

2004年度修士論文要旨

1. 細川 裕史 (文学研究科ドイツ文学専攻 [ドイツ語学]) マンガ・コミックにおけるオノマトペの日独比較 —マンガのオノマトペをいかに ドイツ語に翻訳するか?—

1996年以降、ドイツでは日本製コミック(マンガ)がブームになった。それに伴い、日本製コミックをドイツ語へ翻訳するという新たな作業が、必要とされるようになってきた。小説や俳句などの文学作品の翻訳は以前より行われていたが、文字テキストと図像テキストとの混合体であるコミック・テキストにおいては、文字テキストのみで構成される小説や俳句などとは違い、図像テキストとの関連を視野に入れながら文字テキストを翻訳する必要がある。とりわけ、コミックの中で多用されるオノマトペの翻訳に際しては、大きな障害があるとされる。しかし、翻訳に際してこうした問題に学術的な考察が行われる事は少なく、翻訳方法は出版社の営業方針に左右されているというのが現状である。例えば、日本文化に興味を持つ読者を対象としている出版社の翻訳では、日本語オノマトペが未翻訳のまま残されている、など。

本論では、理想的な翻訳方法の発見を目的としたものである。まず、日本語オノマトペと比較しながらドイツ語オノマトペそのものを考察し、語彙レベルにおける翻訳の問題を指摘する。次に、語彙レベルからより視野を広げ、実際に翻訳刊行されている日本製コミックのドイツ語訳を対象に、図像テキストと関連したオノマトペ翻訳の問題について指摘する。そして、それらの問題を踏まえた上で、実際にドイツ人を対象としたアンケート調査を行う事によって、理想的なオノマトペ翻訳方法を探る。

ドイツ語オノマトペの特徴は、音模倣によるオノマトペ(擬音語・擬声語)が主体であり、連続で使用される際の母音交替などオノマトペそ

のもののリズムカルさが重要視されている点である。また、日本語オノマトペの翻訳に際して着目すべき点は、動詞の語幹を用いてオノマトペと同様に作用する語彙が自由に造語でき(動詞語幹オノマトペ)、音模倣によらないオノマトペ(擬態語・擬情語)も表現できること。さらに、ドイツ語へのコミック翻訳の歴史を見ると、アメリカ製コミックの翻訳が行われるようになった際に大量の英語オノマトペが、ドイツ語ふう書き換えられて、あるいはそのままの形でドイツ語に取り込まれた点に注目しなければならない。

翻訳コミックにおいては、対応するドイツ語オノマトペがあるなしに関わらず、原本にあった日本語オノマトペが省略される例が多い。これには、ドイツ語に対応するオノマトペがあるにも関わらず、コミックのコマの中にそういった語彙を書き込む必要性がない場合(例えば、日本語オノマトペが表現している情報が、すでに図像テキストによって表現されている場合など)、あるいは対応するドイツ語オノマトペが一般的でない場合などがある。例えば、ドイツ語においては擬態語や擬情語にあたるオノマトペは造語できるが、一般的ではない。

さらに、語彙や図像の問題だけでなく、慣れ親しんだコミックのコマの構図というものが問題になってくる。一般的に、ドイツ製のコミックにはオノマトペの表記が少なく構図も簡潔なものが多いが、日本製のコミックはオノマトペの表記が多く構図も複雑なものが多い。その結果、日本製コミックをそのまま翻訳した場合、語彙も構図も適切に翻訳してあるにもかかわらず、読者であるドイツ人の目には不自然な訳に映ってしまう可能性がある。

以上のような考察を踏まえ、ドイツ人にとって自然でありかつ日本語オノマトペが持っていた情報が正確に伝わる訳を探る事を目的に、ドイツ人学生を対象としたアンケート調査を行った。それは、ドイツ語にはない擬情語である「ヒヤリ」をどのような語彙で表現できるかを、選択肢から選ばせるものである。アンケートの結果、「ヒヤリ」を表現するために“Schauder”という動詞語幹オノマトペを用いると応えた被験者が4割近くにもなった。しかし、一方で、被験者が選択肢からではなく自ら回答を考えた場合、「ヒヤリ」のもつ情報が伝わらないにも関わらず、ほとんどが擬声語を挙げた。つまり、対応するドイツ語オノマトペのな

い日本語オノマトペの翻訳には動詞語幹オノマトペが支持されうるが、日本語オノマトペの持つ情報が重要でない場合には、ドイツ人にとって自然なオノマトペである擬音語・擬声語に置換するのがふさわしいといえるのではないだろうか。

日本語オノマトペにおける擬態語や擬情語のように、ドイツ語には本来存在しなかった語彙がドイツ語に取り入れられる際、まずは第一段階として本論で紹介した動詞語幹オノマトペのような造語がドイツ語に現れ、その後、ドイツ語に取り入れられていくのではないだろうか。そうした意味で、オノマトペの翻訳に関する研究は、言語変化の実態を探る研究にもつながるといえるだろう。

2. 森本 真理子 (文学研究科ドイツ文学専攻 [ドイツ語学]) 『たくらみと恋』におけるAnredeの考察

私たちは、日頃の会話の中で無意識に多用しているものがある。それがAnredeである。Anredeは、会話を行う話者間の会話における関係を規定するという大きな役割を担っている。お互いが、どのようなAnredeを用いるかで、その会話の中味が全く異なったものにもなりうる。言語学の中では大変小さな存在でしかないAnredeであるが、会話でも大変重要な意味を持っている。歴史的に見てみると、Anredeが最も多種多様に用いられていたのが18世紀である。18世紀は現代以上に社会階層がはっきりとしていた時代である。そのため、会話が遂行される時、自分と相手との立場や身分といったものをはっきりさせた上で行われることが求められていた。そんな時代背景で、Anredeはどのように選択されていたのであろうか。それを解明するため、シラーの『市民悲劇 たくらみと恋』を用い、当時のAnredeの使用を観察することにする。

『たくらみと恋』におけるAnredeを見てみると、同一話者が同一の聞き手に対するAnredeでも、異なるものを用いる場面(スタイルシフト)が観察された。スタイルシフトにはどのような意味が含まれているのであろうか。とりわけ呼びかけの中でも、呼称代名詞(Anrede Pronomen) du—Sie間の選択、du—Er間の選択が意味を持っているようである。一

般にduを用いるのは、話者間の親密さを表す。そうでない場合にSieを用いることが多い。しかし、同一話者の同一の聞き手に対するものにおけるこの選択は、単純な二分法では説明ができない。これを解くキーワードとなるのが話者間の心理的距離である。話者が聞き手に対し心理的に近いと感じているときにduが選択され、その反対に遠いと感じるときSieが選択される。また、du—Er間の選択でも同様のことが言える。Erは目上の者が目下のものに使う呼称代名詞で、duよりは丁寧であるとされている。そうすると、目上の者が目下のものに対し心理的に近さを感じる時duを、遠いと感じるときにErが用いられる。さらには、この呼称代名詞の心理的距離を表すという性質を巧みに利用し、話者が聞き手に対し「距離を縮めたい」、「距離を置きたい」という意思を表すことができる。また、その話者の意思を受け取った聞き手が、どのような呼称代名詞を用いて返答するかということで、話者間の心理的な駆け引きがなされている。

この様に、Anredeは話者間の関係を規定し、さらには話者の心理を暗にほのめかしているといえる。社会的な枠組みが厳格であった18世紀においてAnredeは会話をする上で非常に重要な役割を担っていたといえよう。

3. 溝井裕一（文学研究科ドイツ文学専攻 [ドイツ文化]） よみがえるファウスト

—ファウスト民衆本にみられる、
前キリスト教的世界観について—

魔法や魔術というものは、ヨーロッパのメルヒェンや伝説によく登場する。メルヒェンのなかでは、主人公たちは魔法を使うことで通常不可能であるはずの脱出を可能にしたり、敵を倒したりする。ドイツの伝説では、しばしば魔女が魔術を使って自ら動物へ変身したり、人を動物に変えたりする。

そして16世紀に出版されたファウスト民衆本は、魔術を抜きにして語れない。というのも、この物語の主人公は他ならぬ魔術師ファウストだ

からである。

実在したファウスト博士については、あまり詳しいことが知られていないが、おそらく 1460 年～1541 年の間に生きていたのではないかとされている。彼の死後、1587 年に作者不詳の『ヨーハン・ファウスト博士の物語』(„Historia von D. Johann Fausten, dem weitbeschreyten Zauberer vnd Schwarzkünstler“)、俗にいうファウスト民衆本がフランクフルト・アム・マインで出版された。この本の作者は、巷に広がっていたファウスト博士に関する伝説を集め、一冊の本に仕立てあげたと考えられている。当時、この本は非常な人気を博し、その後 11 年間にわたり 22 版を重ねた。

ルネサンス時代に、中世のあいだ禁じられていた魔術が復活したことはよく知られている。以前私は、ファウスト民衆本に登場する魔術が、もとは地中海やオリエントから由来したものであるとだけ考えていた。なぜなら民衆本のファウスト博士の能力や性格は、地中海の有名な魔術師、シモン・マグスのそれとよく似ていたからである。したがって、ファウストのおこなった魔術を、古くからドイツ語圏にいたケルト人やゲルマン人の伝承や世界観の視点から観察することは考えていなかった。

だが、ファウスト民衆本に出てくる魔術の研究が進むにつれ、ファウストがおこなう魔術のいくつかは、地中海やオリエント地方の世界観のみならず、アルプス以北のヨーロッパに広がるアニミズム的信仰や自然観とも密接なかわりがあることに気づかされた。

ドイツの民俗学者であるルッツ・レーリッヒは、民間伝承の研究で興味深い事実を発見している。彼の著書„Märchen und Wirklichkeit“ (1979) のなかで、レーリッヒはグリムのメルヒェンに見られるさまざまな「魔法」を、古代の神話、未開民族の信仰、そして世界中の異なる地域の民間伝承の視点から分析した。そして彼は、一見ファンタジーの産物にすぎないと思われるメルヒェンの「魔法」が、実は古代の世界観や自然観と密接にかかわっていると結論している。

私はこの修士論文のなかで、レーリッヒの研究法をファウスト民衆本の魔術の研究に当てはめることにした。ファウストの魔術の裏にある考え方を、古代ケルト人やゲルマン人の伝承、未開民族や狩猟民族の世界観、そしてドイツの民間信仰などの視点から探ったのである。その結果、

16世紀のファウスト博士の魔術は、北欧のアニミズム的世界観に強い影響を受けていることが確認された。

修士論文の第1章では、私はまずファウスト民衆本のあらすじを紹介している。第2章のテーマは、ファウスト民衆本における、人と動物の関係である。民衆本では、悪魔はしばしば動物の姿をして魔術師ファウストの前に姿を現す。悪魔たちが変身できるのは主に鹿、牛、蛇、竜などである。この章では、特定の動物が悪魔化されている背後には、ケルト人などに見られる動物崇拝がひそんでいとみて検証を試みた。

第3章では、人間の動物への変身がテーマである。ファウスト民衆本のある魔術譚では、ファウスト博士は動物の姿に変身するが、別の話では、彼は他の人間の頭に動物の角を生やす。ルッツ・レーリッヒは、動物への変身のモチーフには古代の自然観が隠れていると指摘している。古代の自然観において、人と動物とのあいだにある境界線は現在ほど明確ではなかった。そのため人が動物の姿に変わるには、必ずしも魔術的能力が必要とされるわけではなく、自然に起こりうることとして信じられていたという。この章で私は、古代ケルト人やゲルマン人の動物への変身に対する考え方を調べ、それが後のファウスト伝説にどれほど影響を与えているかを分析した。

そして第4章では、ファウスト民衆本の魔術における、人と植物の関係がテーマとなる。ファウスト民衆本のある魔術譚にて、百合が（ファウストとはまた別の）魔術師と生き死にを共にする存在として描かれている。その話では、魔術師がたとえ首を斬り落とされても、彼が咲かせた百合が生きている限り、彼が死ぬことはない。百合がファウストによって傷つけられたとき、はじめてその魔術師は命を落とすのである。

こうした百合の特徴は、ファウスト民衆本のみならず、他のドイツの伝説やメルヒェンにもうかがえる。第4章では、この百合の役割に、人と植物に関するアニミズム的世界観が影響しているかどうかを確かめた。

修士論文の最後の章では、「ファウストの復活」が重要なテーマとしてとりあげられている。民衆本では、ファウストは契約の期限が切れたとき、悪魔によって無残な死を遂げる。

だが、マウルブロンに伝わる伝説では、ファウストの死は違った形で

描かれている。それによると、ファウストは死んだだけでなく、そのあと復活しているのである。伝説によれば、下男がファウストの死体を刀で斬り刻み、たらいのなかに押し込んで暖炉の後ろに置くと、魔術師はみごとに再生する。

この話は一見したところ、ただの空想物語である。しかしこれは死に関する、狩猟民族の考え方と共通しているところがある。多くの狩猟民族では、死んだ動物や人間は、再びその骨から復活することができると思われているという。このような考え方はグリムのメルヒェンでもしばしば見出されるし、ギリシア神話やシャーマニズムでも見受けられる。古代のケルト人やゲルマン人もまた、死者は一度地下世界に降り、そこで再びよみがえるのを待つと信じていた。特にケルト人の伝える、死者を復活させる大釜の話は、マウルブロンのファウスト伝説と大変類似している。ファウストが悪魔と結託しておこなう再生魔術には、彼らの死生観が影響を与えているのではないだろうか。

民衆本でファウストのおこなう魔術には実に多様な要素が入り込んでおり、それらすべてを一括して古代ケルト人やゲルマン人の自然観にかかわるものとすることはできない。しかしそのうちのいくつかは、彼らの考え方から強い影響を受けているのはまちがいない。今後はドイツを含むヨーロッパの魔術を研究するに際して、ケルト人やゲルマン人の信仰や世界観の影響を考察する必要があるだろう。

付記：以上のほか、大野賢馬エリック氏が「日・独における笑いの文化差」という論題の修士論文を提出されている。