

Title	村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書 (5)
Author(s)	山木戸, 浩子; 松田, 結貴; 野村, 涼 他
Citation	
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/86387
rights	
Note	

Osaka University Knowledge Archive : OUKA

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

Osaka University

村上春樹翻訳調査プロジェクト
報告書(5)



2022年3月

研究代表者
金水 敏

巻 頭 言

金水 敏
(大阪大学)

『村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書』の第5号をお送りする。本プロジェクト設立の経緯については、報告書第1号をご覧ください(第1号～第4号は大阪大学リポジトリ「OUKA」で無償公開されている。アクセス方法については本頁の下欄参照)。

第5号には、山木戸浩子氏、松田結貴氏、野村涼氏、カミッレーリ・ガブリエレ氏と金水の5本の論文を収めることができた。山木戸氏の論文は、村上春樹氏の小説に現れた関西方言が英訳版にどのように翻訳されているかという点を分析したもので、その翻訳方略が3つのタイプに整理できることを示したものである。松田氏の論文は、タイトル通り、少年漫画に登場する漢字語の英訳をマルチモーダル社会記号論の観点から分析したものである。野村氏の論文は、RPGと漫画で表現されているロボットの話し方がどのように英訳されているかという点について分析したもので、特に原文における仮名の使い分けに着目している点が松田論文と共通している。カミッレーリ氏の論文は、村上春樹『騎士団長殺し』のイタリア語訳における二人称代名詞 *tu, Lei, voi* の使い分けに着目し、その原理と本文のスタイルとの関連を分析している。特に、古風な代名詞 *voi* を「騎士団長」に用いさせている点が注目される。金水の論文は、『騎士団長殺し』の「騎士団長」のキャラクターと言語的な特徴を分析し、英訳版における the Commendatore (騎士団長) のキャラクターや言語との比較を試みている。併せて、中国語訳としての繁体字版、簡体字版の特徴も紹介している。なおこの論文は、2021年6月にオンラインで実施された「村上春樹国際シンポジウム」で基調講演②として発表した原稿を改稿したものである。

本号は科学研究費助成事業「「役割語・キャラクター言語の翻訳可能性・翻訳手法についての研究」(2019～2021年度、研究代表者：金水敏)の予算によって編集・発行を行った。※『村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書(1)～(4)』が収められている大阪大学リポジトリ「OUKA」のURLは下記の通り。

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

また、googleなどの検索エンジンで「大阪大学リポジトリ 村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書」で検索すれば、直接アクセスすることが可能である。

※本プロジェクトの活動は、随時下記ブログで公表されるので参照されたい。

「SKの役割語研究室」：<http://skinsui.cocolog-nifty.com/sklab/>

目 次

巻頭言..... 金水 敏（大阪大学）

目次

- 1 村上春樹作品における〈関西弁〉は英語でどのように翻訳されるのか
..... 山木戸 浩子（藤女子大学） 1
 - 2 少年漫画の漢字語はどう英訳されているか
—マルチモーダル社会記号論(MSS)的アプローチ—
..... 松田 結貴（メンフィス大学） 25
 - 3 英語翻訳における〈ロボット語〉の表現手法
—RPG『クロノトリガー』とマンガ『ブラックジャック』を用いた
ケーススタディ—..... 野村 涼（スタンフォード大学） 35
 - 4 『騎士団長殺し』の伊訳における登場人物の発話描写
—二人称の使い分けを中心に—
..... カミッレーリ・ガブリエレ（フィレンツェ大学／大阪大学） 51
 - 5 村上春樹の小説における《人格》と《キャラクター》の逸脱
—『騎士団長殺し』とその翻訳を中心に—..... 金水 敏（大阪大学） 63
- 著者情報（2022年3月現在） 83

村上春樹作品における〈関西弁〉

英語でどのように翻訳されるのか[†]

山木戸 浩子
(藤女子大学)

1 はじめに

フィクションにおいて、登場人物の会話に地域変種(方言¹)が使用されていることがある。読者は特定の地域変種による会話を受け入れ、その人物がその変種と結びつく地域の出身であると理解するが、会話における地域変種の使用は(会話の内容や地の文における描写と合わせて)物語の地域性を表す重要な要素となっている。本稿は、日本語で書かれた小説などの文学作品が他言語に翻訳される時、地域変種の会話はどのように対応されるのかについて探求することを目的とする。日本語には、地域変種や社会変種など、言語変種が数多く存在し、フィクションの作り手は登場人物のキャラクター形成のために、その人物の話し言葉に言語変種を意図的に使用することがある。金水(2003)は、「ある特定の言葉づかい(語彙・語法・言い回し・イントネーション等)を聞くと特定の人物像(年齢、性別、職業、階層、時代、容姿・風貌、性格等)を思い浮かべることができる時、あるいはある特定の人物像を提示されると、その人物がいかにも使用しそうな言葉づかいを思い浮かべることができる時」、その言葉づかいを「役割語」と呼んでいるが(p. 205)、フィクションの台詞に役割語を使用すると、その「話し手の属性を受け手にただちに伝えられるという利点がある」(金水 2016: 5)。例えば、ある登場人物が「そうじゃ、わしが知っておる」と言えば、話し手として「老人」が想定され、その人物像に結びつける言葉づかい(具体的には、一人称代名詞の「ワシ」、断定の「だ」「である」に相当する「ジャ」、「いる」と同義の「オル」)は役割語とみなされる。「老人」と結びつけられる言葉づかいは〈老人語〉と呼ばれ、

[†] 本稿は、山木戸(2020)の増補版である。本稿を書くにあたり、Philip Gabriel 氏に大変貴重な情報をいただいた。金水敏氏、Dane Hampton 氏には有益な情報やご助言をいただいた。心から感謝の意を表したい。また、本稿の一部を役割語研究会(大阪大学文学研究科, 2018年7月28日)で発表した際に質問やコメントをくださった聴衆の方がたにもお礼を申し上げる。

¹ 「方言」とは、「ある特定の言語に属し、言語的・社会的理由により区別される言語変種のこと」(斎藤・田口・西村(編) 2015)である。「地理的な分布を伴って生じる」地域方言(regional dialect)、「仲間内ことば(jargon)、男ことばと女ことば、幼児語、隠語など、社会集団において生じる」社会方言(social dialect, sociolect)の二つに大別されるが(p. 206)、本稿で扱う「方言」は前者の「地域方言」を指す。

本稿では、金水(2003, 2014)に倣い、こういった役割語のラベルを山カッコに括って示す^{2, 3}。

「地域変種」は、話し手の特定の人物像の中でも特に「居住地域」(あるいは出身地)との結びつきが自然に理解される特徴的な言葉づかいのひとつである。金水(2016)によると、フィクションにおいてある登場人物の会話に特定の地域変種(「方言」)が使用されるとき、その人物が単にその地域に居住している(あるいはその地域の出身である)というだけではなく、「その場面が特定の地方であることを示したり、その話者が、その方言によって示される地方の人物のステレオタイプを持っていることを表すかのどちらかが典型である」と言う(p. 10)。またその人物は、作品の中であまり重要な役を持っていないことが多く、一方で主人公は「地方の出身であってもあまり強い方言を用いず、むしろ標準語を用いることが多い」傾向にあると言う。その理由として、「台詞の分かりやすさ」と「受け手の自己同一化を容易にするため」の2点を挙げている。これを「役割語セオリー」と呼ぶ(ibid.; 金水(2003), 金水・田中・岡室(編)(2014)も参照)。

このように、ある登場人物による特定の地域変種の使用は、その人物のキャラクター形成や場面の理解へとつながる重要な役割を担っているのだが、日本語で書かれた文学作品が他言語に翻訳されるとき、地域変種による会話はどのように対応されるのであろうか。地域変種はある特定の地域と結びつく言葉であり、例えば日本で話されている地域変種はそれぞれ日本の異なる地域と結びつき、アメリカで話されている地域変種はそれぞれアメリカの異なる地域と結びつく。したがって、ある特定の変種で書かれた会話が他言語に翻訳された時点で、話し言葉がそれ自体で持っていた特定の地域との結びつきを失ってしまうのは避けられない。もしそうであれば、翻訳者はどのようにその補整を行うのか、あるいは行わないのか。実際にこれまで、地域変種など、「言語変種をどう訳出するかは、実践においては大きな困難を伴[う]」と言われてきた(吉田・坪井 2013: 167)。しかしながら、フィクションの中で話し言葉に使用される「役割語」としての非標準変種の翻訳に関する研究は少ないというのが現状である(山木戸(2018)も参照)。それでは、地域変種の翻訳にはどのような方法を探る可能性が考えられるのかと言うと、平子(1999)は「方言の翻訳では、たとえばミュンヘンやウィーンのドイツ語は、ベルリンやハンブルクのドイツ語に対して、日本でいえば関西弁が関東弁に対する関係であるとみなし、ウィーン子のせりふを大阪弁で訳すというような工夫も面白いだろう。方言のもっている言語的価値を考慮して、等価の対応物を工夫するのである」(p. 75)と提案する。一方で、Colina(2015)は、登場人物

² ここに挙げた<老人語>の語彙・語法の項目(「ワシ」「ジャ」「オル」)の詳細は、金水(編)(2014)『<役割語>小辞典』を参照のこと。

³ 金水(2016)以降、役割語と結びつけられる「人物像」は、金水(2003)の定義に例として挙げられていた「年齢、性別、職業、階層」に加え、居住地域、国籍・民族などの社会的・文化的グループに対応するものに限定されている。また、その知識はその言語共同体の多くの話者によって共有されているものでなければならない(Kinsui & Yamakido(2015)も参照)。

のキャラクター形成に関わる地域変種を翻訳する際に起こりうる問題について、以下のよう

に述べている。

翻訳者によっては、目標言語の中に類似の内包的意味を持つ方言 (dialect) を見つけようとするが、別の地域社会で話されている別の方言によって再現することはほぼ不可能である。まず、社会・文化が同じであるということはない。ある言語における有標の方言を別の言語における有標の方言に翻訳すると、ほとんどの場合、もともと含まれていた意味は失われるか変化を受ける。したがって、原著で意図された効果を得るためには何らかの補整が必要となる。そもそも、「読む」という行為は、読者が現実の世界に関する知識を使って行う相互作用の過程である。ある特定の方言が持つ社会的意味に関して原著の読者が持っている知識や世界観は、目標言語の読者のものとは異なるのである——と (p. 194; 本稿筆者が概要を日本語に翻訳)。

もし Colina (2015) の分析が正しいのであれば、日本語で書かれた小説などの文学作品の翻訳においても、地域変種による会話の訳出には目標言語において有標の特定の地域変種ではなく、無標の標準語が使用されることが考えられるが、実際はどうか。その場合、原著においてある登場人物が「特定の地域変種で話している」という情報は目標言語の読者に伝えられないままになってしまうのか。あるいは、翻訳者によっては何らかの補整を試みるのか。一方で、作品の中には、平子 (1999) が提案するように、翻訳者の裁量で、目標言語において原著に使用された地域変種の「言語的価値」に近い地域変種が使用されることもあるのか。

本稿は、原著における地域変種の会話が翻訳ではどのように対応されるのかを探るために、ケーススタディとして、村上春樹によって書かれた小説 (長編、短編のどちらも) に登場し、関西地方で話されている地域変種を話す人物の会話英語翻訳版でどのように訳出されているかを考察する。これ以降は、金水 (2003) に従い、話し手として関西出身者が想定されるような特定の言葉づかいを〈関西弁〉、他の役割語の基準となるような、特徴的な人物像を持つ話し手がもっとも想定されにくい言葉づかいを〈標準語〉と呼ぶことにする。村上氏の小説のうち、〈関西弁〉を話す登場人物が存在し、英語翻訳が出版されているのは全部で 7 作品で (『アイロンのある風景』2000、『海辺のカフカ』2002、『アフターダーク』2004、『イエスタデイ』2014、『クリーム』2018、『ウィズ・ザ・ビートルズ With the Beatles』2019、『ヤクルト・スワローズ詩集』2019)、〈関西弁〉話者の登場人物は計 8 名である (2021 年 9 月 12 日現在)。本稿では、この 8 名全員の話し言葉を分析の対象とする⁴。

⁴ ここに挙げた 7 作品以外に、「ことわざ」(1995)にも〈関西弁〉話者が登場する。この作品は、「猿も木から落ちる」という「ことわざが実現する」ということのシュールなおかしさを軽妙な語り口で語るショート・ショートである (金水 2021: 82)。「猿やがな。なんせ猿がおったんや。嘘やあるかい、ほんまもの猿が木の上におったんや。わしもそらびっくりしたわ。なんやおるなあ思とったら、猿がおるんやもんなあ。」(村上 1995: 134)と続いていく。金水 (2021) は「全体として、上方落語を思わせる軽妙な話体で、

2 分析対象の登場人物の説明

村上春樹氏は 1949 年に京都市で生まれ、1968 年に大学で東京に出るまで兵庫県(西宮市と芦屋市)で育った(洋泉社編集部(編) 2013: 201)。「僕は関西生まれの関西育ちである。父親は京都の坊主の息子で母親は船場の商家の娘だから、まず百パーセントの関西種と言ってもいいだろう。だから当然のことながら関西弁をつかって暮らしてきた。」(村上 1986: 22)と述べていることからわかるように、関西方言が生育地方言である。

村上氏はこれまで、関西出身の人物が登場したり、物語の舞台として関西地方が設定されている小説を複数書いているが、必ずしも登場人物が全員<関西弁>を話すわけではない。それでは、分析の対象となる 8 名の<関西弁>話者はどのような作品に登場し、どのような人物なのか。次頁の(表 1)に簡単にまとめる。(『海辺のカフカ』に登場する「大阪からやってきた中年の夫婦」は 2 名と数える。)

「イエスタデイ」の「木樽^{きたる}」を除く 7 名は関西の出身であるため、彼らが<関西弁>を話すのは自然である。(なぜ東京出身の「木樽」が<関西弁>を話すのかについては後に説明する。)一方で、彼らが登場する場面は、関西地方に限らず、東京もあれば、その他の地方もある。また、彼らの物語における役の重要度はそれぞれ異なるが、全員主役ではない。例えば、「イエスタデイ」「クリーム」「ウィズ・ザ・ビートルズ With the Beatles」(これ以降、「ウィズ・ザ・ビートルズ」と略す)の主人公はそれぞれ関西出身の設定であるものの、皆<標準語>を話す。「役割語セオリー」に従っているのである。

上にも述べたように、著者の村上氏は関西弁が生育地方言であり、実際にこれらの 8 名による<関西弁>の発話はどれも本物で、自然であると言う(金水敏氏、大阪府出身; 2018 年 7 月 2 日, 2020 年 9 月 21 日私信; ただし、「ウィズ・ザ・ビートルズ」の「彼女のお兄さん」の<関西弁>については、「まあまあ自然だが、やや標準語的。その方がリアルと言えなくもない」とのことである)。以下(1-3)に彼らの<関西弁>の発話の例をいくつか紹介する。<関西弁>の語彙や語法に下線を引く。これ以降も同様である。

今となってはやや古風な大阪弁であるが、なんら不思議なところはない。村上春樹氏が関西弁の書き手としても十分な力のあることを示して」と言う(p. 82)。本作品の英語翻訳版は、現時点(2021 年 9 月 12 日現在)で出版されていない。

(表 1) <関西弁>話者が登場する村上春樹作品と英語翻訳

作品名 (英語翻訳版の title)	出版年	(英語版翻訳者)	名前・役名 (性別, 出身地)	登場の 場面
アイロンのある風景	2000		三宅さん	茨城県
Landscape with flatiron	2003	Jay Rubin	(男性, 神戸)	鹿島灘
海辺のカフカ*	2002		大阪からやって	香川県高松
<i>Kafka on the Shore</i>	2005	Philip Gabriel	きた中年の夫婦	
アフターダーク*	2004		コオロギ	東京
<i>After Dark</i>	2008	Jay Rubin	(女性, 大阪)	
イエスタデイ	2014		きたる 木樽	東京
Yesterday	2017	Philip Gabriel	(男性, 東京)	
クリーム	2018		老人	神戸
Cream	2019	Philip Gabriel	(男性, 神戸?)	
ウィズ・ザ・ビートルズ With the Beatles	2019		彼女のお兄さん	神戸
With the Beatles	2020	Philip Gabriel	(男性, 神戸)	
「ヤクルト・スワローズ詩集」	2019		母親	関西
<i>The Yakult Swallows Poetry Collection</i>	2020	Philip Gabriel	(女性, 大阪)	

(*: 長編小説、それ以外は短編小説)

- (1) 三宅さん (男性, 神戸出身) (「アイロンのある風景」, 場面: 茨城県鹿島灘)
- 「今、浜にいるねんけどな、流木がけっこうぎょうさんあるねん。大きいやつができるで。出てこれるか？」 (村上 2000: 69)
 - 「さあ、ようわからん。俺な、あっちとはもう関係ないねん。昔のことや」 (p. 47)
- (2) コオロギ (女性, 大阪出身) (『アフターダーク』, 場面: 東京)
- 「すいません。本名は捨てましてん」 (村上 2004: 52)
 - 「えらいむずかしい顔して」 (p. 96)
 - 「カオルさん、生まれる時代をちょっと間違えはったんですわ」 (p. 97)
- (3) 老人 (男性, 神戸出身?) (「クリーム」, 場面: 神戸)
- 「ああ、もちろんや。あたりまえのことや。学校ではそんなことは教えてくれへんからな。ほんまに大事なことはな、学校なんかではまず教えてくれんのや。きみも知ってのとおり」 (村上 2018: 33-34)

(1-3)における<関西弁>として、語彙は「ギョーサン」(cf.「たくさん」)、さらに以下必要に応じて<関西弁>の語彙・語法の項目にそれぞれ相当する<標準語>を(cf.「」)として示していくが、「ヨー」(cf.「よく」)、「エライ」(cf.「すごく」)、「ホンマ」(cf.「本当」)、語法は「ネン」(cf.「のだ」)、「(念押し)ナ」(cf.「ね」)、「デ」(cf.「よ」「ぞ」)、「(打消)ン」、「(断定)ヤ」、「(過去の断定)テン」、「(尊敬)ハル」、「(打消)ヘン」、丁寧体「です」に続く終助詞「ワ」などが観察される。これらの語彙・語法のうち、「ギョーサン」「ヨー」「ナ」「テン」「ワ」以外は全て金水(編)(2014)『<役割語>小辞典』に見出し語として載っており、<関西弁>としての使用が確認される⁵。

次に、これらの8名の<関西弁>話者が関西人のステレオタイプを持っているのかどうかについて考える。金水(2003)は、フィクションに登場する<大阪弁・関西弁>を話す人物、つまり「大阪人・関西人」のキャラクターに期待される性質として、「1. 冗談好き、笑わせ好き、おしゃべり好き」「2. けち、守銭奴、拝金主義者」「3. 食通、食いしん坊」「4. 派手好き」「5. 好色、下品」「6. ど根性(逆境に強く、エネルギーにそれを乗り越えていく)」「7. やくざ、暴力団、恐い」の7つを挙げており(pp. 82-83)、「物語の中で<大阪弁・関西弁>を話す人物がいたら、[これら]の特徴のどれかひとつ、あるいは2つ以上の特徴を持っていると考えてほぼ間違いない」(p. 83)と言う。8名のうち7名の<関西弁>話者がおそらく「1. 冗談好き、笑わせ好き、おしゃべり好き」の特徴を持つ人物として描かれている。(残りの1名は「ヤクルト・スワローズ詩集」に登場する主人公「僕」(村上氏本人)の「母親」だが、短い台詞が2つしかないため、判断をするのは難しい。)また、『海辺のカフカ』の「大阪からやってきた中年の夫婦」は、「2. けち、守銭奴、拝金主義者」の特徴も持っている(金水 2018: 75)。登場の場面は香川県高松で、物語を通して唯一の「方言」の話者である。彼らは高松市郊外にある「甲村記念図書館」という「旧家のお金持ちが自宅の書庫を改装してつくった私立図書館」(村上 2002: 57)を訪れており、そのツアーの中で「かつて甲村図書館を訪れた山頭火が残していった作品がすべて廃棄」されたと聞き(金水 2018: 75)、以下(4)のように反応をする⁶。

(4) 大阪からやってきた中年の夫婦 (『海辺のカフカ』, 場面: 香川県高松)

「そら、もったいないことしましたな」と大阪から来た奥さんが本当に悔しそうに言った。「山頭火、今やったらもうえらいお値打ちですのにねえ」

「おっしゃるとおりですね。でも当時の山頭火はまったく無名の存在でしたから、やむを得ないことかもしれません。あとになってみないとわからないこともたくさんあ

⁵ 「ギョーサン」「ヨー」は郡(1997b)、「ナ」「テン」「ワ」は郡(1997a)を参照のこと。「ギョーサン」「ヨー」「エライ」などの地域特有の方言語彙は「俚言」と呼ばれる。

⁶ <大阪弁>の「ソラ」(cf.「それは」)は郡(1997b)を参照。

ります」と佐伯さんにはこやかに言った。

「ほんまに、ほんまに」と夫は相づちを打った。 (村上 2002: 69)

金水(2018)は、「典型的な大阪弁キャラクターの発話内容であり、この部分に限って大阪弁を使わせたのは、大阪弁ステレオタイプの露骨な利用であり、典型的な役割語であると言える」(p. 75)と指摘する。彼らは1回きりの登場で、名前も現れない典型的な脇役であるが、少ない会話を通して彼らのキャラクターが強く印象づけられていると言えよう。〈関西弁〉が役割語として効果的に使われているのである。

最後に、「イエスタデイ」に登場する「木樽^{きたる}」による〈関西弁〉の使用について説明する。彼は生まれも育ちも東京であるのにも拘らず、「ほぼ完璧なく関西弁」を話す」という設定である。阪神タイガースの熱狂的なファンであり、ファンと交流をするために〈関西弁〉が必要であると感じ、高校の夏休みに大阪の天王寺区にホームステイまでして、「後天的に」〈関西弁〉を習得したと言う(pp. 69-70)。(5)に例を示す⁷。

(5) 木樽 (男性, 東京出身) (「イエスタデイ」, 場面: 東京)

a. 「ちゃうちゃう。生まれも育ちも田園調布や」 (村上 2014: 69)

b. 「そうや。それくらいおれにとっては、阪神タイガースがすべてやったんや。それ以来、学校でも家でもいっさい関西弁しかしゃべらんことにしてる。寝言かて関西弁や」と木樽は言った。「どや、おれの関西弁はほぼ完璧やろ？」

「たしかに。関西の出身者としか思えない」と僕は言った。「ただそれは阪神間の関西弁じゃないよね。大阪市内の、それもかなりディープな地域のしゃべり方だ」

「おお、ようわかっとるな。高校の夏休みに、大阪の天王寺区にしばらくホームステイしとったんや。おもろいとこやったぞ。動物園にも歩いていけたしな」

(p. 70)

木樽が話す〈関西弁〉は「(文字で見るとは)とても自然である」ものの(金水敏氏, 2018年7月2日私信)⁸、彼は関西で生まれ育ったわけではない。それでは、木樽のキャラクター形成において、〈関西弁〉は一体どのように使われているのか。近年、例えば、「関西人でもないのに「なんでやねん！」と〈関西弁〉で「つつこむ」といったような「方言コスプレ」の現象が観察されると言う(田中 2011: 2-3)。「方言コスプレ」とは、「話し手自身が

⁷ 〈関西弁〉の「ちゃう」(cf. 「違う」)、「トル」(cf. 「てる(ている)」)は金水(2014)、「カテ」(cf. 「だつて」)は郡(1997a)、「ドヤ」(cf. 「どうだ」)、「オモロイ」(cf. 「おもしろい」)は郡(1997b)を参照。

⁸ 金水敏氏によると、木樽が話す〈関西弁〉は「天王寺かどうかは特定できないが、「～かて」「わかっとるな」など、ディープと感じさせる要素はある」とのことである(2018年7月2日私信)。

本来身につけている生まれ育った土地の「方言」(生育地方言)とは関わりなく、日本語社会で生活する人々の頭の中にあるイメージとしての「〇〇方言」を、その場その場で演出しようとするキャラクター、雰囲気、内容にあわせて臨時的に着脱する」(ibid.: 3)行為であるが、小説などにおいても登場人物が会話の中で生育地方言ではない「方言」を使用し、「ニセ方言キャラ」を形成することがある。木樽にも〈関西弁〉を話させることによって、「ニセ方言キャラ」が形成されているのである(金水・田中 2019)。

3 分析

それでは、これまでに見てきた 8 名の〈関西弁〉話者の会話は、英語翻訳版でどのように対応されているのだろうか。考察のポイントとなるのは、以下(i-iii)の 3 点である。

- i. 〈関西弁〉の会話は、英語の標準変種に翻訳されるのか。あるいは、英語の非標準変種が投影されているのか。
- ii. 英語の標準変種に翻訳されている場合:
原著においては(〈標準語〉ではなく)〈関西弁〉が使用されているという情報は英語翻訳版の読者に伝えられるのか。もし伝えられるのであれば、それにはどのような方法が採られているのか。
- iii. 英語の非標準変種に翻訳されている場合:
それは英語のどの非標準変種なのか。また、その非標準変種は、〈関西弁〉に類似する「言語的価値」を持っているために選択されているのか。

このポイントを軸に 8 名の〈関西弁〉話者の会話をそれぞれ見ていくと、全て〈標準アメリカ英語〉に翻訳されており、したがって、英語の非標準変種が投影されたケース(上の iii. に該当)はなく、その上でさらに以下の 3 つのタイプに分かれることがわかる。

- タイプ 1
- ・ 〈関西弁〉の会話は、〈標準アメリカ英語〉に翻訳されている。
 - ・ 英語翻訳版の読者には、その人物が〈関西弁〉(あるいは非標準変種)で話すという情報は伝えられない。
- タイプ 2
- ・ 〈関西弁〉の会話は、〈標準アメリカ英語〉に翻訳されている。
 - ・ 英語翻訳版の読者に、その人物が〈関西弁〉で話すという情報は地の文で示され、それは原著の地の文にそう書かれていたのがそのまま英語に翻訳されたためである。

- タイプ 3 ・ <関西弁>の会話は、<標準アメリカ英語>に翻訳されている。
- ・ 英語翻訳版の読者に、その人物が<関西弁>で話すという情報は地の文に示され、それは翻訳者の判断によって「～方言で言う」といった内容が加筆されたためである。

以下でタイプ別に英語翻訳された会話の例を見ていくこととする。翻訳者の判断によって「<関西弁>で話す」という情報が加筆される際、その人物の最初の発話の後の地の文(あるいはその近く)である場合が多いため、必要に応じて地の文も含めることとする。

3.1 タイプ 1

タイプ 1 では、<関西弁>の会話が<標準アメリカ英語>に翻訳され、英語翻訳版の読者にその人物が<関西弁>(あるいは非標準変種)で話すという情報は伝えられない。「大阪からやってきた中年の夫婦」、「老人」、「彼女のお兄さん」、「母親」の 5 名の会話の翻訳がこれにあてはまる。まず、(6)の「大阪からやってきた中年の夫婦」の会話とその英語翻訳から見ていこう。(<関西弁>の会話とそれに対応する英語翻訳はゴシック体で示す。)

(6) 大阪からやってきた中年の夫婦 (『海辺のカフカ』, 場面: 香川県高松)

“a middle-aged couple from Osaka” (*Kafka on the Shore*)

「そら、もったいないことしましたな」と大阪から来た奥さんが本当に悔しそうに言った。「山頭火、今やったらもうえらいお値打ちですのにねえ」

(中略)

「ほんまに、ほんまに」と夫は相づちを打った。 (村上 2002: 69)

“What a terrible waste,” the lady from Osaka says, apparently truly sorry to hear this.

“Nowadays Santoka fetches a hefty price.”

[...]

“You got that right,” the husband pipes in. (Murakami 2005, Gabriel, Trans., p. 39)

この夫婦の発話はそれぞれ<標準アメリカ英語>に翻訳され、英語翻訳版の読者に彼らが<関西弁>で話すという情報は伝えられない。金水(2018)が指摘するように、原著では、ほんの短い会話を通して、この夫婦が大阪人キャラクターのステレオタイプのひとつ、「けち、守銭奴、拝金主義者」であることをより印象づけるかのように<関西弁>が使われている。一方、英語翻訳では彼らの発話からそのような強い印象は受けないのである⁹。

⁹ 実際に『海辺のカフカ』を英語翻訳した Gabriel 氏は、「約 15 年も前のことであり、最終稿には私の

次に、「クリーム」(2018)に登場する<関西弁>話者、「老人」の発話の例とその英語翻訳を考察する。物語は、「神戸で浪人生活を送っていた作者とおぼしき少年が、学年が一つ下の女の子にピアノの発表会に誘われて会場に行ってみると、それがまったくでたらめであったという出来事について書いている。女の子にかつがれたかと思ひ動転している「ぼく」の目の前に、一人の老人が現れて不思議な言葉で語りかける」(金水 2021: 84-85)という設定である。(7)に示すように、「老人」の<関西弁>による会話は<標準アメリカ英語>に訳されている。

(7) 老人(男性, 神戸出身?) (「クリーム」, 場面: 神戸) “an old man”(Cream)

しばらくそのまま時間が経過した。それから老人が唐突に口を開いた。

「中心がいくつもある円や」

ぼくはまっすぐ顔をあげて、相手の顔を見た。(中略)ぼくが何も言えずにいると、老人は同じ言葉をやはり静かな声で繰り返した。「中心がいくつもある円や」

(中略)

「中心がいくつもあってやな、いや、ときとして無数にあってやな、しかも外周を持たない円のことや」と老人は額のしわを深めて言った。「そういう円を、きみは思い浮かべられるか？」

(中略)

老人はゆっくりと首を振った。「ああ、もちろんや。あたりまえのことや。学校ではそんなことは教えてくれへんからな。ほんまに大事なことはな、学校なんかではまず教えてくれんのや。きみも知ってのとおり」

(村上 2018: 33-34)

Time passed, and then suddenly the old man spoke.

“A circle with many centers.”

I looked up at him. [...] I couldn't say a thing, so the old man quietly repeated the words: “A circle with many centers.”

[...]

“There are several centers—no, sometimes an infinite number—and it's a circle with

編集者の修正が入っているため、一語一語の選択が厳密にどこから来ているのかを再現するのはほぼ不可能だけれども」と前置きをした上で)「この夫婦の発話を英語に訳す際に、おそらく、彼らがどこの出身なのかということよりも、彼らの年齢をより考慮に入れたのでは？」ということである(2018年6月26日私信)。上に述べたように、彼らは旅行をし、図書館の建物のツアーに参加するような時間と関心を持っていることがうかがえるため、「少し裕福で年輩である印象を持ったのかもしれない」と言う。「奥さん」の発話の英語訳に使われている“fetch”や“hefty”は、年輩の女性が使用する語として適切であり、一方で「夫」の「ほんまに、ほんまに」には大阪らしさが強く感じられるため、Gabriel氏自身の大阪人に対する「より率直で、やや大きな声で話し、積極的で物怖じしない」というイメージから、「彼の発話にはよりくだけた印象を与えるように訳出するのが最適だと思った」とのことである(ibid.)。

no circumference.” The old man frowned as he said this, the wrinkles on his forehead deepening. “Are you able to picture that kind of circle in your mind?”

[...]

The old man slowly shook his head. “Of course not. That’s to be expected. Because they don’t teach you that kind of thing in school. As you know very well.”

(Murakami 2019, Gabriel, Trans., p. 64)

次の(8)は、「ウィズ・ザ・ビートルズ」(2019)に登場する<関西弁>話者、「彼女のお兄さん」の発話の例とその英語翻訳である。物語は、「僕」の初めてのガールフレンドと約束をして彼女の家に行くと、彼女は不在で、彼女の兄しかいなかった。ガールフレンドの兄は記憶に関わる病気を持っていて、時折、数時間の記憶がすっぽり抜け落ちるという話を関西弁で「僕」に話す(金水 2021: 90)という設定である。(8)に示すように、「彼」の<関西弁>は<標準アメリカ英語>に訳されている¹⁰。

(8) 彼女のお兄さん (男性, 神戸出身) (「ウィズ・ザ・ビートルズ With the Beatles」, 場面: 神戸) “my girlfriend’s brother” (With the Beatles)

a. 「ええと、君はたぶんサヨコの友だちだよな、僕が何も言わないうちから彼はそう言った。それからひとつ咳払いをした。眠たげな声ではあったけれど、そこにはいくぶんの好奇心も含まれているように僕には感じられた。

「そうです、僕は自分の名前を告げた。「十一時にここにかがうことになっていたんです」

「サヨコはいないよ、今」と彼は言った。

「いない」と僕は相手の言葉をそのまま繰り返した。

「うん、どこかに行ったみたいや。うちにはいない」

「でも、今日の十一時にここに迎えに来ると約束をしていたんですが」

¹⁰ 「僕」の話す<標準語>と「彼女のお兄さん」(=「彼」)の話す<関西弁>はどちらも<標準アメリカ英語>に訳されているものの、「彼」はより“casual”に話す印象を受ける。実際に、翻訳を手がけた Gabriel 氏は意図的にそう訳したと言うが、これは二人の話し言葉の「レジスター」の違いから来ており(具体的には、「僕」は敬語を使い、「彼」はくだけた非丁寧体で話す)、「彼」の<関西弁>の使用とは関係がない。(「レジスター」とは、「職場語や法廷のことばなど、特定の集団や場面に関わる言語変種」(斎藤・田口・西村(編) 2015: 207)のことである。) 年上の「彼」とはこれが初対面で、「僕」は彼女の不在中に家を訪ね、「彼」に應對されている。自分の家でくつろいで話す「彼」に対し、「僕」は緊張してかしまっており、二人のこういった立場の違いや状況も翻訳に反映されているのである(P. Gabriel 氏, 2020 年 3 月 4 日私信)。

物語の終盤で、二人は 18 年後に偶然東京で再会する。「彼」が「僕」を呼び止めたとき、「言葉のイントネーションは間違いなく関西のものだった」と、初めて地の文で「彼」が<関西弁>話者であると言及されるが(村上 2019a: 38)、英語版ではこの部分もそのまま訳出されている(“He had an unmistakable Kansai intonation.”; Murakami 2020a: 81)。

「そうか」と兄は言った。(中略)「そうかもしれんけど、でもとにかくこの今、うちの中にはいない」 (村上 2019a: 22-24)

“I’m guessing you are... Sayoko’s friend?” He said this before I got a word out. He cleared his throat. His voice was sleepy, but I could sense a spark of interest in it.

“That’s right,” I said and introduced myself. “I was supposed to come here at eleven.”

“Sayoko’s not here right now,” he said.

“Not here,” I said, repeating his words.

“She’s out somewhere. She’s not at home.”

“But I was supposed to come and pick her up today at eleven.”

“Is that right?” her brother said. [...] “That may be, but the fact is she’s not at home.”

(Murakami 2020a, Gabriel, Trans., p. 76)

- b. 「まだ帰ってこないみたいやな。まったく、いったいどこで何をやっているのか」と彼は言った。

それについても僕は何も言わなかった。

「何を読んでいるんや？」と彼は僕の持っている本を指さして言った。

「現代国語の副読本です」 (村上 2019a: 28)

“She isn’t back yet, is she? Where the heck could she have gone off to?”

I said nothing in response.

“What’re you reading?”

“A supplementary reader for our Japanese textbook.”

(Murakami 2020a, Gabriel, Trans., p. 78)

最後に、「ヤクルト・スワローズ詩集」(2019b)に登場する<関西弁>話者、「母親」の発話とその翻訳を考察する。東京在住の小説家で、ヤクルト・スワローズ・ファンの「僕」が主人公であり、「母親の記憶が次第にあやふやになり、一人暮らしが覚束なくなってきたとき、僕は彼女の住まいを整理するために関西に帰った」(p. 57)。「大きな菓子箱に、阪神タイガースの選手の写真が付いたテレフォン・カードがぎっしり詰め込まれていたのを聞いたすと、彼女は、自分が購入したことを真っ向から否定した」(金水 2021: 90)というシーンである。母親の発話は(9)の計 2 つのみであり、そのうちのひとつに<関西弁>の「(断定)や」が現れているが、英語版では<標準アメリカ英語>に訳されている。

(9) 母親 (女性, 大阪出身) (『ヤクルト・スワローズ詩集』, 場面: 関西)

“My mother” (*The Yakult Swallows Poetry Collection*)

「変なことを言うねえ。そんなもの私が買うわけないやないの」と彼女は言った。「お父さんに聞いてくれたらわかると思うけど」 (村上 2019b: 7)

“What are you talking about?” She said. “I’d never buy those kinds of things. Ask your father—he’ll know.” (Murakami 2020b, Gabriel, Trans., p. 218)

例(6-9)において、英語の目標テキストは日本語の起点テキストにそれぞれ忠実に翻訳されているのがわかる。原著においては、日本の平均的な読者であれば、これらの登場人物が<関西弁>の話者であるということは(特に地の文で明記されていなかったとしても)即座に理解するが、英語翻訳版においては<関西弁>による会話が<標準アメリカ英語>に翻訳されているため、これらの登場人物が<関西弁>(あるいは「非標準変種」)の話者であるという情報は読者に伝えられないままなのである¹¹。

3.2 タイプ 2

タイプ 2 では、原著における<関西弁>の会話が<標準アメリカ英語>に翻訳される。一方で、英語翻訳版の読者にも「その人物が<関西弁>で話す」という情報が地の文で示されるが、これは原著で地の文にそう書かれていたのがそのまま英語に訳されたためである。「コオロギ」と「木樽」の 2 名の会話の翻訳がこのタイプにあてはまる。まず、(10)において、「コオロギ」が話す<関西弁>は<標準アメリカ英語>に訳され、それに続く地の文における「関西弁で」の部分(下線部)もそのまま訳されている¹²。

(10) コオロギ (女性, 大阪出身) (『アフターダーク』, 場面: 東京) Koorogi (*After Dark*)

「すいません。本名は捨てましてん」とコオロギは関西弁で言う。 (村上 2004: 52)

“Sorry about that,” says Koorogi in the soft tones of the Kansai region around Osaka.

(Murakami 2008, Rubin, Trans., p. 37)

¹¹ 脚注 10 に述べたように、(8)の「彼女のお兄さん」は<関西弁>話者であると物語の終盤の地の文で言及され、英語版ではこの部分もそのまま訳出されている。彼が<関西弁>を話すという情報は英語翻訳版の読者に伝えられることになるため、タイプ 2 に分類することも可能であろう。だが、タイプ 2 の作品で見られるように、彼が初めて登場した際にこの人物の情報として読者に与えられるものではないため、タイプ 1 に分類しておく。

¹² (10)における<関西弁>の会話に続く「…とコオロギは関西弁で言う」の英語翻訳で、翻訳者の Rubin 氏は、“soft (tones of …)” (波線部)「穏やかな(話し方で)」(筆者訳)と加えている。関西弁は(男性の漫才師やお笑い芸人を想像してみても)大きな声で面と向かってぶしつけに話すステレオタイプのイメージを持つが、(10)の話者は女性であるため、ここに“soft”が足された可能性があると言う(P. Gabriel 氏のご教示による、2019年9月14日私信)。

次に、「イエスタデイ」に登場する「木樽」の〈関西弁〉の英語翻訳を見てみよう。自身の生育地方言ではない〈関西弁〉を話すということは彼のキャラクター形成にとってとても重要な要素であり、そのことは物語の冒頭(=(11))で言及されている。

(11) 木樽 (男性, 東京出身) (「イエスタデイ」, 場面: 東京) Kitaru (Yesterday)

僕の知っている限り、ビートルズの『イエスタデイ』に日本語の(それも関西弁の)歌詞をつけた人間は、木樽^{きたる}という男一人しかいない。彼は風呂に入るとよく大声でその歌を歌った。

昨日は／あしたのおとといで

おとといのあしたや

(中略)

木樽は僕の聞くかぎりにはほぼ完璧な関西弁をしゃべったが、生まれたのも育ったのも東京都大田区田園調布だった。僕は生まれたのも育ったのも関西だが、ほぼ完璧な標準語(東京の言葉)をしゃべった。(中略)

彼と知り合ったのは、早稲田の正門近くの喫茶店でアルバイトをしているときだった。(中略)

「木樽というのは珍しい名前だよ」と僕は言った。

「ああ、そやな、かなり珍しいやろ」と木樽は言った。

「ロッテに同じ名前のピッチャーがいた」

「ああ、あれな、うちとは関係ないねん。あんまりない名前やから、まあどっかでちょこっと繋がってるのかもしれんけどな」

(村上 2014: 67-68)

As far as I know, the only person ever to put Japanese lyrics to the Beatles song “Yesterday” (and to do so in the distinctive Kansai dialect, no less) was a guy named Kitaru. He used to belt out his own version when he was taking a bath.

Yesterday

Is two days before tomorrow,

The day after two days ago.

[...]

To my ear, Kitaru had an almost pitch-perfect Kansai accent, even though he was born and raised in Denenchofu, in Ota-ku, in Tokyo. As for me, although I was born and raised in Kansai, I spoke almost perfect standard (that is, Tokyo-style) Japanese. [...]

I first met Kitaru at a coffee shop near the main gate of Waseda University, where we

“Yeh, but dat guy and me aren’t rela’ed. Not so common a name, tho, so who knowz, maybe der’s a connection s’mewhere downa line.”

(11)と比較をしてみると、“th” [ð] の代わりに “d” が使われていたり (e.g. “dat”; cf. “that”)、子音や母音が脱落していたり (e.g. “yes’erday”, “t’morrow”)、非標準的なスペルも用いられている (e.g. “fer”; cf. “for”)¹⁴。この試みの過程について、Gabriel 氏は以下のように述べている。

I thought using only one of them ([those dialects]) for Kitaru would not be good, since the reader would have a mental image of that specific area in the US—I didn’t want readers to read Kitaru’s speech and picture him in one specific US region; instead I wanted readers to get an image more of personality traits and character that I associate with Osaka through a combination of US dialects. I hope that makes some sense. In the end, though, my editor preferred not to have Kitaru speak in a very unusual way, and the author agreed.

(2018 年 6 月 26 日私信)

木樽にあれら[の方言]([ボストン南部の方言、ブルックリンの方言など])のうちの一つだけを使うのはよくないだろうと思った。読者がアメリカのその特定の地域を心の中に描いてしまう。読者が木樽の会話を読んで、彼がアメリカのある特定の地域にいるのを想像してほしくなかったからである。それよりはむしろ、アメリカの方言が組み合わされた言葉づかいを通して、私がお阪と結びつけて考えている性格的な特徴や気質のイメージを読者につかんでほしかった。多少なりとも理にかなっているといいのだが。しかし、結局のところ、私の編集者は木樽がかなり独特の話し方をするのを好まなかったし、作者も同意見であった。

(筆者訳)

At first I was disappointed that my editor, and the author, both wanted to dial this back—essentially follow the rule I laid out above of simply indicating by comments (He said in his distinctive Kansai accent) that something’s unique about a person’s speech, rather than trying to reproduce it. But now that I think of it, I’m glad we dialed it back. But it is frustrating—as with some humor—to not be able to fully capture something distinctive in the original in the translation.

(2019 年 9 月 14 日私信)

¹⁴ (12)の英語翻訳に見られるように、「小説で示される方言は、読者にそれとわかる程度に方言的要素を選択的に提示することが多[く]」、「このフィクション特有のスタイルは、目で読む方言という意味で視覚方言(eye dialect)と呼ばれる」(山口 2007: 13)。英語圏のフィクションにおける「視覚方言」の使用の例は、山口(2007)を参照のこと。

当初、私はがっかりした。私の編集者、そして作者もこれを修正するように一基本的には、「ある人の話し言葉に何か独特のものがある」ということを再現しようとするのではなく、(上の “He said in his distinctive Kansai accent [彼特有の関西訛りで言った]” のように)情報を加えることによって、単純に示していくという規則に従うように一要望を出してきたからである。だが、今考えてみると、修正しておいてよかった。それにしても、原著で特徴的なことを翻訳で完全にうまく表現できないのは一ユーモアの翻訳でもそういうことがあるが一悔しいものである。

(筆者訳)

3.3 タイプ3

最後のタイプ3では、原著における<関西弁>の会話が<標準アメリカ英語>に翻訳される一方で、英語翻訳版の読者に「その人物が<関西弁>で話す」という情報は地の文で示される。ただし、タイプ2と異なり、これは翻訳者の判断によって「～方言で言う」といった内容が加筆されたためである。「三宅さん」1名の会話の翻訳がこのタイプにあてはまる。「鹿島灘の小さな町で、絵を描いて暮らしているという40代の三宅さんは、順子と、同棲相手の啓介をしょっちゅう呼び出して、海岸で焚き火をする。三宅さんは神戸に家族を持つ関西人で、口の悪い関西弁を話す」(金水 2020)という設定である¹⁵。以下(13)は物語の冒頭部分であり、「三宅さん」の<関西弁>の会話は、英語版で<標準アメリカ英語>に訳されている。だが、面白いことに、彼の最初の発話の後に続く地の文に、英語翻訳では“Osaka accent” (波線部)が加えられ、「(三宅さんがいつものぼそぼそとした)大阪の訛りで言った」(筆者訳)と、加筆されている。

(13) 三宅さん (男性, 神戸出身) (「アイロンのある風景」, 場面: 茨城県鹿島灘)

Miyake (Landscape with flatiron)

「もう寝てたか？」と三宅さんがいつものぼそぼそとした声で言った。「だいじょうぶ、まだ寝てないよ」と順子は答えた。

「今、浜にいるねんけどな、流木がけっこうぎょうさんあるねん。大きいやつができるで。出てこれるか？」

「いいよ」と順子は言った。「今から着替えて、十分で行く」 (村上 2000: 40)

“Did I wake you?” Miyake asked in his familiar muffled Osaka accent.

¹⁵ 三宅さんは神戸が出身であるという設定だが、彼が話す<関西弁>には「神戸らしい特徴」は見られず、「大阪風関西弁としか言えない」(傍点は引用者による)とのことである(金水敏氏, 2018年7月2日私信)。「より authentic な関西弁(大阪味)」にするなら、例えば(13)の「いるねん」は「いてるねん」、(14)の「つかわれたくないんや」は「つかわれたないねん」の方がベターであると言う。

“Nah,” Junko said. “We’re still up.”

“I’m at the beach. You should see all this driftwood! We can make a big one this time. Can you come down?”

“Sure,” Junko said. “Let me change clothes. I’ll be there in ten minutes.”

(Murakami 2003, Rubin, Trans., p. 22)

上に述べたように、物語にはここに出ている三宅さんと順子の他に、順子の同棲相手である啓介の計 3 名が登場する。舞台が茨城であることは、(13)の会話の後、三人が「浜」で会って焚き木をしながら会話をする中で次第に明かされていくが、原著の読者は物語のかなり早い段階で、「三宅さんは<関西弁>で話すことから関西の出身である。それに対して順子と啓介は<標準語>に近い言葉づかいで話すことから、三宅さんとは異なる地域の出身であり、どういう経緯を経てだかはわからないものの、年齢も出身も違う三宅さんと知り合いである」と理解する。それでは、なぜ翻訳者の Rubin 氏は三宅さんの<関西弁>の会話を<標準アメリカ英語>に訳す一方で、物語の冒頭部分で英語版の読者に「彼が大阪の訛りで話す」ということを知らせる必要があると判断したのか。これは、おそらく、以下(14)に示すように、三人のこの会話の中盤で啓介が三宅さん本人に関西弁を話すことについて尋ね、真似をして<関西弁>で話すシーンがあるからであろう(下線部)¹⁶。

(14) 「さあ、ようわからん。俺な、あっちとはもう関係ないねん。昔のことや」

「昔のことやと言われても、そのわりに関西弁ぜんぜん抜けないですね」

「そうかな、抜けてへんか？ 自分ではようわからんけど」

「あのね三宅さん、それがもし関西弁やなかったら、わたの喋ってるのはいったいな
んですねん。むちゃくちやゆわはったら困りますがな」

「気色の悪い関西弁つかうな。イバラギの人間にけったいな関西弁つかわれたくないんや。お前らは農閑期にむしろ旗たてて暴走族やとつたらええんや」

(村上 2000: 47-48)

“I’m not sure,” said Miyake. “I don’t have any ties with Kobe any more. Not for years.”

“Years? Well, you sure haven’t lost your Kansai accent.”

“No? I can’t tell, myself.”

“I do declare, you must be joking,” said Keisuke in exaggerated Kansai tones.

¹⁶ 金水敏氏は、啓介が話すニセ<関西弁>において((14)の下線部)、「わた」「むちゃくちやゆわはったら困りますがな」等はいわゆるコテコテ大阪弁の古くさい表現で、若い人は使わない。そういう意味でヴァーチャル方言であると言える」と言う(2018年7月2日私信)。郡(1997a)によると、「ガナ」は「…じゃないか」に相当し、若年層は「ヤンカ」を使うとのことである。

“Cut the shit, Keisuke. The last thing I want to hear is some Ibaragi asshole trying to talk to me in a phoney Kansai accent. You eastern farm boys’d be better off tearing around on your motorcycles during the slack season.”

(Murakami 2003, Rubin, Trans., p. 27)

このように、会話の後半で三宅さんの話す<関西弁>が話題にのぼることを考慮に入れると、英語版の冒頭で彼が<関西弁>話者であるという情報を読者に提供しておくのは理に叶っている。また、(14)における啓介のニセ<関西弁>の発話は、英語版ではかなり短縮して訳されており(下線部)、その後ろに地の文を続けて「(啓介は)大げさな関西の訛りで言った」(筆者訳)(波線部)と補われている。“I do declare”というフレーズも、アメリカ南部方言(特に南北戦争以前の南部の女性の話し言葉)とステレオタイプの結びつく表現であることから、これを受けて三宅さんが言う“phoney (Kansai accent)”(「にせの…」)ともうまくつながっている^{17, 18}。

¹⁷ D. Hampton 氏のご教示による(2018年7月11日私信)。Urban Dictionary には“I do declare”の定義が以下のように書かれている(下線、太字は引用者による)。

Generally an exclamatory phrase which asserts/affirms the truth of a previous or forthcoming statement. Often associated with the vernacular of the American south.

一般に、先に言われた陳述、あるいは後に言われる陳述が正しいということを断言する感嘆のフレーズ。しばしばアメリカ南部の日常口語を連想させる。 (筆者訳)

¹⁸ (14)に続く啓介の発話にもニセ<関西弁>の要素が見られる(下線部)。

「ひでえよな。三宅さんっておとなしそうな顔をして、すげえこと言いますよね。(＃)まったく、なにかというとすぐに北関東の純朴ピーブルのこといじめるんだから、参りますがな」と啓介は言った。「でもマジな話、ほんとに大丈夫だったんですか？やっぱり知り合いとかいるんでしょう。テレビのニュース、見てます？」

「その話、やめようや」と三宅さんは言った。「ウイスキー飲まへんか？」

(村上 2000: 47-48)

“Whoa, I sure rubbed *you* the wrong way! You *look* like a nice quiet guy, but you’ve got one hell of a mouth. And this place is Ibaraki, not ‘Ibaragi’. All you Kansai types are ready to put us eastern ‘farm boys’ down at the drop of a hat. I give up,” Keisuke said. “But seriously, though, did anybody get hurt? You must have had somebody you know in Kobe. Have you seen the news on TV?”

“Let’s change the subject,” Miyake said. “Whisky?”

(Murakami 2003, Rubin, Trans., p. 27)

上の英語翻訳は概ね原文に忠実に訳されているのがわかるが、面白いことに、“And this place is Ibaraki, not ‘Ibaragi’.” (波線部)「それから、ここは‘イバラギ’じゃなくて、‘イバラキ’ですよ」(筆者訳)と加筆されている箇所がある(起点テキストの(＃)部分)。(三宅さんは(14)で確かに「茨城」を「イバラギ」と言っている。)

(14)の引用より少し前の地の文に「誰も何も言わなかった。啓介でさえ口をつぐんでいた。」(p. 44)と書かれていることからわかるように、啓介はかなりよくしゃべるタイプである。「しょうもない冗談」(p. 43)を言ったりもする。だが、(14)の啓介による最初のニセ<関西弁>の発話が英語版ではかなり短縮して訳されたため、次の啓介のこの発話で少しでも量的に補おうとする等価の試みの表れなのか。参考までに、原著の初出の版(『新潮』1999年9月号)を確認したところ、この箇所は見当たらなかった。よって、翻訳版における加筆とみて間違いはないであろう。

4.3 まとめ

以上のように、村上春樹作品には<関西弁>を話す登場人物が存在し、またその特定の「方言」の使用が彼らのキャラクター形成において重要な役割を担っているのだが、これらの作品の英語翻訳において、彼らの会話に特定の非標準変種が投影されるということではなく、例外なしに<標準アメリカ英語>が使われていることがわかった。これらの人物が<関西弁>(あるいは非標準変種)で話しているという情報は、本稿で分析の対象となった7作品中4つの作品で英語版の読者に伝えられていない(= **タイプ 1**)。伝えられる場合、その情報は地の文で示され、原著の地の文にそう書かれていたのがそのまま英語に翻訳されるタイプ(= **タイプ 2**)と、翻訳者の判断によって「関西方言で言う」といった内容が加筆されるタイプ(= **タイプ 3**)に分かれる。後者のタイプ 3 では、物語が進んでいく中で「その人物が<関西弁>を話す」ということを前提に会話がなされるといったようなことが起こる状況をふまえ、物語の整合性の点から、冒頭部分でその人物の<関西弁>の使用について加筆されている。以下(表 2)はそれぞれの<関西弁>話者ごとのまとめを示している。

(表 2) 村上春樹作品における<関西弁>話者の英語翻訳のタイプ

英語翻訳版の title (翻訳者, 出版年)	<関西弁>話者名・役名 (性別, 出身地)	登場の 場面	翻訳の タイプ	備考
Landscape with flatiron (J. Rubin, 2003)	Miyake (male, Kobe)	“this Ibaraki town”	3	登場人物間で三宅さんの<関西弁>に関する会話あり
<i>Kafka on the Shore</i> * (P. Gabriel, 2005)	“a middle-aged couple from Osaka” (Osaka)	Takamatsu, Kagawa	1	翻訳者が彼らをどう捉えたかについて → 脚注 9
<i>After Dark</i> * (J. Rubin, 2008)	Koorogi (female, Osaka)	Tokyo	2	
Yesterday (P. Gabriel, 2017)	Kitaru (male, Tokyo)	Tokyo	2	翻訳者は最初<非標準米語>に訳そうと試みたと言う → (12)
Cream (P. Gabriel, 2019)	“an old man” (male, Kobe ?)	Kobe	1	
With the Beatles (P. Gabriel, 2020)	“my girlfriend’s brother” (male, Kobe)	Kobe	1	物語の終盤で<関西弁>使用の記述あり → 脚注 10, 11
<i>The Yakult Swallows Poetry Collection</i> (P. Gabriel, 2020)	“my mother” (female, Osaka)	Kansai	1	

(*: 長編小説、それ以外は短編小説)

まず面白いのは、タイプ 1、つまりその人物が〈関西弁〉を話すという情報を英語版の読者に伝えないタイプでは、(『海辺のカフカ』の「大阪からやってきた中年の夫婦」を除き)〈関西弁〉話者の登場の場面がすべて関西であるという点である。彼らがその土地の言葉を話すのは自然、かつ無標のことであり、原著でも〈関西弁〉の使用について言及されおらず、よってこの情報を英語版の読者に伝える必要もないのではないか。実際に、例えば「ウィズ・ザ・ビートルズ」(2019)において、場面が関西(神戸)である間は「彼女のお兄さん」が〈関西弁〉で話すことについて地の文や会話の中で一度も触れられていない。しかし、18 年後に偶然東京で主人公の「僕」と再会するシーンでは、初めて地の文で「彼」が〈関西弁〉話者であることを示す記述がなされ、英語版でもその文はそのまま訳されている(脚注 10, 11 参照)。東京で〈関西弁〉を話すのは特別で、有標のことなのである。

また、タイプ 2 とタイプ 3 から何がわかるのかと言うと、これらの作品の英語翻訳を見る限りは、〈関西弁〉話者の英語の話し言葉に〈標準アメリカ英語〉が使用されるからと言って、翻訳者の判断で、例えば原著の地の文に書かれていた「関西弁で話す」という部分が削除されたり、〈関西弁〉に関わる内容の会話の部分が削除、あるいは修正されたりするということはなく、できるだけ起点テキストに忠実に翻訳されているのである。

それでは、なぜ、これらの〈関西弁〉話者 8 名の英語翻訳のどれにも、アメリカで話されている非標準変種が投影されなかったのであろうか。上にも述べたように、〈関西弁〉は日本の関西地方という特定の地域と結びつく言葉づかいであるため、作品が日本語から英語に翻訳された時点でその話し言葉自体が持っていた地域性を失ってしまうのは回避できない。地域変種にはそれぞれ異なる文化的・社会的な特異性が備わっており、例えばアメリカ英語に〈関西弁〉と全く同一の特異性を持つ変種が存在するとは考えにくい。仮に話者のステレオタイプが一致したとしても、日本の関西地方が舞台の物語に登場する人物がアメリカの特定の地域とつながる方言を話すと、読者は違和感を覚えるであろう。この点について、谷崎潤一郎(著)『細雪』(舞台: 大阪)を英語翻訳した Seidensticker 氏もまた、「大阪方言は(女性が話すとき特に)上品である」(Seidensticker 1993: xxii)と述べた上で、翻訳した際の〈大阪弁〉の取扱いの問題について以下のように語っている¹⁹。

An American equivalent came to mind, a form of speech that is both refined and non-standard: the more elegant varieties of Southern speech. It would not do. Sachiko would be ridiculous talking like Scarlett O'Hara – and there we have the main reason that dialect is untranslatable. Scarlett is of Georgia and speaks its language, and Sachiko is from Osaka. (Seidensticker 1993: xxii)

¹⁹ ガウバッツ(2007: 126)も参照。

アメリカの英語で、これに相当するような上品で非標準的な話し言葉として、[アメリカ]南部で話されている洗練された変種(方言)が頭に浮かんだ。[だが]うまくいかないだろう。幸子がスカーレット・オハラのように話したらおかしい。そこに方言が翻訳できない主要な理由がある。スカーレットはジョージアの出身でジョージアの言葉を話し、幸子は大阪の出身なのである。(筆者訳)

同様に、村上春樹作品に登場する<関西弁>話者は、「イエスタデイ」の木樽を除き関西の出身で<関西弁>を話すということを考えると、アメリカの特定の地域と結びつく非標準変種を話すのではなく、特定の地域ともっとも結びつけられにくい<標準アメリカ英語>に翻訳するのが安全だったのではないか。原著で特定の話者が<関西弁>を話すことによって表現されていた地域性は、地の文における描写や会話の内容の翻訳を通して、ある程度は伝えられるはずである。そして、物語の整合性などの点から、必要に応じて、地の文に「関西方言で話している」と加筆されるのである。

5 おわりに

翻訳によって原著で表現されていたいくつかの要素が失われてしまうのは避けられない。特に地域変種は特定の地域と結びつく言葉であるため、翻訳の目標言語で再現するのは難しい。本稿では、ケーススタディとして、村上春樹の小説に登場する<関西弁>話者の会話とその英語翻訳を取り上げた。分析の対象となった登場人物の<関西弁>の会話には全て無標の<標準アメリカ英語>が使用される一方で、起点テキストにできるだけ忠実に訳出しつつ、等価を試みる翻訳者のテクニックと姿勢がうかがえた。

今後は、村上春樹以外の作家の文学作品に観察される地域変種の会話や、言語変種のひとつである「レジスター」の訳出方法などの研究にも取り組んでいきたい。これによって、役割語研究のさらなる発展はもちろんのこと、日本語の文学作品の翻訳の理解と質の向上につながっていくことを期待したい。

資料文献

村上春樹(1986)「関西弁について」村上春樹・安西水丸(著)『村上朝日堂の逆襲』22-25, 東京: 朝日新聞社.

村上春樹(1995)「ことわざ」『夜のくもざる』133-137, 平凡社.

村上春樹(1999)「『地震のあとで』その二 アイロンのある風景」『新潮』96(9): 156-169, 新潮社.

村上春樹(2000)「アイロンのある風景」『神の子どもたちはみな踊る』39-66, 東京: 新潮社.

村上春樹(2002)『海辺のカフカ <上>』東京: 新潮社.

- Murakami, H. (2003). Landscape with flatiron (J. Rubin, Trans.). *After the Quake*. London: Vintage.
- 村上春樹 (2004) 『アフターダーク』 東京: 講談社.
- Murakami, H. (2005) *Kafka on the Shore* (J. P. Gabriel, Trans.). New York: Alfred A. Knopf.
- Murakami, H. (2008). *After Dark* (J. Rubin, Trans.). London: Vintage.
- 村上春樹 (2014) 「イエスタデイ」『女のいない男たち』 65-116, 文藝春秋.
- Murakami, H. (2017). Yesterday (P. Gabriel, Trans.). *Men without Women* (pp. 41-76). London: Vintage.
- 村上春樹 (2018) 「クリーム」『文學界』 72(7): 24-37, 文藝春秋. (再掲: (2020) 『一人称単数』 25-48, 東京: 文藝春秋.)
- Murakami, H. (2019). Cream (P. Gabriel, Trans.). *The New Yorker*, January 28, 2019 Issue: 60-65. (Reprinted in: (2020) *First Person Singular: Stories* (pp. 1-26). New York: Alfred A. Knopf.)
- 村上春樹 (2019a) 「ウィズ・ザ・ビートルズ With the Beatles」『文學界』 73(8): 9-44, 文藝春秋. (再掲: (2020) 『一人称単数』 71-121, 東京: 文藝春秋.)
- 村上春樹 (2019b) 「ヤクルト・スワローズ詩集」『文學界』 73(8): 45-63, 文藝春秋. (再掲: (2020) 『一人称単数』 123-149, 東京: 文藝春秋.)
- Murakami, H. (2020a). With the Beatles (P. Gabriel, Trans.). *The New Yorker*, 95th Anniversary Issue (February 17 & 24, 2020): 72-82. (Reprinted in: (2020) *First Person Singular: Stories* (pp. 75-124). New York: Alfred A. Knopf.)
- Murakami, H. (2020b). *The Yakult Swallows Poetry Collection* (P. Gabriel, Trans.). *First Person Singular: Stories* (pp. 198-225). New York: Alfred A. Knopf.

参考文献

- Colina, S. (2015) *Fundamentals of Translation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- ガウバツ・トーマス・マーチン (2007) 「小説における米語方言の日本語訳について」 金水敏(編)『役割語研究の地平』 125-158, くろしお出版.
- 平子義雄 (1999) 『翻訳の原理—異文化をどう訳すか』 東京: 大修館書店.
- 金水敏 (2003) 『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』 東京: 岩波書店.
- 金水敏(編) (2014) 『<役割語>小辞典』 東京: 研究社.
- 金水敏 (2016) 「役割語とキャラクター言語」 金水敏(編)『役割語・キャラクター言語研究 国際ワークショップ 2015』 5-13, 私家版. 大阪大学大学院文学研究科.
- 金水敏 (2018) 「キャラクターとフィクション言語—宮崎駿監督のアニメ作品, 村上春樹の小説をケーススタディとして」 定延利之(編)『「キャラ」概念の広がりと深まりに向けて』 64-83, 東京: 三省堂.

- 金水敏 (2020) 「「関西人」村上春樹」『東京六稜倶楽部』講演要旨. オンライン (2020 年 9 月 19 日)
- 金水敏 (2021) 「村上春樹と関西方言について—遠心的／求心的な移動とポリフォニー—」
金水敏 (編) 『村上春樹翻訳調査プロジェクト 報告書(4)』79-90, 私家版. 大阪大学大学院文学研究科.
- 金水敏・田中ゆかり (2019) 「第 9 回 V 時代語@時代ならびに翻訳 新春特別対談編」
『<役割語>トークライブ!』(研究社 WEB マガジン *Lingua*) [Online] <http://www.kenkyusha.co.jp/uploads/lingua/prt/18/yakuwari1901.html> (2020 年 3 月 15 日)
- 金水敏・田中ゆかり・岡室美奈子 (編) (2014) 『ドラマと方言の新しい関係—『カーネーション』から『八重の桜』、そして『あまちゃん』へ—』東京: 笠間書院.
- Kinsui, S. and Yamakido, H. (2015) “Role Language and Character Language.” *Acta Linguistica Asiatica* 5(2): 29-41.
- 郡史郎 (1997a) 「総論」平山輝男 (編) 『大阪府のことば』1-61, 東京: 明治書院.
- 郡史郎 (1997b) 「俚言—大阪市特有のことばと、その使用実態」平山輝男 (編) 『大阪府のことば』193-213, 東京: 明治書院.
- 斎藤純男・田口善久・西村義樹 (編) (2015) 『明解言語学辞典』東京: 三省堂.
- Seidensticker, E. G. (1993). Introduction. In J. Tanizaki, *The Makioka Sisters* (pp. ix-xxiii). London: David Campbell Publishers.
- 田中ゆかり (2011) 『「方言コスプレ」の時代 ニセ関西弁から龍馬語まで』東京: 岩波書店.
Urban Dictionary. “I do declare.” [Online]
<https://www.urbandictionary.com/define.php?term=I%20Do%20Declare> (2021 年 9 月 12 日)
- 山口治彦 (2007) 「役割語の個別性と普遍性」金水敏 (編) 『役割語研究の地平』9-25, 東京: くろしお出版.
- 山木戸浩子 (2018) 「日本語の文学作品における言語変種の英語翻訳—村上春樹 (著) 『海辺のカフカ』ナカタさんの話し言葉から考える—」『通訳翻訳研究への招待』19: 1-21.
- 山木戸浩子 (2020) 「村上春樹作品における<関西弁>の英語翻訳について」『通訳翻訳研究への招待』22: 25-45.
- 吉田理加・坪井睦子 (2013) 「社会言語学」鳥飼玖美子 (編) 『よくわかる翻訳通訳学』166-167, 京都: ミネルヴァ書房.
- 洋泉社編集部 (編) (2013) 『増補改訂版 村上春樹 全小説ガイドブック』東京: 洋泉社.

少年漫画の漢字語はどう英訳されているか

—マルチモーダル社会記号論(MSS)的アプローチ—

松田 結貴

(メンフィス大学)

1 はじめに

現在、日本の漫画は世界的な人気を誇っている。それに伴い他言語への翻訳デマンドも増えてきた。漫画は、言語とイメージを組み合わせて表現するメディアだが、漫画に使用される文字は、イメージとしての機能を併せ持つ場合が多い(松田 2019a)。たとえば、日本の漫画に不可欠な擬音語や擬態語は、ことばの意味を表すと同時に絵としても機能する。また、日本語の漫画は、数種の文字と縦横二種の書字方向を混用して表現する。このような表現法を使用する日本語の漫画を、言語・文化的背景の全く違う外国語に翻訳する場合、さまざまな課題が持ち上がる。たとえば、日本語の漫画には特殊な漢字表現が多いが、目標言語には日本語と同等の言語リソースがない場合が多い。典型的な例に、^{ファイナル}「決勝戦」などの当て字と呼ばれるものや、^{かすがいからす}「鏝 鴉」のような旧字体使用、さらに^{子供たち}「剣士」のように漢字語に別の漢字語が重ねられているケースなどが挙げられる。このような漢字表現は日本語特有のものであり、これらを目標言語に翻訳するには、まず、日本の漫画がどのような意図でこのような表現をするのかを理解する必要がある。

言語とイメージを組み合わせて表現する漫画の翻訳手法に関する研究は、未開拓の分野だと言えるが、Kaindl (1999) のパイオニア的研究を機に、近年、マルチモーダル社会記号論(以下 MSS と略する)の概念を翻訳に取り入れる動向が見られるようになった(Chow 2021)。意味を生成し伝達する様式をモードと呼ぶが、漫画には、イメージ、書記言語、タイポグラフィ、レイアウトなどのモードが確認されている(章末補注を参照)。一方、モードや、そこに含まれる表現リソースは、それぞれの社会や文化によって異なる。たとえば、日本語のテキストは、新聞メディアなどにおいても数種の文字や、縦横の書字方向の混用が見られるが、英語には同様のリソースは備わっていない。そのため、フォントの操作や符号などのタイポグラフィで対応する場合がある。

タイポグラフィは、活字の配置や書体、大きさなど印刷上の表現を指すが、言語によってリソースが異なる。たとえば、イタリック体は英語には有用な表現リソースだが、日本語ではほとんど使用しない。山木戸(2019: 44-45)は村上春樹の小説『海辺のカフカ』

で、一風変わった話し方をするキャラクター「ナカタさん」のセリフに、カタカナ表記の漢字語を使用するケースを取り上げ、英語版では、それらが次のようにイタリック体や意図的に誤った綴り、さらに滑稽なことば遊び「マラプロピズム (malapropism)」で表現されていると報告している。

- (1) 「とくにナカタのお父さんは、もうとっくになくなりましたが、大学のえらい先生でありまして、キンユウロンというものを専門にしておりました。それからナカタには弟が二人おりますが、二人ともとても頭がいいのです。一人はイトウチュウというところでブチョウをしておりますし、もう一人はツウサンショウというところで働いております。

“Nakata’s father—he passed away a long time ago—was a famous professor in a university. His specialty was something called *theory of fine ants*. I have two younger brothers, and they’re both very bright. One of them works at a company, and he’s a *depart mint chief*. My other brother works at a place called the *minis tree of trade and indus tree*.” (下線は引用者)

原文でカタカナ表記になっている漢字語が、(1)の英訳では「イトウチュウ」を除いて全てイタリック体で書かれ、さらに英語で“eye dialect”（視覚方言）と呼ばれる手法を用いて、「ナカタさん」がことばの意味を十分に理解しないまま話している様子を文字で表現している。

MSS アプローチに基づく翻訳理論では、従来の言語のみを対象にした翻訳研究と違い、漢字語をカタカナ表記に変換するようなタイポグラフィーによる表現も翻訳の範囲内に含まれる。そのため、複数のモードを用いて表現する漫画の翻訳分析には、特に効果的なアプローチであると言える。そこで本稿は、MSS に準じた Kaindl (1999) の翻訳アプローチを基に、少年漫画に使用される漢字語がどのようなストラテジーで英訳されているかに注目する。そして、そこから明らかになる日本語の表現リソースとしての漢字の機能を浮き彫りにしたい。

2 少年漫画の漢字語表現

日本語の漫画で、最も読まれているのは少年・少女漫画だと言われているが、その読者層に小学生が含まれるため、一般的に全ての漢字に振仮名を施す「総ルビ」になっている。しかし、ルビは漢字の標準的な「読み」を表しているものばかりではない。たとえば、小矢野 (2003: 38) は「最近のマンガを見ると、漢字の音読みや訓読みに関係なく、外来語ないしは外国語のカタカナ表記で漢字のわきにルビを振ることがさかんに行われて

いる」と指摘し、^{トルネードギャラクシー}「烈風銀河」のような例を挙げている。これは必殺技の名称であるが、漢字語にカタカナ表記の外来語がルビとして施されている。Lewis (2010) は、このような必殺技の名称に見られるルビを「翻訳タイプの当て字」と分類し、外来語に漢字語を重ねるのは、漢字で外来語の意味を示すためだと述べている。しかし、小矢野が引用している作品は主に小学生が対象であり、大半の漢字が未習得という想定だ。そのため、ここでの漢字は読者に外来語の意味を示すためだとは言い難い。

さらに、対象読者が高学年になる少年漫画にも、漢字が単に外来語のルビの翻訳になっているとは言い難いケースが多い。たとえば久保帯人の少年漫画『BLEACH』に出てくる^{ランサ・デル・レランパーゴ}「雷霆の槍」という必殺技の名称は、難解な漢字表現を用いている。ルビとして漢字語を重ねられているのはスペイン語で「稲妻の槍」という意味のことばだが、本文には「稲妻」ではなく「雷霆」という旧字体の漢字を含むことばが選ばれている。また、「^{らいてい}雷霆」という漢字語は、古代中国の兵法書『孫子』に出てくる漢語だ。必殺技の名称に、このような漢字を加えた理由は、読者に外来語の意味を説明するためというよりは、外来語が放つミステリアスでモダンなイメージに、『孫子』から引用した漢字語の闘いのイメージを重ねて表出する機能が大きいのではないだろうか。

今野 (2009) は、振仮名は中国語を日本語として読む漢文訓読の場で生まれたと述べている。そして、日本語の文字体系が安定してきた室町時代末期以降には「表現としての振仮名」が生まれ、特に江戸・明治期には振仮名がなければ読みが予測できない漢字語が多く見られたと述べている。このような「表現としての振仮名」は、現代の純文学にはあまり見られないが、登場人物の発話を中心に物語が展開する漫画においては典型的な表現法として汎用されている。ただし、登場人物の発話をルビで表現する手法は江戸時代の戯曲や明治作家の小説にも見られる (今野 2009、金水 2021)。現代の漫画や江戸時代の戯作は、臨場感あふれる会話を中心に話が展開し、文面からキャラクターの多様な声や、視点、さらに〈役割語〉 (金水 2003) の属性を感じ取ることができるのが特徴だ。

3 翻訳ストラテジー

前節で検討したような漫画の特殊な漢字語表現は、日本語特有の表現法だ。そのため、翻訳者はその表現意図を理解し、目標言語に備わるリソースを使って翻訳する必要がある。Kaindl (1999) は、漫画に特化した翻訳プロセスについて論じているが、漫画の表現を、言語 (linguistic signs)、タイポグラフィ (typographic signs)、イメージ (pictorial signs) の三要素に分類している。この中のタイポグラフィは言語とイメージを兼ね備えた記号になる。これらの記号表現を考慮して翻訳するのだが、そのプロセスには、複写 (repetition)、削除 (deletion)、省略 (subtraction)、追加 (addition)、変換 (transmutation)、

代替 (substitution) などがあり、漫画表現の三要素を交差させて翻訳するストラテジーも認められると述べている。本節では、この Kaindl の翻訳アプローチを基に、少年漫画に使用される漢字表現の英訳について検討する。

まず、前節で紹介した必殺技の名称だが、日本語ではルビとして使用されている外国語が、英語版では本文に変換されているケースが多い。たとえば、前出の『BLEACH』の必殺技「^{ランザ・デル・レランパゴ}雷 霆 の 槍」は、漢字語が白抜きの大きなフォントで横書きに書かれ、上に重ねられたルビの外国語は小さく黒字で書かれている。一方、英語版ではスペイン語 (外国語) が本文に置かれ、白抜きの大きなフォントで LANZA DEL RELÁMPAGO と表記されている。そして、その下に、括弧書きの小さな黒字で (LIGHTNING BOLT) 「稲妻」と、「槍」を省略した形で英訳されている。この翻訳に施された主なストラテジーは、戦闘のイメージを表出する目的で漢字語に施されたタイポグラフィーを、英語版ではスペイン語に変換して同様のイメージを出すというものだ。英語版のコミックはすべて大文字で表記するのが規範だが、文字のサイズやフォントの操作で多様な表現が可能になる。

次に、少年漫画に多用される四字熟語の英訳について検討したい。松田 (2019b) は、大今良時の少年漫画『聲の形』で小学生女子が「因果応報」という仏教の概念を表す成句を引用して話しているシーンを紹介しているが、その四字熟語が「インガオーホー」とカタカナで表記されている。漢字には「形・音・義」の三要素が認められるが、仏教の概念を表す漢字語をカタカナに変換することにより、漢字の「音」と「義」が乖離したことになる。その結果として、ことばに対する意味 (義) の理解が充分でないまま使用している小学生の声を表現することができる。このような文字種変換も、英語には存在しないリソースなので、翻訳者は目標言語に備わったリソースに代替して表現することになる。同漫画の英語版ではカタカナ表記の成句「因果応報」を “KARMA” (報い、因縁) と訳している。このことばは、英語圏において宗教的な概念を表すもので、日本語の四字熟語と同様に通常、子供が使用することばではない。翻訳者は、それに鉤括弧をつけているが、これは原作の意図通り、大人が使うことばを、子供が意味を十分に理解しないまま引用している様子を再現する手法だと言える。

また、漫画の日英翻訳家、木村智子氏は、吾峠呼世晴の少年漫画『鬼滅の刃』から戦闘的な状況で用いられる四字熟語の例をあげ、「英語として意味が通るせりふに訳すために、かなりの言い換え」がされていると指摘している (木村 2020)。この漫画は、江戸末期から大正時代にかけての日本のような時代設定で、家族思いの少年が鬼殺隊の仲間と共に人を喰う鬼と闘うという物語である。その序盤に、鬼殺隊の隊士が、鬼と化した妹の命乞いをする主人公に対して、「生殺与奪の権を他人に握らせるな!!」と叫ぶシーンがある。その英訳は “NEVER LEAVE YOURSELF SO *DEFENSELESS* IN FRONT OF AN

ENEMY!”（敵の前でそんなに無防備になるな！）と、全く別の表現に言い換えられている。この代替には *defenseless*（無防備）、*enemy*（敵）など、原文にないことばが選ばれているが、これらは、英語圏で一般的に〈軍隊語〉だとされていて、スポーツも含めた戦闘的な状況で用いられることが多い。さらに *defenseless* は、イタリック体・太字で表現されていて、鬼殺隊士が厳しい表情で叫んでいる漫画絵と同調している。ここでは、原作に使用されている四字熟語をことば通りに訳すのではなく、原作の意図に合った表現を英語に備わっているリソース（〈軍隊語〉、イタリック体・太字）から選択したと言える。

次に、漢字語が重ねられている例の英訳を検討したい。先に紹介した『鬼滅の刃』に、(2) のように漢字語の「剣士」に別の漢字語「子供たち」がルビとして重ねられ「私の^{子供たち}剣士」のような形になっているものが出てくる。このシーンに登場するのは、鬼殺隊の最高管理者であり、代々その任務を請け負う家の当主だが、鬼殺隊の新剣士を選抜する厳しい試験が終了し、5人の剣士が合格したという知らせを聞いて(2)のセリフを発する。

- (2) 「また私の^{子供たち}剣士が増えた・・・」 「どんな^{けんし}剣士になるのかな」
 “MY CHILDREN HAVE INCREASED IN NUMBER AGAIN.” “I WONDER WHAT KIND OF SWORDSMEN THEY WILL BE?”

ルビという表現リソースがない英語版では「私の^{子供たち}剣士」が“MY CHILDREN（私の^{子供たち}子供たち）”と訳されていて、二つのことばが重なった日本語の「^{子供たち}剣士」から漢字語「剣士」を削除した形になっている。しかし、ここで、わざわざことばにしなくても、状況から「私の子供たち」が剣士たちのことだとわかる。また、和服を着て和室から静かに裏庭を眺めるカリスマ性を持ったキャラクターの漫画絵からも、この当主が剣士たちを自分の子供のように大事にする「お館様」であることが伝わる。そのため、英訳では、原文の漢字語は翻訳せず、状況やイメージに代替して表現していると言える。

最後に、イメージやタイポグラフィに代替しても訳しきれないケースについて検討したい。日本の神話に関する概念を多く使用するあだちとかの少年漫画『ノラガミ』は、文化的レファレンスが豊富なので、英語版は巻末に翻訳ノート (TRANSLATION NOTES) をつけて解説している(3)は翻訳ノートの解説対象になったシーンの一例だ。

- (3) 「諱^{いみな}を握^{にぎ}りて ここに留^{とど}めん」 「仮名^{かりな}を以^{もつ}て 我^わが僕^{しもべ}とす」
 「名^なは訓^{したが}いて 器^{うつわ}は音^{おと}に」 「我^わが命^{めい}にて 神器^{しんき}となさん」

“GRASPING THY TRUE NAME, I BEND THEE HERE.” “WITH BORROWED NAME, I DUB THEE MY SERVANT.” “THE NAME ANSWERS, THE VESSEL TO SOUND.” “I CALL THEE AS MY DIVINE INSTRUMENT.”

(3) のセリフは、祀る社を持たない武神の主人公が、彼岸に至れず彷徨っていた少年の死霊を自分の神器にするべく呼び起こす状況で発せられる。儀礼的なシーンなので、原作では古い時代の日本語を代表する役割語の〈武士ことば〉（金水 2014）が使用され、古典文法に加えて「諱」など儀礼的な漢字語で表現されている。一方、英語版では *thy* や *thee* などの古英語が用いられている。この代替は漫画やビデオゲームの日英翻訳に近年よく見られるストラテジーの一つだと言える（野村 2020）。

一方、翻訳ノートでは、本文の翻訳に反映できない漢字の多義性について追加解説している。まず、漢字「諱」についてだが、「忌み名」と同音であることから「避けられた名」であり、「だれかに生前の実名を知られるということは、その者から絶対的な支配を受けることになるので、避ける」という俗習を示していると述べている。同時に「諱」は、実名であることから「真名」であり、日本語の文字体系においては漢字のことを指す。そして、「仮名^{かりな}」は、主人公の夜ト^{やと}が神器に与える「仮の名前」、すなわち字^{あざな}のことだが、同時に、「この漢字は kana と読み、漢字と共に使用される日本語の表音文字のことだ」と指摘している。そして、日本語の漢字に訓読みと音読みがあることに触れ、

(3) のセリフには、漢字の音訓を使った多義性が存在すると指摘している。原文では「訓」を「したがう」と読ませているが、それは「実名を握った私にしたがう」という意味であると同時に、「実名は訓で読む」と解釈できる。そして「器は音に」は「神器として音（主のことば）に従う」という意味と、「神器の名前は音読みで」という意味を含んでいる。そのため、雪音^{ゆきね}という少年の場合、訓読みの「ゆき」が実名であり、神器として名前、すなわち仮名^{かりな}は音読みの「セツ」となる。このような漢字の多義性や古い俗習に関する概念は、原作には明記されていないが、翻訳者は英語圏の読者に原作の意図が伝わるように、情報を追加したと考えられる。

4 考察

MSS は、言語（音声言語、書記言語）以外にイメージ、タイポグラフィ、レイアウトなど、複数のモードそれぞれから生成される意味が融合的に一つの意味を生み出すと想定している（Kress & van Leeuwen 2001）。この理論に基づいた翻訳アプローチを通して、少年漫画に見られる漢字語の機能を考えると、漢字が言語と社会文化的な意味を重ね持つマルチモーダルな記号だと分析できる。たとえば、少年漫画の必殺技の名称に見られるよ

うな漢字語は、その特定の必殺技を指し示す（言語としての機能）だけでなく、戦闘的かつ男性的なイメージを表出する機能が強い。その背後には、「鎌倉時代から明治維新に至るまでの武士社会において歴史上の合戦や武勇伝を伝える軍記物語が流行り、それらが漢文調や和漢混淆文で書かれていた」（松田 2021: 108）という日本の歴史的実践がある。すなわち、漢字語が強い武士像や男性的な世界観の表象となっているのだ。そのため、同じ戦闘ものでも戦う美少女を描く武内直子の少女漫画『美少女戦士セーラームーン』のような作品に出てくる必殺技は、「ムーン・ティアラ・ブーメラン」など、ほとんどがカタカナ表記の外来語であり、漢字語に外来語がルビとなっている形のもものは、特定の属性を持ったサブキャラクターのものにしか見られない。

タイポグラフィーは、ことばの意味に、社会文化的な意味を重ねて「前景化」することができる。前節で、白抜きのフォントが原作では漢字語「雷霆の槍」に、英語版ではスペイン語“LANZA DEL RELÁMPAGO”に施されている例を検討した。このタイポグラフィーを用いた表現から、原作者が漢字語で戦闘的なイメージを強調しようとする意図が伺える。そして、英語版では、外国語であるスペイン語から同様のイメージを引き出そうとしている。原作も英語版も、一つの必殺技の名称に、同じ意味を持つ二つの違った言語を重ねて表現しているが、それぞれに特有な社会文化的な意味があるため、必殺技の名称に多義性が生じるのだと考えられる。少年漫画に使用される漢字は、第二節で検討したように音・形・義を乖離して表現するケースが多い。乾（2008: 37）は『万葉集』の研究で、漢字は音声言語では表現できない複雑な言語表現を可能にし、「漢字を表意文字と理解させるような、ことばとの乖離をひきおこすことがある」と論じている。ここで述べられている漢字の「ことばとの乖離」が、現代の少年漫画に見られる漢字語のマルチモダリティの正体であると言えよう。

5 さいごに

本稿では、MMS に準じた Kaindl (1999) の翻訳アプローチに基づき、少年漫画に見られる特殊な漢字語表現の英訳例を分析し、そこから見える漢字のマルチモーダルな表現機能を考察した。漢字は、ことばとしての意味と同時に日本の社会文化に基づいた意味を生成する。現在、日本の漫画が世界中で読まれているが、漢字や、文字種変換、キャラクター言語、役割語などを含む日本語の書記言語の表現法に注目する研究者も増えてきた。今回は、限られた文脈の断片的なデータしか扱うことができなかったが、今後の課題として、漫画に使用されることば、文字、イメージ、タイポグラフィーなどのデータを体系的に分析し、文芸作品を含めた多様なジャンルにおいての一般化を目指したい。

資料文献

- あだちとか (2014) 『ノラガミ』 第 1 巻 講談社.
- 大今良時 (2013) 『聲の形』 第 1 巻 講談社コミックス.
- 吾峠呼世晴 (2016) 『鬼滅の刃』 第 1 巻 集英社.
- 吾峠呼世晴 (2016) 『鬼滅の刃』 第 2 巻 集英社.
- 久保帯人 (2001) 『BLEACH』 第 41 巻 ジャンプコミックス 集英社.
- 武内直子 (1992) 『美少女戦士セーラームーン』 第 1 巻 講談社.
- Adachitoka (2014) *Noragami* vol.1, Kodansha USA.
- Koyoharu Gotouge (2016) *DEMON SLAYER: KIMETSU NO YAIBA* vol. 1, VIZ Media.
- Koyoharu Gotouge (2018) *DEMON SLAYER: KIMETSU NO YAIBA* vol. 2, VIZ Media.
- Taito Kubo (2012) *BLEACH* vol. 41, VIZ Media.
- Yoshitoki Oima (2015) *A silent voice* vol.1, Kodansha USA.

参考文献

- 乾善彦 (2008) 「言語資料のインタフェース」 金水敏、乾善彦、渋谷勝己 (編) 『日本語史のインタフェース』 pp. 25-57, 岩波書店.
- 金水敏 (2003) 『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』 岩波書店.
- 金水敏 (編) (2014) 『〈役割語〉小辞典』 研究社.
- 金水敏 (2018) 「小説における仮名の一用法と翻訳：村上春樹作品を例に」 『ことばと文字』 10: 83-89.
- 金水敏 (2021) 「近・現代小説の片仮名の用法一斑：村上春樹『海辺のカフカ』を中心に」 加藤重広・岡墻裕剛 (編) 『日本語文字論の挑戦 表記・文字・文献を考えるための 17 章』 pp.26-58, 勉誠出版.
- 金水敏・乾善彦・渋谷勝己 (編) (2008) 『日本語史のインタフェース』 岩波書店.
- 木村智子 (2020) 「『鬼滅の刃』の「生殺与奪」はどう英訳する？」 *English Journal Online* <https://ej.alc.co.jp/entry/20201027-manga-translation-03> (2021 年 9 月 22 日閲覧)
- 小矢野哲夫 (2003) 「マンガにおける漢字のルビの機能」 前田富祺・野村正昭 (編) 『朝倉漢字講座 現代の漢字』 pp.33-47, 朝倉書店.
- 今野真二 (2009) 『振仮名の歴史』 集英社.
- 野村涼 (2020) 「日本のロールプレイングゲーム(JRPG)の英語翻訳における役割語・キャラクター言語の表現手法：『古い英語表現』に着目して」 金水敏 (編) 『村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書 (3)』 pp.13-24, 大阪大学.

- 松田結貴 (2019a) 『ポピュラーカルチャーの詩学 日本語の文字に秘められたマルチモダリティ』 風間書房.
- 松田結貴 (2019b) 「〈役割語〉トークライブ! 第19回 虚構の物語と『役割語』: 表現リソースとしての日本語の文字 (1)」 研究社 WEB マガジン *Lingua*, www.kenkyusha.co.jp/uploads/lingua/prt/19/yakuwari1911.html (2022年1月29日閲覧).
- 松田結貴 (2021) 「日本語の文字とポップカルチャー 文字が表現する多言語性について」 『日本語学』 40-1: 102-111.
- 山木戸浩子 (2019) 「ナカタさん (『海辺のカフカ』) の変わった話し方は英語でどのように翻訳されるのか」 金水敏 [編] 『村上春樹翻訳調査プロジェクト 報告書 (2)』 pp.18-50, 大阪大学.
- Chow, Y.F. (2021) A social semiotic multimodal analysis of ateji translation in manga. *Social Semiotics*, <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/10350330.2021.1945417> (2022年1月29日閲覧)
- Kaindl, K. (1999) *Thump, Whizz, Poom: A Framework for the Study of Comics under Translation*. *International Journal of Translation Studies* 11: 263-288.
- Kress, G. and T. van Leeuwen. (2001) *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. Oxford University Press.
- Lewis, M. (2010) Painting Words and Worlds: The Use of Ateji in Clamp's Manga. *Columbia East Asia Review* 3: 28-45.

補注

金水・乾・渋谷 (2008: 5) に準じ、本稿で言う「書記言語」は「書きことば」や「口語体」も含めた文字で書かれたもの、すべてを指す。MSS では *Writing* に当たる。

英語翻訳における〈ロボット語〉の表現手法

RPG『クロノトリガー』とマンガ『ブラックジャック』を用いたケーススタディ

野村 涼
(スタンフォード大学)

1. はじめに

本稿では日本 RPG ゲーム『クロノトリガー』と手塚治虫の漫画『ブラックジャック』より「U-18 は知っていた」というエピソードに登場するロボットのキャラクター（ロボキャラ）の話す言葉を日本語とその英語の翻訳から考察する。具体的には、以下の点を見る：(i) 日本語における典型的なロボット要素（ロボ度）の高い話し方、つまり〈ロボット語〉にはどのような特徴があるのか¹。(ii) そしてロボ度の高い〈ロボット語〉は英語でどのように翻訳されているのか。

先にこの報告書をまとめると、〈ロボット語〉の一番の特徴はその発音／トーンの特異性にあり、文字媒体においては典型的にカタカナを用いて表される。一方、文法的（語彙的・統語論・形態論的）な点から見ると、それだけでロボットを強く思い起こさせる特徴は乏しく、各ロボキャラの性格や人間にどれだけ近いか、作中の役割などといった要素によって大きく変わりうる。ただし、ロボットは人間に仕える存在であるが故、丁寧な話し方と連想される可能性はある。

英語では日本語のカタカナのように文字の種類で音の異質さを表すような手段が欠けている。その一方で英語の翻訳では以下のような要素がロボット感を出す一助になっていると思われる。(i) ロボット関連語彙、(ii) コンピューターの発音、(iii) フォーマリティ、(iv) 角ばったフォント。ただし、日本語の〈ロボット語〉の文法的特徴同様、これらの特徴を個別に見た場合、発話者としてロボキャラを強く思い起こさせるわけではないと思われることから、英語での〈ロボット語〉の表現はやはりかなりの工夫を要すると考えられる。

本稿ではまずセクション2で日本語・英語における役割語・キャラクター言語に関する先行研究を概観する。セクション3では日本語における〈ロボット語〉について考える。セクション4で今回使用した分析対象を紹介し、セクション5で分析対象の英語翻訳における〈ロボット語〉を表す手法を見る。セクション6で簡単な考察を行い、最後セクション7でまとめをする。

¹ 金水(2003) などの先行研究に倣い、役割語は〈 〉に入れて示す。

2. 先行研究

2.1 役割語・キャラクター言語について

役割語とは金水 (2003) で定義された言語変種における現象の一つである。定義を以下に引用する。

ある特定の言葉づかい（語彙・語法・言い回し・イントネーション等）を聞くと特定の人物像（年齢、性別、職業、階層、時代、容姿、風貌、性格等）を思い浮かべることができるとき、あるいはある特定の人物像を提示されると、その人物がいかにも使用しそうな言葉づかいを思い浮かべることができるとき、その言葉づかいを「役割語」と呼ぶ。（金水 2003: 205）

よく引用される代表的な役割語が＜老人語＞で「そうじゃ、わしが知っておる」という発話を聞いた、もしくは文字媒体で見た日本語母語話者ならば、おそらくほとんどの人が話し手の特徴として「高齢」「おじいさん」などといった特徴を挙げることが予想される。また、役割語と似た種類の概念としてキャラクター言語というものも存在する。Kinsui & Yamakido (2015) において役割語とキャラクター言語の違いが議論されているが本稿では役割語・キャラクター言語の違いは特段考慮しない。

2.2 英語における役割語・キャラクター言語

英語における言語変種の研究は非常に盛んになされているが、特に音に関するものがよく見られる²。音と文字が基本的に一対一で対応しているひらがなやカタカナと違って、英語で母音や子音の微妙な違いをアルファベットで示そうとすると、それは違う単語、または存在しない単語の綴りになってしまうため、英語での言語変種は文字媒体では表現にかなりの制限がかかる。したがって小説やコミックス等の文字を使う媒体では社会言語的な変種全般を表すのが比較的難しいことが予想される。さらに、山口 (2007: 9) が指摘するように、英語は日本語の「よ」、「ね」、「わ」、「ぜ」などのような終助詞が存在せず、さらに人称詞には基本的に固定の代名詞が使われる。したがって日本語ほどの幅広い選択肢が存在しないことになる。これが英語での言語変種分析が音声にフォーカスしやすい原因の一つであろう。

しかし、それでも英語の文字媒体における発音の違いや、それに連想される役割語・キャラクター言語を表す方法がないわけではない。例えば、山口 (2007) は「視覚方言 (eye dialect)」と呼ばれる発音の違いを表すようなスペリングを紹介している（例：last time → las' time、somewhat → summat など）。さら統語論・形態論的な違いがあると、言語変種を文字で表すのは比較的容易になる。先述の山口 (2007) は中国系アメリカ人のステレオタイプを反映し

² 英語における言語変種の研究の代表的なものについては Labov (1966) など、言語変種研究のこれまでの変遷については Eckert (2012)、などを参照されたい

たピジン英語なども紹介している。ほかにも山木戸 (2013) では中国系ピジン英語に加え、日系英語、ロシア系英語にも特徴的な話し方が見られ、そこに共通点があることを指摘している。山木戸 (2015) ではアフリカ系アメリカ人の英語、山木戸 (2018) は映画におけるネイティブアメリカンの役割語について考察している。さらに『村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書 (3)』において野村 (2020) は日本の RPG の英語翻訳における古い英語の文体 (擬古英語) の使用を分析している (you → thou など)。日本語よりは少ないかもしれないが、英語においても役割語・キャラクター言語と呼べるような話し方やその表現方法が存在している。

3. 日本語における〈ロボット語〉論考

3.1. 音声的特徴とカタカナ

ここからは本稿の分析対象であるロボキャラの話す言葉、〈ロボット語〉について考えたい。まず日英語の比較に移る前に日本語でロボキャラはどう話すかについて考察する。パラ言語的な要素でロボ感を出すのは容易で、ロボットのステレオタイプ/プロトタイプとえば、人間離れした無機質で機械的な体があり、人間と同じ発声器官をもたないが故の人工的な声と平板イントネーションが考えられる (金水 (編) 2014: xii)。これらは映像媒体や音声媒体であれば比較的容易に表すことができる。例えば、映画『スターウォーズ』の C3PO というロボキャラの日本語吹き替えでは、声優の声に対して人工的な音を表す加工がなされている。さらに留守番電話などの自動音声や多くのゲーム解説動画等で使われる発話はあらかじめ一文字一文字録音された仮名を、入力された文に従って読み上げている読み上げ式のものが多いため、本来なら単語のアクセントや文全体に存在するイントネーションが無視されている。結果として、我々が普段行う会話からするといささか変で「人工的な」響きがする³。

文字媒体ではこのような音の違いをカタカナを使って表す場合が多い。例えばロボットや宇宙人などの人間以外のキャラのみならず、外来語や外国人キャラもアクセントや発音の違いを表すために表音文字的な使用法の多いカタカナが使用されることがある (松田 2019)。

³ 現在ではかなり自然な会話に近い音声にすることができるらしいが、さらなる調査が必要である。



図 1. 外国人キャラクターの発話におけるカタカナの使用。こちら葛飾区亀有公園前派出所第 15 話

ただし外国人の話すカタカナ語は日本人とは異なっているもある種パターン化されたりリズム／トーンがあるように思われるが、先にも述べたように典型的な<ロボット語>の場合、宇宙人の「ワレワレハウチュウジンダ」のようなモノトーンか読み上げ式に代表されるランダムなトーン（上がり下がりが予測できない）ものになると思われる。本報告書ではこの点に関しては掘り下げないが、興味深い研究トピックである。

さらに、音声的な違いを表すことのほかに、意味がよく分かっていない言葉や難しい言葉などを表すときにもカタカナが使われる場合がある。村上春樹の『海辺のカフカ』の登場人物である「ナカタさん」の発話内において、特定の言葉がカタカナで表されることがあり、それはナカタさんがその言葉の意味を詳しく理解しておらず、「音」としてそれらの言葉を発していることを示唆している。また同著者の『1Q84』の「ふかえり」というキャラクターもカタカナ語を使用する。『村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書 (1)』と『村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書 (2)』では諸言語で「ナカタさん」と「ふかえり」のカタカナ語がどのように翻訳されているのか（またはされていないのか）が報告されている（金水 2019）。例えば、カタカナ語に対して中国語繁体字版の翻訳では注音符號という音を表す記号が使われていることが報告されている（麻 2019）。また英語版（山木戸 2019）、ポーランド語版（Wojciechowicz 2018）、チェコ語版（中屋 2018）、スウェーデン語版（リンドソコグ 2018）の翻訳ではアルファベットが共通しているということもあり、いくつか共通する手法が見られる。異なった音節／形態素の切れ目を示す（英語、ポーランド語）、異なるスペリングを使う（英語、スウェーデン語、チェコ語）、似た発音や語形を持つ別の単語への置き換え（malapropism）（英語、チェコ語）、イタリック体の使用（チェコ語）などといった手法が用いられていることが報告されている。

3.2. <ロボット語>の語彙・形態論・統語論的特徴

ロボキャラの音声的な違いは顕著な一方で、語彙・形態論・統語論的観点から見ると<ロボット語>という役割語は存在しそうな気がするものの、実はそれを具体的に説明するのは難しい。<老人語>や<男・女ことば>などの役割語と比べて、特にロボットに強く連想される際立った人称詞、文末表現や形態素を持っていないというのが一番大きな理由だろう。ゆえに、ロボキャラ（や外国人キャラなど、音声的な違いで役割語・キャラクター言語を表すことのできるキャラクター達）は様々な役割語を話すものもある。つまり、カタカナ語でロボ感/音声的違いを表しつつ、他の役割語を話す「二刀流」が可能なのである。さらに、ロボキャラは他の特定の役割語を話す社会的なグループに比べて、見た目のバリエーションが非常に豊富である。例えば、ロボキャラの中でも見た目が無機質で金属感が強く話し方もカタカナ語の最もステレオタイプ的なロボットから、見た目は人間だが話し方はロボット、見た目はロボットだが話し方は完全に人間、見た目も話し方も人間同様、またこれらの中間的なものなど、などさまざまなバリエーションがある。下に一例を示す⁴。

表 1：さまざまなロボキャラ

キャラクター名 (登場作品名)	見た目	話し方の特徴	文字種
則巻アラレ (Dr.スランプ)	人間	<アラレ語>と呼ばれるアラレちゃん独特のキャラクター言語を話す。	一般的な漢字かな交じり
ドラえもん (ドラえもん)	その他	<男ことば/書生語>的な話し方。	一般的な漢字かな交じり
メカ沢新一 (魁!!クロマティ高校)	ロボット	<男ことば>	一般的な漢字かな交じり
ロボ (クロノトリガー)	ロボット	非情に丁寧な話し方 <ロボット語>	漢字かな交じり (カタカナが多い)
U-18 (ブラックジャック)	コンピューター	丁寧な話し方 論文調の話し方 <ロボット語>	漢字+カタカナ

強いて最も典型的だと思われる<ロボット語>の語彙・形態論・統語論的特徴をあげるとすれば、本稿で分析する『クロノトリガー』の「ロボ」の発話に見られるような非常にかし

⁴ 特定のシーンや状況では話し方が変わったりすることもあるため、表1の「話し方の特徴」と「文字種」は大まかな傾向である。

こまった丁寧な話し方ではないだろうか。この話し方については以下のセクションの「ロボ」の紹介の時に詳しく見る。

3.3. セクション3のまとめ

音声的な特徴に着目すると最もステレオタイプのなくロボット語>は機械的な音と平板（またはランダムな）アクセントという特徴を持ち、このような特徴は文字媒体ではしばしばカタカナを通して表される。ただし、語彙・形態論・統語論的観点から言うと、「ロボキヤラはこう話す」というような決定的特徴はあまり見当たらず、ロボットキャラによって異なる話し方をする。

4. 考察方法及び考察対象

4.1. 考察方法

ここからは前節までの日本語における<ロボット語>の分析を踏まえ、比較的発話のロボ度が高いと思われる日本のRPGゲーム『クロノトリガー』と手塚治虫の漫画『ブラックジャック』の「U-18は知っていた」というエピソードに登場するロボットキャラの日本語の発話とその英語翻訳を比較考察する。特に英語翻訳においてどのように翻訳者がロボ感を英語で表そうとしているかを見ていきたい。ただし、本稿はあくまでもケーススタディであり、サンプル数（キャラクター、そして発話）が少なすぎるため一般化を目的とするものではない。

4.2. 分析対象について

具体的な考察に移る前に、予備知識として考察に使用した発話の出典作品について先に簡単に説明しておきたい。本稿では日英語の比較対象として日本のRPGゲーム『クロノトリガー』から「ロボ」というキャラクターの発話と手塚治虫の漫画『ブラックジャック』から「U-18は知っていた」というエピソードから「U-18」というコンピューター（AI）の発話を分析する。なお『クロノトリガー』は『村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書(3)』の拙稿（野村 2020）においても使用しており、以下の『クロノトリガー』の概要はそこにあるものとほぼ同様のものを使用している。

4.2.1. クロノトリガー

クロノトリガーは日本のゲーム会社スクウェア（現在はスクウェアエニックス）から1995年に発売された任天堂スーパーファミコン向けゲームである。このゲームの最大の特徴が、主人公たちが時代を超えて、過去と現代と未来を行き来し、自分たちの過去と現在と未来を守るというストーリーにある。またプレイ可能なメインキャラクターのうちいくつかは未来・または過去から来た者たちである。クロノトリガーはいくつか違う機種・プラットフォーム用にリメイクされており、翻訳に関しては多少違ったものになっている。

本稿では日本語オリジナルはスーパーファミコン版、英語訳は北米版の任天堂DSのクロノトリガーを分析に使用する。

4.2.2. ロボ

ロボはクロノトリガー内で操作可能なキャラクターの一人（一体）である⁵。名前に違わず、ロボ然とした見た目である。日本語版では彼の発話は漢字かな交じりだが、普通なら漢字やひらがなが使われるであろう所にカタカナが使われることが多い（自称詞やコンピュータなど）。下にいくつか発話例を示す。

- (1) a. ワタシを直して下さったのはルッカ様デスネ。
- b. イヤ……、アナタ方にとってハイッシュンの事だったのデスネ。
- c. サア、今夜ハ、400年ブリのサイカイをいわおうではアリマセンカ。

話し方は基本的には非常に丁寧（ですます体）で、敬語を多用する。ロボの発話時には機械音がすることから、カタカナで音の違いを表した典型的なくロボット語>に近いと考えていいだろう。



図 2: 『クロノトリガー』のロゴ（ロボは左から 4 番目）。スクウェアエニックス公式ホームページより。

<https://www.jp.square-enix.com/chronotrigger/>

4.2.3 ブラックジャック

『ブラックジャックは』マンガの神様こと手塚治虫によって描かれた医療を題材にした漫画で、1973年から1983年にかけて秋田書店の週刊少年チャンピオンで連載された。主人公ブラックジャックは、モグリの医者（無免許医）だが、その天才的な外科技術で患者を救う。ぶっきらぼうで歯に布を着せないもの言いをし、法外な値段を請求する「悪徳医者」のよう

⁵ 物語の中で明かされる本当の名前は「プロメテス」であり、かつゲームの仕様上プレイヤーが自由に名前を変えることができるのだが、本稿では通称である「ロボ」を使用する。

に描かれているが、実際は人情に厚い一面もある。『ブラックジャック』のエピソードは基本的に一話完結型である。

4.2.4 U-18

上で紹介した「ロボ」に加え、本稿で分析するのが『ブラックジャック』の「U-18は知っていた」というエピソードに出てくる「U-18」というロボ（AI）である⁶。舞台は全てが機械化されU-18によって制御された病院で、U-18は自分が「病気」とであると主張し始める。そして、患者を人質に取り自分を“治す”医者としてブラックジャックを連れて来いと要求する、というものである。U-18の発話は漢字とカタカナのみで全て書かれ、人型でもないことから上記の『クロノトリガー』の「ロボ」よりもさらにロボ度が強いと言えるだろう（図3参照）。

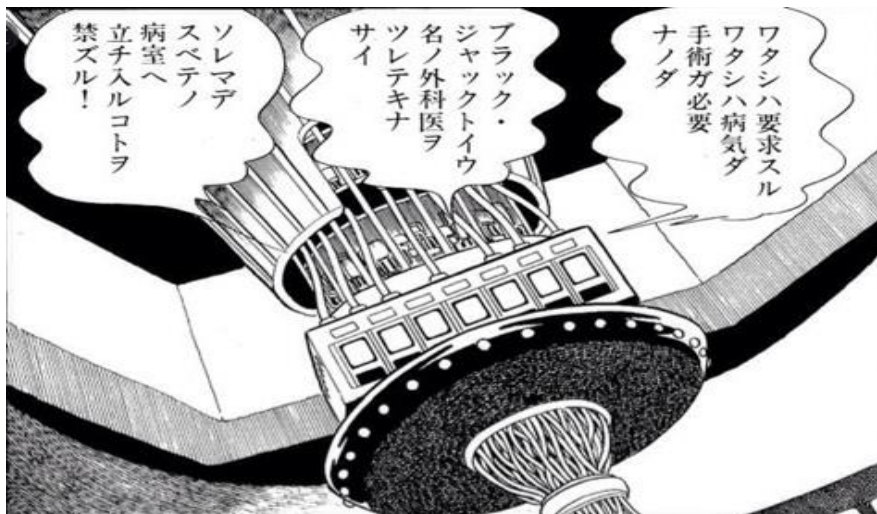


図 3 : U-18の発話例

患者と話すときは丁寧語（ですます体）を使うが、自分が病気だと主張し始めてから、病院の職員に対しては口調が変わり、図3のような、論文調（だ体）のような口調になる⁷。

以下の節より具体的に「ロボ」と「U-18」の発話の英訳において、どのように「ロボ感」が表されているのか、そして両者の英訳に類似点や違いが見られるのかを見ていく。

⁶ 『ブラックジャック』はさまざまな形で出版されており、「U-18は知っていた」が収録されている巻も異なる。詳しくは以下の秋田書店のウェブサイトを参照されたい。

<https://www.akitashoten.co.jp/special/blackjack40/107>

⁷ これは故障から起こるものではなく、自分を修理し、取り替えようとしている病院職員へ敵対心を表していると考えられる。患者とブラックジャックには基本的には「ですます体」であることからこの点は察せられる。

5. ロボ語の翻訳に見られる手法

この節では具体的に<ロボット語>の翻訳においてどのようにロボット感が表されているのか以下の4つの特徴から考察する:(i) ロボット関連語彙、(ii) コンピューターの発言、(iii) フォーマリティ、(iv) 角ばったフォント。

5.1. ロボット関連語彙

ロボット関連語彙には話し手がロボットであるがゆえに現れるような語彙である。以下はクロノトリガーのロボの発話の例である⁸。

(2) a. What is your command?

「ご主人様、ご命令を。」

b. Madam Lucca restored my circuits.

「ワタシを直して下さったのはルッカ様デスネ。」

c. I am... malfunctioning?

「ケツカンヒン…」

d. Caution! Oil has occluded my vision sensors. Sight diminished.

「おっとオイルでアイセンサーがかすんで…」

発話者がロボットであるため、それに関する語彙、例えば **command**、**restore**、**circuits**、**malfunction**、**oil**、**vision sensors** などの語彙が使われている。日本語版から直訳されたと思われる単語（「命令→ **command**」や「オイル → **oil**」）もあるが、翻訳者が、元の日本語の発話にはないが話者がロボットだという点を考慮して使っていると思われる単語もある。例えば **circuits**（回路）や **malfunctioning**（誤作動）という言葉は翻訳前の日本語版の発話には直訳にあたりと考えられるような言葉はない。

ただし、これらの単語は機械やロボットと関りが深い言葉ではあるが、役割語とは言い難いだろう。なぜならこれらの単語を個別に聞いた／見た時、受け手は、ロボットやコンピューターを話し手として思い浮かべる確率が高いとはいえないからである。例えば、「oil／オイル」という単語自体は、機械工やガソリンスタンドの店員、そして機械にあまり関わりのない一般人でも使う言葉であるため、「オイル」という単語自体は役割語度が低い。一方、「俺」や「わし」や「あたい」のような言葉はその言葉だけで話し手のステレオタイプの社会的・身体的特徴をある程度受け手に思い浮かばせる。しかし、それでも (2a-d) のように機械やロボットに関連のある単語をあえて翻訳で使うことが、意識的であれ無意識的であれ話し手のロボ感を高める手助けになっている。またこのような手法はブラックジャックの U-18 の発話にも見られる。以下の (3a-c) は U-18 の発話である。

⁸ 本稿の例文における下線は全て筆者による。

- (3) a. I'm not malfunctioning.

「ワタシハ狂ッテハイナイ」

- b. A technician would just shut me down and install all new brain.

「技師ガクレバワタシノ機能ヲトメテ別ノブレイントトリカエテシマウ気ダ」

- c. I set myself to turn back on with the shutting of Unit 5.

「先生ガ^{ナバ-ファイブ}NO 5 ユニットノケースヲシメタ時自動的ニ電源ガハイルヨウニセツトシテオイタノデス」

5.2. コンピューターの発言

コンピューターの発言とは何かと具体的に定義するのは難しいが、直観的にコンピューターやプログラミングと連想されそうな発話である。特徴としては、主語／述語が抜けたり冠詞が省略されていたりする点がある。これらの特徴は常に個別に存在するわけではなく、複合的に同一文内に存在している場合が多い。以下にロボと U-18 の発話を示す。

- (4) 主語が抜けている例

- a. Understood, Lucca. (ロボ)

「了解シマシタ、ルッカ」

- b. Understood, but my camera eye will stay on just in case. (U-18)

「切りマス シカシモシモノ場合ニソナエテカメラ・アイハ ツケテオキマス」

- (5) 主語も動詞（そして時制）も存在しない（名詞文的な）例

- a. Caution! Oil occluded my vision sensors. Sight diminished. (ロボ)

「おっとオイルでアイセンサーがかすんで……」

- b. Attention medical center personnel. (U-18)

「医療センターノ人間ニツゲル」

- c. Risk of error in patient care. (U-18)

「ダカラ患者ニマチガイガ起コルオソレガアル」

- (6) Be 動詞が抜けていると思われる例。この例では多くの場合、冠詞も抜けている。

- a. Data storage complete. (ロボ)

「メモリーインプット完了」

- b. Defense lasers deactivated. (ロボ)

「ボウゴビームの出力をすべてオフシマシタ」

- c. Caution! Oil occluded my vision sensors. Sight diminished. (ロボ)

「おっとオイルでアイセンサーがかすんで……」

d. Point taken... (U-18)

「ワカリマシタ……………」

これらの特徴を一括りにして分析することは出来ないが、少なくとも日常会話で頻繁に用いられる特徴ではないだろう。使われる場合でも何かしらの修辭的、社会言語学的効果を与えられると思われる。そしてそれは聞き手に何かしらの話し手の社会的特徴を思い浮かび上がらせる可能性があることから、上で紹介したロボット関連語彙より役割語的であるといえるかもしれない。このように何か文法的要素が抜けているという特徴は山木戸 (2013)、山木戸 (2018) で分析されている役割語としての<中国系英語>、<日系英語>、<ロシア系英語>、<インディアン英語> どれにも見られる特徴である。何が抜けたときに具体的などのような印象を受けるのか、どのような社会的グループが思い浮かべられるのか、といった分析は必要だが非常に面白い共通点である。

5.3. フォーマリティ

何がフォーマルな発話かというのは主観的なものであるが、このカテゴリーに分類された発話にはいくつか特徴がある。まず、一人称単数代名詞「I」が少ないこと、そして日常会話、特に砕けた会話ではあまり使われなれないと思われるような語彙や構文が使われているという点である。下にいくつかロボの発話の例を示す。

- (7) a. That manner of address could potentially cause offense. I am incapable of offensive speech.
「そんな失礼な事は出来マセン」
- b. Now it is my turn to be of assistance.
「今度はワタシがお役に立てマシヨウ」
- c. It is not a certainty,
「カクシンは持てませんが」
- d. Knowing the end is approaching likely reactivates dormant feelings of regret, and desire to return to moments in the past.
「きっと『あの時にもどりたい』『あの時ああしていれば』……という、つよい思いが記憶を呼び起こすのでシヨウ」
- e. It is unknown to me whose memories there are.
「誰の思い出かはわかりマセン」

上記のロボの発話の英語翻訳は多かれ少なかれフォーマルな印象を与えるものが多いだろう。例えば (3a) の “I am incapable of offensive speech” という発話は砕けた会話であれば “be incapable” の代わりに “can’t” や “couldn’t” などのモーダルを使う方がより口語的で

自然だろう⁹。ロボは日本語オリジナルでは基本的に丁寧な発話をしているのでその丁寧さをフォーマリティで英語翻訳に反映させようとしたため(7a-e)のような発話になった可能性が考えられる。ただし、日本語版におけるロボの丁寧さが英語版で同様に反映されているかという点は検証が必要である。なぜならフォーマリティは常に丁寧さを表すとは限らず、ともすれば冷酷さや距離を感じさせる可能性もあるからである。

ほかの特徴として口語なら1人称単数代名詞「I」が主語になりそのような発話で使われていないケースが多く見られる。例えば、会話であれば(7c)や(7e)のように“it is not a certainty/it is unknown to me”と言うより“I’m not sure/I don’t know”のような表現の方がくだけた会話ではより頻繁に見られるだろう。このような一人称単数代名詞「I」を避ける手法は英語の論文などでも主観性を排除する目的などでよく使われる。それゆえに、ロボの話し方が幾分フォーマルな文語体のように聞こえるのだろう。U-18にも語彙的・構文的なフォーマリティが散見される。

(8) a. I demand treatment!

「ワタシノ治療ヲ要求スル！」

b. Your body is physiologically incapable of giving birth to me.

「生理学的ニモアナタノカラダガワタシヲ産メルワケガナイ」

e. Until then, access to all hospital wards is denied.

「ソレマデスベテノ病室ヘ立ち入ルコトヲ禁ズル！」

f. Halt!

「トマレ」

(8b)で“incapable”という語彙がU-18にも見られるのは非常に面白い。ただし、U-18は「だ体」で論文調の話し方をする場面も多いため、ロボよりはこのようなフォーマルな文体が日本語版の感覚をよりよく表現できているように思われる。

さらにロボとU-18の発話には縮約形が少ないという特徴も見られる¹⁰。

(9) a. That was always weighing on your mind, was it not, Lucca? (ロボ)

「ずっと気にかかっていたのですね」¹¹

b. I am not malfunctioning. (U-18)

「ワタシハ狂ッテハイナイ」

⁹ さらにいえば、話し手が人間であれば自分の意思で失礼な話し方をしたくないという方が自然であると思われるため、“I don’t want to/I won’t…”というような言い方をする方がより口語的で自然だろう。ただしこの点に関しては、ロボットは人間に仕える存在であるがゆえに意図的に失礼な発言やくだけた話し方をしないのではなく、しないように「プログラミングされている」がゆえに意思を表すような形ではなく能力を表すような形で翻訳されていると考えられる。

¹⁰ ロボの発話の翻訳には特に縮約が少ない。一方で、U-18の翻訳には多少縮約形が見られる。また山木戸(2018)によると<インディアン英語>にも縮約形が少ないという特徴が見られるようである。

¹¹ この発話では全くカタカナが使われていない。

c. That is not true. (U-18)

「チガイマス」

(9a)では付加疑問文 (tag question) の部分が“was it not”と縮約の無い形になっているが、これはフォーマルな英語で使われる表現である (Quirk et. al. 1985: 810)。フォーマリティというのはそれ自体だけで直接<ロボット語>に結び付けられるわけではないだろう。しかし、一方でロボ感を表す一助にはなっていると思われる。

5.4 フォント

ここまではロボと U-18 の発話の英語翻訳における言語的特徴について見てきた。このセクションでは言語的な要素ではないのだが、ロボ感を表す要素として「フォント」について見ていきたい。フォントや文字の形、書かれ方などもあるイメージや感覚を想起させる (松田 2019)。今回取り扱っているブラックジャックのエピソード「U-18 は知っていた」では、人間のキャラと U-18 では異なるフォントが使われている。そしてそのフォントは明らかに人間の発話に使用されているフォントより角ばっている¹²。そしてこのフォントが話者がコンピューターであること (他の人間のキャラクターとは違うこと) を示す手助けとなっていると思われる。



図 4 : U-18 の発話のフォント (左と右) とブラックジャックの発話のフォント (中央) の違い

フォントは役割語やキャラクター言語そのものではないと思われるが、発話者の声や他と違っていることや何らかの感情やキャラクターの性質・性格を伝えることができるという点を考慮すれば、カタカナに近い働きをすることができると考えられる。つまり声質や発音などの違いを表していると考えれば、漫画などの文字媒体ではフォントも役割語やキャラクター言語に近い働きをしていると考えられることができるだろう。

¹² ちなみに日本語の原作でも人間のキャラクターと U-18 の発話のフォントは別のものが使われている。そのため、翻訳でもこの違いを表そうとしていると考えられる。

6. 考察

3 節で挙げた四つの特徴は翻訳においてロボット感を出すのに多かれ少なかれ一役買っていると思われる。しかし先にも述べたが、その一つ一つが個別に文脈なしで与えられた場合、話し手がロボットだと考える人は日本語の〈老人語〉など他の役割語と比べてかなり少ないことが予想される。上の特徴は話し手がロボットであることをそれ自体で示すというより、話し手がロボットであることを読者が知っているという前提のうえで、さらにロボット感を強める要素になるだろう。Eckert (2012) のいうように、ある言語要素に結び付けられている社会的なイメージは決して一定／一種類であるというわけではなく、むしろ文脈によってさまざまな意味を表す（またはその補助となる）ため、これ自体は極めて自然なことである。

さらに特筆すべきこととして、3 節で取り上げたように、ロボキャラはその外見や性格などによって話し方がかなり異なる。このような現象は『クロノトリガー』内の他のロボキャラの発話でも確認できる。ジョニーというバイク型ロボットはモヒカンでサングラスをかけ、日本語ではかなりくだけた、〈男ことば〉交じりの話し方をしする。(10a-c) はジョニーの発話である。

(10) a. 「俺ノ名ハ…ジョニー。コイツラノ頭ダ…。」

You lowlifes can call me Johnny. I'm the leader of this pack.

b. 「ムコウノ大陸ニ、通りタキャ コノ先ノ、ハイウェイ跡デ俺トショウブダ…」

The ruined highway up ahead's the only road you've got. You wanna reach the other side?

Then you're gonna hafta ride—in a race against me, that is!

c. 「ソコノ『ジェットバイク』ヲ 使ワセテヤル… ビビッテンジャネーヨ！ バリバリダゼ！ ベイベー！」

I'll let you use that jetbike, 'cause that's the kinda guy I am. Don't sweat it—and don't you dare chicken out, babe!

英語翻訳では日本語版ジョニーの発話の語彙・形態論的・統語論的特徴から感じられる「ファンキー」な性格とカタカナからくるロボット感を両立することが難しいので、カジュアルな話し方が際立った話し方となっている (wanna, gonna, hafta 等の口語的な言い回し)。非常におもしろいことに、ロボの発話はカタカナが多めの漢字かな交じりで、ひらがなが多少見られるのに対し、ジョニーや他の重要ではない「モブロボキャラ」の発話は全てカタカナと漢字だけである。これはロボの物語における発話の多さ、重要性のほかに、ロボが人間の心を理解しようとし、より人間に近い性格を持っていることと何か関係があるかもしれない¹³。ロボキャラの見た目や性格がどれほど人間に近いかわりや物語での立ち位置などによっ

¹³ 松田 (2019: 83) ではあるビデオゲームのキャラクターが人間の姿から怨霊の姿に変わる場面で、文字の種類が漢字かな交じりからカタカナに変わっていく例を紹介している。

でどれくらいカタカナの使用量が変わってくるかなどは今後の興味深い研究テーマとなり得るだろう。

7. まとめ

本稿では日本 RPG ゲーム『クロノトリガー』と手塚治虫の漫画『ブラックジャック』より「U-18 は知っていた」というエピソードを基に以下のことを分析した：日本語の<ロボット語>にはどのような特徴があるのか。そしてロボ度の高い<ロボット語>は文字媒体で英語でどのように翻訳されているのか。

英語翻訳においては具体的に以下のような特徴が見られた：(i) ロボット関連語彙、(ii) コンピューターの発言、(iii) フォーマリティ、(iv) 角ばったフォント。ただし、これらの特徴を個別に見た場合、発話者としてロボットキャラクターを強く思い起こさせるわけではないことから、文字媒体における英語でのロボ感の表出はかなりの工夫を要すると考えられる。

使用した作品

青木和彦（プロデューサー）、時田貴司（ディレクター）、北瀬住範（ディレクター）、松井聡彦（ディレクター）(1995) 『クロノトリガー』スクウェア。

手塚治虫（1975）「U-18 は知っていた」『ブラック・ジャック(3) 手塚治虫漫画全集 153 』pp.193-234、講談社。

Osamu, T. (2008). *Black Jack Vol.1* (C. Nieh. Trans.). Vertical Inc.

参考文献

Eckert, P. (2012). Three waves of variation study: The emergence of meaning in the study of sociolinguistic variation. *Annual Review of Anthropology* 41, pp. 87–100.

金水敏 (2003) 『ヴァーチャル日本語役割語の謎』岩波書店。

金水敏 (2019) 「小説における仮名の一用法と翻訳 一村上春樹作品を例に一」金水敏（編）『村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書 (2)』pp. 51-57, 大阪大学。

金水敏（編）(2014) 『〈役割語〉小辞典』研究社。

Kinsui, S., & Yamakido, H. (2015). Role Language and Character Language. *Acta Linguistica Asiatica* 5(2): 29-41.

Labov, W. (1966). *The social stratification of English in New York City*. Center for Applied Linguistics.

リンドソコグ, セバスティアン (2018) 「『海辺のカフカ』のキャラクターのスウェーデン語への翻訳の仕方について」金水敏（編）『村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書 (1)』pp. 88-98, 大阪大学。

「私は、あなたヲ…/助けテ…ミセル…ッ…!!」(『遙かなる時空の中で3』)

- 麻子軒 (2019) 「『1Q84』のキャラクターに見る特徴的表現の日中対照—計量的アプローチを用いて—」 金水敏 (編) 『村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書 (2)』 pp.1-17, 大阪大学.
- 松田結貴 (2019) 『ポピュラーカルチャーの詩学 —日本語の文字に秘められたマルチモダリティ—』 風間書房.
- 中屋テレザ (2018) 「『海辺のカフカ』の登場人物ナカタさんの役割語とチェコ語版への反映」 金水敏 (編) 『村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書 (1)』 pp.105-125, 大阪大学.
- 野村涼 (2020) 「日本のロールプレイングゲーム (JRPG) の英語翻訳における役割語・キャラクター言語の表現手法—「古い英語表現」に着目して—」 金水敏 (編) 『村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書 (3)』 pp.13-24, 大阪大学.
- Quirk, R., S. Greenbaum, G. Leech, & Svartvik, J. (1985). *A Comprehensive Grammar of the English Language*. Longman.
- Wojciechowicz, T. (2018) 「『海辺のカフカ』の原書とポーランド語翻訳書との比較・対照」 金水敏 (編) 『村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書 (1)』 pp.54-87, 大阪大学.
- 山口治彦 (2007) 「役割語の個別性と普遍性—日英の対照を通して—」 金水敏 (編) 『役割語研究の地平』 pp.9-25, くろしお出版.
- 山木戸浩子 (2013) 「英語に役割語は存在するのか？」 『日本言語学会第 147 回大会予稿集』 pp.554-559.
- 山木戸浩子 (2016) 「役割語としてのアフリカ系アメリカ人英語の文法について」 金水敏 (編) 『役割語・キャラクター言語研究国際ワークショップ 2015 報告論集』 pp. 91-111.
- 山木戸浩子 (2018) 「ハリウッド映画におけるネイティブ・アメリカン(「インディアン」)の役割語について」 『藤女子大学文学部紀要』 55: 85-123.

『騎士団長殺し』の伊訳における登場人物の発話描写

—二人称の使い分けを中心に—

カミッレリ・ガブリエレ

(フィレンツェ大学博士課程・大阪大学院研究生)

1 はじめに

本論文では、村上春樹氏により 2017 年に発表された小説『騎士団長殺し』のイタリア語版 *L'assassinio del Commendatore* (2019 に Einaudi 社より刊行、Antonietta Pastore 訳) を取り上げ、役割語・キャラクター言語の視点から原作の登場人物の言葉遣いがイタリア語においてどのように翻訳されたかを調査する。

イタリア語では、日本語ほど話し手の非言語的な特徴(性・年齢・品・格など)を表現できる人称代名詞、または文末表現の豊富なヴァリエーションはないが、話し手と聞き手の間にある関係と社会的な距離を表す三種類の対称はある。そこで本研究は、原作における二人称代名詞や文体等により描かれている関係とキャラクターの人物像が、この三種類の二人称の使い分けによって訳書においてどのように置き換えられているかを検討することに焦点を置く。

2 先行研究

原作における登場人物の発話描写の分析は、金水(2003)により提案した「役割語」という概念に基づいた観点から行う。役割語とは、主にフィクションの作品において特定の人物像(年齢・性別・階層など)を連想させる特定の文法・表現・言い回しなどを示す概念である。つまり、母語話者が共有する社会的・言語的なステロタイプと定義される。それに対し、フィクションのキャラクターに当てられた独自の話し方は、金水(2016)によると、「キャラクター言語」と呼ばれる。

『騎士団長殺し』に関する研究は、以前の報告書にて発表された金水(2020)、Lindskog(2020)や劉(2021)の調査が挙げられる。金水は、日本語史の視点から「ない」の代わりに「騎士団長」が用いる打消し「あらない」の淵源を検討し、役割語の視点から騎士団長の人物像についても論じた。Lindskog も劉も、スウェーデン語版や中国版において、原作の役割語がどう変わるか、または翻訳自体が可能なのかという観点から考察を行った。

これまで『騎士団長殺し』のイタリア語翻訳は役割語の枠組みの中では取り上げられなかったため、本稿では、以上の調査結果を考慮し、改めて役割語への訳し方について検討していく。

3 研究資料と研究方法

調査資料として、原作は村上春樹（著）『騎士団長殺し』（新潮社刊。第1部 現れるアイデア編、第2部 遷ろうメタファー編、2017年）、訳書は Antonietta Pastore（訳）*L'assassinio del Commendatore*（Einaudi 社刊。Libro primo. Idee che affiorano、Libro secondo. Metafore che si trasformano、2019年）とする¹。

調査対象となるデータに関して、イタリア語では一人称代名詞は一つしかない、また日本語の文末表現に一致する品詞もないため、第一節で述べたように、本研究では原作でも訳書でも対称代名詞に焦点を当てることとする。尚且つ、原作にて話し手が聞き手と話すときの文体（普通体・丁寧体）も取り上げ、それが訳書における二人称の使い分けと対応するかどうかも考察する。

まず、現代イタリア語における二人称の種類を紹介し、それぞれの用法、淵源と歴史的な背景を説明していく。つづいて、分析したデータを下記の表1にまとめ、両言語の共通点と相違点を比較する。

4 現代イタリア語における対称代名詞

現代イタリア語では、*tu*、*Lei*、*voi* という三種類の二人称が存在する。二人称単数の *tu* は主に同一家族や友人に対して用いられ、親しい間柄を表す対称である。その一方、三人称女性形単数の *Lei*² は目上の相手、初対面の人や尊敬すべき相手に対して敬称の機能を持ち、また親しくない人に距離を置きたい印象を与えるための二人称単数として用いることが可能である（川井：2019）。なお、幼い子供は一般的に誰に対しても *tu* を使うが、中学校（10～11歳）に入ると先生や大人の知人に対して *voi* を用いることになる。その一方で、大人は未成年の相手に対して *tu* を使う。最後に、二人称複数の *voi* は、*tu* の複数形として用いられる場合、同じく親しい間柄を指すが、単数の相手に対して *Lei* のように尊敬を表す対称として用法もある。

二人称の使用の変化や歴史的背景に関して、Rohlf s（1967）、Renzi（1995）、Belardinelli（2007）や Molinelli（2015, 2019）等の研究成果が挙げられる。Molinelli

¹ 引用する際、原作の「第一部」「第二部」と訳書の「第一部」「第二部」はそれぞれ「原1」「原2」と「訳1」「訳2」のように略される。

² 単なる三人女性形単数の *lei* と区別するために、敬称の *Lei* の先頭は文章で大文字とされる（川井：2019）。

(2019)によると、中世前期のラテン語のように、15世紀までのイタリア語において同じ下層階級や中産階級の人の中で、また高層階級が階級の低い者に対して *tu* が用いられたが、非対称な関係の場合（子>親、農奴>主等）や貴族層の間では *voi* が使用された。16世紀に入ると、身分が高い者に対して二人称単数を指す敬称として用いられた女性形名詞である *Signoria*（閣下）や *Magnificenza*（「壮大な人」と訳し得る）の使用によって、対称としての三人称女性形単数 *Lei* の用例がみられはじめ、敬称の表現として *voi* と共存した（Belardinelli 2007）。しかしながら、ファシズム期に外来語だと思われた³*Lei* の使用禁止を制定した方針があったものの（Cicognani 1938）、二十世紀半ばから *Lei* の利用は全階級で普及し、その一方で敬称の *voi* は徐々に使われなくなり、Rohlfes（1967）、Renzi（1993）、や Molinelli（2015）によれば、現代イタリア社会において一部の中南地方（南部ウンブリア州、マルケ州、カンパニア州、アブルッツォ州、プッリャ州やカラブリア州等）の高齢者の間のみで用法が残っている。

5 考察 — 登場人物の発話描写から見られる *tu* と *Lei* の使い分け

次に、本論文で行った『騎士団長殺し』の翻訳の調査結果は下記の表1において、各登場人物の二人組に、二人の間で使われる対称、二人称代名詞、文体、また「人間」であるキャラクターの場合、どんな関係を持つかをまとめている。なお、訳書、あるいは原作で上記に挙げられた特徴が見られない場合、「-」で指し示されている。

表1

組	訳書の対称	原作の二人称	原作の文体	関係
私 ↕ 雨田政彦	<i>tu</i> ↕ <i>tu</i>	君 ↕ おまえ	普通体 ↕ 普通体	友人
私 ↕ ユズ	<i>tu</i> ↕ <i>tu</i>	君 ↕ あなた	普通体 ↕ 普通体	元夫婦
私 ↕ エージェント	<i>Lei</i> ↕ <i>Lei</i>	あなた ↕ あなた	丁寧体 ↕ 丁寧体	仕事関係

³ 敬称の *Lei* の淵源に関して、スペイン語の翻訳借用という他説もある。

私 ↕ ガールフレンド	<i>tu</i> ↕ <i>tu</i>	君 ↕ あなた	普通体 ↕ 普通体	恋人
私 ↕ 免色	<i>Lei</i> ↕ <i>Lei</i>	あなた、 姓+さん ↕ あなた	丁寧体 ↕ 丁寧体	知人、仕事関係
私 ↕ 現場監督	<i>Lei</i> ↕ <i>Lei</i>	- ↕ -	丁寧体 ↕ 丁寧体	仕事関係
私 ↕ ファミリー レスの女性	<i>Lei</i> ↕ <i>Lei</i> → <i>tu</i>	君 ↕ あなた	普通体 ↕ 普通体	知人>肉体関係
私 ↕ 騎士団長	<i>Lei</i> ↕ <i>voi</i>	あなた ↕ 諸君	丁寧体 ↕ 普通体	-
私 ↕ 小道	<i>tu</i> ↕ <i>tu</i>	君 ↕ お兄ちゃん	普通体 ↕ 普通体	兄妹
私 ↕ 秋川笙子	<i>Lei</i> ↕ <i>Lei</i>	あなた ↕ 先生	丁寧体 ↕ 丁寧体	知人
私 ↕ 秋川まりえ	<i>tu</i> ↕ <i>Lei</i>	君 ↕ 先生	普通体 ↕ 普通体	先生と生徒
私 ↕ 雨田具彦	<i>Lei</i> ↕ -	あなた、 姓+さん ↕ -	丁寧体 ↕ -	知人
私 ↕ 顔なが	<i>tu</i> ↕ <i>Lei</i>	おまえ ↕ あなた様	普通体 ↕ 丁寧体	-

私 ↕ 顔のない男	<i>Lei</i> ↕ <i>tu</i>	あなた ↕ おまえ	丁寧体 ↕ 普通体	-
私 ↕ ドンナ・アンナ	<i>Lei</i> ↕ <i>Lei</i>	あなた ↕ あなた	丁寧体 ↕ 丁寧体	-
私 ↕ むろ	<i>tu</i> ↕ -	君 ↕ -	普通体 ↕ 普通体	親子
免色 ↕ 現場監督	<i>Lei</i> ↕ <i>Lei</i>	- ↕ 名字+さん	丁寧体 ↕ 丁寧体	仕事関係
免色 ↕ まりえの母	<i>tu</i> ↕ <i>tu</i>	君 ↕ あなた	普通体 ↕ 普通体	恋人
免色 ↕ 秋川笙子	<i>Lei</i> ↕ <i>Lei</i>	- ↕ あなた、名字+ さん	丁寧体 ↕ 丁寧体	知人
免色 ↕ 秋川まりえ	<i>tu</i> ↕ -	名前+さん、君 ↕ -	丁寧体、 普通体 ↕ 普通体	知人
秋川笙子 ↕ 秋川まりえ	<i>tu</i> ↕ <i>tu</i>	名+ちゃん ↕ 叔母さん	普通体 ↕ 普通体	家族
雨田政彦 ↕ 雨田具彦	<i>tu</i> ↕ -	父さん ↕ -	普通体 ↕ -	親子
秋川まりえ ↕ 騎士団長	<i>Lei</i> ↕ <i>voi</i>	- ↕ 諸君	丁寧体 ↕ 普通体	-

まず、各二人組の間にある関係から訳書の言葉遣いを考察すると、上記に述べた現代イタリア語における *tu* と *Lei* の使い分けが全般的に映し出されていることがうかがえる。兄妹である小径と主人公の「私」、物語の冒頭にて夫婦であったユズと「私」、恋人関係を持つまりえの母と免色、そして大学時代から友人であった政彦と「私」の会話を例として取り上げれば、親しい間柄を持つキャラクターは相互に二人称単数の *tu* を用いる。その一方で、知人である登場人物（「私」と免色、免色と秋川笙子等）や仕事関係を持つキャラクター（「私」と担当エージェント、免色と現場監督等）の間ではお互いに敬称の *Lei* が使用されている。

次に、原作における二人称代名詞と訳書における対称を比較すれば、特に男性キャラクターが用いる二人称代名詞の中で、親しい〈男ことば〉として使用される「君」や「おまえ」は主に *tu* として訳される傾向、より丁寧である「あなた」、「あなた様」や「姓+さん」のような呼称は *Lei* に相当することが考察できる。文体の使い分けについても、男女に関係なく、相手に対して丁寧体を用いる人物は訳書において敬称の *Lei* を使うことが多く、上記のようなパターンが繰り返される。原作では主人公に対して丁寧体を用いずは訳書で *Lei* を用いる、唯一の例外である秋川まりえも、原作において対称として「先生」という尊敬を表す称号を用いるので、翻訳にて *Lei* を使ってもおかしくない。

このような二人称代名詞と対称の等価性、そして文体と対称の等価性によって、主人公「私」と「非人間的」である登場人物（「顔なが」、「顔のない男」、「ドンナ・アンナ」）との原作の会話における距離は訳書にも反映されている。それ故に、登場人物の関係性だけではなく、原作でキャラクターが持つ言語的な特徴も翻訳における *tu* と *Lei* の配分に影響を及ぼしたことが推測できる。

しかしながら、翻訳で使用された対称が原文のイメージと一致しない場合も見られる。

一つ目は、免色は秋川まりえに対して用いる言葉遣いである。二人の会話の描写は少ないが、初対面のときに (1) 免色はまりえに対して「まりえさん」と呼び、丁寧体を用いる。次の場面で (2)、免色は主人公「私」がまりえに対して用いる二人称代名詞「君」を使うことになり、普通体で話す。一方で、イタリア語版では、どちらの場合でも親しみを表す二人称 *tu* が使用されている。

⁴(1) 免色→秋川まりえ

- Ti piace la pittura, Marie? - (訳2、p. 47)

「まりえさんは絵が好きなんですか」(原2、p. 34)

⁴ 以下の下線は引用者によるものである。

(2) 免色→秋川まりえ

- SÍ, hai ragione, funziona così. Mi sono espresso in modo eccessivo. (中略) - (訳 2、p. 167)

「君の言うとおりにだ。言い方が単純にすぎたみたいだ (中略)」 (原 2、p. 113)

二つ目は、主人公が宮城県の海沿いにあるファミリーレストランで遭遇した女性の発話描写の翻訳である。原作においては、一人称は「あたし」で、終助詞として「～の」「～わ」をしばしば用い、テ形動詞による依頼表現を命令形の代わりに使うこと等の特徴からすると、若い女性が用いる〈女ことば〉と思わせる言葉遣いとして解釈できる。または、丁寧体を用いず、全体的に親しい話し方をする人物であるとも言える。しかし、翻訳において、最初にレストランで会話する用例 (3) では、動詞の三人称単数活用形 (*figurarsi* > *si figuri*; *volere* > *vuole: fare* > *fa*) からわかるように、主人公に対して敬称の *Lei* が用いられるが、「私」と一緒に泊まった後、二人称 *tu* に切り替えられる (4)。「私」が彼女に対して用いる言葉遣いについて、用例 (5) では同じく (3) で考察した原作と翻訳のズレが見られる。

(3) ファミリーレストランの女性 → 「私」

- Ma no, si figuri! Cosa vuole che me ne importi di Mori Ōgai! Lei, sto parlando di lei. Che cosa fa, nella vita? - (訳 1、p. 492)

「まさか。森鷗外なんてどうでもいい。あなたのことよ。何をしている人なの？」

(原 I、p. 314)

(4) ファミリーレストランの女性 → 「私」

- Di', mi sa che era da molto che non facevi sesso, tu,- (訳 1、p. 501)

「ねえ、あなたひょっとして、ここのところけっこう長くセックスしてなかったんじゃない？」 (原 1、p.321)

(5) 「私」 → ファミリーレストランの女性

- Comunque, lo conosce o no, quest'uomo? - (訳 1、p. 494)

「で、この男は君の知り合いなの？」 (原 I、p. 316)

第4節で述べたように、現代イタリア語において大人は子供の相手に対して、どんな関係を持って、*tu* を用いることは一般的であるので、初対面のときでも免色がまりえに対

して *tu* を用いることはイタリアの一般読者にとって自然に受け入れられる。ファミリーレストランの女性の発話描写の場合、大人の女性が初対面の相手に *Lei* を用いることが最も一般的なので、訳者は彼女が主人公とより親しい関係になったときからのみ *tu* を置き換えたと考えられる。つきまして、原作における言葉遣いと翻訳における対称の使い分けの間ではある程度の等価性を見出すことはできるものの、上記の例外を考慮すると、訳者は翻訳の過程において、たまに原作の要素と一致させることより、翻訳の受容者の文化的期待に合わせることを優先したと推測する。

6 考察 — 騎士団長が用いる「敬称の *voi*」について

敬称の *voi* を用いるのは騎士団長「イデア」のみである。

(6) 騎士団長→「私」

– Come voi sapete bene, signore. Eppure adesso non ho ferite. Vedete? Non ne ho! Se me ne andassi in giro sanguinando sarebbe un problema per me, e una seccatura per voi. (中略) - (訳 1、p. 544)

「諸君もよく知ってのとおりだ。しかし今のあたしには傷はあらない。ほら、あらないだろう？」

だらだら血を流しながら歩き回るのは、あたしとしてもいささか面倒だし、諸君にもさぞや迷惑だろうと思うんだ (中略)」 (原 1、p. 349)

原作においては、他のキャラクターと比べれば独自の容姿や言葉遣いを持つ人物として描かれている。身長は「60センチばかり」で、「飛鳥時代の遺族階級」のような伝統的な衣装をまとめ、「顔なが」、「ドンナ・アンナ」や「顔のない男」のように「非人間的」な存在である。言語レベルにおいて、一人称は「あたし」、二人称は「諸君」、「ある」の打消しとして「ない」ではなく「あらない」を用い、「いる」の代わりに「おる」を使い、終助詞「ぜ」や打消し「ん」の用例が見られ、非丁寧体を用いることが多い等の特徴が挙げられる。

一人称代名詞「あたし」を用いる男性キャラクターに関して、役割語の視点から見ていくと、金水 (編) (2014) の『〈役割語〉の小辞典』によれば、「あたし」の機能は「〈江戸ことば〉の一部として江戸の町人男性を表す。青年層からご隠居まで、主に大人が用いる (中略) 〈下町ことば〉の一部としても用いられる。東京の下町で生活を営む成人男性、あるいは東京落語の家を想起させる」 (pp.10 - 11) とされる。また、「諸君」は明治時代の学生言葉である〈書生語〉に起源を持ち、複数の話し手を指し示し、属性を表

わす名詞の後ろに付加して二人称または三人称複数代名詞として用法がある。しかし、騎士団長の言葉遣いでは「諸君」が単数の相手（複数の場合は「諸君ら」）を指すという独特な用例が見られる。補助動詞「おる」、断定の助動詞「だ」、動詞の打ち消し「ん」は《老人語》、あるいは《博士語》の特徴である（金水 2003）。打消しの「あらない」の淵源について、金水（2020）は近世浄瑠璃床本に用例が見え、江戸時代の武家に仕えた中間らが用いた、関東方言に影響を受けた「奴言葉/六法甘葉」の中に「あらない」が自然に溶け込んだと考えられる。または、「あらない」を直接方言に求めることはできないものの、神奈川県において「仕方が無い」と意味する「ショーガンネー」という表現に「あらない」の痕跡が認められるため、かつて関東方言に「あらない」という語形が存在していた可能性があるとも述べる。

全体的として、騎士団長の言葉遣いの特徴は、一つの〈時代ことば〉としても一つの役割語のカテゴリーとしても扱うことはできないが、古めかしい話し方を想起させているものと考えられる。この点について、金水（2020）もこのような話しぶりは〈老人語〉、あるいは〈博士語〉に類似のものであり、かつ下町の男性がよく用いた話し方が混ぜ合わされているという印象を与えると結論付けている。

そのゆえ、翻訳における *voi* は、同じように、騎士団長の話し方を他の登場人物の言葉遣いより古めかしく感じさせるための方法として用いられたのではないかと推測できる。上記に述べたとおり、現代のイタリア社会において *voi* の使用は一部の地方でまだ残っているが、翻訳された騎士団長のセリフでは語彙レベルでも文法レベルでも標準語から離れている特徴が一切見られないため、*voi* が方言性を表す手段として使用されたとは考えがたい。

スウェーデン語版でも中国版でもこのようなアプローチが用いられたことがうかがえる。スウェーデン語では、打消しの「あらない」に相当する副詞 *ingalunda*、あるいは理由を表す接尾辞 *ty* 等の使用によって、騎士団長の言葉遣いは他の登場人物よりやや堅苦しくて古めかしく感じさせる（Lindskog 2020）。劉（2021）の考察によると、林少華氏の中国語翻訳では、打消し「无有」や「乃」等の古語によって、騎士団長の喋り方に古風な印象を与える。同じく、イタリア語訳で騎士団長が用いる *voi* は原作における非丁寧な話し方と完全に一致しないものの、言語レベルにおいて他の登場人物とさらに一線を画し、騎士団長の変った話し方を反映できる機能を持たされたと考えられる。

7 さいごに

本稿では、『騎士団長殺し』のイタリア語翻訳を考察し、イタリア語の対称の使い分けによって、原作における話し手と聞き手の関係が一致するかどうか、そして訳書において

騎士団長の対称である *voi* が役割語の観点からどのような機能をもつかを確かめた。今後の課題としては、『1Q84』、『海辺のカフカ』等の他の村上春樹氏の作品を取り上げ、同様の分析を行いたい。

調査資料

村上春樹 (2017) 『騎士団長殺し第1部 踊れるアイデア編』新潮社。

村上春樹 (2017) 『騎士団長殺し第2部 遷ろうメタファー編』新潮社。

村上春樹 (著) Antonietta Pastore (訳) (2019) *L'assassinio del Commendatore. Libro primo. Idee che affiorano*, Einaudi 社。

村上春樹 (著) Antonietta Pastore (訳) (2019) *L'assassinio del Commendatore Libro secondo. Metafore che si trasformano*, Einaudi 社。

参考文献 (日本語)

川井正彦 (2019) 『詳解 現代イタリア語文法』東京図書出版

金水敏 (2003) 『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』岩波書店。

金水敏 (編) (2014) 『〈役割語〉小辞典』研究社。

金水敏 (2016) 「役割語とキャラクター言語」『役割語・キャラクター言語研究国際ワークショップ報告論集』 pp. 5-13, 私家版。

金水敏 (2020) 「村上春樹作品と日本語史の「共鳴」-『騎士団長殺し』騎士団長の「あらない」再考-」『村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書 (3)』 pp. 39-47, 大阪大学大学院文学研究科。

劉翔 (2021) 「『騎士団長』におけるキャラクターの言語表現及び中国語訳の分析について」『村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書 (4)』 pp. 63-77, 大阪大学大学院文学研究科。

Lindskog, Sven Sebastian (2020) 「『騎士団長殺し』のキャラクターのスウェーデン語への翻訳の仕方について」『村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書 (3)』 pp. 1-11, 大阪大学大学院文学研究科

参考文献 (イタリア語・英語)

Belardinelli, Paolo (2007), "Sui pronomi di cortesia", in *La Crusca per voi*, 35, pp. 13-14.

Cicognani, Bruno (1938), "Abolizione del 'lei'", in *Corriere della Sera* (15 gennaio).

Rohlf, Gerhard (1967) , *Grammatica storica della lingua italiana e dei suoi dialetti. Morfologia*, Einaudi, pp.181-183.

- Renzi, Lorenzo (1993) , “La deissi personale e il suo uso sociale”, in *Studi di Grammatica Italiana*, XV, pp. 347-390.
- Molinelli, Piera(2015) , ”Polite forms and sociolinguistic dynamics in contacts between varieties of Italian”, in Consani C. (a cura di), *Contatto interlinguistico fra presente e passato*, LED, pp. 283-313.
- Molinelli, Piera (2019) , “Forme di cortesia nella storia dell’italiano: cambiamenti nella lingua e nei rapporti sociali”. In Åkerström U. (a cura di), *L’italiano e la ricerca. Temi linguistici e letterari nel terzo millennio*, Aracne, pp. 53-71.

村上春樹の小説における《人格》と

《キャラクター》の逸脱[†]

—『騎士団長殺し』とその翻訳を中心に—

金水 敏

(大阪大学)

1 はじめに

村上春樹文学には、さまざまな意味で常軌を逸脱した人物が登場し、物語において重要な役割を果たしている。それらの人物は、特にその発話スタイルに特徴が顕れている場合が多いが、そのような発話スタイルの特異性は、他言語への翻訳に当たって種々の問題を引き起こすことになるため、ターゲット言語の特徴に応じた翻訳家の工夫に着目されるところである。

本講演では、そのような登場人物の例として、『騎士団長殺し』（2017, 新潮社）に登場する「騎士団長（アイデア）」の発話を例に取り、主として英語訳（2018, P. Gabriel & T. Goossen（翻訳）, Knopf 他）における対応について検討を加えるが、加えて中国語訳として頼明珠氏による繁体字版（2017, 時報文化）と林少華氏による簡体字版（2018, 上海訳文出版社）の翻訳状況についても言及する。

2 登場人物の《人格》と《キャラクター》

金水（2021）では、フィクションの登場人物（インディビジュアル）を構成する理論的な要素として、《人格》と《キャラクター》を区別している。

《キャラクター》は、記述可能、転移可能な属性の集合体で、個体を超えて相同性、類似性、相反性等について述べることができる。一方で《人格》とは、登場人物の唯一性を与えるところの、「魂」「霊」「心」「自我」と称されることもある存在で、私たち読者はこの《人格》に共感したり相対したりしながら、フィクションの中で一回的な時間を生きる体験を味わう。

[†] 本稿の原文は、2021年第10回村上春樹国際シンポジウム「村上春樹文学における「逸脱」（主催：淡江大学村上春樹研究センター）における基調講演②「村上春樹の小説における《人格》と《キャラクター》の逸脱—『騎士団長殺し』とその翻訳を中心に—」の発表要旨集に所収のものであるが、本報告書に掲載するに当たって加筆修正を加えている。

属性としての《キャラクター》は、下記のような要素によって記述できる。

- (1) a. 肉体的属性
- b. 社会的属性
- c. 行動的属性
- d. 心的属性
- e. その他の特徴

このうち、言語的特徴、すなわち役割語を含むキャラクター言語は、cの行動的属性に含まれるが、b～eのいずれの属性とも連動し、調和し、場合によってはミスマッチを引き起こす場合もある。役割語、キャラクター言語については金水（2003; 2014; 2016; 2017b）、Kinsui（2017a）、Kinsui & Yamakido（2015）、Teshigawara & Kinsui（2011）を参照されたい。

また金水（2017b）その他では、フィクションの登場人物の元型（architype. cf. Vogler 1998）を、自己同一化、視点や内面描写、また言語の観点から次の3つのクラスに分けることを提案した。

- (2) **クラス 1:** 〈ヒーロー〉すなわち主人公または主人公クラスのキャラクターで、言語的には、標準語を話すことが最も多い。それは、読者や視聴者にとって、一番接近しやすく、自己同一化しやすいという条件から来る制約である。

クラス 2: 〈メンター〉、〈影〉、〈変貌者〉、〈トリックスター〉など、個性が強く、〈ヒーロー〉に強い影響を与えるキャラクターが含まれる。言語的には、標準語やステレオタイプな役割語も用いられるが、独自のスタイルで読者に強い印象を与える工夫がなされることも多い。

クラス 3: 名前も付けられていないようなモブ・キャラで、言語的には、標準語も含め、できるだけシーンの中で目立たないスタイルが選ばれる。

このクラス分けは、読者と《人格》の関係性（主として自己同一化の強弱）による分類とみることができる。クラス 1と2、クラス 2と3の間には中間的なタイプも設定可能であり、また物語の途中でクラスが変わることもあり得る。今回採り上げる「騎士団長」の元型は、典型的なクラス 2のタイプであり、しかもその発話スタイルは彼の個性にふさわしく、極めて特徴的である。

さて、言語的特徴は登場人物の《キャラクター》表現にとっても強力な手段となりうるが、言語個別的な特徴に依存している要素は他の言語に直接移転することは困難であるか、あるいはまったく不可能である。特に日本語では役割語が発達しているので、言語的特徴による《キャラクター》表現が多用されるが、その分、他の言語への翻訳に困難を来す場合が多い。したがって、フィクションの翻訳に当たっては、ソース言語によって表現される《キャラクター》を総合的に分析した上で、その人物像を表現するために適切なターゲット言語の表現を選択するという過程が必要となる。

本講演では、そのような過程を具体的に考察するケーススタディとして、村上春樹の小説『騎士団長殺し』における、「騎士団長」の発話を採り上げることとする。このキャラクターを採り上げたのは、彼の人物設定が極めて特異であり、しかもその人物造形に彼の「変わった話し方」が大きく関与しているからである。

一般に、言語変種の翻訳が極めて困難であることが指摘されてきた (Nida 1972; Yau 2014; Colina 2015) が、その話し方が人物造形に深く関与する場合は、何らかの方法で訳出する手段を見つけないといけない。そのような、人物造形に配慮した翻訳法について考察する上で、この小説はよい手がかりを与えてくれるはずである。

《キャラクター》造形における話し方の訳出について取り扱った先行文献に、山木戸 (2018; 2019) がある。この文献では、同じく村上春樹の小説『海辺のカフカ』における「ナカタさん」の話し方の翻訳方法が採り上げられている。この小説の翻訳者は P. Gabriel 氏であり、彼は『騎士団長殺し』の翻訳者の一人でもあるので、この点も好都合である。山木戸氏の議論については後に言及する。

3 『騎士団長殺し』と騎士団長 (アイデア) について

『騎士団長殺し』は村上春樹の 14 作目の長編小説であり、2021 年現在、彼の最新の長編小説となる。2017 年に新潮社から刊行された。また 2019 年に文庫版が新潮社から出版された。英訳本は、2018 年に Philip Gabriel と Ted Goosen の翻訳により、New York の Knopf と、London の Harvill Secker から出版され、また 2019 年には Vintage International Edition として New York で出版されている。

『騎士団長殺し』に登場する重要な登場人物である、「騎士団長」の属性について整理しておく。騎士団長は、「アイデア」が主人公の前に現れるための仮の姿として、高名な日本画家、雨田具彦の描いた『騎士団長殺し』の中に描かれた「騎士団長」の姿を借りているので、そう呼ばれる。

最初、主人公と免色は、その人物のことを、雨田具彦の小田原のアトリエの裏にある、祠の下の石室にいた「即身仏」、すなわちミイラだと思っていた。

アイデアとは何者であるかという点に関しては、あまり詳細には触れられていないが、とりあえず次のように言及されている。

- (3) 「アイデアというのは、要するに観念のことなんだ。でもすべての観念がアイデアというわけじゃない。たとえば愛そのものはアイデアではないかもしれない。しかし愛を成り立たせているものは間違いなくアイデアだ。アイデアなくして愛は存在しえない。でも、そんな話を始めるときりがなくなる。そして正直言って、ぼくにも正確な定義みたいなものはわからない。でもとにかくアイデアは観念であり、観念は姿かたちを持たない。ただの抽象的なものだ。でもそれでは人の目には見えないから、そのアイデアはこの絵の中の騎士団長の姿かたちをとりあえずとって、いわば借用して、ぼくの前にあらわれたんだよ。そこまではわかるかな？」（新潮文庫 4/243）

「アイデア」と言えばプラトンの「アイデア論」をまず想起するが、本小説のアイデアとプラトンやギリシャ哲学との関連は作中では直接の言及がない。なお、同じく雨田具彦の絵から現れた「顔なが」が自らを「メタファー」と呼んでいることと対をなす。アイデアは超自然的な力を持っていて、一定の制約のもとで時間や空間を移動し、未来を見通すことができる。その力を用いて、主人公の「私」や「秋川まりえ」の自立・成長を助け、導いてくれる。そういう点で、後にも述べるように、アイデアの元型は〈メンター〉であると言える（金水 2003）。

雨田具彦の描いた『騎士団長殺し』は、モーツァルトのオペラ『ドン・ジョバンニ』に題材を持っている。このオペラの主人公であるドン・ジョバンニはスペインの伝説的な放蕩者で、ドンナ・アンナという娘に夜這いをかけようとし、彼女を救うために駆けつけた父親、騎士団長を殺害してしまう。具彦の絵には、ドン・ジョバンニが騎士団長をまさしく殺害しようとしているシーンが描かれており、ドン・ジョバンニと騎士団長の他、ドンナ・アンナと、ドン・ジョバンニの従者レポレッロと、謎の人物である「顔なが」が描き込まれている。

しかしその描きようは単純ではなく、舞台が飛鳥時代（西暦 592-710 年）の日本に置き換えられているのだ。その絵の様子について描かれた部分を引用する。

- (4) しかしその『騎士団長殺し』という絵の中では、血が流されていた。それもリアルな血がたっぷり流されていた。二人の男が重そうな古代の剣を手に争っている。それはどうやら個人的な果たし合いのように見える。争っているのは一人の若い男と、一人の年老いた男だ。若い男が、剣を年上の男の胸に深く突き立てている。若い男は細

い真っ黒な口髭をはやし、淡いよもぎ色の細身の衣服を着ている。年老いた男は白い装束に身を包み、豊かな白い顎鬚をはやししている。首に珠を連ねた首飾りをつけている。彼は持っていた剣をとり落とし、その剣はまだ地面に落ちきっていない。彼の胸からは血が勢いよく噴き出している。剣の刃先がおそらく大動脈を貫いたのだろう。その血は彼の白い装束を赤く染めている。口は苦痛のために歪んでいる。目はかっと見開かれ、無念そうに虚空を呪んでいる。彼は自分が敗れたことを悟っている。しかし本当の痛みはまだ訪れていない。（新潮文庫 1/125）

- (5) おそらくモーツァルトのオペラと、飛鳥時代を扱った日本画という組み合わせが、あまりにかけ離れすぎていたからだろう。だから私の中でその二つがうまく結びつかなかったのだ。しかしいったんわかってしまえば、すべては明らかだった。雨田具彦はモーツァルトのオペラの世界をそのまま飛鳥時代に「翻案」したのだ。たしかに興味深い試みだ。しかしその翻案の必然性はいったいどこにあるのだろうか？それは彼の普段の画調とはあまりに違いすぎている。そしてなぜ彼は、その絵をわざわざ嚴重に梱包して屋根裏に隠匿しなくてはならなかったのだろうか？（新潮文庫 1/132）

騎士団長はこの絵の中の騎士団長と同じ姿をしているので、飛鳥時代の貴族の姿をしているのである。但しその身長は 60 cm ほどである。その姿が描写された部分を引用する。

- (6) 騎士団長もやはり私から目を逸らさず、言葉も発しなかった。唇はまっすぐ結ばれていた。そしてソファの上に短い脚をまっすぐ投げ出していた。背もたれに背をもたせかけていたが、頭は背もたれのとっぺんにも届いていなかった。足には奇妙な私たちの小さな靴を履いていた。靴は黒い革のようなものでできている。先が尖って、上を向いている。腰には柄に飾りのついた長剣を帯びていた。長剣とは言っても、身体に合ったサイズのものだから、実際の大きさからすれば短刀に近い。しかしそれはもちろん凶器になりうるはずだ。もしそれが本物の剣であるのなら。（新潮文庫 2/124）

また、小説の中で明かされていく背景として、この絵は雨田具彦が若き日にウィーン留学をした際に関わりを持った、ナチ高官の殺害未遂事件を比喩的に描いたものであるということが分かってくる。

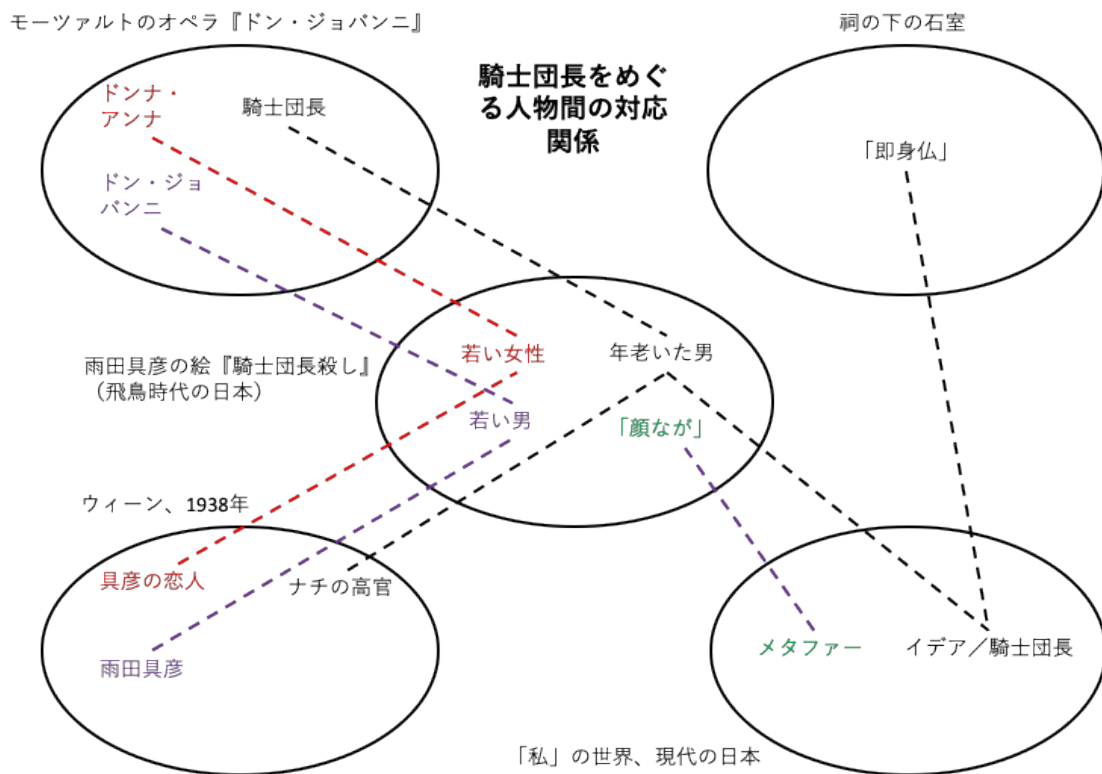
以上の記述をまとめると、騎士団長の属性は次のようにまとめられる。

(7) 騎士団長の属性(言語的属性を除く)

- a. 彼は最初、即身仏あるいはミイラだと思われていた。
- b. その正体はアイデアである。
- c. 名称「騎士団長」はモーツァルトのオペラ『ドン・ジョバンニ』の登場人物から取られている。
- d. その姿は、雨田具彦の描いた絵である『騎士団長殺し』から借用されている。すなわち日本の飛鳥時代の高い身分にある老人の姿をし、剣を腰に下げている。
- e. 騎士団長は、ウィーンで具彦が関与したナチの高官の比喩的な表現でもある。
- f. ただし身長は、絵のサイズに従って、60 cm しかない。
- g. その姿は主人公の「私」と秋川まりえにしか見えない。

(7a-e) の相互関係を図1として示す。

図1：騎士団長をめぐる人物間の対応関係



4 日本語原作における騎士団長の言語的特徴

4.1 概要

騎士団長は、「むしろ饒舌と言っていい」と書かれるくらいによくしゃべる。台詞の量をパラグラフ単位で数えると、189 パラグラフに及ぶ。

一見して、騎士団長の台詞は、日本語母語話者に大変奇妙な印象を与える。その言語的特徴は、次のようにまとめられる。

(8) 日本語原作における騎士団長の言語的特徴

- a. 対象物の不存在を表す「ない」の代わりに、存在動詞「ある」の否定形「あらぬ」を用いる。
- b. 話し相手を「諸君」で指し示す。
- c. 自分のことを「あたし」で指し示す。
- d. 文末の終助詞として、「ぜ」を多用する。
- e. 有生物の存在を表す動詞「いる」の代わりに、「おる」を多く用いる。また動詞の否定形に「-ない」ではなく「-ん」を多く用いる（「あらぬ」は除く）。これらの特徴を含め、役割語〈老人語〉の特徴を多く示す。

以下に、個々の項目についてやや詳しく述べる。

4.2 「あらぬ」について

一般的に動詞の否定形は、動詞の未然形に否定辞「-ない」を付加することで作られるが、存在を表す動詞「ある」だけは例外で、「あらぬ」という形式はほとんど用いられない。その代わりに、非存在を表す形容詞「ない」を用いる。形容詞「ない」は、対象の非存在を表すだけでなく、形容詞の否定やコピュラ（-だ/-である）の否定にも用いられる。ところが騎士団長は、この「ない」を使うべき所に「あらぬ」を用いる。

この様子を、標準的な形式と、騎士団長の用いる形式を対比させて示す。

(9)	標準語	騎士団長
a. 非存在	時間がない	時間があらぬ
b. 形容詞の否定	赤くない	赤くあらぬ
c. コピュラの否定	霊ではない	霊ではあらぬ

この「あらない」という形は、方言にもほとんど存在しないので、日本語の母語話者には極めて奇妙な印象を与える。金水（2019/2020）では、この「あらない」の典拠を日本語史資料から探したが、直接の源流と断定できる文献はなく、村上春樹が騎士団長の存在の奇妙さを強調するために、人工的に創り出した形式ではないかという推測を述べている。

4.3 「諸君」について

「諸君」は現代の標準語でも用いられる、二人称複数の代名詞であるが、日常的な会話ではほとんど用いられず、まれに演説や講演などで同輩や目下の聞き手を指し示すのに用いられるくらいである。歴史的には、明治時代の学生が使い始めたのが最初で、その歴史的背景により、「諸君」は金水（2003・2017a）あるいは金水（編）（2014）では〈書生語〉あるいは〈演説ことば〉という役割語の要素となったとしている。

「諸君」はそのように、形式張って尊大な語感を伴う語である。騎士団長が元来二人称複数を表す形式であるこの語を、単数の聞き手を指し示すために用いていことの奇妙さは、小説の中でも指摘されている。

(10) 質問はたくさんあった。というか、あるはずだった。しかし私にはなぜかひとつも思いつけなかった。なぜ私は単数であるはずなのに、「諸君」と呼ばれるのだろうか？ しかしそれはあくまで些細な疑問だ。わざわざ尋ねるほどのことでもない。あるいは「イデア」の世界には二人称単数というものはもともと存在しないのかもしれない。（新潮文庫 2/129）

I had plenty of questions. Or rather, I should have had. But for some reason I couldn't think of a single one. Why did he address me as “my friends”? But that was trivial, not worth asking about. Maybe in the world of an Idea there was no second-person singular. (Harvill Secker p. 236)

ここに現れているように、諸君は“my friends”と翻訳されているが、この翻訳には、日本語と英語の人称の違いに関わる問題がある。このことについては後述する。

騎士団長の発話では、話し相手を指し示す時には必ず諸君が用いられることになっているが、私が調査した限りで1箇所だけ一般的な二人称単数の代名詞「きみ」が使われている箇所があった。

(11) 「しかしひとつだけ諸君に教えてあげよう。あくまでささやかなことだが、明日の夜に電話がかかってくるであろう。免色くんからの電話だが、そいつにはよくよく考え

てから返答する方がよろしいぜ。どれだけ考えたところで、きみの回答は結果的にちつとも変わらんだろうが、それにしてもよくよく考えた方がよろしい」(下線は引用者による。新潮文庫 2/259)

“I will, however, tell my friends one thing. Nothing that is enormously significant, but tomorrow night you'll get a phone call. A call from Menshiki. Think things over very carefully before you answer. Your answer will be the same no matter how much you think it over, but it is still best to think it over very carefully.” (Harvill Secker p. 302)

この場所で「きみ」を用いる必然的な理由は見いだせないので、おそらくは作者や編集者の不注意によるミスではないかと考えられる。

なお、日本語ではよく知られているように、項を省略しても復元可能な箇所では、その項を省略することができるのに対し、英語では基本的に項の省略はごく限られた条件の下でしか起こらない。このことも代名詞の翻訳を複雑にする。後ほど触れることとする。

4.4 〈老人語〉の特徴と「あたし」「-ぜ」

(12) 〈老人語〉の特徴

- a. 有生物の存在を表す動詞として、標準語の「いる」の代わりに「おる」を用いる。
アスペクト表示形式として存在動詞を用いる時も同様である。(例：あそこに人がいる／分かっておる)
- b. 動詞の否定形の接辞「-ない」の代わりに「-んを」を用いる。(例：分からん)
- c. コピュラ「-だ」の代わりに「-じゃ」を用いる。(例：雨じゃ)
- d. しばしば、1人称代名詞として「わし」を用いる。

騎士団長の台詞と (12) を照らし合わせた場合、(a)と(b)がよく当てはまるが、(c)と(d)は当てはまらない。しかし(a)と(b)だけで、全体の印象はかなり〈老人語〉に偏る。

また、騎士団長は全体的に古風な表現、堅苦しい印象を与える漢語を多用し、また文末の「-のだ」を「んだ」と崩さずに、正確に「-のだ」と発音するなどの特徴から、老人の中でも、学者や仙人など、厳格な態度を保持するタイプの老人という印象を与える。このような印象は、〈メンター〉という元型の言語としては典型的と言える。

一方で、金水(編)(2014)によれば、一人称の「あたし」は〈女ことば〉、〈(江戸時代の)町人ことば〉、〈下町ことば〉で用いられるとされ、また終助詞の「-ぜ」は〈江戸ことば〉、〈やくざことば〉、〈下町ことば〉など、品位の低い印象をあたえる言葉づかいに用いられることが指摘されている。

すなわち、堅苦しく厳格な性格の老人のイメージと、「あたし」「-ぜ」がもたらすイメージを足し合わせると、“下町そだちの老学者”のような個性的なキャラクターを想起させることとなる。

4.5 日本語原作における騎士団長の特徴のまとめ

第3節で見た騎士団長の特徴は、抽象的な概念としてのアイデア、『ドン・ジョバンニ』の登場人物としての「騎士団長」、飛鳥時代の貴族という3つのキャラクターが折り重なっていたわけであるが、言語から見ると、〈老人語〉としての要素がもっとも強く感じられる。

また発言の内容から見ると、断定的で達観した発言によって主人公やまりえを強く導こうとする姿勢が見られる点においても、老人の〈メンター〉としての役割がもっとも前面に出ていると言えよう。

しかし一方で、「あたし」や「-ぜ」の使用は、典型的な老人像からやや逸脱した下町的な印象も添えている。また、時に、敢えて性的な話題にも触れるなど、単に厳格なだけの老人像とはことなり、飄々とした性格も感じさせる。これに加えて、「あらない」の使用は、超自然的・超越的な存在としての神秘性を醸し出している。

村上春樹の先行作品の登場人物と見比べた場合、『海辺のカフカ』に登場する、「カーネル・サンダーズ」にかなり近い人物設定であるとも言える。カーネル・サンダーズもまた、超越的な存在の意思によってナカタさんを援護する〈メンター〉としての役割を担った老人であった。

5 英訳版における The Commendatore（騎士団長）の言語的特徴

5.1 概観

英語訳された the Commendatore（騎士団長）の台詞の言語的特徴については、私の英語力の不足もあって、まだ十分な分析が出来ていないが、特に目立ついくつかの特徴について指摘し、分析を試みたい。

まず言えることは、(8)で示した原作の騎士団長の言語的特徴は、直接的に英語に移転することは不可能であるか、限りなく不可能に近い。

直接的な転移が難しい特徴は、翻訳に当たってはストーリーやキャラクター構築に差し支えない限りにおいて無視するというのも一つの方法であり、実際に(8c-e)は事実上無視されている。

しかし、騎士団長の台詞を完全に標準的な英語に置き換えられない理由がある。それは、彼の話し方が「ずいぶん不思議なしゃべり方」 “an odd way of speaking” であるとテキスト中に書かれているからである。

(13) 私はそれでもまだ黙っていた。言葉は出てこなかった。まず最初に思ったのは、この男はちゃんとしゃべれるんだということだった。次に思ったのは、この男はずいぶん不思議なしゃべり方をすることだった。それは「普通の人間はまずこのようにはしゃべらない」という種類のしゃべり方だった。しかし考えてみれば、絵からそのまま抜け出してきた身長六十センチの騎士団長がそもそも「普通の人間」であるわけではないのだ。だから彼がどんなしゃべり方をしたところで、驚くにはあたらないはずだ。(新潮文庫 2/125)

Even with this new information, I remained silent. No words came. My first thought was, Oh, so he can talk? My next thought was that he sure had an odd way of speaking. It was not the way ordinary people would speak. But then again, the little two-foot Commendatore was in no way ordinary. So whatever his manner of speech, it shouldn't be surprising. (Harvill Secker p. 234)

従って、翻訳者は、英語の特性に沿った他の代替手段を用いて、“an odd way of speaking” を創り出さなくてはならない。しかもその話し方が、原作のキャラクターを壊すことなく再構築するようなものでなければならないということである。

そのような英語訳の *The Commendator* (騎士団長) の台詞の工夫として、次のような特徴を採り上げる。

- (14) a. Affirmative/Negative
b. My friends
c. その他の特徴

5.2 「あらない」と Affirmative/Negative

すでに述べたように、「あらない」は日本語原作における騎士団長の話し方の最大の特徴をなしているが、しかしこの形式の奇妙さは日本語の固有性に由来するものであって、その等価物を英語に見いだすことは難しい。実際、「あらない」に対応する箇所は標準英語の表現になっている。

「あらない」の対応物とは言えないが、英語訳の the Commendatore (騎士団長) の話し方で目を引くのは、“yes” の代わりに “affirmative”、“no” の代わりに “negative” を用いる点である。このような応答詞としての意味で “affirmative”、“negative” を用いることは、日常会話ではほとんど見られない。それ故に、the Commendatore の話し方の奇妙さを表現するためには十分な効果を発揮していると言えるだろう。

(15) 「ああ、本物の剣だぜ」と騎士団長は私の心を読んだように言った。小さな身体の内によく通る声だった。「小さくはあるが、切ればちゃんと血が出る」(新潮文庫 2/125)

“A real sword it is,” the Commendatore said pleasantly, as if reading my mind. His voice carried, despite his small stature. “Affirmative! It's small, but should you cut with it, blood will certainly come out.” (Harvill Secker p. 234)

(16) 「あたしは夢なんかじゃあらないよ、もちろん」と騎士団長はやはり私の心を読み取ったように言った。「というか、あたしはむしろ覚醒に近い存在だ」(新潮文庫 2/139)

“I am no dream, I can tell you. Negative. Of course,” the Commendatore said, once again reading my thoughts. “I am closer to wakefulness than dream.” (Harvill Secker p. 241)

なお、この語法で英語圏の話者が想起するのは、無線通信における応答のシーンではないだろうか。無線通信は間接的に軍事的なシーンへの連想も喚起するので、the Commendatore (騎士団長) の話し方に軍人の属性を付け加える意図が翻訳者にあったのであろう。例えば、ベトナム戦争当時の海兵隊の訓練やベトナムにおける戦闘シーンを描いた、Stanley Kubrick 監督の映画 *Full Metal Jacket* (1987 年公開) では、兵士たちが affirmative を 2 回、negative を 4 回用いている様子が描かれていて、これらの語が軍事的なイメージを喚起しやすいことが見て取れる。

ただし、“yes” “no” がすべて “affirmative” “negative” に置き換えられているわけではなく、“yes” “no” もよく用いられている。また日本語原文に、対応する応答詞がない場合でも “affirmative” “negative” が用いられている箇所がいくつもある。つまり、時々「ここでの話者は the Commendatore (騎士団長) である」ということを読者に分からせるために、所々で “affirmative” “negative” をちりばめている、という印象を受ける。

5.3 「諸君」と “my friends”

(10) の用例の引用において、日本語原文の「諸君」の用法が主人公にとって疑問に思われたことが示されている。「諸君」は日本語では二人称複数の代名詞であり、これを「あなた」

「きみ」「おまえ」のような二人称単数の代名詞の代わりに用いることは普通は起こらないから、主人公がこの用法に不審を持つことは自然である。

翻訳者は「諸君」の対応物として“my friends”という表現を選んだ。しかし、日本語と英語の文法的特徴の違いから、単に語彙項目の置き換えでは済まない問題が派生してくる。一つは、それは、「諸君」は日本語において二人称複数であり、「諸君」を用いる奇妙さは、単数か複数かという違いにおける違和感に留まることである。

(17) 「良い質問だ」と騎士団長は言った。そして小さな白い人差し指を一本立てた。
「とても良い質問だぜ、諸君。あたしとは何か？ しかるに今はとりあえず騎士団長だ。騎士団長以外の何ものでもない。しかしもちろんそれは仮の姿だ。次に何になっているかはわからん。じゃあ、あたしはそもそもは何なのか？ ていうか、諸君とはいったい何なのだ？ 諸君はそうして諸君の姿かたちをとっておるが、そもそもはいったい何なのだ？ そんなことを急に問われたら、諸君にしたってずいぶん戸惑うだろうが。あたしの場合もそれと同じことだ」(新潮文庫 2/128)

“An excellent question,” the Commendatore said. He held up a tiny white index finger. “An excellent question indeed, my friends. What am I? I am now, for the time being, the Commendatore. Nothing other than the Commendatore. But this form is but temporary. I do not know what I will be next. What am I to begin with? Or I could say, what are you, my friends? My friends have your own appearance, but what are you to begin with? If you were asked that same question, my friends might indeed be confused, I imagine. It is the same thing with me.” (Harvill Secker p. 236)

第二に、日本語では必ずしも主語を出し続ける必要はなく、文脈的に項が復元可能な箇所では代名詞そのものを省略することができる(“代名詞脱落” **pro drop** と呼ばれる)ので、項が省略された箇所では生じることがなく、そのことによって「諸君」がもたらす違和感はかなり緩和される。

ところが、英語の“my friends”はかなり事情がことなる。まず“my friends”の用法を、呼格の位置に置かれた呼びかけの用法と、動詞の項として使用する用法との二つに分けて考えよう。

呼格の用法では、“my friends”は相手への呼びかけとして自然であるので、違和感は“単数か、複数か”という違いに留まり、日本語と大差ない効果が得られる。しかし、項としての用法では“my friends”は三人称複数であるので、英語話者の理解としては、話し相手を指しているとは捉えないのが普通である。

しかも英語では、項の省略は起こらないので、話し相手を指し示す項の位置に “my friends” を使い続けると、ほとんど理解不能なほどに奇妙な文章になってしまう。そのことを避けるために、翻訳文では実は、“my friends” と “you” を混ぜて用いている。また、どこで “my friends” を用い、“you” を用いるかは、原文とは対応性が見いだせず、かなり恣意的にも見える。

この点について同様の問題が、実は過去の村上春樹の作品においても起こっている。それが *Kafka on the Shore* (『海辺のカフカ』) における Mr. Nakata の発話である。彼は、原文では常に自分のことを指し示す時に、「わたし」「ぼく」などの通常の 1 人称代名詞ではなく、「ナカタ」という固有名詞を用いるのである。山木戸 (2018; 2019) ではこの点を探り上げ、翻訳者の P. Gabriel 氏にインタビューを行い、翻訳のストラテジーについて確認を取った。Gabriel 氏は、“Nakata” と “I” を混用することについて、次のように述べている。

(18) In my first drafts I tried translating his speech as it is into English, namely using Nakata every time he uses it in Japanese, and even omitting the first person pronoun sometimes. I soon discovered this would make his speech even stranger in English than it is in Japanese, so I was forced by the nature of English to include “I” a lot. To my mind this switching back and forth between I and Nakata isn’t ideal, but then again using Nakata alone for both I and Nakata makes for very unusual English (and is quite different from the Japanese original because it would greatly increase the number of times I used Nakata.) I decided readers would be overly distracted by that. (Too many Nakatas.) So--I ended up with a mix of I and Nakata, which I wasn’t so happy with but 仕方がない。(Yakakido 2018: 14)

すなわち、英語の主語位置で逐一 “Nakata” を用いると、日本語の奇妙さ以上に英語の表現が奇妙すぎるものになってしまうので、この方法を諦めて “Nakata” と “I” を混用したというのである。また、どこで “Nakata” を用い、どこで “I” を用いるかという点については、特に決まった方針はなく、時々話し手が Mr. Nakata であることを読者に思い出させるために “Nakata” を用いているとも別に発言している。

おそらくは、the Commendatore (騎士団長) の発話における “my friends” と “you” の混用についても、ほぼ同様の方略が働いていると見てよいであろう。詳細に見れば、どのような箇所に “my friends” が現れやすいかということはある程度分析できるかもしれないが、今は時間の制約により、今後の分析に委ねることとする。

ただ 1 点、興味深い現象が見られるので、それを指摘しておく。それは次のような事柄である。“My friends” は三人称複数の名詞句であるので、これを主語にした場合、目的の位置

で反照代名詞を用いるとすれば“*themselves*”でなければならないはずである。ところが、英語の訳文においては、該当する2箇所ともに、*themselves*ではなく*yourself*が用いられている。

- (19) a. 騎士団長は右手の人差し指で私をまっすぐ指さした。「諸君自身だよ。諸君自身が諸君に教えるのだ。それ以外に諸君が秋川まりえの居場所を知る道はあらない（新潮文庫 4/68）

The Commendatore pointed his right forefinger directly at me. “It is your role, my friends. You, yourself. My friends must tell yourself where Mariye Akikawa is. It is the only path that leads to her.” (Harvill Secker p. 531)

- b. 騎士団長は言った。「諸君が諸君自身に出会うことができる場所に、諸君を今から送り出すことがあたしにはできる。（新潮文庫 4/69）

“What I can do for my friends,” the Commendatore said, “is to send you to a place wherein my friends encounter yourself.” (Harvil Secker p. 532)

これはすなわち、“*my friends*”が実は二人称であることを読者に知らせるために敢えて英語の文法を改編している可能性がある。このような表現が英語話者にどのような語感を与えるのか、英語の母語話者に尋ねてみたいところである。

5.4 その他の特徴

倒置構文の使用、受身文や分裂文の多用、*fathom*、*skulking*のようなやや難しい単語の使用など、the Commendatore（騎士団長）の発話スタイルには、話し言葉というより書き言葉のスタイルが強く感じられるように思われるが、この点に関しては今後の分析に委ねたい。

6. 中国語訳について

中国語訳は、まず2017年に頼明珠氏の翻訳で台湾・時報文化から出版され、2018年には林少華氏の翻訳により、上海訳文出版社から出版されている。言うまでもなく頼氏、林氏ともに村上春樹作品の翻訳者としては実績豊富である。

ここでは、「諸君」と「あらない」の翻訳について、簡単に触れるに留めておく。まず日本語原文を示し、次に頼明珠氏訳から引用する。

- (20) a. 「ああ、本物の剣だぜ」と騎士団長は私の心を読んだように言った。小さな身体のわりによく通る声だった。「小さくはあるが、切ればちゃんと血が出る」（新潮文庫 2/125）
- b. 「雨田具彦の『騎士団長殺し』の中では、あたしは剣を胸に突き立てられて、あわれに死にかけておった」と騎士団長は言った。「諸君もよく知ってのとおりだ。しかし今のあたしには傷はあらない。ほら、あらないだろう？ だらだら血を流しながら歩き回るのは、あたしとしてもいささか面倒だし、諸君にもさぞや迷惑だろうと思うたんだ。絨毯や家具を血で汚されても困るだろう。だからリアリティーはひとまず棚上げにして、刺され傷は抜きにしたのだよ。『騎士団長殺し』から『殺し』を抜いたのが、このあたしだ。もし呼び名が必要であるなら、騎士団長と呼んでくれてかまわない」（新潮文庫 2/125）
- (21) a. 「噢，是真正的劍哪。」騎士團長彷彿讀出我的心似地說。身體雖小但聲音倒宏亮。「雖然小，但切下去可是會流血的。」（第1部、p. 278）
- b. 在¹「雨田具彦的〈刺殺騎士團長〉中，我被劍刺穿胸部，可憐地瀕臨死亡。」騎士團長說。「正如諸君所周知那樣。但現今的我，卻沒有傷。諸君瞧，沒有傷吧？要我血流如注地一面走動，也嫌麻煩，對諸君想必也太打擾，弄得地毯家具全部被血沾汗想必也很傷腦筋。因此現實暫且保留，就當成沒被刺傷吧。把〈刺殺騎士團長〉的『刺殺』二字除掉，就成了這個在下我啦。如果需要一個稱好叫。就叫騎士團長也行。」（第1部、p. 278）

ここでは、「諸君」はそのまま「諸君」と訳されている。このあたりは、同じ漢語使用圏としての利点が發揮されている。ただし現代の台湾では「諸君」は日常的に用いられる語ではない。また「あらない」であるが、これは「沒有」とあり、まったく普通の表現に置き換えられている。つまり、「あらない」の特徴を何らかの形で写し取ることは諦められているようである。

次に林少華氏訳を見てみよう。

- (22) a. “啊，是真正的剑！”骑士团长仿佛读懂我的心思。同身体之小相比、音声分外响亮。“虽然小、但砍下去肯定出血。”（第1部、p. 257）

¹ この「在」の字は引用の一部なので、かぎ括弧 “「 “ の右に置かれるべきものであるが、原文に従ってそのままにしておく。

- b. “在雨田具彦的《骑士团长》里边，我被剑刺进胸口，目不忍视地奄奄一息。”
骑士团长说，“这一如诸君所知。但是、现在的我无有①伤口。喏，无有吧？ 拖拖拉拉流着血到处走，对于我也多少是个麻烦、对诸君想必也伤脑筋。地毯和家具被血弄脏不好办吧？所以，现实性姑且束之高阁，刺伤省之略之。从《刺杀骑士团长》中省略“刺杀”的、就是这个我。倘若需要称呼名字，称作骑士团长并不碍事。”

【脚注】①无有 日语原文为“あらない”，但日语无此表达方式。故相应以“无有”译之。”（第1部、p. 258）

「諸君」を「诸君（諸君）」で翻訳する点は林訳と同じであるが、林訳では、「あらない」を「没有」ではなく、「无有」という通常用いない形式に置き換えて表し、その旨を脚注で説明している。また林訳では四字成句がしばしば用いられることが指摘されてきているが、ここでも「奄奄一息」のような表現が目にとまる。

「諸君」「あらない」以外の特徴についても今後分析を深めていきたいが、現時点ではここで留めておく。

7. さいごに

騎士団長の発話の翻訳は、キャラクターを表現するために元の言語変種の特徴を、ターゲット言語の表現手段を適切に用いて翻訳するという、極めて困難な課題に対する一つの解決法を示してくれている。現状では、翻訳文に対する分析が未だ十分ではないが、今後英語・中国語の母語話者の協力を得るなどして、さらに詳細な分析を試みたい。

使用した本文

村上春樹 (2019) 『騎士団長殺し』1-4, 新潮文庫.

Murakami, Haruki (author), Gabriel, Philip and Goossen, Ted (translator) (2018) *Killing Commendatore*, Harvill Secker, London.

頼明珠 (2017) 『刺殺騎士團長 第1部 意念顯現篇』時報文化.

林少華 (2018) 《刺杀骑士团长 第1部 显形理念篇》上海訳文出版社.

参考文献

Colina, S. (2015) *Fundamentals of translation*, Cambridge University Press, Cambridge.

金水敏 (2003) 『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』岩波書店.

金水敏 (編) (2014) 『〈役割語〉小辞典』研究社.

- Kinsui, Satoshi and Hiroko Yamakido (2015) "Role Language and Character Language," *Acta Linguistica Asiatica* 5-2: 29-41, Ljubljana: Ljubljana University Press, Faculty of Arts, Online ISSN: 2232-3317.
- 金水敏 (2016) 「役割語とキャラクター言語」『役割語・キャラクター言語研究国際ワークショップ 2015 報告論集』 pp. 5-13, 私家版.
- Kinsui, S. (2017a) *Virtual Japanese: Enigmas of Role Language*, Osaka University Press, Suita. [English Translation of Kinsui (2003). Open access on Osaka University Repository OUKA]
- 金水敏 (2017b) 「第 11 章 言語：日本語から見たマンガ・アニメ」山田奨治（編著）『マンガ・アニメで論文・レポートを書く－「好き」を学問にする方法－』ミネルヴァ書房.
- 金水敏 (2019) 「村上春樹作品と日本語史の共鳴－『騎士団長殺し』騎士団長の「あらない」再考－」中村三春（監修）・曾秋桂（編集）『村上春樹における共鳴』 pp. 29-40, 淡江大学出版中心.
- 金水敏 (2020) 「村上春樹作品と日本語史の「共鳴」－『騎士団長殺し』騎士団長の「あらない」再考－（増補版）」『村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書(3)』 pp. 39-47, 大阪大学.
- 金水敏 (2021) 「《キャラクター》と《人格》」『〈キャラクター〉と〈世界〉の大衆文化史』荒木浩, 前川志織, 木場貴俊（編）『〈キャラクター〉の大衆文化 伝承・芸能・世界』 pp. 31-54, KADOKAWA.
- Kinsui, S. and H. Yamakido (2015) "Role Language and Character Language", *Acta Linguistica Asiatica* 5-2: 29-41, Ljubljana University Press, Ljubljana.
- Nida, E. A. (1975) "Varieties of language," *Language structure and translation: Essays by Eugene A. Nida*, Stanford University Press Stanford. (Original work published 1972)
- Teshigawara, M. & Kinsui, S. (2011) "Modern Japanese 'Role Language'(Yakuwarigo): fictionalised orality in Japanese literature and popular culture" *Sociolinguistic Studies* Vol 5-1:37-58, Sheffield: Equinox Publishing. [Reprinted and included in Kinsui (2017a)]
- Vogler, C. (1998) *The Writer's Journey*, Michael Wiese Productions, Studio City.
- 山木戸浩子 (2018) 「日本語の文学作品における言語変種の英語翻訳－村上春樹(著)『海辺のカフカ』ナカタさんの話し言葉から考える－」『通訳翻訳研究への招待』19: 1-21, 日本翻訳通訳学会.
- 山木戸浩子 (2019) 「ナカタさん（『海辺のカフカ』）の変わった話し方は英語でどのように翻訳されるのか」金水 敏（編）『村上春樹翻訳調査プロジェクト報告書 (2)』 pp. 18-50, 大阪大学.

Yau, W.-P. (2014) "Translation and film: Dubbing, subtitling, adaptation, and remaking," S. Bermann, & C. Porter (Eds.), *A companion to translation studies*, pp. 492-503, Wiley Blackwell, Chichester.

著者情報

山木戸 浩子

藤女子大学・文学部・教授

松田 結貴

メンフィス大学・外国言語文学科・教授

(Professor in the Department of World Languages and Literatures at the University of Memphis)

野村 涼

スタンフォード大学・東アジア言語文化学科・博士課程

(Ph.D. candidate in the Department of East Asian Languages and Cultures at Stanford University)

カミッレーリ・ガブリエレ (CAMILLERI, Gabriele)

フィレンツェ大学・博士課程／大阪大学・大学院研究生

(Dottorando in Lingue, Letterature e Culture Comparate presso Università degli Studi di Firenze)

金水 敏 (きんすい さとし)

大阪大学・大学院文学研究科・教授

『村上春樹翻訳調査プロジェクト 報告書 (5)』

2022年3月25日発行

編集：金水 敏（大阪大学大学院文学研究科）

kinsui@let.osaka-u.ac.jp

発行所：大阪大学大学院文学研究科

編集補助：山國 恭子

※この報告書の刊行は、科学研究費助成事業「「役割語・キャラクター言語の翻訳可能性・翻訳手法についての研究」（研究代表者：金水 敏、期間：2019年度～2021年度、課題番号：19K00574）に基づいて行われました。

