

字幕と吹替の訳し分け：「となりのトトロ」の英訳

深 谷 輝 彦

1. 序論

いわゆる洋画を映画館やテレビ、DVDなどで観るときに、観客・視聴者は字幕あるいは吹替を利用する。この字幕か吹替かについては、インターネット上で字幕派对吹替派という激しい意見交換が展開されている。グーグルで「映画、字幕、吹替」という3語を含むサイトを検索すると、500万件近い結果が得られ、またYahoo知恵袋でuvamiukawさんが「外国映画は吹き替えと字幕どちらで見るべきですか？」と質問すると、二日後までに28件もの回答が寄せられている。その回答の一つ、misssunさんは次のように答える。

「字幕は1秒4文字という制限があり、100%ニュアンスを訳しきってない部分があります。(大体理解できればOKみたいな)。そこが翻訳者の腕の見せ所なんですけど。その点、吹き替えは、極端に言えば、後ろ向きで口が映ってなければ台詞を入れちゃってもOK、電話の受話器の奥の相手も見えないから台詞を長めにしてもOKなど、色々誤魔化しが聞き、その分、スクリプトに忠実になると思います。なので、原作を忠実に理解したいので、吹き替えです。」

このコメントには、字幕と吹替は同じではないという認識が見られ、他の回答者もそれを共有している。

それでは、具体的に字幕と吹替はどのように異なるのだろうか。アニメ映画「となりのトトロ」の冒頭部分で、草壁タツオが近所挨拶をしている場面を取り上げる。

Table 1 草壁タツオの近所挨拶

日本語	英語字幕	英語吹替
1. お家の方はどなたかいらっしゃいませんか!?	Hello. Are your parents around here?	Hi. Hello there. Are your parents around? We're your new neighbours.
2. あっ、どうも	Thanks.	Great. Thanks.
3. 草壁です!! 引っ越してきました	I'm Kusakabe. We've just arrived.	Hello! Hi, we're the Kusakabes! We're moving in down the street.
4. よろしくお願ひします	A pleasure to meet you.	Why don't you and your family stop by sometime?
5. ごくろうさまです。	Welcome!	OK, sure. Good to meet you.

日本語を参考にしながら、字幕と吹替を比較すると、次の印象的な観察が得られる

- (1) 字幕よりも吹替の方が語数は多い。字幕は日本語に近いが、吹替は原文にない英語表現の追加、解釈を積極的に行っている。その結果、あいづち表現、談話標識が増え、会話らしさが高められている。

字幕が 16 語、吹替が 33 語という語数の違いは、吹替における挨拶言葉の追加（例 1 の Hi、例 3 の Hello! Hi）、あいづち表現や談話標識（例 2 の Great、例 5 の OK, sure.）、さらには日本語原文にない追加英語表現（例 1 の We're your new neighbours）、日本語固有表現の解釈英語（例 4 の「よろしくお願ひします」Why don't you and your family stop by sometime?）等の追加修正が加えられたからであると言える。

こうした字幕と吹替の相違点について、藤濤（2007：118-123）は次のように整理している。

- (2) a. 字幕は音声を文字に、吹替は音声を音声にそれぞれ変換している。つまり映画観客は字幕の場合、映像を観る、字幕文字を読むという二つの作業に従事しているのに対し、吹替の場合、観る作業と吹替音声を聴くという作業にたずさわっている。
- b. 字幕は 33 ストローク 2 行まで、秒あたり最大 4 文字というスクリーン空間上の制約を受ける。他方、吹替はせりふの始めから終わりまでに納めなければならない。
- c. 基本的に字幕は原文のテキストを縮小せざるを得ない。吹替はテキスト縮小という必要性はない。むしろ会話性という文体的統一が求められる。
- d. 映像との一致という点で、字幕は泣き声、笑い声、怒鳴り声、顔色との一致が重要視されるが、吹替では口の動きとの一致が最優先である。そのためには原文に新たな表現を追加することも日常的である。

以上のように、文字に変換する字幕と音声に変換する吹替は課せられる言語的条件が異なるので、通常、字幕翻訳者と吹替翻訳者は異なる。限られたスペース内で登場人物の台詞の意味を伝えようと悪戦苦闘する字幕翻訳者、台詞の時間内で翻訳言語の自然な会話をめざす吹替翻訳者は、かなり異質な仕事に取り組んでいると言わざるを得ない。

2. 研究課題と研究方法

本稿では、次の三つの研究課題に取り組む。

- (3) a. 字幕英語と吹替英語は量的にどう異なるのか。
- b. 字幕英語と吹替英語は質的にどう異なるのか。
- c. 両英語の量的・質的相違は機能的になぜ生じるのか。

これらの課題を追求するために、基礎データとして、「となりのトトロ」の英語版 DVD から、トトロ字幕英語ファイル、トトロ吹替英語ファイル、トトロ日英語対応表を作成する。それらのデータをもとに、コーパス分析ソフトウェアである WordSmith5 で字幕と吹替の量的分析を行う。語数、文数、トークン数、タイプ数など数量結果を提示し、なぜそのようなデータが導かれるのか、検討したい。さらに質的分析として、(1)の観察を実証するために、i) よくしゃべる英語、ii) 状況中心性、人間中心性、iii) モダリティーの翻訳と文の長さ、を論じる。

以下の論考では、字幕英語と吹替英語の相違点に光をあて、結論として両者の違いを導く。この議論で解明をめざしているのは、字数制限を伴う書き言葉としての字幕、原文の日本語会話を英語話者にとって自然で理解しやすい話し言葉に翻訳する吹替という基本的性質である。しかし、ここで忘れてならないのは、字幕と吹替はともに、主人公サツキとメイを中心とした話し言葉日本語を翻訳しているという背景である。つまり、字幕・吹替翻訳するもとの日本語は、サツキとメイという子供の会話が多くの占める話し言葉であり、それが字幕という文字、吹替という音声に転換している。したがって、従来の言語学研究で指摘されている話し言葉、書き言葉の特徴が吹替、字幕に直接的に反映されてと考えるのは、やや短絡的である。

3. 字幕英語と吹替英語の量的分析

2の研究方法で作成したトトロ英語字幕ファイルと吹替ファイルをもとに、語数、文数などの数量的データを WordSmith5 で作成する。

Tokens で表示される語数は予測通り、吹替の方が多い。使用できる文字数に制限がある字幕翻訳では、常に語数を意識しながら 33 ストローク 2 行に収めようと努力する。それに比べて、台詞の最初から最後までという枠内であれば、発話する語数に特別な制限がない吹替は、原文にない追加さえ普通に行われる。ただし、語数が多いからと言って語のタイプが比例して増えている訳ではない。Type/Token Ratio を見ると、字幕の方が数値は高い。つまり、字幕は語彙密度が高く、異なる語を使用している割合が高い。他方、吹替は字幕より

Table 2 字幕・吹替英語の数量的比較

	字 幕	吹 替
Tokens	2,869	3,991
Types	678	776
Type/Token Ratio	23.63	19.44
Ave. Word Length	3.90	3.86
Sentences	316	266
Sent. Length	4.97	5.14

語数は多いものの、会話性が高いために、代名詞、助動詞、前置詞、接続詞などの機能語や人名などを繰り返し使っていることになる。

もう一点、注目したいのが文の数である。語数とは反対に字幕の方が文数は多い。字幕は2行までという物理的制約により会話文らしく文を長く続けることができず、むしろ文を切り分けてスクリーン上に表示しているからであると推測できる。具体例をあげておく。

- (4) a. [字幕] We decided to plant them in the garden to make a lovely forest. But they haven't sprouted yet.
 b. [吹替] We wanted to grow a beautiful forest with the acorns, so we planted them in your garden out back, but they won't grow.

(4b)、(4b) とともに「お家の庭が森になったらステキなので木の実を庭にまくことにしました。でもなかなか芽がでません」という意味を伝えているけれども、(4a) は表示スペースの制限から、We で始まる文と But で始まる文を異なるスクリーンで示している。

Table 2 から字幕と吹替の相違点が数量的に読み取れる一方で、Ave. Word Length や Sent. Length では両者の値は近似値である。このような数字に貢献しているのが、会話特有の短い語句や文のやりとりである。小学校で勉強しているサツキのところにメイがおばあちゃんとやってきた場面、例(5)を観察しよう。

(5)	[字幕]	[吹替]
サツキ：ハッ、メイ	Mei?	Oh. Mei?
先生	Excuse me.	Miss Haral
先生：はいサツキさん	Yes, Satsuki.	Yes, Satsuki?
サツキ：あの妹が	It's my sister ...	Uh, my sister's here.

訳し方に差があるものの、字幕と吹替は、共通の原文から翻訳しておりかつ短い日常的な言葉の交換が続くので、だいたい同じような英語の語彙からなる文となる。また、「となりのトトロ」の主人公が小学6年生のサツキと4歳のメイであり、二人の会話はおのずと短い文のターンが中心となる。

(6) メイ	： あった !!	サツキ： あの木 ?
メイ	： うん	サツキ： お父さん 早く 早く
メイ	： あっ !! 穴 なくなっちゃった	サツキ：ほんとにここ ?
メイ	： うん	

(6)では、一語文の会話（例、「あった」「あの」「うん」）と二語文（例「穴 なくなっちゃっ

た」「ほんとにここ)」が大勢を占めている。そしてその翻訳も同一（例、「ほんとにここ？」[字幕・吹替] Are you sure it was here?) か、類似のもの（例、「あった」[字幕] It's here. [吹替] That's it.) にならざるを得ない。

Table 2 に続く量的分析データとして、頻度表を検討することとする。ここでは特に高頻度名詞に着目し、その中から特徴的な語を取り上げる。

Table 3 「となりのトトロ」 翻訳名詞頻度表

	字 幕			吹 替	
順位	名詞	頻度	順位	名詞	頻度
7	Mei	46	7	Mei	66
24	Satsuki	20	11	Dad	36
28	Dad	19	34	Satsuki	24
42	Totoro	15	36	Totoro	23
46	house	14	48	Granny	20
50	hospital	13	19	Mom	19
56	Mom	12	56	hospital	18
59	tree	12	73	girls	13
61	Daddy	11	81	tree	12
76	Kanta	9	89	house	10
84	Nanny	8	90	Kanta	10
106	girl	6	91	school	10
110	Nanny's	6	107	girl	8
118	way	6	114	place	8
120	bus	5	117	soot	8
126	dustbunnies	5	122	bus	7

Table 3 で顕著なのは、字幕と吹替で共通して高頻度に生起している人名である。中でも、Mei の頻度数が字幕・吹替ともに第一位である。以下はその Mei のコンコーダンス・ラインである。

(7) Mei のコンコーダンス・ライン

1. Nah, We're almost there. [[Mei]] hide It wasn't a policeman.
2. Here we are. Wait. [[Mei]], there's a bridge. A bridge?
3. Fall down. Look, [[Mei]]. See? It's huge. Dad.
4. It's just round the back. [[Mei]], come on. Wait for me.
5. Nothing. Nothing. [[Mei]], it's here. It's pitch black.

6. I got it. Satsuki. [[Mei]] You're full of energy.
 7. and this is my Sister, [[Mei]]. Nice to meet you both.
 8. where to go next, right now [[Mei]], they're going away.
 9. I'm coming too. [[Mei]], wait there. Did you get a
 10. See I told you [[Mei]]. Mei was worried that you

一目瞭然ながら、メイに呼びかけている用法が際立つ。年齢が最年少の4歳で、かつ非常に行動的な登場人物メイは、まわりの年長者が注目する存在であり、そのメイに向かって命令や指示をすることも多い（例、ライン1、3、4、9）。メイは、サツキや大人と行動するときに、先頭を切ることよりも後から追いかける場面が多いため、呼びかけの対象になりやすい（例、ライン2、5、8）。さらに4歳の子供ゆえに、その名前に言及されることもしばしばである（例、ライン7、10）。

呼びかけについては、吹替の73位 girls と107位の girl にも注目したい。まず単数形の girl については、呼びかけ用法は見られず、もっぱら文要素の一つである。たとえば “That means you're a very lucky girl. (それはとても運がいいことなんだよ)” という文では、girl が補語の役割を果たす。この girl が複数形 girls になると、呼びかけ用法が頻出する。13例中8例が、呼びかけのために girls を用いている。

(8) girls の呼びかけ用法

- Hey, thanks a lot. This is it, [[girls]]. Wait up! Here you go.
 Don't forget to take your shoes off, [[girls]]. Huh? Whoa! An acorn!
 Come on, [[girls]]. Let's get to work.
 That's it. Stamp that dirt out, [[girls]]. That's it. One, two. OK.
 Such good kids. Bye, [[girls]]. Bye! Who was at the door,
 Get ready, and... Lights out, [[girls]]. Wait, Dad. Do you think
 He would know. Good night, [[girls]]. Mei. That's where we planted
 She's so mean! Come on, [[girls]]. Let's put the laundry away.

言うまでもなく、これらの girls はすべてサツキとメイをさしている。そして注目すべきは、いずれの girls も対応する日本語がないことである。コンコーダンス・ラインの1行目を例にとると、「さあ着いたよ」という日本語文に対して、吹替では “This is it, girls.” と girls を付け足している。この事実は、音声会話形式を取る吹替の場合、会話らしさを演出するために呼びかけを意図的に追加していると、解釈できる。

4. 字幕英語と吹替英語の質的分析

「となりのトトロ」英語翻訳の質的分析として、i)よくしゃべる英語、しゃべらない日本語、ii)人間中心の英語、状況中心の日本語、iii)モダリティーの表し方、という三つの論点を取り上げる。字幕と吹替を比較するとき、字幕よりも吹替の方が日本語にない英語が追加されている、字幕の英語はその文字数に制限がある、吹替の方が会話的性質を強く打ち出している、という指摘をこれまでにやってきた。それらの指摘をもうすこし掘り下げるために、Hinds (1986) がかけける日英語の「らしさ」という論点から字幕と吹替を比較することにする。次に翻訳文の長さを通して英語モダリティー表現の使い方を調査し、翻訳傾向を一般化する難しさを論じる。こうした議論の中で、必要に応じて選択体系機能言語学の知見を応用する。Hinds (1986: 26) は日英語「らしさ」を次のように比較している。

- (9) “English speakers tend to overspecify verbal content whereas Japanese speakers tend to underspecify verbal content. ... Japanese speakers are more willing to construct complete scenarios on the basis of minimal verbal clues whereas English speakers require maximal verbal clues.”

つまり英語は個別的、詳細な表現をするのに対し、日本語は省略的で一般的な表現をするということである。この視点から、吹替英語で言い換え・付け足しが行われている部分を見直すと、なぜこれらの原文変更に至ったか、説明することができる。

日本語の一般的な表現が英語の個別的な表現に変換されている場合とは、日本語のあいまいな固定表現をさす。Hinds は「よろしいですか」「ごちそうさま」に言及している。同様の例を「となりのトトロ」で探すと、(10)の日本語に当たる。

- (10) a. よろしく願ひします >>>Why don't you and your family stop by?
 b. ごくろうさま >>>OK, sure. Good to meet you.
 c. あーみっちゃんていうの >>>She's walking to school with me.
 d. お父さん 早く早く >>>Come on, Dad. Can't you go any faster?
 e. 願ひいたします >>>Please continue to look after us.
 f. 行かつてきかねーもんだから >>>She said she wouldn't stop crying unless I brought her to you.
 g. メイのバカ >>>I shouldn't have yelled at her.
 h. じゃなあ >>>Good luck. I hope you find her.

(10a) においては、挨拶言葉の定番「よろしく願ひします」を“I look forward to your continued acquaintance.”のような抽象的な表現にせずに「お立ち寄り下さい」という具体

的な誘いに言い直している。(10e)の英語は、「お願いする」内容を“look after us.”と詳しく指定している。(10g)の「バカ」も“Stupid.”とせずに、メイの後悔している気持ちを言葉で表現している。日本語から見ると、明らかに言い過ぎである。

英語の言い過ぎは、さらに、日本語の未完結文の英訳にも表れる。日本語の文が途中で終わっているのに、英訳されると完結文になるケースがかなりある。

- (11) a. かあちゃんがばあちゃんに >>>My mom ... said to give this to Granny.
 b. あの妹が >>>Uh, my sister's here.
 c. もしかしたらお母さんが >>>Maybe she's dead already.
 d. だってメイったら >>>She wanted Mom to come home.
 e. 妹さん >>>Is she lost?
 f. メイ >>>Where are you? Meil

(11a)では、カンタがまだ接し方がよく分からないサツキに事情説明をしなければならないために、目的語と動詞を言えない状況なのに、翻訳された英語ではすべて復元されている。同様に、(11c)の場合、サツキは最悪のシナリオを言いかけ発言を中断しているけれども、英語になると“dead already”と言い切っている。(11e)の通行人は、メイが見つからず窮地に追い込まれたサツキの状況を察して「妹さん」と言葉を濁しているものの、英語はIs she lost? と露骨に言い放つ。日本語話者からすると、英語は察しが悪く“overspecify”そのものという印象を抱く。しかし、英語話者からすると、日本語は“underspecify”で物足りなさを感じるのであろう。

第二の論点、すなわち人間中心対状況中心に議論を移すことにする。この英語の人間中心性、日本語の状況中心性はもともと Monane and Rogers (1977) で提案され、Hinds (1986) 以降にその発展が見られる。Monane and Rogers があげる状況中心から人間中心への日英語交替の典型は次のような例である。

- (12) a. 熱がある >>>I have a fever.
 b. お金がある >>>I have some money.
 (13) a. 叫び声がしたぞ >>>I just heard shouting.
 b. 山がみえる >>>I see a/the mountain.

(12)の例は、日本語の存在表現「ある」が英語の所有表現“have”に対応している。その際に、存在表現には具現しない所有者が所有表現では主語として表現される。(13)になると、現象だけを記述している日本語に感覚者が加えられて、英語表現“I”が主語の位置を占める。(12)、(13)の共通項は、ある状況を描写するとき、状況のみに焦点をあてる日本語、所有者・感覚者という人間を導入し人間に焦点をあてる英語、というコントラストである。

(12)、(13)に相当する例を字幕、吹替から見つけ出し、翻訳の仕方に何か傾向が見られるかどうか、吟味してみよう。

- | | |
|-------------------------------|---------------------------------------|
| (14) [字幕：状況中心] | [吹替：人間中心] |
| That's the bathroom | Hey, you found the bath |
| the dustbunnies come out | you catch a glimpse of them |
| Mei, it's here | Mei, I found the stairs |
| That must be "soot spreaders" | You've got soot sprites in your house |
| Totoro was here | I really did see Totoro |
| it was just a cold | Mom just had a little cold |
| Maybe they were (smiling) | maybe you did [=saw them smiling] |
| It's for me | I get one? |
| something amazing happened | we had an exciting day |
| (15) [字幕：人間中心] | [吹替：状況中心] |
| See that flash | There's a fish! |
| I'd rather have squirrels | Squirrels are better |
| (16) [字幕：人間中心] | [吹替：人間中心] |
| I found her hat | I found Mei's hat. (メイの帽子があった) |
| We don't have a telephone | we don't have a phone (電話がないもん) |

これらの例文についていくつか考察を加えたい。(14)の字幕が描く状況については、it's here、Totoro was hereのような存在過程があると同時に、同じbe動詞でも存在というよりむしろ関係的過程の下位にある同定と見なすべき例も多い。That's the bathroom、That must be "soot spreaders"、it was just a coldがこの同定に属する。さらに状況は物質的過程の下にある出来事にまで拡張し、the dustbunnies come out、something amazing happenedという例を生む。ここで特に触れるべきは、状況が実現するのは存在、関係、物質の三種類の過程であるという記述では不十分である点である。

Halliday (1994) がいみじくも指摘するように、存在過程は関係過程と物質過程の特性を持っている。存在過程は典型的にbe動詞を取るために、関係過程と似ている。その一方でIs there going to be a storm?、There was another robbery in the street.のように存在を表す形式で出来事や行為を表すことができる。つまり、(14)の字幕が表す状況は存在過程を中心にその両側に物質過程と関係過程を広げていると見なすことができる。

(14)の吹替が表す人間中心は、所有動詞や知覚動詞に具現するが、haveや've got、seeやcatch a glimpse ofのような典型例の他に、findがgetという変種も許す。Collins COBUILD Advanced Learner's English Dictionary (2006)によれば、findの第一義は"you see them or learn where they are"とされ、この意味は(14)の吹替で使われるfoundに合致す

る。その定義には see が含まれるから、知覚動詞的性格を備えている。一方、I get one の原文は「メイの!!」であり、前後の文脈から判断すると、you receive one or are given one (COBUILD 辞典の get 第二義) とパラフレイズできる。そうすると、you have one という意味が含意されていることは自明である。

(14)、(15)、(16)から読み取るべき観察は、字幕に人間中心表現が具現する頻度が吹替に比べて低く、逆に吹替は人間中心表現を好むという点である。この頻度差を生み出す要因を二つあげたい。第一に、字幕は日本語を比較的忠実に翻訳している。(14)の第一例付近の日英語を並列してみよう。

(17) [日本語原文]	[字幕]	[吹替]
サ：いないね	There's nothing here,	I think they're gone.
メ：うーん。	Uh. Huh.	—
父：そこはおふろだよ	That's the bathroom.	Hey, you found the bath.
サ：お父さん ここに 何かいるよ	Dad, there's something in here.	Something's running around in here.

(17)の字幕1行目は、日本語に対応して there 存在構文を使い、吹替の I think のような会話表現は伴わない。2行目のあいづちは、訳さない。この行では皮肉にも吹替の方が忠実に翻訳している。3行目の日本語の「そこ」に that、「だよ」に 's、「おふろ」に the bathroom と一対一の対応表が作れる。対照的に吹替英語は、人間中心の性質から、日本語文にない you found ~ という構文へ訳す。Hey の追加も会話らしく、という配慮だろう。4-5 行目ではお父さんをきちんと Dad と呼びかけ、「いるよ」なので存在構文と忠実である字幕と異なり、吹替では、「お父さん」が省略され、running around という活発な動作を示す動詞を新たに導入する。以上のように、字幕が日本語を基本的に翻訳する姿勢を維持するならば、(14)で字幕が状況に焦点をあてた訳をするのも極めて自然だと言える。

第二に訳文の長さという要因である。(12)、(13)直後の説明部分で、「ある状況を描写するときに、状況のみに焦点をあてる日本語、所有者・感覚者という人間を導入し人間に焦点をあてる英語」と記述している。ここで改めて強調したい点は、人間中心の表現は状況に所有者・感覚者を追加していることである。言い換えれば、状況中心であれば何かの存在・知覚だけを語ればよいが、人間中心になると、そこに所有者・感覚者という人間が加わり、その人間の行為として所有・知覚を明示する。したがって、概念的に人間中心は状況中心よりも描写する内容が増えている訳である。典型例として、状況中心の Mei, it's here という3語表現が Mei, I found the stairs と人間が加わるせいで5語表現に転換されている。

しかしながら、次のような反論が聞こえてくる。That's the bathroom [字幕]/you found the bath [吹替] を比べると、that's を2語と見れば、語数は同じ4語である。必ずしも文は短くならないのではないか。この反論については、確かにすべての例で語数が増える訳では

ないとその主張を認めたい。しかし、主語に人間が来ると、それに伴う効果が人間の追加以外にも表れる点を見逃したくない。you found the bath 本体は確かに4語だが、(14)の1行目を見れば分かるように吹替では、主語に you が配置されたおかげで、Hey が共起している。(14)の3行目では代名詞が目的語の位置になると the stairs ともとの名詞に復元されている。5行目では I という主語と共に、did see と動詞を強調する操作も加わっている。これらの付随的效果も含めて、(14)では状況を描写する字幕の方が訳文を短く、人間中心の吹替が長く翻訳しているという見た目の印象を形成している。

最後にモダリティーが字幕と吹替でどのように具現しているか、考察する。最初にモダリティーを、話し手が命題の蓋然性 (probability) を表明する文法的しくみと定義する。その上でモダリティーが文法・語彙に実現するときに、次の三つの形 (下線部) を取る。

- (18) a. 主節 : I'm sure we should sell this house.
 b. 助動詞 : She might have written to me.
 c. 副詞 : We probably won't repay it.

下線部のようなモダリティーが付加された結果、「そうかもしれないし、そうでないかもしれない」という話し手の判断の幅を表現することが可能になる。(18a, c) は可能性が高い、(18b) は逆に低いと宣言している。それではそれらの意味が「となりのトトロ」の字幕と吹替においてどれくらいの頻度で起こっているのか、頻度表をあげる。

字幕ではテキストの縮小が生じ、文が短縮されると仮定すると、Table 4 のモダリティーのうち、字幕は助動詞、副詞を好むだろう、他方、語数に余裕がある吹替は主節によるモダリティーを優先するだろうと予測される。なぜならば、主節は最低でも2語以上の語数を必要とするのに、助動詞・副詞は1語で済むからである。この予測は I think と probably の頻度により支持されるものの、残りの4つのモダリティーからは該当せずという回答を得る。I'm sure に至っては反例の方が多いという結果である。この頻度データは、テキスト縮小という現象を単語の数だけで論じる限界を示している。

I'm sure が字幕上、吹替以上の頻度で用いているという点について、I'm sure に後続する

Table 4 モダリティーの頻度

	字 幕	吹 替
〈主節〉 I'm sure	4	2
I think	2	7
〈助動詞〉 might	2	3
must	4	4
〈副詞〉 probably	4	1
maybe	6	7

従属節の長さを調べてみる。字幕英語ファイルから I'm sure を含む 4 文をすべて拾い出してみる。

- (19) I'm sure Totoro would know,
 I'm sure she'll be very pleased,
 I'm sure I would've noticed,
 I'm sure she's scared somewhere

従属節の語数は平均で 3.25 語、主節の I'm sure を加えても文全体で 5.25 語となり、字幕文の平均語数 4.97 と比べても決して特別長い文とは決して言えない。(19)の 4 文はすべて大人がメイまたはサツキに話し掛けている文である。つまり子供を相手にした会話をするときに、大人が言葉遣いを調節しているという理由で、原文の日本語が短いと言える。だからこそ、I'm sure を文頭に置いても短い字幕文という条件を破っていないのである。

Table 4 の注目点として probably を取り上げよう。probably はテキストの縮小仮説の予測通り、字幕で多く用いられている。それでは probably が使われている字幕文が吹替文になると期待通りに長くなっているのか、またもしそうであればどのような文に書き換えられているのか、を考える。

Table 5 字幕の probably

字 幕	吹 替
Probably. You take after your Mom.	I think it will. You and I are a lot alike, Satsuki.
You probably met the king of this forest.	You must have met one of the spirits of the forest.
It probably cleaned him up a little.	He can always use a good drenching.
They're probably deciding where to go next, right now.	I bet they're up in the ratters right now, having a talk about whether or not they should move out.

第一例と第四例では、予測している通り、主節のモダリティーを文頭に置き、probably の意味を具現している。第二例、第三例は助動詞への書き換えを実行している。そうすると、Table 4 において字幕翻訳から吹替翻訳への変化をどのように一般化できるのであろうか。それは客観的モダリティーから主観的モダリティーへの転換である。吹替の I think、I bet ともに主語に I を取り、主観的判断であることが明白である。must や can always についても暗示的ながら主観性が読み取れる。会話性を強く打ち出したい吹替においては、字幕の probably のような客観的モダリティーよりも、I think のような話者の立場を表現できる主観的モダリティーを採用していることになる。Table 4 の吹替で I think の頻度が、字幕のそれよりも高くなっている点も併せて見ておきたい。

5. まとめ

本稿の目的は「となりのトトロ」の字幕と吹替を材料にしながら、字幕英語と吹替英語が量的、質的にどう異なるか、コーパス言語学的に答えることであった。そしてその違いを機能的に説明することであった。字幕はストーリー理解のために読むもの、よって比較的忠実な翻訳、対する吹替は英会話の再構築であり、会話性再現が優先される、という基本的性格から出発した。量的分析では、語数は多いが、文数は少ない吹替、字幕は語数が少なく文数が多いという結果が得られた。ここから字幕の英語が短い文を積み重ねている特徴が見えてきた。次に名詞頻度表に基づき、固有名詞や girls と呼びかけのつながりを説いた。

質的分析のトピックは、i) よくしゃべる英語、しゃべらない日本語、ii) 人間中心の英語、状況中心の日本語、iii) モダリティーの表し方の三つである。i) の具体例として、日本語のあいまいな決まり文句を具体的な内容へ、日本語の未完結文を英語の完結文に翻訳する特徴を指摘した。ii) 人間中心対状況中心を Halliday の物質、関係、存在過程という枠組みで整理し、字幕が状況中心を好む理由として日本語の影響、翻訳文の長さという要因が重要であることを述べた。最後のモダリティーについては、モダリティーの長さという視点よりも、モダリティーの主観性を大事にする吹替、客観性を重んじる字幕という視点が有効だと論じた。

将来の研究に向けて翻訳研究の課題について触れておきたい。本研究では、「となりのトトロ」の原文、字幕翻訳、吹替翻訳が研究対象であった。そのサイズは吹替字幕でも約 4000 語と規模が小さい。そのために翻訳者の個性がおのずと出現しやすい。そして Table 4 を見れば明らかなように、モダリティーの頻度を数えると一桁の例しか得られない。このような問題を解決するためには、例えば現在まで発表されている宮崎駿氏の長編アニメ作品 9 本すべてを対象にしたパラレルコーパスの構築が求められる。もしそうしたコーパスができれば、さらに翻訳研究の数量的基盤が固められると共に、質的尺度を当ててみたときの結果も高い信頼度が期待できる。

謝辞

本稿は 2009 年 6 月 20 日に開催された国際文化フォーラム「“I love you” って「愛している」」(相山女学園大学国際コミュニケーション学部主催)で発表した原稿をもとに書き下ろしたものである。発表後に会場から多くの質問やコメントをいただき、本稿の執筆時に大変役立ったことを添えたい。改めて感謝を申し上げたい。

参考文献

藤濤文子『翻訳行為と異文化間コミュニケーション』京都：松籟社、2007.

Halliday, M. A. K. *An Introduction to Functional Grammar*. 2nd edition. London: Arnold, 1994.

Hinds, John. *Situation vs. Person Focus*. 東京：くろしお出版、1986.

Monane, Tazuko and Lawrence Rogers. "Cognitive Features of Japanese Language and Culture and their Implications for Language Teaching." In John Hinds (ed.) *Proceedings of the UH-HATJ Conference on Japanese Languages and Linguistics*. University of Hawaii: Honolulu, 129-137. 1977.

Munday, Jeremy. *Introducing Translation Studies*. 2nd edition. London: Routledge, 2008.

Thompson, Geoff. *Introducing Functional Grammar*. 2nd edition. London: Arnold, 2004.