

アニメーション映画の翻訳の様子

—日本アニメーションの韓国語翻訳を中心に—

金 銀 英

A Study on the Korean Translation of Japanese Animation Movies

by
KIM Eunyoungh

要旨

本稿は日韓翻訳研究の一環として、アニメーション映画の翻訳法を分類・考察したものである。直近5年間で韓国人観客動員が多かったアニメーション映画2本を対象に用例を集め、アニメーション映画の翻訳法全般と翻訳上の工夫を調査した。

今回の用例収集で注目した翻訳上の工夫は次の三つである。

1. 言葉の実際の使い方に合わせる工夫、
2. 固有名詞の意識、
3. 話し言葉と書き言葉の使い分け

従来の翻訳研究は台詞や挿入歌をいかに翻訳するかを研究対象にしていたが、アニメーション映画の翻訳はアニメーターが伝えようとする絵と言葉を翻訳する物である。台詞で伝える内容、映像で伝える内容、音で伝える内容があり、これらをいかに観客に伝えるかが翻訳の役割である。そのために翻訳者は翻訳する対象を取捨選択することになり、翻訳者の選択は観客の理解に繋がるため翻訳者は注意を払わなければならない。

この考察は、言語を主な観点とする研究が進んでいない日韓映像翻訳研究の基礎的研究であり、日韓翻訳研究及び映像翻訳研究に発展させたい。

キーワード：アニメーション映画の字幕翻訳、アニメーション映画の吹き替え翻訳、映像の情報、翻訳の取捨選択、韓国語翻訳

1 はじめに

1998年、当時の大統領金大中【キム・デジュン】は日本大衆文化を開放する政策を発表、四つの段階を経て各ジャンルの大衆文化を全面開放した。2004年の第4次開放ですべての実

写映画が、2006年にはすべてのアニメーション映画が韓国国内で公開できるようになった。^{注1)}
数多くの日本映画が韓国で公開されその規模は次の通りである。

表1 韓国における映画国別新作本数^{注2)}

	2018	2019	2020	2021	2022
1位	韓国 (661)	韓国 (697)	韓国 (782)	韓国 (817)	韓国 (772)
2位	日本 (553)	日本 (681)	日本 (672)	日本 (539)	日本 (628)
3位	アメリカ (331)	アメリカ (280)	アメリカ (209)	アメリカ (228)	アメリカ (162)
4位	フランス (63)	フランス (42)	イギリス (53)	イギリス (34)	フランス (35)
5位	イギリス (41)	イギリス (42)	フランス (44)	フランス (27)	イギリス (32)

表1は韓国の「KOBIS (映画館入場券統合電算網)」が発表した最近5年間の統計で、()内は公開本数である。日本映画は毎年およそ600本が韓国で公開され、韓国映画の公開本数と大きく変わらないことが分かる。毎年600本余りの映画が韓国語に直され字幕もしくは吹き替え作業を経て公開されるが、この翻訳作業に関する研究は進んでいない。そしてそのかなりの割合を占めるのがアニメーション映画である。本稿ではアニメーション映画の翻訳の様子を分類しその翻訳法について実例を挙げながら考察する。

金(2021)では日本映画の韓国語字幕、韓国映画の日本語字幕の様子と問題点を取上げた。^{注3)}字幕翻訳は両言語とも観客の内容理解を妨げるような誤訳はなかったが、次のような注意すべき点があった。

- 映像情報の誤った選択による翻訳
- 文字数制限により文化的背景の伝達が不十分だった翻訳
- 不十分な下調べに起因する誤訳

映画翻訳は言葉の翻訳だけでなく視覚情報の翻訳や映画の背景にある文化をも観客に伝える役割を担う点が特徴と言える。さらに、字幕翻訳と吹き替え翻訳の特徴を考慮して考察しなければならない。字幕翻訳でもっとも留意すべき特徴は文字制限があることである。そのため元のセリフが伝える情報の43%が失われるとされている^{注4)}。吹き替え翻訳は絵の動きに音を合わせる制限はあるものの字幕翻訳よりは自由度が高く、梁瀬(2013)によると、英語圏映画の調査結果ではあるがその情報量は字幕より吹き替えの方が1.5倍多いという。^{注5)}

本稿ではアニメーション映画の翻訳法全般と用例収集で見られた翻訳工夫に分けてアニメーション映画の翻訳用例を分類する。字幕と吹き替えの違いはどのように表れるのか、どのような翻訳の工夫をするのかを用例から分類する。

2 調査対象と用例の収集

調査の対象選定に当たり、現在のアニメーション映画翻訳の様子を見ることが本稿の目的であるため近年公開された作品を選定した。さらに、単独作品として制作された映画に限定した。アニメーション映画はテレビアニメーションとの繋がりがあある作品やシリーズ物が多いため、その関連性まで調査することは難しいと判断、それらを除いた作品から観客動員が多かった作品に絞った。観客動員数を選定基準にした理由は、買い付けの段階で作品の大衆性は分かるものであり、動員予想規模に合わせて翻訳作業に入るからである。筆者はこのことが翻訳のクオリティを保証すると考えた。

2・1 調査対象の選定

表2はKOBISが発表した興業収集データをもとに2018年から2022年の間韓国で上映された日本映画の観客動員数である。^{注6)}タイトルは韓国での公開タイトルではなく原題で示した。5位の『今夜、世界からこの恋が消えても』のみが実写で10位まですべてがアニメーション映画である。

表2 近年の日本映画動員数 (単位：名)

	作品名	観客動員数
1	劇場版 鬼滅の刃：無限列車編	3,644,402
2	天気の子	1,492,541
3	劇場版 クレヨンしんちゃん：謎メキ！花の天カス学園	836,665
4	劇場版 クレヨンしんちゃん：爆盛！カンフーボーイズ～拉麺大乱～	939,603
5	今夜、世界からこの恋が消えても	662,397
6	劇場版 呪術廻戦0	662,099
7	劇場版 ポケットモンスター ダイヤモンド&パール ギラティナと氷空の花束 シェイミ	581,216
8	名探偵コナン：ハロウィンの花嫁	490,868
9	名探偵コナン：ゼロの執行人	396,230
10	君の名は。	513,700

その中で前述の基準を満たしたのは2位の『天気の子』と10位の『君の名は。』のみだったため、本稿での調査対象を次の二作にした。

『君の名は。』

韓国タイトル『너의 이름은。』

監督：新海誠 / 時間：107分

公開：日本 2016年8月、韓国 2017年1月

字幕翻訳：장민하【カン・ミナ】

『天気の子』

韓国タイトル『날씨의 아이』

監督：新海誠 / 時間：112分

公開：日本 2019年7月、韓国 2019年10月

字幕翻訳：장민하【カン・ミナ】

2・2 用例収集と翻訳方法比較

用例収集は次の手順を取った。

- ①日本語語原音の文字起こし - 原作の内容把握
- ②韓国語字幕 - 原音の文字起こしと日本語字幕を上下に1対1比較
- ③韓国語吹き替えの文字起こし - 原音の文字起こしと上下に1対1比較
固有名詞はカタカナで文字起こしを行った
- ④字幕と吹き替え文字起こしの比較 - 字幕、吹き替えの1対1比較

その結果得られた収集の例を示す。なお、それぞれの括弧と記号が示すのは次の通りである。

[] セリフ番号と配役、(原)：日本語原作、(字)：韓国語字幕、(吹)：韓国語吹き替え、〔 〕：筆者による日本語逐語訳、/：字幕中の改行

<例1> シーン5

[2 先生]	(原) たそかれ、これがたそがれ時の語源ね。 (字) “누군가 그는” / 황혼을 옛날엔 이렇게 표현했어 [“誰だろう 彼は” 黄昏を昔はこのように表現したの] (吹) 누군가 그는 황혼을 옛날엔 이렇게 표현했어
[3 先生]	(原) たそがれ時は分かるでしょう？ 황혼이 뭔진 알고 있지？ (字) [黄昏が何かは知っているでしょう] 황혼이 뭔진 알고 있지？ (吹) [黄昏が何かは知っているでしょう]

「4 先生」	原)	夕方、昼でも夜でもない時間。
	字)	<u>어스레한 저녁 / 낮도 밤도 아닌 시간</u> 〔薄暗い夕方 昼でも夜でもない時間〕
「5 先生」	吹)	<u>어스레한 저녁 낮도 밤도 아닌 시간</u> 〔薄暗い夕方 昼でも夜でもない時間〕
	原)	世界の輪郭がぼやけて、 <u>ヒトならざるもの</u> に出会うかもしれない時間
「5 先生」	字)	세상의 윤곽이 흐려지고 <u>신비한 존재를 만나는 기적의 시간</u> 〔世界の輪郭がぼけてきて 神秘的な存在に出会える奇跡の時間〕
	吹)	세상의 윤곽이 흐려지고 <u>신비한 존재를 만날 수 있는 기적의 시간</u> 〔世界の輪郭がぼけてきて 神秘的な存在に出会えることができる奇跡の時間〕

収集例のほとんどは<例1>のように字幕も吹き替えも、観客が映画の内容を十分に理解できるような翻訳であった。字幕と吹き替え両方とも、小説などの出版翻訳で見られる逐語訳は少なく、省略や意識が多かった。先行研究では省略や意識は字幕翻訳に多いとされていたが、吹き替えでも省略や意識が多く見られた。<例1>の場合、波線で示した箇所は追加された例であるが、韓国では19時、20時など暗くなった時分も「저녁(夕方)」と指すことから観客の理解を助けるために付け加えたものと思われる。また下線で示した「ヒトならざるもの」は直訳の「인간이 아닌〔人間ではない〕」ではなく映画の内容に相応しく「신비한 존재〔神秘的な存在〕」にしている。

3 字幕と吹き替えの自由度の差

前述の通り吹き替えが字幕より制限が緩いため、翻訳でもその差は現れる。

3・1 追加

<例2> シーン43

「23 瀧」	原)	俺 君をどこかで
	字)	당신을 어디선가 본 적이...! 〔あなたを どこかで <u>見たことが、...</u> 〕
	吹)	우리 어디선가 만난 적이 있는 것 같은데 〔私たち どこかで <u>会ったことがあるようだけど</u> 〕

「 24 三 葉 」	原)	私も
	字)	나도 그래요! [私も そうです]
	吹)	나도 그래요 [私も そうです]

〈例2〉の下線部は原本にはない表現である。原本を逐語訳すると「나 너를 어디선가」になるが字幕では「俺」を省略し「見たことが」に、吹き替えでは「俺」を「私たち」に換え「会ったことがあるようだけど」を付け加えている。口の動きを明確にしない場合は場面が変わらない限り継ぎ足すことができる吹き替え翻訳の一例である。

3・2 意識

日本語特有の言い回しやネット社会になってからできた用語は次のような翻訳がなされていた。

- ・ 美人局 꽃밥
- ・ メル友 채팅 친구
- ・ 出会い系 만남 사이트

また年中行事や伝統文化と関わるものは次のように置き換えられていた。

- ・ 初盆 백중百衆〔盂蘭盆〕
- ・ 御神体 사당〔靈屋〕
- ・ 奉納 제사〔祭祀〕

上記の6例は日本語が指す単語が韓国語にも存在していてそれに言い換えた例であるが、次の例は韓国語にそのような表現がないため、翻訳者が作り出した表現である。

- ・ 女子力 여성스러운 면〔女性らしい面〕
- ・ 晴れ女 맑음 소녀〔晴れの少女〕
- ・ 腰掛け 잠시 들른 곳〔ちょっと寄った所〕

言語習慣の相違による翻訳の工夫は次のようなものもあった。

<例3> シーン5

「13 先生」	原)	じゃあ、次 <u>宮水さん</u>
	字)	다음엔 <u>미츠하</u> 〔次は <u>三葉</u> 〕
	吹)	그럼 다음엔 <u>미야미즈 미츠하</u> 〔じゃあ次は <u>宮水三葉</u> 〕

シーン39

「13 遠藤」	原)	なんちゅうことをしてくれたんや <u>名取</u>
	字)	대체 왜 그런 짓을 한 거냐 〔一体 <u>なぜ</u> そんなことを <u>したのだ</u> 〃〕
	吹)	대체 왜 그런 짓을 한 거냐? <u>사야카</u> 〔一体 <u>なぜ</u> そんなことを <u>したのだ</u> <u>さやか</u> 〕

韓国では人を名字で呼ぶ習慣がなく、生徒に「さん」付けをする習慣もない。そのためシーン5の「水宮さん」はそれぞれ「三葉」と「宮水三葉」になり、シーン39の「名取」も省略または「さやか」に翻訳している。むしろ原音通り「名取」に翻訳すると誰のことか韓国人観客は分からないはずである。

3・3 省略

金(2021)では、오케이【オッケー (Ok)】や뽕큐【サンキュー (thank you)】など原音でも分かるような外来語や感嘆詞やため息、笑い声は字幕を付けないのが最もよく見られる省略法だった。今回の収集でも同じ例が見られた。

<例4> シーン13

「2 コック」	原)	12番テーブル、 <u>瀧!</u>
	字)	12번! <u>타키!</u> 〔12番 <u>瀧</u> 〕
	吹)	12번 테이블 타키 〔12番テーブル <u>瀧</u> 〕

〔3
瀧
三葉〕

原)	あつ、はい
字)	
吹)	네

(中略)

〔12
客〕

原)	ちょっと、ちょっとお兄さん
字)	이봐, 거기 청년 〔ちょっと そこの青年〕
吹)	이봐, 거기 청년 〔ちょっと そこの青年〕

〔13
瀧
三葉〕

原)	あ、はい!
字)	네? 〔はい?〕
吹)	네 〔はい〕

「はい」などの敢えて訳を付けなくても分かるような台詞はすべて省略されるのではなく台詞13のように返答したことをしっかり表現する必要がある場合は省略しないのは先行研究でも見られる例である。

3・4 敬語にかかわる追加

金（2020）でも述べたが、日本語と韓国語間の翻訳作業では敬語の省略、または追加がよく見られる。韓国映画の日本語翻訳の翻訳例を収集した金（2020）では、韓国語原音は敬語になっている箇所が日本語翻訳になると削除された例が多く見られ、これらの削除により人間関係の親疎の描写が日本人観客には伝わらない結果となっていた。^{注7)}

このような翻訳法は映画特有のものではなく小説や絵本の翻訳でも見られる。韓国語原作にはある敬語が日本語翻訳版では省略され、日本語原作にはない敬語が韓国語翻訳版では追加される例を見つけることは難しくない。今回の日本のアニメーション映画の翻訳でも敬語の追加例が見られた。

<例5> シーン5

〔8 男子 学生〕	原)	질문) 質問 かたわれ時やなくて?
	字)	질문! "게 뉘여" 는 <u>아닌가요?</u> 〔質問!“そこ誰か”は <u>違いますか</u> 〕
	吹)	질문이요 게 뉘여하는 시간 아니예요? 〔質問です。“そこ誰か時間”は <u>違いますか</u> 〕

シーン38

〔50 勅使 河原〕	原)	다들 대피해요! / <u>고등학교로 가요!</u>
	字)	〔みんな <u>避難してください</u> <u>高校へ行ってください</u> 〕
	吹)	다들 대피하세요 <u>고등학교로 가요</u> 〔みんな <u>避難なさってください</u> <u>高校へ行ってください</u> 〕

今回収集された例は金(2020)で述べた人間関係を表すようなものではなくシーン5は学生の先生への言葉遣い、シーン38は若者の年上への言葉遣いと敬語の基本的な使い方に止まっている。これは日本より厳格に敬語を用いる韓国ならでの翻訳と言える。

このような翻訳が可能な背景には韓国語の常体と敬体に音節の差が日本語ほど大きくない事が考えられる。シーン38は早急に避難することを促すシーンであるが、日本語は常体：敬体＝3：9、3：10であるのに対し、韓国語は常体「대피해(避難しろ)」が3音節、「대피해요(避難してください)」が4音節、「대피하세요(避難なさってください)」が5音節であるため、原音3音節の吹き替えに5音節の敬体の韓国語を当てはめることが無理ではない。

3・5 誤訳

一例のみではあるが今回の収集でも誤訳があった。

<例6> シーン39

〔6 役場 職員〕	原)	타카야마 통신 검열국에서 연락이 왔습니다.
	字)	〔通信検閲局から連絡です〕
	吹)	〔高山 通信検閲局から連絡がありました〕

「センサ局」がなぜか「통신검열국（通信検閲局）」となっていた。センサ局とは電波監視システム DEURAS が電波の強さや到達方向を計測したり、モニターなどを行う際に受信した電波情報を集める役割を果たすものである。^{注8)} 「センサ」を翻訳者が「精査」と誤認したが、「精査局」というものは実在しないため、漢字の意味と映画の内容から「通信検閲」を当てはめたものと思われる。だとすると、「検閲」と実状と異なる言葉を当てるより、「모니터국（モニター局）」の方が実状に合う意識と思われる。

なお、韓国においても国による電波監視システムは存在するが「통신검열국（通信検閲局）」は存在しない。^{注9)}

4 翻訳上の工夫

今回調査対象にした二作は강민하【カン・ミナ】氏によるものであった。カンは日本大衆文化開放が始まる1999年以前から日本映画の翻訳を始め、多くの作品を手掛けたことからベテランとされている。^{注10)}

この度の用例収集で注目すべき翻訳上の工夫を三つ取上げる。

4・1 言葉の実際の使い方に合わせる工夫

3・2で言及した意識に該当する例であるが、同一表現を繰り返す原音を多様な韓国語に翻訳した例である。

〔9 四葉〕	原)	お姉ちゃん、いよいよやばいわ
	字)	언니가 드디어 맛이 갔어 〔お姉ちゃんがいよいよダメになった〕
	吹)	언니가 드디어 맛이 갔어 〔お姉ちゃんがいよいよダメになった〕

〔10 四葉〕	原)	私、今日、一人先に出るで
	字)	나 혼자서 먼저 갈래 〔私 一人で 先に行くね〕
	吹)	오늘은 나 혼자 먼저 갈래 〔今日は私一人で先に行くね〕

「11 四葉」	原)	야ば이 야ば이
	字)	돌았나 봐 〔気でも触れたみたい〕
	吹)	미쳤나봐 무서워 〔気でも狂ったみたい 怖い〕
「12 四葉」	原)	야ば이 야ば이 야ば이よ
	字)	미쳤어, 완전히! 〔気でも狂ったみたい 完全に〕
	吹)	진짜 위험해 엄청 무서워 〔本当に危険 怖すぎる〕
「13 四葉」	原)	야ば이
	字)	무서워 〔怖い〕
	吹)	장난 아니야 〔半端ない〕

<例7> シーン 29

「야ば이」を「맛이 갔어 (ダメになった)」「돌았어 (気が触れる)」「미쳤어 (気が狂った)」「위험해 (危険だ)」「무서워 (怖い)」「장난 아니야 (半端ない)」と様々な表現を当てている。「야ば이」を日韓辞書で引くと「위험하다 (危険だ)」であるため、直訳だとすべて「위험해 (危険だ)」になるが、実際「危険だ」以外の用法でも使われる「야ば이」を韓国語の「위험해 (危険だ)」だけに限定せず他の表現でも翻訳することで映画の内容をよりよく伝達できたと思われる。

4・2 固有名詞の意識

『君の名は。』では固有名詞「口噛み酒」が何度か出てくる。

表3 口噛み酒の登場場面と翻訳

シーン	韓国語翻訳	時間
シーン9	구치카마자케 【クチカミザケ】	00:15:41
シーン9	무녀의 입술 〔巫女の口酒〕	00:16:37
	무녀의 입술 〔巫女の唇〕	
シーン21	씹어 만든 술 〔噛んで作った酒〕	00:36:25
シーン37	씹어 만든 술 〔噛んで作った酒〕	01:45:50

映画開始 15 分 41 秒後に出てくる「구치카마자케【クチカミザケ】」と 16 分 37 秒に出てくる「무녀의 입 술 (巫女の口酒)」は 1 分も離れてないのに異なる言葉で翻訳されている。また、「무녀의 입 술 (巫女の口酒)」の 20 分後である 36 分 25 秒にはさらに異なる「짚어 만든 술 (囓んで作った酒)」を「口囓み酒」に当てている。「짚어 만든 술 (囓んで作った酒)」は直訳に近い翻訳であるが「무녀의 입 술 (巫女の口酒)」とは乖離が大きく、何らかの共通性が必要ではなかったかと思われる。16 分 37 秒の「무녀의 입 술 (巫女の口酒)」を「입 술 (口酒)」にせず「짚어 만든 술 (囓んで作った酒)」にし共通性をもたらす方法が考えられる。シーン 21 の 1 時間後になるシーン 37 では「짚어 만든 술 (囓んで作った酒)」と同じ言葉を当てているように、共通性は必要である。

さらに、「입 술 (口酒)」はハングルの分かち書きを間違うと「입술 (唇)」になり、実際の字幕でも「口酒」なのか「唇」なのか曖昧な箇所があった。

「口囓み酒」がなぜこのような訳になったのか違和感を覚え調べの中で、次のインタビューを見つけた。^{注11)}

(以下、筆者翻訳)

記者：映画翻訳の際、どのような思いで臨まれるか教えてください。

カン：まず思うのはこの映画を作った人がそれぞれの場面で伝えようとするのを忠実に伝えたいということです。韓国人が韓国語で字幕を読んで理解できるようにしなければなりません。目に入りやすく、でも鑑賞の邪魔をしてはいけません。本来の映画の内容に忠実でありながら観客の理解に役立ちたいです。

(中略)

「君の名は。」では「組紐」「口囓み酒」「結び」のようなとても重要なキーワードが日本語固有名詞で登場します。韓国人の観客に日本語が分かる人が多いとしても、これらが韓国語でしっかり説明できなければいけないという思いがありました。もとの固有名詞を言及しつつ、それが何であるのか台詞の中に説明がありますが、観客に分かってもらえるように工夫しました。

(中略)

「口囓み酒」を毎回異なる表現にしたのは多様性を狙ったからではありません。最初は固有名詞の発音通り、次は台詞で説明があるのでその通り囓み砕いた説明に、その後は一度出てきた固有名詞を覚えていない観客がいることに配慮した翻訳にしました。

インタビューで言及している通りの工夫であるが、観客が初めて接する固有名詞を異なる言

葉で翻訳することは良い工夫と思えない。一定の共通性をもたらせ、原語を知らない観客でも違和感を覚えないようにする工夫も必要と思われる。

4・3 話し言葉と書き言葉の使い分け

字幕と吹き替えて違う翻訳を当てることは1章でも述べたが、相違の主な理由は字幕と吹き替えが持つ性質によるもので、吹き替え翻訳の方が自由度が高いため字幕翻訳より多くの情報を伝える場合見られた。しかし今回の用例収集では書き言葉と話し言葉の使い分けの例が見られた。

[12 司]	原) 昨日はなんか かわいかった 字) 어제는 좀 …/ 귀여웠어 [昨日は ちょっと 可愛かった] 吹) 어제는 좀 귀여웠어 [昨日は ちょっと 可愛かった]
[13 灌]	原) ええ? 字) 허걱? 【ホゴッ】 吹) 에에? 【ええ?】

<例8> シーン 15

「허걱【ホゴッ】」は、インターネット時代にできた新しい感嘆詞である。もとは息を飲み込む擬態語「헉【ホッ】」であり、インターネットのチャットで新しくできた感嘆詞とされている。そのため感嘆詞ではあるがもっぱら書き言葉として使われた。幼いころからインターネットでコミュニケーションを取る20代以下の世代では会話中音声でも허걱【ホゴッ】と発することがあるが、30代以上は허걱【ホゴッ】と発声することに少々抵抗がある。シーン15では字幕は書き言葉の「허걱【ホゴッ】」を吹き替えては韓国語でも予想外のことによる驚きを表す表現である「에에?【ええ?】」にしている。字幕も「에에?【ええ?】」にして遜色はないが「허걱【ホゴッ】」の方が新しい表現としてその驚くさまをよく表せている。

インターネットによって生まれた感嘆詞허걱【ホゴッ】は、流行り廃りが激しいその成り立ちから字幕翻訳に使うことを疑問視することもできるが、90年代にできてから今まで使われており若者は話し言葉でも使っている現状を鑑みると言葉として根ざしていると言えるため、流行りに便乗した選択ではないと考える。

5 まとめ

過去5年間で多くの韓国観客が見たアニメーション映画から二作品を対象に翻訳用例を収集し全体的な翻訳方法と翻訳上の工夫の二つに分けて考察を行った。

翻訳法全般においては映画翻訳に見られる追加、意識、省略、敬語にかかわる追加が見られた。これらの翻訳法は特筆するようなものではなく、映画翻訳、広くは日本語の韓国語翻訳でよく見られる翻訳法であった。

翻訳上の工夫はまず、言葉を辞書上の意味だけでなく、その言葉で伝えようとする映画の内容・実際の使い方に合わせた様々な表現で翻訳することで辞書上の意味だけでは伝えきれない情報を観客に伝えようとする工夫が挙げられる。このような意識は観客の理解を助けるものである。

次に、固有名詞の意識があった。固有名詞は他の言葉より翻訳上の工夫を要するもので、原音を必要とするか、噛み砕いて意識するとすればどのように噛み砕くのか、翻訳者は難しい選択をしなければならない。今回の用例収集で得られた翻訳例は統一性に乏しく、固有名詞が出る時間の間隔も考慮すべき例だった。

書き言葉と話し言葉の使い分けの工夫があった例は興味深かった。ネット時代に生まれた新しい感嘆詞は字幕に適していて、内容伝達にも効果的だった。

今回の用例収集は同一監督の同一翻訳者からという結果となったが、このことは他のアニメーション映画がテレビアニメの劇場版であったためである。収集範囲をテレビアニメの劇場版に広げてもシリーズ作品となるため翻訳者は限られていることが予想される。このような状況では翻訳法の分析がジャンルではなく翻訳者の特徴となることが懸念される。本研究は日韓映像翻訳研究の一環として進めているため、さらに多様な翻訳例を収集できるよう調査範囲を広げなければならない。翻訳例をさらに増加し日韓翻訳研究及び映像翻訳研究として発展させたい。

参考文献

- (1) 黄達起：韓国における日本大衆文化の受入—1990年代以降の日本映画を中心に—, 桃山学院大学統合研究所紀要, 32 (3), p49, 2007
- (2) KOBIS 국가별 점유율 [映画館入場券統合電算網 国家別占有率]
<https://www.kobis.or.kr/kobis/business/stat/them/findNationalityShareList.do>
- (3) 金銀英：字幕翻訳に見られる諸問題—映画の日本語・韓国語翻訳の場合—, 下関短期大学紀要, 40, pp1-12, 2021
- (4) モナ・ベイカー他：『翻訳研究のキーワード』, 研究社, 2013
- (5) 梁瀬みき：字幕と吹き替えの比較, 日本文学 (東京女子大学), 109, pp.127-143, 2013

- (6) KOBIS 연도별 박스오피스 [映画館入場券統合電算網 年度別興行収入]
<https://www.kobis.or.kr/kobis/business/stat/them/findNationalityShareList.do>
- (7) 金銀英：字幕と吹き替えの翻訳傾向—韓国映画の日本翻訳を中心に—, 下関短期大学紀要, 39,
pp1-13, 2020
- (8) 総務省「電波監視システムの概要」 <https://www.soumu.go.jp/soutsu/kanto/re/system/>
- (9) 중앙전파관리소「업무안내/전파감시」(中央電波監理所「業務案内/電波監視」)
<https://www.crms.go.kr/lay1/S1T71C72/contents.do>
- (10) 베테랑 영화 번역가 강민하가 말하는 '너의 이름은.' 자막 작업 (ベテラン 映画翻訳家 カン・
ミナが語る '君の名は。' 字幕作業) : 게임 포커스「뉴스센터 / 인터뷰」
<http://gamefocus.co.kr/detail.php?number=66733>
- (11) 前掲注 (10)