

絵本の翻訳における日中の言語表現の違い

—認知言語学の観点から—

Comparative Studies of Language Expressions Between Japanese and Chinese in Translating Picture Books: A Cognitive Linguistics Approach

朱 舒曼
Shuman ZHU

Keywords : Picture Books, Japanese, Chinese, Translation

キーワード：絵本、日本語、中国語、翻訳

1. はじめに

絵本は文と絵で構成された芸術品であり、異文化でも同じ絵を見ることで同じような感情が生じると考えられるが、翻訳された文と絵の「表現の分担」ができていないか、訳本は原作の感情を伝えられるかは非常に重要である。絵本の翻訳は単純にある言語で書かれたものを、そのまま他言語に翻訳するのではなく、同じストーリーを、異なる言語で新たに作り上げるような性質がある。灰島（2005）により、絵本は対象年齢が低いので、子供が理解しやすく単純な言語表現が必要になる。また、大人が子供に繰り返して読み聞かせる場合が多いので、母語話者にとって受け入れられやすく、その言語にとって「自然な」表現が使用されていなければならない。そのような数々の制限の中、注意深く選択された表現はその言語の特徴が見られるような重要なデータである。

認知言語学の観点から、翻訳における原作と訳本は同一の事態を表すのに、異なる表現形式や構文になっているのは、そこに反映されている認知主体性の程度に差が存在する。牧野（1978）は日本語の文学作品では現在形と過去形が混ざる特徴があり、主観的な視点（登場人物の視点）と客観的な視点（著者の視点）が同じ文で繰り返されることを述べている。池上（2000）は、同じストーリーが訳者によって言語化される場合に「客観的把握」と「主観的把握」という2つの方法がある。「客観的把握」とは、「外」から観察した文章に表現される。英語はこの傾向が高い。一方、「主観的把握」とは、状況の「内」に身を置いて、自らがそれに関連し経験する主観的な視点として捉える。日本語はこの主観的な状況把握に基づいて言語化

することが多いと指摘した。池上（2006）により、日本語話者は「主観的把握」を好む傾向が強く、「今/ここ」にこだわり、日本語は「自己・中心的」な特徴を色濃く残っている言語であると主張した。

日本語と中国語の認知主体性の程度に関する先行研究をまとめる。稲村（2009）により、出来る限り背景化して表面には出さないのが日本語であり、同じ意思を伝える際に中国語で出てくる主語を日本語では言う必要がなく、「私」はもっとも省略されやすい。彭（2008）は、言語の「視点」を中心として、日本語は「視点固定型」であるが、中国語は「視点移動型」と示した。日本語の会話は基本的に「視点」が話し手自身に固定し、中国語の場合は「視点」が移動し常に人称を付ける必要がある。王（2014）の研究で、日中感情形容詞はそれぞれ主体性が異なっていることを示したが、感情表出表現は共通であり、感情の普遍性と言語の多様性を表した。

本論文は絵本の世界において日中言語表現の違いをまとめて、認知言語学の観点から主観性と客観性に注目し、「時制」、「主語」と「擬音語・擬態語」にどのような特徴が現れるのかを示していきたい。

認知言語学の枠組みでの先行研究に基づき、本文は以下の構成になる。まず第1章では絵本の定義と絵本翻訳に関する先行研究をまとめて、絵本を9本考察対象にする。第2章では認知言語学の基本概念に関する先行研究を紹介し応用して、認知物語論の対照研究手法で、対象とする絵本の日本語版と中国語版それぞれのテキストにおいて i 過去時物語における現在時制の利用、ii 事態経験者の非明示、iii オノマトペの利用、という3つの視点から、翻訳前後の日本語と中国語の相違を具体的なデータを利用しながらまとめる。また、考察対象とする絵本において、翻訳前後にもっとも相違が際立つ点について分析を行う。続く第3章では第2章の分析結果を踏まえて、言語の特徴と差異を検討し、日中の絵本テキストと翻訳について分析する。

2. 絵本の翻訳について

2.1 絵本について

絵本についての確固たる定義は存在していないが、よく引用されてきている有名な定義を1つ紹介する。Bader（1976）によって絵本の定義は以下の通りに翻訳することが可能である。

絵本は文、絵、トータルデザインにより構成されて、機械で製造された商業的な製品であり、社会的、文化的、歴史的内容を含め、もっとも重要なことは、子どもにとってひとつの経験になれる。

1つの芸術類別として、絵と文の表現の分担、見開きでストーリーの展開、ページめぐりによる劇的な効果が特徴。

無限の可能性を持っている。(作者訳)

絵本は読者にとって体験したことがなかったものをストーリーにまとめて、文・絵・製本デザインを活用して新しい世界を広げる。そして、無限の可能性を持っている。

国際子ども図書館の資料によって絵本の歴史を振り返ってみると、最初は識字率の低い大衆に内容を理解させる目的で作られた。例としては、宗教の布教において抽象的概念を絵図で示すことは世界各地に発見され、神話や伝説なども絵図入りで示された図書が多い。日本では、江戸時代に草双紙の一種であり、その代表的な形態である「赤本」は、子供向けに作られて、多く出版されていた。明治時代から欧米の印刷技術や絵本が輸入され、現在と同じような形態の絵本の出版は活発した。日本の絵本出版の特徴は質量ともに優れて、他言語に翻訳され出版された数も多い。1980年代から2010年までの外国語に翻訳された絵本の比率はほぼ20%—25%であり、2006年の子ども向け本の出版点数は4380点が出て、その中に42.17%が絵本になっていた。

中国の絵本市場の現状について、国際子ども図書館の2017年のニュース（海外）により、中国では急激な経済成長にともない、2016年には40,000冊を超える児童書が出版されている。一人っ子政策が廃止され、二人目の子どもを持てるようになったことから、早期教育に関心を寄せる家庭が多く、児童書の市場は成長を続けると予想されている。2017年度アマゾンサイト（amazon.cn）で最も売れている10冊のうち6冊、中国のネット通販サイト、京東（jd.com）で最も売れている絵本の上位3冊は翻訳作品である。外国で刊行された児童書に対する需要が高い中、今後どのように対応して行くのかが注目される。

松井（1973）により、文学と絵画の統合芸術である絵本は、この二つのジャンルの節度ある調和と支えあい、表現の分担が、的確な判断をもってなされなければ成功しない。早川（2016）は絵と文の表現の分担については、「一般的には、文が語る内容に対して、その内容通りの挿絵が載せてある、というイメージを抱きがちである。しかし実際には、文と絵の内容は必ずしも一致しない。意味のうちの、ある部分は文が、ある部分は絵が担当し、両者が合わさった時に最大の効果を生み出すように計算されているのが優れた絵本なのである」と述べた。また、絵本が子どもだけのために作られたと考えている人が多いが、「大人にこそ絵本を」と主張する柳田邦男氏が辛い状況で、絵本が「心に潤いを与え、生きる上で大切なことを気付かせてくれる」と述べている。

2.2 絵本の翻訳について

絵本は文と絵で構成された図書であり、異文化の人々であっても同じ絵を見て似ている感情が生じるのは一般的である。翻訳された文は読者にどんなメッセージを伝えているのか、文はどんな世界観を構築しているのか、文と絵の「表現の分担」ができているかなど問題に関して、特に訳本は原作の感情を表せるかどうかは非常に大切な所である。絵本の翻訳は簡単で単

純な翻訳作業ではなく、同じストーリーを、異なる言語で新たに作り上げるような性質がある。そのため、文章を新たに作らなければならない。絵本の翻訳は応用性が高い基準がなく、難しく複雑な作業になっている。

23年度児童文学連続講座において、有名な児童書の翻訳家福本友美子氏の「翻訳絵本のことば」においては、以下のような絵本の翻訳手順を発言した。

1. 作品の世界にひたる
 - ・原文を読みこむ
 - ・絵を読みこむ
 - ・1冊の絵本に表現された世界の全体を感じとる
2. 聞こえてくることば
 - ・登場人物の個性を読みとる
 - ・聞こえてくることばに耳をかたむける
 - ・血の通った「人物」としての表現
3. 対象年齢を考える
 - ・どの年齢層に読んでほしい絵本か
 - ・発達段階に合わせた文法、語彙、漢字を選ぶ
 - ・読み聞かせに向く絵本か、ひとり読みに向く絵本か
4. 流れと間合い
 - ・絵の流れに沿ったことば
 - ・ページをめくる間合いを考える
5. 日本語の特徴を生かす
 - ・言語には文化の違いがある
 - ・翻訳絵本のことば
 - ・日本語として自然な文章に
 - ・擬態語、擬音語をとり入れる
6. 絵本は声に出して読まれるもの
 - ・声に出して読みやすく、耳で聞いてこちよく
 - ・ことばの響きやリズムを大切にす

7. デザインに合わせる

- ・絵と文が一体となって1つのデザインをつくる
- ・デザインに合わせたレイアウト

8. タイトルの工夫

- ・日本の子どもたちにわかりやすいタイトルとは

この流れから見ると、絵本の翻訳は容易な作業ではなく、優れた訳本を作るには、原作が構築した世界を味わうことは大事である。対象年齢、絵との表現分担、訳語の特徴に合わせて、考えることも不可欠である。

2. 3 考察対象について

本論文で絵本の翻訳を分析するには、原作が中国語で中国語から日本語版に翻訳される場合（グループ1）、原作が日本語で中国語版に翻訳される場合（グループ2）を考察する。また、もっと客観的に日本語と中国語それぞれ絵本文の特徴をまとめるため、原作が英語で、日本語版と中国語版にそれぞれ翻訳された絵本も対象として考察する（グループ3）。

表1 考察する絵本一覧

グループ	原作タイトル	訳本タイトル	作者	翻訳者	訳本出版年度
グループ1	幸运儿	幸せの翼	ジミー	岸田登美子	2003
	咕叽咕叽	ほく、グジグジ	チェンチー ユエン	宝迫典子	2004
	木耳	木の耳	ヤンホンイン	中由美子	2019
グループ2	100万回生きたねこ	活了100万次的猫	佐野洋子	唐亚明	2004
	ゴリラのパンやさん	猩猩的面包店	白井三香子 渡辺あきお	朱自强	2010
	100かいだてのいえ	100层的房子	岩井俊雄	于海洋	2011
グループ3	Little Blue and Little Yellow	あおくときいろいちゃん / 小藍和小黄	Leo Lionni	藤田圭雄 / 彭懿	1993/2008
	OLIVIA	OLIVIA (オリビア) / 奧莉薇	Ian Falconer	北谷俊太郎 / 郝广才	2001/2007
	Guess how much I love you	どんなにきみがすきだかあててごらんもういいよ! / 猜猜我有多爱你	Sam McBratney Anita Jeram	小川仁央 / 梅子涵	1995/2005

注：以下の分析は日本語版のタイトルで行う。

絵本考察にあたって、原作は中国語で日本語訳版も発行された絵本の数は少ないため、本文は日本で最も知られる3名の中華圏の絵本作家の作品を選択した。「幸せの翼」、「ほく、グジグジ」、「木の耳」という3つの本を対象グループ1にする。原作は日本語で中国語に翻訳され

た絵本は多く発行されて、本文は日本でも中国でも最も知られて人気があり、「100万回生きたねこ」、「ゴリラのパンやさん」、「100かいだてのいえ」を対象グループ2にして分析を行う。最後に、グループ3では「あおくときいろいちゃん」、「OLIVIA (オリビア)」、「どんなにきみがすきだかあててごらんもういいよ!」という有名な英語絵本を選択し、それぞれの日本語訳本と中国語訳本について分析を行っていきたいと考えている。

3. 主観・客観モデルを適用した認知言語学の枠での分析について

3. 1 基本概念について

認知言語学において人間の認識の仕方が、どのように言語の文法的な振る舞いや意味に影響を与えているかを扱うことを行っている。同じ状況を言葉にする場合は、人が世界をどのように捉えたかによって、様々な形で反映されている。澤(2009)は Langacker の「optimal viewing arrangement」と「egocentric viewing arrangement」、池上の「客観的把握」と「主観的把握」、中村の「D モード」と「Iモード」を統合して分析を行った。本文は「主観モード」と「客観モード」と記す。下記の3つ言語表現それぞれの主観性と客観性を「あおくときいろいちゃん」の中の例を挙げて分析する。

表2 主観モードと客観モードの比較

	主観モード	客観モード
過去時物語中の現在時制	多い	少ない
事態経験者(主語)の明示	少ない	多い
擬音語・擬態語	多い	少ない

過去時物語中の現在時制については、西口(2007)は過去の出来事を現在に瞬間に効果的に移動させるので、読み手または聞き手は物語を再体験することができる。また、日本語の物語中の現在形の使用は immediacy (直接性、即時性)を与える効果があり、読者はサスペンスを味わい、物語の進行している時間における作者の内面的世界に同化できると述べた。

Alas ! The house across the street was empty.

おやおや きいろちゃんのうちはからっぽです。

唉! 街対面的房子里没有人。

事態経験者(主語)の明示は、主体は事態対象の中に入り込むことなく、外から客観的に捉えているが、非明示の場合は語り手が状況内に身を置くようにして描写するためであると考えられる。

They chased little orange. They climbed a mountain.
 オレンジちゃんとおっかけっこ、おやまにもものぼったり
他们追着小橙玩。他们又爬上一座大山。

擬音語・擬態語（オノマトペ）の活用という言語表現は、簡単に記述するだけでなく、事態の中に入り込み、自らの身体（すなわち五感や身体感覚）を介して全体的に直接に捉える。また、擬音語・擬態語は、主体の存在を顕在化している主観的な意味を表す言語表現である。

They hugged and kissed him.
しっかりと だきあげました。
 大家高兴地互相拥抱。

「あおくんときいといちゃん」の3つの例から、日本語は英語より主観的であり、読者に生き生きとまるで主体のように絵本世界を体験できる。一方で英語は非常に客観的で、いつも過去事態を守って、主体を明示して、「外」から冷たく他人のこと、他人の体験を記述だけのような言語表現である。

3. 2 考察基準

前述の理論に基づいて、考察対象については、過去時物語における現在時制の数、事態経験者の非明示とオノマトペの利用という3項目のデータを集計し、日本語と中国語の主観性と客観性を検討していきたい。しかし、考察を行う前に、中国語の特徴とデータ収集の基準を明記する必要がある。

中国語の動詞は日本語と英語のような、時制による語尾の変化はなく、時間を動詞の前に付けることによって時制が表せる。過去時の言語表現にあたって、動作の完了を表すアスペクト「了」、「完了」、「过（過）」を動詞の後ろに付けることで過去時を表現することも可能であるが、この使い方はどの時制でも利用できることや、作者（訳者）の言語表現の習慣により省略された場合もあるので、全体的に文章を理解して時制を判断する必要がある。また、アスペクト「过（過）」は、ある動作をしたことがあるという意味も表現できる。原作に事態経験者が明示されて、訳本には非明示に変化されたことは簡単に判断できるが、事態経験者が名前から人称代名詞に変更されたことも、文の主観性に大きな影響を与えると考えられるので、主体の変更はある場合はそれを記録する必要がある。擬音語は中国語でもよく利用されて、例えば「淅淅沥沥」は「しとしと」と同じように、雨は静かに降る様子を表せるが、擬態語「へとへと」、「わくわく」などの言語表現は日本語より少ないと言える。

3. 3 データ集計の結果

3つのグループの集計結果は表2にそれぞれまとめた。タイトル以外には4フィールドがあり、絵本文の絵ページ数（原画を見開きページで書いている場合は1ページとする）を数える。また、絵本の訳文は過去時から現在時制へ変更された絵ページ数、事態経験者は明示から非明示へ変更された絵ページ数と、オノマトペが追加された絵ページ数を統計する。考察対象とする絵本の絵ページ数はそれぞれ異なるので、比較分析を行うために、上記の3つの変更を統計する絵ページ数は総絵ページ数に占める割合を計算して、カッコの中に明記する。また、訳文は現在時制から過去時へ変更された場合、事態経験者は非明示から追加された場合と、原作にオノマトペがあるのに訳本で削除された場合は、マイナスな統計値になることは可能になる。

過去時から現在時制へ変更について分析を行う。グループ1に中国語から日本語に翻訳された場合は、約10%の絵に対応する文の時制が変更された。グループ2の結果は2冊がマイナスになり、即ち中国語に翻訳する際に、日本語原作の現在時制をわざと過去時制に変更したことが発生している。過去時の物語になっているが、読者に再体験のインパクトを与えるために、現在時制で書く面から見れば、中国語より日本語の方が主観モードに近いと言える。英語原作から日本語版に翻訳する場合は、それぞれの変更率は20%、0%、5.1%になり、違う訳者の考え方によって大きな差が見られる。認知言語学は翻訳に極めて大きな影響を及ぼす。

日本語は中国語より事態経験者非明示の特徴は明らかになっている。その中にジミーの「幸せの翼」の翻訳にあたって、約38.2%の主体が訳本に非明示に変更されて、主体名称も変換された。中国語原作では主人公は名前「董事長」を主体でストーリーを進めるが、日本語訳本では「彼」という人称代名詞に変化された。人称代名詞を名前の代わりに利用されることで、状況内に身を置くようにして描写する側面があり、主観性が高い言語表現に切り替えた。一方で、全体な傾向が見られないデータも3件があって、「100万回生きた猫」、「ゴリラのパンやさん」、「どんなにきみがすきだかあててごらんもういいよ！」（英→日）の事態経験者非明示変更の割合は約0%になるが、原因を推論すると、この3冊の絵本は全部に物語が「繰り返し」仕組みになっている。「繰り返し」仕組みの絵本は似ている言語表現で物語を進めるので、事態経験者は明示にするか非明示にするかは各エピソードで同じになる傾向がある。先行研究から英語は非常に客観的な言語であり、文に事態経験者を明記する傾向が強いと言えるが、グループ3の英→中の結果により、事態経験者非明示へ変更はほぼ0%で、事態経験者を明示する考察項目に関して中国語は英語とほぼ同じ客観的な言語表現になっている。

表3 グループごとの統計結果

グループ1 (中→日)

	絵ページ数	現在時制へ変更ページ数 (割合)	事態経験者非明示へ変更ページ数 (割合)	オノマトペ追加ページ数 (割合)
幸せの翼	89	9 (10.11%)	34 (38.20%) *主体変更あり	1 (1.12%)
木の耳	26	3 (11.54%)	5 (19.23%)	3 (11.54%)
ぼく、ぐじぐじ	21	2 (9.52%)	3 (14.29%)	2 (9.52%)

グループ2 (日→中)

	絵ページ数	現在時制へ変更ページ数 (割合)	事態経験者非明示へ変更ページ数 (割合)	オノマトペ追加ページ数 (割合)
100万回生きた猫	15	-2 (13.3%)	-1 (6.67%)	-4 (26.67%)
ゴリラのパンやさん	12	0	0	-2 (16.67%)
100かいだてのいえ	15	-1 (6.67%)	-13 (86.67%)	-1 (6.67%)

グループ3 (英→日/英→中)

	絵ページ数	現在時制へ変更ページ数 (割合)	事態経験者非明示へ変更ページ数 (割合)	オノマトペ追加ページ数 (割合)
どんなにきみがすきだかあててごらんもういいよ!	15	3 (20.00%) / 2 (13.33%)	0/0	0/0
オリビア	23	0/ -2 (8.70%)	10 (43.48%) / -1 (4.35%)	1 (4.35%) / 0
あおくときいとちゃん	39	2 (5.13%) / 2 (5.13%)	12 (30.77%) / 0	3 (7.69%) / 1 (2.56%)

日本語は中国語より事態経験者非明示の特徴は明らかになっている。その中にジミーの「幸せの翼」の翻訳にあたって、約38.20%の主体が訳本に非明示に変更されて、主体名称も変換された。中国語原作では主人公は名前「董事長」を主体でストーリーを進めるが、日本語訳本では「彼」という人称代名詞に変化された。人称代名詞を名前の代わりに利用されることで、状況内に身を置くようにして描写する側面があり、主観性が高い言語表現に切り替えた。一方で、全体な傾向が見られないデータも3件があって、「100万回生きた猫」、「ゴリラのパンやさん」、「どんなにきみがすきだかあててごらんもういいよ!」(英→日)の事態経験者非明示変更の割合は約0%になるが、原因を推論すると、この3冊の絵本は全部に物語が「繰り返し」仕組みになっている。「繰り返し」仕組みの絵本は似ている言語表現で物語を進めるので、事態経験者は明示にするか非明示にするかは各エピソードで同じになる傾向がある。先行研究から英語は非常に客観的な言語であり、文に事態経験者を明記する傾向が強いと言えるが、グループ3の英→中の結果により、事態経験者非明示へ変更はほぼ0%で、事態経験者を明示する考察項目に関して中国語は英語とほぼ同じ客観的な言語表現になっている。

次はオノマトペの追加、削除に関するデータを分析する。グループ1中→日にオノマトペの

追加率は「幸せの翼」以外には約10%であり、日本語は中国語より主観モードに近く、生き生きと物語を表現するという特徴は明らかになる。「幸せの翼」は児童書というより大人向けの絵本であり、悲しい雰囲気の中で心が温かくなったストーリーを展開されて、オノマトペの追加は比較的少ない可能性がある。原作の世界にひたることと、対象年齢を考えることは絵本の翻訳に非常に重要な一環と考えられる。グループ2日→中には、オノマトペの追加率はマイナスになることは、中国語より日本語の方がオノマトペを絵本に利用される傾向がある。オノマトペの利用状況から見れば、日本語はより主観モードに近いと言える。

3. 4 散布図による相関考察

過去時物語における現在時制の数、事態経験者の非明示とオノマトペの利用という3つ項目それぞれの相関性を考察するため、図1の3次元散布図を作って、全体の相関状況を把握する。そして、3つの考察項目の間の関係を分析するため、それぞれの2次元散布図の断面図を図2～図4に表示された。(C, J, Eそれぞれは中国語、日本語、英語を表し、C->Jは中国語原作を日本語に翻訳する場合、即ちグループ1に対応する。)

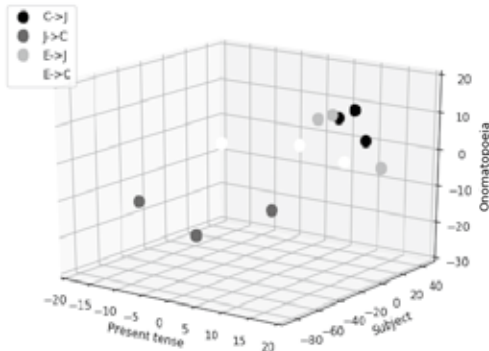


図1 考察項目の相関関係3D図
(現在時制～変更 Present tense、
事態経験者非明示～変更 Subject、
オノマトペの追加 Onomatopoeia)

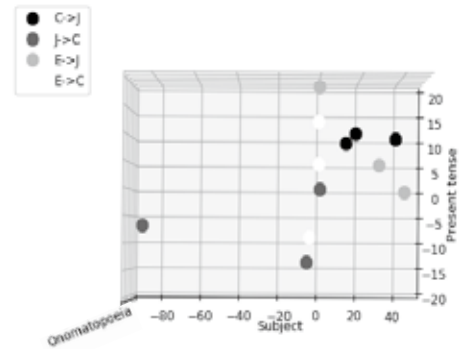
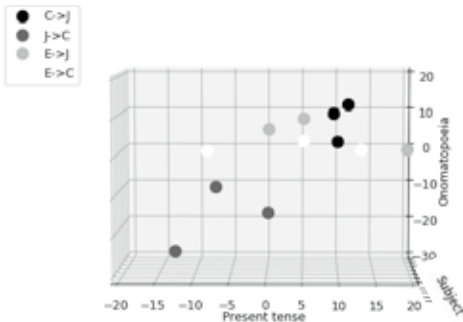


図2 SubjectとPresent tenseの相関関係図
(事態経験者非明示～変更 Subject
現在時制～変更 Present tense)



3 Present tenseとOnomatopoeiaの相関関係図
(現在時制～変更 Present tense、
オノマトペの追加 Onomatopoeia)

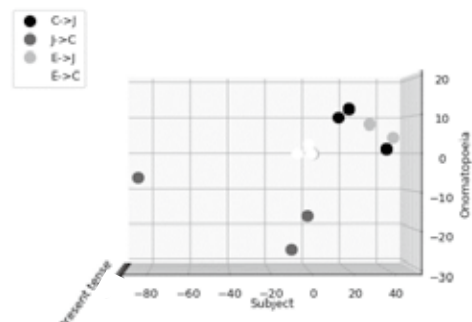


図4 SubjectとOnomatopoeiaの相関関係図
(事態経験者非明示～変更 Subject、
オノマトペの追加 Onomatopoeia)

図1を大雑把に見ると、黒点と銀色点は3つ軸の高値のあたりに分布されて、白色点はほぼ真ん中の層に見られ、灰色点は最も低値（マイナス）の辺に書いてある。中国語と英語の原作から日本語に翻訳された際に、過去時を現在時制で表現すること、事態経験者を非明示にすること、オノマトペの利用することは全部大幅に増えている傾向が読める。日本語は非常に主観性がある言語表現の特徴を持っていると言える。また、銀色点と白色点に大きな差があることは、中国の訳者は異なる原作言語表現によって、影響されていることは明らかになった。中国で絵本市場はまだ発展途上になり、翻訳は未熟などの課題が残っている。また、図2と図4の左側には灰色の外れ値が見られて、この値は「100かいだてのいえ」の事態経験者明示へ変更されたページ数の割合は86.67%になっている。「100かいだてのいえ」は「繰り返し」仕組みの絵本で、事態経験者は明示にするか非明示にするかは各エピソードで同じになる傾向があるため、ここは高値データになったことが考えられる。

4. おわりに

絵本翻訳は物語を異なる言語で新たに作り上げ、「自然な」表現が使用される必要があるなど性質があり、言語比較には極めて重要な考察対象であると言える。本文は認知言語学の枠組みで、言語表現の主観性と客観性を量化する3つの項目、すなわち過去時の物語における現在時制の利用、事態経験者の明示か非明示、オノマトペの活用を分析尺度として用いて、9冊の有名な絵本作品を対象にして、日本語絵本と中国語絵本は互いに翻訳された際にどんな言語の特徴が見られるかについて、分析を行った。それに加えて、原作は英語の絵本は、それぞれ日本語と中国語に翻訳された場合は、日本語訳本と中国語訳本はどんな違いが発生し、どんな言語の特徴が現れるかを考察した。

結果としては、日本語作品は中国語版より現在時制への変更、事態経験者の非明示とオノマトペの追加は明らかになり、日本語は中国語より主観性が高い言語という結論が出せる。また、「繰り返し」仕組みの絵本は似ている言語表現で物語を進めるので、各エピソードにおける同じになる傾向があるので、事態経験者は明示にするか非明示にするかは、異常があるデータが収集された可能性がある。日本語は中国語より、五感を通し感じたことを直感的にオノマトペで表現することが多く、特に擬態語は多言語で対応しにくい現状がある。オノマトペの利用にあたって、大人向けの悲しく温かい絵本は子供向けの絵本より少ないとデータから読める。

今後の課題は、本文は9冊の絵本を対象とした分析を行ったが、より説得力がある結果を導くため、データ量を増やして分析を行う。また、「100万回生きた猫」のような「繰り返し」仕組みの絵本は、言語表現を分析する際にデータとして不向きな特徴がある可能性があり、データから外れたら結果にどんな影響を与えるかについて研究する。「繰り返し」仕組みの絵本の共通の言語表現は不明になっている。また、異なる年齢層向けの絵本の言語表現には、それぞれ有意の言語表現の特徴、日本語版と中国語版の同異について分析する。

【参考文献】

- BaderBarbara. (1976). American Picturebooks: from Noah's Ark to the Beast Within. London: Macmillan.
- LangackerWRonald. (1985). Observations and Speculations on Subjectivity. *Iconicity in Syntax*, 109-150.
- 稲村すみ代. (2009). 日本語言語文化における主体性の研究—中国人学生の誤用分析を中心に—. 日本大学大学院総合社会情報研究科紀要, No.10, 31-39.
- 王安. (2014). 認知言語学の観点から見た中国語感情形容詞の意味特徴と機能——感情表出の場合を中心に——. *国際学研究*, 3 (1), 83-90.
- 灰島かり. (2005). 絵本翻訳教室へようこそ. 東京都: 研究社.
- 古市久子・西崎有多子. (2009). 絵本の翻訳に何が影響しているか: 日英の絵本を通して. *東邦学誌*, 27-52.
- 国際子ども図書館. (2017年3月27日). 中国における絵本の翻訳出版の状況. 中国における絵本の翻訳出版の状況, ページ: <https://www.kodomo.go.jp/info/child/2017/2017-020.html>.
- 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*, 455-488.
- 正置友子. (2013). 日本における子どもの絵本の歴史: 千年にわたる日本の絵本の歴史 絵巻物から現代の絵本まで その1. 平安時代から江戸時代まで. *Osaka University Knowledge Archive*, 81-98.
- 早川知江. (2016). 絵で表せる意味、文で表せる意味 — 絵本の絵を言語化する—. *名古屋芸術大学研究紀要*第37巻, 263-278.
- 池上嘉彦. (2004). 言語における〈主観性〉と〈主観性〉の言語的指標 (2). *認知言語学論考*, 1-60.
- 池上嘉彦. (2006). 〈主観的把握〉とは何か--日本語話者における〈好まれる言い回し〉(特集「いま」と「ここ」の言語学--ことばの〈主観性〉をめぐって). *言語*, 35 (5), 20-27.
- 中村芳久. (2004). 主観性の言語学: 主観性と文法構造・構文. 著: 中村芳久, *認知文法論II* (ページ: 3-51). 東京都: 大修館書店.
- 福本友美子. (2012). 「児童文学とことば」. 平成23年度国際子ども図書館児童文学連続講座 (ページ: 63-64). 東京都: 国際子ども図書館.
- 彭広陸. (2008). 「類型論から見た日本語と中国語—視点固定型の言語と視点移動型の言語」. 第12回中日理論言語学研究会, (ページ: <https://www1.doshisha.ac.jp/~cjtl210/m-no12.html>). 大阪.
- 澤泰人. (2009). 日英語の物語文翻訳に見られる事態認識の様式と言語表現の差異. *佛教大学大学院紀要文学研究科篇*, 141-152.

(令和2年10月8日受理)