

日本のゲームの翻訳：英語版と日本語版の違い

The Translation of Japanese Video Games: English and Japanese Version Differences

棟田ケツズ **Kez Muneta**

82-373: Structure of the Japanese Language

1. はじめに

私のトピックは日本のビデオゲームの日本語版と英語版の翻訳の違いだ。今の若いアメリカ人は、子供のときから日本で開発したゲームをすることが普通だと思う。でも、そのゲームはいつも英語に翻訳された。私は、高校のときに本来の日本語版のゲームをしてみたら、いろいろな翻訳の違いが出たのに気がついた。ゲームを翻訳するのは本や映画を翻訳する過程と多く同じだが、アメリカ人は日本の本や映画より日本のゲームをすることが多いと思う。

だから、このトピックを選んだ。私が使うデータは有名な「メタルギアライジング」という2013年に発売された日本のゲームだ。そのゲームは日本でもアメリカでも同時に発売された。開発した会社はコナミだ。

2. 日英語比較

第一

雷電： お前の <u>目的は結局金だ</u> 。それから支 持率。	Raiden: All you care about is <u>lining your own pockets</u> . That, and <u>your approval ratings</u> .
---	---

この文の英語版には、[Lining your own pockets]

の表現が動詞と目的語だが、日本語にはこんな構造はない。「目的は結局金だ」は主語と動詞の構造だ。目的語を使わないので、これがもつと自動詞的だと思う。それから、後半では[Your]が略された。これが人間中心の反対の構造だ、いわゆる状況中心。

第二

モンsoon: 桜がお嫌いで? アームストロング上院議員: ああ。	Monsoon: I take it <u>you're not a fan</u> ? Senator Armstrong: No.
---	--

この文には二つの主な違いがある。一つは、英語版が人間主語と動詞構造を使うが、日本語版は形容詞構造を使う。こんな違いは状況中心のようなことだ。英語の方は行動と人間中心に焦点しているが、日本語の方は状況がどんなことなのかという意味を表している。

それから、アームストロング上院議員の答えは版によって全く違う。英語では、「No」が質問の否定的さと賛成しているが、日本語の「ああ」は質問の具体的な意味に当てている。

第三

アームストロング上院議員: 俺には夢 <u>がある</u> 。	Senator Armstrong: <u>I have</u> a dream.
------------------------------------	---

これが簡単な「Have」 Vs 「Be」という違いだ。アームストロングは寝る時の夢について話していないので、「ある」の構造を使う。日本語では「夢を持つ」がおかしいので、「XにはYがある」のような構造は自然なのだ。この「ある」は存在の意味ではない。存在の意味を表せるが、場合によって違う。

3. 終わりに

ゲームの翻訳はたいてい複雑だようだ。ゲームの語彙には新しい言葉がいっぱい、文の意味が翻訳で一般的に変わる。それから、時々文の意味が翻訳する時に全く変えられた。でも、一番多い違いは人間中心で、無生物の主語で、そして自動詞の構造だそうだ。日本の文化の違う見方は何なのかと聞くと、簡単な答えはちよつと見つけにくいと思う。でも、日本語は絶対に英語ほど直接ではない。先の3つの違う構造は全部間接的だと思う。

資料

ゲーム「メタル・ギア・ライジング」

日本語版: <https://www.youtube.com/watch?v=5NdLR9dmch0>

英語版: <http://www.youtube.com/watch?v=mALkd3DG6HA>

ゲーム「メタル・ギア・ライジング: ジェットストリームDLC」

日本語版: <http://www.youtube.com/watch?v=TyhN3Mu6xPo>

英語版: <http://www.youtube.com/watch?v=5aJEqwBKTRg>