

Title	字幕という形象，翻訳という享受：中国における日本アニメ字幕組とその翻訳形式について
Author(s)	湯，天軼
Citation	日本学報. 2017, 36, p. 19-36
Version Type	VoR
URL	https://hdl.handle.net/11094/67848
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

Osaka University

字幕という形象，翻訳という享受

—中国における日本アニメ字幕組とその翻訳形式について—

湯 天 軼

はじめに

(1) 中国における日本アニメ字幕組とは

近年，中国において，アニメやマンガなどの日本サブカルチャーの諸コンテンツは，視聴だけではなく，愛好者による二次創作やコスプレ，関連商品の販売，日本のコミックマーケットのような同人誌即売会などの活動のなかで，中国の若者たちに消費されている。そういった日本サブカルチャーはおもに日本「^{ドンマエン}動漫」，すなわち「動＝動画＝アニメ」および「漫＝漫画＝マンガ」の世界というイメージとして一般的に認識され，2009年以降は「ACG」や「ACGL」¹といった用語で表される場合も多い。

そのような受容の過程においては，いうまでもなく，中国人受容者の大多数が日本語の熟練者ではないため，その一次コンテンツに接触するにあたって，ある程度の中国語訳が必要とされている。しかし，公式な中国語訳版を有する作品も少数存在するが，大多数のコンテンツは放送または販売が日本国内に限定されたものであるため，インターネットなどを通じて中国に流れ込んだ時点では，翻訳されていない。そこで登場する翻訳の担い手のなかにおいて，もっぱら映像作品における音声や文字を中国語に訳して字幕を作成し，データ化した映像作品にそれを挿入して再生産し，インターネットで配布するというような愛好者グループたちは「字幕組」と呼ばれている。むろん，「字幕組」の翻訳対象はアニメ作品に限らないが，本研究で「字幕組」と表記する場合はとりわけ日本アニメを扱う「字幕組」のことを指す。

日本においては，欧米圏の愛好者も含めてこういった字幕生産者はよく「ファンサブ」(Fansub)と呼ばれている。しかし，本研究では，「ファンサブ」という名称を使わず，「字幕組」という中国語表記に忠実に即することとしたい。というのは，「ファンサブ」という英語由来の言葉の指す翻訳形式は，漢字文化圏の翻訳行為を論じるにあたって，中国におけるサブカルチャー翻訳の性質に適合しない危険性があるからである。

(2) 日本アニメ字幕組に関わる先行研究とその問題点

中国における日本サブカルチャーの受容に関わる先行研究についていうと、日本側はもちろん、中国国内においても、その旺盛な受容ぶりとは比べて、有力な理論研究が驚くほどに貧困な状況にある。従来の研究は、中国のアニメ産業発展の道を探るために「日本動漫」を成功例として解剖しようとするため、日本サブカルチャーの「商品」だけを研究対象にするものが多く、「受容」に焦点を当てる研究はまだまだ稀である。

「字幕組」(または「ファンサブ」)に関する先行研究は、日中とも英語圏の翻訳を中心としている。とりわけ中国においては、文化伝播の視座から社会学理論を応用し、日本アニメ「字幕組」の発展段階およびその活動者の動機を検討した吳燦[2010]の「伝播学の視角における国内日本アニメ字幕組の研究」から今日まで、日本サブカルチャー翻訳の問題に焦点を絞った研究は、受容側の主体性に主眼を置いた楊嫚[2012]の「字幕組と日本アニメの越境的伝播：受容者における主体性のパラドックス」以外、ほぼ進展が見られていない。両者とも中国において「伝播学」(コミュニケーション・スタディーズ)に分類されているが、日本アニメ研究や文化人類学的な研究ではなく、方法的に社会学の事例研究に当たる。「字幕組」文化の成因に関しては、前者はアブラハム・マズローの欲求段階説(自己実現理論)を援用し、愛好者が社会的承認を得るための組織化として字幕組の活動を解釈しているが、後者は文化資本に巻き込まれた「労働」として字幕組の実践を分析している。

しかし、この両者の研究は、あくまでも組織としての字幕組に注目しており、翻訳者たちの活動を社会的現象の一部として回収しようとしている。また、先行研究全般において、異文化コミュニケーションとしての字幕組の翻訳そのものに焦点を当てず、あるいは語用論的な視点からしかその翻訳の特徴に言及していない。言語操作としての翻訳問題に取りかかる際に、つねに異文化コミュニケーションとしての翻訳のなかに含まれる非言語的メッセージの働きを見落としてしまう、もしくは十分に認識できないという陥穽が存在する。日本サブカルチャーの翻訳の形式について、とりわけ日本アニメの持つ独特な形式性に与えられた形象的な、超言語的な側面について、翻訳者、同時に受容者としての「字幕組」メンバーの身体感覚および欲動がいかなる役割を果たしているのかははまだ解明されていない。

そのような問題点を解決するために、「字幕組」が日本アニメ受容者の集団において社会的な働きを成す以前にすでに産みだしたものの、すなわち字幕を含むその翻訳自体に注目する必要がある。しかも、言語転換の水準以前の、感覚的受容の水準から考察を始めなければならない。なぜなら、コンテンツ視聴こそが受容の始端となるという状況は、一般の受容者だけではなく、「字幕組」メンバーにも当てはまることであり、字幕づくりもそも

そも視聴がなければ成り立たないからである。

一方で、筆者はこれまで本研究のような問題意識で、中国における日本サブカルチャーの受容について複数の事象を対象に考察を行ってきた。中国人が日本サブカルチャーコンテンツに接触する環境としてのパソコン・インターネットに注目し、そこでサブカルチャーを受け入れるための間主観的身体群の形成を論じた「そのたびごとに、始まりの地平：中国における日本サブカルチャー受容の現象学的研究序説」[湯 2013]、および「字幕組」の活動を含むサブカルチャー翻訳の可能性と不可能性を提示した「地平／生活／アポリア：中国における日本サブカルチャー翻訳をめぐる」[湯 2015] という両拙稿がすでに発表されている。

その現象学的考察の延長線上において、本論では、やはり社会学の方法でも言語学の方法でもなく、現象学における形象論や欲望論を駆使して「字幕組」によるアニメの翻訳形式の分析を行っていきたい。具体的には、アニメの視覚体験と字幕形態との関係に関してはメルロ＝ポンティやリオタールの思想、そのような翻訳を完成させる翻訳者の欲求に関してレヴィナスの享受論を援用する。それらをもって、日本サブカルチャーの受容者全員がいかに自らの趣味の世界を生きるかにかかわりうる、日中の言語を超える形象的享受としての翻訳者の行いを検討していく。

1. 日本アニメ字幕組の「歴史」

中国における日本アニメ字幕組は2001年頃に誕生したとされていて、現在まで15年ほどの「歴史」を有している。現象学的な分析に進む前に、いま一度「字幕組」のサブカルチャー翻訳の担い手としての発展史を概観しておこう。ただし、その「歴史」というのは、公式の文献資料による、中国人において一般的に「歴史」と呼べるものではない。それは、著作権侵犯などの問題を問われる否定的な環境のなかで、公式の見解と対抗する日本サブカルチャー受容の担い手たちは公的記録を持つとするとどころか、避けようとする一方であったからだ。この史料なき「歴史」はつねにインターネット関連の技術史と絡みあっており、そしてインターネットで流布する不確かな情報のなかこそ姿を現し、極めて複雑である。筆者の調査および他の先行研究をふまえて、「字幕組」の成長にとって重要な出来事をもって簡単な時代区分を試みる。

(1) 草創期と2003年からの急展開

中国初の「字幕組」の誕生については正確に考証することができないが、最も名高い元祖的なものとして、「動漫花園字幕組」は2001年末に、「漫遊 (POPPO) 字幕組」は2002

年4月に結成されたと言われている。そのため、2002年10月から放送されたTVアニメ『機動戦士ガンダムSEED』(中国語訳名²『机动战士高达SEED』)の翻訳は、中国のアニメ「字幕組」史上初の「大仕事」とされている[呉 2010:14]。

2001年から中国政府がADSLの普及を推進しはじめたことにともない、中国インターネットのダウンロード環境が飛躍的に改善された。しかし、その時代では、「字幕組」の参加者とその受容者の間に、最初はFTP形式でアニメのデータを共有し(しばしば有料)、2002年末から当時新興のP2P形式によるファイル共有を始めたが、いずれにせよ、参加者も受容者もほとんどインターネットに頻繁に接触できる一部の大学生に限られていた。

しかし、2003年には「字幕組」の成長に決定的な影響を与えた出来事がいくつかあった。それはまずDVDという大容量記憶媒体と高圧縮比メディアフォーマットReal Mediaの普及であった。同時に、世界最速を誇るP2Pダウンロードソフト「迅雷^{シヨンレー}」とアニメダウンロード専門サイトが中国で誕生し、海賊版出版品のルーツでもあるフリーダウンロードは高速化の時代を迎えた[湯 2013:8-11]。この時代において、「字幕組」によって再生産された日本アニメコンテンツが大量かつ即日的に流通するようになり、2003年から2004年の間に、のちに中堅的字幕組となる「極影(KTXP)字幕組」「動漫国(DMG)字幕組」「異域字幕組」などおよびそれらが牽引する「動漫論壇^{ドンマンロンタエン}」という類のBBSが一気に開花した。

(2)2005年から全盛期へ

2005年に、日本Navel社の美少女ゲーム³『SHUFFLE!』⁴の翻訳で名を揚げた「澄空学園論壇^{すみそら}」⁵から、美少女ゲームのアニメ化作品しか扱わない「澄空学園(SUMISORA)字幕組」が結成された。それは、同質化の問題が深刻になった「字幕組」の個性化を象徴する出来事とされているが[呉 2010:16-17]、それより、むしろ「字幕組」と「動漫論壇」との関係性を物語る出来事であるといえよう。なぜなら、それ以前から、『名探偵コナン』関連作品だけを扱う「APT4869字幕組」(2002年頃成立)といった少数例も存在するように、「字幕組」の持つ独自のコンテンツ志向がつねにあった。同性質のものとして、2010年にライトノベルに関する交流を中心とした「軽之国度論壇」⁶から誕生した「軽之国度(LKSUB)字幕組」もおもにライトノベル原作のアニメ作品を扱っている。

「澄空学園字幕組」の結成と発展によって、それまでアニメとマンガを中心または専門にしていなかった「動漫論壇」からも「字幕組」——しかも個性的な「字幕組」——を生み出せることが証明され、そのことはその後「字幕組」の急増に拍車をかけた。

「字幕組」は「動漫論壇」から現れる場合もあって、また逆もある。一方では、一部の「字幕組」は、「論壇」上での募集によって一定のメンバー数に達したうえで、ジャンルを分けて「子組」⁷を作り出す。他方では、各「論壇」をプラットフォームにして知り合ったアニ

メファン同士が自ら新しい「字幕組」を結成し，新しい「論壇」の設立に着手するケースも少なからずある。そのように，「字幕組」から「論壇」へ，「論壇」から新しい「字幕組」が生まれ，また新しい「論壇」へというツリー状の連続的派生が繰り返されている。「極影動漫論壇」による「極影動漫連盟」に「加盟」している「字幕組」だけでも，2011年までは52個で，2013年には204個に達していた⁸。こうして誕生した多くの「字幕組」の間に人的ネットワークが自然に形成されているという状況は2009年以降現在まで「字幕組」間共同製作が頻繁に行われる傾向を基礎づけている。また，翻訳作品数の増加によって各字幕組の規模も拡大していく。2016年現在，「字幕組」は完成品アニメファイルだけでなく，今まで翻訳されていない作品の字幕ファイルの配布，オンライン視聴で動画の字幕付けなど活動の形式を増やしていき，その全盛期は今も続いている。

また，「字幕組」の発展に関して，P2Pダウンロードや「動漫論壇」とともに，もうひとつ特筆すべき「功労者」は，2009年に登録者数が9億9900万に達した⁹というインターネットメッセンジャー「騰訊QQ」である。「QQ」による即時連絡は受容者の時間と空間の横断を実現することで，遠く離れた者同士による同時の共同作業を可能にした。「字幕組」はその草創期こそメンバーが基本的に同じ学校の仲間であったが，今はメンバー募集要項に「QQ」番号さえ提示すれば，有志が勝手に集まってくるという状況になっている。ただ，メンバー募集が今もつねに行われていることは「字幕組」のメンバーがさまざまな事情で変わり続けていることをも意味している。とくに草創期から現在まで存続している「字幕組」は，ごく少数のまとめ役を除いて，ほぼ全員が入れ替わっているが，その名前だけはそこに参加しようとした愛好者——かつてその「字幕組」の「恩恵」で今の趣味愛好に目覚めた者たち——の一種の憧れとして受け継がれてきた。

「字幕組」の人員構成に関しては，草創期ではほとんど大学生であったが，現在まで十数年が経過するなかで卒業後も活動をやめず，社会人でありながら「字幕組」メンバーを続ける者が増えている。ただし，必ずしも同じ「字幕組」で活動し続けるとは限らず，ハンドルネームを変え，他のグループに参加した場合もあるため，正確な統計が取れておらず，上述した有名な「字幕組」の現役メンバーにおいて，5年以上前から同一ハンドルネームで活動してきた者だけを見ると，約6人に1人の割合で，一部アニメ作品翻訳の担当責任者にあたる人物は，BBSなどでの言論から社会人と推測される。しかし，より一般的な状況は，2010年以降に新生「字幕組」が大量に出現するにつれて，経験ある翻訳者が圧倒的に不足し，日本語を独学した高校生をも含めて，新人が「字幕組」の大半を占めているということである。

2. 視覚体験としての字幕

前章で説明したように、「字幕組」の存在も発展もパソコン・インターネット環境に依拠している。だが、インターネットにおける技術の進歩だけではコンテンツの流通を加速させることしかできず、「字幕組」という共通形式、また、それらによる翻訳を成立させるには、翻訳者も含めた受容者全体の主観を働かせる装置が必要であろう。それに関しては、筆者自身がかつての論文で、パソコン・インターネット環境を通じて日本サブカルチャーを受容するに至った者たちが持つ複数重畳の感覚的身体およびその感覚における視覚の優位性を論じたことがある〔湯 2013: 23-25〕。

日本サブカルチャーにおける〈美〉は形象的なものである。というのは、日本サブカルチャーの諸形式——アニメやマンガないしは口絵と挿絵を含めるライトノベル——が、いかに文章的要素が内在していても、まず「見る」べきものとして受容者にそれ自身を与えているため、言語に拘束されない直観的外在性を有している。その外在性はそもそも消費者の視覚体験を優位に設定されたものであることはいうまでもあるまい。ポストモダン理論の開拓者として知られる現象学者ジャン＝フランソワ・リオタール〔2011〕は、その著作『言説、形象』において、「形象」(figure)の性質を論述している。まさに「形象」(figure)というのは、単なる図像ではなく、つねに自らの輪郭を脱構築しながら、言語による同一性あるいはゲシュタルト的な安定性から逃れる「差異」であり、テキストに還元されない「厚みを持った視覚的なもの」である。その通りに、我々——中国人も日本人も——はアニメやマンガが見せる台詞において、映像や画像といった外在の「形象」を表現するものから言説的なもの以上の情報を得ているはずだが、それが言語から外れ、ある意味再認不能な状態にあるため、台詞に対する一般的な言語翻訳にとっては相容れない性質を有している。

そのため、パソコンを通してそれを体感した受容者たちは、彼らが原作アニメに挿入すべき字幕に対しても、台詞の〈見た目〉を重視し、文章自体に拘束されない性質を引き出そうとする。字幕を言語伝達的手段としてだけでなく、文字を一種の絵画として、その造形的価値を発掘し、アニメによる形象的空間の表象＝再現前に能動的に加入しようとする試みは最も一般的であると言えよう。

今でも YOUTUBE などの動画サイトにおいて英語、スペイン語系のファンサブによる素朴な字幕が多く見られるが、中国の「字幕組」たちはつねに視覚的に豊かな表現法を追求している。それは、2003年頃の「字幕組」からすでに現れ、今まで続いてきた傾向である。

(1) 原作の雰囲気に合わせて字体と配色

本来、字幕は台詞、またはその翻訳として存在し、それが置かれた映像の視覚空間にとってやや場違いなものでもある。実際、字幕を読むことは映像の鑑賞時に注意を奪い、画像の認識を妨げることもある。それだけではなく、「可視的なものを見せる努力は、それを造形的に理解させる、つまりこう言ってよければそれを読ませるという錯覚によって、その成功自体において脅かされる」[リオータル 2011：323] というリオータルの言葉を拝借して言えば、「読ませる」ことは形象的なものに意味把握の失敗を与えるおそれがある。字幕は、その映像でつねに現れる一部として、つねにエクリチュールを画像の内部から提示し、「読ませるという錯覚」の契機を鑑賞者に与え続ける。それによっていわゆる違和感が生じてくる。

原作映像の雰囲気に合わせて文字の色やフォントを使い分けることは、おそらく字幕を違和感なく原作の形象的空間に溶けこませる最も簡単かつ有効的な方法であろう。というのも、言語翻訳としての字幕は、造形（絵）として透明なものであるが、画面全体の色彩や躍動感またはその他の身体的メッセージを配慮した文字の配色やフォントがそれに不透明性を与え、そこではじめて形象的体系に回収される。

例1：2002年『藍より青し』¹⁰ 動漫花園字幕組【図1】

2002年4月から9月まで放送されたテレビアニメ『藍より青し』（中国語訳名『青出于藍』）の物語は、実家を飛び出した大学生の主人公（【図1】左の男性）と、彼を追って家を出た元許嫁のヒロイン（【図1】右）と、その二人の同棲生活に押しかけてくる友人などのあいだで展開する「一途な切なさが漂う正統派ラブロマンス」とされている[スティングレイ 2010：8]。この作品は、イメージカラーとしては、ヒロインのイメージカラーと同様に、その「一途な切なさ」を感じさせる感傷的なディープブルーとなるが、全体として決して悲恋的な重いものではなく、むしろ軽快な雰囲気である。本作は、恋愛ものとしては、非常に早い時期に中国の受容者に翻訳／視聴されたアニメであり、のちに大量に現れた多ヒロイン型恋愛ものの受容のひとつの原点にもなっている。

そのアニメに対して、「動漫花園字幕組」は作品のイメージカラーの青に縁取られる白い文字で、丸いフォントの字幕を作った。原作におけるやさしい雰囲気に適合しているだけでなく、清楚で柔軟そうな文字列はそのイメージからしていかにも「女性的」な美を表すもので、大半のシーンにおいて女性キャラクターの描写が中心になっており、なおかつ主人公も雄々しく熱血な男ではなく、穏やかで優しい性格の人物であるこの作品では、その台詞を自然に視聴者に伝えることができる。また、原作タイトルと近似の色で逆の配置であり、世界観の一致を保ったまま、淡色の背景で青い縁に、濃色の背景で白い文字によ

って認識しやすいという翻訳者の工夫が感じられる。

例2：2004年『マリア様がみてる～春～』¹¹ POPGO字幕組【図2】

2004年7月から9月まで放送された『マリア様がみてる～春～』（中国語訳名『圣母在上～春～』）は『マリア様がみてる』シリーズの2作目であり、「純粹培養の乙女たちが集うお嬢様学校を舞台に、女子高生たちの学園生活を描く」作品である〔スティングレイ2010：765〕。作中の舞台である「リリアン女学園高等部」には、上級生と下級生が姉妹（「スール」）の誓いを結ぶというシステムがあり、そこから生まれた女生徒同士の擬似同性愛的な関係が描写の重点ともなっている。そういった内容やリリアン女学園の校名（「百合のような」という意味）、作中登場した生徒会「山百合会」などから、本作は多くの中国受容者にとって、日本サブカルチャーにおいて女性（擬似）同性愛をおもに描く「百合」というジャンルの啓蒙作となっていた。

そのアニメに対して、「漫遊（POPGO）字幕組」は、【図2】に示したように、字幕の配色として作中の女子校における特徴的な制服の配色を利用し、暗緑色とミルクホワイトの文字を使った。学園物語として制服が作中のほとんどの場面に現れるため、その色への感覚は視聴者にとって最も馴染み深く、最も視覚的慣習性につながり、かつ記号化されたものである。また、本作で描かれた少女たちの多くは親密な関係でありながらも敬語を使用するような、純粹さとともに上品さや規律正しさをも備える美学のもとで育てられた者であって、その台詞が四角い字体で表現されることもとくに不自然さが感じられない。

例3：2013年『俺の妹がこんなに可愛いわけがない。』¹² 極影字幕組【図3】

2013年4月から6月まで放送されたテレビアニメ『俺の妹がこんなに可愛いわけがない。』（中国語訳名『我的妹妹哪有这么可爱。』）は、主人公である兄が偶然、垢抜けていて優等生的な妹（【図3】右）は「隠れオタク」であるということに気付く、その妹と妹のオタク友人たちなどの個性的な面々と展開する青春物語を描く作品である。この作品はタイトルという概念を転覆させるかのようなタイトルのインパクトが強く、またオタクの生活素描を入れ込んだ内容が「オタク」と自認する中国の日本サブカルチャー愛好者たちから広く人気を呼び寄せた。

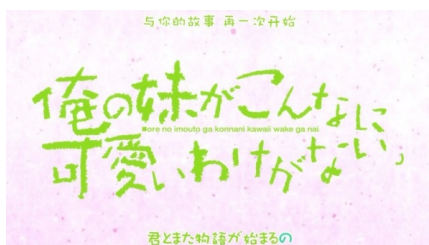
そのアニメに対して、「極影字幕組」は、【図3】のように、そのオープニング映像では原作タイトルに近似した手書き風のフォントを作り出し、劇中ではメインヒロインのイメージカラーと思われる配色の文字を使用している。技術の進歩と普及によって、映像に挿入する文字をより自由にカスタマイズできるソフトは2007年頃から、アニメーターやゲームクリエイターといったプロでなくても、一般のコンピュータグラフィック愛好者にも使



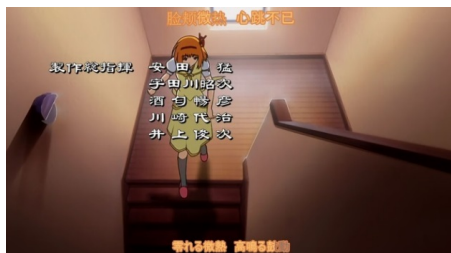
【图1】『藍より青し』における字幕



【图2】『マリア様がみてる～春～』における字幕



【图3】『俺の妹がこんなに可愛いわけがない。』における字幕



【图4】『SHUFFLE!』における字幕のアニメーション効果



【图5】『ゆるゆる』における字幕のアニメーション効果の比較



【图6】『ハヤテのごとく!』における字幕組ロゴ



【图7】『ラブライブ!』における字幕組ロゴ

えるようになってきた。そのおかげで、原作アニメに沿った字幕の形象化はそのプロセスが便利になっていくなか、「字幕組」が原作の形象的な世界に執着する欲望もエスカレートする一方である。本作に関しては、その常軌を逸したタイトルの形象は収束性の弱い口語のような文面から意味を剥奪し、その文字がまるで日本語とは別の記号としてひとつの象徴となっている。中国の受容者にも、文字の含意ではなく形式そのものにこそ意味が残されていることを直感できるため、そのフォントへの模倣も一種の翻訳として、原作の表す意味に接近する近道のひとつになっている。このような手法はまさしく文字そのものを絵画のように扱い、テキストに還元されない「厚みを持った視覚的なもの」を再現することで、文字を言語(中国語か日本語か)の束縛から解放させ、空間的想像力において再組織化する。空間的なものであってはじめて遠近法や運動への把握が可能になるため、この表現法がとくに次節で述べるアニメーション効果に親和性を有している。

(2) 個性的なアニメーション効果

日本アニメのオープニング映像やエンディング映像は豊富な視覚情報と質の高いアニメソングで、受容者を魅了するに欠かせない部分としてつねに「字幕組」にも重要視されている。というのは、その歌に対して歌詞の翻訳はもちろん、歌詞を字幕で表示する時、カラオケ的なアニメーション効果を付加することもよく見られる現象であり、各字幕組の字幕作りにおいて最も個性を出せる部分でもある。それは単に歌の進行を表示するものではなく、音楽の雰囲気やリズム、画面の内容などによって変化している。そもそもアニメの主題歌に関しては、多くの場合、その歌詞、とくに翻訳された歌詞だけでは原作の世界観を視聴者に伝えることができない。その際に、動きを持つ字幕は、身振りを持つ人間のようになり、恒常的に出現する静止した文字列より高次の複合的な意味を表現しうる。視聴者はその韻律運動を眼で追跡することによって、アニメ鑑賞時の意味把握における視覚体験の優位性に順応し、原作アニメのイメージを全面的に獲得する身構えを整えていく。

例4：2005年『SHUFFLE!』¹³ オープニング映像 漫遊自由風字幕組【図4】

2005年7月から2006年1月まで放送されたテレビアニメ『SHUFFLE!』(中国語訳名『SHUFFLE!』)は、前述した美少女ゲームのアニメ化作品であり、内容としては、人間の高校生である主人公がある日突然、神界の神王の娘と魔界の魔王の娘から結婚を前提とする交際を申し込まれ、また幼馴染みと学校の先輩からも想いを寄せられるというファンタジー青春ラブコメディである。その特徴は複数のヒロインにひとりずつ丁寧なドラマが用意されていることであり、当時としては先駆的な構成となっていたため、のちに「美少女ラブコメアニメの中興の祖といえる作品」とされている[スティングレイ 2010: 327]。

原作ゲームと一致するが，複数のヒロインは彼女らの頭髪の色でそれぞれイメージカラーが決められている。

そのオープニング映像はまさにそのヒロイン勢ひとりひとりを展示するかのようになり，順番に登場させている。それに対して，「漫遊自由風 (FREEWIND) 字幕組」はグラデーションや反転色を利用して，主要人物のイメージカラーや背景シーンの配色を表現する，複雑で鮮やかなアニメーション効果を歌詞の字幕に加えた。【図4】が示すように，ひとり登場する場合はそのイメージカラー単色で，二人登場の場合なら文字列半分ずつ，登場位置に対応して着色する。また，後半は異なる背景と組み合わせでヒロインたちが再登場するが，それらのシーンでは対応色の位置を反転させている。そのような字幕のデザインはおそらく，カラー文字の挿入で複数ヒロインの名前などを順次紹介するという美少女ゲームオープニング映像の基本パターンに対するイメージから由来している。こういったイメージの連動は原作ゲームのプレイヤーにしかできないというわけではなく，むしろ，原作の魅力をさらに際立てるために作られたアニメ版のオープニング映像にすでに含まれている原作のイメージを掘り出し，原作未プレイの視聴者にも提供している。本来歌詞は視覚的なもののなかでではなく，言語のなかで視聴者の身体にその波長を，周波数を届けるものであるが，しかしもとからその言語に属さない中国人受容者の身体は，彼らの「属さない」がゆえに，文字化した歌詞の他の表象可能性を直ちに見出している。

例5：2011年『ゆるゆり』¹⁴ オープニング映像 千夏字幕組／華盟字幕組【図5】

2011年7月から9月まで放送されたテレビアニメ『ゆるゆり』（中国語訳名『摇曳百合』）は七森中学校「ごらく部」と生徒会に所属する8人の女子中学生の間に展開する，まったりとした日常劇をおもに描く作品である。個性的なキャラクターばかりではなく，そのなかで唯一特徴が少なく，存在感の薄さを理由にいじられるキャラクターが主人公のポジションにあるという日常系アニメにおいて珍しい構図を示している。オープニング映像においては，スイーツの包装紙などをモチーフとした背景に明るい配色の文字をもって，「ふわふわ，きらきら」とした雰囲気を出しながら，可愛くリズム感の強いテーマ曲を使用しており，女子中学生の元気な愛らしさを表現している。そのオープニング映像について，「千夏字幕組」と「華盟字幕組」の両字幕組の付けた字幕（同一時点）を比較する。この時点から主題歌の中で「ゆり ゆらららら ゆるゆり」という歌詞の一文が歌われる。

千夏字幕組（【図5】左）：縦書きで，単文字から多文字への連続変化に星とハートのマークを拡散させる，可愛さと疾走感が兼備するアニメーション効果。映像の構図を妨げないように，単文字と多文字が選択・配置されている。図例のフレームでは，固定位置における単文字の連続変化を採用している。左上の紫色の「ゆ」という文字がリズムに乗って

歌詞順に「り」「ゆ」「ら」…へと変わり、同時に周りの星マークが遠心運動を繰り返す。

華盟字幕組(【図5】右):原作映像中のテキスト文字と同じ配色で、陰影を付けた文字が歌われる時ひとつずつゆりりと動くという躍動感のあるアニメーション効果。

どちらかがより優れているということはないが、このような違いは、同じ映像の中で、運動するキャラクターの形象と展示する文字の形象のどちらがより印象的に把握されるかという感覚のバランスの相違によるものだと思われる。「千夏字幕組」のほうは女子中学生キャラクターの活発なイメージを重点的に表現し、「華盟字幕組」のほうはおそらく原作文字の形象がオープニングのイメージに十分に適合していると感じてそれを模倣したのだろう。

(3) 字幕組のロゴ

「字幕組」のロゴは、それが作られた場合、アニメのオープニング映像における原作タイトル画面または本編に入る前の最後の画面に置かれることが多い。翻訳部分の字幕と同様に、「字幕組」は原作アニメにあわせる形象を用いて自らの存在をアピールする。そのような形象的服従は決して「字幕組」の個性を押し殺した結果ではなく、まるで役者が役に入り切るかのように、翻訳対象である作品と一体化し、その世界観との親和性を高めるためであると思われる。極少数の例を除けば、「字幕組」はいかに個人的な訳語を用いて、いかに鮮やかな字幕を創造しても、基本的に原作を凌駕しようとする姿勢を見せない。というよりも、原作スタイルのオマージュを好む傾向がある。

例6 2007年『ハヤテのごとく!』¹⁵ OUR字幕組【図6】

2007年4月から2008年3月まで放送されたテレビアニメ『ハヤテのごとく!』(中国語訳名『旋风管家』)の字幕制作を行ったOUR字幕組のロゴ(【図6】、原作タイトルの斜め下)。色が若干異なるが、やはり原作タイトルのフォントや配置を意識して作られている。原作タイトルでは英語表記が書かれたところと同じ配置で、ロゴでは字幕組のホームページURLも併記されている。

例7 2013年『ラブライブ!』¹⁶ 白月字幕組& LoveEcho! 字幕組¹⁷【図7】

多ジャンルのアニメ作品を翻訳したベテランの「白月字幕組」と、『ラブライブ!』企画の関連番組映像の翻訳作業で知られている「LoveEcho! 字幕組」が協力しあい、2013年1月から3月まで放送されたテレビアニメ『ラブライブ!』の翻訳に取りかかった。【図7】のように、両グループの共同制作の証として、原作タイトルのフォントと言葉使いを模して、その上方に「白月×ラブエコー! (Hakugetsu x LoveEcho project)」というロゴを付

けた。

「字幕組」のアニメ翻訳は、日本語のフレーズを中国語の文字で再現するだけでなく、眼と耳で捉えた生き生きとした意味を再現する作業でもある。原作の画面に絵を書くことのできない「字幕組」にとって、彼らに与えられたのは文字というキャンバスだけである。すべての作品においてとは言いがたいが、彼らは、言語への意味把握が先行するにもかかわらず、その文字のキャンバスを利用し、日本語に不自由なアニメ視聴者の視覚の焦点域に入りうる機会を利用して何かを形象化しようとし、自ら体感した、言語的な「読み」に抑圧された形象的なもの——筆者の分析が可能になったように——その現実性と伝達性の明証として、造形された字幕を残したのである。

3. 日本アニメ字幕という翻訳者の〈享受〉

本来、たんに純粋な言語転換に徹することではなく、みずから再解釈をもって原作の画面に介入する時点で、意味伝達の齟齬——というより乖離——は覚悟しなければならないことだが、「字幕組」が労力を惜しまずにその造形を繰り返しているのは、何よりもそれ自体がサブカルチャー受容を継続させるひとつの楽しみだからであろう。そのようなあり方については、現象学的に、エマニュエル・レヴィナスが『全体性と無限』[2005]で提示した「享受」(jouissance)の理論を以て解釈することができる。

レヴィナスは単なる「楽しむ」という意味ではなく、「生きること」としての享受を論じている。一般的に、享受というのは、欲求の満たされること、すなわち欠如から充足への変化として考えられている。しかし、充足ということを欲求の「成就」(accomplissement)と見なしたレヴィナスは、逆に欲求が欠如ではなく、充足から出発し、最終的に享受として完成されると主張している。このような欲求の存在は、人間がその依存する世界へ従属しながらも、その世界とは「隔たり」を持ち、同時に一定の独立性を持つことを意味する。そして、「人間が依存している世界と人間とのあいだに書きこまれる隔たりこそが、欲求の本質をかたちづくっている」[レヴィナス 2005: 224]とレヴィナスは述べている。ゆえに、完成された欲求としての享受は、人間が世界への従属関係を満足しながら、まさにそれによって世界から分離され、独立している証でもあると言える。レヴィナスの言葉において、この享受は「～によって生きる」(vivre de)という。ただし、それは生存の実践的活動に内在しつつも、生命維持を目的とする依存的な「生きる」を超越することである。そのうちでこそ、「自我の、同一的なものの自存性」が実現される。

道具を使用することは目的連関を前提し、他のものに対する依存をしるしづけて

いるけれども、これに対して、～によって生きることは自存性そのものをえがきとり、享受とその幸福の自存性をえがきとっている。享受とその幸福の自存性は、いっさいの自存性の本源的な構図なのである〔レヴィナス 2005：211〕。

その意味においては、パンを味わうことは、(食べないと死ぬため)食べる目的でパンに働きかけることでもなければ、パンを道具として用いることでもなく、依存を超えたパンの享受(パンによって生きること)である。同様に、中国における日本アニメ受容者にとって、アニメの視聴ということは、アニメを道具として用いて見るのではなく、見て楽しむ、「幸福」に至るといふ享受であり、アニメ受容者としての自存性を実現するプロセスである。すなわち、生存目的から離れ独立した〈アニメによって生きること〉とでも言い換えることができよう。

そして、「字幕組」のメンバーにとって、彼らの〈アニメによって生きること〉はその無償の字幕生産活動に凝縮されている。

「字幕組」による日本サブカルチャーの翻訳はいくつかのアポリアをつねに孕んでいる。そのうちのひとつは、サブカルチャーコンテンツの現前性と言語翻訳の意味伝達の限界性によるものである。むろん、前述のようにエクリチュールが象徴的なものの意味を完全に表しえないことだけでなく、そもそも日本語の声によって表現された台詞にはすでに日本語の身体感覚によるサブカルチャーの世界認識の体系が含まれているため、いわば翻訳不可能なものが多い。だがそれ以前に、視覚的記号を中心とする日本サブカルチャーには画像だけで楽しめるものが遍在し、本来、鑑賞を目的とすれば、翻訳自体はそもそも不要な場合も多い。そこで、「字幕組」たちが無償で翻訳を務めるのは、肉体的生存のために働くことではなく、目的と道具に依存せず、働くことを楽しむ享受にほかならない。

同好者の承認を得るためだの、字幕を視覚効果で飾るのは他の「字幕組」の翻訳との差異化を狙うためだの、というような社会学的解釈はいかにも理解しやすいが、それは翻訳に入り込んだ者にとっては目的論的な見方に過ぎない。アニメの翻訳者たちは、そういった社会的承認を得る前に、字幕生産活動から、それを遂行するにつれていかなる情動——楽しみや悦び——も感じないわけがないからだ。

レヴィナスにとっての他者は表現としての言語からなるものであるが、それもアニメの翻訳者たちに関して重要なポイントとなるだろう。彼らは翻訳を始める前から、アニメ映像における他者の現前と、その他者から快感を得るといふ充足から出発し、それをすでに自身に属し、自身を構成している言語——中国標準語、方言ないしはネットスラング——の範疇内で所有しようとする享受へ向かい、またその欲求をも成就させている。しかし、彼らの身体は、感覚的に、現実の生活世界だけではなく、アニメやマンガに創りだされた形

象に主宰されるいわゆる「二次元世界」¹⁸をも生きているため、その世界との「隔たり」によって言語転換の充足からさらなる欲求——形象化への欲求——を見出ししていく。それはまさに貧困からの欠如ではなく、豊かさからの欠如である。その欲求を完成させるための働き、すなわち彼らが言語転換そのものまでも形象化させようとしている享受こそは、字幕生産活動というかたちに繋がっていったのである。

その享受は翻訳にネットスラングを混ぜたり、アニメーション効果を付けたり、アニメに対する感想や注釈を入れたりする行為に還元している。日本アニメを翻訳して楽しむことは、インターネット上あるいはリアルなサブカルチャー集団内においてある種の地位を獲得する以前に、すでに自己の自存性を確立するプロセス、自己を「幸福」にさせるプロセスとして、つねに翻訳者自身の生きる「糧」として成立している。

糧にあっては、対象との関係があると同時に、ひとは対象との関係に関係しており、この関係との関係それ自身もまた生を養い、生を充たす。ひとは自分の悲しみや喜びを実存するだけではない。悲しみや喜びによって実存するのである。活動がみずからの活動性そのものによって養われるこの仕方が、享受にはかならない[レヴィナス 2005: 213]。

このレヴィナスの説明通り、翻訳者たちはその〈言語+形象〉的活動によって、受容者としての日本アニメとの関係にさらに関係しており、「二次元世界」において「生を養い、生を充たす」ことができる。日本サブカルチャーに対する「感情の凝縮」という翻訳者としての自己をこのような享受を以て成り立たせている。これはすべて完成した字幕を配布し、コミュニケーションの手段として社会的承認を獲得する以前の過程であり、のちに視聴者の好悪によって具体的な翻訳スタイルが変わっても、日本アニメを楽しむ自己が崩壊しないかぎり、根本的に変質することはない。ゆえに、「字幕組」間の競争がまだ激しくなかった草創期から現在まで、大手「字幕組」の「製品」からいまだに無名な新参者の「製品」まで、つねに個性的訳語や視覚体験の体系を重んじる字幕が出現しつづけている。

「字幕組」によって形象化された翻訳は原作アニメの映像と融合し、日本のテレビ放送で見るアニメとは異質な感知の空間——換言すれば異質な受容の地平——を織り出している。その空間においては、翻訳者たちが中国における多くの受容者に、彼ら特有な享受の要素を送りつけ、同時にその空間を背景にして受容者たちは特有の享受の要素を翻訳者たちに与え返していく。というのも、のちに、「字幕組」と一般の受容者たちが日本アニメなどをめぐってコミュニケーションを行い、鑑賞以上に楽しめる空間となった「動漫論壇」というようなBBSの視覚体験に持続的影響を与えている。それはまた、「動漫論壇」

を通して新しく「字幕組」メンバーとなる受容者の感覚の基盤と化していく。ゆえに、「字幕組」のメンバーは変わり続けてきたが、翻訳形態に大きな変動がなかったことも理解するに難くない。

おわりに：中国における日本サブカルチャーと翻訳

筆者はこれまでの研究でパソコン・インターネット環境を中国における日本サブカルチャー受容現象の〈第一の地平〉として考察してきたが、その外的な地平に対して、そこで形成された身体に内包される経験の地平としての日本サブカルチャー翻訳を〈第一のそれからの地平〉と呼んでいる[湯 2015: 58]。その地平の輪郭を見出すべく、本稿において、中国における日本アニメ「字幕組」による翻訳の形式性に着目する試みをした。

本稿で論じたように、中国における日本アニメ「字幕組」による翻訳は、多彩な字幕効果によって単なる言語活動としての翻訳を超越している。彼らは字体や配色、アニメーション効果、ロゴなどを使って、中国語に転換した台詞や主題歌歌詞を外装している。形象的な器と言語的な内容物との両者は合わせて初めて、彼らの日本アニメに対するひとつの翻訳となりうる。そのような翻訳は、翻訳者と受容者がともにアニメによる形象的空間への依存を楽しんでいることに由来している。

アニメにおける線と色彩は、受容者としての「字幕組」メンバーがその言語的内容(キャラクターや物語)を理解して楽しむ直接経験の地平であり、それらに対する直観的把握はさらに翻訳を図る時の意識的経験および字幕を作成する操作的経験の地平となる。一般受容者から翻訳者になる者たちは、〈アニメによって生きる〉形象的享受の成就を起点にし、言語的享受へ向かい、さらに「二次元世界」というようなサブカルチャーの感覚世界との隔たりから新たな欲求を見出しており、それらを「糧」に日本サブカルチャーとの絶え間なき関係のなかで生きようとしている。そのような意識はつねに、社会的承認を欲する以前の水準で、新しい活動を行う原動力の底層に存在しており、異なる年齢や立場の受容者が協力し合い、また、年齢や立場が変わってもなお翻訳を続けることを支えているだろう。

「字幕組」の自主的創造としての字幕を通して、これまでの諸研究では見えてこなかった日本サブカルチャー受容活動における自存的な側面を垣間見ることができた。だが、中国における日本サブカルチャー翻訳全般に関しては、単純な言語翻訳による意味伝達の限界性に挑戦する試みは、複数のパースペクティブにおいて存在し、字幕の視覚表現はあくまでもその直観的な一部にすぎない。これからの研究においては、アニメなどで色鮮やかな画像と共犯的な関係にありながら多くの受容者を魅了し、そして、翻訳すべき言葉の源でありながら翻訳の対象を超える声優の声の問題、また、翻訳の背後にあるサブカルチャ

一的な知の体系および中国の受容者による再編の問題、これらの問題を、これからの研究でひとつずつクリアすることで、中国人の、日本サブカルチャー受容における意味把握と生産の、「二次元世界」の全体像を浮かび上がらせていきたい。

注

- 1 アニメ、コミック、ゲームとライトノベルの頭文字の組合せ。LではなくN(ノベル)を使うこともある。
- 2 日本アニメ作品の中国語訳名は基本的に多数存在するが、本稿では中国大陸で最も一般的に受け入れられているものを用いる。なお、本稿で言及した作品も含め、再生産されたコンテンツは多数のウェブサイトからダウンロードでき、一箇所に集中しているわけではない。
- 3 美少女ゲームとは、アニメ調の美少女キャラクターが主要登場人物となり、主人公との男女関係を主に描く恋愛アドベンチャーやシミュレーションゲームのジャンルである。一部には性描写も含まれている。中国では日本サブカルチャーの代表的なジャンルとして知られており、通称「galgame」である。
- 4 Navel社から2004年に発売された恋愛アドベンチャーゲームである。Navelのデビュー作にして人気ゲームで、早くも翌2005年にアニメ化を遂げた。© Omegavision, Inc.
- 5 <http://bbs.sumisora.org/> 現在名「『澄空学園』GalGame 专题网」2014年10月5日閲覧。
- 6 <http://www.lightnovel.cn/forum.php> 2015年5月15日閲覧。
- 7 たとえば、「動漫花園字幕組」には「子組」として「動漫花園嵐組」と「動漫花園楓組」がある。
- 8 <http://bbs.ktxp.com/> 2013年5月29日閲覧。
- 9 <http://www.tencent.com/zh-cn/at/rm/index.shtml> 2013年5月9日閲覧。
- 10 文月晃の同名マンガ作品を原作としたテレビアニメ作品。制作はJ.C.STAFF。2002年4月から第1期(全24話)が、2003年10月から第2期(『藍より青し〜縁〜』, 全12話)が放送された。© 文月晃・白泉社/藍青計画。
- 11 今野緒雪原作のライトノベル『マリア様がみてる』シリーズのアニメ化作品の第二作である。制作はスタジオディーン。2004年の第一作『マリア様がみてる』をはじめ、同年の第2期『マリア様がみてる〜春〜』、2006年から2007年にかけて発売された続編OVA(3rdシーズン)、さらに2009年1月から放送された四作目(4thシーズン)と、計4シリーズが発表されている。©今野緒雪/集英社・山百合会。
- 12 伏見つかさのライトノベル『俺の妹がこんなに可愛いわけがない』を原作としたテレビアニメシリーズの第2期作品である。制作はA-1 Pictures。全16話。2013年4月から6月までTV版13話放送後、同年8月18日に第14話から第16話を全世界同時公開で配信した。同作第1期は2010年10月より12月まで放送されたものである。© 伏見つかさ/アスキー・メディアワークス/OIP2。
- 13 前述したNavel社の同名ゲームを原作とするテレビアニメシリーズの第1期である。制作はアスリード。全24話。2007年9月から2008年3月まで、第2期『SHUFFLE! MEMORIES』(全12話)が放送された。© Omegavision, Inc./SHUFFLE! Media Partners。
- 14 なもりによる同名マンガ作品『ゆるゆり』(『コミック百合姫』連載)を原作とするテレビアニメシリーズの第1期である。制作は動画工房。全12話。同シリーズに関しては、2012年7月から9月まで第2期『ゆるゆり♪♪』、2015年2月にOVA『ゆるゆり なちゅやちゅみ!』、同8月に特別番組『ゆるゆり なちゅやちゅみ!+』が発表され、さらに、第3期『ゆるゆり さん☆ハイ!』は2015年10月より12月まで放送された。© なもり/一迅社・七森中ごらく部。
- 15 畑健二郎による同名マンガ作品『ハヤテのごとく!』(『週刊少年サンデー』連載)を原作とするテレ

ビアニメシリーズの第1作である。制作はSynergySP。全52話。同シリーズは、2009年3月にOVA『ハヤテのごとく!! アツがナツいぜ 水着編!』、2009年4月から9月まで第2作『ハヤテのごとく!!』、2011年8月に映画『劇場版 ハヤテのごとく! HEAVEN IS A PLACE ON EARTH』、2012年10月から12月まで第3作『ハヤテのごとく! CAN'T TAKE MY EYES OFF YOU』、2013年4月から7月まで第4作『ハヤテのごとく! Cuties』を含め、計6作のアニメが発表されている。© 畑健二郎/小学館・白皇学院生徒会・テレビ東京。

- 16 KADOKAWA アスキー・メディアワークスの雑誌『電撃 G's magazine』・ランティス・サンライズの合同ユーザー参加企画より生み出したオリジナルアニメシリーズの第1期である。全13話。第2期は2014年4月から6月まで放送され、映画『ラブライブ! The School Idol Movie』は2015年6月13日に公開された。制作は3作ともサンライズ。なお同企画において、KLab開発のスマートフォン向けゲーム『ラブライブ! スクールアイドルフェスティバル』は2014年6月から盛大遊戯有限公司の代理運営によって中国大陸への進出を果たしている。© プロジェクトラブライブ!。
- 17 「LoveEcho! 字幕組」および例6の「OUR 字幕組」は、知名字幕組のカテゴリーにはおそらく入れないが、それぞれ『ラブライブ!』と『ハヤテのごとく!』の関連作品の翻訳で一部のファンに人気を持つ。
- 18 中国における「二次元世界」という概念については、「字幕組」の問題だけではなく、インターネットを通じたサブカルチャー受容の諸多の経験に関わるため、別の論考で改めて詳述する。

参考文献

《日本語文献》

ステイングレイ, 日外アソシエーツ共編2010『アニメ作品事典—解説・原作データ付き』日外アソシエーツ。

湯天軼2013「そのたびごとに、始まりの地平：中国における日本サブカルチャー受容の現象学的研究序説」『文化/批評』第5号(国際日本学研究会)。

湯天軼2015「地平/生活/アポリア：中国における日本サブカルチャー翻訳をめぐる」『日本学報』第34号(大阪大学大学院文学研究科日本学研究室)。

山形頼洋2004『声と運動と他者：情感性と言語の問題』萌書房。

リオータル, ジャン＝フランソワ(三浦直希訳)2011『言説, 形象(ディスクール, フィギュール)』法政大学出版局。

レヴィナス, エマニュエル(熊野純彦訳)2005『全体性と無限(上)』岩波文庫。

《中国語文献》

吳嬌2010「传播学视角下的国内日本动画字幕组研究」中南大学大学院传播学専攻修士論文。

楊嫻2012「字幕组与日本动画跨国传播：受众主动性的悖论」『新闻与传播研究』第5号。