

マンガにみる擬音語・擬態語の翻訳手法

猪瀬博子

(Dalarna University, Sweden)

The present study shows some of the translation techniques used to translate Japanese onomatopoeias and mimetic words in manga (Japanese comics) into Spanish and English. The use of these expressions is very common in almost all levels of Japanese language. However, the peculiarities of manga as text (e.g. the presence of pictures) cause the different roles of the onomatopoeias and mimetic words in comparison with these expressions used in more “traditional” style texts (e.g. novels). This difference allows translators to use a series of very original translation techniques which could not be found in translation of other types of texts.

1. はじめに

擬音語および擬態語、なかでも後者の使用は日本語表現における大きな特徴の一つといえることができる。日本語では日常会話はもちろんのこと、公文書などごく一部を除くほぼすべてのジャンルにおいて擬音語・擬態語が頻繁に使用されている。音はもちろん、感情、動き、状態などを臨場感をもって表すことが可能であり、日本語表現の豊かさに大きく貢献しているといえよう。

日本語の擬音語・擬態語はそれ自体が興味深い研究テーマであるが（山口、2001ほか）、外国人に対する日本語教育（Ivanova, 2002 および 2006）、また文芸作品等の翻訳（Flexe, 2002; 皆島、2004）上の観点から論ぜられることも多い。日本語の擬音語・擬態語と他言語との関係を扱ったこれらの研究では、日本語において頻繁に使用される擬音語・擬態語表現の特殊性、およびこれらを外国語で表そうとした場合の困難さが指摘されている。各言語の擬音語・擬態語表現は当該言語内の音象徴に基づいたものであり、日本語については Hamano (1998) の研究が最も有名であるが、これらの表現が日本語の非常に精密な音象徴システムに基づいていることが、他言語への

翻訳を困難なものとしていると思われる。

前述のように擬音語・擬態語、特に後者は、公文書などごく一部を除くほぼすべての場面で使用されているが、本稿では、なかでも頻繁にこれらの表現が使用されるジャンルであると考えられる（ジョーデン、1982 ほか）マンガをとりあげる。文字のみでなく絵という記号でもメッセージを伝えるマンガにおける擬音語・擬態語の使用には、小説などのより「典型的な」文章とは異なる点があり、後述のように、すでに多くの先行研究の対象となってきた。しかしマンガが外国語に翻訳され、海外市場を確立したのは比較的最近の現象であり、このジャンルの翻訳に関する学術的な研究は未だ少ない。マンガにおける擬音語・擬態語の翻訳についての研究も少なく、今後注目していくべき分野であると考えられる。

本稿では海外におけるマンガの最大市場が米国であることに鑑みて英語への翻訳、また翻訳者として筆者が専門とする言語であるスペイン語訳に焦点をあて、マンガでの擬音語・擬態語の使用、およびその翻訳手法をみていく。マンガにおけるこれらの表現の翻訳手法には小説などで使用される手法とは大きく異なるものもあり、今後日本語の擬音語・擬態語を外国語に翻訳していくうえで翻訳者の参考となると思われる。

2. マングの翻訳

小説等の文学作品の翻訳に比較し、日本マンガの翻訳は、北米向けの英訳が開始されたのが 1980 年代と比較的最近のことである。しかし現在では各国語へと翻訳された日本のマンガは北米・中南米、欧州、アジアなど市場規模の大小はあるものの各地で販売されており、既に一つの産業として確立されている。

2.1 マング翻訳にみられる特徴

マンガの翻訳にはいくつかの特殊要因があるが、その最たるものはメッセージを伝える手法として、吹き出しや地の文などの「文章」のみではなく、絵や、場合によっては描き文字など翻訳者の翻訳できない記号が存在しているという点であろう。本稿で取り上げる擬音語・擬態語については、「効果音」的に吹き出しの外に描き文字として使用されていることが圧倒的に多く、技術的要因やコスト要因などからこれらが翻訳されず日本語のまま残される場合も多い。

さらにマンガ翻訳に影響を及ぼす海外の日本マンガ市場の特徴として、読者と出版社の距離の近さ、すなわち読者が受動的なファンにとどまらず、オリジナルの日本語からの直接翻訳を要求するなど、積極的に参加する”participatory culture (Jenkins, 2006:60)”の存在を挙げることができよう。日本マンガの読者は単にその「作品」自体を楽しむことにとどまらず、日本文化、日本語などへと興味の幅を広げていくことが多い。その結果多くの読者は「できる限り原文に忠実に翻訳され、原本に近い状態である」マンガを希望することになるのである。「原本に近い状態」とは例えば筆者が調査を行ったスペイン市場においては、通常現地で販売されている書籍より小さい日本

のマンガ単行本サイズ（新書版）であり、カラーイラストのついたカバーであり、また現地の書籍とは反対である右綴じ、右開きスタイルである。またコマの絵の中に描きこまれた文字である擬音語・擬態語を「絵の一部」とみなし、ときには敢えて翻訳しない、という考え方にもつながる（技術・コスト的観点から翻訳が不可能な場合もある）。他方「できるだけ原文に忠実な翻訳を」という読者の要望により、以前は英語などの第三言語を介した翻訳が多かったものが、現在ではほとんどの場合日本語からの直接訳となっている。以上はスペイン市場に関する記述だが、Jüngst (2004) 等によれば、欧州諸国でもこれらの事情は同様であると思われる。

2.2 マンガにおける擬音語・擬態語の使用とその翻訳

マンガにおける擬音語・擬態語表現の使用は「吹き出しなどで文章の一部として使われている」場合と、「吹き出しの外で描き文字として、単体で使われている」場合とに大きく二分することができる。このうち前者においては擬音語・擬態語は副詞などの文法的役割を担った文章の一部分であり、小説や新聞など他ジャンルにおける使用と基本的には同じ性質のものと考えられる。しかし後者においては擬音語・擬態語は、絵で表されている状況や動作を描写するため単体で使用され、文章の一部分として副詞、動詞などの役割を担うことはない。これは他のジャンルにおけるこれらの表現の使用と大きく異なっている点であるといえよう。本稿では、これら吹き出しの外で単体として使用される擬音語・擬態語の翻訳に焦点をあてる。

マンガにおける擬音語・擬態語（吹き出しの外に描かれたもの）の使用法は、文章中における通常の使用とは異なるため、数多くの先行研究の対象となってきた。例えば自らもマンガ家である夏目 (1997) は、これらの「手描きの」擬音語・擬態語を「言葉でありながら絵でもある」(ibid.:89) とし、マンガにおけるこれらの表現の重要性を強調している。マンガにおける擬音語・擬態語の機能として、糸井 (1989:69) は絵で表される動作が継続して行われていることや、コマ内での時間の経過を暗示することを挙げている。また福間 (1993:190) はこれらの表現の視覚的な効果に言及している。すなわち手描きの擬音語・擬態語の大きさや書体によって、音の大きさ、動作のスピードなどを表現することができるのである。日向 (1986 [2]:57) はこれらの表現を映画の「音響効果」に比較している。実際、日本語では擬態語が擬音語よりも数多く存在し、また文法的な機能もより多様であるため、小説等においては擬態語のほうが擬音語よりも頻出する (Inose, 2008 ほか) が、マンガにおいてはこの傾向が逆転するのである (越前谷, 1989 ほか)。

日本語の擬音語・擬態語は非常に創造性に富んでおり、絶えず新たな表現が生み出されている (山口, 2002) が、これはマンガでの使用においてことに顕著になる。夏目 (op.cit.:89) ほかを示唆しているように、マンガの擬音語・擬態語においては造語が使用されることが非常に多いが、ときにはこれは「み」や「あ」等に濁点をつけるなど、発音不能な表現にまで発展するのである。

この特徴は日本語のマンガに限られたものではない。英語のコミックにおける擬音語・擬態語の特徴として、ジョーデン（1982）は造語や独自のスペリング使用は米国コミックにもみられると指摘している。後述のように、マンガというジャンルにおける擬音語・擬態語のこの柔軟性は、翻訳においても存分に発揮されているといえる。またスペイン語のコミック（tebeo）については、Mayoral(1992)、Cañellas(1998)ほか、英語コミックの翻訳を通じてスペイン語に入り込んだ英語の擬音語の存在を指摘しており、造語の使用以外にも擬音語・擬態語表現の持つ柔軟性が示唆されている。

マンガの擬音語・擬態語に関する先行研究が豊富であることに対して、その翻訳に関する先行研究は少ないが、例えば河崎（2006）は日本語のモーラとスペイン語の音節を比較しつつ、これらの表現のスペイン語訳について論じている。また同研究では日本語の異なる擬音語・擬態語に対し、同一のスペイン語訳が当てられていることなどを指摘しており、本稿の観点からも興味深い点が多い。

3. 方法

3.1 使用テキスト

本稿においては、データ抽出のためのテキストとして高橋留美子の作品「めぞん一刻」第一巻 Part 1 から Part3（Part1:20 ページ、Part2:18 ページ、Part3:20 ページ、それぞれ表紙を含む）まで、およびそのスペイン語訳版、英訳版を使用した。同作品は1980年から1987年まで小学館のビッグコミックスピリッツ誌に連載されたものである。同作者による作品のいくつかは、1980年代前半と非常に早い時点で英語に翻訳されている。また本作品については擬音語・擬態語がふんだんに使用されていること、アニメ化作品が海外でも放映され知名度が高いこと、また翻訳は日本語から直接行われ、出版社の意向等で擬音語・擬態語を日本語のまま残すという手法が取られていないことなどを考慮して、データ抽出に適していると判断した。本稿では、小学館文庫版（1997）を使用した。

スペイン語訳は Mark Bernabé および Verònica Calafell によるものであり、2004年に Ediciones Glénat España 社から出版されている。英語翻訳者は Gerard Jones および Matt Thorn であり、2003年に Gollancz Manga Edition 社から出版されている。双方とも日本語原文から直接訳されたものである。

3.2 データ抽出

本稿では、作品中の擬音語・擬態語（吹き出しの外に書かれたもの）の翻訳にあたり翻訳者が使用している手法を調べた。具体的には原文中のこれらの表現、および各国語版におけるその翻訳を抽出し、翻訳手法ごとに分類し、各手法の使用頻度、およびスペイン語版と英語版で使用されている手法の比較を行った。分類の結果、スペイン語版、英語版とも9つの翻訳手法が特定されたが、その内容は互いに異なるものであった。

なお擬音語・擬態語抽出時には、「現代擬音語擬態語用法辞典」(飛田・浅田、2002)を参考とした。また翻訳に使用された擬音語・擬態語の分類については、Diccionario de onomatopeyas del cómic (Gasca and Gubern, 2008)を参考としている。

4. 結果と分析

以下はデータ抽出、分類の結果と、使用された翻訳手法の分析である。

4.1 結果

4.1.1 原文における擬音語・擬態語の使用

原文の Part1 から Part3 までで使用された擬音語・擬態語は 141 語であった(重複含む)。擬音語および擬態語の内訳、パーセンテージは以下の通りである。

	Part1	Part2	Part3	合計	%
擬音語	34	41	33	108	76.6
擬態語	7	15	11	33	23.4
合計	41	56	44	141	100

表1 原文に使用された擬音語・擬態語

まずどの Part でも一貫して擬態語よりも擬音語が頻出しており、これは本稿 2.2 節で述べたマンガにおけるこれらの表現の使用傾向と一致している。また各 Part は表紙を除けば 17 ページから 19 ページであり、各ページに平均 2 つから 3 つ、これらの表現が書き込まれていることになる。これは作者のスタイルにもよるものであり、作家によっては擬音語・擬態語をより多用する場合、またはその逆の場合もあると考えられる。

4.1.2 スペイン語版に見られた翻訳手法

スペイン語版では、原文の擬音語・擬態語表現の翻訳にあたり使用された手法が 9 つ確認された。各手法の使用頻度およびそのパーセンテージは以下の通りである。

	Part1	Part2	Part3	合計	%
意味内容の対応する擬音語・擬態語	18	16	25	59	41,8
意味内容の対応しない擬音語・擬態語	2	2	3	7	5,0
英語の擬音語	11	12	4	27	19,1
日本語の擬音語	1	3	1	5	3,5
造語	6	14	5	25	17,7
SL 擬音語→TL 擬態語、または SL 擬態語→TL 擬音語	2	3	3	8	5,7
副詞	0	1	0	1	0,7
内容変更(会話文などに)	1	1	2	4	2,8
省略	0	4	1	5	3,5
合計	41	56	44	141	100,0

表2 擬音語・擬態語翻訳手法（スペイン語版）

まず目に付くのは、「副詞」、「内容の変更」および「省略」（それぞれの手法の分析については4.2を参照）、すなわち全体の7.0%を除き、SL 擬音語・擬態語の翻訳にはなんらかの擬音語・擬態語があてられているという点である（造語は擬音語・擬態語を模しているものとみなす）。これは小説等、「通常の形態の文章」に使用されている擬音語・擬態語の翻訳手法と大きく異なる（Inose, 2009a ほか）。すなわち小説の場合、特に擬態語の翻訳においては表現の持つ意味を重視し、原文と意味の対応する副詞、動詞、名詞などをあてたり、または SL 擬態語の意味を説明する内容の文節や言い回しを加えたりするケースが多い（Inose, op.cit）。つまりここで重要視されるのは、擬音的・擬態的効果は失われても原文の意味が損なわれない、という点である。これは通常の文章においてはこれらの表現が独立して使用されること（すなわち一語のみで使用されること）は殆どなく、文中でなんらかの文法的機能（通常は副詞的機能）を担っていることを考えれば当然のことと言えよう。しかしマンガの場合、吹き出しの外に「書かれた」これらの表現については、そこに擬音語・擬態語が「ある」という事実、すなわちそのコマに描かれた場面には音、動きなどが存在するという事実のほうが表現自体の意味よりも重視されることがあるのである。

ここでいう擬音語・擬態語の意味する内容とは、たとえば擬音語であればそれが「何の」音であるか、またその音がすることにより「何の」存在を意味しているか、ということである。たとえば廊下などを歩く音の描写に「ぱたぱた」があてられていれば、これは「軽い足音」であり、スリッパなどを履いて歩く足音である *flip flap* が英訳であてられていれば、これは意味内容が対応しているとみなす。これに対し意味内容が対応していないとは、訳語が、原文の擬音語・擬態語とは異なる音や様子を描写している場合を指す。たとえば原文で登場人物が怒って突然立ち上がる動作が「ざっ」という音であらわされていて、スペイン語翻訳ではこれが怒りやうなり声をあらわす *Grrrr...* となっていた場合、これらは異なる音を描写したものであるため、意味内容

が対応していないと考える。しかしこの場合でも、これらの表現はともに「登場人物が怒って突然立ち上がった」という状況を描写しているのである。

「意味内容の対応しない擬音語・擬態語」や、英語や日本語の擬音語・擬態語、また造語などは、スペイン語を母語とする読者に原文の意味を伝えることを最重視した場合には利用されない翻訳手法であるといえよう。しかし表 2 では、最も頻繁に使用されている翻訳手法である「意味内容の対応する擬音語・擬態語」(41.8%) が TL に存在しなかった場合には、これらの手法が多用されていることが見て取れる。これは絵や吹き出しの存在により、擬音語・擬態語表現が意味的に必ずしも忠実に訳されなくても読者には状況、すなわちそのコマで何が起こっているのかがほぼ伝わる、ということだと考えられる。擬音語・擬態語を原文に忠実に訳さないことで「音が消えた」り微妙なニュアンス等が失われたりすることはあっても、そのコマで何が起こっているのかについての読者の理解を妨げるには至らない、と翻訳者が判断しているとみることができよう。

これら多彩な手法の存在はまた、小説等の翻訳に比べて擬音語・擬態語表現の省略が非常に少ない (Inose, op.cit) という結果にもつながる。マンガの翻訳で原文の擬音語・擬態語を省略するという事は、絵の中に描き込まれた文字を消すということであり、これは技術・コスト的要因から困難であったり、また原作者の意向で不可能な場合がある。他ジャンルの文章の翻訳に比較して、原文の表現を「消す」という翻訳者のはっきりとした意図が必要とされるのである。

4.1.3 英語版に見られた翻訳手法

英語版においても確認された翻訳手法は 9 つであったが、その内容はスペイン語版とは一致しないものもあった。またスペイン語訳においては「英語の擬音語の使用」は第三言語の使用であり TL の擬音語使用とは区別されるが、これは当然ながら英訳の場合にはあてはまらない。以下は、英語版に見られた翻訳手法である。

	Part1	Part2	Part3	合計	%
意味内容の対応する擬音語・擬態語	17	19	18	54	38,3
意味内容の対応しない擬音語・擬態語	2	2	1	5	3,5
日本語の擬音語	0	0	2	2	1,4
造語	12	22	12	46	32,6
SL 擬音語→TL 擬態語、または SL 擬態語→TL 擬音語	2	1	4	7	5,0
動詞	4	3	5	12	8,5
動詞(変則的スペリング)	4	6	1	11	7,8
内容変更(会話文などに)	0	0	1	1	0,7
省略	0	3	0	3	2,1
合計	41	56	44	141	100,0

表 3 擬音語・擬態語翻訳手法(英語版)

「意味内容の対応する擬音語・擬態語」が最も頻繁に使用される翻訳手法である点はスペイン語版と同様である。英語版の場合は、英語、日本語以外の第三言語の擬音語・擬態語を翻訳に使用する例は見られなかった。スペイン語版と同様、擬音語・擬態語が翻訳において省略される場合は非常に少なかった。またマンガにおける擬音語・擬態語翻訳の大きな特徴とも言える「翻訳における造語の使用」は、英語版においてより頻繁に見られた。

スペイン語版との比較において目立ったのが、動詞の使用である。上の表には「動詞」および「動詞（変則的スペリング）」の二項目が立ててあるが、変則的なスペリングとは例えば Tremble Tremble の代わりに TRMBL TRMBL などと表記することであり、通常のスプリングを使用するのとは異なる効果を狙ったものと考えられるためである。

4.2 分析

本節では、データ抽出・分類の結果確認された翻訳手法について例を挙げながら分析していく。スペイン語版と英語版で重複している手法については、双方の訳を同時に扱うこととする。なお記載されているページは、日本語版のものである。

4.2.1 意味内容の対応する擬音語・擬態語

スペイン語版、英語版ともに最も使用頻度の高かった手法である（スペイン語版 41.8%、英語版 38.3%）。TL に意味的に対応する擬音語・擬態語があれば、それを使用するのが最も容易、かつ効果的な翻訳であろう。しかし最も頻繁に使用されているとはいいながら、スペイン語、英語ともこの手法で翻訳されているのは全体の半分以下であり、これは擬音語と擬態語とを分けてみた場合に更に顕著になる。すなわちこの手法が使用されているのはスペイン語訳では SL 擬音語の翻訳の 44.4%、同擬態語翻訳の 33.3%、また英語訳では SL 擬音語の翻訳の 45.4%、同擬態語の翻訳にいたっては僅か 15.2%と、特に擬態語の場合、意味的に対応する DL 擬態語を見つけることが非常に困難であることが推察される。

(1) ガチャ

RAAS (Part1, p.5)

(2) ぱたぱた

FLIP FLAP (Part1, p.13)

上記(1)はスペイン語訳、(2)は英訳の例である。(1)は乱暴に扉を開ける場面であり、TL 擬音語は物が壊れる時などの騒音に使用される。また(2)はスリッパで廊下を歩く足音であるが、TL 擬音語は足音を表すと同時にゴム草履なども意味するため、非常

に適切な訳であると考えられる。

4.2.2 意味内容の対応しない擬音語・擬態語

これは翻訳にあたり TL 擬音語・擬態語を使用しているが、それが SL 擬音語・擬態語と意味が対応していない場合である。スペイン語版でも英語版でもこの手法は利用されている。

(4) さっ
ÑAC (Part3, p.51)

(5) ぶっ
BONG (Part3, p.55)

(8)はスペイン語版、(9)は英語版である。(8)の「さっ」は素早い動きを表す擬態語であり、この場合は男性が女性の肩に素早く腕をまわす動作を描写している。スペイン語では ÑAC と訳されているが、これは何かを掴む様子を表す擬態語である。すなわち訳では、腕をまわす動作よりも肩を掴む動作を描写しているのである。(9)では驚きのあまりむせる様子が擬音語で描写されている。BONG は何かがあつた音などを表した擬音語で、比喩的にショックを受けたことを表しているが、ここでも「むせた」という動作の描写は失われている。この手法が使用できるのは、マンガでは基本的に状況が絵で表されており、擬音語・擬態語が描写している音や動作以外にも状況的にふさわしい音や動作が存在するためだと思われる。

4.2.3 英語の擬音語(スペイン語版)

スペイン語版で英語の擬音語が使用されている (19.1%) 背景には、日本マンガが翻訳される以前から米国のコミックがスペイン語に翻訳されていた事実がある。Mayoral (op.cit) が指摘しているように、多くの場合原文で使用された擬音語はスペイン語に翻訳されず英語のまま残されたため、これらがスペイン語に「擬音語」として入り込んでくる結果となった。これがそのまま日本マンガの翻訳時にも使用されたと考えられる。

(3) ドドド
THROMP (Part1, p.4)

(3)の「ドドド」は階段でもみあう音だが、THROMP が英語の擬音語からきていることは明らかである。

英語から借用されている擬音語は多いが、なかでも足音などをあらわす TAP TAP

は多用されており、今回抽出されたデータにおいても、「タタタ」「パタパタ」「ドドド」「カタカタ」「トントン」「ドヤドヤ」「スタスタ」「タターッ」「カツカツ」「ツカツカ」など実に多くの擬音語・擬態語の訳にあてられていた。河崎 (op.cit.) でも指摘されているように、日本語では異なる擬音語・擬態語に、スペイン語では同一の訳語があてられる場合が多く見られる。

4.2.3 日本語の擬音語

スペイン語版 (3.5%) でも英語版 (1.4%) でも少数ながら日本語の擬音語を使っている例がみられた。使用テキストには日本語で描かれた擬音語・擬態語がそのまま残された例はなかったが、SL 擬音語をそのままアルファベットで書いたもの、また原文とは異なる SL 擬音語を翻訳で使用した例が見られた。

(6) ヒューッ

HWO0-O (Part3, p.56)

上記は英語版であるが、風の音である「ヒューッ」をそのままアルファベットで書き写している。

(7) スー スー

Munia Munia (Part2, p.34)

(5)はスペイン語版であるが、原文が寝息の擬音語であるのに対して、訳文では日本語の寝言の擬音語である「ムニャムニャ」があてられており、大変興味深い。これは、日本マンガで多用される擬音語（「キヤーキヤー」など）のいくつかが翻訳版でも音をそのままアルファベットで書き写されており、これらの擬音語はある程度読者に認知されてきている可能性があると考えられるためである。Munia Munia は他のマンガのスペイン語版でも使用されており、「寝言の擬音語」としてある程度スペイン語版読者に認知されているため、翻訳者はここで原文擬音語をそのままアルファベット化するのではなく、日本語の他の擬音語を借用したと考えられる。

4.2.4 造語の使用

新たな擬音語・擬態語の創造はマンガ翻訳においてはよくみられる手法であり（スペイン語版 17.7%、英語版 32.6%）、また小説等他ジャンルの翻訳と最も異なった点の一つであるといえよう。4.1.2 で触れたように、マンガの翻訳においてはその場面に「音、動き等がある」という事実のほうがその擬音語・擬態語の持つ意味内容よりも重視される場合があり、また意味内容を忠実に訳さなくても絵や吹き出しにより読者には状況がほぼ理解できるということからも、造語の使用、という一見斬新な翻訳手

法が多用されていると考えられる。

ジョーデン (opt.cit.:138-139) は日本マンガの擬音語・擬態語は非常に多様であるが、日本語の音象徴システムを身につけている日本語母語話者には、たとえ初めて眼にする擬音語・擬態語であってもその意味が伝わると指摘している。そのうえで、米国のコミックでも同様の現象がみられるとしており、通常英語では使用されない音やスペリングであっても (すなわち造語であっても)、母語話者にはその表現の意図するところが伝わると述べている。これがマンガ翻訳にも適用できるとすれば、スペイン語版や英語版で使用されている造語も母語話者である読者には意味が伝わるということであり、異なる音象徴システムを持つ日本語の擬音語をそのままアルファベットで書き写すよりも効果的な翻訳である可能性もある。

(8) ヒューッ
FUUUUIIIISH (Part3, p.56)

(9) キッ
KWIII (Part3, p.52)

(6)はスペイン語版、(7)は英語版の訳である。(6)は強風であり、(7)は扉を開ける音である。訳語はともに造語である。

4.2.5 SL 擬音語から TL 擬態語、または SL 擬態語から TL 擬音語

これは前節 4.2.5 と同様に意味的に必ずしも対応しない表現を翻訳にあてた場合だが、擬音語から擬態語へ、またはその逆のプロセスが行われることで、原文の場面と「音」の有無が異なる結果になる。

(10) ごわーっ
BRRI (Part3, p.58)

(11) ぐさっ
Grrrr (Part1, 19)

(10)は英語版の例であるが、原文は扉の向こうの部屋から聞こえるいびきを表す擬音語である。しかし英訳では、部屋から閉め出された男性が扉の前で震えている様子を表す擬態語が使用されている。音が「消えた」例である。(11)はスペイン語版であるが、鋭い刃物などが突き刺さる様子を表す擬態語「ぐさっ」(この場面では他人の発言に感情が傷つけられたことを比喩的に表している)の翻訳に、動物や人間の怒ったうなり声などを表す Grrrr をあてている。翻訳により、音が「出現した」ということが

できる。どちらの場合も原文の意味とは異なっている、描かれた場面にふさわしい表現が使用されている。

4.2.6 副詞(スペイン語版)

擬音語・擬態語の機能を持たない副詞は、小説等における擬音語・擬態語の翻訳では最も頻繁に使用される翻訳手法の一つであるが (Inose, opt.cit. 2009a:39) 今回抽出したデータでは、僅かにスペイン語版で一箇所みられただけであった。

(12) しっしっ

fuera fuera (Part2, p.31)

原文ではこの表現は、女性を部屋から追い出そうとしている男性の手の仕草を表している。スペイン語訳は「外(へ)外(へ)」であり、誰かをその場から追いだす場面には適切な訳である。これは擬音語・擬態語の形態よりも原文の意味を訳した例である。

4.2.7 動詞(英語版)

動詞、および次節で扱うスペリングが変則的な動詞が翻訳にみられたのは、英語版のみであった。この二手法の使用は合計で 16.3%であった。頻繁な動詞の使用は、スペイン語に比較して英語の場合、Slam や Yawn などとともに擬音語・擬態語的特徴を持つ動詞が多いことも一因だと思われる。尤もこれは各翻訳者のスタイルに関係することでもあり、より多くの翻訳者による作品を比較する必要がある。

(13) グサッ

STAB (Part2, p.31)

(13)は前掲(11)と同様、感情的に傷つけられた状態を比喩的に表したものである。これが鋭い刃物などが突き刺さる様子を表現した擬態語であることから、動詞 stab を訳にあてるのは非常に適切だと考えられる。またこの動詞自体に擬態語的要素がある可能性もある。

4.2.8 動詞(変則的スペリング)(英語版)

前節と同様に、擬音語・擬態語の表現に動詞を使っているが、スペリングを変則的なものにしてしている場合である。スペリングを変えることで、通常の動詞の使用とは異なった効果、擬音的・擬態的効果などを狙っている可能性もある。

(14) ゴチッ

KRAK (Part3, p.57)

(14)はなにか硬いものがぶつかった音だが、英訳では **crack** をあてている。動詞の意味は日本語の擬音語に対応しており、またこの動詞自体に擬音語的要素がある。ただここでは **crack** の代わりに **krak** と表記されており、変則的なスペリングとなっている。

4.2.9 (会話文などへの)内容の変更

これは翻訳にあたって、擬音語・擬態語 (TL、日本語または第三言語) を使用せず、またそれ以外の手法で原文の意味内容を翻訳するのでもなく、原文とは直接関係のない発話などを翻訳版に書き入れる場合である。スペイン語版、英語版ともにこの手法がみられたが、使用例はごく僅かであった。

(15) ぱたぱた
Aaah... (Part1, p.13)

(16) きっぱり
IT'S TRUE! (Part3, p.43)

(15)はスペイン語版である。女性二人が廊下を歩きながら会話しており、原文ではそのうちの一人の足音が「ぱたぱた」と表されている。しかし翻訳では足音の代わりにその女性が話に相槌を打つように **Aaah...** と感嘆詞が書き込まれている。4.2.2 で述べたようにスペイン語では足音の擬音語として **TAP TAP** が使われるが、ここで翻訳者が **TAP TAP** ではなく、また擬音語を省略 (消去) するのでもなく、感嘆詞を入れた理由は明らかでない。(16)は英語版である。吹き出しで何かを宣言するように発話している男性の傍らに、この表現が書き込まれている。意味内容を訳すのであれば **NO HESITATION** や **DETERMINED** などが考えられるが、翻訳者は **IT'S TRUE!** と文章を挿入することで、男性の発話を増やしたようなかたちになっている。

4.2.10 省略

スペイン語版 (3.5%) でも英語版 (2.1%) でも原文の擬音語・擬態語が省略されている例は見られたものの、ごく僅かであった。これは 4.1.2 で述べたように、小説等の擬音語・擬態語の翻訳と比較した場合のマンガ翻訳の特徴の一つといえる。コマの絵の中に「描き込まれた」擬音語・擬態語を消すのが技術的に難しい場合もあるが、これまで見てきたように、マンガの擬音語・擬態語の翻訳にあたっては通常あまり使用されないような翻訳手法 (造語、第三言語や日本語からの借用、意味的に対応しない訳語をあてるなど) が多数存在するため、意味内容が原文に対応する表

現が存在しない場合でも翻訳が可能であることもその一因であろう。

今回抽出したデータの例では、翻訳者が敢えて擬音語・擬態語の「省略」、すなわち「消去」を選択したのは、これらの表現がなくとも絵で状況を理解することが十分可能である場合、また言葉遊び的な要素があり、翻訳が難しい場合であった。後者の例を一つ挙げる。

(17) キャン

———— (Part2, p.25)

(17)の場面では犬と遊んでいたところを母親に叱られて逃げだす子供に「キャンキャン」の擬音語が使われており、同時に犬が「キャン」と吠えている。原文には子供と犬の双方に犬の鳴き声の擬音語（擬声語）をあてる言葉遊び的要素があるが、スペイン語版でも英語版でも犬の鳴き声の「キャン」は省略されている。スペイン語では駆けだす子供には TAP TAP TAP すなわち足音の擬音語があてられており、これを犬に使用して言葉遊び的効果をだすのは難しい。しかし英語版では駆けだす子供に YIPE YIPE YIPE、すなわち犬の鳴き声の擬音語があてられており、これと同じ音を犬に使用するのも可能であるため、翻訳者が擬音語の省略を選択した理由は明らかでない。

5. 結論

本稿では高橋留美子の作品である「めぞん一刻」、およびそのスペイン語版、英語版からデータを抽出し、マンガに使用される擬音語・擬態語の翻訳手法についてみてきた。マンガでは小説等と異なり、絵、コマや吹き出しの大きさや形、動きなどを表す効果線など、言葉のほかに読者に内容を伝える様々な記号が存在する。吹き出しの外に効果音的に「描き込まれた」擬音語・擬態語はその一つであり、その役割はこれらの表現が通常の文章中で使用される場合とは自ずから異なってくる。

マンガに使用される擬音語・擬態語の翻訳手法に小説等の翻訳とは大きく異なるものがあるのは、この役割の違いに由来していると考えられる。既述のように、マンガで使用される擬音語・擬態語はある場面に音、動きが「存在している」と読者に伝えることが第一義であり、それが「どのような」音や動きであったか、という点は必ずしも重視されない場合がある。そのため原文とは意味的に対応しない表現の使用、または日本語の擬音語・擬態語や造語など一般の読者には意味がわからない可能性のある表現を使用した翻訳が多くみられるのである。

また読者に状況を伝える記号が多種多様である、という媒体としてのマンガの特徴が、擬音語・擬態語の翻訳にあたって翻訳者にかなりの自由裁量をあたえているとも見ることができる。状況は基本的に絵（および吹き出し内の発言）で説明されているため、吹き出しの外の擬音語・擬態語の意味を忠実に訳さなくとも読者のストーリー

理解に支障をきたすには至らないと考えられるためである。

この翻訳者の自由裁量は実に多種多様な翻訳手法を生み出しており、本稿で抽出したデータでみられた手法以外にも、日本語の擬音語・擬態語にその意味を説明する内容の文章を小さく併記する、日本語の擬音語・擬態語に TL または第三言語である英語の擬音語・擬態語を併記する、日本語の表現をそのまま残す、日本語の表現を残したままそのアルファベット表記したものを併記する、など様々な手法が存在する (Inose, 2009b)。また翻訳ではないが、日本マンガのスタイルを踏襲した各国の作家によるマンガ作品では日本語の擬音語・擬態語 (カタカナ、ひらがな、またはアルファベット表記) が使用されており、日本マンガの翻訳を通じた日本語の擬音語・擬態語の各国語への輸出 (または各国語における借用) の可能性が示唆されている (Inose, *ibid.*)。

既に述べたように日本語の擬音語・擬態語はそれ自体が非常に奥深い研究テーマであり、先行研究も多数なされているが、その翻訳、特にマンガにおけるこれらの表現の翻訳に焦点をあてた研究は少ない。しかしこれは多彩な翻訳手法が使用される非常に興味深い分野であり、他のジャンルでの翻訳への適用可能性なども考慮に入れながら、今後注目していくべきテーマであると考えらる。

.....

【著者紹介】

猪瀬博子 (INOSE Hiroko) グラナダ大学翻訳通訳学部にて博士号取得 (文芸翻訳)。現在 Dalarna University (Sweden) Lecturer. 翻訳者・通訳者 (日英西)。

【使用テキスト】

高橋留美子 (1997) 「めぞん一刻 1」小学館

TAKAHASHI, R. (2004). *Maison IKKOKU*, 1 (Translated into Spanish by Marc Bernabé and Verònica Calafell). Barcelona: Ediciones Glénat España, S.L.

TAKAHASHI, R. (2003). *Maison IKKOKU*, 1 (Translated into English by Gerard Jones and Matt Thorn). London: Gollancz Manga Edition

【引用文献】

飛田良文・浅田秀子 (2002) 「現代擬音語擬態語用法辞典」東京堂出版

越前谷明子 (1989) 「マンガの擬音語・擬態語－作家にみる－」『日本語学』8/9:44-52.

ジョーデン・エリノア (1982) 「擬声語・擬態語と英語」『日英比較講座第4巻 発想と表現』(pp: 111-140) 大修館書店

福岡康子 (1993) 「マンガにみる擬音語、擬態語の特異性について」『九州大学留学生センター紀要』5: 185-196.

- 日向茂男 (1986) 「マンガの擬音語・擬態語(2)」『日本語学』 vol5 No.8: 98-108.
- 糸井通浩 (1989) 「文体としてみた『マンガのことば』」『日本語学』 8/9: 66-73.
- 河崎佳代 (2006) 「日本のマンガのスペイン語訳における擬音語・擬態語の表現分析 (日本語教育に向けて)」『Lingua』 No.17: 105-123.
- 皆島博 (2004) 「日本語のオノマトペ」『福井大学教育地域科学部紀要 I (人文科学 外国語・外国文学編)』 60: 95-115.
- 夏目房之介 (1997) 「マンガの文法」『コミック学のみかた』 (pp. 86-95.) 朝日新聞社
- 山口仲美 (2001) 「擬音語、擬態語の変化」
 [Online] <http://www015.upp.so-net.ne.jp/naka0930/ronbun2.html>
 (2006年2月22日)
- 山口仲美 (2002) 「犬は『びよ』と鳴いていた」 光文社
- CASTILLO, D. (1998). Limitación en la traducción de tebeos.
 [Online] <http://www.castillotraductores.com/docs/limita.pdf> (Oct.23 2010)
- FLEXE, M. (2002). Translating of Japanese Onomatopoeia into Swedish (with focus on lexicalization). *Africa & Asia*, 2: 54-73.
- GASCA, L. y GUBERN, R. (2008). Diccionario de onomatopeyas del cómic. Madrid: Cátedra.
- HAMANO, S. (1998). The Sound Symbolic System of Japanese. Stanford: CSLI.
- IVANOVA, G. (2002). On the Relation between Sound, Word Structure and Meaning in Japanese Mimetic Words.
 [Online] <http://www.trismegistos.com/IconicityInLanguage/Articles/Ivanova.html> (Mar.9 2006)
- IVANOVA, G. (2006). Sound-symbolic approach to Japanese mimetic words. *Toronto Working Papers in Linguistics*, 26: 103-114.
- INOSE, H. (2008). Translating Japanese Onomatopoeia and mimetic words. In A. Pym and A. Perekrestenco (Ed.), *Translation and Research Project 1* (pp. 97-116). Tarragona: Universitat Rovira i Virgili.
- INOSE, H. (2009a). La traducción de onomatopeyas y mimesis japonesas. *Sendebarr*, 20: 31-48.
- INOSE, H. (2009b). La traducción de onomatopeyas y mimesis japonesas al español y al inglés: Los casos de la novela y el manga. Ph.D. Thesis
- JENKINS, H.(2006). Fans, Bloggers and Gamers. New York: New York University Press.
- JÜNGST, H. (2004). Japanese Comics in Germany. *Perspectives: Studies in Translatology*, vol12, No.2: 83-105.
- MAYORAL, R. (1992). Formas inarticuladas y formas onomatopéyicas en inglés y español. Problemas de traducción. *Sendebarr*, 3: 107-139.