

# 柳瀬尚紀の翻訳にみるユーモアの訳出手段

山形 明子

キーワード: 翻訳 ユーモア 地口 関連性理論 *Alice's Adventures in Wonderland*  
*Charlie and the Chocolate Factory*

## 要旨

英文学者である柳瀬尚紀は、翻訳家としても活躍し、数多くの優れた作品を残した人物である。ユーモア翻訳の名手としても名高く、その手腕が脚光を浴びる一方、柳瀬の翻訳手法を分析する取り組みは殆どなされていない。本稿の目的は、児童文学作品の翻訳を例に、読者が文章の解釈に到達するまでの推論に着目し、翻訳を読み解く読者の思考という観点から、英語による言葉遊びを日本語で再現した柳瀬の表現方法を考究することである。分析には関連性理論を応用することで読者が言葉遊びを解釈するプロセスを示し、漢字を活かした柳瀬の手法によって、翻訳読者の推論が円滑に進められている可能性を明示する。

## 1. はじめに

### 1.1. 柳瀬尚紀と翻訳

英文学者である柳瀬尚紀 (1943-2016) は、数多くの翻訳作品を世に送り出した翻訳家でもある。主な訳書には、ルイス・キャロルの『不思議の国のアリス』や『鏡の国のアリス』、エドワード・リアの『ナンセンスの絵本』のほか、ジェイムズ・ジョイスの『ユリシーズ』、さらには20世紀における最も難解な文学作品と言われる『フィネガンズ・ウェイク』などがある。比較的新しいものにはロアルド・ダール作品があり、2005年から2007年には『チョコレート工場の秘密』、『おぼけ桃が行く』、『すばらしき父さん狐』など、評論社のロアルド・ダールコレクション全23巻<sup>1</sup>のうちの約半数におよぶ計12巻が、柳瀬による翻訳で刊行された。柳瀬によって翻訳されたユーモアは、日本語としての流暢さと可笑しみが存分に表れていて、英語の言語的特質を基にした語呂合わせや造語、押韻詩などを日本語で滑稽に仕上げる巧みな言葉の使い手として名高い。柳瀬は自身について、造語の翻訳、すなわち翻訳できそうにないものを訳すことが好きだと明言し (柳瀬 2018: 133)、その理由として「日本語の豊かさを信頼していて、探せば必ずぴったりの語が見つかるという信念があるからです」 (柳瀬 2018: 133) と記している。日本語の多彩な表現要素への称賛や、それゆえに日本語という言語に広がる翻訳の可能性は本人によってしばしば論じられてきた (e.g. 柳瀬 2018, 2007, 1982)。日本語の天才性を信じる姿勢は、柳瀬という人物を語るうえで切り離すことのできない着眼点と言えるだろう。日

<sup>1</sup> 2007年時点では全22巻であった。2016年に新たに別巻が出版され、現在は23巻で構成されている。

本語のあらゆる表現方法、そのなかでもとりわけ漢字と真摯に向き合いながら翻訳に取り組み、その奮闘の記録は著書のなかで見ることができる。その一つ、2007年に出版された『日本語は天才である』では、漢字とルビに関する章が設けられ、『フィネガンズ・ウェイク』の翻訳ですべての漢字にルビを付したことに言及し、自身の経験を回想して次のように述べている。

ぼくにとって、ルビは漢字の富を呼び出し、自在に活かすためにはなくてはならない武器でした。たんに読みを示すだけでなく、意味や音を重ねて機知、というか機知甲斐沙汰を演出し演奏するための愉快的な玩具でもありました。(柳瀬 2007: 139)

上記の柳瀬の文章にある漢字すべてに送り仮名が振られているが、漢字とルビという章の内容に相応しく、柳瀬は、他からの引用文を除いてこの章のなかのすべての漢字に送り仮名を振っている。上に引用した文章からも圧倒的なルビの存在感が表れ、日本語の持つ表現の可能性が主張されているかのようである。他にも、アクロスティック<sup>2</sup>、ダブルレット、アナグラム、回文といった言葉の操作に魅了されている様子が記され (e.g. 柳瀬 1982、2018)、柳瀬の残した著書の随所に言葉を探究する真摯な姿勢を見ることが出来る。漢字、平仮名、片仮名、送り仮名をはじめ、現代ではあまり用いられることのない文語的表現についても、その古さを味わいとして翻訳で活かす柳瀬は (2007: 12-19)、まさに日本語のあらゆる要素と可能性を最大限に駆使する言葉の名手と言えよう。

柳瀬は度々翻訳に関する自身の見解も明らかにしてきたが、そのなかでも特に際立ち、柳瀬の信念と見受けられることが、翻訳は日本語という言語の問題であるという考え方である。著書『翻訳はいかにすべきか』においては、「翻訳は、日本語という一国語の圏内における営みである (...) 要するに、翻訳は日本語の問題である。結局は、それに尽きる」(柳瀬 2000: 2) と述べ、その翻訳観が日本語に重きを置くものであることが明記されている。この言葉にある「日本語の問題」が何であるかについては、柳瀬の別の言葉を引用することで明らかにしたい。「外国語を相手にして二国語間を往復し、しかし仕上げて公にする翻訳とは、日本語という一国語の表現である。一国語の質の善し悪しがすべてだ」(柳瀬 2000: 3) とあり、柳瀬の言う翻訳での「日本語の問題」が、日本語としての出来栄を何よりももの要として言及されていると考えられよう。

多彩な表現方法を持つ日本語の天才性を論じ、翻訳は日本語の問題であると考えた柳瀬はまた、「翻訳は実践である」(柳瀬 2000: 6) という立場を貫いた。実際に、柳瀬の信条の一つである日本語の天才性についても、翻訳の作業を通して気づき、そして確信となっていくこと、そしてその理由にあたる翻訳の実例が著書で明かされるなど (柳瀬 2007: 12-34)、実践を通し

<sup>2</sup> アクロスティック (acrostic) とは、詩の各行の最初 (または途中や最後) の文字をつないでいくと固有名詞や別の文になるような遊びである。ダブルレット (doublet) とは、最初と最後の単語が与えられて、最初の単語の綴りを一文字変えて他の単語にし、与えられた最後の単語に到達するようにする遊びである。どちらもルイス・キャロルによってつくられた。

ての自らの経験と、それによって得られた見解が著わされてきた。それらは、柳瀬の翻訳観として捉えることができよう。しかし、自らを「一国語主義者」(柳瀬 2000: 4) と名乗る柳瀬にとって、やはり翻訳は日本語の問題であるため、英語訳やフランス語訳などに関して論じられた外国の翻訳論については、「実際、筆者の内部で、そうした知識はたんなる知識にとどまる」(柳瀬 2000: 4) と述べている。したがって、海外で盛んに展開するトランスレーション・スタディーズ (translation studies) における翻訳理論の研究や、理論的な見地での翻訳分析に対する柳瀬の関心は薄かったであろうことが窺える。そこで本稿では、柳瀬本人による翻訳に関する論述の際に、その眼目ではなかった理論的な翻訳分析を、読者の思考に着目して行いたいと考える。日本語の質を重要視する柳瀬の翻訳には、読者に伝えるための表現の工夫が大いに存在するであろうことは疑う余地もない。どのような工夫を施して翻訳を行ってきたかは、実践という立場から英語を日本語にするうえでの問題点や日本語という言語の可能性に焦点をあてて自身によって語られている部分も多い。その一方で、読者の視点に立った翻訳分析には追究の余地があり、翻訳したテキストが読者によってどのように読み解かれる構造であるのかという論考には、柳瀬の翻訳手法とその特徴をより明瞭にする可能性があると考えられる。

本稿では、英語の言語的特質が関わることで日本語に翻訳する際に一層の工夫が必要となる言葉遊びを例に採り、翻訳読者がそれらの言葉遊びを読み解き、解釈するうえで、柳瀬の翻訳手法がどのように作用していると考えられるのかを分析する。言葉遊びは、キャロルの *Alice's Adventures in Wonderland* (1865) とダールの *Charlie and the Chocolate Factory* (1964) から採り上げる。これらは両作品とも柳瀬以外の訳者による翻訳がなされていることから、比較対象として他の翻訳者の作品も引用し分析することが可能である。また、翻訳の文字テキストから情報を得た読者の思考として考えられる情報処理の過程を記述するため、分析には関連性理論を応用する。この理論については次の 1.2.節および 1.3.節で詳述する。

## 1.2. 関連性理論

Sperber and Wilson (1986, 1995) による関連性理論 (relevance theory) は、聞き手の解釈のプロセスを解明し、意図された解釈に到達する過程を説明するための語用論モデルである。コミュニケーションにおいて、言語にコード化された情報から導くことのできる解釈はいくつも考えられる。しかし、そのような多くの可能性が存在するなかで話し手の意図した解釈に聞き手が至るのは、発話の意味論的な解釈と語用論的推論の結果であり、そのような推論は関連性の原則 (principle of relevance) に基づいて行われているとされる。

Sperber and Wilson (1995: 260) が定義する関連性の原則は、認知に関する第一原則と伝達に関する第二原則から成り<sup>3</sup>、人間の認知は、関連性の最大化と連動する傾向があるということ (第一原則)、すべての意図明示的伝達行為が、それ自体の最適な関連性の見込みを伝達するという

<sup>3</sup> Sperber and Wilson (1995: 260) を引用すると、それぞれ “Human cognition tends to be geared to the maximisation of relevance” (第一原則)、“Every act of ostensive communication communicates a presumption of its own optimal relevance” (第二原則)。

こと（第二原則）である。この理論における関連性とは、処理労力（processing effort）と認知効果（cognitive effect）によって決まり、処理労力が少なく認知効果が大きいほど、発話などを介して人の認知システムに入ってきた新しい情報の関連性は強くなる。処理労力と認知効果に関して、まず処理労力とは、解釈にたどり着くまでに必要となる労力のことで、その程度を決める要因には言語的な解読の難易のほか、想定（assumption）へのアクセス可能性（accessibility）が大きく関与する。アクセス可能性が何であるかを捉えるには、人が情報を処理するプロセスに焦点をあてる必要があるだろう。発話などから情報を受け取ると、記憶のなかの情報や知識といった個人が現実世界の表示として持つ思考（想定）と新たに得た情報とを組み合わせながら推論を行う<sup>4</sup>。アクセス可能性とは既に持っている想定の中から関係があると思われる想定を引き出しにくくなる時の引き出しやすさの程度を意味し、アクセス可能性の高い想定、つまり記憶からより持ち出しやすい想定を用いることで処理に費やされる労力は軽減されるのである。また、認知効果とは、既に持っている想定と新しく得た情報とを相互作用させた結果、個人の考えが変化することを指す。Sperber and Wilson（1995: 108-117, 265）<sup>5</sup>によって提示された認知効果は3種類あり、それらは、新しい情報と既に持っている想定とを用いて推論を行うことで新たな想定が生じること、新しい情報が既存の想定へのさらなる証拠となってその想定が強化されること、既存の想定が正しくないと考えられる証拠が新しい情報によって与えられてその想定を消去することである。したがって先述した第一原則は、人間の認知はできるだけ少ない処理労力でできるだけ多くの認知効果を得られるように機能するものであるということが記されていることになる。

次に、第二原則を見ていく。伝達者には何かを伝えようとする意図があり、そのような意図を顕在化する刺激は意図明示的刺激（ostensive stimulus）と呼ばれる。意図明示的伝達行為（ostensive communication）とは、このような刺激が含まれる伝達行為のことで、発話もその一つである。最適な関連性の見込み（presumption of optimal relevance）に関して Sperber and Wilson（1995: 270）が定義した内容は、意図明示的的刺激には受け手がそれを処理する労力に見合うだけの関連性があること、および伝達者の能力と優先事項に合致する最も関連性のあるものであることである<sup>6</sup>。後者は、伝達時の表現が受け手の処理労力を最小にする最善のものとは限らないという点が考慮されていて、その理由として伝達者の伝達能力の状態から影響を受けたり、伝達者の道徳、美的感覚などが優先されたりすることが挙げられている。よって、関連性の原則の第二原則は、意図明示的伝達行為は、受け手の処理労力に見合うだけの関連性があるという見込みと、伝達者の能力や優先事項を考慮したうえで最も関連性があるものであるという見

<sup>4</sup> 尚、情報の伝達に関して Sperber and Wilson（1995: 2）は、関連性理論での情報とは必ずしも事実であるとは限らず、事実として提示される真偽がわからない想定や、偽の想定をも含まれるとしている。

<sup>5</sup> Sperber and Wilson（1995: 108-117）では「文脈効果（contextual effects）」として説明されているが、同書にて個人の認知システムにおける文脈効果は「認知効果」であることが述べられている（1995: 265）。

<sup>6</sup> Sperber and Wilson（1995: 270）を引用すると、“The ostensive stimulus is relevant enough for it to be worth the addressee’s effort to process it”、“The ostensive stimulus is the most relevant one compatible with the communicator’s abilities and preferences”。

込みを伝達するということが述べられていると理解できるだろう。

以上のような関連性の原則に基づく推論の過程で、表意 (explicature) と推意 (implicature) が形成される。Sperber and Wilson (1995: 182) は明示的に伝達される想定が表意であり、非明示的に伝達される想定が推意であると記す。意図明示的伝達行為を発話とすると、聞き手はその発話の言語的意味を解釈し、語用論的推論によって多義を持つ語の意味の特定や、代名詞への指示対象の付与、文法や文脈といった観点から語句の補充などを行っていくことで発話を解釈する。その過程で導き出された、真偽を判定することのできる命題形式が表す想定が表意<sup>7</sup>であり、発話によって明示的に伝達される一方、表意を基に文脈や既存の想定を用いてさらに語用論的推論を行った結果得られる想定が推意である。表意や推意を導き出せるのは、話し手は聞き手が関連性の原則に基づいて話を処理することを予期し、そして聞き手は、原則で述べられているようにその発話に注意を向けて処理するだけの関連性が自分にとってあること、少ない労力で処理できることを期待して推論を行うためなのである。

### 1.3. 関連性理論の翻訳への応用

関連性理論を翻訳に応用し、認知心理学の考えを取り入れて翻訳論を展開したのが Gutt (1989, 1991, 2000) である。Gutt は、翻訳とは “an act of communication, more precisely, an act of interpretive use across language boundaries” (2000: 211, italics as in original) であるとし、翻訳が伝達行為の一つであること、そして言語の境界を越えた解釈的用法の使用であることを強調している。Sperber and Wilson (1995: 224-231) は命題形式を持つ表示を記述的用法 (descriptive use) と解釈的用法 (interpretive use) との二通りに分けた。記述的用法とは、ある状況を表示することであり、正しく記述するか否かによってその表示は実際の状況に対して真か偽になる。一方、解釈的用法は、ある表示が命題形式を持った別の表示を表示することである。発話や思考が別の (例えば他人の) 発話や思考を解釈して表示したものであるときにこれにあたり、二つの表示の命題形式に類似性が伴うことを意味する。そして解釈的用法の根本的なものとして Sperber and Wilson (1995: 230-231) が主張したことは、あらゆる発話がその話者の思考を表示するために用いられるということ、すなわち、発話とは話者が伝達しようとしている思考を解釈的に表現したものであるということである。このときの話者の思考が、何をどのように表示しているのかについても Sperber and Wilson (1995: 231) によって明らかにされている。心的表示 (思考) もまた、記述的もしくは解釈的に用いることができ、それぞれに二通りの可能性がある。記述的に使用されるときは、実際の状況の記述である場合や、望ましい状況の記述である場合が考え

<sup>7</sup> ただし、Sperber and Wilson (1995) によれば、命題が必ずしも表意になるわけではない。表意となるのは、表出命題 (発話で表現されている命題) が伝達されるときである。つまり、ある想定 (命題) を顕在化させようとする話者の意図が聞き手との間で実際に顕在化されるときであり、「伝達された想定」に関して東森・吉村 (2003: 31) は、「話し手が聞き手に伝えようとしている意思をはっきり示した想定」であると記す。したがってアイロニーなどで表現される命題は表意ではなく、Sperber and Wilson (1995: 224-231) はアイロニーやメタファーのほか、断定文以外の場合 (疑問文、要請文など) で、表意と命題とが異なるものになることを説明している。

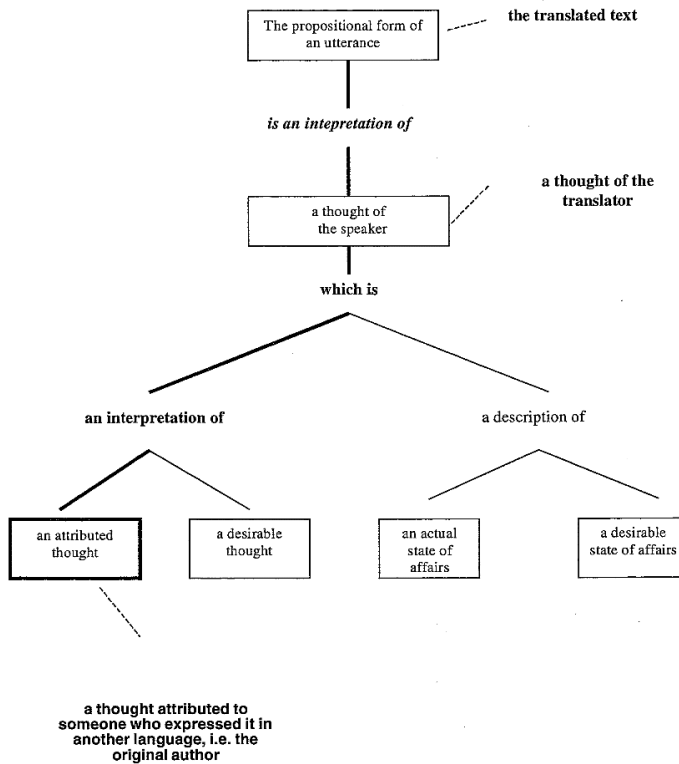
られ、解釈的に使用されるときは、他の人に帰属する思考や発話の解釈の場合や、有することが望ましい、あるいは望ましいであろう思考（知識など）の解釈である場合が考えられる。

Sperber and Wilson (1995: 231) は、発話には少なくとも二種類の関係が伴い、そのうちの一つは発話の命題形式と話者の思考との関係であり、もう一つは話者のその思考とそれが表示するものとの関係であり、この後者には上述した四通りが可能性として挙げられる。発話におけるこの関係性は、Sperber and Wilson (1995: 232) によって図で表現されている。

そして、Sperber and Wilson (1995: 232) のその図を、翻訳論に応用できると考えたのが Gutt である。Gutt は、翻訳テキストと翻訳者の思考との関係、および翻訳者の思考とそれが表示するもの（原著者の思考）との関係としてその図を捉えることができるとした。図 1 は、Sperber and Wilson (1995: 232) を基に Gutt が提示した図であり (2000: 214)、最上部から左下へ向かう経路が翻訳での思考と解釈の関に該当するとしている。また、図中の発話に関する記載内容を、翻訳に関するものへと置き換えられることが破線を使って明記されている。そもそも Sperber and Wilson (1995: 238) はこの左下の経路に関して、話者の思考は第三者（もしくは過去の自分）の思考の解釈であり、つまりこのような場合の発話は第三者の思考の二次的な解釈であると述べている。Gutt が記した図 1 も同様の構造であり、翻訳されたテキストは翻訳者の思考の解釈で、そしてその翻訳者の思考は原著者の思考の解釈であり、したがって翻訳テキストが原著者の思考の二次的な解釈となっていることがわかるだろう。Gutt (2000: 203) は、如何にして翻訳現象が起きているのかを説明するために関連性理論を翻訳研究に応用したのである。

本稿では、柳瀬の翻訳手法を明らかにするため、柳瀬が原作にある英語のユーモアをどのように活かし、どのような視点から日本語につくり変え、物語を成立させているのかについて関連性理論を用いて考察する。分析の対象として扱う柳瀬の翻訳には、他の翻訳者とは異なる視点での訳出や書き換えが見られることから、それらが読者の推論に与え得る作用について考察していく。また、読者の推論の過程を提示し分析することで、読者の思考という観点から柳瀬の翻訳手法に見られる特徴を明らかにすることを旨とする<sup>8</sup>。

<sup>8</sup> 登場人物の名前の日本語表記は、考察の対象となっている翻訳作品中での名称を用いる。ただし、Alice については「アリス」、Wonka については「ワンカ」で統一する。



The place of translation in relevance theory  
(based on Sperber and Wilson 1986:232)

図 1. Sperber and Wilson (1986) を基にした Gutt の  
翻訳での思考と解釈の関係 (Gutt 2000:214)

## 2. *Alice's Adventures in Wonderland* の翻訳

### 2.1. 同音異義語

本節では *Alice's Adventures in Wonderland* の第3章より、アリスが Mouse から身の上話を聞き出そうとしている場面を採り上げる。ここでは Mouse が “tale” と言っているところを、アリスが同音異義語の “tail” と勘違いしてしまうことで、両者の間で奇妙な会話が繰り広げられる。tale と tail の発音と意味を認識している読者であれば、以下に挙げる (1)、(2) のような表意を形成し、(7) のような推意に到達するであろうことが予想できる。原作中の “C”、“D” は、それぞれ cats と dogs の頭文字である。

“You promised to tell me your history, you know,” said Alice, “and why it is you hate—C and D,” she added in a whisper, half afraid that it would be offended again.

“Mine is a long and a sad tale!” said the Mouse, turning to Alice, and sighing.

“It is a long tail, certainly,” said Alice, looking down with wonder at the Mouse’s tail; “but why do you call it sad?” (下線は引用者による) (Carroll 1865/1998: 27-28, italics as in original)

Mouse の発言については、“Mine” の指示対象を、一方、アリスの下線部の発言については、“It” が示す対象と “certainly” が意味することを明確にして、それぞれ次の (1)、(2) のような表意を導き出せる<sup>9</sup>。

- (1) The Mouse’s story is a long and a sad tale.
- (2) The Mouse’s tail is a long tail, certainly, as the Mouse said.

long が形容する対象が両者の間で異なり、アリスが tale と tail を聞き間違えていることが、上述した (1)、(2) に明瞭に表れている。さらに読者は、次の (3) ~ (5) のような想定を用いて推論を進めることが考えられる。

- (3) Mouse は、自分の話について、長くて悲しい話 (tale) であると言った
- (4) アリスは Mouse の発言を聞いたうえで、Mouse の尾 (tail) について話している
- (5) Mouse が言った tale とアリスの言った tail は、同音異義語である

このような想定を使った推論の過程で、読者は、アリスの視点での Mouse の発言の表意 (6) を得ると考えられる。そして (7) に記すような推意を導き出すことで、読者はこの場面に描かれた言葉遊びを解釈すると期待できるだろう。

- (6) The Mouse’s tail is a long and a sad tail.
- (7) Mouse の発言は自分の話についてであるが、アリスは Mouse が尾について話していると思っている。tale と tail の同音異義語によって、それぞれが目目している対象が異なってしまう、アリスは Mouse の尾が確かに長いことは自分の目で確認して納得できる一方、なぜ Mouse が尾のことを悲しいと表現するのかがわからなくなっている

原作の言葉遊びは、tale と tail が同音異義語であることに気が付けば処理することができる構造である。それゆえに、これらの単語をそのまま日本語に置き換えれば、話の内容は不明瞭であり、原作に表れている言葉遊びの面白さは失われてしまうだろう。日本語で表現するには新たな着眼点での言葉遊びの創出が求められるであろうこの場面を、柳瀬は、発音の似る「お

<sup>9</sup> ただし、以降の考察を含め、提示される順番は筆者による一例である。したがって、推論の順序として固定するものではない。



話」と「尾は無し」を使って翻訳した。これらの言葉の発音は類似の関係にあると言えるが、その表記に関しては、漢字を用いずに平仮名や片仮名で表わせれば、どちらも「おはなし」「オハナシ」で完全に一致する。「お話」と「尾は無し」は同音異義語ではないものの、表記の方法を変えれば全く同じ言葉で違う意味を表すことになり、日本語という言語が異なる文字での表現方法を持つがゆえに可能となる言葉遊びを、柳瀬はここに描き出したと考えられるだろう。この言葉遊びによって、柳瀬訳においてもまた、噛み合わない会話となる面白さと、鼠の発言を理解できずに困惑してしまうアリスの様子が描かれている。

「身の上話をしてくださる約束だったでしょ」アリスはいった。「どうしてあなたが嫌いになったのか—あの、ネとイだけれど」またしても怒らせてはたいへんと、最後のあたりは小声である。

「悲しい長いお話でなあ」鼠はいい、アリスを振り向いて溜息をついた。

「長い尾は無しですって、あんなに長い尾なのに」アリスは鼠の尻尾を先までしげしげと眺めた。「どうして悲しいなんていうんですか？」

(下線は引用者による) (柳瀬 1987: 42)

下線部の鼠とアリスの発言に関して、明記されていない言葉を補うと (8)、(9) のような表意を導き出すことができるだろう。このとき、(9) を導き出すには、アリスの台詞にある「～ですって」という台詞が、他の人が発した言葉を繰り返すときに用いる口調であるという想定を引き出して推論を行う必要がある。

(8) 鼠の身の上話は、悲しい長いお話である

(9) アリスは「長い尾は無し」と言っている<sup>10</sup>

鼠の尾は、長い尾であるのに、「長い尾は無し」と鼠は言っている

原作でのアリスの発言は、単語が入れ替わってしまいがちながらも鼠の発言に納得を示すものであった。しかし柳瀬の翻訳では、「長い尾は無し」という言葉と、鼠が長い尾を持っているという現実との間に不一致が生じ、アリスの発言には鼠の発言に対しての驚きが表れている。また、アリスのこの台詞には、鼠の身の上話に関する事柄が全く表れていないことが (9) から明らかである。翻訳文中の二人の発言と、表意 (8)、(9) とを比較すれば、アリスが鼠の身の上話

<sup>10</sup> Sperber and Wilson (1995: 237-243) はエコー発話に関して説明している。それによれば、誰かの発言(または、ある種の人の意見や金言など)を繰り返すことで、その発言に対して話者が抱いている態度を表明することができ、話者の発話の関連性はこの表明された態度に依存している可能性がある (1995: 239)。アリスのこの発言は、鼠が言った(とアリスが勘違いしている)言葉を繰り返したものであり、そこには鼠の発言に対するアリスの驚きが込められていると考えられる。したがって、このときアリスが伝達したい想定は発話の命題ではなく(注釈7も参照のこと)、Sperber and Wilson (1995: 224-225) がアイロニーを例に述べるように、唯一明らかな表意は、話者がその発言をした (The speaker is saying that ...) というものである。

に言及しないままに鼠の尾へと話題が移ることを可能にしているのは、翻訳の鼠の台詞にそれに相当する主語が記されていないためであることが明瞭であろう。さらにこれらの表意や、次に挙げるような想定 (10) ~ (12) を基にした推論が進むと期待される。

(10) 鼠は、自分の身の上話について「悲しい長いお話」と言った

(11) アリスは鼠の発言を聞いたうえで、鼠の長い尾の有無について話している

(12) 「長いお話」と「長い尾は無し」とは発音と表記された形式が似ている

(8) は読者の視点からの鼠の発言の表意であるが、読者は上記のような想定を用いて推論を行うことで、アリスの聞き間違いが明確になり、(13) に記すようなアリスの視点での表意を得ることができるだろう。

(13) 悲しい長い尾はない

したがって、(8) と (13) の比較からもアリスが勘違いをしている状況は明らかであり、推意 (14) に到達することで、話題が鼠の尾へと変わった理由とそれゆえの言葉遊びを読者は理解することができるだろう。

(14) 鼠は自分の身の上話について話しているが、アリスは鼠の尾について話している。アリスが、鼠の言った「長いお話」を「長い尾は無し」に聞き違えたことで、それぞれが注目している対象が異なってしまう、アリスは、鼠の発言と実際の鼠の尾の様子とが一致せずに驚き、さらには「悲しい」という表現が尾と結びつかずに鼠の発言に疑問を抱いている

原作の表意 (1)、(2) と柳瀬訳の表意 (8)、(9) とを比べると、どちらも Mouse と鼠の身の上話に関する話と、その発言を聞いたアリスの反応が描かれている。そして、そのような表意から推意を導き出す際に用いられるであろう想定に関しては、原作と翻訳との間で幾分か似通っていることが明らかであろう。つまり、柳瀬訳の言葉遊びは、鼠に対するアリスの返答の意味するところは原作とは異なるが、その言葉遊びを読み解き推意に到達するために読者が用いる想定は、原作に近いものであるような仕組みであることがわかる。

ここでの言葉遊びの要所は、「長いお話」と「長い尾は無し」との関連に気がつくことであるが、柳瀬の翻訳では「～ですって」という表現が使われ、それによって鼠の言葉をアリスが繰り返していることは読者にとって明瞭であると言えよう。加えて、ここには、読者の理解を助長するために柳瀬が施したであろう工夫を見ることができる。原作の “a long and a sad tale” にあてた柳瀬の訳に注目したい。ここに含まれる long と sad の語順が、翻訳では入れ替わり、「悲しい長いお話」となっているのである。これらの語順について、柳瀬と同時期に出版された高

橋康也・高橋迪 (1988) の翻訳と、比較的近年に出版された河合祥一郎 (2010)、高山宏 (2015) の翻訳を例示すると次の通りである。

「とても長くて悲<sup>みな</sup>しいお話なんだよ！」(高橋・高橋 1988: 50)

「では、いまだに尾<sup>お</sup>を引いているいざこざがどう起こったのか、お話をしよう。長くて悲しいよ、こいつは！」(河合 2010: 41)

「長い悲しい尾ひれつき」(高山 2015: 45)

この台詞部分のみを引用しても、**tale** と **tail** の言葉遊びを日本語で表現するための翻訳者それぞれの工夫を垣間見ることができるが、少なくとも **long** と **sad** については原作通りの語順で訳されている。したがって、ここに挙げた三作品との比較からも、この二つの形容詞を入れ替えて訳すという方法は、柳瀬訳の特徴として考えられる可能性があることを強調したい。語順を入れ替えた結果、柳瀬訳では「長い」が「お話」を直接修飾し、「長いお話」と「長い尾は無し」との発音と表記の形式が似通うことで、アリスがこれらを聞き違えた状況を読者が連想しやすくなっている。もし語の入れ替えが行われず「長い悲しいお話」とされていたならば、想定 (10) ~ (12) に加えて、読者は、「長い悲しいお話」から「悲しい」を除けば「長いお話」となる、といったことを考える必要があるだろう。そしてその後、想定 (12) にあるような「長い尾は無し」との類似に気が付くことになると思われる。したがって、語順を入れ替えたことで推意に至るまでの推論はより簡潔になり、さらに先述のように推意に至るために使用する想定はより原作と似たものになっていると考えられるのである。

柳瀬訳において推意に到達するまでの推論の過程が比較的簡潔であることは、他の翻訳作品と比べても言える可能性がある。先ほど提示した三作品のうち、高橋康也・高橋迪 (1988) は原作に関する解説が記された翻訳で、この場面についても **tale** と **tail** が解説されている。そのため、読者の解釈という観点から考察するにあたり、以降の翻訳分析では、柳瀬による翻訳と同様に解説が付されていない河合訳と高山訳を採り上げるものとする。

次に引用する河合訳では、「尾を引く」という慣用句と代名詞を活用して、アリスが聞き違える状況をつくり出している。

「お話をしてくれるって約束だったでしょ」とアリスは言ったあと、また怒<sup>おこ</sup>りだしたらどうしようと心配しながら、そっと耳打ちしました。「ほら、あの、ネーとか、イーとかがきらいなわけを。」

「では、いまだに尾<sup>お</sup>を引いているいざこざがどう起こったのか、お話をしよう。長くて悲しいよ、こいつは！」とネズミは言い、アリスのほうを向いてため息をつきました。

「ほんと、長い尾<sup>お</sup>だわ。」アリスはネズミのしっぽをほれほれと見おろしながら言いました。「でも、どうして悲しい尾なの？」 (下線は引用者による) (河合 2010: 41)

ネズミの発言に含まれる「こいつ」が示す対象は、いざこざが起きた経緯に関するお話を指すと考えるのが直前の台詞から読者にとって自然であろう。したがって、下線部分の発言の表意としては (15)、(16) が考えられる。

- (15) これからネズミは、未だに尾を引いているいざこざがどう起こったのかについての話を  
する。未だに尾を引いているいざこざがどう起こったのかについての話は、長くて  
悲しい
- (16) 本当に、ネズミの尾は長い

(15) と (16) のみでは、ネズミの発言とアリスの発言との関連が不明瞭であり、話が噛み合っていないように見える。したがって読者は、これらの間の関連性を見出すために推論を行い、その際に用いられる想定には話の内容から (17) ～ (21) のようなものが考えられる。

- (17) ネズミは、尾を引いているいざこざが生じた経緯の話をすると言った
- (18) ネズミは、そのいざこざの話は、長くて悲しいものであると言った
- (19) ネズミの発言を受けて、アリスは、ネズミの尾が長いと言った
- (20) ネズミの発言には「尾を引く」という慣用句があり、「尾」が含まれている
- (21) ネズミの発言にある代名詞「こいつ」を修飾している形容詞が「長い」と「悲しい」  
である

推論の過程で読者は、代名詞「こいつ」に「尾」をあてはめることで、ネズミの発言がアリスの台詞やその表意 (16) に似た内容となる可能性に気付くと思われる。その結果、ネズミの台詞「長くて悲しいよ、こいつは」に関して、アリスの視点での表意 (22) を導き出すことができれば、(16) と並べても明らかのようにネズミとアリスの発言との間に関連性が見えてくる。

- (22) ネズミの尾は、長くて悲しい

ただし、このような想定を用いて導き出されたアリスの視点での新たな表意 (22) の形成に、想定 (17) の内容が十分には生きていないであろうことがわかる。つまり、(17) には、いざこざについての話をするというネズミの意思が表れているが、それが活かされていないのである。この場面でのアリスの発言はネズミの発言を受けてのものであることから、アリス視点でのネズミの台詞の表意 (22) が、アリスの発言の表意 (16) に反映されていることを読者が捉えることができれば、二人の台詞の関連を見出せる。ところが、関連が生じる一方で、ネズミの発言の前半部分に関しては、尾を含んだ慣用表現のみが (22) の形成に関与していると考えられ、いざこざの話に関するネズミの意思は、推論に用いられていないのである。アクセス可能性の高さから引き出された想定ではあるが、そこにはアリスとネズミの発言のつながりを捉えるた

めの推論で活かない情報が含まれており、必要な情報以外の情報が持ち出された結果、読者は情報の選別や排除を行わなければならない。その分、表意 (22) や最終的にこの場面の推意を得るまでの推論は長引くことが考えられるだろう。そのような過程を経て導き出された推意としては (23) のようなものが挙げられ、言葉遊びの理解に至ることが予想できる。

- (23) アリスはネズミの発言に出てきた「尾を引く」を慣用句としては捉えずに、ネズミが尾の話をしていると考えて「こいつ」に「尾」をあてはめた。それによってアリスの発言はネズミの長い尾に関するものとなって会話は噛み合わず、また、アリスはネズミの尾が悲しいという状態が理解できずにいる

読者がネズミとアリスの発言との関連を見つけ、ここでの言葉遊びを理解するには、アリスにとっては「こいつ」が示しているのは「尾」であるということ、そして、アリスが「尾を引いている」を慣用句として捉えていないために勘違いが生じていることに気付く必要があり、上述のような推論が考えられる。原作や柳瀬訳にあった同音異義語や音の類似による言葉遊びにおいては、想定 (5) と想定 (12) から明らかなように、アリスの視点での表意を導き出す前の想定段階で二人の発言の類似が読者によって見出される可能性があった。一方、代名詞の指示対象の認識の違いを活用した河合訳の言葉遊びでは、表意 (22) を導き出すことでネズミとアリスとの発言の関連性が明瞭になる構造であることが考えられる。よって、本節で採り上げた翻訳例に関して、河合訳の分析を通して見えてきた柳瀬訳の特徴としては、より早い段階で、言葉遊びの仕組みの一端を認識できるつくりであるということ、また、推論に用いる情報量が比較的少ないということが挙げられるだろう。

高山訳においても、慣用句が用いられている。「尾鰭をつける」という表現をどのように言葉遊びに活かしているのかを以下の分析で示す。

「約束ですよ、あなたの身上話」と、アリス。「あなたがどうして—『い』と『ね』をきらいなのか、も」とつけ加える声が小声なのは、また相手を怒らせてはいけないと半ばおそれたからです。

「長い悲しい尾ひれつき」と、アリスに向かい、ため息をつく、ねずみは言いました。

「たしかに長いわね」と、ねずみの尾をびっくりしながらアリスは見おろしました。「でも、悲しいというのはどこが？」  
(下線は引用者による) (高山 2015: 45)

表意を導くにあって、ねずみの台詞の「長い悲しい尾ひれつき」が何について述べられたものであるのかを明らかにしなければならない。手がかりとなるのは、この台詞の直前で、アリスがねずみの身上話に関する発言をしているということである。そこで、ねずみの発言は、アリスの台詞の内容を受けていると考えられ、「長い悲しい尾ひれつき」はねずみの身上話のことであると読むことができるだろう。また、「尾鰭をつける」という慣用句の意味を考えれば、

尚のこと、このような読み方が自然であると思われる。したがって、この発言の表意として(24)が考えられる。

(24) ねずみの身上話は、長い悲しい尾鱈がついたものである

一方、これに対するアリスの返答でも、「長い」が形容している対象を補う必要がある。ここで読者が考慮しなければならないであろうことは、「たしかに」という言葉の存在である。アリスは、ねずみの発言を聞いて、何か長いことは确实だと思っているのである。しかしこのアリスの発言の時点で、ねずみの身のう話はまだ何も語られていないことを考えれば、アリスの言及している対象は別にあると捉えることができるだろう。そこで読み進めると、驚きながらねずみの尾を見下ろすアリスの様子が描かれていることから、アリスは「尾」について話していたと考えることができる。したがって、アリスの発言の表意は(25)のようになると言える。

(25) ねずみの尾は、ねずみが言うように確かに長い

表意から判断すれば、アリスはねずみの身のう話には全く触れず、やはり両者の台詞は噛み合っていない。したがって、これらの発言に関連を持たせるための推論が必要である。その際に用いられる想定には(26)～(29)のようなものがあるだろう。

(26) ねずみは、自分の身のう話について、長い悲しい尾鱈がついていると言った

(27) ねずみの発言を受けて、アリスは、ねずみの尾が長いと言った

(28) ねずみの発言には「尾鱈をつける」という慣用句があり、「尾」が含まれている

(29) ねずみの発言にある「尾」の前には、形容詞「長い」と「悲しい」がある

表意やこれらの想定を基に、アリスが慣用句を認識せずに「尾ひれつき」の表現のなかから「尾」のみを聞き取ったと考えることができれば、読者は、アリスの視点でのねずみの発言の表意として(30)のようなものを導き出すと予想できるだろう。そして、(31)のような推意に至ることが考えられる。

(30) ねずみの尾は、長い悲しい尾である

(31) アリスは、ねずみの言った「尾ひれつき」という言葉を慣用句としては受け取っていない。そこから「尾」のみを抜き出しているため、ねずみの発言「長い悲しい尾ひれつき」を、「長い悲しい尾」と括って聞き取っている。その結果、辻褄の合わない会話となり、また、「悲しい」が「尾」とは結びつかないために、その言葉を解せずにいる

「尾」と「話」にまつわる言葉遊びをつくり出すために、河合や高山の訳には代名詞の活用

や、語の省略といった方法が用いられ、それによって読者は必要な言葉を補うことが求められる。その過程で、アリスの不可解な発言を推考し、最適な解釈へとつながるような仕組みであった。一方、柳瀬訳では、発音と表記の形式が似た二つの表現が提示されることで、読者の焦点が「長いお話」と「長い尾は無し」との対比に集中する構造であったと言え、読者がアリスの発言を理解しようと鼠の台詞を読み直す際に扱わなければならない情報は比較的限定され、推論が簡潔になると考えられる。そこには先述の通り、「長い」と「悲しい」の語順の入れ替えが大きく関与し、それによって言葉の取捨に必要な労力が軽くなっていると言えるだろう。

慣用句が使用され、そこから「尾」のみを抜き出すという処理が必要となる仕組みは、河合訳と高山訳に共通している。しかし、それぞれの翻訳が読者の推論に与え得る作用には明確な違いがあると言えよう。河合訳のネズミと高山訳のねずみの発言の表意 (15) と (24) を比べれば明白であるが、河合訳では、話すという行為を行おうとしているネズミの意味も表れている一方で、高山訳ではねずみの話がどのようなものであるかを表すにとどまる。このネズミの発言によって河合訳での情報の処理が増すことは先述したが、高山訳に関しても同様の観点で考察すれば、表意 (30) を導き出す際にアクセス可能性の高い想定が消去が求められる分、比較的少ない労力で情報の選別が可能となるだろう。ただし高山訳においても、アリスとねずみの発言の関連性は表意 (30) を得ることで生じると考えられ、類似する二つの表現を使った柳瀬訳は、読者が言葉遊びを早期に認識できるつくりであることが高山訳との比較からも明らかである。

さらに慣用句の使用に関しては、(17) と (26) でも示した通り、成句を目にした読者は、それをその通りに受け取って河合訳のネズミや高山訳のねずみの台詞を解釈することが考えられる。したがって、二人が使用した慣用句は発言の理解を妨げるような不適切な表現ではなく、それゆえに読者が「尾」の存在を認識しそれを抜き出すには、物語の内容に基づいた推論が必要となるのである。その過程の一例は本節で示した通りである。一方、柳瀬訳では、音の類似に加えて、形式の類似も表現され、注目すべき言葉がより明瞭に読者の目に入るようなつくりである。柳瀬訳の特徴としては既に比較考察のなかで、より早い段階で言葉遊びの仕組みを認識できるつくりである可能性と、推論に際しての情報量が比較的少ない可能性を挙げたが、それらは言葉の読みと形式を活かした柳瀬の翻訳手法によって実現しているという可能性が見えてきたと言えよう。

## 2.2. 地口

本節では、分析の対象として地口を扱い、一つの英単語に込められた複数の意味を日本語で表現する方法を考察する。引用するのは同作品の第9章からの一節で、Mock Turtle が海のなかにある学校に通っていたころを回想し、そこで履修していた授業についてアリスに話している場面である。ところが Mock Turtle の口から出てくる言葉は、不思議の国であることを象徴するかのようにつくりだされたものばかりであるため、初めて聞くそれらの言葉にアリスは質問を投げかける。本例においても柳瀬の翻訳を分析した後、河合訳および高山訳を採り上げる。尚、

分析にあたり特に考察の対象となる発言には引用文中の台詞の先頭に番号 (①～⑤) を振る。

“Reeling and Writhing, of course, to begin with,” the Mock Turtle replied; ①“and then the different branches of Arithmetic—Ambition, Distraction, Uglification, and Derision.”<sup>11</sup>

②“I never heard of ‘Uglification.’” Alice ventured to say. “What is it?”

The Gryphon lifted up both its paws in surprise. ③“Never heard of uglifying!” it exclaimed. ④“You know what to beautify is, I suppose?”

“Yes,” said Alice doubtfully: “it means—to—make—anything—prettier.”

“Well, then,” the Gryphon went on, ⑤“if you don’t know what to uglify is, you *are* a simpleton.”

(下線、注釈および番号の挿入は引用者による) (Carroll 1865/1998: 85, italics as in original)

Arithmetic の一例として出てきたのは Multiplication ではなく Uglification で、それが何たるかを説くために ugly の派生語である uglify とその対義語にあたる beautify が当然かのごとく持ち出され、結局どこまで行っても算数どころか勉強との関連がまったく見えてこないノンセンスな話が繰り返されている。①～⑤の表意としては、以下のようなものが考えられるだろう。①については、“and then”が表していることを明らかにするため、直前の台詞にある Reeling と Writhing を表意に明示する必要がある。

(32) ① The Mock Turtle learned Reeling, Writhing, and the different branches of Arithmetic—Ambition, Distraction, Uglification, and Derision.

(33) ② Alice has never heard of ‘Uglification’.

(34) ③ The Gryphon is saying that Alice has never heard of uglifying.<sup>12</sup>

(35) ④ The Gryphon is asking whether it is true that Alice knows what to beautify is.<sup>13</sup>

(36) ⑤ If Alice doesn’t know what to uglify is, even though Alice knows what to beautify is, then Alice is a simpleton.

この場面の内容を理解する過程として、Mock Turtle の①の発言に含まれている地口については、(32) の表意と (37)、(38) のような想定を用いた推論の結果、(39) のような推意を得ること

<sup>11</sup> 本来の学習内容は Reading、Writing、および Addition、Subtraction、Multiplication、Division。

<sup>12</sup> エコー発話に関する Sperber and Wilson (1995: 237-243) の概要については、注釈 10 を参照されたい。アリスの台詞を繰り返したグリフオンの発話は、アリスの発言に対するグリフオンの驚きや非難が込められたアイロニーであると考えられることから、グリフオンがこの発話で伝達しようとしている想定は発話の命題とは一致しない (注釈 7 も参照のこと)。アイロニーにおける唯一明らかな表意は、The speaker is saying that 一. である (Sperber and Wilson 1995: 224-225)。

<sup>13</sup> Yes/No 疑問文では、命題が表意とはならない (注釈 7 も参照のこと)。この場合の表意については Sperber and Wilson (1995: 225) で次のように説明されている。“Is Jill coming to the party?” という発話は、“The speaker is asking whether it is true that 一.” という想定スキーマ (assumption schema) を用いて、“The speaker is asking whether it is true that Jill is coming to the party.” という表意を導く。



が期待できる。

- (37) 実際の Arithmetic の具体例には、Addition、Subtraction、Multiplication、Division がある  
(38) それらの単語と Ambition、Distraction、Uglification、Derision とには綴りや発音で似るところがあるが、これらは Arithmetic とは関係のない単語である  
(39) Ambition、Distraction、Uglification、Derision は、それぞれ Addition、Subtraction、Multiplication、Division を連想させる言葉遊びである

さらに、②～⑤の発言では、アリスから Uglification について問われた Gryphon が当たり前のように言及した単語が uglify と beautify であることから、読者は (40) ～ (42) のような想定を持つことが考えられるだろう。そしてそのような想定を使って表意 (33) ～ (36) を処理し、(43) のような推意に到達することが考えられる。

- (40) Uglification は名詞をつくる接尾辞「-ation」がついていることから、基にある動詞が名詞化したものである  
(41) Uglification の意味を確認するために言及された uglifying (uglify) には、「～にする」「～になる」という意味の動詞をつくる接尾辞「-fy」がついている。よって、uglify は基にある語が動詞化したものである  
(42) uglify の意味を確認するために持ち出され、同じく接尾辞「-fy」がつく動詞 beautify は「～を美しくする」という意味で、Arithmetic とは関係のない単語である  
(43) uglify は beautify の対義語にあたり、ugly を基にした動詞で「～を醜くする」という意味である。そして Uglification はその名詞形であり、これらのどの単語も Arithmetic とは関係しない。それにもかかわらず、Gryphon は、Uglification を聞いたことがないというアリスの発言に対して非難するかのように驚き、傲慢な態度でアリスを論じて、一方的にアリスは頭が良くないと言い放っている

必ずしも辞書に掲載されているとは限らない Uglification と uglify の単語については、読み手によってこれらの派生語に対する印象や意味の認識にある程度の差が生じることも考えられる。しかし、いずれにしても接尾辞を活用して品詞が変化していくことに注目し、beautify を交えた意味の比較によって、言葉遊びと堂々巡りの会話の面白さを味わうことに大きな違いはないだろう。

ここまで記した推論の過程やその考察からも明白なように、beautify は Uglification 以外の地口とは何のつながりもない。Uglification から uglify へと言葉が変わったことで、その対義語と見なせる beautify が持ち出された。したがって、加減乗除に基づく地口だけではなく、その

うちの一つから生じる関連語とのつながりもまた、この場面の言葉遊びを構成する重要な要素であり、面白さの鍵を握っている。

次に、原作で描かれている言葉の連鎖を翻訳するにあたり、柳瀬がどのような日本語を選択し、どのような話の展開をつくり出したのか、そしてその翻訳の手法が読者の情報処理にどのように作用し得るのかについて分析する。原作の①～⑤に対応する箇所には、それぞれ⑥～⑩の番号を振る。

「まずは海用感字の読み書きじゃよ」海亀フーは答えた。⑥「それから算数—海程式、釣亀算、因数分海、侮数計算」

⑦「『侮数計算』なんて、聞いたことありません」アリスは思いきっていった。「なあに、それ？」

グリフォンは、こいつはたまげたとばかりに、両方の前足を上げた。⑧「侮数計算も聞いたことがないんか!」大きな声である。⑨「ぶすってのはどんなのか、知っているんだらうな?」

「ええ」アリスはためらいつつ答えた。「つまり—ええと—もうちょっと—きれいにならなくちゃならない人」

「それじゃあ」と、グリフォンがつづけた。⑩「ぶすがなにか知ってるのに、それで侮数計算がわからないってんなら、おまえさんも頭がよくないね」

(下線および番号の挿入は引用者による) (柳瀬 1987: 135)

それぞれの発言が表すことを明確にすると、(44)～(48)のような表意を引き出すことができるだろう。⑥に関しては、原作同様、「それから」が表している内容を明らかにするため「海用感字の読み書き」を表意に表す。⑧については、⑦のアリスの発言の概要を繰り返すことでグリフォンの驚きや非難などの気持ちが込められていると考えられるため、アイロニーであると捉えることができ、原作同様に表意の形式は「話者は～と言っている」となる(注釈12を参照のこと)。また、⑨は、疑問文であることから、その表意の形式は「話者は～が真であるかどうか尋ねている」となる(注釈13を参照のこと)。

(44) ⑥ 海亀フーは、海用感字の読み書きと算数の授業を取り、—海程式、釣亀算、因数分海、侮数計算を勉強した

(45) ⑦ アリスは侮数計算という言葉聞いたことがない

(46) ⑧ グリフォンは、「アリスは侮数計算という言葉も聞いたことがない」と言っている

(47) ⑨ グリフォンは、アリスはぶすがどんなものか知っている、ということが真であるかどうか尋ねている

(48) ⑩ ぶすが何かを知っているのに侮数計算がわからないなら、アリスは頭が良くない

このような表意を基に推意を導き出すための推論が行われると考えられるが、この翻訳での地口の特徴は、原作の地口の英単語にも、それらの基になっている四則にも倣っておらず、まったくの柳瀬の造語という点にある。しかし、使われている漢字と算数や数学の用語を把握しているのであれば、海程式、釣亀算、因数分海が、それぞれ方程式、鶴亀算、因数分解の語呂合わせであり、それらのなかに海とのつながりが表れていることを理解するのはさほどの問題ではないだろう。ところが、この流れで読むと最後に登場する侮数計算だけは、たいていの読者の目に特異に映ることが想像できる。漢字の形に着目すれば、「侮」は「海」に似たつくりではあるが、他の地口には「海」の漢字が入っていたり、もしくは海に係わる漢字が含まれていたりしていることを考えると、侮数計算は海との関連が薄いのである。そのうえ、「侮数」の表記や読みに似た用語は実に多くあるため、この言葉のここでの意味の特定は前述の海程式や釣亀算、因数分海のように進まず、ゆえに列挙された言葉のなかでも特に侮数計算という表現に読者の関心が向く可能性がある。読者の推論を整理すると、知識や本文中の情報から (49)、(50) のような想定を使って表意 (44) をさらに読み解き、海程式、釣亀算、因数分海の言葉遊びに関しては (51) のような推意に至ると考えられるだろう。

(49) 方程式、鶴亀算、因数分解という用語がある

(50) 海亀フーは海の生き物で、海の学校に通っていた

(51) 海程式、釣亀算、因数分海は、方程式、鶴亀算、因数分解に含まれる漢字の一文字を海に関する漢字に置き換えたものである

そして残る侮数計算については、(52)、(53) のような想定を用いて、(54) のように解釈することが考えられる。

(52) 侮数計算には海にまつわる漢字はないが、漢字「侮」は「海」と形が似ている

(53) 侮数計算に表記や発音が似る算数や数学の用語はたくさんある

(54) 他の三つの言葉ほど明瞭ではないが、侮数計算にも海との関係があるように見える。

しかし、演算に関するどの用語を基にしているのかは特定できない

(54) からわかるように、侮数計算は、他の地口とは異なる不明瞭な存在でありながらも、それらと同様に海に纏わる地口である可能性が認識されることが期待できる。それが可能となる理由には、「数」や「計算」が算数や数学を連想させ、また「侮」が海とのつながりを思わせていることがあるが、加えて、地口の構造が明瞭な海程式、釣亀算、因数分海を先に提示することで、同様の形式で理解しようとする読者の心理を利用していることもその理由として挙げられるだろう。実際に、原作では三番目にある *Uglification* が、柳瀬訳では最後の四番目に並んで

いることから、原作文中の言葉の並びを操作する翻訳手法がここにも表れている。

漢字の読み方と表記を活用したこれらの造語は、漢字とルビに強いこだわりを持つ柳瀬らしきが大いに溢れた訳出であると言えよう。しかしこの場面には、原作と比較すると柳瀬の翻訳の工夫が顕著になる箇所が他にも存在する。それは、侮数計算について尋ねられたグリフォンの返答「ぶすってのはどんなのか、知っているんだろうな？」である。原作の *beautify* に相当する箇所に、柳瀬は *beautify* とは反対の様子を表す語を用いているのである。翻訳の読者は、「侮数」に振られた送り仮名「ぶすう」と「ぶす」とが似通っていることを認識し、この「ぶす」という言葉から、「侮数」に関する手掛かりを得て、侮数計算が持ち得る意味を想像していくと思われる。会話の後半部分を読み進めながら読者が持ち得る想定には (55) ~ (57) があり、それらや表意 (45) ~ (48) を用いて、最終的に (58) のような推意に到達することで、アリスの真っ当な発言と、それに対するグリフォンの道理外れな発言で構成されたノンセンスな話の内容を理解すると考えられるだろう。

(55) 「侮数」は「ぶすう」と読む

(56) 「ぶす」という言葉に算数や数学との関連はない

(57) 侮数の「侮」という漢字は、見下げたり軽んじたりする意味を持つ

(58) 「侮数」に振られた送り仮名の「ぶすう」と表記や音が似る「ぶす」が、侮数計算に関する話のなかで持ち出されているが、算数にも数学にも関係しない言葉である。一方、「侮」と「ぶす」は、どちらも人を蔑むような意味を持ち、それら両方の意味が侮数計算に投影されているとも考えられる。しかし、侮数計算がどのような演算であるかは一向に定義できない。グリフォンは、侮数計算を聞いたことがないと言うアリスの発言に対して非難するかのようには驚き、傲慢な態度でアリスを諭しているが、演算とは全く関係のない言葉で侮数計算の内容が明らかになるはずもなく、一方的にアリスの頭が良くないと言い放っている

ここでは、二つの言葉の類似点がルビによって明瞭となっていると言えよう。それによってこれらの言葉が結び付けられ、さらに、読者が漢字の意味に注意を払うことができれば、意味のつながりをも認識できる仕組みであることがわかる。原作では、共通の接尾辞「-fy」を持つ *uglify* と *beautify* との間にある反意語という意味のつながりが二人の会話のノンセンスな展開をつくり出すための要所であった。一方、翻訳では、「侮数」に平仮名で振られた送り仮名の「ぶすう」と「ぶす」の表記が酷似し、発音が似ていること、そしてそれらの意味の深層には通ずるものが存在していることが、これらの言葉の関係性として挙げられ、言葉遊びによって帰着しない会話を理解する要であると言えよう。

漢字とその読みがつくりだしている効果は、海程式、釣亀算、因数分海からも言えることがある。それぞれの造語の読み方が、実在する言葉との関係をつくり出し、さらにそれぞれの漢

字がそれらの既存の用語と海に纏わる語とのつながりを連想させているのである。漢字によって演算と海との関連が生じていることは、侮数計算にもあてはまると言えよう。ただし、先述の通り、使用されている漢字が「海」ではなく形の似る「侮」であることから、必ずしも読者の目に明瞭に映るとは限らないだろう。

さらに柳瀬訳では、このように表記や読み方に演算との関連が表れていることで言葉遊びの枠組みが読者に可視化されていると捉えることができるのではないだろうか。柳瀬が独自の造語を漢字とルビで表現することに強いこだわりを持っていることは1.1節でも触れたが、原作にはない海というテーマを漢字に織り込んだことで、それぞれの地口とのつながりが一層強められ、そして全体としての統一感が高まることで、読者にとっては言葉遊びの構造を認識しやすくなっていると考えられる。このことはまた、その枠には入らない「ぶす」という語の異質性を強めることになっているだろう。そして、本来ならば関連のないこの言葉に実は侮数計算とのつながりがあるという点も、柳瀬が用意したここでの言葉遊びの要素であるように思われる。

原作の地口は四則を連想させるものの、使用されている単語の意味は四則とは無関係の既存の単語が用いられていたが、翻訳の地口は、使用されている漢字や読みから演算に関するものであることがわかるようにつくられた造語である。このような違いを持つ原作と柳瀬訳それぞれの地口が物語の展開にどのように関わっているかについては、原作での推意(43)と翻訳での推意(58)とを比べると明らかであろう。原作は *Arithmetic* と *Uglification* とには関係がないにもかかわらず *Gryphon* がアリスに対して傲慢な態度をとっているという内容である一方、柳瀬訳では、侮数計算について、何に関する計算であるのかが明らかになるわけではなく、それにもかかわらずグリフォンはアリスに対して傲慢な態度をとるという内容である。算数や数学との関係が否定されることはなく、そして侮数計算それ自体に「数」や「計算」が入っているため、最後までそれらの学問との関連を有している。そのため、原作では *Arithmetic* とは関係のない *Uglification* や *uglify*, *beautify* という視点で話が進むが、翻訳ではこの場面全体で侮数計算が主軸となり、算数、数学、そして海との係わりのなかで話が展開しているのである。具体的に見てみると、原作での読者の思考をたどれば、その対象は名詞 *Uglification* から動名詞 *uglifying* へと移り、次に *beautify* を認識した後、もしその時点で *uglify* の意味が確かであれば、*beautify* の意味からその意味を明確にするという過程を経るだろう。品詞の異なる単語の意味を思い浮かべながら情報を処理していくなかで、話の契機となった *Uglification* という単語がグリフォンの口から再び出てくることはなく、最終的に *uglify* から *Uglification* へと言葉を戻すか否かは読者に委ねられていると言える。柳瀬訳では、アリスがグリフォンに質問を投げかけた後も一貫して侮数計算という表現が使われ、(55)～(58)に示したように「侮数」と「ぶす」との対比を眼目として「侮」という漢字の意味の考察を交えながら、侮数計算についての推論が行われると予想できる。したがって、言葉遊びを理解するために読者が処理しなければならない表現が原作よりも限定的であることは明らかなのである。

柳瀬訳の分析を通して漢字とルビを用いた表現が持つ効果を見てきたが、もう一つの特徴として、文字の形や意味、音を駆使した造語は、目にも新しく映り違和感を覚えるがために、読

者の意識がそれらの造語へと導かれ、注意深く読まれる可能性が高いことを挙げたい。このことは上述した分析において送り仮名と漢字を読み解きながら推論が行われていくことから明白である。さらに本例について言えば、そのようにして読者に言葉遊びの存在を明瞭に認識させたうえで、そのうちの一つである侮数計算の意味の不鮮明さを際立たせる工夫もまた、漢字と送り仮名を用いてなされていると言える。海程式、釣亀算、因数分海のようにその仕組みが明白な地口と共に侮数計算が併記されることで、他の三つの地口のようにには意味が明確にならない侮数計算という表現に疑問を抱くであろうことは(52)～(54)で示した。そしてその後「侮数」と「ぶす」との対比から、この場面での一連の言葉遊びを理解するような構造を見ることができよう。

奇妙な学習項目に溢れ、帰着の見えない会話が続く場面ではあるが、読者の想定を基にした推論を考えると、柳瀬訳では侮数計算という言葉、とりわけ侮数という漢字とその読み方を軸に、推論を進める仕組みであることがわかる。しかし意味が判然としないこの表現を中心に推論が行われるなかで、グリフォンの口から飛び出した比較対象となる言葉もまた拍車を掛けるように場面に相応しくないがゆえに、侮数計算がどの学習内容を基にした地口であるかの考察と特定には至らない。柳瀬は、いかにも演算に関係する地口だと読者が思い込んでしまうような侮数計算という言葉をつくり出し、しかし実際に主要となる地口は、原作の *beautify* を書き換えて創出した新たな話のなかで「侮数」と「ぶす」による語呂合わせとして描き出している。

次に、以上に見てきた柳瀬訳の特徴との比較考察を行うにあたり、河合訳と高山訳を引用する。柳瀬訳との顕著な違いとして、両者とも加減乗除に基づく地口を原作と同一の並びで表現し、また、原作の *beautify* を活かした訳出を行っている点に注目したい。また、これまでと同様に、分析に必要な発言に⑪～⑮の番号を振って考察を行う。

「まず、もちろん、もみ<sup>かた</sup>肩、搔<sup>か</sup>き<sup>かた</sup>肩だね。」

海ガメもどきは答えました。⑪「それから、算数だ。めでたし算、かぜひき算、かびかびぶっかけ算、わりいわりい算。」

⑫「《かびかびぶっかけ算》なんて聞いたことないわ。」アリスはあえて言ってみました。「なんなの？」

グリフォンは、おどろいて前足を二本とも頭の上にあげました。⑬「《かびかびぶっかけ算》を聞いたことないって!」グリフォンはさげびました。⑭「《美化》って言葉は知ってるよね?」

「ええ」アリスはためらいつつ言いました。「それって—つまり—なにかを—きれいにすること。」

「そうだよ、じゃあ、」グリフォンは続けました。⑮「かびかびぶっかけ算がなにかわからなかったら、君はまぬけだよ。」

(下線および番号の挿入は引用者による) (河合 2010: 130-131)

河合訳について、各発言⑩～⑮の表意として以下のようなものが挙げられる。⑩については、「それから」が意味することを明瞭にするため、その直前で述べられている「もみ<sup>かた</sup>肩」、「掻き<sup>か</sup>肩」を表意で明示する。

- (59) ⑩ 海ガメもどきは、もみ<sup>かた</sup>肩と掻き<sup>か</sup>肩、そして算数の授業を取り、めでたし算、かぜひき算、かびかびぶっかけ算、わりいわりい算を勉強した
- (60) ⑫ アリスは《かびかびぶっかけ算》という言葉聞いたことがない
- (61) ⑬ グリフォンは「アリスは《かびかびぶっかけ算》という言葉聞いたことがない」と言っている
- (62) ⑭ グリフォンは、アリスは《美化》という言葉を知っている、ということが真であるかどうか尋ねている
- (63) ⑮ 《美化》という言葉を知っているのにかびかびぶっかけ算がわからないなら、アリスはまぬけである

それぞれの地口の「算」の前に注目すると、「かびかびぶっかけ」以外は日本語として聞き覚えのある言葉であろう。したがって、⑩の海ガメもどきが発した算数の学習内容に関しては、表意 (59) や以下に記す (64) ～ (68) のような想定を使った推論によって推意 (69) に到達すると考えられる。

- (64) 算数には、足し算、引き算、掛け算、割り算がある
- (65) めでたし算、かぜひき算、かびかびぶっかけ算、わりいわりい算にはそれぞれ、たし算、ひき算、かけ算、わり算が含まれている
- (66) 「めでたし」は、めでたいことを表す形容詞で、「かぜひき」は風邪にかかることを意味する
- (67) 「わりいわりい」は迷惑をかけた相手への気軽な謝罪表現として使われ得る
- (68) かびかびぶっかけ算の「かびかびぶっかけ」に該当する日本語表現はない
- (69) めでたし算、かぜひき算、かびかびぶっかけ算、わりいわりい算はそれぞれ、足し算、引き算、掛け算、割り算を連想させる言葉遊びである。そのうち、めでたし算、かぜひき算、わりいわりい算は、それぞれ算数とは関係のない日本語表現との語呂合わせだが、かびかびぶっかけ算は何との語呂合わせであるかが明確ではない

さらに、⑫～⑮の発言に関して、(70) ～ (74) の想定を用いて推論を進め、「美化」と「かびかびぶっかけ算」との関係に気づかなければならない。最終的にかびかびぶっかけ算の地口について (75) のような推意を得ることが期待できるだろう。

- (70) 「かびかびぶっかけ」には「かび (黴)」という言葉が含まれている
- (71) 「かびかびぶっかけ」には「ぶっかけ (打っ掛け)」という言葉が含まれている
- (72) グリフォンは「かびかびぶっかけ算」についての話のなかで「美化」に言及した
- (73) 「かびかびぶっかけ」にも「びか (美化)」という言葉が含まれている
- (74) 「美化」は美しい状態への変化を意味するが、「かび」は美しさとは反対とも言える状況である

- (75) 「かび」と「ぶっかけ」の組み合わせからは良い状況は連想できないが、「びか」からは美しい状況が連想され、かびかびぶっかけ算には真逆にも相当する状態が混在する。しかしそれらは算数とは無関係である。それにもかかわらずグリフォンは、かびかびぶっかけ算を聞いたことがないというアリスの発言に対して非難するかのよう驚き、傲慢な態度でアリスを論じて、一方的にアリスはまぬけだと言いつつ放っている

かびかびぶっかけ算は、日常的に見聞きする可能性の高い「かび」「ぶっかけ」「かけ算」という表現を用いてつくられていることから、掛け算に関する想定 (65) に加えて、(70)、(71) もアクセス可能性の高い想定であると言える。したがって、それらを基に推論が展開する可能性が高く、より思い出しやすいこれらの言葉があるなかで、「かびかび」に注目し、その最初と最後の文字を取り除いて「びか」を抜き出すことは比較的労力のいる処理であると言えよう。そこで、想定 (73) に記したように「かびかびぶっかけ算」に「びか」が含まれることを読者が認識するのは、グリフォンの⑭の発言を目にした読者が (72) の想定を使って推考した結果である確率が高いと考えられる。つまり、言葉遊びを理解するには、グリフォンの台詞にある「美化」から「かびかび」に焦点をあて、さらにそこに「びか」の存在を認識することが必要となる。ただし、このようにして「かびかび」と「美化」との関連を認識しても、「美化」という言葉と、「ぶっかけ」や「かびかびぶっかけ」との間の関係性は依然として現れず、そのため「かびかびぶっかけ」が意味するところも不明瞭なままである。河合訳では、このような混沌とした状況によって、「美化」を提示したグリフォンの言動がいかに的外れで一方的であるかがさらに印象付けられていると捉えることができるだろう。

柳瀬の翻訳では、侮数計算の「侮数」が何を示しているのかが不明瞭であったため、その漢字と読みから推論を進めるものであった。この点について、アクセス可能性という視座から再考すると、もし「侮数」に送り仮名「ぶすう」が振られていなければ、想定 (55) を持つことができずに、(57) に示した「侮」の漢字から連想される情報がよりアクセス可能性の高いものとして持ち出されることもあり得ただろう。その場合、「ぶす」との関係は実際の翻訳のように明白ではなかったと思われる。柳瀬は、造語にルビを振る手段によって、読者が言葉遊びを解釈するうえで必要となる情報を提示したが、さらに、この翻訳例に関しては、そのような手法が (55) をアクセス可能性の高い想定にし、読者に「侮数」と「ぶす」の読み方の類似を認識させることで二つの言葉を結びつけている。その結果、読者はそれらに共通すると思われる意



味を捉え、(58)に至るような推論が可能になっていたと言える。柳瀬の漢字とルビを活用した翻訳が、読者の推論をより簡潔にすることを可能にしているのであれば、それは、ルビとして表記された文字とそこからわかる音で提示された情報の存在が、読者のなかにある想定へのアクセス可能性の程度に作用した結果であると考えることができ、関連性理論の概念を用いてその過程を明示することができるのである。

高山訳では、「美欠け算」を起点に、グリフォンの台詞では「美欠く」と「美学」という発音の似通った、しかし意味的には反対の関係にあるような言葉が用いられている。高山訳において分析に必要な発言には⑯～⑳の番号を振っている。

「もちろん第一は酔み掻き。⑯それからお算用の加減乗除—抱け大志算、気を惹き算、美欠け算に罵詈算だ」

⑰『『びかけ算』なんていうのはじめて」アリスは思いきって聞きます。「どういものですか？」

グリフォンがびっくりして両手をあげます。⑱『『美欠く』を知らんとは！」と叫びました。

⑲「美学は知ってるよなあ？」

「知ってます」とアリス、ちょっとあやしげ。「つまり—いろんなものを—きれいに—すること」

「ふうむ」とグリフォン、⑳「それでいて『美欠く』がわからないなあ、よほどのばかだな」  
(下線および番号の挿入は引用者による) (高山 2015: 149-150)

これまでの分析例と同様に、発言⑯は「それから」の意味するところを明らかにし、「酔み掻き」を含めた表意となるだろう。㉑までの各発言の表意は次のようなものが考えられる。

(76) ⑯ まがいタイトルは、酔み掻きと算用の授業を取り、加減乗除—抱け大志算、気を惹き算、美欠け算、罵詈算を勉強した

(77) ⑰ アリスは『びかけ算』という言葉をはじめて聞く

(78) ⑱ グリフォンは「アリスは『美欠く』を知らない」と言っている<sup>14</sup>

(79) ⑲ グリフォンは、アリスは美学を知っている、ということが真であるかどうか尋ねている

(80) ㉑ 美学を知っていて『美欠く』がわからないとは、アリスは馬鹿である

他の二人の翻訳に見られず、高山訳に特徴的な訳としては、まがいタイトルの⑯の発言で、「加

<sup>14</sup> グリフォンの⑱の発言は、アリスの⑰の発言を正確に繰り返してはいないが、アリスの発言の主旨を繰り返して驚きや非難を表していると考えられることから、グリフォンのこの発言はアイロニーであると捉えられる。したがって注釈12で記したように、その唯一明確な表意は、Sperber and Wilson (1995: 224-225) が明らかにしている The speaker is saying that 一. である。

減乗除」であることが述べられている点である。これよって、この後に続く地口が加減乗除に基づいていることは明らかになっている。このような方法で並べられた地口を解釈するにあたり、読者は(81)～(85)のような想定を使って表意(76)の加減乗除の語呂合わせをさらに展開し、(86)のような推意に達すると考えられる。

- (81) 加減乗除は、足し算、引き算、掛け算、割り算である
  - (82) 気を惹き算(きをひき算)と美欠け算(びかけ算)には、その言葉のなかに引き算と掛け算が含まれている。抱け大志算(いだけたいし算)と罵冒算(ばり算)には、それぞれ、足し算と割り算に似た言葉が含まれている
  - (83) 「抱け大志」は大志を抱けということ、「気を惹き」は気を引くことを表していると思われる。どちらも日本語として馴染みのある表現であり、「算」が続けるように倒置と語尾の活用が起きている
  - (84) 「美欠け」は、使われている漢字から、美に欠けるという意味であると考えられる
  - (85) 「罵冒」はののしることを意味する言葉である。罵冒算という表現になるとその発音は割り算と類似する
- (86) 加減乗除の語呂合わせである抱け大志算、気を惹き算、美欠け算、罵冒算のうち、抱け大志算、気を惹き算、罵冒算は、算用とは無関係ではあるが日本語として馴染みのある表現を活用している。美欠け算は、漢字から意味は連想できるが「美欠け」という表現自体は慣用語ではない

アリスの⑰の発言では、まがいタートルの台詞にあった「美欠け算」が「びかけ算」と平仮名表記になっている。(84)のように読者が「美欠け」の意味を漢字から想像できるであろうことに注目すると、高山は、読者に対しては漢字からの情報を提供しつつ、耳で聞いた言葉の一つにアリスが違和感を覚えるような地口をつくり出すことを意識していたと考えられる。「びかけ」の発音のみを聞いたり、平仮名で書かれたものを読んだりした場合であれば、意味を連想するための情報が十分とは言えない。もし、この点に気づき、これに関する想定を持った読者であれば、(86)に加えて、アリスが「びかけ算」を初めて耳にすると発言する状況をより理解できるであろう。

そして⑰～⑳の発言については、「美欠け」に関する想定(84)や、以下の(87)～(89)のような想定を使って、言葉遊びに関する推論を展開し、推意(90)を導き出すと予想できる。

- (87) 「美欠く」と「美学」は発音が似ている
- (88) 美学は、美の本質や構造などを研究する学問のことである
- (89) 「美欠く」も「美学」も、掛け算にも、算用にも関係ない

- (90) 「美欠く」と「美学」の発音は似ているが、連想される意味を比べると、これらが表すのは美についての異なる事柄であり、さらに、どちらとも掛け算にも算用にも関連しない言葉である。それにもかかわらず、グリフォンは、びかけ算を聞いたことがないというアリスの発言に対して非難するかのようには驚き、傲慢な態度でアリスを諭して、一方的にアリスは馬鹿だと言いつけている

柳瀬や河合と異なるもう一つの点としては、両者は「侮数計算」と「かびかびぶっかけ算」を終始用いていたが、高山訳の「美欠け算」は、グリフォンの台詞のなかで「美欠く」になり、そして「美学」が持ち出された後、グリフォンの最後の台詞⑩で言及されるのは「美欠け算」ではなく、やはり「美欠く」なのである。つまり、⑩での加減乗除の地口とそれを受けての⑪のアリスの発言の後には、「美欠く」と「美学」とが論点となっている。原作が、Uglification から uglifying となり、最終的に uglify であったことと照らし合わせれば、高山訳にはこのような原作での言葉の展開が反映されていると言える。また、高山訳でグリフォンから「美学」を知っているのか問われたアリスの答えは、beautify について問われた原作のアリスの返答を訳したものであると考えられ、「美学」の意味に適したものではない。ところが、グリフォンはその答えに納得していることから、グリフォンの話の信憑性は猶のこと薄れ、それゆえに、アリスを諭す傲慢な態度の不条理さがさらに際立っていると見えよう。

河合訳の地口は平仮名で表されることで、「かびかびぶっかけ」に幾通りかの解釈の可能性が存在した。一方、高山訳の地口には漢字が用いられることで各言葉の意味するところは漢字によって固定される。既存の言葉を組み合わせた抱け大志算、気を惹き算、罵詈雑言はもちろんのこと、推論の中心となる美欠け算についても、それが表す意味を読者は漢字を通して明確にすることができるのである。しかし、本例における柳瀬訳での漢字の使い方とは異なると言えよう。柳瀬訳の海程式、釣亀算、因数分海の地口は、既存の用語の一語が海に纏わる漢字に変更され、その結果、それらの用語の本来の読み方とは異なってしまいう海程式と釣亀算にはルビが振られていた。そして造語である侮数計算については、まさにそのルビが言葉遊びの解釈に至るまでの鍵を握っていた。これらの柳瀬訳の地口に正しい漢字が使われていないことは明白であり、ゆえに算数や数学の用語としての違和感も著しいのである。高山訳の「美欠け」は慣用語ではないにしても、「美に欠ける」はあり得る表現と言えよう。さらに、抱け大志算や、気を惹き算も「算」とつなぐために倒置や語末の活用が生じていることから、「美欠け」という表現についても、それを目にした読者は、先に挙げられた二つの地口と同じように後に「算」が続いているがために「美欠け」となっているであろうことを認識したうえで、それが表していると思われる意味を考慮し、美欠け算の解釈に至ると考えられる。したがって、美欠け算の斬新さは薄れるであろうことが推測でき、柳瀬訳よりも言葉遊びとしての注目にかけることが考えられるのである。このことは、これまでの分析過程の比較からも示すことができる。柳瀬訳では(52)～(54)で侮数計算について推考し、(55)～(58)で「ぶす」との関係に関する推論が進められた。河合訳では、(68)や(70)～(71)にかけてかびかびぶっかけ算に関する推

論が行われ、(72)～(75)の推論の結果「美化」との関係を抑えて推意に到達していた。一方で、高山訳では、美欠け算に集中した推論は特に行われず、掛け算との語呂合わせであることが理解された後は(87)～(90)にかけて美学との比較を通してこの場面の解釈に至っていることがわかる。

高山訳の地口は、使われている言葉の漢字が日本語として成立しているため、意味もそのままに受け取ることができるのである。ところが柳瀬訳の場合は、たとえ基になっている用語が明確であっても、そこに含まれている漢字が明らかに異なること、そして、基にある用語が不明確な侮数計算についても、おそらく正しい漢字ではないことが予想できるほどに相応しくない漢字が用いられていると言えるだろう。そのため、柳瀬の地口の表記から受け取ることのできる意味は、勉強に関係する意味合いに加えて、登場人物の海での奇妙な生活を思わせる滑稽さなのである。本例で柳瀬が用いた漢字には、物語のなかで地口の存在を際立たせる違和感の創出に加えて、漢字それ自体がユーモアの要素を担い、面白さを生み出していると言えよう。

### 3. *Charlie and the Chocolate Factory* の翻訳：ルビの活用

本節ではロアルド・ダールの *Charlie and the Chocolate Factory* から例を採り上げて分析を行う。引用箇所は第27章からの一節であり、チョコレート工場の主であるウィリー・ワンカがビタミンとその副作用について説明している場面である。柳瀬の翻訳では、漢字とルビが駆使されていることから、柳瀬のそのような訳出手法が読者の推論に与える得る作用について検討する。また、本作品に関しては、比較対照として田村隆一(1988)の作品を採り上げる。

The only two vitamins it doesn't have in it are vitamin S, because it makes you sick, and vitamin H, because it makes you grow horns out of the top of your head, like a bull.

(下線は引用者による) (Dahl, 1964/2007: 136)

この引用箇所の直前で、ワンカは *Supervitamin Candy* のなかに数多の種類ビタミンが含まれていることを伝え、それらのビタミンの種類をアルファベットの A から Z まで順に挙げていく。ただし、ビタミン S と H は含まれておらず、ワンカがその理由を述べているのがこの部分である。代名詞 *it* が多用されているが、最初の二か所は *Supervitamin Candy* を、その後の *it* は順に *vitamin S*、*vitamin H* を指しているのは明らかであり、後半部分においてそれぞれのビタミンを表す *it* を主語に、副作用としての *sick* や *horn* の英単語が続き、それらが各ビタミンのアルファベットに対応している言葉遊びである。代名詞 *it* を各名詞で明示した表意を(91)に記す。

- (91) The only two vitamins *Supervitamin Candy* doesn't have in *Supervitamin Candy* are *vitamin S*, because *vitamin S* makes you sick, and *vitamin H*, because *vitamin H* makes you grow horns out of the top of your head, like a bull.

この文章を読む際に、読者が持ち得る想定としては (92) ~ (96) が考えられ、推意 (97) に到達することが期待できる。

- (92) ビタミンには多くの種類があり、健康維持に必要なものである
- (93) 気分を悪くさせるようなビタミンは聞いたことがない
- (94) ビタミンの副作用として角が生えてくることはあり得ない
- (95) ビタミン S の副作用として用いられている単語は、同じく s で始まる sick である
- (96) ビタミン H の副作用として用いられている単語は、同じく h で始まる horns である

- (97) ワンカは、ビタミン S とビタミン H の副作用について話しているが、各ビタミンの種類を表すアルファベットが語頭にくる単語を使って副作用の症状を表している

アルファベットを用いる言語であれば、ビタミンの種類を表しているアルファベットで始まる単語を使って症状を表現できることだろう。しかし、翻訳言語が日本語となるとそうはいかず、ビタミンの種類と副作用との間に関連をつくり出すには、原作に描かれた言葉遊びの構図からの発想の転換が必要である。

ただ、二つのビタミンだけは入っていません。ビタミン S、つまりビタミンの S 型は、自分の絵姿に吐き気をもよおしやすくなる。ビタミン H、つまりビタミンの H 型は、英知ガタガタになり、牛みたいに愚鈍になる。 (下線は引用者による) (柳瀬 2005: 229)

柳瀬が採った方法は、「つまりビタミンの S 型は」と「つまりビタミンの H 型は」を新たに挿入してビタミン S とビタミン H を換言し、それらの直後に「S 型」と「H 型」と同音の言葉を並べることである。それによって、日本語での言葉遊びが実現されている。各文章の表意については、ビタミンが何に含まれているのかを示し、「ガタガタ」が意味する状態をより明確することで (98) ~ (100) のようなものが挙げられるだろう。

- (98) 二つのビタミンだけは、スーパービタミン・チョコレートに入っていない
- (99) ビタミン S、つまりビタミンの S 型を飲むと、自分の絵姿に吐き気を催しやすくなる
- (100) ビタミン H、つまりビタミンの H 型を飲むと、英知が衰え、牛みたいに愚鈍になる

S 型の後に続く「絵姿」には、「エスがた」という片仮名と平仮名による送り仮名が付され、アルファベットには一般的に片仮名でルビを振る日本語の慣習を考えれば、この「絵姿」に「S 型」が投影されていることは明白である。「H 型」に対応する「英知ガタガタ」についても、やはりアルファベットの H にあたる送り仮名が片仮名であり、ガタガタという擬態語と合わさってきた句が「H 型」を連想させる音を生み出している。留意する点は、ビタミン S とビタミン H

は副作用を引き起こす要因であり、吐き気を催したり、愚鈍になったりといった動作の担い手ではないということである。そのため (99)、(100) に表したように、表意は代名詞の指示対象を明確にする以外にも、文章構造の変更が必要であり、ここでは「～を飲むと」を追加して、ビタミンはその動作を受ける対象として表現した。しかし、この場合「S型」と「絵姿」、「H型」と「英知ガタガタ」との間に置かれる言葉が増えることになる。一方、柳瀬の翻訳文自体は、日本語として慣用されている言回しであるために読者の読みが妨げられることはないと思える。したがって文法に従った表記よりも言葉遊びの存在がより鮮明に読者の目に映り得る構成であると言え、また、類似した音が近い位置で連続することで、より一層の面白さにつながる可能性もある。それゆえに、文中の情報を処理し、想定を引き出す際の読者の労力がより軽減されていることも考えられるだろう。そのようにして引き出される想定には、「S型」に関して (101) ～ (103) のようなものが挙げられ、推意 (104) に至ることが予想できる。

(101) 「絵姿」は「えすがた」と読む

(102) 「絵姿」に振られている送り仮名は「エスがた」である

(103) 「S型」に送り仮名をつける場合「エスがた」となる

(104) 「絵姿」に振られている送り仮名「エスがた」は、「S型」の読み方を日本語表記したものと一致する。ゆえに「<sup>エスがた</sup>絵姿」は、「絵姿」と「S型」とを合わせた言葉遊びである

また同様に、「H型」の言葉遊びでは、(105) ～ (107) のような想定と、それによって (108) のような推意が考えられる。

(105) 「英知」は「えいち」と読む

(106) 「H型」に送り仮名をつける場合「エイチがた」となる

(107) 「<sup>エイチ</sup>英知ガタガタ」には、「エイチがた」という言葉が含まれている

(108) 「英知」に振られている送り仮名「エイチ」は、「H」の読み方を日本語表記したものと一致し、「エイチガタガタ」は、語末の「ガタ」を除けば「H型」の発音を片仮名で書いたものと一致する。ゆえに「<sup>エイチ</sup>英知ガタガタ」は、「英知」と「H型」とを合わせた言葉遊びである

ワンカの話がS型とH型に端を発した言葉遊びであり、その内容は現実味のないノンセンスなものであることが、このような推論を経て理解される仕組みであろう。送り仮名の振り方について言えば、片仮名の使用もあり得ることはあるが、この翻訳に既出の漢字の送り仮名が平仮名であるなかで、突然これらの言葉の一部にのみ、片仮名の送り仮名が使われたともなれば不自然に映ることは間違いない。片仮名と平仮名交じりであれば猶のことであり、このような

日本語の違和感によって、「絵姿」や「英知ガタガタ」に読者の注意が向くことを実現していると考えられよう。そして、「エスがた」の発音は「S型」と完全に一致し、また、「エイチガタガタ」は最初の五文字が「H型」に一致している。語呂合わせに相当する音を見つけ出す際に、不要な音がある途中にある場合よりも文頭や文末にある場合の方が、それを構成する音をまとめた状態で抜き出すことができるため、音を取捨する際の負担は軽減されて少ない労力で(107)のような想定を引き出すことができるのは明らかであろう。そのため、柳瀬訳を読んだ読者が(104)や(108)のような解釈に至るに多くの時間はかからないと予想できる。

「<sup>エス</sup>が<sup>た</sup>」および「<sup>エイ</sup>チ<sup>チ</sup>ガタガタ」は、漢字本来の読み方と意味に、別のもう一つの言葉の音と意味とが重ねられたものであった。漢字と平仮名、片仮名、さらには擬態語が駆使されていることを考えれば複雑な構造の翻訳にも思えるが、実際に翻訳を目にするとその意味するところを明白に捉えることができるだろう。ただし、それには(101)から(108)のような推論を行えることが肝要であるが、おそらく大方の読者にとってそのような推論の過程を経ることは負担のかからないことのように思われる。そしてその理由は、柳瀬訳でのルビの使い方にあると言えよう。「<sup>エス</sup>が<sup>た</sup>」と「<sup>エイ</sup>チ<sup>チ</sup>ガタガタ」の各々に、ほぼ同じ音から成る二つの言葉が込められているわけであるが、それらの言葉のうちの一つは漢字に、別のもう一つは送り仮名に表現されている。『フィネガンズ・ウェイク』の翻訳の際、柳瀬にとって、ルビは単に漢字の読みを示すだけのものでなく機知を表すための道具であったことは本人が明らかにし(柳瀬 2007: 139)、本稿で採り上げた柳瀬の他の翻訳例においても送り仮名が活用されていた。しかし、この翻訳では、平仮名と片仮名を混ぜることで、日本語のなかにアルファベットの存在を創出し、漢字そのものの意味からは完全に離れた別の言葉を表現する道具として送り仮名を使用しているのである。英語では同一のアルファベットを用いることで完成する言葉遊びを、柳瀬は漢字、平仮名、片仮名、そしてルビといった紙上での日本語の表現方法を合わせることで描き出し、そこに込めた言葉を読者に鮮明に伝えている。本例もまた、日本語の可能性を信じた柳瀬の、言葉に類似性を見出したり、作り出したりすることへの強い想いが窺える例として捉えることができよう。

次に、同作品の田村隆一(1988)による翻訳を引用する。田村訳では、原作で描かれているビタミン剤の副作用の内容を変更することなく日本語に翻訳されているため、それぞれのビタミンの名称と症状との間に明らかにつながりを見ることはできない。しかし、田村訳の特徴としては「ムカムカ」「ニョッキリ」といった擬態語が使われている点が挙げられる。言葉遊びではないものの、これらの表現によって、服用時の副作用を戯けた口調で話すワンカの奇妙さが表現されていると言えるだろう。

ただ、二つのビタミンだけは、ふくまれています、ビタミンSは、<sup>ちほ</sup>胸をムカムカ、させるし、ビタミンHを飲むと、牛みたいに、頭のとっぺんから、角が、ニョッキリ、はえるんでね。

(下線は引用者による)(田村 1988: 244)

田村訳の表意(109)と、読者が持ち得る想定(110)～(112)を挙げる。Supervitamin Candyは「<sup>ちよう</sup>超ビタミン・チョコレート」と訳されている。

(109) 二つのビタミンだけは<sup>ちよう</sup>超ビタミン・チョコレートに含まれておらず、その理由は、ビタミンSは胸をむかつかせ、ビタミンHを飲むと、牛みたいに頭の天辺から角が生えてくるからである

(110) ビタミンには多くの種類があり、健康維持に必要なものである

(111) 胸をむかつかせるようなビタミンは聞いたことがない

(112) ビタミンを飲んで角が生えてくることはあり得ない

(109)～(112)は、本節の原作の想定として挙げた(91)～(94)と同等のものと見なすことができるだろう。しかし、原作にあった言葉遊びに関する(95)、(96)は田村訳の想定としては引き出されない。これらのことから明瞭であるのは、田村訳の読者がビタミンの副作用に関する情報を処理する際に読者がたどる推論の過程は原作とほぼ同じであろうことであるが、その推論は言葉遊びの処理に進むことなく終了する。そのため、原作や柳瀬訳と比べて、田村訳の推論に関わる要素は少なく、それらの二作品よりも情報の処理が簡潔であることも明らかであろう。推意としては、ワンカが挙げたビタミンの症状が実際にはあり得ないという想定を基に、現実とはかけ離れた話であることを再認識するような(114)が考えられよう。

(114) ワンカは、ビタミンSとビタミンHを飲用したときに表れる症状について話しているが、ビタミンSの症状はあまり考えにくく、ビタミンHの症状はあり得ない。これらは現実には基づかない、ワンカの奇想天外な話である

#### 4. まとめ

本稿で採り上げた翻訳例では、柳瀬の漢字の活用がとりわけ顕著であったと言えよう。そのことは、他の翻訳者による作品との比較を通して明らかであった。柳瀬訳では、言葉の発音だけではなく表記の形式についても、比較の対象となる言葉と言葉との類似点をつくることで、それらが言葉遊びの要素であることが明白に提示されていた。推論の過程で読者が推考する言葉の対象が絞られることにより、情報を処理する労力は軽減され、比較的早い段階での言葉遊びの解釈につながって推論の複雑化が抑えられていたと言える。

このような少ない処理労力と比較的簡潔な推論を可能にしているのは、やはり漢字とルビを利用した翻訳手法であると考えられ、それによって推論に必要な想定へのアクセス可能性が高められていることが挙げられる。本来、漢字とそれに伴う送り仮名と言えれば一つの言葉を表すものであるが、柳瀬の翻訳では、漢字とルビそれぞれが異なる別の言葉を表していたり、漢字に当て字を用いたりすることで、一組の漢字とその送り仮名から読者が受け取ることのできる情



報が増えているのである。いくつかの情報が込められていても、先述の通り、その表現には音の類似も含めて明瞭に伝わる工夫が施されていたと言え、したがって、読者の推論に肝要な情報が明瞭に表現されて伝達されていると考えられる。

また、今回の例に関しては、ユーモアの訳出手段として代名詞の使用や主語の省略などが行われていないことも、読者の情報の処理と推論に大きく関与したであろう。それによって文章から曖昧性が取り除かれていたことで、翻訳文中の代名詞への指示対象の付与や、語句の補填に関わる負担が軽減されていたと考えられる。読者が推考しなければならない言葉は既に明示され、他の翻訳作品と比べても推論の過程で扱う言葉がより限定的であり、また、造語はできるだけ語呂合わせに必要な音のみで構成されていることが分析を通して明らかであろう。ただし、これは本稿で扱った翻訳例が、原作において明確に言葉と言葉を対照させる言葉遊びであったためと考えられる。曖昧性に基づくユーモアであった場合の翻訳については、さらなる分析が必要である。

本稿での考察を Gutt (2000: 214) の図 1 にあてはめれば、最上部にあたる「翻訳 (the translated text)」を起点に、二つの事柄を分析していたことになる。一つは、訳者の翻訳手段であり、すなわち「翻訳者の思考 (a thought of the translator)」を解釈する方法と捉えることができるだろう。もう一方が、翻訳が読者に解釈される過程であり、すなわち図の最上部にある「翻訳」の先に続くであろう過程を表意から推意への展開を示して考察したと見ることができる。Gutt によって提示されたのは、翻訳における思考と解釈の関係の略図であるが、ここでの分析を通して、翻訳者の思考の解釈から翻訳、そしてさらにその先の過程を、関連性理論の概念を用いて具体的に示したと言えよう。ただし、ここで留意しなければならないことは、ユーモア翻訳においては、翻訳者の思考とその解釈の結果、多様な翻訳が創出され得るということである。図 1 に記されているように、Gutt (2000: 214) の図の中に書いてある文言のみをたどれば“the translated text is an interpretation of a thought of the translator which is an interpretation of a thought attributed to the original author”となる。しかし、たとえば本稿でのビタミンの言葉遊びについて、柳瀬の翻訳は言葉遊びを描き、田村の翻訳では擬態語を用いていたが言葉遊びは描かれていなかった。また、主な比較分析の対象としては用いなかった高橋康也・高橋迪 (1988) による翻訳に関しても、本文にユーモアに関する解説が記されていることから、原作に関する情報を共有するという点がより重要視された翻訳であると考えられる。これらのことから明らかになることは、翻訳者の思考は、原著者の思考の解釈を表示として持ち、それを基に、何をどのようにして読者に伝達するのかを考えた結果としての思考を解釈したものが翻訳であるということである。したがって、図 1 に表されたような一続きでの説明では明示しきれていない心的表示のプロセスがあり、Gutt のこの図に関してはさらなる考究の余地があると言えるだろう。

## 参考文献

Carroll, Lewis (1865/1998) *Alice's Adventures in Wonderland and Through the Looking-Glass*. London: Penguin Books.

Dahl, Roald (1964/2007) *Charlie and the Chocolate Factory*. New York: Puffin Books.

Gutt, Ernst-August (1989) Translation and relevance. Unpublished doctoral dissertation, University of London, University College London.

Gutt, Ernst-August (1991) *Translation and relevance: Cognition and context*. Oxford: Blackwell.

Gutt, Ernst-August (2000) *Translation and relevance: Cognition and context*. 2nd edition. Manchester: St Jerome.

東森勲・吉村あき子 (2003) 『関連性理論の新展開 認知とコミュニケーション』東京：研究社。

Sperber, Dan and Deirdre Wilson (1986) *Relevance: Communication and cognition*. Oxford: Blackwell.

Sperber, Dan and Deirdre Wilson (1995) *Relevance: Communication and cognition*. 2nd edition. Oxford: Blackwell.

柳瀬尚紀 (1982) 『英語遊び』東京：講談社。

柳瀬尚紀 (2000) 『翻訳はいかにすべきか』東京：岩波書店。

柳瀬尚紀 (2007) 『日本語は天才である』東京：新潮社。

柳瀬尚紀 (2018) 『ことばと遊び、言葉を学ぶ—日本語・英語・中学校特別授業—』東京：河出書房新社。

#### 【翻訳】

河合祥一郎 (2010) 『不思議の国のアリス』東京：角川文庫。

高橋康也・高橋迪 (1988) 『不思議の国のアリス』東京：河出書房新社。

高山宏 (2015) 『不思議の国のアリス』東京：亜紀書房。

田村隆一 (1988) 『チョコレート工場の秘密』東京：評論社。

柳瀬尚紀 (1987) 『不思議の国のアリス』東京：筑摩書房。

柳瀬尚紀 (2005) 『チョコレート工場の秘密』東京：評論社。

# Translating Humour: How Naoki Yanase Rendered English Puns into Japanese

Akiko Yamagata

**Keywords:** translation, relevance theory, humour, puns, *Alice's Adventures in Wonderland*, *Charlie and the Chocolate Factory*

## Abstract

Naoki Yanase was a scholar and translator of English literature. His numerous major translations earned him renown as an outstanding translator, particularly as an exceptional translator of humour. Although his abilities received much renown, Yanase's strategies for translation have seldom been studied. This article aims to reveal his strategies for rendering English humour, like puns, into Japanese when translating children's stories. In each analysis of puns translated by Yanase, this article considers the process of interpretation in readers' minds when encountering them in texts in accordance with the relevance theory, on which basis Yanase's strategies are explored, demonstrating that his use of kanji is probably key to readers smoothly inferring the meanings of puns.

(やまがた・あきこ 東京大学大学院 総合文化研究科)