

令和元年5月20日現在

機関番号：10101

研究種目：基盤研究(C) (一般)

研究期間：2015～2018

課題番号：15K02497

研究課題名(和文)メディア制作者の意図的なディスコース操作による視聴者の解釈の誘導とキャラクタ構築

研究課題名(英文) Inducement of audience's inference and Change of personality of the characters caused by TV program makers' intentional modification of discourse

研究代表者

鄭 惠先 (JUNG, HYESEON)

北海道大学・高等教育推進機構・准教授

研究者番号：40369856

交付決定額(研究期間全体)：(直接経費) 3,100,000円

研究成果の概要(和文)：この研究では、日本と韓国の映像メディアを対象に、(1)番組のジャンルが各メディアの言語表現に強く影響する、(2)番組制作者が翻訳過程で意図的な修正を加えることがある、という2点から対照分析した。

(1)の考察では、日本のスポーツ放送では丁寧体と普通体が混用されるのに対し、韓国では丁寧体のみが使われることから、報道性より娯楽性が重視される「ワイドショー」という日本独自のジャンルが影響していることが明らかになった。(2)の考察では、韓国語原作にない役割語が日本語訳で追加されることから、番組制作者が正しい翻訳よりキャラクタ作りなどの制作意図に重点を置いていることが明らかになった。

研究成果の学術的意義や社会的意義

本研究は、日韓対照の観点から両言語による映像メディアを考察分析しており、「対照言語研究」と「メディア言語研究」を融合した学際的研究であることに学術的な意義がある。また、映像メディアを考察対象とすることで、活字メディアとは異なって、映像、発話、文字、音といった複合的に絡み合っている諸要素間の「マルチモーダル」な関係と実態が明らかになると予想され、メディアリテラシーの側面からその社会的意義が認められると考える。

研究成果の概要(英文)：This study compares and contrasts the language used in video media in Japan and Korea. The first point is that each program's genre strongly affects pragmatic features of linguistic expression in each language. The second point is that TV program makers sometimes make deliberate and excessive pragmatic modifications in the translation process.

An example of the genre influence in the first point was the utterance of reporters in sports news. Japanese reporters mixed the polite form with the plain form while Korean reporters used only the polite form. In Japan's unique genre, "Wide Show", entertainment is emphasized over report functions.

An example of deliberate corrections is related to "role language" (Yakuwarigo). Some "Yakuwarigo" has been added to the Japanese version to make it unique even if it is not used in the original Korean version. As a result, personality of the characters in the translated video media may differ from the original version.

研究分野：社会言語学、日韓対照言語学

キーワード：メディア言語 キャラクタ 日韓翻訳 ジャンル バラエティ番組 スポーツ放送 文字テロップ

様式 C - 19、F - 19 - 1、Z - 19、CK - 19 (共通)

## 1. 研究開始当初の背景

本研究は、これまでの日韓対照役割語研究の成果をもとに応用・発展させたものである。金水(2000)で「役割語」という用語が提唱されて以来、さまざまな言語研究分野で「役割語」が注目され、定延利之(2011,2014)などの「キャラクタ研究」との関連からも研究の幅が広がってきている。そんな中で、本研究者も独自に日本語と韓国語の役割語の対照研究に継続的に取り組んできた。本研究では、これまでの役割語研究の成果を踏まえて、メディア言語研究の立場から、「マルチモードの表現要素の相互作用」の中でも、とくにテレビ番組という映像メディアにかかわる表現要素に注目して考察を行った。

すでに、メイナード(2009)や太田(2011)では、テレビ番組に翻訳字幕を付ける際に「役割語」が多用される実態が紹介され、「話者のキャラクタと映像の雰囲気」を考慮した積極的な制作者の介入があることが述べられている。これらの先行研究の結果を背景に、従来のコミュニケーション研究で用いられてきたディスコース分析の手法を取り入れつつ、制作者による映像の意味づけの過程を考察した。

本研究を通して、従来の「話し手と聞き手」を分析対象としてきたディスコース分析の研究手法を「制作者と視聴者」に切り替えて応用することで、「メディア言語研究」の領域をさらに拡張・発展していくのに一助できると考える。

## 2. 研究の目的

本研究では、日本と韓国のテレビ番組を研究対象とし、番組の娯楽性を高めるために、メディア・ディスコースにおいて制作者が意図的に行う言語的変化について考察を行った。とりわけ、出演者のキャラクタ作りという側面からディスコース操作の手法と度合いを細かく分析し、制作者がどのような価値観のもと、どのように視聴者の解釈を誘導しているのかを明らかにすることを研究の目的とした。研究実施を計画した当初、具体的に取りあげる項目としては、以下の3点を提示した。

- (1) 制作者の映像の切り取り方と視聴者の受け入れ方
- (2) 文字テロップのビジュアルジェスチャーとしての機能
- (3) 日本と韓国のメディア・ディスコースの違いに影響する社会言語的要素の解明

## 3. 研究の方法

本研究は、大きく2つのアプローチから進められた。

### (1) ディスコース操作に用いられる手法に注目したアプローチ

まず、テレビ番組に見られる映像、発話、文字、音などのマルチモードの表現要素を分析し、その背景にある制作者の意図とそこから導かれる視聴者の解釈を明らかにすることで、従来のディスコース分析で述べられてきた相互行為のフレームとの類似点と相違点を示すことを目標とした。たとえば、バラエティ番組の文字テロップの役割に、出演者の発話に表れないキャラクタ性を付与するための制作者の意図的なディスコース操作があるとし、どんな表現形式を使ってどのようにキャラクタ構築と強化を進めているかを分析し、その過程をコミュニケーション研究の枠に当てはめて新たな解釈を試みた。

### (2) 日本と韓国のメディア・ディスコース様相の違いに注目したアプローチ

つぎに、日本と韓国のテレビ番組では主に用いられるマルチモードの表現要素が異なるという前提のもと、その違いがどのような形で見られるかを分析し、ディスコース展開のギャップを産み出す要因を社会言語的な側面から考察・記述することを目標とした。たとえば、近年の

韓国のバラエティ番組には非発話型の字幕が頻繁に用いられており、出演者のキャラクタ作り積極的に利用されている様子がうかがえる。こういった傾向を日本のバラエティ番組のそれらと比較分析することでその裏面に隠れた制作者側の意図を探った。

#### 4. 研究成果

本研究では、日本と韓国の映像メディアを考察対象として、制作側が意図的にメディア・ディスコースを改変していく過程を、出演者や登場人物のキャラクタ作りという側面から分析した。その内容は、大きく3つに分けることができる。

1つ目は、番組の娯楽性を高めるための文字テロップを使ったディスコース操作である。そのために、バラエティ番組などで多用される文字テロップに注目し、制作側がどんな表現形式を使って出演者のキャラクタ作り文字テロップを活用しているかを分析し、制作側のディスコース操作による出演者のキャラクタ構築の一端を解明した。これに関連して、鄭(2016)では、韓国のバラエティ番組を実例に分析を行い、以下の3点が明らかになった。

- (1)韓国のバラエティ番組では、文字テロップの多用化と多様化が激しく、制作者のディスコース操作の装置として有効に活用される。
- (2)韓国のバラエティ番組では、解釈型テロップの使用が目立ち、とりわけキャラクタ構築には視聴者代弁型が、関係性の強化には出演者代弁型が多く用いられる。
- (3)韓国のバラエティ番組では、視覚刺激が加わった複合型/同時多発型テロップ表示が積極的に取り入れられ、視聴者の解釈を制作者が意図するコンテキストへより効果的に誘導する役割を担う。

鄭(2016)では、韓国のバラエティ番組の文字テロップに焦点を当て、それらの実態を把握することに留まっているが、今後は、日韓両国の映像メディアにおいて、文字テロップのみならず、発話者の言語的要素とともに、視線や表情、ジェスチャーなどの非言語的要素も含めて、制作者の映像の切り取り方と視聴者の受け入れ方との関連をより綿密に考察していきたい。

このように、出演者のキャラクタ作りとコンテキスト再構築という側面からディスコース操作の手法と度合いを細かく分析し、制作者がどのような価値観のもと、どのように視聴者の解釈を誘導しているのかを明らかにすることで、「メディア言語研究」と「キャラクタ研究」の領域を拡張、発展していくのに一助できると考える。

なお、研究を進めて行く中で、制作者の意図的なディスコース操作の手法を理論的コミュニケーションモデルに照らし合わせたマルチモダリティ分析に焦点が移ってきた。そのため、続いては、日本のバラエティ番組の文字テロップを分析対象とし、文字テロップによるテキスト生成の過程を、従来の理論的コミュニケーション研究の概念や用語、モデルを使って説明する試みを行った。具体的には、「コンテキスト化 (Contextualization)」「談話標識 (Discourse Marker)」「メッセージの詩的機能 (Poetic Function)」の3つの用語を取りあげ、従来の理論的コミュニケーション研究の概念や用語が、文字テロップをはじめとする映像メディアのテキストを分析する手法として、どこまで応用できるかその可能性を探った。このように、意図的な言語的改変を通じたディスコース構築の過程を従来の会話分析理論を援用して解明していくことで、今後のメディア言語研究の拡張に資する理論的基底が提供、整理できると考えており、この方向性は今後も継続して維持していきたい。

2つ目は、日本と韓国のスポーツ情報番組を分析対象とした対照研究である。これに関連して、鄭(2017)では、スポーツ情報番組の実例をもとに、ジャンルによる語用論的特徴について考察した。その結果、日本のテレビ番組の談話では番組独自のジャンル特性が言語表現に強

く影響していることを明らかにした。詳しくは、日韓のテレビ放送の実況中継における言語表現を比べて、日本語では常体で終わる発話が多いのに対して、韓国語では敬体の文末だけで発話していることを示し、臨場感を重視する日本と、報道性を重視する韓国という、両国の映像メディア言語の語用論的特徴について述べた。さらに、ニュース報道番組とワイドショーとの言語表現を比較し、娯楽重視の番組ほど名詞句表現が多く見られる傾向があることを示し、映像メディアの番組独自のジャンル特性がその言語表現に強く影響していることを述べた。このように、同じスポーツ情報番組であっても日韓の映像メディアには言語表現の違いが顕著に表れるのである。今後も引き続き、映像メディアのジャンルと日本語と韓国語の言語構造や表現の違いという要素を有機的に関連づけて考察していく必要がある。

最後に、3つ目は、映像メディアの日韓翻訳の過程で見られるキャラクターの再創出である。塩田（2005）によれば、翻訳とバラエティ番組の文字テロップには、媒介者を介してなされる「二次的伝達状況下でのコミュニケーション」という共通点がある（図1）。そうすると、文字テロップが多用されるバラエティ番組における翻訳字幕は、翻訳者の翻訳ストラテジーと制作者の意図が交差した「二元の二次的伝達状況」を有することになる（図2）。厳密に言えば、「媒介者」の内部には、翻訳者と制作者の2つの過程が存在しているのである。

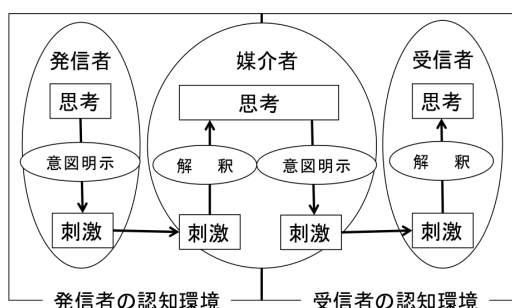


図1：二次的伝達状況下でのコミュニケーション  
(塩田 2005:41)

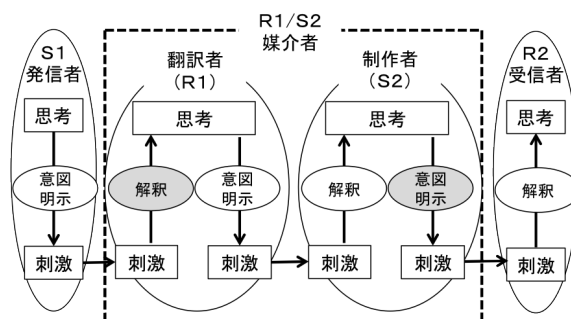


図2：二元の二次的伝達状況のイメージ  
(鄭 2018:6)

元のメッセージを翻訳後のテキストの中でどのように表現したいかという、伝達者の意図と目的によって、翻訳過程の中で様々な言語的操作が行われるが、このような二元の二次的状況では、翻訳者だけでなく、番組制作者の媒介者としての役割も非常に大きい。そもそも活字メディアと異なる映像メディアという翻訳分野の特性は翻訳者のストラテジーに影響を与え、映像メディアのジャンル特性は番組制作者の介入の度合いに影響を与える。その結果、娯楽性が重視されるジャンルにおける翻訳字幕は、とくにディスコース操作による屈折した出演者イメージが生成されやすい環境にあると考えられる。

これに関連して、鄭（2018）では、映像メディアにおいて日韓または韓日翻訳を介した字幕と吹き替えを考察対象とし、両言語間での翻訳の際に起こり得る言語的変形について考察した。その結果、バラエティ性が高い情報番組のインタビュー場面での日本語字幕には、もとの韓国語発話には存在しないスタイル・シフトが頻繁に表れることがわかった。これは、常体と敬体を混合することで相手との心的距離を縮めようとする日本語の言語的特徴が翻訳過程にも影響し、さらに制作側の表現意図と融合して拡張した結果だと考えられる。

また、韓国の映画やドラマの日本語訳では、キャラクター性を際立たせた話し言葉に加工して、わざとステレオタイプを植え付けることで効果の増幅を狙うような意図的な変形も見られる。本来「等価性」がもっとも重視される翻訳だが、各ジャンルの制作者の意図と目的によって、映像メディアの翻訳過程でさまざまな言語的操作が行われる。その結果、原作には現れていない新しいキャラクターが、翻訳後のメディア上で再創出されるという現象が観察された。

今後も引き続き、映像メディアのジャンル、制作者の意図、日本語と韓国語の相違という3つの要素を有機的に関連づけて考察することで、メディア言語研究のさらなる充実を図ることができると考える。

#### <引用文献>

- 太田眞希恵(2011)「ウサイン・ボルトの"I"は、なぜ「オレ」と訳されるのか—スポーツ放送の役割語—」金水敏(編)『役割語研究の展開』くろしお出版 pp.93-125.
- 金水敏(2000)「役割語探求の提案」佐藤喜代治(編)『国語史の新視点 国語論究』第8集 pp.311-351 明治書院
- 定延利之(2011)『日本語社会 のぞきキャラくり：顔つき・カラダつき・ことばつき』三省堂
- 定延利之(2014)「キャラクタから見た翻訳の問題と解決」『信学技報』113-440 pp.1-6
- 塩田英子(2005)「バラエティ番組における文字テロップの役割」三宅和子・岡本能里子・佐藤彰(編)『メディアとことば』2 pp.63-91 ひつじ書房
- メイナード, 泉子 K.(2009)『ていうか, やっぱり日本語だよ。—会話に潜む日本人の気持ち』大修館書店

#### 5. 主な発表論文等

##### [雑誌論文](計3件)

- 鄭惠先(2018)「映像メディアの翻訳過程で見られるキャラクタの再創出—日韓・韓日翻訳における言語的変形をもとに—」『国際広報メディア・観光学ジャーナル』第27号 pp.3-15 (査読有)
- 鄭惠先(2017)「スポーツ情報番組のジャンルによる語用論的特徴—日韓対照で見られるスピーチレベルシフトの相違に注目して—」『北海道大学国際教育研究センター紀要』第21号 pp.1-13 (査読有)
- 鄭惠先(2016)「バラエティ番組に見られる文字テロップのキャラクタ構築の機能」『役割語・キャラクター言語研究国際ワークショップ報告論集』 pp.70-83 (査読無)

##### [学会発表](計4件)

- 鄭惠先(2018)「スポーツ放送の日韓対照研究」国際シンポジウム「スポーツコミュニケーション研究への助走」 北海道大学 2018年9月26日
- 鄭惠先(2018)「テレビ番組の翻訳による出演者イメージの生成と変質—日韓・韓日翻訳の意識・誤訳の事例をもとに—」タイ国日本研究国際シンポジウム2018 チュラーロンコーン大学 2018年8月25日
- 鄭惠先(2017)「バラエティ番組の文字テロップによるテキスト生成の過程—理論的基底の提供をめざして—」韓国日本語学会第35回国際学術発表大会 忠北大学校(韓国) 2017年3月18日
- 鄭惠先(2015)「日韓のテレビ番組における制作側の意図的なディスコース操作の様相」第3回対照言語学ワークショップ 新潟大学 五十嵐キャンパス 2015年7月25日

#### 6. 研究組織

(1)研究分担者  
なし

(2)研究協力者  
なし

科研費による研究は、研究者の自覚と責任において実施するものです。そのため、研究の実施や研究成果の公表等については、国の要請等に基づくものではなく、その研究成果に関する見解や責任は、研究者個人に帰属されます。