

Summary of dissertation in Japanese

Dissertation title	Cultural Signs in Audio Visual Translation: A new semiotically informed subtitling approach for translating Japanese film and animation オーディオ・ビジュアル・トランスレーションにおける文化的記号 ——日本映画・アニメ翻訳のための新たな記号論的字幕手法
Name	Lisa Sanders リサ・サンダース

翻訳学・映画学・記号論を架橋する本学際的研究は、映画・テレビシリーズ・アニメといった視聴覚メディアの翻訳および字幕付けに対する新たな手法を提案する。解釈的記号論の理論、既存の字幕ガイドライン、さらにアマチュア字幕制作者が用いる創造的手法を基盤として、本研究で提示する方法論は「オーディオ・ビジュアル・トランスレーション」という概念枠組みに依拠し、映画内の記号論的チャンネルにおける字幕の役割を再定義する。この枠組みにおいて字幕は、映画の意味作用に寄与する要素として位置づけられ、従来しばしば前提とされてきた「視聴の妨げ」としての捉え方とは異なるものとなる。字幕は、映画の音声と対話（オーディオ）、登場人物・背景・編集といった視覚的要素（ビジュアル）と能動的に関わると同時に、作品が内包する文化的要素や、それらがどのように受容文化へ提示されるか（トランスレーション）を考慮する必要がある。

本論文は、現代の視聴者により適した字幕付け手法を提示する概念実証的研究である。序論および文献レビューにおいて主要概念を整理・定義し、本研究が補完する学術的空白を明確化したのち、方法論の詳細を論じる。そのうえで、三つの事例研究を通じて提案手法の実践的検証を行う。各事例研究は三つのチャンネルのいずれかに焦点を置きつつも、オーディオ・ビジュアル・トランスレーションの相互関連性と累積的性質が際立つ構成となっている。

第4章では、性別や社会階層の問題を扱うドラマ映画『あの子は貴族』（英：Aristocrats、2020年）を取り上げる。本章の主眼はオーディオであり、特に「役割語」やキャラクターボイスを構成するジェンダー化された言語・方言、さらに登場人物の背景・性格・社会的地位を示すパラ言語に着目する。記号論的視点に基づく新たな字幕は、登場人物の背景に起因する話し方の差異を明確に示し、字幕制作の制約下でもこの種の表現が可能であることを実証した。

作品紹介に続く第4.2節では、役割語の本来的用法が際立つ抜粋を提示し、複数の「翻訳不可能」とされる文化的参照を明らかにするとともに、作品全体が「役割」という主題を中心に据えている点を示す。第4.3節では、東京方言と富山方言という二つの異なるキャラクターボイスを分析し、併せてスコプスの観点から画面上テキストの翻訳問題を検討する。第4.4節では、三者三様の役割語が鮮やかに対比され、短い場面ながらキャラクター間の差異が強い説得力をもって示される。本章の結論では、実写映画にも観客の理解のために翻訳を要する繊細で意図的な記号論的サインが含まれ得ることを再確認する。

第5章では、2018年のシリーズ『ミス・シャーロック』（英：Miss Sherlock）を対象とする。本章はビジュアルを中心に据える。というのも、このチャンネルは作中のダイジェシスにおいてもきわめて重要であるためである。驚くほど早口で独特のキャラクターボイスをもつシャーロックは、周囲の事物を緻密に観察する。この特性はたびたび強調され、視聴者にも特定の視覚情報に注意を払い、探偵と共に物語を読み解くことが期待される。「Mind

palace”（記憶の宮殿）」を描くシーンでは、画面全体が文字情報とイメージで満たされ、字幕制作者はこれらを台詞と併せて提示しつつ、視聴者の認知負荷を低減させなければならない。

第 5.1 節では作品の制作背景と影響を概観し、本研究で採用した字幕戦略の根拠を簡潔に示す。第 5.2 節は第 1 話の序盤を扱い、ビジュアル分析を字幕自体に限定し、字幕操作によって音量表現から高速表示時の可読性の確保まで多様な効果が得られることを論じる。第 5.3 節では画面上テキストの記号論的分析を中心に据えつつ、字幕自体が持つ視覚的効果を引き続き検討する。第 5.4 節では、シャーロックの「記憶の宮殿」がもつ複雑な視覚構造を字幕へと翻訳し、視覚的記号の饗宴とも言える場面を分析する。本章の結論では、オーディオとビジュアルの結びつきを強調し、最後のチャンネルである「トランスレーション」に焦点を当てる第 6 章への橋渡しを行う。

第 6 章では、テレビアニメ『斉木楠雄の Ψ 難』（英：The Disastrous Life of Saiki K.、2016 年）を対象とし、オーディオ・ビジュアル・トランスレーションの総合的検証を行う。ただし、このシリーズでは翻訳不可能性が強く意識される文化的参照が多いため、とりわけトランスレーション上の課題が顕著である。日本の若年層に関連する非公式な心理的概念から、極度に複雑な言葉遊びまで幅広く登場し、加えてオーディオとビジュアルの両面で多くの難題が提示される。複数のキャラクターボイスや視覚的ジョークは字幕制作の判断を複雑化させ、三つのチャンネルを字幕に統合しない限り問題の解決は困難である。

第 6.1 節では作品の特異性を概説し、本研究で取り上げるアマチュア字幕制作者による翻訳戦略の妥当性を論じる。第 6.2 節では字幕の視覚的書式設定を通じたキャラクターボイスの翻訳を分析し、チャンネル間の連関を明確化する。第 6.3 節は方言の翻訳を中心に据え、オーディオとビジュアルの両チャンネルにおける関連情報を補足する。第 6.4 節では、頭字語に依拠したエピソードを取り上げ、翻訳問題に新たな複雑性が加わる点を示す。本章の結論では、統合的な「オーディオ・ビジュアル・トランスレーション」の概念を再確認し、提案する字幕手法がさまざまなジャンルや言語ペアにも応用可能であることを示したうえで、最終章へとつなげる。

最終章では、三つの事例研究から得られた主要な知見と、それらが提案手法に与える示唆を整理し、今後の研究課題と展望を提示する。本研究が、特定の翻訳状況に限定されるものではなく、他のジャンルや言語ペアにも適用し得る概念実証的取り組みであることを改めて強調し、本手法を視聴覚翻訳学における「最終解答」ではなく、字幕をオーディオ・ビジュアル・トランスレーションとして体験させるための一つの選択肢として位置づける。