

# 法政大学学術機関リポジトリ

HOSEI UNIVERSITY REPOSITORY

PDF issue: 2025-01-15

## 日本のアニメにおける言語表現の把握がもたらす異文化理解の可能性：アメリカにおける受容と日本語学習

西野, 佳奈 / NISHINO, Kana

---

(開始ページ / Start Page)

1

(終了ページ / End Page)

74

(発行年 / Year)

2022-03-24

(学位授与年月日 / Date of Granted)

2022-03-24

(学位名 / Degree Name)

修士(国際文化)

(学位授与機関 / Degree Grantor)

法政大学 (Hosei University)

# 修士論文

指導教員 熊田泰章教授

論文題名

日本のアニメにおける言語表現の把握が  
もたらす異文化理解の可能性  
—アメリカにおける受容と日本語学習—

国際文化研究科 国際文化専攻修士課程

コース

氏名 西野 佳奈

# 論文要旨

国際文化研究科国際文化専攻修士課程

西野 佳奈

本研究の端緒はアメリカにおける日本のアニメの受容の現況を確認し、その受容行動が日本語学習に結び付く際に重要であることは何であるかについて考えたいと思ったことである。本論筆者がアメリカ人との交流を重ね、日本語教育に関する文献を読み、アメリカにおいてアニメを観ることが日常に溶け込み、また日本語学習の動機付けにもなっているように感じた。

本研究の目的は、アメリカにおける日本のアニメの受容行動の現況の確認、その受容行動においてさらに日本語を学ぶ行動が惹起されることの分析、そしてこのような受容行動と日本語学習が文化間の相互接触にもたらすさらなる可能性について考察することである。この目的が達成されることで得られる意義は3つあると考える。まず1つは、趣味としての言語学習をする人や、日本のアニメが好き、などその人の興味・関心から派生して日本語を学習するに至った人たち向けに、「使える（実用・実践的な）日本語を勉強する」以外の、文化理解に適した日本語の勉強方法を提案できるということだ。2つ目は、アニメを用いたテキスト解析から、アニメの受容行動において受容者に求められるものを示すことができるということである。アニメならではの人物造形やストーリーを受容者が直ちに受け止められるかどうかは、受容者自身の受容行動に伴う学習行動によるため、望ましい学習行動とはどのようなものなのか、本論で検討する。3つ目は、日常的な他文化との接触が異文化理解の実践の場を意味するということを、日本のアニメやマンガをアメリカに送り出す社会活動を実践する人たちや、異文化理解や多文化共生、国際理解教育に携わる人たちに伝えることで、意識させることができることだ。本論筆者は、日本のアニメをアメリカに送り出す側は、自分たちが扱うものがどのような変化をもたらす可能性があるのか、どのような活用方法があるのか、認識すべきであると考え、それに関わる人に向け本論を執筆する。

本研究の研究方法はテキスト分析を主とする。以下の3項の予想・仮説項目について、先行研究で確認し、実際にアメリカで広く受容されていると考えられる『Naruto-ナルト-』

『Naruto-ナルト-疾風伝』『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』の3作品における言語表現を調査することを通して考察、検討する。アメリカで受容されている作品形式として本論では英語字幕版を扱い、物語の構築や作品内の人物造形にかかる類型化された言語表現として「人称代名詞」「文末表現」「呼称・呼びかけの言葉」に焦点を絞って分析する。

①日本語が原作のアニメの英語版では、原作の持つ図像・言語・文化についての情報が

十分に伝えられていない。

②原作の持つ情報の理解度を高めることが内容の理解につながる。

③原作の持つ情報を理解し、作品の内容を理解することはすなわち、異なる文化圏の人による日本のアニメの受容を通じた異文化理解である。

研究結果はこの3項の予想・仮説は正であると考え。①については、研究対象作品内では、主人公の口癖として用いられる語尾表現を始めとして、人物造形にかかる人称代名詞や文末表現が多く見られる。また、登場人物が多く、また連続シリーズとして長く物語が続く本研究対象作品において、人物同士の人間関係が現れる人称代名詞と呼称・呼びかけ表現が多く見られ、これは作品を理解する上で重要な要素であると考えられる。英語字幕版において、英語圏の文化に置き換えて日本語の人物造形・人間関係を伝えている箇所もあるが、全てではなく、英語字幕版において情報が消失してしまうケースの方が多く見られる。②については、現行の日本語版と英語字幕版では受容者の作品の理解の仕方が全く同じではないことが明らかになった。物語の展開を理解する上で重要な部分と、プラスアルファの情報として受容者が知っている異なる視点から作品を理解し楽しめるような部分の両方があると言える。③について、本論筆者は、アメリカで日本のアニメ作品を受容することは他文化との接触の場であり、作品内の日本語圏の言語の特徴・事実・文化を知ることが異文化理解であり、また、日本語学習であると考え。

本研究は、アメリカで日本のアニメを受容する人たちが、日本語圏における人物造形にかかる類型化された言語表現を理解することによって、作品の理解や文化の理解の可能性を広げることができると結論付けるものである。加えて、人物表象の類型化された表現によって類型化された「らしさ」を押し付けるような日本語圏における言語使用を再考するという問題提起を行うものである。これは、人は世界とつながっており、文化は相互に影響を与えながら変化していくという考えによるものである。本論は日本語と英語に限って研究対象作品を分析したため、今後は他の言語や作品における調査が行われることを期待したい。

# 目次

第1章 序論.....	1
第1節 研究動機と研究目的.....	1
第2節 研究意義.....	1
第3節 研究方法と論文の構成.....	4
第2章 研究背景及び先行研究.....	5
第1節 アメリカにおける日本語学習・日本語教育について.....	5
第2節 アニメについて.....	7
第1項 媒体の特徴.....	7
第2項 アニメ・マンガにおいて多用される日本語の特徴的な表現.....	9
第3項 アメリカにおけるアニメの受容.....	12
第3節 言語の翻訳.....	18
第1項 類型化された言語表現の翻訳.....	18
第2項 日本語作品の英語字幕翻訳.....	20
第4節 異文化理解と教育.....	22
第1項 異文化理解及び文化とは.....	22
第2項 異文化理解をめぐる教育.....	23
第3項 言語の違いと異文化理解.....	25
第3章 テキスト分析.....	25
第1節 作品の選定方法.....	25
第2節 『Naruto-ナルト-』シリーズの概要.....	29
第3節 『Naruto-ナルト-』シリーズの調査結果.....	31
第1項 メインキャラクターたち.....	31
第2項 1シーズンのみ登場するキャラクターたち.....	52
第3項 1話にのみ登場するキャラクターたち.....	56
第4章 考察と結論.....	60
第1節 翻訳の難しさ.....	60
第2節 言語表現の把握と異文化理解.....	62
第3節 文化の相互接触による可能性.....	64
第5章 結語.....	66
参考文献.....	68

## 第1章 序論

### 第1節 研究動機と研究目的

近年の日本が作り出し、その特徴をなすものとして、〈マンガ〉〈アニメ〉の創造活動と受容活動があるが、今では、これは日本の中で閉じられるものではなく、日本から世界に発信され、世界で受容されている。筆者が知り合いのアメリカ人たちと日本文化の受容について話し合ったことで、アメリカ合衆国（本論文では以下、アメリカとする）において日本のアニメを観るということは、アメリカの日常に溶け込んでいて、もはや特別なことではないとされているように感じてきた。その中で、アメリカでの日本語学習の動機付けについての文献を読み、日本のアニメやマンガに触れたことをきっかけに日本語の学習を始めた人や、学習目的をアニメやマンガの理解とする日本語学習者もいることがわかった<sup>1</sup>。しかし、アニメを観るという経験をした後、実際に日本語の学習を始めて、しかも、それを初期に放棄することなく継続するという行動を誰しもが取っているわけではないだろう。また、アメリカにおける学校での日本語教育は以前と比べ規模が小さくなってきているという調査結果もある<sup>2</sup>。そこで、日本のアニメに焦点を当て、アメリカにおける日本のアニメの受容の現況を確認し、その受容行動が日本語学習に結び付く際に重要であることは何であるかについて考えたいと思ったのが本研究の端緒であり、加えて、日本のアニメを受容することが契機となる文化接触について考察することに向かうことになった。本研究は、アメリカにおける日本の〈アニメ〉の受容行動の現況の確認、その受容行動においてさらに日本語を学ぶ行動が惹起されることの分析、そしてこのような受容行動と日本語学習が文化間の相互接触にもたらすさらなる可能性について考察することを目的とする。

### 第2節 研究意義

---

<sup>1</sup> 国際交流基金「米国（2020年度）日本語教育国・地域別情報」  
<https://www.jpff.go.jp/j/project/japanese/survey/area/country/2020/usa.html>（最終閲覧日 2021年12月31日）

<sup>2</sup> 詳しくは第2章第1節で述べる国際交流基金の調査において、アメリカの義務教育課程(K-12)では外国語教育の予算削減を理由に日本語教育プログラムの閉鎖や縮小の動きがあるとの記述が見られる。

国際交流基金『海外の日本語教育の現状 2018年度日本語教育機関調査より』, p.48.

<https://www.jpff.go.jp/j/project/japanese/survey/result/dl/survey2018/all.pdf>（最終閲覧日 2021年12月31日）

本論では、日本のアニメにおける言語表現を確認しながら、アメリカの受容者がそれらの言語表現を把握することでもたらされる異文化理解の可能性について説く。アメリカにおけるアニメ受容者がアニメの言語表現を把握することは、受容する人だけでなく、日本語教育に携わる人や、日本語を学習する（かもしれない）人、またアニメを提供する人といった多くの人と関係するものであり、本研究の意義は3つあると考える。

まず1つは、「使える日本語を勉強する」以外の日本語の勉強方法を提案できるということだ。日本に住んでいる外国人の日本語学習や、日本で将来仕事や生活をするを考えている人たちの日本語学習は、日本語話者を相手に日本語を運用できる実践的な日本語力をつけることが日本語学習の主な目的・目標になるだろう。一方で、趣味としての言語学習や、日本のアニメが好き、などその人の興味・関心から派生して日本語を学習するに至った場合、新たな発見のある楽しい日本語学習や、モチベーションを上げる、あるいはキープするための日本語学習も必要であると考え。実際にアメリカで日本語を勉強する人たちの中に日本のアニメ・マンガに関心を持つ人が一定数いることから、本研究を通して、日本のアニメ・マンガを題材に楽しく日本語を勉強する方法について新しく提案することができると考える。これは、すべての学校でこの方法で日本語を教えるべきだとか、日本語教育において教育者は楽しさを重視すべきで実際の日本語運用力をあまり見なくてよい、というものではなく、日本語を学習する人たちが、その人たちの興味関心に合わせて、自由に日本語を勉強する方法を考えるものである。「使える日本語を勉強する」以外の日本語の勉強方法の提案は、日本語教育に従事する人たちや、日本語学習者、また日本語学習者となりうるアニメを受容する人たちに対して貢献できるものであると考える。

2つ目は、アニメを用いたテキスト解析から、アニメの受容行動において受容者に求められるものを示すことができるということである。アニメの受容行動とは、アニメならではの人物造形やストーリーに触れ、それらを受容者なりに理解していくことであるが、作品が内包する様々な文化要素に気付くことが、同時に起こることであり、あるいは場合によっては起こらないことである。アニメならではの人物造形やストーリーを受容者が直ちに受け止められるかどうかは、受容者自身の受容行動に伴う学習行動によるため、望ましい学習行動とはどのようなものなのか、本論文で検討する。それにより、すでにアメリカ版の作品としてアニメを受容している人たちの楽しみ方が増え、また、これから受容する人たちに選択肢を与えることができるだろう。本研究では、アニメの言語表現から文化を知ることができる、という筆者の考えを、文献と実際のアニメ作品内の言語表現の例を用いて論じていく。

3つ目は、日常的な他文化との接触が異文化理解の実践の場を意味するということを、日本のアニメやマンガをアメリカに送り出す社会活動を実践する人たちや、異文化理解や多文化共生、国際理解教育に携わる人たちに伝えることで、意識させることが出来ることだ。アニメやマンガの受容の仕方は、受容者に委ねられており、受容者が異文化理解を目的とせずにアニメやマンガを受容する、という選択も可能である。しかし、日本のアニメやマンガをアメリカに送り出す側は、自分たちが扱うものがどのような変化をもたらす可能性のあるのか、どのような活用方法があるのか、認識すべきである。また、筆者は研究者としても社会人としても経験が乏しいが、この研究が、異文化理解や多文化共生、国際理解教育に取り組む人たちにとって、実践の場での活用方法についてさらに研究を進めるきっかけになってほしいと考える。

本研究は、言語の文法的構造や用法というよりも、言語の中の文化的側面に着目した研究であるため、文化研究として、言語学、日本語学、言語人類学、文化心理学などの分野とも関連しており、この国際文化研究科で研究すべきテーマである。そして、アメリカにおける日本のアニメの受容は、受容者の持つアメリカ文化と、日本語や日本語話者側の文化が交差する場を形成して行われることであるため、それぞれの文化的背景や、個々の考え方について配慮し、工夫することが必要であると言え、学際的な視点から考えることが必要であると考え。文化や人々の考え方が表れる言語は、語や文の操作としての翻訳が決して容易ではないのであるが、日本語で作られた作品を、異なる文化圏の人が、作品の伝える内容をより深く理解するためには、受容者の第一言語や第二言語として日常的に使用される英語そのものや、受容者の持つ（あるいは考える）アメリカ文化と、日本語そのものや、日本語話者の持つ（あるいは考える）文化の比較をし、さらに文化間の接触による文化の変化について考える準備をすることが必要だろう。

本研究の対象をなぜアメリカにするのかという問いに対しては3つの理由が挙げられる。1つ目は英語といういわゆる世界共通語のうち、公用語、あるいはそこに住む人々の第一言語としての人口が最も多い地域はアメリカ合衆国であるからである<sup>3</sup>。日本語が原作の作品は多くの言語で翻訳されているが、翻訳される言語の話者が多ければ多いほど、その翻訳版がより多くの人の目につきやすくなるだろう。英語という言語の中においても地域によってアクセントや

---

<sup>3</sup> Glover, Reeka. (2021) What are the Top 10 English Speaking Countries? *Map of world*. <https://www.mapsofworld.com/answers/language/top-ten-english-speaking-countries/amp/> (最終閲覧日 2021年12月31日)

Lyons, Dylan. (2021) How Many People Speak English, And Where Is It Spoken? *Babbel MAGAZINE*. <https://www.babbel.com/en/magazine/how-many-people-speak-english-and-where-is-it-spoken> (最終閲覧日 2021年12月20日)

表現に差があるため、「英語圏」と一括りにするのではなく、ある程度のグループ化をし、そのうちの1つ、特に人口が多いアメリカ英語を研究対象とするのが研究として望ましいと考えた。

2つ目の理由は、アメリカにおけるアニメ産業が他の国や地域と比べ大きいからである。2020年のアニメ産業レポートによれば、日本以外の諸地域でアニメの契約数の推測値は、アメリカが最も多く292件である<sup>4</sup>。契約数だけでアニメ受容の程度を測ることはできないが、少なくとも、アニメが受容されている地域の代表例として挙げることができ、そのような地域におけるアニメの受容現況を調査することは意義があると考えられる。尚、アメリカにおける日本のアニメの受容については、第2章において詳しく述べる。

3つ目の理由は、アメリカは日本語教育の規模が縮小している地域であることにある。先にも述べたように、世界で日本語学習者が多い国々トップ10の中で、学習者数が減少傾向にあるのはインドネシア、韓国、台湾、そしてアメリカであり、そのうち、日本語教育機関数も減少傾向にあるのは台湾とアメリカである<sup>5</sup>。アニメが特に受容され、それが結果として日本語学習へと繋がることも少なくないアメリカにおいて日本語教育の規模が縮小していることを問題視し、本研究では日本語に興味を持つ人が、近くに日本語を学ぶ場がなくても何か楽しみながらその人自身で日本や日本語について学ぶ手段の1つを検討したい。

### 第3節 研究方法と論文の構成

本研究では、以下の項目について、先行研究で確認し、実際にアメリカで受容されている日本のアニメ作品内の言語表現を調査することを通して考察、検討する。

- ①日本語が原作のアニメの英語版では、原作の持つ図像・言語・文化についての情報が十分に伝えられていない。
- ②原作の持つ情報の理解度を高めることが内容の理解につながる。
- ③原作の持つ情報を理解し、作品の内容を理解することはすなわち、異なる文化圏の人による日本のアニメの受容を通じた異文化理解である。

---

<sup>4</sup> 一般社団法人日本動画協会『Anime Industry Report 2020 Summary』p.7. <https://aja.gr.jp/download/anime-industry-report-2020-summary> (最終閲覧日 2022年1月2日)

<sup>5</sup> 国際交流基金『海外の日本語教育の現状 2018年度日本語教育機関調査より』p.15. <https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/dl/survey2018/all.pdf> (最終閲覧日 2021年12月31日)

これらの予想・仮説が、論理的な考察を経て確信へと変化することを目指し、本研究を進める。

本論文では、この第1章で研究動機や研究目的、研究意義や研究方法を示したのちに、第2章で先行研究レビューを行う。先行研究として、アメリカにおける日本語学習・日本語教育についての文献、アニメ研究に関する文献、翻訳や言語表現に関する文献、国際理解教育や異文化理解に関する文献を扱い、今までに明らかにされた点や不足していると思われる点、本研究で不足部分をどう補うのかについて述べる。そして第3章では、実際にアメリカで受容されている日本のアニメ作品を例に、アニメにおける特徴的な言語表現について調査し、結果を述べる。今回は具体的な作品として『Naruto-ナルト-』シリーズを挙げるが、その選定理由については、この章で説明する。第4章では、第2章で示した先行研究のレビューと第3章で示した結果から、分析と考察を行う。翻訳の難しさや、その難しさゆえに異文化理解になるということ、特定のイメージと結びつく、言語的特徴のネガティブな部分を認識する意義について論じる。そして最後の第5章で、本論文のまとめとして、本研究が行ってきたことと明らかにしたこと、そして本研究の今後について述べる。

## 第2章 研究背景及び先行研究

### 第1節 アメリカにおける日本語学習・日本語教育について

2018年度に国際交流基金が実施した調査によると、2018年度の、アメリカで日本語を学習する人は約16万7千人である<sup>6</sup>。これは、中国・インドネシア・韓国・オーストラリア・タイ・ベトナム・台湾に次ぐ、世界で8番目に多い人数であり、海外の日本語学習者数が約385万人で、調査が行われたのが142の国と地域であることを踏まえると世界的に見ても日本語学習者が多い国の1つであると言える<sup>7</sup>。

同上の調査において、日本語学習者の学習目的・理由は「アニメ・マンガ・J-POP・ファッション等への興味」と回答した割合が最も多い<sup>8</sup>。また、国・地域別の日本語教育情報を掲載している国際交流基金のインターネットページでは、初等教育と中等教育においては「日本のマン

---

<sup>6</sup> 国際交流基金『海外の日本語教育の現状 2018年度日本語教育機関調査より』p.13.

<https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/dl/survey2018/all.pdf> (最終閲覧日 2021年12月31日)

<sup>7</sup> 同上、p.9, 13.

<sup>8</sup> 同上、p.47, 48.

ガやアニメといったポップカルチャーに幼少期から身近に触れており、それをきっかけに日本語に興味を持つ学習者は多い。」、高等教育においては「ゲームやアニメなどのポップカルチャーや現代の若者文化に興味を持った学生が顕著に増えており、日本研究やビジネスなど実学志向以外の個人的な理由が加わり学習者の多様化が進んでいる。」と述べられている<sup>9</sup>。アメリカにおけるアニメ・マンガの受容については次節で詳しく述べるが、以上のことから、アメリカにおける日本語学習者の学習動機に日本のアニメやマンガが大きく関係していると言えよう。このことは、実際にアメリカの大学で日本語を教える Fukunaga の論文からも見て取れる。Fukunaga は実際にアニメ好きが高じて日本語を学習している学生がいることを述べ、日本語学習者のアニメへの視点を理解するため、日本語を学ぶ数名の学生へインタビューを行っている<sup>10</sup>。

ここまで、アメリカにおける日本のアニメやマンガの受容が日本語学習のきっかけとなっていることを先行研究から示してきたが、ここで先行研究に不足していると考えられる点について言及する。国際交流基金による日本語学習者数のデータを示した調査は、正式には「海外日本語教育機関調査」という名称であり、調査対象は日本語教育機関である。すなわち、教育機関に通わず、独学で日本語を勉強する人はこの調査の対象ではないのである。Fukunaga の論文に出てくる日本語学習者もまた、大学で日本語を学ぶ人たちであり、個人で日本語を学習する人たちではない。しかし、実際には、教育機関での教育を受けていなくとも、個人が日本語を学習することは可能である。教科書を買って学習することはもちろんだが、YouTube や Instagram の日本語の文法や語彙の解説を目的とした投稿を使うこともできるし、特に最近はスマートフォンやタブレット端末で使える言語学習アプリも多い。『Duolingo』『Busuu』

『LingoDeer』など学習者が一人で勉強するものに加え、『italki』『Preply』『JapaTalk』など実際に日本語のネイティブスピーカーとオンラインレッスンや会話練習をすることができるものもある。筆者も、『italki』で有資格の講師としてオンラインレッスンをしているが、現在も教育機関で日本語教育を受けている学習者は少なく、趣味の一つとして自分のペースで日本語を学習している人が多い。筆者は 2021 年 11 月末までに 28 カ国の 62 名の学習者とオンラインレッスンを行ったが、レッスンを行った時点で日本語教育機関に在籍し勉強していると言って

---

<sup>9</sup> 国際交流基金「米国（2020 年度） 日本語教育国・地域別情報」  
<https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/area/country/2020/usa.html>（最終閲覧日 2021 年 12 月 31 日）

<sup>10</sup> Fukunaga, Natsuki. (2006) "Those Anime Students": Foreign Language Literacy Development Through Japanese Popular Culture. *Journal of Adolescent & Adult Literacy* Vol.50, No.3, pp.206-222.  
<https://ila.onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1598/JAAL.50.3.5>（最終閲覧日 2021 年 12 月 20 日）

いた人は7人だけで、過去に日本語教育機関に在籍し勉強した経験のある人は24人、今まで教育機関には所属せずテキストやオンライン学習プラットフォーム等のみで勉強してきたという人は31人だった。過去に日本語機関に在籍していた24人と今まで日本語教育機関に在籍したことの無い31人は、いくら日本語を独学で勉強したとしても、国際交流基金の調査からは漏れてしまうのである。筆者自身の経験も踏まえ、このような「海外日本語教育機関調査」では漏れてしまっている、教育機関に在籍せず日本語を学習する人の数は少なくないだろうと考える。そして、教育機関に在籍せず日本語を学習する人たちこそ、その人たち自身の興味関心に合わせた、モチベーションを維持するための日本語の学習スタイルの確立が必要なのではないか。筆者が『italki』で日本語を教えるアメリカ人学習者の中にも日本のアニメやマンガに関心を持つ人は多い。先述の62人のうち、アメリカ人学習者は13人いるが、アニメを見ると言っていた人は10人だった。この10人の日本語学習の動機や目的は1つではなく、「日本のアニメが好きで、将来日本を旅行したいからその時のために日本語を学びたい」という人もいれば、日本のアニメやマンガを日本語で理解できるようになることを目標に掲げている人もいる。目的が異なっている、日本語学習のきっかけのどこかにアニメがある人がほとんどである。第1章で述べたように、アニメやマンガと関連づけた日本語学習は、教育機関に在籍せず日本語を学習する人たちにとって意義があるものとなるだろう。

## 第2節 アニメについて

### 第1項 媒体の特徴

前節ではアメリカにおける日本のアニメやマンガの受容の延長線上に日本語学習があることもある、と述べた。アニメ作品の多くはマンガが原作であり、アニメとマンガは深い関連があると考えられるが、本研究では、よりアメリカで広く受け入れられていると思われるアニメに研究対象を絞る。アニメは大手のストリーミングサービスで配信されているものに加え、テレビで放送されているものもあり、1冊1冊購入しなければならないマンガに比べコストが低い。（仮に図書館で借りられるとしても、家にいながらボタンひとつで受容できるアニメと比べ、マンガの場合は図書館まで足を運ばなければならないという手間がある。）またアニメは映像作品であるため自動的にストーリーが展開していくのに対し、マンガは1ページずつ自分でページをめくっていかなければならず、受容者が「受容したい」という気持ちが継続しないと受容が続かない。アニメを観ることは、マンガを読むことに比べ、ハードルが低く、受容されやすいと考える。

<アニメ>とはアニメーションの略である。出原は、アニメは「基本的に1秒24コマで作画され、かつ1コマ1コマ描かれるため、動きが滑らかな「フルアニメーション」と、1秒8～12コマで、動くものだけ別セルを用いる「リミテッドアニメーション」がある」と説明した上で、日本ではリミテッドアニメーションが多く用いられていると言及している<sup>11</sup>。水田(2007)は「マンガのアニメーション化は日本アニメーションの創成期から多数行われ、現在も人気漫画のアニメーションが数多く制作されている。原作となるマンガはアニメーション化されるにあたり、大幅な表現の変更が行われている。マンガの「静止画、白黒、コマ割り」という表現形式から、「動画、カラー、1画面」というアニメーション特有の表現形式への転換は、マンガの1コマから次のコマへの絵を動画として埋めるというレベルではなく、全く異なる構図や動作が必要となり、マンガでは曖昧に描写されている絵画表現も動画化するために厳密さが必要とされる。」と述べている<sup>12</sup>。

本研究で具体例として扱う作品シリーズは集英社の週刊マンガ雑誌『少年ジャンプ』で連載されている、あるいはされていたものである。同誌の特徴について、山川は「仲間との協力、努力による挽回・成長、勝利後には敵とも友情を育む、といった話の展開パターンは、圧倒的な支持を生み出す「ジャンプの方程式」なのであった。〔中略、本論筆者〕こうした物語構造を了解している視聴者は、「今は主人公が苦戦していても後から逆転するだろう」といった予感を秘めながら見ることができる。「最後は勝利する」という安心感を基盤に、「どうなるかわからない」ストーリーにハラハラするという楽しみ方ができたというわけである」<sup>13</sup>と述べている。山川はアニメ作品の受容がどこで、どの言語で行われているかについては言及していないが、「事前知識との「一致」ではなく、「欠如」「相違」「相似」などの認知状況を意図的に発生させることが、アニメをある程度見尽くしたファンを歓喜させる原因となりうる、といった視点からの一種の駆け引きともいえるだろう。」<sup>14</sup>と考察している。アメリカで日本のアニメを受容する人たちに、それぞれが持つ事前知識とは異なる情報、すなわち翻訳によって失われると思われる情報を提供することは、まだその作品を受容していない人たちのみならず、既に何度もその作品を受容している人たちにとっても、受容の幅を広げるチャンスを提供するこ

<sup>11</sup> 出原健一(2021)『マンガ学からの言語研究 「視点」をめぐって』ひつじ書房, pp.55-56.

<sup>12</sup> 水田直美(2007)「マンガとアニメーションのオノマトペ」『倉敷芸術科学大学紀要』第12巻, 加計学園倉敷芸術科学大学, p.197.

[https://kusa.repo.nii.ac.jp/?action=pages\\_view\\_main&active\\_action=repository\\_view\\_main\\_item\\_detail&item\\_id=117&item\\_no=1&page\\_id=13&block\\_id=21](https://kusa.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=117&item_no=1&page_id=13&block_id=21) (最終閲覧日 2022年1月5日)

<sup>13</sup> 山川悟(2018)「アニメ作品の受容における視聴者側の知識に関する考察～『鉄腕アトム』から『ポプテピピック』まで」『説得交渉学研究』第10巻, 日本説得交渉学会, pp.4-5.

[https://researchmap.jp/satoruyamakawa/published\\_papers/23335216](https://researchmap.jp/satoruyamakawa/published_papers/23335216) (最終閲覧日 2022年1月5日)

<sup>14</sup> 同上, p.7.

とになると考える。本研究では、日本語による物語構築と人物造形における特徴的な言語表現に注目し、それがアメリカでの翻訳による受容ではどのように対応しているのか、あるいはそれが失われているのかについて検討し、アメリカでの翻訳に依存した受容行動に対して日本語学習がどのように有効であるのかを考察する。

## 第2項 アニメ・マンガにおいて多用される日本語の特徴的な表現

ここでは、日本語によるアニメ・マンガの物語構築と人物造形の表出を簡潔に行う必要性に即して用いられている表現手段として、まず、アニメ・マンガ作品の物語構築と人物造形における類型化された言語表現を取り上げることとする。

そのような類型化された言語表現として、「役割語」という用語をあてた分析があるが、「役割語」は、金水敏が2003年に『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』という著書の中で提唱した用語である。金水は「役割語」の定義を「ある特定の言葉づかい（語彙・語法・イントネーション等）を聞くと特定の人物像（年齢、性別、職業、階層、時代、容姿・風貌、性格等）を思い浮かべることができるとき、あるいはある特定の人物像を提示されると、その人物がいかに使用しそうな言葉づかいを思い浮かべることができるとき、その言葉づかいを「役割語」と呼ぶ。」<sup>15</sup>と示している。金水によると、役割語を構成する重要な指標は人称代名詞と文末表現であり、また、丁寧表現やアクセント、話す速度や滑らかさも役割語の要素となりうる。前掲書において、金水は役割語を使う人物像の例としてお嬢様や博士などを挙げ、また、「一定の語尾を発話の終わりに付加する」ものを「キャラ語尾」と呼び、人だけでなくロボットや妖精などのキャラクターにも役割語が現れることを述べている。このように役割語には多くの種類があり、本やアニメ、マンガなど、様々な場面で使用されていると考えられる。また、人を指す言葉という点では、人称代名詞に加え、呼称・呼びかけの言葉もまた、アニメ・マンガ作品の物語構築と人物造形に関わる言語表現と言えると考えられる。登場人物のニックネームや愛称はその人の人柄や特徴を表すものであり、また、敬称など名前の前後につける言葉で呼ぶ側・呼ばれる側の人間関係が表れる。

しかし、上記の特定の言葉づかいと特定の人物像の結びつきは、万国共通のものではなく、文化圏によって異なるだろう。では、アニメやマンガの中で用いられる類型化された物語構築と人物設定のための言語表現は、日本語以外ではどのように受容されているのだろうか。本研究では、言語の中の文化的側面のうち、この類型化された物語構築と人物設定のための言語表

---

<sup>15</sup> 金水敏(2003)『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』岩波書店, p.205.

現に焦点を置き、日本以外でアニメやマンガを受容する人たちにとって重要な事項として扱う。それは、本論筆者が、類型化された物語構築と人物設定のための言語表現は翻訳が容易ではないと考えると同時に、異文化理解における阻害要因として明確に捉えることでそれを克服することが可能になるのであり、また、日本語を母語としない人たちがそれを理解することで、アニメやマンガ作品をまた異なる視点から、あるいはより深く、楽しむことができるだろうと考えるからである。第2節以降は、その理由について述べていく。

<役割語>として殊更にあげつらうことについては、言語的な特徴を使って特定のグループや型に押し込めているだけであるという批判もある<sup>16</sup>。しかし、言語的特徴を特定の役割と結びつける行為は、日本においては重要なことのように思われる。なぜなら東は、「社会が役割体系として組織され、人が役割によって定義され、役割と独立には考えられないような社会を役割社会とよんでみよう。これに対し、社会を独立した個人の集まりとして捉え、役割はそこに派生した機能であるにすぎないという原則に立つ社会を、個人社会とよぶことにしよう。欧米の近代国家に比べて、日本の社会は役割社会的な傾向を色濃く残している。」<sup>17</sup>と述べているからである。東はその理由を江戸時代の日本社会に見出し、「日本は役割社会を綿密に制度化し、封建的分業と官僚的統合のバランスがとれるようにした。さらに、役割は必ずしも没個人的なもの、運命に押しつけられるものとは限らなくなった。役割社会でありながら、その配役についてかなりな流動性・選択性を導入しえたのである。」<sup>18</sup>と述べた。この役割の流動性・選択性については、ニスベットも「日本語には“I”を意味する言葉が数多くあり、聴き手や状況に応じて使い分けられる。〔中略、本論筆者〕こうした言語使用の特徴は、単なる敬意や謙遜の表れというより、『接する相手が変われば自分も変わる』という東洋的な信念の表れであると考えられる。」<sup>19</sup>と言及している。北山も、「厳格に自分を鍛え、そして私情をはさまず、役割に精進することは、日本的相互協調の一側面である。」<sup>20</sup>と述べ、「日本人の多くには、『らしき』からのズレつまり自分に欠けている点、自分が持つ望ましくない特性、あるいは自らの至らない点などーをまず同定し（つまり、反省し）、それを努力を通じて無くしていこうとする心理的・行動的傾向がみられることになる。」<sup>21</sup>と書いている。また、山田は「〔本論筆者

---

<sup>16</sup> 役割語を提唱した金水も、役割語はステレオタイプであると述べているが、忠実な現実の反映とは異なる役割語は、日本語のヴァリエーションの総体を捉える上で重要であるとまとめている。

金水敏(2003)『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』岩波書店, pp.35-39.

<sup>17</sup> 東洋(1994)『日本人のしつけと教育：発達の日米比較にもとづいて』東京大学出版会, p.39.

<sup>18</sup> 同上, p.42

<sup>19</sup> リチャード・E・ニスベット(2004)『木を見る西洋人 森を見る東洋人 思考の違いはいかにして生まれるか』村本由紀子訳, ダイヤモンド社, pp.66-67.

<sup>20</sup> 北山忍(1998)『自己と感情 文化心理学による問いかけ』共立出版, pp.41-42.

<sup>21</sup> 北山忍(1998)『自己と感情 文化心理学による問いかけ』共立出版, p.43.

略) 個人の「自分らしさ」をアイデンティティというなら、アイデンティティと集団への帰属意識とは密接な関係があると考えられます。また、帰属集団からは個人にたいし、絶えず帰属しているという意志確認が求められます。〔中略、本論筆者〕日本社会のように集団と個人を対比すると、より集団を尊重する社会にあつては、自分らしさの要素に帰属集団の一員という意識が反映していると思われまふ。」<sup>22</sup>と日本社会における帰属や集団について述べている。

以上のように、役割というものは日本の社会や日本人の心理・行動と密接に関わっていると考えられる。このような役割に対する価値観を持った日本人の作者によって生み出された実在しないアニメやマンガのキャラクターたちも、それぞれの登場人物としての役割を果たすために類型化された言語表現を割り振られている仕組みになっていると想定すると、これらの類型化された言語表現を学習することは、作品の中の登場人物の人物造形についてより深く考察することが可能となり、また、その背景にある日本の役割社会についての解説があれば、アメリカとは異なる文化的背景を知ることができると考えられる。

実際に、国際交流基金は日本語学習者向けに『アニメ・マンガの日本語』をいうウェブサイト運営しており、英語、スペイン語、韓国語、中国語、フランス語で閲覧することができる<sup>23</sup>。ここには、「Character Expressions」「Expressions by Scene」「Word Quiz」「Kanji Game」の4種類のコーナーが設けられ、サイトを訪れる人はアニメやマンガに登場するキャラクターに用いられる表現や、特定のシチュエーションで多用される語彙などを学ぶことができる。このサイトで取り上げられているキャラクターの種類は「Boy」「Girl」「Scrapper」「Samurai」「Old man」「Butler」「Lady」「Osakan」「Ninja」のみであるが、実際に日本のアニメやマンガにはより多くの類型化された表現が存在し、このサイトは多様な表現を網羅しきれていないと筆者は考える。(本論では具体的な作品を用いて類型化された表現の多様性を確認する。)また、このサイトにおいては、それぞれの表現が紹介されているだけで、その表現の持つ細かいニュアンスや、その表現を聞いた人に与える印象などについては触れられていない。現状のこのサイトでは、学習者はただ個人を特徴付けステレオタイプ化するだけのものとしての役割語を学ぶだけではないだろうか。そうではなく、先述のような日本における役割の文化的背景や流動性や選択性といった特徴も学ぶことが重要なのであり、間違つた認識や偏見を生まないようにするための工夫や配慮が必要である。そしてこの言語における文化的側面を伝えるにあつては、言語学の視点だけではない、学際的な視点からの検討が望まれるだろう。

<sup>22</sup> 山田泉(2013)『多文化教育 I』法政大学出版局, p.36.

<sup>23</sup> 国際交流基金『アニメ・マンガの日本語』 <https://anime-manga.jp> (最終閲覧日 2021年12月31日)

### 第3項 アメリカにおけるアニメの受容

本項では、アメリカにおけるアニメの受容について確認する。正確に何人がどの作品を受容しているのかを数字で示すことは難しいが、アニメ作品そのものがどのように販売されているのかや、アニメ作品の関連商品の販売状況、アニメやマンガをテーマにしたコンベンションの開催状況などから、アメリカにおけるアニメ・マンガの受容を確認し、人気がある、あるいは広く知られていると思われる作品を見ていく。

まず、アニメ作品普及についてだが、多くの日本のアニメ・マンガ作品をアメリカで取り扱う Viz Media 社<sup>24</sup>は、アニメ作品の DVD や Blu-ray を同社のオンラインショッピングサイトや、Walmart や Target などの大手スーパーマーケット等で販売しており、入手が困難なものではないように感じられる。また同社は、複数のストリーミングサービス上でアニメを配信している。ストリーミングサービスは Crunchyroll や Funimation などアニメを主に扱うものだけでなく、Hulu や Netflix など、アニメではない映画やテレビドラマを数多く扱うものもあることから、アニメは「元々アニメに興味があってアニメを観るためにストリーミングサービスを利用している人」ではない、「テレビ番組や映画全般を観るためにストリーミングサービスを利用している人」に対しても門戸が開かれており、アニメを観ることは特別なこと、あるいは少しハードルが高いことなどではないように思われる。

また、関連商品についてだが、例えば、大手のスーパーマーケットである Walmart や Target のオンラインショッピングのページでは、アニメのキャラクターが描かれた T シャツや、マグカップなどのグッズが販売されているのが確認できる。

---

<sup>24</sup>Viz Media 社はカリフォルニア州・サンフランシスコに本社を置く企業。ライセンスを持つ作品はホームページから確認できる。<https://www.viz.com/copyrights>（最終閲覧日 2021 年 12 月 1 日）

Results for "anime" (1000+)

 <p><b>From \$18.99</b></p> <p>Taicanon Anime My Hero Academia Hoodie Boku No Hero Academia MHA Friends Sweetshirt for...</p> <p>3+ day shipping</p>	 <p><b>From \$16.98</b></p> <p>Taicanon My Hero Academia Friends Crop Top T-Shirt Anime Deku Striped Long Sleeve Tops for Girls...</p> <p>3+ day shipping</p>	<p>Rollback</p>  <p>+6 options</p> <p><b>\$11.50</b> <del>\$12.98</del></p> <p>Naruto Shippuden Men's &amp; Big Men's Kanji '07 Anime Graphic Tee Shirt, Sizes S-3XL, Naruto Mens T-Shirts</p> <p>2-day shipping</p>	 <p><b>\$9.77</b></p> <p>High Grade Anime My Hero Academia Multi Character Pendant Charm Bracelets &amp; Bangles for Fan...</p> <p>3+ day shipping</p>
 <p><b>\$15.76</b></p> <p>Demon Slayer Men's &amp; Big Men's Cast Short Sleeve Graphic Tees, 2 Pack</p> <p>3+ day shipping</p>	<p>Popular pick</p>  <p><b>\$11.50</b> <del>\$12.98</del></p> <p>My Hero Academia Men's &amp; Big Men's Four Characters Anime Graphic Tee, Sizes S-3XL</p> <p>3+ day shipping</p>	 <p><b>From \$15.99</b></p> <p>Taicanon3D My Hero Academia T-Shirt, Japanese Anime Short-Sleeve Crewneck T-Shirts for Girls and...</p> <p>3+ day shipping</p>	<p>Rollback</p>  <p><b>\$15.00</b> <del>\$19.98</del></p> <p>Hunter Hunter Men's &amp; Big Men's Short Sleeve Anime Graphic Tees, 2-Pack, Sizes S-3XL</p> <p>2-day shipping</p>
			<p>Rollback</p> 

図1: Walmart のオンラインショッピングサイトの「anime」の検索結果 (筆者が 2021 年 10 月 25 日に撮影)



Shopping Same Day Delivery?  
Try our dedicated shopping experience

186 results for "naruto"

Price - Sort by Releva... -

Pickup, delivery & in stores

- In-store pickup
- Buy it at the store
- Shipping

More Filters

Category

- Movies, Music & Books
- Men
- Kids
- Video Games
- Toys
- Patio & Garden

Price

- \$0 - \$15
- \$15 - \$25
- \$25 - \$50
- \$50 - \$100

Sold by

- Target
- Blowworld
- Galactic Toys & Games
- GameQuest
- Noble Knight Games

Type

Format

Brand

Character

Size

Subgenre

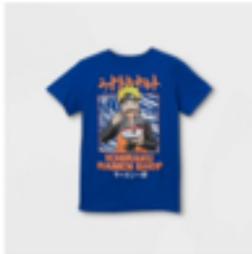
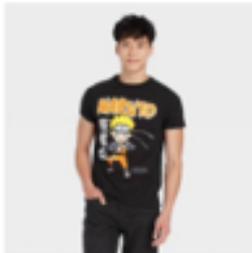
 <p><b>Men's Naruto Short Sleeve Graphic Crewneck T-Shirt - Black</b> Ripple Junction ★★★★★ 24</p> <p>\$12.99</p> <p>Free 2-day shipping with \$35 orders In stock at Olympia Ready within 2 hours with pickup</p> <p>Choose options</p>	 <p><b>Men's Naruto Short Sleeve Graphic T-Shirt - White</b> Naruto ★★★★★ 31</p> <p>\$12.99</p> <p>Free 2-day shipping with \$35 orders Ship to Olympia</p> <p>Choose options</p>	 <p><b>Boys' Naruto Ichiraku Ramen Shop Short Sleeve T-Shirt - Blue</b> Naruto ★★★★★ 10</p> <p>\$8.99</p> <p>20% off Kids, Toddler &amp; Baby License Apparel</p> <p>Only ships with \$35 orders Free 2-day shipping with \$35 orders</p> <p>Choose options</p>
 <p><b>Men's Naruto Hooded Graphic Sweatshirt - Black</b> Naruto ★★★★★ 3</p>	 <p><b>Men's Naruto Ichiraku Ramen Short Sleeve Graphic T-Shirt - White</b> Naruto ★★★★★ 2</p> <p>\$11.04 reg \$12.99</p>	 <p><b>Men's Naruto Short Sleeve Graphic T-Shirt - Black</b> Naruto ★★★★★ 5</p> <p>\$11.04 reg \$12.99</p>

図2: Targetのオンラインショッピングサイトの「naruto」の検索結果(筆者が2021年10月25日に撮影)  
アニメ作品によってはアパレルブランドとのコラボ商品を販売しているものもある。中でも『Naruto-ナルト-疾風伝』は2017年にストーリーが完結している作品にも関わらず、2021年8月にChampionとのコラボ商品を発売している。



図3（左）、図4（右）：InstagramのChampion公式アカウントの投稿（筆者が2021年10月22日に撮影）

Target や Walmart で販売されているアパレル商品はメンズ商品が多いが、Championの商品はユニセックス商品である。Forever21では2018年に『ドラゴンボール』とコラボしたレディース商品を販売していることから、日本の「少年」雑誌に掲載されている作品であっても、その作品の受容者は男性に限らないと言えるだろう（これは日本とアメリカどちらの受容者に対しても言えることであろう）。

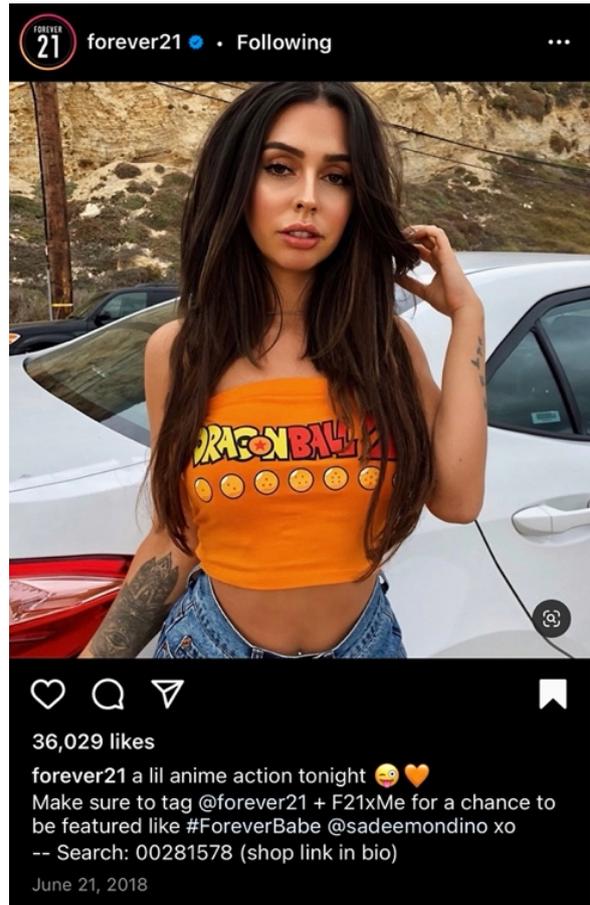
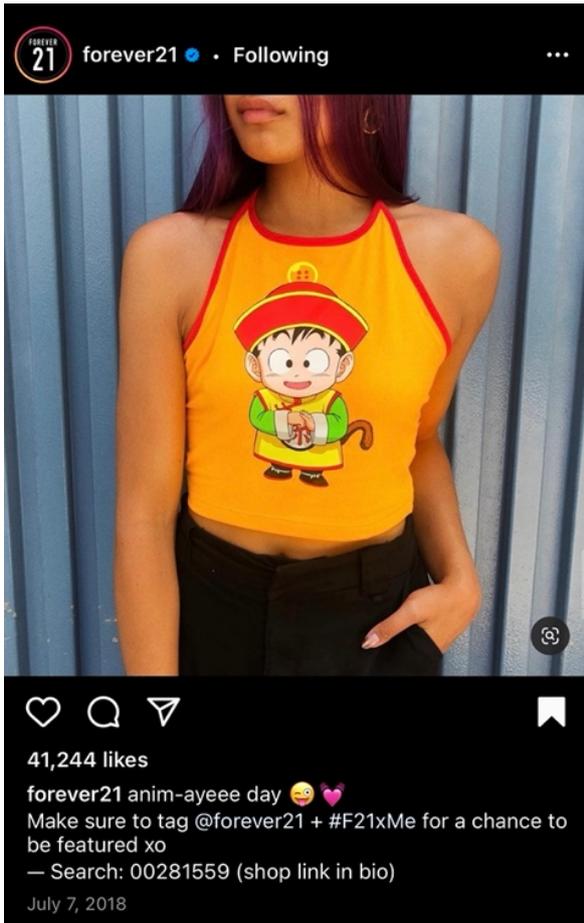


図5(左)、図6(右)：InstagramのForever21公式アカウントの投稿(筆者が2021年10月22日に撮影)

また、オンライン上だけでなく、実際の店舗でも日本のアニメの関連商品が販売されていることも筆者がアメリカ・ワシントン州に滞在した際に確認できた。





図7(左上)：ワシントン州オリンピアモールのアニメ関連商品販売店（筆者が2021年10月5日に撮影）



図8(右上)：ワシントン州オリンピアモールのTシャツ販売店（筆者が2021年10月5日に撮影）

図9(左下)：ワシントン州オリンピアモールのアニメ関連商品販売店（筆者が2021年10月5日に撮影）

図10(右下)：ワシントン州ザトレイルズのハロウィン商品販売店のアニメコーナー（筆者が2021年10月20日に撮影）

以上のような、実際の店舗やオンラインショッピングサイト等で見かける商品は圧倒的に『Naruto-ナルト-』シリーズの関連商品が多いように感じられる。これはすなわち、アメリカにおいて広く受容され、親しまれている作品の一つとして『Naruto-ナルト-』シリーズを挙げることができるということであると考え。『Naruto-ナルト-』シリーズを含め、具体的に動画サイトでの視聴回数が多い作品等については、第3章で述べる。

最後に、アニメ関連のイベントの開催状況についてまとめる。ANIMECONS.COM という、世界各地で行われるアニメのコンベンションをまとめているサイトから、過去5年間にアメリカで行われてきたコンベンションの件数（中止や延期を含む）を数えた結果が以下の通りである。また、同じサイトから、比較対象としてイギリス・アイルランド、カナダ、日本、オーストラリアも同様にまとめた。

開催年	アメリカ	イギリス・アイルランド	カナダ	日本	オーストラリア
2017年	348件	26件	52件	5件	13件
2018年	345件	30件	49件	7件	16件

2019年	353件	31件	45件	6件	16件
2020年	348件	39件	49件	6件	23件
2021年	248件	25件	24件	3件	20件

図 11：過去 5 年間のコンベンション件数（ANIMECONS.COM のデータから筆者作成）

人口の差や国土の大きさの差、また ANIMECONS.COM へのアクセスの多くがアメリカからであることを踏まえると<sup>25</sup>、件数だけを見て他の国より人気がある、というような考察はできないが、少なくとも、アメリカにおいてアニメに関するコンベンションの開催件数は少なくないと言える。さらに、同サイトでコンベンションの開催日時や詳しい開催地を見ていくと、アメリカにおいては 1 年を通してアメリカの各地でコンベンションが開催されていることが窺える。中でも「北米最大の日本のポップカルチャーの祭典」<sup>26</sup>である『Anime Expo』は来場者が 10 万人を超えており<sup>27</sup>、日本のアニメの受容は個人の心の内やインターネット上に留まらず、大きなコミュニティを形成していることがわかる。

### 第 3 節 言語の翻訳

#### 第 1 項 類型化された言語表現の翻訳

前述の人物造形にかかる類型化された言語表現の重要な要素である人称代名詞と文末表現は、日本語から英語への翻訳が難しいものの例としても挙げることができる。例えば日本語の一人称は、「私」「あたし」「僕」「俺」「拙者」「自分」などが挙げられるが、英語では“I”の一種類しかない。このことによる問題は、「私」や「自分」などそれぞれの一人称の背後にある発話者のイメージが翻訳で消えてしまうだけではない。友達同士で話すときには「俺」と言うが公的な場で発言する際には「私」と言う、など、一人の人間が使用する一人称の変化、すなわち発話者が受話者との関係性や状況によって一人称を使い分けているということも見えなくなってしまう、発話者と受話者の関係や状況を判断する材料が減ってしまうのである。これは文末表現についても同じことが言える。「～です」「～わ」「～ってばよ」<sup>28</sup>といった差異

<sup>25</sup> ANIMECONS.COM の FAQ ページにおいて、統計情報としてアメリカからのアクセスが多い旨が書かれている。<https://animecons.com/faq/>（最終閲覧日 2021 年 10 月 26 日）

<sup>26</sup> Anime Expo はホームページで“the largest celebration of Japanese pop culture in North America”と述べている。<https://www.anime-expo.org/about/>（最終閲覧日 2021 年 10 月 26 日）

<sup>27</sup> Anime Expo. AX Throughout the Years. <https://www.anime-expo.org/about/>（最終閲覧日 2021 年 10 月 26 日）

<sup>28</sup> 「～ってばよ」はアニメ・マンガ『Naruto-ナルト-』シリーズの主人公の口癖として使われている。

は、英語への逐語的な翻訳では表出できない。人称代名詞の翻訳の難しさについては、村上春樹作品の翻訳に関する研究でも言及されており<sup>29</sup>、また、日本語の「黙殺」という言葉の翻訳を例に、言葉の持つ意味の曖昧さや、ある言葉を完全な対の状態になるよう別の言語に翻訳することの困難さについて書かれた記事も存在する<sup>30</sup>。

呼称・呼びかけの言葉に関しては、ニックネーム・愛称については英語に翻訳することも可能な場合があると考えられる。しかし、日本語における名前の後につける「くん」や「ちゃん」などと呼び捨ての場合の差異は「くん」や「ちゃん」のような言葉を名前の後につけない英語においては消失してしまうだろう。

英訳することで日本語の表現の特徴である発話者のアイデンティティや人間関係の表出が言語表現として消失するが、しかし、消えてしまったそれらの特徴を掘り起こし、英訳版で日本のアニメやマンガを受容する人に伝えること、またその人たちが学ぶことは、作品のより深い理解には必要である。なぜなら、アニメやマンガ作品の作者たちは、日本語でその作品を生み出して、意識的か無意識的かは定かではないものの、登場人物たちの性格や個性、人間関係をそこに表しているからである。英語版と日本語版の間の差を埋めるためには、まず人物造形にかかる類型化された言語表現という異文化の存在を知り、そして人物造形にかかる類型化された言語表現がそれによって表出している人物像や人間関係のイメージを掴むことが必要である。

人物造形にかかる類型化された言語表現に注目して文化を理解することに意味があるというのは、『言語人類学への招待 ディスコースから文化を読む』に、「文化の理解のためにディスコースを分析するというアプローチをとれば必然的に言語およびその他の記号論的現象の「指標性」に注目することになるのである」と書かれていることからわかるだろう<sup>31</sup>。前掲書では、シルヴァステインによる「言語イデオロギー」の”any sets of beliefs about language

---

<sup>29</sup> Hadley, James. And Akashi, Motoko (2015) Translation and celebrity: The translation strategies of Haruki Murakami and their implications for the visibility paradigm. *Perspectives: Studies in Translation Theory and Practice*, Volume 23, pp.458-474.

[https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/0907676X.2014.998688?casa\\_token=J7sE7eWb-30AAAAA%3A2mFni2UfaM9KIM6qXb8MJtHu-dsIwBLmRQpeI4L92R6vVK6xySphiBVnjYKL3MMmnyz-V8b2dRLP\\_bo](https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/0907676X.2014.998688?casa_token=J7sE7eWb-30AAAAA%3A2mFni2UfaM9KIM6qXb8MJtHu-dsIwBLmRQpeI4L92R6vVK6xySphiBVnjYKL3MMmnyz-V8b2dRLP_bo) (最終閲覧日 2020 年 11 月 23 日)

<sup>30</sup> Anon. 1968. Mokusatsu: One Word, Two Lessons. *Technical Journal*, Fall 1968 - Vol. XIII, No. 4, pp.95-100. <https://www.nsa.gov/Portals/70/documents/news-features/declassified-documents/tech-journals/mokusatsu.pdf> (最終閲覧日 2020 年 11 月 22 日)

<sup>31</sup> 井出里咲子, 砂川千穂, 山口征孝(2019)『言語人類学への招待—ディスコースから文化を読む』ひつじ書房, p.180.

ここでのディスコースとは、同書 pp.43-44 によれば、「社会的実践行為」を指し、「言語が文化、そして社会の実践そのものだとみる立場」のことである。

articulated by the users as a rationalization or justification of perceived language structure and use”（「知覚された言語構造・言語使用を合理化又は正当化したものとして言語使用者により明示的に言いあらわされた言語に関する信念の集合」）という定義を説明し、「言葉の使われ方やその状況の研究から、人間の社会文化について読み解く人類学の1分野」<sup>32</sup>である言語人類学の近年の動向として「言語イデオロギー」に関する研究の増加が書かれている<sup>33</sup>。そしてその中で、日本語における「言語イデオロギー」として役割語、すなわち人物造形にかかる類型化された言語表現が例に挙げられているのである<sup>34</sup>。

このように、人物造形にかかる類型化された言語表現は翻訳することが難しい一方で、発話行為をより深く理解するために重要であると考えられる。次節では、人物造形にかかる類型化された言語表現の理解が、発話行為そのものもとより、発話者やその発話者を生んだ作者の持つ文化的背景の理解にもつながるといふ本論筆者の考えに言及する。

## 第2項 日本語作品の英語字幕翻訳

前項では、翻訳全般について先行研究をまとめたが、本項では本研究で扱う日本語作品の英語字幕翻訳に焦点を絞り先行研究を確認する。尚、なぜ本論文で字幕翻訳を扱うのかについては、次章で述べる。

まず字幕翻訳についての基本的な知識についてだが、矢田は「翻訳者には様々な役割があり、翻訳の分野によってその役割も異なってくる。文芸は脚注、注釈で説明を加えることができるが、映像ではそれは不可能である。12秒ほどの短い時間で一行半ほどの字幕のなかに意味を凝縮させなければいけない。映像を認識しながら字幕も読む観客・視聴者には、様々なレベルの認識が要求されるため、意味を端的に「再表現」しなければならない。」<sup>35</sup>と説明している。この文字数の制約というのが字幕翻訳の大きな特徴であるといえよう。制限があるということを理解した上で本論文では作品内の言語表現を確認していくが、翻訳により情報が失われ

---

<sup>32</sup> 井出里咲子, 砂川千穂, 山口征孝(2019)『言語人類学への招待—ディスコースから文化を読む』ひつじ書房, p.3.

<sup>33</sup> 同上, p.181.

<sup>34</sup> 同上, p.201.

<sup>35</sup> 矢田陽子(2014)「異文化研究としての翻訳学と記号学：映画「おくりびと」の英語・スペイン語字幕にみる言語文化」『尚美学園大学総合政策論集』第18巻, 尚美学園大学, pp.77-78. [https://shobi-u.repo.nii.ac.jp/?action=pages\\_view\\_main&active\\_action=repository\\_view\\_main\\_item\\_detail&item\\_id=363&item\\_no=1&page\\_id=13&block\\_id=21](https://shobi-u.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=363&item_no=1&page_id=13&block_id=21) (最終閲覧日 2022年1月5日)

る・失われない原因を、字数制限によるものであるのか、翻訳者が重要な箇所と捉えているからなのか、あるいはまた別の理由によるものなのか断定することは難しいと思われる。

また矢田は、「日本では、残念ながら翻訳学は十分に認知されておらず、一体どのような学問なのか把握されていないのが現状である。」<sup>36</sup>と述べており、日本における翻訳の研究の数自体が多くないように思われるが、本論筆者が調べた限りにおいて、日本語で作られた作品の英語字幕翻訳を文化と絡めて論じる研究は、実写作品を題材としているものが多い<sup>37</sup>。矢田は日本の実写映画『おくりびと』の英語翻訳について論じており、「翻訳学や記号学といった異なる研究分野を用いて学際的に研究を進めていくことで、母国語と外国語の関係や、我々が言葉をどのように認識し、文化がどのように関わって来ているのかといった点を再確認することができる。」<sup>38</sup>と論文の最後にまとめている。本研究も、学際的に日本語の言葉と文化の関係を確認するものであると言えよう。実写作品ではなくアニメ作品を扱っているものもいくつか存在するが、『となりのトトロ』や『千と千尋の神隠し』など、一本完結の映画作品ばかりで、日本においてテレビで毎週放送されている（あるいはされていた）ような、連続シリーズの作品は見られない<sup>39</sup>ため、本研究は、連続シリーズの作品を扱うことが新しい試みであると言える。作品が長く続けばそれだけ、作品内の人物描写が増え、1人の人物に関する情報が増えたり、登場人物の数自体が増えたりするわけであるが、それぞれの登場人物が用いる日本語のセリフは英語字幕ではどのように訳されているのだろうか。本研究では、シリーズ作品内のセリフの確認から、長編アニメシリーズにおける、人物造形にかかる類型化された言語表現の翻訳の現況の把握を試みる。

---

<sup>36</sup>矢田陽子(2014)「異文化研究としての翻訳学と記号学：映画「おくりびと」の英語・スペイン語字幕にみる言語文化」『尚美学園大学総合政策論集』第18巻, 尚美学園大学, p.77. [https://shobi-u.repo.nii.ac.jp/?action=pages\\_view\\_main&active\\_action=repository\\_view\\_main\\_item\\_detail&item\\_id=363&item\\_no=1&page\\_id=13&block\\_id=21](https://shobi-u.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=363&item_no=1&page_id=13&block_id=21) (最終閲覧日 2022年1月5日)

<sup>37</sup>本論文で引用したもの以外に例えば、  
篠原有子(2013)「映画『おくりびと』の英語字幕における異文化要素（日本的有標性）の翻訳方略に関する考察」『翻訳研究への招待』第9号, 日本通訳学会, pp.81-97.  
[http://honyakukenkya.sakura.ne.jp/shotai\\_vol9/06\\_vol9-Shinohara.pdf](http://honyakukenkya.sakura.ne.jp/shotai_vol9/06_vol9-Shinohara.pdf) (最終閲覧日 2022年1月5日) が挙げられる。

<sup>38</sup>矢田、同上、p78.

<sup>39</sup>例えば、

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』第6号, 県立長崎シーボルト大学, pp.273-284.

[http://reposit.sun.ac.jp/dspace/bitstream/10561/311/1/v6p273\\_yamada.pdf](http://reposit.sun.ac.jp/dspace/bitstream/10561/311/1/v6p273_yamada.pdf) (最終閲覧日 2021年12月31日)  
安井寿枝(2021)「アニメキャラクターからみる翻訳についての一考察：英語版『千と千尋の神隠し』をケーススタディとして」『研究論集』第114号, 関西外国語大学, pp.39-58.  
[https://kansai.repo.nii.ac.jp/?action=pages\\_view\\_main&active\\_action=repository\\_view\\_main\\_item\\_detail&item\\_id=8023&item\\_no=1&page\\_id=13&block\\_id=21](https://kansai.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=8023&item_no=1&page_id=13&block_id=21) (最終閲覧日 2022年1月5日)

字幕翻訳を日本語教育と絡めた研究の例としては保坂が書いたものが挙げられる。保坂は、実写映画『踊る大捜査線』内の言語表現の翻訳を分析し、「①翻訳によって失われた言語的要素と②言語的要素が削除されたことにより失われた社会・文化的な要素について検討〔以下略、本論筆者〕」<sup>40</sup>し、それらの要素を日本語教育の現場で教えていくことを最後に提案している。実写映画ではなくアニメの場合はどうだろうか。また、一本完結作品ではなくシリーズ作品ではどうだろうか。本研究では類型化された言語表現のうち、分析の対象を「人称代名詞」「呼称・呼びかけの言葉」「文末表現」に絞り、それらの翻訳のされ方を見ていくと共に、日本語学習の点からも検討する。

#### 第4節 異文化理解と教育

##### 第1項 異文化理解及び文化とは

ここまで、日本のアニメの概況と特徴を中心に述べてきたが、本項では、本論文の最大のテーマである異文化理解について確認していく。

異文化理解という言葉文字通り解釈するとその意味は「異なる文化を理解すること」である。「異なる文化」の「文化」という言葉については多くの定義があり、平野は著書の中で様々な定義を掲げたのちに「文化の定義には実体的な定義と抽象的な定義とがあり、文化の捉え方には普遍文化と個別文化という捉えかたがある」<sup>41</sup>と述べている。その上で、「普遍文化と個別文化の双方を捉えることができるような文化の定義」<sup>42</sup>としてクラックホーンによる「文化とは、後天的・歴史的に形成された、外面的および内面的な生活様式の体系であり、集団の全員または特定のメンバーにより共有されるものである」という定義を著書の中で採用している<sup>43</sup>。平野の専門は国際関係論であるが、この本は第1章の第1文目に「本書では、国際関係を文化で見る試みを行う。」<sup>44</sup>とあり、文化を重要な要素として捉え、「文化要素の国際的な動き」<sup>45</sup>を扱う本である。そして本研究もまた、日本のアニメのアメリカにおける受容、という「文化

---

<sup>40</sup> 保坂敏子(2016)「字幕翻訳で失われる要素 ―言語教育との関わりを考える―」『日本語と日本語教育』第44号, 慶應義塾大学日本語・日本文化教育センター, p.55.

[https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara\\_id=AN00189695-20160300-0041](https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00189695-20160300-0041) (最終閲覧日 2022年1月5日)

<sup>41</sup> 平野健一郎(2000)『国際文化論』東京大学出版会, p.9.

<sup>42</sup> 同上, p.10.

<sup>43</sup> 同上, p.10.

<sup>44</sup> 同上, p.1.

<sup>45</sup> 同上, iv.

要素の国際的な動き」を扱うものである。本論文においては、平野の著書と同様にこの定義を採用することとする。

文化の特徴として、平野は文化と文化の境について、「文化をシステムとして捉える以上、ひとつの文化全体を環境や他の文化すべてと区切る境界が設定されなければならない。文化のありかたや複数文化間の関係を考えるためには、思考上、まず境界を定めることが必要であり、また可能である。」<sup>46</sup>「文化の境界は実在しないとしても、今日のように、人々の生きかたが複数の異なる次元上の集団性に依拠している世界では、むしろ積極的に文化の境界を恣意的に引いて、文化間の関係を考察することに意義があると思われる。」<sup>47</sup>と述べている。本論文で扱う、言語表現そのものや、その表現に含まれる意味・あるいは指し示すものという文化についても同じことが言えるであろう。

異文化理解という言葉の意味は先に述べたが、実際の異文化理解とは、「異文化」そのものを理解するだけでなく、その「異文化」を持つ人々をも理解することであると考える。これは、次項で述べる国連憲章やユネスコの教育勧告とも深く関連づけられる。

## 第2項 異文化理解をめぐる教育

1948年のユネスコ憲章の前文では「戦争は人の心の中で生まれるものであるから、人の心の中に平和の砦を築かなければならない。相互の風習と生活を知らないことは、人類の歴史を通じて世界の諸人民の間に疑惑と不信をおこした共通の原因であり、この疑惑と不信のために、諸人民の不一致があまりにもしばしば戦争となった。」<sup>48</sup>と述べられている。この前文を基本理念とし、1974年に国連のユネスコは「国際理解、国際協力および国際平和のための教育並びに人権および基本的自由についての教育」という教育勧告を行った。この教育勧告を元にした教育は世界の様々な国で行われているが、本項ではそのうち日本とアメリカにおけるそれぞれの名称とその内容について確認していく。

まず日本では「国際理解教育」という教育が行われている。文部科学省は「国際教育とは、国際化した社会において、地球的視野に立って、主体的に行動するために必要と考えられる態度・能力の基礎を育成するための教育である。そのねらいは、自己を確立し、他者を受容し共

---

<sup>46</sup> 平野健一郎(2000)『国際文化論』東京大学出版会, p.13.

<sup>47</sup> 同上, p.14.

<sup>48</sup> 文部科学省「国際連合教育科学文化機関憲章(ユネスコ憲章)／The Constitution of UNESCO」文部科学省ホームページ、<https://www.mext.go.jp/unesco/009/001.htm> (最終閲覧日 2021年12月28日)

生しながら、発信し行動できる力を育成することにある。」<sup>49</sup>と国際理解教育を説明している。国際理解教育の内容については、原点が前述のユネスコ憲章であることから、「昨今の「グローバル化」や「グローバル化」に対応した「人材育成」論として短絡的に語られやすい国際理解教育ではなく、平和や人権、共生が尊重される社会や国家、世界の構築のために、人は、学校や社会で、何をどう学ぶのか、どんな価値を身につけ、行動すべきか、という本質的な問いをもった国際理解教育が求められることを意味している。」<sup>50</sup>と『国際理解教育ハンドブックーグローバル・シティズンシップを育むー』では述べられている。

次にアメリカにおける教育について、前掲書では以下のように述べられている。「アメリカ合衆国（以後、アメリカと略す）では、「国際理解教育」という用語は一般に用いられていない。一方で、加速するグローバリゼーション（globalization）や国内の多文化化といった国内外の社会の変容に伴い、グローバルな視野（global perspective）や多文化の視野（multicultural perspective）といった地球社会や多文化社会を生きる市民の育成が課題となってきた。そのため、これらの教育課題に対応する領域として、「グローバル教育（global education）/国際教育（international education）」、及び、「多文化教育（multicultural education）」といった教育論の展開がみられる。」<sup>51</sup>

日本とアメリカでは名称の差、また具体的な内容にも少しずつ違いが見られるものの、「自分とは異なる他者、あるいはその他者の持つ文化を理解する」といった趣旨の教育が行われていることが分かる。一方で、これらは全て教育機関における教育について述べられているものであり、既に学生生活を終えている人たちや、先にも述べた教育機関で日本語を勉強していない人たちには現在直接的な影響があるとは考えにくい。現在教育機関に在籍せずに日本語を学習する人や、学習環境下に身をおかずアニメを受容する人たちにとって、日本のアニメを受容し、日本の言語文化を学ぶことは「自分とは異なる他者、あるいはその他者の持つ文化を理解する」実践の場となるだろうと考える。

---

<sup>49</sup> 文部科学省初等中等教育局国際教育課(2005)『初等中等教育における国際教育推進検討会報告～国際社会を生きる人材を育成するために～』p.3.

[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shotou/026/houkoku/attach/\\_icsFiles/afldfile/2018/01/19/1400589\\_001.pdf](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/026/houkoku/attach/_icsFiles/afldfile/2018/01/19/1400589_001.pdf)（最終閲覧日 2021年12月28日）

<sup>50</sup> 日本国際理解教育学会(2015)『国際理解教育ハンドブックーグローバル・シティズンシップを育むー』明石書店, pp.3-4.

<sup>51</sup> 日本国際理解教育学会(2015)『国際理解教育ハンドブックーグローバル・シティズンシップを育むー』明石書店, p.223.

### 第3項 言語の違いと異文化理解

『国際理解教育ハンドブックーグローバル・シティズンシップを育むー』では、実際の教育現場での実践の報告がまとめられている。そのうちの1つに知識・理解目標に「文化的多様性」「相互依存」「安全・平和・共生」の理解を設定したものがある。ここでは、「文化的多様性」の理解とは具体的に「世界にはさまざまな文化が存在するが、人類に共通する文化の側面もある、という文化の異質性と共通性を理解するとともに、文化とは固定的なものではなく、異文化との交流を通じて絶えず変化するものであること、そして私たち自身が文化を創り出していく主体であるということを理解する。さらに、著しく変動しつつある世界において、異なる文化を理解することはときに容易ではなく、文化摩擦や文化対立が生じる場合があるが、異なる文化を相互に認め、共に生きようとするのが重要であることを認識する」こと、

「相互依存」の理解は、「私たちの生活は、さまざまなかたちで世界の人々とつながっていること、および、世界のできごとは私たちの生活に影響を及ぼし、私たちの生活は世界の人々の生活に影響を及ぼしていることを理解する〔以下略、本論筆者〕」ことと述べられている<sup>52</sup>。この「文化的多様性」「相互依存」の理解は、本論文における、言語の違い、また言語表現に含まれる意味やその言語表現の指す内容の違いを理解するという異文化理解についても全く同じことが言えると考えられる。日本のアニメをアメリカで受容することがすなわち「さまざまなかたちで世界の人々とつながっていること」の一例であると理解すること、英語に翻訳された日本のアニメ作品をそのまま受容するだけでなく、日本語ではどのように表現されていて、どこがどう英語で表現される場合と同じなのか、また異なるのかを理解することは、意義があることである。そしてこのように異なる文化、またその文化を持つ人を理解することは、多文化共生にもつながることであろう。

## 第3章 テキスト分析

### 第1節 作品の選定方法

本研究では、具体的な作品を用いて、その中で用いられる言語表現とその翻訳の現況を確認し分析する。本論筆者は、アメリカで広く受容されている作品を選ぶため、いくつかのインターネットサイトを参照した。

---

<sup>52</sup> 日本国際理解教育学会(2015)『国際理解教育ハンドブックーグローバル・シティズンシップを育むー』明石書店, p.97.

日本のアニメのストリーミングサービスを提供している Crunchyroll 社の 2019 年の発表によれば、過去 10 年間でアメリカで最も観られたアニメは『Naruto -ナルト-疾風伝』である<sup>53</sup>。また、アメリカで著作権を持つ Viz Media 社のホームページでは、人気なシリーズの例として、『Naruto-ナルト-』『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』が挙げられている。

(図 13)

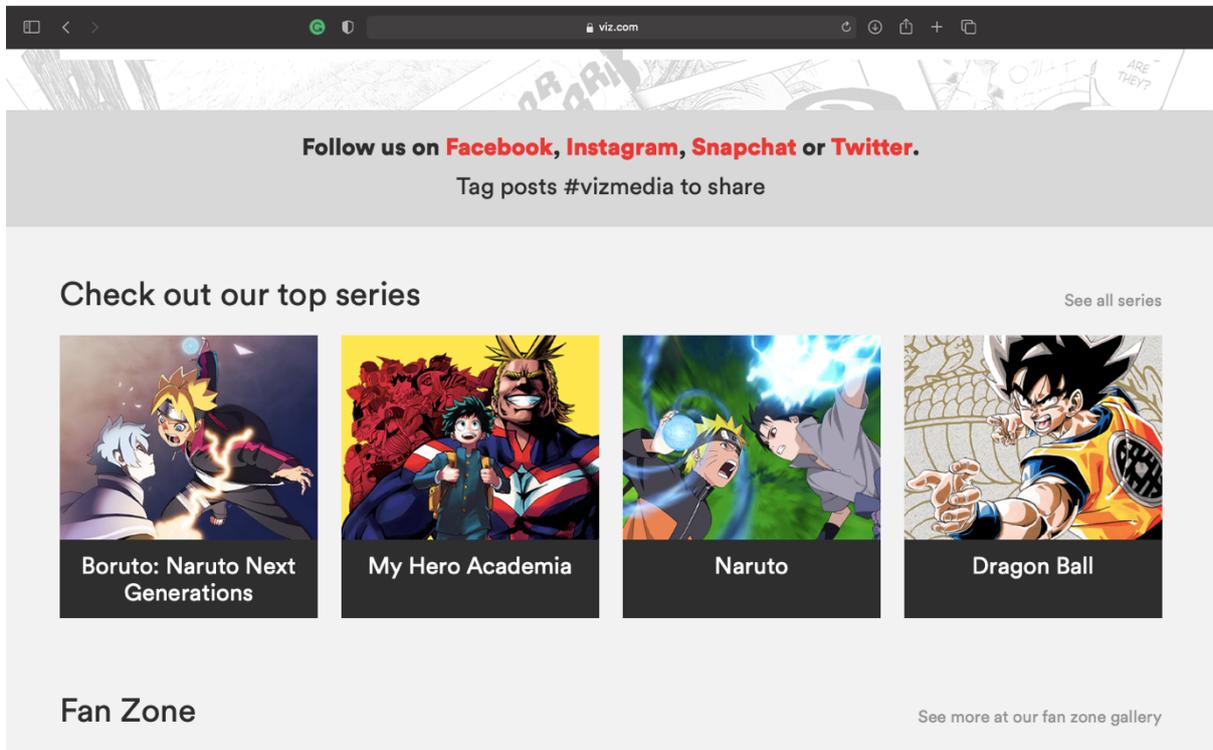


図 12: Viz Media 社ホームページのスクリーンショット (筆者が 2021 年 4 月 5 日に撮影)

さらに、2011 年のインターネット上の記事“Top 10 Most Influential Anime in America” (筆者訳: アメリカで最も影響力のあるアニメトップ 10) では、第 2 位に『Naruto -ナルト-』が挙げられており、作品の紹介欄では“Finally, it has just enough Japanese elements to introduce the culture, but they are not specific enough to alienate. Instead they come off as cool and different.” (筆者訳: 最後に、Naruto には文化を紹介する日本の要素がほどよく含まれている。しかしその要素は人々を遠ざける特別なものではなく、かわりにクールで異なるものという印象を与える。)と述べられている。<sup>54</sup> また、2020 年の記事“Top 5 Most Influential Anime in the US” (筆者訳: アメリカで最も影響力のある日本のアニメトップ 5) という記事においても

<sup>53</sup> Loveridge, Lynzee. (2019). Crunchyroll Reveals Most Watched Anime of the Decade by Region. *Anime News Network*. <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2019-12-31/crunchyroll-reveals-most-watched-anime-of-the-decade-by-region/.154915> (最終閲覧日 2021 年 12 月 28 日)

<sup>54</sup> Kincaid, Chris. (2011) Top 10 Most Influential Anime in America. *Japan Powered*. <https://japanpowered.com/anime-articles/top-10-influential-anime-america> (最終閲覧日 2021 年 12 月 31 日)

『Naruto-ナルト-』が挙げられており、そこでもデジタルコンテンツライターの Diana Mason の以下の発言を引用している。

“The genius of the influence that Naruto has in America is the fact that it has the right amount of Japanese elements that are not too specific nor too elaborate to alienate their audience, but rather spark interest in them”<sup>55</sup> （筆者訳：アメリカで Naruto の持つ影響の特徴は、オーディエンスを遠ざけるような、特殊すぎたり微細すぎたりするものではなく、むしろそれらへの興味を引き起こす程よい量の日本の要素が含まれているということである。）

また、作品そのものについても”It teaches viewers important qualities like the value of friendship and determination.”（筆者訳：友情や心に決めたことをやり抜こうとするものの価値など重要な資質を観る人に教えてくれる。）と評価している<sup>56</sup>。

『Naruto-ナルト-』シリーズはテレビアニメシリーズに加え劇場版も制作されているが、劇場版の最後の2作品がアメリカで上映されたのは2015年である。2015年から2016年にかけてアメリカで上映された日本のアニメ映画の興行収入を確認すると、その2作がどちらもトップ5にランクインしている<sup>57</sup>。劇場版の作品も、アメリカではアニメ映画の中で広く受容されている作品の1つであるように思われる。

ここまでの結果と、前章第2節第3項におけるアニメ作品の関連グッズの販売の現況から、『Naruto-ナルト-』シリーズはアメリカで広く受容されている作品の代表例として挙げられると考え、本研究で取り上げ作品分析をすることとする。

アメリカにおいて日本のアニメ作品を視聴する方法は2つある。英語吹き替え版と英語字幕版である。本研究においては、英語字幕版のみを扱うこととするが、その主な理由は、英語吹き替え版と英語字幕版のアクセスのしやすさの差にある。英語吹き替え版、英語字幕版の有無を本論筆者が調べたところ、それぞれ以下のようになった。（全てのエピソードが視聴可能でなくとも、1話でも視聴可能であればリストに入れている。）

英語吹き替え版	英語字幕版
---------	-------

<sup>55</sup> Anon. (2020) Top 5 Most Influential Japanese Anime in the US. *NERDBOT*. <https://nerdbot.com/2020/02/03/top-5-most-influential-japanese-anime-in-the-us/>（最終閲覧日 2021 年 12 月 20 日）

<sup>56</sup> Anon. (2020) Top 5 Most Influential Japanese Anime in the US. *NERDBOT*. <https://nerdbot.com/2020/02/03/top-5-most-influential-japanese-anime-in-the-us/>（最終閲覧日 2021 年 12 月 20 日）

<sup>57</sup> 日本貿易振興機構(ジェトロ) サービス産業部 クリエイティブ産業課/ロサンゼルス事務所(2017)『米国市場コンテンツ調査 アニメ編』p.14, [https://www.jetro.go.jp/ext\\_images/\\_Reports/02/2017/af531eb825543cb0/US\\_2016\\_Animation.pdf](https://www.jetro.go.jp/ext_images/_Reports/02/2017/af531eb825543cb0/US_2016_Animation.pdf)（最終閲覧日 2021 年 12 月 31 日閲覧）

Netflix, Funimation, Hulu, Vudu	Netflix, Hulu, Funimation, Crunchyroll, Pluto TV, Tubi
---------------------------------	--

図 13：英語吹き替え版と英語字幕版の配信状況（筆者作成）

どちらの作品も、吹き替え版を提供するサービスより字幕版を提供するサービスの方が多い。加えて、字幕版を提供するサービスのうち、Crunchyroll、Pluto TV、Tubi は月額いくら等の費用なしに無料で観ることのできるものであり、消費者に対する視聴のハードルは低くなっている。このように、英語吹き替え版を英語字幕版のアクセスのしやすさを観てみると、選択肢の幅や費用の面で、アメリカにおいては英語字幕版の方がアクセスしやすい状況にあると言える。

また、第 2 章で述べた Fukunaga の論文においても、英語字幕版についての次のような言及がある。

Ted told me, “True anime fans only watch anime with English subtitles. Many people begin watching dubbed versions of anime on Cartoon Network on TV and most of them eventually move away from dubbed anime [because] they are not authentic.”<sup>58</sup>（筆者訳：テッドは私にこう言った。「真のアニメファンはアニメを英語字幕でしか観ない。多くの人がテレビの Cartoon Network<sup>59</sup>で吹き替え版のアニメを見始めるが、吹き替え版は本物ではないから、多くの人が徐々に吹き替え版のアニメからは遠のいていく。」）

アニメを字幕で観るか、吹き替えで観るか、という議論は、インターネット記事にもなっており、字幕派、吹き替え派どちらもいるようではあるが、今回扱う作品については字幕が良いという意見の方がよく見られた<sup>60</sup>。

アニメを受容する人全員のデータを取って字幕と吹き替えどちらで観るのかを調査する、など具体的に、そして実際に字幕版と吹き替え版のどちらがよりアメリカで受容されているのかを明確に知ることは不可能であるが、本論筆者が調べた限りにおいて、字幕版の方が受容され

<sup>58</sup> Fukunaga, Natsuki. (2006) “Those Anime Students”: Foreign Language Literacy Development Through Japanese Popular Culture. *Journal of Adolescent & Adult Literacy* Vol.50, No.3, p.209.

[https://www.jstor.org/stable/40013700?seq=1#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/40013700?seq=1#metadata_info_tab_contents)（最終閲覧日 2021 年 12 月 20 日）

<sup>59</sup> Cartoon Network はアメリカのケーブルチャンネルの 1 つで Cartoon=アニメ（日本のものに限らない）を扱っている。

<sup>60</sup> Marcano, Adrian. (2016). Subs vs. Dubs: 5 Reasons Anime Subs Are Better Than Dubs. *INVERSE*.

<https://www.inverse.com/entertainment/subs-vs-dubs-anime-meaning>（最終閲覧日 2021 年 12 月 20 日）

Anon. Dubbed Anime is TRASH! Here’s Why. *Blerds Online*. <https://www.blerdsonline.com/2017/05/dubbed-anime-is-trash-heres-why.html>（最終閲覧日 2021 年 12 月 20 日）

Aithison, Sean. (2019). 13 Anime That Are Better Dubbed (And 13 Better Subbed). *CBR.com*.

<https://www.cbr.com/anime-better-subbed-dubbed-english/>（最終閲覧日 2021 年 12 月 20 日）

ている・あるいは好まれているように思われるため、本研究においては英語字幕版に焦点を当てて作品分析を行う。

本研究の分析対象の作品を見ることができる主なストリーミングサービスは以下の表の通りである。

	『Naruto-ナルト-』	『Naruto-ナルト-疾風伝』	『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』	劇場版
Netflix	1-220 話	0 話	0 話	8 本
Hulu	1-220 話	1-500 話	1-277 話	0 本
Funimation	1-220 話	0 話	0 話	7 本
Crunchyroll	1-220 話	1-500 話	1-224 話	1 本
Pluto TV	1-220 話	1-112 話	0 話	0 本
Tubi	1-220 話	0 話	0 話	3 本

図 14 : 『Naruto-ナルト-』シリーズの英語字幕版の配信状況 (筆者作成)

他にも作品を提供する会社はあるが、例えば The Roku Channel はテレビにつなぐデバイス (約 \$20-50) が必要である。The Roku Channel と提携している Adult Swim はケーブルテレビ契約が必要、Spectrum TV も契約 (ケーブルテレビ、インターネット、電話回線) が必要である。Amazon Prime Video は月々のメンバーシップ料の他に、今回の分析対象の作品を含む特定の作品の視聴には 1 話毎にいくらかさらに支払う必要がある。

字幕の内容は Netflix 以外のサービスでは共通しており、恐らく Viz Media 社によって制作されたものであるが、Netflix のみオリジナルの字幕を提供している。Netflix で視聴できるものは『Naruto-ナルト-』のみでそれ以外の作品は視聴不可能であり、全体として見たときに大多数が Netflix オリジナル字幕以外のものであるため、本研究においてはより広く用いられている字幕版を分析する。

## 第 2 節 『Naruto-ナルト-』シリーズの概要

『Naruto-ナルト-』シリーズは岸本斉史が著者であり、1999 年に集英社の『週刊少年ジャンプ』にて連載が始まった作品である。原作のマンガ作品のタイトルは『Naruto-ナルト-』であり、単行本としては 72 巻あるが、2002 年からテレビ放送が始まったアニメのタイトルは

『Naruto-ナルト-』『Naruto-ナルト-疾風伝』に分かれている。『Naruto-ナルト-』は主人公のナルトが12歳のころの設定で全220話あり、『Naruto-ナルト-疾風伝』はその数年後の青年期の設定で全500話ある。また、劇場版はそれぞれ『Naruto-ナルト-』が3作、『Naruto-ナルト-疾風伝』が7作（同時上映作品は除く）存在する。その後、ナルトの息子であるボルトが主人公の映画が1本制作された。この映画を元に2016年から制作されている、ボルトを主人公とし、ナルトの次の世代が中心に描かれている作品が『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』で、アニメの放送は2017年から始まっている。アニメとマンガの制作、またアニメのテレビ放送は現在も続いており、2021年12月22日時点で229話が日本でテレビ放送されている<sup>61</sup>。動画配信サイトでは見られるエピソードは全てではなく、また日本とアメリカでも異なるため、本論では、第149話までを研究対象とする。尚、本論文においては、『Naruto-ナルト-』『Naruto-ナルト-疾風伝』『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』の3作品を「『Naruto-ナルト-』シリーズ」と呼ぶこととする。

『Naruto-ナルト-』『Naruto-ナルト-疾風伝』の物語のあらすじは、忍者学校では落ちこぼれで、その生い立ちから里でも嫌われ者であった主人公のうずまきナルトが、同級生たちと打ち解け仲間となり、共に任務をこなし、様々な人たちと出会い成長していくというものである。また、ナルトは以前から里のリーダーになるという夢があり、その夢を叶えようと精進する。

『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』の主人公であるうずまきボルトは、忍者学校では落ちこぼれではなく、里の嫌われ者でもないが、同級生たちと任務をこなし、多くの人と出会い成長する、という大きな流れは同じである。また、『Naruto-ナルト-』『Naruto-ナルト-疾風伝』に登場していたキャラクターの多くが『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』にも登場する。（しかし、あくまでもメインはその次の世代である。）

前節や前章ではアメリカにおける『Naruto-ナルト-』シリーズの受容について確認したが、『Naruto-ナルト-』『Naruto-ナルト-疾風伝』『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』はどれもCrunchyrollの2019年夏に世界で最も観られたアニメトップ20にランクインしており、アメリカだけでなく、他の国や地域においても広く受容される作品である<sup>62</sup>。

---

<sup>61</sup>テレビ東京「EPISODES」『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』<https://www.tv-tokyo.co.jp/anime/boruto/episodes/>（最終閲覧日2021年12月22日）

<sup>62</sup>Loveridge, Lynzee.(2019). Crunchyroll Announces Most Viewed Anime for Summer 2019. *Anime News Network*. <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2019-10-14/crunchyroll-announces-most-viewed-anime-for-summer-2019/.152231>（最終閲覧日2021年12月20日）

1999年からスタートした『Naruto-ナルト-』の原作のマンガは2014年に完結し、その原作を元に制作されたアニメ版の『Naruto-ナルト-』『Naruto-ナルト-疾風伝』も2017年に完結しているが、主人公の息子が主人公である『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』は2021年現在も制作・放送が続いており、近年広く受容される作品シリーズであるだけでなく、今後も受容され続けるであろう作品シリーズとも言えるだろう。『Naruto-ナルト-』の原作の漫画がスタートした1999年は既に20年以上前であることから、『Naruto-ナルト-』シリーズだけでなくより最近の作品である『Naruto-ナルト-疾風伝』、『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』における言語表現も確認することで、より現在に近い言語表現の使われ方や訳され方の現況を捉えることが可能となると考える。また、『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』においては『Naruto-ナルト-』『Naruto-ナルト-疾風伝』に関連するエピソードや、それらに登場していた人物にまつわるエピソードもあるため、『Naruto-ナルト-』『Naruto-ナルト-疾風伝』を分析する上での参考資料としても用いる。

### 第3節 『Naruto-ナルト-』シリーズの調査結果

#### 第1項 メインキャラクターたち

##### ①うずまきナルトの独特な語尾表現と距離を感じさせない人の呼び方

主人公のうずまきナルトの一人称は「オレ」である。実際の日本語圏においては、「オレ」というのは家族や友人の前で使われるカジュアルな表現であり、フォーマルな場面や目上の人の前では使われない表現であるが、物語の中でナルトは一貫して「オレ」という人称代名詞を使っている。一方で、英語字幕版において、ナルトの一人称は一貫して「I」が用いられている。

##### 例1 『Naruto-ナルト-』第2話

ナルト：なんでオレが殴られるんだってばよ？

字幕：Why am I the one who gets hit?

##### 例2 『Naruto-ナルト-疾風伝』第88話

ナルト：向こうへ辿り着けなきゃオレはいつまで経ってもガキのままだ。

字幕：If I can't beat this,

I'll never be able to grow up.

次にナルトの二人称及び三人称、呼びかけの言葉などナルトの呼ばれ方だが、これは登場人物によって異なる。また、登場人物によっては、その時々シチュエーション（喧嘩をしてい

るとき、談笑しているとき、など) や、人間関係 (出会ってすぐのとき、親しくなってから、など) よっても異なる。

周りからは主に「ナルト」と名前で呼ばれるが、大人しく控えめな日向ヒナタと言う人物からは一貫して「ナルトくん」と呼ばれている。(この人はその他の同級生男子に対しても「くん」をつけて呼び、同級生女子に対しては「ちゃん」や「さん」を付けて呼ぶ。) 一方、他の同級生女子キャラクターたち (山中いの、春野サクラ) は、ナルトを含む同級生男子を呼び捨てで呼んでいる。(この人たちが好意を寄せる同級生の男子 (うちはサスケ) に対しては呼び捨てではなく「くん」をつけて呼ぶ。)

例1 『Naruto-ナルト-』 第1話

ヒナタ：ナルトくん…頑張ってる！

字幕：Good luck, Naruto...

例2 『Naruto-ナルト-疾風伝』 第1話

サクラ：ナルト？ナルトなの？

字幕：Naruto? Is that you, Naruto?

また、サスケからは、度々「ウスラトンカチ」とも呼ばれている。このウスラトンカチという言葉は辞書で意味を引くと「知恵の足りない人、間が抜けた人などをののしっている語。」<sup>63</sup>とあるが、サスケは『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』において、以下のようにウスラトンカチの意味を述べている。

例 『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』 第63話 (-5.49)

サスケ：なによりお前はナルトよりウスラトンカチだ。

字幕：Because you're definitely a bigger loser than Naruto ever was.

ボルト：ウスラトンカチ…それって…

字幕：A loser? What does-?

サスケ：負けず嫌いってことだ

字幕：I mean that you hate to lose.

前述のエピソード等、ウスラトンカチという言葉は英語では「a total loser」や「a loser」と訳されている。

例 『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』 第55話

ボルト：なあ、父ちゃんのこと色々教えてよ。

<sup>63</sup> goo 辞書「薄らとんかち」<https://dictionary.goo.ne.jp/word/薄らとんかち/> (2021年12月30日閲覧)

字幕：Hey, tell me everything about my dad.  
サスケ：ガキの頃から  
字幕：When he was a child,  
サスケ：火影になると喚き散らす  
字幕：all he did was talk about becoming the Hokage,  
サスケ：かなりのウスラトンカチだった。  
字幕：and he was a total loser.  
ボルト：ウスラトンカチ？  
字幕：A total loser?  
サスケ：とにかく頑固者で  
字幕：And damned stubborn.  
ボルト：違う違う！  
字幕：No, not all that!  
ボルト：おれが知ってるのは父ちゃんの弱点だってばさ。  
字幕：What I really wanna know about are his weaknesses.

辞書で引けば意味は出てくるが、ウスラトンカチという言葉自体が日本語ではあまり使われていない言葉であるように思われる。実際の日本語圏の視聴者でこの言葉の意味をはっきりと理解している人はどれだけいるだろうか。「よくわからないけど恐らく罵り言葉」として幾度も使われてきた言葉の新たな意味が「負けず嫌い」だという理解の仕方をしているとは考えられないだろうか。そうであるとしたら「loser」はあまりにも簡単な言葉ではないだろうか。

ナルトは同級生からは二人称として「あんた」「お前」などと呼ばれることも多いが、ナルトに好意を寄せる日向ヒナタは「あなた」と呼ぶ。

例1 『Naruto-ナルト-疾風伝』第1話

サクラ：あんた、私より背高くなったんじゃない？

字幕：You've gotten taller than me, haven't you?

例2 『Naruto-ナルト-疾風伝』第475話

サスケ：今やお前は尾獣たち全員の<sup>じんちゅうりき</sup>人柱力だ。

字幕：You're now the Jinchuriki  
of all the Tailed Beasts.

例3 『Naruto-ナルト-』第47話

ヒナタ：何年間もずっとあなたを見てきた。

字幕：I've been watching you closely for many years now!

英語版においては、「あんた」も「あなた」も「お前」も全て”you”と訳されている。二人称を指す言葉としての意味は通じるが、話者の性格や、話者とナルトとの人間関係によるそれぞれの細かなニュアンスの違いまでは伝わらない。

そしてナルトの語尾表現としては、口癖の「～ってばよ」が挙げられる。この言葉は英語字幕版において基本的には訳されていない。

例1 『Naruto-ナルト-』第187話

ナルト：すぐに戻るってばよ。

字幕：I'll be right back.

例2 『Naruto-ナルト-疾風伝』第98話

ナルト：お前が謝る必要なんてねえってばよ。

字幕：You don't need to apologize.

例3 『Naruto-ナルト-疾風伝』第287話

ナルト：きっとみんな待ってるってばよ。

字幕：I'll bet everyone's waiting!

例4 『Naruto-ナルト-疾風伝』第309話

いの：だってばよーとか言っちゃだめなのよ。

字幕：And watch how you speak.

ナルト：そんなことくらい分かってるってばよ！

字幕：Aw man, you don't have to tell me!

いの：ほんとわかってんのお？

ナルト：わかってるってばよ！

字幕：-Do you really get it?

-Of course I do!

例5 『劇場版 NARUTO -ナルト- 大激突!幻の地底遺跡だってばよ』

ナルト：こら、うるさいってばよ。

字幕：Hey. Be quiet.

例6 『The Last - Naruto the Movie』

ナルト：さ、サンキューだってばよ。

字幕：H...Hey, thanks!

「～ってばよ」は話し言葉だけでなく、書き言葉としても使われるシーンがあるが、書き言葉の場合も訳されていない。

例 『Naruto-ナルト-』第114話 19:01

(木に彫った文字が映される)

チョウジ：早く来いってばよ…へっ、ナルトだな。

字幕：“Hurry up and get over here.” It’s Naruto.

しかし、ここで「基本的に」と述べたのは、シーンによっては訳している部分もあるからである。

例1 『Naruto-ナルト-』第13話 16:50

ナルト：まったくヒーローってのは大変だってばよ！

字幕：Man, it’s tough being a hero!

子供：だってばよ！

字幕：That’s for sure!

例2 『Naruto-ナルト-疾風伝』第246話 5:33

母：違うってばね！（ナルトを殴る）

字幕：You got it wrong, ya know!

ナルト：いってえええ！

字幕：Ouch!

ナルト：うん？てばね…？

字幕：Huh? “Ya know”?

母：あはははっいきなりどついちゃったあ。

字幕：I couldn’t stop myself from hitting you.

母：生まれつきせっかちで早口だから

字幕：I was born impatient, and I talk fast,

母：つい変な口癖が付いちゃって

字幕：so I use some weird phrases.

母：出ないようにはしてたんだけど、興奮するとついね。

字幕：I try to control it, but it slips out when I get excited.

母：あなたは大丈夫だった？

字幕：What about you?

母：私みたいに変な口癖が出てなきやいいけど。

字幕：I hope you didn't get any of my bad speech patterns.  
ナルト：じゃあ…  
字幕：Then…  
母：ミナト、何も言わなかったのねえ。  
字幕：Minato, didn't say anything to you?  
母：まったく。  
字幕：Shame on him.  
母：そう、私はあなたの…  
字幕：Yes...I'm...  
ナルト：（母にハグする）ずっと…  
字幕：I've wanted...  
ナルト：（涙を流しながら）ずっと会いたかったってばよ…母ちゃん。  
字幕：I've wanted to meet you for so long, Ma...ya know?  
母：てばよ、か。  
字幕：“Ya know,” huh?  
母：やっぱり私の子ね。  
字幕：You really are my child.

ただ、訳し方はそのシーンによって異なり、ナルトの口癖として同じ表現が使われているわけではない。ナルトの「～ってばよ」は一族に生き残った人がいない中で家族とのつながり（母の「～ってばね」、後述の息子の「～ってばさ」）を見ることができ的部分であるが、英語字幕版において、この言葉はまったく同じ言葉として訳されるか、あるいはまったく訳されないかの二択である。ナルトのナルトらしさを出す表現が、英語字幕版においては上手く訳しきれていないといえるだろう。

ナルトのこの語尾表現は、エピソードによっても変化する。異なる自我を持つナルトの分身が登場する回では、女性らしさが感じられるナルトなどが登場するが、この分身は「～ってばよ」ではなく「～ってば」が口癖として語尾表現に用いられている。

例1 『Naruto-ナルト-疾風伝』第230話

分身：分身しても自分って見えないもんなのねえ。  
字幕：I guess you don't recognize yourself in your clones.

例2 『Naruto-ナルト-疾風伝』第230話

分身：ねえ、みんなあ、1時の方向に島陰が見えるってばあ。

字幕：Hey, everyone, I can see the silhouette of an island at one'o clock.

また、『Naruto-ナルト-疾風伝』には、敵の幻術にかかり、パラレルワールドのような世界にいるような体験をするキャラクターが、幻術を解こうと頑張るというエピソードが存在する<sup>64</sup>。このパラレルワールドでは、普段とは話し方は変わらず性格や趣向だけ変わっているキャラクターや話し方まで変わっているキャラクターが登場する。ナルトは普段とは一転、とても真面目で静かな人物となっており、「～ってばよ」という語尾表現は全く使わない。また名前もナルトではなくメンマに変わっている。

ナルトが用いる語尾表現「～ってばよ」はナルトらしさを出す要素としての役割を持っていることがわかるが、英語字幕版においてはその要素が十分に表されていないように感じられる。ナルトの「～ってばよ」のように実際に日本語話者の口癖としては使われないが作品内では用いられる語尾表現は、他にナルトの住む忍者の里長の孫・猿飛木ノ葉丸の「～コレ」があるが、本論では省略する。

次にナルトの目上の人（周りから尊敬されている人たち）を呼ぶ呼び方を見ていく。

ナルトの住む忍者の里の長は「<sup>ほか</sup>火影」という役職についている。3代目火影は3代目、3代目様、火影様、猿飛先生などと呼ばれているが、ナルトだけは「火影のじいちゃん」と呼んでいる。

例 『Naruto-ナルト-』第80話

ナルト：なんで火影のじいちゃんが死ななきやいけねえんだ？

字幕：Why did Old Man Hokage have to die?

3代目の火影が亡くなった後同じ役職についた5代目火影の<sup>つな</sup>綱手は綱手様と呼ばれることが多い。これは英語ではLady Tsunadeと訳されている。

例1 『Naruto-ナルト-疾風伝』第53話

サクラ：あんたたった今綱手様に言われたこと忘れたの？

字幕：Have you forgotten what Lady Tsunade said just now?

例2 『Naruto-ナルト-疾風伝』第53話

ヤマト：はい。綱手様が心配されていた通り、

字幕：Yes. You were right to be concerned, Lady Tsunade.

ヤマト：ダンゾウから特別任務を与えられていました。

字幕：Danzo gave him a special mission.

---

<sup>64</sup> 『Naruto-ナルト-疾風伝』第427話、第428話

例3 『Naruto-ナルト-疾風伝』第222話

カカシ：私も綱手様に同感です。

字幕：I agree with Lady Tsunade.

また、5代目様とも呼ばれるが、ナルトだけは綱手のことを「綱手のばあちゃん」「ばあちゃん」と呼んでいる。

例1 『Naruto-ナルト-疾風伝』第1話

ナルト：綱手のばあちゃんの顔岩が増えてやんの！

字幕：They added Grandma Tsunade's Mountainside Image!

例2 『Naruto-ナルト-疾風伝』第287話

ナルト：ああ、俺はばあちゃんに約束したからな…

字幕：Yeah, I made Granny a promise...

例3 『Naruto-ナルト-疾風伝』第223話

ナルト：なあなあ、綱手のばあちゃんが言ってた極秘任務って一体なに？

字幕：Say...What's this top-secret mission  
that Granny Tsunade mentioned?

忍者の里でとても強い忍者の一人として里の人たちから尊敬されている自来也は、里の人からは自来也様と呼ばれ、同級生の綱手からは自来也と呼び捨てで呼ばれる。一方ナルトだけはその人となりから「エロ仙人」と呼ぶ。

例 『Naruto-ナルト-疾風伝』第174話

ナルト：エロ仙人は俺のことを信じて託してくれた。

字幕：Pervy Sage believed in me, and left me his quest.

ナルト：なら俺は、エロ仙人の信じたことを信じてみる。

字幕：So I'm gonna believe in Pervy Sage's belief.

2代目火影に対しても、ナルトは知り合いのおじさんかのような距離感で呼びかける。

例 『Naruto-ナルト-疾風伝』第379話

ナルト：すげえ！父ちゃんの真似できんのか、

字幕：Amazing! You can copy my dad's move!

ナルト：2代目の顔岩のおっちゃんも！

字幕：Impressive, Second Great Stone Face-guy!

2代目：4代目がわしの真似をしとるのだ。

字幕：Lord Fourth is using my move!

2代目：それにそこは2代目様でいい！

字幕：And just call me “Lord Second”!

他の里の長（以下の場合には土影<sup>つちかげ</sup>と呼ばれる役職に就く者）に対しても同様である。

例1 『Naruto-ナルト-疾風伝』第300話

ナルト：っとお、あとちっせえじいちゃんもナイスだっばよ！

字幕：Oh yeah... Nice work too, Shorty Gramps!

土影：わしゃ土影じゃぜえ。

字幕：I am the Tsuchikage, you know.

例2 『Naruto-ナルト-疾風伝』第300話

ナルト：我愛羅<sup>が あら</sup>と土影の爺<sup>おぢい</sup>ちゃんは左に行ってくれ！

字幕：Gaara and Gramps Tsuchikage, take the left!

このように、日本語版において、周りの人たちから尊敬されている人たちは、その敬意が呼び名に込められているが、ナルトはその様な呼び名は使わず、知り合いであるかのような親しみを込めた、あるいはかなり無礼なとも言える呼び名を用いている。英語版においては、LordやLadyなどの表現を用いて敬意を示しているが、「おっちゃん」については、「おじさん」でも「おじさま」でも「野郎」でもなく「おっちゃん」を用いていることが“guy”だけでどれだけ伝わるのだろうか。敬称を用いていないという事実は日本語版と同じように英語字幕版でも伝わるが、その先にある「おっちゃん」という表現の細部までは伝わりきっていないのではないか。

このような例は他にもある。先にも少し述べた猿飛木ノ葉丸は祖父である3代目火影のことを「じじい」と呼ぶが、これは“old man”と訳されるだけなのである。

例 『Naruto-ナルト-』第2話

木ノ葉丸：じじい！勝負だコレ！

字幕：Old man! Get ready to fight!

ナルトが3代目火影を呼ぶときも“Old Man Hokage”と同じ“old man”という語彙が用いられていたが、「じいちゃん」と「じじい」では呼ぶ側が呼ばれる側をどう思っているか、また第3者が聞いた時の印象は異なるだろう。年老いた男性への呼びかけであるということは伝わるが、それ以上は伝わっていないように思われる。

## ②ボルトの語尾表現

『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』の主人公であるうずまきナルトの息子、うずまきボルトも、父親と同様、特徴的な語尾表現の使用が見られる。

例1 『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』第1話

ボルト：そしたら見逃してやるってばさ。

字幕：And I'll let this slide.

例2 『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』第18話

ボルト：おう、風邪治ったら母ちゃんが作ってくれるってばさ。

字幕：Sure, when you're better,

Mom will make some for you.

ナルトの「～ってばよ」と同じく、英語版においてはボルトの口癖である「～ってばさ」は英語字幕版においては消失していることが分かる。しかし先にも述べたように、親子3代に渡る類似した口癖は、日本語版の作品内において人物造形に強く関わり、また人物の親子関係を象徴する重要な要素と考えられる。

③ロック・リーの真面目で丁寧な人となりが見られる話し方

ナルトやサスケの1学年上の先輩にロック・リーという人物がいる。彼は真面目で努力家なキャラクターであり、誰に対してもですます調の丁寧な言葉遣いをする。一人称は「僕」である。例1は会って間もないサスケに戦いを挑むシーン、例2は戦いに勝利し、去り際に言うセリフである。

例1 『Naruto-ナルト-』第22話

リー：宣言します。君たちは僕に絶対敵いません。

字幕：I declare. You are absolutely no match for me.

例2 『Naruto-ナルト-』第22話

リー：サスケくん…

字幕：Sasuke…

リー：最後に一言言っておきます。

字幕：I have one last thing to tell you.

もちろん意味としては英語版でも日本語版と同じように通るのだが、「君たちは僕に絶対敵いません」というこのセリフが、後輩に対してタメ口で「君たちは僕に絶対敵わないよ」と言っても、あるいは少し強気でワイルドに「お前らは俺に絶対敵わねえよ」と言っても、英語版の翻訳は同じになるのではないか。後輩に対しても「くん」をつけて相手を呼んだり、丁寧語

で話したりするこの人物の人となりは、英語字幕版においてどこまで日本語版と同じような人物の印象を与うるのか。このシーンのみならず、リーが後輩に「くん」をつけて呼び、丁寧語で話すシーンは下記のように他にもあるが、英語字幕においてはこのリーの人となりを伝えきれていないのではないか。

例 『Naruto-ナルト-疾風伝』第284話

リー：サイくん、

字幕：Sai

リー：よろしくお願ひします！

字幕：I'm looking forward to working with you!

リー：安心してください！

字幕：Don't worry!

リー：どんな敵がやってこようと

字幕：No matter who they are,

リー：サイくんには指一本触れさせやしません！

字幕：I will not let them lay a finger on you!

リーは好意を寄せるサクラに対しても「サクラさん」と呼んでおり、同じくサクラに好意を寄せるナルトの「サクラちゃん」という呼び方とは異なるが、英語字幕版においてはどちらも”Sakura”と訳され、この差が消失していることが分かる。

例1 『Naruto-ナルト-』第43話

リー：サクラさん！

字幕：Sakura!

ナルト：サクラちゃん！

字幕：Sakura!

例2 『Naruto-ナルト-疾風伝』第1話

ナルト：久しぶり、サクラちゃん！

字幕：Long time no see, Sakura!

リーは周りからは「ロック・リー」や「リー」と呼ばれているが、ナルトとサスケはこの人物のことを「ゲジ眉」と呼んでいる<sup>65</sup>。

---

<sup>65</sup> ちなみに、アニメの字幕では「ゲジ眉」は Bushy-Brow と訳されるが、漫画では unibrow と訳されており、この「ゲジ眉」という一語の訳それ自体にも媒体によって揺れがあることが分かる。  
岸本斉史(2001)『Naruto-ナルト- 7進むべき道…!!』集英社, p.53.

例1 『Naruto-ナルト-』第22話

サスケ：この名がどんなもんか、思い知るか、ゲジ眉？

字幕：Do you want to realize what this name is, Bushy-Brow?

例2 『Naruto-ナルト-』第22話

ナルト：ゲジ眉はオレがやるってばよ！

字幕：I'm going to take out the Bushy-Brow. Believe it!

例3 『Naruto-ナルト-』第193話

ナルト：は？ゲジ眉？

字幕：Huh? Bushy Brow?

このロックリーの恩師であるマイト・ガイは、周りから「ガイ先生」「ガイ」と呼ばれているが、ナルトだけはその「濃ゆい」見た目<sup>66</sup>から「げき眉先生」と呼んでいる。

例1 『Naruto-ナルト-』第192話

ナルト：ゲキ眉先生より超濃ゆいってばよ。

字幕：He's even more intense than  
Intense-Brow Sensei.

例2 『Naruto-ナルト-疾風伝』第193話

ガイ：リーの道場だと？

字幕：What's that I hear about Lee's Dojo?

ナルト：ゲキ眉先生…？

字幕：Intense Brow Sensei?!

例3 『Naruto-ナルト-疾風伝』第170話

ナルト：ゲキ眉先生？！

字幕：Bushy Brow Sensei?!

ナルト：こんなとこで何やってんだってばよ？

字幕：What're you doing here?

例4 『Naruto-ナルト-疾風伝』第229話

ナルト：ゲキ眉先生の可愛くねえ駄々っ子に

---

Kishimoto, M (2011), *NARUTO 3-in-1 Edition Volume3 SHONEN JUMP Manga Omnibus Edition A compilation of the graphic novel volumes 7-9* (K. Bridges, M. Morimoto, Trans.) San Francisco, CA : VIZ Media, p.53.

<sup>66</sup> 『Naruto-ナルト-』第22話のガイの初登場シーンでは、ナルト、サクラ、サスケの3人がガイの見た目に対して「こんな濃い眉毛の人見たことない」などと述べている。

字幕：I don't have the patience to put up with

ナルト：付き合うことなんかねえってばよ。

字幕：Bushy Brow Sensei's "cute spoiled brat" act.

日本語版では、ロックリーのさらに上に行く「濃さ」からガイに対しては「ゲジ」ではなく「ゲキ」と言う言葉が用いられている。『Naruto-ナルト-』の英語字幕版では「ゲキ」を”intense”と訳し、「ゲジ眉」と「ゲキ眉」の差が訳にも表れている。しかし、『Naruto-ナルト-疾風伝』の英語字幕版では両方同じ”Bushy Brow”という表現が用いられており、日本語における差は消失していることがわかる。差が消えていることも問題であるが、同じシリーズ内で同じ人物を指す際の訳し方に揺れがあるのも問題であろう。

#### ④3代目火影、ご意見番などの<老人語>

3代目火影は一人称が「わし」であり、語尾表現には「～じゃ」「～のう」などが用いられることがある。

##### 例1 『Naruto-ナルト-』第2話

4代目：どうやらナルトの後をつけて行きよったようじゃ。

字幕：It seems he's gone after Naruto.

##### 例2 『Naruto-ナルト-』第69話

4代目：ふん、相変わらず可愛げのないやつよのう！

字幕：Humph... A hateful fellow as usual!

##### 例3 『Naruto-ナルト-』第2話

4代目：わしなんかもろ引っ掛かるぞ、多分。

字幕：I probably won't survive that one.

これは、金水(2003)の<老人語>の特徴と同じである。金水は、漫画の「博士」が話す言葉を<博士語>としてその特徴をまとめたあと、「実は漫画・アニメ等には、博士でもないのに<博士語>とそっくりの言葉づかいをする人物がよく登場する。それは決まって、白髪または禿頭、時には腰も曲がった老人である。」と述べ、<老人語>の一種に<博士語>があるとまとめている<sup>67</sup>。続けて、「さらに物語や漫画に出てきて<老人語>をしゃべる人物をよく見みると、単に歳を取っているだけでなく、威厳がある、重々しい、王様のように権力を持っている、知恵があって主人公に助言を与えたり逆に主人公に害をなす、あるいは単に老いぼれて

<sup>67</sup> 金水敏(2003)『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』岩波書店, p.9,10.

弱々しい、ぼけている、等の性質を持っていて、ストーリーの中でその性質が重要な意味を持っている場合が多いことに気づくのである。」<sup>68</sup>と分析している。金水が羅列しているこれらの特徴は3代目火影にも当てはまることであり、この人物が若い頃の回想シーンではこの人は<老人語>を話していない<sup>69</sup>。

例 『Naruto-ナルト-疾風伝』第211話

3代目：オレがやります。

字幕：I will go!

そして3代目火影のような話し方は、里のご意見番という役職につくホムラとコハルや、他の里の相談役のチヨ、エビゾウ、また大名などにも見られ、この人たちは皆「老人」である。

例1 『Naruto-ナルト-』第200話

ホムラ：状況は大方把握しておる。わしらはどこを回ればいい？

字幕：We've grasped most of the situation. Where should we head to?

例2 『Naruto-ナルト-』第200話

コハル：ほほう、それは楽しみじゃ。

字幕：Oh ho. I can't wait.

例3 『Naruto-ナルト-』第200話

コハル：以前この辺りに

字幕：There was a plan to build

コハル：商店街を作る計画があったじゃろう。

字幕：a shopping district around here before, right?

例4 『Naruto-ナルト-疾風伝』第9話

チヨ：わしらはとうに隠居の身じゃ。

字幕：We've long since been retired.

例5 『Naruto-ナルト-疾風伝』第10話

エビゾウ：おお、そうじゃったな。

字幕：Oh, that's right.

例6 『Naruto-ナルト-疾風伝』第276話

大名：別の余興はないのかえ？

---

<sup>68</sup> 同上、p.10.

<sup>69</sup> 『Naruto-ナルト-疾風伝』第211話ではコハル、ホムラの若い頃も描かれているが、彼らも<老人語>を用いてはいない。

字幕：How else can we amuse ourselves?

大名：仕方ないのう

字幕：We have no choice.

これらの<老人語>と呼ばれるような一人称の表現や語尾表現は、英語字幕版において訳されてはいなかった。

#### ⑤かぐや・はごろもの昔っぽい話し方

『Naruto-ナルト-疾風伝』には単に年老いたキャラクターだけでなく、時代を超越して存在するキャラクターも登場する。その一人が、世界を支配しようと天からやってくる、かぐやというキャラクターだ。一人称は「わらわ」であり、「のう」「～ぞ」などの語尾表現を用いる。

##### 例1 『Naruto-ナルト-疾風伝』第460話

かぐや：わらわに触れるな。

字幕：Do not touch me.

##### 例2 『Naruto-ナルト-疾風伝』第460話

かぐや：急ぐのです。わらわの運命は神樹と共に！

字幕：Let us hurry.

My fate is with the Divine Tree!

##### 例3 『Naruto-ナルト-疾風伝』第461話

かぐや：ここは、この地は

字幕：This place, this land...

かぐや：わらわの大切な苗床だ。

字幕：is my precious nursery.

##### 例4 『Naruto-ナルト-疾風伝』第461話

かぐや：ここで

字幕：I shall erase...

かぐや：お前らを消すとしようぞ。

字幕：You all here...

日本語版におけるかぐやの話し方は、日本語話者に対してかなり古風な、時代劇に出てくる位の高い人物、少し堅苦しい人物のような印象を与えるのではないだろうか。英語字幕版にお

いては shall を用い古風な感じを出してはいるものの<sup>70</sup>、一人称は他の人物の例と同じ I のままであり、全てのセリフにおいて古風な表現が用いられているわけではない。英語字幕において省略形を使わず”do not”や”let us”等の表現が用いられていることは、堅さや品位を表現しようとしているように見える。

かぐやと同じく、時代を超える存在であるはごろもというキャラクターがいる。初めはかぐやのような古風で堅い話し方をするが、ナルトから、もっと分かりやすく話してくれと言われるシーンがある。

例1 『Naruto-ナルト-疾風伝』第420話

はごろも：我は安寧秩序をなすもの

字幕：I am he who shall achieve peace and order...

はごろも：名をはごろもという。

字幕：My name is Hagoromo.

例2 『Naruto-ナルト-疾風伝』第420話

ナルト：もっとスムーズに簡単に普通に話せねえのかよ！

字幕：Can't you speak a little more smoothly,

Using easy, normal words?

例3 『Naruto-ナルト-疾風伝』第420話

ナルト：あんた宇宙人か何かか？

字幕：Are you an alien or something?

ナルト：威厳はめっちゃあるように感じっけど…

字幕：I mean, you seem super dignified, but...

それに対し、はごろもはかなり砕けた話し方でナルトに答えようとする。

例 『Naruto-ナルト-疾風伝』第420話

はごろも：つーかそれ言い過ぎじゃね？

字幕：Uh, that's a bit much, doncha think?

はごろも：宇宙人ってなんだよ

字幕：An alien? Seriously?

しかし、あまりの話し方の変化にナルトの要望は変化し、はごろもとの会話が続く。

---

<sup>70</sup> 岡本は下記でアメリカからの帰国子女が Shall に対して古臭い印象を持っていたエピソードを述べている。岡本真由美 (2020) 「英語と辞書と友達と…」『GDC 英語通信』No.66, 大修館書店, p.18-19. [https://www.taishukan.co.jp/gcdroom/gcd\\_tsuushin/pdf66/p18-19.pdf](https://www.taishukan.co.jp/gcdroom/gcd_tsuushin/pdf66/p18-19.pdf) (最終閲覧日 2021 年 12 月 31 日)

例 『Naruto-ナルト-疾風伝』第 420 話

ナルト：あーでもー

字幕：Uh, yeah.

ナルト：なんか喋りと顔が全く一致しねえから

字幕：Oh but, those words don't match up

With your face at all,

ナルト；すげえ怖えんだよねえ

字幕：so it's kind of super-scary...

ナルト：（心の声）威厳が全くなくなるし。

字幕：And he loses all dignity too.

ナルト：やっぱ、もうちょい堅い感じ残しつつ。

字幕：You should be just a bit more formal.

ナルト：急にバカみたくなるから。

字幕：Otherwise, you come off kind of dumb.

はごろも：それは言い過ぎではないか？

字幕：Now you're going too far, no?

はごろも：ばかとは何事だ

字幕：What do you mean by dumb?!

はごろも：まあ、さっきの喋りではそう思われても

字幕：Well, considering how I was talking before,

はごろも：仕方ないか。

字幕：I guess I can't blame you for that.

はごろも：と、こんな感じはどうだ？

字幕：So how's this then?

ナルト：はいそこ！オッケ！そこで決めて！

字幕：That's it! All right!

That's perfect!

このような例から、英語も日本語も時代によって、立場によって、表現が変化するため、日本語の「堅い昔っぽい話し方」から「イケイケな少しばっぽい話し方」という話し方のシフトについては、全体として英語においても話し方に含まれるニュアンスまで翻訳がなされているように思われる。

⑥大蛇丸の女性らしい言葉遣い

長髪でアクセサリーをし、しなやかでありながら不気味な見た目の大蛇丸という里の敵は「～わ」「～ね」といった語尾表現や「私」という一人称を使い、女性らしい印象を与える。

例1 『Naruto-ナルト-』第30話

大蛇丸：久しぶりの再会だというのに、随分と冷たいのね。

字幕：It's our reunion after so long,

And you're awfully cold.

例2 『Naruto-ナルト-疾風伝』第39話

大蛇丸：私も会話に混ぜてもらえるかしら？

字幕：Would you guys let me join in as well?

例3 『Naruto-ナルト-疾風伝』第39話

大蛇丸：あなたが送り込んでくれたこの子、すごく重宝したわ。

字幕：This kid you sent to me...

has come in very handy.

しかし、大蛇丸は日本語版では他の登場人物から「男」と言われることがあり、英語字幕版でも他の登場人物のセリフ内で“He”“Him”など男性を指す代名詞用いて表されており、男と認識されているようである。男であるのに女性らしい言葉遣いをする、と言うギャップがまたこの人物の不気味さを醸し出しているようにも感じられる。

例1 『Naruto-ナルト-』第30話

3代目火影：お前が恨みで動くような男でないことはわかっている。

字幕：I know aren't someone

who would hold a grudge.

例2 『Naruto-ナルト-疾風伝』第39話

大蛇丸：後ろの子ネズミ3匹もここへ呼んだらどう？

字幕：Why don't you call the three

little mice behind you over there?

ヤマト：（心の声）全てお見通しして訳か…

字幕：So he's seen through

Everything, huh...?

この男なのか女なのかはっきりしない大蛇丸に対し、『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』においては性別を問うシーンもあるが、当の本人ははっきりとは答えておらず、よりミステリアスな存在であるように描かれている。

例1 『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』第39話

ミツキ：そもそもあなたは、僕の母親父親、どっちなんですか？！

字幕：And also, are you my mother or father?!

大蛇丸：そんなのどっちでもいいことなの。

字幕：That doesn't matter.

例2 『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』第67話

ミツキ：保護者の欄なんだけど

字幕：As for the guardian section...

ミツキ：あなたは僕の父親？母親？なんて書けばいい？

字幕：Are you my father or mother?

What should I put down?

大蛇丸：随分くだらない質問ね。

字幕：That's a silly question.

ミツキ：まあ、そんなのはどうだっていいんだけど。一応ね。

字幕：Though, I don't really care either way.

大蛇丸：男であったときもあれば

字幕：There have been times

when I was a man,

大蛇丸：女であったときも…

字幕：and times, a woman...

大蛇丸：そしてこの世のものでないときも。

字幕：As well as something

not of this world.

大蛇丸：外側なんてどうだっていいことよ。

字幕：Outside appearances don't matter.

大蛇丸：全ての真理を解き明かしたいとする意思こそが私の芯。

字幕：The will to uncover all truth...

That is the core of my being.

大蛇丸の女性らしい言葉遣いは英語版においては失われているように感じられ、英語字幕版で作品を受容する人は映像による大蛇丸の見た目と行動からしかこの人物の不気味でミステリアスな、女性らしさのあるアイデンティティを感じ取ることができない。

#### ⑦サイが仲間と打ち解けるため努力する人の呼び方

『Naruto-ナルト-疾風伝』には特殊部隊の人間として感情がなくなるよう育てられたサイと言う人物が登場する。この人物は途中からナルトの仲間としてチームに加わり、打ち解けるために努力を重ねるのだが、その中に人の呼び方に関するエピソードやシーンがいくつか存在する。1つは第54話である。

##### 例 『Naruto-ナルト-疾風伝』第54話

サイ：（本を読み上げる）他人にいち早く自分を理解してもらうには

字幕：In order to have others quickly  
understand you...

サイ：まず、他人との心の距離を近づけることである。

字幕：first you must get closer  
to their spirits.

サイ：例えば、相手の呼び方、

字幕：For example, when calling people  
by their names,

サイ：さんやくんなどをつけて呼んでいては

字幕：it is impersonal to call people using “san” or “kun.”

サイ：他人行儀でいつまで経っても距離は縮まらない。

字幕：You will never get closer  
to them like that.

サイ：まずは思い切って

字幕：You might first try taking the plunge

サイ：相手の名前を呼び捨てにしたり

字幕：and call people by  
their first name only...

サイ：あだ名や愛称などを決めて呼んでみてはどうだろう。

字幕：or trying a nickname or

term of endearment.

サイ：そうすれば特別な存在としてずっと身近に

字幕：If you do that, others will feel much

more familiar about you...

サイ：感じてもらえることが...

字幕：as a special person...

このシーンの直後、同じチームのサクラに声をかけられた際はこう返答する。

例 『Naruto ナルト-疾風伝』第54話

サイ：サクラさん...

字幕：Sakura...

そしてサクラが仲間をどう呼んでいるのかを観察するシーンがあり、実際に呼び捨てで名前を呼ぼうと本で読んだことを実践するのである。

例 『Naruto-ナルト-疾風伝』第54話

サイ：な、ナルト...さ、サクラ...

字幕：N-Naruto, S-Sakura...

しかしこの一連の流れにおいて、また『Naruto-ナルト-』シリーズ全体において、元々「くん」や「さん」「ちゃん」は訳されておらず名前は呼び捨てで訳されており、日本語版における呼び方の差や変化は英語字幕版においては表れていないのである。

また、第284話においても人称代名詞に関するシーンが登場する。

例1 『Naruto-ナルト-疾風伝』第284話

サイ：リーさん...

リー：サイくん！

字幕：-Lee...

-Sai!

リー：僕も、ナルトくんやサクラさんを相手にする時のように

字幕：You can skip the formalities and call me by a nickname

リー：呼び捨てか、あだ名で構わないですよ！

字幕：like you do with Naruto and Sakura!

サイ：しばらく一人にして欲しいんですが...

字幕：I'd like to leave me alone for a while...

リー：わかりました！何かあったらすぐに呼んでください！

字幕：I understand! Call me right away if something happens!

例2 『Naruto-ナルト-疾風伝』第284話

リー：サイくん！

字幕：Sai!

サイ：リー

字幕：Lee...

サイ：まだ君にはあだ名をつけてなかったね。

字幕：I still haven't given you a nickname, have I?

サイ：この戦争が終わるまでに考えておくよ。

字幕：I'll think of one, once this war is over.

名前の呼び方次第でその人同士の間関係や距離感を感じ取ることができるということが作品内でも触れられているにも関わらず、実際の翻訳においては「くん」や「さん」は消失してしまっているのは、重要な要素が英語字幕版において抜け落ちていると言えるのではないだろうか。特に上記の例では、エピソードの前半ではサイはリーをさん付けで呼んでが、任務を共にし、距離が縮まったエピソードの後半では呼び捨てに変わっているという演出が消えてしまっているのである。

第2項 1シーズンのみ登場するキャラクターたち

### ①それぞれの尾獣の話し方

『Naruto-ナルト-』シリーズには、体が大きく、とても強い、人々から脅威・あるいは邪魔者として扱われる「尾獣」と呼ばれる動物9匹が登場する。怪物のような見た目からは性格が伝わりづらいが、話し方から感じ取ることができる。

例1 『Naruto-ナルト-疾風伝』第329話

又旅またたび：私の名は又旅。

字幕：My name is Matatabi.

例2 『Naruto-ナルト-疾風伝』第329話

磯撫いそぶ：僕の名は磯撫。一度会ってるよね。

字幕：My name is Isobu.

We've met before, huh!

例3 『Naruto-ナルト-疾風伝』第329話

穆王<sup>こくおう</sup>：私は穆王。

字幕：I am Kokuo.

例4 『Naruto-ナルト-疾風伝』第329話

犀犬<sup>さいけん</sup>：オレはよお、犀犬ってんだ。

字幕：Me, I be called Saiken.

日本語においては1人称や1人称の所有格がそれぞれ異なるが、英語においてはそこにアイデンティティは現れない。「～ってんだ」と言う語尾表現のニュアンスは“am”ではなく“be”を用いることで表そうとしているように思われる。

②ヨタの話し方と性別

ナルトと仲間たちが戦争それぞれの地で戦っているときに突然それぞれの地に現れるヨタという天気と感情が連動する不思議なキャラクターがいる。最初は皆誰だか気づかないが実は幼いときに一緒に遊んだ友達だったという設定である。幼少期の回想シーンで、ナルトの同級生であるいの・チョウジ・シカマルが初めてヨタと話すシーンがあるのだが、本論ではそこでのセリフに注目したい。

例 『Naruto-ナルト-疾風伝』第313話

ヨタ：アタシ、ヨタ。

字幕：Me...Yota.

イノ：ヨタ？名前？

字幕：Yota? Is that your name?

ヨタ：うん。

字幕：Yeah.

シカマル：アタシって女かよ？

字幕：You're a girl?

ヨタ：男だよ。

字幕：I'm a boy.

シカマル：男でアタシかよ？

字幕：You're a boy who talks like a girl?

ヨタ：そうだよ。アタシはアタシ。

字幕：That's right. I'm me.

日本語版では男なのに一人称がアタシなのか、とシカマルがヨタに質問をするのだが、英語字幕版においてはそもそもヨタに女性らしさが感じられる一人称は使われておらず、“You’re a boy who talks like a girl?”という質問は唐突に聞こえる。ヨタのように見た目だけでは男性か女性か分かりかねる人物に対してはその人の一人称などの話し方からその人物のジェンダーを推測する、というのは日本語圏において起こりうることであるが、英語圏においてはどうか。英語においても性別によってよく使う言い回し等はあるだろうが、出会って間もなく1言2言話ただけで推測するのは難しいのではないだろうか。少なくとも、1人称だけで話す人の人物像を想像・推測するということは1人称が1種類しかない英語においては不可能であろう。

### ③猫に対しての猫言葉「～にゃ」

『Naruto-ナルト-疾風伝』では、猫や猫の忍者が登場する回がいくつかある。猫の言葉が分かるようになるという道具を身につけると、猫が人間の言葉を使って話すように聞こえるという設定で、日本語版では猫のキャラクターは語尾表現に「～にゃ」が使われている。また、猫に扮して猫社会に潜り込むシーンではナルトなど人間の登場人物もこの語尾表現を一時的に用いている。

#### 例1 『Naruto-ナルト-疾風伝』第189話

ナルト：なんでだってばにゃ？

字幕：Why’s that?

#### 例2 『Naruto-ナルト-疾風伝』第189話

サクラ：これ、あげるにゃ。

字幕：You can have this.

#### 例3 『Naruto-ナルト-疾風伝』第189話

猫A：ボスのところには行かせないにゃ！

字幕：I won’t allow you to get near the boss!

#### 例4 『Naruto-ナルト-疾風伝』第453話

猫B：おみゃーもモテない口にゃ。

字幕：So you’re not popular

with the ladies either.

#### 例5 『Naruto-ナルト-疾風伝』第453話

猫B：どこ狙ってるにゃ？

字幕：What are you aiming at meow?

例6 『Naruto-ナルト-疾風伝』第453話 16:16

猫C：この度はお世話になったにゃ。

字幕：Thank you for your help.

例7 『Naruto-ナルト-疾風伝』第453話 16:33

猫D：にゃにはともあれ、無事で良かったにゃ。

字幕：The most important thing

is that you're okay.

日本語版においては猫の登場人物はどのセリフにおいても文中または語尾に「にゃ」が含まれている。一方英語字幕版においては、第189話では猫らしい発話とはなっておらず、人間の言葉と全く同じである。第453話ではセリフによって語尾に英語における猫の鳴き声の表現“meow”がつくこともあるが、全てのセリフではない。日本語版においては、猫による「猫らしい話し方」とそれを真似て猫っぽく話す人間の様子がよく表れているが、英語字幕版においてはそれが薄れていることが分かる。

#### ④2代目水影の「男らしい」話し方

『Naruto-ナルト-疾風伝』では、ナルトが住む里以外の忍者の里の長も登場することがあるが、2代目水影もその一人である。この人物は「～ぞ」「～だぜ」など少し乱暴な、あるいは男らしい言葉遣いをするのだが、英語字幕版においては、このニュアンスが消失しているように思われる。

例1 『Naruto-ナルト-疾風伝』第300話

水影：で？今度こそ封印してくれんだろうな！

字幕：I hope this time you'll seal me!

我愛羅：そのつもりだ。

字幕：I intend to.

水影：期待してるぜ。

字幕：I'm looking forward to it.

例2 『Naruto-ナルト-疾風伝』第300話

水影：よそ見してる場合じゃねえぞ！

字幕：This is not the time to be looking somewhere else!

例3 『Naruto-ナルト-疾風伝』第300話

水影：腰の入ってねえ軽いパンチじゃ無理だぜ。

字幕：You've got to put your back into it a bit more.

水影：大貫の小僧。

字幕：A little punch won't work, Lil' Ohnoki.

上記の例で見ると、「期待してるぜ」と言うセリフはこれが「期待してるわ」でも「期待しているよ」でも、同じ”I'm looking forward to it.”になるのではないだろうか。

### 第3項 1話にのみ登場するキャラクターたち

#### ①姫の話し方

『Naruto-ナルト-』には、ナルトの同級生のキャラクターが大名の娘である姫の影武者をするという任務をナルトと共にこなすエピソードがある。この大名の姫は一人称が「わらわ」でナルトたちのことを「そち」と呼び、「～じゃ」という語尾表現が多い。「～のだ」「～てる」「～ぞ」など、昔風の、位の高い人物が使いそうな語尾表現も用いられる。

#### 例1 『Naruto-ナルト-』第192話

姫：少し前のわらわの姿じゃ。

字幕：That's what I looked like

a short time ago...

#### 例2 『Naruto-ナルト-』第192話

姫：良い。そちたちの申したいこと、察しがついておる。

字幕：It's all right.

I have an idea of what you wish to say.

#### 例3 『Naruto-ナルト-』第192話

姫：頼みますぞ。

字幕：I'm counting on you.

#### 例4 『Naruto-ナルト-』第192話

姫：ちゃんと計画は立てておる。

字幕：I already have a plan in place for that.

日本語版において、語尾表現だけであれば、先述の年老いたキャラクターたちのものと同じ部分も多いが、一人称や二人称は異なるため、人称代名詞と語尾表現のどちらかだけではなく両方の要素がこの姫のキャラクターの要素として必要であると言えよう。しかしこのエピソード

ドでは、日本語における人称代名詞や語尾表現は、英語字幕版では個性ある形には訳されておらず、消失していると言える。

## ②英語の語彙を多用するキャラクター

同じく『Naruto-ナルト-』第192話には、別の国の若い殿も登場する。この人物は、英語の語彙を多用し、その語彙を日本語におけるカタカナ表記の外来語のように発音したり、英語っぽく発音したりする。

### 例1 『Naruto-ナルト-』第192話

殿：ソーリー。

字幕：Sorry.

殿：お待たせしたようですね、プリンセス。

字幕：It appears that

I have kept you waiting, princess

### 例2 『Naruto-ナルト-』第192話 8:21

殿：フラワーは良い。

字幕：Flowers are wonderful.

### 例3 『Naruto-ナルト-』第192話

殿：グレイト！僕もローズは大好きです！

字幕：Great! I love roses too!

殿：花言葉はラヴ！

字幕：In the language of flowers,

They signify love!

日本語版でこの人物が用いる英語の語彙は基本的にそのまま英語字幕にも用いられていることが分かる。ここでは名詞の訳し方については特段扱わず、「姫」に呼びかけるときに用いた言葉について取り上げることとする<sup>71</sup>。「姫」を「プリンセス」と言うのは、そのまま”princess”と英語で対になる言葉に訳すことでその言葉が指し示すものが何であるのかは伝わるだろう。しかし、この人物は日本語版において随所で日本語の語彙ではなく英語の語彙を用

---

<sup>71</sup> 片言の日本語を話す外国人キャラクターについて詳しく述べられているものとして、『役割語研究の展開』の中で依田が執筆した部分が挙げられる。

依田恵美「役割語としての片言日本語—西洋人キャラクターを中心に—」金水敏編(2011)『役割語研究の展開』くろしお出版, pp.213-248.

いており、それによって外国人っぽさを与えられているように感じられる。この外国人っぽい話し方は、英語字幕版においては消失している。日本語版における召使いたちの言う「姫様」も、ナルトの言う「姫」も、殿の言う「プリンセス」も、英語版では同じ”princess”としか訳されないのである。

### ③関西っぽい方言を話すキャラクターと「笑い」がテーマのエピソード

『Naruto-ナルト-』第186話では、ナルトが同級生と共に「ある村の葬式に喪主代理として参列し、遺産相続の条件のため葬式で絶対に声を上げて笑わない」という任務を命じられる。この葬式の喪主やその一族の人たちは皆関西っぽい方言を用い、語尾が標準語とは異なる場合がある。またこの喪主の一人称は「ワテ」であり、ナルトのことは「ナルトはん」と呼ぶ。

#### 例1 『Naruto-ナルト-』第186話

喪主：遺言状によると

字幕：According to the will,

喪主：喪主のワテは代理を立ててもかまへんちゅうことになつとるんです。

字幕：it's acceptable if I, the chief of mourner,

Were to appoint a substitute!

#### 例2 『Naruto-ナルト-』第186話

喪主：マイ、シノはんにナルトはんや。

字幕：Mai, this is Shino and Naruto.

#### 例3 『Naruto-ナルト-』第186話

喪主の親戚1：あの子なら楽勝や。

字幕：Thad kid will be a cinch.

#### 例4 『Naruto-ナルト-』第186話

喪主：打ち合わせした坊さんと別人やがな。

字幕：It's a different person from

the monk at the meeting.

#### 例5 『Naruto-ナルト-』第186話

喪主の親戚2：あかんな…あれでは笑わん…

字幕：No good... He won't laugh at that...

#### 例6 『Naruto-ナルト-』第186話

喪主の父：家族の笑顔を取り戻したかったんや！

字幕：I wanted to get back  
the family's smiling faces!

ナルトやナルトの同級生は普段いわゆる標準語を話す、このエピソードではこの同級生が喪主の父に忍術を使って化けるシーンがある。化けている間はこの同級生も関西風の話し方をしている。

例 『Naruto-ナルト-』第186話 16:41

喪主の父に化けた同級生：マイの言う通りや。喧嘩はあかん。あかんで。

字幕：It's as Mai says.

Fighting's wrong! Wrong.

英語字幕版においては、日本語版で見られた関西風の語尾変化は全くなくなり、英語の表現は普段このシリーズで標準語を話しているキャラクターたちと変わらない。別人に化けたことで話し方も変えているシーンも、英語版では話し方が変わっている様子が見てとれない。このエピソードは、故人と思われている喪主の父は実は生きていて、自分の子どもたちに以前のようにたくさん笑って欲しかったがためにみんなで喪主を笑わせようとする場を設けた、と言うオチである。この笑いをテーマにしたエピソードと言うのも、お笑い文化の盛んな関西地方っぽさがあるが、このようなつながりも英語字幕版では伝わっていないだろう。

#### ④飛脚忍者の語尾表現

『Naruto-ナルト-』第177話では、郵便物を届ける「飛脚忍者」という職業の忍者たちが登場する。現実世界で言えばいわゆる郵便配達員である。この人たちは、ほとんどのセリフにおいて語尾表現に「～ござる」を用いる。

例1 『Naruto-ナルト-』第177話 3:34

飛脚忍者1：そうでござる。

字幕：That's right.

飛脚忍者1：おっと、お客さんをお待たせしてはいかんでござる。

字幕：Oops, I must not keep  
my customers waiting.

例2 『Naruto-ナルト-』第177話 9:04

飛脚忍者1：この方面は君の管轄内でござるな。

字幕：This area should be in your jurisdiction.

飛脚忍者2：ござる。

字幕：It is.

日本語圏において、この「～ござる」という語尾表現を用いる人物の例の1つとして忍者が認識されていると言えるだろう。国際交流基金の役割語学習サイトにも、忍者の語尾表現として「～ござる」が登場する<sup>72</sup>。しかし、登場人物の大半が忍者であるこの『Naruto-ナルト-』シリーズにおいて、語尾表現が「～ござる」である登場人物はこの飛脚忍者たち以外にほぼいない。戦う忍者たちとは違い、郵便局員という忍者らしくない仕事をするこの人たちに、忍者らしさを付与するために「～ござる」という語尾表現が用いられていると推測すると、この語尾表現による忍者らしさは英語字幕版においては完全に消えてしまっていると言える。

## 第4章 考察と結論

### 第1節 翻訳の難しさ

前章では、具体的な日本語が原作のアニメ作品を用いて人称代名詞と語尾表現の用いられ方を日本語版と英語字幕版で比較しながら確認した。人称代名詞については、『Naruto-ナルト-』『Naruto-ナルト-疾風伝』『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』において実に多くの使い分けがあり、また語尾表現もキャラクターによって様々であることが明らかになった。また実際に、そのような人称代名詞の使い方に苦戦しているキャラクターが登場したり、登場人物の語尾表現がストーリー展開の上で大きな意味を持つ部分もあつたりすることが分かった。これはすなわち、人称代名詞や語尾表現は、日本語圏の文化としても、またストーリーとしても重要な要素であることを意味する。今回の分析では、現在の英語字幕版の翻訳においていくつかの重要な要素が抜け落ちていて、英語字幕版で作品を受容する人に伝わっていないことを指摘したが、ではそれを改善するにはどうすれば良いのか。

例えば、日本語における「くん」や「さん」といった名前の後につける言葉は、ただ-kun や -chan とつけて訳しただけでは、それぞれの言葉を普段使っていないアメリカの受容者にはその言葉に含まれる意味やニュアンスまでは伝わらない。ただ日本語の言葉をアルファベット表記で表すだけでなく、それぞれの言葉に含まれるニュアンスまで伝えていかなければ意味がな

---

<sup>72</sup> 国際交流基金の『アニメ・マンガの日本語』というウェブサイト内の「Expressions by Scene」というページには忍者を題材にしたものが紹介されており、「～ござる」という語尾表現も登場する。  
国際交流基金「Expressions by Scene」『アニメ・マンガの日本語』<https://anime-manga.jp/en/expressions-by-scene/ninja>（最終閲覧日 2021年12月31日）

い。「～ってばよ」という語尾表現も同様に、英語字幕版のセリフの文末に-ttebayo と事あるごとに付け加えただけでは問題解決しない。

今回の分析では、日本語における表現の意味するものを汲み取って訳そうとしている部分も見られたが、必ずしも日本語のニュアンスを汲み取れているとは言い切れない。日本語圏では歳を重ねた男性に対して「じいちゃん」「おじいさん」「じいさん」「じい」等いくつかの呼び方があり、その言葉を使う人とその言葉が差す人との人間関係や、パーソナリティによってニュアンスは異なる。一方分析作品においては「じいちゃん」も「じい」も old man と訳されていた。ニュアンスの差異は消えてしまっているが、「親しみをこめた言い方」や「話者の生意気な態度が表れている言い方」などは英語において似たようなニュアンスを含む表現がなければ逐語的な翻訳は難しい。猫っぽい話し方について分析した例では、日本語版では文中や語尾に日本語における猫の鳴き声の表現「にゃ」をつけることで猫らしさを表現していた。英語字幕版では英語における猫の鳴き声の表現“meow”を使っていた箇所も見られたが、日本語ほど頻繁に現れる表現ではなかった。語尾に特定の表現を繰り返し用いることでその人・動物・キャラクター「らしさ」やアイデンティティを持たせるという表現方法は、英語においては見られないため、英語字幕版のセリフの語尾に毎回“meow”とつけていても、日本語の語尾表現「～にゃ」が持つニュアンスとは異なるだろう。

このように、人称代名詞と語尾表現は日本語の表現が持つ意味やニュアンスを英語に翻訳することが難しいものが多い。日本語の人称代名詞と語尾表現の理解は、日本語の表現とその表現が持つ意味やニュアンスを理解することで可能となるため、アメリカにおける日本のアニメの受容者は、そのような日本語を理解する方向へと向かうことで、英語字幕版において抜け落ちてしまう翻訳不可能な部分、翻訳が難しい部分を理解することができるようになるのである。本論は、現行の翻訳の不備を指摘し、翻訳者の仕事に難癖をつけようとするものではない。翻訳は取捨選択がついて回る作業であり、翻訳によって消失してしまう情報があるのはやむ負えないことである。字幕翻訳家の戸田奈津子も、インタビュー記事で「シェイクスピアの翻訳で有名な翻訳家の松岡和子さんが雑誌の対談で『翻訳は選択と断念』だと、まさに私の思っていた通りのことを言ってくださいました。翻訳では悩んだ末に諦めなければならないものがある。断念、切り捨てるということ。どこを選択して、どこを切るのかのバランスが難しいのです。」<sup>73</sup>と述べている。また、「字幕の仕事は最初から選択と断念の連続です。セリフを1つ2つ訳せば、その葛藤にぶつかります。原文を生かしたい、でも日本語としては読み切れな

<sup>73</sup> 「映画の「細道」たどり続け① 字数制約とリズム感 ■ 「選択と断念」で葛藤 『日本経済新聞』, 2021年12月20日, 夕刊, p.2.

い。その切羽詰まったせめぎ合いの中で、1本の細い線を探し続けてきたと思います。」<sup>74</sup>とも述べている。戸田は英語から日本語への翻訳に従事しているが、これはどの言語の翻訳においても言えることであろう。しかし、消失してしまう情報をそのままにせず、受容する人が理解しようとする試みは、受容者にとって新たな発見があり、意義のあることだと考える。なぜなら、言語の細かい情報一つ一つが、その言語の構成要素であり、その細かい要素を理解することでその言語全体を理解することにつながるからである。言語を用いて表現された作品を理解する上で、その言語を理解することは極めて意義のあるものであるだろう。

## 第2節 言語表現の把握と異文化理解

アメリカで日本のアニメを受容する人が、日本語から英語への翻訳が不可能な部分、あるいは翻訳が難しい部分を理解するために日本語圏の言語表現を理解しようとする試みは、異文化理解の実践であると言える。なぜなら、英語にはない言語表現とはすなわち英語話者にとっての異文化であるからである。例えば、第3章で分析した「～ってばよ」という日本語の表現は、日本語話者の間でも現実世界では使われない表現である。キャラクターのアイデンティティを示す要素として、日本語においては実在しない語尾表現も自由にキャラクターに用いることができるという事実を知ることが、そのような表現法を使わない英語を話す人たちにとって異文化を知ることになる。翻訳者による取捨選択が行われた後の「アメリカ版」を楽しむことももちろん受容の方法の一つであるが、それではオリジナルの日本語版にある情報や背景が失われ、都合よく外国を理解する材料となりかねない。前章までに、実際に『Naruto-ナルト-』シリーズに程よい文化的要素が含まれていると評されていた記事も確認しており、『Naruto-ナルト-』シリーズを日本の文化を知ることができる作品として受容する人たちがいるのであればなおさら、その人たちには是非日本語版におけるセリフの言語文化を理解してほしい。

本論第2章では、国際理解教育の考え方についての先行研究に触れた。先行研究において、「文化的多様性」の理解が意味するものの1つとして、「世界にはさまざまな文化が存在するが、人類に共通する文化の側面もある、という文化の異質性と共通性を理解するとともに、文化とは固定的なものではなく、異文化との交流を通じて絶えず変化するものであること、そし

---

<sup>74</sup> 「映画の「細道」たどり続け① 字数制約とリズム感■「選択と断念」で葛藤」『日本経済新聞』, 2021年12月20日, 夕刊, p.2.

て私たち自身が文化を創り出していく主体であるということを理解する〔中略、本論筆者〕」<sup>75</sup> ことが挙げられていた。文化の多様性の理解とは文化の異なる部分だけを見るのではなく、同じ部分も理解することなのである。第3章で分析した作品には、方言を話すキャラクターや、古風な話し方をするキャラクターが存在した。方言や古風な印象の表現は日本語にも英語にもあることであり、また方言によって聞く人に与える印象が異なることや、古風な表現が聞く人に堅い印象を与えることも、両言語において同じである。このような日本語と英語における共通点を理解することは、文化の「共通性」を理解することであり、すなわち文化多様性の理解の1つである。英語の日本語のそれぞれの方言や古風な話し方の具体的な事例は異なるため、受容者がそれぞれの特徴を確認していくことは、すなわち異なる言語圏の言語文化を理解していくことである。先述の英語にはない日本語の言語表現の存在を理解することと合わせて、これらは文化の「異質性」を理解することといえる。

また、人称代名詞や呼称・呼びかけの言葉として用いられる人物の名前そのものや、忍者の術の名前そのものにも日本(語)ならではの要素があると言える。ここでは3つの例をまとめることとする。

まず1つ目は、登場人物の名前の意味である。例えば、うちという苗字の人物の「うちは」の家紋はうちわがモチーフとなっており、「うちは」という名が日本語の「うちわ」に由来しているように思われる箇所が作品中に多く見られる。しかし、この苗字の英語訳は“Uchiha”であり、うちわとのつながりがある名前であることは分からない。あるいは、サソリ風の傀儡を使うキャラクターの名前は日本語版では「サソリ」といい、この人物の特性を表した名前となっているといえる。一方で、この人物の名前は英語でも“Sasori”であり、英語でサソリを意味する“scorpion”ではない。“sasori”という言葉は英語にないため、この綴りや音が日本語のサソリという動物と同じ名前であることは伝わらない。人物の名前とその人の特性のつながりは、英語においては伝わりきらないのである。へびを使う大蛇丸と言うキャラクターの名前もそうだ。この人物の名前も、名前と特性に関連があり、名前に「大蛇」が入っている。しかし、英語版における名前も“Orochimaru”であり、名前の中のへびの要素は英語で受容する人たちには伝わりきらない。『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』においても、雀乃なみだと言う日本語の慣用句のような名前のよく泣くキャラクターが出てくるが英語訳では名前は“Namida”のままである。本論では人称代名詞と人物への呼称・呼びかけの言葉を扱っているが、これは人物名だけでなく、忍者の術の名前についても同じことが言える。

---

<sup>75</sup> 日本国際理解教育学会(2015)『国際理解教育ハンドブックーグローバル・シティズンシップを育むー』明石書店, p.97.

2つ目は人物の名前からの日本語圏の文化的要素の連想が、英語版においては途切れてしまう例である。かぐやという名前の登場人物は、天から来た女性で、月と関係し(月を使って世界を支配しようとする)、『竹取物語』のかぐや姫を彷彿とさせる。かぐや姫は日本においてはよく知られているだろうが、英語圏の受容者は”Kaguya”という名前だけでこの連想ができるだろうか。

3つ目は人物の話し方が日本語圏の受容者に与えるイメージが、英語版においては消失する例である。『Naruto-ナルト-』には、笑うことを大切にし、家族を笑わせようとする関西風の人物が登場するエピソードがあった。日本では関西、特に大阪は笑いのイメージがあるだろうが、このイメージは日本語圏外の人々には伝わらないだろう。

ここで挙げた3つの例は、それぞれストーリーを理解する上で必要不可欠な事柄ではないが、これらの事実を知るとは、英語圏の人にとっては新たな発見・楽しみ方の1つとなると考える。しかし3つ目の例については、ただ知るだけではステレオタイプの再生産になりかねないので注意が必要である。関西出身の人であっても、全員が笑いに強い関心があるわけではないだろう。人々の認識の傾向が必ずしも事実とは限らない、という点をおさえる必要がある。事実とは異なる人々の認識の傾向に対し、不快感を感じる人もいるだろう。次節では、この不快感の改善につながる文化接触の可能性について論じる。

### 第3節 文化の相互接触による可能性

第2章でも述べた、『国際理解教育ハンドブックグローバル・シティズンシップを育むー』内の「文化的多様性」の理解の説明には、「〔略、本論筆者〕文化とは固定的なものではなく、異文化との交流を通じて絶えず変化するものであること、そして私たち自身が文化を創り出していく主体であるということ」を理解する。〔以下略、本論筆者〕<sup>76</sup>とあった。また「相互依存」の理解については、「私たちの生活は、さまざまなかたちで世界の人々とつながっていること、および、世界のできごとは私たちの生活に影響を及ぼし、私たちの生活は世界の人々の生活に影響を及ぼしていることを理解する〔以下略、本論筆者〕」<sup>77</sup>と述べられていた。日本のアニメをアメリカで受容することは「さまざまなかたちで世界の人々とつながっていること」の一例であり、受容する人たちや日本のアニメをアメリカに持っていく人たちが、

<sup>76</sup> 日本国際理解教育学会(2015)『国際理解教育ハンドブックグローバル・シティズンシップを育むー』明石書店, p.97.

<sup>77</sup> 日本国際理解教育学会(2015)『国際理解教育ハンドブックグローバル・シティズンシップを育むー』明石書店, p.97.

日本語の言語表現を英語のそれと比較しながら確認し理解することは、文化接触であると言える。そしてこの確認と理解の過程で、先行研究の言うようにお互いに影響を及ぼしあう。その影響には言語表現に変化を与えると言う可能性もあるのではないだろうか。

前章では、男だけど女っぽい話し方をする、「不気味」な大蛇丸というキャラクターと、一人称がアタシであるが男であるヨタというキャラクターについて触れた。日本語においてジェンダーによっての言葉・表現の使い分けがあると言う事実、また使い分けに反くと「違和感」として捉えられる傾向は、そのような事実のない英語圏の言語文化と接触することで、改めて認識することができ、かつこの事実や傾向を変えていくきっかけになる可能性があると考えられる。分析したシリーズの中で現在も制作が続いている『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』には、主人公の同級生として一人称が「私」で語尾に「～ぜ」「～だろ」などをつけることのあるボーイッシュな女の子が登場するが、変人キャラではないことから、このジェンダーによる人物像のイメージ利用は変わってきている可能性もある。この人物の特徴だけであって、それを利用したネガティブイメージは付与されていないように感じられる。このように、すでに制作が終了している作品と、まだ制作が続いている作品中のジェンダーによる人物像のイメージ利用の変化を理解することもまた意義があると考えられる。また、本論で扱った作品以外の、他の作品においてこのような言語表現の利用のされ方を確認していくことも同様に、ジェンダーによるネガティブなイメージ付与を再考するという意義があるだろう。

前節でも述べた、特定の言葉遣いと結びつく人物像の実際の姿との差についても、同じことが言えよう。言葉遣いと人物像のつながりからの解放、「役割」からの解放について考えることができるのではないだろうか。現状は、アニメやマンガ、文学作品、また一部は現実世界においても本論で扱ったような類型化された表現が多くの場合で用いられており、このような類型化された表現を知ることは必要であると考えられるが、よりフラットでニュートラルな表現が普及したり、類型化できないくらい表現に多様性があつたりした方が、「役割」から解放され人々は生きやすくなるかもしれないとは考えられないだろうか。本論では類型化された言語表現を扱ったが、本論筆者は「類型化された表現をもっと多くの人が使えば良い」などとは思っておらず、むしろこのような類型化された言語表現とそれを取り巻く「らしさ」を強要するような日本語圏の雰囲気や批判的に捉えている。この状況を変えていくためには、まず人々がこの現状を知ることが大切であると考えられる。日本語圏の人も、それ以外の言語圏の人も、現状を知ることによって、その現状に対する意見を持つようになる。批判的に捉える意見の方が肯定的な意見より多いとは限らないが、人々が事実や傾向に気づくこと、それについて考えてみることで、大きな一歩なのではないだろうか。

## 第5章 結語

ここまで、日本語の類型化された言語表現のうち、人称代名詞と語尾表現について主に第2章で先行研究を確認し、主に第3章でアメリカで受容されるアニメを対象に意味やニュアンス、翻訳のされ方の調査を行なった。これは、第1章で述べた、

- ①日本語が原作のアニメの英語版では、原作の持つ図像・言語・文化についての情報が十分に伝えられていない。
- ②原作の持つ情報の理解度を高めることが内容の理解につながる。
- ③原作の持つ情報を理解し、作品の内容を理解することはすなわち、異なる文化圏の人による日本のアニメの受容を通じた異文化理解である。

の3つの本論筆者の予想・仮説を確信へと導くためのものであった。ここまでの研究で、これら3つの予想・仮説は正であったと言えよう。また、主に第4章で、本論の目的である、受容行動においてさらに日本語を学ぶ行動が惹起されることの分析と、受容行動と日本語学習が文化間の相互接触にもたらすさらなる可能性について考察を行なった。筆者は、日本語を学ぶこととは、汎用性の高い文法や文字を勉強することだけではなく、日本語圏の言語の特徴・事実・文化を知ることでもまた、日本語学習であり、またそれは異文化理解であると考えている。その意味で、アメリカで日本のアニメを受容する人たちが、英語に翻訳された作品をそのまま楽しむのではなく、日本語における言語表現との差に気づき、理解しようとする行動は、日本語学習・異文化理解そのものであり、広く普及してほしいと考える。

また、本論は「使える日本語を勉強する」以外の日本語の勉強方法、すなわち<異文化を理解するという方法>を提案することに意義を置いていたが、人称代名詞の使い分けについては、実際に日本語圏で使われる、「使える日本語」の具体例になり得るようにも感じられた。立場や状況によって同じ人でも使う人称代名詞が変化するという事実・日本語圏における特徴を日本語学習者が学ぶ際に、アニメを用いることも可能と言えるのではないだろうか。これについては、日本語教育の現場に長年身を置く人や教授法を専門とする人たちに具体的な導入等を検討してほしいと思う。

それ以外にも、本論の反省点や本論を踏まえた今後の展望がいくつかある。今回論文で扱った作品シリーズはアメリカだけでなく、世界の様々な国や地域においても広く受容される作品

であることから<sup>78</sup>、今回本論筆者が行った英語との比較だけでなく、他の言語においても分析・研究する価値があると考えます。また、今回はライセンスを持った、合法的に作品を配信しているサイトの英語字幕版を使って分析を行なったが、実際には、日本語と英語のどちらをも理解するファンなどの一般人が個人で訳をつけ、違法的にインターネット上にあげていることもある。違法ではあるが、実際にそれを視聴する人もいることを考えると、「英語字幕版」自体にも、いくつかの種類があり、また別の字幕版を分析することで見えてくるものもあるかもしれない。日本語研究者と英語研究者の共同研究も、より言語表現の分析を進める方法として挙げられるだろう。これらの反省、展望は、本論筆者も今後活かしていきたい。

---

<sup>78</sup>Loveridge, Lynzee.(2019). Crunchyroll Announces Most Viewed Anime for Summer 2019. *Anime News Network*. <https://www.animenewsnetwork.com/interest/2019-10-14/crunchyroll-announces-most-viewed-anime-for-summer-2019/.152231> (最終閲覧日 2021 年 12 月 20 日)

## 参考文献

東洋 (1994) 『日本人のしつけと教育 発達の日米比較にもとづいて』 東京大学出版会.

阿部新 (2013) 「日本語教育における言語規範 言語規範・標準語と役割語」 『外国語教育研究』 第 16 号, 外国語教育学会, pp.156-163.

新井正剛, 小林春夫編 (2020) 『イスラーム／ムスリムをどう教えるか ステレオタイプからの脱却を目指す異文化理解』 明石書店.

石原紀子編著, アンドリュー・D・コーエン著 (2015) 『多文化理解の語学教育 語用論的指導への招待』 研究社.

池上嘉彦, 守屋三千代編 (2009) 『自然な日本語を教えるために 認知言語学をふまえて』 ひつじ書房.

池宮正才 (2008) 『現実的物語言説の構造—記述責任と言説形式について—』 東京経済大学コミュニケーション学会.

井出里咲子, 砂川千穂, 山口征孝 (2019) 『言語人類学への招待—ディスコースから文化を読む』 ひつじ書房.

出原健一 (2021) 『マンガ学からの言語研究 「視点」をめぐって』 ひつじ書房.

一般社団法人日本動画協会 『Anime Industry Report 2020 Summary』

<https://aja.gr.jp/download/anime-industry-report-2020-summary> (最終閲覧日 2022 年 1 月 2 日)

イーヴァソン房枝 (2019) 「マンガに現れるヴァーチャル表記～日本語表記の特徴を生かした表現効果～」 『Kawauso: simmandes i språkströmmen -Festskrift till Professor Yasuko Nagano-Madsen』 Institutionen för språk och litteraturer, Göteborgs universitet, pp.47-70.

岡本真由美 (2020) 「英語と辞書と友達と…」 『GDC 英語通信』 No.66, 大修館書店, pp.18-19.

[https://www.taishukan.co.jp/gcdroom/gcd\\_tsuushin/pdf66/p18-19.pdf](https://www.taishukan.co.jp/gcdroom/gcd_tsuushin/pdf66/p18-19.pdf) (最終閲覧日 2021 年 12 月 31 日)

加藤あや美 (2018) 「小学校における英語の教科化に向けて：アメリカの公立小学校での日本語イメージ教育からの示唆」 『桜花学園大学保育学部研究紀要』 第 17 号, 桜花学園大学保育学部, pp.89-100.

川那部和恵 (2006) 「異文化理解教育における実践的アプローチの可能性」 『教育実践総合センター研究紀要』 第 15 巻, 奈良教育大学教育学部附属教育実践総合センター, pp.53-60.

- 岸本齊史(2001)『Naruto-ナルト- 7進むべき道…!!』集英社.
- 北山忍(1998)『自己と感情—文化心理学による問いかけ—』共立出版.
- 金水敏(2003)『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』岩波書店.
- 熊田岐子(2012)「外国語活動における「異文化間コミュニケーション能力」の養成—童話を教材として—」『環太平洋大学研究紀要』第6巻,環太平洋大学, pp.99-106.  
[https://ipu.repo.nii.ac.jp/?action=pages\\_view\\_main&active\\_action=repository\\_view\\_main\\_item\\_detail&item\\_id=341&item\\_no=1&page\\_id=13&block\\_id=21](https://ipu.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=341&item_no=1&page_id=13&block_id=21) (最終閲覧日 2022年1月5日)
- 小池隆太(2019)「マンガにおける「語り」の生成について—つげ義春『ねじ式』における物語論的フレーム」『山形県立米沢女子短期大学紀要』第55号,山形県立米沢女子短期大学, pp.85-92.  
[https://yone.repo.nii.ac.jp/?action=pages\\_view\\_main&active\\_action=repository\\_view\\_main\\_item\\_detail&item\\_id=453&item\\_no=1&page\\_id=13&block\\_id=21](https://yone.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=453&item_no=1&page_id=13&block_id=21) (最終閲覧日 2022年1月5日)
- 国際交流基金『アニメ・マンガの日本語』<https://anime-manga.jp> (最終閲覧日 2021年12月31日)
- 国際交流基金『海外の日本語教育の現状 2018年度日本語教育機関調査より』  
<https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/result/dl/survey2018/all.pdf> (最終閲覧日 2021年12月31日)
- 国際交流基金「米国(2020年度) 日本語教育国・地域別情報」  
<https://www.jpf.go.jp/j/project/japanese/survey/area/country/2020/usa.html> (最終閲覧日 2021年12月31日)
- 坂本旬(2014)『メディア情報教育学 異文化対話のリテラシー』法政大学出版局.
- サラ・ミルズ(2006)『言語学とジェンダー論への問い—丁寧さとはなにか』熊谷滋子訳、明石書店.
- 静岡文化芸術大学文化政策学部国際文化学科編(2013)『国際文化学への第一歩』すずさわ書店.
- 篠原有子(2013)「映画『おくりびと』の英語字幕における異文化要素(日本的有標性)の翻訳方略に関する考察」『翻訳研究への招待』第9号,日本通訳学会, pp.81-97.  
[http://honyakukenkyu.sakura.ne.jp/shotai\\_vol9/06\\_vol9-Shinohara.pdf](http://honyakukenkyu.sakura.ne.jp/shotai_vol9/06_vol9-Shinohara.pdf) (最終閲覧日 2022年1月5日)

- 菅沼文子 (2008) 「語りのテキストにおける視点の日英対照研究：場所・方向の表現を中心に  
ー」 『日本女子大学英米文学研究』 第 43 卷, 日本女子大学, pp.37-54.  
[https://jwu.repo.nii.ac.jp/?action=pages\\_view\\_main&active\\_action=repository\\_view\\_main\\_item\\_detail&item\\_id=972&item\\_no=1&page\\_id=4&block\\_id=101](https://jwu.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=972&item_no=1&page_id=4&block_id=101) (最終閲覧日 2022 年  
1 月 5 日)
- 鈴木洋子 (2014) 「ポップカルチャーを日本語習得へーマンガの日本語を軸にー」 『學苑』 第  
879 卷, 昭和女子大学光葉会, pp.1-14.  
[https://swu.repo.nii.ac.jp/?action=pages\\_view\\_main&active\\_action=repository\\_view\\_main\\_item\\_detail&item\\_id=5710&item\\_no=1&page\\_id=30&block\\_id=97](https://swu.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=5710&item_no=1&page_id=30&block_id=97) (最終閲覧日 2022  
年 1 月 5 日)
- テレビ東京「EPISODES」 『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』 <https://www.tv-tokyo.co.jp/anime/boruto/episodes/> (最終閲覧日 2021 年 12 月 22 日)
- 成岡恵子 (2013) 「絵本における語り手の視点：英語絵本とその日本語翻訳の質的分析」 『東洋  
法学』 第 57 卷, 第 1 号, 東洋大学法学会, pp.480-455.  
[https://toyo.repo.nii.ac.jp/?action=pages\\_view\\_main&active\\_action=repository\\_view\\_main\\_item\\_detail&item\\_id=6196&item\\_no=1&page\\_id=13&block\\_id=17](https://toyo.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=6196&item_no=1&page_id=13&block_id=17) (最終閲覧日 2022  
年 1 月 5 日)
- 日本貿易振興機構(ジェトロ) サービス産業部 クリエイティブ産業課/ロサンゼルス事務所(2017)  
『米国市場コンテンツ調査 アニメ編』  
[https://www.jetro.go.jp/ext\\_images/\\_Reports/02/2017/af531eb825543cb0/US\\_2016\\_Animation.pdf](https://www.jetro.go.jp/ext_images/_Reports/02/2017/af531eb825543cb0/US_2016_Animation.pdf) (最終閲覧日 2021 年 12 月 31 日)
- 野村夏治 (1990) 「小説における視点」 『名古屋女子大学紀要 人文・社会編』 第 36 卷, 名古屋女  
子大学, pp.203-212. [https://nagoya-wu.repo.nii.ac.jp/?action=pages\\_view\\_main&active\\_action=repository\\_view\\_main\\_item\\_detail&item\\_id=1783&item\\_no=1&page\\_id=13&block\\_id=17](https://nagoya-wu.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=1783&item_no=1&page_id=13&block_id=17) (最終閲覧日 2022 年 1 月  
5 日)
- 平子義雄 (1999) 『翻訳の原理 ー異文化をどう訳すか』 大修館書店.
- 平野健一郎 (2000) 『国際文化論』 東京大学出版会.
- 保坂敏子(2016) 「字幕翻訳で失われる要素 ー言語教育との関わりを考えるー」 『日本語と日  
本語教育』 第 44 号, 慶應義塾大学日本語・日本文化教育センター, pp.41-57.

[https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara\\_id=AN00189695-20160300-0041](https://koara.lib.keio.ac.jp/xoonips/modules/xoonips/detail.php?koara_id=AN00189695-20160300-0041) (最終閲覧日 2022 年 1 月 5 日)

水田直美(2007)「マンガとアニメーションのオノマトペ」『倉敷芸術科学大学紀要』第 12 巻,加計学園倉敷芸術科学大学, pp.197-204.

[https://kusa.repo.nii.ac.jp/?action=pages\\_view\\_main&active\\_action=repository\\_view\\_main\\_item\\_detail&item\\_id=117&item\\_no=1&page\\_id=13&block\\_id=21](https://kusa.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=117&item_no=1&page_id=13&block_id=21) (最終閲覧日 2022 年 1 月 5 日)

文部科学省「国際連合教育科学文化機関憲章（ユネスコ憲章）／The Constitution of UNESCO」<https://www.mext.go.jp/unesco/009/001.htm> (最終閲覧日 2021 年 12 月 31 日)

文部科学省初等中等教育局国際教育課(2005)『初等中等教育における国際教育推進検討会報告～国際社会を生きる人材を育成するために～』

[https://www.mext.go.jp/b\\_menu/shingi/chousa/shotou/026/houkoku/attach/\\_icsFiles/afieldfile/2018/01/19/1400589\\_001.pdf](https://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/shotou/026/houkoku/attach/_icsFiles/afieldfile/2018/01/19/1400589_001.pdf) (最終閲覧日 2021 年 12 月 28 日)

八代京子・世良時子(2010)『日本語教師のための異文化理解とコミュニケーションスキル』小道迷子(画), 三修社.

安井寿枝(2021)「アニメキャラクターからみる翻訳についての一考察：英語版『千と千尋の神隠し』をケーススタディとして」『研究論集』第 114 号, 関西外国語大学, pp.39-58.

[https://kansai.gaidai.repo.nii.ac.jp/?action=pages\\_view\\_main&active\\_action=repository\\_view\\_main\\_item\\_detail&item\\_id=8023&item\\_no=1&page\\_id=13&block\\_id=21](https://kansai.gaidai.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=8023&item_no=1&page_id=13&block_id=21) (最終閲覧日 2022 年 1 月 5 日)

矢田陽子(2014)「異文化研究としての翻訳学と記号学：映画「おくりびと」の英語・スペイン語字幕にみる言語文化」『尚美学園大学総合政策論集』第 18 巻, 尚美学園大学, pp.65-

79. [https://shobi-u.repo.nii.ac.jp/?action=pages\\_view\\_main&active\\_action=repository\\_view\\_main\\_item\\_detail&item\\_id=363&item\\_no=1&page\\_id=13&block\\_id=21](https://shobi-u.repo.nii.ac.jp/?action=pages_view_main&active_action=repository_view_main_item_detail&item_id=363&item_no=1&page_id=13&block_id=21) (最終閲覧日 2022 年 1 月 5 日)

山川悟(2018)「アニメ作品の受容における視聴者側の知識に関する考察～『鉄腕アトム』から『ポプテピピック』まで」『説得交渉学研究』第 10 巻, 日本説得交渉学会, pp.1-14.

[https://researchmap.jp/satoruyamakawa/published\\_papers/23335216](https://researchmap.jp/satoruyamakawa/published_papers/23335216) (最終閲覧日 2022 年 1 月 5 日)

- 山田泉(2013)『多文化教育 I』法政大学出版局.
- 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』第5号, 県立長崎シーボルト大学, pp.195-205.  
[http://reposit.sun.ac.jp/dspace/bitstream/10561/282/1/v5p195\\_yamada.pdf](http://reposit.sun.ac.jp/dspace/bitstream/10561/282/1/v5p195_yamada.pdf) (最終閲覧日 2021年12月31日)
- 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』第6号, 県立長崎シーボルト大学, pp.273-284.  
[http://reposit.sun.ac.jp/dspace/bitstream/10561/311/1/v6p273\\_yamada.pdf](http://reposit.sun.ac.jp/dspace/bitstream/10561/311/1/v6p273_yamada.pdf) (最終閲覧日 2021年12月31日)
- 山口治彦「役割語の個別性と普遍性—日英の対照を通して—」金水敏編(2007)『役割語の地平』くろしお出版, pp.9-25.
- 湯淺英男(2010)「日本語表現の監修 特質をつなぐもの—視点、オノマトペ、「なる」的構文からのアプローチ—」『近代』第104巻, 神戸大学「近代」発行会, pp.21-45.  
<http://www.lib.kobe-u.ac.jp/repository/81002941.pdf> (最終閲覧日 2022年1月5日)
- 依田恵美「役割語としての片言日本語—西洋人キャラクターを中心に—」金水敏編(2011)『役割語研究の展開』くろしお出版, pp.213-248.
- 李修京編(2019)『多文化共生社会に生きる—グローバル時代の多様性・人権・教育—』明石書店.
- リチャード・E・ニスベット(2004)『木を見る西洋人森を見る東洋人—思考の違いはいかにして生まれるか』村本由紀子(訳), ダイヤモンド社.
- 「映画の「細道」たどり続け① 字数制約とリズム感■「選択と断念」で葛藤」『日本経済新聞』, 2021年12月20日, 夕刊, p.2.
- Aithison, Sean. (2019). 13 Anime That Are Better Dubbed (And 13 Better Subbed). *CBR.com*.  
<https://www.cbr.com/anime-better-subbed-dubbed-english/> (最終閲覧日 2021年12月20日)
- Anon. (1968) Mokusatsu: One Word, Two Lessons. *Technical Journal*, Fall 1968 - Vol. XIII, No. 4, pp.95-100. <https://www.nsa.gov/Portals/70/documents/news-features/declassified-documents/tech-journals/mokusatsu.pdf> (最終閲覧日 2020年11月22日)
- Anon. (2020) Top 5 Most Influential Japanese Anime in the US. *NERDBOT*.  
<https://nerdbot.com/2020/02/03/top-5-most-influential-japanese-anime-in-the-us/>  
 (最終閲覧日 2021年12月20日)

- Anon. Dubbed Anime is TRASH! Here's Why. *Blerds Online*.  
<https://www.blerdsonline.com/2017/05/dubbed-anime-is-trash-heres-why.html> (最終  
閲覧日 2021 年 12 月 20 日)
- Fukunaga, Natsuki. (2006) "Those Anime Students": Foreign Language Literacy Development  
Through Japanese Popular Culture. *Journal of Adolescent & Adult Literacy* Vol.50, No.3,  
pp.206-222. [https://www.jstor.org/stable/40013700?seq=1#metadata\\_info\\_tab\\_contents](https://www.jstor.org/stable/40013700?seq=1#metadata_info_tab_contents)  
(最終閲覧日 2021 年 12 月 20 日)
- Glover, Reeka. (2021) What are the Top 10 English Speaking Countries? *Map of world*.  
[https://www.mapsofworld.com/answers/language/top-ten-english-speaking-  
countries/amp/](https://www.mapsofworld.com/answers/language/top-ten-english-speaking-countries/amp/) (最終閲覧日 2021 年 12 月 31 日)
- Hadley, James. And Akashi, Motoko (2015) Translation and celebrity: The translation strategies  
of Haruki Murakami and their implications for the visibility paradigm. *Perspectives:  
Studies in Translation Theory and Practice*, Volume 23, pp.458-474.  
[https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/0907676X.2014.998688?casa\\_token=J7s  
E7eWb-30AAAAA%3A2mFni2UfaM9KIM6qXb8MJtHu-  
dsIwBLmRQpeI4L92R6vVK6xySphiBVnjYKL3MMmnyz-V8b2dRLP\\_bo](https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/0907676X.2014.998688?casa_token=J7sE7eWb-30AAAAA%3A2mFni2UfaM9KIM6qXb8MJtHudsIwBLmRQpeI4L92R6vVK6xySphiBVnjYKL3MMmnyz-V8b2dRLP_bo) (最終閲覧日  
2020 年 11 月 23 日)
- Kincaid, Chris. (2011) Top 10 Most Influential Anime in America. *Japan Powered*.  
<https://japanpowered.com/anime-articles/top-10-influential-anime-america> (最終閲覧  
日 2021 年 12 月 31 日)
- Kishimoto, M (2011) *NARUTO 3-in-1 Edition Volume3 SHONEN JUMP Manga Omnibus  
Edition A compilation of the graphic novel volumes 7-9* (K. Bridges, M. Morimoto,  
Trans.) San Francisco, CA : VIZ Media
- Loveridge, Lynzee. (2019) Crunchyroll Announces Most Viewed Anime for Summer 2019. *Anime  
News Network*. [https://www.animenewsnetwork.com/interest/2019-10-14/crunchyroll-  
announces-most-viewed-anime-for-summer-2019/.152231](https://www.animenewsnetwork.com/interest/2019-10-14/crunchyroll-announces-most-viewed-anime-for-summer-2019/.152231) (最終閲覧日 2021 年 12 月  
20 日)
- Loveridge, Lynzee. (2019) Crunchyroll Reveals Most Watched Anime of the Decade by Region.  
*Anime News Network*. [https://www.animenewsnetwork.com/interest/2019-12-  
31/crunchyroll-reveals-most-watched-anime-of-the-decade-by-region/.154915](https://www.animenewsnetwork.com/interest/2019-12-31/crunchyroll-reveals-most-watched-anime-of-the-decade-by-region/.154915) (最終  
閲覧日 2021 年 12 月 28 日)

Lyons, Dylan. (2021) How Many People Speak English, And Where Is It Spoken? *Babbel* MAGAZINE. <https://www.babbel.com/en/magazine/how-many-people-speak-english-and-where-is-it-spoken> (最終閲覧日 2021 年 12 月 20 日)

Marcano, Adrian. (2016). Subs vs. Dubs: 5 Reasons Anime Subs Are Better Than Dubs. *INVERSE*. <https://www.inverse.com/entertainment/subs-vs-dubs-anime-meaning> (最終閲覧日 2021 年 12 月 20 日)

#### 映像資料

※日本語版は日本版 Netflix、英語字幕版はアメリカ版の Netflix、Hulu、Crunchyroll、Funimation、Tubi から視聴した。

『Naruto-ナルト-』 テレビ東京, studio ぴえろ制作, 2002 年-2007 年.

『Naruto-ナルト-疾風伝』 テレビ東京, studio ぴえろ制作, 2007 年-2017 年.

『BORUTO: NARUTO NEXT GENERATIONS』 テレビ東京, studio ぴえろ制作, 2017 年-現在.

『劇場版 NARUTO -ナルト- 大活劇!雪姫忍法帖だってばよ!!』 東宝配給, 2004 年.

『劇場版 NARUTO -ナルト- 大激突!幻の地底遺跡だってばよ』 東宝配給, 2005 年.

『劇場版 NARUTO -ナルト- 大興奮!みかづき島のアニマル騒動だってばよ』 東宝配給, 2006 年.

『劇場版 NARUTO -ナルト- 疾風伝』 東宝配給, 2007 年.

『劇場版 NARUTO -ナルト- 疾風伝 絆』 東宝配給, 2008 年.

『劇場版 NARUTO -ナルト- 疾風伝 火の意志を継ぐ者』 東宝配給, 2009 年.

『ROAD TO NINJA -NARUTO THE MOVIE-』 東宝配給, 2012 年.

『THE LAST -NARUTO THE MOVIE-』 東宝配給, 2014 年.