

Kaisa-Mari Palomäki

TYHJÄPÄÄSTÄ TULIKIN KOGAL
Miten 13 vuoden aikaero muutti *Megami Ibunroku*
Persona -videopelin lokalisaatioita

TIIVISTELMÄ

Kaisa-Mari Palomäki: Tyhjäästä tulikin *kogal*- Miten 13 vuoden aikaero muutti *Megami Ibunroku: Persona* -videopelin lokalisaatioita
Kandidaatin tutkielma
Tampereen yliopisto
Englannin kielen, kirjallisuuden ja kääntämisen tutkinto-ohjelma
Huhtikuu 2020

Tutkimus käsittelee japanilaisen ja japaninkielisen videopelin, *Megami Ibunroku: Personan*, kahta englanninkielistä lokalisaatiota. Ensimmäinen lokalisaatio, *Revelations: Persona* julkaistiin vuonna 1996 ja toinen lokalisaatio, *Shin Megami Tensei: Persona*, julkaistiin vuonna 2009. Tutkielmassa selvitettiin, miten näiden kahden lokalisaation julkaisuajankohdat vaikuttivat lokalisaatioprosessiin ja lopulta julkaistuihin versioihin pelistä. Tutkielmassa analysoidaan pelin henkilöhahmoja käyttäen aineistona sekä pelin vanhempaa että uudempaa lokalisaatioversiota ja molempien versioiden mukana jaettuja virallisia ohjekirjasia. Analyysin tukena tutkielmassa käytetään lokalisaatiotutkimusta.

Vuoden 1996 lokalisaatio on voimakkaasti amerikkalaistettu: pelistä on pyritty poistamaan kaikki japanilaiseen kulttuuriin viittaava ja pelin henkilöhahmoja on muokattu jopa ulkonäöltään amerikkalaisemmiksi. Vuoden 2009 lokalisaatio puolestaan on säilyttänyt sekä viittaukset japanilaiseen kulttuuriin että pelin henkilöhahmojen alkuperäisen ulkonäön. Yksi lokalisaatioitten erilaisuuden syistä on suurempi muutos populaarikulttuurissa: vuoden 1996 versiosta poistetut viittaukset ovat nykyään melko laajalti pelin kohdeyleisön tiedossa, koska pelaajat ovat tutustuneet näihin viittauksiin japanilaisen median, erityisesti animen, välityksellä.

Vuoden 2009 lokalisaatio olettaa pelaajan olevan ainakin tietoinen joistakin yleisistä japanilaisen kielen ja kulttuurin piirteistä sekä japanilaisessa populaarikulttuurissa usein esiintyvistä arkkityypeistä, kuten perinteistä naisellisuuden ihannetta vastaan kapinoivista *kogaleista*. Pelaajat ovat myös tietoisia siitä, miten saman arkkityypin kuvaus voi olla erilainen Yhdysvaltojen ja Japanin medioissa, kuten monella tavalla amerikkalaisesta vastikkeestaan eroava perijäarkkityyppi, eli vanhemmiltaan tai suvultaan suuren omaisuuden perivän henkilön arkkityyppi. Tämän oletuksen voi suurelta osin selittää animen leviäminen kansainväliselle yleisölle Internetin välityksellä 2000-luvun aikana.

Tutkielman loppupäätelmä on, että japanilaisen median kansainvälinen leviäminen on lisännyt videopelin kohderyhmän kulttuuritietoisuutta, mikä puolestaan on voimakkaasti muuttanut japanilaisten videopelien lokalisoimista 2010-luvulla.

Avainsanat: lokalisaatio, videopeli, japani, kulttuurierot, arkkityypit, käännösstrategia

Tämän julkaisun alkuperäisyys on tarkastettu Turnitin OriginalityCheck –ohjelmalla.

Sisällysluettelo

1 Johdanto	1
2 Pelien lokalisaatio yleisesti	2
3 Revelations: Persona ja Shin Megami Tensei: Persona	4
4 Lokalisaatio ja käännösstrategia.....	5
5 Hahmot ja lokalisaatioerot tutkituissa versioissa	6
5.1 Kei Nanjō.....	7
5.2 Yuka Ayase.....	9
5.3 Masao Inaba.....	10
5.4 Yukino Mayuzumi.....	11
5.5 Takahisa Kandori.....	13
6 Päätelmät	14
Lähteet.....	16
Aineistolähteet	16
Muut lähteet.....	16
English Summary	19

1 Johdanto

Videopelialan kasvaessa vuosien saatossa ja videopelien tarinoiden syventyessä lokalisaatiosta on tullut hyvin keskeinen osa videopelialaa. Lokalisaatio tarkoittaa käänösprosessia, jolla tuotteesta tehdään kohdeyleisölle mahdollisimman helposti lähestyttävä. Vaikka maailmalla eniten käytössä oleva kieli on englanti, löytyy pelien kehittäjiä ja pelaajia myös maista, joissa englanti ei ole käyttökieli eikä sitä välttämättä opeteta kouluissa käyttämisen tasolle asti. Lokalisointi on tietysti tärkeää, jotta videopeliä pystytään pelaamaan ja markkinoimaan pelin alkuperämaan ulkopuolella. Sillä on kuitenkin myös rooli erilaisten kulttuurien ja ajattelutapojen avaamisessa pelin alkuperämaan ulkopuolisille. Loistavana esimerkkinä tästä on Japani: maan viihdetuotanto, mukaan lukien anime, manga ja videopelit, on valtava. Näitten medioitten yleistyttyä länsimaissa on myös tieto japanilaisesta kulttuurista levinnyt. Vaikuttaako tämä yleistyvän kulttuuritietämyksen määrä uusiin lokalisaatioihin? Tähän kysymykseen voi löytää vastauksen tutkimalla videopelien lokalisaatioita ja eräs peli jopa mahdollistaa saman pelin eri aikakausilla tuotettujen lokalisaatioitten tarkastelun.

Megami Ibunroku: Persona (女神異聞録ペルソナ) on japanilainen roolipeli, joka julkaistiin englanniksi lokalisoituna nimellä *Revelations: Persona*. Se oli pelin kehittäneen ja julkaisseen yrityksen Atluksen myyntitilastojen huipulla vuoden 1996 julkaisustaan lähtien vuoteen 2017 asti. Pelin englanninkielinen versio tunnetaan parhaiten erittäin kotouttavasta käänösstrategiastaan: pelin tarina sijoitettiin alkuperäisen Japanin sijasta Yhdysvaltoihin ja hahmot muutettiin amerikkalaisiksi nimiä ja ulkonäköä myöten. Vuonna 2009 Atlus julkaisi pelistä kansainvälisille markkinoille uudelleen lokalisoitun version nimellä *Shin Megami Tensei: Persona*. Lokalisaatio kirjoitettiin kokonaan alusta. Tarinan sijainti säilytettiin Japanissa ja hahmot japanilaisina. Uusi versio sai positiivisen vastaanoton pelaajien keskuudessa alkuperäiskulttuurin säilyttämisen ja pelaajaystävällisempien käyttöliittymäratkaisujen ansiosta (Parish 2009, Patterson 2009). Uusi lokalisaatio sisältää myös selkeitä viittauksia japanilaiseen populaarikulttuuriin ja japanilaisessa mediassa yleisiin arkkityyppeihin, jotka eivät ole suoraan verrannaisia yhdysvaltalaisiin arkkityyppeihin.

Tässä tutkielmassa tarkastelen näitä kahta *Persona*-pelin lokalisaatiota vuosilta 1996 ja 2009 keskittyen pelin päähenkilöihin. Aion tarkastella pelin hahmoja ja arkkityyppejä sekä analysoida, miten lokalisaatiot eri julkaisua ajoilta ovat ratkaisseet hahmojen lokalisoimisen

ongelmia. Käytän apuna pelin eri lokalisaatioista otettuja ruutukaappauksia sekä yhtä kuvaa *Revelations: Persona* -pelin mukana tulleesta ohjekirjasta.

2 Pelien lokalisaatiosta yleisesti

Lokalisaation käsite on suurimmalle osalle tuttu mainonnasta: esimerkiksi Coca-Cola ja Nestlé lokalisoivat tuotteensa ja kampanjansa eri maille sopiviksi (Vandenberg 2019). Videopelien kohdalla lokalisaation tavoitteena on tehdä pelistä saavutettava ja nautittava pelaajille, ottaen kuitenkin samalla huomioon mahdolliset kulttuurilliset erot ja samalla säilyttäen pelin sisällön alkuperäisen tuntuman (O'Hagan 2013). Voidaan puhua myös tarkemmin kulttuurillisesta lokalisaatiosta, jossa yhden kulttuurin jäsenten yhdellä kielellä tuottama teos sovitetaan toisen kielen ja kulttuurin jäsenille niin, että teos vastaa tämän toisen kielen ja kulttuurin arvoja ja sääntöjä, mutta teoksen kuitenkin säilyessä sisäisesti johdonmukaisena ja toimivana kokonaisuutena (Di Marco 2007).

Kulttuurierot voivat olla näennäisesti pieniä, mutta niillä voi olla suuri vaikutus: esimerkiksi Saksassa julkaistavista peleistä yleensä poistetaan hakaristit lainsäädännöllisistä syistä ja hakaristien jättäminen peliin voi johtaa koko julkaisun peruuntumisen tai myöhästymiseen (Mastrapa 2009). Pelin julkaisevalla yhtiöllä voi olla myös omia rajoituksia ja sääntöjä siitä, mitä pelin lokalisaatiossa saa esiintyä, kuten viittauksista uskontoon tai veren väristä (Mandelin 2018b). Teknologian kehitys vaikuttaa tietysti myös lokalisaation kysyntään: siinä missä ensimmäiset videopelit sisälsivät lähinnä numeroita ja geometrisiä muotoja, kuten tennistä simuloiva maailman ensimmäinen hittipeli *Pong* (1972), ovat videopelit saaneet uusia visuaalisia ulottuvuuksia ja enemmän muistitilaa käsikirjoituksille. Vielä 80- ja 90-luvuilla japanilaisissa peleissä saattoi olla valmiiksi englanninkielisiä termejä, kuten *high score* eli paras pistetulos ja *game over* merkkinä pelin loppumisesta. Näitä termejä ei tarvinnut kääntää englanninkieliselle yleisölle. Uusien konsolien ja pelien kehittyessä myös viestinnän määrä lisääntyi: videopelien uudet toiminnot ja käsikirjoitukset alkoivat vaatia tekstien kääntämistä, jotta pelejä pystyi pelaamaan. Tätä käännösprosessia alettiin myöhemmin kutsua lokalisaatioksi.

Lokalisaatio tehdään joko peliyhtiön sisäisesti (*in-house*) tai ulkoistetaan pelilokalisaatioon erikoistuvalla yritykselle (Marginon & O'Hagan 2006). Käytännössä lokalisaatioprosessin aikana kaikki videopelin teksti käsikirjoituksesta valikkoruutuihin käännetään kohdekielelle. Samalla pohditaan pelin sisältöjen soveltuvuutta: jos pelissä on esimerkiksi hakaristeja, ne

pyritään poistamaan tai muunnetaan joksikin muuksi symboliksi, mikäli kohdemaan lainsäädäntö tai muu perustelu näin vaatii. Matalampi ikärajoitus myös mahdollistaa suuremman myynnin, joten senkin tähden voidaan tehdä muutoksia. Hahmojen vaateista voidaan muokata peittävämmäksi ja seurustelupelin hahmojen ikä nostaa 18 vuoteen siveellisyysyistä. Lokalisaation aikana voidaan myös korjata ilmauksia, jotka ovat sallittuja alkuperäiskielellä tai -kulttuurissa, mutta jotka ovat loukkaavia kohdemaan kulttuurissa (Di Marco 2007). Pieniä muutoksia voidaan tehdä myös kohdemaan kuluttajiin vetoamiseksi: esimerkiksi amerikkalaisen *Shovel Knight* (2014) -pelin ulkonäköä muutettiin japanilaisessa lokalisaatiossa enemmän japanilaisen maun mukaiseksi (Yacht Club Games 2016). Käsikirjoituksen muutoksia tehdään samoista syistä kuin tavallisessa kaunokirjallisessa kääntämisessä. Modernin videopelin tekstimäärä voi vastata jopa useampaa romaania, kun mukaan luetaan kaikki dialogi, valikot, mahdollisesti pelaajan valinnoista riippuvat eri versiot dialogista ja juonesta, kuvaukset eri esineistä ja hirviöistä, sivuhahmojen jutustelut pelimaailmassa ja monta muunlaista tekstiä. Kaiken juuri mainitun tekstin laadulla on merkitystä, sekä alkuperäisellä että mahdollisella kohdekielellä. Pelaajat keskustelevat peleistä ja erilaisista lokalisaatioista Internetin välityksellä paljon nopeammin ja laajemmin kuin aikana ennen Internetiä: vanhoja lokalisaatioita muistellaan usein huumorilla (Mandelin 2018a) ja hätäisesti tehty, huono lokalisaatio voi olla ikävä tahra muuten suosituksen uuden pelin maineessa (Lee 2017). Pelin lokalisoiminen voi kuitenkin olla merkittävä taloudellinen etu pienemmällekin peliyritykselle, sillä pelaajat ostavat mielellään videopelejä, jotka ovat saatavilla heidän omalla äidinkielellään. Kun *Defender's Quest* -pelin tekijät julkaisivat pelilleen kuusi eri kieltä kattavat lokalisaatiot, he huomasivat, että pelin myynti muissa kuin englanninkielisissä maissa moninkertaistui (Doucet 2014). Monet maat, kuten Indonesia ja Taiwan, ovat saaneet huomiota pelimarkkinoilla englanniksi lokalisoitujen, paljon alkuperämaitten kulttuurillisia piirteitä sisältävien pelien, kuten *Dreadout* (2014) ja *Devotion* (2019), ansiosta.

Koska amerikkalainen viihdeteollisuus ja englannin kieli ovat tuttuja lähestulkoon koko maailmassa, Yhdysvallat on aina ollut suuri osa videopelimarkkinoita ja englantia osataan tarvittava määrä useimmissa maailman maissa, on luonnollista lokalisoita videopelejä englanninkielisiksi. Yhdysvaltojen markkinoita varten tehty lokalisaatio on useimmiten myös muualle maailmaan, kuten Eurooppaan vietävä englanninkielinen versio. Tästä syystä amerikkalaisia pelaajia varten tehdyt lokalisaatoratkaisut näkyvät myös Suomessa julkaistuissa peleissä.

Lokalisaation alalla, kuten muillakin viestinnän ja median aloilla, on havaittavissa erilaisia trendejä. 1990-luvulla suosittiin kotouttavaa lokalisaatiota: Yhdysvalloissa julkaistavat pelit pyrittiin amerikkalaistamaan ja ulkomaalaiset kulttuuripiirteet haluttiin poistaa. Yleinen pelko oli, että liian ulkomaalainen peli ei houkuttelisi kuluttajia ostamaan peliä itselleen tai lapsilleen. 2000-luvulla alkoi kuitenkin uusi trendi: jopa amerikkalaiset pelaajat kiinnostuivat ulkomaalaisista peleistä nimenomaan niiden erilaisten kulttuuripiirteiden ansiosta. Japanissa kehitettyjen pelien japanilaisuus olikin etu eikä kuluttajia karkottava piirre, jona sitä aiemmin pidettiin. Pelaajat kiinnostuivat myös lokalisaatioista peleille, joita japanilaiset peliyhtiöt eivät aiemmin itse olisi lähteneet viemään ulkomaille, kuten *Danganronpa: Trigger Happy Havoc*. *Danganronpa* julkaistiin Japanissa vuonna 2010, sen fanikäännös saavutti räjähdysmäisen suosion Internetissä vuonna 2011 (Klepek 2014) ja peli sai virallisen englanninkielisen lokalisaation vuonna 2014. Joissakin tapauksissa pelaajien kiinnostukseen vanhoja japanilaisia pelejä kohtaan vastattiin uudella, alkuperäiselle käsikirjoitukselle uskollisemmalla lokalisaatiolla pelin uudelleenjulkaisun yhteydessä. Tunnetuin esimerkki tästä ilmiöstä on *Megami Ibunroku: Persona*.

3 Revelations: Persona ja Shin Megami Tensei: Persona

Megami Ibunroku: Persona peliyhtiö Atluksen luoma japanilainen roolipeli, jossa seitsemän lukiolaista käyttävät sisäisen minänsä ilmentymiä, Persona-olentoja, taistellakseen kotikaupunkinsa vallanneita demoneita vastaan ja palauttaakseen kaupungin entiselleen. Pelin alussa kuusi nuorta pelaavat Persona-peliä, jonka seurauksena he saavat Personan voimat käyttöönsä. Pelin jälkeen nuoret menettävät tajuntansa ja herättyään heidät lähetetään sairaalaan tarkastukseen aivotärähdyksen varalta. Samalla he vierailevat sairaalassa jo vuoden olleen koulutoverinsa luona. Tapahtuu maanjäristys, nuoret menettävät tajuntansa ja heräävät muuttuneessa maailmassa, jossa zombiet ja hirviöt ovat valloillaan. Alkaa seikkailu, jonka tarkoitus on palauttaa asiat ennalleen. Peli ammentaa paljon sisältöä Carl Jungin analyttisen psykologian käsitteistä, maailmanuskonnoista sekä aikansa japanilaisesta populaarikulttuurista ja muodista.

Atlus loi Japanissa *Megami Tenseiksi* ristityn pelisarjan kilpailemaan aikansa roolipelihittien, kuten *Final Fantasyn* ja *Breath of Firen* kanssa. Pääsarjan pelejä ei kuitenkaan suostuttu lokalisoimaan Pohjois-Amerikan markkinoille, sillä ne sisälsivät paljon kristinuskoon liittyviä viittauksia, allegorioita ja visuaalista materiaalia. Vasta perustettu sisaryhtiö Atlus USA päätyi tuomaan markkinoille Playstation -konsolipelin, *Megami Ibunroku: Personan*. Pelin tekijät

pelkäsivät, että amerikkalaiset pelaajat eivät olisi kovin vastaanottavaisia pelin hyvin japanilaisille piirteille ja viittauksille (North 2008), joten peli sai hyvin kotouttavalla strategialla käännetyn lokalisaation, *Revelations: Persona*. *Persona*-sarjan kasvatettua yleisöään 2000-luvulla, erityisesti *Persona 3* ja *Persona 4* -pelien myötä, yhtiö päätti julkaista pelisarjan ensimmäisen osan uudelleen Playstation Portable -käsikonsolille vuonna 2009. Fanien pyynnöstä peli sai uuden, alkuperäispelille uskollisemman lokalisaation. Lokalisoiijat ovat kuitenkin myöntäneet, että uudessa lokalisaatiossa on säilytetty pelaajien mieliin painuneita asioita nostalgiasyistä. Esimerkkinä tästä ovat vaikkapa Mark-hahmoon liittyvät lauseet, jotka eivät ole täysin moderneja mutta joita pelaajat hokevat innolla Internetin keskustelupalstoilla (Gamasutra 2009, Ward 2015).

4 Lokalisaatio ja käänösstrategia

Revelations: Persona -lokalisaatio vastaa niin kutsuttua kotouttavaa käänösstrategiaa (Venuti 1995): lopputekstistä yritettiin tehdä lukijalle tai käyttäjälle mahdollisimman samaistuttava ja kohdekulttuuria, tässä tapauksessa Yhdysvaltoja, vastaava. Amerikkalaisten kuluttajien uskottiin vierastavan liian paljon amerikkalaisesta kontekstista poikkeavaa mediasisältöä (Wallace 2013), joten kaikki japanilaiseen kulttuuriin viittaava muunnettiin tai poistettiin pelistä kokonaan. Tämä koski myös pelihahmoihin sovellettua japanilaista manga- ja animepiirrostyleä, jota muuteltiin enemmän länsimaalaiseksi lähinnä vaalentamalla värejä ja suoristamalla japanilaisen piirrostylein pehmeitä viivoja. Esimerkkinä tästä on pelaajaa itseään edustava hahmo, joka ei varsinaisesti puhu. Tämä helpottaa pelaajan asettumista hahmon paikalle.



Kuva 1. Pelaajaa edustava hahmo Revelations: Personassa



Kuva 2. Pelaajaa edustava hahmo Shin Megami Tensei: Personassa

Pojan kasvoista (Kuva 1) tehtiin vuoden 1996 lokalisaatiossa vähemmän pyöreät, hiuksista lyhyemmät ja korvia on tuotu enemmän esiin, jotta design sopii paremmin aikansa länsimaiseen makuun. Vuoden 2009 lokalisaatio käyttää samoja alkuperäisiä piirroksia kuin Japanissa julkaistu alkuperäispeli (Kuva 2): hahmon kasvot ovat pyöreämmät, ihonväri tummempi eikä hänellä ole vahvasti erottuvia piirteitä, kuten on tavallista japanilaisen roolipelin pelaajaa edustavalle hahmolle.

Shin Megami Tensei: Persona -lokalisaatio edustaa enemmän niin kutsuttua vapaata kääntämistä tai transcreationia. Kuten Minako O'Hagan (2013, 194) kuvasi asiaa, on pelin kääntäjän sekä pystyttävä ottamaan huomioon kohdekielen kulttuurilliset vaatimukset että säilyttämään alkuperäisen tekstin tuntu. Japaniin sijoittuvan pelin tulisi tuntua japanilaiselta ja japanilaisten koululaisten tulisi puhua toisilleen kuin japanilaisten koululaisten, mukaan lukien hierarkiasta kertovat loppupäätteet ja mahdolliset japanilaiset itseäänselvyydet. *Shin Megami Tensei: Persona* yrittää pysyä niin lähellä alkuperäistä tekstiä kuin se sujuvasti pystyy. Lokalisoinnista toki helpottaa hahmokaarti, joka on suurilta osin samalla luokalla eikä loppupäätteitä kuten *-senpai*, jota käytetään sukunimen perässä puhuttaessa ylemmällä luokalla olevasta, tarvitse ottaa huomioon. Tällaista lokalisaatiota on käytetty muissa sarjan peleissä, kuten *Persona 4* (2008) ja *Persona 5* (2016), joitten hahmojen ikäjakauma on laajempi. Japanilaisen kulttuurin säilyttäminen on nykyään suosittu ja toivottu käännösstrategia japanilaiselle medialle, mikä näkyy myös esimerkkien suuressa määrässä.

5 Hahmot ja lokalisaatioerot tutkituissa versioissa

Tässä luvussa käsittelen tutkimusaineistoani henkilöahmo kerrallaan. Kappaleen lopussa teen yhteenvedon käytetyistä käännösstrategioista. Japaninkielinen alkuteksti käyttää japanille tyypilliseen tapaan useimmiten hahmojen sukunimiä, mutta molemmat englanninkieliset lokalisaatiot käyttävät hahmojen etu- ja lempinimiä. Toisin kuin ensimmäinen lokalisaatio, joka jätti paria poikkeusta lukuun ottamatta hahmojen sukunimet tyystin mainitsematta, *Shin Megami Tensei: Persona* kertoo myös kaikkien hahmojen sukunimet. Pelin pelattavat hahmot ovat kaikki samalla luokalla, 2-4:llä, eli japanilaisen lukion toisen vuoden opiskelijoitten neljännessä ryhmässä. 2-4 tunnetaan pelissä häirikköluokkana ja siihen kuuluu merkittävä osa koulun sosiaalisten piirien ulkopuolisista nuorista.

5.1 Kei Nanjō



Kuva 3. Kei Nanjo Shin Megami Tensei: Personassa



Kuva 4. Nate Revelations: Personassa

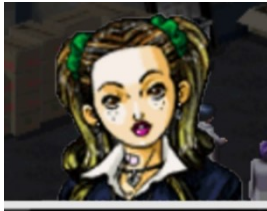
Kei Nanjo (Kuva 3) on hyvin rikkaasta perheestä, jolla on paljon erilaista liiketoimintaa. Hän on perijähahmo, mutta perijä japanilaisessa mediassa ja perijä yhdysvaltalaisessa mediassa eivät ole sama asia. Japanissa toiseen maailmansotaan asti vallinnut *zaibatsu*-kulttuuri on jättänyt jälkensä japanilaiseen yritysmaailmaan: tunnetut jättiyritykset, kuten Mitsubishi ja Nintendo, ovat suurilta osin yhden suvun tai perheen hallinnassa. Konfutselaisesta filosofiasta omaksuttu ajatus perheestä ja yhteisöstä kuitenkin tarkoittaa yhteisön, tässä tapauksessa yrityksen, parhaaksi ja parantamiseksi toimimista, ei niinkään biologista sukulaisuutta (Colli 2003). Yrityksen perijän adoptioiminen perheeseen ei ole Japanissa edelleenkään ennenkuulumatonta (Wiwattanakantang 2018), joten veriside ei ole tae yrityksen johtoon pääsemisestä kuten se voidaan nähdä länsimaissa. Japanilainen mielikuva perijästä poikkeaa täten hyvin paljon länsimaisesta perijästä: missä yhdysvaltalainen perijä kuvataan usein pilalle hemmoteltuna ja täysin todellisuudesta irrallaan olevana nirpanokkana, japanilainen perijä kasvaa kovassa paineessa menestyä ja olla esikuvallinen, hyödyllinen osa perheen liiketoimia. Japanilaisten perijöitten voidaan täten katsoa olevan lähempänä länsimaisia kuninkaallisia kuin rahastojen ja perheyriyten perijöitä, koska perijän julkisuudenkuvalla ja osaamisella on tärkeä rooli eikä siipeilijöitä katsota hyvällä. Japanissa rikkaat ihmiset eivät myöskään tavallisesti leuhki rahoillaan, kuten amerikkalaiset rikkaat ihmiset (Brasor & Tsubuku 2015), joten heitä ei nähdä ärsyttävinä tai leuhkoina. Perijähahmojen arkkityypit, heidän sisäiset ristiriitansa ja tarinansa ovat tulleet länsimaissa tutuiksi suosittujen sarjojen, kuten *Hana yori Dango* (2005). Myös pelit kuten *Persona 3* (2006) ja *Danganronpa* (2010) ovat tutustuttaneet pelaajat japanilaiselle perijäarkkityyppiin.

Kei Nanjo hahmona vastaa japanilaista perijähahmoa: hän on vakava ja painostaa itseään menestymään, mainiten tavoitteekseen tulla ”Japanin ykköseksi” ja parhaaksi mieheksi. Hän puhuu välillä vanhahtavasti ja on välillä hieman alentuva luokkatovereitaan kohtaan, mutta haluaa selvästi kaikkien parasta. Loogisuus ja skeptisismi ovat hänen voimakkaimpia ominaisuuksiaan, jopa pelin fantasiamaailmassa. Kein suhde perheen hovimestari Yamaokaan on hyvin läheinen, sillä Kein vanhemmat ovat kiireisiä yrityksen hoitamisen takia ja Yamaoka on Keille enemmän isähahmo kuin palvelija.

Revelations: Persona -lokalisaatiossa hahmon nimi on Nate Trinity (Kuva 4), tämän hiukset ja ihonväri ovat selvästi vaaleammat kuin alkuperäisellä hahmolla ja muista hahmoista poiketen hänellä on useasti mainittu sukunimi. Tämä johtuu siitä, että Nate on Trinity-rahaston, *Trinity Family Trust*, perijä. Kuten mainitsin, ero japanilaisen ja yhdysvaltalaisen perijän kuvaamisessa on suuri: jo sanat *trust fund* aiheuttavat amerikkalaisissa pelaajissa vastareaktion ja mielikuvan Riku Rikas -tyyppisestä nirppanokasta. Mielikuva on lähes täysin negatiivinen, toisin kuin japanilainen, jopa arvostettu, sisarversionsa. Lokalisaatiossa hovimestarin nimi on Alfred, todennäköisesti Batman-sarjakuvista tutun hovimestarin Alfred Pennyworthin mukaan, vahvistaen mielikuvaa hemmotellusta rikkaasta lapsesta, jonka perheen hovimestari on kasvattanut. Nateä kuvataan vain pomottelevaksi, *bossy*, eikä alkuperäishahmon loogisuutta ja skeptisyyttä edes mainita. Hänet on helppo mieltää amerikkalaiseksi perijähahmoksi hyvin negatiivisella tavalla.

Shin Megami Tensei: Persona -lokalisaatiossa Kei Nanjo on Nanjo Groupin perijä, joka käyttää välillä vanhahtavaa sanastoa, kuten *whit* ja *bunk*. ”*Heir to the [sukunimi] Group*” on nykylokalisaatioissa yleinen rakenne, jolla kerrotaan hahmon olevan suurkonsernin perijä, esimerkiksi *Danganronpan* Byakuya Togami on ”*heir to the Togami Group*”, Togami Groupin perijä. Jo tällä rakenteella voidaan japanilaisten pelien lokalisaatioissa viestittää hahmon olevan japanilainen perijäarkkityyppi, jolle vanhahtava ja kunnioittava puhetapa ovat enemmän itsestäänselvyys kuin poikkeus, eikä asiaa tarvitse selittää erikseen.

5.2 Yuka Ayase



Kuva 5. Yuka Ayase Shin Megami Tensei: Personassa



Kuva 6. Alana Revelations: Personassa

Yuka Ayase (Kuva 5) on teinityttö, jota alkuperäisteksti kuvaa *kogaliksi* ja häiriköksi (*toraburumeekaa*, lainattu englanninkielen *troublemaker* sanasta). Hänen hiuksensa ovat vaalennetut, kouluhame vedetty ylös sääntöjä lyhyemmän näköiseksi ja sukat roikkuvat hänen säärillään liiman varassa. Meikki on selkeästi erottuva. *Kogal* viittaa japanilaiseen *kogyaru* - alakulttuuriin: nuoret naiset vaalentavat hiuksensa, mahdollisesti hankkivat tumman rusketuksen, heidän meikkinsä on räikeää ja erottuvaa. He puhuvat äänekkäästi käyttäen omaa slangisanastoaan (Miller 2004). *Kogalit* ovat melkein kuin vastaliike perinteiselle japanilaiselle käsitykselle naiskauneudesta: perinteisesti täydellinen japanilainen nainen, *Yamato nadeshiko*, keskittyy kodin ja oman ulkonäkönsä hoitoon täyttääkseen tiukat ulkonäkö- ja käyttäytymiskriteerit, joihin kuuluvat esimerkiksi mustat, terveet hiukset, tietynmallinen lantio, tottelevainen luonne ja lähes pakkomieltainen omistautuminen kodinhoidolle (Shoji 2013). Yuka Ayase edustaa siis nuoria naisia, jotka haluavat itsenäistyä eivätkä vain elää normien ja perinteitten sanelemalla tavalla.

Revelations: Personassa Yukan hahmoa on muunneltu suhteellisen vähän: ihoa on vaalennettu kalpeaksi asti ja silmien väri muutettu siniseksi, mutta muuten hahmo on saman näköinen kuin alkuperäisessä pelissä. Koska *kogal* ei ollut yleisesti tunnettu tyyliisuuntaus 90-luvun Yhdysvalloissa, on *Revelations: Personan* lokalisoitu hahmo, Alana (Kuva 6), pelin ohjekirjan mukaan pelkistetyksi ”bimbo”. Tämä on hyvin suorasukainen tulkinta, joka viittaa lähinnä luonteeseen ja käyttäytymiseen: Alanan vaatetus on kuitenkin 90-luvun amerikkalaisen koulumuotiin verrattuna lähes tavanomainen, ei samanlainen poikkeus kuin Japanissa. Pelin tarinan kannalta lokalisaation ratkaisu ei ole kovin olennainen koska kyseessä on sivuhahmo, mutta *Revelations: Personan* Alanalta puuttuu alkuperäisen Ayasen

yhteiskunnallisen kapinan ja itsenäisyyden tavoittelun konteksti, joka avautuu japanilaisille pelaajille yhdellä silmäyksellä.

Shin Megami Tensei: Persona käyttää hahmon alkuperäistä kutsumanimeä Ayase, joka on myös hahmon sukunimi. Uuden lokalisaation kuvaus on ”*troublemaking member of the sun-tanned, bleach-blonde 'kogal'-set*” (vapaasti käännettynä ’ruskettunut, purkkiblondi kogal-häirikkö’). Tietoisuus kogal-muodista ja arkkityypistä on levinnyt Internetissä animen ja mangan välityksellä (Curbelo 2017, TVTropes s. d.) ja lokalisaatiossa käytetään termiä kogal kuin minkä tahansa muun tunnetun alakulttuurin nimeä. Lokalisaation kuvaus tarkoittaa hiusten väriä bleach-blonde ilmauksella, viitaten hiusten keinotekoiseen vaalennukseen.

5.3 Masao Inaba



Kuva 7. Masao Inaba Shin Megami Tensei: Personassa



Kuva 8. Mark Revelations: Personassa

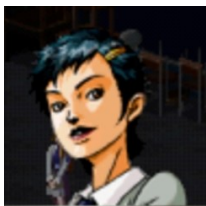
Kaikista suurin visuaalinen muutos pelin eri versioitten välillä tapahtui alkuperäisen version erottuvimmalle hahmolle, Masao Inaballe (Kuva 7). Tämä luokan pelleksi määritelty hahmo pukeutuu street-tyyliseen isoon myssyyn ja hänellä on kasvoilla hieman meikintapaisia värikkäitä viivoja. Masao harrastaa graffitien maalausta ympäri kaupunkia, minkä vuoksi hän joutuu usein pulaan virkavallan kanssa. Hänen vanhempansa omistavat paikallisen pesulayrityksen ja hemmottelevat poikaansa muun muassa vaateostoksilla. Pelin toinen hahmo, Kei Nanjo, on Masaon ystävä parivaljakon jatkuvasta riitelystä huolimatta. Ystävyysuhde on mielenkiintoinen, sillä Nanjo on perheensä lukuisten liiketoimien perijä ja Masao voisi mahdollisesti halutessaan jatkaa oman perheensä pesulan pyörittämistä. Toisin kuin ystävänsä, Masao ei tunnu kokevan painetta jatkaa perheen liiketoimia vaan haluaa ryhtyä graffititaiteilijaksi. Hän myös sopii huomattavasti paremmin häirikköinä ja ongelmatapauksina pidettyyn 4-luokkaan kuin kaiken vakavasti ottava Kei.

Masaon muunnos tummaihoiseksi afroamerikkalaiseksi on ehdottomasti tunnetuin asia pelin ensimmäisestä lokalisaatiosta. Masaon lempinimi alkutekstissä on Maaku (マーク), joka kuulostaa englanninkieliseltä Markilta ja on lyhennys hänen äitinsä hellittelynimestä Maa-kun (まーくん): hahmo ristittiin Markiksi *Revelations: Personassa*. Lokalisaatiossa Mark-hahmosta (Kuva 8) on tehty afroamerikkalainen ja myssy on vaihtunut lippikseen. Hänen puhettaan on myös muunneltu afroamerikkalaisen puhetavan mukaiseksi. Taisteluissa esiintyvä ”*Mark dances crazy!*” on jäänyt niin monen pelaajan muistiin, että ratkaisu säilytettiin uudessa lokalisaatiossa. Yleisin selitys hahmon muutoksille amerikkalaisessa versiossa on se, että Masaon vaatetus ja kasvomerkit olivat niin poikkeavia tutusta muodista, että uudelleenpiirtäminen oli helpompi vaihtoehto kuin asian selittäminen tekstin kautta. Afroamerikkalainen hahmo on myös niin sanottu *token minority* eli vähemmistön edustaja: hän monipuolistaa muutoin täysin valkoista hahmokaartia pelkällä läsnäolollaan, vaikka hänen etninen taustansa ei liity tarinaan oikeastaan lainkaan. Tämä on suhteellisen yleisesti käytetty inklusiivisuuden näyttötapa amerikkalaisessa mediassa. Internet ei myöskään ollut yhtä yleisesti käytössä *Revelations: Personan* julkaisuaikana kuin nykyään, joten pelaajat eivät todennäköisesti törmänneet kuviin pelin alkuperäisversiosta tai ihmetelleet muutosta kuten nykyään.

5.4 Yukino Mayuzumi



Kuva 9. Yukino Mayuzumi Shin Megami Tensei: Personassa



Kuva 10. Yuki Revelations: Personassa

Yukino Mayuzumi (Kuva 9) on erikoinen tapaus: alkuperäistekstissä hän jättää luokkatoverinsa hyvin varhaisessa vaiheessa. Alkuperäinen Persona jakautuu kolmeen osaan: pelin alkuun ja sitten valinnan kautta joko SEBEC-juoneen tai Snow Queen Quest -juoneen (Siliconera Staff 2009). Snow Queen Questiä ei lokalisoitu ja se puuttuu *Revelations: Personasta* kokonaan. *Shin Megami Tensei: Persona* sisältää myös tämän fanien kovasti

kaipaamaan osan pelistä ja mahdollistaa Yukinon hahmon syvemmän tarkastelun. Häntä ei ole muutettu oikeastaan ollenkaan alkuperäisversiostaan *Revelations: Personassa* (Kuva 10), koska hänen läsnäolonsa jää hyvin lyhyeksi, mutta hänen nimensä on kuitenkin lyhennetty Yukiksi.

Yukino on entinen *yankii*, eräänlainen huligaani. *Yankiit* ovat Japanissa hyvin tunnettu alakulttuuri: he ovat eräänlainen jengi, joka harrastaa moottoripyöriä ja rettelöintiä. Sekä miehet että naiset voivat olla *yankiita*, mutta he ovat hiukan erilaisia sukupuolensa mukaan. Miehet ajavat mopoilla, muotoilevat hiuksensa ja ovat alttiita liittymään rikolliseen toimintaan lukion jälkeen, yleensä huonon koulumenestyksen vuoksi. Nais-*yankiit* eivät hekään menesty koulussa, keskittyen enemmän hengailuun ja rettelöintiin. Yleinen stereotypia on lukion kesken jättävä *yankii*-tyttö, joka päätyy hankkimaan lapsia hyvin varhain. Poikaystävä on yleensä myös *yankii*-piireissä. Vanhempina he elättävät perheensä matalapalkkaisissa töissä. (Buck 2016, Shoji 2002) Yukinon hahmolle tämä konteksti on olennainen: hänen opettajansa tuki häntä ja auttoi hänet pois *yankii*-elämästä. Pelin alkaessa Yukino on luotettu, huolehtiva henkilö koulussa, hieman kuin isosisko muille. Menneisyydestä kuitenkin kertovat vielä tarinan aikakaudelle hyvin epätavallinen, lyhyt kampauss, kiroilu ja aggressiivisuus paineen alla sekä taisteluissa vihollisia vastaan käytettävät komennot *Bully* ja *Ignore* (kiusaa ja jätä huomiotta). Taisteluista kuitenkin löytyvät myös Yukinon nykyistä minää paremmin heijastavat *Persuade* ja *Scold* (vakuuta ja säti). Yukinon osa juonesta, jota *Revelations: Personassa* ei nähty, keskittyy häntä auttaneen opettajan pelastamiseen.

Revelations: Persona ei ehdi keskittyä kovin syvällisesti hahmoon, joka poistuu juonesta yhtä nopeasti kuin Yuki, joten hänen lokalisaationsa kuvaa häntä vastuulliseksi ja huolehtivaksi. Repliikkien mahdolliset kiro sanat on siivottu pois jo pelin ikärajoituksen ja myynnin vuoksi. *Shin Megami Tensei: Persona* puolestaan palauttaa satunnaiset kiro sanat Yukinon puheeseen sekä antaa hänestä särmikkäämmän kuvan kuin edellinen lokalisaatio: Yuki on hyvin yksiulotteinen versio hyvin monipuolisesta hahmosta. Olisi kiinnostavaa tietää, millainen Yukista olisi kehittynyt lopussa lokalisaatiossa, jos hänen osuutensa pelistä olisi päässyt mukaan myös *Revelations: Personaan*.

5.5 Takahisa Kandori



Kuva 11. Guido Sardenia *Revelations: Persona* -käyttöohjeessa

Takahisa Kandori (Kuva 11) on pelin päävihollinen ja hahmokaartin harvoja aikuisia, jotka aktiivisesti vaikuttavat koko pelin juoneen. Häntä ei yleensä mainita pelin lokalisaatiota käsittelevissä teksteissä, mutta mielestäni hän on lokalisoitinsa kannalta merkille pantava: Kandorin itsensä repliikit eivät ole poikkeuksellisia, mutta koko hänen hahmonsa *Revelations: Personassa* rakentuu hänen ammattinsa ja hänen työntekijöittensä varaan. Hahmon ulkonäkö ei ole mitenkään tiettyä stereotypiaa edustava, eikä sitä ole muutettu amerikkalaista lokalisaatiota varten, joten lokalisoitintiratkaisu tehdä Kandorin hahmosta italialaisamerikkalainen mafian jäsen ei ole tullut hahmon ulkonäöstä eikä siihen tehdyistä muutoksista.

Kandori on maineikkaan yrityksen SEBEC:in paikallisen toimipisteen johtaja. Hänellä on myös yhteyksiä rikollisuuteen ja hänen palkkaamansa vartijat estävät pelissä etenemisen aina silloin tällöin. Kyseiset vartijat, mielenkiintoista kyllä, puhuvat kuin stereotyyppiset mafian jäsenet. Vaikka nämä hahmot ovat alkuperäisessä tekstissä selvästi viittaus japanilaiseen yakuza-rikollisjärjestöön, ovat he *Revelations: Personassa* kuin suoraan mafiaelokuvista. Kandori on myös nimetty lokalisaatiossa uudelleen: hän on Guido Sardenia, ohjekirjan mukaan tunnettu myös nimellä ”The Rock”. Nimen viittaukset Italiaan pohjautuvaan slangiin (guido tarkoittaa italianamerikkalaista miestä ja Sardinia on Italiaan kuuluva saari) ja New Jerseyyn korostuksella uhittelevat pukumiehet luovat selkeän kuvan italianamerikkalaisesta mafiososta ja hänen alaisistaan. Yakuzaa verrataan usein Yhdysvaltojen mafiaan jonkin verran samankaltaisen hierarkiansa takia, mutta heidän toimintansa on huomattavasti byrokraattisempaa ja enemmän yrityksiensä kanssa tekemisissä (Kaplan 2012, s. 113-115): japanilaisessa pelissä yritystä johtavan pukumiehen yhteydet paikalliseen yakuzaan ovat enemmän sääntö kuin poikkeus. 90-luvulla lähin vastaava rikollisilmiö Yhdysvalloissa, ainakin elokuvissa kuten *Kummisetä* (1972), *Scarface* (1983) ja *Goodfellas* (1990), olivat mafia ja gangsterit, joten *Revelations: Personan* lokalisaatioratkaisu on itse asiassa aikaansa sopiva.

Shin Megami Tensei: Persona ei käytä New Jersey aksenttia ja pelin hahmot itse vertaavat SEBEC:iä mafiaan ("But this may as well be a Mafia front operation."). Tämäkin on toimiva ratkaisu, sillä japanilainen yakuza toimii varsin julkisesti eikä koe tarvetta peitellä toimiaan. Mafia taas on tunnettu toimiensa peittelystä, eikä asia ulkomailla asuneen hahmon mainitsemana tunnu omituiselta, kuten se kenties tuntuisi Japanissa kasvaneitten ja ikänsä asuneitten hahmojen lausumana.

6 Päätelmät

Tätä tutkielmaa aloittaessani en ajatellut lokalisaation erojen kumpuavan vain muutamasta seikasta. Kuluttajien ja pelaajien tottuminen japanilaiseen populaarikulttuuriin ja mediaan on selvästi tehnyt heistä vastaanottavaisempia japanilaisille peleille, sen sijaan että kansainväliset julkaisijat joutuisivat yhä kotouttamaan mukamas liian vieraitten kulttuureiden pelejä amerikkalaiseen makuun sopivaksi kuten 1990-luvulla vielä oletettiin.

Erityisesti japanilaisen animaation, animen, suosio on suorastaan räjähtänyt sitten 1990-luvun. The Association of Japanese Animations kertoi vuosittain julkaistavassa analyysissään Japanin animaatioalasta (The Association of Japanese Animations, 2018), että jo puolet animealan tuloista tulee Japanin ulkopuolelta: striimauspalvelut kuten Crunchyroll ovat levittäneet animea tavalla, jota tuskin pystyttiin kuvittelemaan, kun *Revelations: Persona* julkaistiin kansainvälisillä markkinoilla. Tämä on selvästi vaikuttanut japanilaisen kulttuurin säilyttävän lokalisaation yleistymiseen. Koska pelaajien uskalletaan jo tietävän tietyistä yleisistä japanilaisista käytänteistä ja arkkityypeistä, niitä ei selitetä *Shin Megami Tensei: Persona* -lokalisaatiossa erikseen. Japaninkielisiä termejä saattaa siis esiintyä ja niitä saatetaan hieman kuvailla, mutta O'Haganin mainitsemat hardcore-fanit ja superkäyttäjät (O'Hagan 2013, 194) eivät todennäköisesti tarvitse erillistä opastusta. Nykyään on vaikea löytää japanilaisten roolipelien pelaajaa, joka ei olisi lainkaan kiinnostunut japanilaisesta kulttuurista, joten käännösstrategioita ei valita ummikoita ajatellen.

Julkaisun ajankohta on myös vaikuttanut vahvasti lokalisaation vastaanottoon. 1990-luvulla lokalisaatioista poistettiin ja niissä muunneltiin asioita ilman suurempaa keskustelua pelaajien ja kuluttajien kanssa. Rajoituksia saneltiin niin yritysten johdosta kuin ikärajalautakunnilta sen mukaan, mikä koettiin ylhäältä käsin oletettujen pelaajien parhaaksi. Nykypelaajat ovat aktiivisia Internetissä ja tuovat esiin mielipiteitään lokalisaatioista sekä huomauttavat, jos japanilainen peliyhtiö on jättänyt peliin tai lokalisaatioon loukkaavaa sisältöä. Pelaajat

tiedostavat kulttuurilliset erot ja konservatiivisten pelintekijöitten kompastuskivet, ja pyrkivät parantamaan tulevien lokalisaatioitten käyttämiä ratkaisuja. Esimerkiksi Persona-pelien tuottaja Atlus itse on saanut niin suuren vastalauseitten tulvan seksuaalivähemmistöihahmojen loukkaavasta kuvaamisesta, että se on alkanut poistaa kyseisiä sisältöjä uudemmista peleistään, kuten *Catherine: Full Body* ja *Persona 5 Royal* (Smith 2019, Hart 2020). Tällaisten asioiden nouseminen videopelikeskustelujen keskiöön ei olisi varmaankaan onnistunut ennen Internetin käytön yleistymistä. Nyt videopeleissä on edustettuna enemmän erilaisia tarinoita ja hahmoja kuin koskaan aiemmin.

Megami Ibunroku Persona -pelin kahta lokalisaatiota vertaamalla voimme havaita, että lokalisaation julkaisuajankohta on vaikuttanut voimakkaasti lopputuloksiin. Missä *Revelations: Persona* haluttiin tehdä mahdollisimman amerikkalaiseksi ja helposti lähestyttäväksi, on *Shin Megami Tensei: Persona* ylpeästi japanilaisen tarinan japanilaisin hahmoin kertova peli, joka uskaltaa luottaa pelaajien ja fanien ennakkotietämykseen. Lokalisaatioista voidaan myös päätellä pelikehittäjien ja lokalisoijien vastaanottaneen pelaajien palautteen: uutta lokalisaatiota ei ylipäänsä olisi olemassa ilman kysyntää, ja uusissa peleissä tehdyt muutokset ovat selvästi kansainvälisten pelaajien painostuksen ansiota. Pelaajat ovat tottuneet japanilaisen kulttuurin normeihin ajan ja japanilaiselle popkulttuurille altistumisen myötä, mikä on heijastunut myös japanilaisten videopelien lokalisoimiseen.

Lähteet

Aineistolähteet

Revelations: Persona 1996. Atlus. Videopeli.

Revelations: Persona 1996. Käyttöohje. Atlus USA, Irvine.

Shin Megami Tensei: Persona 2009. Atlus. Videopeli.

Shin Megami Tensei: Persona 2009. Käyttöohje. Atlus USA, Irvine.

Muut lähteet

Brasor, Philip & Tsubuku, Masako 2015. Japan's rich: acutely aware of their wealth and not flashy with it. 10.10.2015. *The Japan Times*. Saatavilla:

<https://www.japantimes.co.jp/news/2015/10/10/business/economy-business/japans-rich-acutely-aware-wealth-not-flashy/#.XlqK6kpS-M8>

Buck, Stephanie 2016. Meet the 'yankii,' the Japanese subculture that embraces American trashiness. *Timeline*. Saatavilla: <https://timeline.com/yankii-subculture-japan-american-c51808fa2172>

Colli, Andrea & Economic History Society 2003. *The History of Family Business, 1850-2000*. New York: Cambridge University Press. 46-47.

Curbelo, Aaron 2017. *6 Manga Like Hajimete no Gal*. Honey's Anime. Saatavilla:

<https://honeysanime.com/6-manga-like-hajimete-no-gal-recommendations/>

Di Marco, Francesca 2007. Cultural Localiation. Orientation and Disorientation in Japanese Video Games. *Revista tradumàtica: traducció automàtica Número 05*. Saatavilla: <http://www.fti.uab.cat/tradumatica/revista/num5/articles/06/06art.htm>

Doucet, Lars 2014. *Was Localizing Defender's Quest Worth It?* 13.08.2014. Gamasutra.

Saatavilla:

https://gamasutra.com/blogs/LarsDoucet/20140813/223350/Was_Localizing_Defenders_Quest_Worth_It.php

Gamasutra 2009. *Interview: Atlus Talks Translating Shin Megami Tensei: Persona for PSP*.

Saatavilla:

https://www.gamasutra.com/view/news/115731/Interview_Atlus_Talks_Translating_Shin_Megami_Tensei_Persona_for_PSP.php [Luettu 21.5.2018]

Hart, Aimee 2020. The homophobic scenes in Persona 5 are getting updated for Persona 5 Royal. 18.2.2020. *Gayming Magazine*. Saatavilla:

<https://gaymingmag.com/2020/02/the-homophobic-scenes-in-persona-5-are-getting-updated-in-persona-5-royal/>

Heemsbergen, Derek 2007. "Eat Your Hamburgers, Apollo": A Survey of Japanese Video Game Localization Methods and Challenges. *Arizona Journal of Interdisciplinary Studies* 5. 31-46.

Kaplan, David 2012. *Yakuza: Japan's Criminal Underworld*. Berkeley, University of California Press.

- Klepek, Patrick 2014. *Giant Bomb Presents: Danganronpa Was Translated Before It Was Translated*. Haastattelu 01.04.2014. Giant Bomb. Saatavilla: <https://www.giantbomb.com/shows/danganronpa-was-translated-before-it-was-translate/2970-16904>
- Lee, Molly 2017. *Persona 5 deserved better: a translator's take on a subpar script*. 20.04.2017. Polygon. Saatavilla: <https://www.polygon.com/2017/4/20/15356026/persona-5-translation-localization>
- Mandelin, Clyde 2018. *Bad Game Translation Hall of Fame*. 11.05.2018. Legends of Localization. Saatavilla: <https://legendsoflocalization.com/bad-game-translation-hall-of-fame/>
- Mandelin, Clyde 2018. *Game Localization and Nintendo of America's Content Policies in the 1990s (NSFW)*. 10.9.2018. Legends of Localization. Saatavilla: <https://legendsoflocalization.com/game-localization-and-nintendo-of-americas-content-policies-in-the-1990s/>
- Mangiron, Carmen & O'Hagan, Minako 2006. Game Localisation: Unleashing Imagination with 'Restricted' Translation. *Journal of Specialised Translation* 6.
- Mastrapa, Gus 2009. *Wolfenstein Recalled in Germany, Inglorious Basterds Still Fine*. 23.09.2009. Wired. Saatavilla: <https://www.wired.com/2009/09/wolfenstein-recalled-in-germany/>
- Miller, Laura 2004. Those Naughty Teenage Girls: Japanese Kogals, Slang, and Media Assessments. *Journal of Linguistic Anthropology* 14.
- North, Dale 2008. *Anime Expo '08: Atlas' Shin Megami Tensei Panel*, 7.7.2008. Artikkele paneelikeskustelusta. Saatavilla: <https://www.destructoid.com/anime-expo-08-atlas-shin-megami-tensei-panel-94038.phtml> [Luettu 31.5.2018]
- O'Hagan, Minako 2013. *Game Localization: Translating for the Global Digital Entertainment Industry*. Benjamins Translation Library. Amsterdam: John Benjamins Publishing Company.
- Parish, Jeremy 2009. *Shin Megami Tensei: Persona Review*. 22.9.2009. 1UP.com. Saatavilla: <https://web.archive.org/web/20160305090829/http://www.1up.com/reviews/shin-megami-tensei-persona-review> [Noudettu 23.3.2020]
- Patterson, Eric L. 2009. Shin Megami Tensei: Persona. 17.9.2009. *Play Magazine*. Saatavilla: <https://web.archive.org/web/20160305090829/http://www.1up.com/reviews/shin-megami-tensei-persona-review> [Noudettu 23.3.2020]
- Shoji, Kaori 2002. Our yankii are different from your yankees, 5.7.2002. *The Japan Times*. Saatavilla: <https://www.japantimes.co.jp/life/2002/07/05/language/our-yankii-are-different-from-your-yankees/#.XkrJPSNS-M9>
- Shoji, Kaori 2013. Nadeshiko – adorable till they die. 15.9.2013. *The Japan Times*. Saatavilla: <https://www.japantimes.co.jp/life/2013/09/15/language/nadeshiko-adorable-till-they-die/#.XlptWkpS-M8>
- Siliconera Staff 2009. *The E3 2009 Shin Megami Tensei Interview Part 1*, 12.6.2009. Siliconera. Saatavilla: <https://www.siliconera.com/the-e3-2009-shin-megami-tensei-interview-part-1/>

- Smith, Callum 2019. *Atlus removes 'transphobic' content from Catherine: Full Body*, 24.5.2019. HITC Culture. Saatavilla: <https://www.hitc.com/en-gb/2019/05/24/atlus-catherine-full-body-transphobic-content-remove/>
- The Association of Japanese Animations 2018. *Anime Industry Report 2018 Summary*. Saatavilla: <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data> [Luettu 24.2.2020]
- TVTropes s. d. *Gyaru Girl*. Saatavilla: <https://tvtropes.org/pmwiki/pmwiki.php/Main/GyaruGirl>
- Vandenberg, Layne 2019. The Kit Kat in Japan, a Transliteration Success. 05.08.2019. *The Diplomat*. Saatavilla: <https://thediplomat.com/2019/08/the-kit-kat-in-japan-a-transliteration-success/>
- Venuti, Lawrence 1995. *The Translator's Invisibility. A History of Translation*. Routledge, London. 20.
- Wallace, Kimberly 2013. *Perfecting Persona: How Atlus USA Bloomed*. 17.9.2013. Game Informer. Saatavilla: <https://www.gameinformer.com/b/features/archive/2013/09/17/perfecting-persona-how-atlus-usa-bloomed.aspx>
- Ward, Robert 2015. *Localizing Persona: An Interview with Atlus's Yu Namba*. Saatavilla: <http://www.siliconera.com/2015/07/20/localizing-persona-an-interview-with-atluss-yu-namba/> [Luettu 21.5.2018]
- Wiwattanakantang, Yupana 2018. Japanese companies – the (adopted) son rises. 24.4.2018. *Nikkei Asian Review*. Saatavilla: <https://asia.nikkei.com/Opinion/Japanese-companies-the-adopted-son-rises2>
- Yacht Club Games 2016. *Japan Localization*. 28.07.2016. Yacht Club Games. Saatavilla: <https://yachtclubgames.com/2016/07/japan-localization/>

English Summary

In this thesis I examine two different English localizations of the same Japanese video game. The English localizations were published 13 years apart, which is an opportunity to examine the changes between the two as well as the shift in the localization industry between the 1990s and the 2000s from a very America-centric localization strategy to the more modern strategy of closer accuracy to the original Japanese game. I also explain at least some of the reasons for these changes and their broader effects on the video game localization industry.

Megami Ibunroku: Persona (女神異聞録ペルソナ) is a Japanese role-playing game originally for the Playstation console, with a re-release on the Playstation Portable, developed and published by the Japanese video game company Atlus in 1996. The first English localization of the game, *Revelations: Persona* was also published in 1996: several changes were made to the game's script and visual presentation in order to make the game more approachable to an English-speaking American audience. A second English localization, *Shin Megami Tensei: Persona* was made for the 2009 re-release of the game on the Playstation Portable console. The 2009 localization is considered more faithful to the original Japanese game, also retaining the game's original graphics that were modified in the first localization. The differences between the two localizations are numerous, so for the purposes of this thesis I focused on specific members of the game's main cast. I describe the characters' 1996 localizations and 2009 localizations as well as the notable changes made to the 1996 localizations.

In the theory portion of the thesis, I explain some definitions of localization and the history of video game localization. The basic definition of localization is to make a product approachable and useable to the target audience: in the case of video games, this means enabling the player to play the video game in their native language. Cultural references and norms should be made understandable and relatable, while retaining the same feel of the game as if playing the original version (O'Hagan 2013). This, however, is a rather recent definition, as early video games required little to no localization and when video games began to receive localizations for the American market, they were usually Americanized, and foreign cultural elements removed. In addition to these cultural adjustments, localization teams had to work within rules set by both the target country's legislation as well as possible restrictions from the localization's publisher, such as removing swastikas from games released in Germany and recoloring blood to make it more palatable to American censors. While localization helps

establish the reputation and international success of a video game, a low-quality localization may receive ridicule from players and critics alike.

Closer examination of character localization in both the 1996 and the 2009 localization of *Megami Ibunroku: Persona* reveals a larger shift in intercultural knowledge. Prior to the mainstream existence of the Internet in the 1990s, it was very unlikely that the average video game player in the United States would know about Japanese character archetypes, fashion and social norms. The localization is made to fit the cultural norms of Americans as closely as possible, up to and including changing the visual appearances of the characters. As Internet access became more commonplace in households, so did the exposure to foreign media: Japanese media, such as anime, manga and video games began to enter the mainstream. By the end of the 2000s, the common target audience of Japanese role-playing games had reached at least a cursory awareness of some of the most common norms and phenomenon of Japanese culture: anime, for example, contains numerous Japanese norms and archetypes common in Japanese media as a matter of course. Players are comfortable with and even demand video games and localizations that more closely reflect Japanese culture, as opposed to the Americanized video game localizations of the 1990s.

Entering the international mainstream cultural consciousness has caused a definitive increase in the export of Japanese media, including video games, and shifted video game localization strategy to be more accurate and faithful to the original Japanese language and Japanese cultural references. As shown by the positive reception of the 2009 localization, *Shin Megami Tensei: Persona*, players are happy with localizations retaining references to Japanese sub-cultures, fashion trends and pop culture as well as more general social norms, such as the basics of the Japanese school system.