



日本マンガの翻訳不可能性に関する一考察

住田, 哲郎

(Citation)

國文論叢, 58:163-177

(Issue Date)

2021-11

(Resource Type)

departmental bulletin paper

(Version)

Version of Record

(JaLCD0I)

<https://doi.org/10.24546/0100477481>

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/0100477481>



日本マンガの翻訳不可能性に関する一考察

住 田 哲 郎

1. はじめに

日本のマンガ（漫画）は、様々な言語に翻訳され、世界中で多くの人々に親しまれている。しかし、日本語以外の言語で書かれた翻訳版では日本語の意味・ニュアンスがずれてしまう、あるいは翻訳そのものが困難なことも多く、「原作をどこまで忠実に伝えることができるか」という課題は、翻訳研究の中でも「翻訳不可能性」の問題としてこれまで盛んに議論されてきた。翻訳の理論研究全体としても、等価・目的・記述・文化翻訳など、様々なパラダイムが提示され、一定の研究成果は得られているが¹⁾、それらの多くは小説等のテキストをベースとした研究によるもので、特に絵や台詞、コマによりストーリーを構成するマンガの翻訳の分析については研究そのものが少なく、依然、多くの課題が残されている。そのような動向を踏まえ、本稿では翻訳という行為においていかなる言語的差異がその障壁となるのかという点に焦点を当て、特に日本の少年マンガとその翻訳版（韓国語、英語、台湾華語）を資料とし、主に役割語、待遇表現に基づくキャラクター、音韻的類似性に基づくキャラクター、文字の形状がストーリーに関連するケースという4つの事例を取り上げ、主に言語学的観点から翻訳可能性の限界を探る。

本稿では、まず2節で翻訳論、役割語関連の先行研究について紹介し、3節では役割語、待遇表現に基づくキャラクター、音韻的類似性に基づくキャラクター、文字の形状がストーリーに関連するケースについて考察を行う。そして、最後に4節でまとめと今後の課題について述べる。

2. 先行研究

2節では、まず本研究のテーマと深く関わりを持つ翻訳および役割語に関する先行研究について確認する。

1) ビム（2010）を参照。

2.1 翻訳に関する論考

1960年代以来盛んになってきた翻訳学は、翻訳行為の多義性・多面性・多様性に呼応し、多言語的・学際的性格が強く、議論が拡散傾向にあり、等価、シフト、ストラテジーといった概念装置の概念定義、目的、分類法、全体での位置づけ、機能などについて統一的なコンセンサスが取れず、翻訳学の全体像は説明困難な状況に陥っていることが指摘されている(河原2017:5)。そのような現状に対し、本研究では、ヤーコブソン(1973:58)の「相違における等価は、言語の根本的な問題であり、言語学の中軸的な関心事である」との問題意識を継承し、主に言語間翻訳²⁾における「等価」の問題について論じる。

翻訳理論の研究では、等価・目的・記述・文化翻訳等の様々なパラダイムが提示されているが、本稿では「(自然的)等価」を中心に議論を進める。例えば、英語圏の文化では13日の金曜日は縁起の悪い日とされているが、その他の文化圏では必ずしも同じではない。スペイン語圏で縁起が悪い日とされているのは13日の「火曜日」であり、「13日の金曜日」を翻訳する場合、単なる日付に言及すべきなのか、縁起の悪さを話題にするのかによって、訳し方が異なる(前者であれば「13日の金曜日」がそのまま形式的に訳され、後者の場合は「13日の火曜日“martes y 13”」と訳される)。「等価」という概念は、こうした例の下敷きにもなっており、翻訳がその起点テキスト(のある側面)と同じ価値を持つこととされている。ここで言う「価値」とは、形式や指示内容、機能などに紐付けられており、「等価」はどの種類の価値がどのレベルで同じであるべきかを厳密に示す必要はなく、ただ、何らかのレベルにおいて同等の価値が成立しようとされているだけである³⁾。

とはいえ、現実的な問題として、異なる言語間の翻訳においてどこまで等価を実現することができるのか、できないとすればなぜできないのか、その理由を説明するだけの言語間の差異(相違)を可能な限り明示することは、言語学的にも重要な課題と言えるだろう。特に、これまでの翻訳研究は、その多くが小説等のテキストに関する研究であり、マンガのように絵や台詞、コマによりストーリーを構成する作品の翻訳については、因(2007)、猪瀬(2010)、大塚(2015)、武・陳(2019)等、近年徐々に広がりを見せているものの、論考そのものはそれほど多くない。そのため、上記の課題を解明するためには、今後さらに、マンガを資料として多角的な視点から詳細な考察を重ねていく必要がある。

2.2 役割語に関する論考

次に、考察の対象となる言語現象の中心となる言語とキャラクターの関係性を論じる上で欠かすことのできない役割語に関する先行研究について確認しておきたい。

金水(2003)以降、言語といわゆるキャラクターとの関係性について論じる役割語の

2) ことばの記号を他の言語の他の記号で解釈すること(ヤーコブソン1973:57)。

3) ビム(2010:13-14)を参照。

研究に注目がされるようになり、研究資料としてマンガやアニメが積極的に扱われるようになった。役割語とは、話者の人物像と緊密に結び付いた話し方の種類のことで、言語的ステレオタイプの一つと考えることができ、金水（2003）では以下のように定義されている。

ある特定の言葉づかい（語彙・語法・言い回し・イントネーション等）を聞くと特定の人物像（年齢、性別、職業、階層、時代、容姿・風貌、性格等）を思い浮かべることができるとき、あるいはある特定の人物像を提示されると、その人物がいかにも使用しそうな言葉づかいを思い浮かべることができるとき、その言葉づかいを「役割語」と呼ぶ。（金水 2003: 205）

例えば「おお、そうじゃ、わしが知っておるんじゃ」という話し方から「男性の老人」が想起され、「あら、そうよ、わたくしが知っておりますわ」という話し方からは「お嬢様」が想起されるが、このように異なる人物像を想起させる言葉遣いを「役割語」と呼んでいる。ただし、金水（2018）によると、現在は役割語の定義を狭め、性別、年齢・世代、地域・国籍・人種、階層・職業、時代等の社会的・文化的グループに貼り付けられた言葉遣いに限定して「役割語」という用語を使用するとされている。またその一方で、フィクションの中での登場人物は、役割語に合致する話し方をする場合もあれば、役割語をずらしたり混ぜ合わせたり、普通の話し方とは全く違った奇妙な話し方をする場合もあり、役割語もそうでない言語も含めて、フィクションのキャラクターは全てなんらかの「キャラクター言語」を話すと言語とすることができるとしている（金水 2018: 65-66）。本稿で扱う、3.2節の待遇表現に基づくキャラクターと3.3節の音韻的類似性に基づくキャラクターというのは、まさにこの「キャラクター言語」という範疇に入る現象と言える。

役割語に関する言語の対照研究については、金水（編）（2007, 2011）にいくつかの論考が掲載されている。例えば、ガウバツツ（2007）では米語方言を日本語訳することの困難さについて論じられている。特に、翻訳を[1]原文の言語表現の内容的・象徴的情報を分析する、[2]それらの情報は原文の読者にとってどのような意味を持っているかを理解する、[3]訳文の読者ができるだけ近い意味が受け取れるように、内容的・象徴的情報を考えて訳す、という過程を経るものと定義した上で、言語がある地方の文化、地理、社会などの現実と結ばれているため翻訳には厳しい限界があるが、仮想現実を創造できる役割語は翻訳の際に非常に役立つ道具になると主張している点は興味深い。

また、これを受けて、金水（2011）は「役割語の表現手段が言語ごとに異なる」、「原著が表現する象徴的意味⁴⁾にちょうど対応するものが、目標となる言語共同体に存在するとは限らない」という2つの問題点を指摘し、結論として、日本語が持つ豊富な役割

4) 言語には、単に情報を伝えるだけの「情報機能」の他に「象徴的機能」が働いている。象徴

語の存在が、翻訳の際には日本語話者にとっての大きな武器にもなり重いくびきにもなるため、翻訳者は原作者が表現しようとした象徴的意味を適切に読み取りながら、鋭敏な文体的センスと時代感覚によって、適切なスタイルを使い分けていかなければならないと主張している。

日本語と韓国語の役割語翻訳に関する研究としては、鄭（2005）、田村（2015）等があげられる。まず鄭（2005）では、日本語原作のマンガ（『名探偵コナン』、『花より男子』等）とその韓国語版、また韓国語原作のマンガ（『미천부』、『레드블룸』等）とその日本語版とを比較し、登場人物のイメージとその言葉遣いについて、日韓両言語の母語話者双方にアンケート調査を行なっている。その結果、「韓国語に比べ日本語のほうに役割語としての文末形式が発達している」「韓国語母語話者の場合、役割語への刷り込みが弱く、翻訳による影響を強く受けない」「日本語役割語では性別的な特徴、韓国語役割語では年齢的な特徴が表れやすい」「時代を連想する言語形式は訳本の中で現代風に訳される傾向が多い」等の興味深い結論を提示している。一方、田村（2015）では、『名探偵コナン』『ワンピース』『犬夜叉』等、日本語原作の人気マンガを対象に、登場人物の台詞中に見られる役割語が韓国語にどのように翻訳されているのか、その実態について調査を行っている。その結果、一部は鄭（2005）の主張をサポートするような結果が得られたが、さらに「性別と時代を表現する役割語は、比較的翻訳に反映されやすい」「職業を表現する役割語は、翻訳に反映されていない」「英語の台詞の場合、短い台詞はそのまま英語で翻訳され、長い台詞は韓国語に翻訳される傾向がある」「方言は全て標準語に翻訳される」といった新たな考察を加えている。

以上、役割語研究については、ひとまず2003年以降の10年間の研究成果が金水（編）（2014）にまとめられているが、研究領域そのものが比較的新しく、特に他言語との対照研究についてはまだまだ課題も多い。またマンガ翻訳の観点からすると「翻訳を困難にさせている言語間の違いとは何か」また「どうすれば原文のニュアンスにより近づくことができるのか」という大きな課題が残されており、今後より多角的に研究を進める必要があると思われる。

3. 調査および考察

3節では、役割語、待遇表現に基づくキャラクター、音韻的類似性に基づくキャラクター、文字の形状がストーリーに関連するケースという4つの事例を取り上げ、考察を行う。

3.1 役割語の事例

まず、下の図1を見てほしい。図1は日本の少年マンガ『ナルト』（44巻）の一コマ

的機能とは、同じ内容の話であっても、違う表現を使うことによって伝わる「裏」のメッセージのことである（真田・ロング1992: 72-73）。

で、図1に描かれているのは、蛙の仙人である「フカサク」というキャラクターであるが、日本語母語話者であれば、フカサクの「どこから話せばええかの… そうじゃの… とりあえず言うておくが」という台詞から、フカサクというキャラクターの年齢や性別を窺い知ることができる。



図1 フカサク⁵⁾

では、次にフカサクの台詞の翻訳版について見ていきたい。例文(1)は台湾華語訳、例文(2)の英語訳である。起点言語である日本語と同様にフカサクのキャラクターを窺い知ることができるであろうか。

- (1) 該從哪裡說起呢... 這個嘛... 先告訴你吧
- (2) I'M NOT SURE WHERE TO BEGIN... BUT I SUPPOSE THE MOST IMPORTANT THING IS...

上記の翻訳には、日本語の台詞に含まれていたフカサクのキャラクターを特徴付ける情報は含まれておらず、ただの無色の台詞となっている。実際に台湾華語、英語の母語話者にこの台詞を述べたキャラクターの年齢や性別などについて聞いてみたところ、「想像できない」という答えが返ってきた。

しかし、韓国語訳については台湾華語訳、英語訳とは少し状況が異なる。

- (3) 무슨 말부터 해야 할랑가... 그래 먼저 말해두마...

結論から述べると、韓国語版の台詞ではフカサクのキャラクターがしっかりと表現されている。韓国語母語話者に確認したところ、まず例文(3)の最初の下線部「~랑가... (~

5) © 岸本齊史『ナルト』44巻, 集英社, 2008年, 31頁

しなければならんかの...)」という形式と二つ目の下線部の表現「그래 먼저 말해두
만... (そうじゃの、先に言っておくが)」は、若者はあまり使わないらしく、話者が年配
であることを想起させるそうである。このように、韓国語には役割語として機能する言
語形式が存在し、それが翻訳にも活かされているということがわかる。

3.2 待遇表現に基づくキャラクターの事例

次に、同じく日本の少年マンガ『スラムダンク』から、待遇表現に基づくキャラクター
の事例を取り上げる⁶⁾。

3.2.1 日本語版の桜木花道

主人公の桜木花道は、同年代の友人、先輩、さらには目上の人に対してもいわゆる「タ
メ口」で話すのであるが、その一方で、一目惚れして想いを寄せる同級生の赤木晴子に
対しては丁寧な話し方で接する。例えば、次の例文(4)はバスケットボール部の顧問、安
西先生との会話であるが、下線部⁷⁾からもわかるように、桜木は監督である安西に対し
て丁寧語を用いない。

(4) 桜木花道と安西先生の会話

安西：お〜〜う やつとるかあ

桜木：コラコラ なんだ おっさん 勝手に入るんじゃねー

安西：おっ なんだキミは？ なんだその頭は

桜木：ぬっ！ おっさんにまでとやかくいわれるスジアイはねーぞ

(スラムダンク 2)

例文(4)は桜木が安西先生と初めて対面する場面であるが、目上である初対面の相手を
「おっさん」と呼び、また「勝手に入るんじゃねー」「とやかくいわれるスジアイはねー
ぞ」のように、乱暴なことばを用いている。一方、それとは対照的に自らが想いを寄せ
る赤木晴子に対しては丁寧なことば遣いで対応している。

(5) 桜木花道と赤木晴子の会話

晴子：あの 桜木君…この前はゴメンなさい

あたしったらカンチガイしてひどいことを言って…

桜木：イヤイヤイヤ 全然気にしてないっすよ!!

それよりボクのスラムダンクを見てくださいました!?(スラムダンク 1)

6) 尚、3.2節の詳細な議論については、住田(2016)を参照のこと。

7) 例文中の下線は筆者による。

例文(5)は晴子の兄(バスケット部主将)とのバスケット対決に勝利した直後の会話である。例文(5)を見ると、桜木は晴子に対しては丁寧体で話していることがわかる。

例文(4)、(5)を比較すればわかるように、桜木花道は基本的に好意を寄せる相手には丁寧なことは遣いで、それ以外の相手にはタメ口で話す。このように相手によって発話スタイルを使い分ける、そのパターンがまさに登場人物のキャラクターを構成する要素となっている。

では次に、上記の例文(4)、(5)がどのように韓国語へと翻訳されているのか見ていきたい。

3.2.2 韓国語版の桜木花道 (강백호)

まず確認しておきたいのは、韓国語にも日本語と同様、敬語体系が存在するという点である。ただし、韓国語が目上の人のことを話題にするときは聞き手が誰であろうとその話題の相手を上位者として扱う絶対敬語であるのに対し、日本語は、たとえ目上の人のことであってもウチの人のことをソトの人に話すときは尊敬語を使わない、あるいは謙讓語を使うなどして話題の対象を低く扱う相対敬語であるという違いがある。このような違いはあるものの、両言語は似たような敬語体系を持っており、日本語を韓国語に翻訳する際、直訳調で翻訳することは可能であると思われる。しかし、韓国語版で描かれた主人公、강백호⁸⁾(桜木花道に相当)の発話は直訳されず、その結果、主人公のキャラクターが日本語版とは異なったものになっている。

(6) 桜木花道と安西先生の会話 [韓国語版]

안한수 : 호오~ 열심히 하는군 !!

강백호 : 이봐요 ! 영감님 멋대로 들어오면 어떡해요 ?

안한수 : 응 ? 너 누구야 ? 그 머리는 또 뭐구 ?

강백호 : 영감님한테까지 그런 말 듣기 싫다구요 ! 남의 머리를 갖구 !!

(슬램덩크 1)

例文(6)を日本語版の例文(4)と比較してみると、桜木の発話スタイルが変わっていることに気づく。日本語版では安西先生に対してタメ口で話していたが、韓国語版では어요, 아요体を用い、丁寧なことは遣いで話している。

では、赤木晴子に対してはどうだろうか。

(7) 桜木花道と赤木晴子の会話 [韓国語版]

채소연 : 백호야... 저번엔 미안했어.

8) 韓国語版では登場人物の名前が、桜木花道は강백호、安西先生は안한수、赤木晴子は채소연へと変更されている。

내가 오해를 해서 그런 심한 말을 하고 말았어.

강백호 : 아냐, 아냐! 전혀 마음껏 없어!!

그보다 백호가 슬램덩크 하는 거 봤지? (슬램덩크 1)

例文(7)を見ると、桜木(강백호)の人が変わったように晴子(채소연)に対してタメ口で話をしている。このように、韓国語版では桜木花道の安西先生、赤木晴子に対する発話スタイルが日本語版とは大きく異なっていることがわかる。

上述したように、韓国語には日本語と同様の敬語体系があり、より日本語に近い形で翻訳することが可能であったが「ほぼ等価の対応形式」が選択されることはなかった。安藤(1975: 79)によると「翻訳の《相対的》不可能性には、(一)言語的な場合と、(二)文化的な場合とが含まれる」とされている。つまり「ほぼ等価の対応形式」が選択されなかったのは、この場合、文化的な理由によるものと考えられるということだ。

実際、韓国語母語話者にこの事例を紹介し、印象を聞いてみたところ、桜木花道に対する印象で「言葉遣いが無礼」「行儀の悪い話し方」「家庭教育をちゃんと受けていない教養のない人」等、マイナス評価の意見が多く聞かれた。これらは、韓国社会の常識、倫理観に基づく意見であったと思われる。また、桜木と晴子との会話についても「学生同士の仲ならタメ口を使うのが普通だ」との意見があり、やはり韓国社会での一般的な状況と比較しての意見だと考えられる。日本社会でも韓国社会でも同じような待遇構造と、それを表現する言語形式を持つてはいるが、そこで基準として重要視されるのは、相対敬語・絶対敬語の違いにもあらわれているように日本が社会的役割や地位であるのに対し韓国社会では年齢差である。韓国社会では同じ年齢であればタメ口で話すのが普通であるため、丁寧語で話すことは両者の間に距離を作ることに繋がり、その結果、ぎこちなさを生じさせてしまうのかもしれない。

ただ、ここで一つおさえておきたいのは、マンガの世界はあくまで虚構の世界であり、必ずしも実際の社会、文化がそのまま反映されているわけではないということである。日本社会においても現実的には、韓国社会と同様、同学年であればタメ口で話すことが一般的であろうし、先生に対して(仮に丁寧語を使わなかったとしても)少なくとも桜木のように乱暴な言葉遣いはしないであろう。しかし、そういう現実とのズレが許容されるのがマンガの世界であり、日本語母語話者は特に何の違和感もなく受け入れることができるが、韓国語母語話者の場合、現実とのギャップに何かしらの違和感を感じるのかもしれない。そのため、韓国語へと翻訳される際には、実際の韓国社会におけるコミュニケーションスタイルが重要視され、それに合わせた翻訳が選択されるのだと考えられる。

3.3 音韻的類似性に基づくキャラクターの事例

次に、音韻的類似性に基づくキャラクターの事例を見ていきたい。

3.3.1 台詞の中で「韻を踏む」

まず、台詞の中で「韻を踏む」ことをその特徴する、マンガ『ナルト』に登場する「キラビー」というキャラクターについて紹介する。



図2 キラービー⁹⁾

- (8) a. 私用で少々 時間がかかるが しょうがない
すぐに消滅させようか
- b. 我要花點時間處理私事，但這是沒辦法的事情。
我立刻就讓他消失。
- c. 별것 아닌 일로 시간을 잡아먹을 것 같지만 별수 없지.
빨리 별세 시켜줄게.
- d. THIS PERSONAL BIZ WILL TAKE SOME TIME, WHAT A *MIFF*.
BUT NO WORRIES, I'LL ERASE HIM IN A *JIFF*.

図2のキラビーの台詞、例(8a)の下線部からもわかるように、このキャラクターは、台詞の中で音韻的に類似した語を複数使用することで、そのキャラクターの特徴を際立たせている。他の言語については、(8c)の韓国語版の太字箇所、(8d)の英語版の斜体の箇所から確認できるが、キャラクターの特徴として「韻を踏む」こと自体は翻訳可能となっている。ただし、その場合であっても形式と意味の関係という点において、日本語版で韻を踏んでいる箇所とは異なる箇所でも韻を踏んでいる。

台湾華語の例(8b)については、この場面では韻を踏んでいる様子は確認できなかったものの、実際は(同じキャラクターの)他の場面で韻を踏む翻訳がなされている箇所を確認されており、語の対応関係に拘らなければ、原理的にはどの言語であっても翻訳可能な項目であると言える。

9) © 岸本斉史『ナルト』50巻，集英社，2010年，99頁

3.3.2 ダジャレ

次に、キャラクターから少し話がそれるが、同じ音韻的類似性に基づく言語現象として、ダジャレに関する事例についても触れておきたい。

次の図3は、マンガ『スラムダンク』(1巻)で、主人公の桜木花道が赤木晴子に、「桜木君 ダンクって知ってる?」と尋ねられた後の二コマである。一コマ目では「戦車(タンク)」、二コマ目で「大工(ダイク)」という「ダンク」と音韻的に類似した語の絵(あるいは動き)を提示し、読者の笑いを誘っている。



図3 ダジャレ¹⁰⁾

では、これらは翻訳版ではどのように訳されているのだろうか。以下の例(9)は台湾華語訳、例(10)は韓国語訳、例(11)は英語訳である。

- (9) a. 那叫做坦克。
b. 那叫木工。
- (10) a. 그건 탱크잖아.
b. 그건 망치!
- (11) a. THAT'S A TANK.
b. UH... THAT'S CARPENTRY.

それぞれaの例が日本語版の「戦車(タンク)」に対応し、bの例が「大工(ダイク)」に対応している。aの「タンク」については、どの言語も英語の「tank」に由来する語であり、台湾華語においても韓国語においても外来語であるため、ある程度音が対応している。尚、英語版については、音韻の対応関係を訳に表そうとした試みが見られたこと

10) © 井上雄彦『スラムダンク』1巻, 集英社, 1991年, 27頁

だけは報告しておきたい。実は、図3の前の場面で晴子が「桜木君 ダンクって知ってる？」と問いかける台詞を「EVER HEARD OF *DUNKING?*」のように翻訳していた。つまり、ここでは日本語の「ダンク」に対応する語を「*DUNKING*」と太字の斜体で表し、さらに次のコマで例(11a)に見られる「*TANK*」を太字の斜体で表すことで、このシーンのおもしろさが音の対応関係にあることを何とか示そうとしたのではないと思われる。このように、言語の違いによる壁を最大限の工夫により乗り越えようとした試みは大変興味深い。一方、bの「大工(ダイク)」に対応する語は各言語に固有の語であり、当然のことながら台湾華語の「木工」、韓国語の「망치」、英語の「*CARPENTRY*」と日本語の「ダンク」と間に音の対応は見られない。翻訳版でこの場面を読んだ読者は、おそらくかなり疑問に思ったはずである。

3.4 文字の形状がストーリーに関わる事例

では最後に、文字の形状がストーリー展開に関わる事例について見ていきたい。下の図4は、『ナルト』(44巻)の1シーンで、敵に殺された師が残したメッセージの謎に、主人公のナルトが気づく場面である。ここでのポイントは、数字の「9」とカタカナの「タ」の形状が類似している点にあるのだが、このような言語に固有の文字、さらにはその形状が関わってくるような翻訳は、限りなく不可能に近いのではないかと考えられる。



図4 カタカナの「タ」¹¹⁾

実際に台湾華語版、英語版ではストーリー上多少の違和感が残るものの、この文字を日本語のカタカナの「タ」として扱い、物語を進めている。『ナルト』という作品が日本のマンガであるということは比較的広く認識されていることもあり、読者もそれほど違和感なく読めたのかもしれないが、登場人物たちが話しているのが、それぞれ各国の言語であることからしても、よくよく考えてみると不思議な現象である。

一方、韓国語版では、言語の一貫性を重視してこのシーンについても韓国語としての翻訳を行っている。

11) ©岸本斉史『ナルト』44巻、集英社、2008年、82頁



図5 漢字の「夕」¹²⁾

韓国語には、日本語と同じように漢語由来の語が多数存在する。このシーンでは、図5の左側の図をカタカナの「夕」ではなく、漢字の「夕」に見立て、それに対応するハングルの「석」と解釈することで物語を進めている¹³⁾。

結局、物語を読み進めていくと、この日本語版におけるカタカナの「夕」は、『イチヤ イチャ タクティクス』という本のタイトルの後半部（下線部）の最初の文字「夕」を示すことが判明するのだが、韓国語版では『리브 리브 택틱스 (ラブラブタクティクス)』の下線部の最初のハングル文字「택」に対応させて翻訳を行っている。つまり、「석」と「택」という文字の形状が似ているという理屈からストーリーを構成しようとしているのだが、訳者自身がこれにはやはり無理があると認識しているせいか、作中（『나루토』44, 86頁）において「'택틱스'의 일본어 가타가나 (カタカナ) 표기는 'タクティクス'이며 번역 상 부득이 '타' (夕) 를 한자 석 (夕) 으로 차용하였습니다. (訳:「택틱스」の日本語のカタカナ表記は「タクティクス」で、翻訳上やむを得ず「타 (夕)」を漢字の「석 (夕)」として扱いました)」という注釈をつけている。

以上の考察からわかるように、マンガ翻訳において文字そのもの（形状など）がストーリーに関わる場合は、翻訳が極めて困難になる。

3.5 考察

ここまで見てきた4つの事例について、より言語学的観点から考察を加えていきたい。まず、それぞれの事例の結果を簡単にまとめると、以下のようになる。

- ① 役割語については、象徴的機能を含め対応する当該概念を表す言語記号が目標言語にあれば、翻訳が可能である。
- ② 待遇表現に基づくキャラクターについても、当該概念を表す言語記号が目標言語に

12) ©Kishimoto, Masashi (한나리訳) 『나루토』 44, 대원씨아이, 2009年, 82頁

13) 図4（日本語版）と図5（韓国語版）の左側の絵を比べると、韓国語版の方では漢字の「夕」に見えるように少し加工が施されているのが確認できる。

あれば、翻訳が可能であるが、場合によっては、社会文化的要因により敢えて翻訳されないこともある。

- ③ 音声的類似性に基づくキャラクターについては、その機能性を翻訳することは可能であるが、翻訳箇所の対応関係が必ずしも一致するとは限らない。
- ④ 文字の形状がストーリーの中で意味を持つような場合は、翻訳することが極めて困難になる

ここで、まず「言語記号」について確認しておきたい。下の図6は、ソシュールの「言語記号」を表したものである。言語記号は、物と名を結びつけるのではなく、概念と聴覚映像を結合するもので、この聴覚映像というのは、純粋に物理的なものとしての物質音ではなく、この物質音の心的な印象であり、我々の感覚が提出してくれる表象である。尚、ここでいう概念を「シニフィエ (signifié)」、聴覚映像を「シニフィアン (signifiant)」と呼ぶ¹⁴⁾。



図6 言語記号

「翻訳」という行為をこの言語記号をもとに考えてみると、翻訳とは「起点言語のシニフィエを共通項とし、シニフィアンを起点言語から目標言語のそれへと挿げ替えること」と言える。つまり、①②のように、役割語であれキャラクター言語であれ、翻訳しようとしている起点言語のシニフィエを表すシニフィアンが目標言語にあれば翻訳は可能であり、目標言語になれば翻訳が困難になるということである。ただし、②からもわかるように、仮に翻訳しようとしている起点言語のシニフィエに相当する（或いは類似した）概念を表すシニフィアンを目標言語が持っていたとしても、何らかの社会文化的要因により翻訳されないこともあり得る。次に③の事例では、たとえ目標言語が意味的に起点言語のそれに対応する言語記号を持っていたとしても、別の機能性を訳出することが優先される場合は、言語記号の意味的な対応関係は必ずしも一致しないということが見られた。さらに、④の事例では「タクティクス」というカタカナで書かれた語の頭文字「タ」が数字の「9」と類似していることと、さらにそれがストーリーの展開上、その組み合わせでなければならないという強い制約があった。つまり、起点言語のシニフィ

14) 言語記号の詳細は、ムーナン（1970: 141-146）を参照のこと。

エとシニフィアンの関係が非常に強固に結びついていたため、シニフィアンを挿げ替えることが非常に困難であったと考えられる。

4. 結び

以上、本稿では主に、役割語、待遇表現に基づくキャラクター、音韻的類似性に基づくキャラクター、文字の形状がストーリーに関連するケースという4つの観点からマンガ翻訳の不可能性について考察を行った。その結果、役割語については、主に対応する当該概念を表す言語記号が目標言語にあれば翻訳が可能であること、また待遇表現に基づくキャラクターについても当該概念を表す言語記号が目標言語にあれば翻訳は可能であるが、社会文化的要因により敢えて翻訳されないこともあるということ、そして音声的類似性に基づくキャラクターについては、その機能性を翻訳することは可能だが、翻訳の対応が必ずしも一致するとは限らないこと、そして最後に、文字の形状がストーリーの中で意味を持つような場合は翻訳が極めて困難になるという4つの点が確認できた。

事例の数としては多くを扱うことができなかったが、これまでの翻訳研究ではあまり取り上げられることのなかった言語現象を提示することができたのではないかと思う。今後はさらに多くの事例を収集して検討を重ね、マンガの翻訳において翻訳可能な領域と不可能な領域との境界について追究していきたいと考えている。

資料

井上雄彦（1991）『スラムダンク』1巻，集英社。

井上雄彦（1991）『スラムダンク』2巻，集英社。

岸本斉史（2008）『ナルト』44巻，集英社。

岸本斉史（2010）『ナルト』50巻，集英社。

〈韓国語版資料〉

Inoue, Takehiko（2007）『슬램덩크 완전판 프리미엄』1, 대원씨아이。

Kishimoto, Masashi（2009）『나루토』44（한나리訳），대원씨아이。

Kishimoto, Masashi（2010）『나루토』50（한나리訳），대원씨아이。

〈台湾華語版資料〉

井上雄彦（2012）『灌籃高手完全版』1（何宜叡訳），尖端出版。

岸本斉史（2008）『火影忍者』44（方郁仁訳），東立出版社。

岸本斉史（2010）『火影忍者』50（方郁仁訳），東立出版社。

〈英語版資料〉

Inoue, Takehiko（2008）*SLAM DUNK*, vol.1, Viz Media.

Kishimoto, Masashi（2011）*NARUTO*, vol.50, translated by Mari Morimoto. Viz Media.

Kishimoto, Masashi（2016）*NARUTO* (3-in-1 edition), vol.15, translated by Mari Morimoto. Viz Media.

参考文献

- 安藤貞雄（1975）「社会言語学と翻訳」月刊『言語』編集部（編）（2012）『『言語』セレクション第2巻』, pp.74-83, 大修館書店.
- 猪瀬博子（2010）「マンガにみる擬音語・擬態語の翻訳手法」『通訳翻訳研究』10, pp.161-176.
- 大塚萌（2015）「ドイツにおける日本サブカルチャー受容の変遷——日本マンガ『新世紀エヴァンゲリオン』における呼称表現の翻訳」『千葉大学人文社会科学学研究』30, pp.158-176.
- 河原清志（2017）『翻訳等価再考 翻訳の言語・社会・思想』晃洋書房.
- ガウバッツ, トーマス・マーチン（2007）「小説における米語方言の日本語訳について」金水敏（編）『役割語の地平』, pp.125-158, くろしお出版.
- 金水敏（2003）『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』岩波書店.
- 金水敏（2011）「翻訳における制約と創造性——役割語の観点から」『音声文法』, pp.169-180, くろしお出版.
- 金水敏（2018）「キャラクターとフィクション：宮崎駿監督のアニメ作品, 村上春樹の小説をケーススタディとして」定延利之（編）『『キャラ』概念の広がりと深まりに向けて』, pp.64-83, 三省堂.
- 金水敏（編）（2007）『役割語研究の地平』くろしお出版.
- 金水敏（編）（2011）『役割語研究の展開』くろしお出版.
- 金水敏（編）（2014）『〈役割語〉小辞典』研究社.
- 真田信治・ロング, ダニエル（1992）「方言とアイデンティティ」『月刊言語』21-10, pp.72-79, 大衆館書店.
- 住田哲郎（2016）「発話スタイルのパターンに見るキャラクタの考察——韓国語翻訳との比較から——」『国文論叢』50, pp.62(1)-49(14).
- 田村友里絵（2015）「日本漫画作品の韓国語対訳本に見られる役割語翻訳の実態」『日本語学研究』43, pp.21-38.
- 因京子（2007）「翻訳マンガにおける女性登場人物の言葉遣い——女性ジェンダー標示形式を中心に——」『日本語とジェンダー』7, pp.6-18.
- 鄭惠先（2005）「日本語と韓国語の役割語の対照——対訳作品から見る翻訳上の問題を中心に——」『社会言語科学』8-1, pp.82-92.
- ピム, アンソニー（2010）『翻訳理論の探求』（武田珂代子訳）みすず書房.
- 武小筱・陳多友（2019）「漫画オノマトペの特徴及び翻訳手法についての研究——『まんぷくマラソン旅』を例として——」『札幌大学総合研究』11, pp.117-136.
- ムーナン, G.（1970）『ソシユール 構造主義の原点』（福井芳男・伊藤晃・丸山圭三郎訳）大修館書店.
- ヤコブソン, ローマン（1973）『一般言語学』（川本茂雄監修・田村すゝ子・村崎恭子・長嶋善郎・中野直子訳）みすず書房.

（すみだ てつろう／京都精華大学共通教育機構講師）