

# 日本の漫画の英訳版における擬音語・擬態語研究

言語文化比較ゼミナール 1415042 富永 涼太郎

## ① 研究動機・研究目的

本研究では、日本の代表的文化とも言える「漫画」の擬音語・擬態語に着目し、日本語版と英訳版を比較していく中で、擬音語・擬態語の英訳手法やその性質の違い、英語における擬音語・擬態語の特徴を分析する。具体的には、日本語における擬音語では音をそのまま文字に表現する方法が多用されているが、英語における擬音語では同じように音をそのまま文字として表現しているのか、それとも別の方法で行われているのかなどを調査していく。

## ② 研究方法

本研究では、日本を代表する漫画として「ドラえもん」を扱っていく。*DORaEMON -Gadget Cat from the Future VOLUME 1, 2, 3* (藤子・F・不二雄, 2002, 小学館・VIZ Media, LLC) より、吹き出しの外に描かれている擬音語・擬態語の表現を16個ずつ、英語・日本語共に抜き出し、以下の6つに分類する。

- [1]キャラクター本体が発する音を表しているもの（「ワッ!」、「あっ!」）など
- [2]キャラクターの動作の様子を表し、実際には聞こえない音（「パク {食べる}」、「ユサユサ {揺れる}」）など
- [3]キャラクターの動作の様子を表し、実際に聞こえる音（「バタバタ {走る}」、「パンパン {叩く}」）など
- [4]キャラクターの心情を表すもの（「ドキドキ」）など
- [5]動物・虫が発する声を表しているもの（「ワンワン」）など
- [6]風や電話の音など、キャラクター以外のものによって聞こえるその他の効果音（「ピューピュー」、「ブワーッ」）など

分類したそれぞれの擬音語・擬態語について、共通点や単語の意味、その他の特徴を調査していく。

## ③ 主な結果と考察

(1)日本語における擬音語・擬態語と同じように、英語でも動作や心情の音そのものを文字にして表記したものがある。今回の調査の中では、全部で96個の擬音語・擬態語を収集したが、そのうち約半数である44個の擬音語・擬態語がこれに当てはまるという結果が得られた。そして、グループ[1]のように、キャラクター本体が発する声などを表現する擬音語・擬態語にこの傾向は多く見られる。

(2)日本語における擬音語・擬態語とは異なり、動作や心情の音そのものではなく、動作や心情に近い意味を持つ動詞や形容詞が擬音語・擬態語として表記されるものが英語にはあ

る。これは特にグループ[2][3]のようにキャラクターの動作の様子を表現する擬音語・擬態語に特徴的であった。さらに、グループ[4]の結果が示す通り、感情を表現する擬音語・擬態語の英訳においてはそのほとんどに形容詞が使われていた。

(3) グループ[5]の結果が示す通り、英語における動物や虫の鳴き声を表現する擬音語・擬態語は、動物や虫の鳴き声の音そのものを文字に表しつつもその単語に「その動物（虫）の鳴き声」という意味もあるという点で特徴的である。

(4) グループ[6]で特に見られたが、漫画における擬音語・擬態語の音の大きさや雰囲気、日本語では文字の大きさを変えることで、英語でも文字の大きさや強調して発音したい文字の数を増やすことで変化させており、この点では類似していると言えるであろう。

#### ④ 結論

漫画の擬音語・擬態語表現における日本語と英語の類似点は、音をそのまま文字に表現している点と、文字の大きさや数を変化させることでより臨場感を演出している点だと考えられる。一方、英語は擬音語・擬態語を表現するために、その動作や動物・虫の鳴き声の意味を持つ動詞や形容詞も用いられているという点で日本語とは異なっていると言えるであろう。

#### ⑤ 卒業論文の執筆を終えて

④の結論でも述べた通り、擬音語・擬態語の表現における日本語と英語の類似点としては、音そのものを文字として表記している点や、文字の大きさや数の変化によって絶妙な臨場感を生んでいる点が挙げられるであろう。一方相違点としては、英語には、日本語にはない動詞や形容詞を用いての擬音語・擬態語表現があるという点が挙げられる。だが正直、本研究での資料がドラえもん一作のみであることを考えると、この結果の信憑性は決して高いとは言えない。物語の背景や対象年齢、翻訳者など様々な要因によって翻訳の手法が変わるため、必ずしも日本語と英語の擬音語・擬態語にこれらの類似点や相似点が見られるとは限らない。もっと幅広い年代やジャンルの漫画からデータを取り分析することができていれば、より明白な答えに近づけたであろう。

本研究では、主に日本漫画における擬音語・擬態語表現の英訳手法をみてきたが、漫画にとどまらずドラマや映画における英訳手法、さらには擬音語・擬態語表現以外にも比喩表現や敬語表現など、まだまだ研究できる分野は大いにある。これから出会う漫画や映画、様々な作品を、様々な角度から楽しめるように学び続けていき、言語文化比較ゼミナールを最後に卒業する者として、変わった視点で作品を観ることの面白さだけでなく、異文化を学ぶことの大切さ、「英語」という世界共通言語の楽しさを少しでも広めていけたらと思う。

