

エンターテイメントを翻訳するということ

Marcus Wehner

みなさん、きょうはお忙しい中、お集まりいただきとても光栄に思います。

改めて紹介させてください。Marcus Wehnerと申します。

ほくの名前がカタカナ表記される時、じつに、いろいろな書き方があります。今回の講演用のチラシのように「マルクス」であったり、「ル」を省いて「マークス」であったり、「マルコス」と書かれたり、様々です。マルコスだと、マルコス大統領になってしまうので、個人的にはちょっといやなんですけどね。なかでも、とくに印象深かったのが、日本人である友人に電話をかけ、本人が不在のため、かれの父親に伝言を頼んだときです。世代がちがうこともあって、カタカナに弱いせいでしょうか、あせていたせいでしょうか、後ほど友人から電話がかかってきたときに、その父親が、かれに残したメモでは、カタカナで「マ」、「一」で母音をのばして、「クス」の部分はローマ字のXになっていたそうです。それにはさすがに、戸惑いながらも二人で笑ってしまいました。基本的に、ほくの名前はCで書かれているため、ラテン語になります。ドイツ語にも、同じ名前が存在しますが、CではなくKでつづります。いままでは、ラテン語は死語ですが、Cでのつづりは主に英語でつかわれています。したがって、厳密に言えば、ドイツ語のMarcusという発音も間違っています。本来ならば、英語の発音であるべきです。もちろん、日常では、まったく気にもしません、出欠の確認や、あまり交流のない人とメールなどをする場合、間違いなくKで書かれます。みなさんは、ほくを呼ぶときは「マーカス」と呼んでください。「さん」付けじゃなくていいです。「君」もいりません、そのまま呼び捨てで呼んでください。

ほくは現在、ボン大学の日本学部にも所属している現役大学生です。ですから、みなさんと同じ立場ですので、のちほど設定されている質問コ

ナーのときだけでなく、ほくの表現が曖昧だったり、わかりにくいところがあれば、講演中でもかまいませんので、気軽に質問をしてください。

本来は、今回の講演をドイツ語の単語を多少、混ぜ合わせながら、基本的には、日本語でおこなおうと予定していました。ただ、この演説がお粗末ながら、実際に教材として、つかわれることを知らされ、森先生に、どうにか、日本語とドイツ語、半々ずつできないかと頼まれ、このように日本語とドイツ語を交互にこの発表をおこなうことになりました。ただ、ほくは、なにかを教える立場でもないので、今回のお話を翻訳の授業にするつもりはありません。内容はドイツ語と日本語、さほど異なりませんが、表現などは意図的に変えている箇所もあります。

さて、なぜ学生という本業をもちながら、スクエアで仕事をしているのか、こういう仕事にどうありつけたのか、その経緯について、まずは話していきたいと思います。

そもそも、ほくが大学で専攻してるのは、ボン大学日本学科で2年くらいまえに、あたらしく導入された学科で、正式にはRegionalwissenschaften Japanといます。日本語に直しますと、「日本地域研究」になります。「日本学」、ドイツ語ではJapanologieと称していますが、その日本学は卒業するのに非常に時間がかかるのですが、「日本地域研究」はより短い習得時間と少ない単位数で、大学院修士課程まで修めなくてはいけないJapanologieよりも早く卒業できる学科の必要性から、2年ほどまえに、あたらしく導入されました。

したがって、ほくの場合、Diplom (学部卒業)で卒業します。学部内ではそのため、すこし差別的な言い方もされます。というのは、人文科学という立場からは、学部卒業は修士卒業よりはるかに劣っているとみなされるからです。Magister (修士課程)まで専攻している学生たちは、自称「学者」です。そのため、副専攻として、ふたつの追加科目の選択が義務付けられています。たとえば、経済と社会であったり、政治と法学であったり。これに対して、Regionalwissenschaftler 地域研究者はひとつの科目で済みます。ちなみに、ほくは、社会学を副専攻にしています。認識にそこまで落差があるのなら、なぜ、日本地域研究なんぞを選

択するのか、疑問に思う人もいるでしょう。日本地域研究の最大の売りは、その実用性です。講義では発表やプレゼンテーションをしたり、論文は書きませんが、期末には怖い口頭試験がまっています。そのため、学者のように研究をしていくというよりは、すでにある知識を吸収し、いかに、それを実践で活用できるかが大事とされています。ちなみに、自然科学の場合、MagisterとDiplomの価値はさきほど述べたのと、まったく逆なのですけれど。

学生であるほくが、なぜスクエアというゲーム会社で仕事をしているかということ、大学の友人から人材募集の話を目にしたのが、そのきっかけです。最初に手がけたゲームが『サガ・フロンティア2』というRPG（ロールプレイングゲーム）でした。ほくは外注翻訳者であるため、不定期にしかオファーがきませんが、これまで『ベイグラント・ストーリー』や『ファイナルファンタジーシリーズ』などのゲームソフトをドイツ語に移植するという仕事をしてきました。業界ではこれを「ローカライズ」と呼んでいます。現在、これと平行して、日本ではおなじみの江川達也氏のコミック『ゴールデンボーイ』を、ドイツの出版社 Carlsen で翻訳しています。こちらは、バイト感覚でメールで応募しました。

そもそも、翻訳をはじめたのは、経済的に自立したいという強い気持ちがあったからです。横浜にあるドイツ学園を卒業し、ドイツへ帰国したのちに、ある程度安定した収入を得ることができる仕事を探していました。そこで、翻訳や通訳が割りのいい仕事だったので、その方面に進んでいったのです。言い方をかえれば、怠け者であるほくは、新しいことをせず、楽な道を選択したといえるかもしれません。

スクエアでの仕事を引き受けるまでは、契約書やアンケート、市場調査やパンフレットなどが主な翻訳依頼の内容でした。独和および和独の翻訳者は、たとえば、英和・和英の翻訳者の方と比較しますと、圧倒的に数が少ないのです。つまり、競争率が低く、翻訳を依頼するほうにとっても、技量のある翻訳者を探すのに苦労するだけでなく、翻訳の質が低くても、とりあえず、それで満足していくしかない、泣き寝入りにちかい状況に陥ることも少なくありません。それ以上の質の向上をなかなか期待できないし、要求もできないのが実情といったところです。もち

ろん、自分が手がけた翻訳には、ある程度の自身はもっていますが、仕事の機会が多いというのは、需要と供給のアンバランスから得している部分もあると思います。

みなさんの中には、すでに翻訳を手がけた方もいらっしゃるかもしれませんが、翻訳の際にどういった問題に遭遇するのか、どうすれば質の良い翻訳を提出できるのか、こうした諸問題に関して勉強できる学科があります。それが翻訳学です。翻訳を学問としてとらえ、その観点から分析していく学問です。あまりドライな話をするのは退屈なので、手短かにまとめますが、翻訳学というものに、すこし触れたいと思います。みなさんが翻訳するときの予備知識として、とらえてください。

まず、一般には「翻訳」Übersetzenと「通訳」Dolmetschenという部類があり、それらを区別しています。「翻訳」とは要するに、原文の存在を元に訳文を作成し、それを製品として売りだすわけです。「通訳」は、口頭で受けて言葉を的確にべつの言語に置換し、それをやはり口頭で相手につたえる。これが一般の翻訳と通訳との差異であり、その捉え方だと思います。しかし、この定義だと、ある演説をテープで聴き、それを元に訳文をつくった場合、あるいは、新聞記事を口頭で訳した場合、それは通訳になるのか、翻訳になるのか、かなり曖昧になってしまいます。それを回避するために、翻訳学では伝達方法という観点からではなく、後々、修正できるか否か、で区別をしています。それを大きくTranslation（いわゆるトランスレーション）と称しています。ひとつのTranslat（ある言語からある言語への変換作業）は文書翻訳であっても、口頭での訳であっても、Translatです。ただ、やはり口頭であるか、文書であるか区別をする必要はあるので、さきほども言いましたように、どう伝達するかではなく、訳をしたあとに、訂正や修正がきくかで、区別しています。当然、口頭で行った訳は、3年後に訂正するのはむずかしい、というかもはや不可能です。もう言ってしまったわけなので、もし、それがその時点で間違っていれば、一生誤りをおかしたという経歴が残るわけです。逆に文書であれば何年経っても、あとからいくらでも、編集や修正を加えられます。

実際に翻訳作業を開始する際に、原文を重視していくのか、あるいは目的語を重視していくのかをまず、考えなくてはなりません。原文を完全に無視しても被害がでないケースがあります。それをドイツ語で *funktionales Übersetzen* (機能的翻訳) と呼んでいます。たとえば、マニュアルなどがそうです。原文になにがどう書いてであろうと、結局のところ、その機械などの使い方がわかればいいわけですから、元の文書にそれほど忠実であるという必要はありません。原文重視の場合、それは直訳を意味するわけではありませんが、理想が 1 : 1 のトランスレーションです。つまり、原文にある単語が目的語にも存在し、その意味も第二義的な定義、つまりニュアンスもが同一であれば、作業の負担も軽減されます。ぼくの個人的体験では、運良く、こういう仕事に出会ったことはいままでほとんどありません。たいていは、1 : 2 ~ 3、目的語に複数の言い方があったり、最悪なのが、1 : 0、つまりその言葉が目的語には存在しない状況だったのです。

現在翻訳中の江川達也氏のコミックにおいて、第 6 巻目に「かっぱの王国」の話が登場します。河童が日本以外の国にも存在するかどうかわかりませんが、少なくともドイツに河童はいません。架空の生物なので、ドイツにも存在する、似たような生き物に置き換えれば、すんなりこの問題は解決できるはずですが、しかし、これはコミックなので、当然ながら、絵を観た時点で、この解決策は無意味になってしまいます。こういう場合の解決策としては、仕方なく、説明文を付け加えるしかありません。説明を加えるというのは、新しい情報を読者に提供するわけですから、より日本のことを知ってもらいたいという意向は充足させることはできますが、基本的には説明が多ければ、雰囲気や損なう可能性があるだけでなく、読者の読むスピードが妨げられて、読みの快感が失われてしまいます。それゆえ、この方法は、個人的にはあまり好きではありません。

ほかにも 1 : 1 のトランスレーションが困難な例があります。今度はドイツ語から日本語へ、と考えてみましょう。ドイツ語の小説などで、*mein Bruder* や *meine Schwester* とでてきたら、みなさんはそれをどう訳しますか。それを弟にするのか、兄にするのか、妹にするのか、姉にするのか、これも判断の仕方に困惑してしまう例です。ただ、日本語

は便利な漢字があるわけですから、兄に弟と書いて、「きょうだい」と読めます。では、Geschwisterと書いてあったら、どうしましょう。性別の区別はできないため、ここはやはり、ひらがな表記を余儀なくさせていただきます。

さきほどの翻訳学の話に戻します。翻訳学で勉強したものが実用性があるのかという質問には、ハッキリした答えを出すのは、非常に困難です。というのも、実際、翻訳しているときに、この学門領域全体で論じられている、翻訳の諸理論を勘案しながら、翻訳をしているわけではありませんから。ただ、依頼主になぜ、これをこのように翻訳したのかと訊ねられたとき、理屈がまったくないと困ります。説得力のある説明をできるという意味では、翻訳理論は役に立つかもしれません。しかし、プロとして仕事している以上、一度、失敗してしまうと、おなじ依頼主からの依頼はもう2度と来ないかもしれません。

和独の場合、とくにそう思います。日本語には存在していながら、ドイツ語にはない言葉、翻訳不可能な言葉が非常に数多くあります。このために、袋小路に陥ることがしばしばありました。たとえば、「くれぐれも」は日本語ではよく使いますが、単語そのものがドイツ語には存在しないし、翻訳不可能です。文書の中で使われていれば、意味を伝えられますが、単語単位ではドイツ語にするのは、おそらく無理でしょう。たとえば、ゲームソフトで一度、つぎのような場面がありました。RPGではよくありますが、主人公のキャラクターが仲間に話しかけると、話しかけられたキャラクターは応答の内容が選択肢として表示されます。ある会話で、仲間の少女のことを表現した言葉として「箱入り娘」という選択肢が表示されるのですが、こういうのも困難です。なにしろ、おもしろおかしいシーンの演出のかかわるセリフですから、当然、とまどいました。しかし、こうした場合こそ、依頼元の照会に対して、こちら側である程度の子備知識をもって対応できたら、正当な根拠をもって翻訳したという、こちらの意向をつたえることができます。

ところで、翻訳学の論理がおよそ通用しないのが、ゲームソフトの移植です。ゲームは「訳す」というよりは、海外版に「移植」、いわゆる口

一カライズという言葉で表現されます。一般には、ほとんど単独作業でしかおこなわない翻訳を、開発側と共同作業でおこなうのです。ときおり共同作業をするのは、非常に困難がともないます。というのは、テレビの画面で表示されているゲームのウラでは、複雑なプログラムが流れているからです。当然、プログラムが止まってしまうと、ゲームは動きませんし、欠陥品になります。あたりまえのことですが、プログラム機能を優先させなくてはなりませんので、その分、翻訳には多くの制約がかかってしまいます。その例を後ほど紹介したいと思います。

ほかがいままで、たずさわってきたゲームソフトのすべてがRPGというジャンルです。RPGはロール・プレイング・ゲームの略でして、その名のとおり、主人公のキャラクターや主人公の仲間などをみずからが演じて育てていきながら、ゲームを進めていくものです。プレイヤーは主人公をゲームの中で、数多くの他のキャラクターと会話を交わさせ、情報を得てゲームを進行させていくのです。

さて、ゲーム移植は大きく3つの段階にわかれます。まずは、ゲームスタディーというものからはじまります。次に実際の翻訳作業が開始され、後にモニターという、エラーやバグ修正をおこなう期間が設けられています。RPGの特徴は、多くの分岐点があることです。プレイヤーが選ぶ選択肢によって、ゲームの進行が変わったりもしますので、そのすべてを画面上で確認しておく必要があります。したがって、はじめの段階では、とにかくゲームをプレイします。ゲームをプレイしてお金をもらえる、なんとまあ、おいしい仕事なんだろうと、聞こえるかもしれませんが、仕事として、何度も同じゲームをやるのは苦痛きわまりないときもあるのです。

友人などにも作業内容を説明すると、みな口をそろえて、なんて楽な仕事だと、うらやまれますが、実際にはかなり過酷です。とくに、ぼくはゲーマーではないので、当初はゲームの仕組みや流れを理解するのも苦労しました。どの場面でもどのアイテムを入手できるのか、どの条件を満たせば、どのモンスターが登場し、なにをすれば特定の発言をみられるのか、などなど。とにかくゲームをやりこむ必要があります。隠しエンディングがあった場合には、もうたまったものではありませんでし

た。

現在、『キングダムハーツ』というゲームソフトの翻訳のお手伝いをさせてもらっていますが、このゲームのように、ディズニーという、個性あるキャラを売ることで商売している巨大企業が関与しますと、キャラクターライゼーションなども、容易ではありません。「Donaldはこんな話し方をしない!」「Goofyの言葉遣いが不相当だ!」といったクレームをつけられたりします。けれども、こういう批判をされると、こちらだって文句のひとつもこぼしたくなります。それでは、なぜアヒルが人間の言葉話して、人間であるターザンが言葉を話せないのか、同じ犬でありながら、なぜGoofyは二足歩行で言葉が話せて、プルトはそれができないのかと、そもそもなぜ、ネズミが手袋をしているのでしょうか。ですが、ここでそんな上げ足をとっても始まりません。

ゲームを理解する上で、ゲームスタディーをするべき、もうひとつの大事な要因があります。それは人称代名詞の存在です。これはドイツ語では不可欠です。日本語からドイツ語への変換に際しては、この辺の事情はかなり重要です。たとえば、欧州言語のなかで、このことは英語ではそれほど問題にはなりませんし、また日本語で交わす会話でも、人称代名詞を使用しなくても、なにも不自然ではありません。日本語ではいちいち使っていたほうがかえって違和感を感じさせるほどです。

ところが残念なことに、ドイツ語は文書そのものが第一人称を使うか、第二人称をつかうかによって、変化していきます。したがって、主人公のキャラクターが誰を相手に、そして何人を相手に話しているのかを把握しておく必要があります。なぜなら、これから続く翻訳作業では、テキストファイルの中で翻訳するため、ステージ単位でファイルが区分されていたとしても、そのファイル内では必ずしも、ゲームで登場する会話の順番が守られていないからです。

開発チームから受領するテキストファイルを開くと、そこにはメッセージが羅列していますが、まったく関連性のないメッセージが続いていると思ってください。翻訳者はその中で、このメッセージはゲームのあの時点で登場することを思い出しながら、翻訳を進めていかなければならないのです。

さきほど説明したように、そのファイルの中で日本語のメッセージが

残されており、それをドイツ語に訳していくのですが、一つ一つの場面を画面上で翻訳作業と平行していきながら、確認するのは膨大な時間がかかるので、最初の段階でできるだけゲームをやり込んで、翻訳作業にとりかかります。

ゲームの翻訳をはじめて、いちばん辛いと実感したのが、文字制限の存在です。一般の翻訳ではあまり気にしなくても、そんなに影響はでないと思います。さきほど一度言及したプログラムの制約とは、まさにこのことを指しています。キャラクターに行動を起こさせるコマンド名や、いわゆる、「技」にあたるものは、日本語は漢字などをつかって、非常に短く抑えられます。漢字がいかに便利であるか、痛感させられました。

そして、漢字をつかうことによって、二つの効果を得られます。ひとつは、短いこと。ゲームではウィンドウの場所が限られているので、なんらかの魔法などを実行したときに、それが一瞬表示されますが、場所を節約できるほかに、短い表示時間の間で、プレイヤーが読む、そして理解し、少なくとも、ある程度意味を読み取ることができます。あたりまえのことをいってるように聞こえるかもしれませんが、実は漢字とローマ字で書かれた言葉、認識の仕方にかかなりの違いがあるのです。一般に日本人が漢字をみるときは、読むのではなく、それをただ見て意味を捉えることができます。言語学などでは、このような文字形体を *piktogramm*、つまり、「絵」と呼んでいます。その反面、ローマ字で書かれた文字は、一文字をみても、意味がわかりません。つまり、単語を読まなくてはならないのです。

話をゲームに戻します。この文字制限というものは、非常にクセモノでした。一概にあらかじめ開発側に決められた文字数に合わせたとしても、問題が解決したともいえないのです。というのは、一文字一文字の持つデータの容量が異なるのと、文字によって取る場所が変わるからです。最も場所をとる文字は大文字の W です。逆にすくないのが、1 だったりします。この仕事をはじめめるまえに、考えたこともありませんでした。1 ピクセルだけでも、字数制限を越えたら、ゲームがハングする恐れもありますので、これは絶対守らなくてはなりません。ただ、たいていの場合、ゲームがまだ開発段階のうちに、ローカライズをはじめめるゆえに、確定した文字制限が、でていなかったりします。そうすると、あ

る程度は推測でやるしかありません。そこで、自分が苦悩して考えた、数々の固有名詞が、ことごとく却下され、泣き寝入りしたことが、よくあります。

いつもながら、苦勞させられるのは、この日本語が欧州言語とくらべて、比較的短いという特質をもっていることです。ただ、技術的な進歩がないわけではありません。最近のゲームソフトですと、フォントを縮小表示させたりできます。つまり、文字数をけずるのではなく、字の大きさを小さくし、その分スペースを確保させる調整が可能になったのです。ただ、あまり小さくしてしまうと、小さすぎて、読み取れなくなるので、やはり限界はあります。

もうひとつ、これに関連しているのが、NTSCからPALへと、環境の変換です。PALに変換した時点でゲームの動きが遅くなり、そのうえゲームを完全にPALに移植するのは手間暇がかかりすぎるため、すべては変換されないのです。ヨーロッパで売られているゲームソフトを少しでも遊んだことのある方にはもうご存知だと思いますが、モニター画面の上と下が切り取られます。ちょうど、映画のときのようなサイズになっているのです。つまり、画面自体が小さくなっているため、吹き出しの大きさも考慮しなくてはならないのです。もちろん、吹き出しも小さくなりますが、ドイツ語にした時点で、日本語よりは場所をとりますので、吹き出しがキャラクターを隠さない程度に抑えておく必要もあります。

この文字制限は、翻訳者の立場からみると、たしかに辛いものがあります。きれいな表現を用いたのに、スペースが足りないため、仕方なく短くせざるを得ない。つねに、妥協していかなくてはなりません。マンガの場合、多少の制限はありますが、ゲームのように厳密かつ絶対ではないので、そのぶん楽なのです。そういうこともあって、最近ではマンガの翻訳のほうが楽しく取り組みます。

あとは、統一性の問題です。同じ固有名詞が何百個というファイルで使われており、翻訳をしながら、ゲームもわかってくるにつれ、よく変更することがあります。そこでひとつを見落とししたりしますと、同じものを指しているのに、違う二つの言葉をあてているから、いわゆるバグ

になります。何度同じファイルを読んでも、バグを発見したりしますと、疑心暗鬼になってきます。そのバグをできるだけ、発売前に潰していくために、三つ目の最後の段階があるわけです。

それをデバッグやモニター期間と呼びます。ここでは、ドイツ語のできるゲーマー達が雇われ、ゲームをプレイし、間違いを発見したら、われわれ翻訳者にそれをレポートにまとめ、報告し、その修正依頼を開発に申告し、修正してもらいます。そして、修正後の状態で再度、画面で確認します。この作業だけで、同じ場面を少なくとも二度は見ておく必要があるのも、大体、ひとつの企画を終えるのに半年かかりますが、毎回足りず、修正しきれない個所が残ります。このデバッグ期間が終了し、発売元あるいは著作権所有者によってゲームが承認された時点で、プロジェクトは終了します。

それでは、コミックはどうなのでしょう？

コミックの場合、ぼくが一番困ったのは、日本語の擬音語の豊富さです。しかも、その擬音語が普段の日常会話で使われているだけに、馴染みがあります。ドイツ語の日常会話では、あまり擬音語をつかいません。出版者からは、とりあえず日本語で書いてあるものをすべて訳すように、と指示がでていたので、擬音語を訳さないわけにはいきませんでしたし、訳したほうがより面白さを引き出せるんじゃないかと思い、結局のところ、自分で作ってしまいました。というのも、参考までに、ほかの方が翻訳されたコミックをみましても、普段はあまり聞かない、または定着していないドイツ語の擬音語や造語が多く混ざっていたので、真似て作ってみたのです。ゲームソフトの翻訳とはちがいで、翻訳者の仕事は翻訳を締め切りまでに提出すれば、そこで終わります。ゲームソフトと大きくちがうのは、訳文が手元を離れた時点で、発言権や最終決定権は編集者にわたるところです。ゲームソフトの場合、どこまでいっても最後の決定権は翻訳者にあるのです。こういう事情のために、コミックの場合、実際に自分が提出した翻訳がどこまで使われていて、どこまで反映されているのかは、店頭並んだとき、はじめて知ることになるのです。

ところで、ヨーロッパは現在、日本ブームです。ドイツも例外であり

ません。ファッションタトゥー、レストランの内装、とにかく東南アジアを少しでも匂わせるものがあればよいという感覚のようです。そのせいもあって、いろいろなコミックやアニメがドイツに進出しています。もともとスペインやイタリア、フランスでは以前から、そういった傾向がありましたが、なぜかドイツだけは事情が異なっていました。最近になってようやく、コミックやアニメに限らず日本のサブカルチャー関係のものをよくみかけるようになりました。その波に乗って、将来はもうすこし、アカデミックな背景をもつマンガも翻訳してみたいと考えています。たとえば、石ノ森章太郎の『マンガ日本の歴史』などを翻訳してみたいです。日本のマンガは娯楽でありながら、教養も身につけることができるといった面が特色のひとつだと思うのですが、こうした啓蒙的なコミックなら、楽しみつつ日本のことについて勉強してもらえるのではないかという魂胆なのです。これはまだ先の話なので、どうなるかはわかりませんが、分量も長大であるので、訳し甲斐があるのではないかと思う次第です。

きょうはお忙しい中、長い時間お付き合いいただき、ありがとうございます。ご静聴感謝申し上げます。

付記

本稿は、2002年6月18日（火）に行った関西大学2002年度第1回LLドイツ語特別講義『Übersetzen in der Unterhaltungsbranche エンターテインメントを翻訳すること』の発表原稿を加筆訂正したものである。