

言語と文化のニュアンスの翻訳 Translating the Nuances of Language and Culture

高本ゆうと Yuto Takamoto

82-373: Structure of the Japanese Language

1. 始めに

僕のプロジェクトのトピックは日本の人気ゲームシリーズ、「超次元ゲームネプテューヌ」の英語と日本語の翻訳の違いを比較する。このトピックを選んだ理由はこのゲームシリーズの英語訳はすごくよくできていると思うからだ。プロジェクトのトピックにしてなぜ僕はこう思うかを解析したい。資料として使うのはゲーム内から同じシーケンスから元の日本語と翻訳された英語を使って比較する。意味の違いは多分ネットカルチャーも翻訳に含めてゲームのニュアンスがすごくよくつかめているからいい翻訳に感じると思う。

2. 1. 日本語の違いのデータの分類

文は二つのセクションにわけよう。

A) 「おう、そこのキミたち。ちよつといいかな？」

「You folks there. Hello. Can I speak with you for a moment?」

B) 「あなたたちは魔王ユニテスご存知ですか？」

「Do you folks believe in Overlord Momus?」

「ユミニテス？」

「Mammary」

「いえ、ユミニテスですよ。」

「No, Momus.」

「魔王ユミニテスね。。。は私は初めて聞いたけど。。。コンパは知ってる？」

「Overlord Mammary? Never heard of it before • ave you, Compa?」

「だからユミニテスですからね。ユ・ニ・ミ・テ・ス。」

「Um. Momus. M-O-M-U-S.」

「私も「バルソミッコス」さんなんて魔王さんは知らないです。」

「I 致 never heard of Overload Mustard before either.」

「いえ、あんた絶対わざとでしょ？もはや「み」と「す」しか合っていないよ？」

「I don't know where to start • hat 痴 M-O-M-U-S. And it's 痴 徹 verlord"」

まずはAを見てみよう。ゲーム内での会話を見ると日英の文法や構造の違いがわかります。例えばこの文を例と使う。「おう、そこのキミたち。ちょっといいかな？」英語はこう翻訳されている。「You folks there. Hello. Can I speak with you for a moment?」この文だけで何個かの違いが見える。まずわかる違いは多分後半の「ちょっといいかな？」と「Can I speak with you for a moment?」の違いである。この二つの文を見ると英語の方が主語、動詞、目的語の三つが揃っている。だが日本語を見るとこの三つの言葉はない。だが意味は同じであり、日本語の方

を聞いても言葉が少ないわりにはよくわかる。これは日本語のコンテキストで分かるポイントが見える。日本語の文を根本的に分けると本当は「いいかな？」しか残らない。これを英語にそのまま翻訳すると多分「Is it good?」になるだろう。だがこれだけではもちろん英語では意味がわからないだろう。次には英語の文には「Hello.」が入れられている。日本語では「こんにちは」や挨拶言葉は特に入っていない。だがこれはニュアンス的にあると思う。日本語では「おう、そこのキミたち。」だけでなんとなく友好的な気分がする。これは多分「おう」が入っているからだろう。だが英語の「You folks there.」だけではそういうニュアンスがない。このため、英語の文には「Hello.」と入れたんだと思う。これも文化的な違いとも言えるだろう。簡単にいうとこれは知らない人たちの話し方にも関係する。

次はBを見て言語的、または文化的な違いを示そう。まずはこの文を見ると翻訳の意味は元の文と随分違うことが分かる。例としては一番最後の文を見ると文は完全に違う内容となっている。だがこの翻訳は間違えてはいないと思う。これはなぜかという前文、もしくはこの会話自体の流れと感覚を正しく翻訳しているからだとおもう。これはやはり言語自体の違いと文化的な違いによっての影響であるだろう。まずはBの言語的な違いをみよう。これは具体的にいうと会話の意味は名前の聞き間違いによってのギャグである。ということは聞き間違いの言葉と間違っている言葉によってギャグが作られているということである。つまりそのままこの会話は英語になおすと文の意味が失われるだろう。このため、文は言語的な制限によって少し変わって翻訳が必要になる。

C) 終わりに

日本語と英語の間では文法的、言語的そして文化的な違いがある。この違いは英語の主語、動詞、目的語の必要とされている文構造や日本語のコンテキストによって分かる会話構造がある。文法的な違い以外にも言語的な違いもある。こういう違いはだいたいギャグやことわざ、または日本語の言語に当たって使えるポイントが浮かぶこともある。こういう場合は言語的な違いによって英語の翻訳にはクリエイティブな翻訳を入れないといけなくなる。または文化的な違いもある。

こういうのはそのままの言葉を全部翻訳しても文法てきにはあっているかもしれないがニュアンス的や意味自体の点では「正しくない」文になる場合のことである。こういう時は文を少し変えることが必要となる。

データ出典

超次元ゲームネプテューヌ Mk.I