

ことばによる「捉え」とアダプテーション

大藪 正彦

1. はじめに

本稿の目的は、アダプテーション（翻案）を支えるメカニズムを、人の認知能力というその根本に立ち戻って理解することにある。アダプテーションを可能にしているのは、同じ対象や事象であっても複数の捉え方ができるという人の能力であると考えられる。では、「捉え」にはそもそもどのようなものがあるのか。本稿では、言語研究の知見をもとに、主にことばによる「捉え」を概観しながら、アダプテーションとのつながりを検討する。

2. 翻訳から翻案へ

以下、本稿では表記の簡略化のために翻案という言い方を用いるが、これはアダプテーションと同義である。ごく大雑把に言えば、翻案とは、ある既存の作品を別の作品に作り変えることである。同じメディア間での翻案もあれば、異なるメディア間での翻案もあり得る。差し当たり言語テキスト間の翻案に限って話を進めることにすると、既存の作品（起点テキスト）をもとに作られた新しい作品（目標テキスト）は、そもそもどこまでが翻訳にとどまり、どこからが翻案と呼べるようになるのか、さらに言えばどこからが新たな作品と呼べるようになるのか。その線引きの問題は当然気になるところである。ただし、十分に予想できる通り、その境界は明確ではない¹。どのような観点に立つかによって違ってくると言ってもよい。例えば法律の世界では、翻案なのか翻案でないのかということが著作権法上の争点となり得るが、近年の裁判例では、翻案の判断について、直接感得説と呼ばれる説が採用されているようである²。

さて、本稿の関心は、翻案を可能にしている人の能力について、言語学的な観点から見ていくことにある。その目的のためには、翻案というものの幅を、境界的な事例も含め、少し広めに理解しておくことが有用であろう（必要があれば今後その規定を明確化していけばよい）。本節ではまず、本論に先立って、翻案と見なし得る具体的な事例を4点見ておきたいが、その前に翻訳と翻案はどのように違うのか、簡単に確認しておこう³。一般に、翻訳は同じ意味内容を再現するものであるから、起点テキストと目標テキストの間の意味内容のずれが大きくなるに従って、翻案に近づく可能性が高くなると考えられる。ただし、部分的な改変がなされていたとしても、作品全体として同一性（等価性）が保たれていれば、な

¹ 鳥飼（編）（2013: 113）では、翻訳学の観点から『『翻案』とは、起点テキストの形式はもとより、話の筋や登場人物をも改変する訳出法』であると説明しているが、改変の度合いは事例ごとに異なる、つまり翻訳か翻案かというのは程度問題ということになる。

² いわゆる「江差追分事件」の最高裁判決による。判決文には次のようにある。「言語の著作物の翻案（著作権法 27 条）とは、既存の著作物に依拠し、かつ、その表現上の本質的な特徴の同一性を維持しつつ、具体的表現に修正、増減、変更等を加えて、新たに思想又は感情を創作的に表現することにより、これに接する者が既存の著作物の表現上の本質的な特徴を直接感得することのできる別の著作物を創作する行為をいう。」

https://www.courts.go.jp/app/hanrei_jp/detail2?id=52267（最終閲覧 2023.1.29）

³ ちなみに法律的には翻訳と翻案はともに「二次的著作物」として同列に扱われる（著作権法第 2 条）。

お翻訳と呼ばれる可能性も高い。実際の翻訳作品には、細かく見ればさまざまな加筆や省略などの改変が加えられているものである（大藪 2019）。従って言語テキストの場合、翻案を問題にできるのは、基本的に一定のまとまりを成すテキストのレベルにおいてということになろう。本稿で翻案の例を示す場合は限定的な引用にとどまらざるを得ないが、本来引用箇所のみで翻案であることを論じることはできないという点には注意を払っておきたい。

では具体例を見ていこう。最初の三つの例はいずれもグリム童話を起点テキストとする翻案（と思われるもの）である。いずれも冒頭部分のみを引く。本稿の目的に照らし、ドイツ語の原文を引く必要はないと考え、翻訳文を引用した。a. が起点テキストである。

(1) 事例 1：グリム童話「みつけ鳥」（KHM 51⁴）

- a. むかしむかしあるところに、森を見まわる役人がいました。この人が獵をしに森のなかに入っていくと、泣き声が聞こえてきました。なんだか赤んぼうの声のようでした。森の役人がその声を追っていくと、しまいに高い木のところに出了ました。見あげると、木のうえのほうに赤んぼうがいました。（野村滋訳）
- b. ある日 男が でかけた 森へ / どこかで するよ 泣き声が / 声のする方 歩いて びっくり / 小さな子ども 枝に 置きざり（文・つつみ あれい『みつけちゃん』）

b. に示した目標テキストは韻文のような形式を取っており、まずはリズムの良さが指摘できる。特筆すべきは、短いテキストの中に、起点テキストの伝える意味内容をほぼ再現している点であろう（このことは物語全体を通して言える）。もちろん削除されている要素もそれなりにあるが、話の筋や登場人物は変更されていない。形式面の改変があるものの、巧みな翻訳と言ってもよさそうな例である。それに対し、次の例では状況が異なってくる。

(2) 事例 2：グリム童話「猫とねずみのとも暮らし」（KHM 2）

- a. 猫がねずみと知りあいになりました。そして、あんたが好きだ、仲よしになろう、というようなことをさんざん聞かせたものですから、とうとうねずみもその気になって、猫といっしょにひとつ家に住み、暮らしをともにすることにしました。（野村滋訳）
- b. 教会の前の広場で猫はうろたえました。しまった、と思いました。猫の前にはねずみがおりました。ねずみは燃えるような目で猫をにらんでおりました。教会の屋根に十字架がそびえておりました。（文・町田康『猫とねずみのとも暮らし』）

引用部分だけでは同じ話であるようには思われなくてもいいが、b. のテキストでは、起点テキストの結末部分が先に提示される形になっている。いわゆる倒叙法と呼ばれる叙述法である。その結果、倒叙ミステリーのような作品に再構成されている。加えて、細かな描写やエピソードについても加筆が認められる。ただし、全体的な話の筋は変更されていない（もちろん順序は異なる）。このことはしかし、次の例では当てはまらない。

⁴ いわゆるグリム童話の正式名称は *Kinder- und Hausmärchen*（子供と家庭のための昔話集）である。通例 KHM と略され、物語の通し番号が付される。

(3) 事例3：グリム童話「赤ずきん」(KHM 26)

- a. むかしむかしあるところに、かわいらしい小さな女の子がいました。だれでもひと目見ると、この子がかわいくなりました。でも、いちばんかわいがったのは、この子のおばあさんです。(野村滋訳)
- b. あたい赤ずきん。スカウまれのスカ育ち。犬は飼ってるケードー、透明な犬であたいにも見えないんだ。ずっとこの店に出てるケードー、お酒とか飲めないカーラー、リンゴジュースちびちびやりながら、マグロ船ドンデコスタ丸で出ていったジローに手紙を書く。(文・いしい しんじ『赤ずきん』)

よく知られた「赤ずきん」の話が起点テキストになっていると思われるが、b. のテキストでは、「赤ずきん」という呼び名(とイラストに描かれた赤ずきんの女性)をのぞけば、起点テキストを感じさせる要素は何も出てこないと言ってよい。翻案と翻案でないもの(新しい創作)の境界例と言ってよいかもしれないが、この作品におけるポイントは、読者が「赤ずきん」という起点テキストを重ね合わせてこの目標テキストを読む可能性があるということであろう。読者がこのテキストに何かしら余韻や余情のようなものを感じ取るとするならば、原作の存在が関係している可能性がある。

最後の四つ目の例は日本語の絵本が起点テキストとなっている。目標テキストはドイツ語で書かれているが、ここでは日本語訳を示す。

(4) 事例4：いまい あやの『ベルナルさんのぼうし』

- a. くまの ベルナルさんには、友だちが いません。／いっしょに くらす 家族もなく、いつも ひとりぼっちでした。／でも、ベルナルさんは へいきです。／「だれにも うるさく かまわれることのない 暮らしは、気楽で いい。」／そんなベルナルさんの ただひとつの 楽しみは、／お気に入りの ぼうしをかぶって 長い散歩に 出ることでした。
- b. くまのブルーノは独り者でした。／友だちも知り合いもいません。／毎日の散歩をしているときも、あいさつをしてくる人は誰もいませんでした。／「あの人はちょっと変わっているね」出会った人たちはひそひそと話をします。／「それにいつもあの変な帽子をかぶっている。」／くまのブルーノは気にしませんでした。そっとしておいてもらえればそれでよかったです。(『くまが眠っている間に…』ドイツ語文 レナーテ・レッケ；訳は大菌)

ドイツ語版では「ドイツ語訳」とは記載されておらず、「ドイツ語版テキスト」(deutsche Textfassung)という書き方になっている。ただし、絵本であるため、イラスト上の制約があり、物語の展開の順序も含め、全体的な話の筋に変更は加えられていない。とは言え、上の引用からも窺える通り、全体にわたって、原文にない内容が加筆されていたり、逆に原文の内容が削除されていたりする。上の引用で言えば、まず名前に変更が加えられていることに気づく。ベルナル(Bernard)はフランス語の名前だと思われるが、ブルーノ(Bruno)とい

うドイツ語名に置き換えられている⁵。注意深く読むならば、語り手の視座の違いにも気づく。起点テキストでは、主人公であるベルナルさん自身の発話が「だれにもうるさくかまわれることのないくらしは、気楽でいい」と書かれているが、目標テキストには、ベルナルさん本人の発話が出てこない。逆に、「あの人はちょっと変わっているね」など、周囲の人の発話を通してベルナルさんの人となりが見られる。

以上、本節では種類の異なる四つの例を取り上げた。程度の差は大きいですが、起点テキストの何らかの要素が目標テキストに引き継がれている。その点において、いずれの例も翻案と見なし得る可能性を有している。しかしながら、表現形式という表層的なレベルにとどまる限り、翻案の本質を捉えるのはおそらく困難である。なぜなら、内容や形式などの特徴が類似していても翻案でないということはあるし、逆に目立った類似性はなくても翻案であるということがあり得るからである⁶。つまり、翻案の本質は、単純に観察可能な表層的なところにあるのではない。そうではなく、ある対象・事象をさまざまな異なったやり方で捉えることができるという人の心の特徴、そしてその作品の創出を可能にしている、言語をはじめとしたメディア（媒体）の特徴にあると考えられる。次節では、同じ対象や事象を人がどのように異なったやり方で捉えるのか、言語研究の知見を参照しながら、具体的に見ていきたい。

3. さまざまな「捉え」

次の例に見るように、同じ対象・事象であっても、人はいく通りもの異なったやり方で言語化することができる⁷（以下、用例はすべて日本語で提示する。いずれも訳は大藪）。

(5) 犬 — 動物 — ペット — 害獣

(6) 走る — 動く — 逃げる — 生き延びる —— Tomasello (1999: 9)

裏を返せば、ことばによる表現には、常に特定の視点ないし「捉え」が織り込まれているということである。人がなぜそのような能力を獲得するに至ったのか、その問いに根源的に答えるのは難しいが、「人がさまざまな物事について、さまざまなコミュニケーション上の環境の中で、さまざまな観点からコミュニケーションする必要があった」（Tomasello 1999: 119）というのは確かであろう。いずれにせよ重要なことは、ことばによる表現は、話し手がいくつもの可能性の中から主体的に選択した物事の把握の仕方に基づいているという点である。発達心理学者の浜田（1999）のことは借りるなら、人は「この身体で生きている時空世界」とは別に、ことばによる「もう一つの時空世界」を立ち上げて生きている。

話し手は、発話に先立って、言語化しようとする事態に対し、どの部分を、どこから、どのように捉えるのか、といった一連の選択を——意識的にせよ、無意識的にせよ——常に行っている。認知言語学と呼ばれる分野では、発話に先行する、話し手が事態を解釈するこの

⁵ ベルナルに相当するドイツ語名はベルンハルト（Bernhard）であるが、翻案者による選択がなされたのであろう。

⁶ 法律分野ではさまざまな概念を導入して翻案を規定しようとしているが、過去の裁判において、同一事例で判断が分かれるということは少なくないようである（浜田／宮下 2008 を参照）。

⁷ 本節で用いる用例は大藪（印刷中）と一部重複していることをお断りしておく。本稿の主眼はアダプテーションの本質を「捉え」の問題という観点から考察することにある。

ような認知的営みのことを事態把握 (construal) と呼んでいる (Langacker 2007, 2008, Smirnova 2020, 池上 2020 など)。以下、本節では、事態把握を構成するこれらの諸要素について個別に見ていく。

3.1 詳述性 (specificity)

詳述性とは、言語化の対象となる事態 (対象・事象) をどの程度の詳しさに捉えるのかという選択である。次の例に見るように、人は同一の事態を異なる詳しさの度合いで捉えることができる。

- (7) a. 何かが起こった。
b. ある人がある動物を見た。
c. ある女の子がモルモットを見た。
d. 黄色いメガネをかけた赤い髪の不安そうな女の子が黒いぶちのある病気のモルモットに気づいた。 — Smirnova (2020: 69)

第2節で取り上げた例で言えば、「みつけ鳥」の例 (事例1) は詳述性において変更が施されている例であると言えるだろう。また、いわゆるスピンオフ作品 (派生作品) と呼ばれるものも、詳述性の変更による翻案であると見なすことができる。文芸作品の例ではないが、例えば2022年に公開された『機動戦士ガンダム ククルス・ドアン of the Island』では冒頭で次の説明文が提示される (以下、引用文中の強調はすべて本稿の筆者による)。

- (8) この映画は1979年に放映された「機動戦士ガンダム」第1シリーズ中の15話「ククルス・ドアン of the Island」を翻案したものです

この場合、30分足らずのテレビアニメーション作品が、100分を超えるアニメーション映画に作り変えられている。

3.2 焦点化 (focusing) ・ 際立ち (prominence)

焦点化とは、事態のどの部分を取り上げ、どの部分を取り上げないのかという選択である。取り上げる部分については、特にどこを際立ったものとして捉えるのかという選択がなされる。認知言語学では、意味には前景的・中心的な意味と背景的な意味があると考えられる⁸、何かを取り上げればその周囲のものは背景に退く。知覚心理学における術語を引き継ぎ、図 (figure) と地 (ground) という言い方が用いられることもある (Talmy 2000)。次の例で考えてみよう。

- (9) 虹彩 — 瞳孔 — 目 (Langacker 2007: 435f.)

- (10) 肘 — 手 — 腕 — 人体 (Langacker 2008: 63f.)

例えば (9) の〈虹彩〉と〈瞳孔〉はそれぞれ〈目〉の異なる部分を前景化している。ただ

⁸ 前景的・中心的な意味をプロファイル、背景的な意味をベースと呼ぶ。

し、いずれも〈目〉を背景化しているという点では共通している。また、前景と背景が入れ子のように組み合わせることもある。(10) の例で言うと、〈肘〉と〈手〉はそれぞれ〈腕〉の異なる部分を前景化しているが、両者とも〈腕〉を背景化し、〈腕〉はさらに〈人体〉を背景化している⁹。

どの部分を際立ったものとして描写するのかというのは、具体的な対象に限らず、事象においても適用され得る。翻案との関連で言えば、誰(何)に着目して、あるいはどの出来事に着目して話を描くのか、という選択がある。起点テキストでは中心でなかった要素(人物や場所など)に焦点を当てて新しい作品を作るといえることでは、上でも触れたスピノフ作品がその典型例であろう。先の例(8)で言うと、テレビシリーズの中の1編が映画化されており、テレビ作品全体と映画作品では物語の焦点が大きく異なっている。

この関連で、メタファー(metaphor)とメトニミー(metonymy)という2種類の比喩を取り上げることができる。まずメタファーは一般的に類似性に基づいた比喩であると説明されることが多いが、類似性は最初から客観的に存在しているものではない。二つの対象(起点領域と目標領域と呼ばれる)の対比を通して、話し手が見出すものである。聞き手の方では、対比が提示されることにより類似性の認識へと導かれる。次の例を見てみよう。

(11) むかほはまさに腸のブラシとして働く。(Ickler 1997: 44)

一般に、メタファーの起点領域は目標領域よりも具体性が高く、直接的な身体経験に基づいているとされる。この例でも、日常的により身近な存在である〈ブラシ〉が〈むかほ〉を理解するための拠り所となっている。一般化して言うならば、メタファーでは、起点領域が目標領域の背景として機能していると言える。このように一般化すると、翻案においてもある種の対比が提供されていることに気づく。つまり、翻案においては起点テキストが目標テキストの背景として機能しているわけである。もちろんこれは狭義のメタファーとは性質の異なるものであるが、送り手(翻案者)の方では対比を提示し、受け手(読み手)の方はそれにより新たな価値の認識へと導かれるという点において、メタファーと類比できるものである(この点は本稿の第4節で再び取り上げる)。ただし、翻案においては受け手の主体的な関与がより重要になりそうである。本稿の「赤ずきん」の例(事例3)がその好例である。読み手によってどのような読み込み(意味づけ)がなされるかによって、翻案の意味合いが変わってくる。

メトニミーの方は、近接性に基づいた比喩である。例えば〈ゲートを読む〉という表現における〈ゲート〉は、〈人物としてのゲート〉が意図されているわけではなく、〈ゲートの書いた作品〉が意図されている。近接性には空間的なものもあれば、時間的なものもある。そこで起こっているのは焦点のシフトである。翻案との関連で言えば、いわゆる外伝(アナザーストーリー、サイドストーリー)と呼ばれるものについては空間的な焦点のシフト、続編(後日談や前日談)と呼ばれるものについては時間的な焦点のシフトを介した翻案であると見なし得るであろう。

⁹ この場合の〈腕〉を直接スコープ、〈人体〉を最大スコープのように呼ぶ。

3.3 視点 (perspective)

この場合の視点とは、対象や事象を「どこから見るのか」という狭義の視点のことである。参照点や視座と言い換えることができる (成田 1995)。視点との関連では、単純な視座の問題に加えて、主観性の問題も論じられる。この主観性の問題は少々説明が必要である。認知言語学において主観的 (subjective) な把握と呼ばれるのは、概念化者 (つまり話し手) が明確に言語化されないまま、暗示的に、ある対象・事象に属するものとして描写される場合のことである。一方、客観的 (objective) な把握とは、ある対象・事象が、注意の向く対象として明示的に取り出され描写される場合のことである (Langacker 2007: 436f., Smirnova 2020: 69)。話し手は、自らが概念化を行う主体であり、多くの場合明示的には言語化されないため、原則として主観的に把握される。しかし、概念化され、〈私〉、〈私たち〉などの形で客観的に言語化されることもある。

- (12) a. ここは美しい！
b. 私はここは美しいと思う！ —— Smirnova (2020: 70)

コンピュータゲームで主人公の視点からシーンが描かれるものがあるが、主観的把握については、それを想像すればいいだろう (いわゆる一人称視点)。一方、自らのアバターを置いてシーンを構成するものが客観的把握に相当する。文芸作品の翻案で言うならば、どの人物の視点で話を描くのかという選択が考えられよう。先の「ベルナルさんのぼうし」の例 (事例 4) では、起点テキストにおいてはベルナルさん寄りの視点が、一方目標テキストにおいてはベルナルさんの周囲の人に寄せた視点が取られていることを指摘した。主観性の問題は、注意深く読まない気づきにくい場合も多い。次の例を見てみよう。事例 1 (「みつけ鳥」) の中の一節である。

- (13) a. Er ging dem Schreien nach und kam endlich zu einem hohen Baum, und oben darauf saß ein kleines Kind. (直訳：彼 (=森の役人) がその泣き声の方へ行くと、とうとう高い木のところに来ました。そしてその上には小さな赤んぼうがいました。)(グリム童話「みつけ鳥」)
b. 森の役人がその声を追っていくと、しまいに高い木のところに見あげると、木のうへのほうに赤んぼうがいました。(野村滋訳)

ドイツ語の原文とその日本語訳を並べてみたが、日本語訳では原文にない下線部分が補われている。まずドイツ語では三人称の語りで話が進行し、いわば中立的な視点から状況が描写されている。特に登場人物の視点に寄せて描かれたりはしていない。ところが、日本語では、語り手の視点は森の役人の視点と重なっている (「見上げると…赤ん坊がいました」の部分¹⁰)。つまり、日本語訳の方は、三人称の物語であるにもかかわらず、語り手は登場人物に視点を合わせて、臨場的な語り口で語っていることになる。もちろんこの程度の改変では翻案ということにはならないであろうが、日本語話者の好む翻案というものを考える場

¹⁰ 日本語の方では、森の役人が見上げた結果、赤ん坊がいることを発見したという主観的な描写の仕方になっている。つまり、役人の「見え」を描写している。客観的な視点に立つならば、役人が見上げようが見上げまいが、赤ん坊はもともと木の上のいたわけである。

合には、大変参考になりそうである¹¹。

3.4 動態性 (dynamicity)

動態性とは時間の処理の仕方と関係する事態把握のことである。視点に含めて論じられることもある。言語レベルで言えば、まず順序の問題がある。これは語、文のレベルから、さらには談話のレベルにも及ぶ。例えば語順と意味内容は密接に関わり合っているため、語順を変えればふつつ想起される意味内容も変わる。

- (14) a. 仕事をやめ、結婚し、子供が生まれた。
b. 子供が生まれ、結婚し、仕事をやめた。—— Langacker (2008: 79)

翻案との関連で言えば、物語の構成の仕方に関わる選択がこれに当たるだろう。例えば上の「猫とねずみのとも暮らし」の例(事例2)では、出来事の描写の順序に変更が加えられていた。

動態性との関連では、ほかにメンタル・スキヤニング (mental scanning) と呼ばれるプロセスも取り上げられる。例えば〈上り坂〉と〈下り坂〉では、逆方向の心的な(つまり仮想的な)視線の動きが喚起される。メンタル・スキヤニングには、ほかに総括的スキヤニング (summary scanning) と呼ばれるタイプ(例えば〈踊る〉ではなく〈踊り〉)と言う場合)や、参照点 (reference point) を介するタイプなどがある(例えば、湖の上のアヒルを指す際に、アヒルを直接指すのではなく、まず見つけやすいボートを指示しておいて、その後ボートの近辺を探索させるような場合)。翻案作品では、とりわけ映像作品の場合、カメラワークを用いることによりさまざまなスキヤニング(走査)の創出が可能であり、従って翻案の可能性も広がることになろう。

3.5 観点化(独: Aspektualisierung)

本節の最後に、専門語研究の分野で指摘されている「捉え」について見ておきたい。専門家は、いわゆる素人とは異なる特定の観点(独: Aspekt)から対象や事象を捉えているというものである(Ickler 1997)。ここでの「捉え」は、前節まで見てきた事態把握とは性質が異なり、意識的な思考の問題であると言える。

例えば〈水〉や〈塩〉は日常的にも身近な存在であるが、化学者はそれらを化学的な観点から(のみ)捉える。日常的に経験する典型的な〈水〉や〈塩〉の特徴、例えばその外見、手触り、味、温度、使用法などは一切考慮されることはない。仮に混同すれば、違和感や滑稽さを生じることになるだろう。特定の観点から見た対象・事象は、日常生活とは異なった様相を示す。例えば〈水〉は、その固化の特徴から化学的には「異常液体」とされる。一方、素人にとっては〈水〉は典型的な液体であって、異常な液体であるという感覚はない。別の分野からの類例を挙げると、例えば法律の分野では〈動物〉は〈物〉として扱われるし、数学の分野では〈直線〉は〈曲線〉の一つとされる。日常的な感覚とは大きな「ずれ」があるが、それは専門家による特殊な「捉え」に起因する(そしてそのような「捉え」をするのは

¹¹ 例えば守屋(2013)は、このような日本語話者の「主観的把握」の傾向が、日本文化におけるさまざまな「見立て」の基礎にあると論じている。

各分野において意味のあることなのである)。

この種の捉え方は、翻案ではどのような形で現れると考えられるだろうか。上で述べた通り、専門語における観点化とは特定の思考法である。翻案においてこれに該当するのは、作品の解釈であると考えることができる。起点テキストの解釈を変更するという試みは、翻案にはおいてよくあることであろう。

4. 異なるメディア間での翻案

前節までの議論は、基本的に言語テキスト（文芸作品）間の翻案を対象としていた。異なるメディア間の翻案では、どのような点が異なるであろうか。翻案のメディアで一般的なものとしては、小説、映画、ドラマ、アニメ、芝居、漫画、ゲームなどがある。これらが目標メディアとなる場合、それぞれ小説化、映画化、ドラマ化、アニメ化、舞台化、漫画化、ゲーム化などと呼ばれる。ただし、言語という要素にこだわらなければ、絵画、写真、音楽など、広く芸術・文化に関わる領域も射程に入ってくる（池上 2013, 守屋 2013, 守屋/池上 2015 などを参照）。

では、言語における「捉え」と言語以外のメディアにおける「捉え」では何が違うのか。これについては、池上（2013）に興味深い考察がある。池上の論考は、本稿で取り上げたような翻案を念頭に書かれたものではなく、言語と文化・文芸全般の関係を論じたものである。池上の説明を本稿での議論に合わせてまとめ直すと概ね次のようになる。まず、ことばによる「捉え」とは、話者が〈XをYと解釈する〉(construe X as Y)という認知的な営みである。このYの部分、池上は「イメージ・スキーマ」、「見え」などのことばで説明するのであるが、本稿第3節のことばで置き換えるなら、事態Xは「この身体で生きている時空世界」、そしてYの部分は「ことばによって立ち上げられるもう一つの時空世界」と言うことができよう。‘as Y’という補語部分は、事態把握がすぐれて主体的な営みであることを示している。つまり、客観的な根拠があろうとなかろうと、とにかくXはYであると決めつけてしまうということである。ただし、そうであっても、言語に関わる以上、Yの部分は言語による制約を受ける。言い換えると、言語のコードを超えて解釈が行われることはない。Yとはそもそもことばによって立ち上げられる世界であるから、これはある意味当然である。ではここで、言語化という縛りがなくなるとどうなるか。創作者は、より自由に、より主体的にYの部分の構築することができるようになるはずである。もちろん、用いられるメディアの持つ制約が許す限りにおいて、ということである。池上は、言語によらない解釈のことを「見立て」と呼び、〈XをYと見立てる〉のように図式化している。この場合のYは、異次元のコードによる一種の「翻訳/翻案」である。

本稿で話題にしているような翻案（つまり、小説化・映画化・ドラマ化・アニメ化・舞台化・漫画化・ゲーム化など）で言えば、XもYも基本的には言語テキストを基盤とするものである。ただし、小説間の翻案をのぞけば、純粋な言語テキストの占める割合は相対的に減少する。つまり池上の想定する「見立て」のレベルに近づくということになる。この「見立て」について、池上は次のように述べる。

- (15) このレベルの営みにおいては、(いわゆる〈メタファー〉のように) 対比を通して〈類似〉や〈調和〉の発見、認識へ誘導するというのではなく、(しばしば意図的な)〈ずらし〉を施した上での対比を提示することによって、思わぬ新しい価値の発見・認識

へと挑発するものという意味合いを帯びてくることもある。(池上 2013: 628)

翻案が「新しい価値の発見・認識」へと通じる可能性を有していることは誰もが認めるところであろう。上の池上の指摘からはさらに次の2点が示唆される。まず、本稿では、翻案の根底にあるのは、同じものをさまざまなやり方で捉えることのできる人間の能力であると考え、認知言語学における事態把握という概念を援用して検討を行ってきた。ただし、翻案では意図的な「ずらし」が施されることによって、捉え方の振れ幅がより大きくなる可能性がある。そしてもう1点重要なことは——考えてみれば当然のことであるが——、翻案では原作者により受け手に対し対比が提示されるということである。この点は、翻案と翻案でないもの(新しい創作)を分ける重要なポイントである。第2節で取り上げた「赤ずきん」の例(事例3)で言えば、作者が原作との対比を意図しており、そして読者が実際に二つの「赤ずきん」を重ねて読むのであれば、作者による翻案(挑発)の試みは成功していると言えるだろう。

5. おわりに

以上、本稿では、アダプテーション(翻案)の創出を支えている人の能力、すなわち同じ対象や事象であっても複数の捉え方ができるという能力について、主に言語研究の知見をもとに概観し、アダプテーションとの関連性について考察した。その結果、語や文のレベルで確認できる「捉え」の営みが、テキストや談話のレベル、さらにはメディア横断的にも認められ得るということを確認できたと思う。ただし、異なるメディア間の翻案では、言語レベルにおける「捉え」とはやや性質が異なること、また翻案においては意図的な「ずらし」が施される可能性があることも確認した。

なお、本稿では「捉え」の相対的側面、つまり言語・文化間における翻案の差異については取り上げなかった。例えば、日本語話者が海外の作品を翻案する場合、そこに何らかの傾向性が認められるということは十分に予想されることである。個別の言語・文化における好まれる翻案という問題は興味深い問題であるが、今後の課題としたい。

文献

- 浜田治雄／宮下義樹 (2008): 「翻案著作物における本質的特徴の直接感得性」『日本大学法学部知財ジャーナル』1, 143-148
- 浜田寿美男 (1999): 『「私」とは何か』講談社。
- Ickler, Theodor (1997): *Die Disziplinierung der Sprache. Fachsprachen in unserer Zeit*. Tübingen: Narr.
- 池上嘉彦 (2013): 「〈見え〉から〈見立て〉へ——〈身体性〉／〈主体性〉に根差す譬えの営みの認知言語学的基盤」『日本認知言語学会論文集』13, 625-629.
- 池上嘉彦 (2020): 「事態把握」池上嘉彦／山梨正明 (編): 『認知言語学Ⅱ』ひつじ書房, 1-22.
- Langacker, Ronald W. (2007): Cognitive Grammar. In: Geeraerts, Dirk/Cuyckens, Hubert (eds.): *The Oxford Handbook of Cognitive Linguistics*. Oxford: Oxford UP, 421-462.
- Langacker, Ronald W. (2008): *Cognitive Grammar. A Basic Introduction*. Oxford: Oxford UP.
- 守屋三千代 (2013): 「日本語話者の〈見立て〉——日本語と日本文化をつなぐもの」『日本認知言語学会論文集』13, 630-635.

- 守屋三千代／池上嘉彦 (2015): 「「現前」と「非現前」の〈見え〉を重ねる〈事態把握〉」『日本認知言語学会論文集』 15, 100-111.
- 成田節 (1995): 「„Perspektive“ の概念について」『大阪市立大学人文研究』 47 (10), 161-178.
- 大藪正彦 (2019): 「事態把握と翻訳——認知言語学から見た逐語訳とアダプテーションの間」
今野喜和人 (編): 『翻訳とアダプテーションの倫理——ジャンルとメディアを越えて』
春風社, 135-162.
- 大藪正彦 (印刷中): 「ことばによる「捉え」をめぐる」藤縄康弘／時田伊津子／カン・ミンギョン (編): 『ドイツ語学への視点・ドイツ語学からの視座』 同学社.
- Smirnova, Elena (2020): Kognitive Semantik. In: Hagemann, Jörg/Staffeldt, Sven (Hg.): *Semantiktheorien II*. Tübingen: Stauffenburg, 57-83.
- Talmy, Leonard (2000): *Toward a Cognitive Semantics. Vol. 1*. Cambridge: MIT Press.
- Tomasello, Michael (1999): *The Cultural Origins of Human Cognition*. Cambridge, Mass.: Harvard UP.
- 鳥飼玖美子 (編) (2013): 『よくわかる翻訳通訳学』 ミネルヴァ書房.