <https://www.av-kaantajat.fi/gallery/laatusuositukset%20valmis.pdf>.
- Laine, Jonna 2020. *Ruututekstikonventioiden vaikutus vastaanottokokemukseen: Tapaustutkimus kahdesta kielenopiskelijaryhmästä*. Syventävien opintojen tutkielma. Helsingin yliopisto. Kääntämisen ja tulkkauksen maisteriohjelma. Saatavissa: <https://helda.helsinki.fi/server/api/core/bitstreams/460e617c-8265-4c1b-9d20-c7d63639f1d0/content>.
- Matamala, Anna – Perego, Elisa – Bottiroli, Sara 2017. Dubbing versus subtitling yet again? An empirical study on user comprehension and preferences in Spain. *Babel: International Journal of Translation*. 63(3): 423–441.
- Moran, Kate – Gordon, Kelly 2023. *How to conduct a heuristic evaluation*. Nielsen Norman Group. Saatavissa: <https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/>. Luettu: 18.11.2024
- Netflix n.d a. *Dubbing Creative Guidelines - Animation & Anime (English)*. Partner help center. Saatavissa: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/11220637692051-Dubbing-Creative-Guidelines-Animation-Anime-English>. Luettu: 12.11.2024
- Netflix n.d b. *English (USA) Timed Text Style Guide*. Partner help center. Saatavissa: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/217350977-English-USA-Timed-Text-Style-Guide> Luettu: 26.3.2025
- Netflix n.d c. *Finnish Timed Text Style Guide*. Partner help center. Saatavissa: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215087558-Finnish-Timed-Text-Style-Guide> Luettu: 26.3.2025
- Netflix n.d d. *Timed Text Style Guide: General Requirements*. Partner help center. Saatavissa: <https://partnerhelp.netflixstudios.com/hc/en-us/articles/215758617-Timed-Text-Style-Guide-General-Requirements> Luettu: 28.2.2025
- Nielsen, Jakob 1994a. *The Theory Behind Heuristic Evaluations*. Nielsen Norman Group. Saatavissa: <https://www.nngroup.com/articles/how-to-conduct-a-heuristic-evaluation/theory-heuristic-evaluations/>. Luettu: 18.11.2024
- Nielsen, Jakob 1994b. *Severity Ratings for Usability Problems*. Nielsen Norman Group. Saatavissa: <https://www.nngroup.com/articles/how-to-rate-the-severity-of-usability-problems/> Luettu: 2.4.2025
- Nielsen, Jakob 2012. *Usability 101: Introduction to Usability*. Nielsen Norman Group. Saatavissa: <https://www.nngroup.com/articles/usability-101-introduction-to-usability/>. Luettu: 18.11.2024

- Oittinen, Riitta 2007. Peukaloliisasta nalle puhiin: kuva, sana, ääni ja kääntäjä. Teoksessa Riitta Oittinen ja Tiina Tuominen (toim.), *Olennaisen äärellä. Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen*. Tampere: Tampere University Press 44–70.
- Orekwan 2011. *Agapio Racing Teamin kankeimpia dubbaushetkiä*. [video]. YouTube. Saatavissa: https://www.youtube.com/watch?v=1T_TLBZxY4U&t=316s
- Palomäki, Anna 2015. *Sanaleikkien kääntäminen – kaikkea muuta kuin leikkiä*. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto. Kieli-, käänös-, ja kirjallisuustieteen yksikkö. Saatavissa: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/96671/GRADU-1423758332.pdf;sequence=1>.
- Parhaat dubbaukset? 2009. Muusikoiden.net. Saatavissa: <https://muusikoiden.net/keskustelu/posts.php?c=26&t=179134&o=0> Luettu: 5.3.2025
- Prinkkilä, Mari 2023. “Kunhan dubatun lisäksi tarjotaan alkuperäiskielinen versio” Suomenkielisten verkkokeskustelijoiden näkemykset aikuisyleisölle dubbaamisesta. Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto. Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta. Saatavissa: <https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/152036/PrinkkilaMari.pdf;jsessionid=CE2B21757AEDFDB355BE52F975FCDEA8?sequence=2>.
- Ranzato, Irene – Zanotti, Serenella 2018. *Linguistic and Cultural Representation in Audiovisual Translation*. London: Taylor and Francis.
- r/Suomi 2017. Mitä mieltä Muumilaakson tarinoiden uudesta dubbauksesta? (Video linkin takana). Saatavissa: https://www.reddit.com/r/Suomi/comments/5szb6h/mit%C3%A4_mielt%C3%A4_muumilaakson_tarinoiden_uudesta/ Luettu: 5.3.2025
- r/Suomi 2022. Netflix käyttää google translatoria, onhan ne englant-suomi kääntäjät niin kalliita. Saatavissa: https://www.reddit.com/r/Suomi/comments/1122vgq/tv_sarjatelokuvat_joissa_poikkeuksellisen_huonot/ Luettu: 5.3.2025
- r/Suomi 2023. Tv sarjat/elokuvat joissa poikkeuksellisen huonot suomitekstit. Saatavissa: https://www.reddit.com/r/Suomi/comments/safkjc/netflix_k%C3%A4ytt%C3%A4%C3%A4_google_translatoria_onhan_ne/ Luettu: 5.3.2025
- Suojanen, Tytti – Koskinen, Kaisa – Tuominen, Tiina 2012. *Käyttäjäkeskeinen kääntäminen*. Tampere Studies in Language, Translation and Literature. Series B1.
- Suojanen, Tytti – Koskinen, Kaisa – Tuominen, Tiina 2015. *User-centered translation*. London: Routledge.

Suojanen, Tytti – Tuominen, Tiina 2015. *Käännösten käytettävyyden heuristinen arviointi.*

Rajojen dynamiikkaa. VAKKI-symposiumi XXXV, 270–280. Saatavissa:

https://www.vakki.net/publications/2015/VAKKI2015_Suojanen&Tuominen.pdf.

Särkinen, Jami 2021. *Animaatiodubbauksen laatu ja käytettävyys: Suomenkielisen animaatiiodubbauksen heuristinen arviointi.* Pro gradu -tutkielma. Tampereen yliopisto. Informaatioteknologian ja viestinnän tiedekunta. Saatavissa:

<https://trepo.tuni.fi/bitstream/handle/10024/130864/S%C3%A4rkinenJami.pdf?sequence=2>.

Tiihonen, Tatu 2007. Puhumme suomea! Mutta miten animaatiiodubbaus oikein syntyy? Teoksessa Riitta Oittinen ja Tiina Tuominen (toim.), *Olennaisen äärellä. Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen.* Tampere: Tampere University Press, 171–186.

Tuominen, Tiina 2024. *Heuristic evaluation as an assessment tool for interlingual subtitles.* Konferenssidiat.

Vertanen, Esko 2007. Ruututeksti tiedon ja tunteiden tulkkina. Teoksessa Riitta Oittinen ja Tiina Tuominen (toim.), *Olennaisen äärellä. Johdatus audiovisuaaliseen kääntämiseen.* Tampere: Tampere University Press, 149–170.

Yle. *Tekstitykset Ylen kanavilla.* Usein kysytyt kysymykset. Saatavissa:

<https://yle.fi/aihe/a/20-10006892>. Luettu: 19.10.2024.

Zabalbeascoa, Patrick – Hayes, Lydia 2025. *Audiovisual translation.* London: Routledge 2025.

Liitteet

Liite 1. English summary

1 Introduction

As technology evolves, people are more and more exposed to audiovisual translations (AVT). AVT is used as an umbrella term for many different types of translations that differ from each other in their linguistic output and translation strategies (Díaz-Cintas & Remael 2021, 7). In this thesis I study the audiovisual translation of the animated movie *Klaus* (2019).

In this thesis, I study how usable the subtitling and dubbing is in the animated movie *Klaus* (2019). It is interesting to see how the audience has been considered in the usability of dubbing and subtitling. I do not only study usability problems but also examine the good qualities. As a theoretical basis for this thesis, I use the heuristics of Tiina Tuominen (2024), and parts of the books *Subtitling: concepts and practices* (Díaz-Cintas & Remael 2021) ja *The Routledge Handbook of Translation and Young Audiences* (Borodo & Díaz-Cintas 2025). I also use quality recommendations for Finnish subtitling (Käännöstekstitysten laatusuosituksset 2020) and Netflix guidelines (Netflix n.d a; Netflix n.d c; Netflix n.d d). On top of that, I want to see if their usability matches the expected usability issues that Finnish people on the internet usually spot while watching AVTs. I want to take user opinions into account, so I also compare the results of this thesis to internet discussion about animation translations and Prinkkilä's master's thesis (2023).

2 Theory

2.1 Audiovisual translation

2.1.1 Subtitling

All audiovisual translations are built from three different things: picture, audio and text (Díaz-Cintas & Remael 2021, 9). Subtitles should show the same rhythm, emphasis and impression as the original language so that it creates an illusion as if the reader understands the original language (Vertanen 2007, 151). Subtitles are meant to transform the source language into the colloquial language of the target language (Fois 2012, 5). Subtitles should also in themselves be a working entity. But while the subtitles should work on their own, subtitles are still reliant on what is seen on the screen (Vertanen 2007, 150). That is why any reference made in subtitles should always be clear while keeping the subtitles logical and smooth.

Subtitles are almost always reduced versions of the original speech. Díaz-Cintas and Remael (2021, 147) list three things that affect subtitle reduction: 1) Spoken words are absorbed faster than written, so subtitles must stay on the screen long enough to be registered and understood, 2) Viewers must be given the time to combine what they read with what is heard and shown on the screen, and 3) How much text fits on the screen depends on subtitling norms, viewers' assumed reading speed and source language pronunciation pace.

What really makes reducing difficult is that viewers, who know both the source and target language, can compare the two. This is one of the reasons why it is truly important to keep the original semantic and syntactic meaning of the original speech (Díaz-Cintas & Remael 2021, 77). Even if the subtitles need to be reduced, it is important to keep the original style and atmosphere (Vertanen 2007, 150). Subtitles are meant to be a good and working experience to the viewer.

How characters say things is just as important as to what they say (Díaz-Cintas & Remael 2021, 68). A full two-line subtitle cannot represent a nonchalant and short speech, just as two words cannot express a full emphasised monologue (Vertanen 2007, 152). That is why the way characters are made to speak in the subtitles should always try to match the way characters on the screen speak. Therefore, some word choices need to be considered thoroughly to make sure they work in their new environment. This applies to humour too. Humour relies most often on what is hinted and not what is straight up said (Ranzato & Zanotti 2018, 62). As humour relies so much on what is also seen, it is the translator's job to know what is universal enough to be understood as is and what needs to be domesticated e.g. what needs to be changed to make it more understandable to the target culture.

2.1.2 Dubbing

Dubbing means replacing the original audio with a new audio from the target language (Heikkinen 2007, 235). To avoid illogical and unnatural speech three things are needed: 1) **phonetic/lip synchrony**, to ensure that the translated sounds match the mouth movement of the characters on screen, 2) **isochrony**, to make sure the sentences and utterances are the same length in target language, and 3) **kinetic synchrony**, to ensure that the translated dialogue suits the body language on screen and that the voices match the appearances of the characters on screen (Díaz-Cintas & Remael 2021, 8). Because of language differences, perfect match is not possible, so focus should be on the moments where the difference is easy to be perceived

by the viewers (Heikkinen 2007, 240). Dubbing is meant to give the viewer a natural experience that fits their expectations and assumptions.

The language use in dubbed movies aims to replicate the colloquial speech used in real life (Borodo & Díaz-Cintas 2025, 204). While dubbed speech usually aims to keep features from the original speech as they are presented to keep the character's persona and verbal traits intact (Borodo & Díaz-Cintas 2025, 205), difficult sentence structures should be avoided as they can make the speech sound unnatural (Tiihonen 2007, 179). In addition, character's personality can also be expressed with movement (Oittinen 2007, 50). Therefore, it is essential to find a balance between modifying and honouring the original language.

2.1.3 Guidelines

Finnish language experts—including translators, translation offices, TV-channels, streaming services and Institute for the language of Finland—have together created a guideline for subtitling (Käännöstekstitysten laatusuositukset 2020). The guideline divides into three categories: 1) linguistic acceptability, 2) readability and enjoyability and 3) expression practices.

Linguistic acceptability means upholding the features of the target language. This category is divided into two: 1) grammar and spelling and 2) naturalness. The first one indicates that subtitles should follow Finnish grammar. Naturalness emphasises that sentences should be written in the typical way of Finnish language and translators should avoid the influence of foreign languages if it is not required. The text should be idiomatic, and Finnish speakers should experience the language as correct Finnish.

Readability and enjoyability means the text should be easy to read (Käännöstekstitysten laatusuositukset 2020, 2). This category divides into three categories: 1) line treatment, 2) timing and 3) spelling practices. Line treatment guides how the subtitles should be typeset on the screen to make it easy for the reader. Timing aims to ensure that the subtitles stay on the screen long enough for the audience to be able to read the subtitles in peace. Spelling practices gives examples on the formatting of the subtitles. (Käännöstekstitysten laatusuositukset 2020)

Expression practices emphasise how the subtitles should be easy to understand straight away without the viewer having to reread them (Käännöstekstitysten laatusuositukset 2020, 14). Subtitles should connect to each other consistently. Expression practices make sure the

cohesion of the text stays intact and gives examples on how to deal with cultural context in subtitles.

Netflix also have their own guidelines on how to subtitle and dub the works broadcasted in their streaming platforms. Netflix has general guidelines (Netflix n.d d) as well as language specific ones (Netflix n.d c). Their subtitle guidelines have a lot in common with the quality recommendations for Finnish subtitling and show similar examples of subtitle creation and formatting.

2.2 User-centered translation

User-centered translation (UCT) is evaluating the usability of a translation from the point of view of the user. UCT focuses on how easy the translation is for user to use and how pleasant and enjoyable using them is (Suojanen, Koskinen & Tuominen 2015, 2–3). Without actual user testing, one cannot be sure of translation usability or user experience, but UCT aims to guide creators to the aspects of language that need to be considered. UCT offers many tools for usability testing, but this thesis focuses on heuristic evaluation and audience design only.

2.2.1 Heuristic evaluation

Without users, usability can be tested using heuristics. Heuristics i.e. expert evaluations are usability guidelines and principles (Suojanen, Koskinen & Tuominen 2012). They help to evaluate how well features serve the user and they are used as a tool in quality assessment. One of the best-known heuristics are Nielsen's 10 heuristics, that according to Suojanen, Koskinen and Tuominen (2015, 272) were first presented by Jakob Nielsen and Rolf Molich (1990). A list of heuristics for translations in general exist (Suojanen, Koskinen & Tuominen 2015) and Tuominen has created a list of heuristics for audiovisual translations and more specifically, for subtitles (Tuominen 2024).

Heuristic evaluation needs to be done more than once to avoid mistakes and include different points of view. It is important to remember that even if something is a mistake according to one heuristic, it is not necessarily a mistake that needs to be fixed (Moran & Gordon 2023). A lot depends on the context. Heuristics are also evaluated by their severity. The severity rating in this thesis is based on the one Nielsen created. He scales the severity from 0–4, where 0 is not a usability problem and 4 is a catastrophic one. (1994b.)

2.2.2 Audience design

Audience design focuses on the context of the reception. The recipients are categorised into five categories according to Allan Bell (Mason 2000): addressee, auditors, overhearers, eavesdroppers and referees (Suojanen, Koskinen & Tuominen 2015, 68). This thesis focuses mostly on addressees, who are the target audience and auditors, who are not the target audience but are acknowledged to see the source text. Using audience design when creating translation helps the translator to keep the target audience in mind, thus helps find the correct translation strategies.

3 Opinions on dubbing and subtitling

Whether someone prefers dubbing or subtitles depends a lot on the practices of the given culture. Finland is mainly a subtitling culture, and dubbing is seen mainly in shows meant for children. That is why “the strength and resilience of dubbing in certain audiovisual markets [...] boil down to viewers’ habits and expectations” (Bosseaux 2019, 49). In internet discussions most of the comments that have to do with dubbing or subtitling concern emotionless speech and wrongly translated words, respectively. In Prinkkilä’s master’s thesis (2023, 34) some viewers admit that while they do prefer subtitles, they do also understand how dubbing is preferred in shows meant for children. Dubbing was also admitted to being truer to the portrayed emotions while subtitles seemed to be a little lacking in this regard. Some viewers even speculated whether subtitles were made using a machine translation (r/Suomi 2023). Big part of why subtitles were preferred though, was that it allowed the original language to shine through and aided in language learning. In both Prinkkilä’s thesis (2023) and on the internet, a big wish seems to be to allow viewers choose themselves which translation method to use. In a nutshell, dubbing was preferred for emotional experiences while subtitling was preferred for language learning. However, it is also true that it is easier to be more critical on the internet than in real life and often any positive comments are not posted. While they do give valid information, opinions on the internet cannot be taken for absolute facts, and one must remember that these are subjective experiences and opinions.

4 Research material and method

4.1 research material

I am using an animated movie named *Klaus* that was published in 2019. It was directed by Sergio Pablo, the production company was the SPA Studios and it was distributed by Netflix. The movie’s original language is English and Finnish subtitles were made by Milka-Maria

Mauranen while the Finnish translation for dubbing was by Jari Siltakoski. Because of the movie's length, in this thesis only the first 509 subtitles will be used.

The movie is about a spoiled postman named Jesper, who is sent on an island to handle mail in effort to make him more mature. Jesper starts to encourage the children to post their letter to a mysterious toymaker, the woodsman Klaus. In the end both Jesper and Klaus together start to give out toys to children during the nights and this is how the story of a Santa Claus was created among the children. Giving out toys angers the two warring families inhabiting the island and the peace made by their gift giving makes them plot against Jesper.

4.2 Method

I compare the movie's Finnish subtitles and dubbing for their usability. I use quality recommendations for Finnish subtitling (Kännöstekstitysten laatusuosituksset 2020), Netflix guidelines (Netflix n.d c; Netflix n.d d) and a list of heuristics (Tuominen 2024). I made an Excel Sheet where I wrote down both Finnish subtitles and dubbing and then marked what kind of heuristic problems they possibly had and how severe the problem was. My own list of heuristics is based on subtitling heuristics by Tuominen (2024), Netflix's dubbing creative guidelines (Netflix n.d a) and *The Routledge Handbook of Translation and Young Audiences* (Borodo & Díaz-Cintas 2025) as seen in Table 1:

Table 1 Combined heuristics for subtitles and dubbing (based on: Tuominen 2024; Netflix n.d a & Borodo–Díaz-Cintas 2025):

Heuristics	Dubbing	Subtitling
Match between subtitles and local norms and conventions	Does the dubbing use colloquial language and the typical style of the target language?	Do the subtitles follow local norms and thus meet viewers' expectations?
Match between subtitles and users		Do we know something in particular about the viewership of the programme, and is that taken into consideration in the subtitles (e.g. non-native speakers, fans)
Legibility, readability and cognitive load	Is the speech too fast, is it hard to understand or does something make it hard to hear?	Are the subtitles effortless to read and easy to understand without rereading? Do the timing and segmentation allow the viewer to read and understand the subtitles comfortably and fully?
Match between subtitles and setting	How well is dubbing synchronised to the lip movement and body language?	Do the subtitles work in their audiovisual setting and as reproductions of largely spoken language? Are they consistent with other auditive, visual and

Heuristics	Dubbing	Subtitling
		verbal content? Are the subtitles in synchrony with the programme?
Match between subtitles and genre	Does the style and way of speaking fit the genre?	Are the subtitles in keeping with the genre of the programme? E.g. humour in comedies, neologisms in sci-fi and fantasy.
Consistency	Is terminology used consistently even outside of current product?	Are the subtitles consistent in terms of appearance, style, terminology, register and subtitling conventions?
Satisfaction		Do the subtitles facilitate a satisfactory viewing experience? Is it possible for the viewer to become immersed in the programme, enjoy it, have emotional reactions to it?
Match between source and target texts	Has the target language censored the source language?	Do the subtitles contain all necessary information and stylistic cues to allow viewers to interpret the programme as it was intended? Are they free from distracting interference and errors that might hinder the viewing experience?

The subtitling heuristics also need to be studied when analysing dubbing usability. The heuristics specifically for dubbing are just additions to consider for dubbing usability evaluations. Empty points on Table 1 mean that the heuristics are the exact same in subtitles and dubbing. Point 8 on the list is studied alongside the other heuristics so it will not be discussed in its own chapter. I also rate problem severities, and I based my own severity rating on Nielsen's rating (1994b), but in this thesis the severity goes from 0–3. I also compiled a list of subtitle timing in Excel. For frames and characters per seconds (CPS) I used Subtitle Workshop. I also apply audience design to make it easier to keep the target audience in mind. The target audience for this movie is children while the secondary audience is parents or other adults taking care of said children.

5 Analysis

5.1 Match between subtitles and local norms and conventions

The Finnish dubbed dialogue in the movie is less formal than it is in the subtitles. In dubbing, words are shortened according to Finnish language, like *minä* (I) and *sinä* (you) are spoken as

mä and *sä*. Speech includes noises that are more Finnish, such as *öh* or *ai* instead of *uhm* or *oh*. Although subtitles by their nature are more formal, they also follow the Finnish practices set for them and sound very natural. Domestication is one strategy which appears in both subtitles and dubbing. One notable difference between the two translations is the domestication of names. In one instance the name Herliof and Patty have been domesticated in the dubbed version into “Pellervo” and “Jenni”, respectively. The same has not been done in subtitles, which follow the Netflix guidelines that forbid name domestications without an approved alternative from Netflix (Netflix n.d c). This usability problem is classified as 1 in the severity scale.

Typical grammar has also been included in the Finnish translations. Subtitles follow the Finnish grammar by using clitics *-ko* and *-kö* for questions as this follows the Finnish grammar and keeps the subtitle concise. This gives the subtitles a possibility to portray Finnish colloquial language in text form. In dubbing these are often replaced with interrogatives but even dubbing uses clitics.

5.2 Match between subtitles and users

Overall, the dialogue is understandable for a young Finnish person to understand and sounds very natural. The language characters use matches their ages, such as children using the word “cool”, while older people use a more formal style of speech. As dubbing is mostly used for children’s shows, it is interesting how two scenes in the movie are more difficult to understand in the dubbed version, one of which is like example 3:

Example 1

Timing	Original	Dub	Sub
1 00:37:13, 125 – 00:37:19, 875	Now I just know you didn't mean to / disrespect all that herit- age, right?	Et varmaankaan tarkoitta- nut viitata kintaalla / sukusi historialle, ethän?	Ethän tarkoittanut olla epäkunnioittava / sitä perinnettä kohtaan?

As the target audience is children, the dubbed translation for “disrespect” (*viitata kintaalla*) might be difficult to understand for them as it is not such a common phrase. With context and character body language it is not impossible to guess what the meaning is, but it still harms the usability and can take focus away from the movie. Therefore, the severity of this problem

is 2 as it should be focused on and can affect children's experience but is not the utmost priority and understanding can be compensated with what is seen and heard on the screen.

5.3 Legibility, readability and cognitive load

The movie includes a few instances where the character's voice is not heard underneath the noise of the environment. Most of them are scenes where many characters speak simultaneously so the severity of these are 0 as the viewer is not actually supposed to hear what is happening. Other times it is either the character's mumbling or environmental noise that stops the viewer from hearing what the character is saying. All such scenes are, however, scenes where the speech not heard is an exclamation or something other rather unimportant. As not hearing these does not really affect usability, the severity is rated 1.

Quality recommendations for Finnish subtitling says that shows should not go over 12-14 CPS for adults and 10-12 CPS for children (Käännöstekstitysten laatusuosituksset 2020, 6). Netflix says the maximum for adults is 17 and for children it is 13 (Netflix n.d c). Table 2 shows how many subtitles go over these recommended characters and how many subtitles' duration is under 1.8 seconds.

Table 2 Subtitle characteristics

Total amount of subtitles	Duration under 1.8 seconds	CPS over 12	CPS over 13	CPS 12-14	CPS over 14	CPS over 17
509	173	383	348	86	297	99

Many subtitles go over even the recommended amount for adults, so they do affect usability. However, words are not perceived letter to letter but as a visual entity (Agrawal, Hari & Arun 2020, 1). On the other hand, readers spend more time perceiving longer sentences (Kruger–Wisniewska–Liao 2022, 215). Therefore, a few characters over the suggested amount are not crucially detrimental to subtitles and have the severity rating of 2. The subtitles that go over 17 CPS have the severity rating of 3, as it is far too much for children and even goes beyond the recommended amount for adults.

The duration of subtitles suffers some in the translations. Quality recommendations for Finnish subtitling suggests minimum reading speed as 1.8 seconds (Käännöstekstitysten laatusuosituksset 2020, 5). Many subtitles are under this amount and often even under 1 second. Netflix allows subtitle minimum to be 5/6 second, and none of the subtitles are shorter than that

(Netflix d.n d). Having time to read subtitles is one of the most important aspects of subtitles, therefore the severity of this issue is 3 for subtitles under 1 second. Those that are under 1.8 second but over 1 second are rated 2 in severity. Not having enough time to read and comprehend subtitles takes the viewer out of the experience and severely affects usability.

5.4 Match between subtitles and setting

There are a few instances where the lip movement and dubbing do not quite match each other. In total, there are 6 mistakes in lip synchronisation category. One example is when the sergeant ends his line with the word *filing*, which is translated as *lajittelu*. The original word ends in the Finnish i-vowel, while the Finnish translation ends in the Finnish u-vowel. Most of these types of lip synchronisation mismatches are minor and viewer gets easily distracted by other movement in the screen so that it does not cause major usability problems. Therefore, their severity is 1. There are no notable mistakes in syncing the dubbing to the body movement on the screen nor in keeping the rhythm and emphasis of speech like in the original.

Both dubbing and subtitling seem to give more context in their translations at times, although subtitles does it more often than dubbed speech does:

Example 2

Timing	Original	Dub	Sub
1 00:04:38,208 – 00:04:41,458	If you fail to get those letters, / you're cut off.	Jos et saa kirjeitä kasaan, / se on loppu.	Ilman niitä kirjeitä / saat heittää hyvästit perinnöllesi.

The dubbed *se on loppu* (it is over) does not seem to refer to anything while the subtitles clearly mention inheritance (*perintö*). Only after this line is it implied that Jesper will lose his inheritance in the dub. Subtitles work better as their own entity while dub is left a bit more vague. Both forms have the picture on screen and context as an aid though, so they do not present actual usability problems. The Finnish translations have found good ways to present meaning together with the things seen on screen.

5.5 Match between subtitles and genre

The movie is meant for children, therefore it is important that it is entertaining to the viewer. The humour in the movie meant for children is highly reliant on the picture on the screen and in many instances, there is no need for text to make the scene funny. For example, Jesper falls

into a fireplace and must put out the fire on his behind in the snow outside. This scene relies on what is seen on screen. The movie also plays with the words and personas of the characters. For example, Jesper's nonchalant personality shines through as he looks around just so he can forget what he sees. The forgetting part has been erased in the dubbed version, which takes away from the humour of it. This brings it the severity rating of 1, as it does not affect understandability but dilutes Jesper's personality.

The movie has darker humour in it too, which seems to be more targeted to the adult audience accompanying the children. In one scene Klaus hands what looks like a noose to Jesper, who then assumes Klaus wants him to hang himself. The scene requires understanding of what such noose implies and because of its rather morbid nature, is much more suitable for adult audience who might find it funny. The translations do, however, use more vague expressions to refer to this joke much like in the original version, which makes it more suitable considering the target audience. The movie balances rather well the more childlike humour with its darker one.

5.6 Consistency

The movie follows the quality recommendations for Finnish subtitling (Käännöstekstitysten laatusuositukset 2020) and Netflix guidelines (Netflix n.d c). Terms are used consistently throughout the movie and no big consistency mistakes can be found. The only major difference seems to be how two speakers in the same subtitle are presented. Both the quality recommendations (Käännöstekstitysten laatusuositukset 2020) and Finnish Netflix guidelines (Netflix n.d c) suggest that only the latter speaker should be indicated with a hyphen. In *Klaus* (2019) however, it is both speakers that have been indicated with such markings, like in example 8:

Example 3

Timing	Original	Dub	Sub
1 00:12:49,416 – 00:12:53,416	I sell fish and the person / on the other side of the counter...	Kato homman nimi on tää. / Mä myyn kalaa ja tiskin toisella puolella oleva	Asiahan on näin. Myyn kalaa, / ja tiskin toisella puolella seisova,
2 00:12:53,500 – 00:12:56,833	-That would be you. You buy-- / -Holy moly! That's you?	eli siis sä, ostat sitä kalaa. / -Jukopliuta, toi oot sä.	-eli sinä, ostat sitä. / -Hetkinen. Oletko tuo sinä?

This could be the effect of English Netflix guidelines, which suggest using hyphen on both speakers (Netflix n.d b). This breaks the consistency of the text by breaking Finnish subtitling norms. But because dialogue is marked the same way throughout the text, its severity is classified as 1.

Subtitle continuation from one subtitle to next is not always marked with a hyphen either, unlike how it is recommended by the quality recommendations for Finnish subtitling (Käännöstekstitysten laatusuosituksset 2020, 7). The Finnish Netflix guidelines however state that it is not required if the former subtitle ends with a punctuation (Netflix n.d c). With hyphen being used for both in dual speaking context, it is perhaps best that the quality recommendations for Finnish subtitling are not followed, and the publisher's guidelines are followed instead as too many hyphens could make the subtitles confusing to read. But although it does not have a huge impact to the understanding of the text, using different styles to mark subtitle continuation to the next subtitle can be confusing, therefore the severity for all subtitles that do not indicate continuation with a hyphen are rated as 1.

5.7 Satisfaction

The movie pulls the viewer in from the very beginning by speaking to the viewer. Jesper starts by referring to the viewer's experience of sending letters to Santa Claus. This brings the story closer to the viewer and most likely aims to bring forth nostalgic feelings. The Finnish dubbing refers to the viewer a little more than subtitles do, but both pull the viewer in with their choice of words.

Showing appropriate emotions is a big part of making dubbing and subtitles enjoyable to the viewer. Jesper speaks in long, rambling sentences, and this has been translated into Finnish speech. Dubbing manages to match all Jesper's many emotions, while keeping it understandable to the Finnish audience. Although subtitles use a bit more formal, they also manage to show Jesper's flippant personality by using clitics. When children are queuing to give Jesper their letters, by using the clitic *-pa*, Jesper is made to sound much less formal than he would sound like if the clitic had not been there. Subtitle duration is also a big part of enjoyability, and the subtitles that move on too fast are detrimental to usability. Therefore, subtitles with short durations also affect the usability from the point of view of satisfaction.

6 Conclusion

All in all, the first half of the movie has usable Finnish translations. Emotions were presented well both in the dubbed and subbed version and the language used was according to Finnish standards. What the study did portray was the importance of subtitle durations. Table 3 shows the amount of usability problems in each category and their severity rating. Round brackets portray the number of problems of subtitle durations and square brackets refer to the number of problems including CPS:

Table 3 Total amount of usability problems for each heuristic and their severity rating

	Heuristic 1	Heuristic 2	Heuristic 3	Heuristic 4	Heuristic 5	Heuristic 6	Heuristic 7	Heuristic 8
Severity 0			11					
Severity 1	2	2	5	6	1	62		
Severity 2		2	(133) [249]					
Severity 3			(38) [99]					

Usability mistakes that people on the internet seem to notice and what were pointed out in Prinkkilä's master's thesis (2023) do not seem to appear in *Klaus* (2019). There are no noticeable mistakes in showing emotion in dubbed speech nor are there factual errors in the subtitles.

I noticed that it is possible to compensate the quick subtitle durations by knowing the source language. The mode of translation that a person is used to also has a huge impact as I noticed I started to prefer the dubbed version of the movie after having listened to it a couple of times during this thesis writing process. Therefore, it would be interesting to research more how language level and familiarity affects person's preference towards subtitles or dubbing.