

視聴覚翻訳における非言語要素の役割

—— 機能主義的翻訳研究の立場から —— [抄録]

The Role of Non-Verbal Elements in Audiovisual Translation: From the Standpoint of the Functionalist Approach

藤濤文子
FUJINAMI, Fumiko

皆さん、こんにちは。本日はこのような講演の機会を設けてくださり、武田先生をはじめ立教大学の関係者の方々に深く感謝申し上げます。そして、12 月のこの忙しい時期にわざわざ聴きに来てくださったフロアの皆さま方、本当にありがとうございます。

さて、コミュニケーションにおける全体的な印象のなかで、バーバルな言語内容自体の影響はたった 7% で、ボーカルなレベルが 38%、フェイシャルなレベルが 55% の影響を及ぼすという報告があり、対面コミュニケーションにおいては、言語情報そのものよりも非言語情報が大きな影響を及ぼすということはよく知られています (Mehrabian, 1968)。たとえば、私が「本日はこういう機会に恵まれて、とても嬉しく思います」ということを、迷惑そうな顔で、沈んだ声で言ったとすると、それを聞いた皆さんは「この人は喜んでいない」と思うでしょう。ですから、言葉で「嬉しい」と言っても、顔が、あるいは声のトーンが嬉しそうでなければ、非言語で伝わる情報のほうが真実であろうと解釈されるという意味で、非言語情報は対面コミュニケーションにおいて非常に重要であるといえます。

翻訳については、言語の部分を訳すことになるわけですが、そこにも非言語の影響がかなりあるのではないかと考えられます。とくに映画字幕などにおいては、言語と非言語の依存関係があり、これは「補完」にも「束縛」にもなります。ですから、作品のなかに言語だけではなく非言語の情報があれば、両者が統合的に関連しあって働くものだろうと思います。マンガの例を挙げますと、『ブラックジャック』(手塚治虫・作, 1973-1983) というマンガで、左腕の手術をする場面がありますが、英語版では絵を左右で反転しています。日本の右開きのマンガを英語などに翻訳する際、左右を反転させて左開きにすることがかつてはよくありました。日本語では左腕の絵に「その左腕をこっちへ」というセリフが付いていますが、英語では反転した右腕の絵に合わせてセリフも “the right arm” に変わっています。言語の翻訳が非言語の絵により束縛される象徴的な例です。

とりわけ日本語においては非言語の部分、視覚情報が重要だということは多くの人が指摘しています。そのいくつかを紹介したいと思います。鈴木孝夫は『日本語と外国語』という本のなかで、日本語のことを「テレビ型の言語」とであるといっています (鈴木, 1990, p.197)。日本語

というのは、訓読みと音読みがあり、訓読みによって、「そう」(添・沿・副)とか「とる」(取・採・撰・捕・盗)という意味の範囲の広い言い方をして、それぞれの意味の高度な弁別性は、漢字という視覚的な要素によって補うという構造になっている、つまり音声(訓読み)と映像(漢字)という二つの異質な伝達刺激を必要とする「テレビ型の言語」であると指摘しています。その両者をうまく使って全体的なコミュニケーションを行う伝統があると鈴木は述べています。それに対して、西洋の言葉というのは、基本的には音声メインであり、それを文字にするのは、たんに書き写しただけであるということで、「ラジオ型の言語」と呼んでいます。これはおもしろい見方だと思いますし、こういうことから、日本においては視覚文化が発展したのではないかと思います。私たちの日常においても、同じ「サクラ」でも、常用漢字で「桜」と書いたり、あるいは旧字体で「櫻」と書いたり、ひらがなで書いたりカタカナで書いたり、アルファベットや絵文字、最近ではLINEのスタンプという視覚的なものが用いられるわけです。神戸大学でも学内にレストランがありまして、名前が「さくら」なのですが、和風レストランということでひらがなが使われていて、納得するわけです。

あるいは、ドイツにおいてマンガのことを扱ったベルントの『マンガの国ニッポン：日本の大衆文化・視覚文化の可能性』では、日本のこの視覚文化に着目して、日本にきた時にいろんな所でイラストが使われていることに衝撃を受けたことが述べられています(ベルント, 1994)。ドイツでは商品の説明書きにおいても、イラストはほとんど使われていないためカルチャーショックを受けたということです。日本では視覚文化の図像が発達しているわけですが、これは漠然としたコードです。西洋においては文字、これは明確な言語によって伝えるというコードが発達していて、文字文化である西洋は、図像を拒絶したところに育つという、こういう伝統が根づいているという表現をしています。

それから『アメリカで日本のアニメは、どう見られてきたか?』という本ですが、そのなかに、日本の作品は必要にして十分なだけを言葉で表現せず、意を言外に託し、ニュアンスに富む象徴的な言葉遣いしていると述べられています(草薙, 2003)。では、非言語のほうが明確なのかというと、表情も、あるいは身振り手振りも乏しい。だから、言葉も曖昧だし、非言語のほうも曖昧であるということで、その両方が含まれる映画作品などを、そのまま忠実に吹き替えただけでは、外国人には何のことやらわからなくなるということで、大幅な編集が行われるということです。こういうことを考えてみますと、日本語と外国語においては、言語も表現の方法が違うし、非言語も表現の方法が違うということを、まず押さえておく必要があるのではないかと思います。

日本語では、非言語も表現が乏しいと言いましたが、その乏しい表現で日本人は情報を得ているわけですので、少しの目の動きであるとか、顔の陰りであるとか、そういうものでいろんな情報を読み取る感性が伝統的に発達しているのではないかと、たとえば「空気を読む」ということが言われますが、そういうことを求められる言語社会、文化なのではないかと思います。

翻訳研究においては、たんなる言語テキストだけではなく、それに図像が付いているものは、長らく研究対象にされなかったのですが、ライス(Reiß, 1971)により初めて注目されるようになったといわれています(Gambier & Gottlieb, 2001)。ライスは、当時「聴覚メディア型」テキストタイプという言い方をしました。これは、話されたり歌われたりする聴覚チャネルを使ったテキストですが、その後、「マルチメディア型」へと拡大しました。これにより音声を含まないマンガのようなジャンルも視野に入れられるようになりました。私が今日お話しするのも、この意味でのマルチメディア型の翻訳を想定しています。そして、そのようなテキストにおける非言語の部分に焦点を当てたいと考えた次第です。ですから、起点テキスト(ST)も目標テク

スト (TT) も共に言語情報と非言語情報の両方を含むテキストを対象として例を挙げていきます。非言語情報には視覚と聴覚の両方がありますが、非言語視覚情報を含むものには絵本やマンガ、挿絵入り作品があり、非言語聴覚情報を含むものには歌やラジオ劇などがあり、さらに非言語視覚情報と聴覚情報の両者を含むものとしては映画やオペラやビデオゲームがあります。こういうジャンルの翻訳というのは、多くの場合、translation というよりは adaptation、あるいは localization、あるいは transcreation といった言葉で表すほうがふさわしいといわれることもあります。ST にそれほど忠実に訳すわけではないというケースが多いということで、target oriented translation になるかと思います。

今日は多くの例を通して非言語を言語との関わりで考えていきますが、まずはこのスライドを見てください。何が見えるでしょうか。自転車に乗った人や、カタツムリに乗った人、火を持って走っている人もいます。これは挿絵と言っていていいでしょうか。ただ、中央に装飾体の“A”が見えます。これは言語でしょうか。じつはこれは、ミヒャエル・エンデの『はてしない物語』のドイツ語原文 *Die unendliche Geschichte* (1979) からの抜粋なのですが、この

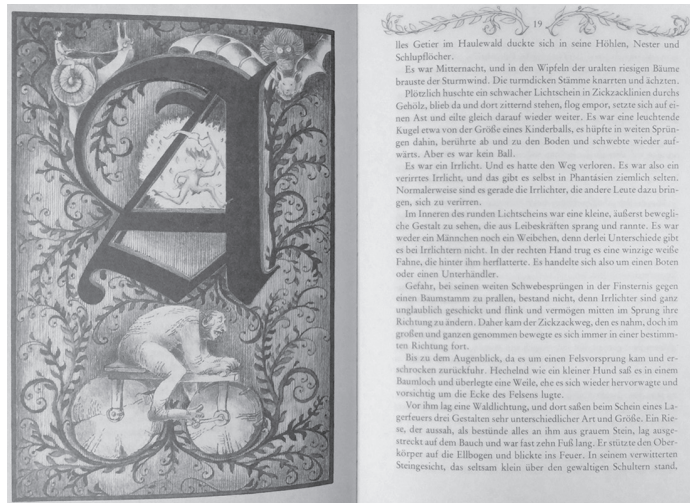


図1 挿絵と融合した装飾文字 (Ende, 1979, p.18-19.)

本は第1章のAから第26章のZまでであり、アルファベット文字が章構成を表す機能をもっています。つまり、第1章の最初のページに“A”を配置して章番号を表すとともに、それに装飾を施して絵の一部になっているわけです。そしてそれに続くページの最初の文字は“lles”と書かれています。これは“A”と合わせて“Alles”と読むべきもので、つまりこの“A”は一単語の冒頭の文字としても機能しています。したがって、このページは言語と非言語が融合したページになっています。ちなみに“A”という文字の扱いについては、英訳では第1章の冒頭は“A”で始まる“All”、第2章も“B”で始まる“Because”になっていてSTと同様の効果を出していますが、日本語版の冒頭の語は“A”とは関係づけず、「ハウレの森の動物たちは、みな […]」と訳されています。そうすると、日本語版の“A”という文字の言語的機能は潜在化され、言語テキストとは独立した装飾としての非言語的機能が前面に出てきます。

これ以外にもおもしろい仕掛けがあり、たとえば赤と緑の2色刷りになっていますが、これは単なる装飾ではなく、赤い部分は現実を、緑の部分は物語内におけるフィクションを表しています。つまり色という非言語手段が、現実かフィクションかを分ける機能をもっているという作りになっています。

これを日本語にするとどうなるかというと、次のスライドをご覧ください。お気づきのよう縦書きになっています。これは1982年の出版ですが、まず縦書きにするか横書きにするかで葛藤があったのではないのでしょうか。つまり縦書きにすると右開きになるわけです。そうすると話

は左の方向へ進んでいきます。ドイツ語の挿絵の人物たちは、皆右の方向を向いています。では先ほどの『ブラックジャック』のように絵を反転させればいいのかというと、“A”という文字はそうはいかないわけです。そこで向きは違ってしまふけれど、反転はさせないのがよいという判断があったのだと考えられます。また2色刷りをどうするか、装飾の罫線をどうするかについても、そのままにしようという判断があったと考えられます。

その後、2000年に岩波少年文庫として再出版されます。その時に、1982年に出版された時にはなかった訳者あとがきが付けられて、そのパラテキストにおいて、最初の出版時の裏話が明かされます。それを読むと、じつはミヒャエル・エンデから注文があり「物語のなかでバスチアンが読んでいる本と全く同じ装丁の、全く同じ中身の本でなければならない。[中略]表紙は本文に描写されているとおりあかがね色の絹に二匹の蛇が浮きでているもの、なかのページは現実世界のところを赤、ファンタジーエン国を緑の二色刷りに」(2000, 414ページ)ということだったようです。装丁も、表紙も、2色刷りについても、原著者からの意向でそのようにしたということが書いてあります。そしてミヒャエル・エンデ自身も、いろいろな言語に訳されているなかで、この日本語版を非常に高く評価したということが書かれてあります。

ところがその続きには、今回岩波少年文庫創刊50周年記念出版にこの本が入れてもらえた。「文庫本となれば必然的に形は限定される」(2000, 414ページ)として、原著者があれほどこだわっていた装丁をあっさりと変え、2分冊にしてサイズも小さくしました。表紙も変え、他の少年文庫とそろえて非常に簡素な表紙になりました。2色刷りもやめました。つまり、そこからわかるのは、原著や原著者は一要素でしかなく、日本語版の出版時の事情が最終決定権をもつということです。

この例は、機能主義的な考え方からすると非常に説明がしやすいことです。STそれ自体は、さまざまな解釈や受容のされ方を許容するものであるという捉え方をします。TTをどういうテキストとして送り出すか、どういうテキストとして機能させるかということ、これを「スコポス(Skopos, 翻訳の目的)」という用語で表すのですが、それによってSTのどの側面に光を当てるかということが決まってくる、つまりSTをスコポスというレンズを通して見て、そこからTTが決まってくるというふうに考えるのが機能主義です。ですから、たとえばテキストの種類としては、絵本として訳すこともできますし、児童書として訳すこともできます。読者層も、文庫本にして中学生以上にしたり、あるいはグリム童話のように大人向けを「売りに」して訳したりする場合もあります。また研究資料として、あるいはドイツ語学習の教材としてという形態もありますので、TTをどういうテキストとして機能させたいのかということで、訳し方も変わってくるし、非言語の扱いも変わってきます。体裁にしてもカラーにするか否か、サイズをどうするか、

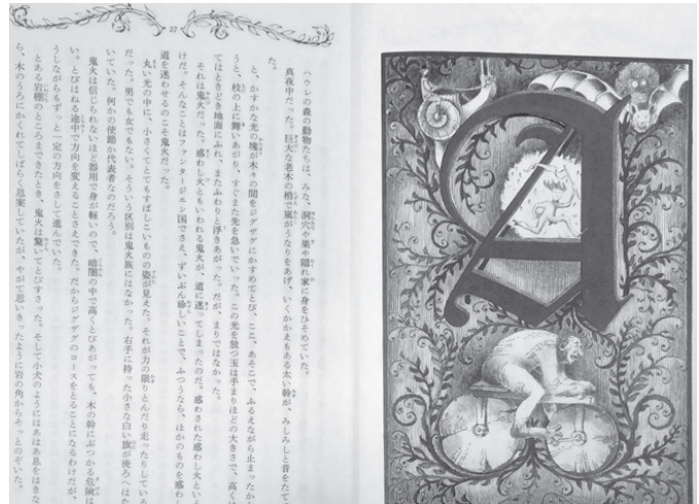


図2 縦書き右開きの日本語版(エンデ, 1982, 26-27ページ)

価格をどうするかということにも、いろんな判断や決定があります。どういう意図で出版するのか、どういうテキストとして出版するのかという趣旨のことが、スコposであると考えていただければわかりやすいと思います。

このように、非言語要素の扱いはSTから決まってくるのではなく、翻訳する側がそれをどういうものとして捉えるか、そしてTTをどういうものとして送り出すかという、受け手側に主導権があるということで、非言語要素をそのまま保持するか変更するかも、翻訳出版時の判断によるということになります。

では、本の表紙や絵が翻訳版で保持されていると、どういう効果が期待できるでしょうか。まずは原著とその翻訳であるというテキスト間の関係が確認できます。基本的に同じ絵や写真が使われていても、細かいレイアウトが変わっていることもあります。雑誌 *National Geographic* (National Geographic Partners 発刊) では、英語版と日本語版で中身の記事は部分的にしか共通してなくても、表紙に同じ写真を使うことによって、一見して同じ雑誌だということをアピールできます。歌でも同じようなことがいえます。たとえば“*Imagine*” (John Lennon 作詞作曲) という歌を日本語訳で歌う場合、対応していない部分があってもメロディが共通していると同じ歌であると認識しやすくなります。忌野清四郎による日本語訳では、“*You may say*”を「夢かもしれない」というふうに音を似せて訳している箇所さえあります。

このように、TTで非言語要素が保持されると、STとのテキスト間の関係性を一瞬で認識できます。これはST自体にはなかったテキスト間の機能です。瞬間性、全体性、同時性、即解性といったものが非言語にはあるので、パッと見たり聞いたりしただけでわかります。言語レベルで対応しているかどうかはゆっくり比較分析しないとわからないですが、一瞬でわかるものをうまく利用しているということはあると思います。しかし同一性よりも別の要素が優先されて変更されることもあります。規制があったり、価値観が違ったり読者に対する配慮だったり、美意識だったり好みだったり、理由はいろいろあるかと思いますが。規制に関してビデオゲームの例を挙げておくと、“*Wolfenstein*”というナチスを題材に使ったゲームのドイツ語版では、鉤十字や右手を上げるジェスチャーがドイツでは法律で禁止されているために変更されています (Bernal-Marino, 2014, p.92)。

また、絵本の英語版と日本語版を言語と非言語の内容で比較分析した研究がありますが (古市・西崎, 2009)、それによると 64 作品のうち絵が変わっているのは 2 件だけです。それも表紙だけが変わっていて、中身の絵が変わっているわけではないようです。たとえば『スイミー』 (レオ・レオニ, 1963) という有名な作品では、小さな魚が大きな魚に対抗するために、黒い魚が目の役割を果たして大きな魚のように見せるというところが肝ですが、日本語訳ではそのクライマックスシーンの絵が表紙に使われるように変更されていて、読む前からすでに話の展開を漏らして、小さな子どもにもわかりやすくしています。

絵が全面的に差し替えられた例としては『ラヴ・ユー・フォーエバー』 (ロバート・マンチ, 1986) という作品があります。心温まる親子の愛情の絵本ですが、STの表紙はトイレの絵です。これではプレゼントに向かず、大人から見て買いたい本ではないという判断があったのでしょうか、日本では梅田俊作という有名な絵本作家の絵に、すべてのページの絵が差し替えられました。これを授業で紹介したところ、ある学生がやって来て「子どもの時にこの絵本を読みましたが、この絵はよくわからなかった」と言いました。子どもが見たら、もしかしたらSTの絵のほうが好きかもしれません。でも買うのは大人ですから、出版社は買ってくれる大人に合わせるといっていいのでしょうか。

次に、渡辺茂男の『いただきます』(1978)という絵本を見てください。これは日本語が原著ですが、その英語版 *How do I eat it?* (Watanabe, 1980) では非言語要素が物理的にはそのまま保持されています。ただ、この例では、絵が同じでも言語レベルの情報が変わること、非言語情報の意味づけや焦点が変わるということをお示ししたいと思います。「すーぶを のもうっと」に続いてこのスライドの絵が出てきて、それに付けられたのが「あら あら！」です。英語では前半部は“Soup first. Shall I drink it?”と訳され、この絵には“No!! I should have used my spoon.”となっています。日本語の「あら あら！」では、読者はスープをこぼしているところに注目すると思われますが、英語では、スプーンを使っていないことがマナー違反として指摘されるため、そこに注目が向きます。スプーンを使わない“drink”の文化的な意味が違うわけです。日本だったら、スプーンはお箸が使えない幼児が使うものともいえます。懐石料理でも、具はお箸で食べて、汁は飲むわけです。だから日本語では「のもうっと」というところは問題視されないですね。このように絵が同じでも、言語や文化が異なると、焦点化される箇所や文化的意味が変わることがあるということです。もちろん、非言語要素が物理的に変わったら役割も変わるのは当然ありえますが、それについては時間の関係でふれることはできません。このように、言語と非言語の両者を含むテキストのなかで、非言語はそのまま保持されるけれど、言語が変わることによって同じ画像が違う意味づけや、違う焦点化がされるといった例を他にもいくつか見ていきます。



図3 日英で異なる焦点化(渡辺, 1978, 5 ページ)

絵本の場合、言語と非言語のコラボレーションは、三つのタイプに分けられます(笹本, 2001)。まず(1)絵がなくても言葉だけでテキストが成立する「言葉先行型」。(2)言葉と絵が異なる情報を伝えて補完し合う「平行分担型」。この場合は絵が伝える情報は言葉では伝えません。それから(3)「重なり型」、これは同じ情報を言語と非言語が表すということです。

たとえばこの絵を見てください(市川里美『お星さまのいるところ』(1988))。この絵に対して日本語では「おばあちゃん! こんにちは」というセリフのみです。絵からの情報は言葉では表されず、言葉で表したことは絵からは読み取れません。これは典型的な分担型です。英語訳 *Nora's Stars* (1989) では、“‘We’re here,’ she called to her grandmother as she and Kiki ran up the long stairs.”となっていて、下線部の描写部分は絵からの情報と重なっ



図4 絵と言葉の分担(市川, 1988)

ています。つまり翻訳過程で非言語媒体から言語媒体に移行しているということで、分担型から重なり型に変わったといえます(舩屋, 2007)。これは絵が担っていた情報を言語化したという点で「モード間明示化 (Intermodal explicitation)」と名づけられると思います。全体の情報量が同じだとすると、日本語STに比べて英語版では言語情報が非言語の部分にまで重なってきているため、非言語で伝えるべき役割が小さくなっています。分担型のSTでは非言語に必須情報の担い手という役割があったのですが、重なり型のTTでは重要な情報を言語が担っているのに、非言語の方は単なる挿絵、あってもなくてもいいようなものになり、その役割の重要性が低下しているといえるかと思います。

こういう例は非常にたくさんあって、林明子『こんとあき』(1989)においても同様です。これはかなり忠実な訳だと思えますが、砂丘に足跡をつけている場面で、「ふたりは、すなのうえに あしあとを つけました。『あれ?こん、この あしあととは だれの?』」という文があります。これを読むと、この女の子が何を見ているか、女の子の視線の先、あるいはきつね(のぬいぐるみ)が見ている先に注目して、「この あしあと」がどれかを絵から探そうとします。よく見ると三種類の足跡があることに気づきます。英語訳 *Aki and the Fox* (Hayashi, 1991) では、“The two friends were making footprints in the sand when Aki noticed that someone had



図5 絵から情報を読み取る(林, 1989, 24 ページ)

been there before them. ‘Whose tracks are these, Kon?’ she asked.”となっており、下線部が加わって、自分たちより前に誰かが来ていたことが書かれているわけです。ドイツ語では絵からの情報を読み取ってさらに説明されていて、「私の足跡とコンの足跡は違う」と最初に言っていて、「別の足跡が砂についている。この足跡はコンのと似ているけれど、もっと大きい」と書かれています。読者がこの絵から読み取ったらおもしろいはずのところを、先に言葉で言ってしまっています。しかもよく見るとじつはコンの足跡のほうが大きいように見えますから、別の足跡のほうが大きいという説明は、コンより体の大きい動物の存在を予め知らせることになっています。

こうした現象について O’Sullivan は、絵と文字が相互に情報を補い合うテキストにおいて、読者は緊張感、あるいは主体的読みの楽しみがあるけれど、翻訳過程で明示化して絵から読み取った情報を言葉で説明すると、これが読者から緊張感や発見のよろこびを奪うことになると述べています (O’Sullivan, 2006)。O’Sullivan が挙げている例は、“Granpa” (Burningham, 1984) という、女の子とおじいちゃんの会話で成り立っている絵本ですが、最後のページでおじいさんが座っていた椅子が空っぽになっています。これはおじいさんが亡くなったということですが。オリジナルの英語版にはここには何の言葉も添えられていませんが、ドイツ語版では「おじいちゃんがもういない。最初は悲しかったけれど [...]」と長々と文を入れてしまいました。作者は Burningham という有名な絵本作家ですが、この翻訳にクレームをつけて、この独語版は回収されたということです。

こういった例はアニメにおいても数多く見られます。『千と千尋の神隠し』(宮崎駿・監督,

2001 年日本公開；英題 *Spirited Away*) においても、現実の世界に戻った最後のシーンは、父と母のセリフ（「ちひろ行くよ」と「ちひろ早くしなさい」）で終わりますが、英語版では“You're not scared, are you?”と“Don't be afraid, honey. Everything's going to be OK.”などと「心配」や「不安」といった表現が使われており、それにつづく千尋のセリフは日本語にはないですが英語では“I think I can handle it.”とはっきりと言語化されて追加されています。他にも 47 カ所の追加があることが明らかにされていますし、英語版の『もののけ姫』（宮崎駿・監督、1997 年日本公開；英題 *Princess Mononoke*) では 65 カ所、『ハウルの動く城』（宮崎駿・監督、2004 年日本公開；英題 *Howl's Moving Castle*) では 26 カ所の追加があると報告されています（田村、2010）。さらに『風の谷のナウシカ』（宮崎駿・監督、1984 年日本公開；英題 *Nausicaä of the Valley of the Wind*) では、116 分あった全体の長さが 95 分に短縮されているという例も報告されています（草薙、2003）。これは非言語の部分も変えられたということです。当時は、編集で名前も変わり音楽も変わり、全体のテキストが単純明快な善と悪の活劇になっているということで、アメリカ人の好みに合わせて大きく変えられて、それが為にズタズタになり、この編集も努力の成果ではあったのでしょうけれど、失敗だったということが報告されています。非言語のところの短縮も、かつてはよくなされていたのが、だんだんと少なくなってきた、セリフの追加にしても、だんだんと減ってきているということにも注目していただきたいと思います。

引越しに対する不安ということに関しては、他にも『とんことり』（筒井頼子、1989）の「かなえはやまのみえるまちにひっこしてきました」としか書かれていないところが、英語ではじつに長い追加があり、興奮したり嬉しかったりするんだけど、友達に会えなくなって寂しいということが書かれています。名前も「かなえ」から“Anna”に変わっています（古市・西崎、2009）。

なぜこういうことが起こるかということについてですが、清水（1993, 2 ページ）によると、視覚からの入力情報というのは 1 秒間につき $10^6 \sim 10^8$ bps だそうです。それに対して聴覚からの入力情報は $10^4 \sim 10^5$ bps ということで、視覚のほうが 100 倍から 1000 倍入ってくるということです。ところが、そのうち人間が処理して認識・記憶につながるのは非常に少なく、100 bps だということで、入ってはきても処理できるのはほんの一部であるということです。では、その 100 bps をどうやって選択するか、どこに注意を向けるかということになるわけですが、人間は、意識することによって理解できるという特徴があると述べられています。

それについて思い出されるのは、「花見の写真」の実験です（コンドン、1980）。この写真を見たら、日本人ならすぐに花見の写真だとわかります。まず花を見て、そこに人がいるのを見るのですが、この花見という習慣、あるいは日本でサクラが咲くということを知らないアメリカ人にこの写真を見せて「何が写っていますか？」と質問すると、まず「靴がある」と答えたようです。そのあとに「人がたくさんいる」ということを指摘し、桜は背景としての位置づけでしかなく最後に目がいくようです。だから同じ写真を見て



図6 写真から見えるもの（コンドン、1980、9 ページ）

も、何が見えるかというのは、文化によって何を見るように学習してきたかにより、注目し意識する観点が違っているということです。だから一つには文化がこの写真をどう見せるかを決定しているわけですが、文化によって決まっていなくても、言葉によって意識を向けさせることができます。たとえばここに「花見の写真です」というテロップが入れば花に意識がいくでしょう。写真自体はいろいろな情報をもっているのに、そのなかのどういうものとして意味づけるのか、どこに焦点を当てるのか、あるいは何を前景化して何を後景化するのか、ということについては、言葉による意識化が重要な鍵になってくるのだと思います。

こういう現象を機能主義で捉えると、どういうテキスト機能をもたせるかということに行き着くかと思います。ここから非言語の扱いも決まってくると思われます。非言語においては、文化の差があったり、聴衆が子どもだったり大人だったり、専門家だったり素人だったりするわけですが、非言語の解釈が難しく、そのままでは理解できないとします。その場合、自然な理解を得させたいのか、あるいは異質な新しさを芸術性の高さとして伝えたいのかによって、伝え方が異なるでしょう。他にもさまざまなテキスト機能がありえると思います。

たとえば、(a) 想定受容者が明確に理解できるテキストとして提示したい、というスコパスがあるとすれば、漠然とした非言語は問題だと考えるわけです。だから明示化する必要が出てくるという判断をすることになるでしょう。別のスコパスとしては (b) 独自のメッセージを盛り込んだテキストにしたい、という場合は、解釈の幅がある非言語要素をうまく利用できると考えられるでしょう。それから (c) 原作の芸術性を伝えたいという場合もあります。ジブリの作品は、ベルリン映画祭で金熊賞を受賞するなど芸術的に評価されるようになってきましたが、そういう評価がまだなかった時代には、ずいぶんと変更・編集されていたわけです。それが徐々に非言語と言語の関係も含めて、価値あるものと見られるようになってきたと思います。そうすると、あまり変更しないのがよいという判断が出てくるでしょう。それから (d) 異文化教育・語学学習の教材として。この場合は、非言語要素が教育目的に合うかどうかことが重要になると考えられます。(e) 新たなスタイルを創造するテキストとして。これについては非言語に新たな可能性を見出す素材として利用するということもあるかもしれません。

(e) について補足しますと、日本語はよく曖昧だといわれます。非言語も媒体としては曖昧で、漠然とした暗示的なコードだといわれます。一方でACG（アニメ、コミックス、ゲーム）がクールジャパンの代表的な素材ともみなされてきていて、この日本的な曖昧さを含むメディアが世界的にブームになってきています。とすると、これまでは欧米式のコミュニケーションのほうに価値があり、日本的な曖昧なコミュニケーションスタイルは克服すべきものだとなっていた側面があったかもしれませんが、これらがブームになって評価されるということは、そういうものにも価値があるかもしれないわけです。また先日、日中の共同声明で英語訳にズレがあるという興味深いニュースがありました。これは11月7日に日中4点合意が発表されたということについての記事です。ここで、日本語と中国語とそれぞれの英語訳を比べるとそこにズレがあったとのことで、「双方がそれぞれ独自の解釈を示せる多くの余地を提供するとともに、いずれかが譲歩したとの印象を与えないようにするため周到に工夫されたもの」（「日本リアルタイム」2014年11月10日記事）とあります。つまり曖昧にしないと合意できなかったわけで、曖昧にすることのコミュニケーション上のメリットが活かされた例です。そのような新たなコミュニケーションスタイルの価値創造をめざすような翻訳も可能性としてはありえると思います。

『映像の心理学』において、文字と映像、つまり言語と非言語の両方があるようなテキストにおいては、一方の情報を見るわけではないとあります（中島、1996）。一方に注意を向けたあと、

もう一方の情報を見ることによって、先に見た情報を修正したり、新たな情報を付け加えたりして統合して理解していく。こういうふうにして、言語と非言語の両方を含むテキストにおいては、いったりきたりしながら理解していく。見る時にそのようにするのであれば、送り出し側も言語は翻訳者がやる、非言語はその専門家がやるということではなく、こういう人たちがチームで交渉するなかで決めていくのではないか。先ほど挙げた『はてしない物語』においても、文庫本になった時にどういうふうにしようかというのは、翻訳者と編集者の相談の上でそうだったということでした。そして交渉によってスコ-posも決まってくるのだと思います。多チャンネルになればなるほど、プロセスのなかで決まっていき、最終的にどのようなTTにしようかということが固まり、そこから言語化ストラテジーも決まるし、非言語の意味づけの方向性が定まってくるのではないかと思います。

長くなりましたので、この辺りで終わりたいと思います。どうもありがとうございました。

* 本報告は、JSPS 科研費「視聴覚メディアにおける言語とイメージの日独英翻訳比較研究」課題番号 25370716 (平成 25~29 年) の助成を受けたものです。

参考文献

- Bernal-Marino, M. A. (2014). *Translation and localisation in video games: Making entertainment software global*. NY: Routledge.
- ベルント, J. (1994). 『マンガの国ニッポン: 日本の大衆文化・視覚文化の可能性』(佐藤和夫・水野邦彦・訳). 花伝社. [原著: Berndt, J. (1994). *Bilderfluten: Phänomen Manga*. 未刊行]
- 古市久子・西崎有多子 (2009). 「絵本の翻訳に何が影響しているか〜日本の絵本を通して〜」『東邦学誌』, 第 38 巻, 第 1 号, 27-51 頁.
- Gambier, Y & Gottlieb, H. (Eds.) (2001). *(Multi) Media translation: Concepts, practices, and research*. Amsterdam: John Benjamins.
- Hayashi, Y. (2014. 11. 10). 「日中、どちらが譲歩したのか一日中の英語翻訳に微妙な違い」『JAPAN REAL TIME 日本リアルタイム』2014 年 11 月 10 日
<http://realtime.wsj.com/japan/2014/11/10/%e6%97%a5%e4%b8%ad%e3%80%81%e3%81%a9%e3%81%a1%e3%82%89%e3%81%8c%e8%ad%b2%e6%ad%a9%e3%81%97%e3%81%9f%e3%81%ae%e3%81%8b%ef%bc%8d%e6%97%a5%e4%b8%ad%e8%8b%b1%e3%81%ae%e7%bf%bb%e8%a8%b3%e3%81%ab%e5%be%ae/> より情取得.
- コンドン, J. (1980). 『異文化間コミュニケーション: カルチャー・ギャップの理解』(近藤千恵・訳). サイマル出版会. [原著: Condon, J. C. (1980). *Cultural dimensions of communication*. 未刊行]
- 草薙聡志 (2003). 『アメリカで日本のアニメは、どう見られてきたか?』徳間書店.
- 舩屋仁奈 (2007). 『翻訳における明示化仮説について——日英語間の絵本翻訳の分析』神戸大学大学院修士論文 [未刊行].
- Mehrabian, A. (1968). Communication without words. *Psychology Today*, 2(9), 53-55.
- 中島義明 (1996). 『映像の心理学』サイエンス社.
- O'Sullivan, E. (2006). Translating pictures. In G. Lathey (ed.), *The Translation of children's literature* (pp. 113-121). Bristol: Multilingual Matters.
- Reiß, K. (1971). *Möglichkeiten und Grenzen der Übersetzungskritik: Kategorien und Kriterien für eine sachgerechte Beurteilung von Übersetzungen*. München: Hueber.
- 笹本純 (2001). 「絵本の方法——絵本表現の仕組み」中川素子・今井良朗・笹本純 (著)『絵本の視覚表現』(71-154 頁). 日本エディタースクール出版部.
- 清水康敬 (1993). 「プレゼンテーション技術」清水康敬編『教育システム工学第 2 巻 教育情報メディア

- の活用』(1-18 頁). 第一法規.
- 鈴木孝夫 (1990). 『日本語と外国語』岩波書店.
- 田村千尋 (2010). 「日本のアニメーション映画の英語吹き替え版におけるセリフの付け加えに関する研究 — スタジオ・ジブリのアニメ作品の分析から —」『翻訳研究への招待』第 4 号, 87-105 頁.

引用文献

- Burningham, J. (1984) *Granpa*. London: Jonathan Cape.
- Ende, M. (1979). *Die unendliche Geschichte*. Stuttgart. Thienemann.
- Ende, M. (1983 [1979]). *The Neverending Story*. (Trl. by R. Manheim). NY: Doubleday.
- エンデ, M. (1982 [1979]). 『はてしない物語』(上田真而子・佐藤真理子・訳). 岩波書店.
- 林明子 (1989). 『こんとあき』福音館書店.
- Hayashi, A. (1991 [1989]) *Aki and the Fox*. NY: Doubleday.
- 市川美里 (1988). 『お星さまのいるところ』偕成社.
- Ichikawa, M. (1989 [1988]) *Nora's Stars*. NY: Philomel.
- 宮崎駿 (1984). 『風の谷のナウシカ』スタジオジブリ.
- 宮崎駿 (1997). 『もののけ姫』スタジオジブリ.
- 宮崎駿 (2001). 『千と千尋の神隠し』スタジオジブリ.
- 宮崎駿 (2004). 『ハウルの動く城』スタジオジブリ.
- 筒井頼子 (1989). 『とん ことり』福音館書店.
- 渡辺茂男 (1978). 『いただきます』福音館書店.
- Watanabe, S. (1980 [1978]). *How do I eat it?* London: The Bodley Head.