

研究班番号【 89 】
日本語の漫画を英語に翻訳したときに生じる相違点

英語班: 関口 瑞平、川西 寿英、檜崎 蒼太、山田 次郎

Abstract

The purpose of this study was to determine whether Japanese manga has been properly translated into foreign languages. The study found that while manga stories are well translated for understanding, there are areas where translation for Japan-specific material is inadequate. Therefore, this study concludes that Japanese manga has not been fully and correctly translated into foreign languages.

要約

本研究の目的は日本の漫画が海外に正しく進出しているかを明らかにすることである。研究によつて、漫画のストーリー理解には十分な翻訳がされているが、日本特有のものに対する翻訳が不十分な部分もあることがわかつた。従つて本研究では日本の漫画が完全に正しく海外進出しているわけではないということが結論付けられた。

1. はじめに

近年、日本の漫画やアニメなどのサブカルチャーは海外で高い人気を誇つており、今や漫画やアニメといったサブカルチャーは日本を代表する文化といつても差し支えがない。そこで私たちは日本の文化が正しく進出しているか疑問に持ち、研究することにした。ジャンルに漫画を絞つて日本語版と英語版を比較することにした。

2. 研究手法

- 実際に漫画を読み比べる。
- ・漫画アプリLangakuの使用
- ・Manga Plus By SHUEISHA
- ①オノマトペの翻訳について調べる。
- ②固有名詞の翻訳について調べる。
- ③ことばあそびやキャラクターの癖の翻訳について調べる。

3. 結果

・オノマトペ

漫画では、オノマトペそのものの意味だけでなく、吹き出しの大きさ、形、動きなどを表す効 果線などが存在する。漫画では音が発生したこと、動きがあったという事実を読者に伝えること が重要であり、原作と異なる表現または表記されないものが見られる。また、オノマトペを 正式に翻訳されずとも、読者のストーリー理解に影響はない。

・固有名詞

日本語の名前がその様子を表している場合、直訳されていることが多い。また、敬称を含む キャラクター名の翻訳は2種類あり、1つ目は英語圏の国の文化に合わせて親しみのある名前 に変更する。2つ目は、日本語の名前をそのままローマ字表記にする。1つ目のパターンは、名前が不適切、宗教的なことばを連想させることにより変更されることが多くある。2つ目の パターンは、日本語と同じように英語圏の国にも外来語という概念が存在しており、それらと 同様の扱いを受ける。

・ことばあそびやキャラクター特有の癖

日本特有のダジャレやかけことばは英語圏の文化に適用して表されていることが多く、キャラ クター性

や要素が尊重されている。しかし、漢字にことばあそび要素がある場合はそのままの表現で描かれることは少なく、漢字の意味がそのまま直訳され要素が消失する場合がある。

4. 考察

ストーリーの理解に対しては十分な翻訳がされている。独特なキャラクターやセリフに対しては、翻訳が不十分の部分もある。日本語は表記方法が複数あるが、英語にはアルファベットしかなくそこから生じニュアンスや表現の違いで表せれない部分を補填することが難しいのではないかと考えた。名前やセリフをオリジナルのまま取り入れ、できる限り受け入れてもらうことが好ましいと考えた。

5. 結論

今回の研究では、様々な漫画を読み比べたため、作品ごと、ジャンルごとに傾向の差があった。一つの作品、一つのジャンルに絞って研究することが課題。

6. 参考文献ならびに参考Webページ

マンガにみる擬音語・擬態語の翻訳手法,
2010.http://jaits.jpn.org/home/kaishi2010/pdf/10_Inose.pdf