

<論文>

児童文学の翻訳に関する一考察
—ロアルド・ダール『オ・ヤサシ巨人 BFG』の言葉遊びについて—
**A Study of Translation of Children's Literature:
With Special Reference to Wordplay in *The BFG***

鈴木幸

(聖学院大学)

Abstract

The BFG was written in English by Roald Dahl and translated into Japanese by Taeko Nakamura. Not only its fantasy story but also the wordplay used everywhere is enjoyable and stimulates readers' interest. Hence it would be expected to translate wordplay effectively though it is a difficult task and seems to be untranslatable. In this paper, I tried to examine how and why the wordplay was translated. The wordplay which I dealt with was as follows: name (acronym, image and portmanteau words), character (a slip of the tongue and grammar mistakes), form (rhyme and spoonerism) and pun (malapropism, misplaced words and riddles). The consequent question I tried to solve was the importance of translating wordplay; furthermore, whether and when the wordplay had priority over the message in the story.

1. はじめに

翻訳で優先権が与えられるのは、内容だろうか、それとも形式だろうか。両方を切り離すことはできないが、しかし、形式の方が、内容よりも犠牲になりやすいことは考えられてきた (Nida, 1963/2003: 156)。とはいえ、形式が優る場合もあることも考慮しなければならない (ibid.)。

形式が優る例として、言葉遊びの翻訳を挙げることができるだろう。言葉遊びとは、文字通り言葉を用いて遊ぶことである。表面的な事柄に二重の意味が含み隠されていて、また「意味がない」ナンセンスな場合もある。そもそもナンセンスは、‘non-sense’、つまり無意味で内容を伴わないことから、音という形式的な娯楽を重視するために用いられていることになる。しかし、ナンセンスは子どもが好む要素であり、音から言葉を認識することで、教育的動機へとつながる可能性もあると言われているため (Geller, 1985: 13)、軽視することができない要素でもあると考えられる。

言葉遊びの翻訳は、ジョークの翻訳が難しいように「悲惨な」(disastrous)ものである (Chiaro, 1992: 77)。それは共有コードが言語的、社会文化的に異なるため、意味の置き換えや付け足

しが必要となるからである。そのために翻訳者が行う作業としては、「解読」(decode)と「再構成」(recode)が考えられる(ibid.: 85)。つまり、翻訳者は原文テキストが意味することを解読し、翻訳言語における等価を探し出さなければならない。その結果、多くの場合に、忠実に訳すよりは、置き換えといった翻案が効果的であるという(ibid.: 95)。文字通りの翻訳ではユーモアが失われるため、ユーモアの「原理」を残すためには置き換えが有効であるからである(Demurova, 1994: 27)。

本稿では、児童文学で使用されている言葉遊びの翻訳について考察する。児童文学は子どもにプロットを伝えると同時に、言語や文化を教え伝える役割を担っているが、読者の「年齢」に注意してテーマや言語を選ばなければならない(Landers, 2001: 106)。このことは児童書の翻訳も同様であり、子どもが読みやすいようにと、外国の異質な言語的・文化的要素は、意図的に親しみのあるものへと変えられる傾向にあるという¹(ibid.: 108)。そして、翻訳における表現の範囲基準は、各文化の翻訳規範として定められている可能性もある(Even-Zohar, 1992: 243)。

テキストは、ロアルド・ダール(Roald Dahl, 1916-1990)著、*The BFG*(1982)と、その日本語訳『オ・ヤサシ巨人 BFG』(中村妙子訳、1985年)を用いて比較検討する。*The BFG*は、大きくて(big)優しい(friendly)巨人(giant)のBFG「オ・ヤサシさん」と孤児のソフィーの2人が、他の狂暴な巨人が“human beans”を食べるのを止めさせようと立ち向かう物語である。ダールが話のところどころにダジャレや言い間違いという形で目立つ言葉遊びを散りばめることで、話が滑稽さを増している。ダールの作品は原文文化においても評価が二分することが多い中で、*The BFG*は、言葉遊びが好印象を与えていると考えられている(Sasada, 2001: 53)。ならば、原文言語である英語で書かれた言葉遊びが読者を引きつけるように、目標言語の日本語に訳されたときにも、言葉遊びが効果的に活かされる必要があるのではないだろうか。言葉遊びを翻訳する難しさは、言語的な問題以上に言葉遊びの持つユーモアに挑戦することにもある。本稿では以上の点を勘案しながら児童文学である以上、コンテキストと同時に読者の読みやすさにも留意した上で、言葉遊びの翻訳の可能性を探っていきたい。

2. 児童文学の翻訳

大人向けの一般文学よりも、児童文学の翻訳の方がより注意が必要であると言われる。特定の読者である子どものために翻訳するという目的と状況を²、翻訳者は常に考える必要があるからである(Oittinen, 2000: 11)。翻訳とは、「言語間翻訳」と呼ばれるように、異なる言語間で等価のメッセージを置き換えることである(Jakobson, 2000: 114)。等価とは原文・翻訳間の相互関係であり、翻訳論においては重要な概念のひとつである。しかし児童文学の翻訳では、等価よりも時・場所・文化といった状況(situation)がより翻訳を支配するとも考えられている(Oittinen, op. cit.: 9)。つまり状況次第で翻訳は変わるのである。

また読者として想定される子どもも年齢によって区別される³。年少であればあるほど子ども達は声に出し、また繰り返し本を読むため、本の内容よりも母国語の心地よいリズムが重要な要素であると言われる(高梨, 1999: 114-115)。また言語的な分かりやすさと文化的な親しみやす

さが求められる。これらは子どもにとって読書への動機となり、楽しみと同様に教育面においても必要となる。そしてその楽しみとは「興味」と「娯楽」に分かれ、その両方を引き付ける要素としても、言葉遊びは推奨される(西田, 1980: 27-34)。

児童文学を翻訳する際のジレンマは、文字通りに訳して子どもに異質なものを触れさせる挑戦とするか、読みやすさを常に意識して脚色して訳すか(つまり、翻案するか)を決める時に生じる(Jobe, 1996: 520)。そして多くの場合、後者の読みやすさが一番に考えられ、優先される(Puurtinen, 1997: 322)。翻案とは、説明を加える、言い換える、置き換える、簡略化する、省略する、地域化する、といった方法であり(Klingberg, 1986: 18)、どの手法を用いるにせよ原文よりも翻訳の出来に焦点がおかれることになる。また翻案は、子どものために「良い」そして「分りやすい」テキストを与えるために使われるという。このことは、子どもがテキストを受け入れやすいようにという配慮とともに、大人から見て子どもに教訓を伝えるという意味での「良さ」も含まれていることになる(Shavit, 1981: 172)。つまり、大人の目線から見て、子どもに害となる要素は「悪」として排除されることになる。

The BFG は1982年に出版され、1985年に日本語に訳された。以来、ダールの代表作である *Charlie and the Chocolate Factory* (1964) 同様に愛され続けている作品である。ダールは *The BFG* 内で著しく言葉遊びを用いるが、その言葉遊びこそが大人子どもを問わず英語を理解するどんな読者にも読まれる理由であると考えられている(Sasada, op. cit.: 53)。ところで、翻訳者の中村によると、『オ・ヤサシ巨人 BFG』は小学校の低学年でも読みやすいように訳したという。そして低学年の子ども達が言葉遊びの面白さを受け入れられるような翻訳を目指し、結果、その年代の子ども達の語彙力を考慮した翻訳になったと述べている(中村, 1985: 303-304)。

以下、実際のテキストを比較・検討していきたい。

3. 言葉遊びを翻訳する

The BFG の中で使われている言葉遊びには「名前」、「個人方言」、「形式」、「地口」といったものがある。それら言葉遊びがどのように翻訳されているかを確認し、そのように翻訳するに至った経過を考察する。

3.1. 名前

名前は日本社会において重要な役割を担う。というのも多くの場合、個人名は表意文字である漢字で表されるため、漢字に含まれた意味が名前にも表れることになるからである。しかし、外国の名前を翻訳するときにはたいていの場合その音と外国らしさを残すカタカナ(表音文字)が使われる。クリングバーグによれば、名前が特別な意味を含まないかぎり音訳(transliteration)すれば良いと言う(op. cit.: 43-44)。このことは反対に言えば、つまり原文においても名前が何か意味を持つならば、その意味が翻訳においても読者に通じるように訳すことが暗示されていることになる(ibid.: 46)。そこで、「頭文字語」、「イメージ」、そして複数の単語の一部を組み合わせて作った「カバン語」を用いて意図的に作られた名前について分析して

みたい。

a) 頭文字語: The BFG は物語の題名であると同時に主人公の名前でもある。そしてそれは “THE BIG FRIENDLY GIANT” の頭文字語である。頭文字語とは、物事を示すために並べられた単語の最初の文字だけを集めてできる言葉である。頭文字語が翻訳される時には、頭文字語としての特徴を残すべきかどうか、使われている理由を問い直す必要がある (Newmark, 1988: 200)。

“The BFG” の翻訳は、本の題名は『オ・ヤサシ巨人 BFG』であり、また主人公の名前としてソフィーに呼ばれる時には「オ・ヤサシさん」、語り手には「オ・ヤサシ巨人」のように分けて訳されている。そして「BFG」というアルファベットが本文中で使われる回数は2回である。

つまり大きくてやさしい、オ・ヤサシ巨人 BFG なんじゃ。(p. 37)

みなさんがいま読みおえたこの本こそ、オ・ヤサシ巨人 BFG が名前をかくして書いた、世にもめずらしい本なのです。(p. 302)

日本語訳の「オ・ヤサシ」は頭文字ではない。しかし、「オ」は定冠詞 “the” の代わりであり、そして丁寧さを表わす「お」または “big” を意味する「大きい」の最初の文字である「お」を指すことが予測できる。また「ヤサシ」は “friendly” を意味する「優しい」を、“BFG” という3音節の形式に真似て置き換えたことが分かる。

「オ・ヤサシ」は、原文の “The BFG” と比べると、原文には表面上表されていないまさに彼の「優しさ」という意味が直接表された訳である。翻訳において “The BFG” というアルファベットを用いずに「オ・ヤサシ」と言い換えた理由としては、まず翻訳読者に直接に彼の優しさと呼び掛けたかったからであると考えられる。また小学校低学年の子どもを読者と想定することで、アルファベットという外国的で異質なものを避けようとした意図も汲み取ることができるだろう。カタカナという表音文字ではあるが、原文にはない「優しい」という意味を併せ持った「オ・ヤサシ」は、分かりやすさを配慮した訳であるといえる。

b) イメージ: 言葉には意味がある。意味は曖昧な時もあるが、他の単語と結びつくことでその意味を具体化させることができる (Knowles and Malmkjær, 1996: 69)。例えば “giant” という単語は「大きな人」という漠然とした意味があるが、*The BFG* に見られるように、“cannibull” (‘cannibal’), “colossal”, “ugly”, “moocheling” (‘mooch’), “fierce”, “gruesome”, “ghastly brute”, “revolting” という修飾語が付け加えられることで、そこに「愚かで残酷な人食い」というイメージが作られることになる。

しかし、主人公 The BFG は巨人の中でも例外である。連れ去られた当初はソフィーも、巨人イコール人食いのイメージから The BFG を恐れるが、次第に The BFG と打ち解ける。

‘What sort of human beings do you eat?’ she asked, trembling.

... Me gobbling up human beans! This I never! The others, yes! All the others is gobbling them up every night, but not me! I is a freaky Giant! I is a nice and jumbly Giant! I is the only nice and jumbly Giant in Giant Country! I is THE GIG FRIENDLY FIANT! I is the BFG! (p. 22)

「ねえ、あなたはどんなニンゲンマメを食べるの？」とソフィーはおそろおそろききました。・・・

「このわしがニンゲンマメを食べるとっておるのかね？とんでもない！ほかの巨人は毎晩のようにニンゲンマメを食っとるが・・・わしはこの国では変わりもんなんじゃ。気のやさしい、変わりものの巨人なんじゃよ。巨人の国でただ一人、気のいい巨人。つまり大きくてやさしい、オ・ヤサシ巨人 BFG なんじゃ。」(pp. 36-37)

原文においても翻訳においても、修飾語を用いて物語内で「良い」イメージが作り出されている。そして“The BFG”が「オ・ヤサシ巨人」として繰り返されることで、そのイメージは確かなものとして定着している。

c) カバン語：カバン語とはルイス・キャロル (Lewis Carroll, 1832-1898) が *Through the Looking-Glass: And what Alice found there* (1872) で紹介した、2 つ以上の言葉を 1 つにつなげて作り出す言葉遊びである。*The BFG* では固有名詞と普通名詞とに使われている。例えば、狂暴な巨人達の名前は、「肉 (flesh) をひとまとめ (lump) で食べる (eat) 巨人」は “the Fleshlumper” 「マルゴト巨人」であり、「子ども (child) を噛む (chew) 巨人」は “the Childchewer” 「ガキタベ巨人」であり、「血 (blood) の瓶 (bottle) の巨人」は “the Bloodbottler” 「ナマグサ巨人」というように表され訳されている⁴。また巨人の国の食べ物である “snozzcumbers” は、原著の挿絵画家クエンティン・ブレイク (Quentin Blake, 1932-) のイラストからも大きな ‘cucumber’ 「きゅうり」のようなものであることが分かるため「おばけきゅうり」と訳され、巨人の国の飲み物である “froboscottle” は内容から炭酸水であることから、「あちこち (fro) 飛ぶ瓶 (bottle)」なのだろうか、「泡立ちエキス」と訳されている。また、*The BFG* は子ども達に夢を吹き込む「夢吹き巨人」(a dream-blowing giant) であることから、「夢」の名前が次のように紹介される。それらは、「魔法使い (wizard) が泡立つ (fizz) 夢」で “phizzwizard” 「ステッキ夢」、「憂鬱 (hump) がうろつく (trog) 夢」で “trogglehumper” 「ウナサレ夢」、「嫌なやつ (grobber)」または「気持ち悪い (gross) 魔女 (witch) の夢」で “grobswitcher” 「悪魔の夢」といった具合である。また、普通名詞として使われている表現には「暑い (sizzle) 平鍋 (pan)」の “sizzlepan” (翻訳なし)、「凝乳 (curd) と血 (blood)」で “curdblooding” 「血もこおる」、「くすくす笑う (giggle) 家 (house)」と「たじろぐ (boggle) 箱 (box)」で “gigglehouses and boggleboxes” 「女の子の寄宿学校、男の子の寄宿学校」等がある。

一方、翻訳ではカバン語としての特徴が見られるとはかぎらない。また原文に見られる、“childchewer” や “bloodbottler” のような頭韻の工夫も翻訳では見られない。しかし、上述し

た“snozzcumbers”のようなナンセンスな表現を考えても、原文の持つ意味や前後の文脈から意味を汲み取って翻訳を試みた様子は明らかである。また、“gigglehouses and boggleboxes”において女の子は「くすくす笑う」(giggle)、男の子は「もじもじする」(boggle)という特徴が翻訳では表されきれていない点もあるが、しかし翻訳において言葉遊びにすることの必要性や、また全体としての読みやすさや分かりやすさを翻訳者が配慮した様子がうかがえる。原文で使われる言葉遊びの重要性を見極める作業は、翻訳者の仕事のひとつであると考えられるだろう。

3.2. 個人方言

児童文学では会話文・話し言葉がしばしば使われる。それらは子ども達が普段日常で使うような言葉である(Du-Nour, 1995: 335)。そして会話文には登場人物独特の話し方(個人方言)が表されやすい(Boulton, 1981: 100)。とはいえ口語体表現の翻訳には、翻訳者は原文言語の言語的・機能的規範に沿うような語彙内で探す必要があるため、簡単ではない(Even-Zohar, op. cit.: 243)。そして翻訳次第で登場人物の性格を原文とは異なるものにしてしまう恐れもある。そこで、The BFG の会話的特徴を表す「言い間違い」と、「スペルミス・文法間違い」について分析してみたい。

a) 言い間違い: The BFG の話の特徴は、言い間違いをすることである。あるものは文字の綴りから意味を想像できるが、あるものはナンセンスであるため解読の必要がある。

そもそも The BFG が言い間違いをする理由は、読み書きを習わなかったからであると説明される。

前にもいったように、わしゃ、学校にかようキタイ[機会]がなかったんじゃ。だからときにはいい間違い、書き間違いをする。だからってそれは、何もわしのテキニン[責任]じゃないんじゃ。わしはいつもペスト[ベスト]をつくしておるんじゃから。(p. 138)

このひとつの会話の中にさえ3か所の言い間違いがある。中村訳では次のような5つの方法によって言い間違いが表現されている。1) ‘majesty’ (陛下)の語尾が変化した“her Majester”は「女王ヒイカ」、‘orphan’ (孤児)にnが追加した“norphan”は「コジン」のように、翻訳においても言葉遊びで表現する方法、2) “cannybull” (‘cannibal’ 「人食い」のスペル違い)は「人食い」のまま、“elefant” (‘elephant’ 「象」の/f/の音が ‘f’ に)は「象」のままのように、意味を言葉遊びなしで伝える方法、3) ‘honeybee’ (みつばち)と ‘hug’ (抱く)と ‘honey’ (恋人)のイメージから “huggybee” を「おまえさん」とするように、文脈から解釈する方法、4) “cockatootloo” のように、‘cock-a-doodle-doo’ (鶏の鳴き声)が想像できるが、翻訳では省略する方法、そして 5) 「ペスト」(“best”)、「チジ」(“map”)、「ブンブ」(“part”)、「チョーチンチョーメイ」(「正真正銘」だが、原文に当たる個所なし)のように、原文にはない言葉遊びを翻訳において付け加える方法である。

子どもによる言い間違いは、子音を出す難しさから生じるといわれるが、しかし同時に独自の音や言葉を作り出すことが子どもの楽しみでもある(Farb, 1973: 305)。The BFG は老人であるが、学校へ行った経験がないために言い間違いをする。しかし、言い間違いという子どもらしさがあるからこそ、8歳のヒロインであるソフィーとも打ち解けることができたのではないかと考えられている(Sasada, op. cit.: 65)。

これらの言い間違いは、原文では読者がその間違ったスペルから気づくか、または文中でソフィーが聞き直すことで間違いであることを読者に認識させるかであるが、翻訳ではカタカナ表記になっているため、原文よりも間違いであることに気がつきやすい。「カタカナ」を使うことで強調し、文字を入れ替え、また「ち」の音を入れることで舌足らずな様子が表され、原文にはない追加の言葉遊びも結果的に見られることになる。

翻訳は原文のメッセージ、目的、読者によって変わる(Nida, op. cit.: 156)。ならばこの場合の翻訳者は、「言葉遊び」というメッセージを「わかりやすく」、「日本語の分かる子ども達」という読者に伝えようとしたことが想像できる。また、言語使用の適切さも文化によって異なる(ibid.: 16)。例えば‘cannibal’といった単語が日本語訳では言葉遊びになってない理由として、言葉遊びとしての等価が見つからなかった可能性と同時に、「人食い」という、ここでは殺人を連想させる件で使われているため、翻訳者が意図的に「遊び」を入れなかったのかもしれないことが考えられる。

b) スペルミスと文法間違い: 英語はスペルを学ぶことの難しさから、語学学習者にとって一番難しい言語であると言われる(Farb, op. cit.: 306)。しかし、そのためにスペルを間違えることが簡単に言葉遊びにもなることを意味する。1つの発音が複数のスペルから成り、1つの文字が異なる音を生み、複数の文字の組み合わせが1つの音を作り出すからである(Geller, op. cit.: 47-48)。

しかし和訳である『オ・ヤサシ巨人 BFG』には The BFG による書き言葉としてのスペルの間違いは見られない。そのため、‘teecher’ (teacher)や‘tellyfone’ (telephone)、‘riter’ (writer)、‘nite’ (night)といった単語も、「先生」、「電話」、「小説家」、「ゆうべ」のように表され、原文には間違いがあった事実さえ連想させない。読者が子どもでなければ、例えば間違った漢字を使うという手法も使えただろう。しかし、漢字を認識しない、また意味が分からなければ、「誤り」を意図的に使っても気づかれない、またはその誤りのまま覚えてしまうという危険性もある。

文法間違いには、三人称、複数等の間違いが *The BFG* には見られる。“I is” (am)、“you is” (are)、“they does” (do)、“disgusterous” (disgusting)、“sickable” (sick)、“um-possible” (impossible)がその例である。しかしスペル同様、文法的要素は翻訳で形式的に移すことは難しいため(Baker, 1992: 85)、やはり中村訳にも見られることはない。

言葉の選び方によって登場人物の性格が変わるため、その特徴を表す表現の翻訳には注意しなければならない。しかも等価が見つかるとは限らないため、まったくの形式的な移し変えは不可能だろう。だが、特徴を「言い間違いをする」と捉えるならば、別の場所で出来る範囲の「間違い」を追加することはできる。それは一部分では「損失」であっても、全体的にみれば「利

益」であると言えるのかもしれない。

3.3. 形式

子どもが最初に触れる文学は子守唄だろう。ゆえに、子守唄を聞くことから子ども達は言語を習い始める。そしてそれら子守唄をはじめ謎々、早口言葉、詩は、意味はナンセンスであっても言語の持つ心地よさを合わせ持っている。心地よさは言語を学ぶ上で興味へと通じる。しかし、ナンセンス(nonsense)のような意味(sense)のない(non)言葉の翻訳は、あらためてそのナンセンスを表す言葉の「形式」に注目する必要があるため、その翻訳の可能性について考えていきたい。ここでは頭韻や脚韻といった「押韻」と、「頭韻転換」(spoonerism)を検討する。

a) 押韻:言葉遊びのリズムは音の繰り返しから生じる。幼い子どもは繰り返しを、また押韻を好むと言われている(Cook, 2000: 17)。また、子どもはリズムに敏感に喜びを表す(Opies, 1959: 18)。そのため、リズムを使うことで *The BFG* の子どものような天真爛漫な様子が描かれていることがうかがえる。しかし、英語と日本語では音素が異なるため、形式に固執した翻訳はゆがみを引き起こすことになる(Bassnett, 1998: 57)。次に挙げるような例をみても、日本語における押韻でリズムを作るのは難しいことがわかる。“crackety-crack” は/cr/と/ck/の音を踏んでいる。訳は「ボリボリ、ボリボリ」である。“thunder and thrampets” は、/th/の音を ‘trumpets’ にも足している。訳は「雷」のみである。“dillions of different” は ‘million’ や ‘billion’ にかけて、しかし音を/d/で統一している。訳は「いろいろ」である。また、“pineapples and pigwinkles” では、/pi/と/les/の音を踏んでいるが、後者はナンセンスであり、訳も「パイナップルのような」と後半が省略されている。

繰り返しの翻訳は、それが単語・意味・音のうち何であれ、繰り返されてさえすればそれは形式を伝えたことになる(O’Sullivan, 1998: 201)。この中では、「ボリボリ、ボリボリ」といった擬声語を用いた表現は唯一リズムを生みだしていると言えるかもしれない。とはいえナンセンスも押韻も抜かした繰り返しでは、言葉遊びの十分な翻訳とは言い難いだろう。

b) 頭韻転換:“spoonerism” または “distant metathesis” とは、2 つの単語の最初の音を入れ替える遊びであり、スプーナー(William Spooner, 1844-1930)がよくこのような言い間違いをしたことから名付けられた(Farb, op. cit.: 278)。複雑かつ紛らわしい表現であるため、読者には認識し理解するための知識が求められる(Chiaro, op. cit.: 32)。頭韻転換は機知に富み、複雑なユーモアであるため、単なる言い間違いというよりは意図的な言葉遊びと考えられている。しかし、児童文学には欠かせないジョークのひとつでもある(ibid.: 32)。

The BFG に見られる頭韻転換といえば、“jipping and skumping”、“Dahl’s Chickens”、“rack jobinson” である。それぞれ ‘jumping and skipping’、‘Charles Dickens’、‘before you can say Jack Robinson’ の音を入れかえて作られていることがわかり、訳は「探しまわっておる」、「ダールズ・チッケンズ」、「タケヤブタテタテタテタというまえに」である。1 つ目は残念ながら言葉遊びとしての要素が省略されている例であり、2 つ目は英国作家「ディケンズ」のことは物語上暗示

されているが、「(著者)ダールの鶏」という二重の意味は伝わらない。3 つ目は、原文は「あつという間に」という意の慣用句であるが、早口言葉(竹藪に竹立てかけた)という子どもに愛される別の言葉遊びの要素が加えられた例である(Opies, op. cit.: 30)。

3 つ目の例に見られるように、翻訳言語のできる範囲内で言葉遊びを再現しようとした試みは、つまり、他の言葉遊びに「置き換える」という作業がなされた結果であると言えるだろう。

3.4. 地口

言葉遊びといえば、音の類似で2つの意味を持つ地口(pun)がその代表であると言われる。そしてこの地口には、一般的に「俚言・俗語」など音の似た別の語をあてがうことから(新村, 2008: 1211)、その土地の文化と深く結び付いている様子がうかがえる。つまり、書き手・読み手の間に共通知識がなければ理解されることがない。そして、ジョークの翻訳とはその共通知識の乏しさと言語的等価を見つけ出す困難さゆえに、不可能であると言われる(Chiaro, op. cit.: 77)。

地口を翻訳するには、原文言語の洒落を無視して、翻訳を読む読者に受け入れられるように置き換えるのが良いと言われる(ibid.: 86)。つまり、原文の表記通りに翻訳できないことを認めた上で「核」を移し変える手法である。しかし、遊びが話の文脈と深く結び付いている場合、その形式と意味と効果のどこに焦点を置くか注意しなければならない。そこで、*The BFG* のストーリー内に組み込まれた「誤用」、「置き換え」、「謎々」について検討する。

a) 誤用: 「誤用」「malapropism」は、*The Rivals* (R. B. Sheridan 著、1775年)の登場人物である Mrs. Malaprop が使う、単語間違いである。似た音を活用して別の意味を作り出す。*The BFG* で使われる代表的単語は、「human beans」である。つまり、「human beings」をもとに作り出されたことが分かる。人食い巨人にとって、「人間」は食べ物であるため、一種の「beans」「豆」として考えられている。

There is no human beans or stringy beans or runner beans or jelly beans or any other beans in there. (p. 65)

この日本語訳は、「ニンゲンマメ」である。「人間」であると同時に「インゲン豆」をも連想させる訳である。

ニンゲンマメも、インゲンマメも、ナンキンマメも、どこを探そうがマメは一粒もありゃせんよ。(p. 100)

豆の名前はそれぞれが等価であるとは言えない。「string bean」も「runner bean」も「さやいんげん」であり、「jelly beans」は豆型のお菓子の名前であるのに対し、「ナンキンマメ」とは「落花生」の別名である。しかし、豆の名前を原文同様羅列することで、「ニンゲンマメ」が豆の一種

であることを連想させていることは確かである。

もう一ヶ所、“deliver us from weasels” について考えたい。これは、‘weasels’ を ‘evil’ と見れば(‘weasel’は「いたち」であるが)、「主の祈り」をもじっていることが分かる。また、この文に続く文は“The devil is dancing” であることから、「悪魔」との関連がうかがえる。しかし日本語訳では「どうしたものかのう！」という、感嘆の表現としての機能しか表されていない。キリスト教色が薄い日本では、宗教的知識は「共通」ではないため、認識されにくい事柄は重要視されない事柄として却下される傾向にある(Nash, 1985: 2)。

使用されるコンテキストにおいて、言葉遊びがどれほどの価値を持つか見極める必要がある。そして、「なくすこと」‘loss’ の重要性も翻訳者は知らなければならない(O’Sullivan, op. cit.: 199)。言葉遊びの多くが一度きりのものであり、物語全体に影響する場合は稀であるため、宗教のような翻訳言語文化に親しみのない、または避けることのできる要素の場合には避ける、といった注意を払う必要がある(ibid.: 199-200)。

b) 置き換え: “malapropism” が同音・類似音の入れ替えであるのに対し、「置き換え」“misplaced words” は多義語を利用した言葉遊びである。そのため、読者はより認識力と読解力が必要となる。

The BFG の言い間違いとしての置き換えは、“right” の使い方に特に見られる。それらは、“I is left instead of right”、“Am I right or left?”、“It serves them right left and centre!” といった具合であり、つまり「正しい」‘right’ の反対語「間違っている」を、‘wrong’ のかわりに「右」を意味する ‘right’ との関連から ‘left’ 「左」を使っている。そしてこれらの訳は、「ナンセンスなことをいう」、「わかるかの?」、「テンバチテメキン、インガゴゴー」(天罰観面、因果応報)である。つまり、原文に見られる右・左の関係は翻訳で見られることはない。

言語の性質上、地口を翻訳することは、英語の ‘right’ にあたる日本語の「右」と「正」が同音ではないことから、不可能に等しい。そのため、意味を汲み取るか、言葉遊びとしての機能的等価を図るか、省略するかに限られてしまうことになる。

c) 謎々: 次に地口が使われた謎々について、その翻訳を見ながら考えてみたい。地口が同音異義語と関係している以上、翻訳では言語的な等価が望めないことは分かる(Chiaro, op. cit.: 77)。しかし、日本での外来語の使用は多く、また謎々は知識の有無におおいに関係してくるが、物語内で使われることで新しい知識を供給することにもなるだろう。The BFG においては、ニンゲンマメの味の紹介として表現されることになる。

「トルコのニンゲンマメは七面鳥^{ターキー}の味がする」
「ギリシャ^{グリークス}産のニンゲンマメは脂^{グリーシー}つこすぎるんじゃよ」
「それ、ウェールズ^{ホエールズ}じゃなくて 鯨 じゃないの?」(pp. 32-34)

このように、ルビを用いて同音異義語であることを表わしている。また、次の例は The BFG とソ

フィーの会話から成る。

「デンマークのニンゲンマメは犬のにおいがする。」

「そうよね、グレート・デーンって大きな犬がいるわね。」

「ちがう、ちがう！」・・・「デンマークのニンゲンマメが犬くさいのは、ラブラドル種の犬のにおいがつきまどっておるからじゃ。」

「だったら、ラブラドル人は何の味なの？」

「グレート・デーンの味じゃ。」

「デンマークとラブラドルがちょっとこんぐらかってるみたいね。」(p. 35)

ルビの使用に関しては、読者が子どもである場合、通常「七面鳥」なら「しちめんちょう」と読み方を記すために使われるため、なぜ「七面鳥」と「ターキー」が結びつくのか、分からない場合もあるだろう。しかし英語が分かる読者にとっては、ルビの活用は洒落を表す場合には効果的であると言える⁵。一方会話例では、“Denmark”「デンマーク」という国名・“Danes”「デンマーク人」・“great danes”「グレート・デーン」という犬の種類が関係づけられていることと、“Labrador”「ラブラドル・レトリバー」という犬の種類・カナダ東部の「ラブラドル半島」に住む人が掛けられている、という知識がなければ理解できない。

しかし、謎々とはくにこの章(第5章「オ・ヤサシ巨人」)では必要である。謎々を使うことで、*The BFG* とソフィーの食べ物としてのニンゲンマメの味に関する会話が進められ、ニンゲンマメの種類が紹介されることで、最後に「ねえ、あなたはどんなニンゲンマメを食べるの?」という核心に迫った質問を問いかけるに至るからである。この“*What sort of human beings do you eat?*”という問いは、今にも食べられてしまいそうな恐怖との葛藤から「はやくけりをつけて」(p. 36)しもらうために振り絞ったソフィーの勇気を表しているが、そのためにはやはりそれまでに「ニンゲンマメ」が列挙されていることが望ましいため、省略することのできない会話として物語内に位置していると考えられる。

4. 文脈を考える

さて、ここで改めて *The BFG* において言葉遊びがどれほど重要な位置を占め、ゆえに翻訳にも影響を与えるのか考えてみたい。前述のように、翻訳では変えることのできない核となるメッセージを見極め、翻訳言語に移すことが要求される。メッセージとは、伝える内容そのものと、表現される形の両方を表すが、しかし後者は軽視されることが多い(Nida, op. cit.: 156)。とはいえ、言葉遊びは内容と形式が合わさって作り出されるため、ゆえにその翻訳は悲惨な結果となるとはいえ、必要なのである。『オ・ヤサシ巨人』を例に見ても、確かに全ての言葉遊びが言葉遊びという形式を残したまま翻訳されてはいなかった。また、言葉遊びとしての要素を残してはいても、必ずしも「等価」であるとは言い難い翻訳もあったように見受けられた。しかし、*The BFG* に見られる言葉遊びは、主人公 *The BFG* が「教育を受けていない」ために発してしまう場合が大部分である。そして最終章で教育を受け、「優秀な生徒」となるまでは「間違い」という言

言葉遊びが使われることが、物語の進行上、必要な要素とされる。ゆえに、翻訳においても言葉遊びが表されていた事実は称賛されるべきことである。実際、原文にはない、翻訳で付け加えられた独自の言葉遊びも確認できた。

言葉遊びにせよ誤りにせよ、*The BFG* の滑稽さとしての言語表現はある程度の置き換えが翻訳にも見られたと考えると、それでは、そもそも言葉遊びを通して、そして物語を通して、ダールが読者に伝えようとしたメッセージとは何なのだろうか。児童文学では、言語習得よりもプロットに重きが置かれることがある(Hunt, 1991: 104)。そして、言葉遊びを多用するいわゆる児童文学の古典ともいわれる *Alice's Adventures in Wonderland* (1865)も、大人にとっては言葉遊びや風刺が「たまらない魅力」であるというが、子どもにとっては物語としての「冒険」が面白いといわれる(楠本, 2001: 2-3)。ならば、より子ども向けである *The BFG* の⁶、言葉遊びを意識して多用した裏にあるメッセージについて考えてみたい。

ダールは、イギリスの南ウェールズ・カーディフ出身の作家・脚本家である。風刺やブラック・ユーモアに富んだ短編小説や児童文学で有名である。例えば *Charlie and the Chocolate Factory* (1964)では、貧しいが家族思いの心優しい少年の主人公が、ウォンカ氏のチョコレート工場見学を通して、食いしん坊な肥満少年、わがままなお金持ちの少女、いつもガムを噛み勝つことに固執する少女、テレビ好きで反抗的な少年と比較されることで、彼らがいかに「悪い子」の見本であるかが表されている。また *Matilda* (1988)では、お金儲けにしか興味のない両親と、逆らう教師・生徒すべてに制裁を加える恐ろしい女校長が、天才少女の主人公と、主人公の唯一の理解者である心優しい女教師と比較されて、「愚かな大人」が浮き彫りにされている。そして物語はハッピー・エンディングであり、主人公たちがそれぞれの幸せを手に入れる。その幸せとは、家族の温かさや、ささやかな日々の生活である。

The BFG も、「オ・ヤサシ巨人」である *The BFG* と孤児のソフィーが、人食い巨人を退治しようと、イギリス女王にお願いし、巨人達を捕えるというハッピー・エンディングである。しかし、その細部には皮肉なメッセージが込められている。例えば、*The BFG* は教育を受けてはいないが、彼がソフィーに問いかける謎々を見ても分かるように、知識はあるようである。そのためソフィーに対してこのように言う。

おまえさんはまるきし、ものを知らんな。ウェリントンにはニュージーランドにある。ウェリントンのニンゲンマメはとくべつうまいと、ウェリントンびいきの巨人はいうておる。
(p. 36)

当然知っているべき知識とは何か問われているセリフである。また、人間は見たものしか信じない、といった概念や、「イギリスのニンゲンマメはナンテンス[ナンセンス]の味がする」(p. 42)、「日本マメは小ぶりじゃから、六粒食わなけりゃ腹いっぱいにならん」(p. 44)といった人種的な偏見ともいえる知識、「美しい花をつもうとして茎を乱暴にねじると、その茎がたちまち悲鳴をあげる」(p. 58)というように植物を大切にするといい考え、「野菜はエイヨウがあって、えらく体にいい」(p. 78)という主張、そして「巨人はとも食いはせん」(p. 98)といった考えが散りばめられて

いる。注目したいのは、「共食い」を通して人間同士の殺し合いの愚かさを論ずるメッセージである。*The BFG* は、巨人が「ニンゲンマメ」を食べる、つまり殺すことを否定的にみた物語である。しかし *The BFG* によれば、人間同士の殺し合いの方が、巨人が「ニンゲンマメ」を食べることよりも、そして「ぜったいせん」(p. 98)という巨人の共食いよりも野蛮なこととして強調されている。

第11章“Journey to Dream Country”では、「夢の国」へ行く前に、巨人達がどのように人間を捕まえて食べるのかが描かれている。その様子を聞いてソフィーは「まあ、いやだ！」(p. 107)と叫ぶ。しかし、次のようなソフィーの質問に対する *The BFG* のセリフこそが、重要な個所であると思われる。

‘But if all these people are disappearing every night, surely there’s some sort of an outcry?’ Sophie said.

‘The world is a whopping big place,’ the BFG said. ‘It has a hundred different countries. The giants is clever. They is careful not to be skiddling off to the same country too often. They is always switchfiddling around.’

‘Even so...’ Sophie said.

‘Do not forget,’ the BFG said, ‘that human beans is disappearing everywhere all the time even without the giants is guzzling them up. Human beans is killing each other much quicker than the giants is doing it ... Has you ever thought about that?’ (pp. 69-70)

「でも、毎年たくさん人間が行方不明になっているとしたら、どうして問題にならないの？」

「地球ってやつはどえらく広いからな。百以上もの国が同居しておるんじゃ。巨人はみんな、それなりにわるがしこいから、そうそうおなじ国ばかりはおそわんのじゃ。」

「でも……。」

「それに巨人がおそわんでも、地球上からニンゲンマメが姿を消すのはめずらしいことでもないんでな。巨人が手をくだすまでもなく、毎日のようにどこかしらで殺し合いをやっつからのう・・・そういうことについて、じっくり考えてみたことはあるかね？」 (pp. 107-109)

仲間同士で殺し合いをするのは人間だけであり、巨人が人間を食べるのは、人間がブタを食べるのと同じであると *The BFG* は言う。このことに対し、ソフィーは何も言い返すことができない。

ところで、原文テキストでのこの箇所は、いくつもの言葉遊びが使われている。それらは、“skiddling” (‘sidle’「にじり寄る」と‘kid’「子ども」だろう)、“switchfiddling” (‘switch’「変える」と‘fiddle’「ごまかす」だろう)、“croakadowndillies” (‘crocodile’「ワニ」)、“poisnowse” (‘poisonous’「有毒な」)、“rhinostossterisses” (‘rhinoceros’「サイ」)、“grizzling” (‘grisly’「ぞっと

する)、「horrigust」(‘horrible’「恐ろしい」と‘disgust’「嫌気」だろう)、「aeriplanes」(‘airplane’「飛行機」)といった、言い違いやカバン語の表現である。また‘they is’のような文法の間違いも見られる。しかし、この中で翻訳でも言葉遊びとして表現されているものは、「ニンゲンマメ」と、「ワミ」(ワニ)のみである。それはなぜだろうか。

翻訳者の中村妙子女史といえ、C. S. ルイス(Clive Staples Lewis, 1898-1963)作品のような児童書や、アガサ・クリスティ(Agatha Christie, 1890-1976)作品の翻訳者としても知られている。そして、例えば「ワミ」のように、その音の類似だけでなく、「ミ」と「ニ」の文字的・視覚的類似をも想像させるような言葉遊びを作り出すことのできる翻訳者である。ゆえに、無理に何でもできる限りの言葉遊びを言葉遊びとして翻訳しようとさえすれば、できなくはなかつただろう。しかし、あえてこの個所では、全てをそうしようとは思わなかったのではないだろうか。それは、言葉遊びを残す必要性より、意図的に言葉遊びを使わないことを決断した翻訳者の思いが込められているとは言えないだろうか。

まず、*The BFG* では言葉遊びが主人公の性質をも表現しているのであるから、物語全体を通して言葉遊びが全く使われないのであれば問題である。しかし、この点に関しては、「全部をそっくり日本語に移しかえるわけにもいきませんでした、何よりも言葉のおもしろさ、おかしさをそれなりにお伝えしたいと考えました(中村, op. cit.: 303)」と記してある通り、翻訳全体を通して達成されている様子は確認することもできた。

また、原著者ダールは、笑うことのできないブラック・ユーモアさえも笑いに変えることのできる作者かもしれない⁷。ゆえに、あらゆる場面で言葉遊びが使われ、また言葉遊びを使うことでブラック・ユーモアを覆い隠しているのだろう。しかし、そもそも児童文学には色々な制限があり、宗教や戦争といったテーマを扱うことは禁制とみなされることもある(O’Sullivan, op. cit.: 200)。「人殺し」というテーマはまさに気を使わなければならない例のひとつである。しかし、巨人にとって人間は「ニンゲンマメ」という食べ物的一种にすぎない。「食べる」ということは、「人を殺す」ことと変わらない。にもかかわらず、巨人が人を殺すことと、人間が人間を殺すことは、区別されている。そして、後者の方が蔑まれるべき行為として描かれている。ゆえに翻訳では、より緊張感のある場面において意図的に「言葉遊び」を避けた可能性もあると考えられるのではないだろうか。

5. おわりに

グローバル化が進み、メディアを通して世界中の事柄を知りうるようになった今日ではあるが、それゆえに翻訳がその大きな役割を担っていることも確かである。とはいえ、翻訳が原文の隅から隅までをそのまま移し伝えることは不可能である。言語が違い、文化が違い、翻訳者が原著者と同一人物ではないならば、原著者とまったく同じように考え、そしてその考えたことをそのまま伝えることはできない。また、表現形式のように表面的に変えることのできるものもあれば、一方核となるメッセージとして、変えることのできないものも存在する。そのような中心的事柄を残すべき伝えるべきものとして見極めることこそが、翻訳者の役割であると言えよう。

今回、言葉遊びという、その表面的形式と意味が重なりあって表現される要素と、児童文学

という、教訓的な、いわゆる大人目線から内容・表現上の制限が多いとされる要素とが合わさった、ダールの *The BFG* という作品とその日本語訳テキストを通して、言葉遊びの翻訳がどのように成され、また成されていないのか、その実態と理由を探ってきた。結論として、言葉遊びが物語の一部として組み込まれている場合には、以下の点を考慮しなければならないと言えるのではないだろうか。それは、1) 言葉遊びとしての特徴が優先されるべきか、2) 言葉遊びを介して伝えられるメッセージが優先されるべきか、また 3) 言葉遊びを使うには「適さない」箇所なのか、を問うことであり、その優先される事柄を見つけだすための「意図」と「決断力」を翻訳者は持たなければならないという点である。翻訳の可能性と不可能性、そして適切性と不適切性を見極めた上で、児童文学として伝えたいメッセージを伝えることができるように、翻訳者は常に挑戦し続けなければならないと言えるだろう。とはいえ、1 作品と、その 1 つしかない翻訳とを比較しただけであるため、普遍性があるとは言えないことを追記するとともに、今後のさらなる研究課題としたい。

.....

【著者紹介】

鈴木幸 (Suzuki, Miyuki) 聖学院大学総合研究所特任研究員、大東文化大学非常勤講師。専門分野はイギリス文学・児童文学の翻訳研究。

.....

【註】

1. Landers によれば、子どもは大人ほど外国の文化に興味がないという。
2. 子どもの語彙的知識には限界があるため、内容の理解力が乏しいと考えられる。
3. 3 歳から 8 歳までの自分ではまだよく読むことのできない子ども達、9 歳から 14 歳くらいまでの楽しむために自ら読書をする子ども達、そしてそれ以上の思春期にあるヤングアダルトである。
4. 人食い巨人は全員で 9 人いる。他の巨人の名前は、「骨 (bone) をボリボリ噛む (crunch)」「the Bonecruncher」「ボリボリ巨人」、「人 (man) を抱きしめる (hug)」「the Manhugger」「ダキツキ巨人」、「肉 (meat) のしずくが落ちる (drip)」「the Meatsdripper」「ヨダレクリ巨人」、「臓腑 (gizzard) を飲む (gulp)」「the Gizzardgulper」「ガツキ巨人」、「少女 (maid) をつぶす (mash)」「the Maidmasher」「オンナタラシ巨人」、そして「the Butcher」「コロシヤ巨人」である。
5. しかし、楠本によれば、ルイス・キャロルを例に、ルビの使用は「使わないですめばそれにこしたことはない」が、「そうせざるを得ない」ときに使われるという(楠本, 2001: 184)。
6. *The BFG* は、Dahl, R. (1975). *Danny The Champion of the World*. Puffin Books. の第 2 章、「The Big Friendly Giant」で、「my father」が主人公の「I」に語るベッドサイドストーリーとして、紹介されている。
7. 富田によれば、『野卑』すれすれのユーモアに、『不気味』ぎりぎりのグロテスクとしてダールの作品を考えている(2003: 4)。

【参考文献】

- Baker, M. (1992). *In Other Words: a coursebook on translation*. London: Routledge.
- Bassnett, S. (1998) and Lefevere, A. *Constructing Cultures: Essays on Literary Translation*. Clevedon: Multilingual Matters.

- Chiaro, D. (1992). *The Language of Jokes*. London: Routledge.
- Cook, G. (2000). *Language Play, Language Learning*. OUP.
- Dahl, R. (1984). *The BFG*. Puffin Books.
- Demurova, N. M. (1994). "Alice Speaks Russian: The Russian Translation of Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass". *Harvard Library Bulletin*. (vol. 5): 11-29.
- Du-Nour, M. (1995). "Retranslation of Children's Books as Evidence of Changes of Norms". *Target*. (vol. 7:2). John Benjamins B. V.: 327-346.
- Even-Zohar, B. (1992). "Translation Policy in Hebrew Children's Literature: The Case of Astrid Lindgren". *Poetics Today*. (vol. 13:1): 231-245.
- Farb, P. (1973). *Word Play: What Happens When People Talk*. Jonathan Cope.
- Geller, L. G. (1985). *Wordplay and Language learning for Children*. National Council of Teachers of English.
- Hunt, P. (1991). *Criticism, Theory, and Children's Literature*. Basil Blackwell.
- Jakobson, R. (2000). "On Linguistic Aspects of Translation". In L. Venuti (ed.), *The Translation Studies Reader*. London: Routledge: 113-118.
- Jobe, R. (1996). "Translation". In P. Hunt (ed.), *International Companion Encyclopaedia of Children's Literature*. London: Routledge: 519-529.
- Klingberg, G. (1986). *Children's Fiction in the Hands of the Translator*. Lund: Bloms Boktryckeri.
- Knowles, M. and K. Malmkjær. (1996). *Language and Control in Children's Literature*. London: Routledge.
- Landers, C. E. (2001). *Literary Translation: A Practical Guide*. Clevedon: Multilingual Masters Ltd.
- Nash, W. (1985). *The Language of Humour*. London: Longman.
- Newmark, P. (1988). *A Textbook of Translation*. London: Prentice Hall.
- Nida, E. (1964/2003). *Towards a Science of Translation*. (2nd ed.). Leiden: E. J. Brill.
- Oittinen, R. (2000). *Translating for Children*. New York: Garland.
- Opie, I. and P. (1959). *The Lore and Language of Schoolchildren*. London: OUP.
- O'Sullivan, E. (1998). "Losses and Gains in Translation: Some Remarks on the Translation of Humor in the Books of Aidan Chambers". *Children's Literature*. (vol. 26). New Haven: Yale University Press: 185-204.
- Puurtinen, T. (1997). "Syntactic Norms in Finnish Children's Literature". *Target*. (vol. 9:2). Amsterdam: John Benjamins B. V.: 321-334.
- Sasada, H. (2001). "The Lore and Language in The BFG". *Papers in Language, Thought and Culture*. (vol. 7). Seisen University Graduate School: 51-71.
- Shavit, Z. (1981). "Translation of Children's Literature as a Function of its Position in the

Literary Polysystem”. *Politics Today*. (vol. 2:4): 171-179.

楠本君恵 (2001) 『翻訳の国の「アリス」』 未知谷

新村出 (2008) 『広辞苑』〔第六版〕 岩波書店

ダール, R. (中村妙子訳) (1985) 『オ・ヤサシ巨人 BFG』 評論社

高梨佐智子 (1999) 「読書資料の種類と活用」 赤星隆子 (編) 『読書と豊かな人間性』 (89-154
頁) 樹村房

富田泰子 (2003) 『Roald Dahl』 KTC 中央出版

西田良子 (1980) 『現代日本児童文学論—研究と提言』 桜楓社

ボウルトン, M. (田淵実貴男・今井光規訳) (1981) 『小説とは何か』 英宝社

* 本稿は The University of Warwick に提出した修士論文 (2004-5)、A Study of the Role in Translating Wordplay in Children’s Literature from English into Japanese: Focusing on Roald Dahl’s *The BFG* and *Matilda* に修正を加えたものである。

