



**INSTITUTIONEN FÖR
SPRÅK OCH LITTERATURER**

ÖVERSÄTTNINGSANALYS AV STEINS; GATE

Emil Blom

Uppsats/Examensarbete:	15 hp
Program och/eller kurs:	JP1520
Nivå:	Grundnivå
Termin/år:	Ht/2016
Handledare:	Martin Nordeborg
Examinator:	Yasuko Madsen
Rapport nr:	xx (ifylles ej av studenten/studenterna)

Abstract

Uppsats/Examensarbete: 15 hp
Program och/eller kurs: JP1520
Nivå: Grundnivå
Termin/år: Ht/2016
Handledare: Martin Nordeborg
Examinator: Yasuko Madsen
Rapport nr: xx (ifylles ej av studenten/studenterna)
Nyckelord: Japanska, Anime, Översättning, Vinay, Hasegawa, Steins; Gate

Syfte: Den animerade serien Steins; Gates japanska och engelska versions första avsnitt exploreras i syfte att finna vilka översättningsmetoder som tillämpats och huruvida det har fått konsekvenser för gestaltningen av verkets huvudkaraktärer.

Teori: Uppsatsen använder sig av Jean-Paul Vinay's översättningsteori, vilket består utav ett antal definierade översättningsprocesser som kan tillämpas på text, grammatik och enskilda ord, individuellt eller i en kombination av varandra.

Metod: Ett manuskript från båda versionerna som hämtats från en hemsida sammanförs och sedan appliceras teorin för att urskilja olika sätt som översättning har skett på. Därefter placeras analysen i appendix och resultaten demonstreras med exempel och klarlägger vad de haft för effekt. Översättningens effekter på gestaltningen av karaktärerna i seriens engelska version redogörs sist.

Resultat: De huvudsakliga metoderna för översättningen konstaterades vara adaptation och equivalence. Dessa lyckas på ett godtyckligt sätt förmedla liknande teman och tankar som den japanska versionen, trots skillnad på innehållen. Karaktärerna Mayuri och Daru är de huvudkaraktärer vars personligheter påverkades minst utav översättningen. De som påverkades starkast av adaptionsarbetet var Okabe och Kurisu, då flera aspekter av deras språkstilar inte lierar med den personlighet som förmedlas med den japanska verionen av avsnittet.

Innehållsförteckning

1. Introduktion.....	1
1.1 Bakgrund.....	1
1.2 Syfte och frågeställning.....	1
2. Tidigare forskning och teoretiskt ramverk.....	2
2.1 Tidigare forskning.....	2
2.2 Vinay's sju översättningsprocesser.....	2
2.2.1 Borrowing (Lånande).....	2
2.2.2 Calque (Översättningslån).....	3
2.2.3 Literal Translation (Bokstavlig översättning).....	3
2.2.4 Transposition (Transpositionering).....	3
2.2.5 Modulation.....	3
2.2.6 Equivalence (Likvärdighet).....	3
2.2.7 Adaptation.....	3
2.2.8 Utelämna och lägga till information.....	3
3 Steins; Gate.....	5
3.1 Handling.....	5
3.2 Karaktärer.....	6
4. Material och metod.....	7
4.1 Material.....	7
4.2 Metod.....	7
5. Analys och diskussion.....	8
5.1 Enligt Vinays kriterier.....	8
5.1.1 Borrowing.....	8
5.1.2 Calque.....	8
5.1.3 Literal translation.....	8
5.1.4 Transposition.....	9
5.1.5 Modulation.....	9
5.1.6 Equivalence.....	11
5.1.7 Adaption.....	14
5.2 Gestaltning av huvudkaraktärer.....	18
5.2.1 Okabe.....	19
5.2.2 Mayuri.....	18
5.2.3 Daru.....	18
5.2.4 Kurisu.....	19
5.3 Översättningsstrategier.....	20

6. Slutsats	21
Referenslista	22
Bilagor	23
Bilaga A : Prologue of the Beginning and End 始まりと終わりのプロローグ (Hajimari to owari no purorōgu)	23

1. Introduktion

1.1 Bakgrund

Första gången jag fick uppleva Steins; Gate var den i form av en animerad serie. Den sågs med undertexter skapade av fans som hade översatts från originalspråket till engelska.

Därefter var det spelet med en officiell översättning till engelska. Skillnaderna mellan dessa olika översättningarna blev därmed uppenbara och intresset för att eventuellt analysera den officiellt översatta engelska versionen av den animerade serien hade börjat etablera sig.

De underhållande interaktionerna karaktärerna emellan, spänningen i thriller berättelsen som tar plats i ett alternativt men igenkännbart Akihabara i Tokyo och det intressanta sci-fi och tidsresetemat kombineras för att berätta en fantastisk och stundtals mörk historia. Att Steins; Gate fortfarande har relevans som populärkulturistiskt fenomen kan konstateras i o.m. att dess uppföljare (Steins; Gate 0) släpptes i Japan 15 december 2015, den lokaliserade versionen för den engelsktalande maknaden för tre månader sedan (oktober 2016) och en animerad serie baserad på uppföljarens handling är planerad att släppas i framtiden.

Uppsatsens fokus är på vilka olika sätt man har gjort översättningen av den animerade serien Steins; Gate från japanska till engelska och den potentiella påverkan den haft på gestaltningen av huvudkaraktärerna.

1.2 Syfte och frågeställning

Den här uppsatsen syftar att analysera översättningen av den animerade serien av Steins; Gate från japanska till engelska. Översättaren har försökt förmedla handlingen och dess karaktärer till en ny publik, men hur skiljer sig det engelska verket från originalet? För att utforska detta, jämförs den animerade serien Steins; Gates japanska och engelska versions första avsnitt i syfte att finna vilka översättningsmetoder som tillämpats och huruvida det har fått konsekvenser för gestaltningen av verkets huvudkaraktärer. Uppsatsens analys svarar på följande:

- Vilka översättningsstrategier har använts för att översätta avsnittet från japanska till engelska?
- Förändrades gestaltningen av de fyra huvudkaraktärernas personligheter i processen?

2. Tidigare forskning och teoretiskt ramverk

2.1 Tidigare forskning

Forskning kring problematiken att översätta modern populärkultur har tidigare undersökts av Minako O'Hagan i hennes artikel, "Manga, Anime and Videogames: Globalizing Japanese Cultural Production" (O'Hagan, 2007), där hon täcker sambandet mellan populariteten av japansk populärkultur och en rådande brist på officiella översättningar. Eftersom efterfrågan är större än utbudet har förekomsten av översättningar gjorda av hängivna fans ökat. Här beskrivs skillnaderna mellan undertexter som fans gjort på sin fritid och de som utbildade professionella översättare producerat.

I Minako O'Hagans bok, "Game Localization" (O'Hagan, 2013), beskriver hon arbetssätt som ska hjälpa översättare förmedla materialet till en utländsk publik på ett sätt som gör att den begriper innehållet. Den handlar primärt om lokaliseringen av datorspel men även andra moderna medium som skiljer sig från äldre, dvs. böcker och tidningar, där mer än enbart text måste kunna förmedlas väl.

En mer detaljerad beskrivning av vilken plats fans översättningar har i forskningsområdet kring audiovisuella översättningar har skrivits av Luis Pérez González. I artikeln, "Fansubbing Anime: Insights into the 'Butterfly Effect' of Globalisation on Audiovisual Translation." (González, 2006), ger han bl.a. övergripande förklaringar på grupper av fans tillvägagångsätt (när de skapar och distribuerar sina översättningar) och ger exempel på flera audiovisuella skillnader mellan deras produkter och de officiellas.

2.2 Vinay's sju översättningsprocesser

I den här uppsatsen används Jean-Paul Vinay's översättningsteori (Hasegawa, Y, 2012; Vinay & Darbelnet, 1995). Han klassificerar sju stycken olika processer som kan användas för att uppnå en mer exakt översättning av ett material. Dessa appliceras på vokabulär, grammatik och betydelse av texten, antingen enskilt eller i kombinationer.

2.2.1 Borrowing (Lånande)

Låna ord från ett annat språk, t.ex. *sauna* från finska.

2.2.2 Calque (Översättningslån)

Lånar strukturen av ett annat språk och översätter ord för ord (eller rot för rot), t.ex. *science-fiction* från engelska här använt på svenska.

2.2.3 Literal Translation (Bokstavlig översättning)

Här menas inte en ogrammatisk översättning, utan enbart när exakt samma ordföljd är korrekt i båda språk och uppfattas som naturligt språkbruk. Detta är sällan användbart utanför nära besläktade språk.

2.2.4 Transposition (Transpositionering)

Man byter ut ett ords ordklass mot en annan (t.ex. verb till adverb) utan att ändra betydelsen. Används inom samma språk för omformuleringar. Processen kan leda till en stilistisk skillnad men är i vissa fall obligatorisk.

2.2.5 Modulation

Liten modifikation av betydelsen p.g.a. skillnad i hur man ser på saker. Behövs när en bokstavlig översättning inte är ogrammatisk men inte kan uppfattas som naturlig. Det kommer i många former men ett exempel kan vara när man ändrar ett ords form från negativ till positiv eller vice versa.

2.2.6 Equivalence (Likvärdighet)

Man byter ut t.ex. idiomatiska uttryck, klyschor eller ordspråk till något motsvarande i det andra språket. Exempelvis 久しぶり (hisashiburi) till *long time no see* eller 知らぬが仏 (shiranu ga hotoke) till *ignorance is bliss* (Hasegawa, Y, 2012, sid 176).

2.2.7 Adaptation

Om en situation är helt okänd i det andra språket till följd av t.ex. kulturskillnader, skapar översättaren en liknande men annan situation. Ibland kan till och med utelämnande (omission) som också är vanligt vid översättningar vara den bästa adaptationen. Exempelvis vid uttrycket いただきます (itadakimasu).

2.2.8 Utelämna och lägga till information

Utelämnande är en applicerbar strategi enbart om innehållet är repetitivt eller när utelämnande av information leder till mindre distraktion för läsaren och dessutom inte är betydelsefull.

Att lägga till information är viktigt när texten inte säger någonting för en läsare utan samma kulturella anknytning. Hur mycket som behöver läggas till, måste översättaren basera på vad

det är för sorts text i grunden och vad man har för mål med översättningen. Om information går förlorad på något ställe i texten verkar det dock godtagbart att addera det senare i texten.

3 Steins; Gate

Steins; Gate är en sci-fi thriller som gavs ut som en visuell roman i Japan 15 oktober 2009 av Nitroplus ihop med 5pb. Games. Den visuella romanen gavs sedan ut som en animerad serie i 24 delar under 2011 utav White Fox.

En visuell roman är i stor utsträckning ett spel med liten till ingen spelarinteraktion som berättas ur huvudkaraktärens perspektiv. Som spelare spelar man oftast enbart som huvudkaraktären, om det finns något sätt att interagera med spelvärlden. Det finns visuella romaner med flera typer av spelmoment och som ger spelaren mer kontroll över vad som händer, men fokuset ligger främst på att berätta en historia genom att följa huvudkaraktären och dess interaktion med resterande karaktärer i spelvärlden.

Spelmekniken i den visuella romanen som den animerade serien bygger på är mycket enkel och består av två typer av val som kan göras. Spelaren kan välja att svara på telefonsamtal eller inte, samt välja ett bland flera ord i de sms spelaren tar emot. Dessa skapar i sin tur automatiskt ett svarsmeddelande åt spelaren. Vissa av valen påverkar handlingen i spelet och rätt val måste göras för att nå spelets sista kapitel.

Det förekommer några skillnader mellan spelet och den animerade serien. I spelet finns alternativa slut på berättelsen och mer dialog mellan karaktärerna, men historien berättas enbart genom text, röstskådespel och bilder på bakgrunder och karaktärer. I den animerade serien saknas alltså de alternativa sluten, men den riktiga handlingen framförs i sin helhet med animerade scener och röstskådespel. Den totala speltiden blir med hög sannolikhet längre för spelet än den animerade serien, eftersom det finns fler scener och dialoger.

3.1 Handling

Handlingen i verken kretsar kring Rintarou Okabe, självutnämnd galen forskare, som tar fram "framtidsprylar" ihop med sina vänner Shiina Mayuri och Itaru Hashida i en lägenhet i Akihabara. Av en slump skapar de en mikrovågsugn som kan skicka meddelanden tillbaka i tiden och förändra det förflutna. Något de sedan använder utan att förstå vilka konsekvenser det kommer att leda till.

3.2 Karaktärer

岡部倫太郎 / Rintarou Okabe: Okabe, som är seriens huvudprotagonist har givit sig själv smeknamnet "Hououmin Kyouma" och utnämnt sig själv till "galen forskare". Trots detta kallas han ofta "Okarin" av sina vänner. Smeknamnet Okarin har bildats genom att sätta ihop "oka" ifrån förnamnet och "rin" ifrån efternamnet. Han är en 18 år gammal man som agerar mycket melodramatiskt och ger andra uppfattningen att han lever i sin egna värld. Han talar ibland med sig själv i sin mobiltelefon om hur han är jagad av en "organisation" och bryter ut i vansinniga skrattanfall.

椎名まゆり / Shiina Mayuri: Mayuri, som också kallas "Mayushii" är Okabes barndomsvän. Hon är en 16-årig tjej som syr egna kläder till cosplay och jobbar som servitris ihop med Faris på ett maid café. Hon talar på ett naivt och omoget sätt, lyckas sällan hänga med i de andras konversationer och ignorerar Itaru Hashidas perversa kommentarer. Samtidigt lägger hon ibland märke till viktiga detaljer som andra inte gör.

橋田至 / Hashida Itaru: Itaru är en en 19-årig man, nära vän till Okabe, en erfaren hackare och kallas för "Daru" av Mayuri och Okabe. Han porträtteras som ett stort fan av otaku-kultur av olika slag och hjälper även Okabe med att forska fram sina "framtidsprylar". Han försöker att lugna ner Okabe och få han att fokusera mer på verkligheten.

牧瀬紅莉栖 / Makise Kurisu: Kurisu är en 18-årig kvinna vars forskning har blivit etablerad inom vetenskapens kretsar. Hon är ett geni som responderar sarkastiskt när Okabe yttrar sig om sina vanföreställningar om världen och föraktar alla smeknamn han ger henne. Hon agerar ofta moget och hjälper Okabe med tidsmaskinen eftersom hon är extremt nyfiken på vad den kan komma att åstadkomma.

ドクター中鉢 / Doktor Nakabachi: Det enda man får veta om Dr. Nakabachi i början av den animerade serien är att han är en medelålders man och en forskare inom tidsresor. Okabe och Mayuri går på hans föreläsning. Under föreläsningen anklagar Okabe doktorn för plagiering av en annan forskares arbete, varvid doktorn blir vansinnig på Okabe som snabbt dras iväg av Kurisu.

4. Material och metod

4.1 Material

Huvudmaterialet som denna uppsatsen använder är den animerade serien "Steins; Gate" som producerades av White Fox och började sändas i Japan 6 april 2011 samt den engelska översättningen som licenserades av Funimation och släppte serien i två delar på DVD/Blu-ray i USA. Den första hälften 25 september 2012 och den andra hälften 18 december 2012.

För att mängden material ska passa uppsatsen kommer enbart det första avsnittet av originalet och den engelska översättningen att analyseras i denna uppsats. Avsnitten är ca. 24 minuter långa med för- och eftertexter, men närmare 21 minuter långa utan detta icke-diegetiska material.

4.2 Metod

För både originalet och den engelska översättningen har manuskript av det första avsnittet hittats på en hemsida (Anime Transcripts@anime de eigo, u.å). Den transkriberade texten från originalspråket kommer att jämföras med manuskriptet av den engelska översättningen. Vinay's sju översättningsprocesser tilldelas alla en siffra och appliceras på en eller flera repliker med de identifierade översättningsprocesserna. Siffrorna står enskilt eller i olika kombinationer av varandra. Analysen är begränsad till manuskripten och tar därmed ingen hänsyn till materialets andra delar, som t.ex. bildspråket eller hur replikerna levereras av röstskådespelarna. Hela analysen inkluderas i sin helhet i apendix.

Under rubriken analys presenteras det som kunnat konstateras utifrån det arbete som utförts i tillhörande apendix. Genomgång av samtliga översättningsprocesser sker genom att först redogöra för dem i mer detalj, varefter exempel i form av delar av scener från avsnittet ges, vars innehåll kommenteras på utifrån det teoretiska ramverket. Innan exemplen förklaras dess kontext och när nya karaktärer uppträder, introduceras karaktärerna med en kort beskrivelse före exemplet.

5. Analys och diskussion

Analysen togs fram genom att sätta ihop manuskripten från originalet och den översatta versionen av den animerade seriens första avsnitt i en tabell. Sedan delades de upp beroende på vilken karaktärer som talar och alla kategorier av Vinays teori tilldelades en siffra var. Sedan användes siffrorna för att markera vilka översättningsprocesser som brukats för varje replik. Datan som sammanställdes används här för att visa hur Steins; Gate använt de olika översättningsprocesserna.

5.1 Enligt Vinays kriterier

5.1.1 Borrowing

Direkta lån av ord från originalet på japanska till den engelska översättningen händer främst med namn på karaktärer i materialet. Men det finns ett fall där en karaktärs ”catch-phrase” lånats och även att karaktärers påhittade ord har lånats.

Catch-phrase:

- “トゥットウルー” blir även ”Tu-tu-roo!” i den engelska versionen.

Påhittat:

- “うーぱ” (uupa) blir ”Oopa”.
- “シュタインズゲート” (syutainzugeeto) blir ”Stein's Gate”.
- “エル、プサイ、コングルウ” (eru, pusai, konguruu) blir även ”El, psy, congroo”.

5.1.2 Calque

Detta skulle också kunna ses som ett direktöversatt ord. De flesta ord som översatts på detta sätt är substantiv (*organization, phone, hostage* o.s.v.) men det förekommer också räkneord (*a thousand, one, two* o.s.v.), några pronomen (*I, me, you, we*) ett adverb (*probably*) och ett verb (*dropped*).

5.1.3 Literal translation

Det är som tidigare nämnt (på sida 3), inte särskilt vanligt vid icke närbesläktade språk och existerar inte i det här materialet. Ibland kan det tyckas vara en översättning ord för ord, men

vid närmare granskning finns det alltid någon liten skillnad i meningens struktur, eller så har enbart ett ord översatts och föll då under metoderna *calque* eller *borrowing* istället.

5.1.4 Transposition

Att byta ordklasser i översättningarna blir ibland nödvändigt, men det är inte många fall av det i detta materialet. När det har uppträtt har det varit för att göra uttrycket grammatiskt korrekt eller för att stämma ihop med resten av meningen, som ett resultat av vald metod för texten. Dessa tre fall utgör alla som funnits i materialet:

- Verbet 潜入する(sennyu suru) → *to infiltrate* till substantivet *infiltration*.
- Substantivet 中止(chuushi) → *cancellation* till verbet *cancelled*.
- Substantivet 選択(sentaku) → *choice* till verbet (*has*) *chosen*.

5.1.5 Modulation

Ett sätt att se på *modulation* är att det är en form av ett ord eller uttryck som motsvarar det andra språkets, men som p.g.a. skild syn på uttrycket eller situationen skiljer sig från originalet. Översättningar av denna sort ämnar att producera text som känns mer naturligt än vad t. ex. en direktöversättning hade gjort. Det blir tydligare när man ser på ett av Hasegawas exempel:

“...禁煙 (きんえん), literally 'smoking prohibited', becomes *no smoking...*” (2012, s. 175).

I följande exempel ifrån huvudmaterialet visas hur Shiina Mayuri reagerar på ämnet som Doktor Nakabachi ska tala om på sin konferens.

Tabell 1

Original	Engelsk översättning
へえー、タイムマシン。 <i>Ooh! A time machine.</i>	Ooh! A time machine.
凄いね。 <i>Awesome!</i>	Neat!

Att översätta 凄い(sugoi) till *Awesome!*, *Amazing!* eller liknande genom *calque* är inte ogrammatiskt, men *Neat!* är ett mer naturligt ordval i detta sammanhang. Trots att

översättningen skapar text som liknar originalet och inte är lika tydligt som Hasegawas exempel, kan man anse att detta är ett fall av *modulation* och inte *equivalence* eftersom det finns nyanskillnader mellan orden. Till följd av översättningens målgrupp (engelsktalande) har en annan vy på vilket uttryck som känns naturligt att använda gjorts så att det passar bra med *modulation* istället för *calque*.

I nästa exempel blir kontrasten av uttryck som används beroende på målgruppens vy mindre tydlig. Tidigare i denna scenen talar Okabe nonsens, undviker Makise Kurisus frågor och den slutar i att han gapskrattande flyr iväg ifrån henne. Den sista biten av den scenen återges här.

Tabell 2

Karaktär	Original	Engelsk översättning
Okabe	さらばだ。 <i>Farewell.</i> フーハハハハ! <i>Huaahahaha!</i>	Fair thee well! Hahahaaaa-hahahaha!
Kurisu	ちょっと! <i>Wait (a second)!</i>	Wait I...

“ちょっと!” (chotto!) har flera olika betydelser beroende på vad det är för situation, men sett i avsaknad av någon kontext kan det direktöversättas till *just a little*. Vad man menar med det är alltså inte helt explicit medan med *wait* är mycket tydlig med vad man syftar på. Dock finns det inte någon exakt motsvarighet på engelska och kommit att bli *wait* med *modulation* av betydelsen av ちょっと (chotto) i just den här situationen. Ordet *I* kan man antingen se som ett tillägg eller *adaption* då ordet inte återfinns i originaltexten. Sammantaget är det en situation där *equivalence* inte är enkelt att uppnå, *calque* blir onaturligt och där enbart *adaptation* är en för extrem metod för en så kort text.

Modulation som översättningsprocess verkar framträda där specifika situationer kräver det för att inte göra texten onaturlig och likvärdig text inte är enkel att producera.

5.1.6 Equivalence

Om en översättare kan använda en annan stil eller struktur men samtidigt framföra samma betydelse i bägge språk, då har man använt sig utav *equivalence*. Tidigare (på sida 3) nämndes att det används för idiomatiska uttryck, klyschor och ordspråk som byts ut mot något likvärdigt, men det går även att använda hyperonymer (överordnade begrepp), hyponymer (underordnade begrepp) och parafraaser enligt Hasegawa (2012, s. 176).

De ger även bl.a. dessa exempel på dessa typer av *equivalence* (2012, s. 176):

- セーラー服 → *school uniform* (Hyperonym, eftersom セーラー服(seiraa fuku) är en särskild skoluniform.)
- 乗り物 → *car* (Hyponym, här därför att en bil är ett sorts fordon.)
- 神棚(かみだな) → *a household Shinto altar* (Parafraas, en längre förklaring och inte bara ett ord.)

Även om orden inte är helt identiska förmedlar de samma budskap och idéer. Denna typ av översättning uppträder ofta och i flera av dess former i Steins; Gate. Följande exempel ges för att låta det demonstreras.

Detta exempel utspelar sig i slutet av första avsnittet och är en konversation mellan Okabe Rintarou och Hashida Itaru. Okabe och Itaru (som vi refererar till som "Daru") befinner sig i en hiss. Okabe kommer på att han hade skickat ett meddelande (om att Kurisu hade blivit knivhuggen) till Daru. Så han försöker förstå vad som hände honom vid det tillfället genom att leta efter sms:et i Darus telefon.

Tabell 3

Karaktär	Original	Engelsk översättning
Okabe	そうだ、あの時...	Wait a minute! Of course! Give me your phone!
	<i>That's right. That time...</i>	
	携帯を貸せ。	
	<i>Lend me your phone.</i>	
Daru	なんで?	What for?

	<i>What for?</i>	
Okabe	いいからっ! <i>Don't worry about it!</i>	Stop asking questions!
Daru	プライバシーの侵害許さない、絶対! <i>I don't tolerate privacy violation! Absolutely not!</i>	Violations of my basic rights, douche bag!
Okabe	メール送っただろ? <i>I sent you a text message, right?</i>	I sent you a text!
Daru	ああ? <i>Huh?</i>	Huh?
Okabe	牧瀬紅莉栖が刺されたというメールだ。 <i>A message saying that Makise Kurisu got stabbed.</i>	...about Makise Kurisu's murder.
Daru	おお、先週きたやつ? <i>Oh, the one that came last week?</i>	Dude, that was, like, so last week.
Okabe	えっうっ、先週? <i>Uh! Last week?</i>	Uh! Last week!?
Daru	3通に分けて、スパムかつーの。 <i>It was split into three messages. Or perhaps I should say it was spam!?</i> ほら。 <i>Look.</i>	You broke it up into three parts, spam monkey! See?

Detta exempel innehåller främst tillämpningar av *adaption*, men här finns även några tydliga exempel på *equivalence*. En av dem är översättningarna av interjektionerna “ああ?” (*Huh?*) och “えっうっ” (*Uh!*) som har byts ut mot något motsvarande orinalet.

Att översätta “携帯を貸せ”(keitai wo kase) till ”Give me your phone!” skapar också en likvärdig text, men den gör det genom att använda *calque* (携帯-> phone) och *modulation* av verbet 貸す(kasu) i en stark imperativ form, d.v.s. 貸せ(kase). Att bokstavligt översätta det till *lend* låter inte korrekt i denna situation och skapar en onaturlig översättning. Eftersom man måste titta på ett helt uttryck i detta fall, anser jag att det har ersatts med en fras av funktionell likvärdighet eftersom det inte är fråga om parafraisering, klyscha eller något av de andra typerna av *equivalence*.

Därefter har uttrycket “いいから” (ii kara) översatts till ”Stop asking questions!”. Uttrycken ser ganska olika ut men har liknande betydelse inom sammanhanget. Vad de har gemensamt är att båda är avvisande av samtalspartnern och syftar till att få igenom talarens vilja utan invändningar i denna situation. Igen beror hur man ska översätta uttrycket korrekt på kontexten. På svenska skulle en likvärdig översättning kunna vara *Gör det bara!*.

Sist i exemplet har vi uttrycket “ほら”(hora) som översatts till ”See?”. Detta är ett fall som liknar det tidigare i och med att uttrycket ほら(hora) syftar till att få någons uppmärksamhet och har därför många möjliga översättningar beroende på situationen. Samtidigt bör de kunna skapa likvärdig text och gör det i detta fallet.

Värt att notera är hur メール送っただろ? (meeru okutta daro?) har översatts till ”I sent you a text!”, där メール blivit *text* och inte *e-mail*. De flesta översättningarna man finner på ordböcker online översätter det enbart till *e-mail*, men på andra inkluderas även översättningarna *message* och i kontexten av att använda mobiltelefoner även *text*. Så meddelandet är detsamma, men för målgruppen av översättningen är *text* förmodligen mer logiskt än *e-mail*.

Slanguttrycket ”かつつーの”(kattsuuno) använder sig Daru av i slutet av exemplet och utanför exemplet använder han även ”つーか”(tsuuka). Uttrycket kan delas upp i つー och か

eftersom の enbart är med för att understryka か i uttrycket. つー är en förkortning av 言っている (itteiru) som betyder *säger*, men markerar här att det är ett påstående. Vidare är か med extra betoning från の en stark ifrågasättning. Hela uttryckets betydelse blir ett starkt ifrågasättande påstående eller åsikt som också inger en sorts plötslig insikt hos talaren. Det används för att kommentera på något talaren uppfattar som något negativt, i detta fallet om hur Okabes meddelande hade skickats till Daru i tre delar.

5.1.7 Adaption

En mycket frekvent användning av den sistnämnda översättningsprocessen, nämligen *adaption*, karaktäriserar den översatta texten. *Adaption* används då situationer inte kan återges i det språk man översätter till och ersätts då med en liknande situation.

Följande exempel på *adaption* har lånats av Hasegawa och Vinay (Hasegawa, Y, 2012, sid 177-178):

- お御籤(mikuji) → an oracle
- カステラ(kasutera) → sponge cake
- 下駄(geta) → clogs
- 暖簾(noren) → curtain
- 坊主頭(bouzu atama) → a crew cut

Här påvisas att översättningen av orden leder till en förlust av kulturell aspekt. Dessa japanska ord skulle förmodligen behöva förklaras i mer detalj för en publik utanför Japan om man av någon anledning skulle vilja låna dem. Istället målar översättningarna en liknande bild och kräver ingen mer förklaring för en allmän publik.

För att visa hur *adaption* har använts så inkluderas en kort bit av en tidig scen från det första avsnittet av Stein's; Gate. Sedan presenteras de olika översättningsprocesser som har använts.

Huvudkaraktären Okabe Rintarou pratar i exemplet nedan direkt till tittaren och det är först efter att han introducerat karaktärerna Shiina Mayushi och Hashida Itaru som perspektivet ändras och då visar att han talat till en figur (en alpaca med ett människoansikte) i en TV-apparat.

Tabell 4

Original	Engelsk översättning
<p>おい、その貴様!</p> <p><i>Hey! You over there!</i></p> <p>俺たちが見えているか?</p> <p><i>Can you see us?</i></p> <p>なぜ答えない?</p> <p><i>Why don't you answer?</i></p> <p>モニターのそっち側にいる間抜け面の貴様だ!</p> <p><i>You, on that side of the monitor, with the foolish expression!</i></p> <p>まあいい。</p> <p><i>Well, fine.</i></p> <p>ここが未来ガジェット研究所だ。</p> <p><i>This is the future gadget laboratory.</i></p> <p>所属研究員を紹介しておこう。</p> <p><i>Let me introduce the research members.</i></p> <p>まずは、ラボメンナンバー001。</p> <p><i>First is lab member 001.</i></p> <p>ラボ創設者にして、狂気のマッドサイエンティスト。</p> <p><i>The founder of the lab, the crazy mad scientist.</i></p> <p>この俺、鳳凰院凶真。</p> <p><i>That's me, Hououin Kyouma!</i></p>	<p>Don't play games!</p> <p>I know you're watching.</p> <p>That's right, freak!</p> <p>It behooves you nothing to ignore me.</p> <p>Take a good look!</p> <p>Quaff deeply from the trough of future shock!</p> <p>Allow that woolly brain to be stricken with envy!</p> <p>You are speaking to member 001, lab founder, evil genius, and mad scientist extraordinaire.</p> <p>'tis I, Hououin Kyouma!</p>

Det är inte många ord från originalet som finns kvar i översättningen av texten, men bägge texter återger liknande situationer och utspelar sig under exakt samma längd av speltid. I detta fall en introduktion av huvudkaraktären från densamma till publiken. Detta är ett tydligt fall där *adaption* använts ihop med *borrowing* av namnet "Hououin Kyouma" och *calque* när ordet "ラボ創設者" (rabo sousetsusha) översattes till "lab founder" och マッドサイエンティスト (maddo saientisuto) till "mad scientist".

Det gammalmodiga uttrycket "behooves" är möjligtvis en ordvits riktad åt alpaccan, men även hela meningen "Quaff deeply from the trough of future shock!" och det avslutande "'tis I, Hououin Kyouma!" ger texten en ålderdomlig anstrykning. "この俺、鳳凰院凶真" (kono ore, Hououin Kyouma) låter som ett dramatiskt sätt att introducera sig på. Karaktären försöker under seriens gång porträttera sig själv som tuff och mycket dramatisk, så översättaren har möjligtvis försökt ge karaktären en liknande stil, här genom att använda ålderdomliga uttryck. Det är i alla fall svårt att se någon direkt parallel mellan uttrycken som används på japanska och just dessa ordval.

Exemplet ovan är långt och är svårt att följa om man försöker se på översättningen linje för linje då *adaption* har använts till så hög grad att det inte finns någon samhörighet mellan texterna om man enbart läser texten på det viset. Linjen "That's right freak!" ser först ut att bara vara ett tillägg, men sedan finns inget i översättningen som verkar försöka uttrycka det som sägs med "モニターのそっち側にいる間抜け面の貴様だ!" (monitaa no socchigawa ni iru manukedzura no kisama da). Senare ses även repliken "Allow that woolly brain to be stricken with envy!" i översättningen, vilket igen ser ut som ett tillägg. Sammantaget ser det ut som att man har tagit den tidigare nämnda meningen ifrån originalet och delat upp den i två meningar, dock är den gemensamma kopplingen mellan de tre meningarna enbart den nedsättande tonen som meningarna har och ej deras egentliga innehåll.

Något annat som är värt att nämna om scenen, är att i originalet blir man varse om att Okabe talar till en skärm i konversationen, medan den engelsktalande publiken istället får ordvitsar som först förklaras när alpacca-figuren synliggörs i och med perspektivskiftet, men innan dess endast kan förstå att scenen ses ifrån en bildskärm utifrån en flimrande effekt i förgrunden.

Härnäst är mer av Okabes monolog ifrån samma scen, där han talar till sig själv angående en tidigare händelse. Efter att ha traumatiserats av att ha funnit Makise Kurisu i en stor blodpöl skickar han (oavsiktligt) ett meddelande (till det förflutna) om detta till Hashida Itaru ifrån en befolkad gata. Eftersom detta skiftar tidslinjen försvinner alla människor framför ögonen på honom och i denna tidslinje blev Makise Kurisu aldrig attackerad. Nu försöker Okabe förstå sig på varför sakerna han upplevt inte stämmer med den nya tidslinjen han befinner sig på.

Denna gång ges ett lite mer komplicerat exempel.

Tabell 5

Original	Engelsk översättning
チッ、この記憶の齟齬。 <i>Dammit! These discrepancies in memories...</i>	What the hell is wrong with me?
まさか、"機関"による記憶操作? <i>No way! Have my memories been manipulated by the organization?</i>	Has the organization been tampering with my memory?
あっ、そうか。 <i>Aaa, is that so?</i>	*gasp* Of course! It's absolutely clear!
これこそがシュタインズゲートの選択! <i>This is the choice of Stein's Gate!</i>	Stein's Gate has chosen!

I detta stycke text har inte mindre än fyra sätt att översätta identifierats. Först *adaption*, följt av *calque* (機関(kikan) → organization), sedan *borrowing* av ordet ”Stein's Gate” och sist *transposition* (substantiv → verb, 選択(sentaku) → chosen).

Eftersom översättningen från “あっ、そうか” (a, souka) till ”*gasp* Of course!” passar in på översättningsprocessen *equivalence*, men med tillägget ”It's absolutely clear!” möjligtvis passar *adaption* bättre, är det svårt att avgöra vilken som stämmer bäst. Än en gång återges en liknande situation, men fler ord och detaljer följde med i översättningen. Dessa två processer kan i vissa fall likna varandra och båda uppträder med hög frekvens i Stein's Gates översättning.

5.2 Gestaltning av huvudkaraktärer

Frågeställningens andra del handlade om huruvida gestaltningen av huvudkaraktärernas personligheter förändrats i o.m. översättningsprocessen och besvaras för de individuella karaktärerna.

5.2.1 Mayuri

Översättningen har inte påverkat hur Mayuri framställs i någon nämnvärd omfattning, utan uppvisar hennes personlighet på ett liknande sätt i den engelska översättningen. I bägge versioner framgår det tydligt att hon är barnslig, som t.ex. när hon i båda versioner reagerar mycket glatt på att ha vunnit en ovanlig figur av metall. Senare när Okabe vill sälja figuren, refererar hon till den som hennes vän och deklarerar att hon inte tänker sälja den. Hon har gestaltats på detta sätt via användningen av *adaptation*, då hon enbart gör detta i översättningen och inte i originalspråkets version. Hennes barnslighet visas igenom att t.ex. prata om sig själv i tredje person i originalet, men inte i översättningen. Metoden skilljer sig alltså mellan originalet och översättningen, men båda gestaltar den delen av Mayuris personlighet.

Ett exempel som togs upp tidigare i uppsatsen, visar hennes reaktion på att Nakabachis konferens handlar om tidsmaskiner. Trots att hon inte känner till något om konferensen (och utifrån hennes svar i bägge versionerna) verkar hon förutsätta att tidsmaskinen redan uppfunnits och existerar. Detta börjar möjligtvis uppenbara hennes naivitet i bägge versionerna, dock har Okabes replik som blivit hårdare i översättningen gjort det mindre tydligt.

5.2.2 Daru

Att kritisera och ibland utmana Okabes galna utlåtanden, samt följa Otaku-sterotypen är Darus roll. Han gestaltas på ett relativt likvärdigt sätt i bägge versionerna och även om översättningsstrategin *adaptation* producerat mycket text som skiljer sig från originalet är temat ofta likt originalet och framhäver därmed samma sorts personlighet. Något som går förlorat är dock hans användande av slanguttryck (som t.ex. *かつつーの*) och det finns inga tydliga försök att på något sätt föra in dem i den översatta texten. Daru använder fortfarande informell engelska och även slanguttryck på engelska, men har vid dessa tillfällen ingen tydligt överensstämmande motsvarighet i originalet.

5.2.3 Okabe

I öppningen av Steins; Gate har man i adaptionsarbetet givit Okabe hårdare repliker, vilket påverkar hur man som engelsktalande tittare introduceras till relationen mellan Okabe och Mayuri. När de anländer vid Doktor Nakabachis konferens frågar Mayuri Okabe vad de har kommit dit för och i originalet svarar Okabe med ”お前はそれも知らずにここに来たというのか” (*You came here without even knowing that!?*) medan i den engelska översättningen säger han ”You’re here because I permit you to be.”. I originalet förmedlas en nära bekantskap med ”お前” och meningen förmedlar förvåning och kanske även en oro för naiviteten som Mayuri uppvisar. Den engelska översättningen av samma replik är mer fokuserad på att förmedla hur Okabe vill framställa sin tuffa personlighet och ger en helt annan ton än originalet.

Analysen gav exempel på Okabes användande av gamla uttryck i översättningen. Det förekommer också i originalet, men är överhängande mer sparsamt. Ett exempel är ”さらばだ” (sarabada) som ganska passande översatts till *Fair thee well!*. Mer frekvent användande av slaguttryck i översättningen ger Okabe en gestaltning som möjligen relaterar till hans roll som student, men samtidigt inte är befintligt i lika hög grad i originalet.

5.2.4 Kurisu

Eftersom Okabe enbart har en kort konversation med Kurisu är materialet mer limiterat än för resterande karaktärer. Hennes språkbruk under konversationen kan uppfattas som mer formellt i originalet. Användandet av long form (連用形 masu-form) förekommer och en mycket artig form (敬語 keigo) av ett ord en gång, men ter sig varken särskilt formellt eller informellt i den engelska versionen. Gestaltningen av karaktären skiljer sig som starkast eftersom ett något mer talspråkigt och direkt uttryck använts för översättningen av samma replik som innehåller den artiga formen av japanskan. Samtidigt är hon genomgående mindre återhållsam med sina egna åsikter i originalet än i översättningen. Värt att nämna är också utelämnandet av en hel replik i översättningen, där hon i originalet pekar ut att Okabe pratar med sig själv i sin mobil.

Det går att förnimma att Kurisu inte har något tålmod för Okabes trams, men samtidigt är hon nyfiken och vill att han ska svara på hennes frågor. Gestaltningen stämmer i viss omfattning med hennes konsekventa beteende igenom resten av seriens avsnitt, men här

hinner dessvärre väldigt lite om karaktären etableras i avsnittet. Samtidigt visas några tydligare skillnader mellan versionernas gestaltningar av en karaktär här.

5.3 Översättningsstrategier

Frågeställningens första del berörde vilka översättningsstrategier som hade använts för att översätta den animerade serien av Steins; Gate från dess originalspråk (japanska) till engelska.

De dominanta översättningsprocesserna är *adaptation* och *equivalence* som båda är metoder som har möjligheten att producera en översatt text med väldigt skild grammatisk uppbyggnad och en text som på flera sätt är olik originalet. Särskilt tydligt är detta i exemplet ifrån *tabell 4* där *adaptation* har använts som den totaldominerande strategin för Okabes monolog.

Eftersom det inte går att direktöversätta de olika pronomen och speciella uttryck som uppträder i originalet och bevara deras betydelse, då det ofta saknas en exakt motsvarighet, har möjligtvis valet att använda sig utav *adaptation* varit ett verktyg som brukats för att kunna återge text som skulle kunna bära liknande idéer och meddelanden som finns i originaltexten.

En annan metod som kan ha haft liknande effekt på den producerade texten är *modulation*, då det i vissa fall har kunnat modifiera ett ords innebörd så att den passar bättre in i kontexten ur en engelsktalande persons perspektiv och samtidigt burit liknande toner som originaltexten.

Equivalence har som den näst mest använda översättningsprocessen främst återberättat kortare meningar och uttryckt på ett likvärdigt vis, men till skillnad från *adaptation* inte förändrat textens innehåll lika markant.

En annan intressant aspekt av den engelska adaptationen är hur svordomar har använts, vilka inte har en direkt koppling till originaltexten. De är möjligen motiverade av originaltextens användning av nedsättande termer så som きさま (→ *you*) och den aggressiva interjektionen おのれ (→ (*damn*) *you*), men har egentligen ingen likvärdig eller nedsättande betydelse vid direktöversättning. Dessa nedsättande uttryck är ovanliga vid konversation på japanska men används frekvent i fiktiva verk så som *manga* och *anime*. Dessa har vid fans egna översättningar kommit att översättas till svordomar, och likaså i den engelska översättningen av Steins; Gate. Detta bidrar till att delar av adaptationen ger en annan karaktär till replikerna där de använts, men så hade även en avsaknad av någon översättning av uttrycken.

6. Slutsats

Adaptation och *equivalence* var de främst förekommande översättningsprocesserna. Dessa översättningsmetoders drastiska ändring av innehållet har trots detta inte nödvändigtvis bidragit till reducerad eller sämre förmedling av idéerna. Försök att översätta eller förmedla speciella japanska uttryck är möjligtvis en anledning till mängden och utförandet av översättningsmetoden *adaptation*.

Karaktären Okabe framställs inte likadant i bägge versioner, utan något hårdare och översättningen är mindre fokuserad på introductionen av hans nära relation till Mayuri. Han brukar även gamla uttryck med högre frekvens än originalets version av honom. Tillämpning av svordomar har också bidragit till en något förändrad, möjligtvis hårdare ton. Mayuris personlighet framställs i stort sätt likadant i bägge versioner, fast på olika sätt p.g.a. översättningens implementering av *adaptation*. Gestaltningen av Daru är också övervägande ekvivalent med originalet, men med ett bortfall av hans användande av slanguttryck på originalspråket. Kurisu är den huvudkaraktär som har minst antal repliker i avsnittet, men avviker också mest ifrån gestaltningen som hennes personlighet ges på originalspråket. Det yttrar sig i en uteblivande replik, en artighetsnivå som stundvis inte tar någon hänsyn till uttrycken som hon använder sig utav på japanska och en mer frispråkig attityd.

Referenslista

Tryckta källor

Hasegawa, Y. (2012). *The Routledge Course in Japanese Translation*. New York: Routledge.

O'Hagan, M. (2007). Manga, Anime and Video Games: Globalizing Japanese Cultural Production. *Perspectives*, 14(4), 242-247.

O'Hagan, M., & Mangiron, C. (2013). *Game Localization: Translating for the global digital entertainment industry*. Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

Pérez González, L. (2006). Fansubbing Anime: Insights into the 'Butterfly Effect' of Globalisation on Audiovisual Translation. *Perspectives: Studies in Translatology*, 14(4), 260-277.

Vinay, J.P., & Darbelnet, J. (1995). *Comparative stylistics of French and English: a methodology for translation*. Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.

Videokällor

Iwasa, G. (Producent), Yasuda, T. (Producent), Hamasaki, H. (Regissör) & Satou, T. (Regissör). 2011. *Steins; Gate*. Japan: White Fox (Studio).

Internetkällor

Anime Transcripts@anime de eigo. (u.å). *Turning Point*. Hämtad 2016-01-03, från <http://animetranscripts.wikispaces.com/Steins%3BGate%3E1.+Turning+Point>

Anime Transcripts@anime de eigo. (u.å). *Hajimari to owari no purorougu*. Hämtad 2016-01-03, från <http://animetranscripts.wikispaces.com/Steins%3BGate+%3E1.+%E5%A7%8B%E3%81%BE%E3%82%8A%E3%81%A8%E7%B5%82%E3%82%8F%E3%82%8A%E3%81%AE%E3%83%97%E3%83%AD%E3%83%AD%E3%83%BC%E3%82%B0>

Bilagor

Bilaga A : Prologue of the Beginning and End

始まりと終わりのプロローグ (Hajimari to owari no purorōgu)

1 Borrowing

2 Calque

3 Literal translation

4 Transposition

5 Modulation

6 Total syntagmatic change

7 Adaptation

(8 Omission)

Karaktär	SL	TL	Vinay	Kommentar
Okabe	宇宙には始まりはある が終わりはない 無限	Consider: can the universe be justifiably called infinite? Doubtful. It may not have a discernible end, but it had a beginning.	7	
Okabe	星にもまた始まりがあ るが自らの力を以て滅 びゆく 有限	And its component parts definitely have a limited cosmological shelf- life.	7	
Okabe	叡智を持つ者こそ最も 愚かであることは歴史 からも読み取れる	Splitting hairs or not, if history tells us anything, it's that scientists often make very poor poets.	7	

Okabe	これは抗える者たちに対する 神からの最後通告と言えよう	We're all just a ship of fools chasing phantoms, heedless of what really underwrites natural law.	7	
Mayuri	オーカリン	Okarin!	1	
Okabe	行くぞ	Yeah, yeah...	7	Försök att översätta (ぞ) eller helt annan situation/uttryck/ton?
Okabe	これより会場に潜入する エル プサイ コングルウ	Infiltration commencing. El Psy Congroo. Over and out!	4, 7 1 7	潜入する(verb) - infiltration(substantiv) Tillägg
Okabe	人数が少ないな やはり"機関"の妨害が入っているか	Place is a mortuary. Organization's stink is all over this.	7 2, 7	
Mayuri	なにが始まるの?	Why did we come here again?	7	
Okabe	お前はそれも知らずにここに来たというのか	You're here because I permit you to be.	2, 7	Försök att översätta (お前) eller bara annan situation/uttryck/ton?
Mayuri	へえー タイムマシン 凄いね	Ooh! A time machine. Neat!	6 2	

			5	Eftersom <i>Awesome!</i> eller liknande ej ogrammatiskt men "Neat!" mer naturligt.
Okabe	中鉢博士は我々研究者の抜け駆けをし この世紀の発明の発表会へと漕ぎ着けた	The good doctor has beaten us to the punch, oh devoted one. He and his unqualified hubris has broken ground on the invention of the millennium.	7	
Okabe	たっぷりとその考えを聞かせてもらおうつもりだ	And I'm morbidly curious to see where our theories intersect, if at all.	7	
Okabe	地震か? いや 上か	Huh? The roof! ...	7	(Något landar på taket)
Okabe	これは...?	What the hell?	6	
Okabe	お前このために呼びつけたのか?	Is anything not an emergency?	7	Försök att översätta (お前)?
Mayuri	このシリーズあんまり残ってないのに	I'm sorry. I know sometimes it's not, but this one counts for sure.	7	
Mayuri	まゆしいは 100 円玉を切らしちゃっているのです	These are really really rare and I'm broke.	7	
Okabe	甘ったれるなまゆり たとえ 幼馴染であつても	Do I look like an ATM to you? Too bad, so sad, Greedy Gus.	7	

	金は貸さん	Life lesson.		
Mayuri	ええー	Aaaww!	6	
Okabe	お前に今 人生の厳しさを教えて やろう	The reality principle does like to disabuse us of our whims.	7	Försök att översätta (お 前) ?
Mayuri	はあ？	Ooh?	6	
Okabe	なんだこれは 塗装されてないぞ	Hmm, case in point. This one's a dud.	7	
Mayuri	メ...メタル	Haaa! Look! He's metal!	7 2	Tillägg
Okabe	あ？	Huh?	6	
Mayuri	メタルだよ! メタルうーば!	I don't believe it! A metal Oopa!	7 1, 2	
Okabe	レアなのか	And that's good?	7	
Mayuri	うん! すっごく!!	Aaah! You bet it is! Ha-hah!	7	
Okabe	ならば くれてやろう	Hmm. Yes, well... You would know better than I.	7	
Mayuri	いいのーオカリン?	Thank you, Okarin!	7	
Okabe	鳳凰院凶真だ	Hououin Kyouma!	1	

Mayuri	ありがとうオカリン	Whatever. You're the best!	7	
Okabe	だから鳳凰院凶真...	My name is a matter...	7	
Intercom	これより、8階ホールにて、中鉢博士の会見が開かれます	<i>Your attention please!</i>	7	
	入場は...	<i>Dr. Nakabachi's conference is about to begin on the 8th floor lecture hall.</i>	6	
		<i>All who are interested are welcome to attend.</i>	7	
Dr. Nakabachi	えー 基本的なタイムマシンの構造は配布した資料をご覧ください ここでは基礎的な理論のみ解説していくことにする これまで世界中の科学者が...	Printed on the handouts there in front of you is more or less the hard blueprint for one of mankind's oldest ambitions. Of course, the theoretical scaffolding begs some explanation. As I'm sure you're aware, mainstream science currently boasts something more...	7	
Mayuri	メタルうーば落としたみたいなので、探してきます	<i>Okay. Don't be mad. I think I dropped my Oopa, but I'm looking for it.</i>	7 2, 1, 7	Tillägg
Okabe	タイムマシンの基本構造としては...	The inter-dimensional vectors of time travel...	7	
Okabe	ドオオオオクタアアア!!	DOCTOOOORR!!	2, 6	

Dr. Nakabachi	なんだいきなり	Save your questions until...	7	
Okabe	なんだではない!	I have none, sir!	7	あなたの → your
	あなたのタイムマシン理論はなんだ!	I throw down the gauntlet as to your theory's authorship!	2,7	
	カーブラックホール、世界線	Do you take us all for babes in the wilderness?!	2	
	すべてジョンタイターのパクリではないか!	Please! World lines, Kerr black holes?!	1, 7	
	タイターは自らをタイムトラベラーと名乗り、2000年にはこの理論をネット上で発表しているんだぞ	Oh yes, I'll submit to all and sundry, that you have shamelessly plagiarized the decade-old scratchings of an internet meme!	7	
	知らぬとは言わせん!			
Dr. Nakabachi	無礼な	Oh please! Far from it, my friend!	7	
	もちろん知っておる!	Titor's so-called theories are borderline schizophrenic!		
	あんなインチキ理論と一緒にするなど言っているのだ!			
	あんなインチキ理論と一緒にするなど言っているのだ!			
Okabe	だったら、説明してもらおう	Well, you'd certainly be in a unique position to know!	7	あなた → you
	あなたとタイターのタイムマシン理論の違い	I wonder, if you might indulge us with a brief	2, 7	

	を!	overview of just where your views diverge!		
Kurisu	ちょっとあなた	Excuse us...	7	
Okabe	誰だ	Ah!	7	お前 → you
	お前は!	Who in the hell are you?!	2, 6	
Kurisu	それはこっちのセリフです	I think that's my line?	2, 6	こっちのセリフ → my line
Okabe	...なんだと?	Uh, pardon?	6	
Kurisu	さっき、なにか言いかけてましたよね	'kay, so, what were you trying to tell me back there?	7	
	私に	Earlier I mean.	2, 7	
Okabe	さっき?	Earlier?	2	
Kurisu	15分くらい前	Quarter of an hour ago?	7	
Okabe	なにをトンチンカ...	They let you out of a nuthouse?	7	
	牧瀬...	Uh, hold on a second...	1	
	紅莉栖	Makise Kurisu?		
Kurisu	ん?	(Exhales)	6	
Okabe	この前サイエンシに論文が載った...	The published Makise Kurisu.	6, 7	
Kurisu	よくご存じですね	Okay, that's impressive.	7	大学の研究室 → university lab(oratory)
	どこか大学の研究室の方ですか?	I'm guessing you're a grunt in some university lab?	2, 6, 7	

Okabe	貴様っ!	Damn your eyes!	7	
	まさか、"機関"が送り込んだエージェント	What is The Organization playing at?	2, 7	
Kurusu	機関...?	Uh.	7	
	なんですか? 私はただ聞きたい事が...	I'm sorry? Look, I just want to ask you about...	7, 2, 6	私 → I
Okabe	それに答える必要はない!	And you're a fool to expect I'll talk!	7	
	俺だ、"機関"のエージェントに捕まった ああ、牧瀬紅莉栖だ	Red alert! I've been cornered by an agent. Possibly a sleeper. Certainly illustrious...	2, 7	エージェント → agent
Kurusu	誰と話してるんですか?	Who are you talking to?	6	
Okabe	ああ、問題ない	...Fear not.	7	
	ここはなんとか切りぬ...	I'll give her the slip, somehow. Perhaps...		
Kurusu	あれ、電源が	Uh, it's not on.	6, 7	
Okabe	と...	Hahaha!	7	
	特別に教えてやろう それは俺以外が触ると自動的に電源がオフになる特殊任務仕様携帯なのだ	Well, you are a credit to your training, madam. Few discover the ploy. This phone shuts off automatically in all hands but mine, thus preserving the integrity		

		of my communications.		
Kurisu	そう、独り言?	No line while laughing	8	
Okabe	フーハハハ! ハ...?	Hmmhahaha!	6	
Kurisu	手短に聞きますね さっき私になにを言おうとしたんですか 15分くらい前 なにか言おうとしてましたよね すごい思いつめたような顔で	Great. You are crazy. Clearly, this is asking a lot, but I need you to summon up whatever focus you can spare. Think back 15 minutes! You were trying your damndest to tell me something? And going by the look you had on your face, it was worth hearing.	7 2, 7	
		
Okabe	お... 俺は全てをお見通しなのだ 天才少女よ 次に会うときは敵同士だな	Hmph. Nice, but don't think to ensnare me with this gambit. And rest assured, when next we meet, I shan't be caught off guard so easily!	6 2, 7	俺 -> me -> jag
Kurisu	え?	Aaa?	6	
Okabe	さらばだ フー	Fair thee well! Hahahaaaa-hahahaha!	6 6	
Kurisu	ちょっと!	Wait I...	5, 7	Lit. <i>just a little</i> eller liknande, därför 5

Okabe	なんの話だったんだ?	<i>Clearly a lunatic.</i>	7	
	俺に会ったとか...	<i>I think I'd remember meeting her.</i>		
Mayuri	ああ、オカリーン	Aha! There you are!	6, 7	
Okabe	まゆり	Mayuri!	1	
	なにをやっていた?	Where have you been?	7	
Mayuri	メールしたでしょう	What do you mean? I texted.	7, 6	
	メタルうーぱがないのです	My Oopa's gone missing.	6, 7	
	名前書いて持ってたのに...	I wrote my name on it and everything...		
Okabe	落としたのか	D'you drop it somewhere?	7	
Mayuri	たぶん...	Probably...	2	
Okabe	諦めろ	Such is life.	7	
Mayuri	ええー	Agh!	6	
	メタルうーぱ	You have any idea how much a metal Oopa goes for on ebay?	7	
	オークションじゃ、1万円くらいするんだよ	We're talking 10,000 yen!		
Okabe	1!...万?	Ten thousand yen?!	2, 7	
Mayuri	うん...	Yup!	5	Lit. <i>yes!</i> men <i>yup!</i> Mer <i>passade</i> p.g.a. short form.
Okabe	探せ!	Ghhhh!	7	
	我がラボは今資金が完全に底を尽きかけてい	Well, don't just stand		

	るのだ	there!		
		That little bauble could be the lab's ticket back to the black!		
Mayuri	ええー 見つけても売らないよ?	*gasp* I'm not gonna sell my friend!	7	
Okabe	1万あれば、新たな未来ガジェットの部品を調達できるではないか	Just imagine all the gloriously wicked experiments we can get off the ground with ten thousand yen in the coffers! Mwhahahaha!	7	
Mayuri	だから、売らないって... ...	I'm not gonna sell it! Don't...	7, 6	
Mayuri	今の...	Whoa...	7	
Okabe	外に出ている!	Get outside!	6	
Okabe	おい 誰か...っ 牧瀬 紅莉栖	I know you're there! ... H-holy...crap!	7	
Mayuri	オカリーン どうしたの? 顔が真っ青だよ	Hey, Okarin! Hahaha! Hey, you feel alright?	7	

		'Cause you look like you're about to throw up.		
Okabe	人が 死んでた 8階で	Someone's... been murdered... The eighth floor.	7 2, 8	Lit. <i>on the eighth floor men</i> で blev utelämnat.
Okabe	な、なんだ どういうことだ...	<i>What is going on?</i>	7	
Mayuri	トゥットウルー♪ はい、オカリン	Tu-tu-roo! Bottoms up!	1 7	
Okabe	いったい、これは?	What the hell is this?!	6, 7	
Mayuri	なにが?	Um... a drink?	7	
Okabe	人だ 人がどうして消えた?	No, I mean everyone just disappeared!	7	
Mayuri	消えた?	They did?	7	
Okabe	消えただろ! 今ここにいた人たちが みんな 目の前で!	Yes! A moment ago there were people here!	7	
Mayuri	さああ	Really?	6	
Okabe	さあではない お前も見てただろ	Stop kidding around! You have to have seen	6 2, 6	

	な? な?	it too!	7	
		Tell me you saw it too!		
Mayuri	見てない	I didn't!	6	
Okabe	なにを言ってるんだ	This is ridiculous!	7	
	音楽	Intro music		
Okabe	おい、そこの貴様! 俺たちが見えているか? なぜ答えない モニターのそっち側に いる間抜け面の貴様だ! まあいい ここが未来ガジェット 研究所だ 所属研究員を紹介して おこう まずは、ラボメンナン バー001 ラボ創設者にして、狂 気のマッドサイエンテ イスト この俺、鳳凰院凶真	Don't play games! I know you're watching. That's right, freak! It behooves you nothing to ignore me. Take a good look! Quaff deeply from the trough of future shock! Allow that woolly brain to be stricken with envy! You are speaking to member 001, lab founder, evil genius, and mad scientist extraordinaire. 'tis I, Hououin Kyouma!	7 2, 7 6, 1	創設者-> Founder
Mayuri	オカリンの方が可愛い のに～	I still think, that Okarin sounds way cuter.	1, 6	
Okabe	黙れ 岡部倫太郎は世を忍ぶ 仮の名だ	Silence! My 'nom de plume' is for special missions only!	5 7	Lit. <i>shut up!</i> eller <i>be silent!</i> men <i>silence!</i> passar.

	<p>そして、ラボメンナンバー002</p> <p>コスプレ作りが趣味の紅一点</p> <p>椎名まゆり</p>	<p>The girl is known as 002.</p> <p>My assistant, cosplayer and resident female, Shiina Mayuri!</p>	7, 1	
Mayuri	<p>トゥットウルー♪</p> <p>まゆしいで〜す♪</p>	<p>Tu-tu-roo!</p> <p>I prefer Mayushii.</p>	1 7, 1	
Okabe	<p>そして、ラボメンナンバー003</p> <p>スーパーハッカー橋田至</p>	<p>Next up, I give you Hashida Itaru!</p> <p>Our... hack!</p> <p>Member 003.</p>	7, 1 7	
Daru	<p>ハッカーじゃなくハッカーだろ常考</p>	<p>Urgh, it's hacker!</p> <p>The way you say it makes no sense.</p>	7	
Okabe	<p>以上の3名だ</p>	<p>These are the members...</p>	7	
Daru	<p>つか</p> <p>そろそろ諦めたほうがよくねえ?</p> <p>500円ワゴンセールで買ったソフトに期待すんなって</p>	<p>Stop third-degreeing the little guy, will ya?</p> <p>It's getting painful.</p> <p>Bad enough you yonked him out of the "80 percent off" bin.</p>	7	
Okabe	<p>よく聞け</p> <p>我がラボは中央通りを進み</p> <p>末広町駅の交差点を蔵前橋通りに左折</p>	<p>Heed me!</p> <p>To find us, pry open the tiny door, hang a left at Red Queen's ersatz botanical and we're two blocks up in the warehouse lofts, just before March Hare's haberdashery. (Alice in</p>	6 7	

	<p>次の信号の一步手前の路地に入った</p> <p>雑居ビルにある</p> <p>未来ガジェット研究所の目的は世界の支配構造の変革にある</p> <p>混沌に巻き込む発明を生み出すことだ</p> <p>分かったか?</p> <p>分かったなら</p> <p>貴様の秘密をとっとと話すがいい!</p>	<p>Wonderland characters)</p> <p>Chaos is our prime directive.</p> <p>To pitch the world on its ear via the maddest of mad sciences.</p> <p>If you knew all of this prior, continue to stare blankly!</p> <p>Aha!</p> <p>Just as I suspected!</p> <p>Doff the charade, mutant!</p>		
Mayuri	<p>ねえねえ</p> <p>アルパカマンさんから はまゆしいたちがゲームみたいに見えるのかなー</p>	<p>Hey guys, you know what?</p> <p>I was just thinking how weird it would be if, to Alpacaman, we're the weird old piece of discount software?</p>	7	
Daru	<p>そいつには現実なのか、ゲームなのかっていう発想さえないんじゃないね?</p>	<p>Maybe we can stitch together an 8-bit Turing test / first-person shooter and find out.</p>	7	
Mayuri	<p>じゃあ</p> <p>ダルくんの好きな2次元の女の子もそうなのー?</p>	<p>Ooh!</p> <p>And we could use it on your 2D girlfriends to see if they're really into you!</p>	7	
Daru	<p>あれは別</p> <p>あの子たちは僕の嫁だから</p>	<p>They're not girlfriends!</p> <p>They're harem I worked very hard for.</p>	7	
Okabe	<p>ダルの嫁の話はどうで</p>	<p>No one wants to discuss</p>	7	

	もしい	your den of iniquity.		
Daru	でもさ、興味深いテーマじゃん もし仮に、僕たちがモニターの中の存在だとしたら、それを見極める術はあると思う？	We were just having a lively back-and-forth about the age-old question of whether or not the world, as we know it, isn't just some hi-res RPG programmed into existence by a higher intelligence.	7 2, 7	僕たち → we
Okabe	ないな	It's not.	6	
Daru	即答かよ	How do you know?	7	
Okabe	故に、そのような議論は不毛 "機関"に対抗し、世界の支配構造を打ち砕く方法について考える方がよほど有意義だ	Because as a concept, it's absolutely bunk. And because every moment we fritter away pondering such nonsense, we lose time more fruitfully spent devising ways to unravel The Organization's plan.	7	
Daru	はあー また始まったよ、厨二病 乙!	Oh yeah, my bad. Didn't mean to take us down the rabbit hole there.	7	
Okabe	黙れ、スーパーハカー 俺は狂気のマッドサイエンティスト鳳凰院... 凶真だ!!	Hold thy tongue, hack! You are addressing the rabbit hole's preeminent denizen, Hououin... Kyouma!	7	
Daru	バッ って設定なわけでしょ？	I'm sorry, you said something?	7	
Okabe	やれやれ、ダル	Mark me, my porcine friend! One of these days, you'll	7	

	<p>自分の殻に籠らず</p> <p>人の話はきちんと聞いたほうが良いぞ</p>	<p>despair to have missed even the least of my utterances!</p>		
Daru	<p>今日の「お前にだけは言われたくない」スレはここですか</p> <p>あ、それよりも</p> <p>報道のヘリ到着したみたい</p>	<p>Exactly why I back up every insane outburst in triplicate, chief.</p> <p>Press chopper's gotta be on the scene by now...</p>	7	
News anchor	<p>本日 12 時ごろ、東京都千代田区秋葉原に墜落した</p> <p>人工衛星と思われる落下物です</p> <p>ご覧ください</p> <p>ここ地上から見ても、かなり大きな物体です</p>	<p><i>Several sources independently confirmed that the impact occurred around noon.</i></p> <p><i>The object appears to be a...satellite.</i></p> <p><i>As you can probably judge for yourselves at home, it's massive.</i></p>	7	
Okabe	<p>あれはなんだったんだ</p> <p>今朝、俺とまゆりは中鉢博士の会見を見るためにラボからラジ館に向かった</p> <p>しかし、気づいたときには人工衛星が激突していた</p> <p>それだけじゃない</p>	<p><i>Okay.</i></p> <p><i>Retracing steps.</i></p> <p><i>Mayuri came with me to see Dr. Nakabashi's showboat this morning.</i></p> <p><i>I remember that.</i></p> <p><i>We left the lab together in fact.</i></p> <p><i>We were standing in the doorway of a half-empty lecture hall when the crash happened.</i></p>	7	

		<i>But then what?</i>		
Okabe	俺が?	...I did?	2, 6	
Mayuri	うん、墜落したのをテレビで見えて	Yeah, I was right there with you.	7	
	オカリンが「遂に機関が動き出したー」とか言って、二人で見にきたんだよ	We saw the crash on the news and you said "The Organization has made its move at last!", or whatever. Then we ran straight there to have a good look.		
Okabe	中止!?	Canceled?!	4	Substantiv till verb
Daru	朝、オカリン	How can you be surprised?	7	
	「あの博士直前になって逃げたー」とか言って怒ってたじゃん	You were ranting sideways about it this morning, said the doc got cold feet.		
Okabe	中鉢博士の会見だぞ	No, no, no, no!	7	
	ラジ館で12時から開かれた	Nakabachi's lecture started at 12 o'clock on the dot!		
Daru	だから、開かれてないって	Sorry, dude.	7	
	よかったじゃん	You're having a stroke or something.		
	開かれてたら、オカリン人工衛星の下敷きになってたかも	It was canceled.	6	
		Good thing, too.	7	
Okabe	チッ、この記憶の齟齬	What the hell is wrong with me?	7	
	まさか	Has the organization been tampering with my memory?	2, 6, 7	
	"機関"による記憶操作	*ghasp* Of course! It's		

	あつ、そうか これこそがシュタインズゲートの選択!	absolutely clear! Stein's Gate has chosen!	6, 7 1, 6, 4	Substantiv till verb
Daru	また設定っすか そのシュタインなんとかってところから、意味不明なんですが	And here we go! Another reference no one gets but you. Consider your audience once in a while, huh?	7	
Okabe	あ... あ、ダル 未来ガジェット1号だ	Uh?... Daru! Future Gadget No. 1!	6 6, 1 6	
Mayuri	アルパカマンさんが怒ったんだよ チャンネルを変えたから	Alpacaman's mad. You changed the channel on him. He's very sensitive.	1, 6 7, 2 7	Tillägg
Daru	どうぞ	Here.	6	
Okabe	うむ ... おのれ、ミスターブラウン 粗悪品を掴ませるとは ...	Thank you! ... Damn you, Mr. Braun! Your shoddy equipment will be our death!	6 6, 1 7	
Daru	タダで貰ったやつでしょう	What did you expect? He gave it to us for free.	7	
Okabe	ダル、テレビを持て!	Hack, hoist this fossil!	7	
Daru	だが、断る	Give the "hack" thing a rest!	7	

	だって今日暑いし つーかー デブだからって力がある と思うなよ	And no, it's a sauna out there. Just 'cause I got some meat on my bones, doesn't mean I'm, like, strong.		
Okabe	いや、威張るところか!	Mutiny!	7	
Okabe	ぐっんん... ミスター...ブラウン	Hnnng....Mr....Braun!	6 1	
Mr. Braun	天王寺さんと呼べと言 ってるだろ	Hey, it's Mr. Tennouji or it's nothing, I told you.	7	
Okabe	早急に修理を依頼...し たい	*huff* I require repairs now...or else...	7	
Mr. Braun	ああ? もう壊したのか ったく ブラウン管への愛が足 りねえな 修理代 1000 円	Huh? 'the hell'd you do with it now? Ugh, you psychos screw up everything you lay your damn hands on. That'll be a thousand yen.	6, 7 6, 7 7, 2	
Okabe	なっ... むしろ非があるとすれ ば、粗悪品を渡したそ ちらに...	Urgh! That is outright extortion, sir! I will not stand here and be fleeced!	6 7	
Mr. Braun	大家にそういう口を利 くのか	I could always toss you out of your digs if you'd rather.	7	
Okabe	...修理代をはずもう	Damn the vagaries of haggling!	7	
Mr. Braun	まゆりちゃん	When are you gonna wise up and run with a better	7	

	こいつの相手すんの止めた方がいいよ	crowd, girlye?		
Mayuri	でもまゆしいはオカリンの人質なので	I don't think I really have a choice. I'm a hostage, you know.	7 7, 2	
Mr. Braun	人質ねえ あ? ここも逝っちまってるのか 修理代、2000 円な 嫌なら持って帰んな どうする?	Eh, I swear, one of these days. Aw, you kidding? The electron gun's fried. That'll cost you double. Take it or leave it. Your decision.	7 6, 7 7	
Okabe	俺だ "機関"はついにあのタコ坊主まで抱き込んだようだ 妨害工作に遭っている	New development. The organization has apparently hit cue ball into the corner pocket . Our enemies multiply.	7	
Mayuri	はい	Here!	6	
Okabe	ん?	Huh?	6	
Mayuri	オカリンはほんとにドクペが好きだよねえ	You sure guzzle that stuff like it's going out of style.	7	
Okabe	選ばれし者の知的飲料だからな...	To exemplary IQs, this stuff is nothing short of ambrosial.	7	
Mayuri	せみの声 凄いねえ	Listen to them! They're singing...	7	
Okabe	ダル!	Daru!	1	

	<p>"機関"がミスターブラウンを使って、妨害してきた以上</p> <p>もはや猶予はない</p> <p>あの計画を実行に移すぞ</p>	<p>It seems our landlord has finally gone over to the enemy as we feared.</p> <p>Our hand is forced.</p> <p>Plan omega must be set in motion!</p>	2, 7	
Daru	<p>計画う?</p> <p>なんぞ?</p>	<p>Alrighty.</p>	7	
Okabe	<p>計画は計画だ</p> <p>未来ガジェット8号機の実践投入以外になにがあるというのだ</p>	<p>This is no time to be glib!</p> <p>We must conduct a verifiable field test for Future Gadget Numero 8.</p>	7	
Daru	<p>ああ</p> <p>電話レンジ (仮) ね</p> <p>つーかー...</p> <p>レンジの実践投入ってなに?</p>	<p>Oh, right.</p> <p>The phone wave, real name TBA.</p> <p>Okay?</p> <p>How do you field-test a kitchen appliance?</p>	6 2, 7	
Okabe	<p>お前との付き合いも</p> <p>そろそろ3年半になる</p>	<p>Three and a half years now, yes?</p> <p>That's how long you and I have known one another?</p>	7	
Daru	<p>高校2年のときはクラス別でほとんど話してないから、実質2年じゃね?</p>	<p>Only if we're counting the years and some change of high school, when we were in different classes and never said a word to each other...</p>	7	
Okabe	<p>細かいことはいい</p> <p>とにかく、それほど長い付き合いなのだ</p>	<p>Details, details!</p> <p>The point is, our friendship spans the abyss of time.</p> <p>One would imagine our</p>	7	

	いい加減 俺の会話についてこられるようになってくれ	thoughts to be simpatico by this stage.		
Daru	そ・れ・は・無・理・ってか またやってみる? 準備出来たけど	Heh! Scary thought. If you wanna give the R.E.N.G. another whirl though, I'm down for it.	7	
Okabe	まゆり、バナナを持て!	Banana, 002!	7	
Mayuri	ええー またゲルバナ作るの? もったいないよお	Why? You're just gonna nuke the poor thing. You'll make it all icky.	6 7	
Okabe	ケチケチしては"機関"との戦いには勝てん!	Steel yourself, woman, this is for science!	7	
Mayuri	あのね、バナナはまゆしいが買ってきてるんだからね	Well, it's your experiment. Bet you'd think it was pretty wasteful if you paid for these yourself though.	7	
Okabe	分かってる	Yes, yes.	6	
Mayuri	こちらはR・E・N・G、電話レンジ（仮）です こちらからタイマー操作できます #ボタンを押した後、温めたい秒数を入力してください	Welcome to the radioactive entrée navigational gopher for your phone wave! To set time, press the numerical keys corresponding to the desired allotment in seconds, followed by the pound sign!	7	

Okabe	1、2、0、#	One, two, zero, pound.	2	
Daru	綺麗なターンテーブル だろ	Solid turntable action.	7	
	普段と違って、逆回転 してるんだぜこれ	Clockwise. Unique for a microwave, I notice.	6 7	
Okabe	逆回転?	Clockwise...	6	
	もしかして	*ghasp*	6	
	そこに重大な意味があ るかもしれない	There's significance buried somewhere in that fact, I can feel it!	7	
	量子の問題を考えて、 フントの規則を導入し て	Approach from a quantum- perspective, Hund's rule of maximum multiplicity...	6	
Daru	あるあ...ねーよ	Don't get ahead of yourself!	7	
Okabe	ないか	No, of course.	7	
Daru	ないね	Thank you.	7	
Daru	変わらないね	Typical result.	7	
	温まるわけでもなく 冷たくなるわけでもな く	Great big gobs of greasy, grimy, gopher guts. (a folk song)		
Mayuri	まゆしいのジューシー 空揚げナンバーワンが 凍っちゃったこともあ る...	Doesn't do that to my chicken tenders. Maybe it's something about...	7	
Okabe	とにかくシュタインズ ゲートに係わるなにか が起きていることは確 かだ	Perhaps, but the consistency of its effect on bananas tends to strengthen my Stein's Gate hypothesis....	7	

Daru	またそれっすか?	Just what I was thinking...	7	
Okabe	ダル このバナナ食べてみようとは—	Stifle! Eat one for verification!	7	
Daru	イラネ	Hells no!	7	
Okabe	...ではまゆりにその名 誉を譲ってやろう	So be it! The honors go to you, my lovely.	7	
Mayuri	んー なんかね ゲルバナはデロデロで ぶにゅぶにゅだったよ 味もないし	Do I have to? The bananas get all gross and floppy. I don't really like the way they taste...	7 2, 7	味 -> taste
Okabe	食べたのか?	You've eaten one?	6	
Daru	まゆしい	Mayushii!	1	
Mayuri	ん?	Huh?	6	
Daru	あなたのバナナぶにゅ ぶにゅだねって言って みて	Could you give me that spiel again? Only instead of "gross," could you say "wet"?	2, 7	
Mayuri	えっとー あなたのバナナぶにゅ ぶにゅ...	Alrighty! The bananas get all wet and floppy--	7 7, 2	
Okabe	言わせるな	Stop it, stop it, stop it!	7	

	変態が!			
Daru	ああ、ああー 溶ける	*huff* I'm totally dying here...	6 7	
Okabe	まだラボを出て 10 分も 経ってないぞ	You've been outside all of ten minutes.	7	
Daru	夏は距離的にフェイリス たんところに行くのが 限界だお メイクイーン・ニャン ニャンでやってくれれ ばいいのになあ	Hey! Put yourself in my shoes! It's a lot farther than a guy like me usually ventures on foot in the summer. Why can't they do it at Queen Maids?	7	
Okabe	メイド喫茶で大学の講 義が出来るか	Because a college wants nothing to do with a maid café.	7	
Daru	ああー 単位、必須じゃなけれ ば、ぜって一休むのに	Urgh! Yeah, well, the deans are begging me to drop out with that attitude.	6 7	
Daru	ふうふう...涼ー... あー 生きかえる	Ooh, air conditioning! I can feel the life coming back!	6, 7 6	
Okabe	人工衛星落ちたんだよ な	There's no way in hell the satellite can be just a coincidence.	7	
Daru	まだ言ってるん?	You're still harping on that?	7	
Okabe	ダルはラジ館 見に行かないのか	You're telling me, you're not the least bit curious to see the crash site?	7	

Daru	どうせ	Like we'd see anything through the crowd.	7	
	野次馬多すぎで見れないっしょ	'sides, I'm keeping tabs on the whole shebang via the interwebs.	6	
	ま、@ちゃんねるでスネークからの実況みるし	Ah, extra vacation days.	6	
	おー、作業一時中断? また祭り?	Another holiday?	6	
Okabe	そうだ、あの時	Wait a minute!	7	Phone 貸せ → Lend (me) till Give (me)
	携帯を貸せ	Of course! Give me your phone!	6(2, 5)	
Daru	なんで?	What for?	2	
Okabe	いいからっ!	Stop asking questions!	6	
Daru	プライバシーの侵害許さない、絶対	Violations of my basic rights, douche bag!	2, 7	Violation(s)
Okabe	メール送っただろ	I sent you a text!	6	
Daru	ああ?	Huh?	6	
Okabe	牧瀬紅莉栖が刺されたというメールだ	...about Makise Kurisu's murder.	7	
Daru	ああ、先週きたやつ?	Dude, that was, like, so last week!	7	
Okabe	えっ...	Uh!	6	
	先週?	Last week?!	2	
Daru	3通に分けて、スパム	You broke it up into three parts, spam monkey!	7	

	かつ一の ほら	See?	6	
Okabe	受信日時...7月23日、 12時56分	Received, July 23rd, 12:56 pm. What?	7	
Daru	な?	Yup.	6	
Okabe	先週... 送信記録...ない 今日は何日だ?	What the...? Hang on, my outbox... Where is it? What's today?	7	
Daru	あ? にー28日 どうしたの	Huh? It's the 28th. Why? ... Spill it!	6 7, 2 7	28日 -> the 28th
Okabe	メールが過去に送られて いる	My text...traveled backward in time.	6	
Daru	は?	What?	6	
	終わり	Ending (outro)		