

〈論文〉

漫画オノマトペの特徴及び翻訳手法についての研究  
— 『まんぷくマラソン旅』 を例として —

武 小笹・陳 多友<sup>1</sup>

〈要旨〉

日本語のオノマトペは日本語学習者にとって、無視できない難点であろう。その理由の一つは、創造性を持つオノマトペは種類が複雑で、数が想像より大量にあり、簡単に覚えられるものではない。もう一つは、オノマトペは聞き手に生き生きとした臨場感を持たせる豊富な表現力を持つ言葉なので、語感でその微妙なニュアンスを判断するわけである。しかし、そのような特徴があつてこそ、オノマトペは日常会話や文学作品、メディアなど様々な場合に使用されている。中国語にも自然の音を模倣する象声詞が存在しているが、数は日本語のより極めて少ない。それ故、翻訳する際に相当対応できない場合がある。

近年、青少年に愛読される日本の漫画は次々と中国語に翻訳され、出版されてきた。しかし、ほとんどの出版社はオノマトペの翻訳を重視していない。様々な原因で、翻訳されないオノマトペと誤訳されたオノマトペが大量に存在している。そうすると、漫画の魅力を完全に読者に伝えることができないであろう。更に、漫画のオノマトペとドラマ、小説などの媒体と比べてみれば自由な創造性を持つため、独創なオノマトペで特定な表現をする漫画家は少なくない。その為、翻訳の難易度が一層高くなったと考えられる。

現在、日本の人気漫画には海外に十数以上の言語に翻訳されたものがある。その中にはオノマトペを全部翻訳した国がないわけではない。確かにオノマトペを翻訳するのが困難だと言われているが、多様な翻訳手法を探索し、原作の意味を正確的に伝えるべきだと考える。本論文では、ナイダの翻訳理論を基に、漫画におけるオノマトペの特徴と翻訳方法を検討してみる。

〈キーワード〉

機能的等価、漫画、オノマトペ、中国語訳

1 陳多友氏は本稿のコミュニケーション作者である。

## 1. 漫画から見たオノマトペの特徴

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の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とされている。

『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・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>2</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>3</sup>としている。

### (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。

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、漫画や子供向けの柔らかい文章などにはよく出現するのが確定できる。

### (2) オノマトペの音象徴

日本語オノマトペは、清音・濁音・半濁音によって語感が違い、発音が意味に直結する

2 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

3 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

言葉だと言えよう。

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はなく、魅力の一つだと言えよう。

### (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>4</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「ッ」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。

畳語は、続いている姿を現している。例えば、「べらべら」というオノマトベは続けさ

4 小野正弘[2015]『感じる言葉 オノマトベ』角川芸術出版p.12

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、豊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) 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。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、漫画の視覚的効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」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。

#### (5) 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>5</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つもの」と「慣習的なオノマトベ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「慣習的なオノマトベと異なった形を持つ」オノマトベには反復形が多い。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」などのオノマトベは原形を2回か3回以上に反復する形である。また、「ガンッ」、「パンッ」など

5 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

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、「慣習的なオノマトベ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」オノマトベは、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>6</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、漫画のオノマトベ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、漫画オノマトベは、一般的なオノマトベ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ベは漫画の吹き出しの外にある独立に存在するオノマトベなので、翻訳する際に文章の中にある一般的なオノマトベ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、漫画オノマトベ独自の特徵で翻訳は一般的オノマトベより困難であり、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。

## 2. 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

6 「ニコニコ大百科」

<http://dic.nicovideo.jp>

2017年10月20日最終閲覧

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ペの翻訳である。例えば、『螢火の杜へ』の37頁にオノマトペ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、オノマトペ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。

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わる。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、近年著作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、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。

なお、明木茂夫(1999)は『エヴァンゲリオン』を実例として、翻訳者に使用された手法を分析した<sup>7</sup>。まずは、「バーカ」を「白痴」に翻訳することに異議を提出した。漫画には、女の子が男の子をからかっている場面がある。そのような友達同士が「バーカ」とからかっ

7 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



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「バ」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。

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ベの修正も簡単にできるようになった。オノマトベが翻訳されない技術的要因は低減されると考えている。

### 3. ナイダの「機能的等価理論」から見る漫画オノマトベの翻訳

ユージーン・A・ナイダ<sup>8</sup>が主張した翻訳理論が我が国に大きな影響を与えた。その中で、一番有名なのは「機能的等価理論」である。ユージーン・A・ナイダは、聖書の翻訳に携わっており、その実務経験から翻訳理論を打ち立て、「形式的等価」(formal equivalence)と「機能的等価」(dynamic equivalence)という概念を提出した。「等価」とは原文の意味と訳文の意味が同じになるように訳すことという言葉である。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」<sup>9</sup>。そして、機能的等価は「翻訳の受容者とメッセージの関係が原文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」<sup>10</sup>。形式的等価を重視する翻訳は、辞書で原語と対応している訳語を一对一置き換えていく逐語訳のことを指す一方、機能的等価を重視する翻訳は原語の情報内容を訳語で再現することである。ナイダから見ると、翻訳とは原文の内容を別の言語によって再現することである。彼は次のような図 3-1 で説明をした。

8 Eugene A.Nida (1914—2011) アメリカの言語学家、翻訳家と翻訳理論家。ナイダによる翻訳の理論は1940年代以降の彼自身の翻訳実務から生まれた。言語学の新しい潮流を取り入れることで、翻訳をより科学的な時代へと導こうとしていた。著書は” Toward a Science of Translating[1964a]”と” The Theory and Practice of Translation[1969]”である。

9 Eugene A.Nida[1964a]Toward a Science of Translating,Leiden:E.J.Brill. p .159 (ジェレミー・マンデイ著、鳥飼玖美子監訳『翻訳学入門』みすず書房、2008年、60頁から再引用)

10 注8と同じ

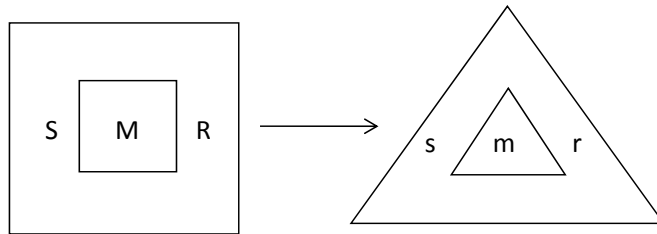


表 1：漫画オノマトペの翻訳する必要性に関する調査

大きな円と大きな四角はそれぞれ異なった二つの言語である。小さな円と小さな四角の中には、S・s と M・m と R・r があるが、それは「Source」（発言者・著者）、「Message」（発言・著作）、「Receptor」（聞き手・読み手）のことを指している。例えば、円を日本語とし、四角を中国語として見て行こう。日本語という言語活動の中では、日本語を習得する人が発言者の発した日本語のメッセージを受け取るというように、すべての活動は大きな円で完結する。一方、中国語の言語活動も同様である。そして、原語 M がその読者 R に対する関係と、訳語 m がその読者 r に対する関係と対等する関係を持っている。

「機能的同等性」は、ナイダが最も強調した翻訳の要素である。原典の文化と言語が何であれ、読者が関連性を見出せるように翻訳することを重視する。聖書の現代訳では、原語と対象言語の間で時代背景や文化などが大きく異なるため、忠実な訳をすると、読者は関連性が見い出せないことが多い。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、関連性が見い出されるようになることができる。これは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。

簡単に言うと、「機能的等価理論」は、文脈に応じて言葉は変えるが意味は同じになるように訳すというものである。「機能的等価理論」は「読者の類似の反応を生み出すこと」<sup>11</sup>を主張する。つまり、読者の反応を中心に、原文の読者と訳文の読者の理解の類似性を求める。また、ナイダは「等価効果を達成しようとするのであれば意味における対応は文体における対応に優先しなければならない」<sup>12</sup>ことを強調している。

オノマトペは微妙な意味を持つ感覚的な言葉なので、形式より、オノマトペ自体の意味を優先すべきだと考えられる。

11 ジェレミー・マンデイ著、鳥飼玖美子監訳 [2008] 『翻訳学入門』みすず書房 p.66

12 ジェレミー・マンデイ著、鳥飼玖美子監訳 [2008] 『翻訳学入門』みすず書房 p.66



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追及するには、形式上の等価を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」でオノマトベ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、オノマトベと等価している翻訳はどのようなものであろうか。

オノマトベ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ベ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。

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>13</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。

13 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

さらに、どの発音が実際の音や声に近いかを感じるのには、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。

#### 4. 『まんぶくマラソン旅』の中国語訳について

本稿においては、データー分析のためのテキストは高木直子<sup>14</sup>の作品『まんぶくローカルマラソン旅』及び中国語訳版《一个人的美食跑跑跑》を用いた。簡素で味わいのある絵を堪能できる高木直子は中国に人気がある日本人漫画家で、「超人気絵本女王」と呼ばれている。作品『まんぶくローカルマラソン旅』は高木直子のデビュー十周年記念作で、2013年3月15日に株式会社メディアファクトリーに出版され、同年11月5日中国湖南美術出版社に出版された。

本作品はデーター分析に適していると判断した理由は以下の通りである。①日常生活を基に創作された漫画なので、一般的な擬音語・擬態語が大量に使用されていること。②中国語訳版にオノマトベは全部翻訳され、日本語のまま絵に残す手法が取られていないこと。③全年齢向け、性別も問わず読者数が限定されていないこと。

本稿では、日本語版は株式会社メディアファクトリー版(2013)、中国語訳版は湖南美術出版社版(2013)を使用した。また、翻訳者は自由訳者の香水<sup>15</sup>であり、中国語訳版は日本語版から直接翻訳されたものである。

以下では、テキストのデーターを調査する注意点について述べる。

まずは、データーの内容を限定した。データー分析のため、作品中の擬声語・擬態語を全部抽出しまとめた。同じ形のオノマトベは2回以上出てきた場合は、同じ使用例であれば一つのオノマトベとして扱い、異なった使用例であればその個数によって統計した。なお、漫画におけるオノマトベは二つの形がある。一つ目は吹き出しの中に入っている会話の一部として使われたものである。二つ目は、吹き出しの外で描き文字として単体で使われたものである。本稿では、後者のオノマトベを研究対象としている。また吹き出しの外

14 高木直子は1974年3月26日に生まれ、日本三重県出身の漫画家とイラストレーターである。代表作は『150cm ライフ』、『上京はしたけれど』、『30点かあさん』など。統計によると、2003年から2017年まで、31部の作品には中国語版に出版されたのは29部がある。

15 本名:楊華。上海に住んでいる自由訳者。翻訳代表作は『親孝行できるかな?』(《出发吧!和爸妈一起》)、『はらべこ万歳!家ごはん、外ごはん、ときどき旅ごはん』(《肚子饿万岁》)、『愛しのローカルごはん旅もう一杯!』(《一个人的美食之旅②》)など。

に作者による手書きの会話もあるが、本稿はその部分を除いてまとめたものである。

次は、テーターの表記を扱った方法である。オノマトベはカタカナ表記もひらがな表記も可能であるが、作者の表記と一致している。なお、音や動作の繰り返しを表現するため、語基が反復されたことがある。本稿では、「どどど」のような同一の1音のものが3回までとして記録し、「パシャパシャパシャ」のような異なる2音以上のものを2回までとして記録し、「どんどこどんどこ」のような語基が「AABB」型と「ABAB」型のものを1回だけとして記録した。

最後は、オノマトベに付いている記号の扱った方法である。原作にある三点リーダー「…」、疑問符「？」と感嘆符「！」などの記号は本稿とは無関係なものとして扱った。しかし、中国語訳版には、波線符号「～」と倍角ダッシュ「——」は日本語オノマトベの語尾の促音「っ」、撥音「ん」と長音「ー」を代替する役割があると考慮し、そのままの形で記録した。

漫画における擬音語・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。

統計によると、本作品には211種類のオノマトベが出てきた。同じ使用例のオノマトベが2回以上出てきた場合は一つとして扱った。また、翻訳を分析する際に『擬音・擬態語4500 日本語オノマトベ辞典』と『現代擬音語擬態語用法辞典』を参考した。それでは、中国語版に使用された翻訳手法を分析しておく。

## 5. 訳出されたオノマトベから見る翻訳手法

### (1) 四字熟語の表現

『まんぶくマラソン旅』の中国語版にはオノマトベ、特に擬態語を四字熟語に訳す手法が用いられている(表5-1)。四字熟語というのは、文字通り四つの漢字を連ねてきた言葉である。四字熟語を使うと、文章が格調高くなると思われる。中国で古くから使われてきた言葉で、多くは四字で構成され、典拠が存在するものもある。日本語にも中国から多数の熟語が入ってきている。

日本語の会話の中で四字熟語はそれほど頻繁に使われるものではないが、中国語においては会話の中で自然に使われる。そして、熟語は膨大な量があり、使用頻度も高い。熟語の定義にもよるが、現代も使われている主要なものは8000以上あるとも言われる。

日本語オノマトペ	中国語訳	日本語オノマトペ	中国語訳
よれよれ	身心疲惫	ムシャムシャ	狼吞虎咽
ギャギャ	人声嘈杂	キラーン	灵光一闪
ぺろん	大吃特吃	びくびく	战战兢兢
キョロキョロ	东张西望	もじもじ	扭扭捏捏
ドキドキ (ドキ ン)	七上八下	ぺこぺこ	点头哈腰
よたよた	摇摇晃晃	わたわた	心神不宁
ムシャムシャ	狼吞虎咽	きゅんっ	砰然心动
へろへろ	软弱无力	ゴソ	悉悉索索
シャリシャリ	清脆多汁	うずうず	跃跃欲试

表 5-1：四字熟語に訳す手法

表5-1の翻訳例は全て『まんぷくマラソン旅』から選出したものである。中でも「ぺろん」, 「ゴソ」のような「ABAB」型や「AABB」型ではないオノマトペがあるが、訳者はそれを四字熟語に翻訳した。四字熟語は文字数に比べ情報量が多く、表現の幅を広げることができる。例えば、「キョロキョロ」(落ち着きなく、絶えずあたりを見まわすさま)と「わたわた」(あわただしい状態)がそれぞれを「东张西望」と「心神不宁」訳されているように、意味的には、四字熟語が状態を表す擬態語とぴったり当てはまるだけではなく、音韻的にも四つの仮名に合うと考えている。

翻訳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」に意識し、内容を優先すべきだと主張する。そして、読者の反応を重点に置いている。

前にも述べたように、訳文の翻訳効果は三つの基準で判断できる。まずは、訳者が原文が伝いたいメッセージを理解できること。次は、理解しやすい訳文を使用すること。最後は、訳文の形式が読者に合わせ、読者をアピールできること。

オノマトペを四字熟語に翻訳するには、擬態語の語基が「ABAB」型のものが大量にあるため、発音のリズムも字数も対応できるだけではなく、中国の読者にも自然の読む体験をさせられる。

## (2) 「ABB」型形容詞の表現

擬態語を「ABB」型の形容詞に翻訳する方法もある(表 5-2)。形容詞は物事の性質、状態を表す言葉である。中国語の形容詞は本来事物の属性を表すのに対し、形容詞を重ね型にすると、事物の発話時点の具体的な状況を生き生きと描写する意味になる。属性を表し、形容詞の元のままの形を「性質形容詞」、また重ね型などのような発話時点の具体的な状況を生き生きと描写する形を「状態形容詞」と呼ぶ<sup>16</sup>。状態形容詞は主に三つの種類に分けられる。

第一は、重ね型の形容詞である。例えば、「长长的(長い)」、「凉凉的(涼しい)」のような AA(的)型、「吞吞吐吐的(口ごもる様子)」、「陆陆续续的(次々に)」のような AABB(的)型、「慌里慌张的(慌ただしい)」のような A 里 AB(的)型、「鲜红鲜红的(真っ赤な様子)」、「笔直笔直的(まっすぐな様子)」ABAB(的)型などがある。

第二は、後置成分を置く形容詞である。例えば、「香喷喷(良い香りがする)」、「湿漉漉(湿てじっとりしている様子)」のような ABB 型の形容詞が多く見られる。

第三は、程度副詞+形容詞+「的」という組み合わせである。「很新的(真新しい)」を例として挙げる。これは句といえるが、形容詞の重ね型と同様な性質も持つため、状態形容詞に相応しいものと見なす。

『まんぶくマラソン旅』の中国語版には、第一と第三のような「的」を付ける形容詞は見られないので、第二の後置成分を置く状態形容詞の実例を研究対象とし述べていく。

日本語オノマトペ	中国語訳
ざわざわ	乱哄哄
すべすべ	滑溜溜
どんより	阴沉沉

表 5-2 : 「ABB」型形容詞に訳す手法

表 5-2 から見たように、「ざわざわ」(大勢集まった人たちが、ささやき合ったりして騒がしいさま)、「すべすべ」(物の表面の手ざわりがなめらかでざらつきのないさま)、「どんより」(澄まず重い感じがあるさま)がそれぞれを「乱哄哄」、「滑溜溜」、「阴沉沉」と訳された。字数が対応できていないとしても、ABB 型の形容詞の独特なリズムで擬態語の意味を十分読者に届けると考えられる。

16 朱德熙 [1982] 『语法讲义』 商務印書館 p. 73

(3) 重複形の表現

四字熟語と「ABB」型形容詞の他に、訳者は音声や動詞や形容詞の重複形を使用し、音や動作の連続の状態を表現する（表 5-3）。

日本語オノマトペ	中国語訳	日本語オノマトペ	中国語訳
パチパチ	啪啪 啪啪	ぐびぐび	咕噜 咕噜
ぶんぶん	嗖嗖 嗖嗖	キラキラ	闪烁 闪烁
パチパチ	噼啪 噼啪	ピチャピチャ	吧嗒 吧嗒
くるくる	转转 转转	ふきふき	擦拭 擦拭
ごくごく	咕咚 咕咚	ゆさゆさ	摇晃 摇晃
のろのろ	缓慢 缓慢	ばくばく	吧唧 吧唧
ぞろぞろ	缓慢 缓慢	わくわく	兴奋 兴奋
グラグラ	摇晃 摇晃	パンパン	啪啪 啪啪
カチカチ	咔嚓 咔嚓	ぐるぐる	挥舞 挥舞
ちゅるちゅる	吸溜 吸溜	がくがく	颤抖 颤抖
もぐもぐ	嚼嚼 嚼嚼	ずんずん	蹭蹭 蹭蹭
パタパタ	扑扑 扑扑	ガタガタ	哐当 哐当

表 5-3：同語の重複形に訳す手法

表 5-3 に見たように、こういう重複形の表現は訳者に大量に使われている。例えば、「わくわく」は期待や喜びなどで、心が落ち着かず胸が騒ぐさまを表す。普通の場合は「兴奋」とされているが、訳者はそれを二回繰り返し、「兴奋 兴奋」で主人公が心の落ち着かない状態が持続していることを訳出した。

なお、同じような言葉を重複するのとは違い、二つの類語を重ねて翻訳する手法もある（表 5-4）。

日本語オノマトペ	中国語訳
バリバリ	赶快 麻利
ぎらぎら	晃眼 闪耀
ゆらゆら	晃动 摇曳
どんどこ	咚咚 哐哐
ピチピチ	朝气 活泼

表 5-4：類語の重複形に訳す手法



例えば、物がゆっくりと大きく繰り返し揺れ動くさまを表す「ゆらゆら」を「晃動 揺曳」に訳し、物がゆっくりと揺れ動く様子が表せるだけではなく、繰り返しの状態や言葉の多様性も表現できる。

#### (4) 符号の使用

漫画オノマトペには、長音と促音も大量に使用されている。長音は、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。促音は、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。

しかし、中国語には長音と促音が存在しない。その語感を補充するため、訳者は符号の「—」と「～」を加え、連続している状態や瞬時的動作や軽い動きを表現する。『まんぶくマラソン旅』の訳本にもこのような手法が使用されている（表 5-5）。

日本語オノマトペ	中国語訳	日本語オノマトペ	中国語訳
ざーん	哗——哗	ずしっ	沉～
びゅう	嗖——	どすんっ	咚～
ピーン	笔直——	ホッ	呼～
パー	哗——	びくっ	惊～
ずーん	消——沉	きゃっ	呀～

表 5-5：符号に訳す手法

ダッシュ「—」は中国語で「破折号」と呼び、句と句との間に入れ、接続することを示す符号であり、長音符の「一」と字形は似ている。話題の転換、音の延長、解釈などの場合に使われる。例えば、波の音「ざーん」を「哗——哗」と訳すと、連続して軽く打ち当たりながら迫ってくる波の様子を想像できる。

波ダッシュ「～」は中国語で「波浪号」と呼ぶ。日本語における用法の多くはダッシュ記号としての用法と長音符としての用法であり、また、範囲や副題、伸ばす音などを表す。中国語でも長音符などとして使われることがあり、稽さや口語調であることを表す。促音のように瞬時的動作を表すことと対等できないが、このような符号で翻訳すると、読者にオノマトペの独特なニュアンスを感じさせられる。

## 6. 訳本から見る誤訳例

『まんぶくマラソン旅』の翻訳版には、以下のような誤訳が見られる。

### (1) さわさわ

「さわさわ」は、「軽い物が比較的緩やかに触れ合う時の音。」<sup>17</sup> また、「①風や草木をそよがせたり、湯がわいたりする際にかすかにたつ軽くこまやかな音。また、そのさま。②気分の晴れわたるさま。③手順よく、とどこおりなく事の運ぶさま。④騒々しい音のするさま。ものなどがぶつかり合って音をたてるさま。」<sup>18</sup> という意味である。

原作では、主人公が最近運動していないからお尻に肉が付いていると言いながらお尻を触る動作をしている。ここでの「さわさわ」は主人公の手とお尻が触れ合った時出した音である。しかし、「浮腫」は体の全体、または一部分がは腫れたようになることを表している。訳者は「浮腫」と翻訳し、お尻に肉が付いている状態だけが表明されたが、主人公がお尻を触る動作が表現されなかった。

### (2) ビシッ

「ビシッ」は、「①強く打ったり、一瞬で折れたり亀裂がはしるときの鈍い音。また、そのさま。②非常に強い調子で物事をするさま。③まったくすきを見せずに物事を終えるさま。」<sup>19</sup> などの意味がある。

原作では、作者は主人公が体をまっすぐして立っている動作を「ビシッ」で表現する。しかし、訳者はそれを「严厉」と翻訳した。「严厉」は厳格で、情け容赦がない、甚だしいことを意味している。漫画の内容とは全く関係のない言葉である。この場合では「ビシッ」を「绷紧」と翻訳するのが良いと考えている。

### (3) がばっ

「がばっ」とは、「①体勢が突然大きく変わる様子。起き上がったたり伏せたりする時などに用いる。②主に、金銭やゴミなどの比較的小さな固体が大量に一気に動く様子。」<sup>20</sup> を表す言葉である。

原作では、深夜突然地震が起こり、主人公が急に起きてベッドに座っている様子を表している。訳者は「啞啞」という物がぶつかる音に訳した。おそらく訳者は「がばっ」を地震が起こった時に出た音と理解していた可能性がある。

### (4) あわあわ

「あわあわ」とは、「余裕を失って、ものが手につかないさま。」<sup>21</sup> を表しているが、訳者

17 山口仲美 [2003] 『暮らしの言葉 擬音・擬態語辞典』 講談社 p .206

18 小野正弘 [2007] 『日本語オノマトベ辞典 擬音語・擬態語 4500』 小学館 p .157

19 小野正弘 [2007] 『日本語オノマトベ辞典 擬音語・擬態語 4500』 小学館 p .358

20 山口仲美 [2003] 『暮らしの言葉 擬音・擬態語辞典』 講談社 p .66

21 小野正弘 [2007] 『日本語オノマトベ辞典 擬音語・擬態語 4500』 小学館 p .3

は主人公が慌てる様子を「沙沙」という砂が物にぶつかる時や風が吹いている時の音を表す擬声語に翻訳した。「あわあわ」は普通「慌慌张张」と翻訳すれば良いと考えている。

#### (5) じーん

「じーん」とは、「しびれるような痛みのため、頭の中などで音が鳴るように感じられる様子。②深く感動して胸が熱くなり、今にも涙があふれ出そうになる様子。」<sup>22</sup>である。原作では、主人公がマラソン大会に参加し、途中で疲れている時に差し出されたアイスクャンディーを食べることができ、有難いと感じて感動した涙が出た。しかし、訳者は「じーん」を「冰」と訳し、アイスの冷たい状態と理解した。この場合では「じーん」を「感激涕零」と翻訳すれば良いと考えている。

#### (6) ガーン

「ガーン」とは、「①大きな音。大きく音がひびくほど、激しくぶつかるさま。②心理的に強い衝撃を受けるさま。」<sup>23</sup>を表す。訳者は乾杯の様子を「冈」と翻訳したが、「冈」という漢字が低く平な山という意味であり、乾杯の音を表すことができない。ガラスがぶつかる音は「呼」, 「砰」などと翻訳できる。

#### (7) 「じゅーしい」

中国語版には翻訳せずそのままローマ字の「JYUNNSI」と書いた。「じゅーしい」とは、英語 *juicy* の日本語読みで、英語では汁が多い、湿っぽい、じめじめしているといった意味のほか、食べ物について「食べるとうまみたっぷりの汁が口の中にほとぼしる」<sup>24</sup>というような意味あいでも用いられ、日本でもその用法が主となっている。「じゅーしい」は辞書には載せてはいないが、意味から擬態語だと判断する。この場合では「じゅーしい」を「鲜嫩多汁」と翻訳すれば良いと考えている。

以上考察してきたように、それらの誤訳は意味不明はもちろん、読者の理解に障害を来す可能性も出てくるであろう。従って、そのような誤訳を避けるためには、オノマトペの音と意味を両方把握した上で、読者に理解されやすいよう翻訳する必要がある。また、漫画の読みやすさとバラエティーから考えると意識の手法も適当であろう。

22 山口仲美 [2003] 『暮らしの言葉 擬音・擬態語辞典』 講談社 p.66

23 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.21

24 笑える国語辞典

<https://www.fleapedia.com>

2017年11月8日最終閲覧

## 7. 終わりに

漫画を翻訳するには、単に吹き出しの内にある一つ一つのセリフを他の言語に置き換えるだけでは成り立たない。ダジャレやオノマトベなど、日本語の意味や主人公が発話する時の状況を損なうことなく、できる限り原作に近似なニュアンスで訳すには、日本と海外両方の文化を十分理解した上で、適切な表現のある翻訳する能力が求められる。

特に漫画に多く用いられるオノマトベは、翻訳が非常に難しく、時には翻訳が不可能な場合には日本語をそのまま翻訳版に見られることがある。オノマトベは漫画で視覚的の文字として使われることによって、新しい表現が次々と生まれている。しかし、オノマトベの多くは感覚で判断するもので、辞書の訳語はあくまで近似表現で、そのまま鵜呑みして使用すると誤解を招きかねない。ナイダの「機能的等価理論」に従い、辞書の説明を理解し、その上で適切な言葉を斟酌するのが重要である。

また、漫画翻訳では言語を入れ替えるものの、たいていの場合にイラストには手を加えず、原本をそのまま用いられている。また、オノマトベはイラスト、場面との結びつきが強いため、オノマトベの文字が添えられるイラストやその場面と整合する必要がある。その為、原語とは意味が異なっていたとしても、場面に合う訳語が用いられる。

最後に、今回の研究において扱った研究対象は高木直子の『まんぶくマラソン旅』という一冊の漫画で、漫画の量が素材として足りないということがある。それで、それによって必ずしも結論と一致しているわけではない面も見られる。漫画には様々のジャンルがあり、少年漫画や少女漫画や子供向けの絵本などに使用されているオノマトベの性質に違いがあり、種類も異なっている。その為、同様な翻訳手法が用いられるわけにはいかない。要するに、漫画オノマトベの翻訳方法をもっとはっきりとさせるためには、より幅広い素材を扱って掘り下る必要がある。

## 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
- カリヌス・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瞑想詩『プファガヴァドジター』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
- 小野正弘 [2007] 『日本語オノマトベ辞典 擬音語・擬態語 4500』 小学館
- 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

- 小野正弘 [2015] 『感じる言葉 オノマトベ』 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
- 呉恒 [2014] 「漫画オノマトベの中国語訳の限界——漫画の背景オノマトベを中心に」西南  
交通大学
- 朱徳熙 [1982] 『语法讲义』 商務印書館
- 得猪外明 [2007] 『へんな言葉の通になる—豊かな日本語, オノマトベの世界』 祥伝社
- 浜野祥子 [2014] 『日本語のオノマトベ—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』