

大学教育における映像翻訳と映像リテラシーの有用性についての一考察

A Study on the Effectiveness of Visual Literacy for Audiovisual Translation in University Education

堤 龍一郎

Ryuichiro TSUTSUMI

Abstract

The primary aim of this article is to present a new insight to identify the effectiveness of visual literacy for the process of audiovisual translation (AVT) in university education. In so doing, hypothetically considering visual literacy as a significant factor, this article comprises three stages of principal discussion and demonstration: one, the discussion of problems, definition and theoretical premises; two, theoretical identification of methodological approach and framework binding the idea of AVT model in translation studies and theoretical frameworks and approaches in the field of film studies; three, practical demonstration and analysis of case study examining the actual scene from the film called New Year's Eve (2011). Through the three stages, the article presents the way in which visual literacy could play the key role not only to process AVT but also to reconcile problematic discourse in the process of AVT.

Keywords: audiovisual translation (AVT), textual analysis, film studies, university education

キーワード：映像翻訳、テキスト分析、映画学、大学教育

はじめに

今日大学教育において、翻訳が関連する科目は決して少なくない。また設置されている翻訳関連科目も学術・講義形態のものから実技・演習形態まで多岐にわたっている。⁽¹⁾ しかし、これまでの文芸翻訳や商業翻訳などを対象にした翻訳研究分野にくらべると、メディア翻訳系統の科目として行われる音声映像メディア（映画・テレビ番組など）を対象にした映像翻訳研究はまだ歴史も浅く、更には映像学的見地からのアプローチに関してはまだまだ研究の余地が多く残されているのではないかと考える。⁽²⁾

先ごろ、あるテレビトーク番組で著名な字幕翻訳家がゲストで登場し、自身がかつて字幕翻訳をした映画作品の1シーンを紹介し、字幕翻訳における字数などの制約を受けながらも、そのシーンに登場する人物の英語の台詞をいかに効果的に日本語に字幕翻訳されているのかを解説していた。字数制限を受けて、直訳では45文字あったものが16文字に圧縮された日本語訳が効果的に翻訳されているとする根拠を説明するコメントが「結局はこういう

こと言ってるわけよね…エッセンスを訳すわけ」であった。⁽³⁾ この「エッセンスを訳す」という何を根拠にどのようなアプローチで16文字という字幕に翻訳したのかをシステムティックな理由とともに明示しない曖昧な表現が、そのまま映像翻訳の確立し切れていない方法論的曖昧さを的確に示唆しているように思う。

そこで本稿は、大学教育の一環として映像翻訳を指導・教授する際に映像リテラシーという観点は考慮されるべきであるのか否か、またそれが考慮された場合に、いかにそのリテラシー行為が映像翻訳を学ぶ学習者にとって有用であるのか、あるいは学習者の目標となる翻訳能力を培う上で必要であるかを例証を通して論じ、映像学的見地から考察していく。⁽⁴⁾

1. 問題の所在

筆者は、映像翻訳を通して培う翻訳能力のひとつとして映像テキストを読み書きするリテラシー能力は考慮されて然るべきであると考え。その理由としてまず第一に、メディア内で提示される映像テキスト情報（非言語情報）は、台詞などの言語情報と密接に情報を共有している点である。⁽⁵⁾ また第二に、前述の点が成立している限り、映像テキストを情報として読解・解釈する（コードを受信し再構築する）ことなしには起点言語を目標言語へと翻訳する際に支障が生じるケースが存在するという点である。本稿では考察過程において、この点に着目することとする。つまり、仮に映像テキスト情報（非言語情報）の読解・解釈の考慮をしないと仮定し映像翻訳を試みた場合、言いかえると言語情報のみに依存して映像翻訳を試みた場合に、明らかな障害が顕在化する。よって、本稿では、その問題点が顕在化されるであろうシーンを映画作品『ニューイヤーズ・イブ(2011)』から抽出し、そのシーンにおける特定の台詞をつかまえて映像翻訳を試みた場合に顕在化する障害を事例で例示する。そして顕在化した問題点を解決するひとつの重要な要素となりえるのが映像リテラシーであることを論じ、実証する。

従って、本稿の考察は、映像学研究分野の立場からアプローチするものであるが、映像翻訳研究分野においても、より包括的な二分野間を横断する interdisciplinary 研究領域としての発展の一助となることが望めるのではないかと考える。

2. 映像翻訳の定義

まず、本稿で指す映像翻訳の定義を明らかにしておきたい。日本語で使われる映像翻訳という用語は、学術的な分野では Audiovisual Translation(AVT) や Screen Translation として認知され、実務的な産業界では Visualmedia Translation という商標もある。いずれにせよ各々が実務的、観念的にどのような概念を含んだ翻訳行為を指すのか、あまり判然としていない。⁽⁶⁾ 広範な視聴覚コミュニケーションという概念で分類すると①字幕、②吹替え、③逐次通訳、④同時通訳、⑤ボイスオーバー、⑥ナレーション、⑦映像に合わせた解説、⑧多重放送、⑨オペラや劇場での字幕、⑩サイトトレーニングなどが含まれる。⁽⁷⁾ また、時代が流れるにつれ新しい形態のメディアが登場し続けており、映像翻訳が包括する概念もまたより

広範囲に及び変容し続けている。そのため、本稿において、映像翻訳という用語を使用する際には映画作品内における音声セリフの字幕化を指して使い、重要なのは、本稿のケーススタディとして行われる事例との整合性をとるために、聴覚障害者向けの起点言語を字幕化したクローズド・キャプションなどでみられる同一言語翻訳 (intralingual subtitling) ではなく、起点言語 (英語) から目標言語が別言語 (日本語) に翻訳する異言語間字幕 (interlingual subtitling) に限って指すこととする。⁽⁸⁾

3. 記号学的アプローチに対する立場

映像翻訳は、(詳しくは次項で後述するが) 映像メディアを翻訳するという性質上、非言語情報としての映像テキストをコード化 (encoding) された記号として読み解き (decoding)、言語化して再構築されるという映像リテラシー行為が必要となる。⁽⁹⁾ 映像テキストをいかに読み解くのかを論理的に実証する手段として記号学的なアプローチがある。しかし、本稿では、記号論における記号がどのような機能を持ち、いかにして情報を伝達し、受信者へ働きかけるのか、またそうした記号の伝達が翻訳行為においてどのような機能を果たしているのかといった理論的な記号学的分析を試みる、あるいはその理論や方法論を検証することを目的としていない。そのため、本稿において、記号学的な立場としての映像リテラシーは、映像情報がコード化された記号として情報を伝達をし、それを学習者は多かれ少なかれ受信するという根本的な立場でのみ論じている。そもそも本稿の論旨は、大学教育という環境下で、かつコード化された記号情報を受信する対象が専門的な映像リテラシー教育を受けていないごく一般的な学習者 (大学生) を想定した場合において、映像リテラシーを考慮することが映像翻訳を行う (学習する) 上で有用であることを明らかにすることである。よって、翻訳研究の見地から理想的な映像翻訳技術や方略の検証や分析を行うものでもない。しかしながら、映像翻訳研究分野の発展のため、もしくは当たり前のように行われている映像翻訳という行為に内在するシステム上の問題点や特質を明らかにするためには、映像研究の見地からも、また翻訳研究の見地からも記号学的アプローチによる客観的な検証・分析が必要であるとの立場を捨てていないわけでない。

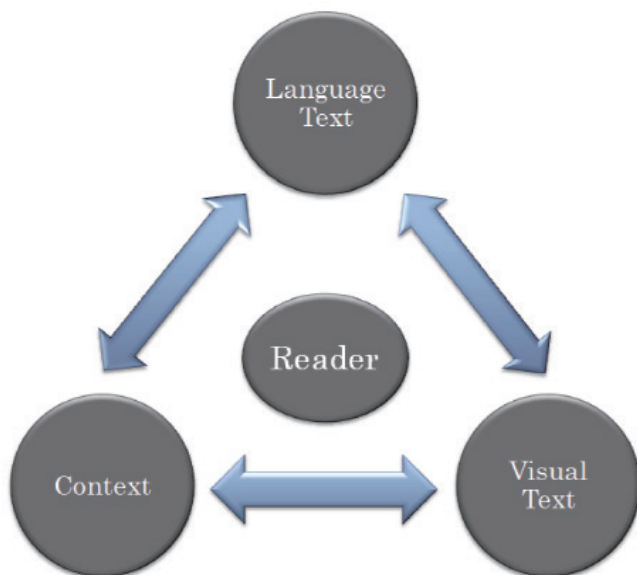
4. 映像リテラシーと「映像×翻訳」モデル

本項では、まず翻訳教材となる映画作品が映像メディアとして翻訳学習者にどのように情報が消費されるのかを構造的に明らかにし、映像リテラシーがどのような翻訳行為に関わって来るのか、また映像翻訳における翻訳技術論や方法論にいかに関有に関わるのかを論じる。

4.1 情報消費の基本構造と3要素

通常私たちが商業目的で制作された現代の映像メディアである映画作品を見て消費する際に、私たち情報の受け手が意味を汲み取って解釈するために読み取る情報はだまかに3つ

の情報要素に分類できる。⁽¹⁰⁾ ①作品内で視聴覚的に認識することができる言語テキスト情報、②作品内に映像で表象される非言語テキスト情報、③作品内の言語・非言語情報に関連する映像音声では視聴覚的に直接提示されない映像外のコンテキスト情報、私たちはこの3つの情報要素を同時にかつ断続的に読み取り、咀嚼しながら消費をしている。⁽¹¹⁾ (図表1)そして、作品内の音声台詞(起点言語)を字幕という視覚情報として別言語へ翻訳する異言語間字幕を行う場合、上述の消費構造は全て言語情報へと集約される形で消費されることになる。



図表 1

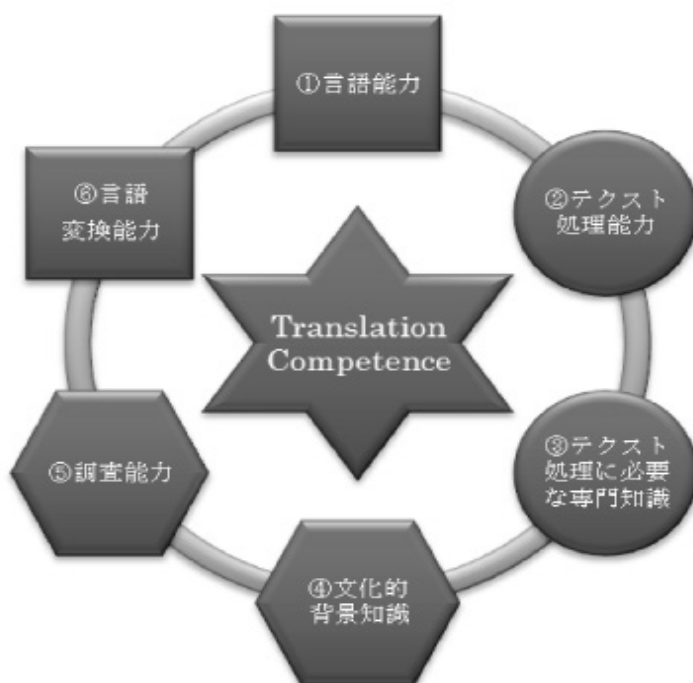
4.2 映像翻訳に必要な能力

前述のメディア情報消費の基本構造に加え、ここでは更に映像翻訳に必要とされる能力・知識と映像リテラシーとの関係性について言及する。

4.2.1 翻訳能力モデル

まず、一般的に大学教育の場で通訳・翻訳を学ぶ学生が培うべき6つの能力・知識モデルをもとに、映像翻訳に援用しうるかを論じたい。⁽¹²⁾ (図表2) 図表2にあるように、6つの能力・知識のうち、①の言語能力は、文章の構造理解や文法を含めた起点言語や目標言語にも精通する語学力を指す。②のテキスト処理能力は、言語能力や文化的知識をベースに言語テキスト、非言語テキストを深く性格に解釈し理解する能力を指し、映像リテラシー行為はこの能力に直接的に異存することになると言える。③のテキスト処理に必要な専門知識

は、対象テキストを理解するために必要な技術的専門知識や学術的専門知識を指す。④の文化的背景知識は、起点言語の属する国や地域の歴史、政治、経済、社会、文化を含めた広範な背景知識を指す。⑤の調査能力は、様々なツールと戦略を駆使し、翻訳対象となるテキストに関して適格にリサーチを行う能力を指す。⑥の言語変換能力は、起点言語から目標言語に正確に置き換える言語変換能力を指す。⁽¹³⁾



図表 2

次に、各々 6 要素の図形を円形、四角形、六角形の 3 種類に分類したうち、円形は、前述のメディア情報消費構造モデルの言語テキストと映像テキストにあたり、言語情報テキスト・非言語情報テキストを読み取り処理する領域で、映像リテラシー能力が大きく関わって来る要素である。③のテキスト処理のための専門的知識が②のテキスト処理能力を大きく左右する。後述の事例では、この円形群でいかに映像リテラシーの考慮が有用であるかを検証する。六角形は、メディア情報消費構造モデルのコンテキストにあたり、⑤の調査能力は④の文化的背景知識を補う補完関係だと言える。四角形は、起点言語から目標言語へと異言語間翻訳する行為に直結する知識と能力で、円形・六角形どちらの過程を経て行われる最終過程である。その点で、もはや情報の消費活動ではなく、書き出す情報の再構築・再生産活動

であると言える。映像翻訳を行う際の過程という点でみると、円形群で情報の受信や処理を行い、ほぼ同時に六角形群における必要な背景知識とのすり合わせを行い、必要とあらば円形群活動後に調査活動を行う。そしてその結果を受けて四角形の能力を最大限に駆使し翻訳活動を行うことになる。

また、翻訳能力モデルとその6要素を本稿で行う映像翻訳に特化した視点から分析すると、文芸翻訳や商業翻訳などとは異なり、作品内登場人物の台詞を字幕翻訳する映像翻訳は、音声テキストである台詞それ自体が映像テキストと直接的間接的なコード化をされる密接な関係にあり、それを関連付けて理解し、処理するリテラシー能力が何よりも要求されると解釈可能である。つまり、重要なのは、通常の映画鑑賞で行われる情報メディアの消費構造と並行して、映像翻訳の過程においても円形群のテキスト読み取りと解釈といったリテラシー行為から始まり、そのテキストリテラシーのプロセスが脆弱であれば文化的コンテキストとの考証もままならないことが想定され、そうした状態での言語変換は、根本的な言語力や言語変換能力の高さに関わらず単なる日本語訳をほどこした結果に過ぎないことになってしまふということだ。

4.2.2 テキスト分析フレームワーク

前述した映像翻訳において映像リテラシー行為と能力が重要であることを前提にして、ここでは映像学的な見地から映像翻訳に不可欠な映像テキストを処理するための方法論または分析フレームワークについて考察したい。

映像音声情報テキストをいかに読み取り解釈するべきか、という映像学分野の長年の命題は、記号学や精神分析的なアプローチに端を発し様々な理論的立場から模索されてきているが、未だ絶対的な結論をみえていない。映画作品1本に存在する膨大な映像テキスト情報全てを目的もなく読み取り言語化またはコード化して抽出すること自体に有用性は見いだせない。⁽¹⁴⁾ しかし、映像翻訳を行うという目的のもとで、学習者は何らかの方法でテキストを翻訳材料として解釈し、その「意味するもの」を認識しなければならない。⁽¹⁵⁾ ここで重要なことは、テキスト分析の前提として、テキストの読み手である学習者個人がいかに理想的な読み方と解釈に辿りつくかというロマンティックな認識ではなく、多数の読み手たちがいかに読み取られ解釈されるのかに論点を置くことである。⁽¹⁶⁾

前述した翻訳モデルが示唆するリテラシーの範囲やプロセスと非常に似通った概念の Historical Poetics と呼ばれる映像分析の理論的フレームワークがある。⁽¹⁷⁾ この Historical Poetics は多くの点で映像翻訳上のリテラシー行為、つまりテキスト処理モデルになり得る。まず、このフレームワークが本稿における映像翻訳で想定している商業映画 (Popular Cinema) を対象にしている分析理論であることだ。次に、映像技術によって生成された映像の形式やそのスタイルを対象として行う形式主義的なテキスト分析に端を発しており、映像がいかに形式化され、また表現されているか、そのスタイルから「批評」するのではなく読み手の抱える問題を主観ではなく客観的に「説明する」ための材料を映像内テキストから映像外

コンテキストへと求め、そのプロセスを通してデータを積み上げていく映像分析手法という点である。⁽¹⁸⁾ このプロセスは上述した翻訳モデルが示唆するプロセスと重ね合わせる事が出来る。また、Historical Poetics は、読み手による映像内テキストの解釈は、読み手の個人的価値観から行われた空想的イメージの表象でしかないため、付随的な映像外の historical あるいは cultural なコンテキスト (inter/extra-textuality) を加味し、客観的かつ合理的な解釈を求める Media Reception Studies (メディア受容研究) の概念に通底する視点を取り入れている。つまり、映像メディアの鑑賞者が映像内テキスト情報の消費に伴い参照するであろう映像外のコンテキスト情報の範囲は、産業統計的なデータのみならず、関連メディアや提携グッズ、専門家や個人による批評、あるいは観光に至るまでの二次的なアウトプットを含みこんでいる。⁽¹⁹⁾ それに加え、映像内テキストとそれに表象される現実社会・歴史・文化・経済・イデオロギーなどを統合的にテキスト分析の材料とするため、そのための背景知識も必要となり、またその知識を得るためのリサーチ能力も当然不可欠になってくる。⁽²⁰⁾ 従って、Historical Poetics の分析手法は翻訳モデルを実践的に遂行する際の指針となる合理性のある理論的フレームワークであると言えるのではないだろうか。

4.2.3 テキスト分析方法論

ここでは、上述の理論的フレームワークを受けて、実践的にどのような分析アプローチが出来るかを方法論の視点から論じる。まず、最初に前提として、映像テキストをコードとして捉え、それを読み解き、再構築 (decoding) し、そのテキストの意味を解釈するというこの一連の過程から導かれるものは、個人の主観的かつ理想的解釈を求めることを指さない。そのテキスト情報の多くの受け手 (reader) によって客観的に導かれた総和がその映像テキストの意味する「解」であると捉える。⁽²¹⁾ この基本的な立場をもって、二つの視点から映像翻訳を行う際のテキスト処理の実践的な方法論とその有用性について論じたい。

ひとつは、映像学的なアプローチで、映像テキストのナレーションシステムとして「開かれた」テキスト (open text) であるのか、「閉じられた」テキスト (closed text) であるのか、という概念を支点にしてどれだけ形式的に映像言語化されているのかを認識することである。「開かれた」テキストは映像言語や文法によってラディカルに形式化された映像テキストで、テキスト情報の受け手である reader は映像自体を読む楽しみ (bliss) として消費されるしており、一方で「閉じられた」テキストは緩やかな映像形式により映像テキストの読解を積極的かつ意識的に読解することを強要されない娯楽 (pleasure) として消費されるとしている。⁽²²⁾ つまり、翻訳作業にこれを置き換えて考えると、「開かれた」テキストの場合、そこに喜びがあるかどうかは別として、形式化された映像テキストを積極的かつ意識的に読み取る必要があり、「閉じられた」テキストである場合は、テキスト処理をあまり強要されないという見方ができる。そこには映像言語や文法を認識する知識が必要であることに変わりはないが、そうした知識を持っていない学習者を対象とする場合には、映像翻訳教材は「開かれた」テキストではテキスト処理に障害が生じる可能性が高いと言える。特に映

像翻訳を通して語学能力の向上を目指す英語教育の一環として設定されているような場合には「閉じられた」テキストを教材を選定して映像翻訳を行う必要もあるだろう。このアプローチの最も有用な点のひとつは、ナレーションシステムという時間の流れ（シーンやシーケンス、もしくは作品全体のナラティブ）の単位の中で判断できる物差しであるということだ。映像翻訳を行う上で、専門的知識に裏付けられたテキスト処理スキルになり得ると考える。

二つ目は、翻訳研究からのアプローチで、実際に台本スクリプト上などで言語化されているもの全てに対して、どのような映像テキスト処理が行われた結果導かれるものであるかを、映像言語や文法をコードとして関連付けて認識する、という手法である。大別して10に分類されている。⁽²³⁾ (図表3) これらの台本スクリプト上言語化されている情報は、特定の映像言語をコード認識したもので、実務として翻訳者は（実際の映像をチェック出来る出来ないに関わらず）これらのコード情報から映像テキスト処理を行っている。重要なことは、コードと認識し分類する上で既に映像リテラシーが発生し映像テキストの処理が行われているという点である。ショットの種類など文法として一定の法則化はされているものの、どこからがクローズアップショットでどこからがミディアムショットなのか、その中間のバーストショットは加味されるべきなのかどうか、処理すべきショットコードなのか、こうした判断の根拠はこのフレームワークからは得られない。映像制作上、または台本スクリプト作成上、コード化しなければいけない映像言語を分類化している点は、実務的な参照ツール、知識を得るためのフレームワークとしては非常に有用性が高いと思われる。ただし、映像翻訳上これらの映像言語をコードとして認識する能力、そして翻訳にどのように加味するかといったテキスト処理能力には直接的には結び付かない。また、実際には各々の項目は排他的に独立しているわけではなく、複合的に絡まり合って映像テキストを構成しているのだから、翻訳のために処理すべき映像テキストを取捨選択する能力も要求されることを想定しなくてはならない。

	Codes of Film Language	Adaptation for Subtitling
①	The linguistic code	音の脱落、同化を含んだ口調、スラングや専門的言い回しなど
②	Paralinguistic codes	字体、スリドットや省略符号などを使用した沈黙、ためらい、声量などのコードを言語にして可視化する
③	The musical and effects code	トーンやリズムを含め挿入される歌の歌詞や楽曲の言語化、笛の音や拍手などの効果音を含む
④	The sound arrangement code	音に関して、Diegetic/Non-diegetic の区別、On / Off スクリーンの区別を言語化する
⑤	Iconographic codes	映像情報として提示される iconographic symbol（象徴的な図表）や indices（指標や数字、アルファベット）などをナラティブやストーリーとの兼ね合いで言語化する

⑥	Photographic codes	色合いや明暗など撮影技術によって引き起こされる視覚効果を加味しながら、セリフの On / Off スクリーンを言語化する
⑦	The planning code (types of shots)	ショットや構図により引き起こされる支配的映像や視点の導線の変化などをコードとして読み取り言語化する（吹替えではリップシンクロなどで重要視される）
⑧	Mobility codes	人物がカメラから離れる、背を向けるなど動きや空間によって引き起こされる言語情報への影響を考慮して言語化する
⑨	Graphic codes	タイトル、テロップなどを含む映像上で使われる（翻訳されたものではない）文字情報をコード情報として言語化する（かどうかの判断をする）
⑩	Syntactic codes (editing)	シーン、プロットの進行、ナラティブの構造などを作る重要な構成要素となっている編集 (editing) によって引き起こされる時空間の逸脱や同時発生性、連続性をコード情報として言語化する

図表 3

5. 事例考察

本項では、取り上げた翻訳モデルとテキスト分析フレームワークをもとに実際に学習者が映像翻訳（起点言語英語から目標言語日本語への字幕翻訳）を行った事例を提示し、考察していく。この事例分析を通して、映像翻訳を行う上での映像リテラシーの重要性とテキスト処理の専門的知識の必要性を実際に浮き彫りにし、顕在化する障害に対し今後どのようなアプローチが必要となるかを論じる。

5.1 事例環境

まず最初に、本事例における対象学習者、対象映画作品の選定、抽出シーンの条件などの環境について論じる。

5.1.1 学習者

本事例で実際に映像翻訳を試みたのは、筆者が担当するゼミナールの授業を履修する学生（以下学習者）1名である。英語力の目安として TOEIC のスコアを参考にとすると、学習者のスコアは 850 点を上回る。そのため、映像翻訳を行う際に翻訳モデルの基本的な言語能力・言語変換能力要素は素地として十分に満たしているものとする。さらに、これまで授業内外問わず映画学もしくは映像学分野における専門的な映像リテラシー教育を受けていないため、映像翻訳作業における非言語情報である映像などのテキスト処理能力・テキスト処理のための専門的知識要素の素地はないものとする。

5.1.2 対象映画作品

この事例で映画『ニューイヤーズ・イブ』を映像翻訳の対象作品としている。⁽²⁴⁾ 作品選定の基準は、主に、学習者が映像翻訳作業を行う環境として、翻訳作業を阻害するファ

クターを出来得る限り排除することにある。基準とした項目は以下の通りである。①学習者個人が好意的に「娯楽 (pleasure)」として消費できる作品であること。⁽²⁵⁾ これは学習者の学習意欲と効率を阻害しない条件であると考える。⁽²⁶⁾ ②学習者が既に本作品を個人的に鑑賞済みであること。作品の物語の構成や筋を既に知っているので、翻訳作業に意識を集中しやすいと考える。③学習者が既に作品のコンテキスト情報である文化的背景知識を一定の水準で満たしていると考えられること。作品の舞台になるアメリカの文化や歴史についての十分な教養を得られる科目を受講済みであり、作品に表象される文化的テキストを背景知識と結びつけて理解し、消費することに支障がない水準と言える。よって、今回の学習者の翻訳過程において、消費モデルの作品外のコンテキスト情報は言語テキストの理解や解釈を補助する状態と見なし、翻訳モデルの六角形要素は阻害ファクターにはならない、と考える。④物語が8つ同時進行する群像劇のスタイルなので、多くのエピソードが1作品に詰まっていること。またそのため各々のエピソードの進行速度が速く、映像リテラシーの考慮をしない場合に「顕在化する障害」が引き起こされやすい場面が各所に存在すること、である。

5.1.3 抽出シーン

本事例で抽出したシーンは、再生時間上5分18秒から6分28秒までの60秒。この時間は、抽出したシーンを理解する上で最低限必要な長さとし最小限の時空間の移動とを鑑みた結果である。技術上の問題として、選定した各シーンを映像メディアとして視覚的に提示するのは難しいため、抽出シーンの解説をしておく。このシーンは、コミック・イラストレーターのRandyという登場人物がエピソード上の主人公となっている8つのエピソードのうちのひとつである。Randyが作品内に初めて登場するシーンで、ナラティブ構造上の機能は人物像を観る者に伝える導入シーンであることだ。本シーンはRandyが居住するアパートのドアを出たところでルームメイトのPaulから電話を受けるところで始まり、回廊を話しながら歩き電話を切るところで終わる。あら筋は、大みそかを特別なイベントとして過ごそうと誘うルームメイトのPaulに、特別な日として浮かれて過ごしたくないと気乗りしないRandyが回廊に施された大みそかを祝うための装飾をはぎ取りながら、「Keep Closed」と書かれたドアまで歩き、電話を切る。

抽出シーンは、以下のプロセスと条件で抽出された。まず、抽出シーンは事前に用意されていたものではなく、教材としての利便性を優先的に考慮したものでもない。学習者が作品を見進める中で、英語台詞(起点言語)から日本語(目標言語)に直訳は出来るがシーンを理解する上で直訳では意味が解釈できない台詞があり、専門的な映像リテラシー教育を受けておらず映像テキストをコードとして読み取り処理する訓練を受けていない学習者が、自力では翻訳が困難なシーンを抽出対象としている。つまり、映像リテラシーを考慮し、映像テキストの解釈を加味しないと翻訳出来ない「問題」が起きたシーンということになる。この時、学習者には字幕作成における制約についての知識はなく、よって字幕の形式的な字数制限などを考慮して困難だと判断しているわけではない。⁽²⁷⁾ 本稿の論旨と本項の事例を

分析する目的を鑑みても、技術的な言語変換能力までは考慮に入れない。

5.2 分析と考察

抽出したシーンの台詞や付随する詳細な映像テキスト分析は図表で解説する。抽出シーンのタイムコード情報、全ての台詞、日本語字幕、映像コード説明の一覧は図表5（文末）の通り。

5.2.1 対象の台詞と問題の所在

上述のプロセスと条件のもとで、学習者が明らかに翻訳につまずいた台詞は抽出シーンの最後の台詞“Now, we are talking.”（以下「対象の台詞」）であった。（図表4）日本語字幕は、実際に付けられて作品内で確認できる字幕を指し、学習者訳Aは、映像リテラシー補助がない状態での結果、学習者訳Bは、最終的に映像リテラシー補助を筆者が行った後の結果を指している。どのような映像リテラシー補助が行われたのかは、図表5の“Codes of Film Language”の列を参照。

言語情報	人物	台詞
英語	Randy	Now, we are talking.
日本語字幕	Randy	これでよし
学習者訳A	Randy	（変換不能）
学習者訳B	Randy	俺たちこうだろ

図表 4

対象の台詞に関して、学習者は、何度かシーン見返しても、英和辞書を確認するなどをして、この対象の台詞を日本語に変換してシーンの最後を言語化して説明することが出来なかった。言い換えると、直訳でセリフを訳すことは出来るが、その表面的なセンテンスの意味ではシーンを理解するのに必要な内容とはならない、またこれまでのシーンの文脈上支離滅裂な意味になってしまう、という認識を持ち、日本語にできないと判断していた。ここで重要なのは、学習者が台詞以外の情報テキストを参照し加味しなければこの問題が解決できない、と自覚しているということである。もうひとつは、実際の問題が言語情報以外のところ、つまり非言語情報にあるはずだ、という判断を下しているところである。そして学習者は、その術を知らないということに、落胆の気持ちとある種憤りに近いフラストレーションがあるとさえ口に出している。この現象は、このシーン上、特にこのシーン最後の台詞がある場面は、上述した「開かれた」テキストであるという推測が成り立つ。また、映像翻訳をする上で、非言語情報をコードとして認識する知識とそれを処理する能力が不可欠であることも示唆している。

この障害のもう一つの側面は、学習者が実際に付けられている日本語字幕が「これでよし」となっていることを参照しても、なぜそのような文言に行きついたのかが分からないと

いう点と、学習者がその日本語字幕について「(それが「解」であるのか) 納得しきれない部分がある」と認識している点である。この二点に関しても、後述の問題解決のアプローチで考察し、論じる。

5.2.2 問題解決へのアプローチと結果

上述の障害は、学習者本人が自覚したように台詞の言語情報以外のテキストを処理する必要があり、実際の日本語字幕も直訳とはかけ離れたもので、なんらかの映像テキスト処理が行われた結果であることが伺える。その点において、翻訳モデルのテキスト処理能力が必要であることが分かる。また、台詞以外のどのようなテキストを読み取り、解釈する必要があるのか、という問題は、映像情報を読み取り可能な非言語テキストとして認識し、その非言語テキストをどのようにすれば読み取り、言語化して解釈し得るのか、というテキスト処理の専門的知識がなければ解決に至らない。そこで、学習者には、仮に映像リテラシーの専門的知識があるとする状態が体験できるように、筆者が代わりとなり知識の補助を行った。その手法は、テキストの処理の手法については様々なアプローチがあるが、本稿では前述したとおり Historical Poetics という理論的フレームワークの中で適合する可能な2つの方法論的アプローチに準拠して行った。そこで、学習者には、仮に映像リテラシーの専門的知識があるとする状態を作るため、2つのアプローチで認識されるであろう映像テキスト情報と、その映像テキスト情報がコードとして認識され、解釈されうる可能性が高いことを説明した。(図表5の“Codes of Film Language”の列を参照) 改めて特筆しておきたいことは、あくまで認識しうるコード化された情報の存在を言語化して提示するという行為に留まり、それがどう解釈されるかという個人的コードリーダーの主観的解釈が学習者の思考になるべく影響しないように努めている点である。

学習者に映像リテラシーの補助を行った結果、学習者は言語化することに成功した。それが図表4の学習者訳Bにある「俺たちこうだろ」である。非常に興味深いことは、実際の日本語字幕とは異なる点である。この違いが、テキストの認識と処理は持っている知識やバックグラウンドなど個人で必ず幅が生じ、テキスト解釈に絶対的な「解」を求めることが出来ないと言われる大きな所以であり、理論的フレームワークの根幹でもある。従って、学習者が映像テキストを処理するための専門的知識を仕入れ、処理能力を高めた場合には、「俺たちこうだろ」とはまた異なる「解」を導く可能性も大いにある、と言える。なぜこの違いが生まれるのか、またどちらが映像翻訳(字幕)として有用であるのか、と次の疑問点が浮かんで来るが、その検証や分析は今後の課題としたい。⁽²⁸⁾

結果を改めてまとめると、学習者は映像リテラシーの補助を得て、テキストを処理し、字幕として言語化することに成功した。この一例で実証できたわけではないが、少なくとも映像リテラシーを考慮しない場合には、言語能力が十分であっても映像翻訳を行う上で障害が生じた。そして、その解決を目指した場合に、映像リテラシーによる補助によって字幕翻訳として言語化が可能になった。つまり、映像リテラシーがある一定のフレームワークと方

法論によってなされ、映像テキストが処理された場合、映像翻訳を行う推進力として有用に働いたケースを実例として紹介出来たのではないだろうか。また、大学教育の中で、映像翻訳を行う場合に学習者には語学力や言語（処理）能力ばかりでなく、映像言語を理解し、テキスト処理するリテラシー能力を同時に培わせる必要があるであろう。その一例として説得力をもった実例になったのではないかと考える。

終わりに

大学における「映像翻訳」や「字幕翻訳」の指導モデルや指導法についての研究論文や研究ノート、実践報告などの文献は少なからず目にするが、映像リテラシーの有用性やどのような手法で映像テキストを処理するのかといった映像学的な領域にまで踏み込んでいるものはあまり多くない。本稿では、「映像翻訳」を大学教育の一環として学生である学習者に教授する際に、どのようなリテラシー上の問題が生じる可能性があり、どのようなアプローチが可能であるかを提示し、映像リテラシーを考慮する重要性和学習者にとっての有用性を論じた。同時に、映像学的な見地からのアプローチが映像翻訳の研究に有用であることも局所的ではあるが実証する手掛かりを明らかにできたと考える。今後は、実証可能な量的データを積み上げて行く必要性もあるが、大学教育の一環として捉えた場合に、語学力に差がある場合、映像リテラシー教育を受けた場合との比較検証、映像翻訳を行う上で有効な映像テキストを処理するリテラシー方法論と教授法の模索など、映像翻訳には研究課題が多く残されている。

Time	English Dialogue	Japanese Subtitle	Codes of Film Language
0:05:18	[DOOR CLOSSES] [MUSICAL RINGTONE PLAYS OVER PHONE] Randy: Hey, Paul.	[ドアが閉まる] [携帯電話の着信音が鳴る] ランディ：ポール	ショットは、ドアのフレームや『HAPPY NEW YEAR』の飾りがタイトフレームとなり、そこに佇んでいるランディを窮屈な構図に追いやっている。新年を祝う飾りやその飾りに付いている“Happy New Year”の文字 (diegetic) がランディの前面に被って映るため、空間的に抑圧されている。
0:05:28	Paul: My dog. What are we doing tonight? [Randy: You're working.]	ポール：よう、夜どうする？ ランディ：[仕事だろ]	一方のポールは明るい職場の左側から右側へ歩いてくる（目が追いやすい導線左⇒右）。ランディの居る薄暗い廊下とポールの明るい職場のコントラスト。佇むランディとせわしく動くポールとの動きのコントラスト。
0:05:32	Randy: I'm not. So leave me alone.	ランディ：俺はいいから	変わらず薄暗い廊下で壁、ドア、飾りに窮屈な構図と狭い空間に佇むランディ。

0:05:33	Paul: Randy, listen to me, don't do this right now. Don't go into your black hole. It's midnight on New Year's Eve.	ボール：ランディ、こんな日に引きこもるなよ。大晦日の夜だぞ。	カメラの前に向かって動くボール。フルショットからクローズアップショットになる。
0:05:40	[Paul: We have to do something. Not an option. What, are you still on this anti-New Year's kick bro? Get over yourself. Now.]	ボール：[パーッと何かしないきゃ まだ気分は“お祝い反対！”か？]	フルショットで暗いアパートの廊下で変わらず後ろのドアや壁、飾りのフレームに閉じ込められ、逃げ場がない構図に居るランディ。ボールのセリフに合わせて飾りを取り払う動作を開始。
0:05:46	Randy: You know what? It's not a kick. It's a core tenet of my being. Like I said, I get the day off...so I'm gonna hang in our apartment by myself and do nothing, and love it.	ランディ：気分なんかじゃない 俺のポリシーだ 仕事も休みだしーアパートで独り静かにボーッとしてるさ！	廊下を歩くが、角を曲がっても壁、ドア、飾りで窮屈なフレームに収まるランディ。動きはカメラの前方へ。
0:05:59	Paul: It's my job as your best friend to just ignore you right now...because you sound crazy.	ボール：親友として それは却下 お前ヘンだぞ！	カメラの方向（前方）へ動き続けるボール。動きはランディとシンクロしてくるが、動きのスピードが明らかにボールの方が速い。
0:06:05	Randy: I'm not being crazy!	ランディ：俺はヘンじゃない！	構図は変わらず、廊下を前面に進んだため、奥行きが生まれ、中心に向かってタイトフレームになり、飾りが巻き付きがんじがらめになったランディがそこに立ちつくす。
0:06:10	Paul: Okay, I'm gonna find something so epic that you will not be able to say no.	ボール：お楽しみを用意するよ お前がイヤと言えないやつ	
0:06:15	Randy: Hmm. I got a funny feeling, Paul, that I'm gonna say no.	ランディ：“イヤ”と言いたくなる予感がするね	飾りにある HAPPY のアルファベット最初の 2 文字を CR に付け替えて、CRAPPY（質の悪い、くだらない、うんざりするような）に変えるランディ。カメラはランディの右斜め後ろからのミディアムショットで、ランディの表情が伺えなくなる。
0:06:22	Paul: You want to throw the challenge flag in my face? Okay. I'll call you back.	ボール：俺への挑戦か？ また電話するよ	

0:06:26	Randy: Save your minutes.	ランディ：ムダだね	構図はオープンフレーム。ランディは後ろ姿のミディアムショットのため、支配的映像となっているのは、Crappy New Year の飾りと文字。壁際のため、奥行き感はなく、Door Keep Closed の文字が象徴的。
0:06:28	Randy: Now we're talking.	ランディ：これでよし	カメラはランディのすぐ後ろ、バストショットの距離。観客はランディの少し後ろに立って、一緒に「CRAPPY NEW YEAR」の文字を見ている感覚。「CRAPPY」の文字が画面の中央・上部に配置され、支配的映像となっている。“くたばれ ニューイヤー”と見せ字幕／テロップ字幕が画面右縦書きで入る。
【本抽出シーンのナラティブ上の役割】			
8つあるエピソードの中、駆け足で行われる各エピソードの導入と中心人物の紹介。エピソードと中心人物の紹介は、エピソードのジャンル要素、人物の個性や人格をイメージ化して伝えるために様々な映像コードが駆使される場合が多い。それらが1分足らずで行われているため、形式化された情報コードの密度は高く、「開かれた」テキストで構成されている。シーンを通してややアップテンポなリズムのBGM (non-diegetic sound) が控え目なボリュームで流れている。電話での会話の内容は、お互いの要求にお互いが擦り寄らないまま終わる。言語でのコミュニケーションは一方通行で対立。映像言語でも、編集でどちらの人物も同じリズムとテンポで並列編集。明るさは明暗コントラスト。動きはランディが静から動へ。ボールは最初から終始動的。動きがシンクロしつつあったが、最後のショットで壁にぶつかり再び静へ戻るランディ、と対照的。			

図表 5

謝辞

本稿で取り上げた事例の作成にあたっては、学習者として塚本尚美氏に大変お世話になった。着想の段階から度々長時間にわたって献身的に取り組んでいただき、本研究に大きく寄与していただいたことに対し、この場を借りて心よりお礼を申し上げたい。

【注】

- (1) 英田英智 (2008) 「シラバスにみる日本の大学翻訳教育の現状」『通訳翻訳研究』第8号 pp299-308
- (2) 森住史 (2013) 「映像翻訳分析－翻訳研究への新たなアプローチ－」『Educational Studies』55号 pp203-221
DVD という比較的入手が容易な研究材料と市場における需要に偏りがあるとしながらも、日本通訳翻訳学会誌においても映画の字幕翻訳に関する研究が散見されるが、ボイスオーバーなどその他の形態の翻訳研究に関しては conspicuously absent であると言及している。
- (3) 2015年1月13日放送のTBSトークバラエティ番組『マツコの知らない世界』における「マツコの知らない映画字幕の世界」というコーナーでの翻訳家のコメントを抽出した。映画『イン

ディー・ジョーンズ／レイダース 失われたアーク《聖櫃》(1981)』の1シーンにおけるハリソン・フォード演じる主人公インディアナ・ジョーンズの台詞で、直訳が「俺は俺のやり方でやった あんたが気に入らなくても仕方がない これからはお互いに助け合っていこう」(45文字)と画面に提示され、実際の字幕が「昔の事は水に流して力になってくれ」(16文字)であった。

- (4) 本論において、映像翻訳の対象とするメディアは、概ね多数の鑑賞者に消費されることを目的に制作され、上映や放映などを経て市場で実際に観客あるいは視聴者によって消費された商業作品や番組を想定している。また、本論において学習者は、専門的なレベルにおける映像リテラシー教育を受けていないことを想定している。
- (5) Varela, F. (1977). Translating non-verbal information in dubbing. Poyatos, F.(ed). *Nonverbal Communication and Translation*. (pp315-326). Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- (6) 日本映像翻訳アカデミー株式会社が開校している映像翻訳学校で、団体名称が英語のもので Japan Visualmedia Translation Academy で商標登録されている。商標名の映像翻訳に当たる部分が Visualmedia. <http://www.jvtacademy.com/>
- (7) Gambier, Y. (1994). Audiovisual Communication: Typological Detour. Dollerup, C. & Lindegaard, A. (eds.), *Teaching Translation and Interpreting 2*. (pp.275-283). Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
Gambier が 1994 年の段階で分類したもので、おおよそ 20 数年経過した現在ではインターネット上での動画などを筆頭に、映像翻訳という概念で包括する範囲が広がり続けている。
- (8) 映像翻訳を大別すると同一言語内字幕 (intralingual subtitling) と異言語間字幕 (interlingual subtitling) の 2 種類に分類される。
Gottlieb, H. (1997). Quality Revisited: The Rendering of English Idioms in Danish Television Subtitles vs. Printed Translations. Trosborg, A.(ed.), *Text Typology and Translation*. (pp.309-338). Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
Linde De, Z. & Kay, N.(1999). *The Semiotics of Subtitling*. Manchester: St Jerome Publishing.
- (9) 矢田陽子 (2010) 「字幕翻訳の記号学的分析—アルモドバル映画と記号学—」『翻訳研究への招待』4号 pp19-39
- (10) 堤龍一郎 (2014) 「英語教育における映像メディア教材と映像リテラシーの有用性についての一考察」『目白大学人文研究』第 10 号 pp265-277
- (11) Phillips, Alastair & Julian Stringer. (2007). Introduction. Alastair Phillips & Julian Stringer eds. *Japanese Cinema: Texts and Contexts*. (pp.13-24). New York: Routledge.
- (12) Schaffner, C. (2000). Running before Walking? Designing a Translation Programme at Undergraduate Level. Schaffner, C. & Adab, B. (eds.), *Developing Translation Competence*. (pp.143-157). Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
Schaffner は翻訳教育を進める上で目標となる Competence を 6 つ指定している。これをもとに図表 2 を作成している。
- (13) 稲生衣代 (2004) 「大学教育における「映像翻訳コース」の指導手法に関する研究」『Interpretation Studies』4号 pp83-101
稲生は、Schaffner の 6 つの Competence を抽出し解説をしている。これを参考に援用する形で、本稿の論旨に沿って図表 2 と 6 つの要素を改編し、要素間の関連性について解説した。
- (14) 武田潔 (1999) 「テキスト分析—解説」岩本憲児・武田潔・斎藤綾子編『新映画理論集成 2』フィルムアート社 pp198-203
- (15) 浅沼圭司 (1982). 「映像の基本的意味構造」岩本憲児・波多野哲朗編『映画理論集成—古典理論から記号学の成立へ』フィルムアート社 pp342-359
- (16) Barthes, Roland. (2001). The Death of the Author. John Caughie ed. *Theories of Authorship*. (pp208-213) London & New York: Routledge.

- (17) Bordwell, David. (1988). Historical Poetics of Cinema. Barton Parmer ed. *Cinematic Text: Methods and Approaches*. Atlanta: Georgia State University Press.
- (18) Jenkins, Henry. (1995). Historical Poetics. Joanne Hollows & Mark Jancovich eds. *Approaches to Popular Film*. (pp99-122). Manchester: Manchester University Press.
- (19) Staiger, Janet. (2003). Authorship Approaches. David A Gerstner & Janet Staiger eds. *Authorship and Film*. (pp27-57). London & New York: Routledge.
Staiger はテキストから「説明」するための材料を認知科学的な見地から認識する基準となるものは、テキストの形式やスタイルだけでなく、レセプションなどのコンテキストからもその整合性を求めていく必要があると主張している。
- (20) Staiger, Janet. (2000). *Perverse Spectators: The Practice of Film Reception*. New York: New York University Press.
- (21) Barthes. (2001).
- (22) Barthes, Roland. (1975). Introduction to the Structural Analysis of Narrative. *The Pleasure in the Text*. London: Jonathan Cape.
- (23) Chaume, Frederic. (2004). Film Studies and Translation Studies: Two Disciplines at Stake in Audiovisual Translation. *Translator's Journal*, 49, 12-24.
図表 3 は、Chaume の映像コードの示す分析フレームワークを参考に、本稿で定義している字幕化に特化した映像翻訳を対象にして簡略化したもの。
- (24) ワーナー・ホーム・ビデオ 『ニューイヤーズ・イブ』DVD 2012 年 11 月 7 日発売
- (25) Jancovich, Mark. (1995). Screen Theory. Joanne Hollows & Mark Jancovich eds. *Approaches to Popular Film*. (p123-150). Manchester: Manchester University Press.
- (26) 堤龍一郎 (2014) pp265-277
- (27) 音声言語から書記言語への変換に伴う制約、字数や行数などの物理的制限、映像テキストとの異種記号間の収束性 (inter-semiotic coherence) の制約、などの考慮は本事例の学習者にはない。
Hatim, B. & Mason, I. (1997). *Translator as Communicator*. London/New York: Routledge.
稲生衣代 (2004) pp83-101
- (28) 参考までに、実際の日本語字幕との違いについて「学習者の見解」を言及しておく。学習者は実際の日本語字幕では、原語台詞の文の主語である We が説明出来ていないと主張した。最後のショットだけでみればその日本語字幕でも完結しているが、シーン全体を通してみると、また Randy の人物プロフィール上も、長くルームメイトをしてきたであろうポールが世俗的になってしまったことに対する憤りが含まれており、そう考えると、以前は二人で Crappy New Year と言っていただろ、というニュアンスが主語 “I” ではない、“We” に含まれていると解釈した、と説明をしている。

【参考文献】

- Barthes, Roland. (1975). Introduction to the Structural Analysis of Narrative. *The Pleasure in the Text*. London: Jonathan Cape.
- Barthes, Roland. (2001). The Death of the Author. John Caughie ed. *Theories of Authorship*. (pp208-213) London & New York: Routledge.
- Bordwell, David. (1988). Historical Poetics of Cinema. Barton Parmer ed. *Cinematic Text: Methods and Approaches*. Atlanta: Georgia State University Press.
- Bordwell, David. (2006). *The Way Hollywood Tells It: Story and Style in Modern Movies*. Berkeley: University of California Press.
- Chaume, Frederic. (2004). Film Studies and Translation Studies: Two Disciplines at Stake in Audiovisu-

- al Translation. *Translator's Journal*, 49, 12-24.
- Phillips, Alastair & Julian Stringer. (2007). Introduction. Alastair Phillips & Julian Stringer eds. *Japanese Cinema: Texts and Contexts*. (pp.13-24). New York: Routledge.
- Gambier, Y. (1994). Audiovisual Communication: Typological Detour. Dollerup, C. & Lindegaard, A. (eds.), *Teaching Translation and Interpreting 2*. (pp.275-283). Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Gottlieb, H. (1997). Quality Revisited: The Rendering of English Idioms in Danish Television Subtitles vs. Printed Translations. Trosborg, A.(ed.), *Text Typology and Translation*. (pp.309-338). Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Hatim, B. & Mason, I. (1997). *Translator as Communicator*. London/New York: Routledge.
- Jancovich, Mark. (1995). Screen Theory. Joanne Hollows & Mark Jancovich eds. *Approaches to Popular Film*. (p123-150). Manchester: Manchester University Press.
- Jenkins, Henry. (1995). Historical Poetics. Joanne Hollows & Mark Jancovich eds. *Approaches to Popular Film*. (pp99-122). Manchester: Manchester University Press.
- Linde De, Z. & Kay, N.(1999). *The Semiotics of Subtitling*. Manchester: St Jerome Publishing.
- Schaffner, C. (2000). Running before Walking? Designing a Translation Programme at Undergraduate Level. Schaffner, C. & Adab, B. (eds.), *Developing Translation Competence*. (pp.143-157). Amsterdam/ Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- Staiger, Janet. (2003). Authorship Approaches. David A Gerstner & Janet Staiger eds. *Authorship and Film*. (pp27-57). London & New York: Routledge.
- Staiger, Janet. (2000). *Perverse Spectators: The Practice of Film Reception*. New York: New York University Press.
- Varela, F. (1977). Translating non-verbal information in dubbing. Poyatos, F.(ed). *Nonverbal Communication and Translation*. (pp315-326). Amsterdam/Philadelphia: John Benjamins Publishing Company.
- 浅沼圭司 (1982). 「映像の基本的意味構造」 岩本憲児・波多野哲朗編『映画理論集成—古典理論から記号学の成立へ』フィルムアート社 pp342-359
- 池上嘉彦 (1990). 『記号論への招待』岩波新書
- 稲生衣代 (2004) 「大学教育における「映像翻訳コース」の指導手法に関する研究」『Interpretation Studies』4号 pp83-101
- ジアネッティ, ルイス. 堤和子・増田珠子・堤龍一郎訳 (2003) 『映画技法のリテラシー I: 映像の法則』フィルムアート社
- ジアネッティ, ルイス. 堤和子・増田珠子・堤龍一郎訳 (2003) 『映画技法のリテラシー II: 物語とクリティック』フィルムアート社
- 武田潔 (1999) 「テキスト分析—解説」 岩本憲児・武田潔・斎藤綾子編『新映画理論集成 2』フィルムアート社 pp198-203
- 田村千尋 (2010) 「日本のアニメーション映画の英語吹替え版におけるセリフの付け加えに関する研究—スタジオ・ジブリのアニメ作品の分析から—」『翻訳研究への招待』4号 pp87-105
- 辻義人 (2008) 「視聴覚メディア教材を用いた教育活動の展望 - 教材の運営・管理と著作者」『小樽商科大学人文研究』, 115, 175-194
- 堤龍一郎 (2014) 「英語教育における映像メディア教材と映像リテラシーの有用性についての一考察」『目白大学人文学研究』第10号 pp265-277
- 茨田英智 (2008) 「シラバスにみる日本の大学翻訳教育の現状」『通訳翻訳研究』第8号 pp299-308
- 森住史 (2013) 「映像翻訳分析—翻訳研究への新たなアプローチ—」『Educational Studies』55号 pp203-221

矢田陽子（2010）「字幕翻訳の記号学的分析－アルモドバル映画と記号学－」『翻訳研究への招待』4
号 pp19-39
ロラン・バルト、蓮見重彦、杉本紀子訳（2005）. 『映像の修辞学』ちくま学芸文庫