



GÖTEBORGS UNIVERSITET
INST FÖR SPRÅK OCH LITTERATURER

JAPANSKA

Pokémon eller Fickmonster?
En översättningsanalys av TV-serien *Pokémon*

Marcus Törnroos

Abstract

This paper will analyze and discuss the differences and problems between the Swedish and Japanese edition of the Pokémon TV-series from 1996(Jap)/1999(Swe). The focus will be on the use and translation of *Yakuwarigo*, nouns, names and also parts that have gone missing as a result of the localization. To do this the manuscript in both languages have been compared in order to see what differs and in what way it have been changed. This will be achieved with help of Skopos Theory and Venuti's concept of localization as a framework for analyzing the manuscript of the series. With Pokémon being one of the first major Japanese TV-shows being translated to Swedish it isn't hard to not only find flaws in the translation, but also missing parts of the plot.

Not only does the translator in the case of Pokémon have to translate the conversations between the characters and make it understandable for a young audience. They will also have to translate and replace all the names used both by humans and Pokémon to make them sound more familiar, something that still has to be done while keeping the original meanings of the names intact.

The results will show that this is not as simple as it sounds and some of the names have lost all their original meaning and that some of the characters sounds strange and have a somewhat forced "accent" speech. In conclusion, the paper shows that translation and localization to a young audience is much harder than normal translation in some cases and that some parts might be better completely changed or left untouched.

Keywords: Japanese, Anime, Localization, Pokémon, Skopos, Yakuwarigo

Innehåll

1. Inledning	1
2. Frågeställning	1
3. Teori	1
3.1 Skopos Teori	1
3.2 Foreignisation and domestication	2
4. Material	2
5. Metod	2
6. Tidigare Forskning	2
7. Bakgrund	3
7.1 Pokémon	3
7.2 Yakuwarigo	3
7.3 Japansk Grammatik	4
7.4 Substantiv och egennamn	4
7.5 Karaktärer	4
8. Analys	6
8.1 Yakuwarigo	6
8.2 Substantiv och egennamn	12
8.4 Utelämnningar	16
9. Diskussion	16
10. Slutsats	17
11. Bibliografi	18
12. Appendix	19

1. Inledning

Året är 1999 och i Sverige har Nintendo haft stora framgångar med sina tv-spel under slutet på 80- och fram tills nu. Bergsala AB som sköter utgivningen av Nintendos produkter, har nyligen lämnat ut information om att de ska lansera en ny serie spel tillsammans med en tv-serie senare under året. Serien kallas Pokémon och ingen kunde då ana att det skulle bli en av de största spelserierna genom tiderna som än idag säljs i tusental samtidigt som tv-serien börjar röra sig mot 1000 avsnitt.

Under 90-talet kom den japanska populärkulturen att fullkomligt explodera i omvärlden. Men vad är det då som krävs för att alla målgrupper ska kunna förstå en serie som inte bara kommer från ett främmande språk, men även en helt främmande kultur där en stor del av det som dyker upp kan bli helt oförståeligt för tittaren utan vidare förklaring. Översättare sätts vid sådana serier på prov då de måste hitta balansen mellan att anpassa materialet så att målgruppen förstår innehållet, men samtidigt att försöka hålla kvar den ursprungliga känslan och kulturen som finns i materialet. Hur anpassades den japanska serien för västvärlden? Det japanska språket innehåller även många både grammatiska delar och även substantiv som inte finns i västerländska språk vilket även detta kan vara väldigt svårt att översätta korrekt. Genom att studera en av 90-talets största serier kan man få en insikt i översättningsproblematiken och genom det även förstå vikten av en korrekt lokalisering av serien.

I denna uppsats kommer vi fokusera på att analysera översättningen och lokaliseringen utav tv-serien Pokémon till den Svenska marknaden.

2. Frågeställning

I och med svårigheterna av att få en översättning som fortfarande visar originalmaterialet men fortfarande blir förståelig för tittaren, kommer vi med hjälp av analysen att försöka besvara följande:

- Hur har översättaren valt att översätta japanska substantiv och egennamn som inte finns i svenska?
- Hur har översättaren valt att översätta *yakuwarigo*?
- Hur nära originalmaterialet är översättningen?
- Finns det delar som helt fallit bort på grund av översättningen?

3. Teori

De teorier som kommer att användas i denna uppsats är Hans j. Vermeers skopos teori samt

Lawrence Venutis teori om "Foreignisation and domestication". Dessa teorier är två motpoler inom översättning där de båda argumenterar mot varandra huruvida mycket ett material ska förändras för att passa en ny målgrupp.

3.1 Skopos Teori

Hans j. Vermeers skopos teori beskriver betydelsen utav grundmaterialet gentemot målmaterialet och hur detta ska översättas. Framförallt presenterar Veermer att det finns fler element vid översättning än själva språket. Framförallt menar han på att översättaren även måste ta ställning till sig själv och även kulturella aspekter och hur detta ska överföras till målspråket.

3.2 Foreignisation and domestication

Lawrence Venutis teori om "Foreignisation and domestication" beskriver vidare hur man vid översättning bör förhålla sig till kulturella delar av grundmaterialet. Venuti diskuterar hur översättaren ska förhålla sig vid tillfällena där något av kulturell mening finns i grundmaterialet och där någon motsvarighet inte alls finns i målmaterialet, då framförallt om det är godtagbart att helt stryka dessa delar ur översättningen.

4. Material

Huvudmaterialet som denna uppsats kommer att utgå ifrån kommer att vara Tv-serien "Pokémon" som premiärvisades på japansk tv den 1 april 1997 samt den svenska dubbningen utav samma serie som premiärvisades den 4 mars 2000. Avsnitten är 25 minuter långa och därför har de fem första avsnitten valts ut på svenska samt japanska för att passa mängden material som ska analyseras.

5. Metod

Då manuskriptet inte finns utlagt officiellt samt förekomsten av *yakuwarigo* måste kunna sammanställas kommer följande att göras:

Först kommer varje avsnitt att transkriberas. Därefter kommer det transkriberade materialet att analyseras. Analysen kommer att genomföras genom att antalet förekomster av ord som kan benämnas *yakuwarigo*, rollspråk, som omfattar verbböjningar, pronomen och satsändelser räknas samman. *Yakuwarigo* innehåller specifika ord som förstärker egenskaperna hos varje karaktär. Allt detta kommer därefter att placeras i appendix.

Egennamn och substantiv kommer att undersökas och jämföras mellan den svenska och japanska versionen, för att försöka hitta något mönster eller liknelse mellan dessa.

6. Tidigare forskning

Tidigare forskning som problematiserar översättning och lokalisering av liknande medier, framförallt importansen av kunskap inom både grundmaterialets och målmaterialets kultur påpekas i dessa. Framförallt texter av Dr Minako O'hagan. I hennes bok "Game Localization"¹ förklarar hon hur översättning sker i mer moderna medium som spel, film och internet, framförallt ligger fokus här på hur en översättare bör arbeta för att få en utländsk målgrupp att förstå materialet. Vad hon främst kommer fram till är hur mer moderna medier skiljer sig från äldre som tidningar och böcker. Hennes fokus ligger på datorspel vilket precis som film innehåller bild, text och ljud som var för sig måste lokaliseras.

Dr O'hagan har även skrivit en artikel² som mer specifikt är inriktad på skillnader mellan "Fansubs"³ och översättningar gjorda av riktiga översättare. Detta på grund av det plötsliga intresset för japansk kultur samtidigt som officiella översättningar blir alltmer sällsynta och tittare måste istället vända sig mot alltmer hemmagjorda översättningar. Dessa hemmagjorda översättningar är i många fall gjorda av helt utbildade översättare som inte alltid heller har kunskap om kulturen som materialet kommer från, detta skapar ofta tydliga skillnader mot de mer professionella översättningar som görs av utbildade översättare.

Slutligen boken "Pikachus Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon"⁴. Denna bok har som de två tidigare texterna ett fokus på översättning och lokalisering, men i detta fall även mer fokus på serien Pokémon. Författaren Joseph Tobin går bit för bit genom hur hela serien översatts, censurerats och förändrats för att passa de engelska tittarna. Vad han framförallt nämner är hur våld, sex och produktplacering har förändrats då detta vanligtvis tas bort nästan helt utanför Japan.

7. Bakgrund

7.1 Pokémon

Serien Pokémon cirkulerar kring en värld där det finns små monster kallade Pokémon. Dessa Pokémon kan fångas av tränare (vanliga människor) och används som slagskämpar för att duellera mot andra tränare. Tv seriens protagonist "Ash Ketchum" har en dröm, han ska bli en Pokémonmästare. Tittaren får sedan följa Ashs och hans vänner ut på äventyr i världen där de stöter på både fiender och vänner. Allt för att kunna nå Ashs mål.

För att göra läsningen lättare kommer här en förklaring på några begrepp samt en kort förklaring på de karaktärer som dyker upp i avsnitten.

7.2 Yakuwarigo

¹ O'Hagan, Minako, and Carmen Mangiron. *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Vol. 106. John Benjamins Publishing, 2013, s 159.

² O'Hagan, Minako. "Manga, Anime and Video Games: Globalizing Japanese Cultural Production." *Perspectives* (2007), 242-7.

³ Översättning som är gjord utav fans och inte utav en anställd översättare.

⁴ Tobin Joseph. *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*. Duke University Press. 15 Jan 2004

Yakuwarigo är ett begrepp som skapades år 2000 av den japanska professorn Satoshi Kinsui.⁵ *Yakuwarigo* beskriver i grunden hur ord och meningar kan förändra vilken typ av person det är som pratar. Detta innebär att man kan genom att förändra delar av mening, då även förmedla vad för typ av karaktär det är som säger denna, allt ifrån om det är en man/kvinna, ålder eller vad för typ av personlighet som karaktären har. Förändringen sker oftast genom att man då byter ut pronomen, kopula och satsfinala partiklar.

7.3 Japansk grammatik

I den japanska grammatiken finns flera former av böjningar på verb som specificerar vilken nivå av artighet talaren använder. Dessa delas vanligtvis in i tre kategorier. Plain form, Masu-form och keigo.

Plain form är den form som oftast används mellan väl bekanta personer.⁶ Alla verb avslutas här med vokalen u och böjs därefter på olika sätt beroende på konsonanten före u. Ex tecknet för ”äta” i plain form: 食べる (Taberu).

Masu-form är den form som vanligtvis används mellan okända personer samt till äldre personer.⁷ Alla verb i Masu-form slutar med ordet Masu. Ex. tecknet för ”äta” i masu-form: 食べます (Tabemasu). Masu-form anses även vara den mest neutrala formen att använda sig av.

Slutligen Keigo som är den högsta nivån av artighet som kan användas i japanska.⁸ Det är i sig inte en böjning på verb utan istället ett helt utbyte av själva verbet. Keigo kan däremot i sin tur även böjas precis som ett vanligt verb. Används keigo i plain form blir detta däremot väldigt gammaldags och användes av samurajer i Japans tidigare historia. Keigo används framförallt idag i serviceyrken men även till chefer och personer med högre rang i samhället än dig. Ex. tecknet för ”äta” i keigo: 召し上がる。 (Meshiagaru)

7.4 Substantiv och egennamn

Föremål och personer som dyker upp i serien har i många fall japanska namn som ska vara lätta att förstå innebörden av för en japanskspråkig person. Därför kan namn och substantiv översättas till mer västerländska ord för att fler tittare ska kunna förstå vad namnen betyder.

7.5 Karaktärer

Här följer en kort presentation av de karaktärer som dyker upp i de fem första avsnitten av tv-serien. Detta för att kunna få en bättre bild av hur karaktären bör bete sig enligt de normer som finns i samhället och hur *yakuwarigo* på så vis kan kopplas till dennes personlighet. Namnen kommer att först skrivas på både japanska och engelska och därefter refereras till på

⁵ Kinsui, Satoshi. *Virtual Japanese: The Mystery of Role Language*. Iwanami Shoten Publishers, 2003.

⁶ Uppsatsen använder de benämningar som Kimihiko Nomura använder i *Japanese Grammar: The connecting point*. University Press of America 2010 ss 124-130

⁷ Ibid

⁸ Toshiki Tsujimura. *Keigo Ronko*. Meiji Shoin 1992. S 98

det engelska namnet då det inte finns något unikt svenskt namn. I den svenska översättningen används de engelska namnen.

サトシ/*Ash Ketchum*: Ash är en 10-årig pojke och även seriens huvudkaraktär. Han kommer ifrån staden Palette Town där även serien startar. Som person är han en energisk pojke som kan anses som lite framfusig och direkt när han pratar. Ash är med i alla fem avsnitt som analyseras i denna uppgift.

ハナコ/*Delia Ketchum*: Delia är Ashs mamma och hon är 29 år gammal. Hon är en typisk japansk hemmafru och även lite av en hönsamma vilket främst syns i första avsnittet. Hon dyker dock endast upp ett fåtal gånger i de fem första avsnitten men har under dessa delar ett förhållandevis långt manus.

オーキド ユキナリ博士/*Professor Samuel Oak*: Samuel Oak är den man som hanterar utdelningen utav Pokémon och dyker främst upp i första avsnittet. Han är 50 år gammal. Som person skiftar han mellan att bete sig som en vällärd professor men stundvis skiftar han till en mer "vitsig" gubbe. Han dyker även upp ett antal gånger via telefon där han är lite utav en mentor till Ash.

シゲル・オーキド/*Gary Oak*: Gary Oak är en jämnårig kille ifrån samma stad som Ash. Han är barnbarn till Professor Samuel Oak och blir även Ashs rival under serien. Han betar sig dock som en väldigt bortskämt och kaxig person som betar sig ganska elakt mot Ash.

ムサシ/*Jessie*: Jessie är en av de tre personerna i trion Team Rocket som dyker upp i tre av avsnitten. Team Rocket som är en grupp Pokémontjuvar som jagar efter Ash för att stjäla hans Pokémon utmed hela serien. Varje gång de dyker upp läser de även upp sitt klassiska motto. Jessie är 25 år gammal.

コジロウ/*James*: James är del nummer två av Team Rocket. Även han dyker alltid upp i tre av avsnitten tillsammans med resterande delar av gruppen. James är 25 år gammal.

ニャース/*Meowth*: Meowth är den slutliga delen av Team Rocket och är faktiskt en Pokémon som lärt sig att prata som människor. Meowth dyker upp tillsammans med sina kompanjoner i 3 avsnitt och är av okänd ålder.

カスミ/*Misty*: Misty är Ashs följeslagare som dyker upp under det första avsnittet och är därefter med för resterande avsnitt. Hon är lika gammal som Ash men behandlar oftast Ash som ett yngre syskon. Hon hatar insekter vilket nämns otaliga gånger under flera utav avsnitten.

タケシ/*Brock*: Brock är gymledaren som Ash har en duell mot i avsnitt 5. Han är 15 år gammal men känns betydligt äldre än både Ash och Misty, speciellt med tanke på att han utöver sitt Pokémontränande även tar hand om sina tio syskon.

サムライ/*Samurai*: Samurai är en märklig pojke som dyker upp i stora delar av avsnitt 4. Hans ålder är okänd men är omkring samma ålder som Ash. Han tycks bo ensam i skogen och

duellerar med förbipasserande Pokémontränare. Han bär även runt på ett svärd och en japansk krigsrustning vilket förklarar hans namn.

ムノー/*Flint*: Flint är pappa till Brock och troddes vara försvunnen. Han lämnade sin familj för att ge sig ut på äventyr. Han återvänder dock aldrig till familjen på grund av skam och istället förklarar han sig till en gammal man som säljer sten för att kunna vaka över sin familj.

ジョイさん/*Nurse Joy* : Nurse Joy är den person som arbetar på alla Pokémoncenter i serien. Hon är av okänd ålder men även hon äldre än Ash, troligen runt 30 års ålder. Hon har även ett flertal systrar med samma namn, utseende och röst. Hennes namn är även lite av en ordvits på japanska då Joi kan skriva som 女医 vilket betyder kvinnlig läkare.

ジュンサーさん/*Officer Jenny* : Officer Jenny är den poliskonstapel som finns i alla städer längs med Pokémon-serien. Under dessa 5 avsnitt dyker hon dock bara upp i avsnitt 2 där hon hjälper Ash till Pokémoncentret. Hennes ålder är även denna okänd men hon är äldre än Ash, även hon troligen runt 30 års ålder.

8. Analys

För att underlätta förståelse i analysen kommer här en tabell som visar vilka konversationsparter som kommer att finnas med. Tabellen fungerar som sådant att om tex P:I nämns i texten betyder det att dessa personer är nära vänner eller familj och pratar med varandra i Plain form.

Situation:	Inne-grupp I (Nära vänner) ⁹	Ute-Grupp UY (Yngre) ¹⁰	Ute-Grupp UÄ (Äldre)
Plain form P	P:I	P:UY	P:UÄ
Masu-form M	M:I	M:UY	M:UÄ
Keigo K	K:I	K:UY	K:UÄ

8.1 Yakuwarigo

⁹ Inne-grupp innefattar personer som är familj eller väldigt nära vänner.

¹⁰ Ute-grupp är personer som är främmande eller endast bekanta.

För att analysera den *yakuwarigo* som använts kommer texten att delas upp för varje karaktär och går där igenom hur de använder *yakuwarigo* i den japanska versionen kontra hur den översatts till svenska.

Ash/サトシ : Huvudkaraktären i serien som är en pojke på nyss fyllda 10 år. I den japanska versionen använder Ash alltid pronomenet 俺 (*boku*) istället för 私 (*watashi*) när han talar om sig själv. Detta anses ofta som lite ”macho” eller ”pojkgigt” vilket väl speglar hans karaktär i serien. Han benämner andra personer med ”お前”(Omae) istället för 君 (*kimi*) eller あなた (*Anata*), något som även det kan vara aningen otrevligt mot motparten och gör att han pratar väldigt ”grabbigt”. Ash lägger även ofta till slutpartikeln ぜ (*Ze*) på meningar, detta ger en mer manlig karaktär i talet och blir även betydligt mer bestämt. Ex. ゲットだぜ (*Getto daze*) kontra ゲットだ (*Getto da*). Ashs tal hamnar nästintill alltid i rad Plain-form (P) enl. tabellen och skiftar endast över till rad Masu-form (M) ett fåtal gånger, detta inträffar främst vid kolumn Utegrupp Äldre (UÄ). Han använder sig dock aldrig utav rad Keigo (K). Däremot kan det märkas att han blir betydligt mer oförsämd så fort han får för starkt självförtroende, även i de fall där han normalt sett borde prata i Masu-form med personer från utegrupp yngre (M:UY) och äldre. Kortfattat använder Ash sig utav ett relativt ”pojkgigt” språk men som även därför speglar hans karaktär väldigt väl, en 10 årig smått bortskämd pojke.

I den svenska dubbningsversionen av Ash har man istället valt att göra honom betydligt mindre oförsämd jämfört med hur han framstår i den japanska dubbningsversionen. Han använder sig frekvent av ungdomliga ord som ”Hörru” men samtidigt skiftar han stundvis över till formell svenska. Framförallt tycks dessa förändras beroende på vem han talar med.

Man kan se ett visst samband finns mellan de två översättningarna, man försöker framförallt lägga fokus på att hans språkbruk ska vara pojkgigt och lite ohyfsat men ändå inte bli alltför hotfullt eller elakt.

ハナコ/Delia Ketchum: Delia Ketchum som är Ashs mor har i den japanska versionen en tydlig kvinnlig stil i sitt tal. Hon använder sig vanligtvis av pronomenet あたし (*atashi*) vilket endast används av kvinnor, samt わたくし (*Watakushi*) som är en väldigt formell form av pronomenet jag. I konversation med andra pratar hon endast i rad 2 enl. tabellen. Framförallt lägger hon även på meningsändelsen のよ (*Noyo*) till slutet på nästintill alla meningar vilket även ger en väldigt kvinnlig karaktär. Ex. パジャマにきがえるのよ (*Pajama ni kigaerunoyo*) kontra パジャマにきがえる (*Pajama ni kigaeru*). Hon använder även ändelsen -なさい (*Nasai*) vilket är en befallande ändelse, detta främst när hon säger åt Ash vad han måste göra.

Den svenskdubbade versionen av Delia ger ett annat intryck. Hon får istället en gnälligare ton och ordvalet känns ofta som typiskt mamma-tjat. Då det i sig är väldigt svårt att översätta satsfinala partiklar till svenska har man helt utelämnat detta, även hennes användande av pronomen håller sig till de vanliga jag, du, han och hon, endast ett fåtal gånger benämner hon Ash vid ”unge man”.

Om man jämför den japanska och svenska versionen finns det tecken på att man i båda fall försöker göra Delia lite tjugig men samtidigt omtänksam när det gäller Ash, vilket inte kanske är så väldigt konstigt då hon är hans mor.

Prof. Oak/ オーキド博士 : Professor Oak är en utav de äldre karaktärerna som dyker upp ett flertal gånger I serien. Han använder sig ofta utav pronomenet わし (*Washi*) men även われ (*Ware*) som båda är pronomen som främst används av äldre män. Utöver pronomen använder Prof.Oak även sig utav satsavslutningen じゃ (*Ja*). Detta läggs till i slutet på främst verb och används ofta av äldre personer.

Vi får tyvärr inte se väldigt mycket av Professor Oak i de avsnitt som analyserats för att kunna se hur han pratar i flera olika sammanhang. Däremot får vi se att i kolumn utegrupp yngre (UY) så pratar han både otrevligt och aningen nedsättande, detta speciellt mot Ash där han ett flertal gånger klankar ner på Ash med diverse kommentarer om hur dåligt han jobbat till skillnad från Gary. I kolumn Utegrupp äldre (UÄ) blir han däremot betydligt mer formell och pratar därför i masu-form, dock inte i Keigo. Detta märks när han pratar med Delia Ketchum.

I den svenska dubbingen har man valt att framställa Oaks ålder med rösten istället. Röstkådespelaren pratar då istället med en lite mer uppbruten och långsam röst vilket skapar bilden av en äldre man. Ordvalet håller sig däremot mot en stockholmskt dialektala ord och kan stundvis bli en bit för undomligt för hans karaktär. Meningsavslutningen じゃ som används i den japanska versionen har man istället försökt att översätta till en hård harkling eller ett hummande. De pronomen han använder är vanligtvis: Du, jag, han och hon. Man har även försökt att hålla kvar en hel del av den lite galna professor-stilen som den japanska versionen har. Han verkar då aningen virrig och stundvis använder ett väldigt oprofessionellt språk.

シゲル・オーキド/Gary Oak: Gary Oak som är en av Ashs huvudrivaler I serien dyker dock bara upp vid ett enstaka tillfälle I de fem avsnitt vi tittat på. Hans språkbruk är snarlikt det som Ash använder och under den tid vi får se honom pratar han endast i Plain form med nära vänner och yngre okända personer. Hans val av pronomen är nästintill uteslutande 俺 (*Ore*) och お前 (*Omae*) precis som Ash. Han använder sig ofta av de satsfinala partiklarna よ och ぜ。よ används I detta fall för att ge en mer instruerande ton I meningen. Det ger honom även en mer överordnad ton i samtalet för att så få Ash att se mindre ut. ぜ används precis som av Ash för att låta mer manlig i tonen.

I den svenska versionen har man valt att översätta Garys lite överordnade prat med hela meningar istället. Bland annat säger han *"Bättre sent än aldrig va? Du fick ju i alla fall chansen att träffa mig."* Pronomenet お前 översätts här till "Hörru" vilket på så vis ger en mer otrevlig ton i konversationen.

Vid jämförelse av de båda versionerna kan man här se lite skillnader. I den svenska versionen beter sig Gary betydligt mer kaxigt och blir nästan lite av en mobbare under den korta tid han finns med. I den japanska är han istället mer överordnad men är inte direkt elak mot Ash.

ムサシ/Jessie & コジロウ/James¹¹: Jessie och James dyker upp ett flertal gånger under de fem avsnitten. Vad som framförallt är nämnvärt gällande deras språkbruk är att de båda använder till stor del ordspråk i stora delar av meningarna. Tillsammans inom Team Rocket pratar de alltid med varandra i Plain form (P:I) då de är nära bekanta. I andra sammanhang plain form. Jessie använder sig vanligtvis av pronomenet わたし men även några gånger av わたくし(*Watakushi*) där det senare är en betydligt mer formell form av det föregående. James gör det motsatta och använder sig av ぼく (Boku) som vanligtvis används av män, men även われ(*Ware*) används några få gånger, detta är ett pronomen som är gammalmodigt men även kan anses som väldigt manligt. När de benämns som grupp används ofta pronomenen わたしたち när det är Jessie som talar och ぼくたち men även われら När James talar. Alla dessa är pluralformer av deras tidigare nämnda pronomen. Jessie använder sig ofta av よ och のよ som satsfinala partiklar. Dessa framhäver en mer äldre kvinnlig karaktär vilket stämmer bra överens i förhållande till deras ålder gentemot Ash och hans vänner. Kortfattat försöker man dra dessa två till det nästan extrema hållet av det feminina och maskulina.

I den svenska dubningen har man valt att vända på rollerna en aning. Jessie är den mer bestämda och maskulinare halvan, James har istället fått en mer löjlig framtoning där han ofta pratar med en ljusare och barnsligare ton. Jämfört med den japanska där han har en mörk röst och pratar filosofiskt och diffust. De satsfinala partiklarna har man valt att inte försöka översätta på något sätt utan försöker förmedla hela *yakuwarigo* med rösterna.

Vid jämförelse av de två versionerna kan man se att man gått en helt annan väg med Team Rockets mer formella japanska. I den svenska versionen har man då försökt att mer framställa gänget som skurkar och därmed blir det väldigt annorlunda gentemot det mer stiliga ordvalet som de japanska använder.

ニャース/Meowth: Meowth som är den sista delen av Team Rocket är den enda person i denna analys som inte är en människa. Meowths ordval i sig är betydligt mer barnsligt än sina kompanjoner, även om han är ledaren av de tre. Framförallt märks detta i att han har ett läspanande talfel som även är vanligt bland barn. Han använder sig vanligtvis av Plain form (P:). De pronomen han använder är främst 俺 och お前 Vad som däremot är nämnvärt är att man här har adderat ett avslut på varje mening ”ニャ”. Detta används för att skapa ett mer kattlikt beteende för att försöka stärka hans roll. Ett tydligt exempel på detta är hans del av Team Rockets motto där han avslutar med ニャんてニャ(*Nyanteny*) vilket använder denna ordförändring två gånger, frasen har dock en betydelse i stil med ”Någonting sånt där”.

Den svenskdubbade Meowth använder sig främst utav Du och Jag som pronomen men han pratar även stundvis i tredjeperson. Detta är förvisso någonting som ofta förekommer i Japanska men i svenska är det desto ovanligare. Han har även i den svenska dubningen ett talfel, dock är det bokstaven R som blir ett ”j-ljud” istället. Som satsändelse har man istället valt att lägga till ”Mjau” på de flesta platser där ニャ använts. Detta flyter dock inte in lika bra i språket och man har helt gjort om Meowths del i Team Rockets motto.

¹¹ Jag väljer här att skriva både Jessie och James tillsammans då dom alltid uppträder tillsammans och har ett likvärdigt språkbruk.

Skillnaden mellan dessa två versioner blir då främst användandet av onomatopoetiska ord där den japanska framställs och vävs in i språket mycket tydligare. Den svenska motsvarigheten känns istället mer påtvingad och blir desto värre av det talfel han även har.

カスミ/Misty: Misty som förblir Ashs följeslagare i serien är den karaktär som har mest dialog förutom Ash under de fem avsnitt vi har tittat på. Även om hon är jämnårig med Ash så använder hon ett betydligt mer vuxet språk och använder sig nästan uteslutande av masu-form i alla sammanhang. Undantag finns dock när hon pratar med Ash och använder då plain form. Som pronomen använder sig Misty av わたし (*Watashi*) och わたくし (*Watakushi*) men allra främst あたし (*Atashi*) för sig själv och あなた (*Anata*) för andra personer. Framförallt de två senare tyder på ett betydligt mer kvinnligt tal. Som satsfinal partikel används ofta のよ (*Noyo*) vilket även det tyder på en mer kvinnlig stil, framförallt för hennes ålder.

Den svenska Misty har fått ett väldigt neutralt språkbruk. Hon är inte oförsämd förutom några få tillfällen där hon använder ”Du din usling” som ett nedvärderande ord till Ash. Vanligtvis är detta ofta i meningar där お前 har använts i den japanska motsvarigheten. Som pronomen har man valt att låta henne använda jag/du i de flesta situationer. Den japanska satsfinala partikeln har man däremot inte gjort sig något försök med att översätta och denna uteblir därför helt.

Misty framställs som en aningen gnällig typ i de båda versionerna men den i den japanska Misty får man även se en aningen snällare sida av henne. Något som istället blir mer tjatigt i den svenska.

タケシ/Brock: Brock som blir Ashs andra följeslagare är några få år äldre än de andra. Han pratar betydligt mer vuxet och använder sig uteslutande av Masu-form (M:). Han använder väldigt ofta den mer befällande avslutningen på verb ex: ”やめておけ” (*Yameteoke*). Detta blir dock till stor del på grund av att större delen av hans dialog är i en Pokémonduell och därav behöver vara mer befällande. De pronomen han använder är vanligtvis ”お前”(Omae). Brock tycks däremot inte använda ett pronomen för sig själv en enda gång under det avsnitt som han är med i. Eftersom större delen av Brocks dialog är i duell-sammanhang så används den satsfinala partikeln ”ぜ”(Ze) till stor del här.

Han använder sig även väldigt ofta av talesätt och ordspråk vilket adderar lite extra till hans vuxnare språkbruk.

Den svenskdubbade Brock har istället inte fått samma vuxna stil som den japanska Brock. Även om han pratar betydligt mognare än Ash. Framförallt då han ett flertal gånger försöker förklara för Ash hur han ska göra saker. Till skillnad ifrån den japanska översättningen använder sig Brock av både Jag och Du som pronomen.

Brock blir här i de båda versionerna lite av en storebrorsfigur vilket man lyckats få fram även på svenska. Detta kan dock höra mycket ihop med att man får se Brock ta hand om sina syskon vilket på så vis ger lite djupare inblick i hur han faktiskt är som person mer än när han duellerar med Ash.

サムライ/Samurai: Samurai som endast är med i avsnitt 4 går klädd i en stridsrustning för

samurai. Han använder sig av pronomenen 拙者 (*Sessha*), われ (*Ware*) och わが (*waga*). För motparten använder han sig av ordet お主 (*Onushi*). Detta är ett pronomen som används både för motparter av samma rang/ålder men även mot de av lägre rang. Det kan alltså i detta fall vara så att Samurai använder detta pronomen för att visa att han tycker att han är av högre rang även om han troligen är yngre än Ash. De ord han använder är överlag väldigt gammaldags för att passa karaktären. Det kan vara ord som けん (*Ken*) istället för katana (*Katana*) vilket användes av Samuraier i japanska Tokugawa-perioden. Samurais val av verb är i stort sett endast av Keigo (K), däremot böjs slutet på dessa enligt plain-form tex: でござる (*Degosaru*) kontra でございます (*degosaimasu*). Detta gör att verbet får en mer gammaldags böjning och används normalt sett inte idag.

Den svenska dubbnings av Samurai använder sig istället en stakig och nästan mekanisk röst men använder sig samtidigt av lite mer ovanliga meningar. Man kan då hitta meningar som ”Ni inkräktar på mitt territorium” och ”Jag är Samurai, jag är också slug, orädd och helt oslagbar i strid”. Vilket inte är vad ett normalt barn skulle säga. De svenska pronomen han använder sig av är Jag/Du och man har inte valt att låta honom använda några speciella uttal i slutet för att efterlikna den japanska dubbnings.

Då den keigo som Samurai använder sig utav är väldigt svår att översätta till svenska så får man här en svårighet vid just dubbnings. Istället försöker man använda sig av gamla ord men man lyckas ändå inte helt få fram känslan av att det fortfarande är ett barn. Detta kan dock ligga i hur själva rösten är och inte så mycket i språket i sig.

ムノ一/**Flint**: Flint dyker upp i avsnitt 5 och är en äldre man som utger sig för att vara stenförsäljare. I den japanska versionen använder han sig friskt av satsändelsen ”じゃ” (*Ja*) vilket tyder på att detta skulle vara en äldre man. Som pronomen använder han sig mestadels av ”わし” (*Washi*) för sig själv och ofta ”お前” för Ash och hans vänner. Även när Flint tar av sin maskering och visar sig vara Brocks försvunna pappa bibehåller han fortfarande sitt sätt att tala med samma satsändelser och pronomen. Flints verbböjning håller sig alltid i Plain-form. Han använder sig av imperativ i sina verb ett antal gånger, detta beror troligtvis dock på att han vid dessa tillfällen instruerar Ash som då blir en underordnad till Flint. Han använder sig utöver detta inte av några specifika satsfinala partiklar och pratar mestadels väldigt kortfattat. Flints språkbruk kan alltså placeras i rad P i alla de situationer vi ser honom.

I den svenska versionen av Flint har man valt att inte förändra mycket av hans språkbruk från vanlig svenska. Han använder sig inte av några ovanliga pronomen utan håller sig helt till Jag och Du, inte heller görs något försök till att översätta det japanska ”じゃ” (*Ja*), utan detta fylls oftast istället ut med harklingar eller mummel. Däremot har man tvärtom den japanska versionen valt att byta rösten helt på Flint när han tar av sin maskering. Även om språkbruket i sig inte förändras märkvärdigt.

ジョイさん/**Nurse Joy** : Nurse Joy är en av de två personer vi får se i servicesammanhang. Detta gör att hon helt använder sig av Keigo vilket är vanligt i just dessa sammanhang. Till en början använder Nurse Joy sig av ”お客様” (*Okyakusama*) som tilltal till Ash för att därefter byta över helt till förnamnet ”サトシくん” (*Satoshi kun*) där det första är det vanligaste att

benämna kunder vid. Hon byter därefter över till det senare troligen för att Ash är så pass ung. Joy använder sig både av ”ね”(Ne) och ”よ”(Yo). “ね”(Ne) används här för att konstatera något med lite osäkerhet, bland annat vid ett tillfälle där hon säger ”ピカチュです
ね”(Pikachu desu ne) vilket grovt översätts till ”Pikachu, eller hur?”. ”よ”(Yo) används ofta i kombination med verb i imperativ för att försöka förmedla eller uppmana någon till något. Detta används när Joy tillrättavisar Ash i hur han ska ta hand om sin Pokémon. För att placera Joy i vår tabell så hamnar hon mestadels i Keigo till yngre människor i utegruppen under större delen av den tid vi får se henne. Den lilla tid hon samtalar med Officer Jenny hamnar hon däremot i plain form då dessa verkar vara nära vänner.

Den svenska Joy förändras inte märkvärdigt. Kombinationen av imperativ och partikeln ”よ”(yo) ersätts här med fraserna ”eller hur” och ”förstår du väl?” vilket ger en likvärdig representation av dessa. Hennes användande av pronomen håller sig helt till vanlig svenska även om det är i ett servicesammanhang. Den keigo som Joy använder sig utav används i stort sett alltid i olika servicesammanhang, det kan vara butiker, caféer men även på sjukhus som i detta fall. Då svenskan inte har något direkt formellt språk blir just denna bit väldigt svår att översätta när Joy pratar.

ジュンサーさん/ **Officer Jenny** : Officer Jenny dyker liksom Nurse Joy endast upp under ett fåtal avsnitt och agerar mer som servicepersonal under den tiden. Hennes val av formalitet är däremot inte lika högt som Joy och hon håller sig till större delen i Masu-form, både till yngre och äldre. Hon skiftar dock över till plain form när hon pratat med Ash en stund. Hon använder sig ett flertal gånger av verbändelsen ”なさい”(Nasai) vilket gör verbet till en uppmaning eller befallning, något som passar i sammanhanget då hon är konstapel. Hon använder sig inte av någon speciell satsändelse.

I den svenska versionen av Jenny har man valt att bibehålla hennes lätt informella talesätt och inte förändrat så mycket. Hon använder sig av lite ungdomliga ord som ”hörru” och avbryter gärna Ash mitt i hans meningar. Och även precis som Joy så förändras hennes sätt att prata när hon träffar Joy, det blir alltså mer informellt och troligen beror detta på att de är nära vänner.

Även i fallet Jenny så används mycket av japanskans *keigo* vilket är otroligt svårt att översätta till språk som inte alls har motsvarighet till formellt språk. Det märks tydligt i den svenska versionen då Jenny istället blir lite mer oprofessionell.

8.2 Substantiv och egennamn:

Till att börja med ska vi titta på alla de egennamn som finns med i serien. Utöver de karaktärer som nämnts tidigare kommer här en lista på de Pokémon som dyker upp i avsnitten tillsammans med deras namn på japanska och svenska. Då de engelska namnen är desamma som dom svenska så kommer härmed de svenska namnen att skriva det som de engelska namnen.

Japanska	Engelska
フシギダネ (Fushigidane)	Bulbasaur

ヒトカゲ(<i>Hitokage</i>)	Charmander
ゼニガメ(<i>Zenigame</i>)	Squirtle
キャタピー(<i>Kyatapii</i>)	Caterpie
トランセル (<i>Toranseru</i>)	Metapod
バタフリー (<i>Batafurii</i>)	Butterfree
ビードル(<i>Biidoru</i>)	Weedle
コクーン(<i>Kokuun</i>)	Kakuna
スピアー(<i>Supiaa</i>)	Beedrill
ポッポ(<i>Poppo</i>)	Pidgey
ピジョン(<i>Pijon</i>)	Pidgeotto
コラッタ(<i>Koratta</i>)	Ratata
オニスズメ (<i>Onisuzume</i>)	Spearow
アーボ(<i>Aabo</i>)	Ekans
ピカチュ(<i>Pikachu</i>)	Pikachu
ニャース(<i>Nyaasu</i>)	Meowth
イシツブテ (<i>Ishitsubute</i>)	Geodude
イワーク(<i>Iwaaku</i>)	Onix
ドガス(<i>Dogasu</i>)	Koffing
ラッキー(<i>Rakkii</i>)	Chansey
トサキント (<i>Tosakinto</i>)	Goldeen
カイロス(<i>Kairosu</i>)	Pinsir

Vad vi främst kan utläsa ur detta är att den enda Pokémon med exakt samma namn på både engelska och japanska är Pikachu. Utöver detta finns det några få namn som förändrats då dess japanska namn egentligen är ett engelskt och att man därefter har valt att skriva det med korrekt stavning.

フシギダネ s namn är skapat genom en ordvits som kan betyda ”Mystiskt lök” men även ”Visst är det konstigt?”. Det engelska namnet Bulbasaur verkar istället skapas ur från engelskans ”Bulb” (Lök) och Grekiskans ”saur” (Ödla).

ヒトカゲ är en direkt läsning av dess kanji 火蜥蜴 som betyder eldödla. Det engelska namnet verkar komma från engelskans ”Char”(Bränna) och ordet salamander som slagits ihop. Med tanke på att Charmander är en eldsprutande ödla kan ett samband ses mellan de båda namnen.

ゼニガメ kan skrivas som 銭亀 vilket kan översättas till damm sköldpadda. Det engelska namnet tycks skapas på samma sätt som Charmander. Detta genom ordet Squirt (Skvätta) och Turtle (sköldpadda). Squirtle är en vattensprutande sköldpadda.

Några av namnen tycks komma från djuret/insekten som Pokémonen är designad efter, tex バタフリー(Batafurii)/Butterfree och キャタピー(Kyatapii)/Caterpie). Dessa är skapta av de engelska orden Butterfly och Caterpillar som betyder Fjäril och Larv, något som är precis vad dessa Pokémon är.

トランセル(Transeru) är ett namn som skapas av de engelska orden "Transform" och "cell". Det engelska namnet Metapod tycks komma från orden "metamorphosis" och "pod". Båda namnen har grovt sett samma innebörd och då Metapod endast är ett utvecklingsstadium mellan två Pokémon så stämmer namnet bra överens med typen.

ビードル är ett namn skapat genom en ihopslagning av orden "bee" och "needle". På samma vis är det engelska namnet Weedle en sammanslagning av "worm" och "needle". Båda dessa namn tycks anspegla på att weedle är en mask med en giftig tagg på huvudet.

コクーン och Kakuna är istället omskrivningar av ordet "Cocoon". Och precis som トランセル/Metapod så är detta ett mellanstadium mellan två utvecklingar.

スピアー och Beedrill är namn som syftar på de spetsar denna Pokémon har på armarna. スピアー blir även アピス baklänges vilket är ett genus för vanliga bin.

Andra namn tycks istället syfta mer om ljudet som denne Pokémon gör, speciellt med tanke på att det enda som Pokémon kan säga, är dess namn. Detta finner vi bland annat i ニャース(Nyaasu)/Meowth som båda är en lätt förändring från en katts läte på respektive språk "ニャ"(Nya)/Meow. Även ポッポ(Poppo) faller under detta då fågelns läte skrivs som ポッポッポ(Poppoppo) på japanska. Pidgey som är det engelska namnet för ポッポ är istället en omskrivning av ordet Pigeon (Duva).

ピジョン(Pijon) är även det ett ord taget från ordet Pigeon vilket kan skapa lite förvirring då det inte är samma Pokémon på engelska och japanska som delar liknande namn. Det engelska namnet verkar istället vara betydligt mer komplicerad kombination då det är en sammanslagning av engelskans Pigeon och Italienskans ord för siffran 18 "dicotto". Detta då Pidgey utvecklas vid nivå 18 till Pidgeotto.¹²

コラッタ är ett namn skapat från orden 子(Ko) och Rat, tillsammans blir detta barnråtta. Det engelska namnet Rattata är aningen svårare att hitta grunden till men det tycks vara en kombination av orden Rat och attack.

オニスズメ är skapat av orden 鬼(Oni) och 雀(Suzume) som betyder demon-sparv. Det engelska namnet skapas av orden Spear och Sparrow. Dessa båda syftar på att detta är en väldigt aggressiv fågelPokémon.

¹² I spelserien pokemon går Pokémon upp i nivåer när de samlar en viss mängd erfarenhet genom dueller. När de går upp i nivå blir de starkare och kan även i vissa fall utvecklas till en ny Pokémon

ピカチュウ som är den enda Pokémon med samma namn på alla språk är helt skapat genom två japanska ljudhärmmingar. Det ena är ピカピカ(Pikapika) som betyder att något glänser. Det andra är チューチュー(Chuuchuu) vilket är att något piper eller gnäller.

イシツブテ är ett namn som kan skrivas med 石(Ishi) Och 礫(Tsubute). Betydelsen av dessa blir en stenkastande sten. Det engelska namnet verkar vara en sammanslagning av orden Geo som betyder jord på grekiska samt dude som är slang för kille. Då detta är en stenpokémon bestående av ett huvud med två armar som kastar sten kan ett samband ses mellan de båda namnen.

イワーク är ett namn skapat av orden 岩(Iwa) som betyder sten och スネーク(Suneeeku) som betyder orm. Det engelska namnet tycks istället vara en förvrängning av ordet Onyx som är en ädelsten. Onix är en ormpokémon av sten.

ドガス(Dogasu)s namn skapades genom att man slår ihop de japanska orden 毒(Doku) och ガス。 Kombinationen skapar då orden ”giftig gas” vilket helt stämmer överens om vad detta är för typ av Pokémon. Det engelska namnet är istället skapat från ordet “coughing”, att hosta. Vilket kan kopplas till att Koffing är en Pokémon vars främsta attack är smog.

アーボ(Aabo) är istället ordet ボア (Boa) baklänges. Detta passar bra då アーボ är just en Boaorm.

Det engelska namnet följer här exakt samma stil då Ekans blir Snake baklänges.

Chansey och ラッキー (Rakki) är två namn som verkar syfta på denna Pokémons sällsynthet i spelen för Gameboy™ som släpptes tillsammans med tvserien.

トサキント(Tosakinto) är taget från en typ av guldfisk kallad とさきん(Tosakin). Det engelska namnet verkar istället vara en sammanslagning av orden goldfish och queen och skapar då Goldeen.

カイロス verkar vara skapat genom grekiskans bokstav X(Kai) och engelskan cross. Pinsir verkar komma från ordet pincer och båda dessa namn syftar på Pokémonens klor på huvudet.

Utöver Pokémon och karaktärer finns även ordet Pokedex med. Pokedexen är det uppslagsverk som alla Pokémontränare bär med sig och som ger dom information om Pokémon dom möter under resans gång. Det engelska namnet är en sammanslagning av orden Pokémon och index. Och det japanska namnet ポケモン図解 betyder ordagrant illustrerat uppslagsverk för Pokémon.

För att fånga en Pokémon använder sig tränarna av så kallade Pokebollar. Dessa heter istället モンスターボール(Monsutaabooru) på japanska. Troligtvis finns denna skillnad på grund av att Pokémon är en förkortning på det riktiga namnet Pocket Monsters vilket används betydligt mer i den japanska versionen.

Städer: Utöver dessa Pokémon finns det även tre städer med i de avsnitt vi tittat på. De följer här:

Japanska	Engelska
マサラタウン(Masarataun)	Pallet Town
トキワシティ (Tokiwashiti)	Viridian City
ニビシティ(Nibishiti)	Pewter City

Alla dessa syftar på olika färger både på japanska och engelska. マサラ kommer troligen från ordet 真っ白(Helt vit). Pallet från ordet Palette som i färgpalett. De resterande städerna är då färger där トキワ/Viridian är en grön färg och ニビ/Pewter är en gråaktig färg. Detta kan också ses i serien då byggnaderna mestadels håller sig till dessa färger när serien befinner sig där.

8.4 Utelämnningar

Så vad har då försvunnit i översättning och lokaliseringen? Framst finns det två scener som är helt borttagna i den västerländska versionen. I båda dessa blir Ash tillrättavisad med en örfil, första gången är i avsnitt 1 när Ash möter Misty och då får en örfil för att hon tycker att han tagit dåligt hand om sin Pokémon. Detsamma inträffar i avsnitt 2 när Ash har lämnat in sin pikachu i Pokémoncentret, han får då en örfil av syster Joy som arbetar där. Vad som dock är märkligt är att man missat att klippa bort en liten del av ljudet från sagda örfil, personerna står då alltså och tittar på varandra varpå en tydlig smäll hörs men inget syns.

Det finns även en hel del ordvitsar och skämt som helt enkelt inte gått att översätta till svenska. Vi kan bland annat se i avsnitt ett att Ash säger ”パジャマはじゃま” (*Pajama wa jama*), något som kan översättas till ”Pyjamas är bara ett hinder”. På svenska säger Ash här istället ”Jag blev lite förvirrad imorse och jag blev försenad.” och ordvitsen har på så vis helt förändrats.

Även delar formella konversationer förekommer på japanska försvinner en hel del av betydelsen på svenska och konversationerna blir istället väldigt stakiga och platta.

Slutligen finns det även en scen där Professor Oak kokar *ramen* i den japanska versionen. Scenen avslutas med att en äggklocka ringer och Oak säger att han måste gå för att maten är färdig. I den svenska versionen nämns denna *ramen* inte alls och scenen slutar med att en dörrklocka ringer och Oak måste gå för att pizzaleveransen är här. Under hela denna scen kan man se skålen med ramen som står och kokar bakom Oak.

9. Diskussion

Vi kan efter analysen se att det är väldigt svårt att göra en korrekt översättning från japanska till svenska. Framförallt när det finns så många olika delar av respektive språk som inte finns alls i det andra. Delar som *Yakuwarigo* måste översättas med röstförändringar eller att hela

meningar måste bytas ut. Detta gäller framförallt användandet av Keigo, Masu-form och plain-form som inte alls har någon motsvarighet men används väldigt ofta för att just förklara vad för typ av person som talar.

När det kommer till pronomen finns här en viss felmarginal då det är väldigt vanligt för många av karaktärerna att prata i tredje person. De använder sig då av förnamn istället för något specifikt pronomen och därför har de fått väldigt få antal använda pronomen vilket kan ses i appendix.

När det gäller karaktärerna i sig har översättarna ansträngt sig väldigt hårt för att ändå försöka hålla kvar karaktärernas personlighet i målspråket. Även om detta många gånger har gjorts genom att man använt en äldre röstskådespelare.

Alla namn som har översatts har fått i stort sett korrekta motsvarigheter på målspråket helt i korrelation med Skopos teori då man inte har kvar de japanska namnen utan istället har lokaliserat detta för att målgruppen ska få en enklare förståelse och för att de inte ska kännas för främmande. För Pokémon har man valt att nästintill direkt översätta innebörden av de två ord som ofta skapar namnet och därefter gjort en engelsk motsvarighet på samma namn, undantag för detta är Pikachu som helt använder sig av det japanska namnet. Detta är dock endast några få av de väldigt stora antal Pokémon som finns och om sambandet fortfarande finns för alla är svårt att säga. Då serien blev så pass stor i Sverige att i stort sett alla barn som växte upp i slutet på 90-talet kan nämna åtminstone några av de Pokémon som finns visar tydligt på att översättningen har fungerat bra även om namnen har förändrats, något som även Skopos menar på att det ibland krävs då namnen kan vara allt för främmande eller för svåra att uttala. Framförallt för en betydligt yngre målgrupp.

Ett skäl till att översättningen ibland även kan vara lite märklig när man jämför den japanska med den svenska dubbningen är att stora delar av den svenska dubbningen använde den engelska dubbningen som grund istället för den japanska. Därför så kan det vara delar som de engelska översättarna valt att ta bort även har fallit bort helt i den svenska översättningen. Detta kan även förklara en del av censuren som finns. Även om vi svenskar inte tycker att det som tagits bort är så pass farligt att det faktiskt skulle behöva censurerats, så kan tankarna kring detta vara helt annorlunda för de som tagit in och inpassat den engelska versionen. Då vi sedan i efterhand får den redan censurerade engelska versionen att översättas till svenska så finns det redan delar som är borttagna. En väldig risk som finns i och med detta och som även Venuti påpekar är att detta blir en dubbel lokalisering av materialet. Vad som då inträffar är att en stor del av budskapen och namnen som finns i originalmaterialet helt och hållet försvinner.

10. Slutsats

För att knyta ihop det hela ska vi se på den tidigare frågeställningen.

- *Hur har översättaren valt att översätta japanska substantiv och egennamn som inte finns i svenska?*

Då nästintill alla egennamn på såväl personer, Pokémon samt städer har översatts så är detta något som översättaren jobbat hårt med. Det verkar som att detta gjorts för att mer passa målgruppen för materialet, man har då valt mer västerländska namn på människor och Pokémon har fått liknande namn men som är tillverkade av engelska ord för att skapa liknande betydelser. De substantiv som översatts har fått liknande namn med liknande betydelser tex "ヒトカゲ"(Eld ödla) och Charmander (Bränd salamander), men som är

betydligt lättare att uttala för en icke-japansk person.

- Hur har översättaren valt att översätta *yakuwarigo*?
Detta är troligtvis en av de svåraste delarna för en översättare då det oftast inte finns motsvarigheter i målspråket. Ändå har man försökt med hjälp av andra medel än direkta ord. Det kan vara tonlägen men även ordval som gör detta. Då man har varit tvungen att lokalisera *yakuwarigo* finns dock en risk att några av karaktärernas personlighet har försvunnit. Detta kan ses i karaktären Samuraj som istället för att låta som en samurajkrigare, låter som en robot.
- *Finns det delar som helt fallit bort på grund av översättningen?*
Ja, framförallt är det ordvitsar och talspråk som helt försvunnit och sällan ersatts med något motsvarande på målspråket. Utöver detta finns det även en del censur i de avsnitt vi har tittat på. Bland annat scenen i avsnitt 2 där Ash får en örfil av Misty, något som är helt borttaget med undantag för ljudet i den svenska versionen. Censuren i sig verkar bero på kulturella normer hos målgruppen, framförallt när det är yngre personer som råkar ut för våld, vilket gör att man tagit bort dessa scener. Även scenen där Oak kokar ramen har helt försvunnit och blir förvirrande då han både kokar ramen, och ska äta pizza i den svenska versionen. Översättaren har alltså även i denna del följt Skopos teori vilket kan ses då översättaren lokaliserat materialet för de svenska tittarna. Man har alltså anpassat översättningen efter målgruppen istället för att försöka bibehålla originalmaterialets namn och kulturella referenser. Risken som även nämnts tidigare är dock att budskap eller delar av storyn försvinner på grund av att man helt plockat bort detta på grund av censur vilket i sin tur ger ett tråkigt avsnitt utan handling.
- *Hur nära originalmaterialet är översättningen?*
- Med tanke på ovanstående ligger inte översättningen nära originalmaterialet.
Detta främst på grund av censuren men även att man valt att översätta alla substantiv och egennamn till engelska motsvarigheter och på så vis lokaliserat avsnitten till en annan publik. Överlag har man dock annars lyckats att översätta avsnitten utan att tappa större delar av innehållet och storyn vilket är precis vad Skopos och även Venuti menar att man ibland måste göra för att materialet ska kunna förstås utan någon bildning i den japanska kulturen.

Med detta sagt är det svårt att komma ifrån det faktum att den svenska versionen inte är översatt direkt från den japanska versionen utan den engelska översättningen. Med tanke på detta föreslås även ett förslag för framtida forskning: Att jämföra den svenska och engelska versionen av Pokémon för att på så vis se likheter mellan de båda då den svenska översättningen inte är gjord med den japanska versionen som grundmaterial vilket bidrar till att den svenska översättningen egentligen baseras utefter ett redan lokaliserat material.

11. Bibliografi

Tryckta källor

Bainbrigde, Jason. *It is a Pokémon world: The Pokémon franchise and the environment*. International Journal of Cultural Studies 2014, Vol. 17(4) 399–414

Chidlow, Agnieszka, Plakoyiannaki, Emanuella & Welch Catherine. “*Translation in cross-language international business research: Beyond equivalence*”. Journal of International Business Studies 2014, Vol 45 ss.562-582

Devi, Renuga & Kumar Panda, Aditya. *The Skopos Theory: A heterogenous Approach to Translation*”. American International Journal of Research in Humanities, Arts and Social Sciences 2014-2015 Vol 9 ss. 281-283

Kinsui, Satoshi. “*Virtual Japanese: The Mystery of Role Language*”. Iwanami Shoten Publishers, 2003.

Nilsson, Jorunn. “*Rollspråk i dubbning och undertextning: En analys av rollspråket i den japanska undertextningen och dubbningen av svensk barnfilm*”. Stockholms Universitet, Masters avhandling 2015.

OHagan, Minako, and Carmen Mangiron. *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Vol. 106. John Benjamins Publishing, 2013.

OHagan, Minako. “*Manga, Anime and Video Games: Globalizing Japanese Cultural Production*.” Perspectives (2007), 242-7.

OHagan, Minako. “*Putting Pleasure First: Localizing Japanese Video Games*”. Translation in Japan (2009) ss. 147-165.

Tobin, Joseph. *Pikachus Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon*. Duke University Press, 15 Jan 2004

Tsujimura, Toshiki. “*Keigo Ronko*”. Meiji Shoin 1992 S. 98
ISBN-13: 978-4625420771

Venuti, Lawrence. “*The translators invisibility: A history of translation*.” Routledge, 2008.

Webbaserade källor

https://www.nintendo.co.jp/n02/dmg/pm_list/button/index.html

12. Appendix

Sammanställning av förekomst för olika delar av *yakuwarigo*:

Förekomst av:	Avsnitt	Verbböjningar			Pronomen				Satsändelser				
		Plain-form	Masu-form	Keigo	俺	私	わし	Annat*	ぜ	のよ	じゃ	Annat*	
Karakter	Ash	Ep1	39	7	0	19	1	0	0	4	1	0	0
		Ep2	24	8	0	12	0	0	0	6	0	0	0
		Ep3	27	5	0	14	0	0	0	7	0	0	0
		Ep4	25	9	0	16	0	0	0	9	0	0	0
		Ep5	43	2	0	17	1	0	0	6	0	0	0
	Delia	Ep1	3	2	2	0	0	0	2	0	4	0	0
		Ep2	1	4	0	0	0	0	1	0	2	0	0
	Prof. Oak	Ep1	2	1	1	0	0	2	0	1	0	5	0
		Ep2	5	1	0	0	0	1	0	0	0	4	0
	Gary Oak	Ep1	7	1	0	0	1	0	2	1	0	0	0
	Jessie&James	Ep2	16	3	6	2	2	0	5	8	4	1	0
	Ep3	14	2	6	2	1	0	9	2	1	0	0	
	Ep4	11	4	4	1	3	0	6	6	2	0	0	
Meowth	Ep2	6	0	0	0	0	0	0	0	0	0	13	
	Ep3	4	0	0	1	0	0	0	0	0	0	8	
	Ep4	4	2	0	0	0	0	1	0	0	0	8	
Misty	Ep1	3	2	0	0	0	0	1	1	1	0	0	
	Ep2	6	7	0	0	2	0	1	2	2	0	2	
	Ep3	11	10	0	0	1	0	2	1	1	0	4	
	Ep4	8	6	0	0	1	0	1	2	2	0	1	
	Ep5	6	7	0	0	2	0	2	1	3	0	2	
Brock	Ep5	16	12	1	1	0	0	0	1	0	0	4	
Samurai	Ep4	4	1	32	0	0	0	4	0	0	0	4	
Flint	Ep5	14	4	1	0	0	2		0	0	15	3	
Nurse Joy	Ep2	4	12		0	1	0	0	0	2	0	6	
	Ep5	0	2	2	0	1	0	0	0	1	0	1	

Officer Jenny	Ep2	4	7	1	0	2	0	0	1	1	0	1	

*I dessa kategorier faller saker som inte platsar bland de resterande men ändå kan vara värda att nämna. Ofta är dessa sammanslagningar eller förändringar av de som finns med i listan. I fallet Meowth är detta ändelsen ”ニヤ” vilket förklarar varför det finns 29 förekomster av detta.