

吹き替え One scene

活動場所：5年1組教室

10月 7日(水) 9:20~10:25

提案者 丸山 考平

1 活動のねらい

英語の台詞を日本語に吹き替える活動を通して、登場人物の人柄や場面の状況をもとに英語の意味を考えたり、内容や思いの伝わり方について他者と交流したりしながら、言語を翻訳することのとらえをひろげる。

2 活動設定の意図

言語の翻訳に唯一絶対の正解というものはない。意味をつかむにしても、単語レベルならともかく、文になればそこには直訳だけでない、微妙なニュアンスが加わってくる。長い文章や文脈のある物語であればなおさらである。翻訳するということは、そうして理解した内容を他の言語で言い換えるということである。そんな複雑で、多様な翻訳という営みの中心には他者理解があると考え。その文章を書いた人、台詞を言った人は一体何を伝えたいのか、翻訳を受け取る人はそれらをどうとらえるのか。伝える側と受け取る側の誤差をなくすためにはどんな表現がふさわしいのか。こうしたことを考えながら言語を見つめることは、他者に配慮しながらコミュニケーションをとろうとする態度を養うことにつながると考える。

本活動では、言語の翻訳を対象とする。中でも、映像作品における英語から日本語への翻訳を扱う。

子どもは日本語吹き替え版映像を制作する中で、英語の台詞を日本語にするにはどんな表現がふさわしいかを考えていく。その際、まずは Google 翻訳等で直訳したり、単語の意味を調べて逐語訳したりするだろう。しかし、そのままの訳では台詞として適切ではない。伝えたいことが伝わるように、そして、その人物、その場面にふさわしい日本語表現にするにはどうしたらよいか、どんな言葉を選んだらよいかを考えていく。言語の意味の幅をとらえ、英語と日本語とを往復しながら表現を探していく中で、子どもは多様な翻訳の仕方に気付いたり、日本語と英語との関係を見つめたりしたりしていく。単なる直訳や一つの決められ

た訳し方ではなく、人物の思いや背景、文脈、さらには聞き手の受け取り方や感じ方まで意識し、言語を翻訳することについてのとらえをつくっていく。

3 子どもの「問い」が立ちあがる環境

○ 登場人物の人柄や気持ち、場面の状況から台詞を考える

作品、場面を選び、英語の台詞を日本語で表そうとする子どもは、まず英語で何と言っているのかを聞き取ったり、字幕から読み取ったりしようとする。そして単語や表現、文の意味を調べるだろう。台詞が表す大体の意味をつかんだ子どもはさらに、その人物、その状況であればどんな言い方をするだろうかと考える。言葉だけでなく、人物や状況を視点にして考えることで、翻訳することのとらえをひろげていく。

○ つくった日本語吹き替え映像を比べる

子どもは、自分や仲間がつくった吹き替え映像や、商品化された日本語吹き替え版の映像を見比べる。そこには、映像から読み取れる文脈の範囲を超えない程度に、表現や言い方に違いが出るだろう。同じシーンの異なる吹き替え映像を見たり、その表現を選んだ理由を聞いたりする中で、同じ英語の台詞でも、人によってとらえや訳し方に幅があることに気付くだろう。明確な正解や間違いがない中で、自分ほどの訳が好きかを考えながら、その台詞が伝えたいことは何なのかを見つめていく。

「吹き替え One scene」(全14M)

第1次 映像作品を視聴する(2M)

- ・英語の映像作品を視聴する

第2次 登場人物を紹介する(4M)

- ・人物を紹介する表現に慣れ親しむ
- ・知っている登場人物を紹介しあう

第3次 日本語吹き替え映像を制作する(8M)

- ・日本語吹き替え映像を制作する
- ・吹き替え映像を共有する(本時)

4 対象とかかわる子ども

本活動の始めに活動で扱う映像作品のいくつかのシーンを英語版で視聴した子どもは、自分が見たことがある作品について、どんな物語なのか、登場人物はどんな人物なのかなど、知っていることを話した。一方、見たことがない作品については分からないことが多い。そこで、まずはそれぞれが知っている登場人物について紹介し合った。さらに、人物を紹介する表現に慣れ親しみながら、どんな人柄なのか、何ができるのか、何が得意なのかなどを伝え合った。

登場人物の人物像をある程度踏まえた上で、1回目の吹き替え映像制作に取り組んだ。翻訳アプリ「Google 翻訳」や英語翻訳サイト等を使い、調べて分かった直訳をもとに日本語の台詞を考え、動画編集アプリ「iMovie」等を用いて自分たちで日本語吹き替え版映像を制作した。本時では制作した作品を仲間と共有し、実際の日本語吹き替え版とも比較しながら様々な訳し方に出あっていく。

5 本時の構想・展開

(1) 本時のねらい

英語の台詞を日本語で表す活動を通して、どんな日本語がふさわしいのかを考えたり、制作した日本語吹き替え映像を仲間と見せ合ったりしながら、外国語を訳すことについての見方をひろげる。

(2) 本時の構想

○ 同じシーンの異なる吹き替えを比べる

本時では、制作した吹き替え映像を仲間と見せ合ったり、実際の日本語吹き替え版を視聴したりして、それぞれどのように訳されているのかを考える。同じシーン、同じ台詞でも、日本語への翻訳の仕方は人によって微妙に異なるだろう。なぜそのように訳したのか、そして自分はどの吹き替えが好きなのかを、理由とともに共有する中で、翻訳の多様性や言語の意味の幅、さらには人の受け取り方や感じ方をとらえていく。

(3) 本時の展開 9M・10M/全14M(65分)

時間	番号;子どもの活動・;子どもの姿	○;教師の手立て
30	1 仲間がつくった吹き替え映像や実際の日本語吹き替え版を視聴し、どの吹き替えが好きかを話し合う。 <ul style="list-style-type: none"> ・登場人物の性格がよく表れているから、プロがつくったものがよいと話す。 ・自分が共感できる台詞について話す。 ・一番登場人物が言いそうな台詞はどれかについて話す。 ・場面や状況に合った台詞はどれかについて話す。 ・仲間の訳と自分の訳の違いについて話す。 	<ul style="list-style-type: none"> ○比べる対象として、実際の映画の日本語吹き替え版を用意する。 ○自分はどれが好きなのかという視点で考えさせる。 ○子どもが話した考えを色分けして板書する。 ○子どもの考えたことから、台詞を考える際の視点をまとめる。 ○場面の状況が分かりやすく、聞き慣れた単語が多く使われている場面を選び、提示する。
25	3 新たなシーンの吹き替え映像を制作する。 <ul style="list-style-type: none"> ・アプリや翻訳サイトを使って言葉の意味を調べる。 ・登場人物の気持ちや人柄、場面の状況等をもとに、台詞を考える。 ・台詞で伝えたい内容や気持ちが伝わるような話し方で吹き込む。 	
10	4 本時を振り返り、考えたことをシートに書く <ul style="list-style-type: none"> ・台詞をつくる際に考えたことや悩んだことについて書く。 ・1回目の吹き替え映像づくりとの違いについて書く。 	

6 活動の振り返り

(1) 翻訳しながらニュアンスをとらえる

人が言語を用いてコミュニケーションをとるとき、そこには程度の違いはあれど、必ずニュアンスが含まれる。話し手が何を伝えようとしているのか、その言葉にどんな意味が込められているのか。話し手の真意をつかむためには、場面の状況、話し手の性格や心情など、言葉の意味以外の様々な情報から総合的に判断する必要がある。言葉の意味と同時に、ニュアンスを理解しようとすることは、外国語を生きた言語としてとらえることにつながると考える。「吹き替え One scene」では、映画のワンシーンの吹き替え映像をつくる中で、翻訳のとらえをひろげ、英語の意味の幅に気付き、ニュアンスをとらえようとする子どもの姿を思い描いた。

(2) 複数の訳を比べる

子どもは前時までに3つのシーンの中から翻訳したいシーンを選び、翻訳アプリや翻訳サイトを活用しながら、日本語吹き替え映像をつくった。本時の始めでは、それら3つのシーンから、それぞれ1つずつ表現を抜粋し、それを子どもがどう訳したかを比べた。そのうちの一つは、ある登場人物が自分の失敗を笑う親友に対して言った「Shut up.」という表現である。子どもの吹き替え映像では「だまれ」「だまれよ」「静かに」等と訳されていた。最後に実際の日本語吹き替え版を



見せることを伝えると、「一体どう訳されているのだろう」と、子どもの期待は高まった。そんな中、出てきた訳が「笑うなよ」であった。全く予

想もしなかった言葉に、子どもからは「え、笑うなよ?」「全然違うじゃん!」と、驚きの声が上がった。良太さんは『笑うなよ』なら他に英語あるじゃん」と、直訳とあまりに離れていることへの違和感を指摘した。子どもの中では翻訳するということは、英語の意味を調べ、正しい日本語に訳すというとらえが強かったのだろう。その上で、教師が「どの訳が好きか」と問うと、子どもの意見は分かれた。弘樹さんは『だまれよ』はこの登場人物が言いそう。『だまれ』は言い過ぎだと思う」と話し、智也さんは「笑われたからちょっと怒ってるんだよ」と登場人物の気持ちを考え始めた。さらに克巳さんの「英語と日本語はそもそも順番とか違うんだよ」という指摘に、良太さんが「例えば、I も日本語なら、私とか我とかいろんな言い方があるじゃん」と続けるなど、英語と日本語の言語自体の違いにも触れながら、それぞれが自分の考えを話した。

別の表現を比べた際には、「こっちの方が気持ちにあってる」「このキャラだったらこんな言い方しそう」「ここは叫んでいる場面だから、日本語でも、自由だー!ってのばして言うと思う」など、言葉の意味をもとにしながらも、気持ちや性格、場面の状況等に注目して自分の考えを話す姿があった。映画を見たことがある子どももそうでない子どもも自分なりに訳の違いについて感想を述べ合う中で、翻訳の多様性に気付いていった。

(3) 翻訳する中で言語を見つめる

本時の後半では、それぞれが新たなシーンを選んで訳を考え、日本語吹き替え映像を再度作り始めた。子どもは前回同様に、iPad を活用し、台詞の意味を翻訳アプリや翻訳サイトで調べた。

恵美さんと咲良さんは姉妹の会話のシーンを選び、「Ready?」の日本語訳を考えた。

「(アプリで調べたら)『準備はできた』だって」「ん〜、『行くわよ』とか?」

「そうだね、『行くわよ』がいいね。姉妹だもん」



調べて分かった直訳をもとに、登場人物同士の関係性に着目して訳をつくりかえていた。

悠太さんと達也さんは、仲間たちが主人公を助け出して逃げるシーンを選んだ。

『Go Go Go』は行く、行く、行くだって
「これ、『行け、行け、行け』じゃないの？」
場面の状況に合わせて、訳をつくりかえていた。
また、その後の「Right! Right!」という台詞についても意味を吟味する姿が見られた。

『正しい! 正しい!』ってどういうこと?
「Right は右って意味もあるって」
「もう一回映像見てみよう。もしかして右に進んでるのかな」

その後、映像を見直す中で、登場人物が乗る車が右へと進んでいることを確認した上で、「右! 右!」と訳をつくり変えていた。一つの英語がもつ複数の意味に気付き、どの意味が場面に合っているのかを検討していたのである。

このように、まずは翻訳アプリ等で意味を調べるが、そのままの直訳に違和感をもち、「この英語は一体何を伝えたいのだろう」「どんな日本語訳がふさわしいのだろう」と、仲間とともに吟味する子どもの姿があった。

ただ、一方で直訳に違和感をもつものの、そこから先へ進めずにいる子どもの姿も見られた。子どもが考える際のよりどころが得られるような環境づくりや手立てが必要であったと考える。

(4) 映画の吹き替えから言語を見つめる

翻訳の対象を映画とした理由は、文字だけでな

く音声や映像があることで、場面の状況や人物の性格、心情、言い方等、伝えたいことは何なのかを判断する材料が多いからである。言葉に込められた意味は何なのかを吟味することに、映画を翻訳することの価値があると考えた。実際、子どもは食い入るように映像に集中し、登場人物が一体何を言っているのか考えていた。「なんて言っているのか知りたい!」という思いが子どもの中に生まれるという点では、映画は抜群の力をもっていたと言える。

セリフづくりで一番考えて工夫したことは、翻訳したセリフをそのまま台本に書くのではなく、分かりやすいように、少しセリフを変えたことです。理由は、セリフを翻訳と全く同じにしてしまうと、少し表現が変になってしまったり、分かりにくくなってしまったからです。

これは、悩みながら訳を考えていた和輝さんが活動後に書いた作文シートである。吹き替え映像にしたときに、見る人に伝わるかどうかを考えていたことが分かる。日本語に本音と建て前があったり、微妙なニュアンスの違いがあったりすると同じように、英語の意味にも幅がある。意味が正しいかどうかだけでなく、伝えたいことが伝わるかどうかという視点で英語の訳を考えることは、英語の意味の幅に気付くことにつながったと言える。実践外国語科において、必要な外国語の知識を得たり、よく使う表現に慣れ親しんだりすることも必要であるが、実生活とのかかわりを見出しにくいからこそ、外国語を生きた言語としてとらえる姿を思い描いて活動を構想することも必要である。

〈メールにて本活動に関するご質問、ご意見、ご感想をお寄せください〉

提案者連絡先 mkohei@juen.ac.jp (丸山考平)