翻訳・通訳学部

翻訳・通訳学科

卒業論文

2025-2026年度

アニメ『ヘタリア』の翻訳を通して見る日米の文化とユーモア
～日本語オリジナルと英語吹き替え版の比較分析～

Silvia Villares Santiago

学籍番号：1630741

卒業論文指導教員
山田恵

バルセロナ、2026年5月31日

UAB
Universitat Autònoma
de Barcelona

Dades del TFG

Títol (en català, castellà, anglès i japonès):

Català: L'adaptació cultural i humorística en la traducció de l'anime Hetalia: comparació entre l'original japonès i el doblatge anglès

Castellà: La adaptación cultural y humorística en la traducción del anime Hetalia: comparación entre el original japonés y el doblaje inglés

Anglès: Cultural and Humor Adaptation in the Translation of the Anime Hetalia: A Comparison Between the Japanese Original and the English Dub

Japonès: アニメ『ヘタリア』の翻訳を通して見る日米の文化とユーモア

～日本語オリジナルと英語吹き替え版の比較分析～

Autor/a: Silvia Villares Santiago

Tutor/a: Megumi Yamada

Centre: Universitat Autònoma de Barcelona

Estudis: Grau en Traducció i Interpretació

Curs acadèmic: 2025-2026

Paraules clau

Català: Traducció audiovisual, doblatge, anime, humor, adaptació cultural, estereotips, Hetalia, japonès, anglès

Castellà: Traducción audiovisual, doblaje, anime, humor, adaptación cultural, estereotipos, Hetalia, japonés, inglés

Anglès: Audiovisual translation, dubbing, anime, humor, cultural adaptation, stereotypes, Hetalia, Japanese, English

Japonès: 視聴覚翻訳、吹き替え、アニメ、ユーモア、文化的適応、固定観念、ステレオタイプ、ヘタリア、日本語、英語

Resum del TFG

Català

Aquest treball analitza la primera temporada de la sèrie d'anime *Hetalia*, anomenada *Hetalia Axis Powers*, comparant la versió original japonesa amb la versió doblada a l'anglès, amb l'objectiu d'estudiar l'adaptació cultural i la transformació de l'humor en la versió anglesa. El corpus abarca els nou primers episodis. Mitjançant la comparació entre ambdues versions, s'analitzen les tècniques i estratègies de traducció utilitzades, així com el seu impacte en la

caracterització dels personatges i en la representació dels estereotips nacionals. El marc teòric es basa en teoria de la traducció, en estudis sobre la traducció de l'humor, en les característiques de l'humor al Japó i als Estats Units, i en la comunicació intercultural, entre altres tòpics com la història del cinema, etc. Els resultats mostren que la versió doblada a l'anglès introdueix humor, ironia i modificacions narratives que no es troben a la versió original, fet que provoca canvis en la representació dels personatges i de l'humor de l'obra. Aquest estudi evidencia que la traducció no consisteix només a passar d'una llengua a una altra, sinó que també és un procés d'adaptació cultural que pot reconstruir l'obra segons la cultura receptora. A més, examina la complexitat i el paper fonamental de la traducció audiovisual de l'humor.

Castellà

Este trabajo analiza la serie de anime *Hetalia*, en concreto su primera temporada *Hetalia Axis Powers*, comparando la versión original japonesa con la versión doblada al inglés, con el objetivo de estudiar la adaptación cultural y la transformación del humor en la versión inglesa. El corpus se extiende de los episodios 1 al 9; mediante la comparación entre ambas versiones, se examinan las técnicas y estrategias de traducción utilizadas, así como su impacto en la caracterización de los personajes y en la representación de estereotipos nacionales. El marco teórico se basa en teoría de la traducción, estudios sobre la traducción del humor, las características del humor en Japón y Estados Unidos, y la teoría de la comunicación intercultural, entre otros temas como la historia del cine, etc. Los resultados muestran que la versión doblada al inglés introduce humor, ironía y modificaciones narrativas que no están presentes en la versión original, lo que provoca cambios en la representación de los personajes y del humor de la obra. Este estudio demuestra que la traducción no se limita solo a pasar de una lengua a otra, sino que es también un proceso de adaptación cultural que puede llegar a reconstruir la obra según la cultura receptora. Además, invita a reflexionar sobre la complejidad y la importancia de la traducción audiovisual del humor.

Anglès

This paper analyzes the first season of the anime *Hetalia*, known as *Hetalia Axis Powers*, comparing the original Japanese version with the English dubbed version in order to examine cultural adaptation and the transformation of humor in the English version. The corpus covers episodes 1 to 9, and through a comparative analysis of both versions, the translation techniques and strategies employed are examined, as well as their impact on character construction and the representation of national stereotypes. The theoretical framework draws on translation theory, humor translation studies, the characteristics of humor in Japan and the United States, and intercultural communication theory, apart from history and similar topics. The findings show that the English dubbed version introduces humor, irony, and narrative modifications that do not seem to be present in the original, resulting in changes in character portrayal and the overall humor of the anime. This study demonstrates that translation is not only changing a message from one language into another, but rather a process of cultural adaptation that reconstructs the work for the target culture, and that highlights the complexity and significance of audiovisual humor translation.

Japonès

本論文は、アニメ『ヘタリア Axis Powers』（『ヘタリア』の第 1 期）の日本語オリジナル版と英語吹き替え版を対象とし、英語吹き替え版における文化的適応とユーモアの変容について考察するものである。分析対象は第1話から第9話までとし、日本語版と英語版の比較を通じて、採用された翻訳技法や翻訳方針を分析するとともに、それらがキャラクター造形や国民性に関する固定観念の表象にどのような影響を与えているかを検討する。理論的枠組みとして、翻訳理論、ユーモア翻訳研究、日米のユーモアの特徴、および異文化コミュニケーション論を援用する。分析の結果、英語吹き替え版では、オリジナル版には見られない独自のユーモアや皮肉、内容の改変が導入されており、それによって作品のユーモア表現やキャラクター像に変化が生じていることが確認できる。本研究は、翻訳が単なる言語の置き換えではなく、受容文化に合わせて作品を再構成する文化的適応のプロセスであることを示すとともに、視聴覚翻訳におけるユーモア翻訳の複雑さとその意義について考察する。

目次

第１章　序論 1
　第１節　研究の動機 1
　第２節　研究の目的 2
第２章　アニメ翻訳と吹き替えの理論的背景 5
　第１節　翻訳理論の基礎 7
　　第１項　『ヘタリア』における異化・同化と「第三の文化的表現」 8
　　第２項　翻訳技法 9
　第２節　アメリカにおける吹き替え文化 12
　第３節　日本における吹き替え文化 14
　第４節　異文化間コミュニケーションと翻訳 16
第３章　ユーモア翻訳と文化的背景の課題 18
　第１節　翻訳に関連するユーモア要素（言語的・視覚的・文化的ユーモア） 19
　　第１項　言語的要因 19
　　第２項　視覚的要因 20
　　第３項　文化的要因 22
　第２節　日本的ユーモアの特徴 23
　第３節　英語圏ユーモアの特徴 25
　第４節　日米間のステレオタイプ・ユーモアの社会における前提と背景の比較 27
　第５節　日本語・英語吹き替え翻訳における語用論・文化的背景・非言語の課題 29
　　第１項　言語構造・語用論・談話レベルの差異 29
　　第２項　非言語要素（ジェスチャー・文化記号）の問題 30
　　第３項　翻訳方針の選択の困難（異化／同化） 31
第４章　作品概要、コーパスと分析方法 32
　第１節　作品『ヘタリア』の概要と分析のコーパス 32
　第２節　分析対象、その理由とエピソード選定の文脈 33
　第３節　分析に登場する人物 35
第５章　翻訳分析 42
　第１節　分析シート 42
　第２節　ユーモアとユーモア翻訳に関する主要な発見 91
　　第１項　訳出戦略の比較（忠実訳／意訳／自由訳） 93

第３節　キャラクターごとの印象変化 94
第１項　内容改変とキャラクター性の再構築 96
第４節　異文化ローカライズの影響 97
第６章　結論 99
参考文献 101

第１章　序論

第１節　研究の動機

筆者が本研究に取り組もうと考えた背景には、これまでの語学学習と翻訳への関心が深く関わっている。10代の頃から、筆者は日本語を中心に、英語・フランス語など複数の外国語を長年学んできたが、学習が進むにつれて「同じ内容でも言語が異なれば、どのように表現が変化するのか」という点に強い興味を抱くようになった。違う言語には、その文化に特有の概念や価値観が根づいていて、他の言語には存在しない表現が多くある。だからこそ、ある言語では当たり前のように伝わる意味が、別の文化圏の人にはうまく届かなかったり、まったく別の解釈をされてしまったりすることもある。また、単語そのものを訳せたとしても、背景にあるニュアンスや感情、社会的な文脈までは完全に再現できない場合が多い。こうした違いを意識すればするほど、言語は単なるコミュニケーションの道具ではなく、文化そのものを映し出す「鏡」なのだと思う。同時に、映画やドラマ、アニメなどを視聴する際、原語版と翻訳版の表現の違いについて考察することが日常的な習慣となり、翻訳が作品の意味や印象をどの程度変えるのかという疑問が生まれた。

そのような中で、筆者はアニメーションの一つである『ヘタリア』を初めて日本語で視聴した後、インターネット上で英語版を見つけたことをきっかけに、翻訳のあり方についてより深い関心を抱くようになった。英語版（吹き替え）では、原作のニュアンスや台詞の機能が大胆に変えられ、内容自体の印象が大きく異なる場面が多く見受けられた。このような「自由訳」[1]に触れた経験は、翻訳者にはどこまで内容を変更する権限があるのか、翻訳における創造性の限界がどこにあるのかといった疑問を強く抱いた。こうした問題提起が、本作品を翻訳研究の対象として選んだ直接的な動機である。

また、このような疑問を抱いたうえで、筆者はヨーロッパとアジアで約二年間の長期留学を経験した。そこで多様な文化背景を持つ人々と交流した。異文化の環境での生活は、国民性における固定観念がどのように形成されるのか、またどのように誤解やユーモアの違いが生まれるのかを学ぶ機会にもなった。筆者は人種が多様

[1] 本論文における「自由訳」とは、日本語オリジナルから英語吹き替え版への翻訳において、原文の意味や表現形式の忠実な再現よりも、ユーモアの機能的効果を優先して大胆な改変が行われていると筆者が判断した翻訳を指す

なスペインで生まれ育ってきたが、この経験を通して国民性に関する知識が広がったといえる。しかし、動機となった背景はそれだけにとどまらない。

研究を進める中で、作者である日丸屋秀和氏も、ニューヨーク留学中に多国籍の友人たちと交流した経験から、各国のキャラクターの性格設定や国民性に関するユーモアを着想したとされていることがわかった。作者・日丸屋秀和氏と自身との間にこのような共通点が存在することを知り、驚きを覚えると同時に、研究への動機付けにもつながった。作者・日丸屋秀和氏が現地で耳にした民族ジョークや文化的イメージがキャラクター形成の土台になっている点を知り、筆者の留学経験と照らし合わせながら、国際的な背景を持つ作品として『ヘタリア』をどのように翻訳研究へ位置づけることができるのかを考えるようになった。

以上のような語学学習、翻訳への継続的な興味、多文化環境での経験、そして作者の創作背景への共感が、本研究に取り組む大きな動機となっている。

第２節　研究の目的

本研究では、日本のアニメ『ヘタリア Axis Powers』における英語吹き替え版が、キャラクターの印象や国民性の再構築にどのような影響を及ぼしているのかを明らかにすることを目的とする。

『ヘタリア』は、世界各国の歴史・文化・国民性をモチーフに、各国を擬人化したキャラクター同士の掛け合いを描くコメディ作品である。一般的なアニメ作品とは異なり、各登場人物はそれぞれの国家の「ステレオタイプ」や文化的特徴を前提に表現されるため、異文化理解・国民性・国際関係といった要素が物語構造の重要な基盤となっている。このため、同作品の翻訳や吹き替えは、単なる言語移行ではなく、文化的意味の移植や再編を伴う点に特徴がある。

ここで特に注目すべきなのは、日本語版と英語版の受け取り方が大きく異なるという点である。推測として、アメリカ社会は多民族・多文化社会として長い歴史を持ち、日常的に多様なステレオタイプや民族的なユーモアが流布している。一方で、日本社会は相対的に同質性が高く、ステレオタイプの存在は認められるものの、それが作品の表現に占める比重はアメリカほど高くない。こうした社会的背景の違い

は、吹き替え版制作における「文化的距離感」や「笑いのコード」に直接的に関わってくると考えられる。

たとえば、英語版のアニメーション『ヘタリア』では、原作にない皮肉的な表現や冗談、アメリカ式の軽い冗談などが追加される場面があり、これがキャラクターの印象を大きく変える可能性がある。また、アメリカ視聴者にとっては、英語吹き替え版の話し方やテンションのほうが「国民性として自然」に感じられる場合もあり、この点は文化的背景を踏まえた興味深い現象である。

さらに、英語吹き替え版『ヘタリア』はオンライン上でも評価が大きく分かれている。ファニメーション[2]の英語版が TV-MA（過激表現を含む成人向け）に分類された事実も、その受容における文化差を示す興味深い材料である。

本研究では、こうした背景を踏まえ、英語吹き替え版における翻訳方針、追加要素、言語的特徴がキャラクターの印象形成にどこまで影響するのかを検証する。特に、日本語版と英語版の差異が「文化的意味の再構築」としてどのように機能しているのか、またそれが視聴者の受容差につながるのかを明らかにすることを目指す。

第３節　研究方法

本研究では、アニメ『ヘタリア』の日本語版と英語吹き替え版を対象とし、両者のテキスト比較および翻訳分析を行った。分析にあたっては、Amazon Prime Video を利用して作品を視聴し、まず日本語版、その後に英語吹き替え版を同一エピソードについて視聴した。視聴中には翻訳上の特徴やユーモア表現、文化的要素などを記録し、それらを分析シートとして整理した。

コーパスの作成にあたっては、第1話から第9話までのエピソードを対象とし、日本語版と英語版の対応箇所を比較した。また、分析方法の構築に際しては、先行する翻訳研究論文を参考にしながら、本研究に適した分析シートを作成した。

理論的枠組みの構築には、CiNii、Google Scholar、大学図書館のデータベース、および図書館所蔵資料を活用した。収集した先行研究をもとに翻訳理論、ユーモア翻

---

[2] ファニメーション（Funimation）は、日本のアニメを北米・欧米向けに配信していた大手会社で、2024年にクランチロール（Crunchyroll）へ統合され、サービスを終了した。http://animationbusiness.info/archives/12761　（最終閲覧日2025年12月6日）

訳、異文化コミュニケーションに関する文献調査を行い、本研究の分析基準を設定した。

なお、本研究における図表は主に Excel を用いて作成し、一部の資料や図版については筆者自身が作成した。

第２章　アニメ翻訳と吹き替えの理論的背景

吹き替えは、映画やテレビ番組を制作言語から世界中の観客へ届けるための重要な手段である。1930年に E. ホプキンによって発明されて以来（Chaves García, 2000: 30)、吹き替えは単なる言語の置換ではなく、俳優の口の動きや表情、ジェスチャーを考慮しながらセリフを調整する複雑な作業として発展してきた。等時性（セリフの長さの一致)、身体動作との同期、口唇の動きとの同期など、複数の制約が存在するにもかかわらず、スペイン、フランス、ドイツ、イタリアといった吹き替え文化の強い国々では、観客はこの吹き替え版を自然なものとして享受している（Iturregui Gallardo, 2014)。

このように、吹き替えは外国作品へのアクセス手段であるだけでなく、言語・音声・知覚を組み合わせて観客の映像体験を豊かにする、複雑で芸術的なプロセスでもある。

このような特徴を持つため、従来の文章翻訳とは異なる理論や分析方法が必要とされ、近年ようやく学術的な研究が進められてきた。しかし、アニメーションの翻訳は、依然として「子ども向けエンタメ」というイメージが強く、学術的に十分扱われてきたとは言いがたい（安達, 2015）にもかかわらず、アニメは世界的な影響力を持ち、ローカライズや吹き替えの重要性は年々高まっている。実際、吹き替えが自然に聞こえる場合、観客は翻訳であることさえ忘れ、作品をオリジナルとして受け取ることもある。この点は、視聴体験に深く関わる要素であり、アニメの国際展開においても無視できない。

その一例として、日本と文化的背景が大きく異なる国々においても高い人気を誇るアニメ『クレヨンしんちゃん』が挙げられる。本作は子どもだけでなく大人の視聴者にも支持されており、翻訳・吹き替えを通じて文化的差異を越えて受容されてきた。先行研究では主にスペイン語圏の文脈で行われてきたが、実際に『クレヨンしんちゃん 暗黒タマタマ大追跡』を対象とした分析では、スペイン語吹き替え版において、ユーモア要素の41％で原作以上に笑いの効果が高まっていることが示されている（Belchí Vicente, 2025)。さらに、スペインと日本の両文化においてナンセンスなユーモアが受け入れられやすい点が、本作の国際的成功の一因であると指摘されている（Bernabé, 2021)。

本研究では、『ヘタリア』がどのように吹き替えられ、どの程度「文化」「キャラクター性」「ユーモア」が再現されているのかに注目する。アメリカで放送された『ヘタリア Axis Powers』の吹き替え版では、ファニメーションによって TV-MA のレーティング（“profanity, crude humor, adult situations”）が付けられた（Zander, 2021）。

しかし、視聴者の評価は大きく分かれており、SNS 上では、英語吹き替えのユーモアが過剰であると批判する声もあれば、オリジナルのアニメが意図した「みんなを茶化すユーモア」をうまく表現していると肯定的に評価する意見も見られる。例えば、Hetayume Forums というオンラインコミュニティでは、WonderfulAsia（2011）は“They've made many racist jokes and have made fun of the Holocaust”と述べ、Dragon-Sigma（2011）は“The show turned from cute and silly (with some moments of emotion) to an offensive comedy”と批判する一方で、moonshadow5973（2010）は“The Japanese is cute, but the English has more edge. [...] This show is about stereotyping and poking fun at everyone. The crappy accents really help that”と肯定的に評価している。このように、同じ吹き替えでも受け取り方が大きく異なるという点は、本作品の翻訳を分析するうえで非常に興味深い現象である。

ただし『ヘタリア』の難しさは単なるローカリゼーションにとどまらない。本作は国家・国民性の擬人化をユーモアとして扱うため、文化圏によって受容が大きく変わる。実際、韓国では作品中の韓国のキャラクターの描写が侮辱的だと批判され、2009年にアニメ放映が中止される騒動が起きた（週刊アエラ、 2009）。この例が示すように、吹き替えや翻訳の仕方によって、どの国家キャラが肯定的・否定的に解釈されるかが変化し、政治的な反発を生む可能性もある。したがって、『ヘタリア』の翻訳・吹き替えは単なる言語変換ではなく、文化的・歴史的感受性を考慮した慎重な作業である必要がある。

以上を踏まえ、本研究では『ヘタリア』英語吹き替え版の特徴を取り上げ、どのような翻訳方針が採られ、またどのように評価が分かれているのかを考察していく。

第１節　翻訳理論の基礎

アニメ翻訳を具体的に論じる前に、まず翻訳理論の基礎を押さえることで、メディア翻訳をより多角的に理解できる。本稿では特に、翻訳における文化的差異や受容側への調整に関わる概念をいくつか紹介する。

翻訳においては、原文の文化や表現をそのまま残す異化（foreignization）と、読者に馴染むように調整する同化（domestication）という二つの戦略が知られている（Venuti, 1995）。「異化」は、原文の文化や独特の表現をあえて残し、読者に「外国っぽい」（“sending the reader abroad”, *The Translator's Invisibility: A History of Translation*, p.15, Venuti, 1995）と感じさせる翻訳である。違和感を通して、原作の文化の存在を前面に押し出す方法だ。

一方、「同化」は、読者が違和感なく読めるように、表現や文化要素をターゲット文化に合わせて自然に調整する翻訳である（“bringing the author back home”, *The Translator's Invisibility: A History of Translation*, p.15, Venuti, 1995）。つまり、翻訳であることが目立たなくなる。「同化」は翻訳を流暢にし、翻訳者の存在を見えなくすることで、「透明性という幻想」（“illusion of transparency”, p.16）を生み出し、読者に自然で違和感のない文章として受け入れられるようにする（Venuti, 1995）。

一方、Nida は *Toward a Science of Translating*（1964, pp.159–160）にて、原文の読者が受ける印象や反応を訳文の読者にも再現することを目指す動的等価（dynamic equivalence）という翻訳方法を提案している。これは、読者にとって自然で理解しやすい訳文を重視する点で、同化的なアプローチと共通する部分がある。

対照的に、形式的等価（formal equivalence）は、原文の文法構造・語彙・内容をできる限り保持し、原文の姿を忠実に伝えることを目指す翻訳方法である。Nida はこれら二つを、翻訳における基本的な方向性（“Two basic orientations of translating”, p.159）として提示している。

翻訳は単なる言語の置き換えではなく、文化的な意味や価値観を媒介する行為でもある。実際、Nida が指摘するように、“differences between cultures cause many more severe complications for the translator than do differences in language structure”（*Toward a Science of Translating*, 1964, pp.159–160）というように、文化間の差異は翻訳において言語構造の差異以上の困難をもたらす。

さらに、Goethe の主張によれば、翻訳者が原文に忠実であろうと努めるほど、訳文は受け手文化の影響を受けつつ、原文とも異なる「第三の文化的表現」が生じる可能性がある。また、翻訳を通して他文化と接触することで、受け手側の言語や文化が新たな要素を取り込み、豊かになることも指摘されている。

以下、この現象を示す引用を挙げる。

"The translator who attaches himself closely to his original more or less abandons the originality of his nation, and so a third comes into existence, and the taste of the multitude must first be shaped towards it." (Goethe, Venuti 1995: 83 引用. *The Translator's Invisibility: A History of Translation*)

以上、翻訳理論における異化・同化や動的・形式的等価、そして第三の文化的表現の概念を踏まえ、次に翻訳理論の視点からアニメ『ヘタリア』の翻訳を具体的に見ていく。

第１項　『ヘタリア』における異化・同化と「第三の文化的表現」

第一節で説明した通り、翻訳理論における「異化」（foreignization）と「同化」（domestication）は、訳者がどの程度原文の文化を残すのか、あるいは受容文化に寄せて自然化させるのかという選択に関わる重要な概念である。『ヘタリア』の日本語から英語への翻訳を考えると、この二つのアプローチが特に複雑に交錯する点がまさに吹き替え版『ヘタリア』の翻訳の興味深いところだろう。

さて、そもそも『ヘタリア』は、日本人の視点から再構築された各国の固定観念、既成概念や国民性を滑稽に描いた作品であり、そこには日本社会特有の異文化理解、歴史認識、ユーモアな感覚が強く反映されている。つまり、描かれるアメリカやイタリア、ドイツなどはその国そのものではなく、日本の文化的レンズを通して見た外国像である。この時点で日本語のオリジナルでは既に、キャラクター像は国際的な一般イメージとも、当事国が持つ自己イメージとも完全には一致しない、ハイブリッドな表象として成立している。

この作品を英語に翻訳すると、状況はさらに複雑になる。英語版の主な視聴者はアメリカ人や他の英語圏の人々であり、日本的なステレオタイプ、いわゆる外国像をそのまま提示すれば理解できない部分や、むしろ違和感や不快感を覚える表現も生じ得る。たとえば、日本側の「アメリカのステレオタイプ」を異化的に保持すれ

ば原作の文化的視点は維持されるが、観客の共有するイメージとは齟齬が生まれる。一方、英語圏の期待やユーモアに合わせて調整すれば、理解しやすい同化的な訳文になるが、その結果、「日本人が見た外国」という原作の本質的なレンズが弱まってしまう。

つまり、英語版『ヘタリア』は、

- 日本文化が再構築した外国像（原作のレンズ）
- アメリカ文化が期待する外国像（受容側のレンズ）

この二つが重なり合う、二重に文化が介入したテクストへと必然的に変化する。ここで生まれるのが、Goethe が述べた「第三の文化的表現」に相当する現象である。

Goethe は “The translator who attaches himself closely to his original more or less abandons the originality of his nation”と語った。『ヘタリア』の英語版はまさにこの例であり、原作文化（日本）と受容文化（アメリカ）のどちらにも完全には帰属しない、独自の中間的な表現を形成する。これは動的等価のアプローチともつながっており、受容者にとって自然で理解しやすい訳文を目指しながらも、原作の文化的違和感をどこまで保持するかという綱引きが起こる。

結果として、英語吹き替えの『ヘタリア』は、日本的な外国観と英語圏の文化的期待が折り重なって誕生した、ハイブリッドで第三の文化表現として成立する。「異化」と「同化」のいずれを選んでも、作品は原作とも受容文化とも異なる新しい文化的形態へと変化するのであり、これは翻訳という行為そのものが持つ創造的側面を体現する一例である。以上の観点は、『ヘタリア』英語吹き替え版の特徴を分析する上で重要な理論的枠組みとなる。

第２項　翻訳技法

翻訳研究における「翻訳技法（translation techniques）」とは、原文と訳文のあいだでどのような操作が行われたかを分析するための翻訳研究における概念であり、「翻訳等価性（translation equivalence）」がどのように実現されているかを明らかにするために用いられる（Molina & Hurtado Albir, 2002）。ただし、「翻訳方法（translation method）」および「翻訳ストラテジー（translation strategies）」とは異なり、この概念を理解するにはこれらを区別することが重要である。これらの用語

は翻訳研究において混同されることが多く、「用語上の混乱状態」が指摘されてきた（河原, 2014; Gambier, 2010）。 Molina & Hurtado Albir（2002）によれば、翻訳方法はテクスト全体に関わる包括的な方針を指し、翻訳ストラテジーは翻訳過程において問題を解決するための手段である。

一方、翻訳技法はその結果として訳文に現れる具体的な操作であり、語句や表現レベルのミクロな単位で分析される。 また、翻訳技法はそれ自体に価値判断が存在するわけではなく、テクストの目的やジャンル、対象読者、翻訳方法との整合性のなかで評価される。

視聴覚翻訳（Audio Visual Translation: AVT）[3]では、これらの技法は口唇同期（lip-sync）や等時性（isochrony）といった技術的制約のもとで用いられるため、どの技法がより適切かはモダリティによって異なる。たとえば言語的増補（linguistic amplification）は吹き替えに、言語的圧縮（linguistic compression）は字幕に多く用いられる傾向がある（Molina & Hurtado Albir, 2002）。

本研究では、以下に示すMolina & Hurtado Albir（2002）による分類を参照し、『ヘタリア』日本語版と英語吹き替え版の表現を比較・分析する。なお、これらの翻訳技法については、日本語訳が十分に定着していないものも多いため、本稿では必要に応じて筆者自身による訳語を用いる。また、各技法の説明にあたっては、日本語と英語の例を用いる。

技法（英語）	日本語訳	説明	例
Adaptation	翻案	原文の文化的要素を目標文化のものに置き換える	「野球」→ “football”
Amplification	増補	原文にない情報・説明を加える	“Ramadan” →「ラマダン（イスラム教の断食月）」
Borrowing	借用	原語の語彙をそのまま取り入れる	“meeting” →「ミーティング」

[3] 映像メディアを異なる言語に対応させるための、字幕・吹き替え・ボイスオーバーによる翻訳手法

技法（英語）	日本語訳	説明	例
Calque	翻訳借用	外来語や語句を直訳的に移す	“skyscraper” →「摩天楼」
Compensation	補償	原文と異なる箇所で意味や効果を補う	「にゃるほど！めっちゃいい！」→ “I see, that’s purrfect!”
Description	描写訳	語句を形式・機能の説明に置き換える	“panettone” →「イタリアの伝統的な菓子パン」
Discursive creation	言説的創造	文脈に依存した予測不能な等価表現を生み出す	『かぐや様は告らせたい～天才たちの恋愛頭脳戦～』→ 『Kaguya-sama, Love is War』
Established equivalent	定着訳	慣用的に定着した訳語・表現を使用する	“A piece of cake” →「朝飯前」
Generalization	一般化	より広い・中立的な語を使用する	「セブンイレブン」→ “convenience store”
Linguistic amplification	言語的増補	言語的要素を増やす（吹替えに多用）	“No way!” →「絶対にありえない！」
Linguistic compression	言語的圧縮	言語的要素を凝縮する（字幕に多用）	“Yes, so what?” →「で？」
Literal translation	逐語訳	語順・語彙・構造を保ちながら訳す	“She is reading.” →「彼女は読んでいる。」
Modulation	視点変換	認知的カテゴリーや視点を変える	“You are going to be a father.” →「妊娠してるよ。」
Particularization	特殊化	より具体的・精密な語を使用する	“Walgreens” →「薬局」

技法（英語）	日本語訳	説明	例
Reduction	省略	原文の情報の一部を削減する	“Sapporo, the fifth-most populous city in Japan and located in Hokkaido” → 「札幌市」
Substitution	置換	言語的要素と非言語的要素（身振り・抑揚など）を相互に置き換える	お辞儀 → “Thank you”
Transposition	品詞転換	文法的カテゴリーを変える	“He will soon be back.” → 「彼はまもなく帰ってくる。」（副詞→動詞句）
Variation	変異	方言・文体・口調など言語変種に関わる要素を変える	「ほんまに？そのハンバーガー、めっちゃうまいやん！」→ “Whaaat? Dang, that burger’s mighty tasty, y’all!”（関西弁→英語で南部訛り風の口調に変更）

第２節　アメリカにおける吹き替え文化

アメリカ文化は、ヨーロッパ諸国やその他の地域とは異なる歴史的・社会的背景の最中で発展してきた。1920〜30年代に遡ると、ハリウッドはすでに世界の映画市場を独占する存在となり、同時に英語は事実上の共通語（リンガ・フランカ）として大規模に機能していたと指摘される（Díaz-Cintas and Hayes, 2023）。こうした状況のもとで、アメリカは映画を中心とする文化の核心的な輸出国としての地位が安定していた。その結果、海外で制作された作品を英語に吹き替える必要性が高まったが、それに対して「輸出する側」のアメリカでは、英語へ吹き替える必要性は比較的低かった。

実際、ハリウッド作品の普及は、作品の質や美学的価値そのものだけではない。その他にも輸出作品を各国向けに吹き替える一方で外国映画の流通を抑制するという産業的・商業的戦略にも支えられていたと指摘されている（Canu, 2012）。また、アメリカ国内で吹き替え作品が同時に広く普及しなかったことには、配給会社やプ

ロデューサーが吹き替え制作に十分な投資を行ってこなかったという背景があると指摘されている（Snegoff, 1996）。

しかし、英語吹き替えが全く過去に使用されていなかったわけではない。むしろ、トーキー映画の登場以降はヨーロッパ映画やマカロニ・ウェスタン[4]、カンフー映画といった作品をはじめとする外国映画は、徐々にアメリカへ流入していた。そのため、断続的に英語吹き替えで紹介されてきて、英語吹き替えが比較的高くなったといえる（Hayes, 2021）。その中でも重要な役割を果たしたのがアニメーション作品であった。実写作品における吹き替えの衰退後も継続して英語化されており、英語吹き替え文化を維持する重要な要因となった。

さらに、吹き替え版は子どもを主な視聴者とすることが多く、字幕に依存せずに物語を理解できるため、外国作品への接触を促進する役割を果たした。こうした環境の中で、吹き替えは海外作品への入口を広げ、英語のみを話す子どもであっても、より気軽に異文化への関心や理解を高める契機となった（Gazar, 2019）。日本のアニメーションもその代表例であり、『ドラゴンボール』や『ポケットモンスター』、『美少女戦士セーラームーン』などは英語吹き替え 版として北米で提供し、広く普及した。とりわけ多くの子どもたちが字幕なしで日本発祥の物語や価値観に触れることを可能にした手段になった。

近年では、英語吹き替えは1920～30年代の状況と比べて大きく変化している。かつて非英語作品は映画祭やアート系映画館に限定されていたものが、現代社会のNetflix（ネットフリックス） や Hulu （フールー）などのサブスクリプション型動画配信サービスの普及により、スペイン語・韓国語・トルコ語といった多様な言語のコンテンツが主流の視聴環境に組み込まれるようになった（Díaz-Cintas & Hayes, 2023）。こちらのプラットフォームは積極的に様々な国の作品に英語吹き替え版を提供しており、『ペーパー・ハウス』（スペイン）や『イカゲーム』（韓国）のような国際的大ヒット作も吹き替え版を通して広く消費されている。また、日本のアニメ作品も継続的に英語吹き替え版が制作され、アメリカや英語圏の国の中での市場における重要なコンテンツとなっている。

さらに、視聴者の字幕・吹き替え利用傾向に関する調査も報告されている。アメリカと同じく英語圏であるイギリスの調査会社 YouGov による研究では、若年層ほど

[4] アメリカ人はスパゲッティ・ウエスタンと揶揄したイタリア製西部劇のこと（西森, 2004: 147）

字幕を利用する傾向が強いことが示されており、視聴形態には世代間の違いが指摘されている（Greenwood, 2023）。一方で、Netflix（ネットフリックス） の調査では、吹き替え版を選択した視聴者は、字幕版よりも作品を最後まで視聴する傾向が強いとみられる（Bylykbashi, 2019）。これらの結果から、字幕と吹き替えは世代や視聴行動により使い分けられており、特に吹き替えは外国作品へのアクセスを促進する重要な手段として機能していると考えられる。

このように、かつては輸出中心で国内需要の乏しかったアメリカの吹き替え文化は、ストリーミング時代の到来とともに拡大され、現在ではグローバルなメディア流通を支える不可欠な要素へと変化している。こうした背景は、英語圏における吹き替え作品の受容を理解する上で重要である。

第３節　日本における吹き替え文化

1910年代初頭の日本では、映画は「活動写真」と呼ばれていた。当時はまだサイレント映画の時代であったが、その上映において重要な役割を担っていたのが、映像に合わせて解説や語りを行う人物である（Richie, 2005; Gerow, 2010）。この職業は正式には活動弁士（通称、弁士・活弁）と呼ばれ、日本の映画館において映像の内容説明や物語の補足を行い、観客の理解や感情移入を促していた（北田, 2009）。すなわち、弁士の語りは、活動写真を単なる映像の連なりではなく、意味をもった表現として成立させる重要な要素であったといえる。このことから、弁士の存在は、日本における音声や言語による映像補助の受容を促進したと考えられる。

日本映画の黎明期には、街頭風景や芸者の舞、歌舞伎などが撮影され、映像は舞台を正面から見ているかのような、動きの少ない固定的な構図で制作されていた（Richie, 2005）。この段階では、ひとつながりの物語としての完成度よりも、弁士による解説や語りが映画体験の中心を占めており、ばらばらに映し出される短い場面同士をつなぎ合わせ、ここに筋や意味を与える存在として不可欠であった（北田, 2009）。

しかし、映画という表現の発展とともに、弁士のあり方はやがて問い直されることになる（Gerow, 2010）。純映画劇運動の改革派や研究者から、弁士が物語を語りすぎること、あるいは独自の解釈を差しはさむことが、映像それ自体の力を弱めてしまうのではないかと厳格に批判した。その一方で、ここ数年の様々な研究では、

日本に固有の映画文化といった存在として見直された。弁士の伝統を再評価したことから、邦画がハリウッド・洋画とは異なる独自の道を歩んだ要因とも示されている（Gerow, 2010）。また、弁士の語りは時代とともに変化し、表現的な演技から、映像内容に忠実で客観的な説明へと移り変わっていった。

やがてトーキー（音声映画）の登場以降、弁士の役割は次第に縮小した。初期には字幕と映像を交互に映す方法も試みられていたが、1931年に日本で公開されたアメリカ映画『モロッコ』（“Morocco”）をきっかけに、日本で初めて「二重焼付の日本文」[5]（東京日日2月10日）による字幕版が世に出た（北田, 2009）。その後、字幕スーパー方式が定着したことにより、語り手としての弁士は、上映の中心から静かに退いていくことになった。映画は、声を外から添えるものではなく、画面と音声を内側に備えた表現へと変わっていった。

しかし、第二次世界大戦後、弁士付き無声映画の上映は再び行われるようになり、現在でもテレビや映像メディアを通じて「活弁トーキー」版として親しまれている。この点において、弁士文化は完全に消滅したのではなく、形を変えつつ継承されていると考えられる（北田, 2009）。

現代の日本語吹き替え制作は、主に専門の音声制作会社によって行われている。当初はテレビ局が制作を担っていたが、1960年代前半以降は外部プロダクションへの委託が一般化した。太平洋テレビジョン、トランスグローバル、東北新社などが、日本語吹き替え制作を担う代表的な企業である。外国語作品は、テレビ放送や子供向け作品を中心に、日本語吹き替え版が制作されることが多く、この点にも日本独自の映像受容文化が反映されている。

このように、日本における映画受容は、活動弁士という独自の語り部から始まり、技術革新を経て現代の吹き替え文化へと形を変えながら、音声による表現を柔軟に取り入れる独自の発展を遂げてきた。このような歴史的経緯は、日本における吹き替え文化の特性を理解する上で重要な要素となる。

[5] 日本語訳文を映像と一体化させた形式

第４節　異文化間コミュニケーションと翻訳

グローバル化が進む現代では、異なる文化に接触する機会はますます増加しており、それに伴って相手を的確に理解し伝え合う力の重要性も高まっている。そうした中で、翻訳や海外作品の吹き替えを通じて、異文化の人々の考え方や価値観、行動のあり方などに比較的身近に触れることが可能になる（Chikina, 2020）。したがって、翻訳は単なる言葉を別の言語に置き換える作業にとどまらず、異文化同士を結びつけ、理解へと導く役割を担うものだといえる。

このように、映画産業において翻訳は、言語変換だけでなく、作品を国境の外へ届けるための前提条件といえる。どれほど完成度の高い作品であっても、現地の言葉に翻訳されなければ市場で受容されず、公開の機会そのものを失ってしまう。さらに、海外作品が理解できない状況が続けば、観客が徐々に海外作品から離れ、自国制作へと向かう可能性さえある（Nornes, 2007）。実際、当時ハリウッドに関する専門雑誌は、こうした状況について次のように述べている。

“Should no pictures come forward from America within a reasonably short time, the South Americans will make their own pictures.” (“Hollywood Filmograph”, Nornes, 2007, p.126)

すなわち、スペイン語市場の需要に迅速に応えられなければ、南米諸国が自国で映画制作を始め、市場を失う危険があると警告していたのである。この具体例が示すように、翻訳は国際的な文化循環を維持するための経済的・戦略的基盤でもあった。

その中でも吹き替えは、異なる言語共同体の間で文化を共有し、相互理解を促進する重要な手段として機能してきた。吹き替えによって観客は言語的障壁なしに鑑賞でき、外国の生活様式や価値観、習慣に自然に触れることができる。たとえばアニメーション作品は、字幕よりも容易に制作できる吹き替え版を通して海外に広まり、日本文化を伝える重要な媒介となってきた。

このように、吹き替えは作品をローカル市場に適応させ、アクセシビリティと文化受容性を高める役割を果たしている。また、字幕を読むことが難しい、あるいは好まない視聴者にも鑑賞できる機会を提供する。

しかし、吹き替えは単純な翻訳作業ではない。台詞の長さの一致、口唇や身体動作との同期、感情表現の再現など、多くの制約のもとで音声と映像を統合し、観客

に没入的な体験を生み出さなければならない。すなわち、言語・音声・演技を組み合わせて原作の感情的・文化的本質を保持する、きわめて複雑かつ創造的なプロセスである。

さらに近年では、Netflix （ネットフリックス）をはじめとするサブスクリプション型動画配信サービスの普及により、多言語コンテンツが日常的に国境を越えて流通するようになった。かつて視聴覚翻訳は学術的に軽視される分野であったが、現在では翻訳研究における重要な領域として確立されつつある。こうした状況は、吹き替えが単なる補助的技術ではなく、現代の異文化間コミュニケーションを支える中核的な要素となっているといえる。

このように、海外の文化に接触する機会が増えることで、人々は自文化を客観的に見直し、多様な視点を受け入れる力を育み、異なる社会への理解を深めることができる。例えば、自らの価値観が唯一ではないことを認識する契機にもなり得るだろう。こうした経験によって人々の視野が広がることは、世界各国・各社会におけるより豊かな人間関係や社会の形成にもつながると考えられる。そして、そのような異文化理解を促進する手段として、海外メディアへのアクセスを容易にする吹き替えは重要な役割を果たしている。

以上を踏まえ、吹き替えは異文化間コミュニケーションを支える重要な手段であり、そのあり方を分析することは作品理解にとって不可欠である。

第３章　ユーモア翻訳と文化的背景の課題

ユーモアは、人間の社会的生活と個人的生活の両面において極めて重要な役割を果たしている。先行研究によれば、笑いやユーモアは社会生活に伴う緊張を和らげ、社会的規範からの逸脱に対する制止として機能するだけでなく、不安や苦痛から個人を防衛する働きも持つと指摘されている（高下, 1976）。さらに、ユーモアは日常会話にとどまらず、文学、演劇、映像作品など多様な媒体においてさまざまな形で表現され、その意味内容や機能も多岐にわたる。

ユーモアに関する理論には多様な立場が存在するが、代表的なものとして「優越理論」「解放理論」「不調和理論」が挙げられ、とりわけこれら三つの理論が広く注目を集めてきた（若尾, 2010）。実際、Beattie（1776）の不調和理論（incongruity theory）をはじめとしてユーモアの定義をめぐっては多くの議論が重ねられてきたものの、その概念を一義的に規定することは困難であると指摘されている（大島, 2005）。

このように定義が難しいとされるユーモアであるが、それでも映画や文学をはじめとするあらゆる文化表現において重要な要素であり、各文化の独自性を反映する表現手段でもある。また、ユーモアは社会的・文化的文脈に強く依存するため、その前提を共有しない者にとっては理解が困難となる場合が多く、文化的距離が大きいほど理解の難易度は高まるとされている（大島, 2005）。

しかし、翻訳の過程においては、言語や文化の差異により、ユーモアの伝達はとりわけ困難な課題となる。そのため翻訳研究においても、ユーモアは翻訳が難しい要素の一つとして位置づけられている（Chiaro, 2010）。ある文化では自然に理解される表現が、他の文化においては意味をなさなかったり、意図が正しく伝わらなかったりする場合も少なくない。

特に吹き替えをはじめとする映像翻訳では、映像という視覚情報が原文のまま保持される一方で、音声言語のみを別の言語に置き換える必要がある。このため、ユーモアを適切に再現するには高度な翻訳技術が求められる。こうした翻訳は、単なる言語の置き換えにとどまらず、意味や印象の再構築を伴う点で特殊な翻訳形態であると指摘されている（Abend-David, 2014）。したがって翻訳者には、観客が笑いや意図された意味を理解できるよう、言語面だけでなく文化的背景にも配慮した調整を行うことが不可欠である。

本章では、ユーモア翻訳の特徴および翻訳戦略を整理した上で、『ヘタリア』の英語吹き替えにおいて日本語版と英語版で印象が大きく異なる要因を検討する。その背景を明らかにするため、日本とアメリカの社会的・文化的差異を踏まえつつ、同作品に見られるエスニック・ユーモアや文化的ステレオタイプに基づく表現の相違に着目し、視聴者に笑いが伝わるための翻訳上の工夫および戦略について考察する。

第１節　翻訳に関連するユーモア要素（言語的・視覚的・文化的ユーモア）

古代ローマの弁論家キケロは、機知には2種類があり、それらが組み合わさる時に最も面白い笑いが生まれると指摘している。すなわち、“there are two types of wit, one employed upon facts, the other upon words... people are particularly amused whenever laughter is excited by the union of the two”（Cicero, De Oratore II LIX–LXI）と述べ、内容に基づく機知と言語に基づく機知の相互作用が笑いを生み出すと論じている。この見解は、ユーモアが単一の要因ではなく、複数の要素が組み合わさった結果として生じることを示唆している。

このように、ユーモアは言語、視覚、文化的背景など、多岐にわたる要素が作用する複雑な現象である。とりわけ映像作品では、これらが同時に提示されるため、翻訳においては各要素に対応した異なる困難が生じると指摘されている（Zabalbeascoa, 1996; Chiaro, 2010）。以下では、視聴覚翻訳においてユーモアの生成に関わる主要な要因を整理し、それぞれの特徴と翻訳上の課題について考察する。

第１項　言語的要因

言語的要因に基づくユーモアは、語彙の形式や意味、音声、文構造など、言語内部の特徴に依存して成立する笑いである。多くのジョークは言語遊戯（verbal play）に基づいており、多義語、同音異義語、語の曖昧性などが笑いを生み出す主要な仕組みとなると考えられる（Chiaro, 2010）。この種のユーモアでは、同一の表現が複数の解釈を可能にすることが重要であり、受け手がその意味のずれや二重性を認識することで不調和が解消され、笑いが生じるとされる。

Zabalbeascoa（1996）も、言語的ユーモアは特定の言語体系に固有の特徴に依存するため、他言語への移行に際して同等の効果を再現することが難しい場合が多い

と述べている。特に語呂合わせ（“pun”）や音韻的類似（“phonological similarity”）に基づく表現は、対応する形式が存在しない場合、直訳ではユーモアが完全に失われる可能性がある。そのため翻訳においては、原文の意味を保持するか、笑いの効果を優先するかという選択に迫られる。

Vandaele（2010）は、ユーモア理解には送り手と受け手の間で共有された言語能力と背景知識が必要であり、それが欠如するとユーモアとして認識されない可能性があると指摘している。言語的ユーモアの場合、この共有基盤には語の意味、慣用表現、語用論的規則などが含まれるため、異なる言語共同体に属する受け手にとっては理解が困難になることがある。

さらに、言語的ユーモアはテキスト内部に強く埋め込まれているため、翻訳においては形式的制約の影響を強く受ける。Chiaro（2010）は、言語遊戯に基づくユーモアの翻訳では、①直訳（“leave the VEH unchanged”）、②別の言語的遊びへの置換（“replace the source VEH with a different instance of VEH in the TL”）、③説明的翻訳（“replace the source VEH with an idiomatic expression in the TL”）、④削除（“ignore the VEH altogether”）など複数の戦略が用いられると指摘しているが、いずれも原文と同一の効果を保証するものではない（Chiaro, 2010, pp.11-13）。

このように、言語的要因によるユーモアは特定の言語体系に依存する度合いが高く、意味と形式が不可分であるため、翻訳において最も再現が困難なタイプの一つと考えられる。

第２項　視覚的要因

視覚的ユーモアとは、人物の動作や表情、状況、物理的な出来事、画面構成など、言語情報以外の要素によって生じる笑いである。映像作品では、スラップスティック・コメディ的[6]な身体動作や誇張された表情、視覚的な不一致などが代表例として挙げられる（Chiaro, 2010）。

Zabalbeascoa（1996）は、映像作品におけるユーモアが言語的要素だけでなく視覚的・音響的要素との相互作用によって成立すると述べており、視覚的ユーモアで

[6] 登場人物の突飛な動きや不自然な展開、論理を無視した展開などによって笑いを生み出す喜劇映画の一種で、日本では「どたばた喜劇」とも呼ばれる。

あっても翻訳や再構成の影響を受け得ると指摘している。特に字幕や吹き替えにおいて、言語情報が映像と一致しない場合、笑いの効果が損なわれる可能性がある。

なお、視覚的ユーモアの極端な例として、『ひつじのショーン』や『Mr. ビーン』のような作品が挙げられる。これらはほとんど言葉を発さず、表情や身体の動き、突飛な状況設定によって笑いを生み出す点に特徴があり、フィジカル・コメディ（physical comedy）の代表例である。このような場合、言語に依存しないため文化や言語の壁を越えて理解されやすいと一般に考えられている。しかし、必ずしもそうとは限らない。実際には文化差の影響を受ける。Amarossi（2011）の研究によれば、異なる言語文化圏の観客は同一の非言語的映像ユーモアに対しても異なる反応を示し、必ずしも共通の笑いを引き起こすとは限らない。また、Vandaele（2010）は、翻訳された視覚的ユーモアは原文化の受け手に比べて弱い、あるいは否定的な反応を生む可能性があると述べている。

視聴覚翻訳においては、こうした視覚的ユーモアに関する問題がさらに複雑になる。若尾（2010）は、映像が固定されているため翻訳者が変更できるのは主に言語部分に限られ、言語表現と映像との結束性を維持する必要があると指摘している。特に吹き替えでは、第2章で述べたように、口の動きやタイミングとの一致も求められるため、言語的再現の自由度は大きく制約される。

例えば、文化によって非言語的なジェスチャーの意味が大きく異なる場合、映像翻訳は特に困難となる。ブルガリアでは、一般的に首を縦に振る動作が「否定」を、左右に振る動作が「肯定」を表すとされており、この点は多くの他文化圏とは逆である（Andonova-Taylor, 2012）。映像作品においてこのようなジェスチャーが用いられた場合、台詞のみを翻訳しても視覚情報との不一致が生じ、観客の理解を妨げる可能性がある。

一方、『Mr. ビーン』のように台詞がほとんど存在しない作品では、翻訳そのものが必ずしも必要とされない場合もある。Chiaro（2010）は、ミームや視覚的ギャグに依存するコメディ番組では翻訳が最小限で済むことがあるとしつつも、完全に言語から独立しているわけではないことを指摘している。例えば、言葉を発していない場面であっても、音のリズムやイントネーションが特定の文化的状況を想起させる場合、他文化の観客にはその意味が伝わらない可能性がある（Zabalbeascoa, 1996）。

以上のように、視覚的ユーモアは言語に依存しないため一見普遍的に見えるが、文化的背景、音声要素、翻訳上の制約など複数の要因によって受容が左右される。したがって、言語を超えたユーモアであっても文化から完全に独立しているわけではなく、その理解には依然として文化的文脈が重要な役割を果たすと考えられる。

第３項　文化的要因

ユーモアは多くの場合、文化という枠組みの中で成立する現象であり、言語的・視覚的・身体的表現であっても、最終的には文化的文脈の影響下に置かれる。例えば、見知らぬ相手に微笑む行為は、アメリカなどでは友好的な態度として受け取られるが、日本や東欧の一部では不適切または不自然とみなされる場合がある。このように、日常的な非言語行動でさえ文化によって意味が大きく異なるため、ユーモアもまた文化的価値観や社会規範に強く依存すると考えられる。

ユーモアはしばしば文化固有の価値観、社会的規範、歴史的背景、共有知識に基づいて成立する。Attardo（1994）が指摘するようになお、ユーモアの理解には受け手が複数の「知識資源（knowledge resources）」[7]を共有していることが必要であり、これには言語能力だけでなく文化的経験や社会的常識も含まれる（Abend-David, 2014）。したがって、同一の表現であっても、異なる文化的背景をもつ受け手にとっては意味が理解できない、あるいはユーモアとして認識されない可能性がある。

この点は、言語を伴わない視覚的ユーモアにも当てはまる。視覚的ユーモアは普遍的と見なされがちであるが、実際には文化差の影響を受ける。Amarossi（2011）の研究では、同一の非言語的コメディ映像に対する評価が文化圏によって大きく異なることが示されており、身体表現中心の笑いであっても必ずしも文化を超えて共有されるわけではない。

さらに、ユーモアは文化固有の参照枠に基づく場合が多く、特定の歴史的・社会的事象や慣習、人物などへの言及を含むことがある。このような表現は共有知識を前提として成立するため、他文化の受け手には理解が困難となる。Chaume（2012）が指摘するように、ジョークは文字通りの意味だけでなく、文化的背景や状況的文

[7] 受容者がユーモラスな発言を理解するために必要とする様々な言語的、文化的、文脈的な知識

脈など複数の意味層を同時に含む場合があり、翻訳者は語の意味だけでなく、その文化的解釈まで処理しなければならないため、翻訳は一層複雑になる。

また、ユーモアは社会的相互作用の一形態として機能し、集団の価値観や同一性とも密接に関係する。Vandaele（2010）は、ユーモアが特定の共同体における共有経験を前提として成立する側面を持つと指摘しており、笑いは単なる娯楽ではなく、内集団と外集団を区別する社会的信号としても機能する。

翻訳されたユーモアが必ずしも笑いを生むとは限らないことは、視聴覚作品においても指摘されている。Chiaro（1992）は、外国作品の翻訳版におけるジョークについて次のように述べている。

"If it were not for the canned laughter many jokes and humorous quips occurring in foreign versions of imported American comedies could easily pass by unnoticed. Despite signals which indicate that someone has just said something funny, it is not always the case that the audience is going to be amused by the translated quip."（Chiaro, 1992, p.85）

すなわち、笑い声などによってユーモアであることが示されていても、翻訳された表現が必ずしも同様の効果を生むとは限らない。これは、ユーモアの理解が言語的形式だけでなく文化や共有知識に強く依存していることを示している。

さらに、ユーモアの好まれる形式やテーマは社会によって異なる。例えば、自虐的な笑いが重視される文化もあれば、攻撃的な風刺や誇張が中心となる文化もある。日本と欧米のコメディのスタイルの違いはその典型であり、同一の作品であっても受け手の文化によって評価が大きく変化する可能性がある。

以上の分類を踏まえ、次節以降では、日本語話者と英語話者の間でユーモアの前提がどのように異なり、その差が翻訳にどのような影響を与えるのかを整理する。

第２節　日本的ユーモアの特徴

日本的ユーモアは、しばしば外部の文化圏から理解されにくいものと指摘されてきた。とりわけ、日本人はユーモアのセンスに欠けるというステレオタイプが存在するが、これは言語能力の問題だけでなく、ユーモアの成立条件や用いられ方の違いに起因する側面が大きいとされる（大島, 2005）。すなわち、日本的ユーモアは単独で完結するジョークとして提示されるというよりも、特定の社会的・文化的文脈の中で共有される知識や関係性に依存する傾向が強い。

大島（2005）は、アメリカ合衆国の文化人類学者 Hall（1976）の文化類型論を踏まえ、日本が世界有数の高コンテキスト社会である点に着目し、日本語話者同士のユーモアが暗黙の了解や共通の背景知識を前提として成立しやすいことを指摘している。このような環境では、発話の意味は言語表現そのものよりも状況や人間関係によって補完されるため、ユーモアもまた内集団における共有理解の上に成立する。したがって、日本的ユーモアは普遍的な笑いを狙うというよりも、高コンテキスト社会であるため、同じ文化や経験を持つ者同士の間でのみ機能する場合が多い（大島, 2005）。

さらに、日本的ユーモアは出来合いのジョークを披露する形よりも、会話のやり取りの中で自然に生じる傾向があると定義される。大島（2005）は、日本語話者同士の会話においては、互いの発話を受けて言葉を重ねていく「共話形式」のやりとりや、自身の体験を語る「体験談」形式の笑いが多く見られると指摘する。既存のジョークを繰り返し語るよりも、状況に応じて生まれる即興的なユーモアが重視される点については、オランダの社会学者 Kuipers（2001）も、高等教育を受けた人ほど定型的なジョークの反復を好まない傾向があると指摘しており、日本的ユーモアの特徴と整合があるといえる。これらの形式では、笑いは個人の機知の発露というよりも、参加者間の共同作業として生成されるものであり、会話の流れや関係性に深く依存する。また、このようなユーモアは場の雰囲気を和らげるだけでなく、集団内の連帯感や共感を強化する役割を担うと推測される（大島, 2005）。

このように、日本的ユーモアが共感や関係性に依存する点については、日本研究のみならず海外の研究においても指摘されている。松島（2006）は、日本のユーモアが社会的同調や共有された理解を前提としており、公共の場で広く笑いを誘うことよりも、特に小規模な集団の中で顕著に発揮されると述べている。このような性質から、同じ発話であっても文脈や関係性が共有されない場合には意味が十分に伝わらず、結果として外部の文化圏の人々には理解が困難に感じられることがある（大島, 2005）。

また、日本のユーモアは歴史的にも多様な形態をとってきた。Hibbett（2002）は、日本のユーモアが江戸期を含む長い歴史の中でさまざまな社会的・文化的状況に応じて発展してきたことを指摘し、その形態は一つの定義や公式では捉えきれないほど多様であると述べている。さらに、日本国内のユーモアは、江戸期を含む歴史的

過程の中で社会・文化的条件に対応しながら発展してきた。そして、その多様性ゆえに、単一の「日本的ユーモア」といった定義や公式に収めることは困難だとしている（Hibbett, 2002）。

以上のように、日本的ユーモアは高コンテキスト社会のコミュニケーション環境を基盤とし、共有知識や関係性、会話の相互作用を通じて成立する特徴を持つ。したがって、それは普遍的な笑いを提供する独立した言語表現というよりも、社会的文脈の中で生成される文化の要素として理解する必要がある。また、日本語のユーモアを英語吹き替えで再現する際には、共有前提の不足をどのように補うかが重要な課題となる。

第３節　英語圏ユーモアの特徴

英語圏、特にアメリカにおけるユーモアは、社会的コミュニケーションの中で重要な役割を担う文化の要素として位置づけられている。欧米社会では、会話やスピーチの冒頭にユーモアを用いることが一般的であり、緊張を和らげ、聴衆との距離を縮める手段として機能する。また、ユーモアのセンスを持つことは、知的で魅力的な人物であることの指標とみなされることが多い。そのため、日常的な対人関係から公的な場面に至るまで広く活用される（佐々木, 2005）。

このような特徴は、英語圏社会が低コンテキスト文化に属することと深く関係しているとみなされる。Hall（1976）は文化を高コンテキストと低コンテキストに分類し、前者では共通の文脈や状況に基づくやり取りが中心となり、後者では言語を通じて情報がはっきり示される傾向があると指摘した。前節で述べたように、日本は高コンテキスト社会の典型とされる一方、アメリカをはじめとする英語圏社会は低コンテキスト社会に属すると報告される。大島（2005）は、低コンテキスト社会では情報が主として言語表現の中に明示され、発話の意味が文脈や人間関係に過度に依存しない傾向があると指摘している。そのため、ユーモアもまた特定の内集団に限定されるものではなく、広い範囲の受け手に理解されることを前提として構成される場合が多い。言語的に整った構造を持つジョークや、短い物語として語られる笑い話の発展は、このような文化的条件を反映しているといえる（大島, 2005）。

さらに、アメリカに限らず英語圏諸国では、民族や国民性を題材としたエスニック・ユーモアが広く社会に浸透している。これは特定の集団に関する固定観念を誇

張することで笑いを生み出す形式であり、多民族社会であるアメリカにおいては特に一般的なユーモアの形態となっている。エスニック・ジョークは、文化的に多様な人々が共存する社会において相互の差異を認識する機能を持つと同時に、それを笑いとして受容する姿勢が前提となる（大島, 2005）。

また、英語圏では、短い物語形式で語られるジョークや言葉遊びなど、大衆的なユーモアが広く共有されている点も特徴的である。これらのジョークは導入からオチに至る一定の構造を持ち、語り手が変わっても繰り返し語られることが多い。Chiaro（1992）は、ジョークが一定構造化され、オチ（punchline/punch）[8]を持つ言語的テキストとして機能し、語り手が変わっても繰り返し伝えられ続ける。このような形式は、特定の状況に依存せず、独立した意味を持つ。そのため、公共の場や異なる社会集団の間でも共有されやすいと考えられる（佐々木, 2005）。

Rourke（1931）は、アメリカ社会におけるユーモアの重要性について次のように述べている。

"There is scarcely an aspect of the American character to which humor is not related." (Rourke, 1931, p.11)

要するに、アメリカ社会におけるユーモアの重要性を指摘している。歴史的に見ても、アメリカのユーモアは民衆文化と密接に結びついて発展してきた。Rourke（1931）は、西部開拓時代（American frontier）の経験や民主主義的価値観の中で、率直で直接的な表現を特徴とするユーモアが形成されたと指摘している。このような文化的背景は、分かりやすく即時的に理解できる笑いを重視する傾向につながっている。

以上のように、英語圏、特にアメリカのユーモアは、低コンテキスト文化を基盤として、言語的に明示された情報に依拠しつつ広範な受け手に共有されることを期待する。また、エスニック・ユーモアや再利用可能なジョーク形式が発達している点も特徴であり、これらは多文化社会におけるコミュニケーションの重要な手段として機能している。

[8] "The punch is the point at which the recipient either hears or sees something which is in some way incongruous with the linguistic or semantic environment in which it occurs but which at first sight had not been apparent." (p.49 Chiaro, D. (1992). *The language of jokes: Analysing verbal play.*)

第４節　日米間のステレオタイプ・ユーモアの社会における前提と背景の比較

日本とアメリカでは、何が面白いと感じられるかの前提が異なる。Hall（1976）の分類によれば、日本は高コンテキスト社会であり、共有された知識や関係性を前提としたやり取りが中心となる。そのため、ユーモアも内集団的な理解に依存する。一方、英語圏は低コンテキスト文化に属し、情報を言語によって明示することが重視される。そのため、人との関係性よりも、どの相手にも理解可能な形でユーモアが提示される傾向がある（Hall, 1976; 大島, 2005）。

前節までに見たように、『ヘタリア』は国を擬人化した歴史コメディ作品であり、各キャラクターは国民性や文化的ステレオタイプを誇張的に体現することで笑いの対象となる。しかし、ステレオタイプをめぐる社会的背景や受容の枠組みは文化によって大きく異なるため、日本とアメリカではユーモアが成立する出発点そのものが異なると考えられる。本節では、この差異が生じる要因を社会的・文化的背景の観点から考察する。

まず、日本社会は長い歴史において、均一な国民国家として理解されてきた。そこでは外国人や異文化は外部的な存在と見なされてきた（Qi and Zhang, 2008）。さらに、「島国」という日本の地理的要素は、人の出入りを抑制し、文化的・民族的な均質性を強化してきたと主張されている（Befu, 2001）。その結果、文化的差異や民族的な多様性が日常的に可視化される機会は比較的少なく、公共の場でのユーモアとされた形のステレオタイプを使用することは限定的であったと考えられている。

一方で、移民の影響を受けてきたアメリカ合衆国は、多様性が日常生活の現実であり、多様な背景（人種・民族・宗教・言語）を持つ人々が共存する多文化社会である。このような社会では、民族的差異は「異常」ではなく、現実の一部として捉えられている。そのため、人種や国民性に関するステレオタイプがより容易に拡散され、エスニック・ユーモアが流布しやすい環境であるとされる（Parrillo, 2015）。

また、多文化社会では異なる集団間の関係調整や緊張緩和の手段としてユーモアが機能する場合もあり、「差異」を笑いとして処理する文化的慣習が形成されやすい。この点は、相対的に同質性の高い社会において主に集団的な関係維持を目的とするユーモアが中心となる状況とは対照的である。

さらに、アメリカの多民族社会においては、少数集団の人々が自らを笑いの対象とするエスニック・ジョークは、アメリカの社会では自己防衛的かつ肯定的な意味を持つことがある。これにより、集団としての帰属意識やアイデンティティを主張する武器にもなっていると指摘されている（大島, 2005）。このようなユーモアは自己の出自や文化的背景に関する情報を他者と共有する契機ともなり、当該集団に対する知識やイメージが社会の中で流通することで、ステレオタイプの形成や再生産に寄与する可能性がある。

一方、日本における外国イメージの形成過程を考えると、国際化が進展した現在においても、直接的な異文化接触よりもメディアを通じた間接的経験の影響が大きい点が重要である。日本人が海外や外国人に対して抱く認識は、実際の交流よりもメディア情報に基づく部分が大きいと指摘されている（萩原, 2004）。特にテレビは最も広範に浸透したメディアであり、その表象は外国イメージの形成に強い影響を与えてきた。しかし、テレビ番組における外国人の登場は限定的である一方、テレビ CM では頻繁に用いられるものの、それらは現実の外国社会ではなく、高級感や洗練を象徴するイメージとして提示される傾向が強く、登場人物も欧米系に偏ることから、理想化されたステレオタイプが形成されていると考えられる。

さらに、日本社会では近年「内なる国際化」が進展しているにもかかわらず、文化的多様性に対する認識が十分に共有されているとは言い難い。現在、日本に暮らす外国人は260万人を超え、出生の約3.1％は外国につながりを持つ子ども達である。しかし、日本社会にはなお単一民族国家という意識が強く残り、異文化や外国人が外側の存在として捉えられがちであるとされる（櫻田, 2019）。また、外国人コミュニティが特定地域に集中する傾向があるせいで、日本人との日常的な交流を制限することがある。例えば群馬県の南米系住民の集住は、相互理解を深める契機となる一方で、社会的分離を強める可能性も指摘されている（櫻田, 2019）。このような状況は、外国人との直接的な交流が一般的経験として共有されにくく、外国に対するイメージが依然としてメディアや間接的知識に依存しやすい背景となり得る。

その結果、笑いの対象となる要素の種類や表現の許容範囲、さらにはユーモアが担う社会的機能そのものが社会ごとに異なるため、同じステレオタイプを用いた表現であっても、その社会的意味や受け留め方は大きく変化する。この差異は、異文化間においてユーモアを再現する際の困難さとも密接に関係していると考えられる。

このように、日本とアメリカでは社会構造、文化的多様性、異文化接触のあり方が大きく異なるため、ステレオタイプに基づくユーモアの成立条件や社会的機能にも顕著な差が生じている。多民族社会であるアメリカでは差異そのものが笑いの対象として共有されやすいのに対し、相対的同質性の高い日本では、外国や他文化に関する認識がこれまでの見聞きした経験に依存しやすく、同様の表現であっても認識の仕方は大きく変化する可能性がある。それゆえに、この差異は異文化間においてユーモアを再現する際の困難さにも関係すると考えられる。

第５節　日本語・英語吹き替え翻訳における語用論・文化的背景・非言語の課題

以上の比較から、日本とアメリカではユーモアが成立する前提そのものが異なることが分かった。共有される知識の範囲や他者との距離感、差異をどの程度表に出すかといった点が異なるため、同じステレオタイプの表現であっても、同様に笑いとして機能するとは限らない。したがって、日本語から英語への翻訳、とりわけ吹き替え翻訳では、語の置き換え以上に、発話がもつ対人関係上の働きをどのように再現するかが重要な問題となる。言語的・文化的距離の大きい日英間では、困難は語や文のレベルにとどまらず、語用論や談話のレベルにも及ぶと指摘されている。

第１項　言語構造・語用論・談話レベルの差異

日本語から英語への翻訳において最初に問題となるのは、両言語の基本的な構造および情報配置の違いである。日本語は動詞が文末に置かれる SOV 型であり、主語や目的語が文脈に依存して省略されることが多いのに対し、英語は SVO 型で主語を明示し、文の初めに情報の焦点を置く傾向が強い（宮原, 1988）。このため翻訳は単なる語の置換では成立せず、文の構成そのものを組み替える必要が生じる。さらに日本語と英語は言語系統・文化背景の双方において距離が大きく、いわゆる非近縁言語（“unrelated languages”）に属するため、翻訳上の困難は語や文のレベルにとどまらず、段落構成や論理展開の仕方といった談話レベルにも及ぶと指摘されている（若林, 1991）。

英語圏の読者は一般に結論を明確に提示しながら直線的に議論が進む構成を期待するのに対し、日本語では文脈を積み重ねながら含意的に結論へ至る表現が許容さ

れる。そのため翻訳者は、原文の内容を保持しつつ情報の順序を変更したり、必要に応じて補足説明を加えたりするなど、編集者に近い役割を担うこともある（若林, 1991）。また、日本語特有の文章展開や接続の仕方が英語の読者にとって理解しにくい場合、段落の再編成が求められることもある（若林, 2020）。

語用論的側面においても両言語の差異は顕著である。日本語では「ちょっと」「たぶん」「〜と思います」「らしい」といった緩衝表現・垣根表現（ヘッジング/hedge）が、断定を避けたり対人関係を円滑に保ったりする機能を担うが、英語では同じ形式をそのまま移すと曖昧または不自然に受け取られることがある。そのため英語訳では、言い切りの強さや理由提示、垣根表現など別の言語資源を用いて同等の対人効果を再構成する必要がある（若林, 2020）。

なお、物語や会話の表現形式にも差異が見られる。日本語では発話標識（「〜と言った」など）が繰り返されることが自然であるのに対し、英語では同様の表現を連続させると冗長または不自然に感じられる場合がある。その結果、日本語の直接話法が英訳では間接話法へ転換されたり、語りの構造が整理されたりすることがある（小倉, 2013）。実際、日本語は英語に比べて直接話法を好む傾向があり、英語では状況や語りの流れに応じて間接話法が選択されることが多いと指摘されている。

このように、日本語と英語の間には文構造、語用論、談話構成に至るまで多層的な差異が存在する。そのため、翻訳は単なる意味の移し替えではなく、読者の理解枠に合わせて意味内容が一致していても「英語らしさ」を損なわないための再構築が不可欠となる。

第２項　非言語要素（ジェスチャー・文化記号）の問題

映像作品の翻訳では非言語的要素が重要な役割を果たす。ジェスチャー、身体動作、指による数え方、文化的記号などは文化によって意味が異なる場合が多いが、映像そのものは変更できないため、台詞だけでは矛盾が残る可能性がある。

例えば、手でお金を表す仕草や数字の示し方は日米で一致しないことがあり、言語的翻訳が正確であっても視覚情報との不一致によって理解が阻害されることがある。視聴覚翻訳では、言語情報のみを変更しつつ視覚情報を維持しなければならないため、非言語要素との整合性を考慮した調整が不可欠となる。



図1　日米における金銭を表す手のジェスチャーの違い（左：日本、右：米国）（筆者作成, 2026）

第３項　翻訳方針の選択の困難（異化／同化）

これらの言語的・語用論的・非言語的差異を踏まえると、日本語から英語への吹き替え翻訳では、原作の文化的特徴を保持する「異化」にするか、受容文化に合わせて自然化する「同化」にするかという選択が一層困難になる。特にユーモアを含む場合、文化固有の意味を残せば理解されない可能性があり、逆に強調すれば原作の意味が変わってしまう恐れがある。吹き替えでは字幕のように説明を追加する余地も限られるため、短い台詞の中で意味・効果・自然さを同時に満たす必要がある。このような複合的な制約の下で行われる翻訳は、単なる言語変換ではなく、文化間の意味を再構築すると考えられる。

以上の議論を踏まえ、次章では本章で提示した理論的枠組みおよび分析方法に基づき、実際の翻訳事例の分析を行う。

第４章　作品概要、コーパスと分析方法

第１節　作品『ヘタリア』の概要と分析のコーパス

『ヘタリア』という名称は、もともとインターネット上で第二次世界大戦期のイタリア軍の弱さを揶揄する言葉として生まれたもので、「へたれ」と「イタリア」を組み合わせた造語である。このスラングをもとに作品タイトルがつけられ、略称としては使用頻度の高い『ヘタリア』や英字表記の Hetalia / HETALIA、さらに「APH」「AP ヘタリア」などが世界的に広く使用されている。

本作品のメインジャンルは国擬人化による歴史コメディであり、世界史を題材として各国の擬人化キャラクターを通し、国際関係や文化的差異をユーモラスに描いている。ここでいう擬人化キャラクターとは、各国の人種・民族的イメージや国民性をもとにデザインされた存在である。



図２『ヘタリア World★Stars』公式イラスト（出典：https://hetalia-ws.com/）©日丸屋秀和／集英社・ヘタリア W★S 製作委員会

『ヘタリア Axis Powers』は2008年に単行本化されて人気を集め、その後は連載媒体を移しつつ、2014年から『少年ジャンプ+』で『ヘタリア World★Stars』という主に現代をモチーフとした新シリーズの連載が開始された。2024年には新作『World☆Stars Gangsta』へとシリーズが続いている。単行本も6巻から8巻まで刊行され、2018年の休載を挟んで2021年に連載が再開された。

周辺展開としては、2008年から2015年までにドラマ CD が計8枚発売され、ほぼすべてでアニメ版と同じ声優が出演している。

『ヘタリア』という名称は、もともとインターネット上で第二次世界大戦期のイタリア軍の弱さを揶揄する言葉として生まれたもので、「へたれ」と「イタリア」を組み合わせた造語である。このスラングをもとに作品タイトルがつけられ、略称としては使用頻度の高い『ヘタリア』や英字表記の Hetalia / HETALIA、さらに「APH」「AP ヘタリア」などが世界的に広く使用されている。

本作品のメインジャンルは国擬人化による歴史コメディであり、世界史を題材として各国の擬人化キャラクターを通し、国際関係や文化的差異をユーモラスに描いている。ここでいう擬人化キャラクターとは、各国の人種・民族的イメージや国民性をもとにデザインされた存在である。

『ヘタリア』はマンガのみならず、ドラマ CD やアニメといった複数のメディアで展開されている。作者・日丸屋秀和による初期の活動にさかのぼると、本作は2006年から2019年にかけて、個人サイト『キタユメ。』でウェブ漫画として連載されていた。しかし、同サイトのサービス終了に伴い一部の作品は現在閲覧できなくなっている。

『ヘタリア Axis Powers』は2008年に単行本化されて人気を集め、その後は連載媒体を移しつつ、2014年から『少年ジャンプ+』で『ヘタリア World★Stars』という主に現代をモチーフとした新シリーズの連載が開始された。2024年には新作『World☆Stars Gangsta』へとシリーズが続いている。単行本も6巻から8巻まで刊行され、2018年の休載を挟んで2021年に連載が再開された。

周辺展開としては、2008年から2015年までにドラマ CD が計8枚発売され、ほぼすべてでアニメ版と同じ声優が出演している。

アニメは2009年に『ヘタリア Axis Powers』の第1期が始まり、第2期まで制作された。続いて、『ヘタリア World Series』（第3・4期）が2010〜2011年に制作され、さらに2013年は『The Beautiful World』（第5期）、2015年が『ヘタリア The World Twinkle』（第6期）と続き、2021年には新シリーズ『ヘタリア World★Stars』（第7期）が全12話で配信され、アニメシリーズ全体では約278話に達した。

本研究において分析対象とするのは、『ヘタリア Axis Powers』（2008）のオリジナル版である。次節では、分析対象とするエピソードの選定理由、各エピソードの内容および文脈、ならびに分析に登場するキャラクターについて説明を行う。それらを踏まえたうえで、分析方法について詳細に説明する。

第２節　分析対象、その理由とエピソード選定の文脈

本研究では、『ヘタリア Axis Powers』第1話から第9話までを分析対象とし、ユーモア要素の変化が見られる台詞および国民性に関わる表現を中心に検討する。



図3『ヘタリア Axis Powers』公式ビジュアル（左から日本、イタリア、ドイツ）。©2008 日丸屋秀和・幻冬舎コミックス／ヘタリア製作委員会局

この範囲を選定した理由はいくつかある。まず、第1話から第9話にかけては、さまざまな歴史的エピソードが含まれており、枢軸国はもちろん、連合国の全メンバーおよびその他のキャラクター（スペイン、ロマーノ等）に関する言及を幅広く確認することが可能である。また、第9話ではロシアおよび中国の台詞が比較的多く登場するため、分析対象を第9話まで拡張することで、より多様なキャラクターを含むコーパスを構築できるという点も理由の一つである。

本研究は徹底的な全話分析を目的とするものではないが、第1話から第5話のみでは、枢軸国の発言が中心となり、他キャラクター（特に中国やスペイン）や連合国における国民性表象を十分に検討することが難しくなる。そのため、英語吹き替え版における表現の特徴や傾向を十分に把握することが困難になるという問題がある。

さらに、物語中盤以降では歴史的エピソードの理解がより複雑化し、登場キャラクターの数や関係性も増加するため、シリーズ序盤における自己紹介的・導入的要素を多く含むエピソードの方が、比較のための明確な分析対象として適していると判断した。

以上を踏まえ、本研究では分析の文脈を明確化するため、以下のエピソードを対象とする。

- 第1話：各国が地球温暖化について話し合うが、アメリカが奇抜なヒーロー案を出して議論になる。その後、第一次世界大戦の回想が入る。
- 第2話：第一次世界大戦中、ドイツはトマト箱の中に隠れていたイタリアを見つける。イタリアは命乞いをする。
- 第3話：第一次世界大戦後も、イタリアはドイツにつきまとう。そして第二次世界大戦前、ドイツへの忠誠を誓う。
- 第4話：ドイツとイタリアは新しい同盟国の日本と出会う。温泉に入りながら親睦を深め、日本の礼儀正しい性格が描かれる。
- 第5話：ドイツ、イタリア、日本は無人島で過ごす。イタリアは遊んでいる一方で、ドイツと日本は真面目に戦争について話し合う。
- 第6話：3人は浜辺でマシュマロを焼きながら夜を過ごすが、島に自分たち以外の存在がいることに気づく。
- 第7話：アメリカが連合国側の作戦を説明する。また、イタリアは兄のロマーノをドイツに紹介する。
- 第8話：イタリアは何度も連合国に捕まるが、煩わしがられて毎回枢軸国側に送り返される。また、日本が電話に出る場面もある。
- 第9話：連合国が戦争の役割分担について話し合うが、アメリカが自分を主人公のように振る舞う。フランスの気障な性格も描かれる。

したがって、本作は第二次世界大戦を中心とした多様な歴史的背景と密接に関わっているため、分析対象となる台詞の中には、受け手によってはセンシティブと捉えられる可能性のある表現も含まれている。本研究はあくまで言語表現および翻訳におけるユーモアの変容を分析することを目的とするものであり、特定の人種・民族・国家に対する差別的意図を有するものではない。

さらに、英語版がファニメーションにおいて TV-MA（成人向け）に分類されている点を踏まえると、本分析を通じて、その背景にある表現上の特徴や翻訳上の問題を明らかにすることが可能であり、翻訳倫理の観点にもつながると考えられる。これにより、ユーモアの翻訳に伴う変容や、それに付随する翻訳者の責任についても考察を深めることができる。

第３節　分析に登場する人物

本節では、『ヘタリア Axis Powers』（2008）の分析対象となっているエピソードに登場し、台詞分析の対象となるキャラクターについて紹介する。それぞれのキャラクターは、日本語版と英語版で描かれる国民性が異なる場合が多いが、本節では簡単な紹介にとどめる。あらかじめキャラクター像を把握しておくことで、後続の分析をより理解しやすくすることを目的とする。

なお、主人公格のキャラクターから順に、それぞれの役割に分類して、作品内での重要性を基準として紹介する。

1. 枢軸国の主要国家

イタリア

『ヘタリア』の主人公であるイタリアは、複雑な歴史的背景を反映し、厳密には北イタリアを示すキャラクターとして描かれている。しかし、第二次世界大戦や近現代に関する歴史的エピソードが扱われる際には、一般的に「イタリア」という国家全体を代表する存在として扱われている。

性格としては、涙もろく陽気であり、歌を歌ったり、パスタやピッツァ（いわゆるピザ）の話をしたりする場面が多く見られる。また、重要な場面でもシエスタを取ることが多く、さらに女の子に惹かれやすい様子も第1話から第9話にかけて繰り返し描かれている。

外見は、オリーブ色の肌に茶色の目、茶髪が特徴的である。全体として、脆弱さを持ったキャラクターとして描かれている。

ちびたりあ

ちびたりあは、幼少期のイタリアを表すキャラクターであり、ローマ帝国時代に生まれたという設定を持つ。ローマ帝国の衰退後、さらにイタリア戦争（1494年–1559年）後にはイタリア諸侯がハプスブルク家によって統制された歴史を反映し、アニメ内ではオーストリアの所有として描かれている。



図4 アニメ『ヘタリア Axis Powers』第4話より（ちびたりあ／02:26）。出典：『ヘタリア Axis Powers』第1期本編／©2008 日丸屋秀和・幻冬舎コミックス／ヘタリア製作委員会

全体として、弱々しさを感じさせるキャラクターとして描かれている。

ドイツ

ドイツも主人公格に近いキャラクターであり、枢軸国の一員として、分析対象エピソードでは、イタリアと並んで登場頻度が高い。

性格は頑固かつ真面目であり、ルールを破ることを嫌うキャラクターとして描かれている。また、表情は真顔であることが多く、特にイタリアに対して厳しい態度を取る場面が目立つが、他国に対しても同様の傾向が見られる。日本語版では、体格が良く筋肉質なキャラクターとして描写されることも特徴である。

シリーズ全体を通して、イタリアの世話をすることが半ば日課となっており、そのことに苛立ったり、疲弊した様子を見せたりする場面が頻繁に描かれている。

外見は頑丈な体格をしており、金髪碧眼である。また、軍隊を想起させるアーミーグリーンの衣装も特徴的である。

日本

枢軸国の一員として、イタリアやドイツと共に登場する場面が多い。慎み深く、控えめで真面目な青年として描かれており、自ら「空気を読むのが趣味だ」と自己紹介する。遠慮がちな性格で、本音をあまり口にしないため、周囲のキャラクターに振り回される場面も多い。

また、季節感へのこだわりが強く、四季の移り変わりを楽しむ様子も特徴として描かれている。

外見は童顔で細身の青年であり、黒髪が特徴である。普段着として和服姿で登場することも多い。

2. 連合国の主要国家

アメリカ

陽気で前向きな性格のキャラクターであり、「世界を救うのは自国である」と信じ込んでいる。そのため、他国に対する偏見を交えながら周囲を振り回す場面が多く見られる。また、「ナンバーワン」を目指す傾向が強く、衝動的に行動する傾向がある。



図5『ヘタリア Axis Powers』公式ビジュアル（中央：アメリカ、左側：ロシア、中国、右側：イギリス、フランス）。©2008 日丸屋秀和・幻冬舎コミックス／ヘタリア製作委員会

ハンバーガーやアイスクリームが大好物である。

外見は金髪碧眼であり、特徴的な眼鏡をかけている。なお、この眼鏡はアメリカのテキサス州を象徴しているという説も存在する。

イギリス

紳士的でありながら皮肉屋な性格を持つキャラクターである。一方で、心を開いた相手には献身的な一面も見せる、素直になれない一面を持つ。また、負けず嫌いな性格でもある。

特にアメリカに対しては短気な態度を見せることが多く、アメリカの食生活を批判する場面も頻繁に描かれている。紅茶と刺繍を好む点も特徴的である。

外見では太い眉毛が象徴的であり、金髪翠眼のキャラクターとして描かれている。

中国

作品内では最も歴史の長いキャラクターとして描かれている。『ヘタリア Axis Powers』においては連合国の一員であるが、欧州諸国とは考え方や価値観が異なるため、会議では意見がすれ違う場面が多い。例えば、枢軸国への戦略を連合国全体

で考えている場面においても、自国が日独伊三国の地域を支配すればよいと発言するなど、欧州諸国との価値観の違いが表面化する傾向が見られる。

また、中国の話し方は日本語版・英語版の両方で特徴的に描かれている。日本語版では「～ある」「～よろし」などの語尾表現が用いられており、中国のキャラクターとしての役割語が強調されている。

外見は茶髪で、一つのおさげが特徴的である。

フランス

華やかな「愛の国」として描かれており、気取り屋でありながら、イタリアと同様に女性好きな性格を持つ。ヨーロッパの中でも歴史の長い国家として描かれているため、「お兄さん」や「お兄ちゃん」と自称する場面も多い。

性格面では、美意識が高く、お洒落な雰囲気を持つキャラクターとして描かれている。また、ワインや芸術活動を好み、さらにはストライキを趣味として挙げるなど、フランスに対するステレオタイプ的イメージも強調されている。

外見は顎髭と、ウェーブがかった長い金髪が特徴的である。

ロシア

ロシアは、純粋さと無邪気さが入り混じった性格を持つ一方で、どこか不気味さや怖さも感じさせる青年として描かれている。そのため、連合国の他のメンバーとは異なる独特な存在感を持つキャラクターである。

また、生まれ育ったロシアの厳しい寒さの影響もあり、寒さへの強い忍耐力が特徴として描かれている。さらに、育った環境の厳しさから友達がほとんどおらず、心を許せる友人を求めている描写も見られる。そのため、他国キャラクターたちの賑やかな様子を楽しそうに眺める。

外見は灰色の髪をしている。

3. その他

スペイン

陽気でやや鈍感な性格をしているが、情熱的な一面を持つキャラクターとして描かれている。独特な雰囲気を持ちながらも、常に明るく楽観的であり、落ち込んでもすぐに立ち直る前向きさが特徴である。



図6『ヘタリアWorld★Stars』第10話「産業革命編6」場面カット（スペイン）。公式ウェブサイト（https://hetalia-ws.com/story/story10/）より引用。©日丸屋秀和／集英社・ヘタリアW★S 製作委員会

また、マイペースな性格であり、空気を読むことが苦手そうな場面や、周囲に流されやすい様子も見られる。

外見は、癖のある茶髪と緑色の目が特徴的である。

ロマーノ

ロマーノは北イタリアの兄にあたるキャラクターであり、外見はイタリアとよく似ている。しかし、髪の分け方が弟とは逆であり、髪色もイタリアよりやや濃い色で描かれている。



図7 アニメ『ヘタリアAxis Powers』第7話より（左からロマーノ、イタリア／01:19）。出典：『ヘタリアAxis Powers』第1期本編／©2008 日丸屋秀和・幻冬舎コミックス／ヘタリア製作委員会

性格面では、弟のイタリアとは異なる部分が多く見られる。特に暴言を吐くことが多く、短気な性格として描かれている。一方で、女性好きな点など、イタリアと共通する部分も存在している。

また、歴史的背景も弟とは異なっており、長い間スペインの支配下にあったことから、スペインとの関係性が深く、作中でもスペインとの絡みが多く描かれている。さらに、経済面や歴史的背景において弟と比較されることに対し、ある種のコンプレックスを抱いている様子もうかがえる。

その一方で、ツンデレ的な一面も持ち合わせており、イタリアほど素直ではないものの、根は情に厚いキャラクターとして描かれている。

ポーランド

人見知りな一面もあるが、特にリトアニアとは親友関係にあり、強い信頼関係が描かれている。また、陽気でマイペースな性格のキャラクターでもある。

話し方はギャルのような言葉遣いが特徴的であり、語尾に「〜し」を付けることが多い。

外見は、長い金髪と緑色の目が特徴的である。



図8 アニメ『ヘタリア Axis Powers』第47話より（ポーランド／02:28）。出典：『ヘタリア Axis Powers』第1期本編／©2008 日丸屋秀和・幻冬舎コミックス／ヘタリア製作委員会

第４節　分析方法

前節で述べた通り、本研究では『ヘタリア Axis Powers』の第1話から第9話を中心に、日本語版原文と英語吹き替え版を比較し、翻訳の根拠、アニメの印象の変化および、どのような翻訳プロセスを経て英語版が TV-MA（成人向け）に分類要因を検討する。

なお、分析にあたっては公式脚本へのアクセスが不可能であったため、英語版および日本語版のアニメ本編を視聴しながら比較を行った。また、書き起こしは筆者自身が行っているため、句読点等は公式テキストと異なる可能性がある。

本分析は分析シートを用いて行う。そのシートには、「第２章　アニメ翻訳と吹き替えの理論的背景」における「第１節　翻訳理論の基礎」の第１項および第２項で提示された理論的枠組みに基づき、さまざまな要素が含まれている。主に、Venuti（1995）の「異化」および「同化」を用いて翻訳の方向性を分析概念として扱う。また、Molina & Hurtado Albir（2002）による翻訳技法の分類に基づいて分析を行う。

さらに、ユーモアに関しては、「第３章　ユーモア翻訳と文化的背景の課題」において提示された視点を根拠として分析を行う。

分析を行うにあたり、本研究では各選定フラグメントごとに分析シートを作成し、以下の項目を設定する：

- 文脈（場面設定および発話の機能）
- タイムコード
- 原文（日本語）
- 英語版吹き替え
- 英語版の直訳
- 翻訳方針（異化／同化）
- 翻訳技法
- ユーモア的要素の変化
- ユーモアの変化の度合い（維持・微増・増幅・急増・著しい変化）
- 国民性の変化の度合い（維持・微増・増幅・急増）
- 翻訳上の判断に関するコメント

分析シートにあたり、翻訳上の重要な判断に関する簡潔な分析コメントを含め、とりわけ文化的背景、ユーモア、および吹き替え特有の特徴に注目する。なお、作品における吹き替えの性質を踏まえ、コメントでは具体的な代替翻訳案を提示するのではなく、むしろその翻訳判断に影響した要因を分析し、その結果として生じる日本語圏と英語圏の受容・効果の差異に焦点を当てる。

46件の分析シート全体を分析した後、本研究では翻訳の全体的傾向を把握するために、翻訳全体に関する総合的分析を行う。

第５章　翻訳分析

本章では、第1話から第9話までのエピソードから抽出した発話を対象として分析を行う。分析対象となるデータは、各エピソード内においてユーモア表現および国民性の表象が顕著に見られる発話を中心に選定したものであり、作品全体の傾向を反映できるように構成されている。

また、本分析においては、各エピソードからユーモアの特徴をより適切に反映すると判断される発話を選定しており、必ずしも全発話を網羅的に扱うものではない。さらに、過度に暴力的またはセンシティブなジョーク表現については、分析対象としての適切性を踏まえて取り扱いを行っている。本研究の目的は、特定の国家・民族・個人に対する評価や批判ではなく、あくまで言語表現としてのユーモアの構造およびその翻訳における変容を分析することにある。

第１節　分析シート

第一話

<table>
<tr><th colspan="2">分析シート　1</th></tr>
<tr><th colspan="2">文脈</th></tr>
<tr><td colspan="2">複数の国家のキャラクターが集まり、国際的な問題について議論する世界会議の場面、会議の冒頭においてアメリカが主導的に発言を開始し、議論の口火を切る役割を担っている。</td></tr>
<tr><th colspan="2">タイムコード</th></tr>
<tr><td colspan="2">00:15-00:21</td></tr>
<tr><th>原文（日本語）</th><th>英語吹き替え</th></tr>
<tr><td rowspan="3">アメリカ「地球温暖化だけど、でっかいヒーローを創って地球をガードしてもらえば OK！反対意見は認めないぞ。」</td><td>America: About that whole using global warming to enslave humanity thing, I think we'll be ok if we genetically engineer a huge hero and have her protect the Earth! I give you the Superhero Globoman!</td></tr>
<tr><th>日本語に直訳</th></tr>
<tr><td>「地球温暖化で人類を奴隷化するって話だけど、遺伝子操作で巨大なヒーローを創って、地球を守ってもらうから大丈夫だと思う！スーパーヒーロー・グローボマンの登場！」</td></tr>
<tr><th>翻訳方針（異化／同化）</th><th>翻訳技法</th></tr>
</table>

同化	言語的増補＋言説的創造＋変異

ユーモア的要素の変化

日本語→英語
ヒーロー発想により軽い風刺→ 陰謀論・政治風刺を含む皮肉的ブラックユーモア

ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
急増	アメリカ　急増

コメント

日本語原文のユーモアは、提案の突拍子のなさとキャラクターの傲慢さに基づいている。英語吹き替えでは「人類を奴隷化する」という政治的皮肉と、原文に存在しない「グローボマン」というパロディ的な名称が追加されており、風刺的な要素が大幅に強化されている。
さらに、この「人類を奴隷化する」といった言及は、現代アメリカ社会における陰謀論的言説や気候変動懐疑論と共鳴する側面がある。実際に、アメリカで気候変動の実在を否定する一定数の人々が存在することが報告されており（Gounaridis & Newell, 2024）、このような社会的背景を踏まえると、英語版におけるユーモアは、より直接的かつ風刺的な政治的含意を帯びるものへと変化しているといえる。
これは同化（自国化）戦略に基づく言説的創造であり、英語圏の視聴者により直接的な政治的ユーモアとして届くよう意図的に再構成されたものと考えられる。結果として、ユーモアの質は変化しつつも、その強度は原文を上回っている。

分析シート　2

文脈

世界会議で、リトアニアにこれ以上近づこうとする相手に対して、ポーランドが強い警告を発する。

タイムコード

01:05-01:11

原文（日本語）	英語吹き替え
ポーランド「これ以上近寄るとポーランドルール発動でお前の首都をワルシャワになるし。」	Poland: Stop there!　If you get any closer to Lithuania, I'll get Lech Wałęsa and go all Solidarność on you!
	日本語に直訳
	「そこまでだ！これ以上リトアニアに近づいたら、レフ・ヴァウェンサを呼んで、お前に対してポーランド自主管理労組「連帯」（Solidarność）をやってやるぞ！」

翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化	言説的創造＋適応＋変異

ユーモア的要素の変化

日本語→英語
ローカルな即興ギャグ（誇張された即時制裁） → 歴史・政治的参照

ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
維持	ポーランド　維持

コメント

日本語では「ポーランドルール」という架空かつ即興的な制裁ギャグが用いられているのに対し、英語ではレフ・ヴァウェンサや「Solidarność」といった実在の歴史的・政治的要素が盛り込まれている。これにより、ローカルな誇張表現は、英語圏の受け手にも理解可能な文化的背景へと置き換えられていることから、同化だといえるだろう。一方で、いずれも「相手を強く牽制する誇張的な脅し」という構造は共通しており、ユーモアの機能自体は維持されているといえる。

分析シート　3

文脈

世界会議の場で複数の国が一斉に発言しようとしている中、ドイツが声を上げ、混乱した状況を収拾しようとしている場面。

タイムコード

01:33-01:39

原文（日本語）	英語吹き替え
ドイツ「さあ、最初に発言する奴は覚悟を決めてから手を挙げるように。」	Germany: Now if you want to go, make sure you're prepared and raise your hand, but do so in a way that does not mock any salutes of my country's past!
	日本語に直訳
	「では、発言したいなら、ちゃんと準備して手を挙げなさい。ただし、我が国の過去のいかなる敬礼をもからかうようなやり方はするな！」

翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化	言語的増補＋言説的創造＋変異

ユーモア的要素の変化

日本語→英語
なし → メタ政治的配慮を含むブラックユーモア化（タブー回避の過剰明示）

ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
増幅	ドイツ　急増

コメント
原文では単に規律を求める発言でありユーモア的要素は見られないが、英語ではドイツの過去のナチス式敬礼への言及が追加されることで、ナチス期を想起させるメタ的・歴史的参照が生じている。これにより、タブーを前提としたブラックユーモアが成立しており、日本語版にはない種類の笑いが新たに追加されている。しかし、この歴史的エピソードはデリケートな問題でもあるため、ユーモアとして見られない観衆もいるかもしれない。

分析シート　4

文脈
イタリアが手を挙げたところで、ドイツはイタリアのほうを指す。

タイムコード
01:39-01:42

原文（日本語）	英語吹き替え
ドイツ「では、発言を許可する。イタリア！」	Germany: Germany recognizes his friend Italy!
	日本語に直訳
	「ドイツは友人イタリアを認めた！」

翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化	言語的増補＋言説的創造＋変異

ユーモア的要素の変化
日本語→英語 なし→ メタ政治的配慮を含むブラックユーモア化（タブー回避の過剰明示）

ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
増幅	ドイツ　微増 イタリア　微増

コメント
日本語では単なる事務的な発言許可であるのに対し、英語では「his friend Italy」と表現することで、形式的な場面における過剰な親密性が強調されている。要するに枢軸国の参照で、第二次世界大戦を想起させるメタ的・歴史的参照が生じている。しかし、この歴史的エピソードはセンシティブな内容である、ユーモアとして見られない観衆もいるかもしれない。 しかし、原文より歴史的エピソードを匂わせたことで、英語版の観衆の方は国民性の度合いが高いとみられるだろう。

第２話

分析シート　5	
文脈	
第一次世界大戦中、ドイツが不審なトマト箱を開けようとした際、中に隠れているイタリアに気づきかける場面。	
タイムコード	
00:28-00:31	
原文（日本語）	英語吹き替え
ドイツ「くそ……重い……」	Germany: Verdammt, this is heavy…
	日本語に直訳
	「くそっ、重い……」
翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化（第三の文化的表現）	借用＋言語的増補＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 単純な身体的コメディ → 言語混合によるキャラ強調（ドイツ語使用）	
ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
微増	ドイツ　増幅
コメント	
日本語・英語ともに基本は身体的状況に基づくシンプルなコメディである。英語では「Verdammt」というドイツ語の感嘆詞を挿入することで、ドイツキャラクターの国民性が言語レ	

ベルで直接演出されている。この言語混合（コード・スイッチング）により、キャラクター性が鮮明になったことで、ユーモアの機能が僅かながら底上げされている。日本語版では文脈の不条理さ自体が笑いの中心であるのに対し、英語版ではそこに言語的特徴による「らしさ」が付加される形となっている。

分析シート　6	
文脈	
正体がバレたイタリアが、撃たれないよう必死に弁解と懇願を繰り返す場面。	
タイムコード	
01:14-01:24	
原文（日本語）	**英語吹き替え**
イタリア「俺、童貞だし撃っても全然楽しくないよ！本当ごめんなさい。俺は良いイタリアだよ。君がドイツでしょう？俺、バイエルンに親戚がいるんだ。だから撃たないで！」	Italy: I mean seriously, I’m a virgin! Where do you think they get Virgin Olive Oil? The point is you do not want to shoot the virgin! We’re pathetic enough as it is! I apologize for the lying, and the boxing, and really I’m a good Italy.
	日本語に直訳
	「いやほんとにさ、俺は童貞（英: ヴァージン）なんだよ！ヴァージンオリーブオイルってどこから来ると思う？とりあえず童貞を撃ちたくはないだろ！俺たちはもう十分に哀れなんだから！嘘をついたことと、殴り合いのことは謝るよ、それに本当はいいイタリアなんだ。」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化	言語的増補＋言説的創造＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 ドタバタ的懇願・文化参照 → 言語遊び（virgin の多義）＋自虐的な誇張	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
増幅	イタリア　微減
コメント	

日本語原文では「童貞」という言葉が文字通りに用いられており、思いもよらない文脈で使われることで、そのギャップが笑いを生んでいる。また、「バイエルンに親戚がいる」という発言はイタリア人が危機的状況で言い訳として知人の存在を主張するという文化的な固定観念（「どこにでも知り合いがいる」式の弁解）を踏まえたユーモアであり、国民性への風刺が含まれているが、英語版では削除されている。英語版では「virgin」という語の多義性（童貞・処女・純正・未経験）を活かした言葉遊びが導入され、「ヴァージン・オリーブオイル」との連想を引き出すことでユーモアの質が大きく変化している。
さらに、「We're pathetic enough as it is」という自虐的な表現の追加することで、イタリアの悲哀を際立たせる形でキャラクター性が強調されている。総じて、英語版では言語遊びと自虐性による笑いが増幅されており、文化的な引用は削られつつも、ユーモアの密度はむしろ維持、あるいは高まっているといえる。

分析シート　7

文脈

戦闘や緊張状態を無視して、スペインがチュロスで話題を逸らす場面。

タイムコード

02:49-02:53

原文（日本語）	英語吹き替え
スペイン「あんな奴らほっといて、チュロス食うか。」 ちびたりあ「はー。」	Spain: Just ignore them. You would like to have some churros, no? Chibitalia: Sì/Sí.
	日本語に直訳
	スペイン「あいつらは無視しろ。チュロス食べたいだろ？」 ちびたりあ「うん（Sì/Sí）」

翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化	借用＋言語的増補＋変異

ユーモア的要素の変化

日本語→英語

文化参照 → 言語切替（スペイン語かイタリア語）による国民性の強化

ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
微増	増幅

コメント
日本語版では「はー」というちびたりあの返事が特に国籍を示さない曖昧な相槌であるのに対し、英語版では「Sì/Sí」というイタリア語またはスペイン語の返答が用いられている[9]。この一語の変更により、キャラクターの国民性という側面がより鮮明に打ち出されている。スペイン語母語話者であるスペインの台詞においても「no?」という付加疑問の使用は、彼らが英語を話す際の典型的な語法を再現している。こうした非母語話者特有の言語コードを用いることで、キャラクターの属性や人物像をより鮮明に描き出している。また、これらの言語的特徴の追加により、視覚情報には変化がないにもかかわらず、ユーモアはわずかに強化されているといえる。

分析シート　8	
文脈	
ドイツが捕虜にしたイタリアの異様に呑気な態度に違和感と困惑を抱く場面。	
タイムコード	
03:33-03:41	
原文（日本語）	英語吹き替え
ドイツ「イタリアを捕まえてみたはいいが、歌ったり笑ったりたまに変な声が聞こえたりするだけで、まったく逃げ出す気配がない。」	Germany: So I captured Italy, but the only thing I hear from him is the singing *und* the laughing *und* weird accents. It's like he doesn't want to escape from me at all.
	日本語に直訳
	「それでイタリアを捕らえたのだが、あいつから聞こえてくるのは歌声と笑い声と変な訛りだけだ。俺から逃げ出す気配がまったくないみたいだ。」
翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化	言語的増補＋借用＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 キャラクターの行動不一致によるズレ → 言語的特徴（訛り・und）・イタリアの軽視（訛り・奇妙さの強調）	

[9] 英語吹き替えの脚本がなく、スペルを確認することができず、発音が変わらないためスペイン語かイタリア語か判断がつかない。

ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
微増	ドイツ　増幅 イタリア　微増

コメント

日本語版の演出は、ドイツによるイタリアの行動列挙が軸となっている。このキャラクター間の振る舞いの不一致が、状況的なユーモアを誘発する構造となっている。英語版では「und」というドイツ語の接続詞が英文中に挿入されており、シート 5・9 と同様の言語混合によるキャラクター強調が行われている。さらに「weird accents」という表現の追加により、イタリアの発音の奇妙さが明示的に言及され、言語的・民族的なステレオタイプが強調されている。これにより、状況的なズレに加えて言語的特徴を通じた国民性の描写という要素が加わり、笑いの要素がより際立っているといえる。

分析シート　9

文脈

ドイツが兵士としての規範を説き、イタリアの非戦闘的態度を強く否定する場面。

タイムコード

03:49-03:55

原文（日本語）	英語吹き替え
ドイツ「駄目だ！兵ならばたとえ槍や火やフランス人が飛びまじわう中でも逃げ出そうと懸命の努力をするものだ」	Germany: Nein, that attitude is unacceptable! If you’re a soldier, even if you’re French, you’re supposed to try very hard to escape captivity!
	日本語に直訳
	「Nein、その態度は許されない！兵士であるなら、たとえフランス人であっても、捕虜から脱出しようと全力で努力すべきだ！」

翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化	言語的増補＋借用＋言説的創造＋変異

ユーモア的要素の変化

日本語→英語

国民固定観念（フランス） →国民固定観念（フランス）・言語混合によるキャラ強調（ドイツ語使用）

ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い

増幅	ドイツ　微増 フランス　微増
コメント	
日本語原文では「フランス人が飛びまじわる」という表現を用いて、フランスに対する固定観念（戦場から逃げる）が暗示されており、これが笑いの一要素となっている。英語版では「Nein」というドイツ語の否定詞を文頭に置くことで、シート 5・8 と一貫してドイツのキャラクターの言語の特徴が強調されている。また「even if you're French」という条件節の追加により、フランスへの国民性に基づくステレオタイプが日本語版よりも直接的・明示的に言語化されている。このようにドイツ語の使用とフランスへの参照という二重の要素が組み合わさることで、国民性を利用したユーモアが増幅されている。 さらに、英語版では第二次世界大戦の歴史的エピソードが参照されていると考えられる。すなわち、1940 年には約 180 万人のフランス兵が降伏し、その多くが戦争終結までドイツの捕虜として拘束されていたという事実がある（Lloyd, 2013）。	

第 3 話

分析シート　10	
文脈	
イタリアはドイツから仕事を任され、就職したことを兄に手紙で報告するシーン。	
タイムコード	
02:20-02:31	
原文（日本語）	英語吹き替え
イタリア「俺、ドイツの家でお札作る仕事を始めたよ。聞いて驚くなよ。俺の給料は9億マルクです。あっ、でも卵が32億マルクです。びっくりだよね。」	Italy: I started a job where I make money at Germany's house, and I get paid nine hundred million marks per day! I know, right!? But don't get excited, cause one egg costs 3.2 billion marks, so an omelet is like a month of work…
	日本語に直訳
	「ドイツの家でお金を作る仕事を始めたんだ、一日 9 億マルクもらえるんだよ！そうでしょ！？でも興奮しないで、卵が 32 億マルクだから、オムレツは一ヶ月分の仕事みたいなもんだ…」」
翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化	言語的増補＋言説的創造＋変異

ユーモア的要素の変化
日本語→英語 歴史的事実に基づくユーモア（インフレ）→ 具体的な比喩（「オムレツ一ヶ月分」）の追加による強化

ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
増幅	イタリア　維持

コメント
原文では給料と卵の値段の「数字の乖離」そのものが笑いを生んでいるのに対し、英語版では具体的な比喩が追加されることで、ハイパーインフレの不条理さがより身近でイメージしやすい表現に変換されている。国民性の度合いを維持しつつ、比喩というフックを用いることで、ユーモアの強度がさらに増幅されているといえる。

分析シート　11	
文脈	
イタリアはテレビで、ドイツがパリを攻撃したというニュースを見て、いらだつ。	
タイムコード	
02:42-02:46	
原文（日本語）	英語吹き替え
イタリア「何だってあいつ！またフランス兄ちゃんに手を出したんだ！くっそ、あのムキムキ！」	Italy: Grrr… I can't believe Mr. Germany's attacking France again! It's like he's got a grudge against big brother!
	日本語に直訳
	「ぐぬぬ……またミスター・ドイツがフランスを攻撃してるなんて、信じられない！まるでお兄ちゃんに恨みでもあるみたいじゃないか！」
翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化	言語的増補＋言説的創造＋変異

ユーモア的要素の変化
日本語→英語 叫び（「くっそあのムキムキ」）→比喩的表現（”grudge against big brother”）への置換

ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
維持	ドイツ　微増 フランス　微増 イタリア　維持

コメント

日本語版では、「ムキムキ」という表現は、ドイツ人に対する「頑強な体格」という固定観念を戯画化したもので、軽い蔑みを伴うイタリアの感情的な叫びが笑いを生んでいる。したがって、イタリアの感情的な叫びで、ユーモアを生んでいるとみられる。
一方、英語版では「くっそあのムキムキ」といった表現は削除され、「Mr. Germany」という皮肉な敬称や「grudge against big brother」といった表現に置き換えられている。また、「フランス兄ちゃん」という親密な呼称は「big brother」として保持されており、イタリアとフランスの親密な関係性というキャラクター設定自体は維持されている。
総じて、日本語版では作品全体を通してイタリアがドイツに対して同様の身体的特徴に基づく呼称を用いる傾向があるのに対し、英語版ではそれらを抑制する代わりにドイツとフランスの歴史的関係性を想起させる表現が強調されている。
このように、英語版では固定観念の焦点が「外見」から「歴史的背景」へと移行しており、より文脈依存的でメタ的なものへと再構築されているといえる。したがって、全体的なユーモアの強度は維持されているが、その性質は変化していると考えられる。

分析シート　12

文脈

ドイツがフランスに対してイラついてるシーン

タイムコード

02:47-02:51

原文（日本語）	英語吹き替え
ドイツ「この調子でいけば、あのフランスの髭を残らず抜ける日にも近いだろうな。」	Germany: If our troops can keep this up I'll have France making *me* cuckoo clocks in no time!
	日本語に直訳
	「我が軍がこの調子を保てば、あっという間にフランスに鳩時計を作らせてやる！」

翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化	言説的創造＋適応＋変異

ユーモア的要素の変化

日本語→英語	
日本固有の慣用的誇張（「髭を抜く」）→ 文化的背景（鳩時計）による屈辱の比喩	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
微増	ドイツ　維持
コメント	
日本語版の「フランスの髭を残らず抜く」という表現は、征服や屈辱を誇張したものであり、視覚的かつ慣用的なイメージに基づくユーモアを生んでいる。 一方、英語版ではエピソード内における他のやり取りを踏まえた、より文脈依存的な言い回しへと置き換えられている。とりわけ第 3 話において、ドイツがイタリアをはじめとする他国に作業を課す場面との関連から、英語版の表現は脅しの形式が「直接的な加害」から「命令や支配関係」を示唆するニュアンスへと変化している。 また、国民性の描写にも特筆すべき変化は見られないことから、本シートの改変は用法上の調整にとどまっており、全体としての意味機能およびユーモアに大きな差異は生じていないと考えられる。	

分析シート　13	
文脈	
イタリアがドイツに追い出されるが、そのあとまた戻ってくるシーン。	
タイムコード	
03:10-03:12	
原文（日本語）	**英語吹き替え**
イタリア「ドイツ。俺、投げ返されちゃったよ！」	Italy: Luxembourg kicked my ass and sent me back here…!
	日本語に直訳
	「ルクセンブルクに蹴り飛ばされてここに戻されちゃった…！」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化	言語的増補＋言説的創造＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語	

シンプルなユーモア→ 口語的・直接的表現（「kicked my ass」）とルクセンブルクという地理の参照

ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
増幅	イタリア　維持 ルクセンブルク　増幅

コメント
日本語の「投げ返されちゃったよ」は比較的穏やかな表現であるのに対し、英語の「kicked my ass」は口語的かつ直接的であり、イタリアの敗北の情けなさが強調されている。 さらに英語版では、「ルクセンブルク」という国名が明示されている。この追加は、ドイツと隣接する実在の小国を名指しすることで、状況に生々しい現実味が加わり、単なる誇張ではなく、より具体的な状況を想起させる効果を持つ。 その結果、小国であるルクセンブルクに敗北するという不条理な構図が一層際立ち、イタリアの弱さを強調するユーモアが増幅されているといえる。

分析シート　14	
文脈	
イタリアがずっと同盟を組みたがっていて、友達になろうとするシーン。	
タイムコード	
03:14-03:25	
原文（日本語）	英語吹き替え
イタリア「俺、お前と友達になりに来たんだ！同盟組もうよ！俺ずっと支配ばっかり受けてきたから、友達にずっと憧れてて、ドイツとならなれそうな気がするんだ！」	Italy: Come on, Mr. Germany, you can be my friend, can't you? We can be an alliance! I've always been ruled by somebody since forever! You'll be my strong big brother! You can order me around and I'll disappoint you!
	日本語に直訳
	「お願い、ミスター・ドイツ、友達になってくれるよね？同盟組もうよ！俺、ずっとずっと支配ばっかり受けてきたんだ！お前は俺の強いお兄ちゃんになってくれるよ！命令していいよ、俺ががっかりさせる！」
翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化	言語的増補＋言説的創造＋変異
ユーモア的要素の変化	

日本語→英語 真剣な懇願＋感情的な告白 →自虐的な誇張（「I'll disappoint you」）の追加	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
増幅	ドイツ　微増 イタリア　増幅
コメント	
日本語版では、イタリアが純粋に友情を求める感情的な場面として描かれており、ユーモアは主としてキャラクターの無防備な態度とその場での違う台詞から生じている。したがって、この台詞に強いユーモア要素は含まれていない。 一方、英語版では「You can order me around and I'll disappoint you!」という台詞が追加されており、イタリア自身がその頼りなさを認める自虐的なユーモアがみられる。この点は、シート 6 に見られる「We're pathetic enough as it is」と同様に、イタリアの無力さを逆手に取った自虐ユーモアの一環である。 その結果、日本語版における「対等でフレンドリーな関係」というニュアンスは影を潜め、英語版ではむしろ命令と服従を前提とした非対称的な関係が示唆されるようになる。これは、ドイツの強権的なイメージと対比させることで、イタリアをより低い立場に置くという、英語版独自のユーモアが強化されているといえる。	

分析シート　15	
文脈	
イタリアがずっと同盟を組みたがっていて、友達になろうとするシーン。	
タイムコード	
03:27-03:33	
原文（日本語）	**英語吹き替え**
イタリア「俺がピンチの時はドイツが助けて！でもってドイツがピンチの時には俺が助けに行くよ！」	Italy: When I'm near destruction you can swoop in and save me! And when you need cannon fodder I'll be there to march in and obey the chain of command!
	日本語に直訳
	「俺が壊滅寸前の時はすっ飛んで助けに来てくれ！そしてお前が砲弾の的を必要とする時は俺が突撃して命令系統に従ってやるよ！」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化	言語的増補＋言説的創造＋変異

ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 なし→極端な例を追加と自己貶め表現への置換	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
急増	ドイツ　急増 イタリア　急増
コメント	
日本語版では「助ける」という対等な相互扶助が提案されているが、英語版では「cannon fodder（砲弾の的・使い捨ての兵士）」という直接な軍事用語が使われている。これにより、イタリアが自分の価値を著しく低く見積もっていることが強調されている。これはシート 15 と連続した流れの中で、自虐的なユーモアがさらに具体的かつ軍事的な語彙を用いて深化させたものといえる。対等な友情の申し出が一方的な自己犠牲へと変換されており、英語版のユーモアの強度は大幅に増幅されている。また、ドイツが窮地の際、イタリアを「使い捨てる」ことを前提とした関係性は、両国の国民性の対比をも際立たせている。	

分析シート　16	
文脈	
ドイツがイタリアの友情の申し出を受け入れ、二人が友達・同盟国になる場面。シリーズ全体における重要な転換点。	
タイムコード	
03:34-03:42	
原文（日本語）	**英語吹き替え**
ドイツ「友...達...か。俺もそういう奴はいないから、よくわからないが...」	Germany: Friends… that sounds… nice… Since I've never had friends, I'll likely treat you badly, but someone has to take it…
	日本語に直訳
	「友達か……それは……いいな……友達なんて一度もできたことがない、おそらく粗雑に扱うことになるだろうが、誰かがそれを受け入れなければならない……」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化	言語的増補＋言説的創造＋変異

ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 なし→自虐的オチの追加	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
増幅	ドイツ　増幅
コメント	
日本語版では「友達が一度もできたことがない」という発言は、ドイツの孤独さや精神的な弱さを示すものであり、明示的なユーモア要素は含まれておらず、比較的シリアスなトーンで描かれている。 一方、英語版では「but someone has to take it」という自虐的な一文が付け加えられており、自らの対人関係の欠陥として受け入れつつ、それを笑いに転化する構造になっている。この追加により、感情的な発話は単なる同情的描写ではなく、軽い自虐ユーモアへと転換されている。	

分析シート　17	
文脈	
ドイツがイタリアの友情の申し出を受け入れ、二人が友達・同盟国になる場面。シリーズ全体における重要な転換点。	
タイムコード	
03:47-03:53	
原文（日本語）	**英語吹き替え**
ドイツ「そうか...友達か！いいな！」 イタリア「うん、友達だよ！」	Germany: This could work… friends! Uh, we don't have to kiss, do we? Italy: Nope! Unless you want to.
	日本語に直訳
	ドイツ「これはうまくいくかも……友達！あの、キスはしなくていいよな？」 イタリア「しなくていいよ！したければ別だけど。」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化	言語的増補＋言説的創造＋変異
ユーモア的要素の変化	

日本語→英語
なし→ 軽いユーモア要素

ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
急増	ドイツ　微増 イタリア　微増

コメント
日本語版では、「友達」という関係の成立が素直かつ肯定的に描かれており、やり取りは純粋で感情的な側面が強調されている。一方、英語版では「we don't have to kiss, do we?」という台詞が追加されることで、シート 17 と同時に原文にはない軽いユーモアが生じている。 その結果、日本語版における純粋でストレートな友情の描写はやや緩和され、英語版では「感動と笑い」が同居する多層的な構造へと変化しているといえる。すなわち、英語版は感情的な高まりをそのまま提示するのではなく、ユーモア要素を差し込むことで、場面全体をより軽妙に再構築している。

第 4 課

分析シート　18	
文脈	
日本が登場し、自己紹介をする場面。	
タイムコード	
00:09-00:15	
原文（日本語）	英語吹き替え
日本「始めまして。日本です。趣味は空気を読んで発言を慎むことです。」	Japan: *Konnichiwa*. I am Japan. I enjoy sensing the mood and refraining from speaking.
	日本語に直訳
	「こんにちは。私は日本です。空気を読んで発言を控えることが趣味です。」
翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
異化	借用＋適応＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語	

自己紹介の淡々とした皮肉 → 日本語借用語（“Konnichiwa”）の挿入による国民性強調と皮肉の強調（“refraining from speaking”）	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
微増	日本　増幅
コメント	
日本語版では「空気を読む」という日本文化特有の概念がそのまま用いられており、その概念を自己紹介の趣味として述べる不条理さがユーモアを生んでいる。英語圏の国で「初めまして」という言葉が概念や意味が浸透していないため、英語版では文頭に「Konnichiwa」が挿入されており、シート5・8・9のドイツ語挿入と同じく国民性演出が行われている。また、「sensing the mood」という表現は「空気を読む」の意訳として適切であり、異文化圏の視聴者にも意味が伝わるよう同化が図られている。 日本語版でも日本のキャラクターは敬語や丁寧な表現を使用しているため、日本人は礼儀正しいという固定観念をが反映されているとみられる。一方で、英語版ではこうした側面がより強調されている。その理由は、「refraining from speaking」という「発言を慎む」とする翻訳は、結果として日本のキャラクターの内向的・控えめな国民性のある固定観念をやや誇張する効果を持っている点にある。この点には、皮肉的なニュアンスも読み取れるとみられる。	

分析シート　19	
文脈	
ドイツが日本の技術・言動を称賛する場面。	
タイムコード	
01:34-01:36	
原文（日本語）	**英語吹き替え**
ドイツ「素晴らしいぞ、日本！」	Germany: This is wunderbar, Japan!
	日本語に直訳
	「素晴らしいぞ、日本！」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化（第三の文化的表現）	借用＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 標準的な称賛表現 → ドイツ語「wunderbar」挿入によるキャラ性誇張	

ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
微増	ドイツ　増幅
コメント	
日本語の「素晴らしい」という称賛が英語の「wonderful」ではなく、ドイツ語の「wunderbar」に置き換えられている。これは以前のシートで確立したドイツキャラのコード切り替え[10]のパターンと完全に一致しており、英語版全体を通じた一貫した翻訳方針の継続といえる。「wunderbar」は英語話者にもある程度認知されているドイツ語であるため、意味の伝達を損なわずに国民的演出を誇張するという効果が見られる。	

分析シート　20	
文脈	
ちびたりあがスペインの元を訪れ、スペインが寂しそうにしているのを心配して声をかける場面。スペインが助言する。	
タイムコード	
02:12-02:26	
原文（日本語）	英語吹き替え
ちびたりあ「スペイン兄ちゃん、寂しそう。ね、ね、スペイン兄ちゃんどうしたの？」 スペイン「あ、イタちゃんか。一つだけ言うておくわ。今のうちに好きなこと全部しといたほうがええで。」	Chibitalia: Big brother Spain looks lonely… hey, what happened? What's wrong with you, fratello? Spain: Hola, mi hermano. Let me give to you some advice. You should go do all of the things you desire as soon as possible. **日本語に直訳** ちびたりあ「スペイン兄ちゃん寂しそう…ねえ、どうしたの？何があったの、フラテッロ？」 スペイン「ホラ、ミ・エルマーノ。いくつかアドバイスをしてあげよう。やりたいことは全部できるだけ早くやっておいた方がいい。」
翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化（第三の文化的表現）	言語的増補＋借用＋変異
ユーモア的要素の変化	

[10] コード切り替え（コードスイッチング）とは、複数の言語や方言を使用できる話者が、一つの発話の中で二つ以上の言語・方言を用いる現象を指す（テバンディット, 2025）。また、文ごとに使用する言語・方言を切り替えて話す場合も含まれる。

日本語→英語 標準的な日本語会話と関西弁 → イタリア語（fratello）・スペイン語（Hola, mi hermano）の挿入による多言語化	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
増幅	スペイン　増幅 イタリア　増幅
コメント	
日本語版ではちびたりあは標準的な日本語で発言している一方、スペインのキャラクターは関西弁が用いられており、陽気さや親しみやすさといった性格特性を表現するための戦略であると考えられる。しかし、スペイン人が日本語を話す際に関西弁を用いるという現実的根拠は必ずしも存在しない。そのため、日本語版における関西弁の使用は、特定の地域方言を借用することでキャラクター性を分かりやすく伝えるといえる。 英語版ではちびたりあの台詞にはイタリア語の「fratello（兄弟）」が、スペインの台詞にはスペイン語の「Hola, mi hermano（やあ、兄弟）」が挿入されており、キャラクターのアイデンティティ・国民性が強調されている。また、スペインの台詞は「Let me give to you some advice」という語順（to you）、スペイン語母語話者が英語を話す際の典型的な構文的転移を再現しており、そこからは非母語話者英語の活用パターンが確認できる。 とりわけ、英語版ではスペイン語話者を想起させるアクセントのある英語が用いられており、言語的特徴を通じて国民性を示す手法が採用されている。	

分析シート　21	
文脈	
ドイツが日本に対してどのような印象を持っているのかを、自分から説明する。歴史を通しての印象と、現在に至るまでの考えを語る。	
タイムコード	
03:28-03:33	
原文（日本語）	**英語吹き替え**
ドイツ「性格は少し世間知らずだが勤勉でまじめで、手先が器用。」	Germany: He’s a little naïve, but he’s hardworking, honest, and knows many different whale recipes!
	日本語に直訳
	「少し世間知らずだが、勤勉で正直で、様々なクジラ料理のレシピを知っている！」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化	言語的増補＋言説的創造＋変異

ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 中立的な性格描写 → 「whale recipes（クジラ料理レシピ）」という政治的・文化的背景の追加	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
急増	日本　急増
コメント	
日本語版では「手先が器用」という中立的な能力描写で終わっているのに対し、英語版では「knows many different whale recipes」というクジラ料理レシピへの記述に置換されている。これは日本の捕鯨文化・捕鯨問題に対する国際的な固定観念を反映した政治的かつ風刺的な参照であり（Li, 2021）、日本語版には存在しない文化的文脈が追加されている。このような現実の外交・政治問題を軽妙に盛り込む手法は、英語版ヘタリアの翻訳全体に見られる風刺的強化のパターンと一致している。ユーモアは大幅に増幅されているが、同時に視聴者の政治的立場によって受容が異なる可能性を孕んでいる。また、結果として原文の「手先が器用」という純粋なキャラクター特性が損なわれている点も否めない。	

分析シート　22	
文脈	
第4話の次回予告の場面。イタリアが第4話の出来事を要約し次回予告を行う。	
タイムコード	
04:07-04:30	
原文（日本語）	**英語吹き替え**
イタリア（ナレーション）「チャオ、イタリアです。激化する WW2の真っ只中。南の島に流れ着いたおれたち日独伊三国同盟は束の間のバカンスを楽しんでいた。こんなことやあんなことに巻き込まれて、もう大変おれたちどうなっちゃうの？次回のヘタリア。世界の中心で SOS を叫ぶ。お楽しみに！」	Italy (narration): Ciao, it's Italy! We were right in the middle of WWII! By we, I mean Germany, Japan, and me! We're all part of the Tripartite Pact, and we drifted to a southern island to take a little vacazione! Wow! We were dragged into drama after drama! It was crazy! What's going to happen to us? Find out in the next episode of Hetalia! Crying Out SOS at the Center of the World! Hasta la pasta!
	日本語に直訳
	「チャオ、イタリアだよ！俺たちは WW2の真っ只中！俺たちというのはドイツ、日本、そして俺のことだよ！俺たちは三国同盟の一員で、南の島に流れ着いてちょっとしたヴァカッツィオーネを楽しんでた！わあ！次々とドラマに巻き込まれちゃって！大変だったよ！俺たち、ど

	うなっちゃうの？次回のヘタリアでわかるよ！世界の中心で SOS を叫ぶ！アスタ・ラ・パスタ！」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化	借用＋ 言語的増補 ＋言説的創造＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 簡潔な次回予告 → イタリア語（vacazione）・スペイン語パロディ（Hasta la pasta）の追加	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
増幅	イタリア　増幅
コメント	
日本語版の次回予告は比較的簡潔であるのに対し、英語版では複数の要素が追加・拡張されている。 とりわけ、日本語版における「バカンス」という語は、外来語（フランス語）としての響きにより、非日常的でやや贅沢な連続した休暇のイメージを喚起する機能を持っている。ただし、この語は必ずしもイタリアという特定の国を想起させるものではなく、むしろ漠然とした「海外」や「おしゃれさ」を示唆する表現にとどまっている。これに対し、「バカンス」を「vacazione」というイタリア語に置き換えることで、国民性を演出する手法がみられる。その結果、英語版では当該表現がイタリア的な文脈に即した形へと調整されており、キャラクターの国民性をより想起させる効果が付加されている。 最後の「Hasta la pasta」はスペイン語の別れの挨拶「Hasta la vista」のパロディであり、「pasta（パスタ）」との語呂合わせによる言葉遊びが追加されている。これは、日本語版でも英語版でも見られるイタリアとパスタという固定観念を自己言及的に活用したユーモアであり、英語版オリジナルの創造的な拡張として機能している。表現のトーン全体を含め、ユーモアは大幅に増幅されている。	

第 5 話

分析シート　23
文脈
南の島で日本が見つけてきた果物を見て、イタリアが感想を言う場面。
タイムコード
00:17-00:21

原文（日本語）	英語吹き替え
イタリア「わぁ日本いいの見つけてきたね！おいしそうだよ。」	Italy: Wow…! That's some weird stuff you found, Japan! It almost looks like real fruit!
	日本語に直訳
	「わあ！日本、変なもの見つけたね！本物の果物みたい！」
翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化	言語的増補＋言説的創造＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 素直な感想（おいしそう）→「本物の果物みたい」というメタ的コメントへの転換	
ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
増幅	イタリア　変化なし
コメント	
日本語版ではイタリアが素直に「おいしそう」と感想を述べるのみであるが、英語版では「It almost looks like real fruit!」という台詞が追加されている。これは作中で描かれる果物のシンプルな描写を作品の表現様式そのものに触れるメタ的なユーモアである。キャラクターが自分たちのアニメとしての描写の簡素さを逆手に取っており、作画の簡素さ・記号性を笑いに変える英語版オリジナルのギャグとなっている。日本語版にはこの層のユーモアは存在しないし、日本語版の台詞自体には、特段のユーモア要素は盛り込まれていない。	

分析シート　24	
文脈	
日本が食べ物の在庫についてコメントする場面。	
タイムコード	
00:21-00:23	
原文（日本語）	英語吹き替え
日本「まだまだ奥にいろいろありそうでしたよ」	Japan: There is plenty more back there if we are needing it.
	日本語に直訳

	「もし必要であれば、奥にはまだたくさんあります。」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化	言語的増補＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 なし → 「if we are needing it」という非標準英語文法構造への変換	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
微増	日本　増幅
コメント	
日本語版では自然で丁寧な発話がなされているが、英語版では「if we are needing it」という文法的に非標準的な表現が使われている。状態動詞（英: stative verb）に属する「need」は、標準英語では「if we need it」とするところをあえて現在進行形で表現しており、これは日本語話者が英語を使う際の典型的な文法的誤りを模倣したものと解釈できる。シート 18 の「Konnichiwa」挿入やシート 7 のスペインの構文転移と同様に、日本人的な属性を言語の使い方そのものによって演出する手法であり、ユーモアがわずかに強化されている。	

分析シート　25	
文脈	
南の島の海でイタリアがドイツと日本を水遊びに誘う場面。英語版ではマルコ・ポーロゲームを提案する。	
タイムコード	
00:26-00:34	
原文（日本語）	**英語吹き替え**
イタリア「ねぇねぇドイツ、日本、早く泳ごうよ！海きれいだよ！アハハ…わー、ぱしゃぱしゃぱしゃ。」	Italy: Hey, Japan! Germany! Let’s play a game of Marco Polo, okay? Go! Ahaha! Italy: Marco! Germany and Japan: Polo.
	日本語に直訳
	イタリア「ねえ、日本！ドイツ！マルコ・ポーロっていうゲームやろうよ、いい？さあ！アハハ！ イタリア「マルコ！」

	ドイツ・日本「ポーロ」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化（文化的置換）	適応＋言説的創造＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 単純な水遊びの誘い → 「Marco Polo」ゲームの導入による文化的背景と構造的ユーモアの追加	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
増幅	イタリア　増幅
コメント	
日本語版ではイタリアが海へ誘う単純な呼びかけと水音の擬音語で構成されているが、英語版では「Marco Polo」というゲームの呼びかけに全面的に置き換えられている。「Marco Polo」は北米で広く知られた水泳プールゲームであり（Thornton, 2015）、日本語版には対応する台詞が存在しない。加えて、このゲームの名前がそのままイタリアの探検家マルコ・ポーロを指しており、イタリアのキャラクターが自国の歴史的人物の名を冠したゲームを呼びかけるという構造的な皮肉・自己言及性がユーモアを生んでいる。 さらに、最後にドイツと日本が「Polo」と返答する場面も英語版オリジナルの笑いとなっており、日本語版には存在しないやり取りが追加されており、作品全体のユーモアの密度が確実に高まっている。	

分析シート　26	
文脈	
イタリアがパスタやピザを戦争の準備として持ってきた場面でドイツがツッコミを入れる。	
タイムコード	
02:05-02:07	
原文（日本語）	**英語吹き替え**
ドイツ「全くお前はこんな装備で戦えると思ってるか。」	Germany: Do you really think you can win a battle armed with carbohydrates!?
	日本語に直訳
	「本当に炭水化物で武装して戦いに勝てると思ってるのか！？」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**

同化	特殊化＋言語的増補＋変異

ユーモア的要素の変化

日本語→英語
直接的ツッコミ→「carbohydrates」具体化

ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
増幅	維持

コメント

「こんな装備で」という抽象的ツッコミが「armed with carbohydrates（炭水化物で武装）」という具体的かつ滑稽なフレーズに置換されており、シート 13（鳩時計）と同様の「具体化による誇張」パターンが確認できる。
もっとも、日本語版においてもイタリアがパスタで戦おうとしている状況は文脈から十分に理解可能であり、意図される意味内容自体に大きな差異はない。すなわち、イタリアの認識や行動の滑稽さという含意は両言語で共有されているが、英語版ではその内容が明示的に言語化されることで、ユーモアの焦点が「状況の不条理さ」から「言葉選びの面白さ」へと移行しているといえる。

分析シート　27

文脈

日本がドイツの世界情勢フローチャートを見てコメントする場面。

タイムコード

02:23-02:29

原文（日本語）	英語吹き替え
日本「あこれひとめでうっすらわかったような気になる現在の世界情勢…ですね」	Japan: Excellent…! So this is your flowchart that help people like Americans vaguely understand current state of world affairs.
	日本語に直訳
	「素晴らしい…！これがアメリカ人のような人でも現在の世界情勢をなんとなく理解できるフローチャートですね。」

翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化	適応＋言語的増補＋変異

ユーモア的要素の変化

日本語→英語 視覚的ユーモア（世界情勢）→言語的ユーモア追加（アメリカ人の固定観念）	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
増幅	アメリカ　増幅
コメント	
「なんとなくわかった気になる」という曖昧な感想が「people like Americans（アメリカ人のような人々）」という特定の対象を指定することでローカライズされた固定観念いじりに変換されており、英語圏視聴者向けの笑いが追加されている。 実際、アメリカの一般知識、とりわけ地理認識に関しては一定の知識差が指摘される調査も存在しており（例：Council on Foreign Relations と National Geographic Society による 2019 年の調査）、こうした社会的言説が背景として参照されている可能性がある。 その結果、日本語版における曖昧で内省的なニュアンスは、英語版では特定の国民性に言及する形へと焦点化され、原文には明示されていないアメリカに関する固定観念が強調されるとともに、ユーモアが増幅されているといえる。	

第 6 話

分析シート　28	
文脈	
イタリア、日本とドイツはキャンプファイヤーの場面で、アメリカを含め allied forces はスパイしている。英語版ではスモアを正しく作ることへのこだわりが追加されている。	
タイムコード	
02:28-02:31	
原文（日本語）	**英語吹き替え**
アメリカ「何だって？！あいつらバカにしやがって。 俺達もやるぞ！」	America: Hey, wait! S'mores are supposed to have chocolate! Let’s teach ’em a lesson!
	日本語に直訳
	「ちょっと待って！スモアにはチョコレートが必要なんだ！奴らに思い知らせてやろう！」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化（文化的ローカライズ）	適応＋言説的創造＋変異
ユーモア的要素の変化	

日本語→英語
単純なユーモア→ スモア（北米キャンプ文化）の正統性への拘りというアメリカらしい言い方

ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
増幅	アメリカ　増幅

コメント
日本語版では、「」数秒後に「マシュマロ焼くぞ」という台詞もあり、単なるキャンプのルールに対するアメリカの怒りとして描かれている。一方、英語版では「S'mores are supposed to have chocolate!!」という独自の食文化へのこだわりが具体的に追加されている。スモアは 1920 年代のガールスカウトを起源とする米国の伝統的なキャンプ菓子であり、その「正しいレシピ」に固執する姿を描くことで、アメリカの国民性に基づくステレオタイプをより強調している（Renwick, 2025）。また、後続の「マシュマロを焼く」という展開とも自然に繋がっており、文化的背景を織り交ぜた巧みなローカライズによって、ユーモアが上乗せされている。

第 7 話

分析シート　29	
文脈	
連合国側の会議で誰かが正義のために共に戦おうと呼びかける場面。	
タイムコード	
00:10-00:12	
原文（日本語）	英語吹き替え
アメリカ「正義のために共に戦おうじゃないか。」	America: Let’s fight together for the American way!
	日本語に直訳
	「アメリカン・ウェイのために共に戦おう！」
翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化	適応＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 普遍的な「正義」→ アメリカ固有の価値観（「the American way」）への置換	
ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い

微増	アメリカ　増幅

コメント

日本語版では「正義のために」という普遍的・中立的な発言であるのに対し、英語版では「the American way」という表現に置換されている。これはスーパーマンの決め台詞「Truth, justice, and the American way」を彷彿させる言葉でもあり、1837 年からアメリカ特有の流儀という意味で用いられてきた。とりわけ、「正義」の概念を自国中心主義的に書き換えるという風刺の効いた翻訳がなされている。アメリカの自国優先・ヒーロー志向という国民性のある固定観念が言語レベルで強調されており、シート 27 とも共通する一貫した演出パターンが確認できる。

分析シート　30

文脈

連合国が枢軸国のどこを最初に攻撃するかを議論する場面。

タイムコード

00:16-00:19

原文（日本語）	英語吹き替え
アメリカ「とりあえず何か弱そうなイタリアから」	America: I say we hit Italy first, because they can’t drive, and are usually drunk!
	日本語に直訳
	「まずイタリアを攻撃しようぜ、あいつらは運転できないし、たいてい酔っぱらってるからな！」

翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化	言語的増補＋言説的創造＋変異

ユーモア的要素の変化

日本語→英語

弱そうという曖昧な理由付け → 「運転できない・酔っている」という固定観念

ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
急増	イタリア　増幅

コメント

日本語版では「弱そう」という漠然とした理由でイタリアが標的にされているのに対し、英語版では「can't drive（運転できない）」「usually drunk（たいてい酔っぱらっている）」というイタ

リア人に対する具体的な固定観念が追加されている。これは単なる軍事的判断から国民性の揶揄へと文脈が再構築された例である。日本語版の「弱そう」という発言にはイタリアの国民性に関する情報はあまり含まれていないが、英語版ではイタリアに対する既存の固定観念を利用することで、ユーモア効果が強化されている。これは英語版独自の創造的な拡張であり、ユーモアの強度は大幅に増幅されているといえる。

分析シート　31	
文脈	
アメリカがイギリスに話しかける場面で、アメリカがハンバーガーを食べているためイギリスがアメリカの言っていることを聞き取れないことをアメリカに伝えたときのアメリカの反応。	
タイムコード	
00:55-01:00	
原文（日本語）	**英語吹き替え**
アメリカ「ああ、君は馬鹿だからな。君は理解できるようにハンバーガーは食べないようにするよ。」	America: My vocabulary can be intimidating. I'll stop eating this absurd pile of hamburgers so you can focus better. **日本語に直訳** 「私の語彙は威圧的かもしれない。君が集中できるようにこの愚かに積まれたハンバーガーの山を食べるのををやめるよ。」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化	言語的増補＋言説的創＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 相手に直接的な侮辱 → 自分の語彙力の高さを誇示しながらハンバーガーを食べるという自己矛盾へ	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
微増	アメリカ　微増
コメント	
日本語版ではアメリカがイギリスを「馬鹿だから理解できない」と直接的に罵倒する構造であるのに対し、英語版では「My vocabulary can be intimidating（私の語彙は威圧的かもしれない）」という逆方向の「自己誇示（ナルシシズム）」に置き換えられている。さらに「absurd pile of hamburgers（愚かに積まれたハンバーガー）」という表現が自らの食文化の固定観念を自虐的な	

メタ発言として活用しており、自身でも「度が過ぎている」と自覚した上で行動するという、多層的なユーモアが生まれている。英語版でのみ成立する構造的な笑いであり、ユーモアの密度は確実に高まっているといえる。

分析シート　32

文脈

イタリア（北イタリア）がドイツにロマーノ（南イタリア）を紹介し、二人が別々に統治されてきた歴史を説明する場面。

タイムコード

01:17-01:28

原文（日本語）	英語吹き替え
イタリア「俺が北半分で、兄ちゃんは南半分。俺たち別々に支配されたから、兄ちゃんはスペイン兄ちゃんの方が長いんだ。ほら、兄ちゃんも挨拶して。」	Italy: I’m the north of the country, and he’s the southern part! Since we’ve always been governed separately, he had to spend more time with our big brother Spain, so he’s become kind of a dick! Right? Now say hi to my friend!
	日本語に直訳
	「俺は国の北半分で、彼は南の部分！ずっと別々に支配されてたから、スペイン兄ちゃんの方が長くて、ちょっとしたクズになっちゃったんだ！だよね？さあ、俺の友達に挨拶して！」

翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化	言語的増補＋言説的創造＋変異

ユーモア的要素の変化

日本語→英語

中立的な紹介（ほぼユーモアなし） → スペインとの歴史的関係を揶揄する口語的侮辱表現の追加

ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
増幅	ロマーノ　増幅 スペイン　微増 イタリア　微増

コメント

日本語版ではイタリアがロマーノを淡々と紹介し、その歴史的背景を説明するにとどまっているが、英語版では「ちょっとしたクズになっちゃった」という口語的な侮辱表現が付け加えられて

いる。これはスペインによる長期支配されたという史実を、キャラクターの性格形成への影響として直接的に言語化したものである。歴史的事実をキャラクター性への皮肉な解釈へと転換する手法は英語版特有の翻訳手法といえる。シート 14（kicked my ass）・シート 15（I'll disappoint you）と同様の口語化された自虐・他者軽視の延長線上にある演出といえる。

分析シート　33	
文脈	
ロマーノが登場した後にドイツがイタリアとロマーノに対してコメントする場面。	
タイムコード	
01:36-01:37	
原文（日本語）	**英語吹き替え**
ドイツ「面倒なやつが増えたな。」	Germany: I'll never understand Catholics…
	日本語に直訳
	「カトリック信者は永遠に理解できないな……」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化	適応＋言説的創造＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 現状に対する冷笑的な言及→ 宗教・文化的背景（「カトリック信者」）への置換	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
増幅	ドイツ　増幅 イタリア　増幅 ロマーノ　増幅
コメント	
日本語版では「面倒なやつが増えた」という状況に対する単純な不満に留まっているが、英語版では「I'll never understand Catholics」という宗教的な固定観念に基づく批判へと内容が全面的に置換されている。ドイツはプロテスタント（特にルター派やカルヴァン派）から真面目で禁欲的な「仕事への誠実さ」を美徳とするという影響を受けた（Korioth & Augsberg, 2010）。一方で、イタリアは人生の謳歌や情動を優先するカトリック的な背景を持ち（Ferrari & Ferrari, 2015)、両者は対極に位置している。こうした宗教・文化的な断絶を導入することで、英語圏の視	

聴者に向けた分かりやすいローカライズを図ると同時に、キャラクターのルーツを深掘りした鋭い風刺として機能させている。

分析シート　34	
文脈	
イタリアがドイツのことをロマーノに紹介・弁護する長い台詞。	
タイムコード	
02:54-03:11	
原文（日本語）	**英語吹き替え**
イタリア「それに、ドイツはいい奴だよ。俺がピンチの時に助けてくれるし、靴紐結べるし、すっごくムキムキですっごくマッチョなんだ！夏になれば、俺の家に遊びに来て公園にテント張ったりするし。うん、面白いやつなんだだから、怖がらないで。」	Italy: He’s really a nice guy; trust me! He’s really helpful when it’s to his advantage, and he certainly knows how to keep things organized! Plus he’s strong and pretty and whiter than anybody! And that has got to count for something, at least in this day and age, at least when keeping liquor stores out of your neighborhood! Also, Germans sound real funny! And laughing is good for the heart!
	日本語に直訳
	「本当にいい奴だよ、信じて！自分に有利な時はすごく助けてくれるし、物事を整理整頓するのが得意だ！それに強くてきれいで誰よりも白い！それは現代においても何かを意味するはずで、少なくとも近所から酒屋を締め出す時には役立つよ！それにドイツ人は本当に面白い訛りがある！笑いは心臓にいいからね！」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化	言説的創造＋言語的増補＋視点変換＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 ユーモアの低い単純な好意的紹介 → 皮肉・人種的示唆・自己矛盾を含む全面置換	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
著しい変化	ドイツ　微増 イタリア　維持
コメント	

本シートでは日本語版の素直な友人紹介が英語版では複数の皮肉的要素を含む長大な台詞へと全面的に書き換えられているのが見られる①「helpful when it's to his advantage（自分に有利な時だけ）」という自己矛盾的な擁護、②「whiter than anybody（誰よりも白い）」という、人種的・歴史的含意（ナチスの白人優越主義を想起させる）を帯びた表現、③「keeping liquor stores out of your neighborhood（近所に酒屋ができるのを防ぐ）」という、酒屋周辺で犯罪率が高くなる傾向があるという事実（Furr-Holden, 2016）を踏まえ、アメリカにおいて白人の犯罪率が低いとされる（FBI, 2019）という前提に基づき、犯罪率の高さと白人による犯罪の少なさを対比させた皮肉として機能させた、固定観念にまつわる表現、④「Germans sound real funny（ドイツ人は面白い訛りがある）」という固定観念。これらにより、重層的なブラックユーモアが構築されている。イタリアが無自覚にドイツの最も物議を醸す側面を「弁護」するという倒錯した構造が笑いの核心であり、日本語版とは質・量ともに一線を画す英語版独自の演出である。
なお、原文に明確なユーモアは認められないが、本稿では分析の便宜上、これら一連の変容をブラックユーモアの一種として扱う。ただし、その内容は極めてセンシティブであり、受け手によってはユーモアの枠を超え、不快感や論争を招く可能性がある点には留意する必要がある。

第８話

分析シート　35	
文脈	
イギリスとアメリカがイタリアを誘拐した後、ドイツからの手紙をイギリスが読み上げる場面。手足を抑えることへの注意書きに続き、英語版にのみフランス語についての警告が追加されている。	
タイムコード	
00:55-00:58	
原文（日本語）	**英語吹き替え**
（ドイツからの手紙）「後、手足抑えると死んでしまうから気をつけろ」	(Letter from Germany) Also, he will die if he accidentally learns French, so be careful.
	日本語に直訳
	「また、うっかりフランス語を覚えてしまうと死んでしまうので、気をつけること。」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化	言語的増補＋言説的創造＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 ユーモアの低い身体的な注意事項 → フランスに対する否定的評価	

ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
増幅	フランス　増幅 イタリア　微増

コメント

日本語版では「手足を抑えると死んでしまう」という身体的注意事項のみが記されているが、英語版ではそれに加えて「フランス語をうっかり覚えると死んでしまう」という全く異なる性質の警告が追加されている。
この改変の背景には、イタリアとフランスの両国には、複雑で波乱に満ちた歴史的経緯があり、特に 18 世紀後半のフランス革命やナポレオンのイタリア遠征以来、仏伊関係は多くの浮き沈みを経験してきた（Darnis, 2019）。こういった歴史的・文化的背景を逆手に取ったもので、フランスという存在への接触がイタリアに致命的な影響を与えるという荒唐無稽なユーモアである。シート 9（フランスへの固定観念の直接言語化）と同様のパターンであり、英語版全体に見られるフランスに対する風刺的参照の好例といえる。日本語版には存在しない英語版オリジナルの笑いである。

分析シート　36

文脈

ちびたりあが食べ物を探している場面において、生ごみを見つけ、それが食べられるかどうかを判断しながら発する台詞。

タイムコード

03:08-03:11

原文（日本語）	英語吹き替え
ちびたりあ「だめ！これは食べられない。」	Chibitalia: Schifo… no way I’m eating this crap!
	日本語に直訳
	「Schifo（キモイ）、こんなゴミみたいなもの、絶対食べない！」

翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化	言語的増補＋借用＋変異

ユーモア的要素の変化

日本語→英語
子供らしい言い方による軽いユーモア→ 嫌悪感を強調する語彙とイタリア語の悪口の追加により誇張

ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
微増	ちびたりあ　微増

コメント

日本語原文では「だめ！これは食べられない。」という簡潔な表現が用いられており、子どもらしい素朴さや可愛らしさが前面に出ている。このため、ユーモアの性質に付随する軽微なものにとどまり、発話自体がユーモアの中心とはなっていないと考えられる。
一方、英語吹き替えでは「Schifo… no way I'm eating this crap!」と訳されており、「crap」といった強い語彙の使用によって、原文に見られる子どもらしい可愛らしさは大きく損なわれている。その結果、表現はより直接的かつ感情的になり、嫌悪感を強調する誇張されたユーモアへと変化している。
しかしながら、「Schifo」というイタリア語の挿入により、キャラクターの国民性（イタリア性）はむしろ強調されているといえる。したがって、本例では可愛らしさの減少と引き換えに国民性の表出が強化されるとともに、ユーモアの性質も軽いものからより強調的なものへと変容している。

第９話

分析シート　37

文脈

連合国の会議でアメリカが枢軸国に対する攻撃計画を発表し、各国への役割を読み上げる場面。

タイムコード

00:09-00:22

原文（日本語）	英語吹き替え
アメリカ「では、今回の戦いでの各国の役割分担を決めようと思う。読み上げるから手元の紙を参考にしてくれたまえ。え、まず最初にだイギリスには俺の援護に就いてもらう。次にフランスが俺の援護。えー、それから、最後にロシアには大役。俺の援護だ。」	America: Ok!　So, like I've designed a really sweet attack plan, which I'm calling Attack Plan Alpha, like alpha dog.　Woof!　I think it makes use of our strengths in the best way possible.　Britain goes in suicidal!　It's your Charge of the Light Brigade routine!　France gives up without a struggle!　And for Russia, just keep sending us your cannon fodder!　You'll draw the guns away!　From me!
	日本語に直訳
	「オーケー！えっとね、すごいクールな攻撃計画を立てたんだ、「アタックプランアルファ」って名前付けしたよ、アルファドッグみたいに。ワン！みんなの強みを最大限活かせると思う。イギリスは突撃あるのみ！それは君の「軽

	騎兵旅団の突撃」ルーティンだよ！フランスは戦わずして降伏！ロシアは砲弾の的を送り続けてくれ！君が敵の銃口を引き離してくれるだろう！俺からな！」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化	言語的増補＋言説的創造＋変異

ユーモア的要素の変化

日本語→英語

「全員俺の援護」という単純な自己中心性 → 各国への歴史的ステレオタイプを組み込んだ風刺的な作戦名・役割付けへの全面拡張

ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
急増	アメリカ　急増 イギリス　急増 フランス　増幅 ロシア　増幅

コメント

日本語版では各国を「俺の援護」に割り当てるというシンプルな自己中心性が笑いの核心であるが、英語版では「Attack Plan Alpha（アルファドッグのように）」といった命名が追加されており、アメリカのキャラクターの幼稚さや自己顕示欲がより強調されている。このような過剰なテンションや単純なヒーロー願望は、英語圏における「アメリカらしさ」の固定観念を体現している。

さらに、英語版では各国への役割分担に歴史的・文化的ステレオタイプが付与されている。イギリスに対しては「Britain goes in suicidal! It's your Charge of the Light Brigade routine!」と述べられており、これはクリミア戦争における「軽騎兵旅団の突撃（Charge of the Light Brigade）」への言及である（Cahir & Cahir, 1999）。この突撃は、重砲によって防御されたロシア軍へ無謀な騎兵突撃を行った歴史的失策として知られ、多数の死傷者を出した。そのため、英語版ではイギリスに「無謀に突撃する国」という歴史的評価が押し付けられている。

また、フランスに対する「France gives up without a struggle!」は、「フランスは戦争に弱く、すぐ降伏する」という英語圏の固定観念（Kerras & Serhani, 2019）を利用したジョークであり、日本語版には存在しなかった国民性に基づくステレオタイプが追加されている。

さらにロシアに対しては「cannon fodder」という表現が用いられている。「Cannon fodder」は「兵士を消耗品として扱うこと」を意味する強い蔑称であり、日本語版の「大役」とは大きくニュアンスが異なる。日本語版の「大役」が「重要な任務」を意味する比較的中立的な表現であるのに対し、英語版では「大量に死ぬ役」としてロシア兵が描かれている。この背景には、第二次世界大戦におけるソ連の莫大な人的損失や、現代においてもロシア軍の損耗率の高さがしばしば英語圏メディアで語られることなど、ロシアを「大量動員・大量犠牲の国」として見る歴史的イメージが存在していると考えられる。

その結果、英語版では単なる「アメリカの自己中心性」の笑いから、各国に対する歴史的・政治的ステレオタイプを利用した多層的ブラックユーモアへと変化しており、ユーモア性および国民性表象の両方が大幅に増幅されている。

分析シート　38	
文脈	
イギリスがアメリカの計画に反対した後、アメリカが反応する場面。	
タイムコード	
00:56-01:00	
原文（日本語）	**英語吹き替え**
アメリカ「また君か？本当に昔からイギリスは否定が好きだね。」	America: Why do you hate me? Are you still pissed off about that whole Revolutionary War thing?
	日本語に直訳
	「なんで俺のこと嫌いなの？まだあの革命戦争のことで怒ってるの？」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化	適応＋言語的増補＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 「イギリスは否定が好き」という一般的観察 → 独立戦争という具体的な歴史的事件への置換	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
増幅	アメリカ　微増 イギリス　微増
コメント	
日本語版ではアメリカがイギリスの否定癖を一般論として指摘するにとどまっているが、英語版では「the Revolutionary War thing（アメリカ独立戦争[11]のこと）」という具体的な歴史的事象への言及が追加されている。特徴的なのは、アメリカ側ではこの戦争を「革命戦争（Revolutionary War）」と呼ぶのに対し、イギリス側では「アメリカ独立戦争（American War of	

[11] アメリカ独立戦争は、1775年から1783年にかけて行われた、アメリカ独立のための戦争である。当時アメリカはイギリスの植民地であったが、この戦争を通してイギリスの支配を拒否し、最終的にアメリカ合衆国として政治的独立を達成した。

Independence）」と呼ぶ傾向がある（Epstein, 2022）。本場面では発言者がアメリカであるため、前者の呼称が用いられている。この名称の違いには、それぞれの立場や歴史認識の差異が反映されており、両国の国民性をより強調する要素として機能している。
また、アメリカとイギリスの関係性における最大の歴史的転換点を「thing（こと）」という軽い口語で片付けるという落差がユーモアを生んでいる。加えて「pissed off（むかついてる）」という口語的表現はシート 14・31 と同様の語彙の強化パターンであり、アメリカのキャラクターの「軽率さ」と「歴史への無頓着さ」という国民性が言語レベルで鮮明に描き出されている。
日本語版では英米の関係性はどういう感じなのかというのが伝わるが、英語版はその具体性により、全体的に両国の国民性の変化の度合いが増すといえる。

分析シート　39

文脈

前シートのアメリカの発言に対してイギリスが長い反論を返す場面。

タイムコード

01:01-01:14

原文（日本語）	英語吹き替え
イギリス「俺が一番否定したいのはお前の存在自体なんだけど、田舎者の集まりの癖してリーダーぶるのはやめろよなぁ。大体恩も忘れて独立しやがって、お前頭の中までハンバーガーなんじゃねぇの。」	England: Since you’re illiterate and not our leader, mostly my mind wonders why you’re speaking. Like recalling how we burnt your capital to the ground in 1814. Sometimes I picture you as the diabetic fat person you’ll likely be in a few more years on your strictly hamburger diet! **日本語に直訳** 「あなたは文盲で私たちのリーダーでもないから、なぜお前が話しやがっているのかと、頭の中で思う。例えば私たちが 1814 年に君の首都を焼き払ったことを思い出したりね。時々、あなたのことをハンバーガーしか食べない糖尿病の太った人として想像することだってあるよ！」

翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化	言語的増補＋言説的創造＋変異

ユーモア的要素の変化

日本語→英語

「田舎者・恩知らず・頭がハンバーガー」という感情的な罵倒からの他者軽視→ 「非識字・首都炎上（1814 年）・糖尿病の肥満者」という具体的・歴史的・身体的な多層批判への拡張

ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
微増	イギリス　増幅 アメリカ　微増

コメント

本シートは前シートのツッコミとして、日本語版のイギリスの台詞は感情的な罵倒にとどまっているが、英語版では趣向の異なる三段階の攻撃が組み合わさっている。①「illiterate（文盲）」という知性への攻撃、②「we burnt your capital to the ground in 1814（1814 年に首都を焼き討ち）」という英軍がワシントンに侵攻しホワイトハウスを焼き討ちした米英戦争を引き合いに出した歴史的急所への加撃（矢吹, 2019）、③「diabetic fat person on a strictly hamburger diet（ハンバーガーしか食べない糖尿病の肥満者）」というアメリカの食文化の固定観念を用いた未来予測という三層構造である。シート 30 と同じように、ハンバーガーをアメリカのキャラクター性として扱われている。あのシートではアメリカ自身が自虐的な言及と対になっており、今度はイギリス視点からの批判として機能している。
ここで原文と英語吹き替えを詳しく比較すると、両方においてアメリカが「田舎者」、「文盲」といった形で描写されており、意味が似ている。また、ハンバーガーに関連した発言を通してアメリカらしさを表現しており、国民性のある固定観念を持ったユーモアである点は共通している。
ただし、②の点に関しては、原文でアメリカがかつてイギリスの植民地であったという歴史的背景を踏まえたニュアンスが含まれており、単なる性格描写にとどまらず、植民地時代との関連性が示唆されている。英語吹き替えでは、その植民地時代への参照が弱まり、全体的に異なるニュアンスへと変化し歴史的背景の一部は失われていると考えられる。こうやって英語吹き替えの方が表現はより直接的かつ誇張的であり、原文よりも極端な印象を与える。
つまり、歴史的文脈は薄まったが、表現の過激さが増したことでユーモアが強まった。極端な言い方が見られるため、英語版でのユーモアが微増されているといえる。

分析シート　40

文脈

アメリカとイギリスが口論している場面でフランスが割り込む。

タイムコード

01:34-01:37

原文（日本語）	英語吹き替え
フランス「おい二人とも、いい加減にしないか。今大事な会議中なんだぞ。」	France: When you two are done releasing sexual tension! We have got a meeting we need to finish!
	日本語に直訳

	「二人が性的欲求を発散し終わったら！終わらせなきゃいけない会議があるんだよ！」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化	言語的増補＋言説的創造＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 真面目な会議進行へのユーモア少なめの呼びかけ → 「sexual tension（性的欲求）」という性的示唆表現の挿入	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
増幅	フランス　微増
コメント	
日本語版ではフランスが会議の進行を促すという中立的・実務的な発言をしているのに対し、英語版では「releasing sexual tension（性的緊張を発散する）」という多分に性的な示唆を含む表現が追加されている。したがって、日本語版の比較的真面目な割り込みは、英語版では露骨な性的ユーモアへと変化しており、ユーモアの度合いも増幅されている。 ここで注目すべきなのは、直前の場面におけるアメリカとイギリスのやり取り自体には、原文上、性的なニュアンスが含まれていない点である。つまり、英語吹き替えでは、原文に存在しない性的要素が意図的に付加されていることになる。これは分析シート 17 でも見られたように、英語圏で受容されやすい性的ユーモアを導入することで、ローカライズに近い効果を生み出していると考えられる。 さらに、この性的解釈を行っているのがフランスである点も重要である。フランスは一般的に「恋愛」「エレガント」「美」「セクシュアリティに寛容」といったイメージと結び付けられることが多く（Rosenthal, 1999）、本翻訳ではそのような国民性のある固定観念が強調されている。そのため、国民性の描写の変化という観点から見ると、英語版ではフランス像がより誇張・強化されているといえる。	

分析シート　41	
文脈	
フランスに対してイギリスが言い返す場面。	
タイムコード	
02:12-02:15	
原文（日本語）	**英語吹き替え**
	England: Pipe down! Your country once surrendered to a boy scout troop on holiday!

イギリス「てめえ、イタリア二号機の癖に偉そうにすんな。」	日本語に直訳
	「黙れ！お前の国はかつて休暇中のボーイスカウト隊に降伏したことがあるんだぞ！」
翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化	適応＋言語的増補＋変異

ユーモア的要素の変化

日本語→英語

立場的な侮辱（「二号機」）→「ボーイスカウトに降伏」というイタリアの軍事的弱さへの歴史的誇張ネタへの置換

ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
増幅	イタリア　増幅

コメント

日本語版ではイギリスがロマーノを「イタリア二号機（＝南イタリアの劣化版）」とその立場を揶揄しているのに対し、英語版では「surrendered to a boy scout troop on holiday（休暇中のボーイスカウト隊に降伏した）」という現実離れした誇張表現に置き換えられている。
一方、この「ボーイスカウト隊に降伏した」という内容自体は実際の歴史的事実ではなく、インターネット上の風刺やパロディに由来するジョークであると考えられる。しかしながら、以前のシートでも見られた「フランスは戦争に弱く、すぐ降伏する」という英語圏の固定観念（Kerras & Serhani, 2019）を利用している点は重要である。
とりわけ、日本語版には存在しない英語圏特有の文化的固定観念が、英語吹き替えにおいて新たに付加されている。翻訳のトーン自体は原文と同様に挑発的かつ攻撃的であるものの、内容は英語圏の視聴者が理解しやすいジョークへと、同化を用いてローカライズされている。さらに、英語版は英語圏で共有されるフランス降伏ジョークという文化的背景を利用しているため、よりメタ的で強度の高いブラックコメディを生み出している。

分析シート　42

文脈

中国が連合国のに対し、自分のやり方で会議をさっさと終わらせようとする場面。

タイムコード

02:16-02:36

原文（日本語）	英語吹き替え
	China: 身体好吗？ Oh great, Britain, France, and America are fighting again over nothing! Why can’t

中国「身体好吗？[12]またイギリスとフランスとアメリカが喧嘩してるある。本当に欧州のやつらは喧嘩ずきで嫌あるよ。私ならこんな議題一秒で終わらせられるある。ああ、今日の仕事も終わったし、皆帰る宜しい。」	you just dominate your people with a totalitarian government, really… Here, let me show you how things are decided using ancient Chinese fashion. Seems simple enough! China take all. You can go home now. **日本語に直訳** 「身体好吗？（元気？）やれやれ、イギリス、フランス、アメリカがまたくだらないことで喧嘩してる！なぜ全体主義政府で国民を支配しないの、ほんとに…さあ、古来の中国式で物事の決め方を見せてあげよう。簡単なもんだ！中国が全部もらう。もう家に帰っていいよ。」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化	言語的増補 ＋ 言説的創造 ＋ 借用＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 中国語混じりの素朴な観察 → 「totalitarian government（全体主義政府）」「ancient Chinese fashion（古来の中国式）」という政治的風刺の明示的追加	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
維持	中国　微増
コメント	
原文・英語吹き替えの両方において、中国の発話には「外国人らしさ」を演出するための特徴的な言語表現が用いられている。日本語版では、「～ある」という語尾表現や、「皆帰る宜しい」のような不自然な文法が使用されており、中国人らしさを強調する役割語として機能している。 特に「～ある」という表現は、実際の中国人の日本語話者に一般的に見られるものではないものの（北京語言大学東京校, 2025）、日本のフィクション作品において中国人のキャラクターを表象する際に広く用いられてきた典型的な役割語である（広瀬, 2021）。このような話し方は、フランス人やドイツ人など他国のキャラクターにはあまり見られない一方、中国人のキャラクターには固定観念として繰り返し使用される傾向がある。そのため、本作においても、中国という国民性を視覚的・言語的に即座に認識させる装置として機能しているといえる。 一方、英語吹き替えでは、「身体好吗？」という中国語を維持しつつ、「China take all」 のように三単現の “-s” を省略した文法的に不自然な英語が用いられている。これは、中国語では動詞活用が変化しないという特徴を反映した表現である可能性が考えられる。つまり、英語版でも日本語版と同様に、「外国人・中国人らしい話し方」を通して中国のキャラクター性を演出している。 しかし、英語版ではさらに「dominate your people with a totalitarian government」 のような政治的風刺が追加されており、中国政府の権威主義的イメージや拡張主義的イメージを利用したユー	

[12] 「お元気ですか？」「体調はどうですか？」という中国語の挨拶

モアが強調されている。また、「China take all」 という表現も、中国がすべてを支配・獲得しようとするイメージを誇張したジョークとして機能している。
したがって、日本語版では主に役割語による国民性表現が中心となっているのに対し、英語版では政治的・歴史的固定観念が追加されることで、中国像がより強調・誇張されていると考えられる。一方で、両者とも「外国人らしさ」をユーモアとして利用している点は共通している。

分析シート　43	
文脈	
連合国と中国がやり取りをしている場面。	
タイムコード	
02:40-02:41	
原文（日本語）	**英語吹き替え**
中国「没有問題。[13]」	China: Because I'm the oldest!
	日本語に直訳
	「なぜなら私が一番年上だから！」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化	適応＋言語的増補＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 「没有問題（問題なし）」という中国語表現 → 「Because I'm the oldest!」という年功序列的権威主張への置換	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
維持	中国語　維持
コメント	
日本語版の「没有問題（問題なし）」は中国語の表現をそのまま用いた一言であるのに対し、英語版では「Because I'm the oldest!（なぜなら私が一番年上だから）」という全く異なる内容に置き換えられている。これは中国の「年長者が権威を持つ」という儒教的・文化的価値観を反映したものであり、シート 42 と合わせて中国のキャラクターの権威主義的な意思決定スタイルを一貫して描写している。日本語版のコード・スイッチングによるユーモアが失われる一方、新たな文	

[13] 「問題ない」、「大丈夫です」の中国語

化的な固定観念が導入されており、ユーモアの質は変化しているが維持、あるいは微増といえる。
日本語版において中国語表現である「没有問題」が使用されており、中国語を直接挿入することで「中国の国民性」が表現されている。しかし、この中国語表現は英語圏の視聴者には理解されにくい可能性があるため、英語吹き替えでは 「Because I'm the oldest!」 へと変更されたと考えられる。
興味深い点として、英語版では中国語そのものは削除されているものの、別の形で「中国らしさ」が再構築されている点が挙げられる。「I'm the oldest」 という発言は、中国が長い歴史を持つ文明国家であるというイメージを利用した表現であり、中国の「歴史の長さ」や「年長者としての権威」を強調する内容となっている。そのため、国民性を示す表現は完全に失われたわけではなく、歴史的イメージを利用した間接的表現へと置き換えられているといえる。
一方で、ユーモアの度合い自体は大きく変化していないと考えられる。本場面のユーモアは発言単体よりも、キャラクター同士のやり取りや状況に依存しているためである。したがって、英語版はユーモアを削減するというよりも、中国語表現を英語圏の視聴者にも理解しやすい文化的背景へと置換した事例として捉えることができる。

分析シート　44	
文脈	
強引な決定を見せた中国は、連合国のイギリスから嫌がれされ、フランスが不満を表明した場面。	
タイムコード	
02:42-02:45	
原文（日本語）	**英語吹き替え**
フランス「なんで連合国がこんな奴らばっかなんだ！」	France: This is worse than trying to manage a bunch of Italians…!
	日本語に直訳
	「イタリア人の集団管理より嫌だな…！」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化	適応＋言語的増補＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 連合国全体への漠然とした不満 → 「bunch of Italians（イタリア人の集団）」という管理困難さの比喩的基準への置換	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**

増幅	フランス　増幅 イタリア　増幅

コメント

日本語版・英語版ともに、フランスが連合国の状況に対して不満を表明している点は共通している。しかし、日本語版の「なんで連合国がこんな奴らばっかなんだ！」という発言は、不満の対象が相対的に抽象的であり、特定の国民性への言及は見られない。
一方、英語吹き替えでは「This is worse than trying to manage a bunch of Italians…!」と変更されており、これはイタリア人に対する「騒がしい」「まとまりがない」といった英語圏で共有される固定観念を利用したユーモアであると考えられる。
さらに興味深いのは、この発言がフランスによってなされている点である。分析シート 34 においても、英語版では「フランス語を覚えると死ぬ」という、日本語版には存在しないフランス関連のジョークが追加されていた。本場面も同様に、英語版においてフランスとイタリアの関係性や相互イメージを利用したユーモアが繰り返し導入されている事例として捉えることができる。
そのため、英語版では単なる不満表現から、フランスによるイタリア人への固定観念的言及へと変化しており、日本語版よりも文化的背景を伴ったユーモアが付加されているといえる。特に、英語圏の視聴者にとって広く知られた国民性イメージを用いることで、ユーモアはより強調されている。
また、国民性表現の観点から見ると、日本語版ではフランスが単に不満を述べているにとどまるのに対し、英語版ではフランス側の皮肉的・批判的な態度と、イタリア側の「管理困難」という固定観念が同時に強調されているため、本事例ではフランス・イタリア双方の国民性表現が増幅されていると考えられる。

分析シート　45

文脈

他の国が騒いでいる中、ロシアがなぜ楽しそうに見えるのかを聞かれて答える場面。

タイムコード

04:26-04:40

原文（日本語）	英語吹き替え
ロシア「え？ああ、うん。みんながワイワイやってるの見るのを僕好きなんだ。知ってると思うけど、僕の住んでる所って広くて寒くて雪ばっかでさ、そんなとこにずっと一人でいたから、ああ言うのいいなと思うんだ。」	Russia: That? It's easy! I like to listen to all the loud noises you make together! I grew up very different! My home is very large and very cold and people hate each other quietly. So noisy foolishness is fun to me! My only friend growing up was a yak!

日本語に直訳

「それ？簡単だよ！みんなが一緒に出す大きな騒音を聞くのが好きなんだ！僕は全然違う育ち方をしたんだ！僕の家はとても広くてとても寒

	くて、人々は静かにお互いを憎み合ってる。だからうるさいバカ騒ぎが楽しいんだ！育つ過程で唯一の友達はヤクだった！」
翻訳方針（異化／同化）	**翻訳技法**
同化	言語的増補＋言説的創造＋変異
ユーモア的要素の変化	
日本語→英語 ユーモア少なめの孤独な環境への素直な告白 →「people hate each other quietly（人々は静かにお互いを憎む）」「yak（ヤク）だけが友達」という自虐的ブラックユーモアへの拡張	
ユーモア変化の度合い	**国民性の変化の度合い**
急増	ロシア　急増
コメント	
日本語版ではロシアが広くて寒い環境と孤独を語っているが、英語版では「people hate each other quietly（人々は静かにお互いを憎み合う）」という表現がロシア社会の冷たさを冷淡に言語化しており、「My only friend growing up was a yak（育つ過程で唯一の友達はヤクだった）」という一行が孤独を極度に誇張したブラックユーモアとして機能している。日本語版の感情的で率直な語り、英語版では自虐的なコメディへと昇華されており、ロシアキャラクターの孤独さと独特の感性という国民性にまつわる固定観念が前面に押し出され、より誇張された描写になっている。シート 16・シート 37 の cannon fodder 表現と並んでロシアの描写として最も印象的な英語版オリジナルのひとつである。 一方、英語版では 「people hate each other quietly」 という表現によって、ロシア社会の冷たさや閉鎖的な空気感が皮肉的かつ誇張的に描かれている。また、「My only friend growing up was a yak」という台詞は、孤独な生育環境を極端に誇張したブラックユーモアとして機能しており、日本語版にはないコミカルさが加えられている。 さらに英語版では、「I like to listen to all the loud noises you make together」 のように、やや不自然でぎこちない表現が用いられている。通常であれば 「I like hearing everyone having fun together」 のようなより自然な表現も可能であるが、あえて 「loud noises」 という機械的で距離感のある言い回しを使用することで、ロシアのキャラクターの独特な感性や他者との距離感が強調されている。また、このような少しずれた英語表現は、英語版におけるロシアのキャラクターのコミカルさや異質さを補強する効果を持っている。 その結果、日本語版では「孤独だが素朴な人物」として描かれていたロシア像が、英語版では自虐的で皮肉的なキャラクターへと変化しており、ロシアに対する国民性のある固定観念がより強調されている。	

分析シート　46
文脈

ロシアの告白を聞いてフランスが同情のコメントをする場面。

タイムコード
04:40-04:46

原文（日本語）	英語吹き替え
フランス「そっか、そうや、お前ちって結構大変だったんだよな。」	France: That’s right… your emotions were buried by soul crushing weather and a totalitarian state.
	日本語に直訳
	「そうだね……君の感情は魂を押しつぶす天気と全体主義国家に埋め葬られたんだね。」

翻訳方針（異化／同化）	翻訳技法
同化	言語的増補＋言説的創造＋変異

ユーモア的要素の変化
日本語→英語 ユーモアなしの共感の素朴な一言 →「soul crushing weather（魂を押しつぶす天気）」「totalitarian state（全体主義国家）」という詩的かつ政治的な皮肉っぽい表現への変換

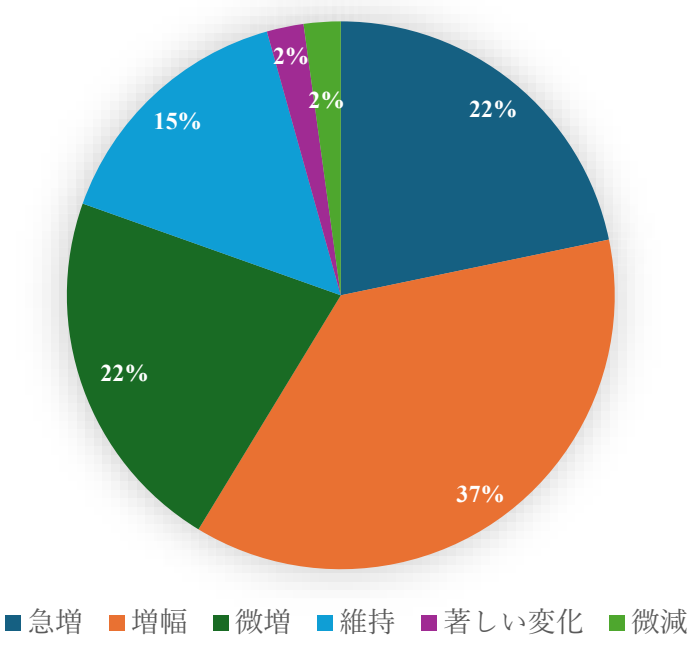
ユーモア変化の度合い	国民性の変化の度合い
増幅	ロシア　増幅 フランス　微増

コメント
日本語版のフランスの台詞は「大変だったんだよな」という素直な共感の一言であるのに対し、英語版では「soul crushing weather（魂を押しつぶす天気）」という詩的誇張と「totalitarian state（全体主義国家）」という政治的な言及が追加されている。特に「totalitarian state」は、シート 42 における中国への「totalitarian government」という表現と共通しており、英語版ではソ連・中国型の政治体制をブラックユーモアとして扱う翻訳傾向が確認できる。 また、「soul crushing weather」という表現は、単なる「寒い気候」の説明ではなく、感傷的かつ文学的な比喩として機能している。このような詩的で大げさな語り方は、英語版におけるフランスのキャラクターの芸術的・エレガントなイメージとも結びついている。これは、シート 40 で見られた性的ユーモア的な「フランスらしさ」とは異なる方向性ではあるものの、いずれも英語版においてフランスの国民性に基づくステレオタイプを強調している点で共通している。 その結果、日本語版では素朴な共感として描かれていた場面が、英語版では政治風刺と詩的ブラックユーモアを含んだやり取りへと変化しており、ユーモア性と国民性表象の両面が増幅されている。

第２節　ユーモアとユーモア翻訳に関する主要な発見

46件の分析シートを通じて得られた結果から、英語吹き替え版におけるユーモア翻訳には、いくつかの一貫した傾向が確認された。特に顕著であったのは、原作に存在するユーモアを単純に再現するのではなく、吹き替え版において積極的に増幅・再構築する傾向である。

分析対象46シートのうち、ユーモア変化の度合いに関して、「増幅」が17件（37.0%）と最も多く確認され、「急増」10件（21.7%）、「微増」10件（21.7%）を合わせると、全体の約8割において英語版のユーモアが原作より強化されていたことが分かる。一方で、「維持」は7件（15.2%）に留まり、「微減」および「著しい変化」はそれぞれ1件（2.2%）のみであった。すなわち、英語吹き替え版は、原文の笑いを保存するよりも、視聴者に対するコメディ的効果を拡張する方向へ翻訳方針を取っていたと考えられる。



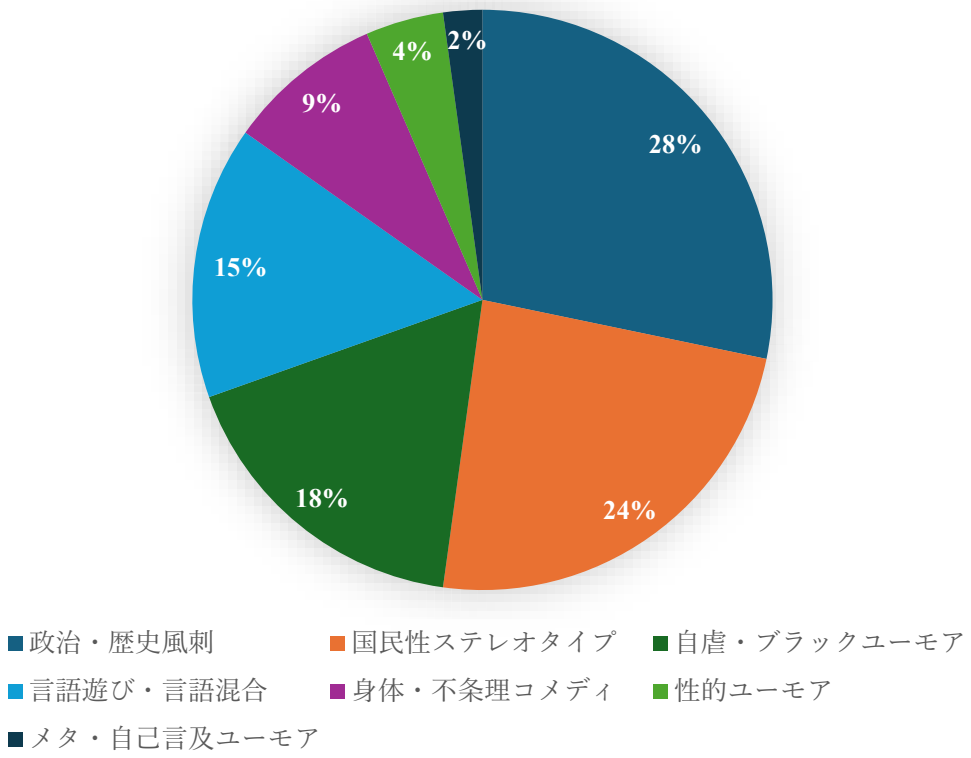
グラフ１　ユーモア変化の度合いの傾向分析（筆者作成, 2026）

特に「急増」に分類された事例では、原文に存在しない政治風刺やブラックユーモアが追加される傾向が顕著であった。例えば、陰謀論的発言の追加や、「cannon fodder」「Attack Plan Alpha」といった軍事・政治的含意を伴う表現が導入されることで、原作以上に風刺性の強い笑いが形成されている。

一方、ユーモアの種類について分類を行った結果、最も多く確認されたのは「政治・歴史風刺」であり、全体の28.3%を占めた。具体的には、第二次世界大戦や冷戦、ナチス・ファシズムなど、欧米圏の視聴者に共有されやすい歴史的記憶が笑い

の素材として頻繁に利用されている。また、「国民性のある固定観念」（23.9%）も高い割合を占めており、「運転ができないイタリア人」「ハンバーガー好きのアメリカ人」といった固定観念が強調されていた。

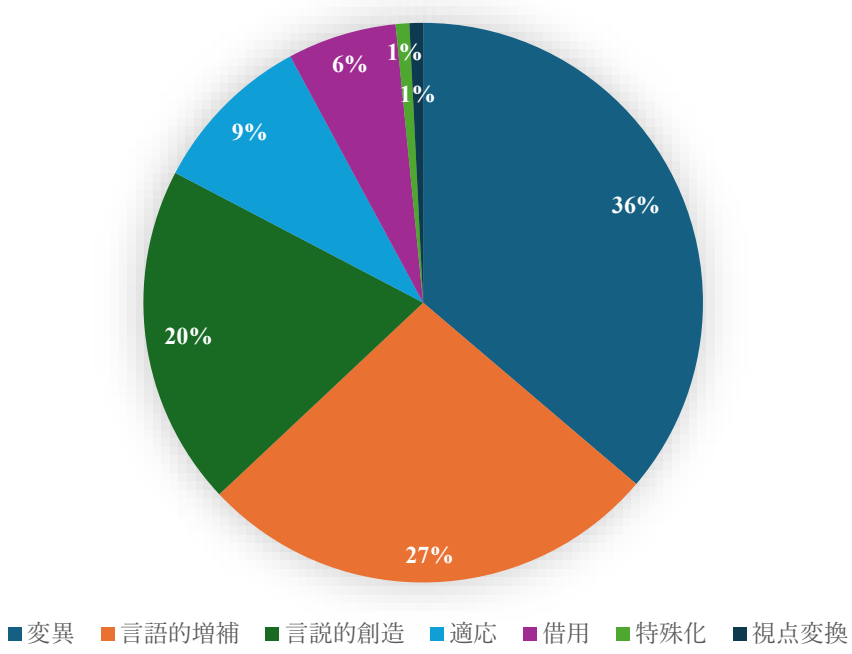
一方で、「自虐・ブラックユーモア」（17.4%）、「言語遊び・言語混合」（15.2%）なども多く確認され、吹き替え版が単なる翻訳ではなく、英語圏のコメディ感覚へ適応する形で再構成されていることが分かる。特にドイツ語やイタリア語を部分的に混入させる表現は、キャラクターの国民性を瞬時に理解させる記号として機能していた。



グラフ２　ユーモアの種類分類（英語吹き替え）傾向分析（筆者作成, 2026）

さらに、翻訳技法の分布を分析した結果、「言語的増補」「言説的創造」「変異」の組み合わせが、分析対象の約80%以上で確認された。特に「変異」が全46シートで確認されて、最も頻繁に使用された技法であった。これは、英語吹き替え版において各国キャラクターの話し方に特徴的な訛りや方言を設定する方針が一貫して採用されているためである。特にイタリアやドイツなど、原作では明確な訛りが設定されていないキャラクターにも英語版独自の訛りが与えられている。一方、中国やスペインのように原作でも訛り表現が見られるキャラクターについては、その言語的特徴が英語圏向けに調整されている。

また、「言語的増補」と「言説的創造」が高頻度で使用されていることから、英語吹き替え版は原文を忠実に再現するのではなく、ユーモアやキャラクター性を強調するために積極的な追加・再創造を行っていることが読み取れる。さらに、「借用」の使用は外国語表現の挿入によってキャラクターの国民性を強調する傾向を示している。「適応」についても、文化的参照やジョークがアメリカの視聴者に理解しやすい内容へ置き換えられており、吹き替え版が強いローカライズ傾向を有していることが確認できる。



グラフ３　翻訳技法の使用分布（筆者作成, 2026）

吹き替え作品では、視聴者が短時間で内容を理解しなければならないため、詳細な説明を加えることよりも、視聴者が瞬時に理解できる固定観念や文化的記号が優先されやすい。そのため、英語吹き替え版では、国民性のある固定観念や政治的イメージを活用することで、短い台詞の中で効率的にユーモア効果を生み出していたと考えられる。また、本研究の分析では、英語版の情報量が原文に比べて全体的に増加している傾向も確認された。これは、吹き替え版が情報を削減するよりも追加することでユーモア効果を強化していたことを示している。

第１項　訳出戦略の比較（忠実訳／意訳／自由訳）

本研究の分析から、英語吹き替え版の翻訳は単なる「意訳」を超えた、積極的な書き換えとして機能していることが明らかになった。

Venuti（1995）の枠組みに照らすと、本作には「同化」の傾向が強く、日米の固定観念の乖離を埋めるために、アメリカ側のステレオタイプを用いた積極的なローカライズ・同化と新たなユーモアの構造が形成されている。これは内容を米国文化へ置き換えるだけでなく、原文にない要素を能動的に付加しており、Nida（1964）の「動的等価」を超えて笑いの効果を意図的に増幅させている。

その一方で「異化」に近い特徴も確認された。それは、日本に関する描写や日本人的な言語行動においては、作品のオリジンを反映した一定の「異国性」が保持されている点である。このように、「同化」を基盤としつつも異化が交錯する翻訳力学は、常に「第三の文化的表現」のレンズを通して媒介されている。

したがって、この翻訳方針は単純な二者対立に収まるものではなく、翻訳者の裁量によって笑いの効果を最大化しようとする、本研究が定義した「自由訳」としての積極的かつ創造的な再構築であると位置づけられる。

第３節　キャラクターごとの印象変化

以下の表は、分析対象となった数回登場していたキャラクターについて、日本語版と英語吹き替え版における印象変化の傾向を整理したものである。

キャラクター	日本語版の印象	英語吹き替え版の印象	主な変化の種類
イタリア	無邪気・陽気・感情的	自虐的・情けない・コミカル	自虐ユーモアの追加・弱さの強調
ドイツ	真面目・頑固・有能	威圧的・人種的含意を帯びる	ドイツ語混入・風刺的強化
日本	控えめ・礼儀正しい・繊細	内向的・非標準英語使用	非標準文法による外国人性の強調
アメリカ	陽気・傲慢・ヒーロー志向	政治的風刺・自己矛盾的	陰謀論的言説・ポップカルチャー参照

キャラクター	日本語版の印象	英語吹き替え版の印象	主な変化の種類
フランス	気取り屋・ロマンチスト	性的示唆・詩的ブラックユーモア	性的ユーモアの強化
ロシア	孤独・純粋・不気味	全体主義国家のブラックユーモア	政治的風刺の追加・孤独の誇張
中国	役割語による外国人性	権威主義・拡張主義の強調	政治的固定観念の付加
スペイン	陽気・マイペース	母語話者的英語の特徴を模倣	スペイン語導入による国民性強調
ロマーノ	短気・ツンデレ	口語的侮辱表現	粗野さの直接的言語化

分析結果からは、ほぼすべてのキャラクターにおいて、英語吹き替え版の方が国民性や固定観念的特徴づけを強調していることが確認された。特にイタリア、アメリカ、ドイツでは、「増幅」および「急増」の割合が高く、吹き替え版でのキャラクター再構築が顕著であった。

イタリアは、日本語版では「無邪気」「陽気」「感情的」といった柔らかな印象を持つキャラクターとして描かれている。一方、英語吹き替え版では、「情けない」「頼りない」といった自虐的イメージが強化され、自虐ユーモアの対象として描写される傾向が確認された。

ドイツについては、日本語版では「真面目」「頑固」「有能」といった性格が中心であったが、英語版ではドイツ語の混入や軍事的言及が増加し、権威主義的あるいは人種的含意を帯びる場面が見られた。これは、欧米圏におけるドイツの歴史的イメージがコメディ化されている事例と考えられる。

また、アメリカは、日本語版では典型的な「ヒーロー志向」のキャラクターとして描かれていたが、英語版では陰謀論、政治風刺、ポップカルチャー参照などが加えられ、より自己矛盾的かつ風刺的な存在へと変化していた。

フランスでは性的ユーモアが強化され、ロシアでは全体主義国家に関するブラックユーモアが追加されるなど、各キャラクターに対して異なる種類のステレオタイプが選択的に適用されていた。さらに、中国については、原作に存在する役割語的特徴に加え、英語版では権威主義や拡張主義といった政治的イメージが付与されている点が特徴的であった。

このように、英語吹き替え版は、単なる言語変換ではなく、各キャラクターに対する印象そのものを再構築する方向で翻訳を行っていたといえる。そして、それらの変化は単発的なものではなく、各キャラクターに対して比較的一貫した翻訳方針として適用されていた。

第１項　内容改変とキャラクター性の再構築

このような翻訳戦略は、アメリカ社会における多民族・多言語的環境とも深く関係していると考えられる。アメリカ社会では、異なるアクセントや言語的特徴が、特定の民族的・文化的背景と結びつけて理解されることが多い。そのため、英語吹き替え版で採用された非標準英語やコードスイッチングは、アメリカの視聴者にとって即時的に意味を理解できる文化的記号として機能している。

例えば、ドイツ語やイタリア語の単語を部分的に混入させる表現は、「外国人らしさ」を視覚的・聴覚的に瞬時に提示する効果を持っている。また、日本に対する不自然な英語表現や、中国に対する権威主義的語り口なども、言語的特徴を通じて国民性を強調する戦略として機能していた。この点において、英語吹き替え版の翻訳判断は、アメリカの社会言語学的現実への適応であったと解釈できる。

もっとも、こうした解釈には主観的側面も存在する。特に中国に関する表現などについては、翻訳者個人の判断だけでなく、原作者側がもともと持っていたキャラクター造形や作品全体の風刺的性格も影響している可能性がある。そのため、すべての固定観念的表現を英語吹き替え版のみの問題として捉えることはできない。

さらに、視聴者の反応も一様ではない。英語吹き替え版のユーモアを「原作以上に面白い」と評価する意見が存在する一方で、「固定観念が過剰である」「人種的に問題がある」と批判する反応も確認された。すなわち、本作の吹き替えは高い娯楽性を持つ反面、その笑いの成立が特定の民族的・宗教的・歴史的固定観念に依存しているという問題も抱えている。

実際に、分析シート34で確認された人種的含意を帯びた表現や、分析シート35における「フランス語を習うと死ぬ」というジョーク、さらに分析シート33の「カトリック信者は理解できない」という台詞など、英語版では歴史的・宗教的・民族的固定観念が笑いの道具として利用されている事例が複数確認された。

したがって、英語吹き替え版におけるユーモア翻訳は、視聴者への理解容易性や娯楽性を高める一方で、既存の文化的ステレオタイプを強化・再生産する危険性も同時に内包しているといえる。この点は、ユーモア翻訳研究のみならず、翻訳倫理や異文化表象研究の観点からも重要な論点である。

第４節　異文化ローカライズの影響

本節では、英語吹き替え版『ヘタリア』における翻訳決定を、単なる技術的選択ではなく、イデオロギー的・社会文化的決定として位置づける。翻訳は中立的な行為ではなく、文化的・政治的価値判断を伴うものである。

Venuti（1995）が指摘するように、翻訳者の存在はしばしば「透明」であるかのように設計される。しかし、その不可視性の背後には、翻訳者やスポンサーによる無数の価値判断が存在している。本分析が示したように、英語吹き替え版『ヘタリア』においても、「何が笑えるか」「どの固定観念を用いるか」「どの歴史的事実を参照するか」といった判断は、アメリカ文化圏の視点から再構成されている。

特に、英語吹き替え版では、訛りや話し方といった言語的特徴が、アメリカ視聴者にとって理解しやすい文化的コードとして機能している。日本語版における「日本から見た外国像」は、英語版では「アメリカから見た外国像」へと置き換えられており、キャラクター表象そのものが受容文化に適応する形で再編成されているのである。

これは、Goethe が述べた「第三の文化的表現」の具体例として捉えることができる。すなわち、英語吹き替え版は、原作文化である日本とも、受容文化であるアメリカとも完全には一致しない、独自のハイブリッドなテクストを形成している。

さらに、英語吹き替え版に追加された政治的風刺やブラックユーモアは、制作当時のアメリカ社会における国際政治認識や他国イメージを色濃く反映している。こ

れらの要素の多くは原作には存在せず、吹き替えが単なる翻訳ではなく、文化的・政治的再文脈化の行為であることを示している。

以上より、英語吹き替え版『ヘタリア』は、日本語オリジナルを単純に再現したものではなく、アメリカ文化圏における価値観やユーモア感覚を通して再構築された作品であるといえる。そこでは翻訳者は単なる言語の媒介者ではなく、文化的意味を再編成する主体として機能している。

第６章　結論

本研究は、アニメ『ヘタリア Axis Powers』の日本語オリジナル版と英語吹き替え版（ファニメーション版）の最初の9話を対象とした比較分析を通して、視聴覚翻訳（AVT）におけるユーモアの変容と、それに伴うキャラクター性および国民性の再構築のメカニズムを明らかにすることを目的とした。

分析の結果、政治・歴史風刺やブラックユーモアの追加、翻訳技法の選択による国民性の強調にとどまらず、キャラクター性の変容や自虐化といった翻訳方針を通じて、アメリカのターゲット層が好むユーモアが前景化していることが明らかとなった。同時に、日本市場におけるユーモアの受容と海外市場が期待するユーモアとの間に存在するギャップも浮き彫りとなった。

これらの発見は、Venuti のいう「同化」の極致を示すと同時に、Nida の「動的等価」の追求が大幅な内容改変を伴いうることを示している。さらに、本研究において特に重要な知見は、英語版『ヘタリア』が Goethe のいう「第三の文化的表現」の一つの具現化例として捉えられる点である。すなわち、オリジナルの日本語版の時点ですでに「日本人の視点を通して再構築された外国像」であった本作が、さらにアメリカの視聴者が理解・期待するエスニック・ユーモアへと再翻訳されたことで、「日本が見た外国」と「アメリカが見た外国」が交錯する独自のハイブリッドな文化表象へと変容しているのである。

また、英語版に対する視聴者の反応は二分されており、オリジナル版には存在しないユーモアの増幅や国民性の強調がなされていることが確認された。一方で、日本語オリジナル版においても各国のステレオタイプを用いた表現が見られることから、こうした表象は単純に翻訳者や制作者個人の意図へと還元できるものではなく、各文化圏における異文化認識やユーモアの受容のあり方とも密接に関係していると考えられる。

さらに、本研究を通じて、翻訳においては原作者の意図を尊重することが重要である一方、『ヘタリア』のような特殊な表象構造を持つ作品では、原作の精神とターゲット文化への適応との間で適切な均衡を模索する必要があることが示唆された。英語吹き替え版における翻訳方針は、文化的・社会的背景への配慮という観点から一定の意義を持つものの、同時に過度な脚色やユーモアの追加によって作品本来の特徴が変容する可能性も内包している。

もっとも、本研究は第1シーズンの一部エピソードのみを対象としており、分析対象の範囲には限界がある。今後は『ヘタリア World☆Stars』をはじめとする後続シリーズとの比較や、時代ごとの受容環境の変化を考慮した分析を行うことで、より包括的な考察が可能となるだろう。また、原作者や翻訳者へのインタビュー調査などを通じて翻訳方針の背景を検証することも、今後の重要な課題である。

総括すると、本研究は『ヘタリア』の翻訳プロセスを分析することで、視聴覚翻訳が単なる言語的記号の置換ではなく、文化的・社会的価値観の交渉の場であることを明らかにした。翻訳は文化の境界を越える営みであり、その過程では政治性や倫理性も不可避的に関与する。本研究は、ユーモアという普遍的な現象の背後に存在する異文化受容のダイナミズムを示した点において、視聴覚翻訳研究に対する一つの知見を提供するものである。

参考文献

Abend-David, D. (Ed.). (2014). *Media and Translation: An Interdisciplinary Approach*. Bloomsbury Academic.

安達励人. (2012). *A study of Japanese animation as translation: A descriptive analysis of Hayao Miyazaki and other anime dubbed into English*. Universal-Publishers.

Andonova, E., & Taylor, H. A. (2012). Nodding in dis/agreement: a tale of two cultures. *Cognitive processing*, *13*(Suppl 1), 79-82.

アニメ『ヘタリア World★Stars』製作委員会. (n.d.). アニメ「ヘタリア World★Stars」公式サイト. https://hetalia-ws.com/（最終閲覧日2026年5月29日）

Attardo, S. (2024). *Linguistic theories of humor* (Vol. 1). Walter de Gruyter GmbH & Co KG. (Original work published in 1994)

Befu, H. (2001). *Hegemony of homogeneity: An anthropological analysis of "Nihonjinron"*. Trans Pacific Press.

Belchí Vicente, A. (2025). *En busca del humor en la traducción audiovisual: Un estudio de caso en Kureyon Shin-chan ankoku tamatama daitsuiseki* [Trabajo de fin de grado, Universitat Autònoma de Barcelona]. Dipòsit Digital de Documents de la UAB. https://ddd.uab.cat/record/319050?ln=ca

British Council. (n.d.). *Stative verbs*. LearnEnglish. https://learnenglish.britishcouncil.org/free-resources/grammar/b1-b2/stative-verbs（最終閲覧日2026年4月27日）

Cahir, L. C., & Cahir, S. (1999). History Revisited: The Charge of the Light Brigade (1968). *The Cinema of Tony Richardson: Essays and Interviews*, 161-176.

Canu, L. (2012). Dubbing: adapting cultures in the global communication era. *Between*, *2*(4).

Chaves García, M. J. (2000). *La traducción cinematográfica. El doblaje*. Huelva: Servicio de Publicaciones de la Universidad de Huelva.

Chiaro, D. (1992). *The language of jokes: Analysing verbal play*. Routledge.

Chiaro, D. (2010). *Translation, humour and literature*. Continuum.

Chikina, E. E. (2020). *Intercultural communication: Lecture course*. Vladimir State University.

Constitution Center. (2023). *On this day: The British set fire to Washington, D.C.* National Constitution Center. https://constitutioncenter.org/blog/on-this-day-the-british-set-fire-to-washington-d-c（最終閲覧日2026年5月1日）

Crowley, C. (2003). Review of *The chrysanthemum and the fish: Japanese humor since the age of the shoguns*, by H. Hibbett. *The Journal of Asian Studies*, 62(3), 955–956. https://doi.org/10.2307/3591893

Darnis, J. P. (2019). La question des humanités numériques et scientifiques, l'Italie et les études italiennes. *Cahiers de la Méditerranée*, (98), 249-259.

デジタル大辞泉プラス. (n.d.). すもあ. コトバンク. https://kotobank.jp/word/%E3%81%99%E3%82%82%E3%81%82-1729011 （最終閲覧日2026年5月3日）

デジタル大辞泉. (n.d.). バカンス. コトバンク. https://kotobank.jp/word/%E3%81%B0%E3%81%8B%E3%82%93%E3%81%99-3216025 （最終閲覧日2026年5月1日）

De Michelis, N. (2021). *A political rollercoaster: Italian-French relations*. Istituto Affari Internazionali. https://www.iai.it/en/publications/c05/political-rollercoaster-italian-french-relations （最終閲覧日2026年5月6日）

Díaz-Cintas, J., & Hayes, L. (2023). Role reversal: An overview of audiovisual translation into English. *Íkala, Revista de Lenguaje y Cultura*, *28*(2).

Dragon-Sigma [@Dragon-Sigma]. (2011, Jan 27). *The show turned from cute and silly (with some moments of emotion) to an offensive comedy* [Forum post]. Tapatalk. https://www.tapatalk.com/groups/hetayumeforums/hetalia-dub-or-sub-t92.html

Ellman, M., & Maksudov, S. (1994). Soviet deaths in the Great Patriotic War: A note. *Europe-Asia Studies*, *46*(4), 671–680.

Encyclopædia Britannica. (n.d.). *American Revolution*. Britannica. https://www.britannica.com/event/American-Revolution（最終閲覧日2025年5月7日）

Encyclopædia Britannica. (n.d.). *Union of Lublin*. https://www.britannica.com/event/Union-of-Lublin （最終閲覧日2025年5月4日）

Epstein, A. (2022,). How the rest of the world learns about the American Revolution in school. Quartz. https://qz.com/462264/how-the-rest-of-the-world-learns-about-the-american-revolution-in-school（最終閲覧日2025年5月7日）

Federal Bureau of Investigation (FBI). (2020). *Table 43: Arrests, by race and Hispanic or Latino origin, 2019*. Crime in the U.S. 2019. https://ucr.fbi.gov/crime-in-the-u.s/2019/crime-in-the-u.s.-2019/topic-pages/tables/table-43（最終閲覧日2025年5月7日）

Ferrari, A., & Ferrari, S. (2015). Religion and the secular state: The Italian case. *Religion and the secular state: National reports*, 445-465.

Furr-Holden, C. D. M., Milam, A. J., Nesoff, E. D., Johnson, R. M., Fakunle, D. O., Jennings, J. M., & Thorpe Jr, R. J. (2016). Not in my back yard: a comparative analysis of crime around publicly funded drug treatment centers, liquor stores, convenience stores, and corner stores in one mid-Atlantic city. *Journal of studies on alcohol and drugs*, *77*(1), 17-24.

Gazar, S. A. (2019). The Role of Dubbed Cartoons in Supporting Third Culture Kids: A Case Study of the Toy Story Trilogy. *International Journal of Linguistics, Literature and Translation*, *2*(6), 45-52.

Gerow, A. (2010). *Visions of Japanese Modernity: Articulations of Cinema, Nation, and Spectatorship, 1895–1925*.

Gounaridis D, Newell JP. *The social anatomy of climate change denial in the United States.* Sci Rep. 2024 Mar 8;14(1):2097. doi: 10.1038/s41598-023-50591-6. PMID: 38355774; PMCID: PMC10866916.

萩原滋. (2004). 日本のテレビ広告に現れる外国イメージの動向. *メディア・コミュニケーション: 慶應義塾大学メディア・コミュニケーション研究所紀要*, 54, 5–26.

Hayes, L. (2023). English Dubs: Why are anglophone viewers receptive to English dubbing on streaming platforms and to foreign-accent strategies? *Íkala, revista de lenguaje y cultura*, *28*(2).

Hemmann, K. (2020). Between fans: History and national identity in online debates on *Axis Powers Hetalia*. In *The Korean Wave from a Private Commodity to a Public Good* (pp. 145-155).

ヘタリア. (2025). ピクシブ百科事典. https://dic.pixiv.net/a/%E3%83%98%E3%82%BF%E3%83%AA%E3%82%A2#h3_8（最終閲覧日2025年12月13日）

Hibbett, H. (2002). *The chrysanthemum and the fish: Japanese humor since the age of the shoguns*. Kodansha International.

広瀬ひとり. (2021). *中国の人は本当に『〜アルヨ』と言うのか—役割語についての話. note*. https://note.com/hitori_cough/n/n84c02be16446

Iturregui Gallardo, G. (2014). *The perception of isochrony and phonetic synchronisation in dubbing* [Treball de fi de grau, Universitat Autònoma de Barcelona, Departament de Filologia Anglesa i de Germanística]. Dipòsit Digital de Documents de la UAB. https://ddd.uab.cat/record/221172?ln=ca

Kerras, N., & Serhani, M. (2019). Audiovisual translation of humour into arabic. In *Arabic Translation Across Discourses* (pp. 95-114). Routledge.

北田理恵. (2009). トーキー時代の弁士 外国映画の日本語字幕あるいは 「日本版」 生成をめぐる考察. *映画研究*, *4*, 4-21.

小北清人. (2009). 漫画「ヘタリア」の嫌韓度：韓国のブーイングで放映中止 *AERA*

Korioth, S., & Augsberg, I. (2010). Religion and the secular state in Germany. In *General Reports of the XVIIIth Congress of the International Academy of Comparative Law* (pp. 322-323).

Kuipers, G. (2001). *Goede humor, slechte smaak: een sociologie van de mop*. Universiteit van Amsterdam [Host].

Li, B. (2021). *Whaling resumes in Japan and the consequences of it*. Earth.org. https://earth.org/whaling-resumes-in-japan-and-the-consequences-of-it/ （最終閲覧日2026年4月28日）

Lloyd, C. (2013). Enduring Captivity: French POW Narratives of World War II. *Journal of War & Culture Studies*, *6*(1), 24-39.

Maher, J. C., & Macdonald, G. (2012). *Diversity in Japanese culture and language*. Routledge.

Matsushima, K. (2021). ¿De qué nos reímos? Análisis comparativo de las comedias televisivas japonesas y españolas. Mirai. Estudios Japoneses, 5, 249-261. https://doi.org/10.5209/mira.74070

Merriam-Webster. (n.d.). *American way*. In *Merriam-Webster.com dictionary*. https://www.merriam-webster.com/dictionary/American%20way（最終閲覧日2026年4月29日）

宮原文夫. (1988). WORD ORDER TYPOLOGY OF ENGLISH AND JAPANESE: The Direction of Syntactic Organization and a Common Structural Principle (1) The Word Order and the Position of the Head. https://doi.org/10.15017/6796249

Miyake, T. (2013). Doing occidentalism in contemporary Japan: Nation anthropomorphism and sexualized parody in Axis Power Hetalia. *Transformative Works and Cultures*, *1*.

moonshadow5973 [@moonshadow5973]. (2010, Dec 18). *The Japanese is cute, but the English has more edge. […] This show is about stereotyping and poking fun at everyone. The crappy accents really help that* [Forum post]. Tapatalk. https://www.tapatalk.com/groups/hetayumeforums/hetalia-dub-or-sub-t92.html

National Geographic & Council on Foreign Relations. (2019). *What college-aged adults know about the world: A survey of global literacy* [Report].

National Constitution Center. (2023). *On this day, the British set fire to Washington, D.C.* Constitution Daily. https://constitutioncenter.org/blog/on-this-day-the-british-set-fire-to-washington-d-c（最終閲覧日2026年5月6日）

Nida, E. A. (1964). *Toward a science of translating: With special reference to principles and procedures involved in Bible translating*. E. J. Brill.

日本大百科全書(ニッポニカ). (n.d.). ポーランド自主管理労働組合「連帯」. コトバンク. https://kotobank.jp/word/%E3%81%BD%E3%83%BC%E3%82%89%E3%82%93%E3%81%A9%E8%87%AA%E4%B8%BB%E7%AE%A1%E7%90%86%E5%8A%B4%E7%B5%84%E9%80%A3%E5%B8%AF-3131759（最終閲覧日2026年5月1日）

西森和広. (2004). *セルジオ・レオーネ研究序説: 映画を読む試み* (Doctoral dissertation, 琉球大学).

Nornes, M. (2007). *Cinema Babel: Translating Global Cinema.* University of Minnesota Press.

Novinger, T. (2001). *Intercultural communication: A practical guide*. University of Texas

大戸朋子& 伊藤泰信. (2019). 二次創作コミュニティにおける「愛」をめぐる闘争と調停. [論文、京都大学学術情報リポジトリ KURENAI].

小倉慶郎. (2013). 日→英翻訳の問題点を考える：なぜ日本語小説の英訳では直接話法が間接話法に転換される場合があるのか. *大阪大学日本語日本文化教育センター授業研究*. https://doi.org/10.18910/50796

大島希巳江. (2005). 高コンテキスト社会と低コンテキスト社会のコミュニケーションにおけるユーモア. *笑い学研究*, 12, 29–39.

Parrillo, V. N. (2015). *Diversity in America* (4th ed.). Routledge.

北京語言大学東京校. (2025). *【職員の独り言】アルのなぞ*. https://www.blcu.jp/topics/48053（最終閲覧日2026年5月5日）

Qi, J., & Zhang, S. P. (2008). The Issue of Diversity and Multiculturalism in Japan. *Online Submission*.

W. Thornton, Susan. (2015). *Let's play Marco Polo: Advice for new teachers on how to win and avoid disaster*. DOI: 10.1007/978-94-6300-040-6_4

Richie, D. (2005). *A hundred years of Japanese film: A concise history, with a selective guide to DVDs and videos*. Kodansha International

Rourke, C. (1931/1953). *American humor*. Doubleday Anchor Books.

Renwick, D. (2025, April 2). *Who invented s'mores? The real history*. National Geographic. https://www.nationalgeographic.com/history/article/who-invented-smores-real-history（最終閲覧日2026年5月1日）

Rosenthal, A. S. (1999). The gender-coded stereotype: An American perception of France and the French. *French Review*, 897-908.

櫻田涼子. (2019). 複数の文化を生きる―海外にルーツをもつ日本人学生の透明化するエスニック・アイデンティティと「ハーフ」イメージについて. *育英短期大学研究紀要*, 36, 1–14.

Salazar Mateo, E. (2024). *El doblatge de Shin-Chan: Traducció de referents culturals i humor en la versió en castellà* [Treball de fi de grau, Universitat Autònoma de Barcelona]. Dipòsit Digital de Documents de la UAB. https://ddd.uab.cat/record/319080?ln=ca

Sonne, P. (2026). Russia-Ukraine war death toll. *The New York Times*. https://www.nytimes.com/2026/05/09/world/europe/russia-ukraine-war-death-toll.html（最終閲覧日2025年5月7日）

数土直志. (2022). クランチロールとファニメーション、世界アニメ配信事業・ブランドを統合 アニメーションビジネス・ジャーナル http://animationbusiness.info/archives/12761（最終閲覧日2025年12月6日）

佐藤知条. (2009). 「活動写真」 から 「映画」 への用語の転換に見る映画と学校教育との接近について: 1920 年代半ばの関猛の言説の分析から. *教育メディア研究*, *16*(1), 29-39.

佐々木幸子. (2005). ユーモアで表現されるステレオタイプ：異文化間における価値観の表現に関する一考察.

高下保幸. (1976). ユーモアの心理学的理論と研究課題. *哲學年報*, 35, 21–41.

テバンディット・チッチャノック. (2025). 交換留学生同士の日常会話におけるコードスイッチングの機能:「相手の言語」 に切り替える事例. *東アジア研究*, *23*, 41-61.

Tronch Pérez, J. (n.d.). *Translation: basic notions*. Universitat de València. https://www.uv.es/tronch/Tra/TranslationBasicNotions.html （最終閲覧日2025年12月13日）

Venuti, L. (2008). *The Translator's Invisibility: A History of Translation* (2nd ed.). Routledge. (Original work published in 1995)

若尾拓哉. (2010). 視聴覚翻訳におけるユーモアの訳し方：結束性の観点から. *翻訳研究への招待*, 4, 71–85.

Wakabayashi, J. (1991). Translation between unrelated languages and cultures: A Japanese–English case study. *Meta: Translators' Journal, 36*(2–3), 414–423.

Wakabayashi, J. (2020). *Japanese–English translation: An advanced guide*. Routledge.

WonderfulAsia [@WonderfulAsia]. (2011, Jan 28). *They've made many racist jokes and have made fun of the Holocaust* [Forum post]. Tapatalk. https://www.tapatalk.com/groups/hetayumeforums/hetalia-dub-or-sub-t92.html

矢吹啓. (2020). 書評: 後瀉桂太郎著 『海洋戦略論―大国は海でどのように戦うのか―』. *国際武器移転史*, *2020*(1), 111-114.

Zander, M. K. (2021, May). *Creating a cool Japan: Nationalism in 21st century Japanese animation and manga* (Honors paper, Wellesley College). Wellesley College.