HOKKAIDO UNIVERSITY

Title	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
Author(s)	鄭, 惠先
Citation	国際広報メディア・観光学ジャーナル, 27, 3-15
Issue Date	2018-09-30
Doc URL	https://hdl.handle.net/2115/71719
Type	departmental bulletin paper
File Information	003-016_jung.pdf



Hokkaido University Collection of Scholarly and Academic Papers : HUSCAP

Jimcts

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―

北海道大学高等教育推進機構国際教育研究部　准教授
鄭　惠先

Change of personality of the characters caused by the translation of video media — Pragmatic modification in Japanese and Korean translation process —

JUNG Hyeseon

abstract

This paper compares and contrasts the Japanese and Korean languages in video media. TV program makers sometimes make intentional and excessive pragmatic modification in the translation process. An example of the intentional modification is related to "role language" *(Yakuwarigo)*. Even when it has not been used in the original Korean version, some role language is added in the Japanese version to create a unique personality. It is because the intention of the project by program makers had priority over the strategy by translators, and it can be called "intentional modification," which differs from "obligatory modification" indispensable for translation. As a result, personality of the characters in the translated video media may differ from the original version.

鄭 惠先
JUNG Hyeseon

1 研究目的

本研究では、日韓対照の視点を取り入れて、両言語による映像メディアを考察し、その表現の言語的特徴を多面的に記述することを目的とする。

これまでの「日韓対照研究」と「映像メディア」との主な接点は、個別の言語現象に対する仮説検証の手段として映像メディア資料を用いるのが大半だった。たとえば、テレビとラジオ番組を資料として日韓のあいづち意識を調べた任・李（1995）、日韓のテレビドラマと新聞コラムを使って受身文の使用率を調べた許（1999）、韓国ドラマを資料として夫婦の会話に見られるスピーチレベルシフトを調べた朴（2011）などがある。あくまでも、特定の言語的要素が日本語と韓国語の間でどのように表れ、どういった類似点や相違点を見せているかを明らかにする過程で「映像メディア」を擬似的データとして利用することが多かった。

本研究では、映像メディアを対照研究の「手段」として用いるのではなく、言語研究の「対象」として位置づけた「メディア言語研究」という立場から日本と韓国の映像メディア言語の考察を進めていく。新聞や雑誌などの活字メディアは、文字と写真という静的な視覚情報のみに依存しているのに対して、映像メディアは、音声に加えて映像や効果音などの非言語記号が大きな役割を担う複合的な表現媒体である。これに関連して、坪井（2016）は、「映像は類像性と指標性の高い記号であり、『現実』を構築する上で大きな影響力を行使する」と述べている。このようなメディア特性はそこで表現される言語に影響を与え、さらに、この言語表現はジャンル特性と絡み合ってより複雑で重層的になっていくと予想される。

テレビ放送で代表される映像メディアのジャンルは、ニュース、スポーツ、ドラマ、バラエティ、アニメ、ドキュメンタリーなど、そのカテゴリが多岐にわたる。これらの映像メディアはジャンル別に独自の言語表現を持つ。ニュースでは、客観性を重視した情報伝達型コミュニケーションが多く用いられるのに対し、アニメでは、「そうじゃの」「オレがやるぞ」「いいーですのよ」などの、人物像に結びついた「役割語」[1]の使用が目立つ。

本稿では、さまざまなジャンルの中でも映画やアニメなどのフィクション作品を考察対象とし、映像メディアのジャンルによる特徴に注目する。とりわけ、韓国語または日本語によるこれらの映像メディアが、日本または韓国での放送を目的として翻訳された吹き替えの言語表現を分析し、映像メディア言語を翻訳する際に起こり得る言語的な変形とそれにともなうキャラクタの変質に焦点を当てて考察を行う。

近年の翻訳研究では、「視聴覚翻訳（audiovisual translation）」「映像翻訳（screen translation）」「マルチメディア翻訳」といった用語をとりあげ、映像メディアの特徴に注目した固有の研究の必要性が強調されている（J.マンデイ 2009：303）。他形式の翻訳では起点テキストの意味形式を除く意味内容だけ

►1 役割語とは、金水敏氏によって提唱された用語で、金水（2003）では、以下のように定義されている。「ある特定の言葉づかい（語彙・語法・言い回し・イントネーション等）を聞くと特定の人物像（年齢、性別、職業、階層、時代、容姿・風貌、性格等）を思い浮かべることができるとき、あるいはある特定の人物像を提示されると、その人物がいかにも使用しそうな言葉づかいを思い浮かべることができるとき、その言葉づかいを『役割語』と呼ぶ（p.205）」

が目標テキストに置き換えられるが、映像メディアの翻訳では、非言語的要素である映像と効果音がそのまま残され、場合によってはオリジナルの音声も残される「制約された翻訳」が行われるという点に特徴がある。

そんな中で、前述したような映像メディアのジャンルによる言語的な特徴も、原語から訳語への翻訳過程に大いに影響を与えると考えられる。映像メディアに翻訳字幕や吹き替えなどをつけ加える二次加工の作業は、必然的な編集過程である。しかしながら、実際には、訳語者側によって元の映像メディアの言語表現に多様な形で手が加えられている。それは、映像メディア特有の制約などによる必要不可欠なものもあれば、ジャンルによっては、制作側の意図が強く反映された必ずしも必要とはいえないものもある。よって、本稿では、実際の映像メディアの翻訳例をもとに、ジャンル特性の影響とそれによる言語的変形について述べる。

2 映像メディア翻訳の仕組み

2.1 「二元の二次的伝達状況」における映像メディア翻訳

まず、翻訳に関する先行研究に触れる。伊原（2002）は翻訳のコミュニケーションプロセスを図1のように示し、「送り手（原著者）であるS1は受容者（翻訳者）であるR1にメッセージ（ST）を伝達し、そのR1があらたな送り手S2となって作成したメッセージ（TT）を受容者（読者）R2に伝達する、という二段階のコミュニケーションが行われる」と述べている。

■図1　翻訳のコミュニケーションプロセス（伊原2002、p.239より）

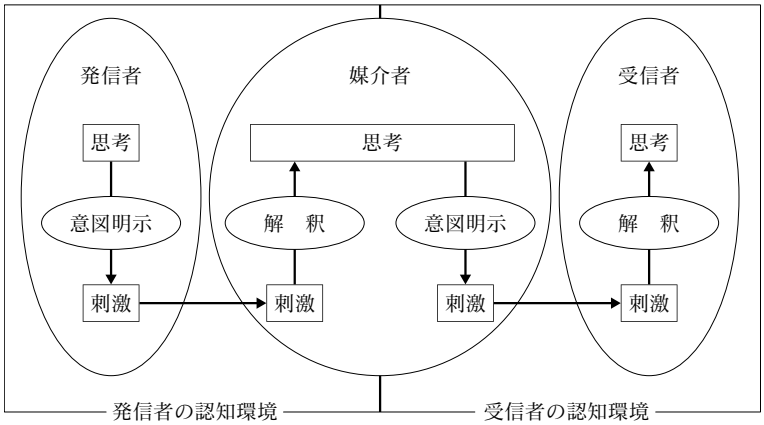


これまで翻訳学の研究分野で常に議論の中心にあったのは、起点テキスト（ST）と目標テキスト（TT）の「等価（equivalence)」の問題である。これに関連して、前述の伊原（2002）には、「S1→R2のプロセスで起点テキストの異質性をできるだけ取り入れようとする異化訳か、目標テキスト文化の規範に合わせて自国作品のように自然に読める同化訳か、というストラテジー選択から、訳語選択に至るまで翻訳者の意図がその決定をする（p.239)」という記述がある。元のメッセージを翻訳後のテキストの中でどのように表現したいかという、伝達者（＝翻訳者）の意図と目的によって、当然ながら翻訳過程の中でさまざまな言語的な操作が行われるのである。

バラエティ番組の文字テロップの役割について述べている塩田（2005）によ

れば、翻訳と映像メディアの文字テロップは、両者とも翻訳者と制作者という媒介者を介してなされるという点で共通している。図2は、関連性理論を元に翻訳を分析したGuttの「二次的伝達状況（secondary communication situation）」を参考に図式化したもので、これをもとに、塩田（2005）は文字テロップも翻訳と同じく二次的伝達状況下でのコミュニケーションであると述べている。

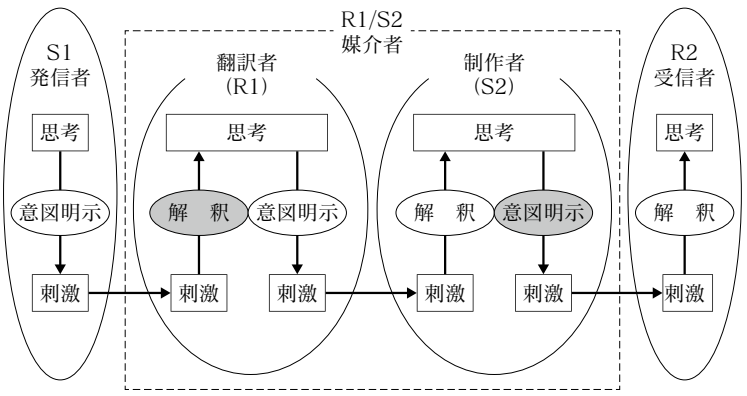
■図2　二次的伝達状況におけるコミュニケーション（塩田2005、p.41より）



前述したように、映像メディアのジャンルは、映画やドラマ、ニュース、バラエティなど多様であり、それぞれが独自の言語表現を持つ。そういったジャンルによる言語的特徴は、各ジャンル独自の制作意図や目的、制約などが反映された結果であり、当然ながら翻訳字幕をつける過程でも番組制作側の意図が字幕の内容に直接的な影響を与えることになる。

そうすると、翻訳を介した映像メディアの字幕は、翻訳者の意図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。よって、厳密に言えば、図2の「媒介者」の内部には、「翻訳者の解釈→思考→（制作者への）意図明示→刺激」と「制作者の解釈→思考→（視聴者への）意図明示→刺激」という2つの過程が存在する。これを図1と合体して図3のように図式化した。

■図3　二元の二次的伝達状況のイメージ（塩田2005を元に改変）



翻訳者も制作者も媒介者（R1/S2）であるという点では共通しているが、発信者S1のメッセージを受容して解釈する主体が「翻訳者」なら、メッセージを明示化してR2へ送る主体は「制作者」といえる。よって、媒介者（R1/S2）の中でも、とりわけ翻訳者の領域をR1、制作者の領域をS2と区切ることができるのではないかと考える。

二次的伝達状況下でのコミュニケーションは、図2で示すように「発信者の認知環境」と「受信者の認知環境」が別々に存在するため、このコンテキストの違いが誤解を起こしやすいとされている（塩田2005、p.40）。二元の二次的伝達状況である翻訳字幕の場合、発信者と受信者間のコンテキストの違いだけでなく、図3で示すように、媒介者の内部で翻訳者と制作者の交差が起こるため、その過程で必然的に両者間の交渉が必要となる。当然ながら、そこで行われる言語的な操作もより複雑になり、変形の度合いも強まっていく。よって、このような改変プロセスを経た翻訳字幕は、通常の翻訳や文字テロップのみの伝達状況よりさらに誤解が生まれやすい環境にあるといえるであろう。

2.2　映像メディア翻訳における「意図的な改変」

映像メディアでは、映像と音声から伝わってくるイメージと無関係に、翻訳字幕や吹き替えのことばを考えることはできない。おもしろさや創造性が求められるジャンルであればあるほど、その傾向は強い。よって、翻訳の過程では、原語の意味解釈だけでなく、映像と音声から得られた主観的な解釈が必然的に付加されるようになり、その結果、言語表現にも変質、拡張、追加などの現象が起こることとなる。このような翻訳における変形は、形式、語彙、スピーチレベル、キャラクタなどの様々なレベルで行われる。

鄭（2013）では、日本語と韓国語との翻訳字幕に見られるさまざまな言語的改変を「義務的な改変」と「意図的な改変」に分け、その様相と方略について考察した。翻訳による言語的改変の類型には代替、挿入、省略、語順交替などがあり、これらが明示化、一般化、簡略化といった翻訳ストラテジーを具現する要素として機能するという[2]。翻訳過程の中で、両言語間の言語内要素の相違が原因で必然的に行われる改変を「義務的な改変」と呼ぶことができる。一方で、娯楽性を優先するジャンルでは、制作者主導の主観的な解釈にもとづいて行われる翻訳上の「意図的な改変」が少なくない[3]。

これに関連して、太田（2011）は、スポーツ放送で外国人選手インタビューに翻訳字幕をつける際に、制作者側が選手のキャラクタにあわせて翻訳語を選んでいると指摘している[4]。その裏づけとして、NHK報道局スポーツ部のディレクターにアンケート調査を行い、制作者側が「原語のことばづかい」より「話者のキャラクタ」を重視していることを明らかにしている。その上で、「スポーツは他のニュースに比べ、テロップの自由度が高く、それゆえ、おもしろさを求められると感じている（p.122）」という現場ディレクターの発言を紹介している。つまり、スポーツニュースというジャンル特性と制作側の企画意図が合わさって、より積極的に「意図的な改変」が行われているのである。

►2　「明示化」とはSTの含意をTTで明示的に表すことで、「一般化」とはSTの具体的な語彙または表現をTTで一般的なものに替えることである。また、「簡略化」とはSTの語彙または表現をTTで省略したり短くまとめたりすることである（이2011）。

►3　李（2011）には、映像メディアのジャンルと字幕言語との関連性についての指摘があり、報道番組よりバラエティ番組の方に、符号、縮約語、新造語、外来語などが多く使われると述べている。これは、翻訳字幕ではなく言語形式上の特徴についての考察だが、両ジャンルにおける言語的改変の自由度の差異が明確に示されている。

►4　たとえば、「ボルト選手は、英語で"I am NO.1."と発言したときの"I"が『オレ』と訳され、イシンバエワ選手は英語で話した内容が『〜わ』と訳された（p.93）」などである。

「義務的な改変」と「意図的な改変」の事例についての詳述は別稿に譲るとして、本稿では、映画やアニメなどのフィクション作品の吹き替えのみに焦点を絞って、その翻訳過程で行われる言語的な改変によって生じる、登場人物のキャラクタの再創出について考察を行う。その前に、「フィクション作品」という映像メディアのジャンルと、「吹き替え」という翻訳活動の種類についてまず整理しておこう。

前述した図3は、バラエティ番組の文字テロップを分析対象とした塩田（2005）を援用し、同類のジャンルを想定して翻訳字幕の特徴を独自に示したものである。そのため、媒介者（R1/S2）の中でも翻訳者の領域（R1）と制作者の領域（S2）を比較的明確に区切ることができる。しかし、映画やアニメなどのフィクション作品の翻訳では、両者の境界があいまいになりやすく、制作者の役割は物理的な送出に留まり、相対的に翻訳者の役割が大きくなることが予想される。なお、解釈から意図明示までの過程において翻訳者に与えられる自由度や主体性という観点からも、バラエティ番組か、それとも映画などのフィクション作品か、またはスポーツニュースかで制約の度合いが異なる。

また、映画翻訳の分野では、音声が文字として提示される翻訳字幕を「斜め翻訳（diagonal translation）」と、音声が音声として提示される吹き替えを「水平転移（horizontal transfer）」と呼び、両者を区別している（J.マンデイ 2009：302）。両者とも映画とテレビ媒体という制限のもとで行われる活動であることに違いはないが、翻訳字幕では音声と映像などのすべての非言語的要素が削除されず、オリジナルの形式がそのまま残されるのに対して、吹き替えは起点言語の音声トラックが目標言語の音声トラックに入れ替わるという点で明らかな違いがある。また、翻訳字幕ではテキスト表示の時間と空間の制約があるが、吹き替えではそのような制約がないことも異なる点である[5]。よって、3節以降では、映像メディア翻訳の中でも、とりわけ映画やアニメなどのフィクション作品が持つ独自のジャンル特性と、吹き替えにおける翻訳ストラテジーとの有機的な関係のみに焦点を当てて分析を行う。

►5 通常、翻訳字幕は1行13～15字で最大2行までで、キャプション1回につき約6秒という制約がある。その反面、吹き替えの場合は、口の動きで伝わる対話のリズムに細かく合わせなければならないという制約がある。

3 翻訳によるキャラクタの再創出

ここでは、金水（2003）の「役割語」、定延（2011）の「キャラクタ」という用語を援用し、翻訳過程で意図的に行われる言語表現の改変と、それにともなうキャラクタの変化について考察する。そのために、アニメ、ドラマ、映画という3種のフィクション作品における台詞の原語版と吹き替え版を実例として扱う。3種のそれぞれのフィクション作品を分析対象としたのは、翻訳研究の一分野である「文芸翻訳」という共通の枠組みの中で一般化できる普遍的な示唆が得られるという判断からである。また、ここでとりあげるキャラクタは、すべて主人公であるが、これは、金水（2017）が「フィクション

の構造におけるキャラクタの機能（物語にどのようにかかわるか、物語の進展にどのように貢献するか）」について述べる中で、登場人物のアーキタイプ（archetype）を3つのクラスに分類していることに根拠を置いている。3つの分類とは、主人公及び準主人公の「クラス1」、メンター・同調者・敵対者といったアーキタイプに属する「クラス2」、ほぼ一回登場したらそれっきりの人物の「クラス3」であるが、本稿ではすべて「クラス1」のキャラクタで統一を図り、アーキタイプのズレという変数を排除した。このような基準をもとに、これから3作品における3つのキャラクタの変形と再創出について、実例を見ながら具体的に分析していく。

3.1　アニメキャラクタの変形と再創出

金水（2003）でも述べているように、子ども向けの漫画やアニメーションは役割語の宝庫である。鄭（2007）でも、日本と韓国の漫画の対訳本を分析資料として、両言語母語話者に漫画上の登場人物にふさわしいと思う言葉づかいを選んでもらう調査を行っている。その結果、韓国語原作の漫画では役割語の特性がそれほど強く表れておらず、同時に韓国語母語話者の役割語に対する刷り込みも弱いことが明らかになっている。よって、金水（2003）で「役割語の宝庫」とまで言われた漫画やアニメーションの言語的特性は、日本語による作品でより強く表れると考えられる。

日本のアニメーションには、長年放送され、特定のキャラクタとして固定化した登場人物が少なくない。1992年からテレビ朝日系列で放送されているテレビアニメ『クレヨンしんちゃん』の主人公「しんのすけ」もそのようなキャラクタの1つである。定延（2011）では、キャラクタと言葉の結びつき方を「キャラクタのラベル」「発話キャラクタ」「表現キャラクタ」の3つの観点から述べている。さらに、2013年の補遺では「『発話キャラクタ』（話し手の人物像）を内包する、より上位の人物像を指す用語」として「動作キャラクタ」という概念を新たにつけ加えている[6]。これらの観点から「しんのすけ」という人物を見てみると、まずキャラクタのラベルはマイペースで女好きな、幼稚園児にあるまじき「しんちゃんキャラ」で、発話キャラクタとして「〜だぞ」「おら」「それほどでもー」などの言葉づかいを連想し、動作キャラクタとして「お尻を突き出す」「体を捻りながら照れる」といった仕草を連想することができる。

ほとんどの一般家庭にケーブル放送が普及している韓国では、アニメーション専用チャンネルなどで日本のアニメーションが多く流れている。その中でも、『クレヨンしんちゃん（韓国語題名**짱구는 못말려**）』は韓国の子どもの間でも有名なアニメーションの1つであり、「しんちゃんキャラ」はそれなりの市民権を得ていると思われる。また、映像を伴うメディアなので、当然ながら動作キャラクタは韓国語版でも十分伝わっていると思われる[7]。

ここで注目したいのは、人物像と言葉づかいの結びつき、すなわち「役割語」と直接的な関連を持つ発話キャラクタである。以下の例（1）は、日韓両国で公開された『クレヨンしんちゃん（劇場版）』の一場面である。（1）aが日本語原作版でのしんのすけの台詞で、（1）bが韓国のケーブルテレビで放送された韓国語吹き替え版で、（1）b’がその日本語直訳である。

►6　http://dictionary.sanseido-publ.co.jp/wp/2013/05/12/キャラくり補遺34首のカクッについて/

►7　ただし、文化的背景や物理的制約などからカットされるシーンがあるため、日本語原作版とまったく同じバージョンとは言えない。

(1) a. 父ちゃん。おら、迎えに来たよ。おうち帰ろうよ。［相手の台詞1］おらだよ、父ちゃん。［相手の台詞2］変じゃないぞ。おら、しんのすけだぞ。

（『クレヨンしんちゃん　嵐を呼ぶモーレツ！オトナ帝国の逆襲［DVD］』，2002/11/25発売）

b. **아빠 저예요. 짱구가 모시러 왔어요. 저랑 같이 가요, 네? [상대방 대사1] 아빠아들 짱구예요. [상대방 대사2] 날 똑바로 보세요. 짱구라구요.**

（『**짱구는 못말려 극장판 어른제국의 역습**（クレヨンしんちゃん劇場版おとな帝国の逆襲）』CHAMP TV，2008/06/13韓国放映）

b’ 父ちゃん、私です。チャング（韓国語式役名）がお迎えに来ました。私と一緒に行きましょう、ね？［相手の台詞1］父ちゃんの息子、チャングです。［相手の台詞2］ぼくをちゃんと見てください。チャングですってば。

翻訳過程において、しんのすけの発話キャラクタの特徴である「～だぞ」「おら」などの形式がまったく生かされていない上に、韓国語吹き替え版でのしんのすけは、自分の父親に対して非常に丁寧な言語表現を使っていることが日本語直訳（1）b’から読み取れる。具体的には、すべての文末に略待上称の「**－아（어）요**（～です／ます）」が用いられ、謙譲語の自称詞「**저**（わたし・わたくし）」が多用され、「**－세요**（～なさってください）」「**모시러－**（お迎えに～）」といった尊敬、謙譲表現が使われている。上記の例（1）のみならず、韓国語吹き替え版でのしんのすけは、母親をはじめとするすべての大人に対して常に尊敬語を使っていて、日本語原作版での言葉づかいとはギャップが見られる。

こういった翻訳を通した言語的な変形により、原作に見られる生意気で下品なしんちゃんキャラがかなり薄れていることは明らかである。よって、日本語原作版とは異なるしんちゃんキャラが韓国語吹き替え版で再創出されているといえる。このような改変プロセスには、前述した図3の「二元の二次的伝達状況」で示したように、翻訳者とともに、媒介者としての役割を担う番組制作側の意図が強く反映されていると予測できる。つまり、メッセージを受容して解釈する主体の翻訳者と、メッセージを明示化して視聴者に送る主体の制作者間での交渉の結果だといえる。このようなキャラクタ再創出の背景には、日本より放送審議規定が厳しい韓国放送界の現状があると考えられる。実際、上記例の作品が子ども向けケーブルテレビチャンネルで「12歳以上視聴可」等級で放送されたことに関連して、韓国放送通信審議委員会は、2009年12月に「**아동 청소년 대상 만화 프로그램 중점심의 －만화 ‘짱구는못말려’ 선정성 폭력성 여부 등 심의 예정**（児童・青少年対象アニメーション番組重点審議―アニメーション‘クレヨンしんちゃん’の扇情性、暴力性の可否等審議予定）」という報道資料を公開している[8]。このような周辺的な要因が、翻訳過程における制作者主体の意図的な改変に影響したことは十分に予想される。

►8 その内容には、「番組全般にわたって扇情・暴力的言動及び大人への無礼な表現、人格と外貌への蔑視などの内容が頻繁に露出している」という指摘とともに、「適切な視聴等級調整、放送時間帯調整、問題の場面の削除・編集などの処理が求められる」としている。本報道資料は、韓国放送通信審議委員会http://www.kocsc.or.kr/index.phpから入手可能。

3.2 異人キャラクタの変形と再創出

ここでは、韓国テレビドラマ『**내 여자친구는 구미호**（僕の彼女は九尾狐）』の日本語吹き替え版を実例としてとりあげる。物語は、呪いにかけられて500年も産神閣に閉じ込められていた九尾狐が、偶然にその封印を解いてくれたお調子者の青年を好きになるというラブコメディである。韓国のオフィシャルウェブサイトでの登場人物の紹介欄によれば、このドラマのヒロインは「年齢不詳、女性の姿をした妖怪の九尾狐」だが、「人間に憧れ、好奇心が旺盛であり、健気で単純なので常ににこにこ笑っている」人物である[9]。つまり、「妖怪」という実体と、可愛らしい性格の絶世の美女という設定とのギャップが、この人物の持ち味ともいえる。

以下の例（2）は、ドラマの最終回で、九尾狐を人間にするために死ぬ覚悟をする青年に向かってヒロインの九尾狐が言う台詞である。（2）aがヒロインによって実際に発せられた韓国語の台詞で、（2）bは日本で放送されたときの日本語吹き替え版の台詞である。

（2）a. **너 죽이고 살라고?**
이런게 날 정말로 괴물 취급하는 거야. 나는 너한테 좋은 기억으로도 상처로도 남지 않을 거야. 니 맘속에서 완전히 사라질거야. 동주선생한테 갈거니까 날 놔 줘.
[상대방 대사] 구미호한테 홀린 정말 어리석은 인간이구나. 그래. 그러자. 받으러 올게. 기다리고 있어. 그때 넌 죽는 거야.
（『**내 여자친구는 구미호**（僕の彼女は九尾狐）』SBS, 2010/09/30韓国放映）

b. お前を殺して生きろと。本当に私を化け物扱いしてるのか。お前にとって良い思い出としても傷としても残りたくない。お前の心の中から完全に消えたい。トンジュ先生のところに行くから放してくれ。［相手の台詞］九尾狐に惑わされたまさに愚かな人間だな。そうか。そうしよう。もらいに来るから待っててくれ。そのとき、お前は死ぬぞ。
（『僕の彼女は九尾狐』BS-TBS, 2012/04/13日本放映）

ここで注目すべき点は、原語の韓国語による台詞（2）aには、性別を特定できるような役割語的な要素はまったく見られないということである。韓国語の役割語における性差について、鄭（2007）では「日本語のいわゆる『男性語・女性語』が役割語として力を発揮するのとは違い、韓国語でのこれらの特徴は、社会全体が共有する知識としての度合いがまだ低い」と述べられている。たとえば、（2）aの「**놔 줘**」「**기다리고 있어**」という韓国語による命令形では発話者の性別の区別が難しいのだが、これを日本語に訳すとなれば、「放してくれ」「待っててくれ」か、それとも「放して」「待ってて」かという、どちらにしても性別に有標なスタイルを選択せざるを得なくなる。このように、日本語では、「おれ」「ぼく」といった男性専用の人称詞や、「てよだわ言葉」といわれる女性専用の終助詞など、排他的な性差が認められる役割語的

►9 「SBS TV **내 여자친구는 구미호**（SBS TV 僕の彼女は九尾狐）」http://tv.sbs.co.kr/mygumiho/（2018/04/16アクセス）

要素がとりわけフィクション作品に多く用いられるが、韓国語では、相対的な性差は少ないながら認められるものの、どちらかの性のみが用いる排他的な言語要素は存在しないと言っても過言ではない。

一方で、(2) bの日本語吹き替え版を見ると、「お前」「～のか」「～てくれ」「～ぞ」など、もとの韓国語には存在しない男性語の言語的特徴が、日本語への翻訳過程で前面に押し出されていることがわかる。つまり、原語の韓国語には表面化していない役割語的要素が、日本語への翻訳過程を通して新たに付加されたことになる。しかも、それが本来の役割に順応する方向の女性語ではなく、それに逆行する男性語形式が付加されていることが注目に値する。ただし、上記の日本語吹き替え版の言葉づかいでは、自称詞として常に「私」が用いられていることから、一言で「男性語」と言うには若干語弊があるのも事実である。

定延（2011）では、発話キャラクタのあり方を「《現代日本語（共通語）社会の住人》タイプ、つまり《私たち》タイプ」と「《現代日本語（共通語）社会の外に生息する《異人》タイプ》に分けている（p.126）。そこで、例の作品でのヒロインは、本来異人タイプのはずが、私たちタイプを装うという二重の構造を持つキャラクタではないかと暫定的に位置づけてみた。また、このような「女のヒーロー」キャラは、定延（2011）でいう「既存のキャラ（「あたくし」の《女性》キャラと「ぜ」の《男性》キャラ）どうしを組み合わせた複合キャラ」とも解釈することができる。

このように、女性が男性語形式を「借りて」話すのは、とりわけフィクションの世界ではめずらしいことではない。米井（2010）では、『風の谷のナウシカ』のヒロインが「男性語」を使っていることに関連して、斉藤美奈子の言葉を借りて、こういった言葉づかいが「男性ヒーローを手本にした女性像。いってみれば『男並み』の実現である（p.178）」と述べている。

上記の例のヒロインは、可愛らしい性格ときれいな容姿でありながら、実体は動物型の妖怪であるため、五感が異常に発達していたり、大好物の肉を食べさせてくれないと突然キレて相手を脅かしたりすることもある。日本語吹き替え版では、こういった人間らしからぬ異質な行動にもとづいたキャラクタ性を際立たせ、物語上の人物間の力関係を強調するのに「男性語」をうまく利用しており、ここでも翻訳過程での制作側の意図的な改変が認められる。

前述した大田（2011）で行ったスポーツニュース担当ディレクターへのアンケート調査結果と同じく、原作の言語表現との間に多少ズレが生じるとしても、テレビドラマという映像メディアのジャンルの特性上、おもしろさと創造性を優先した結果ともいえる。

3.3　方言キャラクタの変形と再創出

ここでは、韓国映画の日本語吹き替え版『友へ　チング』を実例としてとりあげる。この映画は、港町釜山を背景に男たちの友情と裏切りを描いた作品であり、全編を通してほとんどの台詞が釜山方言となっている。2002年に発売されたこの映画の日本語版DVDでは、音声を「オリジナル（韓国語）」「標準語吹替」「関西弁吹替」の3種類から選択できるようになっている。

以下の例（3）は、映画の冒頭での子ども時代のシーンで、原作では4人の男の子が交わす釜山方言による会話である。（3）aがオリジナル（韓国語）音声、（3）bが標準語吹替音声、（3）cが関西弁吹替音声によるものである。

（3）a. **어제 우리 엄마가 일본에서 테레비 녹음기 가져왔더라. / 테레비 녹음기? 그게 뭐꼬? / 녹음기처럼 테레비를 녹음할 수 있는 거 아이가. / 아이씨 뺑까지 마라 임마. 세상에 그런 게 어데 있노?**

b. なあなあ、うちに日本製のテレビレコーダーがあるんだぜ。／テレビレコーダーってなんだ。／わかんないやつ、テレビを録画すんだよ。カセットレコーダーのテレビ版じゃ。／うそつけ、そんなのあるわけないだろう。

c. なあなあ、うちに日本製のテレビレコーダーがあるねんぞ。／テレビレコーダーってなんや。／あほか、テレビを録画するねんや。カセットレコーダーのテレビ版や。／うそこけ、そんなもん、あるわけないやろ。

（『友へ　チング［DVD］』，2002/10/17発売）

方言は役割語である。中でも関西方言話者に対しては、どの方言より強い「関西人キャラクタ」が確立している。金水（2003）では、その変遷について「関西を舞台とするやくざ映画等によって、一九六〇年頃から『関西人＝下品、暴力的、やくざ』などのイメージが作られ、七〇年代から増幅化の傾向を見せ、さらに八〇年代の現実世界における事件なども手伝って、ゆるぎないステレオタイプとなっていった（p.98）」と述べている。上記例の映画ではやくざの世界が物語の背景となっており、その日本語版に通常の日本語吹き替えのほかに関西弁吹き替えバージョンが追加されているのも、「関西人キャラクタ」が持つ「やくざ」というイメージを生かそうとした制作側の意図によるものと考えられる。

鄭（2008）では、日本と韓国の各地域方言のイメージについて両言語話者に意識調査を行っている。その結果、日本語母語話者の多くは関西方言に対して「荒い」「やくざ」「うるさい」などのイメージを持っていることがわかった。さらに、韓国人日本語学習者への聞き込みでは、日本の関西方言と、釜山を含む韓国の慶尚方言との共通性を強調する声が多く聞かれた。この調査結果を上記例（3）に照らし合わせて考えると、釜山方言から関西方言への意図的な改変によって再創出された「関西人キャラクタ」は、原語での「釜山方言」のステレオタイプにもうまく合致していた可能性が示唆される。

以上、「翻訳によるキャラクタの再創出」に焦点を当てて、アニメとドラマ、映画という3種の映像メディアをとりあげて分析した。その結果、フィクションというジャンルでは、翻訳の過程で、キャラクタ性を際立たせた言語表現に加工するなど、わざとステレオタイプを植えつけることで効果の増幅を狙うような意図的な改変が多く見られることがわかった。

本来、翻訳においてもっとも重視されることは、目標テキストの受容者である視聴者の反応が起点テキストの受容者の反応と等しくなるという「動的

等価」である。しかしながら、とりわけフィクション性の高い映像メディアの翻訳では、元のメッセージを翻訳後の映像メディア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、さまざまな言語的な改変が行われるということが、本研究で明らかになった。その結果、原語の映像メディアには表れていない新しいキャラクタが、訳語のメディア上で再創出されるという現象までもが観察されるのである。このような「二元の二次的伝達状況」における言語的な改変の度合いは、翻訳者と制作者の媒介者としての役割分担に左右されるところが大きく、前述したように、両者の役割分担は映像メディアのジャンルに強く影響される。よって、映画などのフィクション作品に比べて相対的に制作者の役割が大きいと思われるバラエティ番組の翻訳で、キャラクタの再創出につながる言語的な改変が同じように見られるかについては、今後も継続的な考察が必要である。

4 まとめ

本稿では、日韓対照の視点を取り入れて「メディア言語研究」という立場から、実際の映像例をもとに「映像メディアの翻訳による変形」について詳しく考察した。

まず、両言語による映像メディアの翻訳過程を「二元の二次的伝達状況」と名づけた。その上で、翻訳者のストラテジーより番組制作側の企画意図が優先されるジャンルで多く見られる、主観的な解釈が付加された「意図的な改変」について述べた。また映画やアニメなどの娯楽性が優先されやすいジャンルにおいて、過度に飛躍した解釈が行われる傾向が強く、登場人物の話し方を意図的に変えてしまうケースも少なくない。

そのため、原語による映像メディアには表現されていないキャラクタが、訳語による映像メディアで新たに再創出される例も観察された。たとえば、クレヨンしんちゃんの発話の丁寧度を上げて礼儀正しいしんちゃんキャラに改変したり、原語にない男性語の特徴を取り入れることで異人キャラクタを強調したり、原語の方言にイメージが似ている訳語の方言を当ててキャラクタを類似化したりするのである。

最後に、一つ付け加えておきたいことがある。本稿では、メディアソースが日本語から韓国語への翻訳か、韓国語から日本語への翻訳かといった翻訳の方向についてはあえて議論しなかった。それは、本稿で述べている、翻訳による意図的な改変とそれにともなうキャラクタの再創出という現象は、起点テキストと目標テキストの言語別に関係なく存在していると考えるからである。今後、翻訳の方向と言語的な変形の傾向との関係までを視野に入れて、その相互的な関連性を証明していくためには、メディアのジャンル、内容、背景などはもちろん、制作側、つまりテレビ局の性向までも精密に検討し、両者の条件を固定した上で、さらに細かく考察、分析を続けていく必要がある。

このように、今後も引き続き、映像メディアのジャンル、翻訳上の問題点、日本語と韓国語の言語構造や表現の違いという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。

用例出典

『映画　クレヨンしんちゃん　嵐を呼ぶモーレツ！オトナ帝国の逆襲［DVD］』原恵一（監督）、バンダイビジュアル、2002/11/25

『友へ　チング［DVD］』ユ・オソン（出演）、チャン・ドンゴン（出演）、クァク・キョンテク（脚本）、ポニーキャニオン、2002/10/17

参考文献

이은용 (2011)「일한 출판 번역물에 나타나는 번역 양상과 번역전략 고찰」이화여자대학교 통역번역대학원 2010학년도 박사학위 청구논문

任栄哲·李先敏（1995）「あいづち行動における価値観の韓日比較」『世界の日本語教育』5、pp.239-251.

伊原紀子（2002）「翻訳と話法のメカニズム」第10回社会言語科学会研究大会予稿集、pp.239-244.

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、ひつじ書房、pp.63-91.

ジェレミー・マンデイ（著）鳥飼久美子（監訳）（2009）『翻訳学入門』みすず書房

李準喚（2011）「放送字幕言語**의**　特徴**과**　関聯要因」『語文研究』39（1）、pp.33-61.

朴志淑（2011）「夫婦の会話に見られるスピーチレベルシフト―韓国ホームドラマ「拝啓、ご両親様」を資料として―」社会言語科学会第27回大会発表論文集、pp.172-175.

許明子（1999）「日本語と韓国語の受身文の実証的対照研究：両国のテレビドラマと新聞コラムにおける受身文の使用率の分析を通して」『世界の日本語教育』9、pp.115-131.

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（2003）『もっと知りたい日本語　ヴァーチャル日本語　役割語の謎』岩波書店

金水敏（2017）「第11章　言語―日本語から見たマンガ・アニメ」山田奨治（編著）『マンガ・アニメで論文・レポートを書く―「好き」を学問にする方法―』ミネルヴァ書房

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

鄭惠先（2007）「日韓対照役割語研究―その可能性を探る―」金水敏（編）『役割語研究の地平』くろしお出版、pp.71-93.

鄭惠先（2008）「方言意識の日韓対照―役割語翻訳の観点から―」『日本語科学』23、pp.37-58.

鄭惠先（2013）「語用論的立場から見る映像メディアの韓日翻訳」銘傳大學2013国際學術研討會「應用日語教育的理論與實践」論文集、pp.53-60.

坪井睦子（2016）「メタ・コミュニケーションとしてのメディア翻訳―国際ニュースにおける引用と翻訳行為の不可視性―」『社会言語科学』19、pp.118-134.

米井力也（2010）「『風の谷のナウシカ』と役割語―映像翻訳論覚書―」金水敏（編）『役割語研究の展開』くろしお出版、pp.173-180.

（平成30年4月16日受理、平成30年7月7日採択）