
論 文

「コアモーダルの統合」と「変数の有限要素分析」から 見た視聴覚アニメユーモア翻訳における再構築

楊 玲・張 宏 瑞

1. はじめに

視聴覚を中心としたコミュニケーションは、現代において主流となっている交流形式の一つとされている。異文化交流の仲介として、ユーモアの要素および関連する二次創作⁽¹⁾が含まれるものに関する研究においては、それぞれのモーダル間の相互作用に対して学界での共通認識がすでに形成されている。視聴覚作品を以て視聴者に喜びをもたらすと同時に、ある程度衝突を緩和する役割があると考えられている。しかし、本研究の整理によると、従来の研究においては非言語モーダルに対する考察が不十分で、モーダルの統合とユーモアの要素との関係を系統的に検討することについてもさらなる改善の余地があることがわかった。これも本研究が主張する解決すべき課題である。

ユーモアは表出方式によって「単一モーダル（文字のみ）」と「複数モーダル（漫画、映像などがあるが、本研究は映像を中心とする）」の二種類があり、いずれも「ユーモア要素の再構築」が求められる（毛栄貴（1992）⁽²⁾、Patrick Zabalbeascoa（2005）⁽³⁾、Nurenzia et al.（2017）⁽⁴⁾などを参照）。単一モーダルのユーモアの翻訳に関する研究は、翻訳の実行可能性（文化的適応）、理論・原則、翻訳ストラテジー、訳文の効果（評価と検証）、ユーモア翻訳の教育といった五つの方面をめぐって展開されている。ストラテジーとしては帰化、注釈付き異化、ゼロ翻訳に集中するが、文化的背景により注釈が必要となりがちで、読解体験への影響が問題視され、近年研究は停滞傾向にある。

視聴覚ユーモアの翻訳において、マルチモーダルの要素の適切な利用を通じて、作品におけるユーモアの効果再現する可能性が向上できるという見解を基に、いくつか代表的な先行研究が注目される。これらの研究は、主に理論的基盤の強化、受容性の分析、翻訳効果の評価、そして吹き替え字幕のストラテジーに関するものなどがある。しかし、これらの研究の内容はほとんど実写作品に集中するものばかりで、アニメ作品に関する研究は十分ではないため、結論の普遍性についてはやや検討する余地がある。さらに、訳文におけるユーモアの効果につい

での検討はまだ「自発的」な段階に留まっており、「自覚性」の欠如や客観的な評価基準の不足がまだ問題として残っている。それが故に、訳文がユーモアを実際に引き起こしているかどうかを評価するための客観的な評価指標及び体系的な検討視点が求められる。

本研究では、ユーモアの翻訳、特に文化的要素を含むユーモアの翻訳の核心は、文化間の違いを補足して可笑しさを伝えることにありと考える。ゆえに、本研究は Sokoli (2009)⁽⁵⁾ が提案した「コアモーダルの統合 (Integration of Core Modal = ICM)」という分類方法に基づいて視聴覚ユーモアの画面を異なるタイプに分類し、Attardo (2002)⁽⁶⁾ が提案した「汎用型言語ユーモア理論 (General Theory of Verbal Humour = GTVH)」の変数という概念を用い、有限要素分析法を参考にユーモア変数を識別・抽出し、ターゲット言語において類似した変数を再構築するという視点から視聴覚アニメユーモアの訳出過程を考察する。

本研究のケーススタディは『クレヨンしんちゃん』アニメ版から選出している。『クレヨンしんちゃん』は日本の漫画家の臼井義人によって創作された日常系の漫画であるが、SHIN-EI アニメーションがそのアニメ版を制作し、1992年4月13日からテレビ朝日で放送されていた。五歳の子供である野原新之助を中心としたキャラクターによる、日常生活や奇抜なアイデアを描くことで、ユーモア、温かみ、教育的なストーリーが数多く展開されている。本研究の研究対象を視聴覚アニメユーモアに限定したのは、画面構造の純粋さを保ちながら、出演者の画面外から参与する要素を最小限に抑えながら、より単純な視聴覚ユーモアを検討することを目的とする。更に実写ユーモアの要素に関しては、視聴覚ユーモアを検討した上で、今後の研究課題とする。

2. コアモーダルの統合から見た視聴覚アニメユーモアの構成

視聴覚アニメユーモアとは、画像、文字、音声などの多種の記号システムとユーモア要素が含まれ、共同で意味表現のシステムを構築する⁽⁷⁾ 複合体集合である。つまり、単一のモーダルを超え、社会の中で形作られ、文化的に付与された意味を生成するための複数の資源記号である⁽⁸⁾ マルチモーダルの形で放送するわけである。視聴者は通常、複数の記号からなる複雑な情報を理解するために必要で多様なモーダルを意識せずに脳で統合するのである⁽⁹⁾。しかも、視聴者は、画面情報を受け取る際にすべての要素に精力を平均的に割り当てることはなく、画面情報をめぐる中心となるモーダル、いわゆる「コアモーダル (Core Modal)」⁽¹⁰⁾ に注意を払うものである。Stöckl の研究によれば、コアモーダルを含め、異なるモーダルが「メディアバリエーション (Medial Variant)」、「ペリフェラルモーダル (Peripheral Modal)」、「サブモーダル (Sub-modal)」、「フィーチャー (Feature)」という五つの概念が含まれる階層構造を成すのである。コアモーダルは特定の媒体によってこそ具現化することができる抽象的概念であり、さらに一定の媒介を通じて、フィーチャーによって構成されるサブモーダルに分割することができる⁽¹¹⁾。

コアモダルの「記号とコミュニケーションに対する一般的な理解に深く根ざした主要なシンボルの成分」⁽¹²⁾であり、視聴覚作品の情報を受け取る際に主に活用されるキャリアでもある。Delabastita (1990)⁽¹³⁾の研究成果と合わせて、視聴覚作品には「視覚 (Visual)」と「聴覚 (Acoustic)」という二つの主要な情報伝達ルートが含まれており、表出形式によって「言語 (Verbal)」と「非言語 (Non-Verbal)」の二つの形式に分類できると考えられている。以上のルートと形式を組み合わせ、「視覚非言語 (Visual Non-Verbal=VN)」、「視覚言語 (Visual Verbal=VV)」、「聴覚言語 (Acoustic Verbal=AV)」、「聴覚非言語 (Acoustic Non-Verbal=AN)」の四種類のコアモダルの分けられる。楊仕章・薛茜文 (2023) はこれまでの研究に基づいて異なるモダルの具体的な形式を補足・改善した。視聴覚作品のコアモダルの、メディアバリエーション、サブモダルの分類と具体的な形式を表1に示す。

表1 視聴覚作品のモダルの

情報伝達ルート	コアモダルの	メディアバリエーション	サブモダルの
視覚	視覚非言語 (映像)	実写映像	服装、髪型、外観、化粧、表情、ポーズ、動き、数、色、サイズ、背景セット、ジェスチャー
		アニメ映像	服装、髪型、外観、化粧、表情、ポーズ、動き、数、色、サイズ、画面構造、ジェスチャー
	視覚言語 (文字)	実体文字	形式、サイズ、フォント、色
		アニメ文字	形式、サイズ、フォント、色、スピード、リズム
聴覚	聴覚言語	口語	音量、音長、繰り返し、イントネーション、アクセント、方言、音色、リズム、スピード、ニュアンス、小休止
		音楽	メロディー、リズム、音色、スピード
	聴覚非言語	音響	強度、音量、音質、リズム
		器楽	メロディー、リズム、音色、スピード

(楊仕章・薛茜文、2023⁽¹⁴⁾；筆者訳)

視聴覚作品においては、画像、音声、会話の間に時空の同期性が含まれることが特徴である⁽¹⁵⁾ため、それぞれのモダルの相互作用し、コアモダルの統合が見られる。上記のコアモダルの視聴覚画面の複雑さによって二種類、三種類、四種類の統合という三つのパターンに分類できる。視聴覚作品で最も重要なモダルの聴覚言語 (セリフ) であるため⁽¹⁶⁾、細分は主に聴覚言語と他の三種類のコアモダルの統合になるが、本研究で用いる素材として非言語ユーモアにも言及するので、「視覚非言語」を基準として他の三種類のモダルの相互に統合するタイプも追加する。計八種類のコアモダルの統合のパターンは表2に示す通りで、「+」は統合パターンに出現するコアモダルの。

表2 聴覚言語と視覚非言語を基準とした ICM タイプ

コアモーダル統合		視覚言語	視覚非言語	聴覚非言語
二種類統合	聴覚言語	+		
	聴覚言語		+	
	視覚非言語			+
三種類統合	聴覚言語	+	+	
	聴覚言語		+	+
	聴覚言語	+		+
	視覚非言語	+		+
四種類統合	聴覚言語	+	+	+

(楊仕章・薛茜文, 2023⁽¹⁷⁾ に基づいて改編)

分類計算によって、コアモーダルの統合は元々十種類あるが、「聴覚言語と聴覚非言語」および「視覚非言語と視覚言語」の二種類のモーダルの統合は「視・聴」覚作品の基本的な構成要素に一致していないゆえ、記述分析の範疇に含まないものとする。また、本研究で議論する統合のパターンの分類標準は、いずれも元の画面におけるユーモアを構成するために必要なモーダルのタイプであり、ペリフェラルモーダルの要素、翻訳において付け加えた字幕などのモーダルは対象外とする。

二種類のモーダルが統合された画面は、通常、構成が比較的シンプルで、視覚的な要素や動きと人物のセリフを組み合わせることでユーモアの効果を生み出すのである。また、セリフのない「チャップリン式」のユーモアは、通常、滑稽な効果音を伴っている。具体的に、視覚と聴覚の矛盾を利用する「AV+VV」、会話とシーンの組み合わせで感情を伝える「AV+VN」、動きやBGMによって生み出された「VN+AN」の三つのパターンがある。

三種類のコアモーダルの統合は、視聴覚アニメユーモアに一番多く見られる統合パターンである。コンテンツが複雑になり、効果音がユーモアの効果と情報伝達に重要な役割を果たすようになる。具体的にはユーモアの構成について、会話ユーモア（AV 必須）は「文字によって提示された要素と人物の行為（AV+VV+VN）」、「人物の表情、動き、効果音（AV+VN+AN）」、「画面文字と効果音（AV+VV+AN）」の間にある違和感を持って表現されている。情景ユーモア（AV なし）は人物の「行為と効果音（VN+VV+AN）」の相互作用によって表現される。

四種類のコアモーダル（AN+AV+VN+VV）の統合はモーダルが最もそろっており、画面要素が最も複雑なパターンである。画面要素によってより多くの情報を伝えられ、視聴者は情報を受信する際に複数の角度から理解を行うわけである。人物の会話、音楽のメロディーと歌詞、画面中の字幕、ストーリーの進展と人物像がユーモアの源となっている。

3. 変数の有限要素分析から見た視聴覚アニメユーモアの翻訳の核心

ユーモアは心理学的現象として、認知からの研究がより説得力があると考えられている。特に、Raskin が提案した「スクリプト意味論的ユーモア理論 (Semantic Script Theory of Humor = SSTH)」を基礎とし、Raskin と Attardo が共同研究した GTVH は、言語学や認知学および不調和の解消理論 (特に不調和-解消理論の二段階理論⁽¹⁸⁾) を融合した理論であり、そのユーモアの生成メカニズムに対する解釈力の強さで、近年のユーモア分析に多く使われる理論となった。

GTVH は、ユーモアの生成メカニズムとしてスクリプト対立に焦点を当てる。「スクリプト」は認知科学研究者の Schank & Abelson (1977) によって提案された認知言語学における概念であり (韓・陳, 2003より引用⁽¹⁹⁾)、通常は母語話者に蓄積された「常識」の認知構造を指し、いくつかの標準的なプログラム、プロセス、シチュエーションに対する知識を代表している⁽²⁰⁾。

ゆえに、ユーモアは、視聴者の認知における一つ又は複数のスクリプトの対立からなる矛盾の集合体として、スクリプト対立 (Script Opposition = SO) をはじめ、ロジックメカニズム (Logical Mechanism = LM)、シチュエーション (Situation = SI)、ターゲット (Target = TA)、ナラティブストラテジー (Narrative Strategy = NS)、ランゲージ (Language = LA) という六つの変数 (Knowledge Resources = KR) が包含されている⁽²¹⁾。六つの変数のうち、SO、SI、NS、LA は必要な変数で、LM と TA は選択可能な変数である⁽²²⁾。SO は「実際と非実際 (Actual and Non-actual)」「通常と異常 (Normal and Abnormal)」「可能と不可能 (Possible and Impossible)」に細分化でき、LM は27種類の既知の具体的な形式が含まれるユーモアの異なるスクリプトを接続するメカニズムである。SI は、ユーモアの発生に必要な一連の事物、活動などからなる要素を指し、TA は、ジョークで攻撃される可能性のある対象を指す。NS は「陳述、会話、ナレーション」といったユーモアの展開の組織形態を指すが、視聴覚作品では更に「人物像、セリフ、効果音」などの要素も含まれる。LA は、テキストの適切な言い回しと機能要素の配置を担当し、ユーモアの言語化に必要なすべての情報を含んでおり⁽²³⁾、他の五つの変数の上位に位置するものである。

ユーモアに限らず、通常、視聴者の脳におけるテキストへの理解のプロセスは、まず、ある命題 (Proposition = P) に接触し、さらにその命題に基づいて情報補完能力を利用して認知中に既存の規約化されたスクリプト (S) を活性化させ、会話の情報補完または推理 (Inferential = I) を行い、最終的に認知文脈 (Cognitive Context = CC) を生成するものと整理できる。スクリプトを活性化させるというのは命題に対する仮説であり、推理してから得た認知文脈は実際の文脈または視聴者の認知能力に一致するか否かによって、「強化」「検証」「解消」に分けられる⁽²⁴⁾。そのプロセスを、図1に示す。

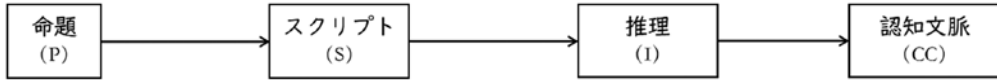


図1 テキスト理解のプロセス (筆者作成)

このことから、命題スクリプトが視聴者の認知スクリプトと一致する場合にはユーモアが生まれず、逆に一致しない場合にはユーモアが生まれるということが分かる。ユーモアは「矛盾した仮説を解消する」場合に属するが、対立の仮説を形成すると同時に元の仮説も保たれることによって、ユーモアの効果が生み出されると想定される。以下の図2はユーモアの源と見なされるスクリプト間の対立と統一を示したものである。

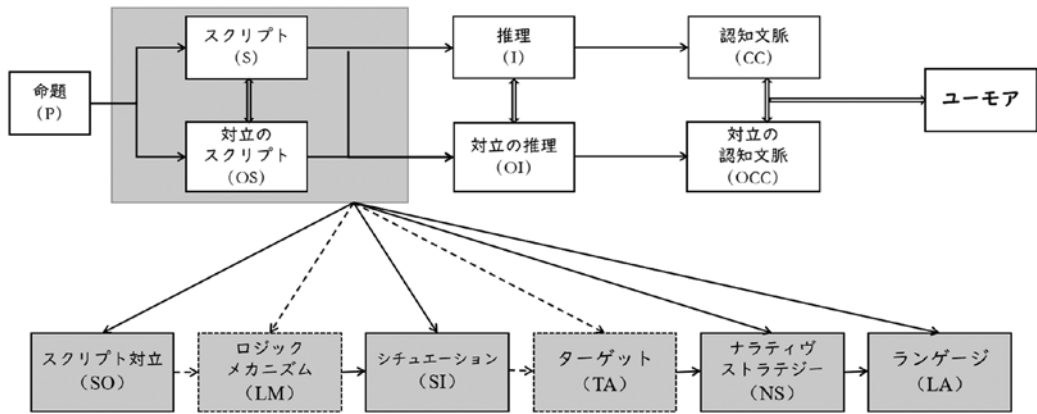


図2 ユーモアの生成メカニズムと変数 (筆者作成)

ここで指摘しなければならないのは、「ユーモアには一つのSOしか存在しない」とは限らないことである。特に視聴覚ユーモアに対して、Attardoはユーモアに同時に複数のユーモアの源、すなわち「超決意 (Hyperdetermination)」(Tsakona, 2009より引用⁽²⁵⁾)が存在すると主張した。この概念は、マルチモーダルの素材を分析する際に強い解釈力を持つことが実証された。本研究ではこの観点を堅持し、Gerin (2013)⁽²⁶⁾らの研究パラダイムを参考にして、GTVHの研究範囲を非言語視聴覚作品のユーモアの分析に拡張しようと試みた。

要するに、ユーモアは視聴者の認知に基づく、一つ以上のSOを含む、少なくとも四種類の変数を析出できる対立と統一の集合体であるとまとめることができよう。Attardo (2002)⁽²⁷⁾は集合論の形を借用して以下のように示した。

$$\text{ユーモア (H)} : \{LA, NS, TA, SI, LM, SO\}$$

変数には選択可能な変数があるので、サブセットとして「H : {LA, NS, TA, SI, LM, SO}」、
「H : {LA, NS, TA, SI, SO}」、
「H : {LA, NS, SI, LM, SO}」、
「H : {LA, NS, SI, SO}」の四種類はユーモアと認められる種類がある。上記の変数はいずれも抽象的な概念であり、翻訳にあたり、措置をとる対象がまだないがゆえに、翻訳に関わるユーモアの要素を画面から析出することも必要とされている。ユーモアの生成メカニズムから言えば、このプロセスはユーモアを変数によって形態素に離散させるものであり、ユーモアの表現方法から見ると、これはユーモアの要素を多様なサブモデルより特定する (Diyi Yang 氏らの「アンカー抽出 (Anchor Extraction)」⁽²⁸⁾ という概念に似ている) プロセスである。本質的に言うと、これはユーモアの変数を翻訳において処理可能な簡単で相互作用しながらも独立した要素 (セル) に分解するプロセスであるため、このプロセスを「ユーモアの有限要素分析」と呼ぶことが合理的であると考えられる。これを通じて特定された変数のチェーンは、Attardo が言及した形態素チェーンの一種となり、ソースユーモアとターゲットユーモアの類似性 (Similarity) を考察することができると考えるものである。

特定されたユーモア (H_x) : {L_{Ax}, NS_x, TA_x, SI_x, LM_x, SO_x}

上記の変数は、ユーモアが生成される内在的な理論的要素であり、それを視覚化し、受信者に感知させるためには、特定のメディアを通じて表現しなければならない。例えば、活字をメディアとして使用すれば、書面文字のユーモアを構成し、活字と絵画を組み合わせれば、漫画のユーモアが生まれる。もし活字、絵画、音声、効果音の四つを組み合わせるとメディアとして使うのであれば、本論で述べる視聴覚ユーモアが構成されることになる。つまり、変数はユーモアの内在的なメカニズムであり、特定された後、異なるメディアを通じて様々な外在的な表現様式になるのである。

単一様式 (モデル) のユーモアにおいては、上位変数は情報伝達能力の低下する LA に集中するため、翻訳の柔軟性が不足していると考えられる。それに対し、複数のモデルによって構成されるユーモアにおいては非言語モデルが SI、TA、NS の表現を担うようになる。LA に集中せずに分散される変数により、ユーモア翻訳の柔軟性が強化され、ユーモア要素の目標言語における再構築が改善されることが想定される。

以下の図 3 に示した通り、ユーモアの要素を含む視聴覚アニメは多次元の集合であり、モデルの情報とユーモアの特徴の二重融合である。つまり、聴覚言語 (A)、聴覚非言語 (Γ)、視覚言語 (B)、および視覚非言語 (Δ) を媒体として、ユーモアの要素の核心柱に投影することを通じて、それぞれ A-α 面、Γ-γ 面、B-β 面、Δ-δ 面の四つの相互に関連する複合面によって組み合わせられた画面であると比喩的に総括できる。

具体的には、α 面は口語・声楽に対応し、ユーモアの変数が聴覚言語 A というメディアを通

じ、キャラクターの台詞や声優の演技を表現する。β面は書面文字に対応し、ユーモアの変数が視覚言語Bを通じ、画面中の文字表現という視覚のユーモアの要素を構成する。γ面は音響・器楽に対応し、ユーモアの変数が聴覚非言語Γを通じ、音楽や効果音がユーモアを構成するためにサポートの部分となる。Δ面はシチュエーション・人物像に対応し、ユーモアの変数が視覚非言語Δを通じ、キャラクターの行動やシチュエーションを表現するのである。

それぞれの変数は各自の特徴に応じて複数のモーダルによって構成され、いわゆる「統合」のメカニズムが見られる。一般的に、LAはA-α面、B-β面に分布し、視覚と聴覚の言語という二種類の言語によって構成される。TAはΔ-δ面に分布し、ユーモアとなる人物像が形成される。NSとSIはその自身の特徴で、全ての面に分布している。つまり、いかなるモーダルにおいてもNSとSIが見られる。上記した四つの要素を抽象化すると、LMとSOの二つの要素になる。ゆえに、LMとSOはユーモアの種類に応じて、それぞれのモーダルに見られる。場合によってTAとLMは含まれないが、各複合面においては、ユーモアを生成するために必要とされる要素が載せられ、組み合わせるとユーモアのある視聴覚アニメの画面になるわけである。

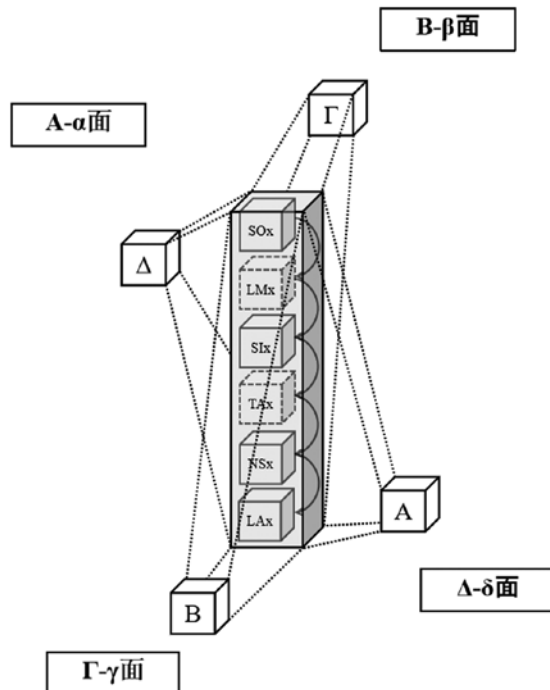


図3 コアモーダルの統合から見た視聴覚アニメユーモアのメカニズム（筆者作成）

4. 再構築から見た視聴覚アニメユーモアの翻訳

変数を通じてユーモアの類似性を考察するため、意味の言語間の持続的な対応は「絶対同質」ではなく「類似」であるべきだと考える。ゆえに、本研究では、視聴覚アニメユーモアの翻訳は、ソースユーモア (H) からユーモア変数のチェーン (H') を析出し、具体的な変数形式を視聴覚のモダルの形式と結合し、目標言語においてソースユーモアの意味に類似した意味 (TH' \approx H') または効果 (TFH' \approx FH') (Attardo, 2002⁽²⁹⁾ に基づいて改編) を再構築するプロセスであると定義できよう。

本研究が検討する内容として、コアモダルとユーモアの変数の概念を踏まえ、視聴覚アニメユーモアの翻訳には、「再構築」という概念を翻訳の原則として取り上げるべきであると主張する。Attardo が集合論の形でユーモアを表記したように、ユーモアの要素は更に翻訳者が実際に操作できる変数に具体化することができる。よって、視聴覚アニメユーモアの翻訳は「コアモダルの媒体とした特定されたユーモアの変数の異言語間の再構築」に当てはめることができると考える。


以下では、本研究における再構築の視点から視聴覚アニメユーモアを考察したい。

ICM から言えば、聴覚言語と視覚非言語は、それぞれ会話視聴覚作品と非会話視聴覚作品を含む重要な情報伝達チャンネルである。ゆえに、翻訳における主要な処理手段には、吹き替え (Target Acoustic Verbal = TAV) と字幕 (会話字幕、Target Visual Verbal for Subtitles = TVVS と注釈、Target Visual Verbal for Explanation = TVVE) の二種類がある。通常では、吹き替えと字幕は言語モダルの翻訳に集中し、非言語要素の視聴覚作品の意味伝達における役割を無視してしまいがちになると考えられる。ゆえに、翻訳者としては、資源記号を分類し、その意味と機能を分析し、他のモダルとの機能的つながりを把握する必要がある⁽³⁰⁾。

変数が更に具体化できるので、初歩的試算ではユーモアの総数は300万を超えることから、全てを個別に検討することはできない。よってここでは、本研究の内容を踏まえ、ケーススタディーとして「再構築できる」と「再構築できない」の二つ、および非言語モダルのみの統合の一つ、計三例を取り上げることとする。記述内容では文字表現のほか、人物のセリフと実際の画面も記載する。人物のセリフの部分では、括弧が付いていない部分は人物のセリフであり、括弧がついている部分は人物の感情、動作、シーンに関する本研究を補足するための説明である。

例 (1) 『新茶をもらったゾ』 (放送日: 2008年5月9日 第628話・その1)⁽³¹⁾

登場人物はしんのすけと母親のみさえ、妹のひまわりの三人である。みさえが友人のお恵から新茶をもらい、茶葉を保存しようと試みるが、しんのすけの妨げで失敗が繰り返されていた話である。例として取り上げられた場面は、しんのすけはみさえの言った「新茶 (しんちゃ)」を「しんちゃん」と聞き間違え、それに答えてしまうシーンである。

<p>母：宅配、お恵からだ。あっ、新茶。 新：ほほ一呼んだ？ 母：別に… 新：ええ？だって今新ちゃんって 母：あ、新ちゃんじゃなくて、新茶。新しいお茶のことよ。 (文字：新茶) 新：なんだ、お茶か。</p>	<p>母：是阿惠寄来的，啊，新茶。 新：来了，你叫我？ 母：没有啊。 新：可你刚才叫小新。 母：啊，不是小新是新茶，是指新鲜的茶叶。 (画面文字无翻译) 新：什么嘛，原来是茶呀。</p>	
---	---	--

KR5-LM ▲ (▲は含まれない変数)

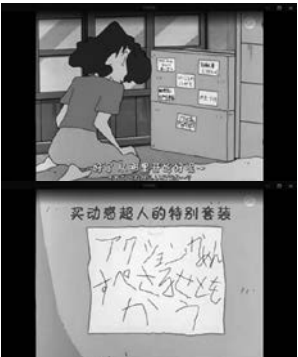
	ST	TT	ST モーダル	TT モーダル
SO	+ (通常/異常) 〈新茶/しんちゃん〉	+	AV+VV+VN	TAV+VV+VN+TVVS
LM				
SI	+ (聞き間違い)	+	AV+VV+VN	TAV+VV+VN
TA	+ (新ちゃん)	+	VN	VN
NS	+ (人物像; BGM; セリフ)	+	AV+VV+VN	TAV+VV+VN+TVVS
LA	+ (セリフ; 文字)	+	AV+VV	TAV+TVV+TVVS

例 (1) では、画面においては、聴覚言語 (セリフ)、視覚言語 (包装に書いてある「新茶」の文字)、および視覚非言語 (人物のがっかりした表情) の三種類のモーダルにより構成されている。ユーモアは、ロジックのズレ (LM) がなく、新ちゃんが「しんちゃん」と「しんちゃ」という二つの言葉にある類似性や紛らわしさにより言葉を聞き間違えたこと、および人物のがっかりした表情によって形成された単純なユーモアの効果である。

翻訳にあたり、SO、SI、TA、NS は画面の進展によって表わされるので、現状を維持しながら目標画面で再構築することができる。場合によっては、SI を視聴者に理解させるために、画面の文字の横に注釈をつけるのも一般的である。従って、翻訳では主に LA に集中し、聞き間違いをもたらした要素を目標画面で近似した効果に再構築することである。つまり、目標言語でまた同じく聞き間違いやすい言葉に入れ替える必要がある。例 (1) は、「しんちゃん」と「しんちゃ」の発音が似ているが、中国語においては似ている発音の言葉はない。強いて探せば、中国語では「小新」と「新茶」に同じく「新」の字が入るため、聞き間違いの要素としても不自然さはない。そのため、翻訳者はそのまま逐次訳をしたことがわかる。更に、注釈をつけるか否かについては、中国語と日本語には常に「同じ」か「似た」漢字が存在するため、翻訳の際には注釈を省略する機会が多いと考えられ、視聴者に認知負担をかけないように、画面に余計な注釈をつけないことにしたことがうかがえる。

例 (2) 『引っ越しの挨拶ダゾ』(放送日：2001年6月1日 第398話・その2)⁽³²⁾

登場人物はしんのすけ、母親のみさえ、父親の広志、妹のひまわり及び近所の人たちである。野原一家がまたずれ荘に引っ越した後で、みさえが近所にあいさつに行く際の出来事を描いた話である。例として取り上げられた場面は、みさえが一日の家事を計画するために、「家の掃除」「荷物の片付け」といったタスクを付箋紙に書き、新之助はそれに乗じて「アクション仮面スペシャルセットを買う」を書いたものである。「アクション仮面スペシャルセット」は、同アニメに設定されているおもちゃの名称である。

<p>(文字：アクションかめんすぺさるせとをかう) 母：さあて、どれからいこうか？アクション仮面スペシャルセットを買う？</p>	<p>(文字：买动感超人的特别套装) 母：好了，从哪里开始好呢？买动感超人的特别套装？</p>	
--	---	--

KR4-LM ▲、TA ▲

	ST	TT	ST モーダル	TT モーダル
SO	+ (通常／異常) 〈部屋の片づけ／おもちゃを買う〉 〈正しい漢字／誤字〉	-	AV+VV+AN	TAV+VV+AN+TVVS (-TVVE)
LM				
SI	+ (部屋の片づけ)	+	AV+VV+AN	TAV+VV+AN
TA				
NS	+ (BGM；セリフ、画面文字)	-	AV+VV+AN	TAV+VV+AN+TVVS (-TVVE)
LA	+ (セリフ；文字)	-	AV+VV	TAV+AV+TVVS (-TVVE)

例 (2) においては、聴覚言語 (セリフ)、視覚言語 (ノートの文字)、聴覚非言語 (BGM) が含まれている。ユーモアのメカニズムは、家事のリストにおもちゃを購入するという非常識なことや、「スペシャルセット」と「すぺさるせと」という文字の正確さと誤字の対比に由来する。単純なユーモアであり、LM と皮肉る TA はないのである。

翻訳に当たり、文字遊びに対して、翻訳者は「誤字」を入れることなく、「すべて正しい文字」の注釈をつけたが、誤字の対立を目標画面において反映していないと判断できる。それがゆえに、LA に基づいた NS、SO も再構築できず、ユーモアの効果は現れなかった。ただし、家事のリストに「おもちゃを買う」という家事ではない活動を入れることにより構成された SI の対立が、画面にある非言語モーダルによって表わされるため、翻訳者は注釈をつけなかったことがうかがえる。

本研究では、スクリプト対立の構築という視点から、「买动感超人特瘡套装」と翻訳すると、「すぺさるせと（スペシャルセット）」と近似している効果を達成できると主張する。これは、まず、「特瘡套装」と「すぺさる」のいずれも正しい言い方ではないという理由が挙げられる。また、「瘡」という字は中国語で「萎む」や「物のへこんだ様」という意味とイメージを持っており、画面で非言語要素である新ちゃんの歪んだ文字の形と対応させているという点も挙げられる。

例（2）において、ユーモアの要素が再構築されていない理由としては、主に（1）翻訳者のそのユーモアに対する認識不足、（2）テレビ局の字幕翻訳の原則と制作技術の制限、（3）視聴者の認知レベルを考慮して翻訳されていないこと、（4）ユーモアが現れる時間と空間の制限という四つがあると推測できるだろう⁽³³⁾。

上記の二つの例は「視、聴覚、（非）言語」の統合の例であるが、視聴覚にはさらに非言語モータルだけで統合した場合もある。以下の例（3）がそれに当たる。GTVHという理論は言語ユーモアを研究する理論であるが、視聴覚アニメユーモアの翻訳に当てはめると、この理論を非言語ユーモアに導入することができる。

例（3）『三輪車は楽しいゾ』（放送日：1994年4月20日 第002話・その1）⁽³⁴⁾

登場人物はしんのすけと母親のみさえの二人である。しんのすけはデパートで買ってもらった三輪車をドブに落としてしまい、みさえが三輪車探しに協力したという話である。例として取り上げられた場面は、しんのすけが三輪車に乗る速度がどんどん速くなり、お母さんがついていけなくなるシーンである。

（しんちゃんが前で三輪車に乗り、母親はその後ろをついてきた。三輪車の速度は徐々に速くなり、母親は走って追いかける必要がなくなった。画面において、音楽は三輪車の速度とともに速くなる。）



KR4-LM ▲、LA ▲

	ST	TT	ST モーダル	TT モーダル
SO	+（通常／異常） 〈定常速度／益々速くなる〉	+	VN+AN	VN+AN
LM				
SI	+（三輪車に乗る）	+	VN+AN	VN+AN
TA	+（新ちゃん、みさえ）	+	VN	VN
NS	+（人物像；BGM）	+	AV	VN+AN
LA				

例(3)には、視覚非言語モダルの(人物像)と聴覚非言語モダルの(BGM)の統合が見られる。人物はセリフに依存してユーモアを表現するのではなく、諧謔な動きとBGMを通じてユーモアの要素を構築している。新ちゃんのはのんびりとして三輪車に乗るのに対して、母親が走ってまで追いかけるようになるという不調和がユーモアの核心をなしている。しかも、人物像として新ちゃんと母親のみさえが、ユーモアが感じられるようにデザインされているので、より一層ユーモアの感じを伝えることができる。

目標画面からみれば、翻訳者は何の処理もしなかったことがわかる。SO、SI、TA、NSはすべて非言語モダルの表わされているので、目標画面で再構築する必要はないことが原因だと考えられる。ただし、翻訳者はBGMの再構築にあたり、音楽が著作権問題に関連しているか、映像作成の技術問題や文化的背景と密接に関連している場合、目標画面に適切な音楽要素を導入することを考慮する必要がある。また、人物の動きが目標言語において、「良くないとされる」場合や「裏の意味がない」場合には、遮蔽、削除、或いは注釈をつける必要もある。このような処理は、原作のユーモア感覚を再構築するためだけでなく、目標画面におけるユーモア効果の類似性を確保するためでもある。

上記の三つの例によって、以下のように再構築の具体化をまとめることができよう。LAは、ユーモアの重要な変数となり、文字遊びなどのメカニズムの一貫性を維持することが必要である。NSは叙事構造の独立性を持ち、言語と非言語モダルのつながり、一般的に変更して再構築する必要はないが、上位の変数の変更によって変更する場合もある。TAはユーモアの対象として、非言語モダルの表わされるが、目標文化に即して調整する場合がある。SIは画面の進展によって表わされるが、一部の要素に文化的要素が入っている。そのため、異文化の影響を減らすために、その一部を置き換える場合がある。LMは客観的なロジック上の問題で、非言語モダルの言語モダルのとともに再構築することができるが、語呂合わせなどといったLAの再構築の状況によって、再構築が困難になる場合もある。SOはユーモアの生成メカニズムとして、言語、非言語モダルのおよび下位の五つの変数とともに構成される最上位変数として、下位変数の変化やモダルの表出方法によって目標画面で再構築できるか否か決められる。変数とモダルの適切な融合と応用は、目標画面におけるユーモアの効果と文化的適合性を確保するために重要であると考えられる。

5. まとめ

本研究では、視聴覚アニメユーモアの翻訳において、翻訳者はソースユーモアにある簡単に相互作用する独立した要素をできる限り多く析出し、コアモダルの統合により、目標画面で再構築するプロセスについて述べた。このプロセスは、限られた数の翻訳の手がかりを基に、ソースユーモアの効果に接近し、目標画面の視聴者がソースユーモアの最低認知効果を知覚す

ることを保障するものである。というのも、GTVH という理論はユーモアの類似性を検証するために用いられるからである。しかも、具体化したユーモアの変数は、異なるモードによって画面で表すことができる。一般的に、ユーモアは少なくとも四つの変数があるので、モード間には必ず統合のメカニズムを見せるわけである。

ただし、本研究で言及した再構築というのは、変数をすべて目標画面で再構築するとしても、必ずしも目標画面でユーモアの効果を伝えられるとは限らない。最低認知効果の保証は、GTVH によってユーモアであると認められた四つの変数が目標画面で再構築されることを意味している。ユーモアであると感じられるか否かは、個人の認知背景に委ねられるものであり、訳者には管理・コントロールできないものである。また、ICM と GTVH の結合により、視聴覚アニメユーモアの訳出過程をより系統化し、有限要素の分析法を通じてユーモアと翻訳のメカニズムを客観化することができると言えよう。さらに、GTVH の解釈範囲を拡大させ、視聴覚ユーモア翻訳の研究において非言語モードを重視すべきであるという視点を提供した。

しかし、これらの分析結果の妥当性の確認のためには、今後、様々なケースに基づいた検証、及び、異なる文化的背景における応用効果の評価がなされることが重要である。よって、汎用性と指導性を高めるために、より多くの種類の視聴覚ユーモアの翻訳における適用についても検証する必要がある。また、それぞれのモード統合の特徴や、障がい者など特別なニーズを持つ対象者に向けたアクセシブルな翻訳の考察も重要な研究テーマである。これらは、今後の課題としたい。

【注】

- (1) 玛格丽塔·多尔, 曹莹译 (2023) 『视听翻译与幽默: 理论与实践』 武汉: 武汉大学出版社, p. 49.
- (2) 毛荣贵 (1992) 「英语幽默语言汉译漫谈」『外国语 (上海外国语学院学报)』1992(01), pp. 50-54.
- (3) Zabalbeascoa, P. (2005). Humor and translation – An interdisciplinary. *Humor: International Journal of Humor Research*, 18, pp. 185-207.
- (4) Nurenzia, et al. (2020). A Festschrift for Our Guru, Effendi Kadarisman. Malang: Universitas Negeri Malang.
- (5) Sokoli, S. (2009). Subtitling Norms in Greece and Spain: A Comparative Descriptive Study on Film Subtitle Omission and Distribution. In J. Diaz Cintas & G. Anderman (Eds.), *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen* (pp. 36-48). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- (6) Attardo, S. (2002). Translation and Humour: An Approach Based on the General Theory of Verbal Humour (GTVH). *The Translator*, 8(2), pp. 173-194.
- (7) 张德禄 (2009) 「多模态话语分析综合理论框架探索」『中国外语』6(01), p. 24.
- (8) Kress, G. (2009). *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London: Routledge.
- (9) 杨仕章·薛茜文 (2023) 「核心模态整合视角下的影视字幕翻译研究」『外语电化教学』2023(03), p. 59.
- (10) Stöckl, H. (2004). In between modes: Language and image in printed media. In E. Ventola, C. Charles & M. Kaltenbacher (Eds.), *Perspectives on Multimodality* (pp. 9-30). Amsterdam: Benjamins.
- (11) Stöckl, H. (2004). In between modes: Language and image in printed media. In E. Ventola, C. Charles & M.

- Kaltenbacher (Eds.), *Perspectives on Multimodality* (pp. 9-30). Amsterdam: Benjamins.
- (12) Stöckl, H. (2004). In between modes: Language and image in printed media. In E. Ventola, C. Charles & M. Kaltenbacher (Eds.), *Perspectives on Multimodality* (pp. 9-30). Amsterdam: Benjamins.
- (13) Delabastita, D. (1990). Translation and the mass media. In S. Bassnett & A. Lefevere (Eds.), *Translation, History and Culture* (pp. 97-109). London: Pinter.
- (14) 杨仕章・薛茜文 (2023) 「核心模态整合视角下的影视字幕翻译研究」『外语电化教学』2023(03), p. 60.
- (15) Sokoli, S. (2009). Subtitling Norms in Greece and Spain: A Comparative Descriptive Study on Film Subtitle Omission and Distribution. In J. Diaz Cintas & G. Anderman (Eds.), *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen* (pp. 39). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- (16) 杨仕章・薛茜文 (2023) 「核心模态整合视角下的影视字幕翻译研究」『外语电化教学』2023(03), p. 60.
- (17) 杨仕章・薛茜文 (2023) 「核心模态整合视角下的影视字幕翻译研究」『外语电化教学』2023(03), p. 60.
- (18) Suls, J. M. (1972). Two-Stage Model for the Appreciation of Jokes and Cartoons: An Information-Processing Analysis. In J. H. Goldstein & P. E. McGhee (Eds.), *The Psychology of Humor* (pp. 81-100). New York: Academic Press.
- (19) 韩晓玲・陈忠华 (2003) 「脚本的兼容性认知特征及语言哲学解释」『烟台大学学报(哲学社会科学版)』2003(04), p. 466.
- (20) Raskin, V. (1985). Semantic Mechanisms of Humor. *Proceedings of the Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society*, p. 329.
- (21) 拓哉・若尾 (2010) 「視聴覚翻訳におけるユーモアの訳し方：結束性の観点から」『翻訳研究への招待』4(1), pp. 71-85.
- (22) 戈玲玲・何元建 (2012) 「从言语幽默概论视角探讨汉语言幽默的翻译——以《围城》原著及英译本为例」『中国翻译』33(04), p. 108.
- (23) Attardo, S. (2002). Translation and Humour. *The Translator*, 8, p. 176.
- (24) 東森勲・吉村あき子 (2003) 『関連性理論の新展開 認知とコミュニケーション』東京：研究社, p.40.
- (25) Tsakona, V. (2009). Language and Image Interaction in Cartoons: Towards a Multimodal Theory of Humor. *Journal of Pragmatics*, 41 (6), pp. 1171-1188.
- (26) Gérin, A. (2013). A second look at laughter: Humor in the visual arts. *Humor: International Journal of Humor Research*, 26, pp. 155-176.
- (27) Attardo, S. (2002). Translation and Humour. *The Translator*, 8, p. 176.
- (28) Yang, D., Lavie, A., Dyer, C., & Hovy, E. (2015). Humor Recognition and Humor Anchor Extraction. In *Proceedings of the 2015 Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing* (pp. 2367-2376). Lisbon: Association for Computational Linguistics.
- (29) Attardo, S. (2002). Translation and Humour. *The Translator*, 8, p. 175.
- (30) 王汐 (2022) 『翻译与多模态』西安：陕西人民出版社, p. 97.
- (31) URL: <https://dougatv-asahi.co.jp/program/11721-11720/26185>
- (32) URL: <https://dougatv-asahi.co.jp/app/program/11721-11720/12788>
- (33) Zabalbeascoa, P. (2005). Humor and translation – An interdisciplinary. *Humor: International Journal of Humor Research*, 18, p. 187.
- (34) URL: <https://dougatv-asahi.co.jp/program/11721-11720/11724>

【参考文献】

- 東森勲・吉村あき子 (2003) 『関連性理論の新展開 認知とコミュニケーション』 東京：研究社。
- 若尾拓哉 (2010) 「視聴覚翻訳におけるユーモアの訳し方：結束性の観点から」『翻訳研究への招待』4(1), 71-85.
- 戈玲玲・何元建 (2012) 「从言语幽默概论视角探讨汉语言幽默的翻译——以《围城》原著及英译本为例」『中国翻译』33(04), 108-112.
- 韩晓玲・陈忠华 (2003) 「脚本的兼容性认知特征及语言哲学解释」『烟台大学学报（哲学社会科学版）』2003(04), 465-469.
- 玛格丽塔·多尔, 曹莹译 (2023) 『视听翻译与幽默：理论与实践』 武汉：武汉大学出版社。
- 毛荣贵 (1992) 「英语幽默语言汉译漫谈」『外国语（上海外国语学院学报）』1992(01), 50-54.
- 王汐 (2022) 『翻译与多模态』 西安：陕西人民出版社。
- 杨仕章・薛茜文 (2023) 「核心模态整合视角下的影视字幕翻译研究」『外语电化教学』2023(03), 58-66+121.
- 张德禄 (2009) 「多模态话语分析综合理论框架探索」『中国外语』6(01), 24-30.
- Delabastita, D. (1990). Translation and the Mass Media. In S. Bassnett, & A. Lefevere (Eds.), *Translation, History and Culture* (pp. 97-109). The Pinter Press.
- Gérin, A. (2013), A second look at laughter: Humor in the visual arts. *Humor. Volume 26, No. 1*, 155-176.
- Kress, G. (2009) *Multimodality: A Social Semiotic Approach to Contemporary Communication*. London: Routledge.
- Raskin, V. (1985). Semantic mechanisms of humor. *Proceedings of the Annual Meeting of the Berkeley Linguistics Society*, 5, 325-355.
- Salvatore Attardo (2002) *Translation and Humour, The Translator*, 8: 2, 173-194.
- Sokoli, S. (2009) 'Subtitling norms in Greece and Spain'. In J. Diaz Cintas and G. Anderman (eds) *Audiovisual Translation: Language Transfer on Screen* (pp. 36-48). Basingstoke: Palgrave Macmillan.
- Stöckl, H. (2004). In between modes: Language and image in printed media. In *Perspectives on multi-modality* (pp. 9-30). (Document Design Companion Series; Vol. (Eds.) Eija Ventola & Cassily Charles & Martin Kaltenbacher). Benjamins.
- Suls, Jerry M. (1972). A two-stage model for the appreciation of jokes and cartoons. In Jeffrey H. Goldstein & Paul E. McGhee (Eds.), *The Psychology of Humor: Theoretical Perspectives and Empirical Issues* (pp. 81-100). New York, New York: Academic Press.
- Tsakona, V. (2009). Language and Image Interaction in Cartoons: Towards a Multimodal Theory of Humour. *Journal of Pragmatics*, 41, 1171-1188.
- Yang, Diyi, Alon Lavie, et al. (2015). "Humor recognition and humor anchor extraction". In: *Proceedings of the 2015 conference on empirical methods in natural language processing*, pp. 2367-2376.
- Yannuar, Nurenzia & Zen, Evynurul & Basthomi, Yazid & Wulyani, Anik. (2020). *A Festschrift for Our Guru, Effendi Kadarisman*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Zabalbeascoa, P. (2005). Humor and translation — an interdisciplinary. *HUMOR*, 18(2), 185-207.

【生成 AI の使用について】

本論文における核心的な観点、構成、内容はすべて AI 生成を利用していません。引用箇所も明確に確認できる内容から引用されています。論文の執筆中、一部の内容に機械翻訳ツールを使用しました。内容の正確度を確保するため、AI 翻訳結果に対し、ポストエディットを行い、筆者がその AI の翻訳内容を細

「コアモダルの統合」と「変数の有限要素分析」から見た視聴覚アニメユーモア翻訳における再構築

かく確認をしながら調整しました。その上、指導教官に日本語原稿をチェックをしていただきました。そして、投稿の要望に従い、日本人の専門家にも論文のネイティブチェックを依頼しました。論文の要旨部分については AI を生かして生成し、同じような修正の過程を通じて投稿内容の形でまとめ上げました。

以上を以て、本論文の作成中における AI 使用の事情説明です。筆者としては上記した内容に関して、事実であることを、責任を以て確認します。

(よう れい：北京市北京第二外国語大学教授・日本語学院学院長／

ちょう こうずい：北京市北京第二外国語大学・日本語言語文化専攻修士課程修了)

Abstracts

The Reconstruction in the Translation of Humor in Audiovisual Animation from the Perspective of ‘Integration of Core Modals’ and ‘Finite Element Analysis of Knowledge Resource’

Yang Ling, Zhang Hongrui

Translation of humor by single modal needs to supplement cultural differences through annotations, but affects the experience of reading. However, the translation of audiovisual humor is considered to be able to approach the effect of source humor by the advantage of multi-modal. In existing research, there are various problems such as restriction of research object and lack of evaluation criterion. This study focused on the problem of the translation of audiovisual animation humor. Based on the point of view of this study, audiovisual animation humor is a complex assembly that includes a variety of symbolic systems such as images, characters, and sounds, and humor elements, and is also a complex set of semantic representation systems. In this study, the translation of the audiovisual animation humor is made to accumulate the elements of the original humor as a “cell”, and the aim is to reconstruct “cell” in the target language by intergrating core modal, and approach the effect of the humor of the target language.

Keywords: the translation of audiovisual animation humor, intergration of core modal, reconstruction of elements of humor, mapping