

<研究ノート>

日本のアニメーション映画の英語吹き替え版における セリフの付け加えに関する研究 —スタジオ・ジブリのアニメ作品の分析から—

田村 千尋

(東京外国語大学大学院)

1. はじめに

本研究は、日本のアニメーション作品の英語吹き替え版の翻訳に関する研究である。スタジオ・ジブリのアニメ作品を対象として、オリジナル版ではセリフがない部分に対する、英語吹き替え版（北米版）でのセリフの付け加えを研究したものである。スタジオ・ジブリ作品の中で、北米で劇場公開されている『もののけ姫』、『千と千尋の神隠し』、『ハウルの動く城』の三作品を鑑賞・比較し、セリフの付け加えに関しての傾向を考察していくのが本研究の目的である。

筆者が本研究のテーマである問題意識を持つに至ったのは、カナダへの留学（2007年8月から2008年6月）がきっかけである。カナダ留学中に、日本のアニメーションがどのように翻訳されているかに興味を持ち、いくつかのアニメ作品のDVDを観賞した。その際に、『千と千尋の神隠し』などいくつかの作品で、オリジナルの部分でセリフがないシーンでの、英語版においてセリフが付け加えられている部分があることに興味を持った。

こういったセリフの付け加えはどのようにして起こるのか、何らかの法則があるのではないかと、どういった効果や意味を持つのか、といった点に興味を持ったのがきっかけである。

加えて、このセリフの付け加えに関する研究が少なく、研究・考察を行う価値は高いと感じたのもテーマ選択における理由の一つである。山田（2004; 2005）は『千と千尋の神隠し』と『となりのトトロ』のオリジナルと英語吹き替え版を比較検証しており、その分析の中でセリフの付け加えについても言及している。また、井上（1999）も『となりのトトロ』のセリフの多さに言及している。筆者の知る限りでは、英語吹き替え版のセリフの付け加えに関する研究を行っているのは、この山田（2004; 2005）と井上（1999）のみであり、まだ研究の余地があるテーマだと考える。

本研究ではスタジオ・ジブリの『もののけ姫』、『千と千尋の神隠し』、『ハウルの動く城』の三作品のアメリカ版DVDを使用して分析を行った。この三作品を対象に選んだのにはいくつかの理由がある。第一に三作品とも全米で劇場公開されている作品である点である。劇場公開という形で大規模に多くの観客を対象としているため、翻

訳のプロセスは慎重に行われたと考えるからである。

第二にこの三作品で比較を行うことができると考えたためである。後述するが『もののけ姫』の翻訳者と他の二作品の翻訳者は異なる。異なる翻訳者によって翻訳された作品を比較し、両方でセリフの付け加えの事例が抽出された場合には、セリフの付け加えは特定の翻訳者に偏る方法ではないと言える。また、『ハウルの動く城』は日本が舞台ではないため、日本が舞台となる他の二作品と、文化背景の異なる作品間の比較が可能である。

2. 研究対象

ここでは、本研究で研究対象とするスタジオ・ジブリ作品の北米での公開をめぐる動きと翻訳過程について紹介する。

2.1. 『もののけ姫』

『もののけ姫』は1997年に製作・公開された。東北の蝦夷の若者アシタカと山犬に育てられた人間の少女サンを主人公に、自然と人間の関係をテーマにした作品である。鉄を作るために森を切り開くエボシ、シシ神の首を狙うジコ坊、サンを育てた山犬など様々な登場人物が絡み合い、自然と人間の共存を問う内容になっている。

『もののけ姫』の全米公開は、*Princess Mononoke* のタイトルで1999年に行われた。叶（2006, pp. 213-217）によれば、英語字幕版は日本公開と同時に徳間インターナショナルが製作しディズニー関係者を対象とした試写が行われたが、現状のままでは公開は困難だという見方が多かったという。『もののけ姫』の英語吹き替え版には三億五千万円が費やされ、脚本は第七稿まで作られた。様々な訂正が加えられ、英語版はオリジナルよりもわかりやすい物語に仕上げられた。翻訳に加えてキャスティングでも様々な紆余曲折があり、公開は1999年に延期された。また、上映時間の長さや暴力シーンも問題にされ、配給を担当したディズニーの子会社ミラマックス社のワインスタイン社長はスタジオ・ジブリにカット許可を申請したこともあった。スタジオ・ジブリはこれを拒否し、結果としてPG-13指定（13歳未満の子供が鑑賞する際には保護者の注意が必要）となり、英語版スタッフの紹介部分を加え、上映時間が2分だけ長くなったバージョンで公開された。なお、作品のエンド・クレジットによれば、翻訳はSteve Alpert, Haruyo Moriyoshi, Ian Macdougallの三人によってオリジナルから翻訳され、Neil Gaimanによって脚色された。

公開規模は小さく、最終的に興行収入は230万ドル¹であった。興業的には成功ではなかったが、批評家からの評価は高く、これが後のスタジオ・ジブリ作品の公開のさきがけとなったと言える。

2.2. 『千と千尋の神隠し』

『千と千尋の神隠し』は2001年に公開された。この作品は不思議な世界に迷い込

んだ一人の少女が豚にされてしまった両親を救うために、神様が訪れる「油屋（ゆや）」という名の風呂屋で働き、様々な出来事を通して成長していくという物語である。

『千と千尋の神隠し』の全米公開は、*Spirited Away*のタイトルで2002年に行われた。叶（2006, p. 252）によれば、『千と千尋の神隠し』に関しては、北米の配給を担当したディズニーの反応は当初芳しくなかったという。ディズニーの関係者からは「善悪が不明確で分りにくい」と意見が出され、宮崎駿監督も北米公開に消極的だった。しかし、作品の鈴木敏夫プロデューサーがアメリカのアニメーション映画会社のピクサー社のジョン・ラセター²に英語吹き替え版の制作総指揮を依頼した。

『千と千尋の神隠し』も『もののけ姫』と同様に一斉の大規模公開は行われなかった。これは英語版のプロデュースを担当したラセターの判断によるものである。その結果、約一年間に渡り公開が続いた（叶 2006, p. 252）。

アメリカでは最終的に1000万ドルの興行収入をあげた（叶 2006, p. 252）。また、アカデミー賞長編アニメーション映画賞などの映画賞を独占した。日本のアニメーション映画がこれほどの快挙を成し遂げたのは他に例がない。

翻訳に関しては、叶（ibid.）によれば、ラセターと英語版監督であるカーク・ワイズの配慮によって、オリジナルに忠実な脚本が作成された。『千と千尋の神隠し』よりも前に全米で公開されている『もののけ姫』では、ナレーションの追加やセリフの変更が行われているが、対照的に『千と千尋の神隠し』はオリジナルを意識した翻訳が行われたようである。

しかし、日本語のオリジナルとは異なる点も多い。山田（2004, pp. 198-204）はセリフに関して、オリジナルと違う点が多いことを指摘しており、セリフの付け加えや内容が変更されている部分を何点か指摘している。また、叶（ibid.）もラスト・シーンでのセリフの付け加えと映画のタイトルに‘Miyazaki’s’と加えたことを日本版との決定的な違いとしてあげている。前者は米国の観客を納得させる配慮、後者は宮崎駿監督の名前を広めるためと分析している。

この作品の翻訳に関わった翻訳者はどのようなスタンスで翻訳に臨んだのだろうか。山田（2004, p. 204）によれば、翻訳を担当した Don Hewitt と Cindy Davis Hewitt 夫妻は、アメリカの視聴者にとって話がわかりやすいかどうかに注意したという。同時に宮崎駿監督のオリジナルの雰囲気や崩さないことも同時に注意したとしている。つまり、プロデューサーや監督と同様にオリジナルの雰囲気は尊重しつつも、同時にわかりやすさを心がけて翻訳が行われたのである。

2.3. 『ハウルの動く城』

『ハウルの動く城』はダイアナ・ウィン・ジョーンズが1986年に発表した同名の小説を原作にした作品である。魔法によって90歳の老婆に変えられてしまった少女と魔法使いハウルの冒険を描いている。

全米では *Howl's Moving Castle* のタイトルで2005年6月に公開された。英語版の

翻訳は『千と千尋の神隠し』と同様に Don Hewitt と Cindy Davis Hewitt 夫妻が担当している。今回も公開規模は小さく（叶 2006, p. 303）、最終的な興行収入は 470 万ドルほどである³。アカデミー賞長編アニメーション映画賞の候補他多くの映画賞を受賞・ノミネートされたが、一方でシカゴ・サン・タイムズ紙（2005.06.09）のように「最近の宮崎作品と比べると期待外れ」という否定的な評もあった（叶 2006, p. 303）。

本作品に関しては翻訳がどのような経緯で行われたかについては不明である。しかし、本作は『千と千尋の神隠し』や『もののけ姫』と異なり、舞台が日本ではない。文化差という点ではアメリカの観客に対しても比較的受け入れやすかったと考えられ、他の日本的な作品との比較にふさわしいと考える。

3. 先行研究

本章では本研究で関係する理論及び本研究のテーマに関連した先行研究を紹介する。本研究では対象作品の翻訳を異文化コミュニケーションの視点から考えることを目的としており、翻訳理論に加えて異文化コミュニケーション理論が関係してくる。加えて、本研究のテーマであるセリフの付け加えに関する研究を紹介する。

3.1. 明示化

マンデイ（2009, p. 181）は明示化（explicitation）を「起点テキストで含意されていたものを目標テキストで言語化すること」と定義している。明示化の概念は Vinay and Darbelnet によって初めて導入された。Vinay and Darbelnet（1958/1995）の定義によると明示化は「起点言語では文脈や状況から明らかであるために言葉で表さなかった暗示的な情報を、目標言語では言葉で明示的に表すプロセス」としている（藤濤 2007, p.78）。

「明示化仮説」を提唱した Blum-Kulka（1986/2004, p. 292）は、翻訳者による起点テキストの解釈プロセスは起点言語テキストよりも冗長な目標言語テキストにつながるかもしれないと述べており、明示化は翻訳の過程に内在することだと主張している。同様に Baker（1993）は、明示化を「翻訳の典型的特性」と述べている（マンデイ 2009, p. 295）。このように、明示化は翻訳の過程において、よく見られる傾向であると考えられている⁴。

明示化の種類について、Klaudy（1998, pp. 106-107）は、義務的明示化（obligatory explicitation）、任意的明示化（optional explicitation）、語用論的明示化（pragmatic explicitation）、翻訳に内在する明示化（translation-inherent explicitation）の四種類に分類している（藤濤 2007, pp.79-80）。その中の語用論的明示化は「文化の違いから要求されるもの」であり、「共有する背景知識に差がある場合に、翻訳で追加的な説明を加えることが必要となる」ものである（藤濤, *ibid.*）。例えば、Klaudy（1998, p. 107）は、‘Maros’ という言葉を ‘the river Maros’ と訳す場合を例にとり説明し

ている。これは、翻訳したテキストを読む読者のために「川」という追加の情報を付け加えることにより、内容の理解を助けている。

セリフの付け加えの背景には、このような「明示化」があったのではないかと考えられる。日本の視聴者は暗黙のうちにわかる内容を、異なった条件・言語・文化に置かれている北米の観客のために、明らかにする必要があるのではないかと考えられる。

3.2. 映像翻訳の理論

映像翻訳に関する研究は多いが、ここでは特に Chaume (2004) が提唱したモデル分析を取り上げる。Chaume (2004) は翻訳研究と映画研究の連携を提案し、10 のコード（言語コード、パラ言語コード、音楽と特殊効果のコード、効果音配置のコード、図像コード、写真コード、計画コード、動作コード、グラフィック・コード、構成コード）を持つ分析モデルを提案している（マンデイ 2009, p. 309-310）。Chaume (2004) は「翻訳行為に主に影響を与える重要なコード」としてこれらのコードを紹介している。翻訳者にとって、映像翻訳で現れるこれらのコードの知識は非常に重要であり、これらのコードを考慮しない翻訳は不完全な翻訳と見なされることがあると論じている。この中でこの研究に関連するのは図像コードであると思われる。

図像コードは以下のように説明されている。

図像コード：視聴者が気づきにくい図像シンボル（例：起点言語文化において著名な人物の写真や肖像画）は、テキストを理解する上で重要な場合、言葉で説明する必要があるかもしれない。ただし、映像との整合性は保たれなければならない（マンデイ 2009, p. 310）。

この図像コードが示すように、視聴者が気づきにくい点について、ストーリーの理解を助けるためにセリフの付け加えが行われたと考えられる。これも上であげた「明示化」と関連して、文化差に関して視聴者にとってわかりにくい部分を言葉で説明する必要性を翻訳者が考えたと推測される。Chaume (2004) の図像コードでは映像との整合性は保たれなければならないとしている。そのために登場人物が映っていないシーンなど、無理矢理登場人物の口の動きに合わせる必要がない部分を説明のために使用した可能性がある。

3.3. 異文化コミュニケーション理論—「高コンテキスト・低コンテキスト」

本研究ではまた、異文化コミュニケーション理論の「高コンテキスト文化・低コンテキスト文化」の概念を取り上げる。

古田他 (1996, p. 54) によれば、コンテキストと異文化コミュニケーションの関係に最初に注目したのは、『文化を超えて』(*Beyond Culture*, 1976) のエドワード・ホールであった。コンテキストについては、Jandt (1995, p. 403) は、‘The physical

and social environment in which communication takes place' (コミュニケーションが行われる物理的・社会的環境。筆者訳)と定義している。古田他(1996, p. 54)はコンテキストを「文脈」と定義し、「コミュニケーションが起こる物理的、社会的、心理的、時間的な環境すべてを指し、コミュニケーションの形式と内容に大きなインパクトを与える」と説明している。

コンテキストは、高い文化と低い文化が存在する。西田・グディカンスト(2002, p. 27)は言葉が使われる割合が少ないことを高コンテキスト、使われる割合が高いことを低コンテキストとしている。池田・クレマー(2000, pp. 33-34)は、高コンテキスト文化では、情報がお互いに広く共有されており、細かく言語化して説明する必要がないとしている。逆に低コンテキスト文化では情報の共有は前提となっていないため、明確に自分の意図を相手に伝えなければならない。

古田他(2001, pp. 68-69)は高コンテキスト文化の代表として日本を、低コンテキスト文化の代表としてアメリカをあげ、アメリカ人は言語メッセージを重んじるとしている。また、Jandt(1995, pp. 201-203)も低コンテキストの文化の国の一つとしてアメリカを含む北アメリカをあげている⁵。

これらの研究者があげているように北アメリカ、特にアメリカ合衆国は低コンテキストの文化であるといえる。低コンテキスト文化では言語による明確な説明やメッセージが求められるため、観客が作品を理解できるように、説明を加えるという背景があったと考えられる。つまり、オリジナル版では説明する必要のないような情報も言葉で説明する必要があったのだろう。特に『千と千尋の神隠し』は舞台が日本であり、風呂屋という日本的な場所で物語が進行する作品であり、文化差をうめるための説明を行う必要があったと考えられる。

3.4. 異文化コミュニケーション理論—「沈黙」

沈黙については、Jandt(1995, pp. 83-84)がアジアでは沈黙を良いものと考えられていると指摘している。一方で欧米では、池田・クレマー(2000, pp. 33-34)が指摘するように、沈黙はコミュニケーションがない状態・する意思がない状態であり、あまり良いものではないため避ける傾向にあると考えられている。コミュニケーションがない状態ととらえられる沈黙をうめるということも、セリフの付け加えの背景にあるのではないかと考えられる。

3.5. 異文化コミュニケーションの担い手としての翻訳者の役割

翻訳と異文化コミュニケーションを結び付けて論じている学者は多い。

Blum-Kulka(1986/2004, p. 291)は翻訳を「コミュニケーション行為」と見るべきであるとしている。Katan(2009, pp.90-91)は同様に、翻訳するテキストタイプと文化に関連するどのような特徴が明らかになるのかを翻訳者は理解する必要があるとも述べている。翻訳理論の著名な研究者である Hatim and Mason(1999, p. vii)

も全ての翻訳行為はコミュニケーション行為であると主張している。また、Valero-Garces (2005) は、翻訳者が未だに「歩く辞書」と考えられているとしながらも、状況や場面によっては、文化を超える深い理解をもたらすテキストを作ること、コミュニケーションのプロセスに積極的に携わると説明している。Valero-Garces (2005) は、言語能力にとどまらない、文化や人類学の能力も持つ翻訳者・通訳者の出現に触れている。また、藤濤 (2007, p. 162) も「翻訳を異文化間におけるコミュニケーション行為の一形態と広く捉えることが適切なのではないか」と論じている。

以上のようにアプローチは異なるが、多くの学者が翻訳と異文化コミュニケーションを関連付けて論じている。異なる言語の翻訳には必然的に異なる文化背景に関する知識も必要になる。異なる言語文化にまたがる翻訳を行う翻訳者には異文化コミュニケーションの仲介者としての役割が求められると言える。

3.6. スタジオ・ジブリ作品に関する研究

ここでは本研究で扱う、セリフの付け加えに関する研究について触れる。

山田 (2004; 2005) はスタジオ・ジブリの『千と千尋の神隠し』と『となりのトトロ』⁶の英語吹き替え版翻訳を分析しており、セリフの付け加えについても言及している。山田 (2004; 2005) はセリフの付け加えに関しては、日本的なコミュニケーションをアメリカ的なはっきりと表現するコミュニケーションにする、内容の明確化、沈黙をうめるため、といった理由があると考察している。

井上 (1999) も『となりのトトロ』⁷の中で見られたセリフの付け加えに言及している。井上 (1999) はこういったセリフの付け加えの背景には、日本語や日本文化、日本の習慣についての説明する必要性があったと考察している。また、セリフを付け加えたり、笑い声や驚き方などのリアクションを大げさにすることで、無口すぎる登場人物をアメリカ人にとって「自然な」「アメリカ人らしい」キャラクターにしているとも論じている。

4. 事例分析

ここでは実際に『もののけ姫』、『千と千尋の神隠し』、『ハウルの動く城』の三作品から抽出された事例を、いくつかのカテゴリーに分類して考察していく。

『もののけ姫』から 65 箇所、『千と千尋の神隠し』から 47 箇所、『ハウルの動く城』から 26 箇所を抽出した。これらの事例の中からいくつか取り上げ、上であげた理論と関連させながら、いくつかのカテゴリーに分類し考察を行っていく。

事例の前の<>の記号は対象作品の最初の文字を表している。例えば、<も>は『もののけ姫』を表す。数字は本編開始後の時間であり、例として、1:27:40 は本編開始後 1 時間 27 分 40 秒後を表す。() 内は必要に応じての状況説明と取り上げられたセリフの筆者訳である。キャラクター名が記されている部分がセリフの訳である。

4.1. 三作品の事例分析

4.1.1. 「明示化」—文化差から起こる説明

① <千> 10:50

(風呂屋を見て。千尋は画面には映っていない。)

千尋：It's a bathhouse.

(千尋：お風呂屋だわ)

② <千> 1:27:41

(千尋が「えんがちょ」をしながら。)

かまじい：Put your thumbs and forefingers together.

(かまじい：親指と人差し指を合わせろ。)

これらは作品の中で特に文化差を説明するために付け加えられたと考えられる事例である。

①は主人公の千尋が作品の舞台となる風呂屋である「油屋（ゆや）」を初めて見るシーンである。千尋が初めて油屋を見た際に「変なの（英語：That's weird）」とつぶやくがこの後に油屋の色々な部分が画面に映し出される。その一つに温泉の滝のようなものが映るシーンで上のセリフが発せられた。

このシーンでは画面に映っている建物が風呂屋であることを視聴者にわかりやすく伝えるために入れられたものと考えられる。舞台となる油屋は日本人から見ても何かわかりにくい外観である。だが、温泉の滝のようなものが映ったり、ストーリーが進行していくうちに、日本人の場合、内容を理解できると考えられる。しかし、北米の観客にしばらく画面に映し出される油屋が何なのかを説明する必要性を翻訳者が感じたと考えられる。しばらく画面に映し出されれば何か重要な意味があると観客は感じるかもしれない。ここは‘bathhouse’（風呂屋、浴場）という情報を加えることで、画面に映っている建物が何かを観客が理解できるだろう。これは文化差に関する説明であるが、風呂屋が画面に映っていることもあり、視聴者が気付きにくい図像シンボルを説明する必要があるという、Chaume (2004) の図像コードとも考えられる。

②は登場人物の一人であるハクにかけられた呪いを踏んだ千尋に対してこのシーンで、かまじいは「えんがちょ」という言葉を使用する。「えんがちょ」とは以下のようなものである⁸。

(原文ママ)

子供の遊びの一つ。道端の糞を踏んでしまったり、嘔吐したり、汚い身成をしたなどの子を発見した子が最初に「エンガチョ」と宣言する。穢れていると同意が取れると周りの子供たちがその子に対して「エンガチョ、エンガチョ」と囃し立てる。その子に触られた別の子もまたエンガチョとなる。エンガチョになったものは人差し指と中指を重ねて、他の子に「エンガチョ切った」と言ってもらわな

ければならない。

かまじいは「えんがちょ」という言葉を発し、千尋は親指と人差し指を合わせる。それをかまじいが手で切り、「切った」と言う。オリジナル版では、この場面では「えんがちょ」という言葉と「切った」という言葉を使うことで、千尋が呪い=汚いものを踏んでしまい、それを「切った」ということで、汚いものから解放されたという流れになっている。

指を合わせるという行為に対する説明は Chaume (2004) の図像コードであるとも考えられる。オリジナル版では「えんがちょ」と言われただけで千尋は指を動かした。しかし、英語版のように、「えんがちょ」という言葉を使用せず、呪いについて話しているだけでは、千尋が指を合わせ、それをかまじいが切るという動作の意味がわかりにくい。そのために「指を合わせろ」というセリフが加えられたのではないだろうか。この「指を合わせろ」というセリフとそれに続く「呪いがとけた」という内容のセリフによって「えんがちょ」という行為を説明しており、文化差をうめる説明になっていると考えられる。

このようにセリフの付け加えの背景の一つには文化差が関連している。文化差に由来する情報を説明するためにセリフを付け加えるという方略がとられることがある。こういった文化差に対する説明は『千と千尋の神隠し』で多く見られた。これは作品の舞台が日本的であるがために、文化差を説明する必要性があるからだと考えられる。

4.1.2.「明示化」—ストーリーの流れに注目して

①<千>50:42

(飛んでいく竜だけが画面に映る。)

千尋：Haku.

(千尋：ハク。)

②<千>50:47

千尋：He's a dragon?

(千尋：ハクは竜なの?)

③<千>1:12:31

(飛んできた竜を見て。画面は千尋の後ろ姿。)

千尋：Haku?

(千尋：ハク?)

④<千>1:29:40

(ハクが盗んだハンコを返しに行くことを決める。)

千尋：I guess my parents will have to wait.

(千尋：両親は待ってられるわ。)

⑤<千>1:58:00

(千尋が最後のテストを突破して帰るシーン。Theyは千尋の両親を指す。)

ハク：...they woke up on the human side of the river. They're there now, and they're looking for you.

(ハク：両親は川の人間の世界の方で起きてる。今はそこにおいて、千尋を捜してるよ。)

⑥<千>2:00:39

(去っていく車だけが映る。)

父：A new home and a new school? It is a bit scary.

千尋：I think I can handle it.

(父：新しい家に新しい学校。ちょっと怖いね。)

千尋：何とかかなと思うわ。)

ここでは情報が明示化されていると考えられる事例を取り上げる。1.1.の事例のように文化差に対する説明ではなく、ストーリーを理解する上で付け加えられたと考えられる。

①と②と③は途中から登場する竜に関する説明である。これは上の英語のセリフからも推測されるように、ハクが変身したものである。①と②の事例は最初に竜になったハクが空を飛んでいく場面であるが、この時点で「ハク＝竜」という情報が明示化されている。③の事例は二回目にハクが変身した竜が登場するシーンで出てくるセリフであるが、この時点ですでに千尋は、この竜がハクであることに気が付いていることになっている。

オリジナルでは千尋が、竜がハクであることに気が付く場面は奇妙な描写になっている。この最初の時点では何もわからないが、二回目に登場した時点で竜に向かって「ハク」と叫ぶシーンがある。この時点で千尋は自分でも気が付かないうちに、竜がハクであることを理解しているのである。なぜ理解できたのかについての情報はなく、観客はわかりにくい印象を受ける。

一方で英語吹き替え版では①と②の時点で、ハクと別れた直後に登場する竜を見ることで、千尋が推測していることがわかる。そのために二回目に登場するシーンでは③のようにすでに気が付いていることがわかりやすくなっていると考えられる。また、本研究では詳しく取り上げることはしないが、二回目に登場するシーンではセリフが大幅に変更されており、この時点で千尋が「竜＝ハク」という情報を知っていることになっている。しかし、一回目に竜を見ている時に気付いたことを思わせるセリフを付け加えてあるため、オリジナル版よりも、どのように竜がハクであるかを理解できた

かがわかりやすくなっていると言える。

④と⑤の事例は千尋の両親に関する事例である。④の事例では、千尋はハクを助けるためにハンコを返すことにするが、「両親は待てるだろう」というセリフによって、千尋が両親のことを忘れてはいないことを明示化している。久美（2004, p. 323）は、千尋が両親ではなくハクのために油屋から出かけるこの展開に関して次のように述べている。

あと、何より違和感を覚えたのは、千尋がいつのまにか豚にされた両親のことをすっかり忘れてしまっているような振る舞いになっていくところだ。(中略) 実際、映画後半では瀕死のハクを救うために、そのカギを握る銭婆のもとに千尋は向かうが、あのとき果たして両親のことは彼女の念頭にはあったのだろうか。

久美 (ibid.) は上の疑問を呈しており、封切り当時から同じような反応を耳にしたと述べている。しかし、千尋は作品の最後には両親を助けるために迎えに来たハクと共に油屋へと戻ってくる。そのため、決して両親のことを忘れていたわけではない。しかし、日本人でも疑問を呈する箇所であることから、言葉による説明を必要とする「低コンテキスト文化」であるアメリカの観客に向けて、千尋は両親のことを忘れたわけではないことを伝えるセリフを付け加えたと考えられる。

⑤に関しては最後の試練をクリアし不思議の町から千尋が出て行くシーンであるが、両親と一緒に帰るのではない。オリジナルでは両親のことについては「先に行っている」という情報のみ触れられるが、このセリフの付け加えを行うことで、両親とどこで会えるのかがわかる。課題を突破し千尋は解放されたことはわかるが、両親についてはどうなるかはオリジナルのままではわかりにくかったのかもしれない。そのために、両親は川の向こうで待っているという情報を伝え、両親と千尋が再び出会う前に、両親も解放されたということを明らかにしている。

ここで取り上げた④と⑤の事例は共に千尋が両親を見捨てたわけではないことを説明しているものとなっている。

⑥は作品の最後であるが、これは山田（2004, p. 204）や叶（2006, p. 252）が指摘しているように、千尋の成長が明示されている。この作品のラストは走り去っていく車のみが映り、エンド・クレジットにつながるもので、叶 (ibid.) が指摘しているように曖昧な印象を与える。このセリフは最初の段階では引越しを嫌がっていた千尋が成長したことを示している。オリジナルではストーリーの流れから千尋が成長したことを観客は理解するが、吹き替え版では最後にもう一度確認の意味のために、千尋の成長を言語化するこのセリフが付け加えられている。

ここで指摘した事例はいずれもオリジナルでは直接触れられないが、暗黙のうちに理解される情報を明示化したものだと考えられる。

4.1.3. 沈黙をうめる付け加え

①<も>1:23:05

アシタカ：Right.

(アシタカ：さて。)

②<も>1:31:38

(馬に乗った侍が二人の侍に別の方向へ進むように指示する。オリジナルでは無言で別の方向を指差すのみ。)

Man：You two, go that way!

(男：お前たち二人はあっちへ行け!)

③<千>7:39

(食べ物の匂いに誘われて街へ入っていく。オリジナルでは声は入っていない。)

Father：Over there.

(父：向こうだ。)

④<千>1:36:00

(カオナシが千尋を追いかける。それを遠くから見る油屋の従業員がセリフを発してしゃがむ。)

Man：Duck.

(男：しゃがめ。)

⑤<ハ>04:24

(オリジナルでは音声なし。英語版では「ハッ」という声を出す。)

ソフィー：[Sophie gasps.]

⑥<ハ>52:46

(オリジナルではほとんど音声が聞こえない。)

People：[People chatting]

これらのシーンでは沈黙を埋めるためにセリフが付け加えられたと考えられる。沈黙が受け入れられる傾向にあるアジアの国である日本の作品を、沈黙を避ける欧米の観客を対象に翻訳する上で作品の沈黙をうめる必要があったのではないだろうか。

しかし、英語吹き替え版で絶えず人物が喋っているというわけではなく、全ての沈黙が埋められているのでもない。確かにセリフの付け加えによって全体のセリフの量は多くなっているが、人物が画面にあるシーンがセリフで埋め尽くされているわけではない。そこで、沈黙がどういった場合にうめられるかを次に考察する。

第一に、他項目で既にあげている理由が考えられる。例えば文化差に対する説明、ストーリーの理解をわかりやすくするための明示化などである。

第二に、主人公の口の動きに合わせるという理由である。上の①の事例では、画面にはアシタカの口が小さく動くのが映されている。この場面ではオリジナルではアシタカの声が入っていないが、英語版では上のようにセリフが一言付け加えられている。この背景は不明だが、口の動いているにも関わらずセリフがない不自然さを補うという理由が考えられる。また、口だけ動くことによって、吹き替えのミスと判断されるのを避ける効果があるのかもしれない。

第三の理由としては、人物が画面に映っており、何らかの動きをしている場合にセリフを付け加えると推測される。上の事例の中では②の場合、侍が‘*You two, go that way!*’という場面では侍が別の方向を指し、二人の侍がその方向へ進む動作がある。③の場合は主人公の千尋と千尋の母を先導していく父だが、上の‘*Over there*’というセリフを発する場面では、一度止まり一方向を指差す動作を行っている。④では‘*Duck*’というセリフの後に画面に出ている油屋の従業員が机に隠れるようにしゃがんでいる。⑤と⑥の事例では、はっきりとしたセリフではないが、人の声が付け加えられている。⑤では、軍人に驚くソフィーの動作が映り、ソフィーが声を出している。⑥では、多くの人が通りに出ている。オリジナルでは音声が聞こえないが、英語版では人が話す声が聞こえる。

このように、画面に人物が映り何らかの動作を行う場面にセリフが付け加えられる傾向がある。この他にも多くの事例が抽出されており、この付け加えは多く見られる傾向にある。

しかし、これらの傾向も全ての事例にあてはまるわけではない。何らかの動作があってもセリフの付け加えは行われていない場合もある。こういった沈黙の場合にセリフを付け加えるのかということも今後の興味深い研究対象となるだろう。

4.1.4. セリフの付け加えによる情報の処理

①<も>9:02

(画面にはアシタカのみ映る。前のシーンからセリフが続く。前にあるセリフと加えて、日本語のセリフの翻訳になっている。)

ヒイさま：*It will cause you great pain and then kill you.*

(ヒイさま：それはそなたに大きな痛みを与え、やがて死をもたらすだろう。)

②<千>54:01

(オリジナルの音声が始まる前からセリフが入っている。続くセリフと加えて、日本語のセリフの翻訳になっている。)

リン：*We only use this tub for our really filthy guests.*

(この風呂は特に汚いお客に使うんだ。)

③<千>1:45:11

(最後のテストを突破しなければ千尋は解放されないとハクに言いながら。このセリフが発せられた時には画面が変わっている。)

湯婆婆：If she fails, she is mine.

(もしも失敗したら、千尋は私のものだ。)

④<ハ>41:52

(後にセリフが続く。後のセリフと加えて、日本語のセリフの翻訳になっている。)

カルシファー：You shouldn't keep flying around like that.

(カルシファー：そんな風に飛び回るのは良くない。)

ここであげた事例は、一つのセリフが、オリジナルの音声以上にわたって続く事例である。①と③がオリジナルの音声が終わってからも続く場合、②と④はその逆にオリジナルの音声が始まる前からセリフが始まっている事例である。

この四つの事例のうち、③の事例はセリフの中身全体がほぼ完全にオリジナルとは異なる翻訳になっているが、その他の事例ではオリジナルのセリフに比較的忠実である。したがって新しい情報を入れるなどして過度に説明的になっているわけではない。

これらの事例は翻訳の利点を使用し、情報を落とすことなく翻訳している例であると言える。藤濤(2007, p. 120-122)は字幕にはスペース(文字数)と時間という物理的制約があると指摘し、字幕翻訳においては、分量も意味情報も縮小しなければならないと論じている。一方で、吹き替え翻訳に関しては物理的制約が比較的緩やかであり、情報量を縮小させる必要が基本的にはないとしている。

上の事例には藤濤(ibid.)の指摘が当てはまるといえる。字幕は基本的に音声に付随するものであり、音声がないにも関わらず新しい字幕が登場するのは不自然である。一方で吹き替え翻訳はオリジナルの音声聞こえないために、オリジナルの音声がない場面にセリフを付け加えても、観客にそれほど不自然さを感じさせないという利点がある。日本語から英語にセリフを翻訳した際に長くなってしまう場合に、音声が続く間だけ使用できる字幕では、場合によっては翻訳の分量や情報を縮小させる必要が生じる。

だが、吹き替え翻訳では、オリジナルの音声聞こえないために、オリジナルの音声が続く時間以上に吹き替えたセリフを続けても不自然さを観客に与えることはないだろう。多少長くセリフを発しても不自然ではないという利点によって、長い翻訳のセリフを字幕ほど削る必要はなくなる。これにより情報を多く減らす必要はなくなるのである。

ここであげた事例は、吹き替えの利点を利用し、セリフを多少長くして情報を落とさないようにしたと考えられる。

4.1.5. セリフの付け加えによる字幕の回避

①<千>00:14

(オープニング。友達からのメッセージカードが映り、千尋が読み上げる。友達の名前が、英語版では‘Rumi’とされているが理由不明。)

千尋：‘I’ll miss you, Chihiro. Your best friend, Rumi.’

(千尋：「さようなら、千尋。あなたの親友、ルミ。」)

※画面に出る日本語：「ちひろ 元気でね また会おうね 理砂」

②<も>00:32

(オープニング。オリジナルにはないナレーションが入る。)

Man narrating : In ancient times, the land lay covered in forests, where, from ages long past, dwelt the spirits of the gods. Back then, man and beast lived in harmony, but as time went by, most of the great forests were destroyed. Those that remained were guarded by gigantic beasts who owned their allegiance to the Great Forest Spirit, for those were the days of gods and demons.

(ナレーション：古来、大地は森に覆われ、そこは悠久の昔から、神々が住まう場所であった。その昔、人と獣は調和の中で共存していた。しかし、時の流れと共に、多くの偉大なる森は破壊された。残った森は、偉大なる森の神への忠誠心を持つ巨大な獣達によって守られていた。神々と魔物がいた時代のことだ。)

※日本語版の画面に出る日本語：「むかし、この国は深い森におおわれ、そこには太古からの神々がすんでいた」

この事例は画面に文字が出ているシーンに対するセリフの付け加えである。オリジナル版では声は全く入らない。

戸田 (1994, pp. 7-15) は、世界の多くの国では、外国映画の上映では吹き替えが主流であると述べている。アメリカでは特にその傾向があり、かつて映画『ダンス・ウィズ・ウルブズ』(1990年制作)が劇中で使われるインディアン語に字幕をつける必要があったため、製作会社から反対されたという。また、バブル期に日本企業が日米合作映画を制作しようとした際に、①基本的に字幕をつけない、②どうしても使わなければならない場合は10パーセント以下に抑える、③特に映画の出だしは観客が帰ってしまうので絶対に字幕は使わない、という条件をアメリカ側が提示したという例を紹介している。

上の事例では字幕ではなく吹き替えを使用したのは、アメリカの映画産業の字幕を避けるという傾向があったためだと考えられる。特に戸田 (ibid.) が指摘している後

者の例の、「出だしに字幕は使わない」という条件がこの背景にあったといえる。両方の事例は共にオープニングである。吹き替え作品にも関わらずオープニングから字幕を使用することで観客が帰ってしまうのを防ぐために、字幕の代わりに吹き替えで画面の情報を処理しているのだろう。

なお、②の事例では、英語版では、日本語版には見られた文章が画面から消えている。これは、長いナレーションが不自然にならないようにするための措置であると考えられる。英語版のナレーションは日本語の文章を上回る情報を有しており、日本語の文章が画面に出ている時間ではおさまらない。同じ情報を字幕で処理しようとした場合、画面の文字が消えているのに、字幕が延々と続くのは非常に不自然な印象を与える。そのために画面から文字を消すことによって、長いナレーションが自然になるようにしたものだと考えられる。

この二つの事例から、吹き替え版に関しては、画面に文字が出ている場合でも、字幕を避けて音声で情報を処理しようとする傾向が理解できる。特に、戸田 (ibid.) が指摘しているように、オープニングでの字幕の使用は避けることが多いと推測できる。

5. 結論と今後の課題

本研究で取り上げたように、研究対象とした三作品からはそれぞれ異なる意味を持つ、セリフの付け加えの事例が多く発見された。

今回の研究で明らかになったのは、当初の予想以上に多くのセリフの付け加えが行われている点である。『千と千尋の神隠し』で 47 箇所、『もののけ姫』で 65 箇所、『ハウルの動く城』で 26 箇所の事例が見つかった。上でも触れたが、『千と千尋の神隠し』は、プロデューサーと英語版監督の考えにより、比較的オリジナルに忠実に行われた。比較的オリジナルに忠実な『千と千尋の神隠し』でこれだけの付け加えが見られたことを考慮すると、他の作品でも多く見られることが予想される。

セリフの付け加えは吹き替え翻訳で一般的に見られる現象である可能性がある。今回対象にした三作品全てで、セリフの付け加えの事例が発見された。『千と千尋の神隠し』、『ハウルの動く城』の二作品と『もののけ姫』の翻訳者は異なるが、それぞれの作品でセリフの付け加えが見られた。これは複数の翻訳者がセリフの付け加えという手法を使っていることを意味している。加えて、セリフの付け加えは文化差のみから起こる現象ではない。事例数は少ないが、日本が舞台ではない『ハウルの動く城』でも事例が見られた。事例数に違いはあるが、セリフの付け加えは作品の舞台に関わらず見受けられる現象かもしれない。

以上のように、①異なる翻訳者による翻訳作品でも見られること、②舞台が日本ではない作品でも見られることから、セリフの付け加えは特定の作品・翻訳者に限定されるものではなく、翻訳で広く使われる傾向にあると考えられる。

このセリフの付け加えはいくつかの役割がある。上であげたように①文化差に対する説明、②ストーリーの理解を助けるための暗黙の情報の明示化、③沈黙をうめる、

④情報を削ることなく処理する、⑤字幕を避ける、といった役割である。

こういったセリフの付け加えの背景には何があるのだろうか。最大の理由は異なる文化の観客を対象にするという翻訳の異文化コミュニケーション的側面だと考えられる。『千と千尋の神隠し』の翻訳者である Hewitt 夫妻は翻訳に際して、アメリカの観客が内容を理解できるようにわかりやすくすることを目標としていた（山田 2004, p. 204）。異なる言語文化の観客に内容を理解させるためにはその目標文化に適応した方略が求められるだろう。その方略の一つとしてこのセリフの付け加えが行われたと考えられるのである。上で分類した事例の多くがそれぞれ内容を説明・明示化したり、字幕を避けることによって、アメリカの観客向けの改変になっている。異なる言語・文化の作品を翻訳するにあたり、こういった改変を通して、内容をわかりやすく伝え、受け入れられるようにするための翻訳者の役割は大きい。

本研究では抽出された事例の中からいくつかを選び、それをいくつかの傾向にわけて分類を試みた。同じテーマの研究が少ないこともあり、分析モデルがないことから比較的自由に分類・考察を行うことができた一方で、基準が恣意的になってしまったという点は否めない。また、多くの事例が抽出されたにも関わらず、未分析の事例も多いのも反省点である。本研究で分析した以上の役割が見つけられた可能性がある。他にも、対象作品としてスタジオ・ジブリ作品という傾向に近い三作品を選んだことも、比較の上では問題だったかもしれない。今後の、別の視点・アプローチによる研究が行われることを期待したい。

今後の研究の可能性としては例えば、英語以外の言語での比較、異なるジャンルの作品間の比較、実写作品の研究、英日方向の翻訳の研究、その言語の観客が感じる印象の調査といったものが考えられる。先にも触れたが、このセリフの付け加えを対象とする研究は少なく、今後の研究が望まれる。一方で新しい発見が行われる可能性も高い。今後、新しい視点、新しい対象作品、新しい分野における研究が行われ、新しい発見があることを期待してやまない。

.....
【謝辞】

本論文を執筆するにあたり、ご指導をいただきました指導教員の鶴田知佳子東京外国語大学教授、副指導教員の宮城徹同准教授、「翻訳理論」講義の河原清志先生に心から感謝の意を申し上げます。

.....
【著者紹介】田村千尋 (YAMURA Chihiro) 東京外国語大学大学院 総合国際学研究科言語応用専攻 国際コミュニケーション・通訳専修コース在籍。

- ¹ The Internet Movie Database の ‘Mononoke-hime’ の項目より。(2009年11月28日情報取得。アクセスは以下から可能：<http://www.imdb.com/title/tt0119698/>)
- ² 監督として『トイ・ストーリー』(1995)、『カーズ』(2006)、プロデュース作品としては『ファインディング・ニモ』(2003)などが有名。なお、ラセターは『千と千尋の神隠し』に続いて全米公開された『ハウルの動く城』(全米公開2005年)と『崖の上のポニョ』(同2009年)でも北米版のプロデュースを担当している。
- ³ The Internet Movie Database の ‘Howl no ugoku shiro’ の項目より。(2009年11月28日情報取得。アクセスは以下から可能：<http://www.imdb.com/title/tt0347149/>)
- ⁴ なお、明示化についてトゥーリー(2004)は、翻訳は変化しているものであり、必ずしも全ての翻訳にあてはまるものではないとしている(マンデイ2009, p. 181)。
- ⁵ Jandt (ibid.) は他に低コンテクストの国はスイス、ドイツ、スカンジナビア半島の文化をあげている。高コンテクストの国としては中国、日本、韓国(朝鮮)、ラテンアメリカ、地中海南東部(ギリシャ、トルコ、アラブの国など)、ネイティブ・アメリカンの文化をあげている。
- ⁶ 叶(2006, p. 128)によれば、『となりのトトロ』には英語翻訳版が複数存在している。1994年に20世紀FOX社から、2006年に新たな吹き替え版がディズニー社より発売されている。山田(2005)が研究対象としているのはFOX版である。
- ⁷ 井上(1999)が研究対象としたのは山田(2005)と同様にFOX版だと考えられる。
- ⁸ 私立PDD図書館。(2009年8月4日情報取得。アクセスは以下から可能：<http://pddlib.v.wol.ne.jp/japanese/ewa.htm>)

引用資料(映像)

- Miyazaki, H. (Director). (2000). *Princess Mononoke* [Motion picture]. (Available from Buena Vista Home Entertainment, Inc., Dept. CS, Burbank, California 91521)
- Miyazaki, H. (Director). (2003). *Miyazaki's spirited away* [Motion picture]. (Available from Buena Vista Home Entertainment, Inc., Dept. CS, Burbank, California 91521)
- Miyazaki, H. (Director). (2006). *Howl's moving castle* [Motion picture]. (Available from Buena Vista Home Entertainment, Inc., Dept. CS, Burbank, California 91521)

参考文献

- Blum-Kulka, S. (1986/2004). Shifts of cohesion and coherence in translation. In Venuti, L. (Ed.), *The translation studies reader* (2nd ed.) (pp. 290-305). New York: Routledge.
- Chaume, F. (2004, April). Film studies and translation studies. *Meta*, 49(1), 12-24. (2009年12月18日情報取得。アクセスは以下から可能：<http://www.erudit.org/revue/meta/2004/v49/n1/009016ar.html>)

- 藤濤文子(2007) 『翻訳行為と異文化間コミュニケーション—機能主義的翻訳理論の諸相—』 松籟社
- 古田暁ほか(1996) 『異文化コミュニケーション 新・国際人への条件〔改訂版〕』 有斐閣
- 古田暁ほか(2001) 『異文化コミュニケーション・キーワード〔新版〕』 有斐閣
- Hatim, B., & Mason, I. (1997). *The translator as communicator*. London.: Routledge.
- 池田理知子・クレマー, E.M. (2000) 『異文化コミュニケーション・入門』 有斐閣
- 井上逸兵(1999) 「井上逸兵のしましまにしまっしま! (2) トトロとTOTOROに見る日本とアメリカ サツキとメイはアメリカ人?」 『NEWTTYPE 1999年2月号』 (2009年2月12日情報取得。アクセスは以下から可能：
<http://homepage3.nifty.com/ipinoue/shimashima9902.htm>)
- Jandt, F. E. (1995). *Intercultural communication: An introduction*. Thousand Oaks, California: Sage Publications.
- 叶精二(2006) 『宮崎駿全書』 フィルムアート社
- Katan, D. (2009). Translation as intercultural communication. In Munday, J. (Ed.), *The Routledge companion to translation studies* (pp.74-92). Abington, Oxford: Routledge.
- Klaudy, K.(1998). Explication. In Baker, M., & Saldanha, G. (Eds.), *Routledge encyclopedia of translation studies* (2nd ed.)(pp. 104-108). London: Routledge.
- 久美薫(2004) 『宮崎駿の仕事 1979-2004』 鳥影社
- マンデイ, J. (2009) 『翻訳学入門』(鳥飼玖美子・監訳)みすず書房 [原著:Munday, J. (2008). *Introducing translation studies* (2nd ed.). New York: Routledge.]
- 西田司・グディカンスト, W. B. (2002) 『異文化間コミュニケーション入門—日米間の相互理解のために—』 丸善
- 戸田奈津子(1994) 『字幕の中に人生』 白水社
- Valero- Garcés, C. (2005, April). *Mediation as translation or translation as mediation?: Widening the translator's role in a new multicultural society*. (2009年11月10日情報取得。アクセスは以下から可能：
<http://www.babelport.com/articles/32>)
- 山田健太郎 (2004) 「英語版アニメ作品に見る翻訳の問題:『千と千尋の神隠し』の場合」 『県立長崎シーボルト大学国際情報学部紀要』 第5号:195-205.
- 山田健太郎 (2005) 「英語版アニメ作品に見る翻訳の問題2:『となりのトトロ』の場合」 『県立長崎シーボルト大学国際情報学部紀要』 第6号: 273-284.