

| | |
|----------|---|
| 氏名 | 安達 励人 |
| 学位 | 博士 |
| 専門分野の名称 | 文学 |
| 学位授与番号 | 博甲第 4658 号 |
| 学位授与の日付 | 平成 24 年 9 月 27 日 |
| 学位授与の要件 | 社会文化科学研究科社会文化学専攻 (学位規則(文部省令)第 4 条第 1 項該当) |
| 学位論文題目 | A Study of Japanese Animation as Translation: A Descriptive Analysis of Hayao Miyazaki and Other Animé Dubbed into English (翻訳としての日本アニメーションの研究:宮崎駿をはじめとする日本アニメの英語吹き替え版の記述的分析) |
| 学位論文審査委員 | 主査・教授 剣持 淑 教授 久保田 聡 准教授 上田 和弘 教授 江代 修 岡山大学名誉教授 西前 孝 |

学位論文内容の要旨

安達励人氏の学位申請論文、A Study of Japanese Animation as Translation: A Descriptive Analysis of Hayao Miyazaki and Other Animé Dubbed into English (翻訳としての日本アニメーションの研究) は、6本の学術論文と3回の学会発表を元に執筆がなされ、序論、本論5章、結論により構成されている。氏が宮崎駿作品及び他のアニメーションのセリフを書き起こすことにより収集した記述データを分析することにより、英語に翻訳された日本アニメーションの異文化翻訳としての特質と動向を明らかにしようとするものである。

欧米言語の翻訳研究が盛んに行われる一方、市場のグローバル化やマルチメディアの大衆化を背景に、日本アニメーションが欧米で影響力を持ち始めてきたにもかかわらず、アニメーションの多重コード・テキスト分析に基づく翻訳研究は学術的に重視されてこなかった。特に、日本語に関する視聴覚メディアの翻訳(audiovisual translation: AVT)研究、中でも吹き替えセリフの研究はあまり行われていない。AVTとは、映画等のメディアで、文字、映像、音楽をはじめとする複数のコードを含んだテキストの、字幕や吹き替え等による翻訳を指す。

第1章では、まず視聴覚メディアの翻訳研究の歴史を概観し、次に日本アニメーション翻訳に関する先行研究の現状と今後の課題を指摘する。AVT研究が一つの学問領域として確立したのは1990年代以降である。視覚情報と音声情報が言語情報と共同で意味を創りだ

すことが、AVT が扱うテキストの特徴の一つである。研究方法として、映画等の翻訳を、広範な社会文化的事象と関連づけながら論じるマクロ的研究と、多重コードの書き起こしにより非言語的な要素を含めたテキストのミクロ的研究があるが、日本アニメーション翻訳に関しては、手間のかかるミクロ的研究が遅れている。本研究は、複数の作品が再翻訳されている宮崎駿作品の分析を中心に、日本アニメーションのミクロ・コンテキスト研究の補強を企図したものである。

第2章では、アニメーション・テキストの一般的な特徴を、実写との比較を通して明らかにする。アニメーションではデフォルメにより描きたい対象を強調できるが、映像が実写に比べて記号的であり、受容する観客の側に文化のギャップがある場合、翻訳では誤解やわかりにくさが増す。吹き替えでは、オリジナルの音声から伝わる異文化的要素が一掃されるため、映像によっては目標文化への同化が可能となり、実写映画よりも自由な翻訳が許される条件下にあると考えられる。

第3章では、まず日本アニメーションの英語吹き替え版とアメリカのアニメーションの英語オリジナル版の各10作品の冒頭20分間のセリフについて計量的な比較を行う。日本アニメーションの英語翻訳グループと英語オリジナル版グループでは、単語の平均的な長さ、1分間の平均センテンス数、センテンスの平均的な長さについては、統計的に有意な差は見られなかった。次に日米のアニメーションの各11作品について、原作の音声セリフと吹き替え版の音声セリフの計量的な比較を行う。日本アニメーションはアメリカのアニメーションに比べて、間と沈黙の数が多いが、英訳される過程で、それらがセリフで埋められることにより有意に減少し、同時に平均センテンス数がアメリカ映画並みに増加する傾向がある。しかし、英語オリジナル版が日本語に翻訳される過程では、センテンス、間と沈黙の数についてこのような変化はほとんど見られない。

第4章では、アメリカで上映・放映された日本アニメーションの受容史(1960年代～1990年代)を外観した後、宮崎アニメを中心に、間と沈黙、会話の型、比喻、タブー、テーマと人物、無国籍、日本的なもの、美化、映像の修正、音声の変更等について事例研究を行う。2000年までに翻訳された宮崎作品は、断片的なセリフが文章化されたり、間と沈黙に新たなセリフが加えられたりと、翻訳過程での大幅な修正があった。セリフは自律的で雄弁になるが説明的で、セリフと映像の不一致という課題を残す例も見られた。

第5章では、アメリカで再翻訳された宮崎アニメ6作品を取り上げ、原作の音声セリフとその英語吹き替え版(新旧の吹き替え版)の翻訳テクニックを比較する。冒頭の20分間で使用された脚色(加筆、削除、置換、直訳)の回数を数えて計量分析を行い、さらに作品全体から特徴的な脚色事例をあげて検討する。脚色の分類はGonzalez(2009)が『もののけ姫』の翻訳分析で試みた方法を簡略化して使用し、こうした脚色が施されていないものを直訳とみなした。例として『となりのトトロ』(1986)では、初訳 *My Neighbor Totoro* (1993) と再訳 *My Neighbor Totoro* (2006) では、セリフに以下のような変更があった。

| | Japanese | Pre-2000 Translation (初訳) | Post-2000 translation (再訳) |
|---------|----------|---------------------------------|----------------------------|
| Father | おっと。 | Oh. | Huh? |
| Satsuki | ドングリ。 | Hey Mei, look, an acorn. | An acorn! |
| Mei | 見せて。 | But I want an acorn too. | Let me see. |
| Satsuki | | Oh, hey wait a second. | (加筆されたセリフが消える) |
| | また。 | There's some more over there. | Another one! |
| Mei | あった。 | I have my own acorn right here. | Here's one. |

| Japanese | Pre-2000 Translation | Post-2000 Translation |
|---|--|--|
| でも なかなか めが できません。 | Magic nuts and seeds! | But...they won't grow. |
| メイは 毎日、毎日、「まだ でない まだ でない」と いいます。 | We've decided to plant them all out in the front, because someday they'll be tall and beautiful. | Mei watches them all day, every day, waiting for them to sprout, and it's starting to <u>make her</u> <u>crabby</u> . (a crab を導くための意識) |
| まるで <u>サルカニ合戦の</u> <u>カニ</u> になったみたい。 (映像ではメイの顔と蟹の 絵が描かれている) | Mei just sits there every day, waiting for them to sprout. But they don't seem to want to grow! I can't wait to see what they'll be like. <u>Oh yes, Mei sends her love, and</u> <u>wanted to make sure you saw her drawing.</u> | Here's a picture of Mei as a crab. (脚色され加筆され ていた説明が消え る) |

6 作品は、内容や社会・文化的背景は各々様々であるが、加筆、削除、置換の3つのテクニックを意識というカテゴリーとして、意識と直訳の増減を比較する。再翻訳の収録が2000年以前の『天空の城ラピュタ』(1986; 初1989; 再2003 (収録1998))と『魔女の宅急便』(1989; 初1989; 再1998; 再再2010)では、加筆と置換が増加し、直訳は減少した。2000年以降は意識が減少し直訳が増加していることがわかる。『カリオストロの城』(1979; 初訳1991; 再訳2006 (収録2000))、『風の谷のナウシカ』(1984; 初1985; 再2005)、『となりのトトロ』(1988; 初1993; 再2006)では、特に削除の減少と直訳の増加の傾向が見られる。『魔女の宅急便』の再再翻訳では、再訳の加筆106個から62個に減少した。高コンテキスト型の日本的なコミュニケーションが、初訳では細かく言語化された説明を重んじるアメリカ的なコミュニケーションにとって代わったが、再翻訳と再再翻訳では元の日本的なコミュニケーションに戻されたと考えられる。近年の翻訳傾向は、日本アニメーションの認知度の高まり(国際的な映画祭の賞やアカデミー賞の受賞)とともに、大幅な脚色は減り、原作を直訳する傾向が強まっていると考えられる。

結論として、2000年以前は、日本アニメーションは翻訳の過程で目標文化の影響を大きく受け、セリフの大幅な編集と脚色によるアメリカ化の傾向を示した。アメリカの観客が自然に受容できるように、日本独特の要素が削除され、主人公の名前が英語風に変えられ

たり、登場人物の年齢や性格が変えられたり、アメリカ的な要素が過剰に加筆されたりしていた。原作の日本語と翻訳の英語とがせめぎ合ったセリフ中心の翻訳であった。宮崎作品やポケモンシリーズが原動力となり日本アニメーションの評価が高まったことや、日本アニメーションの観客が育ってきたことなどにより、2000年を過ぎると異文化翻訳が可能になり、映像がより雄弁に語り得る翻訳となり、アニメーションの多重コード・テキスト全体が生み出す意味の伝達を優先するようになってきたと言える。セリフと映像との間に齟齬が生じた場合には、映像から見て無理のない英語セリフと日本語の直訳とのせめぎ合いの中から機能的な翻訳が施される。一方で、間と沈黙やタブーなどの文化的依存度の高い要素は未だに直訳を拒まれている。

学位論文審査結果の要旨

学位論文審査会は、平成24年7月3日(火)16時30分から19時00分まで、一般教育棟C33教室において、主査剣持淑、副査久保田聡、同上田和弘、同江代修、招聘教授西前孝の計5名の審査委員によって行われた。

まず安達氏より、学位論文の要旨と予備論文からの加筆修正点について説明があった。用語の使用、各章のつながりの緊密化、日本語と英訳されたセリフの具体的事例による比較分析の追加など、予備審査での指摘を踏まえた加筆修正がなされていた。次に審査委員との間で論文内容と今後の研究展開について質疑応答が行われた。その後、審査委員による合議が行われた。

先行研究を確認し、実証的な手法で、収集した記述データを基にして考察を行うという手堅い手法が取られている。第3章の計量分析には13万語余りのデータが収集され、第4章と第5章ではさらに新しいアニメーションのセリフのデータも加わっている。データは統計処理がなされ、数値化された結果には説得力があった。比較対象を統一するため、範囲を日米のアニメーション(一般向け)にほぼ限定しているとはいえ、日本語と英語のセリフの書き起こしによるデータ収集には大変な努力があったと想像される。計量的分析とともに、翻訳の脚色の変化についても丹念に事例の検討を行っており、本研究は、アニメーションの多重コード・テキスト分析に基づく翻訳研究の中でもこれまであまり進んでいなかった日本語から英語に翻訳されたセリフのマイクロ・コンテクスト的研究の補強に、大いに寄与することが期待される。審査委員からはせつかくのデータが広く利用されるように、例えば、間と沈黙の場面検索や、個別のアニメーション検索ができるようなインデックスを設けてはどうか等の提言がなされた。

一方、本研究は対象をアニメーションのセリフに絞ったミクロ的研究であるため、数値化されたデータ分析において、他の作品と異なる傾向を示す場合の要因の考察には限界があるようにも思われた。そこで、他ジャンルの翻訳研究も含め、今後マクロ的研究への進展の可能性についても質疑応答が行われた。安達氏からは、マルチメディア・コーパスを

作りたいという今後の研究の方向が示された。

本論文は 280 頁に及ぶ英語の論文であり、若干の誤字や修正の必要な表現が指摘されたが、全体として論旨の通った非常に読みやすい英文で書かれている。手堅い実証的な手法で研究が行われており、導かれた結論も十分に首肯できるものであった。

以上の審査の結果、審査委員会は本論文が博士（文学）の学位論文として十分な水準に達していることについて全会一致で合意した。