

科学研究費助成事業 研究成果報告書

平成 26 年 5 月 29 日現在

機関番号：45310

研究種目：基盤研究(C)

研究期間：2011～2013

課題番号：23520355

研究課題名(和文)日本アニメーションの翻訳分析による、視聴覚メディア・テキストの特性の研究

研究課題名(英文) A Study of the Characteristics of Audiovisual Text through the Analysis of the Translation of Japanese Animation

研究代表者

安達 励人 (Adachi, Reito)

倉敷市立短期大学・その他部局等・教授

研究者番号：60249555

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 1,400,000円、(間接経費) 420,000円

研究成果の概要(和文)：コーパスを用いた量的分析と、事例研究による質的分析とを併用して、宮崎駿作品を含む日本のアニメーション映画の翻訳の特徴を、共時的な視点と通時的な視点の双方から明らかにした。さらに、音響データの効率的処理方法を提示し、非言語データを含む視聴覚メディアの多重コード・テキストのデータベース化を進めた。

。2000年以前の日本アニメは、多重コード全体がローカライズされていたが、その後は忠実な翻訳に向かっている。ただし、文化障壁が認められる個所や、コード間のメッセージに齟齬がある場合は、セリフが書き替えられる。そして、アメリカ版は、沈黙を埋めるために音響操作を多用する明確な傾向を示していることがわかった。

研究成果の概要(英文)：This study clarifies characteristics of English dubs of Japanese animated films, including Hayao Miyazaki's works, in descriptive ways: through a corpus-based statistical analysis and a qualitative case study approach to the multimodal text from a synchronic and diachronic points of view. Also of this study proposes a method for improving efficiency of identifying silence to facilitate the analysis of audiovisual text.

The main findings are classified as follows: (1) Japanese anime underwent heavy localization to erase Japanese traits until around 2000. (2) Liberal translation is still predominant in dealing with culture-bound elements and inconsistencies between verbal and visual messages. (3) The U.S. English versions of Miyazaki's works are unique in its tendency to avoid silence by making acoustic adaptations rather than linguistic translations.

The translation of anime has been rapidly opening up new possibilities and directions for translating its visual and iconic language.

研究分野：文学

科研費の分科・細目：英米・英語圏文学

キーワード：翻訳 視聴覚 アニメーション AVT

1. 研究開始当初の背景

マルチメディアの大衆化に伴い、言葉と映像、音響とが共同で意味を作り出す視聴覚メディア・テキストが、テレビやゲーム、インターネット、家電製品、広告など、生活の様々な場面で利用されている。同時に、文化や経済の国際化とともに、映像メディアの翻訳の機会も増加している。特に、日本のアニメーションは、ポケモン・シリーズの興行的な成功や、宮崎駿のアカデミー賞などの受賞などとも相まって、「クールジャパン」を代表するコンテンツの一つとして世界で享受されている。サブカルチャーとしてのアニメーションは、大衆の想念を比較的ストレートに反映しており、翻訳に課せられた制約をより明確に示す傾向がある。また、音声や映像を介して子どもを含む視聴者の情動に直接訴えかけることのできる、影響力の大きなメディアでもある。その波及効果は、文化や教育、経済など広い分野に渡る。しかし、新興分野である映像メディアの翻訳は、実務での実践先行で、どういう規範のもとに、どのように翻訳が行われ、それがどう受容されているのかに関する理論研究が十分な成果をあげていないと言われている。研究の方向としては、広範な社会文化的事象と関連づけながら翻訳を論じるマクロ的アプローチと、非言語的要素を含む多重コードの書き起こしに基づく詳細なテキスト分析とが考えられる。日本のアニメーション翻訳研究では、後者が遅れている。特に、字幕に比べて吹き替えセリフは、基礎となるデータの入手に時間がかかるために、分析が進んでいない状況であることに課題がある。

2. 研究の目的

(1) データベースの作成

視聴覚テキスト分析の効率化をはかるために、本件の基礎となる非言語データを効率的に収集・編成するための方途を探るとともに、言語情報とその他のコード情報とを併用して扱うことができる多重コード・データベース(マルチメディア並列コーパス)を構築し、量的分析と質的分析とを併用したより包括的な研究に向けた有用性と可能性を指摘する。

(2) 初期の翻訳

2000年以前に翻訳された日本のアニメーション映画を対象に、映像テキスト翻訳のありようを記述的に分析する。日本の事象や、性や暴力などのタブー、表現スタイルなど、北米のアニメーションに比べて日本のアニメーションに特徴的であると考えられる「異質」な要素が、北米において、どういう規範のもとに、どのような翻訳が行われ、それが観客にどう受容されたかを、共時的な視点から明らかにする。

(3) 翻訳の通時的変化

21世紀になって再翻訳(あるいは再々翻訳)された宮崎駿のアニメーション作品を採

りあげ、セリフと映像、音響の各要素に対する翻訳姿勢の通時的変化を跡づける。予備的研究からは、日本のアニメーションに対する認知が高まったことで、再翻訳は「高コンテキスト型」の原作セリフを直訳する傾向を強めていることが推測される。背景には、できるだけ原作に近い状態で日本のアニメーションを受容すべきとするアニメファンの機運の高まりがあると考えられる。では、多重コードという観点から見ると、北米の観客に受け入れられるようになったのはどんな要素で、いまだに受容されない理由は何なのか、さらにアニメーション・テキストにおける翻訳のありようを決める際の規範がどうシフトしてきたかについて、データベースを用いた量的分析と、より詳細な事例分析との比較を通して明らかにする。

3. 研究の方法

(1) データベースの作成

データベースのデザインから構築

日本のアニメーションの原語(日本語)版と翻訳(英語)版から成るデータベースを作成する。時間と言語(音声セリフ)、パラ言語(身振りや表情など、音声や文字に依らない伝達行為)、視覚映像の構成情報(カメラ、配色、図像など)、音響(音楽、効果音など)、編集という6つのコードに沿って、テキストの多重コードの書き起こしを行い、基礎となるデータとして統合する。

音声編集ソフトを使った音響データ

データベース構築の一環として、視聴覚翻訳における音量分析の効率化を進めるために、音声編集ソフト Adobe Audition を用いた基礎データの収集・分析を行う。そのための具体的素材として、宮崎駿の『千と千尋の神隠し』をとりあげ、日本語版と6か国の翻訳版(台湾、フランス、韓国、アメリカ、ドイツ、チェコ)の間と沈黙の数と位置を計測し、各国版の違いを比較する。次に、アメリカで視聴されているDVDの英語版と日本語版との比較を通して、翻訳の過程で間と沈黙がどのように脚色されているかを分析する。そして、日本語から多言語に翻訳される際の中間言語として強い影響力を持つ英語版(アメリカ版)の特徴を明らかにする。

(2) 初期の翻訳

1990年代に翻訳された日米のアニメーション作品から、ジャンルや興行成績等を基準に22作品を選出する。次に、日本のアニメーションの原語(日本語)版と翻訳(英語)版、アメリカのアニメーションの原語(英語)版と翻訳(日本語)版の4つのカテゴリーから成るコーパスを用いた語彙面の分析を行う。そして、その結果を文化的要素に関する多重コードの事例分析によって検証するという手順で研究を進める。

統計分析

翻訳された日本のアニメーションの語彙面の特徴を把握するために、日米のアニメー

ション映画とその翻訳版で使用される語彙を統計的に比較する(延べ語数と異なり語数、TTR 値、単語の出現頻度と出現率の関係、文数など)。さらに、アメリカと日本の両国のアニメーション映画とそれぞれの翻訳版を比較し、作中の間と沈黙の回数や機能が翻訳の過程でどう変化しているかを、同様の方法で明らかにする。

事例分析

日米間の語彙や分数、間と沈黙の数の差異が、具体的な事例として作品の中にどのように表れているかを、興行成績や批評家の評価、ジャンル、レーティング等を基準に選出した日米のアニメーション映画の比較を通して検証する。

(3) 翻訳の通時的変化

英訳された宮崎駿作品の中で、これまで2回以上翻訳された6作品に焦点を当て、それらの初訳と2回目以降の翻訳とをコード単位で比較・分析する。「(1) データベース作成」で用いた方法と同様に、多重コードを、時間、言語、パラ言語、視覚映像の構成情報、音響、編集という6つの観点から分析するが、ここでは言語コードに下記の11種類の分類基準を設け、センテンスごとに詳細なテキストの特徴を記述していく。

加筆	a 説明のための意味付与
	b パラ言語の言語化
	c 新たな文の創作
削除	d フレーズや情報の一部または全体の削除
	e イディオム・諺・慣用表現の等価表現への言い換え
置換	f 同内容の異なる表現への言い換え
	g 別内容への置き換え
	h 具体的な概念のより一般的な表現への言い換え
	i 一般的な概念のより具体的な表現への言い換え
	j 文法的属性の変化
直訳	k 上記の修正が見られない直訳文

これらのセリフのデータを軸に、多重コードの事例研究を行う。具体的には、間と沈黙、会話のパターン、レトリック、日本的な風物、タブーの壊乱、急な場面展開、心理描写等の観点から、どのような規範のものに翻訳過程でどのような脚色が施されているかを実証的な方法で明らかにする。

4. 研究成果

(1) データベースの作成

データベースのデザインから構築

宮崎駿作品を対象に、言語情報とその他のコード情報とを併用して扱うことができるマルチメディア・データベースのデザインと構築方法について検討し、作品の重要な場面を抽出したデータベースをモデルとして作成した。アニメーションは実写映画と違い、

視覚的にも聴覚的にも、期せずして映ってしまった映像や、図らずも収録してしまった音声というものは存在しない。すべては、作り手の主観のフィルターを通過した表現であるため、映画言語の意味作用を検証するうえで、映像や音響との関連を考慮したセリフの分析が特に有効であると言える。

ただし、多重コード・データベース構築には、データの収集と編成に、膨大な時間と手間がかかる。パソコンにも高いデータ処理能力が求められることから、本件では、前述のとおり、検証が必要だと考えられるシーンを抽出して取りあげた。作品群全体を網羅的にカバーするには至っていない点も、課題として残った。多重コード情報とリンクした並列コーパスは、個別の作品の精緻な分析だけでなく、より広範な作品群に共通した典型的特徴の発見をも容易にすることから、視聴覚翻訳の研究を大きく前進させることが期待できる。したがって、全体の完成を目指して、今後も方法の改善をはかりながら構築を続けていく。

音声編集ソフトを使った音響データ

データベースの構築には、非言語情報をより効率的に処理する工夫が必要であることから、音声分析ソフトを用いた間と沈黙に関するデータの収集と分析を試みた。人間の目と耳を頼りにしたデータ収集作業を機械化することで、大幅な効率化とデータの客観性を高めることができた。

分析から得られた結論は次のとおりである。まず、間と沈黙の数には各国語版(台湾、フランス、韓国、アメリカ、ドイツ、チェコ)で大きな差があり、アメリカ版(英語)が最少である。6ヶ国の翻訳版の比較では、間と沈黙の回避が、アメリカ版がアメリカ版の特徴の一つであると考えられる。次に、アメリカ版で沈黙を避けるために最も多く用いられた脚色は、言語面の操作(セリフの書き換え等)ではなく、音響面の操作(背景音の増強等)であることがわかった。この結果は、AVT 研究における音響分析の必要性を示唆している。

(2) 初期の翻訳

1990年代の日本のアニメーションの翻訳には、目標文化に適應するための大幅な脚色が施され、それが単純で明快な語彙やローカライズされた表現を通して伝えられることを、統計分析と事例分析から明らかにした。

具体的には、以下のような特徴を指摘した。まず語彙面では、日本のアニメーションが英訳されると、アメリカのアニメーション並みに文数が増えると同時に、多弁になる傾向が有意に認められた。また、文数に関しては、日米間の比較では原語版同士には文数の差があるが、翻訳版同士では日米間の差が小さくなる現象を確認した。また、日本の作品には原語と翻訳で文数に差があるが、アメリカの作品にはほとんど差がなく、日本とアメリカ

との言語文化的な関係には明らかな不均衡があることを指摘した。さらに、英訳の過程で、日本のアニメーションの間や沈黙は、主にセリフによって埋められることがわかった。したがって、翻訳の結果、日本のアニメーションの平均文数がアメリカ映画並みに増加するのは、間や沈黙の減少と相関関係にあることが判明した。

初期翻訳の特徴は、セリフへの高い依存度である。セリフはしばしば自立的で、言語版では映像に語らせているような内容が、翻訳版で言語化されたケースも少なくない。また、日本語の断片的な会話は、内容的にも形式的にも完結した英文に整えられる傾向も見られる。この翻訳姿勢は、アメリカの「低コンテキスト文化」の規範に則したものであると考えられる。日本のアニメーションがアメリカで一定の認知を得るまでの期間は、アメリカの観客が自然に受容できるように、アメリカ的な要素の加筆と、セリフの中の異質な要素の削除が同時に施された（時には、映像にも大幅な編集が加えられている）。加えて、吹き替え版では元の音声が消えるので、目標文化への同化が容易に進みやすい。その結果、1990年代の翻訳には、過剰なセリフの加筆（語りすぎ）と過剰な削除（語らなさすぎ）との振幅の差が生じている。また、セリフの自立性を重んじるあまり、映像とセリフとのズレが露呈する箇所も散見され、セリフと映像との連動の在り方に、視聴覚翻訳としての課題があると言える。

(3) 翻訳の通時的変化

1990年代の初期翻訳と、2000年以降の再翻訳とを、量的・質的観点から比較分析した結果から、最近の翻訳は、原作により忠実な方向に姿勢を転じたことが明らかになった。異化的翻訳への転換の背景として、北米における日本のアニメーションの観客が次第に育ってきた状況が推測できる。ここで言う原作への忠実さとは、セリフのみに対する忠実さではなく、原作の日本語との均衡を試みつつ、映像をはじめとする多重コード全体が生み出す意味の伝達を重視する姿勢を意味する。再翻訳は、「高コンテキスト型」のコミュニケーションを志向しており、場の雰囲気や状況等の非言語的要素への依存度が高い点が、初期の翻訳とは対照的な特徴であると言える。

2000年以降の翻訳で意識が認められる要素は、映像との関係にズレを抱えたセリフと、異文化的性質の強いセリフの2種類に大別できる。まず、映像とセリフとの不一致の問題であるが、これに関しては、アニメーション・テキストに固有の表現上の特性が大きくかかわっている。アニメーションのセリフは実写よりも記号的な性質を帯びている。そのため、コノテーションとしての文化的背景に著しい差異がある場合には、直訳が映像のメッセージとセリフのメッセージの間の齟齬を露呈するだけでなく、皮肉なレトリッ

クを生み出してしまう恐れすらある。この点を回避するために、最近の翻訳は、映像から見て無理のない英語セリフと、日本語の直訳とのせめぎ合いのなかから、機能的な翻訳を創造しようとする姿勢を強めつつある。初期の翻訳に比べると、映像や音響がより雄弁に語り得る翻訳になっているという点で、アニメーション翻訳の可能性が広がりつつあると言えるだろう。

次に、間と沈黙、比喩、タブーなどの文化による制約が大きい要素は、1990年代と同様に、現在も脚色が施されている。ただし、2000年以降に翻訳された宮崎作品の事例には、若干の変容も認められる。例えば、間と沈黙の回避には、セリフを書き換えるのではなく、補充語や音響の操作という方法がより多く用いられている。間と沈黙は、アニメーション・テキストにおける「焦点化」の典型である。アニメーションのテキストでは、単純化や誇張によってキャラクターや状況の一部が強調されており、省略された描写を補うのは、観客自身の想像力である。限られた表現によって最大の効果を狙うこの「焦点化」の技法は、宮崎駿作品においては、映像だけでなく、セリフにおいても間と沈黙という方法で具現化されている。間と沈黙は基本的に直訳不可能であり、日英の視聴覚翻訳の在り方について考察する際の重要な文化的基準として機能し得る。この意味でも、「4-(1)- 音声編集ソフトを使った音響データ」で指摘した音声編集ソフトによる音響データの分析を、今後も進める意義があると考えられる。

5. 主な発表論文等

(研究代表者、研究分担者及び連携研究者には下線)

[雑誌論文](計4件)

安達勲人, AVT 研究の推移に関する一考察, 倉敷市立短期大学研究紀要, 第54号, 2011, pp. 1-6. (単著)

ADACHI, Reito, A Diachronic Comparison of the English Translations of Hayao Miyazaki's Animated Works, 英米文化, 査読有, 第42号, 2012, pp. 97-118. (単著)

<http://ci.nii.ac.jp/naid/110009445690>

ADACHI, Reito, Characteristics of Animation Text, 倉敷市立短期大学研究紀要, 第55号, 2012, pp. 1-12. (単著)

ADACHI, Reito, Fundamental Research on the Translational Attitude toward Japanese-Dubbed American Animated Films: Toy Story and Shrek, 倉敷市立短期大学研究紀要, 第56号, 2013, pp. 1-6. (単著)

[学会発表](計3件)

ADACHI, Reito, Hayao Miyazaki in

Translation: A Descriptive Research on the English Dubs of His Six Animated Films, The 34th International Conference on the Fantastic in the Arts (The International Association of the Fantastic in the Arts), 2013, Florida, USA. (単独)

安達 励人, 視聴覚翻訳における音量分析のための試案 『千と千尋の神隠し』の翻訳版の比較を通して, 日本英文学会中国四国支部第66回大会, 2013, 山口大学. (単独)

ADACHI, Reito, Translation of Silence in Hayao Miyazaki's *Spirited Away*: A Comparison between Japanese and Other Language Versions, International Conference on Language, Literature & Linguistics 2013 (International Center for Research and Development), 2013, Colombo, Sri Lanka. (単独)

〔図書〕(計1件)

ADACHI, Reito, A Study of Japanese Animation as Translation: A Descriptive Analysis of Hayao Miyazaki and Other Anime Dubbed into English, FL: Boca Raton, Dissertation.com Publishing, 2012, xiii + 293pp. (単著)

〔産業財産権〕

該当なし

〔その他〕

ホームページ等

https://sites.google.com/a/m.kurashiki-cu.ac.jp/adachi_kaken2013/

6. 研究組織

(1) 研究代表者

安達 励人 (ADACHI, Reito)

倉敷市立短期大学 保育学科 教授

研究者番号: 60249555

(2) 研究分担者

該当なし

(3) 連携研究者

該当なし