

Lunds Universitet
Språk- och litteraturcentrum
Kandidatuppsats
Höstterminen 2010

Japanska robotar

- robotars språk i japansk fiktion

Författare: Henrik Nordmark

Handledare: Lars Larm

Abstract

This essay is analyzing how robots and other artificially created beings speak in Japanese video games and how this is translated into English. This is done through two investigations. The first investigation aims to find common tendencies in the language use of robots, through an analysis of three separate video games. The conclusion drawn is that artificially created beings speak a polite, gender-neutral Japanese with very few sentence final particles. In addition, *hiragana* and *kanji* are commonly replaced by *katakana*. This language usage is referred to as robot language.

The second investigation uses the same three games, and analyzes how the translators take the language specific aspects into account when they translate the robot language into English. The conclusion drawn is that this varies much from translator to translator.

Innehållsförteckning

Abstract	ii
Innehållsförteckning	iii
Konventioner	iv
1. Inledning	1
1.1 Syfte	1
1.2 Disposition	1
2. Rollspråk	2
2.1 Vad är rollspråk	2
2.2 Fiktivt språk och stereotyper	5
2.3 Manligt och kvinnligt rollspråk	6
3. Robotspråk	8
3.1 Inledning	8
3.1.1 Spelen	9
3.2 Mindre roller och robotspråk	9
3.3 Större roller och robotspråk	12
3.4 Manligt/kvinnligt robotspråk	15
3.4.1 Manligt robotspråk	15
3.4.2 Kvinnligt robotspråk	16
3.5 Robotar som inte talar robotspråk	17
3.6 Robotspråk inte bara för robotar	18
3.7 Avslutning	19
4. Robotspråk i översättning	22
4.1 Inledning	22
4.2 Magical Starsign	23
4.3 Chrono Trigger	24
4.4 Lufia: Curse of the Sinistrals	25
4.5 Avslutning	27
5. Slutord	28
6. Källförteckning	29

Konventioner

Hepburnsystemet kommer att användas vid transkribering av japanska, med vissa modifikationer. Istället för att använda makroner för att återge lång vokal, kommer de att transkriberas som de skrivs på japanska. I den löpande texten kommer platsnamn, personnamn och japanska ord att skrivas med kursiv text. När det kommer ord skrivna med *katakana* som vanligtvis skrivs med *hiragana* eller *kanji* kommer jag att markera det med versaler. Ex.

ワタシハロボットダ(watashi wa robotto da)

WATASHI WA robotto DA

De japanska exempelmeningarnas översättningar till svenska är mina egna om inte annat uppges. Översättningarna till engelska är från de officiella översättningarna från respektive spel.

1. Inledning

I Japan är rollspråk något som förekommer inom de flesta, om inte alla, fiktiva verk. Satoshi Kinsui uppmärksammade detta och gav 2003 ut en bok i ämnet. Rollspråk är stereotypiska språkmönster som är stark förknippade med vissa roller och något som varje japan besitter kunskap om. Genom att ändra på vissa aspekter utav språket kan man ge talaren en bild av hur karaktären är.

1.1 Syfte

Syftet med den här uppsatsen är att utefter Kinsuis teorier om rollspråk redogöra för hur robotar talar inom japanska fiktiva verk och hur detta speglas i översättning till engelska. Detta kommer jag att göra genom två undersökningar.

I den första undersökningen kommer jag att analysera hur robotar och andra artificiellt skapade karaktärer talar. Detta gör jag genom att analysera exempelmeningar från tre tv-spel som alla innehåller flertalet robotar.

I den andra undersökningen kommer jag att titta på de engelska översättningarna av dessa tre spel för att se hur robotars sätt att tala behandlas.

1.2 Disposition

Uppsatsen är uppdelad i 3 huvuddelar. Den första presenterar rollspråk som fenomen, dess koppling till stereotyper samt manligt och kvinnligt rollspråk.

Den andra delen är en undersökning om hur robotar talar inom tv-spel. Först undersöks karaktärer med mindre roller. Därefter undersöks större roller och sedan hur de talar när rollen som robot kombineras med en annan roll.

Den tredje delen är en undersökning av hur robotarnas tal har behandlas vid de engelska översättningarna i respektive spel.

2. Rollspråk

2.1 Vad är rollspråk

Yakuwarigo (rollspråk) är ett begrepp som myntades av Satoshi Kinsui vid Osaka universitet. Kinsui definierar det som ”När ett specifikt språkbruk (vokabulär, användning, uttryck, intonation, etc.) kan ge lyssnaren/läsaren en bild av en karaktär (ålder, genus, yrke, social status, utseende, personlighet, etc.), eller när man ges en bild av en karaktär och kan föreställa sig det språkbruk karaktären mest troligt använder, kallas det språkbruket rollspråk” (Kinsui 2003:205).

Kinsui menar att det finns vissa språkliga aspekter som starkt förknippas med vissa roller/karaktärer inom japansk populärkultur. För att förtydliga detta ger Kinsui en simpel exempelmening som yttras utav 8 olika karaktärer (Kinsui 2003:v). De rollspråkliga aspekterna är understrukna i den transkriberade varianten.

1. sou yo, atashi ga shitteru wa
そうよ、あたしが知ってるわ
2. sou ja, washi ga shiteoru
そうじゃ、わしが知っておる
3. so ya, wate ga shittoru dee
そや、わてが知っとるでえ
4. sou ja, sessha ga zonjiteoru
そうじゃ、拙者が存じておる
5. sou desu wa yo, watakushi ga zonjiteorimasu yo
そうですわよ、わたくしが存じておりますよ
6. sou aru yo, watashi ga shitteru aru yo
そうあるよ、わたしが知ってるあるよ
7. sou da yo, boku ga shitteru no sa
そうだよ、ぼくが知ってるのさ
8. nda, ora shitteru da
んだ、おら知ってるだ

Alla dessa meningar betyder översatt till svenska "Ja, det vet jag", men samtidigt ger de en japansk modersmålstalare en bild av karaktären, enbart med hjälp utav språket. De språkliga aspekter som ovan är understruken är förstapersonspronomen, slutpartiklar, varianter på/utelämnande av kopula, specifikt vokabulär och böjningar. Det är alltså dessa aspekter som förknippas med olika karaktärer. En genusneutral variant av denna lyder som följer:

9. sou desu, watashi ga shitteimasu

そうです、わたしが知っています

Denna mening har den genusneutrala, artiga kopulan *desu*, det genusneutrala personliga pronomenet i första person *watashi* och den artiga formen av "te iru-formen". Denna mening ger inte en bild av någon speciell karaktär och kan därför inte kallas för rollspråk. Dock, om man som med mening (1) till (8) har en talad kontext till mening (9) skulle meningen inte vara helt fri från rollspråk, då det enda som kan vara helt fritt är skriven japanska (Kinsui 2003:68).

För att förtydliga vilka språkliga aspekter som är förknippat med vilka karaktärer har jag sammanställt en tabell. Numren motsvarar exempelmeningarna ovan.

Tabell 1: Sammanfattningstabell av exempel 1-9

Karaktär	Personligt pronomen, första person	Slutpartikel	Kopula	Böjning av hjälpverbet <i>teiru</i>	Övrigt
1. Kvinna	atashi	wa	-	teiru	kopula utelämnad
2. Professor/gammal man	washi	-	ja	teoru	-
3. Person från Kansai	wate	dee	ya	toru	<i>sou</i> förkortat till <i>so</i>
4. Samuraj	sessha	-	ja	teoru	<i>zonjiru</i> , artig form av <i>shiru</i>
5. Prinsessa	watakushi	wa yo	desu	teorimasu	<i>zonjiru</i> , samt <i>wa</i> efter artig form
6. Kines	watashi	yo	aru	teru	<i>aru</i> , karaktärskopula ¹
7. Man	boku	yo, no sa	da	teiru	-
8. Person från landet	ora	-	da	teru	<i>n</i> istället för <i>sou</i>
9. Artig standardjapanska	watashi	-	desu	teimasu	-

Av exemplen ovan kan vi se att de största variationerna återfinns i första persons personliga pronomen och i slutet av meningar.

Kinsui ger själv en tabell för de aspekter som behöver ändras på för att ge intrycket av att det är en professor som talar. Det som ändras har jag understrukt nedan.

¹ För mer information om karaktärskopula, se Sadanobu i Kinsui 2007:28-38

Tabell 2: Jämförelse mellan professorspråk och standardjapanska

	Professorspråk	Standardjapanska
Kopula	<u>ja</u>	<u>da</u>
Negation (här av verbet shiru)	shira <u>n</u> , shira <u>nu</u>	shira <u>nai</u>
Verb för mänsklig existens	<u>oru</u>	<u>iru</u>
Pågåendeform (här av verbet shiru)	shitte <u>oru</u> shitt <u>oru</u>	shitte <u>iru</u> shitt <u>eru</u>

(Kinsui 2003:5)

Kinsui poängterar även att det inte finns någon professor som talar på detta sätt i verkligheten, utan det är begränsat till fiktiva verk, då framförallt verk riktade till unga och barn (Kinsui 2003:11).

Vissa rollspråk har dock anknytning till verkligheten. När det gäller till exempel kvinnors och mäns språk existerar det även skillnader i verkligheten, även om de inte är lika påtagliga som de är inom den fiktiva världen.

2.2 Fiktivt språk och stereotyper

Kinsui säger att inom både socialpsykologi och sociolingvistik finns det ett begrepp som kallas stereotyper. Vi människor har en tendens att kategorisera människor vi möter efter exempelvis genus, yrke, ålder, et cetera. De gemensamma egenskaper och drag som vi tror att de människor som hör till dessa kategorier har kallas för stereotyper (Kinsui 2003:33).

Det är inte bara människor som kategoriseras utefter stereotyper, utan alla de nya saker vi stöter på i vårt dagliga liv behandlas på samma sätt. Att långsamt granska varje ny sak en och en tar alldeles för lång tid, därför delar vi in dem i kategorier. Detta är inte något unikt för människor, utan återfinns i hela djurriket (Kinsui 2003:34).

Problemet när man kategoriserar andra människor är att man inte tar hänsyn till deras personlighet utan bara bedömer dem efter deras utseende, genus, ursprung, etc. När man sedan agerar efter det skapas fördomar och diskriminering.

Rollspråk, menar Kinsui, är helt enkelt språkliga stereotyper. Det är ett väldigt effektivt sätt att introducera en ny bi-karaktär, då man enbart genom språket kan ge en

uppfattning om karaktären. Vad gäller huvudroller försöker man att bryta sig ut ur rollspråksmönster för att ge karaktären en starkare personlighet. Gör man inte det är det lätt att de blir platta (Kinsui 2003:43).

Då det här är något som finns inom nästan alla fiktiva verk på japanska riktade mot barn är språkliga stereotyper något som präntas in väldigt tidigt hos japanska barn. Även när det gäller robotar och utomjordningar, - karaktärer som inte skulle prata japanska även om de fanns - kan man föreställa sig hur de talar (Kinsui 2003:43).

2.3 Manligt och kvinnligt rollspråk

Skillnader mellan manligt och kvinnligt språk har det bedrivits relativt mycket forskning på. Även det är stereotypiskt språkbruk, och trots att det även existerar i verkligheten är det betydligt större skillnad inom den fiktiva världen. Där finns det vissa uttryck som används nästan uteslutande av respektive genus. Nedan är en tabell som visar på de största skillnaderna mellan manligt och kvinnligt språk.

Tabell 3: Manligt och kvinnligt språk

	Manligt språk	Genusneutralt språk	Kvinnligt språk
Kopula	kimi wa onna <u>da</u> (+yo/ne/yone)		anata wa onna <u>Ø</u> ² yo(ne/yone)
Första persons pronomen	boku, ore, washi, oira	watashi	atashi
Andra persons pronomen	kimi, omae	anata, sochira	
Satsfinala partiklar	zo, ze, sa kana		wa kashira

(Kinsui 2003:135-136)

Kinsui gör skillnad på uttryck som uteslutande används av respektive genus och uttryck som tenderar att användas av respektive genus. Tabellen ovan visar uttryck som uteslutande används av respektive genus³. När det gäller de andra uttrycken är tendensen att ju

² Ø används här för att visa på radering.

³ Det finns självklart undantag med män som använder kvinnligt språk och tvärtom, men då används det för att ge karaktärerna en annan roll.

fler artiga uttryck språket innehåller, desto mer kvinnligt är det (Kinsui 2003:137). Kvinnligt språk undviker deklarativa uttryck och har inga rena imperativ. Manligt språk, å andra sidan, innehåller uttryck som är deklarativa och innehåller även rena imperativ (Kinsui 2003:134).

3. Robotspråk

3.1 Inledning

I detta kapitel presenteras den första av mina två undersökningar; en undersökning av det jag valt att kalla för robotspråk. Ett mer passande namn vore artificiellt språk, då det är artificiellt skapade varelser eller varelser som på artificiell väg lärt sig tala som använder sig av det, men av risk för att blanda ihop det med artificiella språk⁴ har jag valt att kalla det för robotspråk. Detta då eftersom det först och främst är robotar och androider som använder sig av det. Jag kommer att titta på vilka språkliga aspekter som är typiska för det här rollspråket. Även om jag kallar det för robotspråk innefattar den även talande datorer och androider.

Jag kommer framför allt att titta på tre stycken tv-spel som alla innehåller talare av robotspråk. Anledningen till att jag valt att titta på tv-spel är ganska enkel. Jag har nämligen ännu inte stött på det här rollspråket inom andra medier, varken noveller/romaner eller manga. Även om robotar förekommer inom dessa medier har jag inte sett dem tala det som jag här kallar robotspråk.

Det finns inte inspelat tal till någon av karaktärerna som talar robotspråk i något utav spelen, vilket innebär att jag enbart utgått från skriftligt material.

Alla engelska översättningar av exempelmeningar och namn kommer att vara från de officiella utgåvorna av spelen om inte annat nämns. De svenska översättningarna är alla gjorda av mig. Utformningen av exempelmeningarna kommer att se ut såhär:

Japansk mening, transkriberad

Svensk översättning

Som tidigare nämnts så kommer jag att transkribera ord skrivna med *katakana* där det vanligtvis används *hiragana* eller *kanji* genom att använda mig av versaler.

Avslutningsvis kommer jag att spekulera lite i varför dessa robotar pratar som de gör.

⁴ Artificiella som i konstgjorda språk, t.ex. esperanto.

3.1.1 Spelen

Alla spelen jag valt är av genren rollspel. Anledningen till det är att rollspel är betydligt mer inriktat på handling än andra spel och innehåller därför mycket mer dialog än andra genrer av spel, som pusselspel, plattformsspel, etc. De spel jag har valt att ha som underlag är *Esutoporisu*, *Kurono torigaa* och *Majikaru Bakeeshon: Itsutsu no hoshi ga narabu toki*. Alla dessa tre innehåller flera talare utav robotspråk.

3.2 Mindre roller och robotspråk

Kinsui skriver i sin bok att det framför allt är de mindre rollerna som pratar det mest stereotypiska rollspråket (Kinsui 2003:33, 43). Därför har jag valt att börja med att titta på hur de talar, för att få själva grunden i robotspråket. Därefter kommer jag att titta på robotar som har större roller, för att se vilka aspekter av rollspråket som inte är lika viktiga att behålla för att fortfarande behålla känslan av att det är en robot som talar.

Jag börjar med att titta på två karaktärer från spelet *Esutoporisu* (Lufia: Curse of the Sinistrals, eng. övers.). Dessa karaktärer är *Kenkyuuin Konfooto* (Forskare Konfooto, sv. övers. Jack, eng. övers.) och *Kenkyuuin Dabitto* (Forskare Dabitto, sv. övers. Ichabod, eng. övers.⁵) Som framgår av namnen är de båda forskare som hjälper en professor med diverse uppfinningar och förbättringar. Vi börjar med att titta på några meningar som yttras av *Dabitto*.

1.

hakase WA tensai DESU. WATASHI MO hakase MITAI NI NARITAI DESU
Professorn är ett geni. Jag vill också bli som professorn.

2.

*paaseraito*⁶ NI iTTE MITAI DESU
Jag skulle vilja åka till Parcelyte

⁵ De engelska översättningarna av namnen borde här ha varit "Comfort" och "David", men här har man antagligen valt att gå efter utseendet på dessa karaktärer. De har båda pumpor till huvuden och därför är det rimligt att anta att Jack syftar på Jack Skellington (A Nightmare Before Christmas) och Ichabod syftar på Ichabod Crane (The Legend of Sleepy Hollow), två karaktärer som båda förknippas med pumpor till huvuden.

⁶ Platsnamn. Parcelyte, eng. övers.

3.

TOTEMO kanaSHII DESU

(Jag är) väldigt ledsen

4.

arubaato-JIISAN WA TADAMono DEWA ARIMASEN YO

Gamle Albert är ingen vanlig man

Som tidigare nämnts menar Kinsui på att rollspråket främst syns på val av första person personligt pronomen, samt i slutet av meningarna i form av kopula och satsfinala partiklar. I dessa meningar ser vi att det artiga, genusneutrala första persons pronomenet *watashi* används. Vidare används den artiga, genusneutrala kopulan *desu* och dess negativa motsvarighet *dewa arimasen*. När det kommer till satsfinala partiklar ser vi här *yo* som är en genusneutral partikel som används för att betona uttalandet. En annan aspekt som hör till det här rollspråket är överanvändandet av *katakana*. *Katakana* används vanligtvis till utländska låneord, men här ser vi det även användas på ord som vanligtvis skrivs med *hiragana* eller *kanji*.

Vi tittar på några fler exempelmeningar, denna gång av *Konfotto*.

5.

makishimu-SAN, *tia*-SAN WO AMARI okoRASE-NAIDE-KUDASAI NE

Maxim, förarga inte *Tia*, är du snäll.

6.

hakase NO hatsumei DE WATASHI-TACHI WA, ningen NO kotoba WO rikai
DEKIRU YOU NI NATTA NO DESU

Med hjälp av professorns uppfinning kan vi förstå människors språk.

7.

tia-SAN MO IKARERU NO DESU NE. SABISHIKU NARIMASU

Så du ska också gå, *Tia*. Det kommer att bli ensamt.

Även *Konfotto* använder sig utav det artiga, genusneutrala *watashi* och den artiga kopulan *desu*. Vi kan också se att den använder sig utav den satsfinala partikeln *ne* som används för att uttrycka önskan om bekräftelse. Även den är genusneutral. Vi skulle redan nu kunna dra några slutsatser om hur robotspråket är uppbyggt. Bland annat verkar det vara artigt och genusneutralt, men än har jag bara tagit exempel från ett spel.

Vi går vidare och tittar på några karaktärer *Majikaru bakeeshon: itsutsu no hoshi ga narabu toki* (Magical Starsign, eng. övers.). Det är ett spel som är fyllt utav talare av robotspråk. Jag kommer dock inte att ta upp alla, då det är alldeles för många. Det finns bland annat en hel by som bara består av robotar. Vi börjar med att titta på hur några av dessa ”bybor” talar.

8.

WATASHI GA sukoSHI DAKE JUUDEN SHIYOU

Jag kan ladda (ditt batteri) lite.

9.

batterii NO nakami NO KOTO WO batterii-koa TO YOBU

Batteriets innehåll kallas för batteri-kärna.

10.

hitsuyou NA MONO WA TE NI IRU uRERU MONO WA uRU

Det vi behöver skaffar vi, det vi kan sälja säljer vi.

Även här ser vi som tidigare användandet av det genusneutrala, artiga *watashi* för att referera till sig själv. Dessa exempelmeningar skiljer sig dock från de tidigare på den punkten att artighetsformerna av verben inte används, utan det är istället kortformerna av verben som används. Värt att notera är också avsaknaden utav satsfinala partiklar. Även här ser man ett överanvändande utav *katakana*.

I spelet finns det även ett rymdskepp som har en dator som talar robotspråk.

11.

DONO hoshi NI iKIMASU KA

Vilken planet vill du åka till?

12.

TAMAGO WO ATATAMERU taisetsu NA heya DESU

Ett viktigt rum där man värmer ägg.

Även här kan vi se överanvändandet av *katakana*, likväl som avsaknaden av satsfinala partiklar⁷. Här är det dock, till skillnad från ovan, återigen artiga former som i föregående spel.

⁷ Den satsfinala partikeln *ka* används förvisso, men den har ingen rollspråklig funktion utan används bara för att visa att det är en fråga.

Jag har dock även tittat på ett tredje spel, *Kurono torigaa* (Chrono Trigger, eng. övers.). Där finns det en namnlös karaktär som betecknas som *nazo no buttai* (mystisk kropp) som använder sig utav robotspråk.

13.

WATASHI NI OKONAWARETA SAIGO NO puroguramu WA HAKASE
JISHIN NO MAISOU DESHITA

Det sista programmet jag utförde var begravningen utav professorn.

14.

HAKASE GA WATASHI NI DONO YOU NA puroguramu WO SURU NO GA
TOTEMO TANOSHIMI DESU

Jag ser fram emot att se hur professorn kommer att programmera mig.

Här återkommer det artiga, det genusneutrala, brist på satsfinala partiklar och användandet utav *katakana* där det vanligtvis är *hiragana* eller *kanji*.

Det vi då sett i dessa tre spelen som utmärker det här rollspråket är följande fyra saker:

- genusneutralt personligt pronomen i första person
- artiga former utav kopulan/verbet
- sparsamt och genusneutralt användande av satsfinala partiklar
- bruk av *katakana* där det vanligtvis är *hiragana* eller *kanji*

En annan sak som inte framgår tydligt då man transkriberar är att alla meningar är helt fria från *hiragana*, medan en del av *kanji* lämnas kvar och en del skrivs med *katakana*. Det verkar dock inte finnas något system när det gäller vilka ord som har *kanji* kvar och vilka som istället skrivs med *katakana*, utan istället kan samma ord av samma talare skrivas med olika tecken vid olika tillfällen.

Även om exempel 8, 9 och 10 inte innehåller artiga former utav verb och kopula så är artigheten något som kännetecknar robotspråket. Anledningen till varför de karaktärerna inte talar artigt är något jag kommer att återkomma till i senare kapitel.

3.3 Större roller och robotspråk

Även om det är biroller som enligt Kinsui vanligtvis talar det mest stereotypiska rollspråket kan det vara intressant att titta på hur det används när det är större roller som talar

det. I *Kurono Torigaa* finns det en karaktär som följer med i huvudpersonens sällskap genom nästan hela spelet. Den karaktären har namnet *Robo*. *Robo* är en robot från år 2300.

Robo talar på det här sättet:

15.

ryoukai SHIMASHITA

WATASHI wo naoshite kudasatta no wa *rukka*-sama DESU NE

Uppfattat

Den som lagade mig var *Rukka*

16.

NAZE WATASHI-tachi wo kesanakatta no DESHOU KA

Varför eliminerade (profeten) inte oss?

17.

KIKAI wo tomeMASHOU

Vi stoppar maskinen.

Precis som i föregående kapitel har *Robo* de aspekter som jag klassade som robotspråk. *Robo* är artig, använder genusneutralt språk och överanvänder *katakana* där det istället borde vara *hiragana* eller *kanji*. Enda skillnaden är att *Robo* faktiskt ibland använder *hiragana* i delar av vissa meningar, något som inte återfinns i något annat spel. Vad det beror på är svårt att dra några slutsatser av, men det återfinns hos några andra robotar i samma spel, dock långt ifrån alla. Det dessa robotar har gemensamt är att de alla har något större roller och fler repliker än de andra robotarna som återfinnes i samma spel. Därmed talar de inte ett lika stereotyp rollspråk som de som har mindre roller. En annan intressant aspekt med just *Kurono Torigaa* är att karaktärer med mindre antal repliker använder en större del *katakana* när de talar och vice versa. Så de karaktärer som har allra minst repliker använder endast *katakana* och de med fler repliker använder en blandning⁸.

Något annat man kan tänka sig är att de är mer mänskliga än de andra robotarna. De har högre intelligens och har därmed måhända utvecklat något som kan liknas vid mänskliga känslor, något som då uttrycks inte bara med hjälp av ordvalet, utan även med hjälp utav teckenvalet.

⁸ Exempelmening 9 och 10 är de enda meningarna *nazo no buttai* yttrar i hela spelet. De är helt i *katakana*.

Även i spelet *Majikaru bakeeshon* finns det en robot som följer med i huvudpersonens sällskap genom hela spelet. Denna robot har namnet *Kaferate* (Caffe latte, sve. övers. Mocca, eng. övers.). *Kaferate* är en robot från en gammal civilisation som blivit köpt i en affär som behandlar antika saker. Här är några exempel på hur den pratar:

18.

YOKU MIRU TO HOKORI NO UE NI ataraSHII ASHIATO GA ARIMASU

Om man tittar noga så ser man nya fotspår i dammet.

19.

FUMU FUMU kontorooru SURU SOUCHI GA TSUITEIMASEN NE

Hmm, den har ingen utrustning för att navigera.

20.

NAN NAN DESHOU. WATASHI NO deeta NI WA ARIMASEN DESU

Vad kan det vara? Det finns inte i mina data

Precis som tidigare präglas robotars sätt att tala utav artighet, genusneutralitet och *katakana*. I exempelmening 20 finner vi även ett grammatiskt fel. Det är då den artiga kopulan *desu* som följer efter den artiga, långa formen av negationen *nai*, alltså *arimasen*. Det är något som i japanskan inte är grammatiskt korrekt.

Vid en första anblick ser det ut som om även denna karaktär talar det jag i förra kapitlet fastslog som stereotypiskt robotspråk, men om man tittar på fler exempelmeningar ser man tydligt att så inte är fallet. Han har nämligen ett tydligt genus; han är man. De flesta meningar som han yttrar är genusneutrala, men ibland yttrar han meningar som innehåller aspekter som klassas som typiskt manliga. Jag har valt att stryka under dessa aspekter.

21.

mahou DEMO tsukaTTE GYAFUN TO IWASEMASHOU ZE

Använd magi för att få tyst på honom!

22.

DOUYARA KOKO WA ORE-sama NO deban NO YOU DA NA

Det ser ut som det är min tur nu

I exempel 21 är fortfarande artighetsaspekten av talet kvar, i och med den långa formen utav verbets hortativform, men han använder den satsfinala partikeln *ze* som är en

partikel förknippat med män (Kinsui 2003:135). I andra exemplet använder han istället det ganska grova *ore* för att referera till sig själv. Han har också den informella kopulan *da* och den satsfinala partikeln *na*. Därmed kommer vi då till något som är väldigt intressant, hur robotspråket kombineras med andra rollspråk. Då är det framför allt manligt och kvinnligt rollspråk i kombination med robotspråk som jag tittat på.

3.4 Manligt/kvinnligt robotspråk

Något som Kinsui inte behandlar i sin bok är om rollspråk kan kombineras. Speciellt när det gäller manligt och kvinnligt rollspråk. Hur talar exempelvis en professor som är kvinna, eller en samuraj som är kvinna? Det kan möjligtvis vara så att de rollspråk som han tar upp i sin bok inte kan kombineras med andra rollspråk. Att ha en talare som både är stereotypisk kvinna och stereotypisk man kanske är svårt att kombinera, men vad är det som säger att en professor inte kan vara av kvinnligt genus? Eller att en kvinna inte kan vara en samuraj? Det är trots allt fiktiva verk det handlar om, därför borde det inte vara omöjligt.

När det gäller robotar fungerar det utmärkt. En robot kan mycket väl vara både en stereotypisk robot och en stereotypisk man samtidigt. Om vi har en karaktär som både är stereotypisk robot och stereotypisk man samtidigt, kombineras rollspråkliga aspekter från båda dessa språk.

Det manliga/kvinnliga rollspråket har jag valt att stryka under.

3.4.1 Manligt robotspråk

Som jag skrev tidigare är *Kaferate* från *Majikaru bakeeshon* en man, då det ganska tydligt framgår när man läser det han säger. Manligt robotspråk förklarar även mening 8, 9 och 10 ovan. Byborna där talade med kortformer vilket sade emot det jag konstaterade om robotspråk. Men när man läser fler exempel från dessa karaktärer ser man att de är manliga robotar.

23.

ORE-TACHI WO tsukuTTA NO WA ningen-TACHI

Det var människor som skapade oss.

Utöver kortformer ser vi här första persons pronomenet *ore* som används utav män.

Även i *Kurono Torigaa* finns det talare av manligt robotspråk. Bland annat en karaktär som är en motorcykelrobot. Han är ledare för ett gäng med robotar och beklädd med skinnjacka och solglasögon. På huvudet bär han en tuppkam. Han pratar på följande sätt:

24.

ore NO na WA jonii. KOITSU-RA NO kashira DA

Jag är *Jonii*. De här killarnas ledare.

25.

maKETA YO, OMEE-tachi NYA. MATA, ITSU DEMO koI YO. ISSHO NI kaze
NI NAROO ZE

Jag förlorade mot er. Kom tillbaka när som helst. Vi blir vinden tillsammans.

Här ser vi då det som är typiskt för robotspråk, nämligen överanvändandet av *katakana*. *Kanji* står kvar på vissa ställen medan *hiragana* inte alls är kvar. Genusneutraliteten och artigheten som annars är typiska aspekter för robotspråket har här fått ge vika för att uttrycka det manliga. I exempel 24 ser vi först och främst att han använder det uteslutande manliga och något grova sättet att referera till sig själv på, *ore*. Vidare refererar han till sina gängmedlemmar på ett grovt sätt genom att använda *koitsu-ra*, istället för det något artigare *kono hito-tachi*. Kopulan här är den informella *da* istället för det formella *desu*.

I exempel 25 ser vi dels att han använder andra persons pronomenet *omae* i dess ännu lite manligare form *omee*, sedan använder han även imperativformen *koi* och slutligen den satsfinala partikeln *ze*.

3.4.2 Kvinnligt robotspråk

Naturligtvis finns det även kvinnliga robotar och där ser vi samma fenomen som jag uppmärksammat bland de manliga robotarna. Ord skrivna i *katakana* tas från robotspråket och personliga pronomen och satsfinala partiklar tas från det kvinnliga rollspråket. I *Kurono torigaa* finns det en kvinnlig robot som sparar ens rekord i ett race i spelet. Hon talar på följande sätt:

26.

jonii TO NO shoubu NI WA 2 SHURUI NO moodo GA ARU NO. DOCCHI GA II KASHIRA

Det finns två sätt att tävla mot *Jonii*. Vilket föredrar du?

27.

rekoodaa NO *rinsu* YO. watashi GA, uiningu pointo NO kiroku WO besuto 3 MADE kiroku SHITE-OKU WA.

Jag är spararen *rinsu*. Jag sparar dina tre bästa vinstpoängrekord.

I exempel 26 ser vi den kvinnliga satsfinala partikeln *kashira* som används för att uttrycka osäkerhet. I exempel 27 används radering utav kopula och sedan den kvinnliga satsfinala partikeln *wa*.

3.5 Robotar som inte talar robotspråk

Även om det är vanligast att robotar talar på det sätt jag beskrivit här ovan finns det naturligtvis undantag. Till exempel finns det ett spel vid namn *Ganbare goemon: neo momoyama bakufu no odori*, där det finns en mekanisk ninja vid namn *Sasuke*. Han talar inte i närheten av vad jag ovan beskrivit, utan han talar istället ett rollspråk jag nämnde i inledningen av kapitel 2, samurajspråk. Jag har understrukt de delar som utmärker rollspråket.

28.

sessha wa ittai konna tokoro de nani wo shiteita degozaru ka

Vad gjorde jag egentligen på den här platsen?

29.

ebisumaru-dono dewa gozaranu ka

Är det inte *Ebisumaru*?

I exempel 28 använder han karaktärskopulan *degozaru*, och i 25 samma kopula fast i dess negativa form. I exempel 28 har han den karaktärsspecifika första persons pronomenet *sessha*, och i exempel 29 artighetssuffixet *dono*. Dessa saker är något som utmärker samurajspråket.

Det går att tänka sig flera olika anledningar till att *sasuke* talar som han gör. Dels kan det vara så att hans roll som ninja är viktigare än rollen som robot och därför talar han inte ett typiskt robotspråk. Men som vi sett tidigare är det *katakana* som behålls av robotspråket när det kombineras med manligt eller kvinnligt språk, därför vore det inte svårt att kombinera med robotspråk.

En annan anledning kan vara att spelet i fråga är inriktat till yngre barn. Barn i Japan lär sig *hiragana* före de lär sig de andra teckenuppsättningarna. Spelet innehåller således nästan uteslutande *hiragana*, och därför undviks *kanji* och *katakana* i den mån det går. Det är dock svårt att svara på utan vidare forskning.

3.6 Robotspråk inte bara för robotar

Under min undersökning stötte jag på någonting som jag inte riktigt väntat mig att stöta på. Nämligen användandet av det jag här kallat för robotspråk av karaktärer som inte verkar vara robotar. Ett tydligt exempel på det är *Konfooto* och *Dabitto* från *Esutoporisu*. I den japanska originalversionen refererar de till sig själv som någonting helt annat än robotar. Begrunda denna mening av *Konfooto*. Jag har valt att fetmarkera det viktiga.

30 a.

paaseraito NIWA WATASHI-TACHI MITAI NA **monsutaa** WA IMASU KA
Finns det **monster** i Parcelyte som liknar oss?

De refererar alltså till sig själva som monster och inte robotar. Även om de är monster så framgår det i spelet att de lärt sig tala på artificiell väg, därför är de fortfarande relevanta för min undersökning.

Intressant är dock att i den engelska utgåvan har översättaren valt att frångå det faktum att de kallar sig monster, utan helt sonika ändrat på betydelsen av deras uttalande. Den engelska översättningen lyder som följer:

30 b.

Are there any **creations** like us at Parcelyte?

Det är därför svårt att utläsa om de verkligen är robotar eller om de är monster som med hjälp utav professorn lärt sig tala⁹.

I *Majikaru bakeeshon* dyker det upp karaktärer som helt klart inte är robotar, men ändå har aspekter från robotspråk. Dessa varelser är monster och kallas i spelet för *eniguma*. (Enigma, eng. övers.)

31.

OMAE-TACHI...KOROSU...

(Vi ska)Döda...er...

32.

SASSA TO SHIMATSU SURU ZO

(Vi) Skyndar oss och gör oss av med dem.

Här ser vi det som för robotspråket är typiskt, användandet av *katakana* där det istället borde vara skrivet med andra tecken. Notera att det är uteslutande *katakana*. De använder även aspekter typiska för manligt rollspråk, som det grova andra persons pronomenet *omae*, och slutpartikeln *zo*. De är understrukna ovan.

Att *Konfotto* och *Dabitto* talar robotspråk kan enkelt förklaras med det jag nämnde i inledningen av detta kapitel. Även om de per definition inte är robotar har de på artificiell väg lärt sig mänskligt språk och således talar de robotspråk. Skillnaden mot de senare monstren som varken är robotar eller monster som på artificiell väg lärt sig tala (åtminstone nämns det inte i spelet) verkar då vara de andra aspekterna av robotspråket, alltså artighet och genusneutralitet. Överanvändande av *katakana* kan då vara något som är gemensamt för alla de varelser/skapelser som inte normalt talar människospråk, som monster, robotar och utomjordingar. Det är dock något som kräver ytterligare forskning för att säkerställa.

3.7 Avslutning

I den här undersökningen har jag fått fram de aspekter som är utmärkande för det jag här kallat för robotspråk. Jag har även visat på hur det kan kombineras med manligt och kvinnligt rollspråk. Om vi tar samma exempelmening som jag använde i kapitel 2 och återger

⁹ Mer om den engelska översättningen i kapitel 4.3.

hur en vanlig robot, en manlig robot och en kvinnlig robot skulle säga den skulle det se ut såhär:

33. SOU DESU, WATASHI GA shiTTEIMASU

ソウデス、ワタシが知ッテイマス

34. SOU DA, ORE GA shiTTERU ZE

ソウダ、オレが知ッテルゼ

35. SOU YO, ATASHI GA shiTTERU WA

ソウヨ、アタシが知ッテルワ

Om man jämför med andra rollspråk så betar sig robotspråket på ett liknande sätt. Precis som andra rollspråk så syns det på första persons pronomen, satsfinala partiklar, kopula och andra ändelser. Robotspråket använder sig av det artiga, genusneutrala *watashi* som första persons pronomen. De satsfinala partiklarna är sparsamt använda, och när de används är det de genusneutrala *ne* eller *yo* som används efter de artiga formerna av kopulan eller verbet.

Fast, om vi bara ser till de aspekterna så är det inget som skiljer robotspråket från artig, genusneutral standardjapanska, och det är inte riktigt sant. De använder sig även av *katakana* där det vanligtvis inte används. Om vi exempelvis tar tabellen jag hade i kapitel 2 för att jämföra standardjapanska med professorsspråk och istället använder den för att jämföra med robotspråk skulle det inte vara några skillnader om man transkriberade det, men däremot om man skrev det med japanska tecken.

Tabell 4: Jämförelse mellan robotspråk och standardjapanska.

	Robotspråk	Standardjapanska	Robotspråk	Standardjapanska
Kopula	<u>da</u>	<u>da</u>	ダ	だ
Negation	shira <u>nai</u>	shira <u>nai</u>	知ラナイ	知らない
Verb för mänsklig existens	<u>iru</u>	<u>iru</u>	イル	いる
Pågåendeform	shitt <u>iru</u>	shitt <u>iru</u>	知ッテイル	知っている

Vad vi också sett är att *kanji* i vissa fall är kvar, medan *hiragana* i stort sett är helt ersatt med *katakana*. Anledningen till att *kanji* får stå kvar kan vara att japanskan är ett språk

som har väldigt många homonymer. Om ord bara skrivs med stavelseskrifter så kan det vara svårt att veta vilket ord som åsyftas. Därför behöver kanji stå kvar för att förenkla för läsaren.

Frågan varför robotar pratar på det här sättet kvarstår dock och det är svårt att ge något svar på genom min undersökning, men det ger ändå en utgångspunkt. Det är fler än jag som har uppmärksammat att robotar pratar på det här sättet och då framförallt vad gäller användandet av *katakana* istället för de andra skriftsätten. Efter en sökning på japanska forum verkar det finnas åtminstone två anledningar till varför de använder katakana. Jag vill förtydliga att det ännu inte är vetenskapligt belagt utan enbart spekulationer.

En av anledningarna är att katakana är betydligt kantigare och har rakare streck än sina motsvarigheter. I tv-spel, framförallt äldre sådana, fanns det ingen möjlighet att karaktärerna hade talade röster, utan allt tal återgavs i skrift, därför ska det symbolisera robotars monotona sätt att tala på¹⁰.

Den andra anledningen har att göra med den första. När meningar som vanligtvis skrivs med *hiragana* eller *kanji* plötsligt skrivs med *katakana* istället blir det en annan process i huvudet för läsaren. Istället för att se hela ord och meningar måste läsaren istället koncentrera sig på tecken för tecken. Resultatet blir att läshastigheten minskar och därmed "låter" det mer monotont i huvudet på läsaren¹¹.

Utöver det är det även artigheten och genusneutraliteten som är utmärkande för robotspråket. Grammatiskt sett är robotspråket väldigt lik den japanska som vanligtvis lärs ut till nybörjare. Den ska passa inom de flesta situationer och för de flesta människor, oavsett genus. Likadant kan man tänka om robotar. Deras artificiella språk är skapat för att det ska fungera i så många situationer som möjligt och då oberoende av genus.

¹⁰ http://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail/q126312572

¹¹ http://park3.wakwak.com/~cold_lips/trash/infern/118.html

4. Robotspråk i översättning

4.1 Inledning

I föregående kapitel undersökte jag hur robotspråket är uppbyggt i japanskan. Jag tittade på vilka språkliga aspekter som är typiska för hur robotarna talar och jag spekulerade lite i varför det ser ut som det gör. I detta kapitel tänkte jag titta på samma spel som jag tittade på i förra kapitlet, men istället undersöka dess engelska motsvarigheter. Då robotspråkets språkliga aspekter främst återfinnes i artigheten, genusneutraliteten och användandet av *katakana* tyckte jag det vore intressant att se hur detta behandlas i översättning till ett språk som dels inte har samma förutsättningar för att uttrycka artighet, dels inte har genusspecifika ord och uttryck i samma utsträckning, och dels inte kan skriva samma sak med olika tecken. Det är då framförallt det sistnämnda som är det mest relevanta för robotspråket, eftersom de andra två aspekterna är något som återfinns i all japanska och översättaren därför måste ha i åtanke oavsett.

Då det här är något som beror på översättaren själv, snarare än om karaktären är biroll eller har en större roll, har jag valt att dela in det efter spel istället för rollerna. Det jag kommer att titta på är då själva robotspråket, och inte på det kvinnliga eller manliga rollspråket.

Exempelmeningarnas utformning kommer att se ut på följande sätt:

Karaktärens namn

Japansk originalmening, transkriberad

Officiell engelsk översättning

Svensk översättning av den japanska meningen

Meningarna kommer mestadels att vara samma meningar som behandlades i föregående kapitel.

4.2 Magical Starsign

I Magical Starsign (*Majikaru bakeeshon*) har översättaren lyckats föra fram att talaren är robot genom att ändra om, samt lägga till meningar som inte finns i originalversionen. Detta märks framför allt när man tittat på vad *Mokka*(*Kaferate*, jap.) yttrar.

1.

Mokka

YOKU MIRU TO HOKORI NO UE NI ataraSHII ASHIATO GA ARIMASU

Beepboobleep... I detect fresh footprints here. Just another of the many fine details your frail human eyes cannot perceive.

Om man tittar noga ser man nya fotspår i dammet.

2.

Mokka

DOUYARA KOKO WA ORE-sama NO deban NO YOU DA NA

Once again, the robot has to step in and take care of business.

Det ser ut som det är min tur nu.

3.

Mokka

wahaha!! SOU KONAKUCCHA!! ORE MO ISSHO NI IKU ZEI!!

Fine. I guess I better come with you. Someone has to talk you out of doing something stupid...and human .

Hahaha! Så måste det bli! Jag följer också med!

I exempel 1 ser vi först och främst att översättaren har lagt till ett onomatopoetiskt uttryck för att förtydliga att talaren är en maskin och inte en människa. Han/hon har även lagt till ytterligare en mening där karaktären klart och tydligt konstaterar att han inte är människa och är därför bättre på att se finare detaljer, som fotspår i damm. I exempel 2 refererar han helt enkelt till sig själv som robot, vilket han inte alls gör i originalversionen. Slutligen har vi exempel nummer 3, där översättaren helt valt att ändra om originalbetydelsen. I den japanska versionen verkar han mer än gärna villig att följa med huvudkaraktären, medan det i den engelska versionen snarare verkar som om att han inte vill egentligen, men känner att han måste för att huvudkaraktären är människa och människor gör dumma saker ibland.

I detta spel verkar det som om *Mokka* genomgått en personlighetsförändring i och med översättningen. Från att ha varit artig och ödmjuk har han blivit arrogant och otrevlig. Om det är ett medvetet val av översättaren eller bara ett bieffekt av att han/hon förtydligat att *Mokka* är en robot är svårt att säga.

4.3 Chrono Trigger

I spelet Chrono Trigger (*Kurono Torigaa*) så verkar översättaren ha uppmärksammat det artiga sätt som robotar talar på.

4.

Strange Creature (nazo no buttai, jap.)

HAKASE GA WATASHI NI DONO YOU NA puroguramu WO SURU NO KA
TOTEMO TANOSHIMI DESU

I am pleased you think me worthy, O wise one! I await your final program code!

Jag ser fram emot att se hur professorn kommer att programmera mig.

5.

Robo

ryoukai SHIMASHITA

WATASHI wo naoshite kudasatta no wa *rukka*-sama DESU NE

Understood.

Madam *Lucca* fixed me.

Uppfattat

Det var *Rukka* som lagade mig.

6.

Robo

NAZE WATASHI-tachi wo kesanakatta no DESHOU KA

Why would the Prophet spare us?

Varför eliminerade (profeten) inte oss?

Inte någonstans finner man det som man såg i det föregående spelet, nämligen ändrandet av meningar för att förtydliga att talaren är en robot. Även om exempelmening 4 är

något omgjord är det för att förtydliga artigheten snarare än förtydliga att talaren är robot. Även exempel 5 innehåller artighet liknande originalet, då det artiga namnsuffixet *-sama* översatts med *Madam*. Artigheten återfinns dock enbart i ett fåtal exempel spelet igenom..

Översättningen överlag i det här spelet är inte på samma nivå som de andra spelen. Det är ett gammalt spel, och på den tiden ansågs tv-spel framför allt vara till för barn, därför var inte prioriteringen på översättningen speciellt hög. Översättaren fick mycket mindre tid än vad han ansåg sig behöva. (Woolsey 2007) Om högre prioritering lagts på översättningen kanske robotspråket också hade hanterats annorlunda.

4.4 Lufia: Curse of the Sinistrals

I Lufia (*Esutoporisu*) har översättaren använt lite olika metoder för att få fram att karaktärerna inte pratar som andra. Även i det här spelet har det artiga i robotspråket uppmärksammats.

7.

Ichabod

TOTEMO kanaSHII DESU

I am very sad.

(Jag är) väldigt ledsen

8.

Ichabod

paaseraito NI iTTE MITAI DESU

I would like to travel to see Parcelyte.

Jag skulle vilja åka till Parcelyte.

Istället för kontraktion, som till exempel att dra ihop *I* och *am* till *I'm*, vilket är vanligt i informell talad engelska, uttalar istället dessa karaktärer orden som separata ord, vilket gör det mer artigt.

Artighet är dock inte något som är uteslutande specifikt för robotar, utan artiga talare kan likväl vara människor. När det kommer till att få spelaren att förstå att det är robotar det handlar om har en annan metod använts. Det är samma metod som översättaren använt i

Magical Starsign. Nämligen genom att ändra betydelsen av meningarna, eller lägga till meningar som inte återfinnes i originalet, för att förtydliga att talaren är robot.

9.

Ichabod

hakase WA tensai DESU. WATASHI MO hakase MITAI NI NARITAI DESU

The professor is a true genius. He invented me and Jack to assist in the lab.

Professorn är ett geni. Jag vill också bli som professorn.

10.

Jack

makishimu-SAN, *tia*-SAN WO AMARI okoRASE-NAIDE-KUDASAI NE

Maxim, I do not understand why *Tia* gets so upset with you. Human interactions are so confusing

Maxim, förarga inte *Tia*, är du snäll.

11.

Jack

tia-SAN MO IKARERU NO DESU NE. SABISHIKU NARIMASU

Tia, you're going with them as well? I see that companionship is important to humans.

Så du ska också gå, *Tia*? Det kommer att bli ensamt.

I exempel 9 här ovan ser vi att författaren totalt ändrat den andra meningen. Detta är det första som *Ichabod* yttrar i hela spelet, därför kan man tänka sig att översättaren redan från början vill göra det klart att dessa två varelser inte är mänskliga, utan istället blivit skapade av professorn. Detta är dock inte något som finns i den japanska utgåvan, eftersom de refererar till sig själva som monster¹².

I exempel 10 klargör översättaren att *Jack* inte kan förstå mänskliga känslor, medan han i den japanska versionen bara uppmanar *Maxim* att inte göra *Tia* arg.

Slutligen i exempel 11 har han tagit bort den sista meningen och ersatt den med ytterligare ett förtydligande om att *Jack* inte är en människa.

¹² För mer information, se kapitel 3.6.

4.5 Avslutning

I den här undersökningen har det framkommit några olika varianter att översätta robotspråket. Det mest utmärkande är hur två av dem valt att helt ändra på eller lägga till karaktärens meningar för att förtydliga att de är robotar. Då kan det uppstå problem, som att karaktären genomgår en personlighetsförändring. Som hos karaktären *Kaferate (Mokka)*, som i den japanska versionen är en talare av vanligt robotspråk med inslag av manligt språk. Han är artig och ödmjuk. I den engelska versionen är han istället arrogant och ser ner på de vanliga människorna.

Till spelet Chrono Trigger finns det även en alternativ översättning. Fans som var missnöjda med översättningen av spelet gjorde helt sonika en egen översättning av det. I det behandlas rollspråket på ett intressant sätt. Där har de robotspråkliga aspekterna, då framförallt *katakana* markerats med versaler. Om vi tar exempelmening 4 och 6 ovan har de översatts på följande sätt.

4.

Strange Creature (nazo no buttai, jap.)

HAKASE GA WATASHI NI DONO YOU NA puroguramu WO SURU NO KA
TOTEMO TANOSHIMI DESU

I VERY MUCH LOOK FORWARD TO HOW THE WISE ONE WILL
PROGRAM ME.

Jag ser fram emot att se hur professorn kommer att programmera mig.

6.

Robo

NAZE WATASHI-tachi wo kesanakatta no DESHOU KA

WHY did he not eliminate US?

Varför eliminerade (profeten) inte oss?

Det är också ett sätt man skulle kunna översätta robotspråket på, men då kan det ge intrycket av att karaktären skriker, vilket inte är fallet.

Robotspråk är alltså något som är väldigt svårt att översätta till ett språk som inte har samma förutsättningar.

5. Slutord

I den robotspråkliga undersökningen lyckades jag få fram de språkliga aspekterna som är typiska för robotspråket. En ny fråga uppkom dock i slutet av undersökningen, nämligen skillnader mellan robotars och monsters språk. En vidare undersökning skulle kunna titta på fler spel som innehåller båda delar och se om det går att dra några generella riktlinjer för hur monster talar och i så fall vad som skiljer deras sätt att tala från robotars.

Även frågan om när och varför det uppkom är något som går att bygga vidare forskning på. Robotspråket borde vara ett relativt nytt rollspråk. Även om jag inte sett det inom annat än tv-spel är jag övertygad om att det går att finna inom fler medier, då framförallt skriftliga, som noveller, romaner och manga.

Robotar som talar andra rollspråk går också att undersöka vidare. I exemplet jag tog upp var det en robot som pratade samurajspråk, men det finns säkert fler exempel i andra spel. Man kan då exempelvis titta på om rollen som någonting annat anses viktigare än rollen som robot.

I undersökningen av de engelska översättningarna såg jag olika sätt att översätta robotspråket på. Här kan man utveckla vidare genom att utöka mängden översatta verk och jämföra dem mot varandra. Även här skulle det hjälpa om man hittade fler medier som behandlar robotspråket.

6. Källförteckning

Litteratur

Kinsui, Satoshi. *Baacharu nihongo yakuwarigo no nazo*. Tokyo: Iwanami Shoten. 2003

Sadanobu, Toshiyuki. Kyara-joshi ga arawareru kankyō. *Yakuwarigo-kenkyū no chihei 27-48*. Tokyo: Kurushio Shuppan. 2007

TV-spel

Kurono torigaa. Tokyo: Square Co., Ltd., 1995.

Chrono Trigger. Tokyo: Square Co., Ltd., 1995.

Ganbare goemon: neo momoyama bakufu no odori. Tokyo: Konami Co., 1997

Majikaru bakeeshon: itsutsu no hoshi ga narabu toki. Tokyo: Nintendo Co., Ltd., 2005

Magical Starsign. Tokyo: Nintendo Co., Ltd., 2005

Esutoporisu. Tokyo: Square Enix Holdings Co., Ltd., 2010

Lufia: Curse of the Sinistrals. Tokyo: Natsume Co., Ltd., 2010

Internet

Woolsey, Ted. Intervju. Player One Podcast 12 Feb. 2007.
<http://www.playeronepodcast.com/forum/index.php?showtopic=145>

Chrono Compendium Retranslation.
<http://www.chronocompendium.com/Term/Retranslation.html>

Yahoo! Japan. http://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail/q126312572

Personlig hemsida. http://park3.wakwak.com/~cold_lips/trash/infern/118.html