

キャラクターは何語をしゃべっているのか? : Kiun
Lingvon Ili Parolas?

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2023-03-24 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 原田, 伸一郎 メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.14945/00029587

キャラクターは何語をしゃべっているのか？

—Kiun Lingvon Ili Parolas?—

原 田 伸 一 朗

1. なぜ異世界で日本語が通じるのか

近年、日本のウェブ小説、ライトノベルあるいはマンガ、アニメ、ゲームを中心としたコンテンツ分野において、「異世界もの」と呼ばれる物語ジャンルが人気を博している。典型的には、現代の日本で平凡な生活を送っていた青年が、ひょんなことから「剣と魔法」が支配するファンタジー世界に「転生」「転移」し、そこで新しい生活・冒険を始めるという内容のものである。タイトルが説明的で長いのも最近のこのジャンルの作品の特徴であるが¹、主人公が異世界に比較的早く順応し、「無双」することが多い点にも共通性が見られる。現実世界では冴えない主人公が、転生先の異世界では能力・魅力を発揮し人生を謳歌するという筋書きは、現代の中高生あるいは中高年²の願望に応えるものなのかもしれない。

そのような解釈の当否はともあれ、異世界ものはあまりに作品点数が多くなり、ジャンルの細分化が進んでいるほか、ジャンル自体に対してすぐれて批評的な作品も現れている。主人公が異世界での暮らしにすぐに溶け込み、「チート」級的能力を初めから持ち、しかも言い寄る異性が引きも切らないのは、ベタな「ご都合主義」ではないかという、異世界ものに対してよくなされる揶揄・批判に、当の異世界作品内でメタ的に言及するものもある。ただし、そのような自己言及が、自らの作品も当の「ご都合主義」を踏襲する言い訳としてなされるだけの場合もあるし、既存の作品との差別化を図り、「異世界ものに対する批評」

¹ 谷川嘉浩「コンテンツの内と外は不可分に 異世界系ウェブ小説と「透明な言葉」の時代」中央公論136巻2号(2022)は、タイトルの長さよりも、その過剰な説明くささが小説の内容を具体的にイメージさせるという「透明性」に着目している。

² 読者層については、飯田一史『ウェブ小説の衝撃：ネット発ヒットコンテンツのしくみ』(筑摩書房、2016)74頁以下参照。

としての異世界作品が成立している場合もある。

その中でも、特に異世界の「言語」に着目した作品として、「異世界転生したけど日本語が通じなかった³」というウェブ小説がある。日本で学園生活を送っていた主人公が、中世ヨーロッパ風の異世界に飛ばされたのに、なぜか日本語がそのまま通じているという「言語的ご都合主義」に対する批判がかねてからあった。それに応答する形で、表題が直截に示すように、「本当に日本語が通じない異世界」を描いたのが本作である。そのようなリアリズムを追求した結果、いきおいこの作品は、言語習得の物語になった。異世界ものでは付きものの「ハーレム」や恋愛要素はそっちのけで、異世界人が話す言語を習得し、いかにコミュニケーションを図るかが物語の軸になっているのである。

よくよく考えると、異世界と言わずとも、外国に行けば、言語の問題の解決が最大の関心事となる。異世界で言葉が通じないのは当たり前であり、異世界に飛ばされたとなれば、まずは言語の理解・習得が課題となることは、むしろ自然・必然である。しかし、異世界ものにおいて、その道理に従い、主人公が言語に困難を抱える様子をリアリストックに描写することは、逆に、不自然な・特殊なスタンスを取っている作品ということになる。通常の異世界ものでは、言語の問題は速やかに解決される。読者の関心はそこにはないので、例えば、もともと異世界語が日本語に似ていたとか⁴、翻訳装置のようなギミックが発動したとか、申し訳程度の合理的な説明が作中でなされる。便宜的であれ、そのような説明がかろうじて見られるだけでもジャンル自覚的な作品と言え、何の留保もなく、最初から日本語が通じてしまっている作品が大半である。

2. キャラクターは何語をしゃべっているのか

「なぜ異世界で言葉が簡単に通じてしまうのか」という疑問自体を作品化したとも言える小説「異世界転生したけど日本語が通じなかった」は、作中の異世界で用いられているとされる架空の言語（リパライン語）を、作者が独自に創作するまでに至っている。そして、読者にもその習得を促すものとなっている。しかし作者も、そもそも主人公が転生前の現実世界では日本語をしゃべっているという前提自体は特に疑っていないように見える。日本語で書かれた作品だ

³ 書籍版は、Fafs F. Sashimi『異世界語入門：転生したけど日本語が通じなかった』（KADOKAWA、2018）。

⁴ 類する設定の作品として、トラ子猫『異世界の魔法言語がどう見ても日本語だった件』（宝島社、2016）。

から当然、主人公は日本語を話していると考えてよいのだろうか。そもそも、たいていの異世界ものにおいて「異世界で日本語が通じている」という命題自体が真なのだろうか。

「なぜ異世界で日本語が通じるのか」という問い以前に、そもそも登場人物・キャラクターは本当に日本語をしゃべっているのかも疑問に付す必要がある。このことは、作品の翻訳を考えれば分かりやすい。日本語で書かれた作品を例えば英語に翻訳した場合、その翻訳作品に登場する人物にも、「日本語をしゃべっている（しゃべれる）」という性質が付与されている・残存しているのだろうか。

これは、フィクションの哲学で扱われる問題である。「日本語をしゃべる」という属性が、物語内のキャラクターの性質として付与されているのか、彼が日本人・日本語話者⁵であることが彼あるいは物語にとって必須だろうか。日本人風の姓名を持つキャラクターだから当然日本人かと思いきや、翻訳版では英名等に変えられることもあり⁶、それでも物語は成立し得る。だとすれば、日本人・日本語話者という属性は、キャラクターにとって本質的な属性ではなく、あくまで「分離された対象⁷」に属する性質に過ぎないことになる。

例えば、マンガ・アニメ作品「ドラゴンボール」の主人公である「孫悟空」は日本人か。作者が日本人で、登場人物も日本語をしゃべっているから、つい日本人であるかのようにみなしてしまいがちであるが、本作は初期には『西遊記』の翻案という性格を多分に持っており、「孫悟空」というキャラクター名もそこから借りているので、むしろ中国人であると言った方が妥当にも思える。実際、中国のドラゴンボールファンには、孫悟空を「自国民」であると思っている者もいるかもしれない。しかし、作中には、現実の日本や中国といった国に類比する国は存在せず、「日本」という概念も（少なくとも直接には）登場しない。それどころか、ストーリーが進行するにつれ、地球外にまで舞台が広が

⁵ もちろん、「日本人」と「日本語話者」は異なる概念であるが、少なくとも本稿が取り上げている日本のコンテンツ分野では、そこに注意が払われることは稀である。なお、後述するエスペラントでは、言語と国の対応関係がない。

⁶ キャラクター名の変更に伴う問題については、拙稿「キャラクターの氏名権：翻訳・翻案における登場人物の名称変更」翻訳の文化／文化の翻訳15号（2020）参照。

⁷ 高田敦史「図像的フィクショナルキャラクターの問題」Contemporary and Applied Philosophy 6巻（2015）参照。ただし、ここではキャラクターの図像を問題にしていないので、松永伸司「キャラクターは重なり合う」フィルカル1巻2号（2016）の言う「演じ手としてのキャラクター」「P（パフォーミング）キャラクター」に相当するものを指す。拙稿「キャラクター・アダプテーション：マンガ・アニメの実写化に対する拒否反応」翻訳の文化／文化の翻訳16号（2021）も参照。

り、孫悟空は地球人でさえないことが明らかになった。「ドラゴンボール」は世界中でヒットし翻訳されているが、彼が英語をしゃべったり、中国語をしゃべったりしていても、孫悟空「自身」に「英語をしゃべる」「中国語をしゃべる」という性質・能力は付与されない。もちろん日本語も、なのである。

一方、異世界ものにおいては、現代日本が転生前の舞台として設定されることが多い。登場人物にも日本人らしき姓名が付けられ、描かれる流行・風俗も、いまを生きる青年を取り巻く現実の日本そのものである。それでも、あくまでフィクション作品なのだから、その「日本」は、現実の日本と切り離されたまったくの別物と考える余地もあろうが、フィクションの哲学によれば、特記されていない部分では「現実性原理 (Reality Principle)」が一般に妥当するとされる⁸。すなわち、キャラクターが日本人名で、作中で日本語をしゃべっていて、「東京」など日本の地名が出てくれば、そこはおおむねこの日本と同じ世界であると考えてよい。コナン・ドイルの小説に登場する「シャーロック・ホームズ」は、19世紀のヴィクトリア朝のロンドンに住む英国人で、英語をしゃべる人物である。そして、たとえ作中で明確に描かれていなくても、彼の下宿があるベイカー街はウォータールー駅よりパディントン駅に近いという現実のロンドンの地理が妥当していると考えて差し支えない^{9 10}。

3. 異世界語としてのエスペラントと日本語

「異世界で日本語が通じない」状況をリアルに描いた作品としては、ノベルゲーム「ことのはアムリャート」およびその続編「いつかのメモラージュ」を真っ先に挙げるべきだったろう。本作は、作中の異世界で用いられている言語として、現実に存在する人工言語・計画言語「エスペラント (Esperanto)」を

⁸ See Kendall L. Walton, *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of the Representational Arts*, Harvard University Press, 1990 (=田村均訳『フィクションとは何か：ごっこ遊びと芸術』(名古屋大学出版会、2016))。

⁹ See David Lewis, *Truth in Fiction*, *American Philosophical Quarterly* 15(1), 1978 (=樋口えり子訳「フィクションの真理」現代思想23巻4号(1995))。

¹⁰ かつて筆者は、東京都のいわゆる「非実在青少年」規制を論じる中で、「例えば、ランドセルを背負っていたり、「〇〇小学校」と表示された校舎、「6年〇組」と表示された教室で授業を受けているからといって、それが18歳未満の者の表現であると判断するのは、現実社会(それも現代の日本)では妥当であるとしても、フィクションの世界でも同じであるとは限らない(拙稿「ヴァーチャリティ規制の萌芽：『準児童ポルノ』および『非実在青少年』規制について」情報ネットワーク・レビュー10巻(2011)132頁)と述べた。これは法的抗弁としては成立すると考えるが、「この世界ではランドセルは高齢者の所持品である」等の特掲がされない限り、現実の文化・風習に基づく解釈をその世界にも及ぼすことを妥当と考えるべきなのかもしれない。

採用している点が特徴である。ただし、作中では「ユリアーモ (Juliamo)」という架空の言語として登場しており、エスペラントとは異なる独自の文字を用いているが、その点以外は、ほぼエスペラントと同一の言語である。前述の小説「異世界転生したけど日本語が通じなかった」に登場する「リパライン語」のような創作物としての言語ではなく、すでに一定の歴史と話者コミュニティを持つエスペラントを採用しているだけに、本作は、ゲームに登場する主人公とともに、ゲームプレイヤー自身もエスペラントを習得する物語ともなり、現実のエスペラント界の反響を呼ぶことにもなった¹¹。

なおこの作品では、異世界転生前に主人公が住む世界が「日本」であり、「日本語」が話される世界であることは明示されている。そして日本人・日本語話者という属性を持つ主人公が、異世界語ユリアーモ (エスペラント) を習得していく過程が描かれるわけであるが、そうであればこそ、本作の英語版・中国語版がリリースされるとの報に接したとき、エスペラント云々よりも、むしろ日本・日本語設定がどう翻訳処理されるかが気になってしまった。しかも本作には、現代の日本語とは異なる「古日本語」あるいは「未来の日本語」はかくやとも思わせる、架空の不思議な日本語も登場している¹²。日本人・日本語話者にとっては、むしろその「異日本語」の方が、なまじエスペラントよりも「異世界語」として際立つ不気味さを感じさせるものだろう。本作は、異世界語としてエスペラントを採用し、エスペラントの勉強にもなるということでは知られるようになった作品であるが、エスペラントという、大多数の人にとって理解不能な未知の言語を突きつけ、異世界ものの「ご都合主義」に慣れたプレイヤーに衝撃を与えるだけでは済まない。我々がよく知る日本語自体を揺さぶる、それを異化した「日本語」を登場させるという、2つ (以上) の異世界語を持つ作品であることにはあまり注目されることがない。

そもそも、数は少ないが、元からエスペランティスト (エスペラント話者) である者にとっては、作中でエスペラントが登場しても、「異化効果」はない。

¹¹ 「国際語エスペラントは今 ネット時代に再ブレイク？」朝日新聞2020年1月18日付朝刊参照。また、日本エスペラント協会 (筆者も会員である) は、本作の言語監修を務めており、主催する日本エスペラント大会でも本作に関するイベントが開かれたり、会誌「La Revuo Orienta」に本作に関する記事が掲載されたりするなど、関係が深い。

¹² 例えば、「ナタラ、ソウソウシ！」(あなた等、騒々しい!) といったもの。なお、この類いの「日本語」を用いている人からすれば、我々が用いている日本語の方が「異日本語」とされる。このセリフは、英語版では「Yu gaiz... So noizy!」と表記されており、通常の英語との違いが訳出されている。

かろうじてユリアーモ文字にはエキゾチックさを感じるかもしれないが、それとエスペラント文字との対応さえ早々に解読できれば、「異世界語」などと言ったところで、エスペラントなどむしろ見慣れた言語である。そして実際に、本作に触れることでエスペラントを習得するファンもいるのであるから、ファンが二周目三周目と本作をプレイすればするほど、「理解できない言葉が異世界で使われている」という本作が創出したリアリティが失われていくという構造になっているのである¹³。異世界語の習得を通じて異世界住民とのコミュニケーションを図るという努力、そして異世界語で意思疎通ができたときの達成感を、主人公のみならず、プレイヤーにも体験させるといふ狙いがそこで果たされる。

しかし、本作がそのような「エスペラント普及作品」には回収されないもう一つの重要な仕掛けが、本作に登場する「異日本語」であると思われる。現代の日本語を知っているからこそ、そこから微妙に変わっている作中の不思議な日本語が、恐ろしくも気色悪くも感じるのである¹⁴。その「異日本語」が、英語版・中国語版¹⁵ではどのように翻訳され得るか。無国籍者・孫悟空は何語をしゃべっていても構わないが、本作は、実はユリアーモ（エスペラント）以上に、「日本」「日本語」への言及が多く、日本語スペシフィックな作品とも言える。「日本人」「日本語話者」という属性を持つキャラクターの物語が、翻訳でも成立するのだろうか。結果的には、英語・中国語への翻訳は、主人公が自ら「日本語で話している」と自己言及している発話も英語・中国語で訳さざるを得ないなど、数々の苦渋の跡が見える¹⁶。しかし、本作を、“日本語でしゃべっている”部分も含めて他ならぬエスペラントに全編翻訳することだけが持つ「可能性¹⁷」に比べれば、英語・中国語を解するファンに作品を届けることは十分

¹³ プレイヤー自身がエスペラントに慣れ、覚えていくだけでなく、一度ゲームをクリアすると、二周目以降のプレイではユリアーモ（エスペラント）の和訳を表示することが可能になる。

¹⁴ ただし、作中の「異日本人」ルカが話す「異日本語」は、むしろたどたどしく可愛らしく感じられるようになっている。

¹⁵ Steamにて、「The Expression Amrilato」「Distant Memorajo」というタイトルで日本語・英語・中国語同梱版として販売されている。

¹⁶ この違和感をなくすには、主人公を英語版では英語話者、中国語版では中国語話者として設定し直すか、特定の何語もしゃべっていないキャラクター（ユリアーモの習得を除いては）とするしかない。日本の創作者は、しばしば自作品が翻訳される可能性に無自覚にキャラクターを日本人・日本語話者と設定しがちである。

¹⁷ 物理的には翻訳可能であり、「いつかのメモラージョ（ゲームDLコード付き書籍版）」（SukeraSparo、2019）でとうに試みられている。たとえ主人公のセリフがエスペラント（ユリアーモ）で表記されているでも、物語内では彼女は“エスペラント（ユリアーモ）をしゃべって（しゃべれて）いない”と読者が了解することで物語は成立するが、そもそも主人公の用いる言語（日本語）とは異なる異世界語としてエスペラント（ユリアーモ）を登場させた本作の効果は失われてしまう。

達成可能な挑戦であったと勝手ながら思う。

我々は、キャラクターが何語をしゃべっているのか、日本語で書かれた作品を読むときも、翻訳作品を読むときも、普段はあまり気にすることはない。「ホームズが日本語をしゃべっているのはおかしい」とあえて言う者はそういない。しかし、例えば日本語にうまく訳出されない英語に特有の韻やだじゃれが出てくると、そちらに意識が向き、キャラクターが実は“日本語でしゃべっていない”ことに気がつく。「ことのはアムリラート」は、言葉の翻訳可能性だけでなく、そもそも「彼女らは何語をしゃべっているのか」というキャラクター属性の翻訳可能性にも気づかせてくれた作品である。