

笑いとコミュニケーションの日中対照研究

— 談話標識としての中国語の笑い声表記の日本語翻訳について —

夏 逸 慧

要 旨

本研究はマンガの中国語原版とその日本語翻訳版の笑い声表記を研究対象とし、その談話機能について考察した。その結果、中国語の笑い声表記は、文頭、文中、文末に現れ、それぞれ談話標識の役割を果たしているが、日本語では主に文頭で使われるだけで、文中と文末では感嘆詞、文末詞といった談話標識の役割を果たす語に訳されることが多いということがわかった。つまり、笑い声表記は、中国語では文頭・文中・文末で「話題の開始・継続・終了」という「話題展開」機能を果たし、また、文頭と単文で「明確な回答」と「曖昧な返事」という「応答」機能を有している。一方、日本語では文頭で「話題の開始」と「明確な回答」という機能を持っている。

【キーワード：笑い声表記 / 談話標識 / 漫画 / 感情表出 / 話題展開】

1. はじめに

笑い声表記によって登場人物の感情変化が読み取れる一方で、その談話標識としての機能は文中での位置によって異なる役割を果たす。本稿では、中国語における談話標識としての笑い声表記が、日本語への翻訳においてどう表現されるかについて考察した。笑い声表記は、中国語では発話の最初から最後まで頻繁に使われ、それぞれ談話標識の機能を果たしているのに対して、日本語では主に文頭においてのみ使われ、文中と文末では感嘆詞、文末詞に置き換わって現れることを指摘する。

笑うという動作は人類にとって共有の動作であり、どの言語でも、笑い声を描写する表現がある。例えば、日本の漫画では、「アッハッハッハッハッハッハッ」(尾田栄一郎『ワンピース』17巻、p172) という笑い声表記が頻用され、中国語では「啊哈哈哈哈哈 / ahahahahahahaha」と訳される。このような笑い声表記は漫画画面に強烈な音響と生き生きした感覚を与え、迫力を持って読者に迫る機能を果たしている(山口2019:176)。

しかし、笑い声表記は言語によってその描写の仕方が異なり、また発音習慣や文化などの違いによって、他の言語に翻訳しにくい単語がある。例えば、(1)～(3)のように、中国漫画に使われる笑い声表記は、日本語では笑い声表記以外の言葉に訳されることが多い。(1)では、中国語の「呵呵 / hehe」は日本語の「ああ」という感動詞に訳される。(2)では、怒ったAをなだめるために、Bは「嘿嘿 / heihei」と笑い出したが、日本語では「～よ」という文末詞に訳される。

(3) では、日本語訳では文末の「嘻嘻/xixi」が省略される。

(1) A: 那你可要小心! B: 呵呵/hehe! 放心的走吧! (许辰『镇魂街』56話、p7)

無理はすんなよ!! ああ!! 心配するな!! (訳『镇魂街』10巻、p77)

(2) A: 我真的会动手杀死你 B: 嘿嘿/heihei……的确是开玩笑 (孙恒『雏蜂』30話、p1)

殺してやる! ジョークですよ (訳『雛蜂』7巻、p15)

(3) 我倒看看 现在是谁动谁! 嘻嘻/xixi—— (子诺爷『天人统一』4話、p1)

だれがみじん切りになるのか教えてやろうか?(省略) (訳『天人统一』2巻、p12)

なぜ、(1)～(3)の場合、日本語では笑い声表記以外の言葉に訳されるのかという疑問を、「談話標識 (Discourse Markers)」(Hölker 1991:78) という観点から解いていく。(1)の「呵呵/hehe」は承認のうなずきとして使われ、会話を早く終わらせたい気持ちも伝える。(2)の「嘿嘿/heihei」には口調を和らげ、「やりすぎた、ごめん」という言外の意味も込められている。(3)の「嘻嘻/xixi」は脅しの言葉と一緒に現れ、話題を切り上げる機能がある。これらの、中国語の笑い声表記において含まれていた発話者の意図は、日本語では「ああ」「～よ」などの感動詞や文末詞に置き換わり、それらを通して、登場人物の態度や気持ちが伝えられる。ト・苏 (2011:86) は初めて中国語の笑い声表記を談話標識として考慮し、テキストチャットにおける文字テキストに現れる「呵呵/hehe」の語用的機能を観察した。一方、日本語話者の日常会話を分析した中河 (2016) により、談話標識としての笑いはジョークのフレームの終結標識としての役割をもつことが考察された。

このように、中国語の文字テキストに現れる笑い声表記が持つ談話標識の機能を考察した研究は数多くあるが、日本語の笑い声表記にどのような談話標識の機能があるかについてはまだ不明である。また、日本語の「笑い」に関する研究においては、主に日本語オリジナル版から取り上げた「笑い」の表現が持つバリエーションの対照が中心である。中国語原版における笑い声表記がどのように日本語へ翻訳されるのかという観点からの研究は少ないようである。

そこで、本研究は、中国語版漫画およびその日本語翻訳版における笑い声表記を研究対象として取り上げ、笑い声表記が生じるシーケンス (会話の流れ) に注目し、日本語と中国語の違いを考察してみる。次の2点について明らかにすることを試みる。

- ① 談話標識としての中国語の笑い声表記はどのような笑い方を描写するか、また、笑いの種類とそのコミュニケーション機能は何か
- ② 中国語の笑い声表記はどのような日本語の表現を用いて訳出されているか、また、その談話標識の機能は何か

2. 先行研究および問題点

2.1 笑いのコミュニケーション機能

「人はなぜ笑うのか」という問いに対して、橋元 (1994:42)、志水 (2000:73) などは、人間は主として人々とのコミュニケーションのために笑うのであると言及した。人間は、まず本能を充

足した場合に、満足の「快の笑い」がみられ、ついでコミュニケーションの意味での「社交上の笑い」が出現し、これに緊張が緩んだ時の「緊張緩和の笑い」が加わる。その後、成長や社会との関わりの中で「攻撃の笑い」も発達してくる（志水2000:25）。

橋元（1994:43-48）は、笑いによるコミュニケーションの機能について、その効果が自己完結し、相手の存在は副次的であるもの（対自機能）と、初めから他者に対して働きかけることが動機となっているもの（対他機能）の二種類があると考えた。「対自機能」には、①感情の表出、②緊張解放、③心理的安全弁という3種類があり、満足・幸福な笑いや、緊張感を和らげるための笑い、恐怖の感情を回避するための笑いがある。「対他機能」には、①攻撃の機能、②社交的機能、③自己防衛的機能、④会話進行調整的機能という4種類がある。他の人と何らかの交流を持つとするとする時に現れる「挨拶の笑い」は、社交的機能を持つ。また、「話題の転換」や「“オチ”を付ける」など、会話の進行上明確な役割がある笑いは、発話の間に挿入される。一方、心の内面を知られたくない時に浮かべる「防衛の笑い」や、能動的に攻撃的武器として用いられる「攻撃の笑い」などもあると指摘する。

2.2 笑い声表記の談話標識の機能

「談話標識」(Discourse Markers) という用語は様々な定義があるが、Schiffrin (1987:36) は、英語には oh、well などの間投詞が会話をスムーズに進行させる談話標識の機能を持つと述べている。田窪（1994:16）によると、日本語における感動詞、終助詞といった語類は、情報の発出、受け入れに関する処理過程と緊密な関わりがあることが認められる。富樫（2004:15）は田窪（1994、1995）の研究を踏まえて、感動詞、間投詞、応答詞の類を「談話標識」と呼称する。一方、中国語における談話標識としての笑い声表記は、相手の態度や理解の方向などを察知することができるものであると指摘されている（ト・苏2011:88-89）。

Hölker (1991:78-79) などに言及されているように、談話標識の特徴として、以下の四つは不可欠な要素である。

(4) 談話標識の特徴

- a. 文の真理条件に直接影響を与えない
- b. 文の命題内容に情報を追加しない
- c. 会話場面には関係がある
- d. 指示、表示、認知機能より感情的機能と表出機能を担う。

笑い声表記はそれ自体では文の真理条件的な意味に影響を与えず、命題内容とは直接関係がないため、あってもなくても会話の意味は変わらないものが多い。また、様々な会話場面によって、読者は笑い声表記から話し手の心的状態を推測することができる。つまり、本研究で分析する笑い声表記はいずれかの談話標識の性質を満たすものである。

ト・苏（2011）は、中国語のチャットでテキストに現れる笑い声表記の談話標識の機能を考察した。主要機能について、話題を円滑に展開させる「話題展開系」、また先行の発話内容に応じて、

その答えをスムーズに誘導させる「応答系」の二種類の機能を持つと指摘している。さらに、発話に現れる否定的・消極的な態度を「なだめる」「和らげる」効果を持つ「語気をやわらげる」(苏 2012:65) 機能がある。日本語においては、水川 (1993:79) は自然会話において起こっている笑いは「トピックの転換」を創り出す発話行為であると述べている。また、谷 (2004:22-23) には、笑いは「切り上げのよさ」という機能を担うと指摘されている。

従来の研究においては、いくつかの問題点も挙げられる。中国語では笑いの「会話進行調整機能」に重点が置かれたものが多いが、感情表出機能の観点から詳しく分析する研究は少ないようである。日本語では笑い声表記のコミュニケーション機能に関連する研究はまだ少なく、談話標識としてどのように組み立てられるのかは不明である。そこで、本研究では、対訳漫画の文字テキストに起こる中国語の笑い声表記の日本語への翻訳方法や、両言語における談話標識の相違を考察し、話題展開機能と応答機能の解明を試みる。

3. 分析方法

3.1 分析資料の選択とデータの抽出

会話の中で笑い声がどのように構造化されているのかという疑問についても様々な考察が行われてきた。これらの多くは、主に録音データを文字化して「CA」(Conversation Analysis) 分析の手法を用い、音声会話に現れる笑いの特徴を調査するもの (Jefferson1979など) である。一方、本研究において分析するのは漫画の台詞における笑い声表記であり、それらは文字テキストとして創作されている。しかし、大塚 (2016:55) によると、漫画の文字テキストとは日常会話に現れる話し言葉が書かれるものであり、作られた会話ではあるものの、読者が違和感を抱かないセリフとして成立しているため、漫画の文字テキストを通して会話分析をすることが可能であると、特に漫画の対訳を比較分析することで、同じ場面で使われる両言語の違いを詳細に読み取ることができる旨を指摘している。そこで、本研究では中国語原版と日本語翻訳版から取り上げた笑い声表記を研究対象とし、談話標識の機能について具体的な事例をもとに見ていくことにする。中国の漫画をできるだけ広く見渡すことができるように、分析漫画¹としては、以下の四つを選択した。

表1. 分析漫画の中国語原版と日本語翻訳版

漫画Ⅰ	(中) 米二 / 騰訊動漫『一人之下』1～80話、(2015年) (日) 米二 / 少年ジャンプ+『一人之下』1～30話、(2017～2018年)
漫画Ⅱ	(中) 許辰 / 有妖気『鎮魂街』1～90話、(2010～2014年) (日) 許辰 / MAGIA『鎮魂街』初版、1～14巻、(2017～2018年)
漫画Ⅲ	(中) 孫恒 / 有妖気『雛蜂』1～60話、(2010～2011年) (日) 孫恒 / MAGIA『雛蜂』初版、1～10巻、(2017～2018年)
漫画Ⅳ	(中) 子諾爺 / 有妖気『天人統一』1～60話、(2015～2016年) (日) 子諾爺 / MAGIA『天人統一』初版、1～14巻、(2017～2018年)

表1はすべて人気がある中国のウェブ漫画であり、笑い声表記が多用される。漫画Ⅰと漫画Ⅱ

は吹き出しに入っている会話文が多く、漫画Ⅲと漫画Ⅳは音を表す擬音語が頻繁に使われている。以上の中国語漫画から、吹き出しに単独で使える笑い声表記と、笑い声表記が挟まれているセリフを抜き出し、それらに対応する日本語の文字テキストも収集する。吹き出しの外に書かれた笑い声表記は効果音として使われるが、発話の内容や流れとの関連性が低いと考えられるので、対象外である。

次に、会話文を取り扱う方法として、通常、登場人物の発話は吹き出し一つに書かれ、それは一つの文として扱い、文の冒頭、文中、末尾に現れる笑い声表記を「文頭」「文中」「文末」に分類し、単独で使われたものを「単文」に分類する。また、1人の登場人物のセリフではあるが複数の吹き出しに分けて表現されている場合、セリフを縦線「|」で区切り、一つの文として扱う。オノマトペに付いている感嘆符「!」、句点「。」などの記号はそのまま記録する。中国語のセリフにおける笑い声表記は、「ピンイン」表記も記入している。

3.2 分析要素

笑い声表記にはどのような談話標識としての特徴があるのかを明らかにするために、先行研究で見た要素を元に、以下の四つの分析要素を設定した。

(5) 談話標識の分析要素

- a. 笑いの種類: 快の笑い、社交上の笑い、緊張緩和の笑い、攻撃の笑いなど
- b. 会話の形式: セルフトーク、会話のやり取り
- c. 談話標識としての笑い声表記の機能: 話題展開系、応答系
- d. 日本語訳の翻訳方法: 笑い声表記、感嘆詞、文末詞、省略、解釈の言葉など

志水(2000)、橋元(1994)などが指摘した笑いの種類やそのコミュニケーション機能を参考にしながら、「セルフトーク」と「会話のやり取り」という2種類「会話の形式」²⁾に現れる笑い声表記を分析する。また談話標識の使い方は「話題展開系」「応答系」という二種類に大別し、それぞれの出現位置によって違いがあるのかを考察する。さらに中国語の笑い声表記が日本語に訳されるとき、どのような規則にしたがって翻訳されているのか、(5d)日本語訳の翻訳方法を具体例とともに考察していく。

4. 考察

4.1 中国語における笑い声表記の翻訳状況

本研究で収集した中国語と日本語における笑い声表記の用例数を表2に示した。それぞれ272例、203例である(表中「/」の左側の数字は日本語、右側の数字は中国語である)。漫画Ⅳでは、日本語の笑い声表記に訳されるもの(66例)が最も多く、漫画Ⅰでは、日本語の笑い声表記に訳されるもの(31例)が一番少ない。1つの吹き出しに単独で使われた笑い声表記(単文)は日本語でも笑い声表記に訳されやすい傾向があり、長いセリフの間に挟まったものは笑い声表記以外の言葉に訳されることが多い。

両言語に共通していたのは、笑い声表記は出現位置によって使用頻度が異なることである。両言語とも文頭（中：155例、日：116例）、および独立の単文（中：67例、日：64例）として使われるものが多い。一方、文中（24例）と文末（26例）に現れる中国語の笑い声表記は、日本語では笑い声表記以外の言葉に訳されることが多い（枠線部分）。両言語における笑い声表記の使用頻度をまとめると、表3のようになる。「()」内の数は各笑い声表記の用例数を示し、同じ音を繰り返す表記の二音節形（哈哈 /haha、ハハ）を基本形として記入する。

表2. 笑い声表記の用例数

	文頭	文中	文末	単文	計
漫画Ⅰ	25/44	0/12	3/7	5/5	33/68
漫画Ⅱ	33/47	3/6	8/12	12/14	56/79
漫画Ⅲ	31/34	2/4	3/3	12/12	48/53
漫画Ⅳ	27/30	2/2	2/4	35/36	66/72
計	116/155	7/24	16/26	64/67	203/272

表3. 笑い声表記の使用状況

	用例	計
中	哈哈/haha(117)呵呵/hehe(88)嘿嘿/heihei(38) 嘻嘻/xixi(18)咯咯/gege(6)嘎嘎/gaga(2)哼哼/ hengheng(1)咳/ke(1)吼吼/houhou(1)	272
日	ハハ(112)フフ(48)クク(12)へへ(12)ヒヒ(6) ホホ(6)フン(3)ケケ(1)その他(3)	203

日本語訳において笑い声表記以外の言葉に訳される状況を表4にまとめた。文頭の笑い声表記は、日本語では感嘆詞³（16例）に訳されるものが一番多く、文中に現れるものは文末詞⁴（7例）として訳される、あるいは省略される（9例）傾向が見られる。日本語版で感嘆詞および文末詞に訳された際に使用された表現の状況をまとめたものが表5である。

表4. 日本語訳において笑い声表記以外の言葉に訳された用例数

	文頭	文中	文末	単文	計
感嘆詞	16	2	1	3	22
文末詞	11	7	4		22
省略	11	8	3		22
そのほか	1	2			3
計	39	17	10	3	69

表5. 感嘆詞と文末詞の使用状況

	用例	計
感嘆詞	呼びかけ:こら(1)そら(1)ほらよ(1);感動:え(1)ほうー (1)まあ(3)うん…まあ(1)なんかーさあ(1); 応答:ああ(1)そりゃあ(1)じゃ(3)そっか(1)よし(2)いや (1)だってえ(1)だって(1)で:で(1)	22
文末詞	よ(8)な(3)さ(2)ね(2)ねえかあ(1)ねえ(1)ぜ(1)んだ (1)だろオ(1)もん(1)ぞ(1)	22

4.2 両言語で笑い声表記される場合

4.2.1 感情の表出機能

言葉遣いは様々な場面や、話し手との関係性や、話題の種類などによって変化するものである。話す相手、感情や状況が変われば、会話スタイルも変わるため、種々の要因を考慮することが重要である（小田1998:53）。例えば、(6)では、「哈哈/haha」(1ST)⁵の使用頻度が圧倒的に多く、文頭の「哈哈/haha」(1ST)は面白さを感じる「快の笑い」を表し、文中の「哈哈哈哈哈/hahaha」(2ND、3RD)は他人の趣味を嘲笑ってテンションが上がったことを描写している。その笑い声表記が画面に強烈な「音響効果」を与え、擬音語の役割を果たしている。これらの笑い声表記は、文中の出現位置を置き換えても大きく文意は変わらないため、語順の制約が弱いという特徴がある。日本語版は原文にある「1ST」「2ND」「3RD」がすべて「ハハ」の反復形に訳される。

(6) 呀哈 /yaha!! 呀哈哈哈哈哈 /yahahahahahaha!! (1ST) | 笑死人了! | 真够恶趣味啊! 老孙!! 这么大一个人居然还穿红色内裤呀! | 哈哈哈哈哈 /hahahaha!! (2ND) 笑死在下了!! | 哈哈 /haha!! (3RD) | 这也仅仅是报了千分之一的旧仇罢了。嘻嘻 /xixi…(4TH) ハハハハハハ!! (1ST) | 最高だ!! | 悪趣味だな! パンツの色は赤か! ハハハハ!! (2ND) 笑すぎて死にそうだ!! | ハハ! (3RD) | これでも積年の恨みの千分の一を晴らしたに過ぎない…

(『天人統一』3話、p12; 訳『天人統一』1巻、p75)

しかし、日本語翻訳版では、最後の「4TH」は省略される。喜びや皮肉といった強い感情や、心理を描く笑い声表記「哈哈 /haha」とは異なり、「嘻嘻 /xixi」は微妙な感情を込めて伝えられ、しばらくはその余韻に浸ろうと思うような笑いである。その笑い声表記を以ってこの話題は終わりであるという意思表示も担う。「1ST」から「4TH」にかけて最初に登場人物の気持ちが高まり、時間とともにだんだん落ち着いていることを描写する。

感情の表出機能は図1のようにまとめられ、横軸は時間の流れを示し、縦軸は感情の変化を表す。漫画の文字テキストから実際の話す速さ(秒数)を図ることはできないが、その会話を読むときにも、「開始→途中→最後」という時間の流れを感じられる。そして、話し手の感情に応じて適切な笑い声表記が変わることによって、読者は話し手(登場人物)の気持ちが変わることを読み取れる。ただし、その感情の起伏は必ずしも激しくなく、実際の感情変化は使用状況によって異なると考えられる。

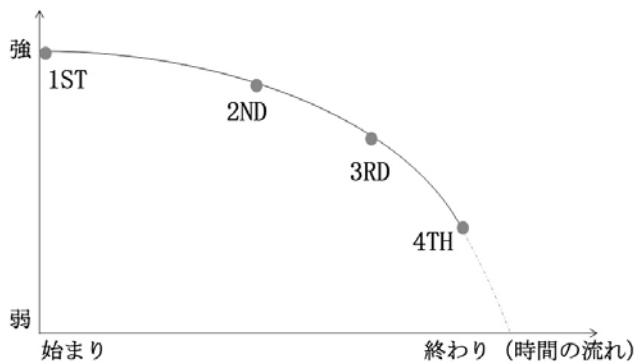


図1. 笑い声表記からみる感情の変化過程

4.2.2 会話進行調整的機能

4.2.2.1 セルフトーク

(6) では、笑い声表記は一気に4回現れるが、ここで多用される理由は何故だろうか。(7) と(8) では、Aのスピーチ或いは独白となっており、読者が聞き手となって情報提供を一方的に受ける「セルフトーク」である。Aが自分の考えや気持ちを一気に口に出す話し方をすることで、

心的状態を演出することができる。その場合、作者も意識的に笑い声表記を多く使用することによって、発話の流れをコントロールしていると考えられる。

(7) と (8) では、話し手 A が自問自答する際に、二つの笑い声表記が付加される。どちらも日本語版では、「1ST」は翻訳されているが、「2ND」は省略されている。(7) では、「呵呵 / hehe」(1ST) は絶望感、或は恐怖を回避する笑いであるが、「呵呵 / hehe」(2ND) は緊張が緩んだ時の笑いになる。また (8) において、「哈哈 / haha」(1ST、2ND) は嘲りの笑いであり、橋元 (1994:45) が提示した「優越感の誇示」から「積極的威嚇」に至るまで、笑いの「攻撃的機能」が果たされていると読み取れる。

- (7) 我将要和这群怪物竞争么…… | 呵呵 / hehe……(1ST) | 呵呵 / hehe…(2ND) 什么面子不面子！
先过去再说！ (『一人之下』65話、p10)
こんなバケモンたちと戦うのかよ | あはは…(1ST) | この際メンツもヘツタクレもあるか
…とにかく渡ることだ！ (訳『一人之下』26話、p20)
- (8) 哈哈 / haha! (1ST) 你是不是以为自己到了那边就能好过？ | 那些人你是不知道…… | 哈哈
/hahaha! (2ND) 你还是真够傻的…… (『一人之下』52話、p8)
あははっ(1ST)！売られた先でまともな生活がまってるワケねえだろうが!! | 俺の客なん
か全員ド変態だぞ！ | どこまでおめでたい奴なんだお前は！ (訳『一人之下』22話、p18)

一方、談話標識の役割としては、話し手がなにかを述べる時には、頭で話を構成する時間が必要であるため、いくつかの「笑い声」を挟んで、言葉を整理する時間を稼ぐ効果もあると思われる。「1ST」は聞き手の注意を引き付けようとするものであり、これから話を始めるという合図を出していると言えるであろう。「2ND」が現れる前に、話し手 A はすでに長いセリフで話したため、言葉に含まれた感情を読み取ることができる。そして、その笑い声表記がもう一度出され、自問した後の「自答」を強調する効果がある。

日本語では「1ST」は笑い声表記に訳されるが、「2ND」は省略される。つまり、中国語も日本語も発話の最初に現れる笑い声「1ST」は「これから情報を出す」というように話題を開始する機能を果たしている。中国語の「2ND」は発話権を保持するように働き、前後の話を繋げている効果がある。しかし、日本語には、笑い声表記のすぐ後に、もう一回笑い声表記などを用いてしまうと、流暢な発話を妨げる「非流暢 (Disflunencies)」(田窪1995:1020) な発話になりやすく、唐突感を与えてしまうと考えられる。

4.2.2.2 会話のやりとり

会話のやり取りは、「挨拶」→「挨拶」、「質問」→「返答」のような「隣接ペア」(adjacency pair) (Levinson1983:303) を形成している。その場合、相手の発話に対する応答句に付随する笑いが「応答」機能を担うとされている (ト・苏2011:86)。例えば、(9) は初対面の人との会話で

あり、Bは突然知らない人Aに話しかけられて、名前を聞かれたという状況である。Bは「哈/ha」(1ST)と挨拶して、名前を教える。そしてAは「嘿嘿/heihei」(2ND)と笑い返した。Aの笑い声表記は、話の継続を保証するための重要なフィードバックであり、その話題を継続することを承認する働きをする。「1ST」と「2ND」には「あなたに好意を寄せている」というメッセージが込められているが、「2ND」ではBの名前を聞いた瞬間に「なるほど、面白くなってきた」という「言外の意味」が陰に隠れている。

- (9) A: 武当派 -- 王也 | 施主 您怎么称呼? [質問]
 B: 哈 /ha (1ST) …我叫张楚岚 …… [返答]
 A: 嘿嘿 /heihei (2ND) … 张楚岚 …张楚岚… (『一人之下』64話、p1)
 A: どーもー 武当派の王也って言います | そちらさんは?
 B: ハハ (1ST) …張楚嵐と申します。
 A: ほおー …張楚嵐 …張楚嵐… (訳『一人之下』26話、p1)
- (10) A: 你说什么! B: 哈哈 /haha! 有趣! 越来越有趣了!! (『镇魂街』47話、p22)
 A: なんだと!? B: ハハハ!! 面白い 実に面白い (訳『镇魂街』9巻、p47)

一方、日本語版では、(10)に現れる「ハハ」(1ST)、また「ほおー」といった聞き手の承認のうなずきが話題を継続するための手段である。「2ND」が日本語の笑い声表記に訳されてしまうと、話し手の「言外の意味」を正確に読者に伝えることができなくなってしまう恐れがある。しかし、(10)のように、日本語では笑い声表記の後ろに、発話者の心理状態を推定できる言葉が付加されるものが多く、その笑い声表記も明確な感情を表し、応答機能を果たしている。

以上のような、笑い声表記のコミュニケーション機能の変化過程を図2に示した。図2-aはA-A-A-Bのような「セルフトーク」である。笑い声表記は「感情の表出」といった基本的な機能を担い、気持ちの変化を読み取らせる。その笑いは文に現れる位置に関係なく、中国語でも日本語でも多用される。一方、談話標識の機能について、文頭「1ST」は「話題を開始する」機能を、

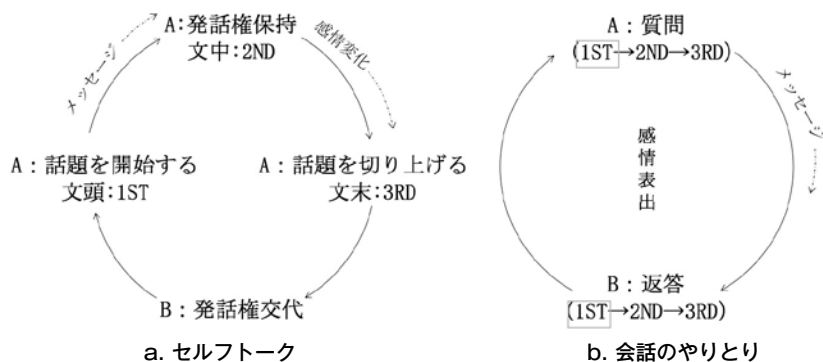


図2. 笑い声表記のコミュニケーション機能の変化過程

文中「2ND」は「発話権保持」機能を、文末「3RD」は「話題を切り上げる」機能を果たし、果たしたい機能によって文中での位置がある程度制約される傾向が見られる。日本語では文中と文末に現れる笑い声表記は中国語より少なく、文頭に重点を置いて使われる傾向がある。

一方、図2-bのような A-B-A-B のような会話のやり取りにおいては、中国語では文頭「1ST」は先行発話に対する応答機能を果たしている。しかし、日本語では笑い声表記は常に発話者の心理状態を明確に表す応答句に付随され、感情をはっきり伝える。また、「2ND」、「3RD」が使われる用例は比較的少なく、それらは日本語に訳される時に省略される傾向がみられる。

4.3 日本語で笑い声表記以外の言葉に訳される場合

4.3.1 日本語の感嘆詞に訳される場合

中国語における先行の発話に応じた「曖昧な返事」としての笑い声表記は日本語では感嘆詞などに訳されることが多い。例えば、(11) では、B は他の文が付加されず、笑い声表記だけで返事をしている。「哈 /ha…哈哈 /haha…」という答えは、「発話に含まれる情報は多すぎても少なすぎてもいけない」という「量の公理」⁶⁾に従わず、情報量は少ないようである。

しかし、中国語ネイティブも直感的な感覚と経験といった「暗黙知」⁷⁾に基づき、発話者の意図を察することができる(苏2012:64)。「哈 /ha…」は先行発話に応じて自分の態度を明確に表示せず、とりあえずの返事をして、次の「哈哈 /haha」では終わりの合図も出している。一方、日本語では、B は A の話題に応じて、賛成か否かにかかわらず、「うん」と発話し、その後「まあ」と言うことによって「しぶしぶ応じる」(富樫2002:19) という態度を示している。即ち、一見違反しているように思われる(13)でも、中国語も日本語も「協調の原理」が依然として守られていると考えられる。

- (11) A: 现在首要的是解决我们的财政赤字…… | 对吧小亮 ~ 質問
 B: 哈 /ha…哈哈 /haha 返答 (『鎮魂街』1話、p16)
 A: 今俺たちにとって一番重要なのは… | 明日の食事だそうだろ / 亮
 B: うん…まあ / そうだね / 兄さん (訳『鎮魂街』1巻、p16)
- (12) A: 你总算踏出了第一步! B: 嘿嘿 /heihei! (『天人統一』27話(下)、p13)
 A: ようやく…一歩前進だな! B: よし! (訳『天人統一』9巻、p56)

(11) と (12) のように、日本語版では笑い声表記は必要な情報が欠けると、答えの意味が曖昧になったり理解できなくなり、隣接する発話がうまくみ合わなくなってしまう。一方、(1) では、語頭に現れる「呵呵 /hehe」は「会話を終らせたい気持ち」を伝え、また(9)では、「嘿嘿 /heihei」は「面白くなってきた」という言外の意味も隠れている。これらは中国語では「曖昧な返事」として多用されるが、日本語ではそれぞれ「ああ」「ほおー」という感嘆詞に訳される。

以上のように、先行発話に対して返事をする必要性が感じられない時、中国語では笑い声表記

だけで返事をしている。また、自らの態度や判断などを暗に意味する際に、笑い声表記が文頭に多用される。一方、日本語では笑い声表記だけで返事をすれば、会話として成り立っていないことが多い。加えてまた発話の意味をはっきり捉えられない際にも、日本語では感嘆詞などに訳される傾向があり、「曖昧な返事」「合意や理解の返答」という機能を持つ。

4.3.2 日本語の文末詞に訳される場合

中国語で文中に現れる笑い声表記は、日本語では文末詞に訳されることが多い。例えば、(13)は自問自答するとき、「哈哈/haha」と笑いながら答えた。Aは会話の進行を意識的に調整しながら、会話の「主導権」⁸を握ることができる。また、(14)では、「呵呵/hehe」は自分にとって嬉しくない理由を説明する前に、一回口調を整える。文中に現れる笑い声表記は話の流れを間違わずに読者がつかもうとする重要なファクターである。日本語版では笑い声表記はすべて省略されたが、代わりに文末詞を通して、同じような談話標識の役割を遂げている（本稿では「文末詞に訳される」と言う）。(13)の「さ」は多少軽快な口調で自分の答えを強調する機能を果す。また(14)では「さ」は聞き手の注意を引き留めるように「いつ、(誰が言ったか)」を強調する。

(13) 你们抽到了什么？ | 哈哈/haha 我是丙绿鬼！第三场才到我！ （『一人之下』68話、p4）

君らは何を引いた？ | 僕は丙の緑亀三番目の試合さ （訳『一人之下』27話、p15）

(14) 怎么一点也不开心似的…… | 呵呵/hehe ~爷爷说什么运气坏到极点就会变好……

こんなん全然喜べないよ… | 昔爺ちゃんがさ… 不幸が続いた時は必ずそれに見合った幸運が待ってるって……

(15) 你看你看！就我一个人！ | 哈哈/haha 放心打架我不是很擅长！

……ね？僕一人だ | 安心してよ 僕 戦闘とかは苦手だからさ

（『一人之下』17話、p6；40話、p1；訳『一人之下』7話、p13；18話、p11）

また、(15)では、先行発話において一定の情報が出されてから、笑い声表記が現れる。その笑い声は、お互いに良い関係を築く効果を持たされるだけではなく、笑いの後ろにまだ発話が続くことを強調するものとして用いられ、日本語では「よ」に訳される。文末詞「よ」は気軽な雰囲気を作られる一方、文の内容、主張を強調していることがわかる。

これらの用例で、文中に挿入する笑い声表記は、日本語では文末詞に訳されることが多いことが分かる。中国語では、話しの間に笑い声表記が入ることで発話権を保持したり、聞き手の注意を引き留める効果があり、次の発話の情報補足や解釈などを準備する時間を作り出していると考えられる。日本語版では、「～よ」「～さ」のような文末詞が笑い声表記の代わりとして多用され、重ねて注意を促したり、自分の判断や主張などを確かめたり、後接の内容を強調する効果があると考えられる。

4.3.3 中国語の笑い声表記が省略される場合

日本語訳版では文末に現れる笑い声表記が省略されることが多く、また、その笑いが「攻撃の笑い」(志水2000:48)として使われるのであれば、いっそう省略されやすい傾向がある。(16)と(17)は文末の笑い声表記が省略された用例である。(16)では、「哈哈/haha」は他人を攻撃する表現に付随しており、その笑いは自己を誇示しようとする意図がある「攻撃的機能」(橋元1994:45)を果たしている。また、(17)も同様に、相手を威圧する態度や心情を最後まで明示的に示している。その笑いによって敵意をはっきり示し、当然相手の反応を期待しているが、その結果、聞き手は話したくない状態に陥り、気詰まりして、沈黙が出てくることで「話題の終了」となる。

- (16) 她爸妈不要她、一定是因为她整天丧着脸! 哈哈/haha! (『鎮魂街』29話、p8)
 親に捨てられたんだっけ? (省略) (訳『鎮魂街』6巻、p10)
- (17) 知道了这些才能有针对性的下手啊、 嘿嘿嘿/heiheihei (『一人之下』31話、p13)
 そういった情報を制してこそちゃんとした対策を講じられるのさ! (省略)
 (訳『一人之下』14話、p14)

一方、談話標識の機能としては、中国語版における発話文の終わりに現れる笑い声表記は、最後に感情を放出するだけではなく、話はここで終わりにしようという合図となる会話の「Closing Section」⁹として多用される。それに対して、日本語版では(3)「やろうか?」、(16)「だっけ?」、(17)「のさ」など、「発話の最後の音節、または最後の強勢を受けた音節を引き伸ばして発音すること」(ウォードハフ1994:384)で終わりを合図することが可能であり、そういった表現に訳されている。

以上述べてきた中国語の笑い声表記は日本語翻訳版ではどのように表現されているか、その談話標識の機能を表6にまとめる。中国語の笑い声表記は文頭では機能①、文中では機能②、文末では機能③という「話題展開」機能を果たし、文中での位置によって機能がある程度制約される傾向が見られる。日本語の笑い声表記は文頭に重点を置いて使われる傾向がある。「応答」機能について、中国語は機能④と機能⑤を持つが、日本語は機能④を果たしている。代わりに機能②を持つ文末詞と機能⑤を果たす感嘆詞を通して、談話標識の役割を遂げている。

表6 中国語における笑い声表記の談話標識機能と日本語訳

談話標識の機能		中	日
「話題展開」 機能	①話題を開始する(注意を引き付ける)	○	○
	②発話権保持(後接文の強調、前後文を繋げる)	○	△
	③話を切り上げる(話題を終えたり、議論を避けたりことを示す)	○	×
「応答」 機能	④明確な回答(先行発話に対して明確な態度を見せる)	○	○
	⑤曖昧な返事(断定的な言い方が避けられ、はっきりとは答えない)	○	□

○: 笑い声表記、△: 文末詞、□: 感嘆詞、×: 省略

5. まとめ

本研究は談話標識としての笑い表記の役割が持つ、感情の表出機能と談話標識の機能という2つの機能について詳しく考察した。笑い声表記は、登場人物の喜怒哀楽の変化の表現として前後の言葉に込められた感情をうまく表し、発話の内容に基づいて微妙な変化を捉えさせる。「感情の表出」機能としての「笑い」は文に現れる位置の制約が弱く、両言語とも多用されている。談話標識の機能には「話題展開」機能と「応答」機能の二種類があり、文中での位置によって機能がある程度制約される傾向が見られる。中国語の笑い声表記は話題の開始・継続・終了という「話題展開」機能を果たし、「明確な回答」と「曖昧な返事」という「応答」機能を有している。日本語の笑い声表記も「話題を開始する」と「明確な回答」という機能を持つ。代わりに様々な感嘆詞、文末詞を通して、談話標識の役割を遂げている。

参考文献

- Carroll, John. B. (1956). *Language, Thought, and Reality: Selected writings of Benjamin Lee Whorf*. Cambridge, MIT Press
- Goffman, Erving (1981) *Forms of Talk*. University of Pennsylvania Press
- Grice, Paul. H. (1975) *Logic and Conversation. Syntax and Semantics*. Academic Press
- Hölker, Klaus (1991) *Fransösisch: Partikelforschung. Lexikon der Romantischen Linguistik. Volume V*. Niemeyer, 77-88
- Jefferson, Gail (1979) A technique for inviting laughter and its subsequent acceptance/declination. *Everyday language: Studies in ethnomethodology* 79-96
- Levinson, Stephen. C. (1983) *Pragmatics*, Cambridge: Cambridge university Press
- Schiffrin, Deborah (1987) *Discourse Markers*, Cambridge University Press
- 大塚萌 (2016)「発話行為・会話分析的要素による日独マンガ翻訳テキストのパラメーター比較分析：日本マンガ『よつばと!』における「何(だ)それ」を例に」『千葉大学大学院人文社会科学部研究プロジェクト報告書』299、56-85
- 小倉肇 (1985)「終助詞・間投助詞」『研究資料日本文法⑦助辞編(三)助詞・助動詞辞典』、225-250
- 小田三千子 (1998)「ことばの含み一表の意味、裏の意味」『異文化理解とコミュニケーション〈1〉ことばと文化』、51-68
- 志水彰 (2000)『笑い—その異常と正常』勁草書房
- 苏子波 (2012)「话语标记语“呵呵”的语用功能」『长春理工大学学报』7、64-65
- 田窪行則 (1995)「音声言語の言語学的モデルをめざして —音声対話管理標識を中心に—」『情報処理』36 (11)、1020-1026
- 田窪行則 (1994)「音声対話の言語学的モデル-談話管理標識としての感動詞の分析」『情処研報』、15-22
- 谷泰 (2004)『笑いの本地、笑いの本願—無知の知のコミュニケーション』以文社
- 富樫純一 (2002)「談話標識「まあ」について」『筑波日本語研究』7、15-31
- 富樫純一 (2004)「日本語談話標識の機能」筑波大学博士学位論文
- 中河伸俊 (2016)「談話標識としての笑いとお笑い」：フレーム分析の実用のための試行的検討」『同志社社会学研究』20、1-17

- 橋元良明 (1994)「笑いのコミュニケーション」『言語』23 (12)、42-48
卜源・苏新春 (2011)「网络聊天中的拟声应答词——以“呵呵”为例」『江西科技师范学院学报』5、86-91
水川良文 (1993)「自然言語におけるトピック転換と笑い」『ソシオロギス』17、79-91
山口仲美 (2019)『オノマトペの歴史1: その種々相と史的推移・「おべんちゃら」などの語史』風間書房
山田孝雄 (1936)『日本文学概論』実文館
ロナルド・ウォードハフ (著) 田部滋 / 本名信行 (訳) (1994)『社会言語学入門 (下)』リーベル出版

引用資料

- 子諾爺 / MAGIA『天人統一』日本語版 (初版)、1～14巻、(2017～2018年)
孫恒 / MAGIA『雛蜂』日本語版 (初版)、1～10巻、(2017～2018年)
許辰 / MAGIA『鎮魂街』日本語版 (初版)、1～14巻、(2017～2018年)
尾田栄一郎 / 集英社『ワンピース』17巻“ヒルルクの桜” 2001年
尾田栄一郎 / 东立出版社『ONE PIECE』17巻、2004年
「参考サイト」(最終閲覧日: 9月30日)
「少年ジャンプ+」における『一人之下』の日本語版 <https://shonenjumpplus.com/episode/>
「有妖気」における『天人統一』の中国語原版 <https://m.ul7.com/c/74952.html>
「有妖気」における『鎮魂街』の中国語原版 <https://www.ul7.com/comic/3166.html>
「有妖気」における『雛蜂』の中国語原版 <https://www.ul7.com/comic/195.html>
「騰訊動漫」における『一人之下』の中国語原版 <https://ac.qq.com/Comic/comicInfo/id/531490>

注

- 1 漫画Ⅰは中国コミックサイト「騰訊動漫」で、現在は集英社のweb ジャンプ+『少年ジャンプ+』で連載され、コミックは発行されていない。漫画Ⅱ～漫画Ⅳは「有妖気オリジナル漫画夢工場 (有妖気)」で連載している漫画であり、日本語版は株式会社 MAGIA に発行された電子版である。
- 2 Goffman (1981:79-81) によると、「セルフトーク」とは、話し手が一方的に提供し、聞き手、傍参加者などからのフィードバックが少ないにも関わらず、話し手が自分の考えや気持ちを一気に出す話し方である。「会話のやり取り」とは、話し手だった者が聞き手に、聞き手だった者が話し手に交替しながら、お互いがそのやり取りを繰り返すことによって会話が進行的に行われるという話し方であると指摘されている。
- 3 富樫 (2004:15) によると、日本語における感嘆詞は主に①呼びかけ・誘いかけを表すもの、②驚き、疑う気持ちを表すもの、③受け答え・返事を表すものという三つの種類にわけられる。
- 4 日本語の文末詞は主に①文中の切れ目に付いて、語勢を添へ、相手の注意を引き留めたいという意を表す「間投助詞」、②自分の感動・希望・疑問などの意味を有するものという2種類に分けられる (山田1936:508-531)。しかし、終助詞と間投助詞の分類基準は文法学説の相違によって、必ずしも同じではない (小倉1985:225)。本研究ではそれらは「文末詞」と呼ぶ。
- 5 ここで1回目の笑いを「1ST (Laughing 1ST Part)」を、2回目の笑いを「2ND」、三回目の笑いを「3RD」として表記している。
- 6 Grice (1975:45-48) が提唱した「会話の公理」の「協調の原理」は、やりとりの原則として研究者の間に広く認識され、「量、質、関係、様態」という四つの公理が含まれている。
- 7 Carroll (1956:212-214) では、言語体系はその言語を話す人々の知識や思考などを統合し、このような習慣的

な経験や考え方が言語社会全体で持たれ、「暗黙知」と呼ばれると指摘されている。

- 8 ウォードハフ (1994:393) は、通常の会話において話題の所有権は、話者間で共有されるとされているが、話題の選択、話者交換、始まり、または、終わりさえも統制されている時には、話題の所有権が一方によって掌握されていると指摘する。
- 9 Levinson (1983:316) では、トピックを終了する時、話し手は話題を強制的に終了せず、自然に切り上げるように工夫し、話し手は無意識にゆっくり話したり、最後に休止の合図を入れたりすることが多い。トピックの終了が速すぎたり、遅すぎたりすると、不快感が生じる可能性があると言及されている。

(夏 逸慧 東北大学国際文化研究科言語科学研究講座)