外国アニメーション映画タイトルの邦題化の

表現特性について

国語表現ゼミナール 指導教官 野浪正隆先生

学校教員養成課程 国語教育専攻 中学校コース 142209 松村拓美

2018年1月31日

目次

1	12 L &) IC	
	-1 研究動機	P.2
	-2 研究目的	P.2~3
	-3 研究対象	
	-1研究対象	P.3
	-2研究対象について	P.3~4
2	研究方法	P.5~8
3	小澤式分類	
	-1 研究結果	P.9~20
	-2 考察	P.20
4	森景式分類	
	-1 研究結果	P.21~25
	-2 考察	P.26
5	その他の観点からの考察	
	-1 ダブルミーニングに関する考察	P.27~28
	-2 1 単語からなる原題に関する考察	P.28~29
	-3 原題の接続詞に関する考察	P.29~30
	-4 シリーズ物に関する考察	P.30~33
6	全体考察	P.34~38
7	おわりに	
	-1 所感	P.39
	-2 今後の課題	P.39
	-3 参考文献・閲覧サイト	P.40

1. はじめに

1-1 研究動機

「ありのまま」といえば、「Let it go」で一世を風靡したウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの映画『アナと雪の女王』が記憶に新しい。その頃、私は大学1回生で、流行から遅れを取らぬように、劇場に足を運んで見ることにした。上映時間の都合で、普段はあまり見ることがない字幕版で鑑賞することになった。

雪や氷を作る魔法の力を生まれながらに持つ王女エルサがある日、妹のアナとの口論を きっかけに力を暴走させてしまい、王国に永遠の冬が訪れてしまう。アナは城を飛び出し たエルサを連れ戻し、王国を元に戻すための旅に出る。これまで、外部の人間と関わりが なかったため、恋に憧れているアナであったが、その冒険の中での、いろいろな人との出 会いや事件を通じて真実の愛とは何かを見つける。

――という内容であったが、私の印象に残っているのは、心温まるストーリーや従来とは違った力強いプリンセス像よりもその題名である。『アナと雪の女王』というのだから、原題は『Anna and The Snow Queen』であるはずだが、実際は『Frozen』であった。更に言えば、原題が『Frozen』であるのだから、「Frozen」の意味(凍った、氷結した、冷凍された、極寒のなど)を考慮すると、それを翻訳した邦題は意訳であっても『凍結』や『極寒』などといった題名であるべきである。しかし、この映画は、『アナと雪の女王』という題名で、更には「アナ雪」という愛称でも広く知られており、日本では254億円の日本歴代3位となる興行収入をあげている。1

このような翻訳の際の大幅なずれは、映画に限らず他言語の作品を取り扱う際によく見られることである。『Frozen』を生み出したウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの長編アニメーション作品の中で調べてみると、おおよその作品の題名が忠実に和訳されているが、『Lady and the Tramp』が『わんわん物語』であったり、『Tangled』が『塔の上のラプンツェル』であったり、原題とは全く異なる意味の邦題はいくつも見られる。そういった題名の改変とも言える和訳に疑問と面白さを感じ、その変容の際の印象の変化や影響を国語表現としての側面から研究したいと考えた。

1-2 研究目的

本来であれば、原題の表現特性とそれが英語圏の人々に与える印象と翻訳によって生まれた邦題の表現特性とそれが日本人に与える印象を比較しながら、相違点や共通点について着目し、邦題化にあたって、どの程度原題の意図を尊重しているのか、もしくは題名としてより優れた表現で別の言葉に置き換えられているのかなどを研究するべきである。しかし、現在の私の英語の言語文化に対する知識や能力で、それを理解し論ずることは難しい。ここでは、「原題と邦題の比較」ではなく、「原題に用いられた英単語の意味から題名に込められた想い」を推測した上で、「なぜ、直訳してしまわないのか」を研究していく。その中で、重要視されているものを比較し、題名としての日本語の表現がどのようなも

¹ https://www.cinematoday.jp/news/N0069050 (2018/01/09 16:35)

のかを考察する。

1-3-1 研究対象

初めに研究動機となったウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオ (Walt Disney Animation Studios) ²の長編作品と、その子会社であるピクサー・アニメーション・スタジオ (Pixar Animation Studios) ³に加え、日本でも一定の知名度を持つドリームワークス・アニメーション SKG (Dreamworks Animation SKG, inc.) ⁴、ブルー・スカイ・スタジオ (Blue Sky Studios) ⁵、イルミネーション・エンターテイメント (Illumination Entertainment) ⁶の計 5 社が 2017 年 7 月 25 日時点で、米日ともに公開した映画 124 作品の題名の原題と邦題の 248 題目を研究対象とする。(一部、日本においては劇場未公開であるが VHS や DVD 版で発売されているため対象に含めた。)

研究対象の収集に当たっては、原題については各 HP(以下参照)、邦題については、国内最大級の映画レビューサービス「Filmarks」7と映画情報サイト「映画.com」8を用いて集めた。

1-3-2 研究対象について

ここで、研究対象である作品の製作会社である 5 つのスタジオについて、下記の HP を 参考に概説しておく。

○ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオ(Walt Disney Animation Studios) アメリカのカリフォルニア州バーバングに所在するウォルト・ディズニー・スタジオの アニメーション制作部門であり、1923 年にウォルト・ディズニー・スタジオの創設と同時 に設立された。長編アニメーションでは、設立当初から通算 56 本もの製作がある。

○ピクサー・アニメーション・スタジオ (Pixar Animation Studios)

アメリカのカリフォルニア州エメリービルに本社を構え、カナダのバンクーバーに第 2 スタジオを有するアメリカの映像会社である。1986 年当初は独立した会社であり、長編映画はウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの子会社と共同制作していたが、2006 年にウォルト・ディズニー・カンパニーの完全子会社となった。9

² https://www.disneyanimation.com/studio/our-films (2018/01/04 12:21)

³ https://www.pixar.com/#feature-films-cars3 (2018/01/04 12:40)

⁴ http://www.dreamworksanimation.com/ (2018/01/04 12:55)

⁵ http://blueskystudios.com/films/ (2018/01/04 13:09)

⁶ http://www.illuminationmacguff.com/feature.php (2018/01/04 13:22)

⁷ https://filmarks.com/(2018/01/24 19:11)

⁸ http://eiga.com/(2018/01/26 15:57)

⁹ http://eiga.com/news/20060131/8/(2018/01/25 19:56)

○ドリームワークス・アニメーション SKG (Dreamworks Animation SKG, inc.)

アメリカのカリフォルニア州グレンデールに所在するアニメーション製作会社である。 1994年10月12日、映画監督のスティーヴン・スピルバーグらによって設立された。主に CG アニメーションを手掛けているが、イギリスのストップモーション・アニメーションスタジオであるアードマン・アニメーションズとも提携していたこともあり10、そのような映画作品も見られる。

○ブルー・スカイ・スタジオ (Blue Sky Studios)

アメリカのコネチカット州グリニッジに所在し、ウォルト・ディズニー・カンパニーの 『トロン』の製作に参加したクリス・ウェッジらによって 1987 年に設立された。そのため CG アニメーションと実写の融合なども手掛けている。映画配給会社の 20 世紀フォックス の傘下にある。

○イルミネーション・エンターテイメント (Illumination Entertainment)

アメリカのカリフォルニア州サンタモニカに所在する映画製作会社で、20世紀フォックスのアニメーション部門を立ち上げたプロデューサーのクリス・メレダンドリが独立し2007年に設立した。ユニバーサル・スタジオの子会社であり、主に3DのCGアニメーションを製作している。

また、以上 5 社の製作については、長編アニメーションだけでなく、実写映画、短編アニメーションやスペシャルアニメなども数多く存在している。特に、ウォルト・ディズニー・アニメーションの作品のうち、劇場で公開された作品の続編やスピンオフが、スペシャルアニメとして作られていることも多いが、今回の研究ではそれらを対象に含めないものとし、アメリカで劇場公開された長編アニメーションに限定する。

¹⁰ https://www.cinematoday.jp/news/N0009891(2018/01/25 20:08)

2. 研究方法

分析の 1 つの観点として、小澤賢三氏の「小学校国語科における文学教材の分析法に関する一考察」の分類を参考に進めていく。(以下引用)

題名は、当然のことながら本文と深い繋がりを持つが、題名の意味は一様ではない。 次に筆者なりの分類を示す。先行研究では、3分類の例があるが、本稿では教科者分析を基に、4分類を試みた。分類は、次の通りである。

- A 登場人物(主人公)を表わすもの。
- B 題材を表わすもの。
- C Bのうち主題に繋がるもの。
- D 本文の主題そのものを暗示するもの。

便宜上、 $A\sim D$ のように分類したが、C の記述でも明らかなように排他的なものではない。ただ、いずれも主題と何らかの関わりを持っている点は同じである。 11

分類の例として、小学校教材を挙げながら小澤氏は次のように説明している。(以下引用)

A: 主人公を表わすもの

『けんかした山』 『アレクサンダとぜんまいねずみ』 『ひっこしてきたみさ』 『のらねこ』 『ソメコとオニ』 『ごんぎつね』 『大造じいさんとがん』

B: 題材を表わすもの

『おおきなかぶ』 『お手がみ』 『おじいさんのかさ』 『かさこじぞう』 『美月の夢』 『きつねの窓』

C:上のBのうち主題に繋がるもの

『わにのおじいさんのたからもの』 『きつねのおきゃくさま』 『わすれられないおくりもの』 『おにたのぼうし』 『一つの花』 『川とノリオ』

D: 本文の主題そのものを暗示するもの

『うみへのながいたび』 『消しゴムころりん』 『雪わたり』 『やい、とかげ』 『五月になれば』

11 小澤賢三「小学校国語科における文学教材の分析法に関する一考察」(『兵庫教育大学近 代文学雑誌』19 2008 年 1 月)P.42 以下この順に解説を加える。

まず、A は登場人物で題名が示されているもので、この場合は、その登場人物が主人公である。例えば『のらねこ』と『ごんぎつね』では、「のらねこ」「ごんぎつね」が主人公である。また、題名が「X と Y」の形になっているもの(人物が二人取り上げられているもの)は、出てくる順序が問題になっている。いずれもはじめに出てくる X の方が、主人公であり、より主題に近い。例えば、『Y レクサンダとぜんまいねずみ』ではY レクサンダが主題を担い、『大造じいさんとがん』では大造じいさんが主題を担っている。さらに後述の通り、これらの題名は、両者ともに固有名詞を持ち、普通名詞の「ぜんまいねずみ」「がん」と比較すると、より個性が明確で、語り手の注目度において格段の違いがある。

次に、Bの題材を表わすグループでは、「題材」は主人公以外で物語を展開するきっかけになる「もの」や「こと」である。「かぶ」「手がみ」「かさ」「じぞう」「窓」は、「もの」の例であり、「夢」は「こと」の例である。いずれも修飾語がついており、この修飾する言葉が主題に関わってくる。『かさこじぞう』では、「かさこ」は主人公以外のものであり、この「かさこ」は「じいさま」と「ばあさま」が丹精こめた「かさこ」である。大事なもちこを買うための大切な「かさこ」を「じぞうさま」にかぶせる「じいさま」。そんな「じいさま」を温かく迎え入れる「ばあさま」。その優しさ、思いやりを象徴するのが「かさこ」である。また、『美月の夢』では、美月という読者と同年代の女の子が主人公であり、彼女の夢をテーマに物語が進行する。作文の時間に与えられた、「将来の夢」というテーマでは作文が書けず、自分の夢がはっきりしないことに思い悩む主人公を描いている。美月という名前は象徴であり、読者である各自に対してそれぞれの夢を問いかけるものである。

3 つ目の C は、B のうち主題に繋がるものであり、物語の題材を示すとともに、主題にも繋がる題名である。象徴としての働きを持っているものも多い。例えば、『おにたのぼうし』では、自分の好意を理解させ、悪いおにばかりではないことを示したい「おにた」という主人公が描かれる。しかし、「ぼうし」をとると自分の正体がばれてしまうし、「ぼうし」をとらなければ「知らない男の子」のままなのである。「ぼうし」は、立場の違いからお互いに理解しあえない、女の子(人間)と、おにた(おに)の関係を象徴的に表わす。また、『一つの花』では、出征する父がゆみ子にわたす一輪のコスモスが、象徴として主題を表わす。一輪でなく「一つ」と表現しているところに、少ししかないというマイナスイメージとともに、1 つだからこそかけがえのないというプラスのイメージが表現されている。この一輪の花は、ゆみ子をいとおしむ父の愛の象徴であるとともに、心優しい人間になってほしいという父の願いでもある。

最後のDは、題名が主題そのものを暗示する場合である。『消しゴムころりん』では、消しゴムが転がり、ゆか板のあなに落ちることによって事件が起こる。そこがファンタジーへの入り口である。すべては消しゴムが転がることによって起こる。また、「ころりん」という転がり方には、かわいらしさやおもしろさが感じられ、昔話「おむすびころりん」のように、何か不思議なことが起こる予感があって興味深い。しかも、「消しゴム」という消すための道具がまた、物語の伏線にもなっている。本文を読んだ後、

もう一度題名を考えてみると、本当のことは消えないというメッセージが生きてくる。また、『五月になれば』では、この条件節に続く部分が省略されており、そこに主題が示される。「五月になれば、水が光って走るし、川がもっと元気になる」に主題がこめられている。読者に事件の展開を期待させるところにも作者の工夫が見られる。12

以上を参考にしながら、作品の主題に着目し、原題と邦題についてそれぞれが何を表わしているのかを分析したものを、上記の 4 つに分類し比較していく。翻訳によって言葉や言い回しが若干変化したりすることはあっても、作品の内容そのものや主題自体が大きく変わることはないようにされているはずであるので、異なる言語の 2 つの題名を比べた時に、その題名と作品の内容や主題との関わり方の違いが表れる。邦題は原題の内容を受けて翻訳したものであるので、翻訳によってタイトルの内容への関わり方が変化したという見方もできると仮定した上で、その時にその作品においてタイトルが持つ役割や、関係性の変化について考えていきたい。

また、タイトルのネーミングに関して、次のような記述もある。

大胆に言い切ってしまえば、「ネーミングは経済する言葉」なのである。商品のネーミングも会社や施設のネーミングも、歌や本や映画のネーミングもそのモノやコトを伝えて売るために存在する。¹³

今回の研究の対象である外国アニメーション映画タイトルの邦題化が製作者とは別の第 三者によってなされている(中には製作にかかわった者が翻訳をしている場合もあるかも しれないが)ことを考慮に入れると、タイトルに込められた主題の暗示や、製作者側の題 名へのこだわりなどに目を向けるよりも、むしろ上記のようにタイトルが持つ経済的な効 果について深く考えなくてはいけないだろう。

というのも、受け手が理解できる言葉で作られているのであれば、その時点でネーミングの経済効果は成立するが、この場合は、別の文化圏からやってきたものに手を加え、売るために第三者が仲介をしている。映画を商品とするのであれば、その第三者が翻訳の際に気を付けなくてはならないのは、原作へのリスペクトもそうかもしれないが、一番は受け手にどのような印象を与えるかである。映画のタイトルは受け手がその作品に関わりを持つ第一歩で、第一印象に繋がる。邦題化されたネーミングが、良いものであるからといって、その映画が売れるかといえば、全てがそうだとはいいがたいが、ネーミングが難解

¹²小澤賢三「小学校国語科における文学教材の分析法に関する一考察」(『兵庫教育大学近代文学雑誌』19 2008年1月) P.42~43

 $^{^{13}}$ 岩永嘉弘「ネーミングとは何か なぜ今、ネーミングなのか。」(『日本語学』第 24 巻 第 12 号 2005 年 10 月 明治書院)P.8

であったり、退屈なものであったりすれば、一定の客足は減るであろう。特に、アニメーションということを加味すると、子どもでも理解できるものであることは必然的であろう。 このような経済的な要因を踏まえ、上記のタイトル自体の役割に着目する小澤式の分類 に付随して、原題がどのように邦題化されたかということについての分類を観点の一つに 加える。分類は以下のとおりである。

- a.直訳タイトル
- b.恣意的日本語タイトル
- c.原音のカタカナ表記タイトル
- d.恣意的カタカナ語タイトル
- e.英語表記タイトル

14

上記の分類を便宜上、森景式と呼ぶものにする。しかし、この分類の項目には、1つの疑問がある。それは、b.と d.の双方のグループに用いられている「恣意的」という言葉である。この言葉からは、気ままで自分勝手という意味に加え、論理的必然性がないというような印象を受ける。先述したように、映画が商品であり、タイトルを「売るため」のネーミングであるとするならば、恣意的という修飾は不適切であると考え、ここでは意図的という言葉に置き換えた上で、この分類を拝借することとする。それを踏まえた分類は以下のとおりである。

- a.直訳タイトル
- b.意図的日本語タイトル
- c.原音のカタカナ表記タイトル
- d.意図的カタカナ語タイトル
- e.英語表記タイトル

以上の小澤式と森景式の分類によって、邦題化によって原題がどのように変化したのかを、タイトルが映画の内容に関わる役割と、言葉として受け手に関わる役割について研究していく。

全体的な傾向を抑えたうえで、そこから細分化していき、原題の意味と邦題の差異に目を向けていく。その中で、変化の少ないものは何故変化が少なくて済むのか、また変化の大きなものは何故そのように変化させているのかについて考察し、原題を「直訳しないこと」の理由について推測する。

¹⁴ 森景真紀「映画タイトルにおける日英語の違い」(『女子美術大学研究紀要』第 47 号 2017 年 3 月女子美術大)

3. 小澤式分類

3-1 研究結果

この節では、題名が作品の内容と深い関わりを持つことを鑑みて、タイトルの意味とそのタイトルが指し示すものに着目し、小澤氏が提示する4つの項目に分類する。

小澤氏の定義によると、Aは登場人物で題名が示されているもので、多くの場合は、その登場人物が主人公である。今回の研究対象を例に挙げると、『ダンボ』と『バンビ』では、「ダンボ」と「バンビ」が主人公である。また、題名が『美女と野獣』のように人物が二人取り上げられているものは、はじめに出てくる「美女」の方が、主人公であり、より主題に近いという。

次にBの題材を表わすグループは、「題材」は主人公以外で物語を展開するきっかけになる「もの」や「こと」である。『ノートルダムの鐘』の「鐘」は「もの」の例であり、『オリビアちゃんの大冒険』の「大冒険」は「こと」の例である。

3つ目の C は、B のうち主題に繋がるものであり、物語の題材を示すとともに、主題にも繋がる題名であり、象徴としての働きを持っているものも多い。例えば『王様の剣』では、アーサー王の幼き日の物語の中での成長が描かれている。クライマックスで彼が「剣」を手にすることで、今まで見下していた周りの人々からも尊敬され王へと即位することから、「剣」が「王様」という権威を象徴しており、それを石から引き抜くという行為は彼の成長に対して目に見える成果を与えている。

最後のDは、題名が主題そのものを暗示する場合である。これは、邦題には少なく、原題から例を挙げると『Tangled』で、一見すると「Tangled」は主人公の最大の特徴である長い髪の毛を表わしているようにも思えるが(tangled は紐や植物などがもつれた、絡み合った状態を表わす)、人間関係のもつれも同時に暗示している。

この4つのグループで、原題と邦題のそれぞれを分類した。結果は以下のとおりである。

		原題	邦題
A	登場人物(主人公)を表わすもの	59	62
В	題材を表わすもの	41	45
С	Bのうち主題に繋がるもの	11	15
D	本文の主題そのものを暗示するもの	13	2

表から分かるように、いずれも A に分類されるものが多く、C と D はその 20%以下の数である。しかし、小澤氏も「C の記述でも明らかなように排他的なものではない。」と述べているように、C も D も B に内包される存在であり、また A と B の要素を兼ね備えている題名もいくつか見られるので、一概に A のような人物題ばかりであると言い切ることはできない。それを考慮すると、はじめに、この 4 つに分類をしてしまうのではなく、大きく A と B に分けたうえで、さらに細かく分類していくことが必要なのかもしれない。

その分類では、原題のうち、A は 59 題、< B' 人物以外の題材を表わすもの> が 65 題で、邦題では A は 62 題、B'が 62 題と英日どちらにおいても、同数あるいは、ほぼ同数である。また、原題で A と B'の要素を兼ね備えた題名とは、例えば『Alice in Wonderland』や『The Adventures of Ichabod and Mr. Toad』、『レミーのおいしいレストラン』や『天才犬ピーボ博士のタイムトラベル』のように、登場人物(主人公)を表わす名詞に加え、主人公を直接は修飾しない言葉(ほとんどの場合が物語の舞台の名前か冒険・物語など作品全体の動きを表わす言葉)が入っている場合がある。ここでは、このパターンの題名は、小澤氏の分類上で『美月の夢』が B グループであることから、B'のうちのいずれかに分類した。

『モアナと伝説の海』というように、主人公の名前と舞台と考えられる言葉が並列されている題名もある。この場合は、解説の部分の「題名が「Xと Y」の形になっているもの(人物が二人取り上げられているもの)は、出てくる順序が問題になっている。いずれもはじめに出てくる Xの方が、主人公であり、より主題に近い。例えば、『アレクサンダとぜんまいねずみ』ではアレクサンダが主題を担い、『大造じいさんとがん』では大造じいさんが主題を担っている。さらに後述の通り、これらの題名は、両者ともに固有名詞を持ち、普通名詞の「ぜんまいねずみ」「がん」と比較すると、より個性が明確で、語り手の注目度において格段の違いがある。」15から「モアナ」の部分を重視しAに分類した。

他には、『Spirit: Stallion of the Cimarron』や『Wallace & Gromit: The Curse of the Were-Rabbit』、『オリバー ニューヨーク子猫ものがたり』や『シンドバッド 7 つの海の伝説』のように、登場人物(主人公)を表わす題名に対してサブタイトルがつけられている場合がある。ここでは、前述の並列の場合の考え方とサブタイトルという観点から、メインタイトルである「Spirit」や「オリバー」を分類の参考とした。

それらが原題で28題、邦題では39題見られた。

分類した結果の全体の数値だけを見ると、タイトルが表わしているものに大差はないように感じられる。ここで、原題の分類と邦題になってからの分類について細かく見ていくために、原題と邦題の変化のしかたについて着目し分類する。前述のように初めにAとBとBといての変化から細分化していく。また、AとBとBの要素を兼ね備える英日それぞれ BとBとのでは、ここでは一旦先の分類に属させるものとする。同じサブタイトルを有する題名でも、上のようなメインタイトルがAを表わし、サブタイトルでBと表わす題名、あるいはその逆の題名とは異なり、メイン、サブタイトル共に、Bと表わすことに関しては、メインタイトルがBに分類されるものであっても、サブタイトルがそれを補助することを加味して、CやDに分類した。邦題化についての分類の結果は次のとおりである。

10

¹⁵小澤賢三「小学校国語科における文学教材の分析法に関する一考察」(『兵庫教育大学近代文学雑誌』19 2008年1月) P.43

A→A	47	А→В'	12	B'→A	15	B'→B'	50
		$A{ ightarrow}B$	11	$B \rightarrow A$	8	В→В	30
		$A{ ightarrow}C$	1	$C \rightarrow A$	3	$B \rightarrow C$	2
		A→D	0	$D \rightarrow A$	4	$B \rightarrow D$	1
						$C \rightarrow B$	1
						$C{\rightarrow}C$	7
						$C \rightarrow D$	0
						$D \rightarrow B$	3
						$D \rightarrow C$	5
						$D \rightarrow D$	1

初めにAから変化しないもの、Bから変化しないものはほぼ同数で、いずれも全体の40%を占めている。残り20%のうちAがB化で変化するものとBがAに変化するものもほぼ同数である。このことから、AとBの2つの分類をした時の、性質の変化はAとBで、変化しないものと変化するものがおよそ4:1の割合で存在していることがわかる。ここでは、題名の意味が変わっていても指し示すものが同じ場合であれば、変化はないものとしているので、邦題化にあたっての変化はおおよそ2割程度であることがわかる。

そこから、B'について細かく見ていくために、原題と邦題の分類ごとに、縦横をそろえ、 下の表で示す。

あ	ある	邦題のうち

る		原題が A	1	原題が B		原題が C		原題が D		計
原	邦題が A	$A \rightarrow A$	47	В→А	8	$C \rightarrow A$	3	$D \rightarrow A$	4	62
題	邦題が B	A→B	11	В→В	30	$C \rightarrow B$	1	$D{\rightarrow}B$	3	45
\mathcal{O}	邦題が C	$A \rightarrow C$	1	В→С	2	$C{\rightarrow}C$	7	$D{ ightarrow}C$	5	15
う	邦題が D	A→D	0	$B \rightarrow D$	1	$C{\rightarrow}D$	0	$D{\rightarrow}D$	1	2
ち	計		59		41		11		13	

AとBでは根本的な性質が異なるが、Aから Bへの変化、Bから Aへの変化はいくらか見られる。C、D はいずれも B に内包されるということから、Bの下位分類であると考えると、C、Dと A の間には、Aと B のような数値の関係が見られるはずである。C では少ないながらも A から C への変化、C から A の変化を見ることができる。しかし、D の場合は異なっており、D から A への変化は C と同様に見られるものの、A から D への変化はここでは 1 つも見られなかった。

さらに、D に分類される邦題について、原題が B の場合のみ 1 作品見られたが、原題が C の場合も邦題で D の性質を持っているものはなく、原題が D であるときであっても、邦題が D であるものは 1 作品しか見当らなかった。

C に対しても同じようにいえ、D ほどの結果ではないが、邦題のC の 15 作品のうち、A から変化したものは 1 作品、B からは 2 作品、D からが 5 作品である。

B'内の変化について、C と D は B と分類の上位と下位の関係にあり、C と D では D の方が題名をつける際により高度な技巧を凝らしているということから、B、C、D の順に題名は、見た目が簡素であったとしても複雑になっている。その結果、B から C や D への変化は少数しか見られず、C から D にいたってはひとつも見られない。

ここで、タイトルが映画の内容に関わる役割としての変化をより細かに考えていくために、分析結果の具体例を挙げながら、論を進めていくことにする。

·AからAへの変化

今回の研究対象を分類した中で最も多い 47 作品が見られた。その中のいくつかを例に挙げていく。

まずは、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの『Pinocchio』(『ピノキオ』)である。ここでの邦題化は、原題の音をそのまま、あるいは日本語にある音で、カタカナに起こしたものである。主人公「Pinocchio」の名前の英語の発音をカタカナに翻訳しているため、当然、分類が変わることはない。同スタジオの作品の中では、他にも『Dumbo』(『ダンボ』)や『Bambi』(『バンビ』)などが同様である。

また、それと類似しているが、ドリームワークス・アニメーション SKG の『Puss in Boots』 (『長ぐつをはいたネコ』) も主人公の名前を表わす言葉を日本語に翻訳したものであるので上記と同様である。

その一方で、邦題化にあたって、題名の意味が変更あるいは意訳されているために、ここでの分類は変わらないが、題名が指し示すものに相違があるものがある。例を挙げると、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの『Snow White And The Seven Dwarfs』(『白雪姫』)とピクサー・アニメーション・スタジオの『The Good Dinosaur』(『アーロと少年』)がある。前者の場合は、原題には「Snow White(主人公の名前)」と「The Seven Dwarfs(7人の小人)」の2つ(計8人)の登場人物を表わす人物題がとられているのに対し、邦題においては「白雪姫」と主人公のみの人物題になっている。原題では「Snow White」と「The Seven Dwarfs」とのある程度の関わり合いがあるということが考えられ、また、題名に名前があることで「The Seven Dwarfs」が作品においてなくてはならないキーパーソンであることを示すが、邦題では主人公そのものにスポットが当てられており、プリンセスとしての可愛らしさや、作品全体を通しての「白雪姫」の成長が予想される。後者の場合は、前者とは異なり、「The Good Dinosaur(優しい恐竜)」という主人公アーロのみを表わす原題が、邦題化した時には、「アーロ」に加え、「少年」というキーパーソンの名前が使われている。

他にも、表の数には入れていないが、A と B'の要素を兼ね備えたものの中を見ても、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの『The Rescuers』(『ビアンカの大冒険』)や『The Great Mouse Detective』(『オリビアちゃんの大冒険』)などが見られる。邦題化に当たって、原題の中に表れている人物名が変わっている。前者は、主人公が所属する「The Rescuers(救急隊)」という団体を示す原題が、「ビアンカ」という主人公の名前を用いて

邦題化されている。後者では、作品の中で事件を解決しながら活躍する主人公バジルを表わす「The Great Mouse Detective (ネズミの名探偵)」が原題であるのに対し、邦題では主人公バジルに父親の捜索を依頼し、行動を共にする「オリビア」の名前のみが用いられている。

このように、小澤式の分類上では同じ(人物題が人物題に変化している)、または近い場合の中にも、指し示す人物が変わっている場合も見られた。しかし、ここでは深く触れずに、後の森景式分類で取り扱うことにする。

·AからBへの変化

ここでは11作品が見られた。この分類には、先に挙げた『Spirit: Stallion of the Cimarron』(『きれいな涙 スピリット』)や『The Rescuers』(『ビアンカの大冒険』)などのAとB'の要素を兼ね備えた作品が多くみられる。そのうち、原題では単なるAであったのに、邦題ではB'の要素が加わってものも見られ、ドリームワークス・アニメーション SKGの『The Croods』(『クルードさんちのはじめての冒険』)やイルミネーション・エンターテイメントの『Dr. Seuss' The Lorax』(『ロラックスおじさんの秘密の種』)などが例に挙げられる。また、それとは異なる形で、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの『Lady and the Tramp』(『わんわん物語』)のような人物題が、Bに分類される別の言葉に置き換えられている場合も見られた。この原題における、「Lady」と「Tramp」は登場人物(犬)の名前をあらわしていると同時に、「Lady(淑女)」と「Tramp(放浪者)」の意味を持っており、登場人物同士の対立構造を持っている。しかし、これが邦題では『わんわん物語』という題名になっており、「わんわん」という犬の鳴き声を表わす擬音語から犬を題材に扱った作品だということはわかるが、登場人物間の対立構造は見られない。

A から C への変化

ここでは1作品しか見られなかった。それは、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの『The Princess and the Frog』(『プリンセスと魔法のキス』)である。

原題では、主人公であるティアナを表わす「The princess」と王子の姿をかえられた様子である「the Frog」の2人の登場人物についての人物題である。しかし、作品の内容を踏まえたうえで分析すると、ティアナが初めて王子に出会ったときに、衣装としてドレスを着ていたものの、自分が姫であると偽ったこと、そのことがきっかけで王子とキスしたことで、自分にも呪いが振りかかりカエルになってしまったこと、その事件を経て王子と恋に落ち、結果的に王女となったことから、「The princess」と「the Frog」はいずれも主人公ティアナのことを指しているとも考えられる。このことから、この題名は、作中における重要人物(特に「美女と野獣」のような身分違いの関係のような)の対比と、主人公の事件を境にした立場の変化の対比を表わす題名である。また、前者では、表面的な表現上は「The princess」は身分が高く、「the Frog」は醜いものとされるが、実際は「The princess」は偽りの身分であり、「the Frog」は呪いにかけられた王子の"偽りの"姿である。

邦題では、原題と同じような構造をとっているが、主人公のティアナを表わす言葉である「プリンセス」に対比されているものが、「カエル」ではなく、「魔法のキス」である。

この「魔法のキス」は単なる接吻ではなく、王子の呪われた姿を元に戻すため(同時に自分が幸せをつかむためのものでもある)のものであることから、特別さや神秘的なものを感じさせる。また、偽りの気持ちでは、王子を元に戻す魔法にならないことから、この「魔法のキス」は主題にも繋がる、真実の愛を象徴している。

·BからAへの変化

ここでは8作品が見られた。そのうち、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの2作品とドリームワークス・アニメーション SKG の1作品を取り上げると、原題とその邦題化について、同じ構造である。そこで共通していることは、原題に「of」という主格関係を表わす前置詞が用いられていることである。そして、邦題化にあたっては、「of」以降の人物や主人公を含む集団の部分が取り上げられ、「of」以前の事柄については、割愛されている。『The Adventures of Ichabod and Mr. Toad』を例に挙げると、邦題では『イカボードとトード氏』というように、「The Adventures of(~の冒険)」の部分が翻訳されていない。

また、「of」は使われていないものの、ドリームワークス・アニメーション SKG の『How to Train Your Dragon』(『ヒックとドラゴン』)についても同じようなことがいえる。原題にある「How to Train(~の鍛え方)」の部分が、邦題ではなくなっており、「How to Train」の目的語に当たる「Dragon(ドラゴン、竜)」の部分を残しつつ、主人公である「ヒック」の名前と並列させた人物題となっている。

·BからBへの変化

ここでは A から A への変化に次いで多い 30 作品が見られた。おおよそは、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの『Atlantis: The Lost Empire』(『アトランティス 失われた帝国』)やピクサー・アニメーション・スタジオの『Toy Story』(『トイ・ストーリー』)のように、原題を直訳したもの、もしくは発音を基にカタカナに変換したもののみが見られた。つまり、題名が表わすものが差し替わっているものはなかった。

しかし、厳密に言えばまったく換わってないといえないものが2つある。ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの『The Black Cauldron』(『コルドロン』)とドリームワークス・アニメーション SKGの『The Road to El Dorado』(『エル・ドラド 黄金の都』)であり、前者は作品におけるキーアイテムである「The Black Cauldron(黒い大釜の意、作品内では固有名詞的に使われる。)」についての題名であるが、邦題化に当たっては、その釜の特徴である「Black」の部分が抜け落ち、単なる『コルドロン』という題名になっている。後者は、作品において、主人公のトゥリオとミゲールが目指し辿り着く「El Dorado(黄金郷)」という目的地がタイトルに用いられている。だが、原題では、そこに辿り着くまでの冒険も含め「The Road to(~への道のり)」というように表わされており、邦題ではその過程の部分がなくなっている。

この内容については、森景式分類に大きく関わるので、これ以上は後に述べることにする。

·B から C への変化

ここでは 2 作品が見られた。先に述べたように C は B と分類の上位と下位の関係にあるため、このような変化は難しいように思われる。しかし、分析した結果では 2 つに限られるものの、明確なパターンが見られた。それは、サブタイトルなどによって題名の内容に付け加えがあった場合である。ここで挙げられる 2 作品は、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの『Home on the Range』(『ホーム・オン・ザ・レンジ にぎやか農場を救え!』)とブルー・スカイ・スタジオの『The Peanuts Movie』(『I LOVE スヌーピー THE PEANUTS MOVIE』)である。双方とも邦題化に当たって、前者では「にぎやか農場を救え!」、後者では「I LOVE スヌーピー」という台詞題が付け加えられている。

『Home on the Range』の邦題についていえば、作品の舞台になる「Home on the Range (牧場の家)」という原題の音をカタカナ表記した「ホーム・オン・ザ・レンジ」に、その意味をわかりやすく表わした「農場」と舞台や登場人物、あるいは作品自体の性質をまとめて想像させる「にぎやか」を加え作品に対するイメージを作り上げている。さらに「救え!」という力強い命令の形で言い切り、救われなくてはいけない状況にあること、あるいは物語の中でなっていくことを予想させる。

『The Peanuts Movie』の邦題は、邦題の中では珍しく、『I LOVE スヌーピー THE PEANUTS MOVIE』というように原題をカタカナに変換することなく邦題化している。付け加えられた「I LOVE スヌーピー」は、主人公であるチャーリー・ブラウンのスヌーピーへの気持ちを表わすと共に、ピーナッツのファンである受け手のスヌーピーへの気持ちも同時に表わしている。

BからDへの変化

ここでは1作品しか見られなかった。それは、ピクサー・アニメーション・スタジオの『Cars 3』(『カーズ/クロスロード』)である。この映画は『Cars』(『カーズ』)、『Cars2』(『カーズ 2』)に引き続く「カーズ」シリーズの3作目である。

原題については、シリーズ前作から引き継いで『Cars 3』というシンプルなナンバリングがなされている。シリーズを象徴する「Cars」についても、車を表わす「Car」の複数形であることから、複数の車が登場することが予想される。物語や作品世界に着目すると、本シリーズは、人間を含む生物のいないことを前提とした世界で人間のように暮らす車たちの社会を舞台としており、「Cars」はそこで暮らす車たちを表わしている。

それに対して邦題は、シリーズ2作品に続くナンバリングは敢えて付けずに、代わりに「クロスロード」という言葉が添えられている。このカタカナ語は英語の「crossroad」から来ており、交差道路や十字路を表わす。また、そこから転じて「重大な決断をすべき岐路」という意味も持っている。そこから、「カーズ」の車という要素から、縁語のような手法で道路を連想させるものを用いるとともに、本作の主人公が年を重ねたことによる世代交代を受け入れ、新たな道(レーサーからトレーナーへの転身)を見つけるという主題を「クロスロード」として暗示していると考えられる。

CからAへの変化

ここでは2作品が見られた。そのうちの1つであるウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの『Meet the Robinsons』(『ルイスと未来泥棒』)を例に挙げる。

原題では、「the Robinsons(ロビンソン一家)」との「Meet(出会い)」であり、主人公であるルイスの行動、つまり作品全体の動きを表わしている。しかし、ルイスと「the Robinsons」とは偶然出会ったのではなく、ルイスがロビンソン一家の家長であるということが後に分かる。そのことを踏まえると、「Meet」はただの出会いや遭遇というような意味合いだけでなく、自分を知るということも含んでいると考えられる。孤児であるルイスは自分の家族を自分の記憶(過去)に求めていたが、自分の前に「Robinson」として現れたウィルバーとの出会いを経て、未来に家族を見つけるのである。

邦題では、主人公の行動を表わしていた原題とは異なり、主人公の名前である「ルイス」を用いている。さらに、作中における悪役として「未来泥棒」(作中で「未来泥棒」は素性がわからないために、山高帽の男と称され、後に未来からやってきた現代のルームメイトマイケルであることが判明する)の名が対立した人物題となっている。また、「未来泥棒」という名前からは、泥棒からは"悪"の要素を感じさせるとともに、「未来」の「泥棒」というとある種の時間犯罪者のようなSF要素を彷彿とさせ、未来を舞台とすることが予想される。

C から B への変化

ここでは1作品しか見られなかった。それは、イルミネーション・エンターテイメントの『The Secret Life of Pets』(『ペット』)である。原題と邦題に共通して「Pet (ペット)」という単語が用いられているが、タイトルとしてスポットを当てているものが異なっている。

原題では、「Pets」の「The Secret Life (秘密の生活)」という登場人物たちの行動にスポットが当てられている。この「The Secret Life」は、作品の主題になっており、「Secret」という部分からも、私たちの知らない「Pets」の一面を見ることができるような印象を与える。

一方邦題は、単に「ペット」というように、タイトルとしてペットそのものにスポットが当てられていることが分かる。しかし、この「ペット」はペットである登場人物たちを直接指し示した人物題ではなく、むしろ普通名詞的に用いられ、題材としての一般的な「ペット」として扱われていると考えられる。その時に、未知を示唆している原題とは異なり、私たちの慣れ親しんだものとしてのペットを連想させる。

· C から C への変化

ここでは6作品が見られた。その中のうち5作品は、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの『The Jungle Book』(ジャングル・ブック)やイルミネーション・エンターテイメントの『Sing』(『SING/シング』)のような、原題の音をカタカナ表記したもの、あるいは原題の単語をそのまま用いたものである。

1作品については、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの『The Sword in the Stone』(『王様の剣』)である。このタイトルは、原題と邦題では、意味は若干異なるものの、指し示しているものは同じである。

DからAへの変化

ここでは5作品が見られた。そのうち特に有名な2つを例に挙げる。いずれともが、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの長編作品であり、『Tangled』(『塔の上のラプンツェル』)と私の研究動機でもある『Frozen』(『アナと雪の女王』)である。

まず、『Tangled』(『塔の上のラプンツェル』)について、原題の「Tangled」は紐や植物などがもつれた、絡み合った状態を表わす単語であり、主人公ラプンツェルの最大の特徴である長い髪の毛を表わしているように思える。しかし、この「もつれ」は物質に限定される修飾語ではなく、ここでは作中における人間関係のもつれも同時に暗示している。ここでいう人間関係のもつれとは、ラプンツェルの出生にある。その美しい髪の毛が持つ魔法の力からラプンツェルは幼少時に魔女に誘拐され、塔の上に幽閉される。以降ラプンツェルは彼女を母親だと信じて育つが、王女であるラプンツェルの行方を国王は捜し続けている。外の世界に強い興味を持つラプンツェルは魔女の反対を押し切り、塔から逃げ出し、そして物語のラストで、ラプンツェルが自らの髪の毛を切ることで、人間関係のもつれも断ち切られ、ハッピーエンドを迎えている。しかし、邦題ではそのようなダブルミーニングは打ち消され、舞台あるいはキーアイテムとなる場所の名前と主人公の名前から構成されている。

『Frozen』(『アナと雪の女王』)についても、上記と同じような構造であり、原題の「Frozen」もまた、登場人物であるエルサの氷の魔法の力をイメージさせると共に、その力によって永遠の冬にされた王国、そして呪いによって氷漬けになってしまうアナのような物理的な凍結と世間から自分を閉ざし、冷たく凍ってしまったエルサの心を表わすダブルミーニングとして用いられている。ここでもまた、物語のラストで、二人が真実の愛を見つけ出すことで、雪が解け、王国に夏が取り戻される。邦題は、主人公である妹のアナの名前とエルサを魔法の力と共に表わす「雪の女王」という名前が並列された人物題になっている。

DからBへの変化

ここでは3作品が見られた。そのうちの1つであるピクサー・アニメーション・スタジオの『Up』(『カールじいさんの空飛ぶ家』)を例に挙げる。他の原題のうちDに分類されるものを見ればわかるように、そのほとんどのタイトルが、1単語で作られており、この『Up』は最たるものである。Dに分類されるものの題名の特徴であるダブルミーニングが、このタイトルにおいてもされており、主人公であるカールじいさんが、地上げ屋から逃げのことをきっかけに、大量の風船を使って家ごと冒険の旅に出るようすとしての「Up(上昇)」を表すと同時に、妻の死を境に落ち込んでいたが、ラッセル少年との出会いと彼との冒険を通して、人生に新たな価値を見出すことで、暗かったカールじいさんの人生が「Up(向上)」するようすが含まれている。

邦題では、原題にはない「カールじいさん」の名前が出現し、さらに作品のキーアイテムの一つである「家」も加えられている。原題の「Up」は、かろうじて「空飛ぶ」という修飾でとどめているものの、それは邦題において「家」にしかかかっておらず、原題における上昇の「Up」は補えているが、向上の「Up」は損なわれている。この2つの意味のうち、主題に深く関わるのは、表面的な意味ではなく、その裏に暗示されているものであるので、この邦題化ではその暗示された主題のなくなったより簡素なBへと変化している。他の2作品についても、同じように原題はダブルミーニングを持っているが、邦題では単なる題材を表わすだけのタイトルに変わってしまっている。

·DからCへの変化

ここでは5作品が見られたが、いずれも変化の分類は同じであるのに、少しずつ性質が 異なるので、いくつかの例を挙げていく。

まず、Dの分類の中で多い、原題がダブルミーニングであるものを挙げると、ピクサー・アニメーション・スタジオの『Inside Out』(『インサイド・ヘッド』)がある。原題の「Inside Out」を見てみると、ポスター内のコピーである「主人公は、頭の中の"感情たち"」¹⁶のように、頭の中の5つの感情たちを中心に物語が進んでいく。そこから「Inside Out」は、イディオムとしての「裏返し」という意味で、つまり内側(頭の中)の表出(鑑賞者に対して明かされている)という意味で使われている。だが一方で「Inside Out」には、単なる「裏表」という意味も持っている。これは物語のラストで、感情たちのリーダー格である「Joy(ヨロコビ)」が「Sadness(カナシミ)」を受け入れたときに、映画の受け手とともに「悲しみがあるから、喜びがより輝く」という考えに辿り着く。そのように悲喜が表裏一体であることを示す「Inside Out」である。

この邦題は一見、原題の音や意味をある程度保ちつつ、カタカナ語で邦題化したように思えるが、実際には似て非なるものである。「インサイド・ヘッド」を敢えてアルファベット表記するならば「Inside Head」となるが、主題に合わせた「頭の中」という意味を持たせたいのであれば、「Inside」は名詞であるので、本来は「Inside of the Head」であるべきである。「Inside」には「内側の」という形容詞的な意味もあるが、そうだとしても「内側の頭」という意味になる。これは、感情たちのことを指しているとも考えられなくはないが、不自然である。つまり、この邦題は Japanglish とも揶揄される和製英語であり、発音が適切であったとしても英語圏の人にとっては理解しがたい題名である。

同スタジオの『Ratatouille』(『レミーのおいしいレストラン』)も、原題にダブルミーニングはないが、言葉遊びの要素が含まれている。そもそも「Ratatouille」はフランス語であり、トマトや玉ねぎ、ズッキーニなどの野菜をオリーブオイルとにんにくで炒めた郷土料理である。この料理は、作中にも登場し、主人公の成功の決め手ともなる一皿として、登場する。一般的にこの「Ratatouille」は家庭の味であるとともに、「田舎臭い飯」とされており、作品の舞台であるパリにあるようなレストランには不釣り合いであると、少し料

¹⁶ <u>http://www.cinemacafe.net/imgs/std_11/133926.jpg</u>(2018/01/24 15:05)

理に詳しい人、あるいはフランス人にとってはそう思われる。しかし、このミスマッチこ そが、鍵となっている。

そのように見れば、このタイトルはキーアイテムのみを表わす題であるように思えるが、『Ratatouille』の予告編を見ると、「Ratatouille」という題名が〈rat・a・too・ee〉という表記に演出として変えられた上で、〈rat (ねずみ)〉の部分が強調して発音されている。17これは、本作の中心人物であるねずみのレミーとその仲間たちのことを示していると考えられる。

一方で邦題は、原題では音で暗示しているねずみ(「レミー」)と舞台であり、レミーの夢でもある「レストラン」が用いられており、店の評価に加え、レミーの腕前を修飾する「おいしい」という形容詞がつけられている。しかし、この題名だけでは、レミーがねずみであることは、受け手には伝わらない。このことから、邦題においては、ねずみが料理をしているという作品の面白さよりも、「レミー」が所有する「レストラン」の話であるという情報が先行してしまう。

他には、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの『Saludos Amigos』(『ラテン・アメリカの旅』)のような場合もある。原題の「Saludos Amigos」は英語ではなく、スペイン語で「やあ、みんな。」や「よろしく!」といった意味であり、わざわざそのような言語で挨拶をしていることから、舞台がスペイン語圏(スペイン、中南米など)であることを暗示している。この作品は、4つのアニメパートからなるオムニバスであり、それぞれに共通することは、ラテン・アメリカに関するストーリーであることである。そのうえ、ラテン・アメリカのうちの色々な国についてのストーリーがあるので、いささかラテン・アメリカを周遊しているような気分にもなれる。そこから、このオムニバス映画全体での主題は「ラテン・アメリカ」についてのことだと考えられる。

邦題では、まさに「ラテン・アメリカの旅」とされており、原題の解説においても述べたように、主題に繋がる題材がそのままタイトルとされている。

· D から D への変化

ここでは1作品しか見られなかった。それは、ドリームワークス・アニメーション SKG の『Chicken Run』(『チキンラン』)である。このタイトルが持つ暗示は、原題の「Run」が単語としていろいろな意味を持っているために、起こったダブルミーニングである。初めに「Run」が「Chicken」と名詞として結びつくことで、「囲い」を表わし、そこから作品の舞台である「養鶏場」という意味に転じる。ストーリーに目を向けたときに、主人公であるジンジャーを含むニワトリたちはこの養鶏場からの脱走を試みており、これが題材となっている。それを踏まえた上で、「Run」には「逃亡する」という意味もあるので、「Chicken Run」が「ニワトリの大脱走」であるという風にも考えられる。(文法的には正しくはないが、そのようなイメージを持たせるには十分である。)

その原題の音をカタカナ表記した邦題ではあるが、このような発想に至るのは、さして難しい話でもない。「Chicken Run」が「養鶏場」を意味するということに我々は馴染みが

¹⁷ https://www.youtube.com/watch?v=c3sBBRxDAqk(2018/01/24 16:33)

ないが、囲いの中で綱なしで犬を運動させられる「ドッグラン」という言葉を知っていれば、犬をニワトリに置き換えて想像することができる。また、「Run」は「逃げる」よりも「走る」という意味で知られているが、これも走っている様子から、「逃走」であることが考えられる。

3-2 考察

全体の変化を見たときに、Dを除く各分類で、 $A \rightarrow A$ のように変化の見られないものがそれぞれ最も多い。そのことからも、分類が大幅に変わっているものの数がたいして多くないことがわかる。つまり、タイトルが指し示すものは、原題にある程度忠実に邦題化されていると考えられ、その中で、多少ながらも原題に登場していた人物名やアイテム、特徴などが削られることはあったが、主人公や主題に関わるものは変更されていないものが大多数であることからもそれが伺える。

しかし、原題と邦題のそれぞれの分類を見たときに、A、B'の数の比率は大して変わっておらず、B もほぼ同数であるのに対し、全体数が少ない C と D について取り上げると、C では邦題の数が多く、D では原題の数が多い。つまり、C と D の数が原題と邦題で逆転している。このことから、タイトルに主題を含ませるうえで、邦題よりも原題の方が、それを表面に露わにせず、暗示させる傾向にあることがわかる。オリジナルである原題では、そのようにして多くを語らず、少量の言葉にメッセージを乗せていることが見られる一方で、それを翻訳したはずでの邦題では、そのようなタイトルよりも、主題を直に示すものが多い傾向にあると考えた。それは、翻訳の境で、言葉を置き換えることに限界があるからである。

そのように考えると、B内での下位変換は難しいように思えたが、Bから Dへの変化に 1 つの可能性を見出した。それは、サブタイトルである。 \mathbb{C} cars $3\mathbb{J}$ (\mathbb{C} カーズ/クロスロード \mathbb{J})は、原題にはないサブタイトルを付け足すことで、タイトルにダブルミーニングを持たせた。他の分類においても、サブタイトルを持たせることによって、より高度なネーミングへと変化できるのだと考えた。しかし、この分類の上での含蓄関係であり、一概に高度なタイトルであるとは言えないことにも気を付けなくてはいけない。

4. 森景式分類

4-1 研究結果

この節では、映画タイトルが邦題化に際して、商品として売り出すためにつくられていることを鑑みて、原題が邦題化する際にどのような変化をしているかについて、森景氏が提示する5つの項目に分類する。

a.は原題の英語を日本語に直訳して置き換えたもののグループで、受け手に伝わる表面上の意味の部分でおおよそ共通している。例えば、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの『Beauty and the Beast』(『美女と野獣』)のような場合が挙げられる。

b.は原題を異なる意味の日本語のタイトルに置き換えたもののグループで、原題の意味とは大きく異なることが多い。例えば、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの『The Emperor's New Groove』(『ラマになった王様』)、ピクサー・アニメーション・スタジオの『Ratatouille』(『レミーのおいしいレストラン』)などがある。

c.は原題の音を日本語読みでカタカナ表記したもので、音の部分でおおよそ共通している。 例えば、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの『Aladdin』(『アラジン』) が挙げられる。

d.は原題を異なる意味のカタカナのみで構成されるタイトルに置き換えたもののグループで、原題とは違うものに焦点化されていることが多い。例えば、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの『Big Hero 6』(『ベイマックス』) が挙げられる。

e.は英語で表記、あるいは主として英語を用いて表記されたもののグループで、原題をそのまま用いているケースが大半である。例えば、イルミネーション・エンターテイメントの『Sing』(『SING/シング』)などがある。

この5つのグループで、原題から邦題の変化を分類した。結果は以下のとおりである。

a.直訳タイトル	7
b.意図的日本語タイトル	47
c.原音のカタカナ表記タイトル	55
d.意図的カタカナ語タイトル	12
e.英語表記タイトル	3

表から分かるように、b.と c.の数はほぼ同等で、2 つのグループの性質を考えると、原題の意味とは異なる翻訳の b.と原題の発音に寄せた翻訳 c.が同数存在している。また、表記上の文字種は同じだが意味の伝わりやすさの部分では相対している a.と b.、c.と d.を比べてみると、その数の差は歴然である。日本語を中心に翻訳するときは、意訳であったり意図的に他の言葉を当ててみたりすることが多い。また、カタカナのみで構成するときは、原題の音を意識して邦題を作っていることが多く見られる。

ここでも、前章の小澤式分類と同じように、2つの分類を兼ね備えている作品がいくつか 見られた。そのおおむねが、原題と邦題のいずれか、あるいはいずれにもサブタイトルを 有するものであり、例を挙げると、ドリームワークス・アニメーション SKG の『Sinbad: Legend of the Seven Seas』(『シンドバッド 7 つの海の伝説』)のように、メインタイトルの部分は、音をカタカナにしているため、ここまでは c.に分類されると考えられるが、サブタイトルの部分の「Legend of the Seven Seas」が「7 つの海の伝説」と直訳されているので、a.である。その時には、「c.原音のカタカナ表記タイトル」を「カタカナのみで表記されたタイトル」という解釈の下、a.に分類をした。

また、ブルー・スカイ・スタジオの『Rio』(『ブルー 初めての空へ』)も同様に、メインタイトルの部分は、作品の舞台を表わす「Rio」が主人公の名前である「ブルー」に変化していることから、d.に分類されるはずだが、サブタイトルが付与されたことによって、b.に分類することにした。ここでも、「d.意図的カタカナ語タイトル」を「カタカナのみで表記されたタイトル」とした。

しかし、いずれの場合もアラビア数字や記号の表記上の無変化は考えないものとした。 (戦闘としての対立を表わす VS も記号と考える。)また、前置詞についても同じような扱いで、ドリームワークス・アニメーション SKG の『Penguins of Madagascar』(『ペンギンズ FROM マダガスカル ザ・ムービー』)の「FROM」の単語としての役割がタイトルにおいてさほど重要な位置を占めていないこと、邦題全体における英単語の割合を考慮し、c.に分類した。

それらを踏まえたうえで、タイトルが言葉として受け手に関わる役割としての変化をより細かに考えていくために、分析結果の具体例を挙げながら、論を進めていくことにする。

• a.

ここでは7作品が見られた。まず、タイトルに用いられている名詞に目を向けると、普通名詞を中心に構成されるものが多かった。「The Fox(きつね)」や「Puss(口語、小児語としてのネコ)」など動物を表わすものや、「Caballeros(スペイン語で騎士)」や「Beauty(美女)」など人を表わすものが見られた。それらを修飾する語といえば「Three(三)」や「Seven(7)」など数字がよく見られた。固有名詞が使われているとしても、題名の一部であるか、サブタイトルが付け加えられているかのどちらかであった。普通名詞のみで構成されるウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの『The Fox and the Hound』(『きつねと猟犬』)のようなタイトルに対し、同スタジオの『Atlantis: The Lost Empire』(『アトランティス 失われた帝国』)とサブタイトルの部分は和訳されていた。

• b.

ここでは c.に次いで多い 47 作品が見られた。その中では、原題が提示しているものの要素を残しつつ、周りを新しい言葉で置き換えたり、付け足したりするものである。例えば、ドリームワークス・アニメーション SKG の『The Road to El Dorado』(『エル・ドラド 黄金の都』)や『Home』(『ホーム 宇宙人ブーヴのゆかいな大冒険』)のように、原題の「The Road to(~への道のり)」が消え、「黄金の都」が現れていたり、「宇宙人ブーヴのゆかいな大冒険」というサブタイトルが付けられたりしている。やはり、ここでもサブタイトルがそのような役割をしていることが多かった。

また、要素を残すという点では、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの 『Snow White And The Seven Dwarfs』(『白雪姫』)のように、要素の一部分を抜粋してだけのものもいくつか見られた。

一方で、邦題化にあたって、直訳した原題と全く異なる意味のタイトルが付けられている作品もしばしば見られた。その多くは、ブルー・スカイ・スタジオの『Rio』(『ブルー 初めての空へ』)や『Epic』(『メアリーと秘密の王国』)のように、原題が1単語で構成されているものである。もしくは、ドリームワークス・アニメーション SKG の『Flushed Away』(『マウス・タウン ロディとリタの大冒険』)のようなイディオムの場合もあった。

• c.

ここでは、この分類の内、最も多い 55 作品が見られた。a.同様、名詞に着目すると、a. とは逆に普通名詞より固有名詞のほうが多く見られた。「Dumbo」、「Bambi」などの登場人物の名前としての人名や、「Zootopia」や「Madagascar」などの作品の舞台としての地名が多く見られた。普通名詞が用いられているものを上げると、固有名詞と大きく異なるところがある。それは冠詞である。ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの『The Lion King』(『ライオン・キング』)についていえば、「The」が「ザ」として発音されていない。それを踏まえると原音をそのままカタカナ表記しているわけではないが、意図的に「The」が消されていると考えられるが、邦題後の意味やタイトルが指し示すものを見ても、変化がないため d.に分類するには不十分である。

人名や地名に対して、行動や文章ともとれるタイトルもいくつか見られた。例えば、ピクサー・アニメーション・スタジオの『Finding Nemo』(『ファインディング・ニモ』)は、中心人物の一連の行動である「Finding(捜索)」が使われている。ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの『Make Mine Music』(メイク・マイン・ミュージック)は、直訳するならば、「Make Mine」が一般的に話し言葉の「(注文で)私は~にします、~にしてください。」の意味があるので、「音楽をください。」というようになる。

· d.

ここでは 12 作品が見られた。その中で、多かった変化の仕方は、ドリームワークス・アニメーション SKG の『Shrek Forever After』(『シュレック フォーエバー』)や 『Madagascar 2: The Lost Island』(『マダガスカル 2』)のような単語あるいはサブタイトルの脱落である。また、その逆もピクサー・アニメーション・スタジオの『Cars 3』(『カーズ/クロスロード』)において見られた。

そういった変化に対して、邦題化にあたって、別のカタカナの題名が付けられている場合もあり、一部が差し替えられているものと全く別の言葉に変更されているものが2つずつ見られた。一部が差し替えられた2作品は、ピクサー・アニメーション・スタジオの『Inside Out』(『インサイド・ヘッド』)と『The Incredibles』(『Mr.インクレディブル』)で、前者は前の章で取り上げたように、邦題化に際して和製英語になってしまっており、ダブルミーニングの要素までは掬えていないものの、指し示そうとしているものに変わりはない。

後者は、原題が「The Incredibles (インクレディブル一家)」と家族(ヒーロー集団のメンバー)全員を指示しているが、邦題では主人公である「Mr.インクレディブル」のみを表わす題となっている。

全く別の言葉に変更された 2 作品は、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの『Wreck-It Ralph』(『シュガー・ラッシュ』)と『Big Hero 6』(『ベイマックス』)である。前者は、主人公「Ralph」に対する「Wreck-It」という呼びかけであり、これは作中に登場するゲーム「Fix-It Felix」のもじりである。このゲームにおいて、「Ralph」は悪役であり、悪役が主役となり、悪役側の目線で物語が進んでいくことを暗示している。それが邦題では、「シュガー・ラッシュ」というラルフが迷い込んだ、物語のきっかけとなるゲーム世界の名称に代わっている。

後者は『The Incredibles』(『Mr.インクレディブル』)と同じ変化の形が取られており、主人公が所属するヒーロー集団を表わす「Big Hero 6(偉大なる 6 人のヒーロー)」が「ベイマックス」という主人公を支え、戦闘においても活躍するという重要な役を担うロボットのみを表わす題名となっている。

• e.

ここでは3作品しか見られなかった。そのうち2作品は原題の英語をそのまま用いたものである。しかし、原題がそのまま扱われているというわけではなく、表記の際に、補助的に音をカタカナに起こした題名も並列されている。(下図参照)





 $[\]frac{18}{https://d2ueuvlup6lbue.cloudfront.net/attachments/4d6954ba0683b0de7423e0beb4f16}{a4592ec5595/store/fitpad/260/364/c1fbf96a2c97471fb00a1585f15b7e8cc9593d1bc6f3040}{38c431c14fb27/16590.jpg(2018/01/24 20:37)}$

¹⁹https://d2ueuvlup6lbue.cloudfront.net/attachments/44f56e0e3980a82b4a691ac191631 555f11bdf77/store/fitpad/260/364/aae77bbb16103980057e52beea908799e3a9ae1b54b8d c8a8afd68364006/66874.jpg(2018/01/24 20:39)

また、ブルー・スカイ・スタジオの『The Peanuts Movie』(『I LOVE スヌーピー THE PEANUTS MOVIE』)も同じように邦題の「I LOVE」の部分には「アイ♡ラブ」というフリガナがある。(下図参照)





しかし、この作品における変化は、他 2 作品とは異なり、原題である「The Peanuts Movie」が邦題化された時には、サブタイトルとして「I LOVE スヌーピー」の後に据えられている。新しく付け足されたメインタイトルについて、一部カタカナが使われているが、「スヌーピー」が固有名詞であることと、邦題全体を見たときの英語が占める割合の多さから e. に分類することを前提とした。

原題の『The Peanuts Movie』をサブタイトルにしてまで出てきた「I LOVE スヌーピー」には、主人公であるチャーリー・ブラウンのスヌーピーに対する気持ちだけではなく、ピーナッツファンの受け手の気持ちも同時に表していると捉えた。

この分類に共通することは、原題、あるいは邦題が固有名詞(登場人物の名前や作品自体の題名)もしくは、義務教育で学習する程度の英単語で構成されているということである。

²⁰https://d2ueuvlup6lbue.cloudfront.net/attachments/c60666e51148964c45c19569120e0 2fb7c952561/store/fitpad/260/364/3449d40a401875f31d7c924d7afd63fad96abdcc127128 174ed1f5543ebd/28314.jpg(2018/01/25 11:44)

4-2 考察

原題と意味の部分では、大幅な変化はないと考えられる a.と c.の原題について比較すると、2 つには共通して、名詞または名詞句からなるタイトルが多く見られた。a.の普通名詞を中心に構成されており、c.には固有名詞のタイトルが多い。この差は、語としての翻訳の余地にある。『Alice in Wonderland』が邦題のように『ふしぎの国のアリス』もしくは、『アリス・イン・ワンダーランド』のどちらにも可能性として翻訳できるのに対し、『Peter Pan』に『ピーター・パン』以外の題をつけるのはなかなか難しい。しかし、『The Little Mermaid』(『リトル・マーメイド』)のような場合もあるので、これも一概に決めつけることはできない。

e.で例に挙げた、『The Peanuts Movie』の邦題は、邦題の中では珍しく、『I LOVE スヌーピー THE PEANUTS MOVIE』というように原題をカタカナに変換することなく邦題化し、更に英文法的にタイトルを付け加えている。これは、付け加えられた「I LOVE スヌーピー」にも深く関わることではあるが、『The Peanuts』および「スヌーピー」の知名度と莫大な人気によるものであると考えた。『The Peanuts』は知らなくても「スヌーピー」は誰もが知っているキャラクターである。しかし、日本では「スヌーピー」が『The Peanuts』という作品であることを知らない人がたくさんいるように思える。それを踏まえるとカタカナと英語の混在は、『The Peanuts』はより詳しいファンへ「I LOVE スヌーピー」は『The Peanuts』を知らない大衆へと向けられたものであると考えた。

このような、日本での認知度というのは、題名を「そのまま」使うのか、置き換えるのかに大きくかかわってくると考えた。

それを踏まえ、意図的に置き換えられた b.や d.を見てみると、少し無理のある変更に合 点がいくかもしれない。『Saludos Amigos』、『Ratatouille』など英語ですらない言語を用いている原題は直訳した意味とは全く異なる題へと変えられている。また、少しは原題の要素を残そうとした結果の『インサイド・ヘッド』のような和製英語も見受けられる。

認知度や理解という話になると、ここでは c.に含めているが、「the」が省略された題はいくつもあった。これは、日本に「ザ」のような冠詞の概念がないことからの、消滅であろう。

全世界の人が受け手になる可能性のある原題とは違って、邦題は当然ながら日本人のために作れば良いので、日本人のみが理解できればいいように翻訳されるので、そのような言葉が許されるのであろう。このことは、邦題が正しい意味よりも、初めに述べた受け手に与える印象を重視していることの根拠にもなりうるだろう。

5. その他の観点からの考察

5-1 ダブルミーニングに関する考察

3章の考察で述べたように、主題を含ませたタイトルに関して、原題が表面に露わにせず、 暗示させる傾向にあるのに対し、邦題では主題を直に示してしまう。

その理由として、ダブルミーニングを日本語によってきれいに掬いきれないことがあると考えた。例の『Frozen』の解説においても、「物理的な凍結」と「心が冷たくなってしまった状態」の双方を同時に表わす言葉が日本語にはないということである。また、髪の毛と人間関係のもつれを『Tangled』は表わしており、この場合は邦題を『もつれ』もしくは、『もつれがみ』にすることで、ダブルミーニングをなんとか維持することができなくはないかと考えた。同様に『Frozen』も『凍結』や『こおり姫』など無理に表せないこともないように思える。それは、日本の中にも、修辞技法の「掛詞」やより庶民的なものでいえば「ダジャレ」といった言葉遊びの中に、ダブルミーニングを用いる習慣が存在しているため、文化としてそれを理解できないはずがないからである。だが、実際にそのような「遊び心」や「技巧」が感じられるような邦題化は今回見られなかった。

それは、アニメーション映画に対する感覚とある程度の題名付けの傾向とが大きな要因であるように感じる。日本においてアニメ映画はどちらかといえば子ども向きのものとされているため、題名が子どもにもわかりやすいようにしなくてはいけない、あるいは保護者が子どもに見せたくなるようにしなくてはいけないという必要性がある。

傾向というのは、原題の D 分類をアメリカで初公開された時代に分けて見ると、2006 年 以降に多く見られる。(下図参照)

初公開	日本	
1943年2月6日※	1957年3月20日	Saludos Amigos
1990年11月16日	1996年4月19日	The Rescuers Down Under
2000年6月23日	2001年4月14日	Chicken Run
2000年12月15日	2001年7月14日	The Emperor's New Groove
2006年5月19日	2006年8月5日	Over the Hedge
2006年11月3日	2007年3月24日	Flushed Away
2007年6月29日	2007年7月28日	Ratatouille
2008年3月14日	2008年7月12日	Horton Hears a Who!
2009年5月29日	2009年12月5日	Up
2010年11月12日	2011年3月12日	Tangled
2012年6月22日	2012年7月21日	Brave
2012年11月2日	2013年3月23日	Wreck-It Ralph
2013年11月27日	2014年3月14日	Frozen
2015年3月27日	2016年7月6日	Home
2015年6月19日	2015年7月18日	Inside Out

※初公開はブラジル (1942年8月24日) つまり、Dに分類されるような原題はそれ以前に少数はあったものの、多く見られるようになったのは、ごく最近のことであり、Dの邦題化に慣れていなかった(特に受け手が)ことが考えられる。2006年までの作品でよく見られるのは、原題、邦題ともに主要人物やキーアイテム、作品の舞台を用いたタイトルであった。その中に、急に現れた「ブーム」に邦題化として対応できずに、原題、邦題ともに主要人物やキーアイテム、作品の舞台を用いてきた傾向に当てはめたのではないかと考えた。しかし、2017年には、 \mathbb{C} ars $3\mathbb{L}$ (\mathbb{L} カーズ/クロスロード \mathbb{L} のような変化が見られた。また、現段階では日本で未公開であるので分析はできないが、同スタジオの劇場最新作 \mathbb{L} Coco \mathbb{L} (\mathbb{L} \mathbb

5-2 1 単語からなる原題に関する考察

原題のうち1つの単語(ナンバリング、記号を除く)からなるタイトルは、全体の30%以上も見られた。その半分以上が、森景式分類においてc.に分類され、a.は1つも見られなかった。これは先述した翻訳の余地に関わる話で、主人公の名前や作品の舞台の固有名詞だからである。

固有名詞以外のものを見てみると、半数近くが小澤式分類の D に属する主題を暗示しているもので、ほとんどがダブルミーニングを持っていた。しかし、そういった題名は、邦題化において、全てが森景式分類の b.である上、小澤式分類は D 以外のものに変化している。つまり、邦題化において、原題が一単語であればその意味を拾い切れず、他の要素からタイトルをつけていることがわかる。

では、タイトルが複数語になれば、補えているのかといえばそうではなく、直訳するか、サブタイトルを加えるかに留まっている。

直訳という面で見れば、邦題は固有名詞以外の1単語に弱いといえる。そうはいったものの、先述のように無理強いすればできないこともない。しかしながら、『上昇』や『凍結』という題名は、やはり嫌忌される。それは、邦題のうち1単語で構成されるものが全体の20%ほどしかないことからも伺える。その上、その20%もほとんどが、森景式分類のc.で固有名詞ばかりである。邦題においては、ある程度のタイトルの長さ、言い換えれば情報量が求められているように思える。

情報量という点から、視覚的なもの(文字数)と聴覚的なもの(シラブル)について、 原題と邦題と邦題化の際の増加量の平均値をそれぞれまとめると下のとおりである。

	原題	邦題	増加量
字数	13.10	9.20	-3.90
シラブル	4.42	9.60	5.19

字数はについて、英語がアルファベットを用いているのに対し、日本語にはひらがなに 加え漢字を用いることができるので、邦題の方が短くまとまっている。 しかし、シラブル(音節)については、ひらがな1文字が1音を表わすのに対し、アルファベットは複数の文字が1音節としてまとまりを作るものが多くあるので、原題の方が短くまとまっていた。

比べる観点が、視覚と聴覚でこのような差が出てしまうので、一概に邦題が長いとはいいがたいが、邦題化には、作品舞台を付け加えたり、サブタイトルをつけたりするなどの長さを好む傾向は多少なりともあるように思える。

5-3 原題の接続詞に関する考察

原題における接続詞について考察するために、分析対象のうち、原題に「and (&)」を有するものを抜粋し、次の表のようにまとめた。原題と邦題の比較の中で、「and (&)」が原題に用いられているタイトルが、邦題では「と」もしくは「アンド」に翻訳されるものと「and (&)」の意味が補われないものの3つがある。

邦題	邦題
Snow White And The Seven Dwarfs	白雪姫
Fun and Fancy Free	ファン・アンド・ファンシーフリー
The Adventures of Ichabod and Mr. Toad	イカボードとトード氏
Lady and the Tramp	わんわん物語
The Fox and the Hound	きつねと猟犬
Oliver & Company	オリバー ニューヨーク子猫ものがたり
Beauty and the Beast	美女と野獣
Lilo & Stitch	リロ・アンド・スティッチ
The Princess and the Frog	プリンセスと魔法のキス
Wallace & Gromit: The Curse of the	ウォレスとグルミット 野菜畑で大ピン
Were-Rabbit	チ!
Mr. Peabody & Sherman	天才犬ピーボ博士のタイムトラベル

「and (&)」以下が省略されているものについて目を向けると、『白雪姫』と『天才犬ピーボ博士のタイムトラベル』がある。この 2 つの共通点は、他の作品に比べ、「and (&)」で結ばれる 2 つの人物が対等ではないことにあると考えられる。「と」と訳される『きつねと猟犬』や『美女と野獣』は作品内でもタイトルとしての対立構造においても、友情や恋など対等な立場にあるのに対し、「Snow White」と「The Seven Dwarfs」あるいは「Mr. Peabody」と「Sherman(ピーボディの養子の男の子)」の関係が、「Beauty (Bell)」と「the Beast (Adam)」ほど対等でないことに起因すると考えた。この時に、前述の『The Incredibles』(『Mr.インクレディブル』)のような、主人公への焦点化が行われる。それを踏まえると、『Beauty and the Beast』の「and」が等位接続として受け取られているが、『Snow White And The Seven Dwarfs』の「and」は付随のような意味でとられているよ

うに思われる。この場合、省略されたキャラクターは、物語においてコミカルプレイヤー のような立ち位置にあることが多いこともわかった。

「アンド」とされているもの、原題の「and」と「&」の違いについては、今回見出すことはできなかった。

5-4 シリーズ物に関する考察

映画製作において、ヒットした作品の続編をつくり、シリーズ化することはよくあることで、研究対象の中にもいくつかの、いわゆる「シリーズ物」が見られた。一般的な形は、『Toy Story』、『Toy Story 2』、『Toy Story 3』というナンバリングであるが、全てがそうではなく、数字の有無も作品によってばらばらである。そのナンバリングの邦題化について考察するために、続編が存在するものを表にまとめた。(次項参照)

シリーズが続いている作品におおよそ共通するのが、森景式分類の c.であることがあげられ、その場合に限り原題が『〇〇2』であれば邦題も『〇〇2』となっている。しかし、続編に『〇〇2』の形をとらない原題もいくつかあり、『Fantasia2000』(『ファンタジア 2000』)の「2000」は西暦 2000 年を表している。『Monsters,University』(『モンスターズ・ユニバーシティ』)や『Finding Dory』(『ファインディング・ドリー』)のように、そもそもナンバリングもしていないものもあるが、この場合は続編とされているものの、時間軸が前作より過去の話(事実上の前日談)であったり、スポットが当てられるキャラクターが変わっていたりと、それ以外にアピールするべきポイントがあるからだと考えられる。

また、「Ice Age」シリーズの場合も原題ではナンバリングはないが、サブタイトルがつけられているものを邦題では、2作目は数字のみに置き換え、3作目以降で数字に加え、原題の意味を意訳に近い翻訳をしたサブタイトルがつけられている。

ナンバリングするメリットを考えると、数字の連続性から『○○2』が『○○』の続きであるということを簡潔に伝えることができることである。続編を製作する時点で、1 作目がヒットしたことが伺えるが、そのヒットを頼りに、1 作目の観客をある程度引き込もうとしている。続編における原題のサブタイトルの省略は、前作のヒットを根拠に、シリーズ名とナンバリングのみで観客を動員できると予想したものだと考えた。

しかし、排他的であるというデメリットも考えられる。ナンバリングされていると、そのシリーズを見続けていなければついていけないような印象を与えてしまう。また、その連続性から、時間軸にもある程度制限がかかってしまうため、『Monsters, University』(『モンスターズ・ユニバーシティ』)のような場合が見られる。

「Shrek」のように、原題のナンバリングが特殊な場合も見られた。『Shrek Forever After』は「Forever」と「4」の音をかけているのだと考えたが、「3」ではなく「the Third」である理由は、本作で王女フィオナとした主人公シュレックとの間に子どもが生まれること(「 $\bigcirc\bigcirc$ the third」で、「 $\bigcirc\bigcirc$ 3世」という意になる。)にあると推測される。しかし、子どもたちにそこまで大きくスポットが当てられることはない。また、「Forever After」は「Forever」とほぼ同義であることから、邦題化では、「the Third」は「3」に、「Forever After」は「フォーエバー」になっているのは、それらが物語に大きく関わらないものであるため、受け手の理解にあわせて変化させられたと考えた。

作順	原題	邦題
1	Fantasia	ファンタジア
2	Fantasia 2000	ファンタジア 2000
1	Toy Story	トイ・ストーリー
2	Toy Story 2	トイ・ストーリー2
3	Toy Story 3	トイ・ストーリー3
1	Monsters, Inc.	モンスターズ・インク
2	Monsters, University	モンスターズ・ユニバーシティ
1	Finding Nemo	ファインディング・ニモ
2	Finding Dory	ファインディング・ドリー
1	Cars	カーズ
2	Cars 2	カーズ 2
3	Cars 3	カーズ/クロスロード
1	Shrek	シュレック
2	Shrek 2	シュレック 2
3	Shrek the Third	シュレック 3
4	Shrek Forever After	シュレック フォーエバー
1	Kung Fu Panda	カンフー・パンダ
2	Kung Fu Panda 2	カンフー・パンダ 2
3	Kung Fu Panda 3	カンフー・パンダ 3
1	Madagascar	マダガスカル
2	Madagascar 2: The Lost Island	マダガスカル 2
3	Madagascar 3: Europe's Most Wanted	マダガスカル 3
1	How to Train Your Dragon	ヒックとドラゴン
2	How to Train Your Dragon 2	ヒックとドラゴン 2
1	Rio	ブルー 初めての空へ
2	Rio 2	ブルー2 トロピカルアドベンチャー
1	Ice Age	アイス・エイジ
2	Ice Age: The Meltdown	アイス・エイジ2
3	Ice Age: Dawn of the Dinosaurs	アイス・エイジ3/ティラノのおとしもの
4	Ice Age: Continental Drift	アイス・エイジ 4/パイレーツ大冒険
5	Ice Age: Collision Course	アイス・エイジ 5/止めろ!惑星大衝突
1	Despicable Me	怪盗グルーの月泥棒
2	Despicable Me 2	怪盗グルーのミニオン危機一発
3	Despicable Me 3	怪盗グルーのミニオン大脱走

『Despicable Me』シリーズ(「怪盗グルー」シリーズ)については、邦題化の分類とナンバリングに関してもそうであるが、他のものとは少し異なっている。1 作目と 2,3 作目を見比べたときにわかるように、原題は単なるナンバリングであるのに対し、邦題にはそれに対応する数字はなく、新たなタイトルが作られている。続編という部分では、邦題でも「怪盗グルーの」というシリーズを表す接頭語が付いている。ここで注目したいのは、前述の第1作の邦題には登場していなかったにもかかわらず、第2,3作目で現れた「ミニオン」の名前である。1 作目には存在しなかった「ミニオン」の名前がタイトルに進出してきているのである。

これまでの分析から、タイトルにおいて主人公の名前がピックアップされることはよくあった。この怪盗グルーシリーズについて言えば、シリーズ1作目において、ミニオンはその名前(minion は英語で子分という意味を持つ)から分かるように、コミカルプレイヤーの役割を持った脇役にすぎず、これといってストーリーに大きく関わるわけではなかった。しかし、その見た目の愛らしさも相まって、ミニオンは世界的にも人気が爆発した。2015年にミニオンを主人公とした『Minions』(『ミニオンズ』)がスピンオフ公開され、日本でも2017年4月にUSJに「ミニオン・パーク」が新しくオープンしている。21今では、ユニバーサル・スタジオの関連する場所以外のいろいろなところで、ストラップをはじめとするミニオングッズをよく目にする。また、TOHOシネマズのCMや22、ミニオンを生み出したイルミネーション・エンターテイメントのイントロCM23にも起用され、会社の看板的役割も担っている。

そのような人気もあって、2作目では誘拐の対象に、3作目では主人の主人公グルーとの 絆が描かれているように作品内での扱いもランクアップした。それを顕著に表わしている のが邦題であり、ポスターと併せて見るとその変化がよくわかる。ミニオンの進出は、タ イトルのみならず、イラスト部分からも伺える。(事項参照)

-

²¹ https://www.cinematoday.jp/news/N0091067(2018/01/28 23:52)

²² https://www.youtube.com/watch?v=xyWwIO9tj24(2018/01/29 9:23)

 $^{^{23}}$ https://www.youtube.com/watch?v=Zvjmt4pwtdg&index=7&list=PL38k4LmjKa3HMovNuJJ-1IxTDWHg9Q1mn(2018/01/29 9:37)







(左から1作目、2作目、3作目。)

「怪盗グルーの」の「の」は題名においてシリーズを表す役割を持っており同格のような用いられ方をする。その時に、この2つの題名について細かに表すとすれば、「怪盗グルーシリーズでミニオンが危機一髪の状況に晒される」、「怪盗グルーシリーズでミニオンが大脱走する」となる。また、第1作についても同様に考えると「怪盗グルーシリーズで(グルーが)月を泥棒する」で、これと比較すると、2つの邦題には怪盗グルーのシリーズものであるのにミニオンを中心に物語が進んでいく印象がある。(実際には中心というほどではないが、ミニオンの作中において行動や状態を端的に表している。)

以上のように、いくつかのシリーズ物を分析し考察したが、ここでも普遍的な法則など は見られず、製作スタジオや作品ごとにばらつきが見られた。

²⁵https://d2ueuvlup6lbue.cloudfront.net/attachments/deb2a1cca9a3e979dfbeaaff5b442fcdddae125f/store/fitpad/260/364/d17377d7f8ba168eaa6c13ec268fc8e52dace1806afa841a0fe19d59e415/24153.jpg (2018/01/29 0:03)

²⁶https://d2ueuvlup6lbue.cloudfront.net/attachments/574fa42814a047ded33f4a5127c07 e310892192e/store/fitpad/260/364/3bcef519eacef2fa1c55494a2c412d3b5261b124acd583 bbbb83a1bca122/71583.jpg(2018/01/29 0:06)

²⁴https://d2ueuvlup6lbue.cloudfront.net/attachments/870143b2b7ee642f0d267998abf2b ca2bbe3bc9e/store/fitpad/260/364/f88359319310dca9db83ebe2656114e95dd70de7bcfda5 a51dd1629b13bf/16005.jpg(2018/01/29 0:01)

6. 全体考察

3章にわたる分析と考察を経て、外国アニメーション映画タイトルの邦題化のパターンについて総括する。前述のように、おおよその作品が原題に忠実されているため、今から挙げるものは、今回の研究対象の中では少数派であることを前提とし、意訳される場合の中で、よく見られる4つの邦題化のパターンを述べ、何故、直訳してしまわないのかについて考察する。

・キャラクターへ焦点化

主人公の名前を独立させている場合が多く、『Snow White And The Seven Dwarfs』(『白雪姫』)のような人物題が多いが、『Ratatouille』(『レミーのおいしいレストラン』)や『Frozen』(『アナと雪の女王』)のようなものも見られた。

また、主人公ではなく『Big Hero 6』(『ベイマックス』)や『Despicable Me 2』(『怪盗グルーのミニオン危機一髪』)のように、キーパーソンやコミカルプレーヤーが表われる場合もある。

ここで、焦点化されやすいキャラクターは、物語の大部分を占める主人公はもちろんのこと、いわゆる「プリンセス」やある種のマスコット的な位置の登場人物も焦点化されやすいことがわかった。これは、商品化を狙ったことであると考えた。

このように、物語あるいは商品価値のあるキャラクターは、邦題化する際に、原題に無かったとしてもタイトルに使われやすい。

・ストーリーの最小化

タイトルにおいて 1 単語の言い切りの形が多い原題に対し、邦題ではそれにとどまらず〈だれが・どこで・どのような・なにを〉をなど表しているもので、このパターンが今回の分析結果において、一番多かったようにも思える。『Moana』や『Flushed Away』などの原題に対し、『モアナと伝説の海』や『マウス・タウン ロディとリタの大冒険』のように、メインタイトル自体に手を加えたり、サブタイトルを付けたりすることで、受け手に対しどのようなストーリーなのかを予想させるような邦題化である。また、この形は原題が小澤式分類の \mathbf{D} をはじめとする $\mathbf{1}$ 単語で構成されるタイトル、つまり翻訳のしづらいタイトルからの邦題化にも多く見られた。

日本のアニメーション映画のタイトルを見てみると、このような傾向があることが分かる。日本で莫大な人気のあるスタジオジブリの作品の大ヒット作を例に挙げると、『千と千尋の神隠し』や『ハウルの動く城』、『崖の上のポニョ』など、おおよそ〈だれが・どこで・どのような・なにを〉が表わされている。その他、日本で人気のあるアニメの映画シリーズの作品を見てみると、『劇場版ポケットモンスター ミュウツーの逆襲』、『名探偵コナン瞳の中の暗殺者』、『ドラえもん のび太の魔界大冒険』など、舞台や対立する相手が示されており、どのようなストーリーなのかを予想しやすいものが多い。

以上より、この邦題化は日本人が親しみやすいので、よく用いられているのだと考えた。 またそのため、原題の単語の翻訳に困ったら、この形がとられているようにも思える。

・日本に元々あるもの(伝わっているもの)に由来

このパターンのほとんどの作品に、モデルやモティーフがあり、邦題化の際にその原作の邦題を用いている。例えば、『Sleeping Beauty』が『眠り姫』ではなく『眠れる森の美女』であることは、原作がシャルル・ペローの『La Belle au bois dormant』であることに起因する。(フランス語で「La Belle」は「美女」、「au bois」は「森で」、「dormant」は「眠っている」を意味する。)他には『Frozen』(『アナと雪の女王』)も、ハンス・クリスチャン・アンデルセンの童話『雪の女王』からインスピレーションを受けて作られたことから、ストーリーはアンデルセンの『雪の女王』とは全く異なるにもかかわらず、邦題において「雪の女王」の名を用いている。

このパターンの中には、パロディであるものもある。『The Emperor's New Groove』(『ラマになった王様』)について、原題はアンデルセン童話『The Emperor's New Clothes』(『裸の王様』)のパロディとなっている。それを汲んで「Emperor」は日本語で皇帝とするのが正確な翻訳だが、邦題では「王様」となっている。

元来ある物の力を借りて、邦題化することは結果として、作品の内容を受け手に予想させるものが多い。(予想させた上で、敢えて裏切るものもあるが。)特に今回の研究対象の中には、ウォルト・ディズニー・アニメーション・スタジオの作品を筆頭に童話や児童文学に原作を持つものが多いために、このような結果が得られた。

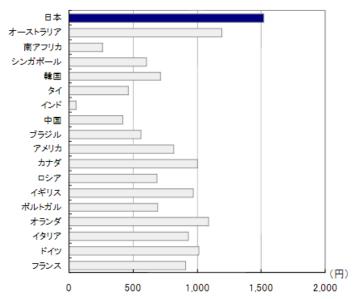
・小児語化

『One Hundred and One Dalmatians』(『101 匹わんちゃん』)を代表とするパターンで、全体数は多くないが、目を引くものがあるので例に挙げた。他にも、『Lady and the Tramp』(『わんわん物語』)や『The Great Mouse Detective』(『オリビアちゃんの大冒険』)など、「イヌ」や呼び捨てで表すのではなく、犬の声を表わす擬声語(そこから転じて、犬を表わす幼児語にもなっている。)を使ったり、「ちゃん」付けをしたりすることで子どもにも親しみやすい可愛らしいタイトルになっている。

日本のアニメーション映画にも『ドラえもん のび太のワンニャン時空伝』というようなタイトルが見られるように、イヌやネコはこのような用いられ方をすることが多い。この子どもに親しみやすいという観点で、このパターンはアニメーション特有のものかもしれない。

以上4パターンに共通することは、作品のイメージに繋がるような分かりやすさである。例えば、『〇〇姫』や女性の名前であれば、いわゆるシンデレラストーリーを連想させ、一定の女性(特に女の子)の層を引き寄せる。また、『〇〇の大冒険』や『〇〇危機一髪』などは、一定のストーリー性を想起させ、アドベンチャラスな印象を与える。邦題はそのようにして、受け手に対してある程度イメージを付けさせている傾向にあることが分かった。この映画を見る前の観客に、大筋を理解させた上で見るかどうかを判断させるようなネーミングの理由として、日本の映画に対する感覚があると考えた。映画に対する感覚とは、日本の映画料金に関わることであり、次の図からもわかるように他の先進国に比べても、

群を抜いて高く、アメリカと比べると2倍ほどする。物価の差を差し引いたとしても、同じ給料で、日本人はアメリカ人の半分ほどしか映画を鑑賞することができないのである。



(出所)時事映画通信社「映画年鑑 2014」を基に みずほ銀行産業調査部作成(注)2013 年 12 月 30 日時点の公示仲値 105.40 円/USドルにて換算

このことから、他の国に比べ日本では、映画の気軽さは低く、あらかじめわかる情報から見る映画を吟味するのだと考えた。

その時に、配給会社ができることの1つとして、洋題の邦題化があり、そこでどれだけの 観客を引き付けられるかが重要になってくるので、邦題化において、このような傾向が見 られるのだと考察した。

しかし、その邦題化にも一長一短があり、例に挙げた『〇〇姫』でいえば、「女の子向け」の映画になってしまうので、男の子を含む男性の立ち入りづらい領域を作ってしまう。実際、『塔の上のラプンツェル』の原題は、『Tangled』というように、邦題において男性が感じてしまうような壁は低く、そのタイトルに関して次のような記述もある。(次引用)

タイトルによって顧客層を拡大し興行的な大成功につながった事例がディズニーの ストラウス氏から披露された。

²⁷ https://money-goround.jp/article/2017/10/25/55322.html(2018/01/29 10:08)

"Tangled"(邦題『塔の上のラプンツェル』)は、もともと"Rapunzel"というタイト ルを予定していたが"Tangled"に変更することで興行的な大成功につながったとコメン トした。

曰く、「本作は、主人公のプリンセスの名前が"Rapunzel"だったが、そのままでは 男の子を動員するのは難しかったはずである。"Frozen"(邦題『アナと雪の女王』)も 同様に、主人公の名前をタイトルにしていない。いずれも実際はプリンセスが主人公 だが、タイトルはもっと広い訴求力を持っていて、多くの異なる観客層を動員するう えで非常に重要な点だった。」28

製作された英語圏においては、このような思惑によってタイトルがつけられ、成功に収 めている。日本ではこれとは逆のベクトルのタイトルではあるものの、同じく成功させた。 これ以上は、各国の言語に対する価値観に関する話になるので、論を進めることはできな いが、タイトルはやはり、発信先に適した形で作られなければいけないのであろう。

しかしながら、そのようなイメージ戦略において、重要なのは題名だけではない。それ は、映画を宣伝するものは、題名のネーミングだけではないからである。ポスターや CM、 キャッチコピーや挿入歌など、メディアの発達した現代においては、如何様にもコマーシ ャルを発信することができる。例えば、『The Secret Life of Pets』(『ペット』) においても、 省略された「The Secret Life(秘密の生活)」の部分は、ポスター内の「彼らは、お行儀よ く留守番している…とは限らない!」というキャッチコピーによって補われている。



²⁸ http://column.gempartners.com/?p=11330(2018/01/29 10:21)

²⁹https://d2ueuvlup6lbue.cloudfront.net/attachments/e9eebdabd13724c39440f19036fa42 c8468b7601/store/fitpad/260/364/3cf0088d5efb504cefc72eebe8d1f88dd90427f4c4f4885ab48a2539af99/34494.jpg(2018/01/29 10:40)

そのような視点から、タイトルは映画のマーケティングにおける一部にすぎず、そこに全てを懸けているわけではない。その上、後から変更されることもあるようで、研究対象の中では、『Spirit: Stallion of the Cimarron』は、初公開時『きれいな涙 スピリット』とされていたが、DVD 発売時には、『スピリット: スタリオン・オブ・ザ・シマロン』に改名されている。30

また、今回の研究のアニメーションという部分からはそれてしまうが、2004 年製作の映画『NAPOLEON DYNAMITE』は、当初は『バス男』(日本でこの時期大ヒットした『電車男』のパロディによるネーミングで本作と『電車男』の間には関連はない。)であったが、以下の写真のように、謝罪とともに『ナポレオン・ダイナマイト』に改名されている。



このように、外国映画の邦題化は、配給会社の匙加減に左右されており、このような形で、一度付けた邦題を変更しているケースも見られる。

タイトルは消費者が映画を選択する際の一要因になっているものの、それだけが映画に対して影響を及ぼしているとは言えない。しかし、全ての原題が日本人に伝わりづらいそのままの音や意味で用いられていないことから、邦題化は重要なイメージ戦略であることが分かった。

³⁰https://images-na.ssl-images-amazon.com/images/I/81nHgtWMGFL. SL1442 .jpg(201 8/01/29 14:02)

-

³¹ https://twitter.com/kotokyotocomte/status/804609132279930880(2018/01/29 14:25)

7. おわりに

7-1 所感

以上の研究結果から、普遍的な法則は発見することができなかったが、邦題化によくみられる傾向の4パターンを見つけることができた。しかし、そのパターンに当てはめることができなかった作品をそのままにしてしまっていることが心残りである。しかし、分類できないグループもあるというご助言の下、今回その作品の分析は見送り、いつか共通点が見えてくるのを待ちたい。

また、この中で見出したパターンに、研究対象以外の題名を当てはめることができなかったので、自分の考察がどの程度実用的なものであるかを検証することができなかった。 今後は、そのような検証と再考を繰り返す中で、1つの枠組みの中に納まらず、多ジャンル、 多言語にわたり、さらに邦題化に対する理解を深めていきたい。

7-2 今後の課題

今回の研究対象とした作品のすべてを鑑賞できたわけではなく、また鑑賞したものの中でも、自分の思い入れの違いから、タイトル分析におけるばらつきが出てしまった。ともすれば、各分類でそれ故の誤謬や疎漏があるかもしれないことを反省しなくてはならない。特に5社の間でも、そのような差が生まれてしまった上に、全てを一緒くたにしたため、製作スタジオごと、もっと言えば翻訳者の傾向を見落としているかもしれない。

考察に関しても、自分の主観をもとに論を進めているきらいがあり、根拠や信ぴょう性 に欠ける所がよくあるので、もう少し参考にする文献を増やすべきだった。

タイトルに関しては、先述のように、公開日の関係で研究対象に含むことのできなかった作品について、興味深いものがあるので、今後の邦題化の傾向についても収集し、研究したい。そのような年代に関係する動向は、考察の中の一部でしか触れることができなかった。また、「商品としての映画」という観点には欠かせない興行収入という観点にも触れることができなかった。また、同じアニメーションでも上映時間からある程度の対象にしている年齢も推し量ることができたかもしれない。そのような目に見えやすい数字を用いられなかったのも、根拠に欠ける要因である。

そして、今回はアニメーションという限定をしたため、見えたことも多少はあったが、 邦題化の表現特性を研究する上では、狭義的になってしまったため、今後ジャンルを問わずに研究し、その上で見られる邦題化の傾向やジャンルにおける特徴などに目を向けていきたい。

- 7-3 参考文献・閲覧サイト
- ○小澤賢三「小学校国語科における文学教材の分析法に関する一考察」 (『兵庫教育大学近代文学雑誌』19 2008年1月)
- ○森景真紀「映画タイトルにおける日英語の違い」 (「女子美術大学研究紀要」(第47号) 2017年3月 女子美術大)
- ○岩永嘉弘「ネーミングとは何か なぜ今、ネーミングなのか。」 (「日本語学」(第 24 巻 第 12 号) 2005 年 10 月 明治書院)
- ○池上嘉彦「日本語らしさの中の主観性」(「言語」(1月号) 1999年1月)
- ○国内最大級の映画レビューサービス「Filmarks」
 https://filmarks.com/ (最終ログイン日時 2018/01/29 14:55)
- ○映画情報サイト「映画.com」http://eiga.com/(最終ログイン日時 2018/01/29 15:01)
- ○映画情報サイト「シネマトゥデイ」 https://www.cinematoday.jp/(最終ログイン日時 2018/01/29 15:34)
- ○Walt Disney Animation Studios HP

 https://www.disneyanimation.com/ (最終ログイン日時 2018/01/29 15:15)
- ○Pixar Animation Studios HP https://www.pixar.com/#home-coco(最終ログイン日時 2018/01/29 15:16)
- ○Dreamworks Animation SKG, inc. HP

 http://www.dreamworksanimation.com/ (最終ログイン日時 2018/01/29 15:18)
- ○Blue Sky Studios HP

 http://blueskystudios.com/ (最終ログイン日時 2018/01/29 15:22)
- ○Illumination Entertainment HP
 http://www.illuminationmacguff.com/index.php (最終ログイン日時 2018/01/29 15:26)
- ○天沼寧/大坪一夫/水谷修『日本語音声学』1978年7月15日 くろしお出版
- ○weblio 英会話コラム 英語の「シラブル」(音節) を理解するための基礎知識 https://eikaiwa.weblio.jp/column/study/pronunciation/syllable-basic-rules (最終ログイン日時 2018/01/29 15:00)
- $\bigcirc How\ Many\ Syllables$

https://www.howmanysyllables.com/ (最終ログイン日時 2018/01/29 15:03)

- ○映画・映像コンテンツビジネス従事者向け専門サイト「GEM Standard」 https://gem-standard.com/top (最終ログイン日時 2018/01/29 15:13)
- ○マネーメディアサイト「MONEY-GO-ROUND」 https://money-goround.jp/(最終ログイン日時 2018/01/29 15:39)
- ○動画検索サイト「YouTube」 https://www.youtube.com/(最終ログイン日時 2018/01/29 15:44)