

〈論文〉

## 機能的等価理論に基づくオノマトペの中国語訳研究 — 漫画オノマトペを中心に —

武 小 筱・陳 多 友<sup>1</sup>

### はじめに

1963年から1966年にかけて、手塚治虫の漫画作品『鉄腕アトム』は日本で初めての国産テレビアニメとしてフジテレビ系列で放送され、平均視聴率は30%を超える爆発的な人気を博した。1980年、中国中央テレビで『鉄腕アトム』を放送した。人気があったので、間も無くその漫画版も中国語に翻訳され、科学普及出版社<sup>2</sup>から出版された。その後、藤子・F・不二雄の『ドラえもん』、鳥山明の『Dr. スランプ』などの人気作品も次々と輸入され、日本の漫画作品は大量に中国市場に流れ込み始めた。

日本の漫画は独特な魅力で人々を感動させ、勇気を与えたので、特に学生たちに大きな影響を与えていた。また、漫画の発行部数から見ると、トップランクの漫画はどれもこれも億単位である。「歴代のコミック売上ランキング」<sup>3</sup>の統計によると、2015年4月まで、77巻の単行本が刊行された尾田栄一郎の代表作『ONE PIECE』の累計発行部数は3億2000万部を突破して、日本のコミック売上ランキングの一位となった。そして、海外では翻訳版が35以上の国と地域で販売されている。

但し、日本の漫画を完全に外国語に翻訳するのは実は大変なことである。漫画を翻訳するのは、その吹き出しのセリフを訳して嵌め込めば済むという簡単なことではなく、漫画において絵とセリフと別に書き文字として描かれたオノマトペの翻訳も大切なのである。

オノマトペは、一般的に擬音語と擬態語の総称であるとされている。擬音語は文字通り自然の音を写した言葉である一方、擬態語は実際の音ではなく、物事の状態や様子を音で

---

1 陳多友氏は本稿のコミュニケーション作者である。

2 1956年に創立され、中国科学技術協会に属す。科学の普及を目指した出版社の中で、規模が一番大きい。

3 「歴代のコミック売上ランキング」

<https://middle-edge.jp/articles/10001007>

2016年12月1日最終閲覧

描写する言葉である。日本語は一つの動詞が動作の基本的な意味しか持たず、副詞としてのオノマトペを加えることにより言葉のイメージを膨らませる。また、日本語のオノマトペは大変豊富であり、他の言語に比べてみれば特に多い。例えば、小野正弘（2007）は『日本語オノマトペ辞典』で、4500の擬音・擬態語を列挙した。

現代の漫画で目立つのはオノマトペの多様さである。例えば、野球の打撃音には、「カキーン」、「ガキ」、「カルーン」、「ゴアーン」、「プシュ」、「パサ」、「ポトツ」など様々な表現がある<sup>4</sup>。一方、中国語においては、「象声词」という擬音・擬態語を表す語はあるものの、日本語のオノマトペより量が少ないため、実際に翻訳する際に対応できない場合もよく見られる。それ故、中国で出版された日本の漫画の中に、背景にあるオノマトペの片仮名が訳されずにそのまま画面に残っていることは少なくない。

だが、漫画のオノマトペを翻訳せずに背景に残る現象は、翻訳としては不完全なので認めるわけには行かない。故に、日本語のオノマトペの形態的な特徴を分析する上で、中国語への訳し方を検討するのは本研究の課題である。

## I 漫画から見たオノマトペの定義及び特徴

### 1. オノマトペとは

オノマトペは生き生きとした表現力を備えるため、日常生活にはもちろん、小説や漫画など様々なジャンルにおいて頻繁に使用され、日本語の言語活動において欠かせないものだとされている。

その定義について、いくつかの辞書と文献を基に確認する。

小野正弘（2007）は『擬音・擬態語 4500 日本語オノマトペ辞典』では、擬音語・擬態語を「ものの音・声などを表した語、音のない仕草や動作を音に表した語である。」<sup>5</sup>と定義している。また、『感じる言葉 オノマトペ』（2015）では、擬音語と擬態語を「動物の鳴き声や、ものがたてる音を言い表した言葉とある感情や状態について、そのもの自体には音がないのだけれども、その様子を、音の感覚を利用して表現したものである。」<sup>6</sup>と述べた。

また、『現代擬音語擬態語用法辞典』においては、擬音語と擬態語がそれぞれ定義されている。擬音語を「活字化できる音声の連続及び発音できる文字表記によって対象の音・

4 金田一春彦 [1995] 『日本語百科大事典』大修館書店 p .576

5 小野正弘 [2007] 『日本語オノマトペ辞典 擬音語・擬態語 4500』小学館 p .9

6 小野正弘 [2015] 『感じる言葉 オノマトペ』角川芸術出版 p .9

声を表現したもので、一定の形と意味を持ち、一定グループの人々の間で抽象的・普遍的に通用する」<sup>7</sup>とし、擬態語を「活字化できる音声連続及び発音できる文字によって対象の様子を表現したもので、一定の形と意味を持ち、一定グループの人々の間で抽象的・普遍的に通用する」<sup>8</sup>としている。

言語研究においては、オノマトベは更に詳しく分類されている。

徐一平(2010)は『日本語の擬音語・擬態語に関する研究』で、中国から伝わったオノマトベが存在していると主張し、更に擬音語・擬態語を和語的(狭義)と漢語系(広義)という二つの種類に分けている。

狭義から見ると「擬音語は、自然界で生ずる種々の音や声を言語音で模写した語の一群。擬態語は、自然界に生起する様々の状態や人間の動作、心理などを、言語音で象徴的に表した語の一群」<sup>9</sup>としている。一方、広義から見ると「漢語系擬音語は、自然界で生ずる種々の音や声を、漢語系の言語音で模写した語の一群(例：轟々)。漢語系擬態語は、自然界に生起する様々の状態や人間の動作、心理などを、漢語系の熟語で描写した語の一群(例：煌々、戦々競々)」<sup>10</sup>としている。

また、金田一春彦はオノマトベを擬音語、擬声語、擬態語、擬容語、擬情語という五つの種類に分けている。具体的には、人間や動物の声を表す「擬声語」(ワンワン、げらげら)、自然界の音を模倣した「擬音語」(ザーザー、ばらばら)、無生物の状態を表す「擬態語」(きらきら、さらっと)、生物の状態や様態を表す「擬容語」(のろのろ、ふらりと)と人間の心理や感覚を表すものを「擬情語」(いらいら、わくわく)として定義した<sup>11</sup>。

以上のことから、簡単に言うと、擬音語はものの発する音や声を模倣した言葉であり、擬態語は音のないものの感情や状態を表す言葉だということがわかる。オノマトベは主に擬音語と擬態語の総称であると言い、更に音を発するものの性質や生物・無生物の状態によって細かく分類されている。

また、オノマトベの用法について、多くの場合は山口(2003)に記載されているオノマトベの意味と一致する。但し、一部で辞典とは異なる用法を含むものや、辞典の語意よりもより狭い用法に限られるものも確認できた。例えば「めきめき」は「進歩や回復などが

7 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 p.7

8 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 p.8

9 徐一平[2010]『日本語の擬音語・擬態語に関する研究』学苑出版社 p.2

10 徐一平[2010]『日本語の擬音語・擬態語に関する研究』学苑出版社 p.3

11 金田一春彦、浅野鶴子[1978]『擬音語擬態語辞典』角川書店 p.4-25

目に見えて起こり、変化が著しい様子」<sup>12</sup>と説明され、擬態語としての用法に限られている。一方、「めきめき」は木が倒れる、何かが壊れる様子やその音として用いられており、すべて辞典の語意とは異なる用法であった。この他、辞典に複数の意味が記載されているものの、オノマトペでは特定の用法でしか現れないオノマトペも多くあった。

漫画に登場したオノマトペは主に物と物がぶつかる時に発する音や主人公の心理活動を描写する言葉が多いので、本稿では、オノマトペを擬音語と擬態語という二種類に分けて分析しておく。または、複数の意味を持っているオノマトペについて、辞書の解釈に基づき、実際の用例を参照して論じる。

## 2. オノマトペの特徴

### (1) オノマトペの豊富さ

オノマトペはどれぐらいあるのか。擬態語は欧米語の3～5倍もあるという説がある。現在日本に出版されたオノマトペ辞書には、擬音語・擬態語を最も多く集成したのが小野正弘(2007)の『擬音・擬態語 4500 日本語オノマトペ辞典』である。しかし、新しいオノマトペが次々と生み出されていくので、その数は限りないとは言えるであろう。それにもかかわらず、中国の「象声詞」と比べてみれば、日本のオノマトペの数が圧倒的に多いのは確実である。

それでは、オノマトペが豊富な訳を分析していく。

得猪外明(2007)によると、音節の数が少ないのは日本語オノマトペが豊富する要因である。音節とは連続する言語音を区切る分節単位である。中国語では、母音と子音の組み合わせに声調を加えて一つの音節を構成する一方、日本語ではモーラという分節単位が重要である。統計によると、日本語の音節は50音と濁音、半濁音、拗音を合わせて112の数があるが、中国語の音節は400の数があるという。音節の少ない日本語は構成が単一的で、表現力も乏しい。それを改善するため、「わくわく」、「どきどき」のような同音反復型の表現をたくさん使い、具体的かつ臨場感を持つことで出来事全体なイメージを伝えることができる。

また、オノマトペの使用頻度も高い。言語生活による個人的な習慣がある故、はっきりとした断定はできないが、漫画や子供向きの柔らかい文章などにはよく出現するのが確定できる。

12 山口仲美[2003]『暮らしの言葉 擬音・擬態語辞典』講談社 p.553

## (2) オノマトベの音象徴

オノマトベは、発音が意味に直結する言葉だと言えよう。普通の言葉は、発音と意味が約束によって結びついている<sup>13</sup>。例えば、「落ちる」という言葉では、「おちる」という発音と「高いところから低いところへ移動する」という動作とは直接な関係を持っていない。言い換えると、「落ちる」という言葉を媒体として、発音とその動作が間接的に結んでいる。しかし、擬音語の「どん」は「重いものが落ちる」という動作を直接表すことができる。つまり、「発音が意味を左右している」と言える。それでは、発音とオノマトベの意味をどのように結んでいるかを分析していく。

まずは清音・濁音・半濁音を見ていこう。日本語オノマトベは清音・濁音・半濁音によって語感が違う。

例えば、「きらきら」(美しく光輝く様子)と「ころころ」(女性の笑い声を表す)などのような清音は主に小さいもの、軽いもの、鋭いものと美しいものを表す。「ぼきぼき」(細長く硬い物が、連続して折れる音)と「ごろごろ」(雷鳴のとどろき響く音や大きくて重い物が、音を立ててゆっくり転がるさま)などのような濁音は主に大きいもの、重いもの、鈍いものと汚いものを表す。半濁音は清音と濁音の中間のものである。

なお、雨の勢いを表す時、「しとしと」、「ぼつぼつ」と「ざーざー」という三つのオノマトベがある。同じ雨の勢いを表す言葉にしても、語感が全然違う。具体的に言うと、「しとしと」は「雨が物静かに降るさま」、「ぼつぼつ」は「少しずつ雨が降り始めるさま」、「ざーざー」は「やや強い雨」を表す。つまり、雨の勢いから判断してみると、「しとしと」が一番弱く、「ぼつぼつ」は強め、「ざーざー」が一番強い雨を表すことだと分かる。

要するに、オノマトベとある物の動作に直結している一方、それ以外の言葉では、発音は間接的にその動作を表している。その特徴があつてこそ、それはオノマトベの特色であるだけでなく、魅力の一つだと言えよう。

次は、子音・母音を分析していく。

浜野祥子(2014)はオノマトベの語根を CV タイプ(Cは子音、Vは母音を表す)と CVCV タイプ(子音、母音、子音、母音の連鎖)と呼んでいる。CVCV タイプは CV タイプの重複形である。普通 CV の形の後に長音、撥音、促音などの語尾を伴い、2拍の形になる。

例えば、「パン (paN)」は、子音の /p/ と母音の /a/ の組み合わせに、撥音の /N/ が語尾としてついている形である。つまり、「CV+ 撥音」の構成である。また、「カターン

13 山口仲美 [2003] 『暮らしの言葉 擬音・擬態語辞典』 講談社 p.177

(kataaN)」は、子音の /k/ と母音の /a/、子音の /t/ と母音の /a/ の組み合わせに、語尾の長音と撥音がついている形である。つまり、「CVCV+長音+撥音」の構成である。なお、「ペタペタ (petapeta)」のような形は CVCV タイプの重複形である。

CV タイプと CVCV タイプの特徴を大まかに言えば、CV タイプは、声や物音をまねた擬音語と単純な運動を表す擬態語が多い。一方、CVCV タイプは物や運動の描写に限らず、感情や態度など抽象的な表現が多い。

それでは、CV タイプと CVCV タイプの語根からオノマトベの意味との結び付きを検討していく。この部分は、浜野祥子 (2014) の『日本語のオノマトベ 音象徴と構造』を基にしてまとめたものである。

まずは、子音からまとめておこう。

① /p/ と /b/ : 張力のある表面を叩くことや破れること、またはその動作で生成した音を意味する。

例: プカ (水面に浮かんでいる様子), バン (強く叩く, ける, ぶつかる, 破裂するときの音)

② /t/ と /d/ : 弛緩した表面叩くことや破れること、またはその動作で生成した音を意味する。液体に関する場合は、流れてしまうような状態を表す。

例: トン (戸を叩いた音), ダラダラ (血や汗などが流れ出たさま)

③ /k/ と /g/ : 硬質の表面に当たる音や様子。また、動作の厳しさ、きつさ、確実さを表す。

例: キンキン (本当に冷たい感じ), ギュッ (強く力を入れて, 握ったりしめつけたりするさま)

④ /s/ と /z/ : /s/ は抵抗のない表面を滑る様子, 順調さ, 滑らかな運動を表す。/z/ は粗い粒子が動くことを意味している。

例: シーン (滑らかで, 音を立ていない), ザー (水が強く出る音)

⑤ /n/ : 実体があはつきりしない意味を表す。

例: ぬっ (音もない, 突然目の前に現れたり, 急に動いたりするさま)

⑥ /y/ : 揺れや頼りなさなさま。

例: よろよろ (倒れそうに危なげに歩く様子)

⑦ /h/ : 空気の流れや息を意味する。

例: フーン (感心したり考え込んだりしたときに発する語)

⑧ /w/ : 動物や人間の感情的な大声を表す。

例: わくわく (期待で興奮する様子)

⑨ /m/ : 抑圧, あはつきりしない態度や気持ちを表す。

例: ムニャ (理解できないことを言う様子)

⑩ /r/: 鈴の音や幸せて高揚する気持ち, また回転, 流動的な運動を表す。

例: コロコロ (丸い物, 小さい物などが軽快に転がるさま)

次は, 母音をまとめていく。母音は, 一般的に運動や物の形, 広がり方と関係がある。

① /a/: 運動が広がる, 広い範囲に及ぶ, 勢いがよい, 目立つなどの意味を持っている。

例: あはは (口を大きく開けて高く笑う声を表す語)

② /i/: 高音, 緊張感を表す。

例: キーン (金属的な高い響き)

③ /u/: 突き出る運動や狭い開口部が関与する音や感覚を表す。

例: グッ (飲み込む音, 驚きなどで息を飲んださま)

④ /e/: 野卑な力強さの意味である。

例: ペッ (吐き出すこと)

⑤ /o/: 穏やか, 目立たない感覚を表す。

例: ポン (軽く打つこと)

以上, オノマトベの発音と意味の一般的な関係が明らかになるであろう。

### 3. オノマトベに付加された語尾

小野正弘 (2009) は, オノマトベは語基につく語尾によって表現していると指摘している。前述の「CV+撥音」のような形のオノマトベである。その語尾は撥音「ん」の以外に, 促音の「っ」, 「り」音, 長音の「ー」と畳語 (重複形) がある。小野 (2015) はそれらを「オノマトベの基本要素」<sup>14</sup>と称する。それぞれの特徴は以下のように述べている。

撥音の「ん」は, 軽い所作や動きの結果が余韻として残っているようなニュアンスを感じさせる。例えば, 「かたん」というオノマトベは堅いものが当たって立てる, 軽い感じの音を表す語である。

促音の「っ」は, 非常に瞬間的に行われる, 軽い動作や動きをとらえている感じである。例えば, 「サッ」というオノマトベは, 素早い働きを表す。

「り」音は, 一連の動作や状況をひと纏まりのものとして表現して, 落ち着いたニュアンスを表す。例えば, 「きらり」というオノマトベは一瞬に鋭く光が放つさまという意味を持っている。

長音「ー」は, 音や動作・状況などがある程度続くということを表現する。例えば, 「さーさー」というオノマトベは液体や気体が, 連続して素早く移動する音を表す。

14 小野正弘 [2015] 『感じる言葉 オノマトベ』角川芸術出版 p.12

畳語は、続いている姿を現している。例えば、「ぺらぺら」というオノマトベは続けざまに紙をめくるさまという意味がある。

その五つの語尾をまとめると以下の通りである。撥音は音や運動が余韻を伴う。促音は動作の速さを示している。長音は動作の連続を表している。「り」音は落ち着く感覚がある。また、畳語は連続を表す語である。

なお、それらの語尾を重ねて使われたのも少なくない。例えば、水や雨が勢いよく落ちかかることを表す「ザッ」と「ザーッ」を区別してみると、「ザーッ」は大量の液体、粉や砂などのものを指して、落ちる時間が「ザッ」より長いというニュアンスが感じられる。そういう重ねる表現は次の章では具体例を挙げて分析する。

#### 4. 漫画オノマトベの特徴

漫画オノマトベはオノマトベの一般的な特徴も持っているほか、自分独特なことを持っている。これらの特徴を分析することは、翻訳に大変重要な意味があると考えている。本稿では吹き出しの外にある「漫画の効果音」と呼ばれている言葉を研究対象とする。日向は漫画の効果音を「書かれた絵の中のものの動き、あるいは登場人物の動作などに添えられた擬音語・擬態語など」<sup>15</sup>と定義している。そのうえで擬音語・擬態語の他にも、感動詞や「人が瞬間発する言葉」が効果文字として用いられていると述べられている。漫画におけるそのような効果音は、独特なニュアンスを持っている。それでは、漫画オノマトベの特徴、またどのような効果を持っているかについて例を挙げながら分析していく。

##### (1) 視覚的文字

前述したように、オノマトベは発音が意味に直結する言葉である。つまり、音が聞こえるような臨場感を読者に感じさせられるのである。水野良太郎の『オノマトペラペラ』の165頁に掲載された漫画を実例とする。この僅か三コマしかない漫画には「どんより」、「ポツポツ」、「パラパラ」、「ザーッ」<sup>16</sup>という四つのオノマトベは出場した。それぞれの意味は以下の通りである。

「どんより」は、「暗く重苦しいこと。曇り空や、生氣のない目や表情」を表す。「ポツポツ」は、「小さな物が点在していること。小さな雨の滴が降り始める時に使われる」オノマトベである。「パラパラ」は、小さく軽い物が散らばる様子。または、散らばる時の音」という意味を持っている。また、「ザーッ」は、「大量の粒状の物が一度に動く時にも使わ

15 日向茂男 [1986] 「マンガの擬音語・擬態語 (2)」『日本語学』(5) p.59

16 水野良太郎 [2014] 『おノマとペラペラ マンガで日本語の擬音語・擬態語』東京堂出版 p.165



れる。雨や風、水が激しく吹きつけるときの音」を表す。

このように、雨の滴が降る音が聞こえるように雨の勢いがだんだん強くなっていくことが感覚できる。即ち、セリフがないとしても、オノマトベを見れば、作者がどのような情報を伝えようか分かるはずだ。なお、絵の効果も無視するわけにはいかないが、オノマトベを加えて絵の生き生きとした効果を一層高くなったと言えよう。

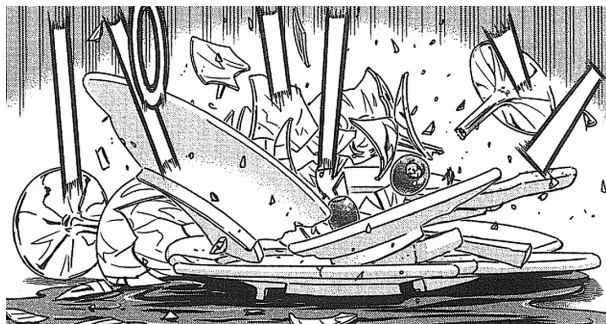
音声的文字は一般的なオノマトベが持つ効果だと思われる。但し、漫画オノマトベは「視覚的文字」とも言えよう。

漫画オノマトベは文字でもあり、絵でもある。吹き出しの文章のようにコンピューターで入力することではなく、作者によって図像と結合して描くものなのである。それ故、漫画の視覚的效果を高めるために場合に応じてオノマトベの形は自由に変化することができる。

例えば、『名探偵コナン』90巻に登場した「お皿が割る様子」(図1)を表す「パリン」というオノマトベを見ると、上から落ちる様子を表現するため、「パリン」を細長くして、図像に応じてカタカナの間に距離を置いて、更にカタカナの上と下の部分にスピードを表す直線を描いたという手法を用いている。そうすると、お皿が落ちることが瞬間的で、割った時碎片が散らばっている状態になっていくことが感じられる。

以上のような「視覚的文字」は使用頻度が高く、漫画オノマトベの一つ大きな特徴である。

図1 出典：『名探偵コナン』第90巻p.43



## (2) 臨時のオノマトベ

オノマトベのもう一つの大きな特徴は創造性である。小野はそれを「臨時のオノマトベ」<sup>17</sup>と称している。また、臨時のオノマトベを「慣習的なオノマトベと異なった形を持

17 小野正弘 [2009] 『オノマトベがあるから日本語は楽しい』 平凡社 p.122

つもの」と「慣習的なオノマトペと形は同じであるが、それを構成している音が臨時であるもの」という二つの種類に分けている。

まずは「慣習的なオノマトペと異なった形を持つ」オノマトペには反復形が多い。特に少年漫画にはよく出現する。例えば、「ゴォォ」、「ドドドド」、「ザザザザ」などのオノマトペは原形を2回か3回以上に反復する形である。また、「ガンッ」、「バンッ」などのような、撥音「ン」の後に「ッ」が付いているのが漫画にはよく用いられている。しかし、撥音は動作の結果が余韻として残っている様子を表すのに対して、促音は瞬間的な動作を表す。慣習的な言葉には促音は撥音の後につく形が存在していないが、漫画には「関わっている音が生じるときに一時共鳴するが、何らかの外圧でそれが長く続かずにすぐに終わってしまう」と考えられる。

一方、「慣習的なオノマトペと形は同じであるが、それを構成している音が臨時である」オノマトペは、作者自身が想像力を働かせて作ったものである。実例としては、久米田康治は『かつてに改蔵』において、携帯でメールを打つ時の擬音語を「めるめる」と提唱した<sup>18</sup>。一般的に「ピッ」という擬音語が使用されるが、「著作権はフリー」と宣言し、別の漫画家も使うことがあるという。このように、漫画のオノマトペは絶えずに新たな表現が生み出されている。

以上述べてきたように、漫画オノマトペは、一般的なオノマトペのように膨大な量を持ち、発音が意味と直結し、語尾で意味を判断できるなどの特徴を持っているほか、臨時性のある視覚的の文字であると言える。なお、今回研究対象として扱われたオノマトペは漫画の吹き出しの外にある独立に存在するオノマトペなので、翻訳する際に文章の中にある一般的なオノマトペと同様な翻訳手法を使用することが無理であると考えられる。また、漫画オノマトペ独自の特徴で翻訳は一般的なオノマトペより困難であり、技術的・コスト的要因が存在しているのも事実である。では、訳者はどのような翻訳する苦勞を持っているか、我々は一体どのような翻訳手法を使用すべきか、それに関しては、次の章で分析していく。

## II 漫画オノマトペにおける中国語訳の対応

### 1. 中国における漫画翻訳の現状

1980年代から日本の漫画は世界中の漫画市場に進出してきた。特に中国には爆発的な人

18 「ニコニコ大百科」

<http://dic.nicovideo.jp>

2017年10月20日最終閲覧

気を博した。1980年、天津人民美術出版社より出版された石森章太郎の『フィンビーとボク』（中国語訳：《雨宮明历险记》）は、中国で初めて翻訳され、出版された日本の漫画である。統計によると、1980年から2015年まで、中国で出版された日本の漫画は686種（連載する作品は1種とする）、総計4000冊以上を超えた。1994年の一年間に、854冊の日本の漫画を出版したという。その後、中国政府は国内の漫画産業を発展させるため、外国の漫画やアニメの導入を制限する政策を実施したゆえ、日本の漫画は中国市場に低迷の状態を続けていた。2000年から出版の冊数が回復しつつあるが、1990年代とは比べ物にはならない。

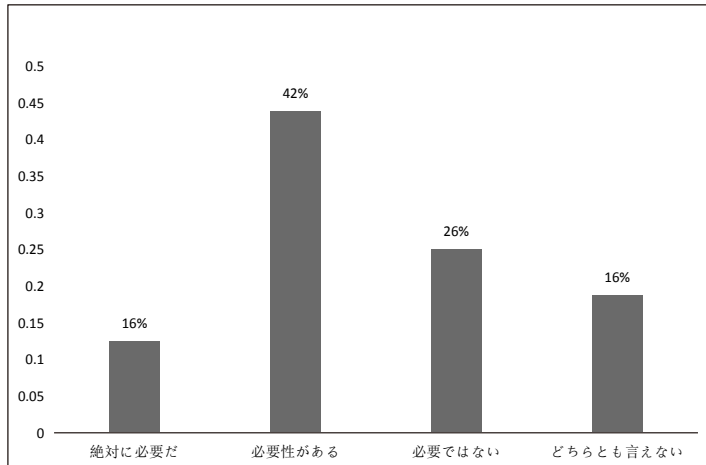
しかし、1980年代と90年代には、日本の漫画が中国に大量に出版されたのは、海賊版が盛んでいたとは密接な関係がある。著作権を貰わなかったため、同じ漫画作品は同時に幾つかの出版社より出版されたことがある。例えば、中国の読者に愛読された井上雄彦の『SLAM DUNK（スラムダンク）』は14家の出版社に出版され、書名も《灌籃高手》と《籃球飛人》という二つの訳名があった。翻訳に関して、不正経営をする出版社が多いため、印刷不良はもちろん、誤字や誤訳もよくある。1990年代、中国政府は海賊版への管理を強化したため、そういう状況は良く改善されてきたが、翻訳にはまだ問題が存在している。

その中には、最も検討すべきなのはオノマトベの翻訳である。例えば、『螢火の杜へ』の37頁にオノマトベが全部翻訳されていないことがあった。「喧鬧 喧鬧」が翻訳されたが、「ドン ドン」はそのまま漫画の背景に残っている。他に、オノマトベが全部翻訳されなかったものもあるが、その翻訳する苦勞は分析しておく。まずは、漫画オノマトベを翻訳する必要性を検討してみる。

## 2. 漫画オノマトベの翻訳が必要なのか

漫画に登場したオノマトベは、物事の音の表現や登場人物の心理的描写に大きな役割を担っている。一般的に、オノマトベは漫画作者によりストーリーに応じて工夫をして手書きで書いたものなので、漫画の構成する要素の中には読者に臨場感を与える重要な部分である。しかし、翻訳版の中にはオノマトベが翻訳されないと、訳本の読者は漫画の内容を十分に理解できるのか、原作の読者と同様に漫画の面白さを感じられるのか。それについて、筆者は「漫画オノマトベの翻訳する必要性に関する調査」（表1）を行った。日本語が完全に理解できない19名の学生を調査対象に行った調査の経過及び結果は以下の通りである。

表1：漫画オノマトペの翻訳する必要性に関する調査



本調査では、まず吹き出しの中にあるセリフだけ翻訳した漫画を調査対象に読ませる上で、質問を提出した。「漫画を読んだ時、背景にあるオノマトペを注意したのか?」という質問に対し、47%の人が「いいえ、注意しなかった」と回答した。つまり、日本語が理解できない人にとっては、オノマトペを絵の一部だと思い、その存在さえ気づかなかったのだ。「背景にある日本語は自分の読む体験に影響を与えたのか?」という質問に対し、57%の人が「いいえ、影響はしなかった」と回答した。その回答をした一人は「絵とセリフで漫画の内容を十分理解できるから」と意見を出した。

次に、同じ内容の漫画をオノマトペが翻訳されたのとオノマトペが翻訳されていないのに分けて調査対象に読ませた。調査結果によると、「漫画の表現力が違う」と回答した人が85%を超えた。また、「どちらの漫画を読みたいか」という質問に対し、58%の人が「オノマトペが翻訳された漫画を読みたい」と回答した。

最後に、「漫画オノマトペの翻訳が必要なのか」という質問に対して、結果は表1のようである。「必要だ」と回答した人は58%を占めている。それを選択しなかった人に理由を尋ね、「オノマトペが翻訳されると、コンピューターで入力した字体と原作の手描きものとの雰囲気が違うから」と述べた。

以上のように、漫画オノマトペの翻訳が必要であるという結論を出した。最初は相当の人がオノマトペは背景の絵だと考え、重視しなかったが、翻訳されたオノマトペと比較しながら読むと、オノマトペが翻訳する方がより一層漫画を楽しめるようになった。

なお、オノマトペが翻訳されると原作の雰囲気を破壊する可能性が存在しているが、それは技術的要因に関わるので、次の節に分析しておく。

### 3. 漫画オノマトペを翻訳する苦勞

前述の通り、臨時性のある漫画オノマトペは視覚的の文字である。小説などの文章とは異なり、漫画におけるオノマトペは文字のみではなく、絵という記号でメッセージを伝えられる。それは漫画オノマトペの大きな特徴である。

その為、漫画オノマトペの翻訳手法は小説や新聞などのジャンルで使用された手法とは大きく異なっている。夏目房之介は『マンガの文法』では、漫画におけるオノマトペを「手描きもの」とし、「言葉でもありながら絵でもある」と述べた。また、それらの表現の重要性を強調した。しかし、その「手描きもの」のオノマトペを翻訳するのは訳せば済むという簡単なことではない。コマの中からオノマトペを消したり、字体を原作同様なイメージに変更したりする必要があるからである。それは、技術とコストをかけるので、従来の日本漫画の海賊版はさておき、近年出版権をもらった日本漫画の翻訳も、そこまで工夫をしていない。

漫画オノマトペを翻訳するには、図2と図3のようなコマに注釈を入れる方法がある。それは原作のオノマトペを変更しないとしても、意味を読者に伝えられるメリットがあるが、漫画には大量なオノマトペが存在しているので、全部で注釈で翻訳するのが視覚的効果が良くないと考える。

図2 出典：『螢火の杜へ』 p.15



図3 出典：『螢火の杜へ』 p.33



なお、明木茂夫は『エヴァンゲリオン』（図4と図5）を事例として、翻訳者に使用された手法を分析した<sup>19</sup>。まずは、「パーカ」を「白痴」に翻訳することに異議を提出した。図4と図5には、女の子が男の子をからかっている場面である。そのような友達同士が「パーカ」とからかっている場面に「白痴」に翻訳するより、中国語の語感として軽い表現の「傻

19 明木茂夫 [1999] 「漫画を翻訳する苦勞—中国語版『エヴァンゲリオン』に見る実例」 東方書店 p.25

瓜」という言葉の方が適当だと述べた。しかし、翻訳者にとっては、「白痴」という訳語を選択した理由がある。それは、「白痴」という言葉は原作の「パーカ」を加工して出来た文字である。具体的に言うと、中国語版の「白」は「パ」の濁音を消し、残った部分の「ハ」を加工して書き直す文字である。なお、「カ」の背景は白地なので、全体を消して「痴」に書き直したと判断した。

図4 出典:『エヴァンゲリオン』第四巻 p.57



図5 出典:『エヴァンゲリオン』第四巻 p.57



このように、原文の文字を最大限を利用し、背景への影響を抑えることから翻訳者の工夫を感じ取ることができる。現在、科学技術の進歩に伴い、コンピューターで漫画を描く漫画家が増えつつ、背景にあるオノマトペの修正も簡単にできるようになった。オノマトペが翻訳されない技術的要因は低減されると考えている。

### Ⅲ 「機能的等価理論」に見る漫画オノマトペの翻訳

#### 1. 漫画オノマトペを翻訳する目的と原則

近年、漫画は日本の代表的文化として、世界に幅広く流通している。紙の印刷物の発売はもちろん、デジタルコンテンツをコンピューターや携帯で読まれるようになってきた。現在、日本の漫画は世界各国語へと翻訳され、販売されており、既に一つの産業となった。従って、漫画の翻訳を専門として行う翻訳者や翻訳会社も増えている。

漫画の文字量は小説より圧倒的に少ないが、その翻訳も重視しないといけない。漫画を翻訳する際に、その漫画の世界観や主人公の性格やストーリーの構成まで踏まえた上で翻訳することが重要である。

なお、漫画の読者はその作品自体を楽しむことに留まらず、文化や言語の面から興味を

持つようになってきた。それ故、日本独自の文化を海外の読者に理解してもらうのも工夫しなければならない。また、漫画は絵と文字を組み合わせて作られているものなので、いかにしてその作品が持つ視覚効果を失うことなく、文字を翻訳していくかが、漫画の翻訳には他のジャンルと大きく異なる点である。しかし、その中では、オノマトベの翻訳はまだ重視されていない。

我々は何のために翻訳するのか。翻訳の働きについて、リモージュ大学のカリーヌ・ガローは以下のように述べている。

「第一に、言語の障壁のため直接接触できないあるテキストを、ある人々に身近なものにするために翻訳する。テキストの発信者と受信者との間に仲介者として活動している。

第二に、自分の言語ではない言語で発信されたメッセージを自分で理解するために翻訳する。この種の翻訳は、受信者と再発信者が一人の人物のなかに混じりあっている。

第三に、外国語の修得のために翻訳活動の無視できない一部があてられている。」<sup>20</sup>

上述の三つの働きの中で、外国語を自分で理解するために翻訳することと外国語を習得するために訓練することが、何れも、受信者と翻訳者は同一人物となっている。本論文では、受信者と翻訳者を別の人物として検討したい。つまり、翻訳者を仲介者とされ、日本語の理解できない読者に漫画を身近なものにするために翻訳するという働きを注目する。

それでは、漫画オノマトベを翻訳する目的を次のようにまとめる。

まずは、漫画の情報を最大限に読者に届けることである。日本の漫画において、吹き出しの外には多くのオノマトベが含まれている。これらのオノマトベは翻訳されないと、読者は著者の意図やストーリーの状況、ニュアンスなどが正確に理解できない状況が発生する。前述の「漫画オノマトベの翻訳する必要性に関する調査」では、調査対象にオノマトベが訳出されていない漫画を読ませると、「自分が完全に漫画の意味を理解できたのか？」という質問に対し、「完全に理解できる」と回答した人が16%しかいない。しかも、そう回答した人の中では、オノマトベの存在さえ注意しなかった人が存在している。つまり、オノマトベが翻訳されない漫画は、情報を完全に読者に届けることができないと言えよう。

次は、漫画の娯楽性を伝えることである。大衆娯楽として幅広く親しまれている漫画には、オノマトベと動線など、漫画には独自の記号表現が存在している。田守は、オノマトベが他の言葉と結合せず、単独で発話され、発話現場に事態に極めて高い臨場感を描き出す用法を「文外独立用法」という。文外独立用法はオノマトベの顕著な特質であり、このようなオノマトベは漫画で大量に運用されている。それは、一般的オノマトベより、さら

20 カリーヌ・ガロー著、工藤進訳 [2005] 「翻訳の面白さについてサンスクリット瞑想詩『ブファーガヴァドジター』の語彙」『言語文化』22号（明治学院大学言語文化研究所紀要）p.144

に高い臨場感を表し、まるで発話の現場で音が実際になっているかに思わせることを指す。

また、オノマトペは自己の心内行為をアピールすることができる。漫画でそのようなオノマトペを使用すると、該当の状況を劇画化し、より楽しむことができる。例えば、実際に緊張感がなくても、オノマトペの「キュンっ」を発話することによって、それと結びついている心内行為が生じることができる。従って、漫画の娯楽性を高めるために、大量に使用される「文外独立用法」のオノマトペを翻訳するのも重要なことである。

その目的に応じて、漫画を翻訳する際に次の二つの原則を守るべきだと筆者は考えている。

第一は、訳文の正確性を確保すること。ナイダは対応する記号に与えられた意味においても、記号が句や文に並べられる方法においても、二つの言語が同一であることはないため、言語間の絶対的な対応は存在しないと推論できる。したがって、完全に正確な翻訳は存在しないと仮定した。つまり、翻訳の効果は原文と完全に同一することは有り得ないと主張した。

それについて、ナイダは翻訳の効果を影響する三つの要因を提出した。

まずは、メッセージの性質である。原文の様式によって第一要件が異なる。例えば、小説や脚本では、内容が第一要件だが、詩歌では形式が第一要件である。

次は、著者および翻訳者の目的である。わずかに情報を読者に伝えるか、原文に含まれた深い意味も読者が完全に理解できるようにするか、誤解を生じないようにか、それぞれの目的で訳出されたものも異なる。

最後は、読者の種類である。読者の解読能力と興味の深さが異なる。

翻訳は、一つ一つの単語を別の単語に置き換えるだけで済むという機械的な作業ではない。原文の作られた社会的、文化的な背景を十分に理解する上で、原文の意味を汲み、別の言語圏の読者に届けることである。しかし、一つの言葉の意味をどのように解釈するかは、人によってかなり違うのである。同じ国の人が同じ言葉でコミュニケーションを取るとしても、言葉の解釈が人それぞれなのである。しかも、翻訳者自身の言葉の言い回しも翻訳作品に反映される。実際の場合、原文の著者に直接言葉の真意について質問する機会は少ないため、作者の意図を完全に理解できるとは言えない。それ故、翻訳には正解はないと思われている。

それにも関わらず、翻訳者として、なるべく可能な限りオリジナルに近い形で言語の意味を読者に届けることを追求すべきだと考えている。そのオリジナルは翻訳者によって多少変わるが、著者の意図にできる限り寄り添おうと最大限に努力しなければならないのが翻訳者の目標であると考えている。



第二は、漫画の面白さを高めること。

漫画において、多種多様な擬音語・擬態語が用いられている。夏目房之介は『マンガはなぜ面白いか その表現と文法』では、漫画の表現上の様々な要素をあげ、表情、描線、コマ、吹き出し、オノマトベなどの要素がどのような意味と働きを担っているのかを詳しく紹介した。特にオノマトベは漫画の中で異常に重要な言葉である。夏目はこれらの漫画において視覚化された音を別の造語として「音喩」と名付けた。現実世界では瞬時に消えていく聴覚に記憶される「音」たちは、画と文字の組み合わせにより視覚的に記録される漫画において、描出され変換される。その効果について、小松正史（2004）は「マンガに見る聴覚情報の視覚的記録」で、アニメのキャラクターがもたらす視覚的イメージと漫画を読むという日常行為が人々の認識や感覚にいかなる影響を与えたことを考察した。結果として、音喩（オノマトベ）と人の聴覚は影響関係が存在していることが明らかにした。

そのオノマトベの多種多様さとその効果の重要性や面白さを山松ゆうきちの漫画を例として論じた。オノマトベを大量に使用する点は、山松ゆうきちの作風の特徴の一つである。ひらがなのオノマトベを自覚的に活用することで、彼の作品には独特の情緒豊かな時間の流れや空間の広がりや醸し出されていると述べた。

例えば、研究対象としての山松の作品には雨に関するオノマトベは「ざかざん」、「ばちばち」、「あめあめ」、「しょうしょう」の四種類がある。「ざかざん」は激しく雨が降り注ぐ様子、「ばちばち」は雨が地面に叩きつける様子、「あめあめ」は直線で描かれるはずの雨を文字化したもの、「しょうしょう」は風雨を受けて肌寒い中で寂しさを感じる様子、それぞれの意味が異なるが、ストーリーの流れと絡んでいる。その漫画には、主人公の男性が、恋する女に手紙を渡そうと思ったが突き返され、雨の中でその人の家の前に立ち尽くしている場面を描写している。ここでは、その四種類のオノマトベが「天候や物理的状況を示すだけでなく、主人公の寂しい心理描写を表現するなど、場面の臨場感を増幅する効果を持っている」<sup>21</sup>と分析した。

漫画表現におけるオノマトベは重要な役割を持っている。もしそのようなオノマトベが翻訳されないとしたら、漫画の魅力も面白さも完全に読者に届けるわけがない。それ故、翻訳者は漫画の著者の意図やストーリーの流れを十分理解する上で、オノマトベをできるだけ原語の意味に近い言葉を翻訳すべきだと考えている。

21 小松正史 [2004] 「マンガに見る聴覚情報の視覚的記録」『京都精華大学紀要』第 26 号 p. 233

## 2. 「機能的等価理論」の実行可能性

機能的等価は、原典の文化や言語や概念が何であれ、読者が関連性を見出せるように訳すことを重視する。聖書の現代訳のように、原典と対象言語の間で時代背景や文化などが大きく異なる場合、忠実な訳をしても関連性が見出されないことも多い。したがって、古代イスラエルの文化的な要素を現代的なものに置き替えて翻訳することで、現代人が関連性を見いだせるようにすることができる。これは自国語化のことであり、言語や文化を超えて人の魂に訴えるべき宗教の聖典の訳としては、常に考慮しなくてはならない重要な要素である。4000年前の旧訳聖書、2000年前の新約聖書、1500年前のコーラン、いずれも現代人の心に訴えるには現代人にわかる概念で訳す必要があるが、100-150年前、中近東で啓示されたバハイの聖典でさえ、この機能的等価を怠れば、わかりにくい古文書と聞こえてしまうかもしれない。つまり自然に聞こえ、しかも意味の理解が容易であることを意味する。この機能的等価は、聖書翻訳学の御所的存在であるナイダが最も強調した要素である。

ナイダは「翻訳の原理—聖書を例として—」では、翻訳の定義を以下のように述べた。

「翻訳とは、第一に意味的な点で、第二に文体の点で、入力言語のメッセージに最も近く、自然な対応語を、出力言語に作り出すことである。」<sup>22</sup>

この定義は、完全な対応など決して有り得ないことを認めながらも、最も近い対応語見つけることの重要性を強調するものである。「自然な」とは、対応語が形においても、意味においても、「外国風」であってはならないということである。すなわち、良い翻訳は、自国語でないものが顔を出してはならない。意味と文体の双方を、常に同等ならしめるのは、不可能であることを容認されている。

絶対的な完全伝達が全く不可能だということは充分認められるが、それにも関わらず、自然な対応語句という標準に非常に近似なのである。但し、そのためには、翻訳が異なった統語構造に対する高度の感受性を反映し、また文化の多様性に対する、はっきりした理解の上に行われていなければならない。

また、翻訳の基本的原理について論じた。

「聖書翻訳の基本的原理は、その仕事に携わっている人々が、ただ部分的に意識し、あるいは部分的に表現することが多いが、どんな精密な翻訳でも、根本法則を明らかに示している。」<sup>23</sup> 具体的には以下のようなものである。

22 ユージーン・A・ナイダ著 日本科学技術翻訳協会訳編 [1970] 「翻訳の原理—聖書を例として—」『翻訳の全て』 p.13

23 ユージーン・A・ナイダ著 日本科学技術翻訳協会訳編 [1970] 「翻訳の原理—聖書を例として—」『翻訳の全て』 p.5

第一法則は、言語は系統的に組織化された口と耳による記号の組み合わせから成り立っている。「口と耳」とは、話し手がそのような記号を発生器官によって外に出すだけでなく、聞き手がそれを受け取り、解釈するのだということを意味しているわけである。いかなる言語においても、文字を書く事はそれに付随した記号組織で、「口で話し、耳で聞いた」言語の形を不完全に反映しているに過ぎない。

第二法則は、記号と対象物の結合は、本来恣意的なものである。擬声語でさえも、似せようとする音に「文化的に条件づけられた」類似を持つに過ぎない。

第三法則は、言語記号による森羅万象の割り方は、本来恣意的なものである。どの二つの言語を取っても、森羅万象の割り方が全く同じということは有り得ない。つまり、十分に意味のある、あるいは正確な一対一の言葉の対応は有り得ないということである。

第四法則は、どんな言語でも、有義的な表現を作り上げるのに、記号を組み合わせる時に全く同じシステムを示す言葉は一つもない。すべての文法的特性はそれぞれ独特なシステムを持っている。

以上述べた翻訳の基本的法則は、どのように出力言語に移し換えても、入力言語の原型と全く等価にはできないことを意味している。

それ故、ナイダは「形式的等価」と「機能的等価」という二つの概念を提出した。形式的等価は、形式と内容両面においてメッセージ自体に注意を集中する受容言語におけるメッセージができるだけぴったりと起点言語の様々な要素に一致するよう注意する。漫画翻訳においては、オノマトベは絵の一部として存在しているため、絵の幅によって訳語の長さを調整しなければならない。つまり、オノマトベを翻訳する際に形式的等価を無視することができない。

しかし、漫画は娯楽性が高いものなので、形式より内容、つまりストーリーを読者に届けることが大事である。翻訳とは受容言語において、起点言語のメッセージに最も近い自然な等価を生み出すことであるとナイダは言う。また、翻訳の受容者とメッセージの関係は、オリジナルの受容者とメッセージの間に存在した関係と実質的に同一でなければならないとナイダは論じた。要するに、最も近い自然な等価を迫及するには、形式上の等価がある程度犠牲しなければならない。

漫画オノマトベの翻訳においては、「形式的等価」を追求するため、「ピンイン」でオノマトベを翻訳する方法がある。「ピンイン」は中国語で音節を音素文字に分け、ラテン文字化して表記する発音表記体系を指し、当初は将来的に漢字に代わる文字として中国で位置づけられていたが、現在では中国語の発音記号として使用されている。それは、ひらがなやカタカナで表記されるオノマトベ、特に擬声語とは形式上に近いと考えられている。

さらに、「ㄅㄆㄇ」のような「注音符号」でオノマトペを置き換える翻訳手法がある。日本の仮名と同じく、漢字につける振り仮名として用いることができる。しかし、そのような注音符号は現在台湾以外の地区にはほとんど使われていない。そして、「ピンイン」であれ、「注音符号」であれ、等価効果が達成できるのは一部の擬音語に過ぎない、普遍性を持っていない。このような表記方法はまだ検討する必要がある。

それでは、オノマトペと等価している翻訳はどのようなものであろうか。

オノマトペは主に擬声語と擬態語と分けられている。実際は、漫画の背景にあるオノマトペは独立に存在しているため、形式的等価と機能的等価は同時に実現できないわけではない。特に擬声語という物事の音や声を表す言葉は直訳で済む場合がある。それは、世界のどの国においても、物事が発した音や声は大きな差異がないからである。例えば、笑い声の「あはは」を中国語に「啊哈哈」と翻訳し、犬の声を「ワン」を「汪」と翻訳するのが一番簡単な実例なのである。しかし、ほとんど物事の音や声を真似して作られた言葉の発音が、国々によって違っている。日本語と中国語の中で、同じものに対しても、時々発音が違う擬音語を表現する。例えば、猫の鳴き声は日本語で「にゃーにゃー」、中国語で「みゃおーみゃおー」という。また、人が驚いた時などにあげる声や子どもの泣き声は日本語で「キヤー」と表現されるが、中国語では「啊」となっている。このような、日中両言語で異なる発音の擬音語がたくさんある。

一方、擬態語という感情や状態を表す言葉を翻訳することは、どのようにその感情と状態を正確的に理解し、訳語の読者に伝えるかは、翻訳者にとって簡単なことではない。そして、そもそも中国語の中には、オノマトペの数は日本語のより極めて少ないため、形式的等価の翻訳はオノマトペの翻訳に適しないと明確できる。

「同一の等価物」は存在しないものの、翻訳する際には「もっとも近い自然な等価物」を探すように努力しなければならないと言っているように、ナイダは「完全な自然さ」がないことに十分意識していた。完全な自然的翻訳を追求するため、形式を犠牲し、内容を優先すべきだと主張する。オノマトペの翻訳手法を研究すると、解釈法が大量に使用されていることが分かる。例えば、漫画オノマトペを中国語の四字熟語と翻訳するのは一つの翻訳手法である。

ナイダによると、形式的等価より、機能的等価を重視すべきだと主張した。そして、翻訳理論に「訳文の受け手」という新たな視点を導入したという点で評価されている。ナイダは訳文が読者にとって自然であることが大切だと考え、言語形式の対応よりは文化の差や受容状況に注目した。その為、文法や語法を読者の文化に合わせて調整することは必要だと主張した。

ここの「反応」とは、「著者が意図した反応」である。その反応を判断する基準は、「伝達内容の理解」、「感情の表出」と「行動の引き起こし」である。この三つの基準の中で、「伝達内容」が最も重視されるのである。つまり、ナイダの機能的等価理論はを指していると言えよう。しかも、その「意味の等価」の重点が読者に置いてある。翻訳の正しさを決める基準は、読者が訳されたものをどれだけ正しく理解できるかであるとナイダは主張する。このような角度から見ると、様々な読者により、いろいろな種類の正しい翻訳があることが分かる。

それで、訳文の翻訳効果は次の三つの基準で判断すべきだという。①訳者が原文が伝いたいメッセージを理解できること。②理解しやすい訳文を使用すること。③訳文の形式が読者に合わせ、読者をアピールできること。

それ故、翻訳する際に読者が接触する文化に合わせてコンテンツを取捨選択しなければならない。山口(2003)は、国によって異なる擬音語の現象を論じた<sup>24</sup>。どの国においても、鶏は似た声をあげていると思われるが、それを写す擬音語は国によって違っている。例えば、日本語では「コケッコー」であるが、中国語では「咯儿咯儿咯儿」と、かなり変わっている。日本人は鶏の声を耳にすると、常に「コケッコー」と聞こえ、「咯儿咯儿咯儿(ゲルゲルゲル)」とは聞こえなかった。なぜ同じような音を聞いても、国によって異なる擬音語で写すのかというと、擬音語はそれぞれの国の「言葉」で発音を写すからである。さらに、どの発音が実際の音や声に近いかを感じるのは、その言語の使用者の感性に任されている。たとえ日本語の「コケッコー」と中国語の「咯儿咯儿咯儿」はどれだけ異なっても、それは日本人と中国人にとっては、実際の鶏の音に最も近い言葉だと感じられている。それで、もし翻訳する際には、中国語での鶏の音を「ゲルゲルゲル」と直訳したら、日本人はそれが鶏の音だというイメージが出てこないであろう。

## 終わりに

漫画オノマトベは効果音として登場することが非常に多いにも関わらず、訳せずそのまま放置されるケースが多い。以上述べてきた多様な原因の中には、オノマトベの量が膨大で中国語には対応できる言葉が見つからないか、漫画オノマトベは視覚的の文字なので、絵を修正するのも容易ではないというケースなどがある。しかし、これまで中国人を対象としたオノマトベの研究では、日本語学習経験がない中国人は理解できないため、漫画にお

24 山口仲美 [2003] 「国によって異なるのは、なぜ?—世界の擬音語」『暮らしの言葉 擬音・擬態語辞典』講談社 p.99

けるオノマトペを重視しておらず、読み飛ばす場合が多かったと指摘する一方、オノマトペを翻訳すれば、オノマトペへの関心が高まり、漫画をより楽しめることができる。翻訳されていれば、効果音としての役割を果たせ、その効果音が耳に届くように、より漫画を楽しませることができると考えられる。

それで、本稿ではユージン・A・ナイダの「機能的等価理論」を基盤理論に基づき、漫画オノマトペの特徴を分析した上で、その翻訳手法を分析した。

分析した上、漫画オノマトペの翻訳においては、機能的等価理論によってより良い翻訳ができるという結論が出た。漫画オノマトペを翻訳するには、漫画の情報と娯楽性を最大限に読者に届けることが大事なので、形式より内容の翻訳を重視すべきだと考えられている。そして、読者の反応も考慮に入れなければならない。

また、訳出できないオノマトペが存在していることは事実であるが、翻訳版の読者を原作の読者と同様な反応をさせるため、漫画の内容と著者の意図を十分に理解する上で、いかに誤訳を避け、自然な言葉で翻訳し、漫画の魅力と面白さを最大限に読者に届けるかは我々翻訳者の課題である。

## 参考文献

- 明木茂夫 [1999] 「漫画を翻訳する苦勞—中国語版『エヴァンゲリオン』に見る実例」 東方書店  
 カリース・ガロー著, 工藤進訳 [2005] 「翻訳の面白さについて—サンスクリット冥想詩『プファールガヴァドジャーター』の語彙」 『言語文化』 22 号  
 金田一春彦, 浅野鶴子 [1978] 『擬音語擬態語辞典』 角川書店  
 金田一春彦 [1995] 『日本語百科大事典』 大修館書店  
 小野正弘 [2007] 『日本語オノマトペ辞典 擬音語・擬態語 4500』 小学館  
 小野正弘 [2009] 『オノマトペがあるから日本語は楽しい』 平凡社  
 小野正弘 [2015] 『感じる言葉 オノマトペ』 角川芸術出版  
 小松正史 [2004] 「マンガに見る聴覚情報の視覚的記録」 『京都精華大学紀要』 第 26 号  
 徐一平 [2010] 『日本語の擬音語・擬態語に関する研究』 学苑出版社  
 得猪外明 [2007] 『へんな言葉の通になる—豊かな日本語, オノマトペの世界』 祥伝社  
 浜野祥子 [2014] 『日本語のオノマトペ—音象徴と構造—』 くろしお出版  
 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  
 日向茂男 [1986] 「マンガの擬音語・擬態語 (2)」 『日本語学』 (5)  
 水野良太郎 [2014] 『おノマとペラペラ マンガで日本語の擬音語・擬態語』 東京堂出版  
 山口仲美 [2003] 『暮らしの言葉 擬音・擬態語辞典』 講談社  
 ユージン・A・ナイダ著 日本科学技術翻訳協会訳編 [1970] 「翻訳の原理—聖書を例として—」 『翻訳の全て』