

2024年12月25日

中央大学文学部

# 英米文学研究

第42号

## 目次

### 学部卒業論文

Kate Chopin, *The Awakening* における水の表現の効果……岡田 波 (3)

「ファイト・クラブ」はなぜ男性たちを魅了する組織となったのか—『ファイト・クラブ』におけるホモソーシャルの脱構築の試み—……佐藤 真夕 (15)

Role of Witches in Japanese Adaptations of *Macbeth*—*Ninagawa Macbeth* and *Throne of Blood*—……Takako TOKI (33)

日本語と英語の翻訳におけるポライトネスの変化……小川 瑠翔 (45)

日米ジョーク比較と英語教育への応用……山内 玲次郎 (97)

中央大学英米文学会会則  
英語文学文化専攻専任教員/編集後記

中央大学文学部英米文学会

# 学部卒業論文



## Kate Chopin, *The Awakening* における水の表現の効果

岡田 波

### 序論

19世紀のアメリカの女性作家、Kate Chopin (1851-1904)が1899年に発表した『目覚め』(*The Awakening*)は、彼女の代表的な作品である。主人公であるエドナ・ポンテリエ (Edna Pontellier) はレオンス・ポンテリエ (Leonce Pontellier) と結婚し、二人の子供がいる妻であり母親である。エドナはある夏、避暑のために一家でルイジアナ州に位置するグランド島を訪れる。訪れた先での生活、そして別荘で出会ったロベール・ルブラン (Robert Lebrun)、アデル・ラティニョール (Adèle Ratignolle)、ピアニストのレーズ (Reisz) との出会いがエドナを変えていく。レーズの演奏するピアノに感情を揺さぶられ、ロベールに対しては恋愛的な感情を抱いていく。避暑地から帰宅した後、エドナは妻や母親としての役割からの解放を望み、自由奔放になる。今までの生活を棄て一人の女性として自分の意思で行動するようになったエドナは別の男性と不倫関係を結ぶようになっていく。メキシコから戻ったロベールと再会したエドナはグランド島にいたころのロベールにこたえるように彼と親密になることを望むが、ロベールがエドナに求めたのは目覚めを迎えたエドナが期待したものではなかった。そうして二人の恋愛は終わりを迎える。物語の結末、エドナはかつて訪れたグランド島を再び訪れ、季節外れの海へ一人入っていく。

この作品が発表された当初、主人公エドナの姿は当時の性的規範から逸脱しているものとされ多くの批判を受けた。結果長い間『目覚め』は問題作とされた。しかし、結婚後夫の支配下に置かれた女性が一人の人間として自立し、それまで考えられてきた価値観から解放されていく姿は、現在は評価されるべき女性像として注目されている。

『目覚め』では作中で海を中心とした水の表現が印象的に登場する。そしてこの水の表現は、主人公エドナの目覚めに大きく影響を与えている。本論文では、作品中に最も登場する海がエドナ的心情の変化を可視化する効果について論じる。そして、エドナの目覚めの大きな動機となったピアニストレーズのピアノ演奏やエドナの男性との関係の描写から読み取れる水の表現との類似性を考察し、それぞれがどのようにエドナに影響を及ぼしたかについて論じる。

## 第1章 海がもたらすエドナの心情の変化への効果

『目覚め』における水の描写は、エドナの心情の変化と強い結びつきを持っている。中でも海は作中に繰り返し登場する。

本作品でエドナはグランド島に来た当初、海にはいること、泳ぐことができなかった。それは、物語において、海の姿がエドナに二つの恐怖を与えているからである。一つ目は海の持つ原初的な姿に対する恐怖である。「海の感触 (The touch of the sea) は甘美で優しい、しっかりとした抱擁で肉体を包む」(16) とあるように、海はより官能的に肌に触れる。その官能的な姿は、のちに彼女の男性との関係性に大きな影響を与えることとなるが、まずこのここで述べられる海の感触とはどのようなものか。ここでは touch を名詞として用いて日本語では海の感触と訳される。しかし、水には確かな手触りはないはずだ。確かな感触はなく、肌の上をすべるその感触は、愛撫のようである。

ではなぜ、エドナはこのような海の感触に包まれることを恐れたのか。それは彼女の恋愛観に起因している。彼女は幼い頃から若い女性に成長するまで、騎兵隊の将校や婚約者のいる若者、また悲劇役者などの男性たちに心惹かれてきた。しかしそのどれもが叶わない思いであった。そして、ポンテリエ氏との結婚によって「ロマンスと夢の領域の入り口を永遠に閉ざして背を向け、彼女を崇拜する男性の献身的な妻として、彼女は現実世界で一種の威厳をもって自分の立場を保とうと思った」(21) のだ。その結果、その姿にむらはあるものの、彼女は子どもたちを愛し、夫のポンテリエ氏へ尽くす、既婚女性の性的役割に則った女性として描かれる。つまりエドナは、時に衝動的な面はあるが、非常に社会が求める女性像に忠実な女性なのだ。

このように、自分にはコントロールすることのできない夢見がちで衝動的な姿を内にひそめ、現実を見るようになったエドナは、本能や衝動に従うことに成功例がなく、抵抗感を抱いている。さらに、彼女がポンテリエ氏と結婚するまでに男性に抱いた感情は憧れに近いものである。しかし、海の感触は性愛的な意味合いを含むものであり、彼女にとって未知の存在である。彼女にとって海は、エドナのこれまでの経験から自身が目を背け閉ざしてきた本能を無視できなくなること、さらにエドナ自身も知らない本能や衝動に気づかされてしまうのではないかという恐怖を抱かせる存在なのだ。

二つ目に、エドナは海へ入ることで、自分自身に潜む本能を外側にだすことに恐怖を抱いている。海に入り、本能的な生き方を外側にだす方法とは、泳ぐことである。泳ぐためには陸とは全く異なる動きをすることになり、陸での体の動かし方を棄て、

一から自分の身体の動かし方を知る必要がある。エドナにとって、自分自身の内側にあるものを自発的に外へ出すことに抵抗があるのは、彼女が「子供の時でさえ、彼女は自分だけの小さな世界に住んでいた。ごく幼い頃から、彼女は二重の人生—外面は順応し、内面は疑問を抱く人生に本能的に気づいていた」からである (16)。彼女が内面に抱く疑問とは、あたり前とされる価値観や習慣に対するものである。彼女は海を眺めていたとき、幼いころ、日曜日の礼拝から逃げるようにケンタッキーの牧草地を歩いたときのことを思い出す。

しかし、彼女がそのように自分の中の衝動、本能にしたがって行動をしたのは一度で、自分自身の内側にある感情について、彼女はこのように考えている。

彼女はながい間、声に出さない考えや感情を抱くことに慣れていた。それらは互いに争うようなものではなかった。それらは彼女に属するものであり、彼女自身のものであった。そして自分には、そうした感情への権利があり、自分以外の誰にも関係なく、自分だけにかかわるものであるという確信があった。(57)

つまり、彼女は内側にある疑問やそれに対する自分の感情に気づいていながらも、それは外に出すものではないと考え生きてきたのだ。そして、それが社会に自分が所属し、他者とのつながりをもつ方法だと考えている。しかし、「海の声は誘惑する。絶えずささやきながら、叫びながら、呟きながら、魂を誘いだし、孤独の淵の魔力を求めてさまよわせ、内面の深い思いの迷路に迷い込ませる。海の声は魂に語りかける」のである (16)。海は、彼女を様々な姿で誘いこむ。彼女にとって、泳ぎ習得するという事は自分の今までの生き方と向き合い、時にはその生き方を全く変える必要があるかもしれない、内面の疑問は外には出さず、社会に順応することを選んで生きてきたエドナにとっては、これまでの生活をすてる戸惑いと恐怖になるのだ。そして、海は孤独の淵の魔力を持つ。孤独とはだれともつながりを持たないことであり、エドナの現状とは正反対である。彼女が泳ぐことに恐怖を抱くのは、彼女が意識的に作り上げた生活、社会とのつながりがすべて崩れるかもしれないからである。

そのような彼女が海に入り、海の持つ官能的で原始的な姿に触れてしまうことで、彼女がこれまで意識して内側にしまってきた本能的な姿を無視できなくなり、そしてそれを泳ぎという行為によって自分から外側に出すことで、今まで自分が作り上げてきた生活が崩れることへの抵抗感や恐怖を抱いている。しかし、彼女は第10章で、泳ぐことができるようになる。そのとき「なんて簡単なの!」と彼女は思った。「こん

なのどうってことないわ」と彼女は声を出して言った。「こんなのどうってことないって、どうして今まで気付かなかったのかしら」(33)と、エドナは、自分が最初に恐怖を抱いていた海で泳ぐことが簡単であることに気づく。この場面でエドナは自分が恐れていた、自身を内省し、新しい生き方に気づくことやコントロールの利かなく思っていた本能的なことは簡単に自分で支配することができることに気づくのである。

海はその性質や海へエドナが抱く心情がエドナの経験や人生と密接な関わりを持ち、彼女の抱いている恐怖や目覚めを読者に可視化させる効果を持っているが、彼女の目覚め一歩ともいえる彼女が泳ぎを覚えるきっかけとなったのはピアニストレーズの演奏するピアノである。第二章では、エドナが泳ぐことへの恐怖を克服したきっかけとなったレーズのピアノの水の表現の類似性を論じ、どうしてエドナがレーズの演奏を聴き、泳ぐことができたのか考察する。

## 第2章 レーズのピアノと水の類似性とエドナに与えた影響

本作品に登場する水の表現はエドナの心情の変化を読者に可視化する効果を持っている。そして第一章で述べたように、エドナは物語の第10章で泳ぎを習得する。彼女が恐れていたものは彼女自身で簡単にコントロールできる、恐れる必要のないものであると気づくのだ。これは、エドナの目覚めの第一歩であるといえる。しかし、エドナがそのような気づきを得たのは、第9章においてピアニストレーズのピアノ演奏を聴いたことが大きく影響している。本章では、エドナの目覚めに大きな影響を与えたレーズの演奏するピアノと水の表現との関連性を考察し、どのようにエドナに影響を与えたのかについて論じる。

エドナがレーズのピアノ演奏を初めて聴くのは第9章のことである。エドナは自分を音楽好きと自負し、演奏上手な曲を聴くといつも頭の中にイメージを浮かべていた。特に、アデルの演奏するピアノは彼女にいつも、孤独な男性や帝政時代の服を着た若い女性など様々なイメージを連想させた。しかし、レーズの演奏するピアノはそうではなかった。レーズのピアノ演奏を聴いたエドナは次のように感じる。

レーズ嬢がピアノを弾いた最初の一音はポンテリエ夫人の背骨に激しい戦慄を走らせた。芸術家の演奏を聴くのは初めてではなかった。おそらく、構えて聴いたのは初めてだっただろう、不変の真実の感銘を受ける準備が初めて整ったのだ。

彼女は想像の前に集まり、そして燃え盛るだろうと思った具体的な光景を待った。しかしそれは無駄だった。

彼女には孤独も、希望も、あこがれも絶望も、なんのイメージも浮かばなかった。しかし、激しく強い感情が彼女の魂の中に呼び起こされた。魂 (soul) を揺さぶり、打ち付けた。彼女の華麗な肉体に毎日打ち寄せる波のように。(30-31)

一章で論じた海の表現の中で用いられていた、「海の声は魂に語りかける」(16) という言葉と同様に、この場面においても、魂 (the soul) という言葉が使われていることに注目する。レーズの演奏するピアノも海と同様に、彼女の一番内側にある魂に触れている。海はエドナの魂を誘い出し、レーズのピアノでは、情熱がエドナの魂の中に呼び起こされ、彼女に新たな意識をもたらした。レーズのピアノもエドナの本能を呼び起こす役割を持っている。また、海の官能的な感触と同様に、レーズのピアノが持つ強く激しい感情は彼女の肉体に波のように打ち寄せる。そして、それにより芽生えた彼女の新たな意識は物語が結末に向かうまで彼女を捕らえ、離さないのだ。では、この場面における、エドナに芽生えた新たな意識とは何か。

エドナはアデルをはじめとして、誰かの演奏するピアノを聴いたとき、エドナの頭には具体的光景が浮かんでいた。エドナは、音楽とはその人の人生や人間性を象徴し、その象徴するものはその人にもみ属するものだと考えていたからである。だからこそエドナは、レーズのピアノ演奏には、孤独や希望、あこがれや絶望が現れると期待したのだ。それは、エドナがどこかレーズについて、婚期を逃し、社会との関わりを断った女性とはこういう人生を送るだろう、という偏った判断を持っていたからである。

しかし、エドナの期待は外れることになる。レーズの演奏には、ただ強く激しい感情だけがあり、それは彼女の肉体と魂を刺激した。レーズのピアノ演奏が表しているのは、レーズの人生という一人の女性の中に収まるものではなく、彼女の演奏を聴くすべての人の人生の中に潜んでいるものなのだ。エドナは既婚女性として未婚のレーズの人生が表すものは自分とは全く違うものでわからないものだと思っていたが、それは自分がフィルターをかけていたからこそであると気づき、この場面で彼女は、既婚女性としてのエドナという意識から一人の女性としてのエドナという意識にかわる。そして、そのエドナの変化した意識は海への克服につながるのだ。

エドナは未婚のレーズのピアノ演奏に込められた思いを、既婚女性である自分自身には踏み込めない領域にあるものだと思っていた。その感覚は海への彼女の恐怖と結

びつく。彼女は海によって閉ざしてきた本能的で衝動的な自分が引き起こされてしまう恐怖を感じていた。しかし、それはエドナが既婚女性というフィルターをかけているからこそ、その本能的な自分に気づいてはいけない、足を踏み入れてはならないと感じていたのだ。レーズのピアノ演奏によって得た新たな意識である一人の女性としてのエドナであれば海への恐怖を克服できるのではないかと考えつくのである。

また、第6章で、ロベールの浜辺への誘いにのりたい気持ちと断りたい気持ちの間で揺れているとき、「ある一筋の光が彼女の中にぼんやりと差し込みはじめた—その光は道を照らしているが、そこへ入ることは禁じている」(15)とエドナは感じる。7章ではエドナはその光に振り回された状態である。しかし、レーズの演奏を聴くとき、彼女は、不変の真実を受け入れる準備が整っていたのである。つまり、7章の時点で海への恐怖はありながら彼女が目覚める兆しはすでにあり、9章で聴いたレーズの演奏は彼女が海への恐怖を克服する最後の手助けとなったのだ。

レーズのピアノ演奏には、海がもつ官能的な感触や、エドナの魂を刺激し、彼女の中にある本能を引き出す性質との類似性が見られる。また、レーズのピアノは、エドナに既婚や未婚というカテゴリを排除した、一人の女性としての意識を与えるのだ。エドナが自分が経験したことのない感覚を受け入れ、それにより得た新たな意識が、彼女が泳ぎによって恐れている未知の経験は恐れる対象ではなく、受け入れうるものではないかという期待につなげたのである。だからこそ、彼女がエドナレーズのピアノ演奏をきいたあとに、海の恐怖を克服し泳ぎを習得する。

このようにレーズのピアノ演奏によって目覚めたエドナは、一人の女性としての解放を望むようになり、夫のポンテリエ氏以外の男性と関係を持つようになる。次章では、彼女の男性関係の表現から水の表現との類似性について論じる。

### 第3章 エドナの男性関係と水の類似性

第3章では、彼女の男性との関係に注目する。レーズのピアノ演奏を聴き、海での泳ぎを習得したエドナは次第に奔放な性格になり、同じくグランド島で出会ったロベールという男性への感情を自覚する。そして、島から帰ったあとアロビンという男性と肉体関係を持つ。本章では、エドナと二人の男性との関係の描写と水の表現との関連について論じ、エドナにとっての複数の男性と関係をもつことの意味を考察する。

本作品の9章でレーズのピアノ演奏を聴いたエドナは、海への恐怖を克服し、それまでコントロールできないと考えていた本能的な感情や衝動や海が持つ未知の姿は簡

単に自分で支配できることを深く理解した。さらにそれらの衝動的に誰かに惹かれる感情や性的魅力を感じる気持ちはすべて自分に属し、その感情に従うことで誰かへの申し訳なさを感じることはないと気づく。それらの感情や衝動を制御可能なものとして受け入れることができたのだ。また、海の中での愛撫のような感触はエドナの中に、肉体的な欲求を呼び起こし、その欲求を思いのままに満たすことを望んだのだ。それこそが一人の女性としての自立を望む意識の目覚めであった。その目覚めにより、エドナは自分の中に芽生えた感情や衝動に素直に従う感覚や、海の愛撫のような官能的な感触を男性との関係においても一度感じることはできないのではないかと考えたのである。

エドナが関係をもつ男性の一人が、ニューオーリンズに帰ったあと、競馬場で出会うアルセ・アロビン (Alcée Arobin) である。彼は頻繁にエドナのもとを訪れるが、エドナは彼に対して、彼女が幼いころや若い女性のころに複数人の男性に抱いたような憧れの感情などは抱いていない。しかし、“He sometimes talked in a way that astonished her at first and brought the crimson into her face; in a way that pleased her at last, appealing to the animalism that stirred impatiently within her” 「彼はときどき、最初に彼女を驚かせ、彼女の顔を赤らめさせるような話し方をした。結局彼女はこの方法にある意味で喜び、彼女の内部で我慢できずに動き出した動物性に訴えた」(94) とあるように、エドナはアロビンに対して何の感情も抱かなかったものの、二人は徐々に親密になり、アロビンの態度は彼女の中の動物性、つまり本能による衝動を呼び起こすのだ。

エドナに対するアロビンの態度はとても純粹でさらに警戒心を解くような無邪気さを持っている。その姿は“The touch of the sea is sensuous, enfolding the body in its soft, close embrace” 「海の感触は甘美で優しい、しっかりとした抱擁で肉体を包む」という海の姿に類似する」(16)。アロビンの態度は彼女を喜ばせるような優しいものでありながら、彼女をとらえて離さない力を持っている。そのような彼の態度は彼女が海の中にいるときと同じ感覚を与え、エドナは彼女の中に目覚めた肉体的な欲求をアロビンとの関係によって満たすことを望む。

ある日、エドナはアロビンと会い、彼女は初めて本能から彼のキスに反応する。そしてアロビンが帰ったあと「彼女は目の前から霧が晴れたように感じ、人生の意義を考え理解することができた。つまりそれが美と獣性からなる怪物であるということ」(101) と気づく。ここでのエドナにとっての美とは誰かに対する愛情であり、獣性とは、人間に備わった本能的な欲求や衝動である。そして、エドナは美が魂を、獣性は肉体を満たすものと考えた。しかし、彼女はそれと同時に、彼女に生を実感させたの

が、愛ではなく、アロビンとした本能的なキスであったことに後悔を抱く。この場面で彼女は、彼女にとっての女性としての自立と人生の意義が、自身の魂と肉体どちらも自由にコントロールし、満たされることにあると明確に意識する。しかし、エドナにとってのアロビンは愛情を抱く対象ではなく、上で述べたように彼女の中の獣性を満たすことしかできない。それは、アロビンの彼女に対する態度も大きく影響する。

では彼女にとって、魂と肉体どちらにも充足を感じさせる存在とは誰なのか。それはエドナがグランド島で出会うのがロベールという男性である。アロビンが、エドナの魂を満たすことができなかつたのは、エドナの愛情はずっとロベールに向けたものであったからだ。

ロベールは島にいる間、何度もエドナを水辺へと誘ったり、何かとエドナのそばにいたりする。エドナは最初ロベールの誘いを断るが、次第に「エドナ・ポンテリエは、ロベールと海辺へ行くことを望んだが、なぜはじめは断っていたのに、結局は自分を突き動かす二つの矛盾した衝動の一方に従ってしまうのか、理由を説明することができなかつた」(15)と、彼女の中に二つの感情が生まれる。それは、ロベールに素直に惹かれる衝動と、エドナを既婚女性であると知りながら、何度も自分との距離を縮め、過度に親密になろうとするロベールに対する戸惑いという二つの矛盾した感情である。

このようなロベールとエドナの関係性は、絶えず彼女を誘い込む海とその未知の姿に恐怖を抱く彼女との関係に類似する。エドナが過去の衝動的で夢見がちな恋愛には成功した経験がないことから、その衝動性を内側に秘めて生きてきたように、ロベールとの関係においても、彼に惹かれる気持ちには薄々気が付いていながら、過去のように衝動的にその気持ちに従ってしまったのはまた同じく失敗に終わると思い、ロベールへの思いは内に秘めておくべきだと考えている。また、彼女は衝動的でありながらも性的役割に則った女性である。そのような彼女が海で泳ぐことを恐れていた理由の一つは、自身の中に潜む本能を外側に出すことで、ポンテリエ氏の妻であり二人の子供の母親である今の生活が崩れてしまうかもしれないからであった。その海への恐れはロベールに対しても同様で、既婚女性で母親という立場でありながら、夫以外の男性に惹かれる気持ちに本能的に従ってしまうことで、彼女の今までの生活が崩れてしまうのではないかという恐れがあるのだ。

しかし、海を克服したことにより、ロベールに対する性愛的な感情も含めた気持ちはエドナ自身のものであり、ポンテリエ氏と結婚した既婚女性としてのエドナではなく、エドナという一人の女性としてその本能を受け入れ、行動して良いと気づく。また彼女は、最初は既婚女性である自分に対するロベールの接し方へ戸惑っていたが、

この克服により、ロベールが既婚女性というフィルターをかけず、一人の女性として自分に接しているのだとわかり、自分の本能的な感情や衝動を隠さず、さらに本能や衝動に従った自分の姿をロベールなら受け入れてくれるという期待を抱く。そのときに彼女は少女のころや若い女性のころに感じた夢中な気持ちに再びなっていることに気が付くのだ。しかしこの気持ちを自覚するのはロベールがメキシコへ発つ日のことであり、ロベールがいない間に彼女はロベールのことを愛しているのだと明確に自覚する。そして、さらにアロビンとのキスのあと、彼女の人生の意義が魂と肉体を自分で自由にコントロールしどちらも満たされることにあると気が付く。

エドナとロベールが再会するのは、物語の終盤のことである。メキシコから帰ってきたロベールとエドナは食事をしたあと、エドナの家に二人で帰ることになる。この場面で初めて、エドナとロベールは肉体的な接触をする。ここで、キスをするのはエドナからであった。アロビンのキスは常に受け身であったのに対しロベールには自分からキスをするのは、彼女にとって愛情を注ぐ相手はロベールであり、彼女の人生の意義を満たすのはロベールであると気づいたからである。彼女にとってロベールを愛し彼と肉体関係を持つことは、彼女の人生すべてが満たされることを意味するのだ。

しかし、そのキスのあとロベールは彼女に次のように告白する。

「もうわかったでしょう。」と彼は言った。「もうわかったでしょう。去年の夏から僕がなにと戦ってきたか。なにが僕を追いやり、また連れ戻したのか。」

「戦ってきたって、なぜ？」と彼女は尋ねた。彼女の顔が柔らかい明りの中で輝いた。

「なぜだって？だってあなたが自由ではなかったから。あなたはレオンス・ポンテリエの妻だったからですよ。でもあなたがたとえ十倍も彼の妻だったとしても、愛さずにはいられなかった。でもあなたから離れている限り、あなたにそんなことを話さずに済んだのです。彼女は空いているほうの手を彼の肩に置き、頬にあててそっと撫でた。彼はもう一度彼女にキスをした。彼の顔は温かく、紅潮した。[中略]

「どういうわけか、あなたが僕を思ってくれている気がしたのです。僕は正気を失っていたんだ。あなたが私の妻になるという突飛な夢以外すべて忘れてしまったのです。」

「あなたの妻ですって！」(129-130)

ここでエドナは、ロベールにたいして抱いていた期待である、彼は自分が既婚女性であることを気にせず一人の女性として対等に接してくれること、そして彼こそが彼女に人生の意義を感じさせてくれる男性であるということに砕かれることになる。彼女はロベールを彼女が新たに一人の女性として生きる人生に意義を与えてくれる存在として考えていたが、ロベールは確かに彼女に惹かれる気持ちはありながらも結局エドナをポンテリエ氏の妻として見ていたし、彼もまた、ほかの男性と同じようにエドナを妻にする、つまり自分の所有物にすることをゴールとしていた。

ロベールのこの告白は彼女に大きな傷を与えた。そしてエドナはロベールに別れを告げる。この告白はエドナの結末に大きな影響を与えることとなる。

エドナにとって、アロビンの態度は海が持つ優しくも彼女をしっかりと包み込む官能的な感触に類似し、彼女に呼び起こされた肉体的な欲求を満たす存在である。さらにアロビンと関係をもつことは彼女にとっての一人の女性としての人生の意義とは何なのかを自覚するきっかけをもたらす。そしてロベールとの最初の関係性は海を怖がるエドナの姿と類似する。しかしアロビンとの関係を経て、自分の人生の意義を実感させる存在こそがロベールであると自覚し、彼女はロベールと関係を持ちたいと望む。しかし、ロベールに芽生えた感情はほかの男性と同様のものであり、エドナが求めた感覚はどの男性にも満たすことはできなかったのだ。

本作品の最終章において、彼女は「ロベール以外に、彼女がそばにいてほしいと思う人間はいなかった。そして彼女は、彼も彼への思いも彼女の存在から徐々に溶けて消え、独りぼっちになる日が来るだろうということまではっきり気づいていた」のだ(138)。夫であるポンテリエ氏、アロビンに続き、彼こそはと期待を抱いていたロベールでさえもエドナが目覚めによって得た感覚と彼女が自覚した人生の意義を満たしてくれる存在ではないと悟り、一人季節外れの海へと向かう。水は冷たいが、海に入るエドナを「海の感触は甘美で優しい、しっかりとした抱擁で肉体を包む」(139)。エドナが海を怖がっていた物語序盤と同じ表現が使われているが、彼女がこの海の感触から受ける印象は全く異なるものである。結末における彼女にとっての海の感触は最も彼女が求めている感触である。

海で目覚めを得たエドナの居場所は陸での生活には存在せず、最終的に海での自殺という結末を迎える。魂と肉体両方の充足という人生の意義を見つけ、既婚女性は夫の所有物でありよき母親でなければならないという性的規範から解放され一人の女性としての自立を望んだ女性が、社会に認められず孤立し、最終的に死を選択するという読者に強烈な印象を残す悲劇的な結末には、ショパンの19世紀の社会に当然とさ

れていた、結婚後の女性に付与された不自由な性的役割とそこから逸脱することを認めない社会の不寛容さへの疑問視と批判が込められている。

## 結論

本論文では、ケイト・ショパンの『目覚め』における水の表現が作品にもたらす効果について論じた。

第1章では、主人公のエドナが海や泳ぐことに恐怖を抱く描写の作品中での効果について論じた。海の表現や海に対するエドナの心情は彼女の過去の経験からくる人生観や恋愛観が強く反映されている。エドナが結婚によって閉ざした、幼いころに抱いていた男性への叶わない夢見がちで衝動的な憧れなど、自分が封印した本能的な自分の姿が外側へ出てきてしまう恐怖や今の生活が崩れてしまう恐怖を、海の持つ官能的な姿や泳ぐという行為への恐怖心として描写し、さらに海を克服する表現によって、エドナの心情の変化と彼女が迎える一人の女性としての自立への目覚めを読者に可視化している。

また、水の表現はエドナの目覚めの大きなきっかけとなったレーズのピアノ演奏とロベールとアロビンという二人の男性との関係にも類似性が見られる。

第2章では、レーズのピアノ演奏は海が様々な姿で彼女の本能を引き出すこととの類似性を考察した。レーズのピアノもまた、エドナの魂と肉体を刺激し、呼び起こす存在なのだ。そして、レーズのピアノはエドナに、彼女が既婚女性としてのエドナではなく、一人の女性として物事を捉え行動する新たな意識を与えた。これにより、エドナは海に対する自分の恐怖が、自分自身が既婚女性というカテゴリを自分に付与しているからこそ抱くものであると気づき、レーズのピアノ演奏を聴いたあと、海での泳ぎを習得し、恐怖を克服する。

最後に第3章ではアロビンとロベールという二人の男性とのエドナの関係性が持つ水の表現との類似について論じた。アロビンのエドナへの態度は海が持つ官能的な愛撫のような感触に類似している。エドナは海がもつ肉体的な欲求を呼び起こすような感触をアロビンとの肉体的な関係に求めた。しかし、そこでエドナは彼女の人生の意義は魂と肉体どちらもが満たされることにあると気づき、ロベールこそがその両方を満たす存在であると自覚する。しかし、その期待はロベールの告白によって碎かれる。ロベールもまた、エドナを妻にし、自分の所有物にすることがゴールだったのだ。陸に彼女の求める感覚がないと悟ったエドナは、海での死という悲劇的な結末を迎える。

この結末には、ショパンの当時の女性に対する不自由な価値観と逸脱を許さない不寛容さへの疑問と批判が込められている。

引用文献

Chopin, Kate. *The Awakening*. 1899. Penguin Books, 2003.

「ファイト・クラブ」はなぜ男性たちを魅了する組織となったのか  
—『ファイト・クラブ』におけるホモソーシャルの脱構築の試み—

佐藤 真夕

序論

本論文では、1998年に公開されたデヴィッド・フィンチャー(David Fincher)監督の映画『ファイト・クラブ』(*Fight Club*)<sup>1</sup>におけるホモソーシャル(homosocial)の脱構築を試みる。男らしさ(masculinity)と暴力を前面に押し出し、資本主義や物質社会への批判が込められた本作は公開とともに話題となり、公開から20年以上が経つ今日に至るまでカルト的とも言える人気を博している。

『ファイト・クラブ』の主人公「僕」は、不眠症に悩む保険会社の社員である。出張で国中を飛び回る生活の中で、趣味は通信販売で家具を購入してはコンドミニアムの室内を埋めていくことであった。主人公は不眠症の症状に苦しんでいたが医師から薬を処方してもらうことができず、代わりに地域で開催されている精巣がんの元患者グループのセラピーに参加することを勧められた。素性を隠したまま参加者たちとともに涙を流すことで一時の安らぎを見出すことに成功した主人公は、いくつものグループセラピーを掛け持ちし、重病人のふりをしては他の参加者の腕の中で涙を流す日々を送るようになった。ある出張での移動中、主人公はタイラー・ダーデン(Tyler Durden)という男と知り合った。不慮の事故によって住む場所を失った主人公は、手渡された名刺を手がかりにタイラーを探し出し、彼と同居生活を送ることとなる。ある日タイラーは主人公に対しこう持ちかけた。“I want you to hit me as hard as you can.”(46)「できるだけ強く俺を殴ってくれないか。」と。小さなパンチの応酬が次第に激しい殴り合いへと発展し、やがてそれは見物していた男たちをも巻き込んで一つの組織になった。「ファイト・クラブ」はそのようにして作られた。そこに参加する者は素手で殴り合いを行い、クラブのことを口外することを固く禁じられた。やがてタイラーはクラブの参加者から自らに忠実な者たちを選抜し、彼らを使って「プロジェクト・メイヘム」(Project Mayhem)を始動させた。店舗の破壊やビルの爆破など、社会を転覆させるための行動に突き進んでいくタイラーを止めるべく、主人公は彼に立ち向かわざるを得なくなるのである。

本論文では、第1章で初めにホモソーシャルの定義とその成立要件の設定を行う。その後、組織における権力の移譲とホモフォビア(homophobia)という観点に焦点を当

て、作品中に登場する組織「ファイト・クラブ」におけるホモソーシャルのあり方を考察する。第2章では女の役割に着目し「性愛の三角形」(erotic triangle)という構造と登場人物の関係性を比較する。結論として、ホモソーシャルの成立要件を否定した上で「ファイト・クラブ」が従来のホモソーシャルとは異なる部分があること、そしてそれらの要素が「ファイト・クラブ」の魅力に繋がっていることを論じていく。また、作品中の性愛の三角形の柔軟性を指摘し、フィクションによって実現した可変的な人間関係について述べていく<sup>2</sup>。

## 第1章 男同士の繋がり方

### 1 ホモソーシャルとは何か

同性同士の連帯や繋がりの方方は様々だが、イヴ・セジウィック(Eve Sedgwick)は『男同士の絆』(*Between Men*)において、関係性に官能的な性愛を伴うものをホモセクシュアル(homosexual)、伴わないものをホモソーシャルとして区別した。ホモソーシャルは男同士の強い結びつきによって成り立つが、同性愛は激しく嫌悪される。女は男同士の関係構築のために用いられる交換材の役割を担っており、こちらも男からの嫌悪の対象となっている。つまり、集団の外郭を規定するための境界線がホモフォビアであり、集団内の権力移動を媒介するのが女である。

セジウィックはホモソーシャルにおける同性愛嫌悪について、ロナルド・レーガン(Ronald Regan)とジェシー・ヘルムズ(Jesse Helms)を例に挙げ、“Clearly, however convenient it would be to group together all the binds that link males to males, and by which males enhance the status of males, . . . that grouping meets with a prohibitive structural obstacle” (3)「同性愛的な男同士の絆と、男の地位を向上させるような絆を、全て同様にまとめてしまえば都合が良いだろうが(中略)そのようなまとめ方が構造上の難題にぶつかることになるということは明らかである」としている。セジウィックはホモソーシャルにおけるホモフォビアの起源や原因には注目していないが、ホモソーシャルとホモセクシュアルには大きな隔たりがあると述べている。

また上原早苗はセジウィックの提唱するホモソーシャルについて次のように示している。

そもそもホモソーシャルリティとは、女性蔑視な意志は女性嫌悪に基くことから、潜在的に同性愛的なのであるが、セジウィックによると、男性はこの同性

「ファイト・クラブ」はなぜ男性たちを魅了する組織となったのか

愛的なるものを隠蔽するために、女性を交換するという。つまり女性の交換は、ホモフォビアに囚われた男性にとって、女性を周縁化するだけでなく、異性愛者としての主体を立ち上げつつ、ホモソーシャル体制に参入する、言うなれば通過儀礼なのである。(358)

ホモソーシャル内での男同士の関係を築くことが重要である一方で、家父長制(patriarchy)維持のための大前提として異性愛は不可欠だ。女を男同士の関係構築のための媒介として用いることで、異性愛者でありながら男同士の関係に重きを置くことができるようになるのである。

以上のことから、①家父長制や父権制に由来した権力構造②交換材としての女の存在③ホモフォビアの存在の3点をホモソーシャル成立の条件として定める。

## 2 「ファイト・クラブ」における男同士の繋がり

「ファイト・クラブ」は確かに男だけで構成された集団組織であるが、先に1節で設けたホモソーシャルの成立要件を完全には満たしておらず、組織の性質とホモソーシャルのそれには乖離が見られる。まずは本節で、クラブ内の権力構造に注目する。

クラブ内には階級や上下関係が設けられておらず、構成員の間でも権力の移譲構造がない。タイラー曰く、戦闘とは自己研鑽(self-improvement)ではなく自己破壊(self-destruction)である。社会的地位や権力闘争など目に見えない漠然とした力関係が跋扈する現実社会とは対照的に、クラブで物を言うのは己の拳の力という非常にシンプルなものだけである。男らしさが物理的力と社会的力という要素で構成されているとすると、「ファイト・クラブ」における戦闘は、腕力の渴望という点では従来の男らしさに近い。しかしそれは権力の獲得や地位の確立といった社会的意義を帯びておらず、むしろ自分自身の限界に挑むという個人志向のものである。実際に、“Fight club wasn't about winning or losing.”(51) 『ファイト・クラブ』は勝ち負けを気にするような場ではなかった。」と主人公も述べている。従来の男らしさというものを完全に否定するのではなく、男らしさから人間関係や権力闘争といった社会的要素のみを切り離し、個人志向の自己満足的な側面だけを抽出しているのだ。男らしさを完全に捨象できているわけではなく、ジェンダー意識の限界は依然として存在しているものの<sup>3</sup>、「ファイト・クラブ」内での男らしさが確立されていたことでクラブにおける戦闘という行為が心地よいものとして参加者に受け止められたのではないかと考えられる。

タイラー・ダーデンはクラブの創設者としてメンバーの尊敬と支持を集めており、

「プロジェクト・メイヘム」では構成員たちに宿題(assignment)と呼ばれる様々な任務を命じた。「ファイト・クラブ」内ではタイラー一人が絶対的な権力と影響力を有しており、それを他の構成員が彼の力を奪おうと試みたり、タイラー自身が権力を誰かに譲渡しようとしたりはしない。タイラーの圧倒的な権力や他の者に命令を下す様子は、家父長制を想起させるだろう。構成員たちもタイラーと話す際は必ず敬称をつけている。

しかし、タイラー自身は家父長に象徴されるような絶対的権力に懐疑的である。“Our fathers are models for God. And, if fathers bailed, what does that tell us about God?” (141) 「自分の父親が神のモデルだ。父親が蒸発でもしようものなら、神について何がわかる？」家庭における父、国家やその下地となる宗教における神は、両方とも圧倒的な権力と影響力を持った存在である。そのような絶対的権力の不在をタイラーは訴えているのだ。

またタイラーは自分達のことを次のように表現している。“We are God’s unwanted children, with no special place and no special attention, so be it.” (141) 「俺たちは神に望まれなかった子供達だ。特別な居場所なんてないし、特別に気にかけてもらえるようなこともない。だったらそうやってやろうじゃないか。」タイラー自身は自らのことを神と重ね合わせておらず、むしろそのような絶対的権力から見放された存在であると認識している。「ファイト・クラブ」を意図的に平等かつ権力移譲のない空間として作り上げたのかどうかの真意を測ることは困難だが、タイラーに権力に対する強い執着があったわけではないということがわかる。

権力構造の存在と権力の移動が前提とされているホモソーシャルと、このような「ファイト・クラブ」におけるタイラーのスタンスは全くの別物である。ここから成立要件①家父長制や父権制に由来した権力構造が否定される。

### 3 「ファイト・クラブ」における女の役割

セジウィックはホモソーシャルにおいて、“it is the use of women as exchangeable, perhaps symbolic, property for the primary purpose of cementing the bonds of men with men.” (25-26) 「男同士の絆を強固なものにするために、女性を交換可能なおそらくは象徴的な財として使用し、本来の目的を達成する」と述べている。また女の交換は絆を深めるという以外にも、交換する男同士の間で何らかの権力の移動が起こる。親交・服従・牽制、その意味は多岐に渡るだろうが、女の交換は男同士の集団における権力構造の変化の契機でもある。

「ファイト・クラブ」はなぜ男性たちを魅了する組織となったのか

ここで「ファイト・クラブ」における女の役割に注目する。そもそも「ファイト・クラブ」とは、明文化はされていないが、女人禁制の組織である。従って、クラブのメンバー及びタイラーの臣下となる「プロジェクト・メイヘム」の実行役、いわゆるスペース・モンキー(Space Monkey)にも一切女はいない。2節において、「ファイト・クラブ」の権力構造には意図的に設けられたような階級や上下関係、クラブの構成員間の権力の移譲が存在していないと指摘した。権力が移譲しないのであれば、それを媒介する必要もないはずである。構成員間の序列がない以上、女の交換を以て他者を牽制したり親交を深めたりする理由もない。

「ファイト・クラブ」は女性を排除していたというより、権力が組織の構造に干渉していないために、女を必要としていなかったと考えられる。以上のことからホモソーシャルの成立要件②を否定することができる。

#### 4 「ファイト・クラブ」におけるホモフォビア

「ファイト・クラブ」という組織全体が同性愛嫌悪を帯びていたと断言はできない。タイラーを筆頭としたクラブのメンバーにホモフォビック(homophobic)と捉えられる発言が全くなかったわけではないが、それらは男同士の絆を築いたり深めたりすることを目的とされたものではない。ボブ(Big Bob)という人物について着目して例を示したい。

ボブは精巣ガンの元患者たちが集うにセラピーに参加しており、そこで主人公と出会った。ボブにとっての問題は、精巣の摘出に伴うホルモンバランスと体型の変化だけでなく、男性器を失ったことによる男性としてのアイデンティティクライシス(identity crisis)であった。“We are still men.”「僕らはまだ男だ。」とボブはで涙を流した。ボブは「ファイト・クラブ」に男らしさの再認識の場としての役割を求めており、それを見出すことができたようだ。

スペース・モンキーとして「プロジェクト・メイヘム」に加わるためには、タイラーが課した試練を乗り越える必要があった。組織に受け入れられるのを戸外で待つ間、タイラーは志願者にさまざまな罵倒の言葉を投げつけ彼らの意志の強さを測った。志願者によって浴びせられる言葉は異なっていたが、ボブに対してタイラーは、“You’re too old, fat man. Tit’s too big.”「歳を食い過ぎだよ、デブ。胸もデカ過ぎだ。」と言い放った。確かに女性的になったボブの胸について揶揄することはホモフォビックであるだろう。しかし、このタイラーの台詞一つでクラブ全体が同様の傾向を持つとは判断し難い。このセリフはタイラーがスペース・モンキー選抜のための試練として敢えて

かけた言葉であり、そこに彼の本心が込められているか、また「ファイト・クラブ」の他のメンバーやスペース・モンキーたちが同様の価値観を共有しているか確かめることは困難であるからだ。その後、主人公がボブにタイラーの意図を釈明したことも幸いし、ボブは三日間の試練を耐え抜きスペース・モンキーの一員となっている。

その後もボブがクラブ内で孤立しているような描写はなく、むしろ積極的に活動に携わり他のスペース・モンキーたちと良好な関係を築いているように見える。ボブが戦闘(action)で命を落としたとき、スペース・モンキーは死を隠蔽するために遺体を庭先に埋めようとした。ボブという名前すら呼ばず淡々と証拠隠滅にかかろうとするスペース・モンキーたちに主人公は強い嫌悪感を覚えたが、スペース・モンキーたちは彼に対し強く反発した。“It’s what he wanted, sir.”「それが彼の望みです。」“But, in Project Mayhem, we have no names.”「ですが『プロジェクト・メイヘム』に参加する以上、我々に名前はありません。」スペース・モンキーたちの言い分では、これはボブ自身がスペース・モンキーの一員として望んだ扱われ方であり、彼らはそれを尊重しているだけであるのだ。この一連の出来事は、他のスペース・モンキーたちの目から見てもボブが紛れも無い仲間であったという証左であろう。

「ファイト・クラブ」という組織全体がホモフォビックであるとすれば、タイラーが試練としてかけた言葉に倣い、ボブは十分に差別と排除の対象になっていたはずだ。ボブが組織に受け入れられていたという描写から、3 つ目のホモソーシャルの成立要件、ホモフォビアの存在を否定する大きな根拠がもたらされる。

## 第2章 ホモソーシャルと性愛の三角形

### 1 性愛の三角形の定義とホモソーシャルとの関連

本章ではホモソーシャルにおける女という観点を、セジウィックが示した性愛の三角形という構造と比較しながら分析していく。セジウィックは自らの主張の基礎として、ジラール(René Girard)が『欲望の現象学』(*Mensonge romantique et vérité romanesque*)にて提唱した「欲望の三角形的構造」(*la triangulación del deseo, triangular desire*)を用いている。ジラールは「一見、直線的に見える欲望の上には、主体と対象に同時に光を放射している媒体が存在するのである」(2)と述べ、誰かが何かを欲望する時には必ずその「欲望の媒体となるライヴァル」の存在があると指摘した。ロマンティック(*romantique, romantic*)小説<sup>4</sup>を例にあげると、主体となる男が対象となる女を欲望するとき、彼女が既に別の男に欲望されているということが非常に重要なのだ。ジラール

はこの欲望の三角形的構造を一般化する際、男と女の非対称性などは捨象し、三角形のどこにいかようなものを配置したとしてもこの欲望の三角形的構造は発生しうるとしている。

セジウィックが彼の主張の中でとりわけ着目したのは、

Girard finds many examples in which the choice of the beloved is determined in the first place, not by the qualities of the beloved, but by the beloved's already being the choice of the person who has been chosen as a rival. In fact, Girard seems to see the bond between rivals in an erotic triangle as being even stronger, more heavily determinant of actions and choices, than anything in the bond between either of the loves and the beloved. (21)

人が愛する対象を決める際、その対象の資質ではなく、ライヴァルがその対象を既に選択しているかどうかが決め手になっている、ということをジラルは多くの例を以て示している。性愛の三角形では、愛の主体と対象を結びつける絆よりも、ライヴァル同士の絆のほうが行為と選択における重要な決定要因である、と彼は認識しているようだ。

という点である。まずセジウィックは、男性のホモソーシャルとホモセクシュアルの間には歴然たる隔たりがあることから、欲望の三角形において性が担う役割は決して小さくないと指摘している。その上で、男が女を欲望する時の動機が、他の男も同じ女を欲望しているということならば、欲望の対象となる女本人よりもライヴァルとなる男の方が主体により大きな影響を及ぼすのではないかと彼女は主張する。この1人の女を巡る2人の男の競合という状況は、一見するとヘテロセクシュアルなものであるが、男同士の関係がより強固になることで実際は対象となるはずの女が排除されてしまう。この男同士の強固な繋がりにセジウィックはホモソーシャルを見出している。

## 2 『ファイト・クラブ』における性愛の三角形の歪みとその流動性

『ファイト・クラブ』にも性愛の三角形の構造が見られる。しかし、その中で的人物の役割は固定されておらず、それぞれの関係性によって入れ替わり変化している。主たる登場人物は、「僕」こと主人公とタイラー、マーラ・シンガー(Marla Singer)という女である。この三人の関係においては、対象と媒体がある一定の時点で入れ替わっている。

当初主人公がマーラに抱いていた印象は決して良いものではなく、マーラとタイラ

一が交流を持つこと、ひいては主人公とタイラーの関係に彼女を立ち入らせることを強く拒んでいた。彼女がタイラーと性的な関係を持つようになったことで、主人公のマーラに対する嫌悪感と敵対心は一層強くなった。

しかしながら、クラブの活動やタイラーの行為が主人公の意図する方向から外れていくにつれ、タイラーに向ける感情は敬愛や憧憬といった肯定的なそれではなく、恐怖や呆れに近いようなものへと変化している。タイラーに対する印象が悪くなるのと反比例するように、主人公とマーラの距離は近づいている。

これらのことから、タイラーとマーラの間で、性愛の三角形における対象と媒体の役割は固定されていないと考えられる。主人公とタイラーの間の関係にホモセクシュアルな要素は存在していないが、セジウィックが懸念したような性の非対称性の影響を受けず、三人は可変的で柔軟な関係にある。この三人の関係性はセジウィックが提示した性愛の三角形の規範を超越したものである。

### 3 第一の「性愛の三角形」—欲望されるタイラー—

主人公とマーラは、地域の施設で開催されていた様々な疾患の患者のためのセラピーで知り合った。主人公はセラピーで心置きなく涙を流し、誰かに弱い自分を認めてもらえることに大変な心地よさを見出しており、セラピーで泣いた夜には熟睡することができていた。

そのような主人公にとっての安全地帯を犯したのがマーラである。“It’s cheaper than a movie, and there’s free coffee.” 「映画より安いし、タダのコーヒーがある。」というだけの理由で患者グループに顔を出すマーラのことを、主人公は快く思っていなかった。彼は「ファイト・クラブ」を発足させた後はグループセラピーに参加しておらず、マーラとも暫し顔を合わせていなかったが、マーラがある日主人公とタイラーが住む家へ電話をかけてきた。向精神薬を大量に服用したが、“This isn’t a for-real suicide thing. This is probably one of those cry-for-help things.” 「マジで自殺しようって感じじゃないの。多分ただ構ってほしいだけ。」と語るマーラの話最後まで聞くことを拒み、受話器もそのままにその場を去っている。主人公はマーラに対し嫌悪感こそあれ、好意をはじめとした肯定的な感情は抱いていないと推察できる。

主人公とマーラ、タイラーによる三角形の構造が生まれたのは、マーラがタイラーと性行為をした次の朝である。トイレに捨てられていたコンドームの残骸によって、主人公が夢現に見たマーラの乱れた姿は決して彼の空想の産物ではなかったと思ひ知らされる。このときの主人公の感情はタイラーを軸に動いている。“Tyler’s door was

closed.”(56)「タイラーの部屋のドアが閉まっていた。」と独白しているように、最初に主人公が注目したのはマーラ本人ではなく、マーラがタイラーに与えた影響である。主人公はその時の心境を“rejection”「拒絶」という言葉を使って形容し、肉体的にタイラーを満足させることができるマーラを目の当たりにしたことで、“How could I compete for Tyler’s attention?”(60)「タイラーの関心を奪うことなどできない。」と半ば諦めさえ滲ませている。

マーラは肉体的欲望から、主人公は精神的欲望からという違いはあるものの、彼らは二人ともタイラーを所有し独占したがっている。主人公にとって自身とタイラーは“best friends”(11)「親友同士」であり、かねてから嫌っていたマーラに彼を奪われることは我慢ならないものだった。「ファイト・クラブ」という主人公とタイラーだけに閉じられた空間や、そこで得られる精神的解放感を犯されてしまうことへの恐怖感もあっただろう。この段階では、タイラーという対象を欲望する主人公に対し、マーラという媒体が嫉妬や不安感を引き起こす役割を担っている。主人公からの一方的なものである可能性を捨象するとしても、主人公とマーラの間にはライヴァル関係が築かれている。

セジウィックが述べたような欲望の対象、すなわちタイラーが二人の関係から排除されているか否かをどう測るかは問題になるだろう。セジウィックは、媒体が主体の行動に及ぼす影響が欲望の対象から受ける影響よりも大きくなるということから欲望の対象の排除を導いている。主人公とタイラーの関係にマーラが及ぼした影響は決して小さくはないが、主人公はタイラーに自らとマーラを比較させたり、タイラーとの逢瀬を阻もうとしたりはしていない。マーラも同様に、主人公に対し明白な敵意を向けてタイラーを奪おうとしている様子はない。もちろん全てのライヴァル関係において互いへの敵対心が行動として表出するとは限らないが、2人それぞれがタイラーとの関係を築いて行動している中で、マーラから受ける影響がタイラーから受ける影響よりも大きかったとは断言できない。タイラーという欲望の対象が、主人公とマーラの関係から排除されていると言い切ることも同様にできないのである。主人公・タイラー・マーラで構成される性愛の三角形は、性別ごとの役割や互いの関係性などを柔軟に流動させながら機能しているようだ。

#### 4 第二の「性愛の三角形」—主人公とタイラーのライヴァル関係—

主人公とタイラーの関係が悪化するにつれ、性愛の三角形の構造は大きな変化を迎える。欲望の三角形における対象と媒体が交替するのである。

「プロジェクト・メイヘム」の進行やボブの死によって、主人公は「ファイト・クラブ」やタイラーに対し不信感を抱くようになった。アメリカ国内各地に拡大した「ファイト・クラブ」の足跡を辿りながら失踪したタイラーの行方を追う中、ついに主人公はタイラーと自身が同一人物であることに気がつく。それと同時に、マーラは主人公のことを終始一貫してタイラー・ダーデンとして認識していたこと、二つの人格がとる真逆の態度に彼女がずっと困惑していたということを知るのである。マーラという第三者が主人公とタイラーの同一性を認識していることは、タイラーにとって面白いことではなかった。今までタイラーは主人公の人格さえ抑圧できていれば思い通りに行動することができたが、自らの人格が抑圧状態にあったということをマーラに自覚させられてしまったがために、主人公がタイラーに逆らうような行動をとり始めたからである。彼女は二人の間の秘密を知り過ぎてしまったのだ。タイラーは、“I think we're gonna have to talk about how this might compromise our goals.” 「マーラがどれだけ俺らの計画の邪魔になるかちゃんと考えないと。」と述べている。計画の邪魔となる以上、タイラーは彼女を殺すつもりだと主人公はすぐに理解した。主人公はマーラに対しタイラーが彼のもう一つの人格であることを説明し、彼女の命が狙われていると訴えた。当然彼女は当惑し、彼の言うことをまともに取り合おうとしなかったが、“I'm trying to protect you...” 「君を守りたいだけだよ。」と主人公は繰り返した。

この段階において、タイラーはマーラ殺害のため、主人公はマーラの保護のために彼女を欲望している。性愛の三角形における役割は、マーラが欲望される対象、タイラーがマーラへの欲望を媒介するライヴァルへと変化した。一人の女をライヴァル関係にある二人の男が奪い合うという、セジウィックが仮定した通りの構造へと帰着しているようだが、性愛の三角形における性別ごとの役割の必然性については疑う必要がある。主人公がタイラーに対してホモセクシュアルではない欲望を向けたように、向けられる欲望が必ずしも肉欲的な意味を帯びているとは限らないからだ。

変化した後の性愛の三角形においても、対象の排除が起こっていると示すのは難しい。そもそも主人公とタイラーは同一人物であり、互いに与える影響という観点から見れば、マーラが彼らそれぞれに与える影響よりも大きくなると思うのが妥当であろう。もう片方の人格が行なった行為も自分のしたものと見做されるからだ。主人公の行動はタイラーが動機となっており、タイラーもまた、主人公が自らの二重性に気がついたことを契機にマーラを付け狙っている。ライヴァルの行動がそれぞれの行動の動機になっているという点では、セジウィックが提唱したような性愛の三角形におけるホモソーシャルが生み出されている。しかしここで、主人公とタイラーの人格を

「ファイト・クラブ」はなぜ男性たちを魅了する組織となったのか

いかに分化するか、すなわち同一人物の別人格同士によるホモソーシャルは成立するのかという問いが新たにここで生まれることになるであろう。

このように、主人公とタイラー、マーラは性愛の三角形を築いているものの、その内部における役割は性別の規範を逸脱し、人物同士の関係によって流動している。当初築かれた性愛の三角形は、従来想定されている構造、すなわち一人の女を二人の男が奪い合うというものとは合致しない。主人公とマーラは欲望の種類は異なるものの、それぞれがタイラーと関係を築き、彼を欲望している。主人公とマーラの間にライヴァル関係は見られるものの、二人が互いに及ぼす影響がタイラーからそれぞれが受けるものよりも大きいと示すことは難しく、欲望の対象であるタイラーが二人の関係から排除されると示すことも同様に困難である。タイラーと主人公の関係の悪化に伴い、欲望の対象はマーラへと変化した。この新たな性愛の三角形では、性別ごとの役割は従来の仮定通りのものへと戻っている。その一方、主人公とタイラーはあくまでも同一人物であることから、彼らが互いに及ぼす影響の大きさや関係性の強さなどは一概に先の性愛の三角形と比較できるものではない。性別ごとの役割が従来仮定されているものと共通していても、その本質は大きく異なる。

## 結論

第1章では「ファイト・クラブ」はホモソーシャルであったのかという観点から考察を行った。1節にてセジウィックが提唱したホモソーシャルを改めて定義した。ホモソーシャルの成立要件を①男同士の集団における権力構造とその移譲、②交換材としての女、③ホモフォビアという3点に定め、それらの成立要件をクラブの性質と一つずつ比較した。

2節において、主人公とタイラーが生み出した「ファイト・クラブ」という集団は階級や上下関係の存在しない空間であり、創設者のタイラーも、組織に対する影響力こそ大きかったが、家父長を彷彿とさせる絶対的権力には懐疑的な姿勢を貫いていたことを示した。そこから成立要件①を否定した。

3節ではホモソーシャルにおける女の役割を「ファイト・クラブ」におけるそれと比較した。ホモソーシャルでは、女は男同士の関係構築と強化、それに伴う男同士の権力移譲のための交換材として用いられるが、「ファイト・クラブ」は組織が女人禁制になっていたことに加え、権力の移譲や奪い合いのない組織構造により、女はそもそ

も必要とされていなかった。交換材となる女の不在から、成立要件②をここで否定することができた。

4節ではボブという登場人物を例に取り、「ファイト・クラブ」におけるホモフォビアの有無を検討した。ボブは病気を理由に精巣を摘出しており、身体的・精神的に男性としての自信を喪失していた。そのようなボブを相手に、クラブのメンバーの振る舞いは他のメンバーに対するそれと変わらなかった。ボブに対するホモフォビクな発言は一部あるものの、ホモフォビアがクラブ全体に蔓延したり、同性愛者を嫌悪するような言動が他のメンバーの絆を深めたりする目的で使われたりはしていなかった。ゆえに成立要件③のホモフォビアも否定することができた。このように「ファイト・クラブ」の組織の構造はホモソーシャルの成立要件を満たしていないため、「ファイト・クラブ」はホモソーシャルではないと言えた。

主人公とタイラーが同一人物であるという点は、ストーリー上で非常に重要である。彼を親友と認識していたことからわかるように、主人公にとってタイラーは完全に別の人間であった。タイラーと対立したことで初めて彼を疑うようになり、自分の無意識が作り出したもう一つの人格と相対せざるを得なくなったのである。主人公によるタイラーの認識のあり方は、戦闘シーンにおける光の当たり方に反映されている。

主人公に対しタイラーが自身の顔を殴るように頼んだ、「ファイト・クラブ」の原点となる場面では、主人公はその表情がわかるように全体的に光が当たっているのに対し、タイラーの顔は半分しか照らされておらず、もう半分は闇に隠れている。活動場所を酒場の地下に移した最初の夜も、話しながら歩き回るタイラーの顔は、まばらな照明によってその表情全体がはっきりと映ることはない。主人公の戦闘のときも、痣に囲まれた黒い目が薄暗い中から光の中心の戦闘を見つめるばかりであった。“*The leader walked through the crowd, out in the darkness.*” 「リーダーは人だかりを抜けて、暗闇の中を歩いた。」と主人公は形容している。だが次第にタイラーはその表情をはっきりと見せるようになる。主人公を乗せたまま無理やり自動車事故を起こした時には、対向車のヘッドライトによって幾度となくタイラーの顔が明るく映った。ホテルで自身の正体を告げた時や最後のビルでの戦闘では、今までのクラブの活動場所のようなまばらな電球ではなく、白色の蛍光灯の光によってタイラーの表情ははっきりと見えるようになっている。

このような光の当たり方は、主人公がタイラーをいかに認識しているかを反映している。当初タイラーは暗闇の中にいて表情をしっかりと見せることがなかった。暗い影の中ではどこに何があるのかよくわからないように、これは主人公がタイラーと自

身を分離することができていない状態、すなわち自身とタイラーの同一性に気がついていない状態を暗示していると考えられる。「プロジェクト・メイヘム」の方針の対立によって、主人公とタイラーは徐々に別の考えを持つようになった。タイラーと自身の行為や思考を分離することができたことで、タイラーは自身が生み出した別人格であるという事実気がついた。タイラーの表情を明るさの中で認識できるようになったのは、主人公がタイラーを別人であると見做したからだ。タイラーについての認識が変化していく過程を表情の見え方によって表現している。

第2章ではセジウィックが提唱した性愛の三角形という構図を用いて、「ファイト・クラブ」における人物同士の関係性を分析した。1節では性愛の三角形の構図とホモソーシャルとの関係について詳述した。セジウィックは、主体が対象を欲望するときそこには欲望の媒体が必ず存在するという、ジラルルの欲望の三角形の概念を用いた。セジウィックやジラルルはロマンティック小説を題材として取り上げていたことを鑑みると、男が女を欲望する時、必ず別のもう一人の男が同じ女を求めるライヴァルとして現れる、と換言できるものであった。

セジウィックはそれに加え、媒体の存在は対象となる女よりも大きな影響を欲望の主体に及ぼしており、ヘテロセクシュアルな関係性の中でも主体と媒体という男同士の結びつきの方が強まると述べた。すなわち、憎悪や嫉妬といった様々な感情が交錯するホモソーシャルが生まれ、対象となるはずの女がその関係から排除されてしまうのである。

2節において「ファイト・クラブ」に見られる欲望の三角形の構造はセジウィックが想定していたような性別の役割を必ずしも踏襲しておらず、人物同士の関係性によって欲望の対象と媒体の役割を担う者が変化すると指摘した。

3節で取り上げた主人公、タイラー、マーラの三人で構成される性愛の三角形では、当初タイラーが欲望の対象であった。主人公は集団セラピーに参加している頃からマーラのことを快く思っておらず、マーラとタイラーが出会い身体的関係を結んだことで、彼女に対する悪印象は明らかな嫌悪へと発展した。主人公は精神的な欲望、マーラは肉体的欲望からタイラーを欲望しており、二人の間にはタイラーを巡るライヴァル関係が生まれた。

4節ではマーラを対象に据えた性愛の三角形に着目した。主人公とタイラーの関係の悪化により、性愛の三角形における役割に変化がもたらされた。マーラは主人公が二重人格であることを自覚させてしまったことで、タイラーをはじめとしたクラブの面々に狙われる立場となったのだ。タイラーはマーラを抹消するため、主人公はマー

ラを守るために彼女を欲望するという新たな三角形が誕生した。

ここでは一人の女を巡って男二人が争うという、ロマンティック小説と同様の性規範の性愛の三角形の構造がもたらされた。性愛の三角形において、主体の行動は欲望の対象ではなく欲望の媒体からより大きな影響を受けるとされているが、同一人物である主人公とタイラーが互いに及ぼす影響がマーラの与えるそれよりも大きいというのはある意味では当然であった。一見するとセジウィックが述べたような性愛の三角形と、それに伴うホモソーシャルが築き上げられているようであった。しかしながら、マーラが二人を別人格として区別できていない状況の中、それぞれと築いた関係性や影響を測ることができるかは疑問として残されている。また、最終的に主人公は自らの頭を銃で撃ち、タイラーはその場に倒れ込む。ここでも主人公とタイラーを完全に分離できるかが明確にならないために、二人のうちどちらがマーラを巡った奪い合いに勝利したのかを判断することは難しいだろう。彼ら三人の間に築かれた性愛の三角形は、ジラルルの提唱したものに近い、性の規範を逸脱した柔軟な役割分担によって成り立っていた。

ホモソーシャルではないのならば、「ファイト・クラブ」とはどのような組織かという問いが新たに生まれる。作品中で描かれている「ファイト・クラブ」は、ミソジニー(misogyny)やホモフォビアといった、ホモソーシャルのいわゆる有害な側面を排した男にとっての理想郷である。戦闘で勝ち続けることや、「プロジェクト・メイヘム」の任務で功績をあげる必要もない。序列や上下関係は存在しないが、「ファイト・クラブ」に課せられた秘密を守りながら、タイラーという圧倒的リーダーシップとカリスマ性を兼ね備えた者を敬愛し彼に付き従うことができる。女や同性愛者に対する差別意識や反感といったマイナス感情ではなく、組織としての一体感や帰属意識に起因するプラスの感情に基づいて自身の欲求を満たすことができる組織である。

「ファイト・クラブ」は参加者の自主性と、規則による制限の絶妙なバランスの上に成り立っている。「ファイト・クラブ」の発祥は、酒場の駐車場で殴り合う主人公とタイラーを見て自らも加わりたいと手を挙げた者たちの集いである。主人公とタイラーは戦闘を見せつけていたわけではないが、勝ち負けを気にしない純粋な殴り合いが観衆にとっても魅力的に映ったようだ。「ファイト・クラブ」が正式に発足してからも、勝敗ではなく自身の満足感に重きを置く風潮は同様に、クラブのルールには“when someone yells ‘stop’ or goes limp, the fight is over.”「戦闘中のやつが『やめろ』と叫んだりぐったりしてきたりしたら、戦闘はそこで終了だ。」という文言で引き継がれている。引き際は自身の判断に委ねられているのだ。このような、戦闘における過程とそれを

自身で決定することを重視する雰囲気は、参加者の自己効力感(self-efficacy)の高揚に貢献していたと考える。戦闘において相手を腕力で圧倒している場合は言うまでもなく、たとえ劣勢に置かれていたとしても、完全に打ちのめされてから第三者に負けを宣告されるのではなく、自ら引き際を申告することでその者のプライドは幾分か守られる。自分の人生の手綱は自分が握っている、自分の肉体も運命も全てをコントロールできているという自信がもたらされるのだ。

クラブの雰囲気によって高められた自己効力感のおかげで、「ファイト・クラブ」のルールは単に参加者たちの行動を抑制するためだけのものにならなかった。自己効力感やそれに裏付けされた自主性によって、規則は守られるものではなく、自ら望んでそのように行動するための指針となっていたのではないかと考えられる。クラブにルールはあれど、罰則規定はない。そのような環境の中で組織の統制が取れていた理由は、参加者たちが自らを律していたからに違いない。その片鱗として、クラブ発足の最初の夜の時点で「ファイト・クラブ」に関する説明を聞くなり、タイラーが特に指示や命令を出さずとも参加者たちは自発的にシャツや靴を脱ぎ、左手薬指から指輪を外していく描写がある。一見行動を規制するようなルールであっても、参加者からすればそれらは組織に所属しているという帰属意識の根源であり、組織の一員としての使命感や特別感を与えてくれるものであったのだろう。「ファイト・クラブ」では、何かに対する嫌悪といったホモソーシャルの有害な側面を排除し、自己効力感や自律に焦点を当てた男同士の純粋な絆を構築することができる。そのような従来のホモソーシャルとのギャップこそ、「ファイト・クラブ」が男性にとっての理想郷となり得た最も大きな理由であると考えられる。

一方でそのような組織を現実に生み出すことは不可能ではないにせよ、非常に難しいであろう。第一に、上下関係のない組織というものの実現可能性自体、高くないように思われる。身分や階級といった肩書きでなくとも、容姿や教養、異性からの人気などで序列やヒエラルキーは簡単に作られる。またミソジニーやホモフォビアはホモソーシャルにおいて男同士の集団の外郭を構成しているが、有害であるからといってそれらを完全に排除してしまったら男たちには絆を築く代替手段があるだろうか。ホモソーシャルでは、女や同性愛者といった共通のものを嫌悪することによって男は他の男から男として認められている。ミソジニーやホモフォビアを介さない本質的な男同士の絆というものは、意図的に作り出すにはあまりにもその実態が曖昧であろう。

また、クラブで行われていたような戦闘と、「プロジェクト・メイヘム」が目指したような社会の転覆や崩壊に向けた行為は大きな隔りがある。前者の基盤はあくまで

も自分自身の満足感を追求するような個人志向のものであるのに対し、後者はクラブ全体で一つの新たな世界像を描く必要がある、いわば個を限りなく抑え込んだものであるからだ。作品中では“The first rule of Project Mayhem is... you do not ask questions.”『プロジェクト・メイヘム』の最初のルール...何も聞いてはいけない。」の効果もあり、「ファイト・クラブ」と「プロジェクト・メイヘム」の活動は継ぎ目のないものとして描かれている。だが、それらが志向するものの方向性は全く異なっていると言わざるを得ず、その乖離に疑問を抱く者がいてもおかしくはない。基本的に参加者の自律によって保たれている組織がどれ程の統率力を発揮できるのかという点にも疑問が残る。結局、「ファイト・クラブ」は創作という虚構にのみ存在しうる理想郷に過ぎないのだ。

## 注

<sup>1</sup> デヴィット・フィンチャー監督『ファイト・クラブ』20世紀スタジオホームエンターテイメント、1998年。

<sup>2</sup> 本論文では原則として、セリフやストーリーの展開は映画に準拠するが、端的な表現のために必要に応じて原作小説の表現も使用する。

<sup>3</sup> 従来の男らしさから社会的要素を排し、個人志向の自己満足的な側面のみを焦点を当てているという点は、本作品を鑑賞する聴衆にとっても魅力的に映ったはずだ。権力や階級といった抽象的かつ相対的なものではなく、腕力という絶対的なもののみで男らしさを追求していく姿が、本作品のカルト的人気の一因ではないかと考えられる。

<sup>4</sup> ジラール及びセジウィックが扱うロマンティック小説とは、ヨーロッパにおける恋愛小説を指す。セジウィックはとりわけ18世紀中葉から19世紀中葉にかけての小説で描かれた事象を扱っている。

## 引用文献

Sedgwick, Eve. Kosofsky. *Between Men*. Columbia U P, 1985.

Palahniuk, Chuck. *Fight Club*. Vintage Books, 1996.

「ファイト・クラブ」はなぜ男性たちを魅了する組織となったのか

イヴ・K・セジウィック『男性同士の絆—イギリス文学とホモソーシャルな欲望』上原  
早苗・亀澤美由紀訳、名古屋大学出版会、2001年。

ルネ・ジラルール『欲望の現象学—ロマンティックの虚偽とロマネスクの真実』  
古田幸男訳、法政大学出版局、2021年。



Role of Witches in Japanese Adaptations of *Macbeth*  
—*Ninagawa Macbeth* and *Throne of Blood*—

Takako Toki

Introduction

This is an analysis of the Japanese adaptations of *Macbeth*, *NINAGAWA Macbeth* and *Throne of Blood*. Firstly, Shakespeare's *Macbeth* is one of the four great tragedies, published around 1606, based on Holinshed's *Chronicles of England, Scotland, and Ireland*. In this play, Macbeth believes the witches' prophecies that he will eventually become the Scottish king and commits a series of murders incited by his wife. He gradually becomes insane and is eventually revenged by Macduff. Secondly, *NINAGAWA Macbeth* was directed by Yukio Ninagawa and has been performed multiple times around the world since its premiere in 1980. The storyline and characters remain the same as the Shakespearean play translated by Yushi Odashima, but the setting has been changed to the *Azuchi-Momoyama* period. Moreover, the story takes place inside the set of a Buddhist altar with *samurai* dressed in *kimono*. Thirdly, *Throne of Blood* is a film directed by Akira Kurosawa in 1957 and was highly praised overseas for its production, which also incorporated elements of *noh* theatre. Based on Shakespeare's original story, the characters are changed to *samurai* in the *Sengoku* period. The general plot is the same as *Macbeth*, but the script, including detailed settings, has been rewritten.

*NINAGAWA Macbeth* is said to have been inspired by *Throne of Blood* (Joubin 23). Both works are related to each other in various ways, such as the setting in the *Sengoku* period of Japan. This thesis examines the role of the witches in *Macbeth*, comparing the two Japanese adaptations. In *Macbeth*, the witches create a mysterious atmosphere, which manipulates Macbeth's judgment, by involving the audience through prophecies. In the adaptations, both devise their representations of the witches, each adding originality to their interpretations of Macbeth and the audience. Chapter 1 compares the characteristics of the witches' appearances, Ninagawa's three *onnagata* and Kurosawa's single *yoba*. Chapter 2 analyses the use of scenery and props around the witches, Ninagawa's cherry blossoms and Kurosawa's white fog and corpses. Chapter 3 examines the differences in the number and content of prophecies in the latter part of Ninagawa's and Kurosawa's productions.

## Chapter 1 Ninagawa's Three *Onnagata* and Kurosawa's Single *Yoba*

In the Ninagawa and Kurosawa adaptations, the witches are represented as Japanese ghosts. In the Ninagawa production, the witches are three *onnagata*, female roles played by male actors, whereas, in the Kurosawa production, the witch is one *yoba*, a suspicious old woman. The characteristics of each will be analysed in this chapter.

Firstly, in *NINAGAWA Macbeth*, the witches are played by three *onnagata*, which creates originality and familiarity for the audience. In fact, the *onnagata* characters recall elements of *kabuki*, a traditional Japanese art form. Ninagawa describes his intention in staging the witches as follows: "When I think about what a witch is for the Japanese, it will be a *kabuki* ghost of an unknown age and period" (Ninagawa, *Enshutsu-jutsu* 311; my trans.). He also maintains that he wanted to create a stage with Japanese originality, rather than performing the translations of plays that had been performed by imitating the appearance of Westerners (Ninagawa, *Engeki no chikara* 98). By transforming the stage of *Macbeth* into a Buddhist altar, he argues, the audience could feel as if the slaughtering warrior might have been their ancestors or themselves (Ninagawa, *Sen no naifu sen no me* 123). In short, Ninagawa aimed to create Japanese-style witches so that the audience could easily imagine them. In *Macbeth*, the witches are mainly seen by Macbeth and the audience, who are partners in sharing Macbeth's secrets. As the story depends on the witches' prophecies, the director has to devise how to draw the audience into the story. Ninagawa successfully used *kabuki* to emphasise the importance of various stage sets, costumes and lighting in his stage productions (Mizusaki 100–101). *Kabuki*, a typical Japanese popular theatre, creates a strong connection with the audience, allowing them to engage with the image of the witches and feel involved in the production. In addition, by making the witches look like misshapen *onnagata*, it brings them closer to Shakespeare's original work and gives a sense of comedy to important scenes. In *kabuki*, *onnagata* is a role played by a man who imitates a woman's appearance and movements. Shakespeare's company was performed entirely by men, and Ninagawa's use of the *onnagata* reflects this tradition. In the original *Macbeth*, when Banquo sees the witches, he says "you should be women, / And yet your beards forbid me to interpret / That you are so" (*Macbeth*, 1.3.45–47). Ninagawa probably reproduced this ambiguity of the witches' gender in the *onnagata*. In their appearance and behaviour, Ninagawa's *onnagata* deviates from traditional femininity based on *kabuki* conventions (Kato 16). The uncertainty of the *onnagata*'s gender takes the audience by surprise and makes the scene of serious prophecies, which

manipulates the future of Macbeth, interesting. This ambiguity simultaneously serves as a comic relief to attract the audience.

On the other hand, one *yoba* appears as a witch in *Throne of Blood*, emphasising the tragedy of the play by recreating the ghosts of *noh*, a traditional Japanese art form. First of all, the fact that *yoba*, whose characterization is based on a *noh* play, appears as a witch is probably due to the similarities between *noh* and Shakespearean works. *Kyogen*, a traditional Japanese performing art similar to *noh*, and British plays are similar in that there is an inflection in the dialogue, such as written and spoken forms, and appropriate styles are used depending on the scene (Nomura 187). For example, various rhymes are used in Shakespeare's plays, which resemble the rhythms of dialogue in *noh*. Shakespearean plays are also similar to *kyogen* in that scene changes rely on the audience's imagination without altering the stage set (Kawai 108-109). These characteristics of *noh* and *kyogen* involve the audience in creating the story together. Although the plays are from completely different cultures—the United Kingdom and Japan—there are various similarities in the dialogue and the stage. These similarities enable the Japanese adaptation with *noh* style in *Macbeth* and make the witches clear to the audience.

In fact, Kurosawa states that his representation of the witch is influenced by the *yoba* in the *noh* play, *Kurozuka*, and that when he looked for an image similar to the Western witch, he thought it was the only one he could find in Japan (Manvell 102–103). The synopsis of *Kurozuka* is as follows:

One day, Ajari Yukei's group finds a house deep in the mountains and is invited to stay in an old woman's hovel. When the woman goes to get firewood, she tells them not to look into her room while she is absent, but when Yukei's followers see a pile of dead bodies in her room, they realise that she is a demon. The old woman, the demon, chases the group as they flee in a panic, but is chased away by a sutra chanted by the group. (Masuda; my trans)

In Europe, witches have long been associated with making contracts with the devil and destroying society. Especially in the sixteenth century, when Shakespeare was alive, witch hunts were very common in England and many civilians were killed as witches (Kinoshita 146). In *Throne of Blood*, *yoba* lives in a secluded mountain and has an aura of isolation from the world because of her shabby appearance and lack of facial expression. Kurosawa has created a frightening and tragic symbol of *yoba* by appropriating the images of the Western witch and the demon in

*Kurozuka*. While the *noh* adaptation makes *yoba* easier for the Japanese audience to relate to, the tragic aspects of the portrayal diminish the audience's sympathy towards *yoba*.

## Chapter 2 Ninagawa's Cherry Blossoms and Kurosawa's White Fog and Corpses

Ninagawa's and Kurosawa's uses of scenery and props around the witches are different from the original and each has its unique style. The Ninagawa production has a flurry of cherry blossoms when the *onnagata* witches appear, while the Kurosawa production uses white fog and a pile of corpses around the *yoba* witch. By comparing the characteristics of the Ninagawa and Kurosawa productions, the significance of the cherry blossoms and the corpses will be examined.

First of all, in *NINAGAWA Macbeth*, cherry blossoms are always blowing when the three *onnagata*, witches, appear. Cherry blossoms are a fragile and transitory embodiment of life and death, and their collaboration with the witches creates a fantastical space. To begin with, cherry blossoms are a symbol of *mono no aware* in Japanese culture, implying that beautiful objects do not last long (Hanratty 56). In particular, the falling cherry blossoms on stage express the emptiness of the end of the season and the changeable world. Ninagawa says that cherry blossoms conjure an image of death, as in the novel by Motojiro Kajii, in which a dead body is buried under them (Ninagawa, *Enshutsu-jutsu* 316). In fact, cherry blossoms are familiar to Japanese people and have been used in *waka*, traditional Japanese poetry, since *Manyoshu* was written around the seventh or eighth century to indicate not only beauty but also loneliness and death. Cherry blossoms also create a synergistic effect when they appear with *kabuki* ghosts, which are Japanese witches. In *Macbeth*, the witches are ambiguous about whether they are alive or dead and are visible only to Macbeth and Banquo. The supernatural elements are emphasised by the appearance of the cherry blossoms, which likewise have ambiguities of life and death, together with the witches. This combination also creates a new fantasy space that blunts Macbeth's judgment. The cherry blossoms are not only a symbol of ephemeral beauty but also have a universal appeal, enticing many including Macbeth. Indeed, they are said to be "a magical flower that drives people mad" (Ninagawa and Yamaguchi 52; my trans.).

Cherry blossoms suggest *carpe diem*, which means seize the day, a phrase used in a poem by Horatius. The phrase indicates a view of life and death that everyone should enjoy living each day because life is short. For example, Shakespeare's Sonnet 5 implies that it is important to procreate and make the most of youth, because human life and beauty are transient like the short

life of a rose. In *NINAGAWA Macbeth*, the cherry blossoms are used only in scenes relating to the witches and Macbeth, symbolising life's beauty and transience. The cherry blossom alludes to *carpe diem* in that it suggests Macbeth endeavours to make the best choices based on the witches' prophecies in his short life. Ninagawa's theme in this work is *gekokujo*, the rise and fall of *samurai* authority. The concept of cherishing every day in life could also be seen as an expression of the *samurai* spirit in the *Sengoku* period. Cherry blossoms are familiar to the Japanese, and the concept of *carpe diem* is a positive attitude towards death. These facts make it easier for the audience to relate to.

In Kurosawa, on the other hand, negative images are clearly emphasised, leading Taketoki (Macbeth) and Yoshiaki (Banquo) towards death. For example, in the scene where *yoba* appears, the surroundings are covered with white fog, and there is a pile of corpses behind her house. As for the white fog, it is covered by dry ice in the scene where Taketoki and *yoba* meet, which gives an eerie calmness (Kamijima 176). The eerie calmness caused by the white fog creates an atmosphere before a major incident takes place. The visual effect of the corpses also demonstrates the creepiness of a supernatural *yoba* who manipulates life and death. The corpse idea is probably based on the pile of dead bodies that Yukei saw in *yoba*'s room in *Kurozuka*, as described in Chapter 1. As *yoba*, a kind of death god, kills people who come to her house in *Kurozuka*, the use of corpses in *Throne of Blood* reinforces the possibilities of death behind her prophecies. In other words, the staging effect of the white fog and the corpses brings the impression of death to the neutral world. Ghosts often appear on the *noh* stage, creating a space where life and death mix (Ueda 69). In *Throne of Blood*, Taketoki and Yoshiaki symbolise life while the corpses and *yoba* represent death, functioning as an intermediate space where the living and the dead interact. As Taketoki recalls, "I may have actually met that ghost (*yoba*) in a dream" (*Throne of Blood*, 23:20–23:25; my trans.), a new space is created that cannot be defined by life and death. However, the corpses give a direct impression of death, and the intermediate space serves as a gateway from the world of life to death, taking advantage of Taketoki's and Yoshiaki's desire for success in the *samurai* world. In fact, after hearing the prophecies, Taketoki and Yoshiaki wander around in the white fog, implying that they are gradually being drawn into the world of death.

The intense image of death in *Throne of Blood* is reminiscent of *memento mori*. *Memento mori* is a Latin word that means remember that everybody must die someday. The word has been used as a theme to remind us of the inevitability of death in various works of art, including Shakespeare. For example, in *Hamlet*, when Hamlet sees the skull in the tomb after Ophelia's

death, he realises that death comes to everyone and that the dead are helpless. The skull is considered the most important component of *memento mori* in Shakespeare's plays (Morris 1037). Similarly, in *Throne of Blood*, Taketoki and Yoshiaki witness a large number of skeletons behind *yoba* after she disappears. They are surprised to see their surroundings and directly reminded of the fear of death, as they may become part of the corpse pile in the future. *Memento mori* evoked by the corpses also serves to distance the audience by emphasising the obvious image of death, as well as to make them think about the fragility of life.

### Chapter 3 Ninagawa's Three Prophecies and Kurosawa's One Prophecy

This chapter compares the second half of the play when the witches and Macbeth meet again, and a new prophecy is announced. In the original, the witches predict that Macbeth will become king and that Banquo will become the king's father in the first half of the play, and these prophecies are stated in both Ninagawa's and Kurosawa's adaptations according to the original storyline. However, Ninagawa and Kurosawa make different staging decisions in the second half of the play. In the Ninagawa adaptation, three prophecies are delivered by apparitions based on the original story. On the other hand, in the Kurosawa adaptation, only one prophecy is given by *yoba*, an old woman, and three apparitions say dialogues that inspire Taketoki (Macbeth). Their respective staging methods regarding the dialogues by the apparitions will be discussed.

First, in the Ninagawa production, as in the original, after Macbeth's encounter with the witches, each of the three apparitions states one prophecy. Since this production uses the translation by Yushi Odashima as the script, the prophecies made by the apparitions in the original are quoted below.

Apparition 1 Macbeth, Macbeth, Macbeth. Beware Macduff,

Beware the Thane of Fife. Dismiss me. Enough.

Apparition 2 Be bloody, bold, and resolute: laugh to scorn

The power of man, for none of woman born

Shall harm Macbeth.

Apparition 3 Be lion-mettled, proud, and take no care

Who chafes, who frets, or where conspirers are.

Macbeth shall never vanquished be, until

Great Birnam Wood to high Dunsinane Hill  
 Shall come against him.

(*Macbeth*, 4.1.70-71, 78-80, 89-93)

Macbeth, who is gradually going mad after seeing the ghost of Banquo, looks for the witches to settle himself down. The first prophecy is a warning against the threat of Macduff, while the second and third prophecies are questionable, as they contradict the natural principles that human beings are invariably born of women and that forests never move (Osugi 11). However, the Ninagawa production emphasises the supernatural aspects of the prophecies in order to make Macbeth believe in them and manipulate him. For example, the apparitions are only audible and invisible, and the production makes it sound as if voices can be heard from the heavens. Since the prophets do not face Macbeth in person, the voice from above gives a more frightening impression by engaging Macbeth's imagination. Also, in the prophecy scene, *fusuma*, sliding doors, are closed and there is a distance between Macbeth and the apparitions. This distance fuels Macbeth's quest for the apparitions' existence and gives the illusion that the witches have supernatural powers. In addition, during the third prophecy, a child wearing a crown appears in the original play, whereas in the Ninagawa production, a child appears wearing a skull *kabuto* or helmet. Macbeth says "And wears upon his baby-brow the round / And the top of sovereignty" (*Macbeth*, 4.1.87-88), which means that he sees the skull *kabuto* but assumes it is a crown. This prophecy gives Macbeth courage, while the skull helmet is associated with death, which creates a paradox. It makes Macbeth question the contradictory prophecy and draws his interest in the illusory witches. *NINAGAWA Macbeth* emphasises the supernatural element by focusing on the magical powers of the witches, which adds credibility to the prophecies. Consequently, these prophecies by the apparitions have a significant influence on Macbeth's decisions. It is implied that Macbeth's choices are due to external mystical forces rather than inner desires in his heart.

Next, in Kurosawa, *yoba* makes a prophecy first, and then three apparitions each give their advice to Macbeth. In Shakespeare's *Macbeth*, three prophecies are given, whereas in this film, only one concerning Birnam Forest is stated. After the prophecy, the three apparitions give Taketoki a line of dialogues to inspire his rebellion. The dialogues of *yoba* and the apparition are as follows:

*Yoba*            Until the very trees of Spider's Web Forest rise against Spider's Web Castle,

you will not be defeated in battle. . . .

Apparition 1 If you choose the path of bloodshed, then climb to the very pinnacle of evil. . . .

Apparition 2 If you choose to build a mountain of corpses, build its summit as high as you dare. . . .

Apparition 3 If you will make blood flow, let it be a river, no, an ocean of blood. . . .

(*Throne of Blood*, 1:26:25-1:28:00)

Firstly, the prophecy is reduced to one, and the presence of fate is less palpable because it is announced after the enemy has begun its attack on Spider's Web Castle, thus ending with the proactive human choice of rebellion (Kuwayama 210). The prophecy is likely based on fact, and it is difficult to judge whether it signifies the witch's special abilities. The limitation to one prophecy also weakens the impact of the supernatural elements on the story and creates a more realistic impression.

Secondly, all of the apparitions appear to be *ochimusha*, defeated samurai, which creates a dubious impression. The *ochimusha* is a warrior who has lost a battle, and judging from their appearance, the apparitions' advice is not worth believing. The apparitions also state only hypothetically by using "if", which makes their prophecies more indeterminate than the prophecy of *yoba*. However, the apparitions' dialogues reinforce *yoba*'s prophecy and serve to encourage Taketoki's desire for success. The apparitions sneer at Taketoki at the beginning of the dialogues and use the imperative form in the second half to treat him condescendingly and coercively. Since Taketoki believes that the throne is at hand, he haughtily counters the apparitions' dialogue by declaring that he will fight thoroughly. As a result, these provocative dialogues put Taketoki at the mercy of the apparitions. In other words, although there are many oddities in the apparitions' behaviour, Taketoki believes their clever words and feels that *yoba*'s prophecy has become more convincing. Taketoki thinks that his opportunity to gain the throne is imminent, and his own desires are preventing him from making proper decisions. Compared to the original story, *Throne of Blood* makes new attempts, such as changing the number of prophecies and adding the dialogues of the apparitions. These innovations indicate that Taketoki's rebellion is triggered by his secret desires rather than by supernatural forces and imply that it is a realistic human story in the samurai world.

## Conclusion

This thesis examines the witches in the Japanese adaptations of Yukio Ninagawa's *NINAGAWA Macbeth* and Akira Kurosawa's *Throne of Blood*. Chapter 1 compares the representation of the witches: while Ninagawa's three *onnagata* are presented as familiar and comedic through *kabuki* elements, Kurosawa's *yoba* is shown as a less sympathetic subject through *noh* elements, which emphasise the tragic aspect. Chapter 2 discusses the use of scenery and props around the witches: while Ninagawa's beautiful and fragile cherry blossoms symbolise the shortness of life and the importance of enjoying it, Kurosawa's white fog and corpses directly arouse the fear of impending death. Chapter 3 analyses the prophecies in the latter half of the story: in the Ninagawa production, three prophecies are presented, and supernatural elements are emphasised, while in the Kurosawa production, only one prophecy is given, and it is portrayed as a realistic *samurai* tale.

Ninagawa adds a sense of familiarity and comedy through *onnagata* and cherry blossoms in a *kabuki* style. His production also draws the audience into a fantastical space through the representation of supernatural forces and *carpe diem*, and the witches serve as a connection between Macbeth and the audience. Macbeth is influenced by the mysterious witches' words and makes unethical decisions, but the audience is also fascinated by supernatural forces and can sympathise with his decisions. This means that anyone can be like Macbeth in certain circumstances, and the representation of the witches universalises the story of *Macbeth*. On the other hand, Kurosawa adds images of tragedy and death such as *memento mori* through *yoba* and corpses inspired by *noh* works. By portraying a *noh* ghost as a witch, which is easy to imagine but difficult to empathise with, the witch creates a gap between Taketoki (Macbeth) and the audience. Taketoki's choices seem to be based on the prophecy, but from the audience's perspective, the witch's suspicious appearance suggests that the prophecy is not reliable and that his decisions are due to his hidden desires. The witch's direction allows the audience to see Taketoki more objectively and the story is portrayed as a human story of a *samurai*'s honour. In *NINAGAWA Macbeth* and *Throne of Blood*, the witches act as intermediaries negotiating the relationship between Macbeth and the audience, leading them to their respective interpretations.

## Works Cited

- Hanratty, Coner. *Shakespeare in the Theatre: Yukio Ninagawa*. Bloomsbury, 2020.
- Joubin, Alexia Aloce. *Shakespeare and East Asia*. Oxford UP, 2021.
- Kuwayama, Tomonari and Yumiko Hirono. *Henyo suru Shakespeare: Lamb shitei kara Kurosawa Akira made* [*Shakespeare: From the Lamb Siblings to Akira Kurosawa*]. Chikuma, 2023.
- Kamijima, Haruhiko. *Chi no oza: Kurosawa Akira to Mifune Toshiro no eigasekai* [*Throne of Blood: The Film World of Akira Kurosawa and Toshiro Mifune*]. Sakuhinsha, 2010.
- Kato, Hiroaki. “Sakura to *Macbeth*: Ninagawa *Macbeth* ni miru ekkyou-bunka-sei” [Cherry Blossom and *Macbeth*: Transculturality in *NINAGAWA Macbeth*.] *Bulletin of Faculty of Education, Hokkaido U*, vol. 11, 2010, pp. 1–22.
- Kawai, Shoichiro. *Shakespeare: Jinseigekizyo no tastuzin* [*Shakespeare: Master of the Life Theatre*]. Chuokoron-Shinsha, 2016.
- Kinoshita, Junji, translator. *Macbeth*. By William Shakespeare, Iwanami, 1997.
- Manvell, Roger. *Shakespeare and the Film*. Praeger, 1971.
- Masuda, Shozo. “Kurozuka.” *Nihon daihyakka zensho (Nipponica)*, Shogakukan, 1994. *Japan Knowledge*. <https://japanknowledge.com/lib/display/?lid=1001000073612>, Accessed 13 December 2023.
- Mizusaki, Noriko. *Nihonkindai-Bungaku to Shakespeare* [*Modern Japanese Literature and Shakespeare*]. Nihontosho Center, 2003.
- Morris, Harry. “*Hamlet* as a *Memento Mori* Poem”. *PMLA*, vol. 85, no. 5, 1970, pp. 1035–1040.
- NINAGAWA Macbeth*. Directed by Yukio Ninagawa. Saitama Art Theater, 2017.
- Ninagawa, Yukio. *Engeki no chikara* [*The Power of Theatre*]. Nikkei, 2013.
- . *Sen no naifu, sen no me* [*A Thousand Knives, a Thousand Eyes*]. Chikuma, 2013.
- Ninagawa, Yukio and Hiroshi Hasebe. *Enshutsu-jutsu* [*Staging*]. Chikuma, 2012.
- Ninagawa, Yukio, and Hiroko Yamaguchi. *Ninagawa Yukio no shigoto* [*The Work of Yukio Ninagawa*]. Shincho, 2015.
- Nomura, Mansai. *Kyogen saibogu* [*Kyogen Cyborg*]. Revised ed. Chikuma, 2023.
- Osugi, Itaru. “*Macbeth* to yogen no jikojoju” [“*Macbeth* and the Self Fulfilment of Prophecy”]. *Bulletin of the Faculty of Education and Welfare Science, Oita U*, vol. 32, no. 1, 2010, pp. 1–16.
- Shakespeare, William. *Macbeth*, Edited by Sanda Clark and Pamela Mason. Bloomsbury, 1996.
- Throne of Blood*. Directed by Akira Kurosawa. Toho, 1957.
- “*Throne of Blood* (1957) Script”, *Transcript DB*,

<https://transcripts.thedealr.net/script.php/throne-of-blood-1957-DAL>, Accessed 13  
December 2023.

Ueda, Munakata Kuniyoshi. "Some *Noh* Adaptations of Shakespeare in English and Japanese".  
*Performing Shakespeare in Japan*, edited by Minami Ryuta, et. al. Cambridge UP, pp.  
67–75.



# 日本語と英語の翻訳におけるポライトネスの変化

小川 瑠翔

## 序論

### 研究の背景

今日、映画やアニメ、ゲームなど様々な文化的作品は国内に留まらず、海外でも翻訳されて楽しまれている。よって、文化的作品の翻訳は、世界中で娯楽を共有するためだけでなく、経済的にも重要だと考えられる。しかし、文化的な価値観や宗教感、言語の違いから翻訳は単に同等の言葉を当てはめるだけでなく、その国や言語ごとに変化させる必要がある。また、リメイクの際には、時代に合わせた社会的な価値観の変化を考慮する必要がある。その一つの要素として考えられるのが、Brown & Levinson(1987 田中監訳斎藤・津留崎・鶴田・日野訳 2011)が提唱したポライトネス理論である。この考え方はその場面において人間関係の距離感を言語的に調節することであり、言語によってその調節の度合いは異なる。

会話において、相手に配慮を示す言語行動はどの言語においても、挨拶を始めとした様々なものが存在する。ほめと謝罪もその基本的な例として挙げられる (Válková, 2013)。しかし、その表現の仕方は言語や文化によって異なる。日本語では、自由を奪われたくないという欲求に配慮する方が他者に認められたいという欲求に配慮をするよりも多く見受けられる傾向にある (熊谷, 2013)。

では、文化的作品が異なる文化観や宗教観などを持つ他の言語に翻訳された場合、その社会的な特徴は言語にどのように表れるのだろうか。また、時代を経て、ジェンダーなどの社会的価値観の変化は言語にどのように表れるのだろうか。その特徴を明らかにすることは、映画におけるメッセージをより鮮明に伝えるための翻訳の注意点を探ることができる点で意義がある。さらに、日本語と英語の間におけるポライトネスの捉え方の違いを示すことで、異文化理解を助長することにもつながると考える。

本研究では、日本語と英語におけるほめと謝罪に焦点を当て、双方向に吹き替え翻訳されたアニメ映画を観て、翻訳によるポライトネスを表す指標の変化について考察する。また原作と実写リメイクを比較し、時代や実写化によるポライトネスの変化を研究する。日本語が原作の作品は、スタジオジブリから三作品、英語が原作の作品は、ディズニーから三作品を取り上げ、実写リメイクは英語が原作のアニメとして取り扱うディズニー映画と同一の作品を研究対象とする。いずれもトランスクリプトを作成し、ほめと謝罪の要素を抽出した上で、データとして示す量的分析と台詞を抜粋して背景を考察する質的分析を行う。

## 第1章 先行研究

### 1.1 ポライトネス・ストラテジー

ポライトネスの基本的な考え方の一つとして、フェイスがある。フェイスは社会的な自己像であり、会話において、話し手 (S) のフェイスだけでなく、聞き手 (H) のフェイスを気にかける必要がある (Scott, 2023)。フェイスは二種類あり、他人に好かれたり、承認されたいという欲望がポジティブ・フェイス、強制されず自由にいたいという欲望がネガティブ・フェイスである。Brown & Levinson (1978, 1987 田中監訳 2011) はこの二つのフェイスに対し、配慮をして行動することをポライトネス・ストラテジーとして提唱した。具体的には、H のポジティブ・フェイスを保持するもので、ほめや同意の確認などがポジティブ・ポライトネス・ストラテジー、一方で、H のネガティブ・フェイスを保持するもので、強制の事前確認や間接的表現などがネガティブ・ポライトネス・ストラテジーとして考えられている。表1はポジティブ・ポライトネス・ストラテジー、表2はネガティブ・ポライトネス・ストラテジーを Brown & Levinson (1978, 1987 田中監訳 2011) から引用しまとめた。

表1 ポジティブ・ポライトネス・ストラテジー (Brown & Levinson 1987; 田中監訳 2011) から作成

ポジティブ・ポライトネス・ストラテジー
1. H (の興味、欲求、ニーズ、持ち物) に気づき、注意をむけよ。
2. (H への興味、賛意、共感を) 誇張せよ。
3. H への関心を強調せよ。
4. 仲間うちであることを示す標識を用いよ。
5. 一致を求めよ。
6. 不一致を避けよ。
7. 共通基盤を想定・喚起・主張せよ。
8. 冗談を言え。
9. S は H の欲求を承認し気遣っていると主張せよ、もしくは、それを前提とせよ。
10. 申し出よ、約束せよ。
11. 楽観的であれ。
12. S と H 両者を行動に含めよ。
13. 理由を述べよ (もしくは尋ねよ)。
14. 相互性を想定せよ、もしくは主張せよ。

15. Hに贈り物をせよ（品物、共感、理解、協力）。

表2 ネガティブ・ポライトネス・ストラテジー (Brown & Levinson 1987; 田中監訳 2011)から作成

ネガティブ・ポライトネス・ストラテジー
1. 慣習に基づき間接的であれ。
2. 質問せよ、ヘッジを用いよ。
3. 悲観的であれ。
4. 負担 $R_x$ を最小化せよ
5. 敬意をしめせ。
6. 謝罪せよ。
7. SとHを非人称化せよ
8. FTA を一般的規則として述べよ。
9. 名詞化せよ。
10. 自分が借りを負うこと、相手に借りを追わせないことを、オンレコードで表せ。

瀬田・木田 (2008) によると、日本語の「ほめ」は英語の“compliment”に当たり、「賞賛」「Praise」、「お世辞」「flattery」とは区別され、「ほめ」はポジティブ・ポライトネス・ストラテジーにおける表1の1と2に該当し、“Your car is fancy.”「カッコいい車ですね。」といったHの所有物に肯定的な態度を示す場合と“How kind you are!”「とても優しいんですね!」のように強調してHを肯定することが挙げられる。

一方で、謝罪は表2の6に当たり、“I’m sorry”「ごめんなさい」といった許しを請う典型的な表現から、“I don’t want to bother you, but”「ご迷惑をおかけしたくないのですが」といったHのフェイスを侵害することが本意ではないことを示す表現が挙げられる。

## 1.2 翻訳の問題点

翻訳の際、重要な点の一つとして考えられるのが、等価物である (山田, 2004)。例えば、「犬」であれば“dog”という単語が等価物に当たり、原作の言語と翻訳する言語で対応させる必要がある。ただし、原作の単語の等価物が翻訳する言語に存在しない場合もある。梁瀬(2013)によると、「翻訳形態は、直訳・意識・省略・追加・変化の5種類に大別できる」(p. 135)としている。直訳は等価物を表し、意識は文脈に沿ってその言葉が含む意味を表す。省略は原作の語彙を反映せず、追加は修飾語などが加えられ、変化では説明や具体化等が分類されている。山田(2004, 2005)はジブリ映画に

おける日本語と英語のスク립トを比較し、意識・追加・変化の原因として、宗教観による違いや英語の合理性や明示性が考えられると示した。

原作に変更が加えられるのは、翻訳された言語との間の文化的背景の違いが一つの原因であり、会話における H への配慮といった言語的な距離感の調整が行われていると考えられる。よって、ポライトネスの指標に変化が見受けられるのではないかという予測が立つ。牛江・西尾 (2009) では、日本語映画における英語字幕との対応を研究し、S と H の立場や距離感により、ポライトネスに変化が生じるとしている。よって、翻訳におけるポライトネスの指標の変化を見ることは、その言語の特徴を捉えることにつながる。本研究では、特に日英の吹き替え映画を取り扱い、ポライトネスの変化を見ていく。

### 1.3 日英のほめ

ほめは、「相手を肯定的に評価する言語行動」(松村,2016,p.51)と定義される。ほめは相手から認められたいというポジティブ・フェイスを満たす基本的なストラテジーである。Chen(2019)は英語を始めとし、世界各国の様々な言語におけるほめと返答を調査し、5つの共通した観点を示した。ほめは(i)特定の語彙に絞られ、(ii)特定の状況やトピックに絞られ、(iii)ほめる人とほめられる人の親密度や社会的な立場に影響を受け、(iv)パターン化している傾向にあり、(v)返答にも立場の捉え方が影響する。進藤(2018)はほめの実効的な機能から「純粹ほめ」、「形式ほめ」、「感謝ほめ」、「皮肉ほめ」に分け、皮肉ほめ以外を実質ほめとしている。本研究では、皮肉ほめ、および皮肉は対象としないため、実質ほめについて説明する。

「純粹ほめ」は、素直に相手をほめるとして、“good”や「えらい」のような一語の表現から、(1)のような文単位のほめもある。

#### (1) 『アラジン』 相棒の提案について

Jafer “I love the way your foul little mind works!”

「恐れ入ったぞ、この悪だくみの名人が」 (Muskar & Clements, 1992, 43:04)

「形式ほめ」は相手との関係を良好にするためのストラレジーで、Chenの(iii)社会的立場と(iv)パターン化に通じていて、(2)では依頼をする前置きとして使われている。

#### (2) 『耳をすませば』 詞を書いてきた雫に

夕子「雫さま、大詩人さま。もうしませんのでお見せ下さい。」

“Great Shizuku, master of writing, we shall make fun of you no more. Please grace us with your words.” (宮崎, 1995, 36:13)

「感謝ほめ」は単なる慣習的なお礼ではなく、前後に相手の行動をほめる内容が含まれているものが分類される。

(3) 『アラジン』 危機から救ってくれたアラジンに

Jasmine “I want to thank you for stopping that man”

「助けて頂いて、ありがとう。」 (Muskar & Clements, 1992, 20:38)

進藤(2018)は日本語と英語の吹き替え映画を比較し、英語では実質ほめが約 1.9 倍現れることを示した。また、Matsuura(2004)は、アメリカ人は社会的に上にいる人をほめるのをためらうが、日本人は目上の人でも心理的に近ければほめる傾向にあるとしている。ただし、日本人は、アメリカ人に比べ、ほめること自体に抵抗があることも指摘している。この事実を踏まえ、翻訳への影響を研究したいと思う。予測としては、日本語の暗示的な部分は意識され、日本語版よりも英語版の方がほめを表す語彙が明示的に出現すると考える。

#### 1.4 日英の謝罪

謝罪は、相手のフェイスを傷つけてしまうことに対して、その負荷を埋め合わせるためのネガティブ・ポライトネス・ストラテジーの一つである。日本語では、「ごめんなさい」や「すみません」、「申し訳ありません」、英語には“I’m sorry.”や“Excuse me.”といった謝罪定型表現があるが、柏木(2015)によれば、謝罪、感謝、同情・遺憾、聞き返し、注意喚起、軽微なマナー違反、前置きの7つの機能に分類ができるとしている。

(謝罪) 話し手の過去の行動につき、聞き手に負担をかけたことへの自責の念を示す表現。

例: (待ち合わせをしている場面) 「遅れて、ごめんなさい」

(感謝) 聞き手の過去の行動につき、自分が利益を受けたことへの感謝を示す表現。

例: 「本を貸していただき、すみませんでした。」

(同情・遺憾) 聞き手に起きた不幸な経験等について、同情の意を示す表現。

例: “I’m sorry to hear that.”

(聞き返し) 相手が言ったことにつき、再度発話を依頼する表現。

例: “Excuse me, what did you say?”

(注意喚起) 会話の開始時等に呼びかけをし、注意を集める表現。

例: (知らない人に) 「すみません、写真撮ってもらっていいですか。」

(軽微なマナー違反) 軽く体がふれてしまったり、会話を遮ってしまったりした、または、してしまう可能性がある際に、相手の理解を求めた表現。

例: (席の後ろを通る時) 「すみません。」

(前置き) 聞き手に対し、依頼や批判をする前に、負担がかかる事実や否定を行うことを伝える表現。

例: (依頼) 「すみませんが、箱を運ぶのを手伝ってくれませんか」

(批判) 「すみませんが、もう食べられません」

さらに、日本語と英語の吹き替え映画を比較し、日本語では感謝の機能を持った謝罪が多い傾向にあり、英語では注意喚起や依頼の前置きなど会話における潤滑油としての働きが見受けられることを指摘している。山本 (2003) も日本語の「すみません」には感謝と謝罪の機能があることを主張し、使い分けは難しいが、相手に何かをしてもらうことに少しでも責任を感じた場合には、「ありがとう」よりも「すみません」を選択する傾向があるとした。よって、謝罪表現も、文化的な背景から異なった意図で使用がなされる。このことから、英語吹き替え翻訳では、“Thank you.”と意識され、謝罪表現ではなくなることが予測できる。また、謝罪表現が現れる環境を考えた時、日本語の場合は上下関係の意識の強さから、フェイスよりも社会的立場がよりポライトネスに関わるという指摘もある (松村, 1999)。

三宅 (1994) は社会的な人間関係の枠組みをウチ・ソト・ヨソに分け、その境界線が日本人と英米人で異なることを指摘している。ウチには自分と家族といった近い関係が含まれ、ソトには学校の先生や会社の上司等が含まれる。ヨソには一時的に関わりを持つ人が入り、電車で席を譲っても

らった相手などが当てはまる。日本人は、このウチ、ソトの境界線をはっきり引こうとする一方で、英米人は初対面でも呼び名を使うことなど、ウチ・ソト・ヨソの境界線が薄いことが指摘されている。佐藤（2011）は日本語ではソトの人間に対して、上記の謝罪機能を持った謝罪表現が多用されるとしている。さらに、社会的立場の観点から見ると、ほめとは反対に下の人物から上に人物へ伝えられることが多い傾向にある（松村, 2013; 山本, 2004）。よって、英語から日本語へ翻訳される場合には、フェイスに加え、立場の違いに考慮した表現が示されるのではないかと予測する。

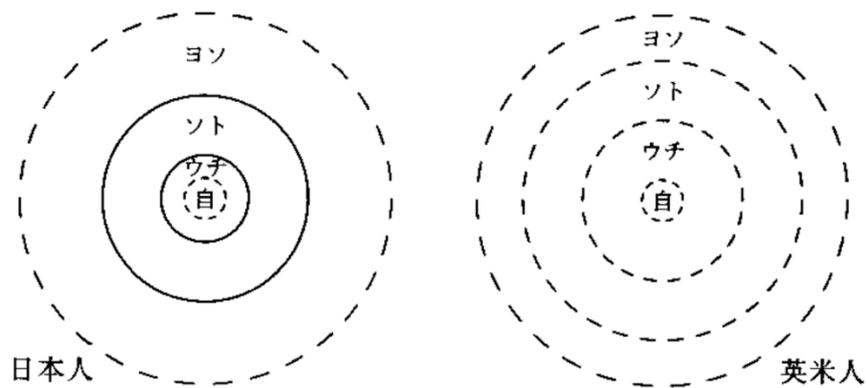


図1 ウチ・ソト・ヨソモデル(日・英米比較) (三宅, 1994, p. 35)

## 1.5 時代とリメイクによる作品の変化

Pholi(2022)は、時代とリメイクによるジェンダーといった社会的役割の変化に着目し、ディズニー映画におけるポライトネス・ストラテジーの変化を調べた。原作と実写リメイクの作品からトランスクリプト分析を行った。この研究では、ほめと謝罪、付加疑問文に焦点を当て、時代・ジェンダー・キャラクター原型・リメイクに分けて、その割合を計算していた。結果、ほめの割合が最も高く、女性よりも男性の方が時代の変化に合わせて、ポライトネスの割合が増加していることを示した。また、原作よりもリメイクの方が全体的にポライトネスの割合が高くなる傾向を示している。さらに、質的分析から、ほめは見た目をほめることから、問題解決能力をほめることが増加していることを主張している。

時代やリメイクによるポライトネスの変化が、ジェンダーの価値観といった社会的構造の変化によって引き起こされ、比較的新しい映画では、男性と女性のキャラクターの発話数の差が縮まったり、男性の優位性を表す発話行為が変化したりといった傾向は他の研究からも報告されている (Itmeizeh& Ma'ayeh, 2017 ; Manaworapong & Bowen, 2022)。

## 第2章 本論

## 2.1 研究対象

本研究では、日本語から英語へと翻訳されている作品として、スタジオジブリの三作品を取り上げる。いずれも、日本人が主人公で、日本が基本的な舞台の作品を選んだ。背景を考える際に、日本の宗教感や慣習が反映されることが山田(2005)から観察されていることから、異国の主人公や空想的な舞台が題材となっている作品を避けた。英語から日本語へ翻訳されている作品としては、ディズニーの三作品を取り上げた。全てディズニー公認のプリンセスが登場する物語であり、実写リメイクが存在し、原作と実写リメイクの大まかな物語が変更されていない作品を選択した。

表3 本研究対象の映画

	作品名	放送時間
日本語原作 のアニメ	『となりのトトロ』 ( <i>My Neighbour Totoro</i> ) (2001年) [DVD]	1時間26分
	『耳をすませば』 ( <i>Whisper of the Heart</i> ) (1995年) [Netflix]	2時間5分
	『千と千尋の神隠し』 ( <i>Spirited Away</i> ) (2001年) [Netflix]	1時間51分
英語原作の アニメ	『シンデレラ』 ( <i>Cinderella</i> ) (1950年)	1時間18分
	『アラジン』 ( <i>Aladdin</i> ) (1992年)	1時間34分
	『リトル・マーメイド』 ( <i>The Little Mermaid</i> ) (1989年)	1時間27分
リメイク	『シンデレラ』 ( <i>Cinderella</i> ) (2015年)	1時間50分
	『アラジン』 ( <i>Aladdin</i> ) (2019年)	2時間16分
	『リトル・マーメイド』 ( <i>The Little Mermaid</i> ) (2023年)	2時間20分

## 2.2 研究方法

筆者が全作品を視聴し、トランスクリプトを作成した上で分析を行った。ディズニー映画はDisney Plusを使い、ジブリの映画はNetflixとDVDを使い視聴した。字幕が台詞と対応している場合は参考にした。

分析方法は、Pholi(2022)に倣い、ほめと謝罪に焦点を当てた分析を行った。ただし、付加疑問文に関しては、日本語の終助詞との対応が必ずしも正確でなく、様々な訳語が現れてしまう可能性から、分析の対象には含まなかった。Pholi(2022)ではポライトネスのタグ付けをした部分を全単語数で割り、その割合を示していたが、日本語では漢字や助詞を用いるため単語で分けてしまうと結果が不正確になると考え、本研究ではターンを全体数として分析を行った。

ターンは、一人の話者が話し始めてから次の話者に交代するまでの発話である。ただし、同一の語が連続して発話される場合はまとめて一つとして数え、会話中の相槌は数えない(榎本, 2008)。ま

た、笑い声や叫び声、ナレーション、背景的な発話は対象から外した。例えば、『耳をすませば』では、夕子が雫に恋愛相談を学校でする場面で、校庭で練習しているサッカー部員の掛け声に加えられているが、こういった背景的な発話は除外した。鳴き声は、その発話が自然なやり取りとして発せられている場合はカウントした。例えば、『アラジン』(1992年)では、サルのアブーが“Aladdin, wake up.”と自然な流れで発話をしている。歌に関しては、翻訳における変化(里坊、2018)やリメイクにおける変更が見受けられるが、本研究では会話を中心とするため分析から外した。

その後、量的結果として、エクセルを使い、ほめと謝罪に分けて計算をした。さらに、質的分析として、ポライトネスの指標に変化が起こった部分を比較し、言語・文化的な背景の考察を行った。

ほめは Brown & Levinson (1978, 1987 田中監訳 2011)において、「S(話し手)は、H(聞き手)の持つ何かを気に入っている、あるいは、欲しいと思っていることを示す」(p.86)と定義されている。この定義の基、見た目や持ち物、性格、行動に関して肯定しているものを広義的にほめと捉え、進藤(2018)を参考に実質褒めを対象とした。具体的には、日本語では、「すごい」や「綺麗」といった言葉、英語では“Wonderful.”や“Beautiful”といった言葉が該当した。ただし、自画自賛をしている部分は含めなかった。

謝罪は Brown & Levinson(1978, 1987 田中監訳 2011)において、聞き手のネガティブ・フェイスを侵害する行為を躊躇する、もしくは悔やむことを表明することと考えられている。本研究では、柏木(2015)を参考に日本語では「ごめんなさい」「すみません」「申し訳ない」、英語では“‘I’m sorry.’”“Excuse me.”などを主な謝罪表現として数えた。Pholi(2022)では、“Excuse me”を対象から外していたが、その機能は様々あり、翻訳の際にも違いを見る上で大切な要素になるため、今回は謝罪表現として含んだ。

## 2.3 結果

### 2.3.1 日本語から英語へ翻訳された作品のほめ

日本語から英語に吹き替え翻訳された作品のターン数、ほめの回数・割合を計算した結果、表3のようにまとめられた。全作品において、ターン数は日本語より英語の方が増え、褒めの回数と割合は『千と千尋の神隠し』では減り、『となりのトトロ』と『耳をすませば』では増えていた。図2はほめの割合の比較を示している。

表4 日本語原作のアニメにおける日英のターン数とほめの回数

作品名	言語	ターン数	ほめの回数(割合)
『となりのトトロ』(2001年)	日本語	563	27(4.80%)
	英語	573	34(5.93%)

『千と千尋の神隠し』 (2001年)	日本語	647	28 (4.33%)
	英語	650	26 (4.00%)
『耳をすませば』 (1995年)	日本語	790	43 (5.44%)
	英語	794	52 (6.55%)

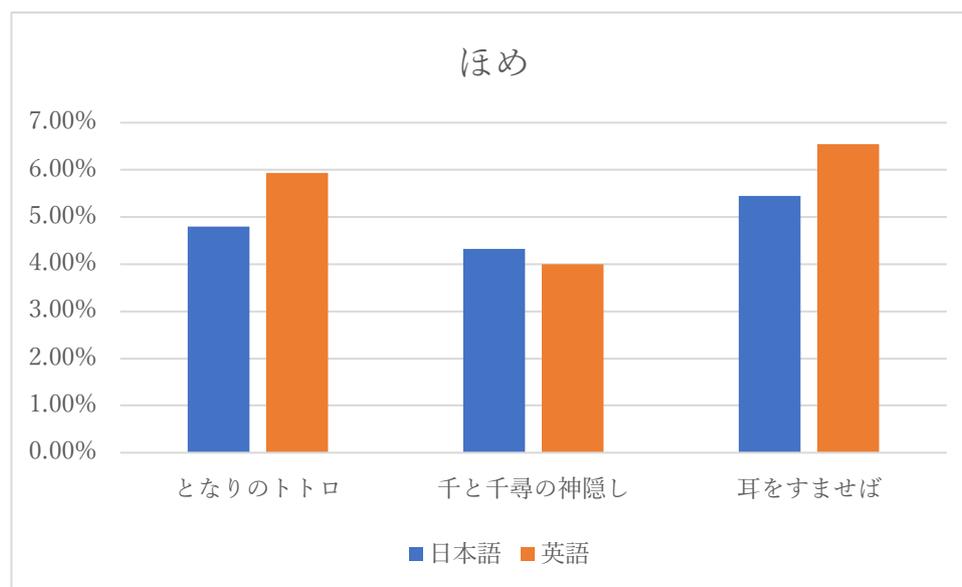


図2 日本語が原作のアニメにおける日英のほめの割合の比較

### 2.3.2 日本語から英語へ翻訳された作品の謝罪

日本語から英語に吹き替え翻訳された作品のターン数、謝罪の回数・割合を計算した結果、表5のようにまとめられた。謝罪の回数は全作品で増え、割合は『千と千尋の神隠し』では減り、『となりのトトロ』と『耳をすませば』では増えていた。図3は謝罪の割合の比較を示している。

表5 日本語原作の映画における日英のターン数と謝罪の回数

作品名	言語	ターン数	謝罪の回数 (割合)
『となりのトトロ』 (2001年)	日本語	563	12 (2.13%)
	英語	573	16 (2.79%)
『千と千尋の神隠し』 (2001年)	日本語	647	14 (2.16%)
	英語	650	15 (1.85%)
『耳をすませば』 (1995年)	日本語	790	27 (3.42%)
	英語	794	28 (3.53%)

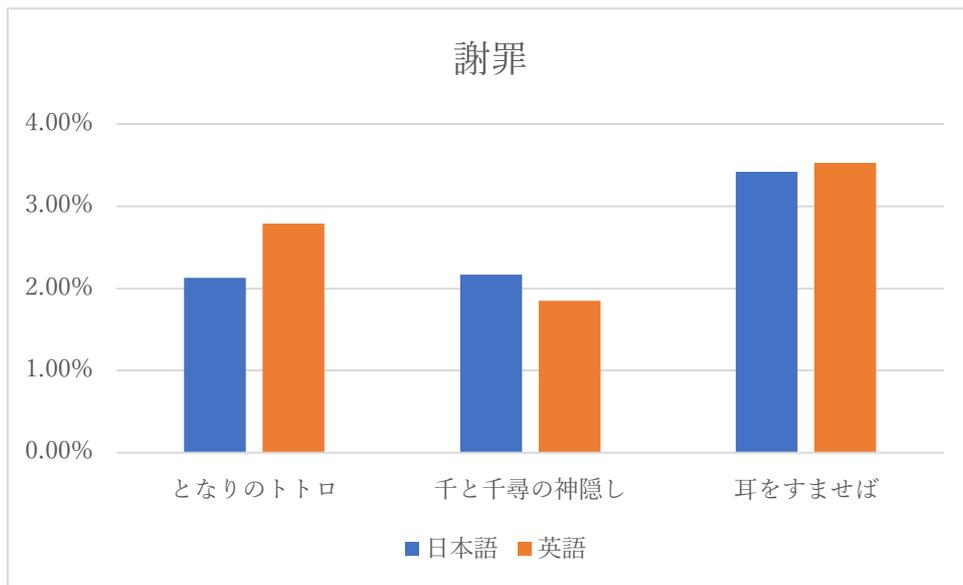


図3 日本語が原作のアニメにおける日英の謝罪の割合の比較

### 2.3.3 英語から日本語への翻訳とほめ

英語から日本語に吹き替え翻訳された作品のターン数、ほめの回数・割合を計算した結果、表6のようにまとめられた。ターン数は日本語と英語で一致が見られ、ほめの表現は各作品で1回から2回しか変化が見受けられなかった。図4では、各作品のほめの割合を比較している。

表6 日本語原作の映画における日英のターン数とほめの回数

作品名	言語	ターン数	ほめの回数(割合)
『シンデレラ』 (1950年)	日本語	458	15 (3.28%)
	英語	458	13 (2.84%)
『アラジン』 (1992年)	日本語	716	47 (6.56%)
	英語	716	48 (6.70%)
『リトル・マーメイド』 (1989年)	日本語	366	26 (7.10%)
	英語	366	24 (6.56%)

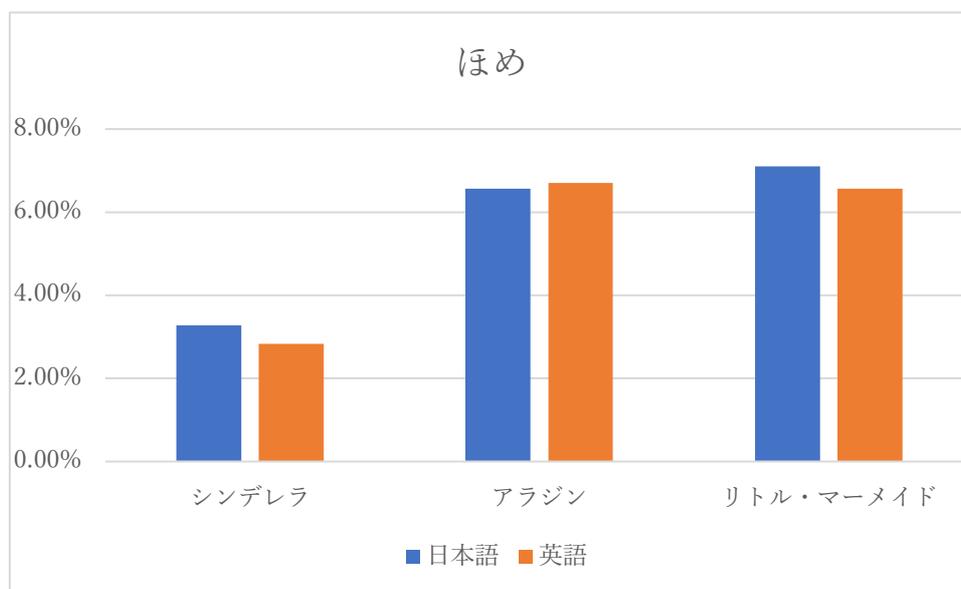


図4 英語が原作のアニメにおける日英のほめの割合の比較

### 2.3.4 英語から日本語への翻訳と謝罪

英語から日本語に吹き替え翻訳された作品のターン数、謝罪の回数・割合を計算した結果、表7のようにまとめられた。謝罪の表現は、『アラジン』を除き、各作品でほとんど変化が見受けられなかった。図5では、各作品のほめの割合の比較を示している。

表7 日本語原作の映画における日英のターン数と謝罪の回数

作品名	言語	ターン数	謝罪の回数 (割合)
『シンデレラ』 (1950年)	日本語	458	9 (1.97%)
	英語	458	7 (1.53%)
「アラジン」 (1992年)	日本語	716	20 (2.79%)
	英語	716	24 (3.35%)
『リトル・マーメイド』 (1989年)	日本語	366	9 (2.46%)
	英語	366	8 (2.19%)

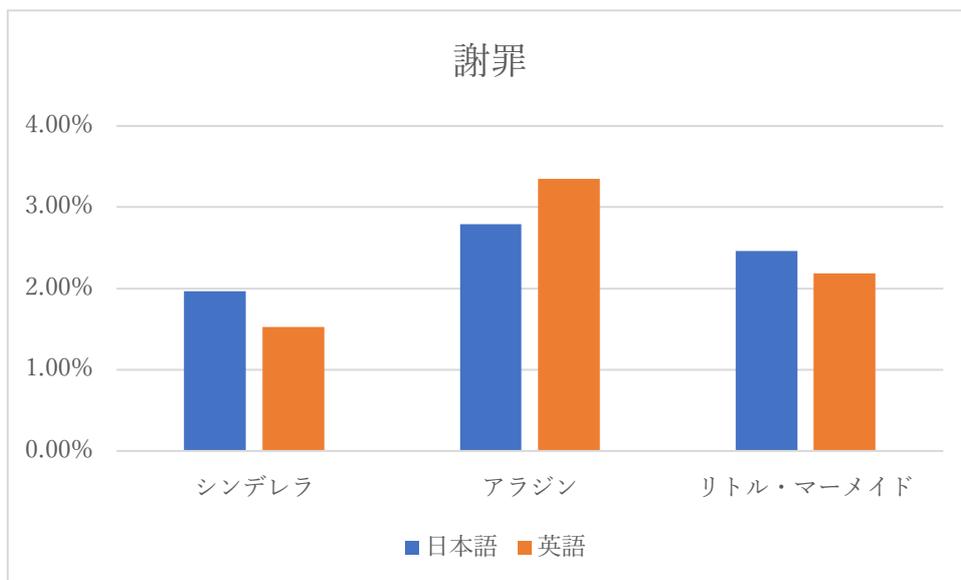


図5 英語が原作のアニメにおける日英の謝罪の割合の比較

### 2.3.5 翻訳における日英のほめの考察

この項では、ほめが登場した部分において、共通して現れる部分と翻訳によって指標に変化が起った部分から、日英におけるほめの捉え方を考察する。

#### 2.3.5.1 共通してほめが見受けられる場合

共通してほめが見受けられたところの特徴としては、大きく分けて三つのことが観察できた。一つ目は、等価物が表されている場合で、「綺麗」と”beautiful“のように辞書的な意味での対応が見受けられた。二つ目は、どちらの言語でも社会的立場において上にいるか、家族以外で関係性が近い人に向けてのほめが多いこと。三つ目は、Brown & Levinson (1978, 1987 田中監訳 2011)におけるストラテジー2にあたる強調の仕方の違いがあった。英語では感嘆文を使い文法と強いストレスを用いて、ほめを強調する一方で、日本語では同一箇所でもストレスによる強調が見受けられることが分かった。(4)は、『となりのトトロ』にて、サツキが丁寧に自己紹介をしたことに対して、カンタの祖母が強調してほめている場面である。

(4) 『となりのトトロ』

カンタの祖母 『賢そうな子だよ。』

“What smart children.”(宮崎, 2001, 14:00)

#### 2.3.5.2 原作に登場し、吹き替えに登場しないほめ

日本語原作に登場し、英語吹き替えに登場しないほめには、他人を心配したり、ひとりきりになったりと悲観的になっている際にかけてられる言葉が変更される傾向が見受けられた。ほめの中でも慰める機能が特に日本語では現れやすいのではないかと考える。慰めとしてのほめは、聞き手が精神的もしくは肉体的に状態が良くない時に鼓舞する目的として行われるほめである(坂本・ウェインベルグ, 2023)。日本人と中国人の間で慰め場面において文化差がある(張, 2014)ことから、日本人と英米人の間でも慰める行為の捉え方の違いがあり、言語的にも反映があると考えられる。(5)では、母が入院の予定が長引き、子供たちに心配をかけたことに落ち込んでいる際に、父が母を慰めようとほめていて、これまでの積み重なりを強調していることが分かる。一方で英語の吹き替え版では、今回の入院の延長が大きな問題にはならないと、一時的な事実として理解を示していると思われる。

#### (5) 『となりのトトロ』

父「君もみんなも、これまで、よく頑張ってきたんだもの。」

“I'm sure it wasn't terribly traumatic for either of the girls.” (宮崎, 2001, 1:22:05)

英語原作に登場し、日本語吹き替えに登場しないほめ表現はほとんどなく、ターン数の一致が見られたことから、意識は含むが原作にほとんど忠実に翻訳が行われていることが分かった。(5)に関しては、ジーニーと絨毯がチェスをしていて、ゲームが終わったことを分かりやすく表現するために、意識が行われていることが想定される。

#### (5) 『アラジン』

Genie “Hey, that’s a good move.”

「俺の負けかよ。」 (Muskar & Clements, 1992, 54:28)

### 2.3.5.3 吹き替えに登場し、原作に登場しないほめ

日本語原作から英語吹き替えに翻訳され、ほめの要素が追加される場合、日本語においてほめの意味が含意されている部分を明示的に純粋ほめとして表されていることが考えられる。日本語においては、評価を含む発話をする場合には中和的な形で伝えていることが(6)から見受けられる。一方で、英語に翻訳された場合、聞き手のフェイスに配慮した発言が伺える。ここでは、「こと」という単語の意味を明確にする意図があり、ほめの要素が追加されていることが分かる。また、先輩・後輩という社会的な立場や行事・部活動など日本的な文化背景が前提として置かれる表現も英語に

翻訳される際に変更されていることが分かった。

(6) 『耳をすませば』

聖司「おじいちゃんから、雫のこと聞いてさ。」

“Grandpa told me about all the amazing writing you've been doing.”

(宮崎,1995, 1:46:09)

一方で、日本語吹き替えに登場し、英語原作に登場しないほめ表現としては、立場が上の者から下の者へほめる場面で、日本語にほめの要素の追加が見受けられた。(7) については、国王の方がアラジンよりも立場が上にある状況での発話である。このような変化は一例しかなかったが、日本語への吹き替えではフェイスよりも社会的立場がポライトネスに影響している可能性はある。また、動物語や造語のような直接的に訳すと意味が成り立たない語については意識がなされ、文脈的に合わせたポライトネス・ストラテジーが用いられていることが分かった。

(7) 『アラジン』

Sultan “People of Agrabah. My daughter has finally chosen a suitor.”

「アグラバーの者たちよ、喜んでくれ。わしの姫がすばらしい伴侶を見つけた。」

(Muskar & Clements, 1992, 1:10:15)

### 2.3.6 翻訳における日英の謝罪の考察

この項では、謝罪表現が登場した部分において、共通して見られる部分と翻訳によって指標に変化している部分から、日英における謝罪の捉え方について考察する。

#### 2.3.6.1 共通して謝罪が見受けられる場合

共通して謝罪が見受けられた部分の特徴としては、大きく分けて三つのことが観察できた。一つ目は、典型的な謝罪表現の対応が見受けられたこと。二つ目は、ほめと反対に社会的立場が下から上にいる人に向けての謝罪が多く観察されたこと。三つ目は、謝罪表現の社会的立場の配慮である。日本語では敬語含む謝罪が使われるのに対し、英語では敬称を使って立場の違いを明示的にしている。また、英語では副詞を用い、謝罪表現の強調をしていることが伺えた。(8)は、『千と千尋の神隠し』において、客人であるカオナシへの失礼を兄役が謝罪をしている場面である。

(8)兄役「これは、とんだご無礼をいたしました。」

“Oh, terribly sorry, sir.” (宮崎, 2001, 1:16:14)

### 2.3.6.2 原作に登場し、吹き替えに登場しない謝罪

日本語原作から英語吹き替えに翻訳され、謝罪が登場しない場合は、予測通り感謝の意を含んだ謝罪表現において現れることが分かった。(8)については、サツキが妹のメイを友人の家で預かってもらっていたことへの謝罪である。日本語においては、相手の負担になったという自責の念から、謝罪表現が用いられている一方で、英語の吹き替えにおいては、その感謝の気持ちを強く表していることが分かった。注意喚起や軽度なマナー違反を行う場面で謝罪表現が追加される傾向も観察できた。

(8) 『となりのトトロ』

サツキ 「今日は、すみませんでした。」

“Thank you for taking care of Mei.” (宮崎, 2001, 46:42)

英語原作から日本語吹き替えに翻訳された際に変化する謝罪表現は、例が少なく、ほとんど忠実に翻訳されていることが分かった。(9)は宮殿から抜け出そうとするジャスミンをペットのラジャーが止めようとする際の発言である。この場合も、求めている行動をはっきり示し、分かりやすさを優先させた意識であると考えられる。

(9) 『アラジン』

Jasmine “Oh, I’m sorry, Rajah.”

「止めないで、ラジャー。」 (Muskar & Clements, 1992, 16:39)

### 2.3.6.3 吹き替えに登場し、原作に登場しない謝罪

日本語原作には登場せず、英語吹き替えに現れる謝罪としては、注意喚起や軽微なマナー違反といった潤滑油的な機能から謝罪の意まで、感謝以外の様々な機能として謝罪が追加されている。(10)はカンタに引っ越しの挨拶をするために家族がどこにいるかを訪ねている場面である。ここでは、依頼の前置きとして謝罪表現が示されている。日本語では謝罪表現は現れていないものの、子供であっても初対面で元々住んでいるカンタに対して敬語を使うことで丁寧な言い回しをしている。敬語とポライトネスの関わりについては、談話レベルで考える必要があるという指摘もある (宇佐美, 2001) ため、敬語の働きと敬語を持たない言語の謝罪表現の関係性は今後検討していきたい。

(10) 『となりのトトロ』

父 「お家のかたは、どなたかいらっしゃいませんか？」

“Sorry to bother you, but are your parents around anywhere?”

(宮崎, 2001, 0:23)

英語原作には登場せず、日本語吹き替えに現れる謝罪についても例が少なく、翻訳がほとんど忠実に行われていた。しかし、社会的立場が日本語の吹き替えには反映される可能性が考えられる。(11)では、ガラスの靴の持ち主を大公が探している際、シンデレラが自分の所有者であると示そうとする場面における発話である。英語ではシンデレラに対する評価を下げる発言をする一方で、日本語では大公に向かって敬意を払い謝罪をしていることが分かる。つまり、日本語の場合は、聞き手が社会的立場において上にいたり、ソトの枠組みに存在したりする際に、謝罪表現が加えられる傾向にあることが考えられる。

(11) 『シンデレラ』

Stepmother “Yes, yes. Just an imaginative child.”

「身分もわきまえずに本当に失礼を。」

(Jackson, Luske & Geronimi, 1950, 1:12:17)

### 2.3.7 原作とリメイクにおけるほめ

英語原作のアニメとリメイクのターン数とほめの回数・割合を計算した結果、表8のようにまとめられた。ターン数は、『シンデレラ』以外で大幅に増えていることが分かった。ほめの回数は、『シンデレラ』では大幅に増え、『アラジン』と『リトル・マーメイド』では回数も減っていた。割合で見ると、『シンデレラ』では、リメイク版の方が高く、『アラジン』『と『リトル・マーメイド』では減っていることが分かった。図6は英語原作のアニメ作品とリメイクのほめの割合の比較を表している。

表8 英語の原作アニメとリメイクにおけるターン数とほめの回数

作品名	公開年	ターン数	ほめの回数 (割合)
『シンデレラ』	1950	458	13 (2.84%)
	2015	446	40 (8.97%)

『アラジン』	1992	716	48 (6.70%)
	2019	805	45 (5.59%)
『リトル・マーメイド』	1989	366	24 (6.56%)
	2023	637	15 (2.35%)

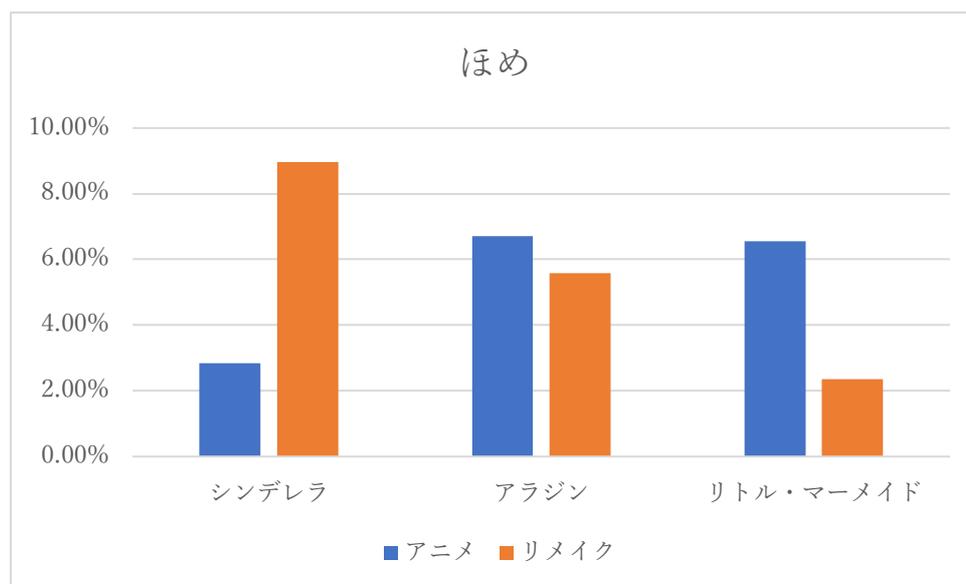


図6 英語原作のアニメ作品とリメイクのほめの比較

### 2.3.8 原作とリメイクにおける謝罪

英語原作のアニメとリメイク映画のターン数と謝罪の回数・割合を計算した結果、表9のようにまとめられた。謝罪表現は、『シンデレラ』と『リトル・マーメイド』では回数が増えていたものの、『アラジン』では減っていた。割合で見ると、『シンデレラ』では、原作に比べ大幅に謝罪を表すことが見受けられたが、『アラジン』では原作の方が高い割合を示した。一方で、『リトル・マーメイド』ではその割合に差はほとんどなかった。図7は原作とリメイク版の謝罪の割合の比較を示している。

表9 英語の原作アニメとリメイク映画におけるターン数と謝罪の回数

作品名	公開年	ターン数	謝罪の回数 (割合)
『シンデレラ』	1950	458	7 (1.53%)
	2015	446	23 (5.16%)
『アラジン』	1992	716	24 (3.35%)

	2019	805	19 (2.36%)
『リトル・マーメイド』	1989	366	8 (2.19%)
	2023	637	14 (2.20%)

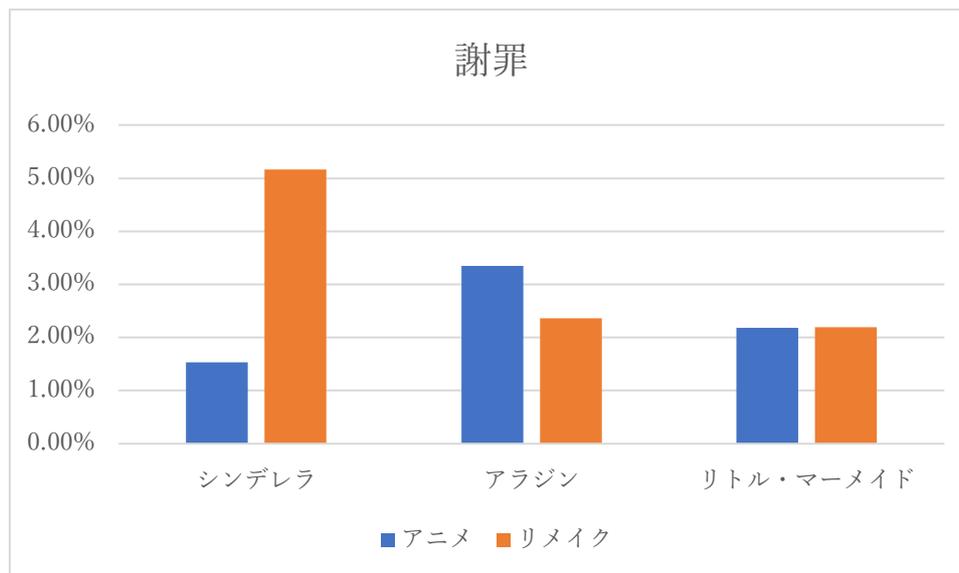


図7 英語原作のアニメ作品とリメイクの謝罪の比較

### 2.3.9 リメイクとほめの考察

原作とリメイクにおける違いとしては、予測の通り、原作では外見に対するほめが多く、リメイクでは内面のほめも多く表されることが分かった。『リトル・マーメイド』においては、アリエルからエリックへの評価について、原作では(12)のように外見のほめしか見受けられなかったものの、リメイクでは(13)のように内面をほめた表現が見られた。(13)はアリエルと父のトリトン王の会話であり、アニメ映画のように対応箇所を完全に一致させることはできないが、少なくともこの会話においては、エリックの性格をほめる描写はリメイクにしか見受けられなかった。作品によってばらつきがあることは確かだが、全体的にリメイクでは個人の能力や性格といった内面もほめる傾向が伺えた。女性の方が男性よりも自然的にほめる傾向にあることが指摘されていること(Matsuura, 2004 ; 瀬田・木田, 2008)から、ジェンダーの価値観が変化し、女性の発話数が増えていることの影響が見受けられると考えられる。本研究では、ジェンダーに分けた分析はしていないため、この点については今後の課題にしたいと思う。

#### (12) 『リトル・マーメイド』

Ariel "He's so, beautiful." (Musker & Clements, 1989, 25:20)

(13) 『リトル・マーメイド』

Ariel “You don't even know him!” (Musker & Clements, 1989, 35:24)

Ariel “He’s compassionate and kind and” (Marshall, 2023, 47:45)

### 2.3.10 リメイクと謝罪の考察

原作に比べて、リメイクでは潤滑油的な働きよりも謝罪の意味、つまり自責の念を感じた上での謝罪が多いことが分かった。(14)は契約によりアリエルがアースラの所有物とされ、トリトン王との取引材料として使われている場面である。ここでは、原作とリメイクでの対応が見受けられ、どちらも自分の責任で父親が脅迫されていることへの謝罪の意を示している。(15)では、他界した母親のドレスを継母たちに破られてしまったことについて、シンデレラが謝罪している場面で、リメイクにのみ見受けられた。他作品においても、同様に自分が起こしてしまったことについて責任を感じ発言をする謝罪が多く登場することが分かった。謝罪の発言回数に違いは見受けられたが、対人関係において、自責の念がある場合には、謝罪の意が伝えられることは時代に関わらず行われているのではないかと考えられる。本研究では、謝罪の総数を分析したが、機能ごとの分析については、今後検討したい。

(14) 『リトル・マーメイド』

Ariel “Daddy, I'm sorry! I, I, I didn't mean to. I didn't know.”

(Musker & Clements, 1989, 1:10:52)

Ariel “I’m sorry, father. This is all my fault.”

(Marshall, 2023, 1:48:00)

(15) 『シンデレラ』

Cinderella “I'm sorry, mother. I'm sorry.”

(Branagh, 2015, 43:25)

## 第3章 結論

本研究では、Brown & Levinson (1978, 1987, 田中監訳 2011)のポライトネス・ストラテジーを中心に、ほめと謝罪について、日英の翻訳における変化とリメイクにおける変化をスタジオジブリとディズニーの映画作品から検討した。

日本語と英語の吹き替え映画を比較すると、等価物の対応が見られる部分とそれぞれの文化に合わせた意識がされている部分があることが分かった。山田 (2004, 2005) が指摘していた通り、日本語原作のアニメが英語に翻訳される際には日本語の暗示的な部分は英語では明示的に示され、結果ターン数も増える傾向が観察された。一方で、英語原作のアニメが日本語に翻訳される際にはターン数は変わらず、比較的忠実に翻訳がされていたことが分かった。しかし、特にポライトネスの指標が変化する表現に着目をする、日英のほめと謝罪の捉え方の違いがあることが分かった。

ほめについては、進藤(2018)が指摘する通り、日本語よりも英語の方が明示的に表れる傾向にあることが分かった。しかし、「慰める」機能を持つほめに関しては日本語では表され、英語では出ない例が見受けられた。つまり、外見や持ち物をほめるような聞き手を立てるほめと気持ちに寄り添うような共感的なほめでは使い方に文化差が出るのではないかということが示唆できた。本研究では全般的なほめを捉えたが、機能の違いによる文化差と言語的影響については今後の課題としたい。

謝罪については、柏木 (2015) が指摘するように英語では注意喚起や以来の前置きなど会話の潤滑油として使われる傾向が日本語の原作にも追加されていることが分かった。一方で、日本語では感謝の意味を持つ「すみません」が多く登場することが分かり、“Excuse me”との意味範囲が異なることが指摘できた。日本における社会的立場の意識が翻訳にも反映されたことから、社会的立場の捉え方と文化差も発展させる必要があることが分かった。

リメイクについては、ターン数の分析でも Pholi(2022)と同様の観察をすることができたが、『リトル・マーメイド』では予測に反し、ポライトネスの度合いに変化がなく、むしろ減ることが示された。しかし、機能的な面を観察すると外見だけでなく内面のほめが増えていることが観察され、謝罪は自責の念を持つ場合に多く出現する傾向が同様に見受けられた。

本研究では、映画を通し、ポライトネスの表象が二言語間で変化する、その時代の価値観により異なることが指摘できた。しかし、敬語や談話レベルの考察といった日本語の分析の仕方の問題も残ってしまったため、今後の研究でその分析方法についても検討していきたい。

#### 参考文献

- Branagh, K. (Director). (2015). *Cinderella*. (『シンデレラ』) (Film). Walt Disney Pictures.
- Chen, R. (2010). Compliment and compliment response research: A cross-cultural survey. *Pragmatics across languages and cultures*, 79-101.  
[10.1515/9783110214444.1.79](https://doi.org/10.1515/9783110214444.1.79).
- Brown, P. & Levinson, C. S. (1987). *Politeness: Some Universals in Language Usage*.

- Cambridge University Press. (ブラウン, P. & レビンソン, C. S. 田中 典子 (監訳) 斎藤早智子・津留崎毅・鶴田庸子・日野壽憲 (訳) (2011). ポライトネス 言語使用における、ある普遍現象 研究者)
- Itmeizeh, M.J., & Ma'ayeh, S. (2017). The Evolution of Gender Roles and Women's Linguistic Features in the Language of Disney. *Journal of Literature, Languages and Linguistics*, 36, 29-38.
- Jackson, W., Luske, H., Geronimi, C. (Directors). (1950). *Cinderella*. (『シンデレラ』) (Film). Walt Disney Productions.
- Manaworapong, P. & Bowen, N. E. J. A. (2022). Language, gender, and patriarchy in Mulan: A diachronic analysis of a Disney Princess movie. *Humanities and Social Sciences Communications*, 9, 1-12. <https://doi.org/10.1057/s41599-022-01244-y>.
- Marshall, R. (Director). (2023). *The Little Mermaid*. (『リトル・マーメイド』) (Film). Walt Disney Pictures.
- Matsuura, H. (2004). Compliment-giving behavior in American English and Japanese. *Jalt Journal*, 26(2), 147-170. <https://doi.org/10.37546/JALTJJ26.2-2>.
- Musker, J. & Clements, R. (Directors). (1989). *The Little Mermaid*. (『リトル・マーメイド』) (Film) . Walt Disney Pictures, Walt Disney Future Animation & Silver Screen Partners IV.
- Musker, J & Clements, R. (Directors). (1992). *Alladin*. (『アラジン』) (Film) . Walt Disney Pictures & Walt Disney Future Animation.
- Pholi, Z. (2022). Change in politeness strategies with regards to gender differences in Disney Princess films over time. [Master thesis, University of Canterbury.] University of Canterbury Library. <http://dx.doi.org/10.26021/12654>.
- Ritchie, G. (Director). (2019). *Alladin*. (『アラジン』) (Film) . Walt Disney Pictures.
- Scott K. (2023). *Pragmatics in English An Introduction*. Cambridge University Press.
- Válková, S. (2013). Speech acts or speech act sets: Apologies and compliments. *Linguistica Pragensia*, 2(23), 44-57. Charles University In Prague, Faculty of Arts
- 宇佐美まゆみ. (2001) 「『ディスコース・ポライトネス』という観点から見た敬語使用の機能：敬語使用の新しい捉え方がポライトネスの談話理論に示唆すること」 『語学研究所論集』 6, 1-29. <https://doi.org/10.15026/21937>.
- 牛江ゆき子, 西尾道子. (2009) 「日本語映画の英語字幕に見られるポライトネス」 『通訳翻訳研究』 9, 253-272. <https://doi.org/10.50837/its.0915>.

- 榎本美香.(2008)「会話・対話・談話研究のための分析単位: ターン構成単位 (TCU)<連載チュートリアル> 多人数インタラクションの分析手法 [第 4 回]」『人工知能』 23(2), 265-270. [https://doi.org/10.11517/jjsai.23.2\\_265](https://doi.org/10.11517/jjsai.23.2_265).
- 柏木厚子 (2015)「映画・テレビドラマにみる日米謝罪表現の差異—オリジナル言語版および吹き替え版の分析から—」『學苑』 893, 11-25.
- 熊谷智子 (2013)「日本語の『謝罪』をめぐるフェイスワーク: 言語行動の対照研究から」『東京女子大学比較文化研究所紀要』 74, 21-36.
- 坂本・ウェインベルグ(2023)『東京外国語大学留学生日本語教育センター論集』 43 (43), 121-136. <https://doi.org/10.15026/88808>.
- 佐藤啓生(2011)「現代日本語の謝罪言葉に関する研究」『岩手大学大学院人文社会科学研究科紀要』 20, 21-38.
- 里坊詩音(2018)「ディズニー映画の歌詞吹き替えに見るインド文化」『印度民俗研究』 17, 19-41.
- 進藤三雄(2018)「日英の談話におけるほめ表現の語用論的分析: ポジティブ・ポライトネスの重層性」『アドミニストレーション』 25 (1), 64-77. 熊本県立大学総合管理学会
- 瀬田幸人・木田祥恵 (2008)「積極的ポライトネスにおける『ほめる』行為—ジェンダーの視点から」『岡山大学教育学部研究集録』 137(1), 103-114. <http://doi.org/10.18926/bgeou/12811>.
- 張琳 (2014)『日中の「慰め場面」における言語行動の比較: 発話者相互の「慰め」方略』. 博士論文, 広島大学. 広島大学学術情報リポジトリ. <https://ir.lib.hiroshima-u.ac.jp/00035723>.
- 松村瑞子 (1999)「日本語会話におけるポライトネス: Brown & Levinson (1987) の妥当性を中心に」『言語科学』 34, 51-60. 九州大学言語文化言語研究会 <https://doi.org/10.15017/6796379>.
- 松村瑞子(2013)『日本語のポライトネス: 異文化理解教育の方法開発に向けて』 博士論文, 九州大学. 九州大学附属図書館. <https://doi.org/10.15017/6796379>.
- 松村瑞子(2016)「褒めとポライトネス: 褒めは肯定的評価か否定的評価か」 51, 51-58. <https://doi.org/10.15017/7153229>.
- 三宅和子(1994)「日本人の言語行動パターン: ウチ・ソト・ヨソ意識」『筑波大学留学生センター日本語教育論』 (9), 29-39. 筑波大学留学生センター.

- 宮崎駿.(監督).(1995). 『耳をすませば』 (*Whisper of the Heart*) (映画). スタジオジブリ.
- 宮崎駿.(監督).(2001). 『千と千尋の神隠し』 (*Spirited Away*) (映画). スタジオジブリ.
- 宮崎駿.(監督).(2001). 『となりのトトロ』 (*My Neighbor Totoro*) (映画). スタジオジブリ.
- 梁瀬みき (2013) 「字幕と吹き替えの比較」 『日本文学』 109, 127-143.
- 山田健太郎 (2004) 「英語版アニメ作品に見る翻訳の問題: 『千と千尋の神隠し』 の場合」 『県立長崎シーボルト大学国際情報学部紀要』 5, 195-205.
- 山田健太郎(2005) 「英語版アニメ作品に見る翻訳の問題 2: 『となりのトトロ』 の場合」 『県立長崎シーボルト大学国際情報学部紀要』 6, 273-284.
- 山本もと子(2003) 「感謝の謝罪表現『すみません』 — 『すみません』 が感謝と謝罪の両方の意味を持つわけ」 『信州大学留学生センター紀要』 4, 1-13.
- 山本もと子(2004) 「社会的相互行為としての謝罪表現—言語表現選択の背景には何があるのか」 『信州大学留学生センター紀要』 5, 19-31.

## 付録

日本語原作のほめ (日本語)

作品名	表現
『千と千尋の神隠し』(宮崎,2001)	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 「結構きれいな学校じゃない」</li> <li>2. 「気持ちいいとこね」</li> <li>3. 「わあ、すごいわね」</li> <li>4. 「...おいしそうよ」</li> <li>5. 「おいしい! 千尋すっごくおいしいよ」</li> <li>6. 「...いいやつ」</li> <li>7. 「いい子だ、もう大丈夫」</li> <li>8. 「いや千尋はよく頑張った」</li> <li>9. 「いいこだから、ほらほら」</li> <li>10. 「ぜいたくな名だね」</li> <li>11. 「へー、ずいぶんいいのくれたじゃん」</li> <li>12. 「よきかな」</li> <li>13. 「千、よくやったね大もうけだよ」</li> </ol>

日本語と英語の翻訳におけるポライトネスの変化

	<ol style="list-style-type: none"> <li>14. 「ありゃあ名のある川の主だよ」</li> <li>15. 「みんなも千を見習いな」</li> <li>16. 「すげえ気前のいい客が来たんだ」</li> <li>17. 「あの時はありがとうございます」</li> <li>18. 「助けてくれてありがとう」</li> <li>19. 「待ってね、いい子だから」</li> <li>20. 「お前さんのおかげでここを見物できて面白かったよ。」</li> <li>21. 「優しい人だもん」</li> <li>22. 「...うまいぞ」</li> <li>23. 「そうそううまいじゃないか」</li> <li>24. 「わあ、きれい」</li> <li>25. 「...グッドタイミングね」</li> <li>26. 「千尋、いい名だね」</li> <li>27. 「すごい名前神様みたい」</li> <li>28. 「いい覚悟だ」</li> </ol>
<p>『となりのトトロ』 (宮崎, 2001)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 「お父さん、ステキね」</li> <li>2. 「お父さん、すごい木」</li> <li>3. 「元気だねー」</li> <li>4. 「賢そうな子だよお」</li> <li>5. 「これで充分ですよ」</li> <li>6. 「でも、おばあちゃん家のオハギは、と一っつもスキ」</li> <li>7. 「そりゃエライよなー」</li> <li>8. 「メイ、よく来てくれたわね」</li> <li>9. 「みんな来てくれて嬉しいわ」</li> <li>10. 「じょうずよ」</li> <li>11. 「いいね、メイ」</li> <li>12. 「へえ、すごいね」</li> <li>13. 「ひゃあ、メイも重くなったなあ」</li> <li>14. 「大きいねえ」</li> <li>15. 「立派な木だなあ」</li> <li>16. 「ずっとイイ子にしていたんだよ、ねえ」</li> </ol>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>17. 「メイもいたから、とても助かったの。ありがとうございました」</li> <li>18. 「エライねえ」</li> <li>19. 「ステキ」</li> <li>20. 「それにトトロのくれたお礼もステキだったの」</li> <li>21. 「おばあちゃんの畑って宝の山みたいね」</li> <li>22. 「おいしい」</li> <li>23. 「お母さん、きっと喜ぶよ」</li> <li>24. 「かわいい子じゃねえ」</li> <li>25. 「病院へ行ってくれるの、ありがとう」</li> <li>26. 「君もみんなも、これまで、よく頑張ってきたんだもの」</li> <li>27. 「サツキなんか聞き分けがいいから、なおのこと、かわいそう」</li> </ol>
<p>『耳をすませば』(宮崎, 1995)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 「すごい、この人」</li> <li>2. 「悪くないよ」</li> <li>3. 「少しカッコよかった」</li> <li>4. 「ステキな人形」</li> <li>5. 「すごい名でしょう」</li> <li>6. 「立派な時計ですね」</li> <li>7. 「きれい」</li> <li>8. 「わあ、よくできてる」</li> <li>9. 「いいところ見つけちゃった。物語に出てくるお店みたい。素敵」</li> <li>10. 「これ僕も読んだよ。いい本でしょ」</li> <li>11. 「はい、とても」</li> <li>12. 「可愛い」</li> <li>13. 「雫さま、大詩人さま。もう、しませんのでお見せ下さい」</li> <li>14. 「カゲキねー、これ」</li> <li>15. 「雫、いいよ。私好き」</li> <li>16. 「そしたら、素敵なお店があるでしょう」</li> <li>17. 「ううん、高い所好き。ステキ...」</li> <li>18. 「この瞬間が一番きれいに見えるんだよ。・・・」</li> <li>19. 「きれいね...」</li> <li>20. 「信じらんない」</li> </ol>

日本語と英語の翻訳におけるポライトネスの変化

	<p>21. 「わあ、これ？すごいなあ。よくこんなの作れるね。まるで魔法みたい」</p> <p>22. 「この間は、ありがとうございました」</p> <p>23. 「ナイスボーカル！」</p> <p>24. 「聖司君に、こんなかわいい、友達がいたとはねえ」</p> <p>25. 「ほんとに楽しかった。みんないい人達ね」</p> <p>26. 「でも天沢君、バイオリン上手だね」</p> <p>27. 「そうかあ。もうあんなに上手だもんね」</p> <p>28. 「すごいね。もう進路を決めてるなんて」</p> <p>29. 「お前さ、詩の才能あるよ。さっき歌ったのもいいけど、俺、コンクリートロードの方も好きだぜ」</p> <p>30. 「すごいなあ。ぐんぐん夢に向かって進んでいって」</p> <p>31. 「でもさ、こういうのこそ、赤い糸っていうんじゃない。ステキだよ」</p> <p>32. 「相手がカッコよすぎるよ。同じ本を読んだのに」</p> <p>33. 「天沢君ってちょっと、とっつきにくいけど、ハンサムだし、勉強もできるって言ってたわ」</p> <p>34. 「零だって才能あるじゃない。カントリーロードの訳詞なんか、後輩たち大喜びしてるもの」</p> <p>35. 「夕子の良さ、きっと杉村にも分かるよ」</p> <p>36. 「わあ、きれい」</p> <p>37. 「ありがと。データの整理、手伝ってくれただけで、大感謝してる」</p> <p>38. 「零が図書館で一生懸命、何かやってるのを見てるしな。感心してたんだよ」</p> <p>39. 「これは大長編だ」</p> <p>40. 「ありがとう。とてもよかった」</p> <p>41. 「零さんの切り出したばかりの原石を、しっかり見せてもらいました。よくがんばりましたね。あなたはステキです」</p> <p>42. 「おいしいです」</p> <p>43. 「すごーい、朝もやでまるで海みたい」</p>
--	---

日本語原作の謝罪（日本語）

「千と千尋の神隠し」 (宮崎, 2001)	<p>1. 「すみませーん」</p> <p>2. 「すみませーん」</p>
--------------------------	---------------------------------------

	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 「ごめん私息しちゃった」</li> <li>4. 「つらくても耐えて機会を待つんだよ」</li> <li>5. 「あ、あの、すいません」</li> <li>6. 「あっごめんなさい。ちょっと待って」</li> <li>7. 「ごめんなさい」</li> <li>8. 「私忙しいので失礼します」</li> <li>9. 「とんだご無礼をいたしました」</li> <li>10. 「ああごめん、ごめん...」</li> <li>11. 「...ほんのちょっとお待ちくださいね」</li> <li>12. 「失礼します」</li> <li>13. 「ハクの代わりに謝りに来ましたごめんなさい」</li> <li>14. 「すいません、あのハンコについていた変な虫私が踏みつぶしちゃいました。」</li> </ol>
<p>『となりのトトロ』(宮崎,2001)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 「すまん、また寝すごした」</li> <li>2. 「ごめんな。おねえちゃんのところ行って、きかねえもんだから」</li> <li>3. 「ちょっと雨やどりさせて下さい」</li> <li>4. 「今日は、すみませんでした」</li> <li>5. 「こっちこそ、お役に立てなくてね」</li> <li>6. 「やあ、すまん、すまん...電車が遅れてね。バスに間に合わなかったんだ。」</li> <li>7. 「すいません... おじさん。あの...」</li> <li>8. 「すまねえな、みんな」</li> <li>9. 「ご苦労でも手分けしてたのむよ。」</li> <li>10. 「ごめんなさーい」</li> <li>11. 「ごめんなさい」</li> <li>12. 「・・・かわいそうなことしちゃった」</li> </ol>
<p>『耳をすませば』(宮崎,1995)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 「ごっ、ごめん」</li> <li>2. 「ごめん」</li> <li>3. 「失礼します」</li> <li>4. 「すみません、お食事中に...」</li> <li>5. 「失礼します」</li> <li>6. 「あ、すみません」</li> <li>7. 「あ、ごめーん」</li> </ol>

日本語と英語の翻訳におけるポライトネスの変化

	8. 「雫さま、大詩人さま。もう、しませんでお見せ下さい。」
	9. 「原田、あのさ、悪いんだけどちょっといいかな。」
	10. 「つきあってる人なんかいいよ。でも、ごめん」
	11. 「ごめん、うまく言えない」
	12. 「あっ、いつもすみません」
	13. 「悪いこと言っちゃったな」
	14. 「原田、あのことだけ俺の方から断っとく。ごめんな」
	15. 「ううん。私こそごめんね」
	16. 「悪い、いちばん先に、雫に教えたかったんだ」
	17. 「ごめん。さぼらした？」
	18. 「失礼します」
	19. 「送れなくて、ごめんな」
	20. 「私、泣きごとばかり言ってごめんね」
	21. 「すみません」
	22. 「お手数おかけします」
	23. 「ごめんね、修士論文で大変な時に」
	24. 「すいませんね」
	25. 「あ、すまん、ついな」
	26. 「すみません。あの、物語を書いたので持って来ました」
	27. 「つまらなかったら、すぐやめていいんです。いえ、ご迷惑でなかったら。」

日本語原作から吹き替えされたほめ(英語)

『千と千尋の神隠し』 (宮崎, 2001)	1. “Looks great, doesn’t it?”
	2. “t doesn’t look so bad.”
	3. “Oh, what a beautiful place.”
	4. “It looks delicious.”
	5. “Good plan.”
	6. “Hey that looks great.”
	7. “It’s delicious, Chihiro. You have to taste this.”
	8. “No, Chihiro. You did very well.”

	<p>9. “What a pretty name.”</p> <p>10. “Thank you, Haku. You’re good friend”</p> <p>11. “Wow, Sen, you gotta get a good one.”</p> <p>12. “Sen, take the nice customer’s money”.</p> <p>13. “Well, done.”</p> <p>14. “Sen! You did great! We made so much money.”</p> <p>15. “The spirit’s name is rich and powerful.”</p> <p>16. “Everyone, learn from Sen.”</p> <p>17. “Thank you for helping me earlier.”</p> <p>18. “It was nice of you to lead me straight dragon’s hiding place.”</p> <p>19. “He is a good person.”</p> <p>20. “. . . it’s delicious.”</p> <p>21. “You’re really good at this.”</p> <p>22. “It’s beautiful.”</p> <p>23. “What good timing.”</p> <p>24. “Chihiro, what a pretty name.”</p> <p>25. “I knew you were good.”</p> <p>26. “You got a guts.”</p>
<p>『となりのトトロ』 (宮崎, 2001)</p>	<p>1. “It’s terrific.”</p> <p>2. “It’s giant!”</p> <p>3. “A couple of fine kids!”</p> <p>4. “My, my, what smart children.”</p> <p>5. “Nanny, you’ve done so much already, it really isn’t necessary.”</p> <p>6. “But I love Nanny’s food better than anything else in the whole wide world.”</p> <p>7. “Thanks for your help!”</p> <p>8. “I know she’ll be very happy to see you.”</p> <p>9. “My love, I’m so happy to see you.”</p> <p>10. “Wonderful.”</p> <p>11. : “They’re beautiful.”</p>

	<ol style="list-style-type: none"> <li>12. “You know, you’re a very lucky girl.”</li> <li>13. “I’ll be able to have as beautiful hair as yours when I become older, won’t I?”</li> <li>14. “Well, it looks that way to me.”</li> <li>15. “What a great hiding place.”</li> <li>16. “Mei, you’re getting heavier by the minute.”</li> <li>17. “What a beautiful tree.”</li> <li>18. “What a beautiful tree it is.”</li> <li>19. “Our Mei has been a very good little girl, eh?”</li> <li>20. “Thank you for taking care of Mei.”</li> <li>21. “Oh, don’t be ridiculous, she was a treasure”</li> <li>22. “Anyway, please thank him for us.”</li> <li>23. “How nice of you to meet me.”</li> <li>24. “Your vegetable garden is more like a mountain of treasure!”</li> <li>25. “Nice and cold.”</li> <li>26. “It’s amazing.”</li> <li>27. “That’s wonderful.”</li> <li>28. “And I’m sure she’ll love you for it.”</li> <li>29. “Your friend is very pretty. What lovely hair.”</li> <li>30. “Let’s see that beautiful smile.”</li> <li>31. “She’d never leave two such beautiful children. She loves you too much for that.”</li> <li>32. “I’m grateful to you all.”</li> <li>33. “You’re wonderful!”</li> <li>34. “In particular Satsuki, because she’s so smart and sensitive.”</li> </ol>
<p>『耳をすませば』(宮崎, 1995)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. “That’s amazing.”</li> <li>2. “Hey, it’s not bad.”</li> <li>3. “Uh, he’s sort of good-looking.”</li> <li>4. “Incredible. I had no idea there were stores like this around her.”</li> <li>5. “What a fantastic statue.”</li> </ol>

	<p>6. “Good name, don't you think?”</p> <p>7. “Great clock.”</p> <p>8. “Beautiful.”</p> <p>9. “What a great place that was. It was like straight out of a fairy tale. That was amazing!”</p> <p>10. “Hey, thanks. You brought my lunch.”</p> <p>11. “It's quite a good one.”</p> <p>12. “Yes, it's great.”</p> <p>13. “Great Shizuku, master of writing, we shall make fun of you no more.”</p> <p>14. “This is so good, Shizuku.”</p> <p>15. “It's great, Shizuku. I love it!”</p> <p>16. “No. They're wonderful.”</p> <p>17. “Reading all those books actually did her some good.”</p> <p>18. “I was so excited when he led me to this store.”</p> <p>19. “No. I love it up here. It's inspiring.”</p> <p>20. “From the balcony this time of day is the prettiest.”</p> <p>21. “It was beautiful.”</p> <p>22. “Pretty cool, huh?”</p> <p>23. “That's amazing.”</p> <p>24. “That is amazing.”</p> <p>25. “That's really fantastic. I can't believe you can make something like this.</p> <p>It's like magic, isn't it?”</p>
--	--

	<p>26. "It is magic."</p> <p>27. "Thanks for the great accompaniment."</p> <p>28. "Nice vocals."</p> <p>29. "I never knew you had such a pretty friend, Seiji."</p> <p>30. "Your grandpa and his friends are really nice. I had a great time."</p> <p>31. "I could listen to you play violin for hours."</p> <p>32. "That's great. You're already so good at it."</p> <p>33. "That's great that you know what you want to do with your life."</p> <p>34. "I just wanted to say that I actually liked your lyrics. You're a very talented writer. Keep pursuing it. It's not a waste of time."</p> <p>35. "That's great. It's so brave of you to go after your dream like that."</p> <p>36. "Thanks for meeting me, Yuko."</p> <p>37. "But you're so lucky. The two of you sound like the perfect match, like soul mates."</p> <p>38. "He's so much better than me."</p> <p>39. "... a good student and really handsome too."</p> <p>40. "It's so cool."</p> <p>41. "Everyone in school thinks you're talented. You've read more books than anyone I know and your lyrics are great."</p> <p>42. "... a good person you are."</p> <p>43. "I really appreciate all the help you gave me preparing the data."</p> <p>44. "And I truly respect that."</p>
--	---

	<p>45. “Ooh, wonderful. Oh, you should be very proud.”</p> <p>46. “Well, this is a good-sized novel.”</p> <p>47. “Thank you, dear. It was really wonderful.”</p> <p>48. “What I read was raw and heartfelt. You should be very proud for all your hard work. You’ve dug inside your soul and found some real gems.”</p> <p>49. “I like them a lot.”</p> <p>50. “But you’ve done something wonderful for me, Shizuku.”</p> <p>51. “Amazing.”</p> <p>52. “Grandpa told me about all the amazing writing you’ve been doing.”</p>
--	---

日本語原作から吹き替えされた謝罪（英語）

<p>『千と千尋の神隠し』 (宮崎, 2001)</p>	<p>1. “I’m sorry I took a breath.”</p> <p>2. “It’ll be hard work, but it will be able to stay here.”</p> <p>3. “Excuse me. Hello.”</p> <p>4. “Oh, sorry. Wait a second.”</p> <p>5. “The radishspirit. Sorry, sir, this elevator doesn’t go to any higher.”</p> <p>6. “Excuse me. I was wondering if you could give me a job.”</p> <p>7. “I’m sorry.”</p> <p>8. “I’m sorry but I’m in really big hurry.”</p> <p>9. “Oh, terribly sorry, sir.”</p> <p>10. “I’m sorry.”</p> <p>11. “Sen, I am sorry I called you a dork before.”</p> <p>12. “Excuse me, ma’am, Haku stole this from you.”</p> <p>13. “I’m very sorry.”</p> <p>14. “I’m sorry.”</p> <p>15. “I’m sorry she turns your parents into pigs, but there is nothing I can do.”</p>
<p>『となりのトトロ』(宮)</p>	<p>1. “Sorry to bother you, but are your parents around anywhere?”</p>

<p>崎, 2001)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. "I'm sorry, I completely forgot."</li> <li>3. "Sorry."</li> <li>4. "Mei, what. Excuse me!"</li> <li>5. "Dear, I'm sorry, but she demanded to be with her sister, and simply won't listen."</li> <li>6. "If it's not too much trouble, could we stay until it stops raining?"</li> <li>7. "Excuse me, is anybody home?"</li> <li>8. "I'm afraid he got soaking wet"</li> <li>9. "I'm sorry, but the train was late"</li> <li>10. "I'm sorry to bother you, but you, . . ."</li> <li>11. "I'm afraid not."</li> <li>12. "I'm sorry."</li> <li>13. "I know it's tough work, but if you could keep searching."</li> <li>14. "I'm sorry."</li> <li>15. "I'm sorry."</li> <li>16. "I hope you can forgive me."</li> </ol>
<p>『耳をすませば』(宮崎, 1995)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "I'm sorry."</li> <li>2. "I'm sorry."</li> <li>3. "I'm sorry, do you mind if I come again later?"</li> <li>4. "Sorry."</li> <li>5. "Excuse us."</li> <li>6. "I hate to interrupt you while you're eating."</li> <li>7. "Uh, excuse us."</li> <li>8. "Excuse me."</li> <li>9. "I'm sorry."</li> <li>10. "Uh, sorry to bother you but, uh, can we talk?"</li> <li>11. "I'm sorry. I'll never mention it again."</li> <li>12. "Oh, thanks. Sorry to trouble you."</li> <li>13. "I guess I shouldn't have said those bad things about him."</li> <li>14. "I'm sorry."</li> </ol>

	<p>15. "I'm sorry."</p> <p>16. "No, I'm the one who should apologize."</p> <p>17. "Excuse me, is this Shizuku's classroom?"</p> <p>18. "I'm sorry."</p> <p>19. "Sorry I can't see you home."</p> <p>20. "I'm sorry for complaining all the time, Seiji."</p> <p>21. "I'm sorry, sir."</p> <p>22. "Sorry to keep you waiting."</p> <p>23. "I hate to do this now while you're in the middle of your master's thesis."</p> <p>24. "Oh, sorry. I'll put it out."</p> <p>25. "I'm sorry I've grown old. I didn't know you'd return."</p> <p>26. "I'm sorry. I hate to bother you, Mr.Nishi, but my story's finished."</p> <p>27. "I'm sorry. I know I shouldn't be crying."</p> <p>28. "I'm sorry."</p>
--	---

英語原作から吹き替えされたほめ（日本語）

<p>『シンデレラ』 (Jackson, Luske, Geronimi, 1950)</p>	<p>1. 「優しくていい人だぜ」</p> <p>2. 「名案だ」</p> <p>3. 「まあ、それなら素敵」</p> <p>4. 「いいな」</p> <p>5. 「夢を見てるみたいだわ、だって、思ってもみなかったの。とっても幸せな気持ちよ。みんなのおかげだわ。ほんとにありがとう」</p> <p>6. 「やった！すごい！」</p> <p>7. 「びっくりだ。魔法だよ」</p>
---	---

日本語と英語の翻訳におけるポライトネスの変化

	<ol style="list-style-type: none"> <li>8. 「まあ、なんて綺麗なの」</li> <li>9. 「ほんと、綺麗ねえ」</li> <li>10. 「素敵」</li> <li>11. 「なんて素敵なの。こんな素敵なの見たことないでしょ」</li> <li>12. 「まあ、夢みたいだわ。とっても素敵、夢が叶ったの」</li> <li>13. 「こんな素敵な夢が見られて素敵だわ」</li> <li>14. 「踊った相手の方もとてもハンサムだったわ」</li> <li>15. 「ああ、ありがとう。素敵な夢だったわ。本当にありがとう」</li> </ol>
<p>『アラジン』 (Musker &amp; Clements, 1992)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 「お客さん、相当に目が肥えたお人のようだから…」</li> <li>2. 「このランプも若者も見かけは地味だけど中身はダイヤモンド」</li> <li>3. 「いいタイミングだぞ、アブー、お見ごと」</li> <li>4. 「頼りになるのはお前だけじゃよ」</li> <li>5. 「… 可愛いのを、可愛い」</li> <li>6. 「本当にお前は頼りになる」</li> <li>7. 「やったぞ、アブー。さあ、朝飯だぜ」</li> <li>8. 「美しいお嬢さんにこいつはぴったり」</li> <li>9. 「おお、こいつはどうも御親切に。見つけて頂いてありがとう」</li> <li>10. 「助けて頂いてどうもありがとう」</li> <li>11. 「だって、すごく目立ってたぜ」</li> <li>12. 「すごい」</li> <li>13. 「まあ、うらやましい」</li> <li>14. 「… 景色だけは最高だ。ほら、宮殿が素晴らしいだろ？」</li> <li>15. 「お前とんでもない泥棒だな」</li> <li>16. 「そいつは名案だ」</li> <li>17. 「恐れ入ったぞ、この悪だくみの名人が」</li> <li>18. 「彼女は頭が良くて楽しくて」</li> <li>19. 「美人なんだ。目がキラキラしてて、綺麗な黒髪に、あの素晴らしい笑顔」</li> <li>20. 「… 実にお似合いベリーマッチ」</li> <li>21. 「魅力のロングサイズ、サイズも最高」</li> <li>22. 「アブー、カッコいいぜ」</li> <li>23. 「さあ、本番だぞ、スター誕生」</li> </ol>

	<p>24. 「見事じゃ、実に素晴らしい」</p> <p>25. 「こりゃあすごい」</p> <p>26. 「お見事です、陛下」</p> <p>27. 「そなたは素晴らしい若者じゃ」</p> <p>28. 「ジャスミンもそなたなら気に入る」</p> <p>29. 「几帳面だ」</p> <p>30. 「美しい」</p> <p>31. 「上手く、ごまかした」</p> <p>32. 「ええ、とてもきれい」</p> <p>33. 「本当に魔法の世界みたい」</p> <p>34. 「全く素晴らしい、キスしよう」</p> <p>35. 「そうじゃよ。君のように正直で真面目で非の打ち所のない若者こそ、この国が求める未来の国王なんじゃ」</p> <p>36. 「おいらのご主人ヒーロー」</p> <p>37. 「アグラバーの者たちよ、喜んでくれ。わしの姫がすばらしい伴侶を見つけた」</p> <p>38. 「... 世界一の魔法使いジャファー 」</p> <p>39. 「お前のように美しい砂漠の花は世界一強い男と一緒にするのが一番なのだ」</p> <p>40. 「ジャファー、あたし気がつかなかったけど、あなたってとってもハンサムだったのね」</p> <p>41. 「あなたって色黒で、背が高く、センスが良くて、あなたのお鬚ってすごくひねくれてるのね。見てるだけでうっとり」</p> <p>42. 「ジーニーの方がお前よりもずっと強いぞ」</p> <p>43. 「ジーニーがその気になればお前なんかイチコロだ」</p> <p>44. 「アルは全く天才だよ」</p> <p>45. 「こんな女性は100万年たってももう出会えないぞ」</p> <p>46. 「誰がなんと言っても、君は僕には王子様だ」</p> <p>47. 「君は王子として十分に素晴らしい男じゃよ」</p>
<p>『リトル・マーメイド』 (Musker &amp; Clements, 1989)</p>	<p>1. 「素晴らしい航海だよ」</p> <p>2. 「今日のコンサートこそ、今までで最高でございます」</p> <p>3. 「王女様たちの歌声は素晴らしい聞きものです」</p>

4.	「… 一番美しい声をお持ちですから」
5.	「素敵な船でしょ。」
6.	「こんな素晴らしいもの、今まで誰か見たことある？」
7.	「おお、早いな」
8.	「コリヤすごい」
9.	「その通りだよ、セバスチャン」
10.	「ああ、彼ってとってもハンサムね」
11.	「違うわよ、あのスマートな人の方」
12.	「とってもハンサムだわ」
13.	「あなたって最高よ」
14.	「でも、良い人よ」
15.	「アースラはね、偉大なパワーを持っているのさ」
16.	「… ハンサムだものね」
17.	「エリック王子のお相手ならこの国にもいくらでもいるのにね」
18.	「美しい方ですね」
19.	「君って素晴らしいな」
20.	「こんな美しい方とお食事は珍しいことですか」
21.	「確かに名案だ」
22.	「うん、可愛い名前だ」
23.	「上手くやったね」
24.	「… 温かくて優しい現実の女性が目の前におりますよ」

	25. 「おめでとう、とうとうやったで」
	26. 「しかもとても美しい方です」

英語原作から吹き替えされた謝罪（日本語）

<p>『シンデレラ』 (Jackson, Luske, Geronimi, 1950)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 「お眠のルシファー様には早く朝食は迷惑でしょうけど、私が決めたんじゃないのよ」</li> <li>2. 「とても難しいことだけど、努力して少しでも仲良くしてみて」</li> <li>3. 「ごめんなさいね。」</li> <li>4. 「残念なことですが、あのご婦人は姿を消しました」</li> <li>5. 「どうかお許しを」</li> <li>6. 「失礼をいたしました、閣下」</li> <li>7. 「驚きました、申し訳ございません。無理をしましたようで」</li> <li>8. 「ああいやいや、失礼。」</li> <li>9. 「身分もわきまえずに本当に失礼を」</li> </ol>
<p>『アラジン』 (Musker &amp; Clements, 1992)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 「誠に申し訳ありやせん、どうかご勘弁を」</li> <li>2. 「どうすりゃ良いか本当に困っておるんだ」</li> <li>3. 「ごめんなさいね」</li> <li>4. 「私本当にごめんなさい」</li> <li>5. 「ごめんなさい。私、お金はもってないの。」</li> <li>6. 「おう、それは何と気の毒なことを。何にも知らずに」</li> <li>7. 「誠に申し訳ないことをしました、王女」</li> <li>8. 「みんな私のせいよ」</li> <li>9. 「ごめんよ、そこのチーター、しっぽ焦げなかったかな」</li> <li>10. 「申し訳ございません。二度とこのような…」</li> <li>11. 「どうかお許しを。なんとお詫び申し上げて良いことやら、王女様」</li> </ol>

日本語と英語の翻訳におけるポライトネスの変化

	<ol style="list-style-type: none"> <li>12. 「失礼」</li> <li>13. 「ジャスミン、ごめんよ」</li> <li>14. 「いいか、君には申し訳ないけど、王様がこの俺に、ああ違う…」</li> <li>15. 「ジーニー、本当にごめんよ」</li> <li>16. 「ごめん、悪かったよ、アプー。ごめん、そんな気じゃ」</li> <li>17. 「ごめんよ、ご主人が変わったんだ」</li> <li>18. 「俺がいけなかった」</li> <li>19. 「ごめんよ、アプー。何もかも俺のせいなんだ」</li> <li>20. 「ジャスミン、ごめんよ、王子だなんて嘘をついて」</li> </ol>
<p>『リトル・マーメイド』 (Musker &amp; Clements, 1989)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 「ああ、ごめんなさい。もう行かなくっちゃ」</li> <li>2. 「パンプ、つい忘れてしまって」</li> <li>3. 「いきなり言って悪かったわ」</li> <li>4. 「悪気はなかった」</li> <li>5. 「この犬に驚いたならあやまるよ」</li> <li>6. 「ごめん」</li> <li>7. 「ああ、実は、ああ、申し訳ございません」</li> <li>8. 「ああ、ごめん、聞いてなかった」</li> <li>9. 「パンプ、ごめんなさい。そんなつもりではなかったの、つい」</li> </ol>

英語原作のほめ (英語)

<p>『シンデレラ』 (Jackson, Luske, Geronimi, 1950)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. “She's nice. Very nice.”</li> <li>2. “Oh, very nice. Nice!”</li> <li>3. “Like it!”</li> <li>4. “Why, I never dreamed.... It's such a surprise! Oh! How can I ever.... Oh, thank you so much!”</li> </ol>
---	--

	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. “Isn't it wonderfy?”</li> <li>6. “Oh, this really is nice.”</li> <li>7. “Oh, it's beautiful!”</li> <li>8. “Oh, it's a beautiful dress! Did you ever see such a beautiful dress?”</li> <li>9. “Why, it's like a dream, a wonderful dream come true.”</li> <li>10. “Oh, I understand, but... it's more than I ever hoped for.”</li> <li>11. “But it was so wonderful and he was so handsome, and if we danced.”</li> <li>12. “Oh! Thank you. Thank you so much, for everything.”</li> <li>13. “Yes. Charmed, I'm sure.”</li> </ol>
<p>『アラジン』 (Musker &amp; Clements, 1992)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. “I think, then, you would be most rewarded to consider this.”</li> <li>2. “A diamond in the rough.”</li> <li>3. “Perfect timing, Abu, as usual.”</li> <li>4. “Ah, Jafer, my most trusted advisor.”</li> <li>5. “. . . your wisdom.”</li> <li>6. “Have a cracker, pretty Polly!”</li> <li>7. “If anyone can help, it's you.”</li> <li>8. “Nice goin' Abu. Breakfast is served.”</li> <li>9. “A pretty necklace for a pretty lady.”</li> <li>10. “Thank you kind, sir.”</li> <li>11. “I want to thank you for stopping that man.”</li> <li>12. “Well, you do kinda stand out.”</li> <li>13. “That sounds fabulous.”</li> <li>14. “Well, it's not much, but it's got a great view. Wow, palace looks pretty amazing, huh?”</li> <li>15. “. . . that's very sweet.”</li> <li>16. “Why, you hairy little thief!”</li> <li>17. “The idea has merit!”</li> <li>18. “I love the way your foul little mind works!”</li> </ol>

	<p>19. “Oh, but, Genie, she’s smart and fun and”</p> <p>20. “Beautiful. She’s got these eyes that just... and this hair. Wow, and her smile”</p> <p>21. “I like it, muy macho”</p> <p>22. “Talk about your trunk space, check this action out!”</p> <p>23. “Abu, you look good.”</p> <p>24. “We’re gonna make you a star!”</p> <p>25. “Splendid, absolutely marvellous.”</p> <p>26. “. . . by Allah, this is quite a remarkable device.”</p> <p>27. “Spectacular, your highness.”</p> <p>28. “Ooh, lovely.”</p> <p>29. “This is a very impressive youth.”</p> <p>30. “Jasmine will like this one!”</p> <p>31. “Hey, that’s a good move.”</p> <p>32. “Punctual!”</p> <p>33. “Beautiful.”</p> <p>34. “Nice recovery.”</p> <p>35. “It’s lovely.”</p> <p>36. “It’s all so magical.”</p> <p>37. “You brilliant boy, I could kiss you!”</p> <p>38. “Yes, a fine upstanding youth like yourself, a person of your unimpeachable moral character is exactly what this kingdom needs!”</p> <p>39. “Hail the conquering hero!”</p> <p>40. “. . . a warm Agrabah welcome for Sorcerer Jafar!”</p> <p>41. “A beautiful desert bloom such as yourself should be on the arm of the most powerful man in the world.”</p> <p>42. “Jafar! Hm, I never realized how... incredibly handsome you are.”</p> <p>43. “You’re... tall... and dark...well dressed. And your beard... is so... twisted! You’ve stolen my heart..”</p> <p>44. “The genie has more power than you’ll ever have.”</p> <p>45. “His power does exceed my own.”</p> <p>46. “Al, you little genius, you!”</p>
--	--

	<p>47. “Al, you’re not gonna find another girl like her in a million years.”</p> <p>48. “No matter what anybody says you’ll always be a prince to me.”</p>
<p>『リトル・マーメイド』 ( Musker &amp; Clements, 1989)</p>	<p>1. “. . . a perfect day to be at sea!”</p> <p>2. “This will be the finest concert I have ever conducted.”</p> <p>3. “Your daughters, they will be spectacular!”</p> <p>4. “Yes, yes, she has the most beautiful voice.”</p> <p>5. “Isn't it fantastic?”</p> <p>6. “Have you ever seen anything so wonderful in your entire life?”</p> <p>7. “What a swim!”</p> <p>8. “Wow, this is special.”</p> <p>9. “You're absolutely right, Sebastian.”</p> <p>10. “Oh, he's very handsome, isn't he?”</p> <p>11. He's so, beautiful.”</p> <p>12. Flounder you're the best!”</p> <p>13. Ursula has great powers.”</p> <p>14. “. . . he is quite a catch, isn't he?”</p> <p>15. “If Eric's looking for a girl, I know a couple of highly available ones right here.”</p> <p>16. “Oh, Eric, isn't she a vision?”</p> <p>17. “Uh, you look - wonderful.”</p> <p>18. “It's not often that we have such a lovely dinner guest, eh Eric?”</p> <p>19. “It's not a bad idea, if she's interested.”</p> <p>20. “Well, that's kinda pretty.”</p> <p>21. “Nice work, boys.”</p> <p>22. “. . . one warm and caring . . .”</p> <p>23. “Congratulations, kiddo, we did it.”</p> <p>24. “. . . she is lovely.”</p>

英語原作の謝罪 (英語)

<p>『シンデレラ』 (Jackson, Luske, Geronimi, 1950)</p>	<p>1. “I'm sorry if Your Highness objects to an early breakfast.”</p> <p>2. “I know it isn't easy, but at least we should try to get along together.”</p> <p>3. “I'm afraid this can't last forever.”</p>
---	---

日本語と英語の翻訳におけるポライトネスの変化

	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. "I'm sorry."</li> <li>5. "I regret to inform you, Sire, that the young lady has disappeared, leaving behind only this glass slipper."</li> <li>6. "A thousand pardons, Your grace."</li> <li>7. "Oh, Your Grace, I'm dreadfully sorry. It shan't happen again."</li> </ol>
<p>『アラジン』 (Musker &amp; Clements, 1992)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "A thousand apologies, O Patient One"</li> <li>2. "I am in desperate need of . . ."</li> <li>3. "Oh, I'm sorry, Rajah."</li> <li>4. "Oh, excuse me."</li> <li>5. "I'm really very sorry."</li> <li>6. "Oh, I'm sorry sir."</li> <li>7. "Oh, how frightfully upsetting. Had I but known."</li> <li>8. "I am exceedingly sorry, princess."</li> <li>9. "It's all my fault, Rajah."</li> <li>10. "Oh, sorry Cheetah . . ."</li> <li>11. "Excuse me?"</li> <li>12. "I assure you, your highness, it won't happen again."</li> <li>13. "My most abject and humblest apologies to you as well, princess."</li> <li>14. "Excuse me, monkey boy!"</li> <li>15. "Sorry."</li> <li>16. "Jasmine, I'm sorry."</li> <li>17. "I'm afraid you've worn out your welcome, Prince Abooboo."</li> <li>18. "Look, I'm sorry. I really am, but they wanna make me sultan."</li> <li>19. "Genie, I'm really sorry."</li> <li>20. "Look, I, I, I'm sorr, A, Abu, I'm sorry."</li> <li>21. "Sorry, kid—I got a new master now."</li> <li>22. "Oh, this is all my fault."</li> <li>23. "I'm sorry, Abu. I-I made a mess of everything somehow."</li> <li>24. "Jasmine, I'm sorry I lied to you about being a prince."</li> </ol>
<p>『リトル・マーメイド』 (Musker &amp;</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Uh, I'm sorry."</li> <li>2. "Daddy, I'm sorry, I just forgot."</li> </ol>

Clements, 1989)	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. “I didn't mean to tell. It was an accident.”</li> <li>4. “I'm sorry if this knucklehead scared you.”</li> <li>5. “So sorry Grim.”</li> <li>6. “Well, I, I was just, er, er, I'm sorry, madam.”</li> <li>7. “I'm sorry, Grim, what was that?”</li> <li>8. “Daddy, I'm sorry! I, I, I didn't mean to. I didn't know.”</li> </ol>
-----------------	--

英語原作から実写リメイクされたほめ

<p>『シンデレラ』 (Branagh, 2015)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. “You've grown! Haven't you, now?”</li> <li>2. “Oh, it's so pretty.”</li> <li>3. “Trés bien.”</li> <li>4. “You have more kindness in your little finger than most people possess in their whole body.”</li> <li>5. “They're quite my favorite sort.”</li> <li>6. “And you'll have two lovely sisters to keep you company.”</li> <li>7. “You did not say your daughter was so beautiful.”</li> <li>8. “What a wonderful idea. What a good girl you are.”</li> <li>9. “What a lovely Chantecler. Well done.”</li> <li>10. “Oh, girls, you're too clever. “</li> <li>11. “That's very fine.”</li> <li>12. “Better than I deserve.”</li> <li>13. “It's not so very bad.”</li> <li>14. “You sound as if you're the first fellow ever to meet a pretty girl.”</li> <li>15. “Well, she was a pretty girl, but there was so much more to her.”</li> <li>16. “A splendid canvas, Master Phineus.”</li> <li>17. “Ah, fascinating.”</li> <li>18. “That's very thoughtful of you.”</li> <li>19. “It's that wonderful girl.”</li> <li>20. “A vision, sister.”</li> <li>21. “Likewise.”</li> <li>22. “He's rich beyond reason.”</li> <li>23. “To see you like this...it makes me believe one of you might just snare the prince. And to think</li> </ol>
------------------------------------	---

	<p>I have two horses in the race! I daresay no one in the kingdom will outshine my daughters. “</p> <p>24. “Ah, lovely!”</p> <p>25. “It's beautiful.”</p> <p>26. “Oh, so lovely.”</p> <p>27. “The very clever Miss Drisella, and the very beautiful Anastasia.”</p> <p>28. “That's a lovely dress she's got on.”</p> <p>29. “And how pretty she is.”</p> <p>30. “I mistook you for a good, honest country girl, and now I see you didn't want to overawe a plain soldier.”</p> <p>31. “He's a wise ruler and a loving father.”</p> <p>32. “I love it!”</p> <p>33. “You've been awfully nice. Thank you for a wonderful evening. I've loved it. Every second!”</p> <p>34. “I wanted to say, Your Majesty, your son Kit is the most lovely person I ever met. So good and brave.”</p> <p>35. “You look cheerful!”</p> <p>36. “He was too polite to send her packing in front of everyone, you see.”</p> <p>37. “Thank you for your help. It really was like a dream. Better than a dream.”</p> <p>38. “I love and respect you, but I will not.”</p> <p>39. “. . . had two loving daughters.”</p> <p>40. “What sweet singing. Makes me want to tarry just a little.”</p>
<p>『アラジン』 (Ritchie, 2019)</p>	<p>1. “It's better when you sing.”</p> <p>2. “He's a lovely monkey.”</p> <p>3. “Such a pretty little monkey.”</p> <p>4. “That's a lovely necklace.”</p> <p>5. “Good monkey.”</p> <p>6. “Nicely done.”</p> <p>7. “I do not understand what could possibly be in that cave that could help a man as great as you. You are already second only to the Sultan.”</p> <p>8. “You are quite the magician.”</p> <p>9. “And thank you for getting me out of there.”</p> <p>10. “Impressive.”</p>

	<p>11. "You think that's impressive."</p> <p>12. "It's so beautiful."</p> <p>13. "Yes, it's beautiful."</p> <p>14. "Why did no one tell me of your beauty?"</p> <p>15. "It's very, very amusing."</p> <p>16. "Such vision."</p> <p>17. "A handsome prince wants to marry you."</p> <p>18. "He's tall and handsome, . . ."</p> <p>19. "Not bad! I like what she's done with the place."</p> <p>20. "You're unbelievable."</p> <p>21. "You cunning little monkey."</p> <p>22. "Such a pretty little monkey."</p> <p>23. "She is smart and kind and so beautiful."</p> <p>24. "I like it."</p> <p>25. "You look very serene."</p> <p>26. "You are very wise."</p> <p>27. "You're a man of great ambition, like myself."</p> <p>28. "He's so princely."</p> <p>29. "And he comes with an incredibly attractive friend."</p> <p>30. "They're beautiful."</p> <p>31. "My favorites."</p> <p>32. "It's clumsy, but in a charming sort of way."</p> <p>33. "Of all the places you've shown me, this is by far, the most beautiful."</p> <p>34. "They make it beautiful."</p> <p>35. "Fascinating."</p> <p>36. "I like that face."</p> <p>37. "The best."</p> <p>38. "But it was better than the best."</p> <p>39. "Your honor and integrity will never again be questioned here in Agrabah. A more noble and sincere young man has never graced the chambers of this palace."</p> <p>40. "But you have risen up to become our most trusted soldier."</p>
--	--

日本語と英語の翻訳におけるポライトネスの変化

	<ol style="list-style-type: none"> <li>41. “How can I ever thank you?”</li> <li>42. “No. Thank you, Genie. I owe you everything.”</li> <li>43. “Perfect.”</li> <li>44. “Perfect.”</li> <li>45. “You have shown me courage and strength. You are the future of Agrabah.”</li> </ol>
<p>『リトル・マーメイド』 (Marshall, 2023)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. “You’re absolutely right, Sebastian.”</li> <li>2. “Isn’t it beautiful?”</li> <li>3. “He’s compassionate and kind and”</li> <li>4. “It looks good”</li> <li>5. “It looks raw.”</li> <li>6. “Isn’t she beautiful.”</li> <li>7. “That’s incredible.”</li> <li>8. “I love the people there. Their culture, their custom.”</li> <li>9. “That’s a beautiful name.”</li> <li>10. “It is wonderful news.”</li> <li>11. “Lovely.”</li> <li>12. “You’re very sweet.”</li> <li>13. “It’s beautiful.”</li> <li>14. “Magical news, yeah.”</li> <li>15. “Your marriage marks a new beginning for us.”</li> </ol>

英語原作から実写リメイクされた謝罪

<p>『シンデレラ』 (Branagh, 2015)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. “I’m so sorry.”</li> <li>2. “Please forgive me.”</li> <li>3. “I’m sorry.”</li> <li>4. “I shall endeavor to please, Your Majesty”</li> <li>5. “I’m so sorry.”</li> <li>6. “Sorry.”</li> <li>7. “Excuse me, madam.”</li> <li>8. “I’m sorry. “</li> <li>9. “How shallow of me.”</li> </ol>
--------------------------------	---

	<ol style="list-style-type: none"> <li>10. "I'm sorry to have to tell you but, . . ."</li> <li>11. "I'm sorry, Mother. I'm sorry."</li> <li>12. "Excuse me.2</li> <li>13. "Excuse me."</li> <li>14. "A thousand apologies, Your Royal Highness."</li> <li>15. "Look, please forgive me."</li> <li>16. "Forgive me, Your Grace. I did not mean to intrude."</li> <li>17. "No, it's you who have to forgive me, madam."</li> <li>18. "Excuse me. Sorry! Terribly sorry."</li> <li>19. "I am so sorry."</li> <li>20. "Excuse me!"</li> <li>21. "Oh, I'm sorry."</li> <li>22. "I'm sorry."</li> <li>23. "So very sorry."</li> </ol>
<p>『アラジン』 (Ritchie, 2019)</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. "Sorry! I can't."</li> <li>2. "Excuse me."</li> <li>3. "I apologize. Forgive me, my Sultan. I went too far. "</li> <li>4. "Sorry, Master."</li> <li>5. "Excuse me."</li> <li>6. "Oh, sorry."</li> <li>7. "I'm afraid I'm unfamiliar with Ababwa."</li> <li>8. "Please excuse me, I... need to go and...find some bread."</li> <li>9. "Prince Ali, excuse me."</li> <li>10. "I'm sorry for the the jams."</li> <li>11. "Could you excuse me one moment?"</li> <li>12. "Just one more second."</li> <li>13. "Sorry. Sorry."</li> <li>14. "I'm sorry."</li> <li>15. "I must apologize."</li> <li>16. "My Princess. Forgive me, my Sultan."</li> <li>17. "I'm sorry."</li> </ol>

日本語と英語の翻訳におけるポライトネスの変化

	<p>18. “I hope you accept my apology. I’m sorry... to the both of you.”</p> <p>19. “I’m sorry.”</p>
<p>『リトル・マーメイド』 (Marshall, 2023)</p>	<p>1. “Sorry about that!”</p> <p>2. “Sorry, Scuttle, gotta go!”</p> <p>3. “I’m sorry.”</p> <p>4. “Sorry, what’d you say again?”</p> <p>5. “I’m afraid so.”</p> <p>6. “Forgive my aggressive garden.”</p> <p>7. “I’m so sorry to hear what happened.”</p> <p>8. “Sorry.”</p> <p>9. “Sorry about that!”</p> <p>10. “Sorry about that.”</p> <p>11. “I’m afraid they, uh, didn’t find the mystery girl.”</p> <p>12. “I must admit, I was mistaken. “</p> <p>13. “Uh, would you excuse me?”</p> <p>14. “I’m sorry, Father. This is all my fault.”</p>



# 日米ジョーク比較と英語教育への応用

山内 玲次郎

## 序論

本稿ではどのような英語のジョークが日本人英語学習者に好まれやすいかを調査する。また、外国語ユーモア教育をこれからどのように行うべきかを提案する。人は共に笑うことでお互いの距離を縮め、連帯感を強めることもできる (Brown&Levinson,1978)。その点において笑いはコミュニケーションをとる上で重要な役割を果たす。ユーモアは生徒のやる気を引き出し (Ruggieri,1999)、生徒の注意力を維持させ (Glenn,2002) 教室全体の雰囲気をよくする (Kher et al.1999)。このようにユーモアは言語学習において大きな利点をもたらすにも関わらず、日本の英語教育では英語のジョークを学ぶ機会があまり存在しない。日本人大学生に対して英語のジョークを授業で扱い、調査の結果をまとめている論文はいくつか存在する。しかし、ジョークに対して否定的な反応が多かったという結論に至っていることから、インタビュー調査を通して、ジョークを面白いと思う要因やジョークの理解を妨げている要因を調査していく。また、ユーモアの主要な理論として面白くて思わず笑ってしまうという現象は「優越の理論」と「ズレの理論」(不調和理論)と「放出の理論」の3つに大別されることからこれらの理論が英語のジョークを理解する際にも関係しているのかを探っていく。

本研究の流れとしては、まず笑いの理論とジョークの分類について概観し、日英のジョークに関する先行研究をまとめる。次に本研究の目的を述べ、質問紙への回答結果と被験者へのインタビュー結果をまとめる。これらを踏まえた上で日本人英語学習者に好まれる英語のジョークの種類や英語力のレベル別に授業で扱う際に適切なジョークを探っていく。

### 1. 笑いの理論とジョークの分類

ユーモアの主要な理論として面白くて思わず笑ってしまうという現象は

「優越の理論」、「ズレの理論」、「放出の理論」の3つに大別される(雨宮,2016)。菅野(2011)によると優越の理論は他人の愚行や不幸、失敗を笑うものである。ゆえに侮蔑の形態の一つとなる。ズレの理論は物事に存在する一定のパターンに突如逸脱が起こる時、そこにある不条理、矛盾、不一致などに知的反応が起き、笑いが生じるというものである。放出の理論は精神が緊張から急激に弛緩した時などに、蓄積された心的エネルギーが発散して笑いを生むという理論である。ここでの3つの笑いの理論は言語や文化の壁を越えて共有できるものであると考えられる。

上野(1992)によるとユーモアは「遊戯的ユーモア」、「攻撃的ユーモア」、「支援的ユーモア」に分類される。陽気な気分、雰囲気醸し出し、自己や他者を楽しませることを動機づけとして表出されるユーモア刺激によって生起されるものを「遊戯的ユーモア」という。ダジャレなどの言葉遊び、軽い冗談、ちょっとした日常の出来事など内容自体にはあまりメッセージのないものなどは主に遊戯的ユーモアを生起させるユーモア刺激として利用されることが多い。このユーモアの喚起による効果としては、気分や雰囲気を明るくするため、気分転換の効果が高い。

他者攻撃を動機として表出されるユーモア刺激によって生起されるものは「攻撃的ユーモア」である。上野(1992)によると攻撃的ユーモアにおいては、ユーモア喚起に伴って、攻撃の動因の充足や優越感が引き起こされる。

自己や他者を励まし、勇気づけ、許し、心を落ち着かせることを動機づけとして表出されるユーモア刺激によって引き起こされるものは「支援的ユーモア」である。支援的ユーモアにおいては主に、自己客観視によって自己を含む状況からユーモアを見出したり、自己洞察によって得た結論の表現をユーモア刺激として提示することにより、状況や自己に対する統制観をより強く得させる方法が利用される。このような洞察体験や克服感や自己客観視が伴う場合、特に困難、失敗、災難等ネガティブな状況において絶望感や動揺によって主体性を失うことを防ぎ、平静さや落ち着きのきっかけを与える効果を持つ。

## 2. 先行研究

ここではボケとツッコミの観点から日英のジョークの違いを論じている Vagge (2016) と語用論的・文化論的笑いの日米比較を論じている根本 (2011) とユーモアを外国語教育の観点から論じている川村 (2019)を検討していく。

### 2.1 Vagge (2016)

はじめに一つ目の論文である Vagge (2016)を検討していく。この研究は 2013 年から 2015 年にわたって Vaage, Goran によって行われた研究である。この研究では、日米のユーモアを比較することに加えて、外国語のユーモア教育をこれからどのように行うべきか提案することを目的としている論文である。

具体的な調査方法については「欧米出身日本語学習者」と「日本人英語学習者」の授業において、主に対象言語のジョークの構造とお笑いの仕組みを中心にカリキュラムに取り入れた授業を行い、学習者の感想に基づいて分析を行うというものであった。以下では研究結果について述べていく。

<p>-My girl is the best. She's smart. She's very pretty. And to top things of she has a very special feature. A protruding Adam's apple</p> <p>-俺のカミさん最高だぜ。 と～っても頭が良くて、最高に美人で、おまけに特徴的だ。 なぜなら喉仏が出てるからさ</p>	<p>-My girl is the best. She's smart. She's very pretty. And to top things of she has a very special feature. A protruding Adam's apple -It's a man! -俺のカミさん最高だぜ と～っても頭が良くて、最高に美人で、おまけに特徴的だ。 なぜなら喉仏が出てるからさ -男やんか！</p>
<p>↑ 留学生が笑う所</p>	<p>↑ 日本人が笑う所</p>

図 1 笑う所の比較

授業中図1のパワーポイントスライドを順番に示すと、欧米出身の日本語学習者の多くは1番目のスライドで笑い、それに対して日本人の学生はほとんど2番で笑うことが明らかになった。日本のユーモアはやり取りに基づき、ジョークの構造は「ボケ」と「ツッコミ」からなり、それに対してアメリカのユーモアは独白的であり、ジョークの構造は物語による「セットアップ」(フリ)と「パンチライン」(オチ)からなると言える。図で示されたジョークでは、「・・・おまけに特徴的だ」までの部分はある種のストーリーを描くセットアップであり、「なぜなら、喉仏が出てるからさ」は意外性を持つパンチラインにあたる。しかし、日本人母語話者はアメリカのユーモアの物語とその展開を聞いてもツッコミの部分がないと笑わない。反対に、欧米人にとってはジョークやおかしみの解釈は宙に浮かせるのが一般的であることから、ツッコミはないほうがよい。むしろ、アメリカのユーモアにおいて、ツッコミのような指摘を行えばジョークを殺すことになる。

学習者の授業における感想を分析した結果、初級者は文化や言語の予備知識はそれほど要求されないユーモア教材を使うことによってより外国語学習に集中できることが分かった。英語学習者の評価としては、英語のジョークはパズルのようで興味深い、ジョークが分かったとしても、そのジョークが面白いとは限らないという。

本研究のケーススタディーに採用した授業はユーモアを専門とする授業ではなく、ユーモア教育にあてた時間はわずか90×2回であったため、効果についてさらに探求する必要があるが、傾向としては外国語のユーモア教育を行うことによって、いくつかのメリットが見込まれる。ユーモアは本質的に楽しいため内的動機づけに繋がり、語彙が覚えやすくなることが考えられる。さらに目標言語のユーモアを理解することで、コミュニケーション能力が向上する可能性があると考えられる。

## 2.2 根本 (2011)

次に二つ目の論文である『語用論・文化論的笑いの日米比較』について検討を行っていく。この研究の目的は日本とアメリカにおけるそれぞれの笑い

の例を観察することで、言葉による笑いが生じる普遍的な構造を探っていくことである。研究方法は協調の原理の立場から、笑いがどのような構造で述べられ、関連性理論の立場から聞き手がどのように笑いを受け取り、解釈するのかについて見てみるというものである。

この論文では、日米の笑いの差と共通点について述べられている。ここではアメリカは低コンテクストであり、日本は高コンテクストであると定義されている。Richard (2003) によれば、低コンテクスト社会では個人は状況や人間関係に左右されず、個人は周囲と切り離された不可侵の存在であり、環境に応じて自己が変化することがない。また、良い話し手であることが期待され、会話では話し手に責任が負わされ、聞き手が理解できるように論理的に発信されなければならない。一方日本やアジアに見られる高コンテクスト社会は自己が周囲の環境に依存するものであり、状況依存的な存在である。高コンテクスト社会では、聞き手側に解釈する責任も期待されるため、飛躍したオチや比喩の多様といった日本的な笑いの傾向が説明される。

笑いの不調和理論や語用論的に笑いが聞き手の期待を裏切ることにより生じるという点は日米の笑いの共通点である。語用論的に笑いの構造は普遍的であるが、笑いを誘発するテーマや内容は日米で異なる。アメリカでは弁護士が揶揄の対象となる。反対に、日本のように弁護士の地位が高く評価されている社会ではパンチライン（オチ）が理解されないことから、弁護士を使ったジョークが面白いと評価されることがない。研究の結果として笑いの生じるメカニズムに普遍性が見られる一方で社会的文化的な差異に応じた違いが日米間で見られることが分かったとされている。

### 2.3 川村 (2019)

次に三つ目の研究である川村 (2019) では日本の大学生の笑いに対する反応を語用論的失敗および外国語教育の観点から考察している。発音の誤りや、文法の間違いが生じた場合、それが単なる言語上の問題であるということにすぐに気がつくが、語用論的失敗の場合は、それが話し手の意図的な発言であると誤解をされてしまい、特定の民族等に対するステレオタイプを形成するという危険性が指摘されている。米文化においては、人はリラックスした

状態が基準であり、緊張する場面では緊張ほぐすために冗談を言うと言明している。一方、日本人はビジネスの場面等ではむしろ緊張を好み、そういった場面で冗談を言う欧米人に対して不真面目といった否定的感情を抱くと説明されている。こういった笑いに対する日米の意識の違いは日米のコミュニケーションにおいても強く影響を与える可能性が高いと考えられる。ユーモアと *humour* の違いについては、日本のユーモアは他者を傷つけないものであるのに対し、*humour* は攻撃性が強いものとされている。

この論文では「世界一面白い」ジョーク（世界で最も多い得票を集めたジョーク）を講義で扱い、学生に感想を求めたが、否定的な反応が大多数であったことが示されている。調査対象は英語学習者である大学生 161 名であった。学生には次の 3 つの質問に答えてもらった。①上記の「世界一面白いジョーク」を面白いと評価できるかどうか。②理由 ③日本人はどのようなジョークを好むと思うか。①の結果は面白いと回答したのは 44 人で、面白くないと回答したのは 117 人であった。②の理由としては人の死などを冗談として扱うのは不謹慎である、残酷なジョークは好まないといった意見が多く見られた。③の日本人大学生はどのような笑いを好むのかという質問では、誰も傷つけない冗談といった意見が多かった。

上記の研究における考察として、アメリカのジョークについては英語母語話者が感じることと日本人が感じることは大きく異なることが分かる。「世界一面白いジョーク」のように日本人にとっては不謹慎であると感じられるジョークもある。この例からわかるように起点言語と目標言語の文化において笑いの受容にどのような違いがあるかを学んでおく意義は大きいと考えることができる。

これらの先行研究を考察すると英語と日本語のジョークの違いは広く研究されていることが分かる。また、ジョークを使用した第二言語指導を実験として行うことも多くなってきている。しかし、生徒からはいい反応がなかったという結果が多いことから、どのようなジョークを授業において使用することが適切であるかを研究する必要があると考えた。以下では本研究について述べていく。

### 3.本研究

#### 3.1 研究背景

中学校および高等学校の学習指導要領で教育目標の一つとして「実践的コミュニケーション能力」の育成が加えられて以来、外国語教育において語用論的な指導が必要とされている。語用論的指導の際には、ジョークを利用することが効果的である（川村,2019）。しかし、ジョークを利用する際、日本人英語学習者にとっては面白いと感じないジョークや、文化的なことが要因で、理解が難しいジョークが存在する。このことから、どのような英語のジョークが日本人英語学習者に好まれやすいか、またどのようなジョークは理解が困難であるのかを調べる必要があると考えた。

#### 3.2 研究目的

本研究の目的は、どのような構造の英語のジョークが日本人英語学習者に好まれやすいかを調査することである。今までの研究では「面白い」と思うか、「面白くない」と思うかを答えてもらうものであり、その理由について分析を行った研究が行われていなかった。また、ジョークを理解できなかった要因を分析することで英語学習者に適した英語のジョークを明確にすることができる。質問紙で面白さを評価したジョークについて評価の理由を聞くインタビューを通して、どのジョークを語用論指導の際に用いるべきか。また、ジョークを理解する上で、どのような指導が日本人英語学習者にとって必要なかを調査する。さらに、特定のジョークの理解力と英語力を比べることで、どのレベルの英語力の学習者には、どのレベルのジョークが適切であるかを分析する。分析したデータを基に語用論的指導の際に使用する適切なジョークを検討する。

#### 3.3 研究方法

研究対象は第二言語として英語を学習している大学生 20 名である。被験者には質問紙に参加者の年齢、性別、TOEIC などの言語能力を示すことのできる資格を記入してもらう。CEFR において B1 レベル以下の英語力の

学習者を *Low intermediate* とし、*B2* レベルを *High intermediate* とし、*C1* レベル以上を *Advanced* と指定して 3 タイプの学習者を集めた。人数は *Low intermediate* が 7 人、*High intermediate* が 5 人、*Advanced* が 8 人である。はじめに、いくつかの種類の英語のジョークを載せた質問紙に回答してもらう。ジョークの種類は遊戯的ユーモアが 5 つ、支援的ユーモアと攻撃的ユーモアがそれぞれ 4 つである。質問紙では、これらのジョークの面白さを評価してもらう。次に、なぜそのジョークが面白いと感じたか。また、理解できなかったジョークに関して、どのような語用論的な失敗が原因で理解できなかったのかインタビューを通して分析を行う。また、Hodson (2008) では日本人学習者は短いジョークよりも長いジョークのほうが好まれるという結果が出ているが、英語力のレベル別で見たときに違いがあることが予想できることから、短いジョークと長いジョークのどちらが面白いと思うか質問をした。短いジョークは 30 単語未満で構成されているジョーク、長いジョークは 30 単語以上で構成されているジョークという分類をした。それぞれ短いジョークが 5 つ、長いジョークが 8 つである。インタビューは *Low intermediate* と *High intermediate* の被験者には 3 名ずつ、*Advanced* の被験者には 2 名に行った。音声はすべて録音し、書き起こして分析を行った。

### 3.4 期待される成果

どのような構造のジョークが日本人英語学習者にとっておもしろいと感じるのかを知ることによって、ジョークを使用した語用論的な指導を行いやすくなると考えられる。また、研究によって得られたデータは語用論的指導を行うための教材開発の際にも生かすことができると思われる。学習者は適切なレベルのジョークを学ぶことで、目標言語の話者は、どのような笑いを好むのかを理解することができる。また、日英共通のジョークを学習者が実際に英語で使用できることで、学習者が外国人と話したいという内的動機が増すということが考えられる。このように外国語学習者に好まれやすいジョークの構造について研究することは現在の英語教育に大きく貢献できるであろう。

#### 4. 実験結果

##### 4.1 質問紙の結果とインタビュー結果

ここでは実験に使用した 13 個の英語のジョークとインタビュー結果を提示していく。インタビューは質問紙に回答した 20 人のうち了承を得た 8 人に行った。インタビューは「面白い」「面白くない」「理解できなかった」とそれぞれ回答した理由についてまとめた。

Q: Why did the man throw the butter out the window?

A: He wanted to see the butterfly.

遊戯的ユーモア 丸山 (2007)

このジョーク Riddle (なぞなぞ) ジョークである。男が butter を窓から投げることで butter が fly するところを見たいというところを butterfly が見たいとダジャレで答えているところがパンチラインとなっている。「面白い」という評価は 75%、「面白くない」という評価は 25%、理解できなかったという評価は 0%であった。このジョークは単純で分かりやすいという理由で評価が高かった。

表 1 インタビュー内容

面白い要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>・単純明快で分かりやすかった。</li> <li>・なるほどなって思ったから面白いと思った。</li> <li>・単語として分かりやすかったから面白いと思った。</li> <li>・そういうことかって分かって面白かった。</li> <li>・想像したら普通にバターが飛んでるのを蝶々とかけてるところがおもしろかったから。</li> <li>・かかっているのが面白いから。</li> </ul>
-------	---

Helen: Mum, I got a hundred in school today.

Mother: That's wonderful, Helen. What did you get a hundred in?

Helen: I got thirty in history and seventy in English.

支援的ユーモア 丸山 (2007)

このジョークは Helen が 100 点を取ったという発言に対して母親が何のテストで 100 点を取ったのか尋ねたところ、歴史と英語のテストを合わせて 100 点であったところがパンチラインとなっている。「面白い」という評価は 45%、「面白くない」という評価は 30%、「理解できなかった」という評価は 25%であった。このジョークの面白い要素として「予想と違ったから面白かった」などのズレの理論に該当する発言が見られた。理解できなかった要素として **got a hundred** が理解できなかったためと回答した人が多かった。日本語で 100 点と言われれば理解できるが、**got a hundred** の場合、なにで 100 を得たのか理解できなかったためだと考えられる。

面白い要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 一個のテストで百点を取ったっていうのが普通だからそう思ってたけど、二つ合わせてっていうところが予想と違ったから面白かった。(ズレの理論)</li> <li>・ 30 点歴史 70 点英語、合わせて 100 点かと思って、確かに。ちょっと可愛かった。(ズレの理論)</li> </ul>
面白くない要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ ひねった要素がないから。</li> <li>・ 単純に生意気。</li> </ul>
理解できなかった要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>got a hundred</b> がよくわからなかった。</li> <li>・ <b>got a hundred</b> が何の百なのかが分からなかった。</li> </ul>

Waiter, waiter ! There's a worm in my soup.

Don't worry, sir. Mosquitoes have very small appetites.

支援的ユーモア 丸山 (2007)

このジョークは「スープに虫が入っている」とお客がウェイターに苦情を言っていることに対してウェイターが「蚊は食欲が少ししかないので安心してください」と苦情を平然とかわしているところがパンチラインになっている

る。「面白い」という評価は 25%、「面白くない」という評価は 35%、「理解できなかった」という評価は 40%であった。ウェイタージョークは理解できないと回答した人の割合が多かった。理解できなかった理由としては「Mosquitoes」や「appetites」などの単語が理解できなかったという意見があった。面白いと評価した理由には日本とは異なり、謝らなければならない状況を笑いにしている点が面白いというものが多かった。

面白い要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>・普通だったら虫が入ってたって言われたら謝るか取り換えるかするのに蚊は食欲があんまりないから大丈夫みたいなのが普通じゃなくて面白い。</li> <li>・確かに蚊が食べる量と人が食べる量全然違う。だからそれ言われちゃったら怒れないって納得しちゃった。</li> <li>・日本人だとなんかその謝罪から始まるじゃん。そういう部分でなんか笑い飛ばすのがジョークとして面白い。</li> </ul>
理解できなかった要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>・「Mosquitoes」や「appetites」などの単語が理解できなかった。</li> </ul>

“Your cough seems to be much better this morning,” Dr. Gaines said to his patient.

“I should hope so,” the patient replied, “I’ve been practicing all night.”

遊戯的ユーモア Brown (1987)

このジョークは医者が「咳がよくなっていますね」と患者に言ったことに対して、患者が「夜通し練習していた」と返すことで「よくなる」という意味を「咳が治る」の意味ではなく「咳が上手くなる」という意味で捉えているところがパンチラインとなっている。「面白い」という評価は 70%、「面白くない」という評価は 20%、「理解できなかった」という評価は 10%であった。このジョークは勘違いが面白いという意見が多かった。

面白い要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>・咳のはき違いが面白いと思った。</li> <li>・やり取りを想像したらなんかちょっとおもしろくなって。患者が面白いなって。</li> <li>・咳が良くなってるっていうその良くなってるがめっちゃ咳が出るっていうのと、咳がおさまるっていうのを二人の間で勘違いしてる感じが面白い。</li> <li>・患者と医者を受け止め方が違う。ユーモアを感じた。</li> <li>・この患者の捉え方が上手いなと思ったからおもしろいと思った。</li> </ul>
-------	---

Why is a football stadium so cool?

Because it's full of fans.

遊戯的ユーモア 丸山 (2007)

このジョークはなぜサッカースタジアムは涼しいのかという問いかけに対して、**fan**(扇風機)と**fan**(ファン)がいっぱいだからとダブルミーニングになっているところがパンチラインとなる。「面白い」という評価は40%、「面白くない」という評価は35%、「理解できなかった」という評価は25%であった。このジョークでは「**fan**」に二つの意味がかかっており、「なるほどな」と思ったから面白いと感じた人が多かった。理解できなかった要因として、ここでの**cool**を「涼しい」ではなく、「素敵だ」と捉えてしまったというものがあつた。また、扇風機の**fan**の意味が出てこず、人の**fan**の意味しか出てこなかったことから理解できなかったという意見もあつた。

面白い要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>・これこそほんとなるほどなって思ったから面白かった。</li> <li>・アイドルとかの<b>fan</b>の意味と扇風機の<b>fan</b>の意味がかかっているのが面白いと思った。</li> <li>・かかっているのが面白い。</li> </ul>
面白くない要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ちょっと分かりづらかったから。</li> <li>・<b>fan</b>(扇風機)がいっぱいあれば、それは涼しいよね。</li> </ul>

理解できなかった要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ fan の意味が人の fan しか出てこなかった。</li> <li>・ cool が「かっこいい」の意味だと思ったから意味が分からなかった。</li> </ul>
------------	---

Mother: Why did you get such a low score on the history exam?

Son: Absence.

Mother: You were absent on the day of the exam?

Son: No, but the clever girl who sits next to me was.

支援的ユーモア 丸山 (2007)

このジョークは歴史のテストで低い点数を取った息子に対して母親が理由を問い詰めるが、自分が欠席をしてしまったため低い点数をとってしまったのではなく、隣に座っている賢い女の子が欠席であり、カンニングができなかったためであったところがパンチラインとなっている。「面白い」という評価は 75%、「面白くない」という評価は 10%、「理解できなかった」という評価は 15%であった。このジョークのインタビューではズレの理論に該当する発言と優越の理論に該当する発言が見られた。また、これは皮肉などではなくほっこりするジョークだから面白いという意見があった。

面白い要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 実は息子がカンニングしてたみたいにまったく別角度の答えが出てきたってところかな。(ズレの理論)</li> <li>・ 親に叱られるようなことじゃん?それを正直に言っちゃってところが面白いと思う。(優越の理論)</li> <li>・ 低い点数取っちゃったって言って、欠席したからと言ったと思ったらまさかの隣の子の欠席なんだって。直接は行ってないけどカンニングなんだと思わせるところが面白い。</li> <li>・ こっちがツッコミたくなっただっていうか、お前が休んだんじゃないんかという。そういう思わず突っ込みた</li> </ul>
-------	---

	<p>くなるようなジョークでしたね。</p> <ul style="list-style-type: none"><li>・この息子かわいいなって思った。やってんなと思って。さすがちっちゃい子。</li><li>・なんかほっこりしたから。</li></ul>
--	---

A couple of New Jersey hunters are out in the woods when one of them falls to the ground. He doesn't seem to be breathing and his eyes have rolled back in his head. The other guy whips out his mobile phone and calls the emergency services. He gasps to the operator: "My friend is dead! What can I do?" The operator, in a soothing voice, says: "Just take it easy. I can help. First, let's make sure he's dead." There is a silence, then a shot is heard. The guy's voice comes back on the line. He says: "OK, now what?"

攻撃的ユーモア Laughlab (2002)

このジョークは世界で一番面白いと評価をされているジョークである。一人のハンターが倒れたため、もう一人のハンターが携帯電話で助けを求めたが、**Let's make sure he's dead** の意味を取り違え、殺してしまうという内容である。「面白い」という評価は 40%、「面白くない」という評価は 30%、「理解できなかった」という評価は 30%であった。このジョークを面白いと評価した人はブラックジョークで面白いという人が多かった。面白くないと判断した理由にはひどいという意見や死が関係すると笑えないという意見が多かった。ここには日英の笑いの違いが明白に表れる。日本人には死というものに関してはジョークにしてはならないという暗黙の了解を持っている人が多いと考えられる。理解できなかった理由には **make sure** の二義性が理解できなかったためという意見が多かった。

面白い要素	<ul style="list-style-type: none"><li>・いい意味で日本っぽくないっていうか、そういうことかって。なるほどみたいな。</li></ul>
-------	--

	<ul style="list-style-type: none"> <li>・彼としては真剣にしようと思って、でも受け止め方が違ってそれで殺しちゃう。それが面白かったです。</li> <li>・緊急サービスの人が言ったことを勘違いしてってというのが日本のお笑いに似てる。</li> </ul>
面白くない要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ひどいと思ったから。</li> <li>・怖い、これは怖かった。これはなんか面白いよりも先になんか怖いって感じ。</li> <li>・怖いし悲しいし、笑えないジョークだったから。</li> <li>・死とか墓地とかそういう場所ルールっていうのが頭の中にあって、それに関わるとなんか笑えないなあっていうか面白くない感じ。</li> </ul>
理解できなかった要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ <b>make sure</b> が確信するっていう意味しか知らなかった。</li> <li>・ ダブルミーニングがちょっと読み取りづらかった。</li> </ul>

A man visiting a graveyard saw a tombstone that read: “Here lies John Kelly, a lawyer and an honest man.”

“How about that!” he exclaimed. “They’ve got three people buried in one grave.

攻撃的ユーモア Reader’s Digest (2008)

このジョークはアメリカ社会では弁護士が揶揄される対象になりやすいということが前提で成り立っている。ケリーと弁護士、正直者が同一人物を指すという解釈であるにも関わらず、弁護士が正直者であると解釈をしないという点が面白い要素となっている。「面白い」という評価は35%、「面白くない」という評価は20%、「理解できなかった」という評価は45%であった。このジョークは理解できなかったと回答した割合が45%であり、一番理解できなかったと回答した割合が高かった。これは弁護士が批判の対象になるという日本にはない文化を理解することができなかったからであると予想される。

面白い要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ John kelly と a lawyer と honest man が同一人物だと思ったけど、まさかの全員違ったのが面白いと思った。予想と反して面白かった。(ズレの理論)</li> <li>・ funny じゃなくて interesting の方の面白い。笑っちゃうねって面白さじゃなくて、へえーみたいな。</li> </ul>
面白くない要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ なんか知識が足りなくて、知識があったら面白いんだけど、知識がないからちょっといまちピンと来なかった。</li> <li>・ これは普通になんか皮肉だったから、あんま面白くないと思った。</li> <li>・ 墓地でふざけるのがあんまり好きじゃないって思った。</li> </ul>
理解できなかった要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>・ 弁護士が下に見られてるっていう文化を知らなかった。</li> <li>・ 単語がわかんなかった。</li> </ul>

Father: Drinking is all right, son, but to get drunk is disgrace.

Son: How would I know when I'm drunk?

Father: See those two women there?

Well, if you see four, you'll know you are drunk.

Son: But, Dad, I can only see one woman there.

支援的ユーモア Hahn (2006)

このジョークは父親が息子に対してお酒を飲むことはよいが、酔っぱらってはならないと言いつけている。しかし、父親が一人の女性を二人に見えていたことから実は自分が酔っていたところがパンチラインになっている。「面白い」という評価は 75%、「面白くない」という評価は 15%、「理解できなかった」という評価は 10%であった。このジョークは日本にもありそのような普遍的なジョークであるという理由で面白いと回答した人が多かった。また、「自分が酔っているのに気づいていないから」という優越の理論に該

当する発言が見られた。

面白い要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>・なんか、聞いたことあるなと思って、なんか実際に、そういう同じような状況が自分の身にもあったから。</li> <li>・日本の落語的なオチがあるなと思った。日本の面白さと似てる。</li> <li>・自分が酔っていることに気づいてないなって思ったから。（優越の理論）</li> <li>・これはお父さんが酔っちゃってる。自分が酔っちゃってるから。（優越の理論）</li> <li>・一番は息子がなんか冷静に突っ込んでるのが面白い。ツッコミがなんかちょっとクスッとするなって。</li> </ul>
-------	---

On a ship which was about to sink. The captain asked the passengers to go into the water with the safety vests;

To English: Are you a gentleman?

To American: Are you a hero?

To Germany: This is the rule.

To Italian: A beautiful lady went into the sea a little while ago.

To French : Don't swim in the sea.

To Russian: A bottle of vodka spilled.

To Chinese: There are fishes that look very delicious.

To South Korean: Japanese swim over there already.

To Japanese: Everybody does the same.

攻撃的ユーモア 根本（2011）

このジョークは各国の典型的な偏見を扱ったジョークである。日本人はみんな同じことをするという典型的なイメージがあることから、日本人には「みんな同じことをしている」と呼びかけている。「面白い」という評価は65%、「面白くない」という評価は10%、「理解できなかった」という評価は

25%であった。エスニックジョークは他の文化を学べることから面白いと評価する人が多かった。面白くないと評価した人の中には民族に対する知識が少なく、理解できなかつたから面白くないという意見があつた。また、民族や国籍などで分けて考えることに不快感を感じる人もいることから扱い方には注意が必要である。

面白い要素	<ul style="list-style-type: none"><li>・最初の方はよくわからなかつたけど、アメリカはヒーローとか国民性を表しているんだなと思って、ロシアがフオッカとかお酒好きなんだとか、日本人ならみんな同じことしてるとか。</li><li>・これは単純に結構このジョークだけで各国の国民性がわかるなあって。なんか興味深いって方の面白いかな。</li><li>・interesting 的な面白さはあるなと思った。国民性が知らないのもあつたから面白いなつて。</li></ul>
面白くない要素	<ul style="list-style-type: none"><li>・ まあ、ちょっとこれもさっき言ったのと同じで民族に対する知識がちょっと少なくて、理解できなかつたから面白くない。</li></ul>

A woman walked up to a little old woman rocking in a chair on her porch.  
“I couldn’t help noticing how happy you look. What’s your secret for a long happy life” she asked.

The old woman answered “Evey day I smoke three packs of cigarettes, drink a bottle of whiskey, eat fatty foods, and never exercise.”

“That’s amazing. How old are you?”

“Twenty six.”

遊戯的ユーモア Hahn (2006)

このジョークは年を取っても幸せそうに見える老人に対して女性が幸せな生活を送る秘訣に関して質問したが、不健康な生活を送っている 26 歳の女性であったということがパンチラインになっている。「面白い」という評価は 60%、「面白くない」という評価は 15%、「理解できなかった」という評価は 25%であった。このジョークでは 2 のジョークと同じように「予想外でおもしろい」とズレの理論に該当する発言が見られた。また、女の人に失礼で面白いという意見と、失礼なので面白くないという正反対の意見も見られた。

面白い要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>・勘違いみたいな感じが面白くなって思った。60 歳だと思って健康の秘訣聞いたのに、26 歳の不健康な生活を聞いたみたいな。</li> <li>・若く見える女の人が実は生活習慣が悪い若い人だったのがなんかその女の人にとってなんかすごい失礼なことで面白い。</li> <li>・これなんか想像できたから。26 歳かいみたいに想像できて。</li> </ul>
面白くない要素	<ul style="list-style-type: none"> <li>・これは単純に失礼だなんて。</li> </ul>

The English teacher emphasized the importance of developing vocabulary over and over again.

He told the class, “If you repeat a word eight or ten times, it will be yours for life.”

In the back row, a young girl sighed and whispered softly to herself, “Steve, Steve, Steve...”

遊戯的ユーモア Hahn (2006)

このジョークは単語を覚えて、自分のものにする際に繰り返すことの重要性を説明している教師に対して、好きな男の子の名前を繰り返し、自分のものにしようと意味を取り違えている女の子が面白い要素となっている。「面

面白い」という評価は 90%、「面白くない」という評価は 5%、「理解できなかった」という評価は 5%であった。このジョークでは「勘違いしている女の子がかわいいと思った」などの優越の理論に該当する発言が見られた。また、「皮肉のジョークとは違いほっこりするから好きだ」という意見の人も多い印象であった。90%の人が面白いと判断したことから、日本人学習者は英語圏などで多く使われる皮肉交じりのジョークよりもほっこりするようなジョークを好むと考えられる。

面白い要素	<ul style="list-style-type: none"><li>・ ばか正直なところ</li><li>・ it will be yours for life が比喻っぽく使ってるけど、女の子がそのままとらえちゃって好きな人の名前唱えてるのが可愛いな、面白いなと思った。</li><li>・ なんか勘違いしている女の子がかわいいなって。(優越の理論)</li><li>・ 勘違いが面白いと思った。</li><li>・ これは可愛いと思った。</li><li>・ ほっこりするのが好きかな。</li></ul>
-------	---

Sherlock Holmes and Dr. Watson go on a camping trip.

After a good dinner and a bottle of wine, they retire for the night, and go to sleep. Some hours later, Holmes wakes up and nudges his faithful friend.

“Watson, look up at the sky and tell me what you see.”

“I see millions and millions of stars, Holmes,” replies Watson.

“And what do you deduce from that?”

Watson ponders for a minute.

“Well, astronomically, it tells me that there are millions of galaxies and potentially billions of planets.

Astrologically, I observe that Saturn is in Leo.

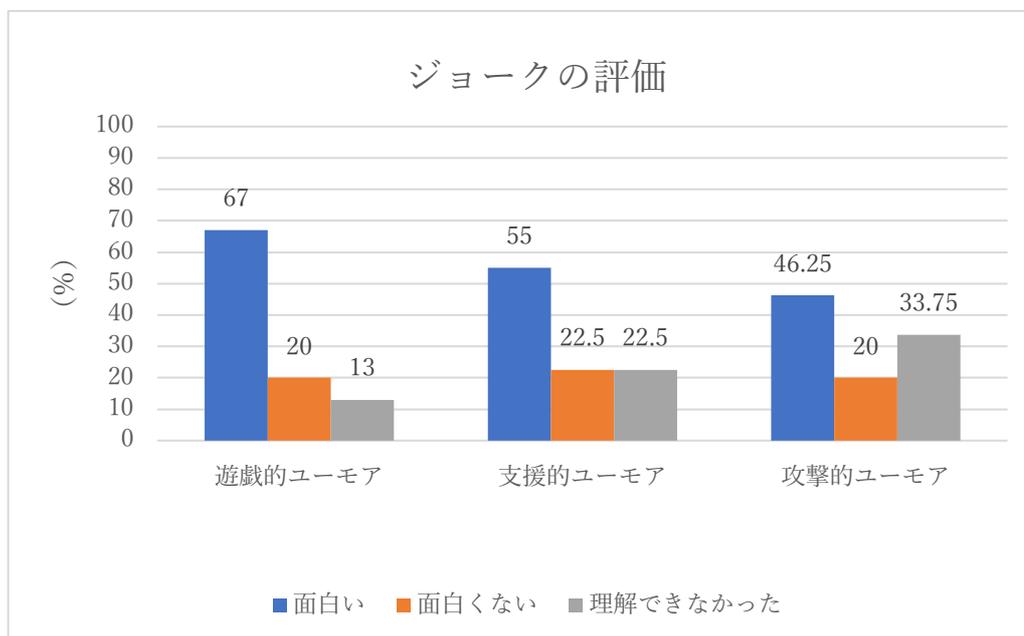
Horologically, I deduce that the time is approximately a quarter past three.

“Meteorologically, I suspect that we will have a beautiful day tomorrow.  
Theologically, I can see that God is all powerful and that we are a small  
and insignificant part of the universe.  
What does it tell you, Holmes?”  
Holmes is silent for a moment.  
“Watson, you idiot!” he says. “Someone has stolen our tent!”  
攻撃的ユーモア Wiseman (2001)

このジョークでは天体について議論しているシャーロックホームズとワトソンがテントが盗まれていることに気づいていないところがパンチラインとなっている。「面白い」という評価は45%、「面白くない」という評価は20%、「理解できなかった」という評価は35%であった。このジョークは世界で二番目に面白いと評価されているジョークである。ワトソンが間抜けなことにも気づけないのが面白いと思ったなどの優越の理論に該当する発言が多くみられた。

面白い要素	<ul style="list-style-type: none"><li>・ワトソンがまぬけなことにも気づかないのが面白いと思った。(優越の理論)</li><li>・ワトソンが賢そうに長々としゃべってたけど、ちょっとポンコツだったのが面白かった。(優越の理論)</li><li>・テントがないのに気付いてないのがうっかりな感じで面白い。(優越の理論)</li><li>・天才なのに気づいてなかったのが面白かった。(優越の理論)</li><li>・出来事に気づかずに物思いに耽っている感じがなんかほっこりしている。</li></ul>
-------	---

## 4.2 種類別のジョーク比較



遊戯的ユーモアは平均 67%が面白いと回答した。遊戯的ユーモアについては面白くないと感じた要素をインタビューを通して得ることができなかった。支援的ユーモアについては平均 55%が面白いと回答した。攻撃的ユーモアは 46.25%が面白いと回答し、理解できなかったと回答した割合は 33.75%と高かった。攻撃的ユーモアは日本人学習者にとって不快だと感じる場合があることから分類された3つのジョークの中で一番面白いと評価された割合が低かった。この結果から日本人英語学習者に対して英語のジョークを授業で扱うときは遊戯的ユーモアと支援的ユーモアが適切であるといえる。

## 4.3 英語のレベル別での比較

長いジョークと短いジョークのどちらが面白いと思うかという質問では Advance レベルの被験者の中で長いジョークが面白いと回答したのは 8 人中 4 人であった。High-intermediate レベルの被験者は 5 人中 3 人が、Low-intermediate レベルの被験者は 7 人中 0 人が長いジョークが面白いと回答した。

レベル別にジョークの理解度や好まれるジョークを分析してみると英語力が low-intermediate レベル以下の被験者は長いジョークが面白いと感じると回答した人が0人であったことから、文化や言語の予備知識を必要とされない短いジョークが理解しやすく、好まれやすいことが分かった。High-intermediate と Advance レベルではそれぞれ半分以上の被験者が長いジョークが面白いと感じると回答したことから、オチやストーリーのある長いジョークを好む傾向にあった。このことからレベルが低い英語学習者にはなるべく短いジョークを使用したほうがよく、レベルが高い学習者には短いジョークと長いジョークのどちらも使用することがよいと考えられる。Hodson (2008)では日本人英語学習者には短いジョークよりも長いジョークのほうが好まれるという結果が出ていたが、英語力のレベル別に見ていった結果、Low intermediate 以下の学生の中では短いジョークが好まれやすかった。

#### 4.4 笑いの理論と英語のジョーク

笑いの理論と英語のジョークの関係を見ていくと、インタビューを通して優越の理論とズレの理論に該当する発言が見られた。「ワトソンがまぬけなことにも気づかないのが面白いと思った」というように他人の欠点や失敗を指して見下しているイメージを含むものを優越の理論に該当する発言と判断した。「予想と違ったから面白かった」というように予期したことと実際に起きたことの不一致について述べているものをズレの理論に関する発言と判断した。このことから笑いの理論である優越の理論とズレの理論は日本人英語学習者が英語のジョークを理解する際にも適応されることが分かった。授業でジョークを使用する際は優越の理論とズレの理論に該当するジョークを扱うことが効果的であると予想される。

笑いの理論以外に関して面白いと判断される特徴として (A)「わかりやすい単語を使用しているもの」、(B)「ほっこりするもの」、(C)「意味がかかっているもの」、(D)「日本でも見たことがあるもの」、(E)「状況が想像できるもの」、(F)「なるほどと思えるもの」、(G)「勘違いをしているもの」などがあった。

面白くないと判断される特徴は (H)「単語が難しい」、(I)「皮肉交じり

のジョーク」、(J)「死についてのジョークやだれかが傷つく可能性のあるジョーク」などであった。

## 5. 考察

ここで、本研究を通して明らかになったユーモアを使用した英語教育への示唆を概評する。まずは、「遊戯的ユーモア」、「支援的ユーモア」、「攻撃的ユーモア」を比べると、遊戯的ユーモアと支援的ユーモアに関しては面白いと感じる人が多かった。攻撃的ユーモアに関しては面白いと評価する人もいるが、「怖い」や「ひどい」などの理由でジョークが好ましくないと判断する人も多かった。また、世界的に評価の高いジョークは否定的な反応が多かった。否定的な反応を示した人は普通に考えたら怖いなど死をジョークとしてとらえることに抵抗が見られた。ここには日英の笑いに関する価値観の違いが見て取れる。日本人は誰も傷つけないジョークがよいと考え、死というものに関してはジョークにしてはならないという暗黙の了解を持っている人が多い。多くの人々が共通して面白いと評価したジョークにはほっこりするジョークが多かった。理解できなかつたジョークに関するコメントでは「単語が分からなかつた」「状況が想像できなかつた」という意見が多かつた。これらのことから授業でジョークを扱う際は、攻撃的ユーモアを使用することは避け、遊戯的ユーモアと支援的ユーモアを使用することが適切である。また、事前に単語を解説することや、状況を想像しやすいようにパワーポイントでイラストを使用するなどの工夫が必要とされる。

今回の調査を通して英語のジョークが日本人にとっては不快に感じてしまうことがあることが分かつた。日本人が異文化コミュニケーションの際に英語ではどのようなジョークが存在するのかを知っておくことで英語話者のジョークがジョークであると認識することができる。すなわち、ジョークによる語用論的な失敗が原因で関係が悪化することも少なくなる。このような誤解を避けるために日本人は自分たちの文化と目標言語の文化の笑いの違いについて理解を深めることには大きな意義があるに違いない。

## 6. 結論と今後への課題

本研究ではどのような英語のジョークが日本人英語学習者に好まれやすいかをインタビューを通して調査した。調査の結果、英語の授業で扱うジョークとしては遊戯的ユーモアと支援的ユーモアを使用することが適切であると分かった。また、日本人学習者にとって英語のジョークが面白いと感じることができる要因や面白いと思わない要因を理解することができた。日本ではあまり見られない皮肉交じりのジョークやエスニックジョークなどでは、面白いと評価をする人がいる一方、不快感を感じて面白くないと評価する人も一定数いた。また、英語のジョークが理解できない理由についてもインタビューを通して明らかにすることができた。ただし今回の研究では研究対象として日本人英語学習者だけを取り扱い、英語母語話との比較を行うことができなかった。英語母語話者との比較を行うことで、日本人母語話者と英語母語話者のユーモアの違いをさらに分析することができると予想される。同じジョークでも日本人学習者と英語母語話者では感じるものが異なると考えられることから今後の研究では日本人学習者と英語母語話者の比較を行っていきたい。

## 参考文献

- Brown, P., & Levinson, S. C. (1987). *Politeness: Some universals in language usage*. Cambridge University Press.
- Glenn, R. (2002). Brain research: Practical applications for the classroom. *Teaching for Excellence*, 21(6), 1-2.
- Hahn, J. (2006). *777 great clean jokes: A sparkling collection of unsullied humor*. Barbour Pub Inc.
- Kher, N., Molstad, S., & Donahue, R. (1999). Using humor in the college classroom to enhance teaching effectiveness in “dread courses.” *College Student Journal*, 33(3), 400.
- Reader’s Digest (Ed.). (2008). *Laughter the best medicine*. Reader’s Digest

Association.

Richard, H. (2008). Challenges for EFL learners in understanding English humour: a pilot study. *Journal of the Faculty of Global Communication*, 9, 25–45.

Rovin, J. (1987). *1001 Great Jokes*. Signet.

Ruggieri, C. A. (1999). Laugh and learn: Using humor to teach tragedy. *English Journal*, 88(4), 53–58.

Vaage, G. (2016) 「外国語のユーモア教育について: 日本語学習者対象の授業および英語学習者日本人対象の授業のケーススタディーから」『大阪大学日本語日本文化教育センター授業研究』 14, 11–21.  
<https://doi.org/10.18910/56961>

雨宮俊彦. (2016) 『笑いとうモアの心理学: 何が可笑しいの?』 ミネルヴァ書房.

川村晶彦. (2019) 「ユーモアと humour をめぐって: 笑い, 文化, 言語コミュニケーションに関する覚書 (宮沢栄次教授退職記念号)」『成城大学社会イノベーション研究』 14(1), 119–126.

丸山孝男. (2007) 『英語ジョーク見本帖』 大修館書店.

根本貴行. (2011) 「語用論・文化論的「笑い」の日米比較: 講義・研究ノートより」『英語英文学研究』 17, 44–62.

菅野ゆりか (2012) 「外国語学習とユーモア理解」『大阪女学院大学紀要』 8, 181–199.

上野行良. (1992) 「ユーモア現象に関する諸研究とユーモアの分類化について」『社会心理学研究』 7(2), 112–120.

<https://doi.org/10.14966/jssp.KJ00003725174>