中国語翻訳版日本漫画作品の教材的価値について

―レアリアとしての漫画の利用法―

明　木　茂　夫

1．はじめに

本稿は，日本漫画･アニメの外国語翻訳版，特に中国語翻訳版を語学授業にいかに応用できるかについて，実際の例を挙げながら考察しようとするものである。一般に，教科書や参考書のように教材として用いること意図して作成されたものではなく，現地で用いられている実物をそのまま教材として用いる，いわゆる生素材を「レアリア」と言う。手近な『*Oxford Advanced Lerner's Dictionary*』（7th edition，2005年）によれば，

realia　　ordinary objects used in a class for teaching purposes

と説明されている。また中国語では一般に「実物教具」「実観教材」と呼ぶようで，『英漢大詞典』（上海交通大学出版社，2010年）には，

realia　　实物教具・实観教材。指利用来作為学習資源的实物・事实・真人等。

とある。こうした意味からすれば，日本の漫画やアニメの外国語翻訳版というのは，まさに生の教材となり得ると言えよう。学生にとって親しみのある日本作品を外国語で読む，或いは視聴することは，いきなり外国のオリジナル作品を使用するよりも，導入として適している面がある。

殊に近年は，輸入書店やネット書店のおかげで外国語版のコミックや DVD/BD が入手しやすくなった。このことは，授業用・自習用を含めた教材の安定的供給には有利なことである。外国のオリジナル作品ではなく，敢えて日本作品の翻訳版を用いることには，外国語を読む・聞くための教材として以外に，日本語原文と翻訳とを照らし合わせることにより，翻訳法の補助的教材として利用できるメリットもある。ただ，本来が娯楽的なものであるが故に，正確さを欠く，手抜き翻訳もまま見かけるのだが，それとてもどこがなぜ間違っているのかを確かめることにより，翻訳法の学習資料として活用が可能である。

但し，漫画やアニメにはその表現形式から来る独特の事情が存在する。まず漫画に出て来る日本語は往々にして普通の日本語ではない。また笑いというものを他の言語に移し替えることは時

に非常に困難なことである。さらに漫画やアニメは，文字表現の面だけではなく，絵画面の要素が翻訳に影響することもある。こうした，他の分野の翻訳とは異なる事情が漫画やアニメの翻訳にはつきまとうものなのである。外国語授業のレアリアとして利用する際にはその点を十分に考慮しなければならない。言い換えれば，漫画やアニメをレアリアとして使用するには，殊に入念な事前の吟味と準備が必要だということである。こうしたレアリア的活用法に於いては，いわゆる「ラノベ」等も漫画・アニメと同様に考えて差し支えあるまい。ここでは中国語翻訳に加え，適宜英語翻訳等を参照しながら，まず漫画翻訳の具体的な例を幾つか挙げ，実際の翻訳に纏わる様々な要素を検討する。そこから語学授業における漫画レアリアの利用方法について考察してみたい。

２．細部へのこだわり　『ちはやふる』の例

まず末次由紀著『ちはやふる』[1]を例に挙げてみよう。競技カルタの世界を描いた作品だけに，小倉百人一首の和歌の処理や競技カルタのルールなど，その翻訳上問題になりそうな箇所が多いからである。例えば図１[2]をご覧いただきたい。カルタのいわゆる「決まり字」について説明したコマである。そもそも日本語を理解しない国外の読者に和歌とカルタ取りの説明をするのはなかなか困難なのであるが，ここを避けていては『ちはやふる』という作品自体が成立しない。中国語版[3]・英語版[4]共に原文の仮名文字を残す形でここを処理している。

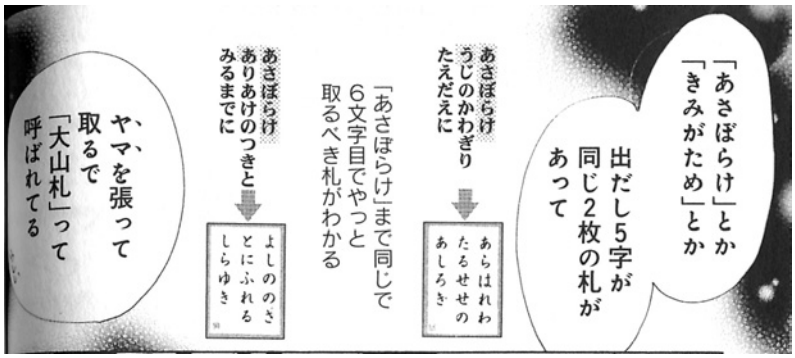

図１

中国語版（図２）では，画面に残った「あさぼらけ」という仮名文字が中国語訳の「東方漸漸白」（東方漸漸（ぜんぜん）として[5]白し）に当たるということに注釈で触れた上で，「東方漸漸白」の句が共通する歌が二首あるため，「東方漸漸白」の次の字まで聞かないとどの札を取るべきか決まらない，ということを説明している。他の，和歌に関して説明している場面も同様に，仮名文字を残しながら，もしくは日本語の読みをローマ字で示しながらの翻訳となっている。但し，ヤマを

張って取るから大山札と言うんだ，というところは，中国語への翻訳が難しい。実際の訳文は，

因為要靠運気来搶，所以称為「大山牌」。（運に任せて札を取るので「大山札」と呼ばれる）

となっていて，「運に任せる」のかどうして「大山」なのかの説明はどこにもない。

※「あさぼらけ」＝東方漸漸白

図２

一方英語版（図３）は日本の和歌の読みをローマ字で示した上で，「Asaborake」がこの二首に共通であることを示し，そこからこれが六字決まりであることを説明している（You will know which card to grab with the 6th syllable.）。「大山札」については「oyama-fuda」というローマ字表記にカッコ入りで（Big Gamble）という注釈を加えることで処理している。但し，中国語版では日本語の仮名文字を残しつつ，英語版では日本語の読みをローマ字で示しつつ，こうした和歌に関する説明を行ったところで，日本語を知らない読者には正直かなり難しいと思われる。尤もこれが十分に理解できなかったとしても，カードを取り合うゲームに青春を懸けて取り組む主人公たちの物語は伝わるとは思われるのだが。

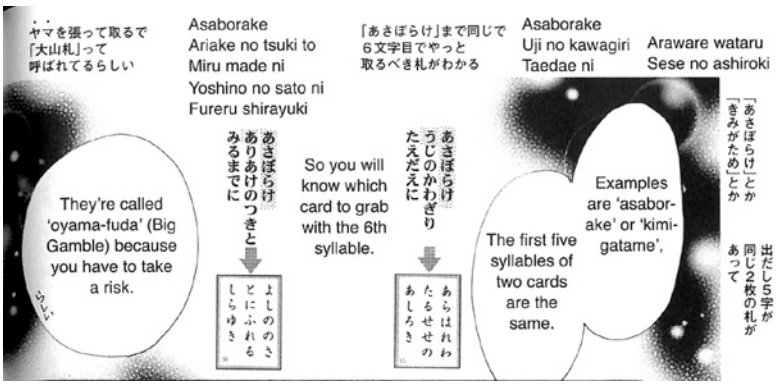

図３

本作品にはこうした和歌とカルタに関連して翻訳に工夫を要する場所が多いのだが，その中でも特筆すべき例をご覧いただきたい。図４と図５（98頁）である。試合直前15分間の「暗記時間」に床に並べた取り札の位置をあらかじめ暗記しておく，というのを聞いて主人公の千早が驚

図４

図５

く場面である。中国語版では床に並んだ取り札の一枚一枚が全て中国語に訳されていることがご覧いただけよう。さらに驚くことに，中国語版の和歌は一首一首全て日本語原文と同じ位置に置かれているのである。考えるに，中国語版の読者が全て日本語と原文照らし合わせながら読むわけではない。文字の書かれた札が床に並んでいる様子が描かれていればとりあえずは十分なのであり，日本語原文と翻訳とで取り札の位置が違っていても話の筋は通じるはずである。しかしここでは和歌一首一首の訳文が全てその位置関係を保って配置されている。

もちろん翻訳者は札の並んだ原書のこのコマを見ながら翻訳するわけだから，その札の位置にその歌の訳語を当てはめて行くのが普通であり，わざわざ札の配列を変える必要もないとは言える。しかしここで注意しておくべきは，翻訳者が手を抜く気ならそうできたはずだ，ということなのだ。わざわざ和歌を訳さず，このカルタの札を単なる背景と考えて，日本語を残したままにしておくこともできたはずだ。または，日本の小倉百人一首全部が中国語に訳された書物をあらかじめ用意しておいて，そこから文字を拾ってランダムに札に貼り付けて，和歌の書かれた札が並んでいるという雰囲気だけを背景として表現しておく，ということもあり得る。そして，特に筋に関係する場面の札だけきちんと訳す，ということでも翻訳としては十分だったはずである。ところがこの翻訳者は，畳に並んでいるカルタ札の配列順まで守って，一枚ずつ中国語訳文をはめ込んでいる。実に丁寧な仕事だと思う。

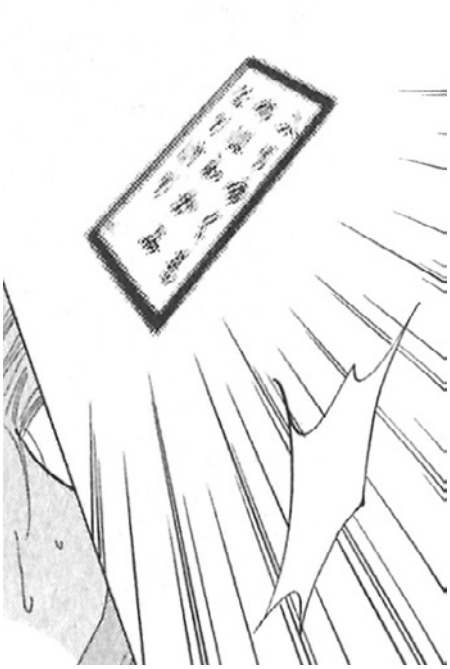

図6

いや，ここだけではない。他のページでも，床に並んだ札，主人公たちが手にした札，宙を舞う札，その一枚一枚がみな中国語に訳されている。虫眼鏡で見ないと読めないくらい小さく描かれた札も中国語になっている。日本語のまま残された場所は少ない。例えば図6をご覧いただきたい[6]。その中国語訳が図7である。ご覧の通り，試合中にはね飛ばされて宙を舞っている札なのだが，かなり小さい上に，速度感を出すためにかなりブレた感じになっている。日本語版の札を目をこらして見てみたのだが，たぶん，

図7

　　ふりゆくものは　わがみなりけり

ではないかと思う。つまり入道前太政大臣の，

　　花さそふ　嵐の庭の　雪ならで　ふりゆくものは　わが身なりけり

である。中国語訳ではそれがきちんと訳してあることがお分かりいただけると思う。

徐徐逝去者　乃是吾青春（徐徐に逝(ゆ)き去る者は，乃(すなは)ち是(これ)吾(わ)が青春なり）

内容から見て，この歌の下の句の訳に間違いない。このコマの前後に，この歌の読み札を読む場面など何かヒントになる情報がないかと探してみたのだが，見当たらない。この札に中国語訳を入れるために，訳者はこのかすれた文字を読み取っているらしいのである。しかも中国語訳の文字もブレてかすれた感じに加工してある。漫画作品の絵画的要素･視覚的な部分にまで配慮した，丁寧な翻訳の例だと言えよう。

和歌の中国語訳に関してもう少し詳しく見てみよう。例えば上の図5の場面に，

今雖暫時別　終将喜相逢

という札が見える。これは取り札だから，和歌の下の句に相当し，

今は暫時分かるると雖も，終(つひ)に将(まさ)に相(あ)ひ逢(あ)ふを喜ばんとす

と読める。今はしばし分かれるけれどもいつかは会えることでしょう，という内容である。さて日本語原書を見ずに中国語訳を先に見て，下の句がこのような内容の百人一首の歌が何か，お分かりであろうか。授業でここを採り上げた際，学生にわざと中国語訳のみを見せて，元の和歌を当てさせたのであるが，百人一首は多少なりとも馴染みがあるためそれぞれ必死で探そうとして，なかなか盛り上がった。これは崇徳院の

瀬をはやみ　岩にせかるる　瀧川の　われても末に　あはむとぞ思ふ

である。では上の句はどのように中国語に訳されているのだろう。この漫画は競技カルタの物語なので，取り札に書かれた下の句はあちこちに描かれているが，上の句はと言うと，読み札を読み上げる場面や，和歌について語っている場面など，意外と出てくるところが少ない。しかも試合の場面では決まり字まで読んだ瞬間たちまちバーンと札が取られてしまうので，上の句全体が読まれることがほとんどない。そこであちこち探してみたところ，主人公の千早が，

あ，あの札　上の句知ってる。「せをはやみいわにせかるるたきがわの」だ。せめてあれだけ　あれ一枚だけでもー

と独白する場面に中国語の上の句を見つけることができた。

河中水湍急　擊石分両道（河中の水湍(たぎ)ること急にして，石を擊ちて両道に分かる）

である。ここから，この作品に於いて日本の五七五七七の和歌は五五五五の五言四句，即ち五言絶句の形に訳されていることが分かる（押韻や平仄は考慮されていないので厳密には五言絶句とは言えまいが）。

他にも取り札の下の句から元の歌を探してみよう。

天之香具山　山頂如白衣（天の香具山　山頂は白衣の如し）

これは「香具山」という地名が見えているし「白衣」という単語も見えているので比較的簡単である。持統天皇の，

春すぎて　夏きにけらし　白妙の　衣干すてふ　天のかぐ山

である。但し中国語訳を文字通り読めば，香具山の山頂がまるで白い衣のようだ，となり元の歌の意味と合わなくなる。また山頂に雪が積もっているようにも読めて，季節も合わなくなる。これも上の句の訳文を他の頁ページから探し出して，上の句下の句合わせて見るならば，

　春逝夏已至　処処晾白衣（春は逝きて夏は已に至り　処処に白衣を晾(さ)らす）

　天之香具山　山頂如白衣（天の香具山　山頂白衣の如し）

となる。これによれば，夏が来るのであちこちに白衣が干してあるという情景は正しく表現されている。ただ山頂が白衣の如しというのはやはり合わないし，二句目と四句目で「白衣」を二度使っているところも，ややうまくない訳のように感じられる。ちなみに，小倉百人一首の中国語訳注書の一つはこの歌を，

　春遠夏日近　瞭瞭香具山（春遠く夏日近し　瞭瞭たる香具山）

と訳している[(7)]。

次にこちらの取り札をご覧いただきたい。

　未見枝頭鳥　唯見残月影（未だ枝頭の鳥を見ず　唯(た)だ残月の影を見るのみ）

「枝頭」で「えだ」の意。枝に止まった鳥の姿は見えず，残月の影が見えるのみである，という内容からして，元の歌が後徳大寺左大臣の

　ほととぎす　なきつる方を　ながむれば　ただ有明の　月ぞ残れる

であることは間違いない。ここで一つ気になることがある。元の和歌の「ただ有り明けの月が残るばかりである」という内容と，中国語訳の「枝の鳥の姿は見えず，残月が見えるのみである」という内容とが対応していないのである。つまり，

〔上の句〕　　〔下の句〕

ほととぎす　なきつる方を　ながむれば　　ただ有明の　月ぞ残れる

未見枝頭鳥　　唯見残月影

の如く，中国語の下の句に見える「（鳴き声のみ聞こえるが）枝の鳥の姿は見えない」という内容は上の句に表現されているのであり，下の句の「ただ有明の月ぞ残れる」のみを見て訳した場合に中国語に盛り込まれるはずがない，ということなのである。このことから，本書の訳者はこの場面の取り札に書かれた下の句のみを見て訳したのではなく，和歌全体を通して上の句下の句をきちんと翻訳した漢詩が元々あって，場面によって適宜その下の句を利用している，という可能性が考えられるわけである。

そうなると気になるのが，小倉百人一首を漢訳したのが本書の訳者ご本人だったのかどうか，ということである。本書全体の訳を見るに，大きな誤訳も見られず，随所に工夫の跡の見られる大

変丁寧な翻訳だという印象を受けた。但し，日本語の文語で書かれた和歌となると，小倉百人一首がいかに有名なものであるにしても，独自に翻訳するには相当の労力を要する。競技カルタの読み上げや取り札に出てくるというだけで，そこまで大変な手間をかけられるものであろうか。もちろん本書を担当なさった訳者の尤静慧氏はそれだけの実力をお持ちだとは思うが，そのあまりに膨大な手間を考えると，本書とは別に，あくまで古典文学としての小倉百人一首の解説書・翻訳・注釈書の類があって，訳者はそこから引用しつつ本書を訳したのではないか，とも思えるのである。そこで，台湾で出ているものを中心に，念のため大陸で出版されたものも含めて，小倉百人一首の中国語翻訳・訳注を集めてみたのだが，今のところ本書に用いられた五言絶句と同じものを収録した書物は見つかっていない。ネット検索でも同じ五言句は見つからない。何かの機会があれば，訳者の尤氏に直接，百人一首の和歌はご自分で訳されたのか，それとも何か参考になさった書物があったのか，お尋ねしてみたいと考えている。

３．音の要素の絡む翻訳　『ワンピース』の例

次に，音声面に配慮して翻訳しなければならない場合の処理を考えてみよう。尾田栄一郎著『ワンピース』[8] の例である。図８をご覧いただきたい[9]。海賊の首領バギー船長は残忍な性格の持ち主であり，その一方で自分の赤くて大きな鼻のことを気にしている。ある日大切な海図が盗まれた。怒るバギー船長に対して手下が言い訳するのがこの場面である。

手下　　「小屋の鍵がつけっぱなしに……!!」
バギー船長　「何だと……!?」
手下　　「ですからつけっぱなしに…」
バギー船長　「誰がつけっ鼻だァ !!!!」
手下　　「ええ !!?」

鍵になるのはこの会話の，「つけっぱなし」と「つけっ鼻」との聞き違えである。これを外国語に訳すのはなかなか難しい。「鍵を鍵穴に挿したままになっていた」という内容と「付け鼻」という内容を保ちつつ，しかも訳文に於いて同音もしくは聞き違えるほどに発音が近い，という条件をクリアしなければならないからである。

まず図９をご覧いただきたい。中国語訳（浙江版，簡体字）[10] である。

手下　　「保管海図的屋子的鑰匙……，鑰挿在孔中忘記拿下来了……」
バギー船長　「你再説一遍！」
手下　　「我説……鑰匙忘記拿下来了……」
バギー船長　「你説誰頂着假鼻子 !!!」
手下　　「啊，什麽 ?!」

図 8

図 9

「海図を保管していた部屋の鍵を……，穴に挿していて取って来るのを忘れました。」

「もう一度言え！」

「はい……鍵を取って来るのを忘れました。」

「誰が付け鼻を付けていると言うんだ!!!」

「あ，何?!」

ご覧の通り，セリフの内容を訳すだけで，それを聞き違えるという筋には全く配慮がない。「鍵を外し忘れていました」「誰が付け鼻を付けているって？」というこの翻訳では，バギー船長が一体何に対して激怒したのか，読者に全く伝わらないのである。

続く図10は訳者の異なる中国語版（台湾版，正字体）[11] である。

手下　「没有把保管航海図的小屋鑰匙……，給取下来……」

バギー船長　「你説什麼…？」

手下　「没把鑰匙取下来……」

バギー船長　「你説誰的鼻子很円啊！」

手下　「哇啊！」

「航海図を保管していた小部屋の鍵を……，取って来なかったんです……。」

「何と言った…？」

「鍵を取って来なかったんです……。」

「誰の鼻が丸いと言うんだ！」

「わあ！!」

こちらはいかがだろう。このままでは浙江版と同様，バギー船長がどうして怒ったのかやはり伝

図10

図11

わらない。但し，コマの外側に注釈が付いていることにご注目願いたい。

※日文的「取下来」和「鼻子很円」発音相似。

（日本語の「取って来る」と「鼻が丸い」とは発音が近い）

なるほど，この注釈があれば，バギー船長が鼻のことだと聞き違えて激怒した，という事情を理解することはできる。但し，読者が一度注釈に目をやる必要があるし，知識として理解できるというだけで，話の流れがやや途切れてしまうことは致し方あるまい。

一方図11の英語版をご覧いただきたい[12]。

手下　「The key to the map room got left in the lock... And only the robber knows...」

バギー船長　「What did you say!?」

手下　「I said, robber knows..」

バギー船長　「What? Rubber nose??」

手下　「Yikes!」

いかがだろう。手下のセリフをこのように訳すことにより，セリフの意味内容と発音の類似，という二つの条件をクリアさせることに成功しているのがお分かりいただけよう。「robber knows」（泥棒が知っている）と「rubber nose」（ゴムの鼻）との発音が近いためバギー船長が聞き違えた，という筋がうまく成立することになる。手下が「Only the robber knows...」と言ったのには「小屋の鍵の行方は…」と「海図の行方は…」の二通りの解釈ができそうだが，いずれにせよバギー船長と手下との会話の流れには影響ない。セリフの意味内容と音声面，双方に配慮した巧みな翻訳だと言えよう。

漢字の字形・音声・字義の三要素，いわゆる「形・音・義」は，漢文や漢字学の授業ではしばしば引き合いに出すものであるが，私は翻訳論の授業でもこの言葉を用いて説明することがある。

翻訳にもある意味，形・音・義の三つの要素がある。翻訳とはある文の意味内容を別の言語で表現することである。翻訳が形音義の「義」について行われることはある意味当たり前のことである。だが場合によって，「音」に配慮して翻訳しなければならないことがある。この『ワンピース』の例はそれである。尤もこうした同音異義や掛詞・駄洒落といったものは漫画以外の分野にもあり得ることだ。では形音義の「形」に関する翻訳の例はあるのだろうか。実は漫画の世界には稀にそういうことがある。次のその例を見てみよう。

4．字形の要素の絡む翻訳　『ケロロ軍曹』の例

図12をご覧いただきたい。吉崎観音著『ケロロ軍曹』の，宇宙人「ダソヌ☆マソ」が登場する場面である[13]。初めての方にはやや分かり難いかも知れないが，まず「ダンス☆マン」という実在のミュージシャンがいる。そしてこの「ダソヌ☆マソ」はダンス☆マンの偽者で，人々がダンス☆マンと間違ってチケットを買ってくれることを期待して付けた名前である。つまり，

ダ　ン　ス　マ　ン
　　↓　↓　　↓
ダ　ソ　ヌ　マ　ソ

の如くである。確かにカタカナの「ン」と「ソ」，「ス」と「ヌ」とは形がよく似ている。図12に於いても，「アイ・アム　ダソヌ☆マソ」と彼が登場したその下のコマで日向夏美が「な…何よ…ダソヌマソって　ダンス☆マンじゃないの？」としっかり騙されている。海外観光地の日本人向け表示でよく見かける，「アシサーン゛」だの「ツャソプー」だの「ソンス」だのと言った，形の似ている仮名文字の間違いというネタを逆に利用したのがこの「ダソヌ☆マソ」なのである。字形が似ていてもそれを声に出して読めば「だんすまん」と「だそぬまそ」の如く全く違う音になるのも，このネタの面白いところである。そして実際にこの人物名を外国語に翻訳する際には，本物と偽物の名前の表記が視覚的に類似して

図12

いること，という条件をクリアしなければならない。つまり，先程の音声面を考慮すべき翻訳と同様，字形の面を考慮した上で翻訳しなければならないのである。

まず図13の英語版[14]を見てみよう。この人名が，

DAN-NU MASO

となっていることが分かる。そしてその下のコマは，

Wha... What do you mean... DAN-NU MASO...?

Isn't it... DANCE MAN?

と訳されている。いかがだろう。この翻訳では，主人公の日向夏美が「DAN-NU MASO」と「DANCE MAN」とをなぜ間違ってしまったのか，読者に全く理解できないのである。恐らく，ここには二重の問題があるように思われる。まず一つは，字形の類似というここの趣向を訳者が理解できず，原文の「ダソヌマソ」をそのまま読んでローマ字表記にしてしまった点。そしてもう一つは，訳者自身がカタカナの「ソ」と「ン」を見間違えてしまった点である。つまり，

ダソヌマソ　DASONU MASO
↓　↓
ダンヌマソ　DAN-NU MASO

の如くである。「DASONU MASO」であろうと「DAN-NU MASO」であろうと，「DANCE MAN」との関係性に違いはないので，ここは意図した改変ではなく，単なる誤認であろうと思われる。

図13

では中国語訳はどうなっているか。図14をご覧いただきたい[15]。中国語訳ではあるがこのセリフについては英語が使われている。

I am DANGE ☆ MAM!

となっているのがお分かりいただけよう。つまり，

DANCE ☆ MAN
↓　↓
DANGE ☆ MAM

の如く，「G」と「C」，「N」と「M」というアルファベットの字形の類似を利用して，原文と同じ趣向を再現しているのである。その下のコマでは，

「什…什麼 DANGE ☆ MAM 啊…
応該是 DANCE ☆ MAN 吧？」
「な，なにが DANGE ☆ MAM よ…
DANCE ☆ MAN のはずでしょ？」

と，日向夏美は同じように騙されてしまっている。中国語の翻訳者は字形の類似という趣向を十分に理解しつつ，これを字形の類似した漢字で再現することを困難だと判断し，この部分に英語を用い，字形の類似したアルファベットを利用することで巧みに処理したのであろう。どのみち日本語原文自体が「アイ・アム～」だの「オーケーエビバリ」だのというカタカナ英語になっているのだし，この人物もアフロヘアで「サタデーナイト・フィーバー」のパロディ風なのだから，ここに英語を用いることはむしろ適切だと言える。それにしても「エビバリ」が「Everybody」であることを読み取るのは大変だったことだろう。

図14

参考のため他の言語の翻訳版も見てみよう。ドイツ語版（図15）[16]・フランス語版（図16）[17]・スペイン語版（図17）[18] である。要点のみ整理するならば，この人物名の部分はそれぞれ，

独語版　Dancer-Man!
　　Dance-Man じゃないの？
仏語版　DANSE ☆ MAL!
　　DANSE ☆ MAN じゃないの？
西語版　DANZE ★ MAN
　　DANCE MAN じゃないの !?

とそれぞれなっていて，いずれの言語も字形と言うよりはむしろ，綴りの類似が見間違いを誘う，という処理を行っていることがお分かりいただけよう。ドイツ語版の「Dancer-Man」は一応英語の単語としても成立している。これを「Dance-Man」と比較するならば，

図15

図16

Dance-Man
↓
Dancer-Man

の如く，綴りの違いは「ｒ」の有無のみであり，見間違えるのも無理はなかろう。フランス語版は，

DANSE ☆ MAN
↓
DANSE ☆ MAL

のように「MAN」を「MAL」にしているが，「N」と「L」は字形が似ているとは言えないので，これは字形と言うより綴り全体として似せて見間違いを誘っているということであろう。この

図17

図18

「DANSE MAL」にはフランス語として別の意味が特にあるわけではないようだ。スペイン語版は，

DANCE MAN
↓
DANZE MAN

の如く，「C」と「Z」を入れ替えている。字形は特に似ているとまで言えないが，綴り全体として見間違えやすいと言うことはできよう。同時に，スペイン語の「Danze」は「ダンセ」と読まれるとのことなので，発音の面で「ダンス」に近いという要素も取り入れられているように考えられる。

もう一つ，韓国語版をご覧いただこう。図18 (19) である。

뭐…뭐야，덩수☆만 이라니…

댄스☆맨 아니야？

となっている。これも要点のみ整理するならば，

「ダソヌ☆マソ」に相当する部分は「덩수☆만」　読みはトンスマン（ドンスマン）

「ダンス☆マン」に相当する部分は「댄스☆맨」　読みはテンスメン（デンスメン）

の如くである。韓国語の専門家によると，英語の「Dance Man」に当たる韓国語の外来語表記は「댄스 맨」（テンスメン或いはデンスメン）で，こちらは常識的な書き方，即ち英語の読み方をハングルで書き表そうとすれば常識的にこの書き方になる，というものだそうである。一方「ダソヌマソ」に当たる「덩수 만」（トンスマン或いはドンスマン）の方はと言うと，見れば「Dance Man」だろうとは分かるが，ちょっと変わった外来語表記に感じられる，ということなのだそうだ。それならばここの翻訳としてふさわしいということになる。日本語のカタカナにすると同じになってしまうが，「덩수＝トンス」と「댄스＝テンス」の「ン」と「ス」とは韓国語では異なる発音である（ハングルも異なっている）。つまりここは，「ダンスマン」とは微妙に読みの異なる「トンスマン」を以て偽者の名前にしているということであり，原文の趣向を十分に再現していると言える。

5．シリトリの翻訳　『xxxHOLiC』の例

次は，CLAMP 著『xxxHOLiC』[20] の例である。この世ならぬあの世のモノを引き寄せてしまう体質の四月一日君尋（ワタヌキキミヒロ）は，ふとしたことから壱原侑子の「店」に迷い込む。そこでこの世とあの世を繋ぐ様々な不思議な出来事に遭遇する。この作品には，作品の幻想世界を形作る独特の用語，元ネタを踏まえた表現，日本語の言葉遊びなど，外国語への翻訳を困難にせしめる様々な場面がある。例えば「シリトリ」を続けることで言葉の結界を張り「あやかし」を退ける，という場面もその一つだ。満月の夜，四月一日君は侑子さんから届け物のお遣いを頼まれる。夜の道，四月一日君は「あやかし」の類（たぐい）に襲われる。同道したモコナが，

「桔梗（ききょう）。う！　シリトリだ。だから，四月一日は『う』」

といきなりシリトリを始める。わけの分からぬまま四月一日君はシリトリを始める。すると不思議なことにシリトリを続けている限り，あやかしは弾き飛ばされて襲って来ることができない。無事に到着した四月一日君に対して，お遣い先の洋燈堂の主人は言う。

「そうかい，そりゃまた古い護法を知ってるねぇ。夜道や怖い場所を通る時に使うんだよ。二人で途切れないようにシリトリを続けてね。言葉で結界を張る」

さてこの場面で重要な役割を担う日本語の「シリトリ」遊びをどのように外国語で表現するか。これが翻訳の鍵となる。

実際にシリトリが描かれている場面については，図19 [21] をご覧いただきたい。そのシリトリのセリフの日本語原文を次に示す。便宜上，単語に番号を付けてみた。

①桔梗（ききょう）　早く，「う」！
②海（うみ）
③緑（みどり）　次，「り」！
④林檎（りんご）
⑤護摩（ごま）
⑥毬（まり）
⑦栗鼠（りす）
⑧磨り硝子（すりがらす）
⑨相撲（すもう）
⑩鵜飼い（うかい）
⑪鸚哥（いんこ）
⑫小鳥（ことり）
⑬竜胆（りんどう）　また「う」かよ！

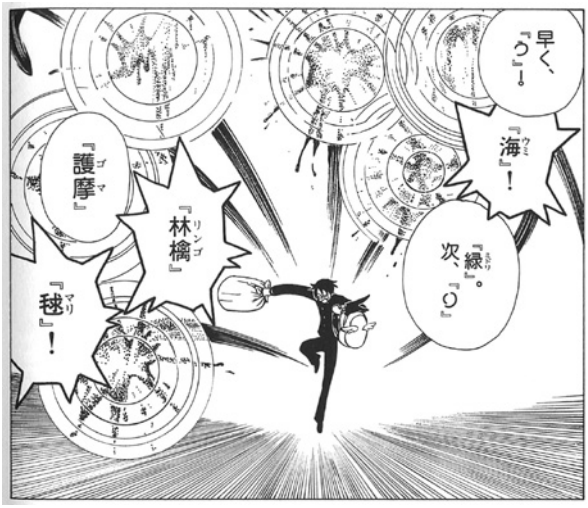

図19

同じ場面の中国語版は図20[22]のごとくである。同様にセリフを列挙すると次のようになっている。〔　〕の中は中国語の単語の意味を説明するために私が加えた注釈である。

①桔梗〔ききょう〕　快点！「梗」！〔はやく！「梗」だ！〕
②梗概〔あらすじ〕
③鈣質〔カルシウム〕　接下来是「職」。〔次は「職」だ〕
④職位〔職位〕
⑤位数〔数の位（くらい）〕
⑥数字〔数字〕
⑦字典〔字典・漢字辞典〕
⑧典礼〔典礼・儀式〕
⑨鯉魚〔魚のコイ〕
⑩漁網〔漁網・魚を捕る網〕
⑪網球〔テニス〕
⑫球隊〔球技のチーム〕
⑬隊形〔隊形〕　還要玩嗎？
〔まだやるの？〕

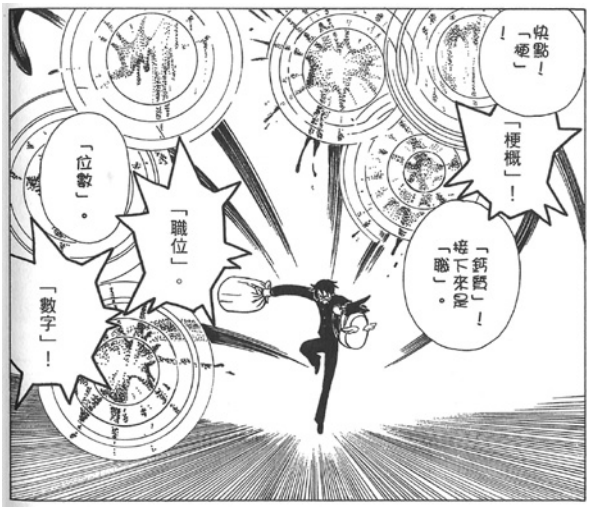

図20

いかがだろう。漢字単位で繋がっているのがお分かりだろう。ある単語の一番後ろの漢字が，次の単語の最初に来るようにして，それを順に繋げて行くのである。実は中国にはこのような「シリトリ」に当たる遊びが存在し，これを「接尾令」とか「文字接龍」と言う。「接」は繋ぐの意。「接尾」はしっぽを繋げるということ。

「令」は遊び，ゲーム。「接龍」は単語と単語が次々繋がってあたかも龍のように長くなることを言う。但し繋がるのは漢字である。漢字の発音をさらに細かく分けた母音や子音を受け継ぐのではない。

ところでお気づきであろうか。この「文字接龍」だが，幾つか同じ漢字で繋がっていない箇所が存在する。

②梗概　→　③鈣質

③鈣質　→　④職位

⑧典礼　→　⑨鯉魚

⑨鯉魚　→　⑩漁網

おまけに，「鈣質」は「質」で終わっているのにモコナはわざわざ「次は『職』だ！」と言っている。実はこの「概」と「鈣」は「gài」，「礼」と「鯉」は「lǐ」，「魚」と「漁」は「yú」で，それぞれ発音が同じ，「質」と「職」は「zhì」と「zhí」で声調は違うが発音は同じなのである。この箇所は同じ漢字ではなく，同じ発音で繋いでいるということなのだ。これが中国語の「文字接龍」のルール，或いは許容範囲なのか，それともうまく繋げるためにこの翻訳に於いて止むを得ず執った措置なのかはよく分からない[23]。ちなみに「鈣」は元素のカルシウムを表す漢字である。

ちなみに英語版は次のようになっている（図21）[24]。（　）の中は英語版に元々ある注釈である。

① KIKYOU（BELLFLOWER）
　HURRY, U!
② UMI（THE SEA）
③ MIDORI（GREEN）
　NEXT, "RI"!
④ RINGO（APPLE）
⑤ GOMA（WOOD OFFERING）
⑥ MARI（A BALL）
⑦ RISU（A SQUIRREL）
⑧ SURI-GARASU（FROSTED GLASS）
⑨ SUMOU（SUMO WRESTLING）
⑩ UKAI（CORMORANT FISHING）
⑪ INKO（PARAKEET）
⑫ KOTORI（SMALL BIRD）

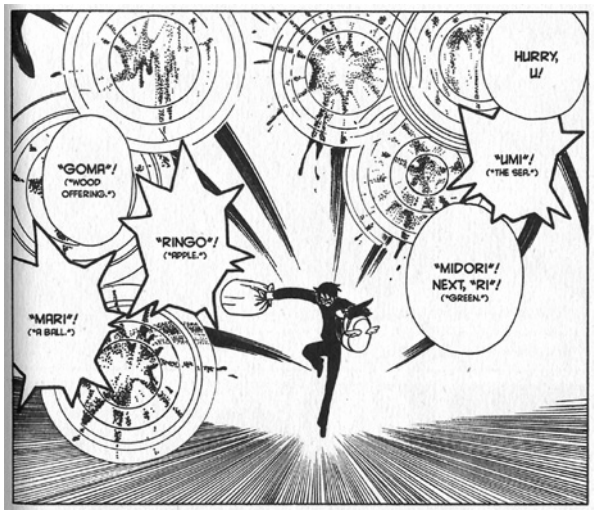

図21

⑬ RINDOU（A GENTIAN）　YOU STUCK ME WITH "U" AGAIN?

ご覧のように，原文のシリトリで使われた日本語の単語をまずローマ字表記し，その後ろにカッコ入りで相当する英単語を添える，という形になっている。「シリトリ」という遊びの名前もローマ字で「shiritori」とのみある（巻末の訳注にはシリトリの解説がある）。ここでは原文の意味（義）を活かしつつしかも発音や綴りが「シリトリ」形式に並ぶように英訳する，ということは放棄して，日本語原文の読み（音）をローマ字表記で並べる，という方法を採っている。

ではアニメの『ホリック』英語版[25]はどうなっているのだろう。吹き替え音声では英単語の綴りの最後の文字を次の英単語の先頭に使う「Alphabet Game」なるもので結界を張って妖怪を撃退している。

apple → eggplant（林檎 → 茄子）

plum → mango（プラム → マンゴー）

のように繋いで行くのである。「Word chain」とか「Last and First」というゲームと同種の遊びだと思われる。日本語原文の意味（義）とは全く無関係に，あくまで英単語として，綴りが鎖のように繋がるようになっているわけだ。つまり，訳しているのは原文の語義ではなく，あくまで「シリトリ」をしているというストーリーなのである。何よりその方がアニメ作品として話が自然に展開すると言えよう。

6．著者コメント部分の処理　『桜蘭高校ホスト部』の例

次に葉鳥ビスコ著『桜蘭高校ホスト部』[26]から一つ面白い例をご覧いただこう。本作品もいろいろな外国語に翻訳されている。そしてそれを見つけた読者が著者の元にそうした外国語版を送ってくれる。コミックの第８巻には，自分の作品の外国語翻訳を見た著者が，それに対していろいろとコメントしているコラム風のページがある。韓国語版，シンガポール版，タイ版，香港版，台湾版，アメリカ版から面白そうな場面を選んで掲載し，そこに作者自身がコメントを入れているのである。葉鳥曰く，

> 日本の庶民ネタ，まんが好きの人向けのネタが多いので，海外でも楽しんでいただけてるかは，わからないのですが[27]

確かに本作品にも外国語に翻訳し難い様々な場面がある。それは日本語独特の表現，日本独特の風俗習慣に関わること，それに加えて漫画好きの人々の間で共有されている元ネタ，つまりオタクネタというものもある。それを分かりやすく翻訳するのはなかなか大変だ。そして続けて著者は言う。

> …と，この文章が翻訳されて海外にも届きますように…!!!（笑）

この著者のひと言はなかなか鋭いのである。「この日本語がこういう外国語に訳されていますよ」

というコラムのコメント全体をさらに外国語に訳すのは非常に困難だ。

さて，このコラムページで採り上げられている台湾版は，コミック第４巻の「だるまさんがころんだ」の場面である。話を整理するために，まずはその場面を先に見ておこう。図22である[28]。そしてその中国語版と英語版が図23[29]と図24[30]である。ご覧のようにそれぞれ，

日本語原書　　だ る ま さ ん が こ ろ ん だっ

中国語版　　一ー二ー三！　木ー頭ー人！

英語版　　GREEN LIGHT!　***RED LIGHT!***

となっている。先程の翻訳に於ける形・音・義になぞらえて言うならば，ここは「義」を巡る翻訳の例なのであるが，その「義」とは字義や文意ではない。つまり「達磨が転んだ」という文の内容を「達磨大師摔倒了」や「down fell DARUMA」と訳しても意味をなさない。訳すべきは「だるまさんがころんだという遊びをしている」という話の筋なのである。その意味からすればここで訳すべき「義」とは，文意ではなく遊びだと言える。幸いなことに中国語圏にも英語圏にも，日本の「だるまさんがころんだ」とほぼ同じルールの遊びがたまたま存在したので，そのご当地の遊びに置き換えることができたわけである。友人に聞いてみたら，子供の頃「一二三，木頭人」で遊んだことがあると言っていた。ちなみにこの「木の頭の人」とは中国語で「でくの坊」くらいの意味である。「いちにっさーん，でっくのぼう！」と言って遊んでいる感じだろうか。英語のネイティブの先生にも聞いてみたら，やはり子供の頃「GREEN LIGHT, RED LIGHT!」で遊んだことがあるそうだ。もちろんこれは交通の青信号・赤信号になぞらえて，赤信号の時は動いてはいけない，というルールになっているわけである。では，たまたま似た遊びの存在しない地域の言語にこれを訳さなければならない場合は，どうすればよいのだろう。文意の「達磨が転ぶ」では意味が分からない。

図22

考えるに，この遊びのかけ声が「だるまさんがころんだ」でなければならない理由は何だろうか。恐らく「だるまさんがころんだ」が10文字なので，数を１から10まで数えるその代替として用いたものだと思われる。事実関西地方で

は「ぼんさんが屁ぇこいた」というかけ声も使われるそうで，これも10文字（10モーラ）となっている。ならば，この同じ遊びの存在しない言語に訳す場合は，「１，２，３，４，５，６，７，８，９～10！」と数えているように訳すことは可能であるように思う。

さて以上が，本書第４巻に於ける「だるまさんがころんだ」の場面である。問題は，第８巻のコラムに於いて，この第４巻の中国語訳が採り上げられ，そこに著者がコメントしている箇所なのである。図25をご覧いただきたい[31]。

「だるまさんが転んだ」は台湾の遊びにかえてくれてるのかな？　おもしろい～

というのが著者のコメントである。その下にあるのが，虫歯に冷たいものがしみて「き～～ん‼」という場面なのであるが，著者は，

「刺痛」…　すっごい痛そう…

とコメントしている。これは，「き～～ん‼」が中国語版では「刺痛！」という漢字になっているのでより痛そうに見える，ということであろう。ある意味，これら著者のコメントがここでは一種のメタ言語的な説明になっている。そのためここを翻訳するのが難しくなるのである。

まずここに引用された第４巻中国語版の「一二三，木頭人」は，他の言語に訳す場合もそのま

図23

図24

図25

まにする。翻訳すべき対象は著者のコメントなのであり，そのコメントの言及する場面は翻訳の対象とはならないのである。そしてこのコメント自体が中国語版に言及したものなので，中国語に訳す場合も英語に訳す場合も，複数の言語に跨がることになり，難易度が増す。

図26の中国語版をご覧いただこう。著者のコメントは，

> 是不是把「だるまさんがころんだ（一二三木頭人的日文説法）」換成台灣的遊戯了呢？　真好玩〜〜

と訳されている。これを中国語に忠実に日本語に再翻訳するならば，

> だるまさんがころんだ（一二三木頭人の日本語の言い方）」を台湾の遊びに換えたのですか？　ほんとに面白い〜〜

となろうか。第４巻の場面では「だるまさんがころんだ」を「一二三木頭人」と訳した。しかしこの第８巻で「一二三木頭人を台湾の遊びに換えた」と訳しては中国語の読者に意味が分からない。「一二三木頭人」は台湾の遊びだからである。そこで「だるまさんがころんだ」という日本語の仮名文字を残し，これが同じ遊びの日本語の言い方なんだよと説明を加える，という回りくどいやり方を採らざるを得なかったわけだ。つまり，元の日本語が作品の中のセリフではなく，作品の外から作品を眺めた，ある意味メタ言語的なコメントになっているため，これを翻訳するに

図26

際しては，「日本語→中国語」という遊戯の置き換えを日本語の側から見る場合と中国語の側から見る場合，という視点の転換が起こってしまうのである。さて，あちらの読者はこの中国語訳を読んで正直理解できるのだろうか。元々外国の漫画で，それが中国語に翻訳されているんだということが理解できる年齢の読者なら恐らく大丈夫だと思われる。しかしそのことを理解せず，中国語の漫画としてのみ読んでいる子供には難しいかも知れない。

「刺痛」の例にしてもそうだ（図27および図28）[32]。「き～～ん‼」が中国語の「刺痛」という漢字になっていて，「刺す痛さ」という感じが加わって余計に痛そうに見える，ということなのだろうが，これを中国語側からの視点で見れば，元々中国語は漢字で書かれるのでそうした痛さの増加は感じない。この人物の大げさな表情が痛そうに見えるという話としか読めないのである。「すっごい痛そう…」というのが漫画世界の外側の一つ高い位置からメタ言語的になされたコメントであり，またそれを翻訳するのに伴って，カタカナ→漢字という置き換えを日本語の側から見るか中国語の側から見るかという視点の転換が起こり，そのため興味の焦点がずれてしまっている，と見ることができよう。

次に英語訳をご覧いただきたい。図29である。中国語版と同様に，翻訳の対象は著者によるコメントで，「一二三，木頭人」の中国語シーンは翻訳対象外である。そして著者のコメント部分の

図27

図28

翻訳は次のようになっている。

The "down fell DARUMA" has been changed into a Taiwanese version of the game?

Very interesting.

ある意味これは，日本語のコメントの文字面（もじづら）に忠実な英訳だと言える。しかしここには，中国語版とは異なる事情が存在する。この日本語がこの中国語に訳されている，という話にとって，英語は双方から独立した第三の言語だということである。先程の日本語と中国語の場合は，どちらから見るかという視点の転換で済んだのだが，今度は日本語→中国語の置き換えを第三の言語から見ることになる。その結果翻訳にどういう条件が課せられるのか。第４巻の本文中に出て来るゲームと全く同じルールのゲームが台湾にもあって，台湾版では台湾のかけ声に変換されている。それを見た著者は，日本のゲームと同じ台湾のゲームがあるんだね，と感心している。そのことが分かるように訳さなければならない，という大変面倒なことになるのである。だからと言って，これは台湾版に対するコメントなのだから，この台湾版の「一二三，木頭人」を安易に「GREEN LIGHT!　RED LIGHT!」に訳してしまうわけには行かない。

結果的に英語訳は，「だるまさんがころんだ」を文字通り「down fell DARUMA」と訳すことでここを処理した。しかしこれで英語圏の読者は理解できるのだろうか。ご注意願いたい。第４巻の作品世界の中では「GREEN LIGHT!　RED LIGHT!」と訳してあった。そしてこの第８巻のコラムの「down fell DARUMA」はここで初めて出てきたものであり，第４巻はもちろん他の場所にも見えない言葉である。読者は台湾版の引用画像を見て第４巻の場面を思い出し，「GREEN LIGHT! RED LIGHT!」は日本では「down fell DARUMA」と言うらしいな，そして同じ遊びが台湾にもあるらしいな，と日中英の間で想像を巡らす以外にない，というかなり難しいことになるのではなかろうか。ここを本格的に訳すには，上記の事情を説明するような訳注を加えるか，或いは逐語訳を放棄して，グリーンライト・レッドライトに相当する日本の遊びがあって，それと同じルールの遊びが台湾にもあるので置き換えることができたんだね，とかなり遠回りな表現に変えるし

図29

かないのではないか。いずれにせよ，二つの言語に跨がった説明それ全体を別の言語に翻訳するには何らかの特別な工夫を要する，ということなのである。

7．おわりに　一般教養科目への応用の可能性

さて，翻訳版の漫画やアニメを翻訳する際に認められる特徴的な事象を幾つか挙げてきた。これは私が収集している例の一部に過ぎないのだが，漫画もアニメも，オリジナルと翻訳とを比べながら鑑賞するのは実に楽しい。また言語や文化や歴史など，いろいろな要素が絡んできて意外と奥深い世界なのだと感じている。ではこれがレアリアとして中国語教育にいかに利用できるかについて考察して，まとめに代えたい。

実際にやってみると分かるのだが，漫画を通常の教科書と同様に使おうとすると，ページ数に対して文字数が比較的少ない，ということを痛感するものである。漫画から文字部分を抜き出すと，１ページ当たりほんの数行ということは普通であり，音読・和訳・解説という通常の授業を行おうとすると，相当なページ数を必要とする。

１ページ当たりの文字数が比較的多い例としては，青山剛昌著『名探偵コナン』（小学館）を

挙げることができる。『コナン』は特に犯罪のトリックを解く時や犯人を暴く時など，セリフが比較的多い作品である。図30の例で一見してそのことはお分かりいただけると思う[33]。但し，他の漫画作品にはこれほどの文字数はないことが普通である。通常の読解の教材としてはこの点で漫画はやや使い難い。

しかしそれとは別に，たまたま挙げたこの『名探偵コナン』の例にも面白いところがある。図31は同じページの英語翻訳である[34]。それぞれの右側ページの下のコマにご注目いただきたい。推理もののドラマや映画でお馴染みの，筆跡が分からないようにするため新聞や雑誌などの印刷物から文字を切り貼りして作った手紙である。お分かりいただけるように，原文が紙の切り貼りで構成されているならば，その翻訳も同様に紙の切り貼りで構成されなければならない。つまり，漫画に於ける翻訳は，原文の意味内容を別の言語で表現することだけではなく，絵画表現にも配慮しなければならない点で，通常の翻訳とはやや異なる面があるということである。さらに中国語版と英語版を比較すると，英語版が単語ごとに切り貼りしてあるのに対して，中国語版は漢字一字ずつで切り貼りしてあることも分かる。

図30

例えばtwitterの140字という文字制限を巡って，半角英数も全角漢字仮名文字も同様に一字と数えられるため，英語など西洋言語と日本語中国語などの東洋言語では同じ140字で表現できる内容がまるで異なる，ということはしばしば指摘される。「本」の一字に対して英語では「book」と四文字を消費することを考えればそのことは容易に実感できる。さらに中国語は，日本語の「～しなければならない」が「要」の一字で済むことから分かるように，同一内容を表現するのに要する字数が日本語よりさらに少ない場合が常である。つまり140字あれば中国語ならばかなりの内容を書き込めるのである。

また，ローマ字はたった26文字で全て表現できるが漢字は何千何万もある，故に漢字は不合理な文字だ，漢字をなくせば学習や教育の効率が上がるのだ，という漢字廃止論者が好む定番の言い回しがある。これにせよ，ローマ字は一文字では意味をなさない，綴りとして単語を形成して意味をなす，故に漢字一字はローマ字一字ではなく，むしろ西洋語の一単語に相当するのだ，という決定的な反論がしばしばなされる。つまり，アルファベット一文字と漢字の一文字を同等に扱うのは不公平なのだ。

『コナン』のこのコマ，英語訳では単語ごとに切り貼りしている。テレビや映画で出てくる脅迫状も，そのような作り方になっていることが多いような気がする。もしもこれをローマ字一字

図31

図32

ずつで切り貼りしたら，それこそ大変な手間がかかることになる。こうした脅迫状の作り手は，使える「単語」がないかという目線で雑誌や新聞を探すわけである。それに対して中国語の場合は，漢字単位で拾って来ることになる。実際にこのように切り貼りした脅迫状というものを中国のテレビや映画で見た記憶は私にはないのだが，中国語ならばたぶん常識的にこうなることだろう。必要な漢字がよほど見つからない場合は，偏と旁とを別々の字から切り取ってきて貼り合わせる，ということはあり得る。また二字熟語や三字熟語など，必要なものと同じ文字列があればそれをそのまま利用することもあり得る。しかし基本的な作業はやはり漢字一文字ずつの切り貼り，ということになろう。こうしたことからこのコマは，西洋の文字と漢字との基本的な構造の違い，ということを考えさせる一つの糸口として授業の中で利用できる可能性が出てくるのである。

もう一つ『コナン』の例を挙げたい。図32と図33をご覧いただきたい[35]。これもセリフの量が比較的多い場所なのであるが，特に注目いただきたいのは右上のコマである。ここに描かれているのは小抽斗（こひきだし）が縦横に並んだ和箪笥（わだんす）である。被害者はダイイング・メッセージとし

図33

て犯人を示す文字を箪笥の表面に刻む。事の露見を恐れた犯人は，箪笥（たんす）そのものを処分する時間がなかったために，小抽斗の順番をばらばらにして入れ替え，文字が刻まれていることに気づかれないようにした。コナンはこのトリックを見抜くのである。ご覧のように正しく並べ直された箪笥表面に刻まれた犯人の名は「すわ」，即ち諏訪である。

もうお気づきであろう。この話を外国語に翻訳する場合は，このトリックまで含めて翻訳しなければならない。つまり，吹き出しの中のセリフを訳すだけではなく，箪笥表面の刀傷として刻まれた「すわ」という文字の「絵」も，それぞれの外国語に訳さなければならないわけである。英語ならば「SUWA」というローマ字，中国語なら「諏訪」という漢字をそれぞれ箪笥の表面に，刻まれた刀傷の「絵」として描き込まなければならない。しかも，その作業はこのページだけでは終わらない。同じ箪笥の描かれた他のページにも同じ作業が必要となる。さらにランダムに小抽斗の位置を入れ替えられた状態の箪笥には，それに応じた位置に文字の断片を移動させて描き直さなければならなくなる。これを丁寧に行うならば，全体の作業量はかなりのものになる。

結論から言えば，中国語版も英語版もこの手間をかけていない。日本語の「すわ」が刻まれた箪笥の絵は加工せずにそのまま使われている。もちろんこうしたトリックはセリフを読むことで

読者が理解できるようにはなっている。元は日本語なのだという前提で読者がこれを読めば，破綻なくこのエピソードを読むことができる。しかし，漫画の絵画部分まで含めて丁寧に訳そうとすると，面倒な作業が必要となる。

『名探偵コナン』の以上の二つの例から言えることは，日本漫画の中国語翻訳は発音・和訳・文法などの通常の語学授業以外に，むしろ翻訳論・翻訳技術といったことの教材としての利用価値が大きい，ということである。専門科目(学部固有科目)としては，中級以上の学生に対しての翻訳の実戦訓練，そしてやや理論的な翻訳論の指導を行うために。第二外国語（全学共通科目）については，中国語そのものの指導に加え，翻訳とは言葉の置き換えではない，きわめて創造的な行為なのであるということを実感させるために，漫画というものはレアリアとしての価値を発揮する。外国の作者によるオリジナル漫画作品ではなく，日本漫画の外国語翻訳を利用する意味は，何と言っても作品自体に，登場人物自体に学生が親しみを持っており，自分の知っているキャラクターが外国語で話すこと，自分の知っているセリフが外国語で表現されていることから学生の興味をまず引きつけることができる，という点にある。

実は私自身がレアリアとしての外国語版漫画・アニメを最も利用しているのは，語学授業ではなく，全学共通の一般教養講義科目なのである。日本語と他言語との構造の違いがより鮮明になるような例，日本では当たり前のことが異文化に於いてはそうではないことを実感できる例など，慎重な選択と適切な教材研究を経た上で用いれば，一定の教育効果を期待できる。言語に関する講義に於いて，翻訳というものの実態を語学系以外の様々な学部の学生に実感させておくのも重要なことだと考える。

専門的技能や専門知識に対する軽視という問題は，昨今世の中のあちこちで目にする。特に翻訳や通訳というものに対する蔑視は実に目に余る。重要な社会的行事に関しても，通訳だけはボランティアと称する無償奉仕でやらせて当然だという胸くそ悪い風潮もそれである。また「そのまま訳せばよい」だの「単語を置き換えれば翻訳は自動的にできる」だの「誰が訳しても同じような訳ができる」だの「意訳するのは大変だけど，直訳なら楽だ」だの「日本語で言える以上は必ず英語でも言える」だの「通訳はしゃべるだけでお金がもらえていいですな」だの，と言った素人(しろうと)丸出しの，少しでも自分で語学を学んでいれば非常識だとすぐに知れるような誤解をあちこちで耳にする。翻訳の分納を強要しないこと，というのもその一つであろう。全学共通科目に於ける語学教育の一つの意義はここにあると私は考える。つまり，自分自身が外国語を話すための語学授業では必ずしもなく，自分が翻訳や通訳を依頼する立場になった時のための語学授業，ということである。しゃべるだけだからと言って長時間休憩無しで通訳をさせてはならない，通訳や翻訳には膨大な下準備が必要である，そのまま訳すなどということは実際にはあり得ないなどなど，通訳人や翻訳者とうまく協力体制を構築し，結果としてよりよい通訳業務，より高い品質の翻訳の納品ができるようにするためにクライアントとして理解しておくべきこと，これを様々

な学部の学生に実感させる。そのためには，身近な漫画という教材は意外に有効なのである。漫画の一コマを訳すためにいろいろな手間がかかること，意味が通じればよいのではなく，その場面・そのキャラクターに合った文体でなければならないこと，駄洒落や元ネタのある表現やその国の文化独特の語彙など直訳できない表現がそこかしこにあること。こうしたことは漫画に限らず他の分野の翻訳にもあり得るのであり，それを所属学部に関係なく広く学生に理解させることは，国際化だのグローバル化だのということを絵空事で終わらせないために重要である。ここのところ異文化研究という全学共通科目で「漫画翻訳論」を講じているのはこういうことを意識してのことである。

※本稿は科学研究費補助金基盤研究（C）「中国語教育におけるレアリア活用方法の構築」（課題番号16K02848，研究分担者）による研究成果である。また同科研費により運営された中国語教育学会研究会主催「中国語教育・学習に関するワークショップ　レアリアのツボ，レアリアのちから　～レアリアで学ぶ，教える中国語のために～　第４弾」（2016年12月18日，早稲田大学早稲田キャンパス３号館）に於ける研究発表「レアリアとしての中国語翻訳版日本漫画とアニメーション　――その語学授業と一般教養科目への応用」の内容を基に加筆したものである。

なお，レアリアとしての教育面の利用価値ということとは異なるアプローチであるが，日本漫画の外国語翻訳に於ける様々な翻訳論的分析については拙著『オタク的翻訳論　日本漫画の中国語訳に見る翻訳の面白さ』[36] をご参照いただければ幸いである。

注

（１）末次由紀『ちはやふる』講談社，2008年～。
（２）第１巻100頁。
（３）尤静慧訳『花牌情縁』東立出版社，2009年～。
（４）ステュウット・ヴァーナム - アットキン／とよざきようこ訳『バイリンガル版ちはやふる』講談社，2011年～。コマの外に日本語原文を残し，英語の勉強のために日英対訳方式で読めるという，いわゆるバイリンガル版である。あくまで国内版あって厳密には輸入書籍としての英語版とは異なるが，中国語版との比較のためにここではこれを用いることとした。
（５）「漸漸」は次第に，徐々にの意。
（６）第５巻45頁。
（７）張蓉蓓訳注『百人一首』（致良出版社，2005年）による。
（８）尾田栄一郎『*One Piece*』集英社，1997年～。
（９）第２巻，10頁。
（10）王若星訳『航海王』浙江人民出版社，2007年。
（11）方郁仁訳『航海王』東立出版社，2003年。
（12）Andy Nakatani 訳『*ONE PIECE*』VIZ MEDIA，2003年。
（13）吉崎観音著『ケロロ軍曹』角川書店，1999年～。第９巻第73話「地球 !? 毛玉 !? 絡魂 !!!」81頁。
（14）Yuko Fukami 訳『*SGT FROG*』TOKYOPOP，2005年。
（15）章澤儀訳『KERORO 軍曹』台湾角川，2005年。

（16）Stefan Hofmeister『*SGT FROG*』TOKYOPOP GmbH，2006年。
（17）Samson Sylvain 訳『*KERORO*』KANA，2008年。
（18）Alberto Aldabarí 訳『*KERORO*』Norma Editorial，2008年。
（19）장은아訳『개구리 중사 케로로』（カエル中士ケロロ）서울문화사（ソウル文化社），2005年。中士は軍曹の意。
（20）CLAMP 著『*xxxHOLiC*』講談社，2003年～。
（21）第6巻167頁。
（22）尤静慧訳『*xxxHOLiC*』東立出版社，2003年～。
（23）英語版を含めたより細かい点については拙著『オタク的翻訳論　日本漫画の中国語訳に見る翻訳の面白さ』巻十二（自費出版同人誌，2016年）をご参照いただきたい。
（24）Anthony Gerard 訳『*xxxHOLiC*』Del Ray，2004年～。
（25）DVD『*xxxHoLiC*』Funimation Entertainment，2006年。
（26）葉鳥ビスコ『桜蘭高校ホスト部』白泉社　2003年～。
（27）第8巻70頁。
（28）第4巻120頁。
（29）劉曉歸訳『櫻蘭高校男公關部』東立出版社，2004年。
（30）Naomi Kokubo，Eric-Jon Rossel Waugh 訳『*OURAN HIGH SCHOOL HOST CLUB*』VIZ MEDIA，2005年。
（31）第8巻134頁。
（32）第4巻50頁。
（33）青山剛昌著，青文訳『名探偵柯南』第1輯7巻，22～23頁，長春出版社，2002年。
（34）Joe Yamazaki 訳『*Case Closed*』VIZ MEDIA，2005年。
（35）第6巻68～69頁。
（36）拙著『オタク的翻訳論　―日本漫画の中国語訳に見る翻訳の面白さ』巻一～巻十四，自主製作，2007年～2016年。現在続刊中。コミケ等のイベントで販売。東方書店・亜東書店でも取扱中。