



# マルチモーダルなテキストの翻訳に関する研究 : 中日映像作品の字幕における異文化要素を中心に

庄, 妍

---

**(Citation)**

国際文化学, 38:72-94

**(Issue Date)**

2025-03-18

**(Resource Type)**

departmental bulletin paper

**(Version)**

Version of Record

**(JaLCOI)**

<https://doi.org/10.24546/0100493602>

**(URL)**

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/0100493602>



## マルチモーダルなテキストの翻訳に関する研究

—中日映像作品の字幕における異文化要素を中心に—

# A Study on Translation of Multimodal Texts: Focusing on Culture-Specific Items in the Japanese Subtitles of a Chinese TV Drama

庄 妍

ZHUANG Yan

### Summary

This paper proposes an analytical framework for multimodal texts, focusing on the translation of culture-specific items (CSIs) within the Japanese subtitles of a Chinese TV drama. The study employs Zhang's (2009) multimodal discourse analysis framework, which encompasses four levels: culture, context, content, and expression. It examines how various modes contribute to the construction of meaning in CSIs. The primary objective is to adapt Zhang's model to emphasize the equal importance of both linguistic and non-linguistic modes in subtitle analysis. The framework is illustrated through detailed case analyses, demonstrating how different modes interact to realize the representation of CSIs. Specifically, the study highlights visual-verbal modes (e.g., subtitles, signboards), visual-nonverbal modes (e.g., images), acoustic-verbal modes (e.g., dialogue), and acoustic-nonverbal modes (e.g., sound effects). The analysis concludes that the translator effectively exercises sufficient subjectivity in reconstructing the relationships between these modes, resulting in a coherent and integrated whole that preserves the original meaning while adapting it for the target audience. By creating a practical analytical framework for multimodal texts, this paper aims to enhance the research methodologies for translation in digital and audiovisual media and to facilitate further exploration in the field of multimodal translation.

### キーワード

字幕翻訳、視聴覚翻訳、異文化要素、中国ドラマ、「マルチモーダル」

## I はじめに

新たな技術の発展により、映画、ドラマ、ビデオゲームなどのマルチモーダルなテキストが普及してきた。これに伴い、新たな動向を説明できる研究が求められている。マルチモダリティは1990年代半ばに登場した用語であり、異なる研究領域で使われているが、その初期の研究には Kress & van Leeuwen (1996) がある (Jewitt, Bezemer, & O'Halloran 2016: 1)。マルチモダリティは、記号論的産物 (semiotic product) や事象 (event) のデザインにおいて、複数の記号モードが使用されることを指す (Kress & van Leeuwen 2001: 20)。モードとは、「社会的に形づくられ、文化的に付与された意味形成のための記号的リソースのことである」<sup>1)</sup> (Kress 2010)。つまり、マルチモーダルなテキストでは意味形成の複数の手段が様々な関係で相互作用している。言語や画像などの単一のモードに注目するのではなく、マルチモダリティという用語を考案した研究者たちは、複数のモードがどのように相互作用し、統合された全体を構成しているかに重点を置いて研究しているのである (Jewitt et al., 2016:2)。

映像作品は言語と音響と映像の組み合わせであり、言語モードは他モードと相互に作用し、統一のある全体として機能している。このようなマルチモーダルなテキストを翻訳する際には、言語だけではなく、映像や音響などのモードも考慮する必要がある。例えば字幕版の場合、オリジナル作品の音声セリフ、映像、背景音楽などがそのまま保持される中で、翻訳者は字幕を作成することで新たな統一のある全体を創り出している。一方、異文化要素の翻訳は、翻訳上の課題として注目されている。映像作品における異文化要素の翻訳はさらなる課題となっている。これまでの字幕における異文化要素に関する研究では、言語モードに焦点が当てられ、非言語モードは軽視される傾向が見られる (Assis Rosa 2016; Alfaify & Ramos Pinto 2022)。

映像作品における異文化要素を翻訳する際に、翻訳者は2つの課題に直面している。第一は文化差を乗り越え、目標言語文化に合わせて字幕を作成することである。第二は字幕と他のモードとのインタラクションを構築し、統合された全体としての新たな映像作品を作成することが求められる。しかし、翻訳者はマルチモーダルなテキストを直観的に翻訳する傾向が強く、そのプロセスにおける論理的な解釈と説明が不足している (Jewitt et al., 2016: 34)。本研究では、映像作品を一種のマルチモーダルなテキストと見なし、中日映像作品の字幕における異文化要素の翻訳方略を分析する。

本研究の目的は、字幕における異文化要素の翻訳に注目し、異なるモードがどのように異文化要素の意味形成に関与しているかを解明するための分析枠組みを提案することである。本研究ではマルチモーダルなテキストの翻訳研究に実用的な分析枠組みを提供し、多様なマルチモーダルなテキストの翻訳研究を促すことが期待される。

研究方法としては、まずマルチモーダルなテキストに関する先行研究を概観し、先行研究を踏まえて字幕翻訳研究に適用する分析枠組みを提案する。また、中国映像作品の日本語字幕を例にしてその枠組みの有用性を検証する。具体的な検証項目は、以下2点である。

- (1) 異文化要素の意味形成にどのようなモードが関与しているか？

(2) これらのモードはどのようなモード間関係をしているか？

## II 先行研究

本章では、マルチモーダルなテキストの翻訳に関する先行研究について述べる。2.1 ではマルチモーダルなテキストの研究アプローチを概観し、張 (2009) のマルチモーダル談話分析の枠組みを紹介する。2.2 では張 (2009) の枠組みを字幕翻訳の研究に適用した先行研究について論じる。

### 2.1 マルチモーダル談話分析の枠組み

マルチモーダルなテキストを研究するにあたってのアプローチについて、会話分析 (Conversation analysis)、社会記号論 (Social semiotics)、選択体系機能言語学 (Systemic Functional Linguistics = SFL) という3つのアプローチがある (Jewitt et al., 2016: 6)。そのなか、社会記号論と選択体系機能言語学のアプローチはテキストなどの人工物の分析に適していると考えられる。社会記号論はSFLに基づいて発展しており、代表的な研究はKress & Van Leeuwen (1996)、Baldry & Thibault (2005) などがある。

Kress & Van Leeuwen (1996)は、ハリデーの選択体系機能文法を絵と写真などの視覚イメージに援用して考察した。ハリデーによれば、言語には観念構成的機能、対人的機能、テキスト形成的機能という3つのメタ機能があり、Kress & Van Leeuwenは視覚モードと聴覚モードなどの言語以外のモードにもこの3機能は共通して持っていると主張している。

Baldry & Thibault (2005)はマルチモーダルなテキストを記述するため、①時間 (Time)、②視覚フレーム (Visual Frame)、③視覚イメージ (Visual Image)、④身振り (Kinesic Action)、⑤サウンドトラック (Soundtrack) からなる分析枠組みを提案した。また、Baldry & Thibault (2005)は時間とともに展開する動的なテキストのメタ機能を記述するためにフェーズ (phase) の概念を導入した。フェーズとは、同じ機能を持つモードが現れる特定の時間的な区間を指す。例えば、同じ場面で特定のキャラクターが同様の話題について話したり、特定の音楽が流れたりするシーンは、1つのフェーズとして見なされる (Baldry & Thibault 2005: 47; Taylor 2013: 102-103)。動的なテキストにおいて複数のモードが同時もしくはほぼ同時に用いられる場合、それらを一緒に分析すべきであることが示されている (Dicerto 2018: 7)。このような場合、連続する複数のショットを1つのフェーズとして捉えることがある (Taylor 2003)。

選択体系機能言語学に基づいて発展させてきた研究は、張 (2009) のマルチモーダル談話分析の枠組みがある。マルチモーダル談話とは聴覚・視覚・触覚などの感覚を利用し、言語・画像・音・動作などの様々な手段や記号的リソースを通じてコミュニケーションを行う現象を指す (張 2009: 24)。張 (2009) は言語以外のモードも言語と同様に階層化されているとし、SFL理論に基づいてマルチモーダル談話分析の枠組みを考案した。この分析枠組みは文化層、コンテキスト層、内容層、表現層から構成されている (表1)。文化層では文化のコンテキストを、コンテキスト層では状況のコンテキストを分析する。内容層には意味層と形式層があり、それぞれで談話の意味とモードやモード間関係について検討する。表現層では媒体について述べる。

張 (2009: 28) によれば、この枠組みの各層が結びついている。状況のコンテキストは文化のコンテキストの実例であり、文化のコンテキストを具体的に表現している。談話の意味は状況のコンテキストによって決定される。モードやモード間関係は談話の意味を具現し、媒体はモードやモード間関係を具現している。本節では一番上位の文化層から各層の内容を紹介していく。

表 1 : 張 (2009) のマルチモーダル談話分析の枠組み<sup>2)</sup>

文化層		文化のコンテキスト	イデオロギー ジャンル	
コンテキスト層		状況のコンテキスト	活動領域 役割関係 伝達様式	
内容層	意味層	談話の意味	観念構成的意味 対人的意味 テキスト形成的意味	
	形式層	モードとモード間関係	モード	言語 図 音 感覚・触覚
			モード間関係	相補関係 非相補関係
	表現層	媒体	言語的	言語 (音韻、書記) パラ言語
非言語的			身体 非身体	

### 2.1.1 文化層

文化層においては、価値観やイデオロギー、ジャンルを含んだ文化のコンテキストについて検討することとされている。価値観とは価値と規範の体系を指し (龍城 2006 : 22)、具体的に人間の思考パターン、処世哲学、行動様式、制度、社会における暗黙のルールなどがある (張 2009: 28)。これらの総体はイデオロギーとなる。長い歴史を経た人間の社会生活ではコミュニケーション行為が一定のパターンで類型化し、特定の目的と結びつけてきた。あるコミュニケーションの目的を達成するために選択され習慣化した類型は、ジャンルと呼ぶ (張 2023: 55)。張 (2023) によれば、文化のコンテキストは全体性と制度性の 2 側面から検討できる。全体性とは、イデオロギー、人生観、価値観などの社会集団で共有されている思考パターンといったすべての文化領域が共有している特徴である (張 2023: 57-59)。制度性とはある文化領域独自の特徴を指し、特定の職業、活動の場所、組織や機関などにおける独自性について論じられる (張 2023: 59)。

### 2.1.2 コンテキスト層

張 (2009) によれば、コンテキスト層では状況のコンテキストが議論されている。状況のコンテキストは文化のコンテキストの実例であり、活動領域 (field)、役割関係 (tenor)、伝達様式 (mode) によって決められる (張 2009: 28; 張 2018: 734; 張 2023: 60)。活動領域は会話の目的や話題を指し、役割関係は会話に参加する人たちの関係を示す。伝達様式は意味を伝える際に利用される方法を指し、書き言葉であるか話し言葉であるかなどについて論じられる。しかし、マルチモーダル談話においては意味を伝えるために利用される方法が多様化しているため、書き言葉・話し言葉の区別について分析するだけでは不十分であり、音響、表情などの複数のモードやモード間関係も考慮しなければならない (張 2018: 734)。

### 2.1.3 内容層

内容層はさらに意味層と形式層に分けられている。意味層においては談話の意味について検討し、観念構成的意味、対人的意味、テキスト形成的意味という 3 つの側面から分析できる (張 2009: 28)。

形式層ではモードとモード間関係が問題とされる。張 (2009) によれば、視覚モード、聴覚モード、感覚・触覚モードなどの非言語モードは、言語と似ているような文法システムを持っている。つまり視覚イメージと視覚文法、聴覚イメージと聴覚文法、感覚・触覚イメージと感覚・触覚文法<sup>3)</sup>などがあるのではないかとしている (張 2009: 28)。形式層ではまずこれらのモードとそれぞれに対応する文法システムについて議論されている。さらに、異なるモードが相互作用してともに談話の意味を表すため、モード間関係について論じられている (張 2009: 28)。表 2 が示すようにモード間関係は大きく分けて相補関係と非相補関係の 2 種類がある (張 2009)。相補関係には強化と非強化があり、非相補関係にはオーバーラップ、内包、状況とのインタラクションなどの下位分類がある。また、これらの下位分類はさらに細分化され、合計 13 のサブカテゴリーがある。

表 2 : モード間関係の分類<sup>4)</sup>

相補関係	強化	①突出、②主要と副次、③拡充
	非強化	④調和、⑤連合、⑥交叉
非相補関係	オーバーラップ	⑦余分、⑧反発、⑨相殺
	内包	⑩全体と部分、⑪抽象と具体
	状況とのインタラクション	⑫独立、⑬依存

張 (2009) は相補関係をマルチモーダル談話の典型的なパターンとして捉えている。張 (2009) によれば、人間がマルチモーダル談話を用いてコミュニケーションを取る。その理由は、1 つのモードだけでは話し手の意味を十分に表現することができず、意味をより明確に伝えるために他のモードによって補完する必要があるからである。こうした 1 つの

モードだけで意味を完全に表現できず、他のモードを利用して補完し合うことは相補関係となる(張 2009: 26)。そうではない場合は非相補関係と分類される。

相補関係はさらに強化と非強化に分類される。強化関係とは、あるモードがコミュニケーションの主要なモードとされ、他のモードがそれを補強することである(張 2009: 26)。例えば、言語モードが主要なモードである場合、話し手のジェスチャーや身振りは言語モードを補強していることで強化関係に分類される。非強化関係は、複数のモードがどちらも不可欠で補完的であることを指す(張 2009: 26)。例えば広告ビデオの場合、映像と解説音声は商品のイメージと機能や特徴についての情報を提供しており、視覚モードと聴覚モードはどちらも不可欠であるため両者の関係が非強化関係に当たる。

非相補関係とは、複数のモードが使用されているが、意味の表現についてはあるモードが他のモードに役割を果たさないことであり、オーバーラップ、内包、状況とのインタラクションの4種類に分けている(張 2009: 27)。複数のモードが同時に使用されており、互いに補強し合っていない場合はオーバーラップとなる。同時に使用される複数のモードのなか、あるモードが他のモードの伝えた意味に対してより具体的な情報を提供する場合は、内包となる。状況とのインタラクションについては、ここでの「状況」はコミュニケーションの参加者が身を置いている現実世界の背景を指しており、やり取りの目的と手段によってはコミュニケーションのプロセスに関与することもあると考えている(張 2009: 27)。

#### 2.1.4 表現層

張(2009)によると、表現層においては媒体について論じることとされている。媒体は談話が最終的に表現される物質的な側面のことであり、言語的媒体と非言語的媒体の2種類に分類される(張 2009: 25)。言語的媒体には言語的とパラ言語的なものがあり、非言語的媒体には身体的なものや道具などの非身体的なものが含まれる。

## 2.2 マルチモーダル談話分析の枠組みを適用した翻訳研究

張(2009)の枠組みはマルチモーダル談話を記述・分析のために提案されたものであるため、翻訳研究へと適用するにはさらなる検討が必要である。その分析枠組みを用いて中国映画の英語字幕、英語・フランス語映画の中国語字幕の翻訳方略を考察した研究がある(陳 2011; 梁 2016; 呂・呉 2012; 王 2014; 楊 2012; 尹 2020)。

梁(2016)は、英語ドラマの中国語字幕と映像、音楽などのモードとの相互作用を検証し、翻訳者が採用した翻訳方略を分析している。字幕がどのようにストーリー展開を促し、登場人物の性格・感情を表し、映像作品における談話の意味を構築しているかについて検証している。

陳(2011)と楊(2012)は、アメリカ映画『風と共に去りぬ』の中国語字幕の特徴や、映画全体の意味構築について考察している。楊(2012)はさらに中国語字幕がどのように視聴者に映画全体に含まれるイデオロギーや芸術的価値を伝えているかを分析している。

尹(2020)はマルチモーダル談話分析の枠組みを用い、3本のフランス映画の中国語字幕の翻訳方略を分析している。字幕翻訳と芸術性との結びつき、原作に含まれた監督の意図や審美的表現をどのように引き出すことができるかを検証している。

呂・呉 (2012) と王 (2014) はそれぞれ中国映画『金陵十三釵』と『ライジング・ドラゴン』の英語字幕に注目し、文化層、コンテキスト層、内容層、表現層から字幕の翻訳方略を分析している。字幕では映画の文化背景、登場人物の性格や魅力、物語の趣旨や映画に反映された思想がどのように表されているかを考察している。

これらの張 (2009) が提案したマルチモーダル談話分析の枠組みを字幕翻訳研究に適用した研究は、文化層、コンテキスト層、内容層、表現層の4つの側面に基づいて具体的な分析の観点を提示しており、参考になると考えられる。各層で議論されている内容は以下の通りである。

#### (1) 文化層

文化層においては起点テキストの文化・社会に関する用語に焦点を当てている。特定領域の専門用語、典故、ユーモアの語彙、宗教用語などの異文化要素の翻訳方略を考察している(陳 2011: 71-72; 梁 2016: 80; 呂・呉 2012: 36; 王 2014: 154; 楊 2012: 155)。映像などの視覚モードがあっても典故やユーモアの語彙の理解が難しい場合がある。そのため、翻訳者は帰化や補足説明の翻訳方略を採用し、字幕でこうした異文化要素の意味を解説する傾向がある(梁 2016: 80)。映画に含まれる異文化要素が登場人物の価値観や心理をどのように表しているかを探ることで、起点文化の特徴を明らかにすることができる(尹 2020: 166)。

#### (2) コンテキスト層

状況のコンテキストは、テキストが発生する際の状況、物事の性質、参加者の関係、時間、場所、方法などを指し(呂・呉 2012: 37)、言語的と非言語的状況のコンテキストの2種類がある(尹 2020: 166)。言語的状況のコンテキストとは、コミュニケーションにおいて話しの意味を表現する際に依存する前後の文脈のことである(尹 2020: 166)。非言語的状況のコンテキストとは、話しの意味を表現する際に関わる様々な要素を指し、映像、登場人物の動作や表情、音楽などが含まれる(陳 2011: 72; 呂・呉 2012: 37; 楊 2012: 156; 尹 2020: 166)。映像作品における状況のコンテキストに加え、視聴者の置かれている社会・文化的背景を考慮する必要がある場合もある(呂・呉 2012: 37)。翻訳者は状況のコンテキストに基づいて字幕翻訳を柔軟に処理し、映像、音響、登場人物の感情などを調和させる必要がある(陳 2011: 72; 尹 2020: 167)。また、字幕翻訳は時間的・空間制約を受けるため、翻訳の際には実際の状況に応じて削除や補足説明を行うケースがある(陳 2011: 72; 王 2014: 155)。

#### (3) 内容層

談話の意味については観念構成的意味、対人的意味、テキスト形成的意味の観点から論じられている(陳 2011; 梁 2016; 呂・呉 2012; 王 2014; 楊 2012; 尹 2020)。字幕では、セリフを視聴者に正確に伝えることが求められており、つまり経験的な意味を再現することが必要である(陳 2011: 72; 王 2014: 155; 楊 2012: 156)。一方、語気助詞、人名、呼称表現などの対人的意味、テキスト形成的意味を表す内容は削除される傾向がある(陳 2011: 72; 梁 2016: 81; 呂・呉 2012: 37; 楊 2012: 156)。

映像作品に含まれるモードについては、聴覚モードと視覚モードの2種類に分けられる(陳 2011: 72; 梁 2016: 81; 呂・呉 2012: 37)。聴覚モードには言語、音楽、その他の音響効果が含まれ、視覚モードには映像、イメージ、映像内の文字、字幕が含まれる(陳 2011

: 72; 梁 2016: 81; 呂・呉 2012: 37)。場合によって、音楽や登場人物の動作などの非言語的要素も適切に翻訳する必要がある(王 2014: 155)。

モード間関係については、映像作品では聴覚モードと視覚モードが結びつき、映像作品全体の意味を構築しているため、全体的に見れば聴覚モードと視覚モードが相補関係にある(陳 2011: 72; 楊 2012: 156)。

#### (4) 表現層

表現層においては登場人物の口調、音響、字幕の表示時間、位置、レイアウト、フォント、行数、バイリンガル字幕であるかどうかなどについて検討している(陳 2011: 72-73; 梁 2016: 81; 呂・呉 2012: 27-38; 王 2014: 155; 楊 2012: 156; 尹 2020: 167)。

### 2.3 先行研究のまとめ

マルチモーダルなテキストを研究するにあたっての主要な研究課題は、非言語モードの種類、異なるモードの関係、再記号化などがある(O'Halloran 2011: 121)。本章ではマルチモーダルなテキストの研究アプローチを紹介し、Kress & Van Leeuwen (1996)、Baldry & Thibault (2005)、張 (2009) のマルチモーダル談話分析の枠組みについて説明した。Kress & Van Leeuwen (1996) は主に絵や写真などの視覚イメージに注目しているが、聴覚モードやモード間関係には触れていない(Dicerto 2018: 28) ため、映像作品の分析に適していない。また、Baldry & Thibault (2005) は視覚モードと聴覚モードの両方に注目しており、「フェーズ」の概念を提唱して時間的・空間的共存の観点からモード間関係について分析しているが、文化のコンテキストや状況のコンテキストを分析する観点の欠如でマルチモーダルなテキストの意味形成を包括的に説明できる枠組みとは言い難い(Dicerto 2018: 28)。

本研究では張 (2009) のマルチモーダル談話分析の枠組みをもとに、字幕翻訳へと適用できる分析枠組みを提案する。その理由は以下の3点にある。

①張 (2009) の分析枠組みではマルチモーダル談話の意味形成に関わる言語・非言語モードが示され、モード間関係の種類も提案されている。視覚モードだけではなく、聴覚モードも分析対象としているため、映像作品の分析に適している。また、モード間のインタラクションを明らかにするために13種類の種類間関係が提案されている。

②非言語モードが言語モードと同様に意味の潜在力を持って機能していると指摘し、非言語モードが副次的なものではなく、言語モードと同様な重要性と地位を持っていると示唆する。

③張 (2009) の枠組みは文化層、コンテキスト層、内容層、表現層からなる多層のモデルであり、マルチモーダル談話の意味と形式に加え、その背景にある状況のコンテキストや文化のコンテキストを分析する観点も提供している。

以上の3点から、張 (2009) の枠組みを用いることでマルチモーダル談話をモードの種類、モード間関係の種類、そして文化や状況のコンテキストを組み合わせる手法が確立できるだろう。

その一方、張 (2009) の枠組みを翻訳研究へと適用するためにさらなる検討が必要である。主要な3点を以下にまとめておく。

第1に、張(2009)の分析枠組みは現実空間で行われるコミュニケーションをもとに考案されたものであるため、そのまま映像作品の分析に適用することは難しい。表現層では張(2009)は言語媒体と非言語媒体を分けて検討し、非言語媒体をさらに身体的な要素(身振り、表情など)と、非身体的な要素(道具など)に分類している。しかし、映像作品の場合、身体的・非身体的な要素がいずれも映像を通じて表現されるため、両者の区別を明確に説明するのが困難である。そのため、表現層についてあらためて検討する必要がある。

第2に、形式層においては、聴覚モード(言語セリフ、音楽、その他の音響効果)と視覚モード(映像、イメージ、映像内の文字、字幕)を分けて検討しているが(陳 2011: 72; 梁 2016: 81; 呂・呉 2012: 37)、言語モードと非言語モードははっきり区別されていない。そこで本研究では、Díaz Cintas(2008)の分類を踏まえてモードの種類を整理し、視覚・聴覚モード、言語・非言語モードを区別する。

第3に、モード間関係の種類について、映像作品では聴覚モードと視覚モードは相補関係にあるというおおまかな説明にとどまり、考察が不十分であると考えられる(陳 2011: 72; 楊 2012: 156)。本研究ではその点に重点を置き、具体例分析を通じて詳しく議論する。

さらに、2.2では張(2009)の枠組みを字幕翻訳へと応用した先行研究を検討したが、それらは文化層、コンテキスト層、内容層、表現層の4つの側面における具体的な分析の観点を提供している点で参考に値するが、いくつかの問題がある。これらの先行研究は字幕の全体に着目し、セリフの翻訳方略を検討しているものである。内容層においては、セリフの意味とセリフに関わるモードとの関係を分析している。それに対して本研究では、字幕における異文化要素に焦点を当て、内容層においては異文化要素の意味とその翻訳方略を分析し、異文化要素の意味形成に直接関わるモードについて検討していく。

また、これらの研究は主に中国語と英語やフランス語などのヨーロッパ言語間の字幕翻訳に焦点を当てている。本研究では日中間の字幕翻訳に注目し、採用された翻訳方略を分析する。具体的な分析枠組みは、III章で説明する。

### III 本研究の分析枠組み

本章では、張(2009)の分析枠組みに基づいて本研究の分析枠組みを提案する。

#### 3.1 文化層

2.2.1で述べたように、マルチモーダルなテキストにおける文化のコンテキストは、制度性と全体性の2側面から論じられる(張 2023: 59)。つまり、各文化領域の特徴と、すべての文化領域共通の特徴という2側面である。本研究の枠組みではまず異文化要素の領域分類ごとに各領域の特徴を分析し、さらにすべての文化領域が共有している特徴としてイデオロギーについて検討する。

貢(2019)は15本の中国語・日本語映像作品における異文化要素を調査し、言語外文化的指示を「職業・身分・呼称」、「組織」、「物品」、「地名・場所」、「人名」、「祝日」、「度量衡・通貨」、「社会常識」に分けており、言語内文化的指示を「比喩的表現(慣用語、ことわざなど)」、「メタ言語表現(語呂合わせ、言葉遊びなど)」に分けている。

庄(2024)は「人名」「地名・場所名」「呼称表現」「京劇用語」「慣用語・ことわざ」「四

字熟語」「メタ言語表現」「社会文化」の8つの領域を提案している。本研究では貢(2019)、庄(2024)の分類をもとに、各領域を以下のように調整する。また、実際の調査対象作品のデータに基づいて領域分類を調整することが可能である。

1. 人名・キャラクター名
2. 地名・場所名
3. 組織
4. 呼称表現
5. 料理
6. 度量衡・通貨
7. 医療
8. 社会文化(武術用語、京劇用語など)

### 3.2 コンテキスト層

コンテキスト層では状況のコンテキストについて説明する。先行研究では主に会話の話題、参加者、時間、場所といった要素や、映像、登場人物の動作や表情、音楽などの非言語要素をめぐって論じている。本研究では、異文化要素が現れるシーンについて説明する。

字幕における異文化要素に注目して分析を進める場合、異文化要素の意味形成に直接関係する非言語要素と、直接関係しない非言語要素が存在する。コンテキスト層においては、異文化要素と直接に関わらない背景要素を分析の対象となる。また、異文化要素の意味形成と直接に関わる非言語要素は、内容層において分析する。例えば人名の翻訳を検討する場合、人名に直接関わらない街中の背景音や人の姿などは、状況のコンテキストとする。

### 3.3 内容層

#### 3.3.1 意味層

意味層においては、異文化要素の意味とその翻訳方略を分析する。言語のメタ機能に基づいて観念構成的意味、対人的意味、テキスト形成的意味のという3つの観点から分析できる。異文化要素とは「文化的言語表現による言及であり、言語外の存在物やプロセスと関連するもの」<sup>5)</sup>を指しているため(Pedersen 2011)、主に観念構成的意味の部分を担っていると言えるだろう。「3つのメタ機能を同時に有するのであれば、翻訳研究においてもこれらに等しく注目すべきである」(長沼 2006: 17)と指摘されているものの、本研究の枠組みでは観念構成的意味を優先的に分析し、つまり字幕ではどのように再現されているかを検討する。また、対人的意味に関しては会話に参加する登場人物の関係を、テキスト形成的意味に関しては伏線の設置と回収に関わるストーリー展開などについて述べる。

異文化要素の翻訳方略について、庄(2024)がFranco Aixelá(1996)を踏まえて提案した11種類の翻訳方略を利用して分析していく。具体的な翻訳方略は、以下のとおりである。

1. 複写<sup>6)</sup> 2. 音訳 3. 逐語訳・借用翻訳 4. 注釈<sup>7)</sup> 5. 補足
6. 限定一般化 7. 絶対一般化 8. 帰化 9. 削除 10. 創造 11. 訳されない<sup>8)</sup>

### 3.3.2 形式層

形式層においては、モードの 4 分類とモード間関係の 4 分類について検討する。Díaz Cintas は、映像作品を構成するモードの多様性について論じ、映像作品は視覚・聴覚モードを言語的・非言語の層と組み合わせ、複合的に使われていると述べている(Díaz Cintas 2008: 3)。本研究では、Díaz Cintas (2008) の分類を踏まえて字幕付き映像作品における記号的リソースを整理し、言語視覚、言語聴覚、非言語視覚、非言語聴覚という 4 種類のモードがある。

モード間関係の分類は、表 2 で示したように大きく分けると相補関係と非相補関係の 2 種類がある。強化・非強化、オーバーラップ・内包・状況のインタラクションの 5 つの下位分類、さらに 13 種類のサブカテゴリーに分けられる。しかし、13 種類の分類が複雑すぎて具体例分析への応用が困難だと考えられるだろう。そのため、本研究では張 (2009) が提案した相補関係と非相補関係の 2 種類とその下位分類までを採用する。また、本研究の分析対象は映像作品によって表現される物語の世界であるため、コミュニケーションの参加者が身を置いている現実世界の背景のことを指す「状況とのインタラクション」(張 2009: 27) という下位分類は採用しない。すなわち、本研究では張 (2009) の分類を参照して相補関係と非相補関係との 2 種類に分けた上で、相補関係をさらに強化と非強化、非相補関係を内包とオーバーラップに分けて検討することとする。それを図 1 に表す。

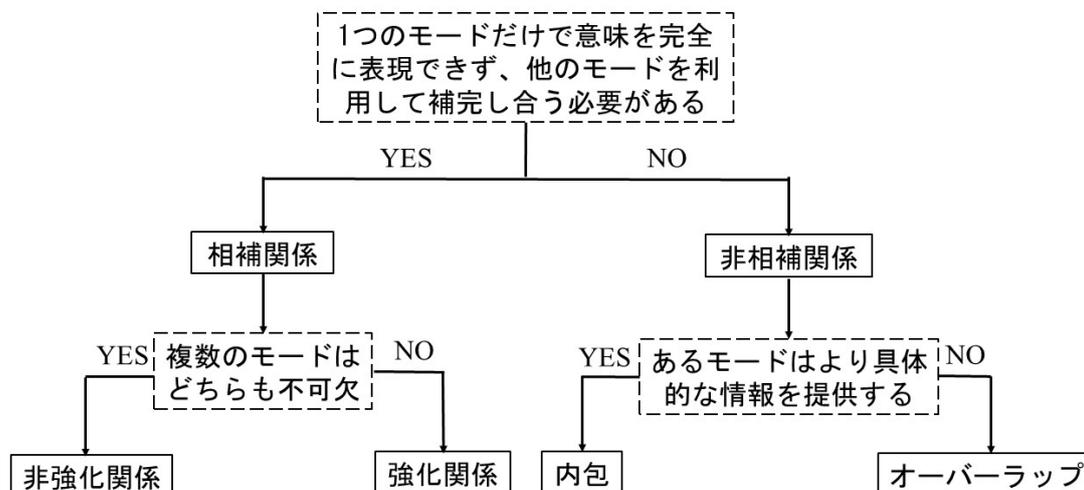


図 1 モード間関係の 4 分類

### 3.4 表現層

表現層においては、異文化要素の物質的特性を成すものについて記述・分析する。II 章で説明したように、現実生活のコミュニケーションをもとに考案した張 (2009) の分析枠組みをそのまま映像作品の分析に適用することは難しい。本節では、映画記号論と視聴覚翻訳研究の知見を援用し、表現層の内容をあらためて整理する。映画記号論学者クリスチャン・メッツは、映像作品の物質的特性を成すものを「表現素材」として捉え、トーキー映画には

イメージ・トラックの映像と書記表示、音声トラックの声(声音)、音楽

(ソング・ミュージカル)、物音(類同音)という5つの表現素材があると述べている

(Aumont et al., 1983 武田訳 2000: 229)。また、字幕付きの映像作品を構成する言語視覚モード、言語聴覚モード、非言語視覚モード、非言語聴覚モードという4種類のモードがあげられている(Díaz Cintas 2008: 3)。本研究では、Díaz Cintas (2008: 3) の分類をもとに、字幕付きの映像作品の表現素材を網羅して検討する。表3および表4は、オリジナル版と字幕版における表現層の内容を示している。映像帯に含まれる言語的要素として、オリジナル版には映像内文字と原作注、字幕版にはセリフの字幕、映像内文字とその字幕、原作注の字幕、翻訳者による注があげられる。映像帯における非言語的要素は画像、写真、身振りなどが含まれる映像である。音声帯には、音声セリフや歌声などの言語的要素と音楽、効果音、物音などの非言語要素がある。

表3 オリジナル版における要素<sup>9)</sup>

	映像帯	音声帯
言語的	映像内文字(看板など) 注	音声セリフ 歌声
非言語的	映像(画像、写真、身振りなど)	音楽 効果音 雑音

表4 字幕付き映像作品における要素<sup>10)</sup>

	映像帯	音声帯
言語的	セリフの字幕 映像内文字(看板など) 映像内文字(看板など)の字幕 原作注の字幕 翻訳者による注	音声セリフ 歌声
非言語的	映像(画像、写真、身振りなど)	音楽 効果音 雑音

### 3.5 まとめ

本章では、張(2009)の分析枠組みを踏まえてマルチモーダル談話分析の枠組みを提案し、それを分かりやすく図式化する(図2)。状況のコンテキストは文化のコンテキストの1つの事例であり、異文化要素の意味は状況のコンテキストによって決められる。図2ではコンテキスト層は矢印で意味層と結びついている。モードの4分類やモード間関係の4分

類で、異文化要素の意味が表されている。また、表現層はそれぞれのモードの具現化である。4つの層が結びついている枠組みである。内容層と表現層は本研究の記述および分析の基盤となるため、図2ではグレーカラーで示している。一方、コンテキスト層と文化層は、内容層と表現層の分析に基づいて推測されるため、点線で囲んで示している。

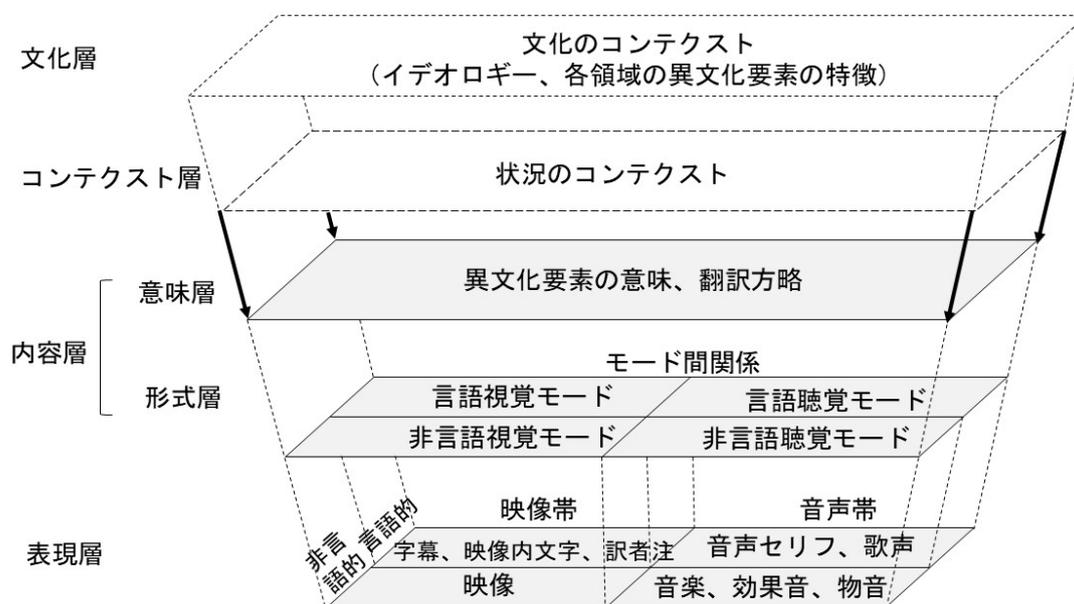


図2 本研究の分析枠組み

この分析枠組みは4つの側面からなっているが、内容層がもっとも重要な部分である。紙面の関係で本論文では、提案した分析枠組みのうち主に内容層に重点を置き、具体例を用いて分析を進めていく。意味層においては異文化要素の意味と翻訳方略について説明し、形式層においては異文化要素の意味形成に関与するモードの分類やモード間関係を分析する。

#### IV 具体例分析と考察

本章では、III章で提案した分析枠組みを用い、異文化要素の意味形成にどのようなモードが関与し、それらはどのようなモード間関係を構築しているかを検証していく。分析対象は、2024年3月27日から配信サービスプラットフォーム WOWOW にて配信し始めた中国アクション・ミステリー時代劇『蓮花楼』第1~3話(135分間)の日本語字幕である。『蓮花楼』は2023年中国で大ヒットを記録したドラマであり、日本で比較的に新しく公開され、異文化要素が多く含まれているため、分析対象として選定した。異文化要素を含むセリフとその日本語字幕をピックアップして分析し、本研究では中国語セリフを起点テキスト(Source text, ST)、日本語字幕を目標テキスト(Target text, TT)とし、それぞれ ST と TT で示す。各具体例では、中国語セリフの後ろの括弧内に筆者による日本語直訳を付ける。

#### 4.1 具体例分析

例1 人名・キャラクター名

ST：我可以给狐狸精养老呀（狐狸精を養うことができるよ）

是不是啊 狐狸精（そうだろう 狐狸精）

TT：狐狸精<sup>こりせい</sup>に食わすのさ

うれ <sup>こりせい</sup>  
嬉しいか 狐狸精

（『蓮花楼』第1話 12:38～12:42）

このシーンは主人公が犬を連れて往診し、家に帰る途中で飼っている犬に対して話している場面である。まず意味層について説明する。下線部の「狐狸精」は中国語では女性に化けた狐を意味するが、ここでは犬の名前である。日本語字幕では「複写」の翻訳方略を採用して漢字をそのまま使用している一方、ルビをつけて読み方も示している。

次に、形式層についてである。このシーンでは、画面に主人公が犬の狐狸精を見ながら話している後ろ姿が映っている。STにおいてはキャラクター名「狐狸精」の意味形成と関わるモードとして、セリフ（言語聴覚モード）と映像（非言語視覚モード）がある。セリフはキャラクター名を示し、映像はそのキャラクター名を指す対象を表している。1つのモードだけでは意味が十分に伝わらないため、セリフと映像は互いに不可欠で補完的であり、相補関係の非強化関係に当てはまる。TTでは字幕（言語視覚モード）と映像（非言語視覚モード）の2種類のモードが「狐狸精」の意味形成に関わっており、STと同様に非強化関係になる。この場合、TTはSTにおけるモード間関係を保持している。

表5 例1キャラクター名「狐狸精」のまとめ

		ST	TT
意味層	翻訳方略	複写	
形式層	モード	言語聴覚：セリフ	言語視覚：セリフの字幕
		非言語視覚：キャラクターの映像	
	モード間関係	相補関係－非強化	

例2 地名・場所名

ST：【看板】蓮花楼医館（蓮花楼診療所）

TT：蓮花楼<sup>れんからう</sup>医館”

（『蓮花楼』第1話 14:16～14:18）

例2は看板文字の字幕であり、セリフの字幕と同様に画面下部に中央揃えで横書き表示

されている。また、映像内の文字情報の翻訳であることを示し、引用符付きの斜体で表されている<sup>11)</sup>。

例2の下線部「蓮花楼」は、主人公である流浪の医者李蓮花が暮らしている2階建ての小屋であり、車輪もつけているため移動できる医館である。出入りに「蓮花楼医館」の看板が掛けられており、例2はその看板文字の翻訳である。字幕では「蓮花楼」の漢字を複写しながら、ふりがなで読み方を提示している。

STでは、看板文字をクローズアップしながら、シーン転換に合った風切り音の効果音も響いている。この場合、風切りの効果音はクローズアップの映像を補完して強調しているため、看板文字(言語視覚モード)と効果音(非言語聴覚モード)は相補関係の強化関係に当てはまっている。その一方、TTでは看板文字、看板文字の字幕などの言語視覚モード、効果音の聴覚モードが同時に利用されている。看板文字の字幕は効果音が響くタイミングに合わせて現れ、視聴者の注意を惹きつける効果が図れていると考えられ、非相補関係の強化関係であると言えるだろう。

表6 例2 地名・場所名「蓮花楼医館」のまとめ

		ST	TT	
意味層	翻訳方略	複写		
形式層	モード	言語視覚：看板	言語視覚	看板
		非言語聴覚：効果音		看板の字幕
	モード間関係	相補関係—強化		

例3 人名・キャラクター名

ST：百川院院主 石水 (百川院の代表 石水)

TT：百川院院主 せきすい  
石水

(『蓮花楼』第1話 15:38~15:41)

例3は、例1と同様に人名・キャラクター名の字幕であるが、原作による注の翻訳である。STでは登場人物の位置に寄せ、その人物を紹介する注がついている。手書き風のフォント、目立った黄色いカラーを使用してセリフから区別している。TTは人名の漢字をそのまま複写し、STと同様の位置に置かれているが、セリフの字幕と同じようなフォントや色を使っている。引用符を使用せず、立体のフォントが利用されている。百川院は、江湖の治安を担う組織として4人の代表がいる。例3は、その代表の1人である石水が登場した場面である。登場人物にクローズアップすると、その人物の隣に「百川院院主 石水」という注が現れ、3秒ぐらい維持している。また、注が現れるときや消えるときにキラキラ輝く音の効果音を伴っている。この場合に字幕(言語視覚モード)、登場人物の映像(非言語視覚モード)、効果音(非言語聴覚モード)が使われている。注で登場人物の身分を紹介している

るが、映像でその登場人物の姿が映っているから、注釈の字幕と映像は互いに不可欠で補完的であり、非強化関係に当てはまっている。また、字幕は効果音によって補完され強化されている、強化関係に当てはまっている。

表7 例3 人名・キャラクター名「石水」のまとめ

		ST	TT
意味層	翻訳方略	複写	
形式層	モード	言語視覚：原作注	言語視覚：原作注の字幕
		非言語視覚：登場人物の映像	
		非言語聴覚：効果音	
	モード間関係	相補関係—非強化（原作注と登場人物の映像）	相補関係—非強化（原作注の字幕と登場人物の映像）
		相補関係—強化（原作注と効果音）	

例4 料理

ST：是这种八珍养胎饮吧（それは八珍養胎飲だろう）

TT：それは<sup>はっちんようたいいん</sup>八珍養胎飲だ

【訳者注】八珍養胎飲…強壯剤

（『蓮花楼』第1話 11:44～11:47）

例4は医師である主人公が患者さんと話している場面であり、下線部は薬の効果がある料理である。漢字表記はそのまま残されており、ひらがなでその漢字の読み方も提示しているため、複写の翻訳方略が採用されていると言えるだろう。その一方、画面右側に縦書きの「八珍養胎飲…強壯剤」という注釈が表示されている。訳者は注釈の翻訳方略を使ってその料理の薬効果を解釈し、異文化要素を日本人視聴者に積極的に紹介していることが確認できた。

この例では、訳者による注が目すべきところである。対象作品の第1話～第3話においては、異文化要素を解釈するための訳者注は9件ある<sup>12)</sup>。これらの訳者注は、文字数が3～14文字であり、表示時間が2～6秒である（表8）。一般には注の文字数が多ければ表示時間も長くなると思われるが、例4の注は8文字であるけれども3秒しか表示していない。その原因は、映像との非言語視覚モードとの相互作用が関与しているのではないかと考えている。ここでは、Baldry & Thibault (2005) が提唱したフェーズ (phase) の概念を援用して説明していく。

表 8 訳者注の文字数と表示時間

タイムコード	訳者注	文字数	表示時間
第1話 11:44~11:47	八珍養胎飲...強壯剤	8文字	3秒
第1話 15:08~15:13	刑探...江湖の捜査員	8文字	5秒
第1話 26:36~26:42	風湿...筋肉や関節の痛み	10文字	6秒
第2話 06:35~06:38	磬...仏具	3文字	3秒
第2話 15:54~15:56	五毒掌...猛毒を放つ必殺術	11文字	2秒
第2話 18:42~18:47	蟬脱登仙...離俗し仙界仁登ること	14文字	5秒
第3話 21:53~21:57	中元節...死者の霊を供養する日	13文字	4秒
第3話 27:30~27:35	刑探...江湖の捜査員	8文字	5秒
第3話 35:23~35:28	鏢局...護衛や輸送を行う機関	12文字	5秒

例4の場合、STでは料理名と関わるモードは、セリフ(言語聴覚モード)と料理の映像(非言語視覚モード)がある。表9が示すように、ショット1~ショット3は料理について話しているシーンであり、ショット4から別の話題に移る。Baldry & Thibault (2005)によればショット1~ショット3は1つのフェーズとして見られる。

まず、ショットごとにフェーズ1の内容を確認する。ショット1では話し手が映り、料理名のセリフが流れる。ショット2は聞き手のクローズアップである。ショット3では料理の映像が表示される。中国人視聴者はSTのセリフを聞くと薬効果のある料理だとほぼ理解でき、STの場合ではセリフが主要なモードとなり、ショット3で表示される映像がそれを補強しているのだと考えられる。つまり、セリフと映像の関係は強化関係という相補関係に分類されるだろう。

一方、TTでは料理名の意味形成に関わっているモードは、映像(非言語視覚モード)、セリフの字幕と訳者注(言語視覚モード)がある(表10)。訳者注は、ショット1でセリフの字幕より1秒ぐらい遅れて入り(11:44)、料理の映像の表示時間に合わせてフェーズ1の終わり(11:47)まで示されている。表示時間を次のフェーズまで伸ばしたら映像との整合性が取れなく恐れがあるため、短いけれども訳者注は11:44から11:47までの3秒しか表示されなかったのだろう。TTでは料理が映像で映っており、訳者注によってその効果が紹介されている。つまり、映像と字幕はともに料理「八珍養胎飲」の意味形成に関与しており、互いに不可欠で補完的であるため、相補関係の非強化関係に該当している。

表9 ST におけるモード

フェーズ	ショット	タイムコード <sup>13)</sup>	映像	セリフ
フェーズ 1	ショット 1	11:44~11:46 (2秒)	話し手 (主人公) のクローズアップ	↑ ↓
	ショット 2	11:46~11:47 (1秒)	聞き手 (患者) のクローズアップ	
	ショット 3	11:47~11:48 (1秒)	料理	
フェーズ 2	ショット 4	11:48~11:50 (2秒)	主人公のミディアムショット	
	...			

表10 TT におけるモード

フェーズ	ショット	タイムコード	映像	字幕	注
フェーズ 1	ショット 1	11:43~11:45 (2秒)	話し手 (主人公) のクローズアップ	↑ ↓	↑ ↓
	ショット 2	11:45~11:46 (1秒)	聞き手 (患者) のクローズアップ		
	ショット 3	11:46~11:47 (1秒)	料理		
フェーズ 2	ショット 4	11:47~11:49 (2秒)	主人公のミディアムショット		
	...				

表11 例4料理「八珍養胎飲」のまとめ

		ST	TT
意味層	翻訳方略	複写、注釈	
形式層	モード	言語聴覚：セリフ	言語視覚：セリフの字幕、訳者注
		非言語視覚：料理の映像	
	モード間関係	相補関係—強化	相補関係—非強化

## 4.2 考察

本研究では、張 (2009) をもとにした分析枠組みを提案し、中国映像作品の日本語字幕を事例に、その枠組みの有用性を検証することを目的としている。検証項目として (1) 異文化要素の意味形成にどのようなモードが関与しているか、(2) これらのモードがどのようなモード間関係にあるかの2点を取り上げる。

### 4.2.1 異文化要素の意味形成に関与するモード

まず、異文化要素の意味形成に関与するモードについて考察する。表 12に示すように、ST において異文化要素の意味形成に関わるモードとして、言語視覚モードには看板 (例 2)

や原作注(例3)、非言語視覚モードには登場人物やキャラクターの映像(例3)や料理の映像(例4)があり、さらに言語聴覚モードのセリフ(例1、例4)および非言語聴覚モードの効果音(例2、例3)もあげられる。TTでは言語視覚モードの原作注は対応する字幕として置き換えられるが、その他のモードはTTにそのまま残される(表13)。翻訳者はこれらの非言語モードや非言語聴覚モードを変更したり編集したりすることができないが、これらのモードを十分に考慮しながら字幕付きの新たな作品を作成していると考えられる。一方、TTでは翻訳者によって作成される言語視覚モードは、セリフの字幕、看板などの映像内文字の字幕、原作注の字幕、翻訳者による注である。以下では、映像内文字の字幕と注の字幕に関して詳しく述べる。

映像内文字の字幕には、例2に紹介された看板のほか、書類、書籍、名札なども含まれる。これらの字幕は、その機能によって大きく2つの種類に分けられる。第一に、ストーリー展開に関係する場所や登場人物といった要素を提示し、強調する機能についてである。例えば、例2では看板により物語が展開する場所を明示することで、視聴者は物語の舞台を示している。この場合、字幕は物語の展開に関わる情報を目立たせる役割を果たし、例2のように効果音とともに現れることもよく見られる。第二に、映像内文字の字幕は映像作品の異質さを高める機能もある。このような字幕は物語の展開には直接関与しないものの、作品に登場する文化や習慣を紹介することで、異国らしさを感じさせる効果をもたらす。こうした異文化要素の説明は、登場人物の行動やストーリーをよりよく理解するための手がかりにもなり、物語の世界に没入できる豊かな視聴体験を図る一方、翻訳者の異文化を積極的に伝えたい意図も反映されている。

注の字幕には、大きく分けて原作による注と翻訳者による注の2種類が存在する。原作による注は、オリジナル作品では初めて登場する場面でその人物の名前や身分を注で提示することを指し、TTではこれらの注を対応する字幕に置き換えている。一方、翻訳者による注は料理や社会文化に関する知識を補足するほか、登場人物についてさらに説明を加えたりする場合にも使用される。これは特に人物が多く登場する場合、視聴者がキャラクターの関係やストーリーを分かりやすくするために使われる。

表12 STにおける異文化要素の意味形成に関与しているモード

	視覚モード	聴覚モード
言語モード	看板(例2) 原作注(例3)	セリフ(例1、例4)
非言語モード	登場人物やキャラクターの映像(例3) 料理の映像(例4)	効果音(例2、例3)

表 13 TT における異文化要素の意味形成に関与しているモード

	視覚モード	聴覚モード
言語モード	セリフの字幕 (例 1、例 4) 看板 (例 2) 看板の字幕 (例 2) 原作注の字幕 (例 3) 訳者注 (例 4)	セリフ (例 1、例 4)
非言語モード	登場人物やキャラクターの映像 (例 3) 料理の映像 (例 4)	効果音 (例 2、例 3)

#### 4.2.2 モード間関係

次に、モード間関係について論じる。具体例の分析から、TT においては非強化関係、強化関係などのモード間関係が観察された。表 14 に示すように、TT のモード間関係は必ずしも ST からそのまま引き継いでいるわけではなく、例 4 では ST におけるモード間関係が変わっていることも見られる。このことから、翻訳者は主体性を十分に発揮し、モード間関係を再構築することで、各モードの間の整合性が取れて統一感のある全体が成立している。

また、異文化要素の意味形成において各モードの関与度には差があり、それぞれの役割も異なることが分かった。映像などを含む非言語視覚モードは字幕の言語視覚モードと非強化関係を構成することがよく見られる。この場合、非言語視覚モードは異文化要素の意味形成において重要な役割を果たす。つまり、登場人物や物品を示す映像は字幕と補完し合い、両者は互いに不可欠である。一方で、非言語聴覚モードの関与度は比較的低い。効果音は強調して視聴者の注意を引く役割を果たすが、異文化要素の意味形成には大きな影響を与えるとは言い難い。しかし、異なるモードはそれぞれ特徴と優勢を持ち、場合によって非言語聴覚モードは物語の雰囲気醸し出し、異文化要素の意味形成に貢献できると考えられる。この点についてはさらなる議論が必要である。

表 14 ST と TT におけるモード間関係

	ST	TT	モード間関係
例 1 人名・キャラクター名	相補関係—非強化		保持
例 2 地名・場所名	相補関係—強化		保持
例 3 人名・キャラクター名	相補関係—非強化	相補関係—強化	保持
例 4 料理	相補関係—強化	相補関係—非強化	変更

本研究で提案した分析枠組みを用い、字幕における異文化要素の意味形成には多様なモードが関与していること、またその訳出は常に翻訳者によるモード間関係の再構築を伴うことが明らかになった。このことから、字幕といったマルチモーダルなテキストの翻訳を分析するツールとして、本研究で提案された分析枠組みは有用であると言えるだろう。

## V おわりに

本研究では、異なるモードがどのように異文化要素の意味形成に関与しているかを解明するために、マルチモーダルなテキストの翻訳を分析できる枠組みを提案した。張(2009)のマルチモーダル談話分析枠組みを踏まえて考案した分析枠組みを用い、実際の中日字幕翻訳を例にして異文化要素の意味形成にどのようなモードが関与しているか、これらのモードがどのようなモード間関係にあるかについて分析し、その分析枠組みの有用性を検証した。

本研究の分析枠組みは翻訳者がモード間関係をどのように再構築するかを記述・分析するためのツールとして利用されるが、今後の課題としては分析項目に関するさらなる検討が必要である。具体的には、慣用語・ことわざと非言語モードとの関係についてはまだ検証に含めることができていない。また、本研究では1つの中国映像作品の日本語字幕を対象に検証を行ったが、今後はほかのジャンルの中日映像作品を対象とし、本研究で提案した分析枠組みの有用性をさらに検証していく。それは今後の課題としたい。

(神戸大学国際文化学研究所博士後期課程)

## 注

- 1) 訳は松山(2018)による。
- 2) 張(2009)に基づき、筆者が翻訳・作成した。張(2009)の分析枠組みでは「形式」という用語が複数のレベルで使用されており、混乱を招いている。より明確にするため、本研究では張(2009)の枠組みを適用した先行研究を参照し、内容層における形式層の下位のレベルを「モード」と「モード間関係」と表現することとする。
- 3) 感覚と触覚イメージについては指先の触覚によって読み取る点字の例をあげる(張2009: 24)にとどまり、これ以上の展開はない。
- 4) 張(2009: 27)による筆者が作成。
- 5) 訳語は篠原(2018: 75)を参照。
- 6) Franco Aixelá(1996)が提案した異文化要素の翻訳方略を日中間翻訳に適用するため、庄(2024)は日本語と中国語の表記体系の特徴を踏まえて調整した。Repetition(複写)の定義について、中国語の簡体字と日本語の漢字が一致しない場合があるが、簡体字が対応している日本語漢字に置き換える場合は「複写」としている。
- 7) 庄(2024)では *Extratextual gloss* は「ルビ」としたが、本研究では「注釈」とする。
- 8) 「9. 削除」と「11. 訳されない」について、異文化要素が含まれるセリフや看板文字などを丸ごと削除することは「訳されない」と見なす。
- 9) Díaz Cintas(2008: 3)をもとに筆者が加筆。
- 10) 同上。
- 11) 例2は、看板字幕のみを表示する場合の例である。セリフと同時に提示する場合には、看板字幕は右側縦方向に上揃えで表示され、セリフと区別するために引用符をつけて斜体で示される。

12) 異文化要素の内容を解釈するための訳者注に加え、キャラクターを提示するための訳者注もある。内容解釈の注は 9 件、キャラクター提示の訳者注は 12 件あり、訳者注の総数は 21 件である。

13) ST と TT ではタイムコードの表記は多少誤差があるが、各ショットの長さ (表示時間) が一致している。

## 参考文献

### 英語文献

- Alfaify, A., & Ramos Pinto, S. (2022). Cultural references in films: An audience reception study of subtitling into Arabic. *The Translator*, 28(1), 112-131.
- Assis Rosa, A. (2016). Descriptive translation studies of audiovisual translation. *Target. International Journal of Translation Studies*, 28(2), 192-205.
- Aumont, J., Bergala, A., Marie, M., & Vernet, M. (1983). *Esthétique du film*. Armand Colin. (武田潔(訳) (2000). 映画理論講義—映像の理解と探究のために 勁草書房).
- Baldry, A. P., & Thibault, P. J. (2005). *Multimodal transcription and text analysis: A multimedia toolkit and coursebook*. Equinox.
- Díaz Cintas, J. (2008). Introduction: Audiovisual translation comes of age. In Chiaro, D., Heiss, C., & Bucaria, C. (Eds.), *Between Text and Image* (pp. 1-9). John Benjamins.
- Franco Aixelá, J. (1996). Culture specific items in translation. In R. Alvarez & M. Carmen-Africa Vidal (Eds.), *Translation, power, subversion* (pp. 52-78). Clevedon: Multilingual Matters.
- Jewitt, C., Bezemer, J., & O'Halloran, K. (2016). *Introducing multimodality*. Routledge.
- Kress, G. (2010). *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Routledge. (クレス, G. R. 松山雅子 (監訳) 増田ゆか・松尾澄英・松岡礼子 (訳) (2018). マルチモダリティ: 今日のコミュニケーションにせまる社会記号論の試み 溪水社)
- Kress, G., & van Leeuwen, T. (1996). *Reading Images: The Grammar of Visual Design*. Routledge.
- Kress, G. R., & Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: the modes and media of contemporary communication*. London Hodder Education.
- O'Halloran, K. 2011. Multimodal discourse analysis. In B. Paltridge & K. Hyl (eds.). *Continuum Companion to Multimodal Discourse Analysis*. London: Continuum. 120-137
- Pedersen, J. (2011). *Subtitling norms for television: an exploration focussing on extralinguistic cultural references*. John Benjamins Publishing Company.
- Taylor, C. J. (2003). Multimodal transcription in the analysis, translation and subtitling of Italian films. *The translator*, 9(2), 191-205.

Taylor, C. (2013) 'Multimodality and Audiovisual Translation', in Y. Gambier and L. van Doorslaer (eds) *Handbook of Translation Studies*, Vol. 4, Amsterdam: John Benjamins, 98–104.

#### 日本語文献

貢希真 (2019) 『機能主義による日中間の字幕翻訳についての研究—忠実度を中心に—』  
東北大学博士論文.

長沼美香子 (2006) 「翻訳における「名詞化」という文法的比喻」『通訳研究』6; 15-28.

篠原有子 (2018) 『映画字幕の翻訳学：日本映画と英語字幕』晃洋書房.

庄妍 (2024) 「中日間字幕における異文化要素の翻訳方法：映画『花の生涯～梅蘭芳～』の日本語字幕を中心に」『国際文化学』37; 23-47.

龍城正明 (2006) 『ことばは生きている：選択体系機能言語学序説』くろしお出版.

#### 中国語文献

陈红岩.(2011).多模态下的电影字幕翻译——《乱世佳人》字幕翻译的个案分析. *电影评介* (19),71-73.

梁艳智.(2016).多模态话语分析视角下的英美影视剧字幕翻译. *当代电视*(12),80-81.

吕健 & 吴文智.(2012).多模态话语分析视角下影片《金陵十三钗》的字幕翻译研究. *上海翻译*(04),36-38.

王丽萍.(2014).多模态话语分析《十二生肖》字幕翻译. *电影文学*(24),154-155.

杨文文.(2012).从多模态话语分析看《乱世佳人》字幕翻译. *电影文学*(19),155-156.

尹明明.(2020).多模态话语分析视域下的法国经典文艺片字幕翻译策略探究. *当代电影* (02),164-168.

张德禄. (2009). 多模态话语分析综合理论框架探索. *中国外语* (1), 24-30.

张德禄.(2018).系统功能理论视阈下的多模态话语分析综合框架. *现代外语*(06),731-743.

张德禄. (2023). 文化语境在多模态话语建构中的作用研究. *解放军外国语学院学报*, 46 (5).54-61.

#### 分析テキスト

郭虎、任海涛 (2023) 《莲花楼》 iQiyi

グオ・フー、レン・ハイタオ (2024) 『蓮花楼』 第1話～第3話 WOWOW