

# 神戸市外国語大学 学術情報リポジトリ

## Manga : a discourse genre created by translation

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2017-11-30 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 山口, 治彦, YAMAGUCHI, Haruhiko メールアドレス: 所属:
URL	<a href="https://kobe-cufs.repo.nii.ac.jp/records/2325">https://kobe-cufs.repo.nii.ac.jp/records/2325</a>

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 3.0 International License.



# Manga というディスコース

## —翻訳が作り出した新たなジャンル—<sup>1</sup>

山口治彦

### 1. はじめに

翻訳という行為において、起点言語におけるディスコースジャンルは目標言語においても維持される。だから日本語の小説は、英語に翻訳されれば英語の小説、つまり *novel* として読まれる。翻訳の結果、当該のテキストが *novel* 以外の別物と認識されたなら、それは翻訳として明らかに行き過ぎである。

ところが、マンガの場合、事情は少し異なる。英語に翻訳された日本のマンガは、ご当地のことばで *comic* もしくは *graphic novel* と呼ばれるが、と同時に、*manga* という外来語の名称で呼ばれることも多い。日本語で書かれた小説や詩が、英語に翻訳されても *shosetu* や *shi* と呼ばれることがないことを考えると、マンガの翻訳は独特と言わねばならない。

では、なぜわざわざ取り立てて *manga* と呼ぶ必要があるのだろうか。*Japanese comics* と言っておけば、それでよさそうなものだ。すぐに思い当たる理由は、マンガの持つ文化的な特殊性である。日本のマンガは独自の発展を遂げ、取り扱う主題や対象とする読者も多岐に渡る。マンガは日本のサブカルチャーを代表する特有のジャンルになったわけで、そのような文化背景をもとに *Japanese comics* がわざわざ *manga* と呼ばれたとしても無理はない。日本のアニメが、日本語での呼び名にちなんで特に *anime* と呼ばれるのも、おそらく同様の理由による。

しかし、マンガの翻訳のされ方を見ていると、北米地域に移入されたマンガが *manga* と呼ばれる理由がほかにもあるように思う。英語に翻訳された *manga* は、ディスコースジャンルとして特別な地位を獲得したがゆえに *manga* と呼ばれる、とも言いたいのだ。実際 *manga* は、英語への翻訳の過程を経て、日本語のマンガがもともと持っていなかった特徴を付与されるにいたった。そ

<sup>1</sup> 小稿は共同で企画した英語学概論の教科書の下書きとして書いた。執筆者はほかに、本多啓、那須紀夫、星野徳子、そして三間英樹である。三間はいち早く彼が担当する3章分を書き上げている。私を含めた残りの4人は、三間に追いつくべく執筆を続けている。彼のことを想いながら。

の意味において *manga* は、もはや「マンガ」と同一ではないのだ。マンガが北米地域に本格的に紹介され出したのは 1980 年代後半からだが、現在にいたる 30 年（いや、おそらくはそれよりも短く 20 年くらい）という短い期間のなかで、*manga* という新たなジャンルが翻訳を通して確立された。小稿は新しいディスコースジャンルの形成に当たってどのような力がはたらいたのかを、マンガの翻訳に関わる 3 つの観点—①絵の左右反転 (*flipping*) を伴う翻訳；②オノマトペの翻訳；③性的暴力的表現の翻訳—から論じたい。

議論の順序としては、次節で *manga* がどのようにとらえられているのか、英語辞書の定義を確認することからはじめる。続く 3 節は、マンガの翻訳でもっとも目立つ部分—絵の左右を逆転させたいうで翻訳をつける左右反転と、一度定着した左右反転の形式をオリジナルのフォーマットに戻す左右再反転 (*re-flipping*)—の問題へと論をつなぐ。さらに 4 節では、効果音として描かれるオノマトペの処理の問題を取り上げる。英語に翻訳されたはずの *manga* に日本語が混在する事情について、日本語と英語のあいだのリソースの違いや画像情報と言語情報が重ね合わされた *manga* のディスコース特徴をもとに考える。最後に、5 節は *manga* の翻訳を取り巻く社会的な側面に触れる。子ども向けのディスコースにおける暴力的・性的な描写に対する社会的制約の違いが、マンガと *manga* に対する社会的評価の違いを生んでいることを示す。

一連の議論を通して、英語圏で読まれる *manga* が、翻訳されてもおお日本の要素を強烈に意識させるディスコースジャンルであることと、そのジャンルの形成にどのような言語的・社会的事情が関与したのかを示したい。

## 2. 辞書に見るマンガと *manga*

冒頭で述べたように、*manga* は英語の語彙として広く認知されている。学習者用の英英辞典として代表的な *Longman Dictionary of Contemporary English* (= *LDOCE*) で *manga* は、以下のように説明されている。

- (1) Japanese comic books. The pictures in the stories usually go from right to left in the same way as Japanese writing, and the characters often have very large eyes.

*manga* の目立った特徴として、日本語の正書法にそって絵が右から左へと進むこと、そして登場人物がしばしばとても大きな目をしていることが挙げられている。このふたつの特徴は、日本のマンガに慣れた目にはことさらに意識されることはないものの、英語の文化圏で育った目には、英語で当たり前のコマ

の展開（左から右へと進む）に従わず、ありえないほど大きい眼をしたキャラクターが登場する（特に少女向けの）manga は、ユニークなものに映るようだ。

LDOCE の定義は manga の形式的な特徴に注目しているが、*Oxford Advanced Learners' Dictionary* の manga の定義は、これとは対照的だ。

(2) A Japanese form of comic strip, often one with violent or sexual contents

こちらは manga が扱う主題（内容）が暴力的で性に関わることが多いと示唆する。この定義に驚く日本語母語話者は多いのではないだろうか。実際、日本語の辞書は、性的であるとか暴力的であるとかいうふうにマンガやアニメを定義することはない。たとえば、『広辞苑』は次のように「漫画」を定義する：「絵を連ね、多くはセリフを添えて表現した物語。コミック」。つまり、マンガと manga に対する社会の目線は、日本と欧米ではかなり異なるのである。英語文化圏の常識からすると、日本語から英語に翻訳された manga はとてもユニークなものであり、本来は同じジャンルである comic から区別して manga という独自の名で呼ぶに足るだけの特徴を持っているようだ。そこで以下では、manga の（ほかの comic とは異なる）ジャンルとしての特徴について、右から左へと展開するテキスト構成、頻出するオノマトペの翻訳上の問題点、そして、暴力的もしくは性的な表現の翻訳、の3点にわたって論じる。

3. 左右反転と左右再反転：同化翻訳と異化翻訳のかたち

図1は双方とも高橋留美子の『めぞん一刻』の翻訳で、同じ出版社から出たものだ。絵の左右がさかさまになっていることが見て取れる。なぜ、ひとつの作品に2種類の異なる翻訳があるのだろうか。

図-1 で提示されている会話部のみを取り出すと、以下のようになる。

(3) GODAI: I'm leavin'. I tell ya! I'm leavin'!

YOTSUYA: Now, now, hold on. Calm down.

GODAI: Let go of me! If I stay in a place like this, my whole life'll be ruined!

YOTUSYA: Now, now.

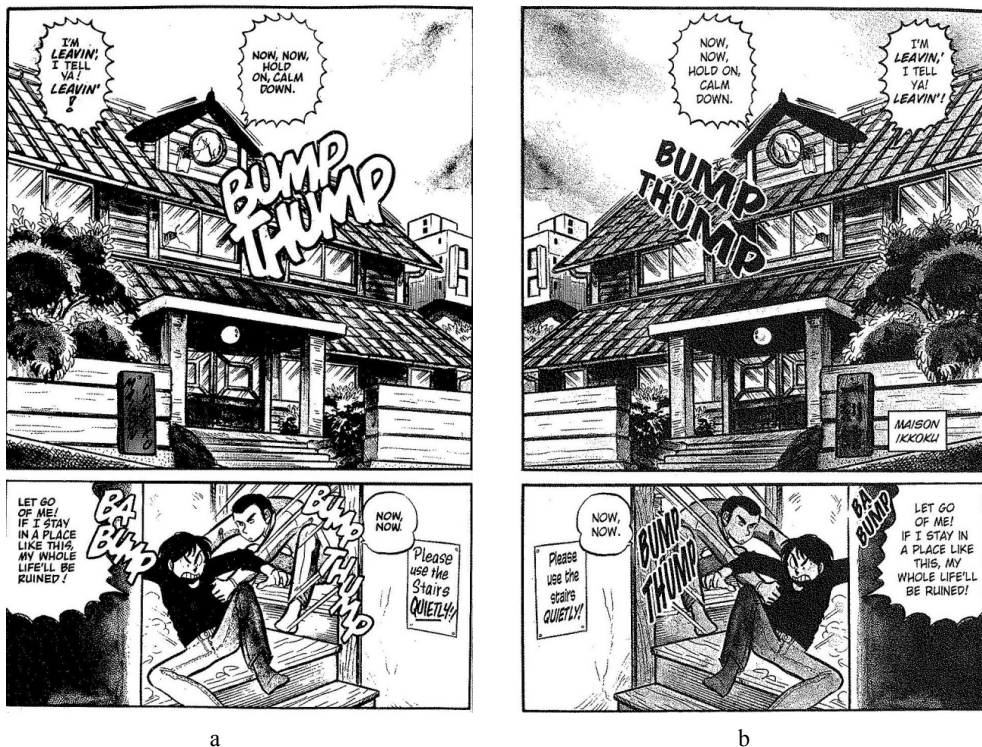


図-1 ふたつの Maison Ikkoku (R. Takahashi, *Maison Ikkoku* 1)

図-1a では (3) の会話がスムーズに読み取れる。ところが、図-1b の会話を (3) のように読むためには、吹き出しの内部は左から右へと書かれているのに、吹き出し自体は右から左へと読み進まねばならない。同じテキストのなかにふたつの異なる方向性が内在する。慣れないととても読みづらい。実は、図-1a が 1990 年代に翻訳された初版で、図-1b が 2000 年代になって出された第 2 版である。初版のほうが読みやすく、第 2 版にはわざわざ読みにくいフォーマットが導入されている。

(1) の定義 ("The pictures in the stories usually go from right to left in the same way as Japanese writing ...") にあるように、現在のマンガの翻訳はたいていこの読みにくい方式で行われる。絵やコマ割り、そして吹き出しの配置は、日本語オリジナルと同じで右から左へと読むように設定され、本の綴じ方も、日本語オリジナルと同じで右へとページが開く。この形式に慣れない読者は、裏表紙から左にページをめくることになる。そのような読者のために、裏表紙をめくると次のような注意書きを大書している本が多い(太字は原文のまま。以下も同様)。

(4) **You're Reading in the Wrong Direction!!** (M. Kishimoto, *Naruto* 3)

そして、たとえば以下のような解説が続く。

- (5) Woops! Guess what? You're starting at the wrong end of the comic!  
 ... It's true! In keeping with the original Japanese format, **Naruto** is meant to be read from right to left, starting in the upper-right corner.

Unlike English, which is read from left to right, Japanese is read from right to left, meaning that action, sound-effects, and word-balloon order are completely reversed ... something which can make readers unfamiliar with Japanese feel pretty backwards themselves. (M. Kishimoto, *Naruto* 3)

同じページには、コマと吹き出しの順序が図解してある。さらには、図-2 のように読むべき方向の指示が欄外に示されることもある。このような説明や但し書きがあるのは、もちろん慣れない読者に *manga* の読み方を教えるためである。自国の文化に合わせて翻訳する同化翻訳 (domesticating translation) が好きな米国で、自国の流儀とは違う (強烈な) 異化翻訳 (foreignizing translation) が定着するのを見るのは驚きだ。



図-2 枠外に記された読みの方向 (T. Ohba and T. Obata, *Death Note* 2)

もっとも、最初からこのような翻訳が許されたわけではない。マンガが本格

的に翻訳され出した 1990 年代はもっぱら、図-1a に見るように、絵を左右反転させて英語話者が読みやすいフォーマットに仕立てて翻訳されていた。しかし、これには手間がかかる。絵を左右反転させて、効果音として描かれたオノマトペを英語の対応表現に描きなおす。さらには、左右反転したことでおかしい表示になる場合は、その部分にも手を入れる。たとえば、図-1a の壁面の時計や下宿屋の看板は、その部分だけオリジナルのまま反転せずに残すか、別途描きなおす必要がある。コストがかかろうとも、日本のマンガが北米地域で受け入れられるためには、このような左右反転の方法 (flipping) は必要な手順と考えられていたのだ。

しかし、ほどなくそのような翻訳の方法に対して作者から異議が唱えられはじめる。『Dragon Ball』の鳥山明などが中心となった作者たちの主張とは、そもそもマンガは左右反転のかたちで見せるように描かれてはいない、というものだ。また、左右を反転させるとデッサン上のズレが(見る人が見ると)目立ってしまう、という作者にとっては都合の悪い事情もあったのだろう。こうした訴えに応えるべく、初版で左右反転された絵をもう一度反転 (re-flipping と呼んでおこう) させるかたちで—つまり、オリジナルのフォーマットで—第2版が出された一連の人気マンガがある。先に挙げた『めぞん一刻』もそのひとつである。その後の新規の翻訳も、右から左へと絵が進行する右開きのフォーマットで出版されるようになった。

もちろん、作者の側からの要請があっただけで、フォーマットを大幅に変更した第2版がすぐさま出版できるわけではない。北米地域におけるマンガの本格的な翻訳出版は 1980 年代後半にはじまるが、左右反転を伴わない出版が主流になる 2000 年代までには、日本のマンガ・アニメの認知度はずいぶん向上したようだ。宮崎駿の『千と千尋の神隠し』がアカデミー長編アニメ賞 (Academy Award for Best Animated Feature) を受賞したのもこの頃 (2003 年) で時期が重なる。つまり、マンガやアニメの存在が一般に認められ、その地位が向上したからこそ、(吹き出しから吹き出しへの流れと吹き出し内の読みの方向とが真逆になるといふ) 読者に負担を強いる翻訳が許され、定着したのだろう。多くの manga ファンには、右から左に読むフォーマットのほうが作品のオリジナルの雰囲気より味わえると受け取られているようだ。そのような支持がなければ、読者に不親切なテキスト形式が定着することは難しかったに違いない。

つまり、作者側の主張と読者側の支持が新たなテキスト形式を可能にしたのだ。英語に翻訳された manga は、グラフィックな情報が提示される方向性と文字による情報の方向性が異なるという、日本語のマンガにはない特徴を持つ。manga は英語で提示されこととなってもなお、日本語のあり方を強く意識させ

るジャンルとして、とてもユニークな位置を獲得しているのである。

#### 4. オノマトペの翻訳をめぐる

前節で見た左右反転と左右再反転の問題は、文字情報と画像情報が合わせて提示されるというマンガ (manga) のディスコース特徴に端を発していた。文字情報だけで事足りるジャンルならば、本来縦書きで右から左へとテキストを連ねていく日本語を、横書きで左から右へと進む英文へと仕立てればよい。現に、小説やその他の文字情報だけによるテキストの翻訳は、テキストの読みの方向性を目標言語のそれに変換しているのに、そのことがなんら問題にはならない。文字情報は、順序立て読まれさえすれば意味が変わることがないからだ。

ところが、画像情報が関わってくると、話は単純でなくなる。画像情報のなかに一定の方向性が内在されている場合、その方向性を変更することは表示される意味に違いをもたらす。たとえば、左右反転が行われると、時計は時計として用をなさなくなるし、右利きの登場人物は左利きになってしまう。画像情報に変更を加えると解釈に問題をもたらすことがある。この節で扱うオノマトペの翻訳もそのことと無縁ではない。コマのなかに効果として提示されるオノマトペは、言語情報であると同時に、デザインされた形状を伴うので絵の問題ともなる。言語情報であるという点では、日本語と英語におけるオノマトペの表現性と生産性の違いが翻訳上の問題となる。画像情報という点では、効果として描かれたオノマトペを描きなすべきか否かが問題になる。この2点について考えていくことにしよう。

##### 4.1 画像情報としてのオノマトペ

manga のオノマトペ翻訳の方式には大きく分けて3つの方法がある。ひとつは、日本語で提示されたオノマトペを英語の等価物に置き換え、それをコマの構成に見合うようにデザイン化して描き直すというものである。現在、この方法がもっともポピュラーであるが、そこには若干の違和感が付きまとうことがある。たとえば、図-3a の「ブン」は、蹴りの動きを表す効果線の上下に墨書された字のように描き出すことで、ナルトの蹴りが空を切ったときの音（と気流の乱れ）を巧みに表している。図-3b はその表現性をできるだけ維持しようと努力しているようだが、元の絵が日本語のカタカナの造形をもとにデザイン化されたものであるので、同じ表現効果をアルファベットもとに造形化するのは容易ではない。





a

(岸本斉史『NARUTO』巻ノ一)



b

(M. Kishimoto, *Naruto Vol. 1*)

図-3 効果もアート

図-4 では、オリジナルの「じっろー!!」という擬態語が"GLARE~!!"に置き換えられている。この"GLARE~!!"は「じっろー!!」と言うよりは、「にら~む!!」と表現しているかのような印象を与える。(後述するように) 他にいい翻訳の方法がないので仕方ないのだが、英語の表現としてはあまり自然なものではない。翻訳されたオノマトペのことばとしての違和感については、言語的特徴について考察するところでもう一度触れることにしよう。



図-4 オノマトペ翻訳の方法1：等価物の提示

(M. Kishimoto, *Naruto Vol. 1*)

オノマトペ翻訳のふたつ目の方法は、オリジナルのオノマトペを日本語のまま残し、その英語訳をオノマトペの傍に注のかたちで記すというものだ。二ノ宮知子の *Nodame Cantabile* では、オリジナルの「しーん」「カラッ」という擬音に対して"SILENCE" "KRRRR" という訳出を行っている(図-5)。結果として、

「しーん」「カラッ」という日本語表記がページに残ることとなった。このような翻訳の方法は、谷川流の *The Melancholy of Haruhi Suzumiya* や荒木飛呂彦の *Jojo's Bizarre Adventure* にも見られる。



図-5 オノマトペの翻訳：原文+注釈の提示  
(T. Ninomiya, *Nodame Cantabile*)

このことは、manga のディスコースとしての特徴をよく表している。起点言語における表現がテキストにそのまま残されており、起点言語を目標言語に置き換えるという翻訳の基本的な任務が、完全なかたちでは遂行されていないのである。翻訳の作業をまっとうしないこの形式は翻訳作品として異例に思えるかもしれないが、そのような姿勢は、オノマトペが目標言語にきちんと翻訳されているほかの manga (たとえば、図-4 の *Naruto*) にも内在されている。というのも、吹き出しと絵の提示順序については日本語ディスコースの慣習が持ち込まれているからだ。図-1a のような左右反転の翻訳にはそのような異質さは見られなかったが、図-1b のように左右再反転がなされた時点で起点言語のルール（日本語の正書法に合わせて絵や吹き出しを右から左へと読み進める）がそのまま移入された。そして、オノマトペの意味を注釈で示すこのふたつ目の翻訳方法では、起点言語の表現自体が目標テキストに残るという、従来の翻

訳ではありえなかった異種混合の状態が観察される。

オノマトペ翻訳の3つ目の方法としては、上のようなオリジナルの日本語表現の描き直しを行わないという姿勢を徹底することが挙げられる。つまり、オノマトペを日本語のまま提示し、その翻訳を当該ページで記さない、という方法である。宮崎駿の『風の谷のナウシカ』の翻訳、*Naucicaä of the Valley of the Wind* の第2版はこの方式を採る。1990年代に出た初版では、左右反転の翻訳が行われており、効果として用いられたオノマトペは、すべて英語に置き換えられていた。しかし、第2版は再反転が施され（つまり、オリジナルのフォーマットで提示され）、オリジナル版で作者が日本語を用いて描いた効果音（オノマトペの部分）はほとんど手を加えられることはなく、<sup>2</sup> 極力日本語のまま提示するという姿勢が貫かれている。

オリジナル通りの日本語のオノマトペには注釈もつかないその代わりに、巻末には "Naucicaä of the Valley of the Wind Guide to Sound Effects" と題されたオノマトペ対照表が挙げられ、ページ数とコマ数を指定してオノマトペの英語訳が提示される。そこには以下のような解説がある。なお、VIZ とは、発行元の社名である。

- (6) VIZ has left the sound effects in *Naucicaä of the Valley of the Wind* as Hayao Miyazaki originally created them – in Japanese. Use this glossary to decipher, page-by-page and panel-by-panel, what all those foreign words background noises mean. The glossary lists the page number then panel. For example, 6.1 indicates page 6 and panel 1. (H. Miyazaki, *Naucicaä of the Valley of the Wind*)

このように *manga* のディスコースにおいて、オノマトペの翻訳方法は複数存在する。効果のために用いられるオノマトペは画像情報でもあるので、それ

<sup>2</sup> 「ほとんど手を加えることなく」と書いたのは、登場人物の笑い声や息づかい、そして作品内で高等な生物として描かれる王蟲（オウム）の発する音などは、初版の英語表記が残される—つまり、吹き出し内のせりふと同様に英語に翻訳される—傾向にあるからである（山口 2015）。これらの音は、伝達的な意図を示すものと了解され、非言語音とは区別されているようだ。大まかに言えば、非言語音は日本語のまま提示され、言語音は英語に翻訳されるという区別が（常に厳密なかたちではないにせよ）*Naucicaä of the Valley of the Wind* 第2版では行われている。日本語のマンガは、効果を描きこむに当たって言語音と非言語音（非伝達のノイズ）とを区別しないのがふつうである。しかし、英語の *comics* では、効果音は非言語音として提示されることが多く、既存の語を利用して効果を提示する場合でも、当該既存語彙の綴りをわざと変更することが多い。たとえば、Geoff Johns ほかによる *Superman: Last Son* には *crunch* という既存語彙を利用して怪力で相手をつかむときの効果を表現しているところがある。その際に *crunch* という語をそのまま用いるのではなく、"KRRRRNCHH" というふうに、c を k に変更し、子音 r を連ね、さらには母音を表す u を排除するなどの工夫が見られる。

を描き直してもよいかどうかについての判断の差が、複数の翻訳方法を生んだのだろう。その意味においては、宮崎駿はもっとも敬意が払われた作家だと言える。

もっとも、オノマトペ翻訳の方法に差異をもたらす要因はほかにも考えられる。たとえば、マンガというディスコースにおいて効果として用いられたオノマトペを日本語から英語に翻訳することに一定の難しさが伴うことも、注釈による翻訳の提示を生んだ理由であると考えられる。オノマトペの翻訳に伴う難しさについて、オノマトペの言語情報としての側面から次節で確認してみよう。

#### 4.2 言語情報としてのオノマトペ

オノマトペの英日翻訳の難しさは、日英間におけるオノマトペの生産性と表現性の違いに起因する。表-1 に挙げた小倉 (2016) の分類は、その違いを概観するのに便利である。

表-1：小倉によるオノマトペの分類 (小倉 2016: 29)

	形態の違い	日英の実例	日英における割合
オノマトペA	音や形態が語に生々しく残っており、容易に判別できる。	(日) ほーほけきょー、がたがた、べったり、きらきら (英) cuckoo, bow-wow, ka-ching, ticktock	(日) 多い (英) 少ない
オノマトペB	語感として、語の中に含まれているため判別しにくい。	(日) 吹く、轟く、騒ぐ、注ぐ (英) sizzle, crash, bang, chirp, whistle	(日) 少ない (英) 多い

小倉 (2016) は、パルバース (2014) や田守・スコウラップ (1999) などを参考にしながら、オノマトペを2種類に分けた。日本語で擬音語や擬態語としてふつうに取り上げられるオノマトペ (「ガタガタ」「すいすい」「がっくり」の類) を「オノマトペA」とし、パルバース (2014) が挙げる英語のオノマトペ表現 (*crash, bang, chirp, crunch, slide, slick, sleet, glitter* など) やそれに類する日本語の表現 (「吹く」「轟く」など) を「オノマトペB」と呼ぶ。オノマトペAは、「音や形態が語に生々しく残って」(小倉 2016: 29) いる、類像性 (iconicity) の高い表現である。他方、「オノマトペB」は、一定の音や動きを感じさせる様態

動詞のことを指し、Firth (1964) の言う音表徴素 (phonestheme)<sup>3</sup> を含むこともある。小倉の言うオノマトペ A とオノマトペ B はその区分が明確に定義されているわけではないが、manga におけるオノマトペ翻訳の問題を整理するにはじゅうぶんだと思う。

日本語で擬音語擬態語と呼ばれる表現は、もっぱらオノマトペ A であり、オノマトペ B は日本語ではわずかしが観察されない (小倉 2016: 31)。また、日本語のオノマトペは基本的に副詞の形態をとる (小倉 2016: 31)。助詞「と」を用いれば新奇な表現でもオノマトペとして認識されるし、文の主要部を担わないだけにその意味合いも文の主要部から類推ししやすい。しかも、一定の音韻的な規則 (たとえば、「すいすい」のように 2 モーラの形態を繰り返す) が存在するため、その規則に従えば新たに表現を考案することが容易である。

これに対し、英語のオノマトペは「オノマトペ B がほとんどで」(小倉 2016: 31) あり、基本的には一定の動作とその際の様態を表す動詞である。日本語のオノマトペに見られた特徴— i) 副詞であり (文の主要部を担わず)、ii) 助詞「と」に率いられればオノマトペとして容易に認識される、iii) 明確な音韻規則が存在する— を欠いているため、日本語のように新造語を簡単に許すほどの生産性はない。また、擬態語が極端に少ないのも、英語のオノマトペの特徴である。



(高橋留美子『うる星やつら』)

(R. Takahashi, Lum: Urusei Yatsura)

図-6 擬態語翻訳の工夫

このような違いがあるので、マンガで効果として用いられるオノマトペを英語に翻訳するには、かなりの困難が付きまとう。通常の翻訳なら、無理にオノ

<sup>3</sup> 上記の例で言えば、*sl-* や *gl-* が音表徴素に相当する。*sl-* は滑らかな様を、*gl-* は光の輝きをそれぞれ感じさせる。

マトペの等価表現を探し出して訳出する必要はない。しかし、マンガの効果はオノマトペが単体でコマの中に描かれるため、否が応でもオノマトペ的な対応表現を持ち出す必要が生まれる。ことに英語には数の少ない擬態語を訳出せねばならないときがもっとも厄介である。図-6 は涙がポロっとこぼれる様子を描いたものだが、この場合、「ポロ」がむずかしい。英語に該当する表現がないからである。そこで、泣く行為によく付随する鼻をすするという行為が行われたことにして、"snif" (鼻をすする *sniff* から f を一つ除いて綴りを変更した) という訳を当てた。

ほかにも翻訳がむずかしい要素が存在する。先に見た図-4 の "GLARE~!" はなぜ不自然に感じられるのだろうか。それは、日本語のオノマトペが副詞であるのに対し、英語のオノマトペは動詞が基本であるからである。オリジナルの「じっろー!!」は相手を見据えるときの睨み方のみを表現しているが、翻訳として当てられた "GLARE~!!" は対象を見つめる・睨むという動作自体をも表現してしまう。登場人物が行う動作は絵で描かれているので、その動作を効果音が表現してしまうのは余計である。同様に、微笑むときの「ニコニコ」を "SMILE SMILE" と訳したり (T. Ohba and T. Obata, *Death Note 1*)、物を相手に勢いよく差し出すときの「バツ」を "SHOVE" としたりする (M. Kishimoto, *Naruto 2*) のも、も余剰な情報を伝えてしまっている。

このように考えると効果音としてのオノマトペを多用する日本のマンガのスタイルは、日本語のオノマトペの特性に合わせて発達したものと考えられる。英語圏の comics のなかには、Alan Moore の *V for Vendetta* のように効果音がほとんど描かれられないものもあることを考えると、マンガの表現手法が日本語のリソースに大きく影響されていることがわかる。オノマトペの完全な翻訳を諦めて、日本語のオノマトペをコマに残し、それに注釈をつけるという翻訳方法が見られる背景には、上のような事情も存在するのだと思う。

## 5. 性と暴力と子どもへの視線

これまで3節と4節では形式上の特徴を中心に manga のディスコースについて記述した。この節では、manga に付与された社会的評価がマンガのそれとは異なることを、性的・暴力的表現の規制という観点から眺めてみよう。

2節に置いて示したように、*Oxford Advanced Learners' Dictionary* の manga の定義には、しばしば暴力的もしくは性的な内容を伴うもののことを指すとあった。manga に対する同様の特徴づけは他の辞書にも見られ、たとえば、*Macmillan Dictionary* は "Japanese comics or cartoons with stories that often contain a lot of sex

and violence" と manga を定義している。では、そのような評価を生んだのは manga のどのような部分であるだろうか。

以下は週刊『少年ジャンプ』に連載されていた岸本斉史の『NARUTO』から採った。サスケに想いを寄せるサクラの独白である。

- (7) サクラ： お色気でせまっても... 私は胸もお尻も人並み以下...人並み以上はデコの広さだけ ...どーやったら... え？うそ！ サスケくんがこっち見てる!! それもあんな熱いまなざしで なんだか私の心...見すかされそう... (岸本斉史『NARUTO』巻ノ一)

このせりふに特段の注意を払わない日本語話者も多いのではないだろうか。manga における英語訳は以下のようになっている。

- (8) SAKURA: How can I overwhelm him by sex appeal ... when I got so shortchanged in the T&A department?! The only part of me that's over-sized is my stupid forehead! Which is just.... It can't be! But it is! Sasuke, he's looking at me!! With bedroom eyes! Like he can see right through me! (M. Kishimoto, *Naruto Vol.1*)

「お色気」が "sex appeal" に、「熱いまなざし」は "bedroom eyes" となっており、性的なニュアンスが原作よりもいくらか強調されているように思える。「胸もお尻も人並み以下」に関しては、「I got so shortchanged in the T&A department?!」と、"tits and ass" という性的で卑俗な表現を "T&A" と頭文字を使って示し、その部門ではあまり恵まれていないというふうに婉曲的には表現しているが、この訳出も原作より性を意識しているようだ。明確な根拠はないが、manga が「しばしば暴力的もしくは性的な内容を伴う」という意識がこのような翻訳を生んではいけないだろうか。少なくとも、日本語のマンガにおけるよりは、性や暴力の問題についてより意識的であることは確かなようだ。実際、*Naruto* の当初の翻訳には粗野な表現が散見されるので、後にマイルドな表現へと変更されているところがある。図-7 はそのような例である。



a

*Naruto I*, 6th printing

b

*Naruto I*, 22nd printing

図-7：刷数を数えるなかでの改訂

図-7a にあるように、第6刷では（日本語のオリジナルと同様に）ナルトの両指は立てられており、英語話者には侮蔑的と受け取られるジェスチャーを行っている。そしてそのジェスチャーに符合するように、ナルトのせりふも "UP YOURS, MASTER IRUKA!" と教師 (Master Iruka) に対するせりふとしてありえないほどに、攻撃的で侮蔑に満ちた表現になっている。(オリジナルの日本語表現は「イルカ先生のスケベー」という、もう少し子供らしい(?) ものであった。日本語話者にとっては、指を立てるジェスチャーの攻撃性が実感を伴っては理解されていないので、ナルトがふざけていることを表すジェスチャーとしてこのサインが採用されたのだと思う。) しかし、指のサインはさすがに支障があると考えたのか、第22刷で確認したかぎりでは原作で立てられていた指は描き直されてかき消されてしまい、ナルトはガッツポーズのような奇妙な仕草をすることとなった。そして、そのせりふは "NYAH NYAH, MASTER IRUKA!" というふうの子供っぽいせりふへと変更されている。

*Naruto* には、このように刷数を重ねるなかでマイルドなものに変更される表現がほかにも見られる。表-2 はそのいくつかをまとめたものである。日本語のものとせりふ、第6刷の翻訳、そして第22刷における翻訳を対照させてある。

第6刷の翻訳 (たとえば, "Damn"や"the balls", および"... my ass!") のほうが原作のせりふ (「くそ」「金てき」「なあにが...だ!」) よりもいくぶん粗野で直接的に感じられる。22刷の翻訳では、より穏やかな表現 ("Stupid", "the groin, そして"my butt!") に変更されている。このような変更があること自体、性や暴力に関する表現についての関心の高さを窺わせる。

これに対し、日本語のマンガは、欧米の comics に比べると性や暴力の表現



についてさほど頓着しない。少年向けの漫画のなかにもヌードの表現は出てくることがあるし、過激な暴力行為の描写もしばしば見られる。その事実が英語への翻訳を通して改めて意識されるようになったのである。実際、年少者が目にするものに対する米国の表現規制は、日本におけるそれよりもはるかに厳しい。manga の場合、対象年齢に応じた rating が出版社によって設定されている。ちなみに、*Naruto* のレイティングは13歳以上 (TEEN) であり、暴力や性的な主題を含むこともであると記されている。<sup>4</sup> そのような社会的コンテキストの置かれることで、manga は性と暴力の表現を含むという評価が付与されるようになったのであろう。この辺りの事情は (8) の manga の翻訳とアニメ *Naruto* の吹き替え翻訳を比べてみるとより鮮明になる。anime の吹き替え翻訳は、manga よりも対象年齢が低く見積もられているからである。(9) は (8) と同じ箇所の吹き替え翻訳である。

表-2 *Naruto* Vol.1におけるせりふの異同

日本語オリジナル	第6刷	第22刷
くそ!! ナルトのヤロー	Damn Naruto!	Stupid Naruto!
ナルトのヤローはどこ	Where's that dick, Naruto?	Where's that jerk, Naruto?
そのスキに金てきキック	That's when I'll kick him in the balls!	That's when I'll kick him in the groin!
なんじゃこりゃ!!!	What's the hell-	What's the heck-
なあにが"裏の裏を読み!" "だ!	"Read the hidden meanings within the hidden meanings," my ass!	"Read the hidden meanings within the hidden meanings," my butt!

- (9) SAKURA: Still... How could I even think he'd like me? Let's face it. I'm scrawny and small, except for my forehead. Why was I born with such a big wide forehead? Sasuke, he's looking right at me. That look in his eyes. (Naruto, Ep 3)

manga の翻訳と anime の吹き替え翻訳とでは、せりふの趣きが大きく異な

<sup>4</sup> *Naruto* の発行元の Viz Media は以下のように TEEN というレイティングを規定している。"May be suitable for early teens and older. For example, may contain violence, infrequent use of strong language, suggestive themes or situations, crude humor, alcohol and/or tobacco use." (<https://www.viz.com/ratings>; 2017/4/7)

る。manga では "How can I overwhelm him by sex appeal ... when I got so shortchanged in the T&A department?!" と訳出されていたが、ここでは "How could I even think he'd like me? Let's face it. I'm scrawny and small" というふう  
に、性に関する言及が一切排除されている。

せりふの訳出にこれほどまでの差が出るのは、マンガの対象年齢が13歳以上に設定されているのに対し、anime の吹き替え翻訳は年少の子供たちがテレビでの放映を観ることを考えてのことだろう。他方、日本語のアニメのせりふは、マンガのそれとかなりの部分まで重なる。

(10) サクラ： お色気でせまろうにも、プロポーションは人並み以下。人並み以上はデコの広さだけ。どーやったら...あつ。えっ！うそ！サスケくんがこっちを見てる!!それもあんな熱いまなざしで。

(『NARUTO』第3話)

日本語アニメにおけるせりふの変更点は、マンガの「胸もお尻も」が「プロポーションは」に変更されたことに尽きる。このように、年少者向けのディスコースにおける英語圏の表現規制は日本のそれよりも厳しい。そのような社会的コンテキストに置かれた manga が、「しばしば暴力的もしくは性的な内容を伴う」というふう  
に、日本語のマンガとは異なる評価を付与されたとしても、それは当然のことかもしれない。

## 6. おわりに

マンガは、絵とことばが組み合わされた表現媒体であるだけでなく、日本語の正書法に則り、擬音語・擬態語という日本語の豊富なリソースを駆使して形作られたディスコースジャンルである。それだけに英語への翻訳の作業は単純なものではなかった。1980年代後半から2000年代へといたる20年くらいの短いあいだに manga は翻訳を通して新しいジャンルとして認知されるにいたった。そのジャンル生成に関わる事情を小稿は manga のテキストをデータとして示しながら明らかにした。ディスコースジャンルの特徴をこのようなかたちで記述することも、談話研究の目標のひとつと考えるからである。

### 参考文献

- Firth, J. R. 1964. *The Tongues of Men and Speech*. London : Oxford University Press.
- 小倉慶郎. 2016. 「日英オノマトペの考察 : 日英擬音語・擬態語の全体像を概観する」『大阪大学日本語日本文化教育センター授業研究』14, 23-33.
- パルバース, ロジャー. 2014. 『驚くべき日本語』集英社.
- 田守育啓, ローレンス・スコウラップ. 1999. 『オノマトペ : 形態と意味』くろしお出版.
- 山口治彦. 2015. 「マンガの日英翻訳」定延利之 (編)『私たちの日本語研究 : 問題のありかと研究のあり方』朝倉書店. 137-142.

Keywords: マンガ ディスコース 翻訳 オノマトペ 左右反転