



発話スタイルのパターンに見るキャラクターの考察 : 韓国語翻訳との比較から

住田, 哲郎

(Citation)

國文論叢, 50:62-48

(Issue Date)

2016-03-31

(Resource Type)

departmental bulletin paper

(Version)

Version of Record

(JaLCD0I)

<https://doi.org/10.24546/E0041130>

(URL)

<https://hdl.handle.net/20.500.14094/E0041130>



発話スタイルのパターンに見るキャラクタの考察

——韓国語翻訳との比較から——

住 田 哲 郎

1. はじめに

近年、日本が誇るサブカルチャー、「マンガ（漫画）」は世界各地で翻訳され、より多くの人々に親しまれるようになってきた。特に日本語学習者が日本語に最初に興味を持つきっかけとなることも多く、日本語教育の分野においても無視できない存在となっている。しかし、多くの非日本語母語話者が読んでいるマンガは翻訳版であり、原語（日本語）の持つ意味・ニュアンス、そしてそのおもしろさを十分には理解できていないのではないと思われる。以前に比べ翻訳技術も進歩してはいるが、やはり原語（日本語）を読むのと翻訳版を読むのでは、読み手の認識に大きな差を生み出す。本稿では、その読み手の認識にズレを生じさせる言語現象を取り上げて考察する。

日本語の丁寧な言葉遣いは、年長者をはじめとする他者に対する「敬意」および「配慮」をあらわす形式として機能する。これらは日本社会における年齢関係、親疎関係、ウチソト関係等と緊密に結びつき社会的秩序の基盤を形成している。日本のマンガでは、この丁寧さをあえて崩すことで登場人物のキャラクタをあらわすことがある。しかし、そのようなキャラクタの描写は、敬語に代表される言語体系をコミュニケーションの基盤とする日本語ならではの特徴であり、これを他の言語に翻訳することは困難であると予測される。

本稿では、日本の人気マンガ、『スラムダンク』の主人公「桜木花道」の「赤木晴子」、「安西監督」に対する言葉遣い（発話スタイル）に着目し、日本語と同様に敬語体系を持つ韓国語への翻訳について検討を加え、マンガ翻訳の限界と可能性について論じる。

2. 先行研究

マンガの登場人物が発する日本語表現とその人物のキャラクタとの結びつきについて論じたものとしては、金水（2003）をはじめとする役割語に関する一連の論考¹⁾、そして定延（2011）のキャラクタ研究等がある。

2.1 役割語

役割語とは、話者の人物像と緊密に結び付いた話し方の種類のことであり、言語的ステレオタイプの一つと考えることができる。まずは金水（2003）による役割語の定義を確認する。

(1) 役割語の定義

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。（金水 2003：205）

例えば、次のような話し方から、どのような人物が想起されるだろうか²⁾。

- (2)a. おお、そうじゃ、わしが知っておるんじゃ。
- b. あら、そうよ、わたくしが知っておりますわ。
- c. うん、そうだよ、ぼくが知っているよ。
- d. んだ、んだ、おら知ってるだ。
- e. そやそや、わしが知ってまっせー。
- f. うむ、さよう、せっしゃが存じております。

これらの話し方は、すべて論理的内容は同じであるがすべて想起させる人物像が異なる。日本語母語話者であれば、容認度に多少の差はあるだろうが、(2a)は男性老人、(2b)はお嬢様、(2c)は男の子、(2d)は田舎者、(2e)は関西人、(2f)は武士といった人物像を思い浮べるであろう。このように、異なる人物像を想起させるような言葉遣いを「役割語」とされている。

尚、韓国語の役割語に関する研究としては鄭（2005, 2007）があげられる。鄭（2005）では日本語ほど役割語としての文末形式が発達しているわけではないが、韓国語においても文末語尾の違いにより6等級あるとされる敬語法、方言等を用いた役割語が存在することが確認されている³⁾。

2.2 キャラクタ

本来「キャラクター」⁴⁾という言葉は、「人格」や「性格」という意味に過ぎなかったが、ある時期からマンガやアニメ、ゲームなどのフィクションに登場する登場人物を指す言葉になり、さらに芸能人やお笑い芸人などに応用され、今では現実の人間関係の中でも日常的に用いられている（斎藤 2011：9）。

ここでは、キャラクタ研究の代表として定延（2011）を取り上げる。定延（2011）は「キャラクタ」という概念を導入し、日本語の表現（非言語行動も含む）とキャラクタとの結びつきについて論じている。定延氏は、コミュニケーションやことばを観察する際には、「スタイル」（意図的に公然と変えるもの）や「人格」（通常変わらないもの）だけでなく、「本当は変えられるが、変わらない、変えられないことになっているもの」。

それが変わっていることが露見すると、見られた方だけでなく見た方も、それが何事であるかわかるものの、気まずいもの」という概念が必要であると主張し、その概念を「キャラクタ」と呼んでいる。キャラクタとことばの結びつき方には、少なくとも以下の3つがあるとしている（定延 2011：110）。

(3)キャラクタとことばの結びつき方

①ことばがキャラクタを表すというもの

②ことばが、そのことばの内容だけでなく、そのことばを発する話し手のキャラクタをも暗に示すというもの

③動作を表現することばが、その動作をおこなうキャラクタまでを暗に示すというもの

①の例としては、例えば「あの人は坊ちゃんだ」「あいつは子供だ」と評する際の、〈坊ちゃん〉〈子供〉といったことばがあげられる。〈坊ちゃん〉〈子供〉といったことばは、その人物の自己中心的存在あるいは幼児的なキャラクタを直接表している。②については、「そうじゃ、わしが知っておる」という老博士のことばや、「そうですわよ、わたくしが存じておりますわ」といったお嬢様のことばのような、金水（2003）の役割語を例としてあげている。そして、③については、「たたずんでいる」「ニタリとほくそ笑む」などの例をあげている。「たたずんでいる」と言う場合、その人物がそれなりの雰囲気具备了た〈大人〉キャラであることが暗に示されており、また「ニタリとほくそ笑む」というのは、〈悪者〉をあらわす動作表現とされている。

3. 調査資料と考察対象となる言語現象

では次に、調査資料および本稿で考察の対象として扱う言語現象について説明する。

3.1 調査資料

本稿で調査資料として扱うのは、1990年から1996年にかけて『週刊少年ジャンプ』で連載された人気少年漫画『スラムダンク』である。以下、簡単にあらすじを述べる。

(4)『スラムダンク』のあらすじ

湘北高校1年の不良少年、桜木花道はその背の高さからバスケットボール部主将の妹、赤木晴子にバスケ部への入部を勧められる。彼女に一目惚れしたバスケ初心者の桜木は、彼女目当てに入部するが、徐々にバスケのおもしろさに目覚め、その才能を開花させながら全国制覇を目指していく。

3.2 考察対象となる言語現象

主人公の桜木花道は、同年代の友人だけでなく先輩、その他の目上の人に対してもぞんざいな話し方、いわゆる「タメ口」で話す。しかしその一方で、一目惚れして想いを寄せる同級生、赤木晴子に対しては丁寧な話し方で接する。例えば、次の例文(5)、(6)はバスケットボール部の顧問、安西先生との会話であるが、桜木は丁寧語を用いない。

(5)桜木花道と安西先生の会話①

安西：お～～～う やっとるかあ

桜木：コラコラ なんだ おっさん 勝手に入るんじゃねー

安西：おっ なんだキミは？ なんだその頭は

桜木：ぬっ！ おっさんにまでとやかくいわれるスジアイはねーぞ

(スラムダンク 2)

(6)桜木花道と安西先生の会話②

安西：桜木君 白状します 君の異変にはすぐに気づいていた…

気づいていながら君を代えなかった …代えたくなかった

どんどんよくなる君のプレイを見ていたかったからだ…

指導者失格です あと少しで一生後悔するところでした…

桜木：オヤジの栄光時代はいつだよ… 全日本のときか？

オレは… オレは今なんだよ!!

(スラムダンク 31)

例文(5)は桜木が安西先生と初めて対面する場面、例文(6)は全国大会のある試合中の一場面での台詞である⁵⁾。このように目上で、しかも部活の監督である相手を「おっさん」「オヤジ」と呼び、また「勝手に入るんじゃねー」「とやかくいわれるスジアイはねーぞ」「今なんだよ」のように、乱暴なことばを用いている。

しかし、それとは対照的に自らが想いを寄せる赤木晴子に対しては丁寧なことばを用いている。

(7)桜木花道と赤木晴子の会話①

晴子：バスケットはお好きですか？

桜木：大好きです

スポーツマンですから

(スラムダンク 1)

(8)桜木花道と赤木晴子の会話②

晴子：あの 桜木君… この前はゴメンなさい

あたしったらカンチガイしてひどいことを言って…

桜木：イイイイイヤ 全然気にしてないっスよ!!

それよりボクのスラムダンクを見てくれました!? (スラムダンク 1)

例文(7)は晴子と初めて出会う場面、例文(8)は晴子の兄（バスケ部主将）とのバスケ対決に勝利した後の会話である。例文(7)、(8)を見ると、桜木は晴子に対してはデス・マス体で話している。

例文(5)、(6)と例文(7)、(8)とを比較すればわかるように、桜木花道は基本的に好意を寄せる相手には丁寧な、それ以外の相手にはぞんざいな口のきき方をする。このように相手によって発話スタイルを使い分ける、そのパターンは登場人物のキャラクタを構成する要素となっている。では、上記の例文(5)～(8)はどのように韓国語へと翻訳されているのだろうか。

4. 日本語版と翻訳版との比較

ここでは韓国語版への翻訳のされ方について考察を行う。

4.1 韓国語版への翻訳

韓国語にも敬語体系が存在する。ただし、韓国語が目上の人のことを話題にするときには聞き手が誰であろうとその話題の相手を上位者として扱う絶対敬語であるのに対し、日本語は、たとえ目上の人のことであってもウチの人のことをソトの人に話すときは尊敬語を使わない、あるいは謙讓語を使うなどして話題の対象を低めて扱う相対敬語である。このような違いはあるものの、両言語は似たような敬語体系を持っており、日本語を韓国語に翻訳する際、直訳調で訳すことは可能である。しかし、韓国語版で描かれた主人公、강백호⁶⁾ (桜木花道に相当) の発話は直訳はされておらず、その結果、主人公のキャラクタが日本語版とは違ったものになっている⁷⁾。

(9) 桜木花道と安西先生の会話 [韓国語版] ①

안한수: 호오~ 열심히 하는군!!

(ほお～ 頑張ってやってるね)

강백호: 이봐요! 영감님 멋대로 들어오면 어떡해요?

(ちょっと おじいさん勝手に入っちゃダメですよ)

안한수: 응? 너 누구야? 그 머리는 또 뭐구?

(うん? 誰だ? その頭は何だ?)

강백호: 영감님한테까지 그런 말 듣기 싫다구요! 남의 머리를 갖구!!

(おじいさんにまで そんなこといわれるのは嫌なんですよ 頭のことを)

(슬램덩크 1)

(10) 桜木花道と安西先生の会話 [韓国語版] ②

안한수: 백호군..., 미안하네. 자네 몸의 이상은 바로 알았네...

알고 있으면서도 자넨 바꾸지 않았지.

아니, 바꾸고 싶지 않았어.

자꾸자꾸 성장해 가는 자네의 플레이를 보고 싶었기 때문이야...

난 지도자 실격일세.

조금만 늦었어도 난 평생을 후회하며 살아갔을 거네.

(花道君…。すまないね。君の身体の異変にはすぐに気づいていた…。

気づいていながら君を代えなかった。いや、代えなくなかった。どんどん成長していく君のプレイを見たかったからだ…。私は指導者失格だ。

少しでも遅かったら私は一生後悔しながら生きていくことになった。)

강백호: 영감님의 영광의 시대는 언제였죠…?

국가대표였을 때였나요?

난…。 난 지금입니다!!

(おじいさんの栄光の時代はいつでしたか…? 国家代表だった時ですか? 私は…。私は今なんです!!) (슬램덩크 24)

例文(9)、(10)を日本語版の例文(5)、(6)と比較してみると、桜木の発話スタイルが変わっていることに気づく。日本語版では安西先生に対し、ぞんざいなタメ口で話していたのに対して、韓国語版では어요, 아요体, 합니다体を用い、丁寧なことば遣いで話している。

では、赤木晴子(채소연)に対してはどうだろうか。

(11)桜木花道と赤木晴子の会話 [韓国語版] ①

채소연: 혹시 농구 좋아해요?

(ひょっとして、バスケット好きですか?)

강백호: 네, 아=주 좋아합니다.

(はい、とーっても好きです。)

난, 스포츠맨이니까요.

(私はスポーツマンですから。)

(슬램덩크 1)

(12)桜木花道と赤木晴子の会話 [韓国語版] ②

채소연: 백호야…。 저번엔 미안했어.

내가 오해를 해서 그런 심한 말을 하고 말았어.

(花道…。この前はゴメン。私誤解して、あんなひどいことを言って)

강백호: 아냐, 아냐! 전혀 마음을 짓 없어!!

그보다 백호가 슬램덩크 하는 거 봤지?

(イヤイヤ 全然気にしなくていい!! それより花道がスラムダンクするの見ただろ!?) (슬램덩크 1)

例文(11)、(12)を見ると、初対面の時(例文(11))は日本語版と同様、어요, 아요体, 합니다体を用い、丁寧なことば遣いで話しているが、その後(例文(12))はまるで桜木(강백호)の人が変わったように晴子(채소연)に対してタメ口で話をするようになっている。

このように、韓国語版では桜木花道の安西先生、赤木晴子に対する発話スタイルが日本語版とは大きく異なっていることがわかる。

4.2 考察

安藤(1975)では、「日本語や東洋語の《敬語法》も《スタイル》内の変種であるが、敬語法ほど嚴重ではないにしても、丁寧語法はヨーロッパの諸言語にも見られるので、特に文の層ではほぼ等価の対応形式を見つけることは不可能ではない」(安藤 1975: 77)と述べられているが、ここで問題となるのは、韓国語には日本語と同様の敬語法があり、より日本語に近い形で翻訳することが可能であったにも関わらず、「ほぼ等価の対応形式」が選択されなかったという点である。また安藤(1975)は、「翻訳の《相対的》不可能性には、(一)言語的な場合と、(二)文化的な場合とが含まれる」(安藤 1975: 79)とも述べている。つまり「ほぼ等価の対応形式」が選択されなかったのは、この場

合、文化的な理由によるものと言えそうである。では、その文化的な理由とはいったいどのようなものであろうか。次にその点について考えてみたい。

韓国語への翻訳が日本語版とは異なった形になった要因を探るために、ごく小規模ではあるが簡単なアンケート調査を行った。韓国語母語話者3人に韓国語翻訳版と直訳調に再翻訳した韓国語翻訳版⁸⁾を読み比べてもらい、どのように感じたかを調べた。調査対象者はいずれも20代の韓国語母語話者3人(男性2人、女性1人)で、男性2人は以前に『スラムダンク』を読んだことがあったが、女性は読んだことがないとのことだった。2種類のマンガを読み比べてもらった後、登場人物の印象が変わったかどうかを尋ねてみると、3人ともが「印象が変わった」と答えた。以下は、アンケート調査をもとに登場人物それぞれの印象を整理し、まとめたものである⁹⁾。

【桜木花道に対する印象】

- ・安西監督への言葉遣いが無礼だと思った。
- ・晴子に対し丁寧語を使っているのを見るとお互いよく知らない間柄のように感じる。
- ・とても行儀の悪い話し方だ。韓国語では通常知らない人や1歳でも年上の人には敬語を使うのが暗黙の了解だ。
- ・監督にタメ口を使う場面では、家庭教育をちゃんと受けていない教養のない人のように見えた。

【赤木晴子に対する印象】

- ・2人が出会ってあまり時間が経っておらずお互いに対する情報がないため、花道に敬語を使うのは当たり前で、礼儀正しい学生だと感じた。そして、2人の会話内容をみた時、まだ2人はぎこちない関係だと感じた。
- ・女性らしい温和で優しい人だと思った。
- ・お互い敬語を使うのは、現実とは少し違うように思った。学生同士の仲なら何回か会うまでもなくタメ口を使うのが普通だ。

【安西先生に対する印象】

- ・監督と選手という関係を考えれば、一般的状況よりもっと花道を尊重しているように感じた。
- ・安西監督は花道より年が上だが「～君」「～です」をつけていて、自分よりも年下を尊重し、配慮してくれる人だという感じがした。
- ・選手を大切にしていると感じた。

アンケートの結果で特に興味深いのは、桜木花道に対する印象で「言葉遣いが無礼だ」「行儀の悪い話し方だ」「家庭教育をちゃんと受けていない教養のない人」のようなマイナス評価が目立ったことである。このことから韓国語版を読んだ時の桜木花道のキャラクターが別物だったと推測される。これらの意見が韓国の社会常識に照らし合わせた倫理的な意見であった点も興味深い。

また桜木と晴子との会話についての「まだ2人はぎこちない関係だと感じた」「学生同士の仲ならタメ口を使うのが普通だ」という意見についても、韓国社会での一般的状

況と比較しての意見だと考えられる。日本社会でも韓国社会でも同じような待遇構造、そしてそれを表現する言語形式を持つてはいるが、そこで基準として重要視されるのは、相対敬語・絶対敬語の違いにもあらわれているように、日本が社会的役割や地位であるのに対し韓国社会では年齢差である。韓国社会では同じ年齢であればタメ口で話すのが普通であるため、丁寧語で話すことは、両者の間に距離を作ることに繋がり、その結果、ごちなさを生じさせてしまうのかもしれない。

安西先生に対しては「花道を尊重している」「自分より年下を尊重し配慮してくれる」「選手を大切にしている」というプラスの評価が目立つが、おそらくこれは安西先生が桜木に対して丁寧語で話していることによるものと思われる。日本でも現実社会のことを考えれば、高校の（特に運動部の）部活の顧問が学生に対してタメ口を使うのは一般的なことであろう。その意味では上のような意見が出ても何ら不思議なことではない。

ただし、ここで少し考えておきたいのはマンガの世界はあくまで虚構の世界であり、必ずしも日本の社会・文化がそのまま反映されたものではないということである。日本語コミュニケーションの場においても、現実を考えれば韓国社会におけるそれと同様のことが言えるように思われる。同学年であれば互いにタメ口で話すことが一般的であろうし、先生に対して、（仮に丁寧語を使わなかったとしても）少なくとも桜木のように乱暴な言葉は使わないであろう。しかし、そういう現実とのズレを許容されるのがマンガの世界なのである。マンガはあくまでヴァーチャルの世界であり、日本語母語話者は特に何の違和感を覚えることなく見ることができるが、韓国語母語話者が見ると現実とのギャップに何かしらの違和感を感じるのかもしれない。そのため、韓国語への翻訳がなされる際に、実際の韓国社会におけるコミュニケーションスタイルが重要視され、韓国の社会・文化的背景に合わせた翻訳が選択され、桜木のキャラクタが原語（日本語）版とは変わってしまったのだと考えられる。

ここで1つ興味深い話を紹介しておきたい。任・井出（2004）によると、韓国ではマンガ『クレヨンしんちゃん』は「園児が発するには過激と思われることば遣いや性的な描写を含むことから、韓国語の翻訳本は〈18歳未満講読可〉の「子供用」と、〈18歳以上講読可〉の「大人用」とが区別して販売されている」（任・井出 2004：237）そうである。

このように、ヴァーチャルとしてのキャラクタ設定に沿った翻訳をするのではなく、現実の社会・文化的状況に合わせて翻訳をするのが韓国語版の特徴と言えるのかも知れない。原語版と翻訳版との比較を通じてわかるのは、翻訳の壁として立ちはだかるのは、言語体系の違いだけでなく、社会・文化の違いもあるということである。

5. 学問上の位置づけ

次に、ここまで見てきた言語現象についてキャラクタ研究および役割語研究の中でいかに論じることができるのか、それぞれ考えてみたい。

5.1 キャラクタ研究の枠組みにおいて

まず、キャラクタ研究の枠組みにおいて考えてみよう。先にも述べたが、定延(2011)では、キャラクタとことばの結びつき方には3つあるとされていた。1つ目は「ことばがキャラクタを表すというもの」、2つ目は「ことばが、そのことばの内容だけでなく、そのことばを発する話し手のキャラクタをも暗に示すというもの」、そして3つ目は「動作を表現することばが、その動作をおこなうキャラクタまでを暗に示すというもの」である。しかし、本稿で提示した桜木のキャラクタを導く「発話スタイルのパターン」(どういう相手にどういう話し方をするか)については、該当する項目が見つからない。上記の3つは、言語形式の意味・機能そのものが当該人物のキャラクタと結びついていることが、その理由だと考えられる。

しかし、上述した翻訳の比較から見てもわかるように、この「発話スタイルのパターン」が異なれば、読み手にとっては、発話者がまるで違う人物のように感じられてしまう。そこで本稿では、「発話スタイルのパターンが、そのことばをしゃべる話し手のキャラクタを暗に示すもの」という新たなキャラクタとことばの結びつき方を提案したい。

ここで1つ問題となるのが、本稿で扱った桜木花道のキャラクタが桜木個人の性格であり、一般化できるものではないのではないか、という点である。仮にここで取り上げたキャラクタが個人の範疇にとどまるものであれば、別段取り上げて論じる価値はないかもしれない。これについては、定延(2011)にも次のような指摘がある。

「ラベルづけられたキャラクタ」というと、たとえば「そんな言動は田中さんのキャラからして考えられない」と言うときの《田中さんのキャラ》などはどうなるのだ、と思われる読者もいるだろう。

《田中さんのキャラ》のような現実の個々人のキャラクタは、「田中さんと言えば基本的にかなりの《おとぼけ者》だが、最近はなぜか、びっくりするような《熱血漢》の一面を見せることもあって……」というように、本来変わってはいけないはずのキャラクタどうしがギシギシと音を立て、矛盾の中で同居してできている。

(中略)

とりあえずは、「田中さんのキャラクタ」のような固有名詞でラベルづけされたキャラクタよりも、それらの個々人キャラの基礎となる、《坊ちゃん》《オカマ》《おとぼけ者》《熱血漢》のような普通名詞でラベルづけされたキャラクタの観察を進めておいて損はないだろう。

(定延 2011 : 112-113)

確かに定延氏の指摘する個々人レベルのキャラクタであれば、わざわざラベルづける必要はないであろう。しかし、本稿で主張した「発話スタイルのパターン」によるキャラクタ描写は、桜木花道だけにとどまるものではない。例えば、『幽遊白書』の「桑原和真(くわばらかずま)」、『ONE PIECE』の「サンジ」等、その他にも類似するキャラクタが確認できるのである。

自らが想いを寄せる特定の相手、或は異性に対しては丁寧な話し方で接する一方で、

それ以外の人に対してはぞんざいな話し方、タメ口で接する。このような発話スタイルのパターンが一定のキャラクタを表していることは、ここまでの議論で明らかであろう¹⁰⁾。また次節でも触れるが、このようなキャラクタは現実には存在しないという点も重要である。

5.2 役割語研究の枠組みにおいて

5.2.1 発話スタイルのパターンが表すキャラクタの性質

次に役割語研究の枠組みで考えてみたい。本稿での主張を役割語の問題として議論する場合、西田（2011）が参考になる。

西田（2011）は、ツンデレ表現について役割語の観点から論じている。ツンデレ表現とは「ツンデレとされる（強気で不器用な）キャラクターが、特定の相手に対して、自分の心が動揺したときに、それをごまかすために使用する表現」（西田 2011：266）とされ、下の例文(13)に見られるような、発話頭の「つかえ」、接続助詞カラによる「言いさし」、終助詞ネ・ヨ、その他にも発話末への促音要素の付加などの特徴があるとされている。

(13) し、心配なんてしてないんだからね！

西田（2011）は、ツンデレ表現のように従来の役割語の定義からずれてしまうものを検討するため、役割語を「社会的属性に関するもの」と「性格的属性に関するもの」とにわけた。さらに役割語が当該人物により常時使用されるか否かという観点から「常用性の有無」という側面を考慮し、次のように整理した¹¹⁾。

- (14) a. 社会的属性 常用性アリ 博士・お嬢様等
- b. 社会的属性 常用性ナシ 兵士・上司等
- c. 性格的属性 常用性アリ ボクっ娘等
- d. 性格的属性 常用性ナシ ツンデレ等

ここで本稿の考察対象についても考えてみよう。例文(5)～(8)であげた桜木花道の発話スタイルは、「高校生」「バスケットボール部部員」のような社会的属性を表しているのではなく、桜木本人の「乱暴ではあるが（想いを寄せる相手には丁寧に話すという）純粋な」性格を表しているのであり、「社会的属性」ではなく「性格的属性」を有するものである。また、桜木の発話スタイルのパターンは、物語のはじめから終りまで一貫しており、常用性があると考えられる。以上のことから、西田（2011）の論をもとに考えると、桜木の発話スタイルのパターンは、(14c)に相当する性質を帯びていると考えられる。

5.2.2 ヴァーチャル・リアリティ

金水（2003）では、その冒頭で次のように述べている。

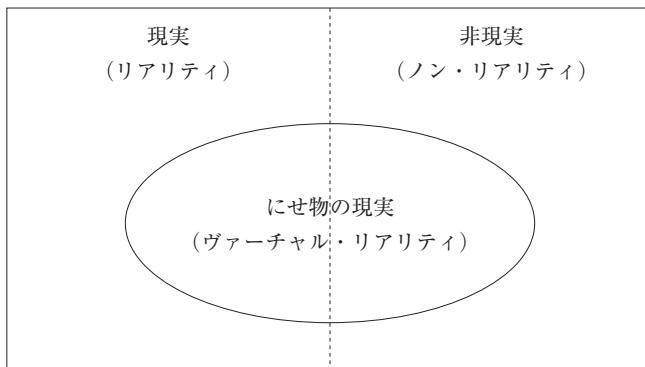
役割語は、現実の日本語とは別の、でも確かに存在する日本語という意味で、“ヴァーチャル日本語”です。（中略）ヴァーチャル・リアリティは「にせ物の現

実」というニュアンスが強いですが、重要なのは、我々にとって「ほんとの現実」（リアリティ）と「にせ物の現実」（ヴァーチャル・リアリティ）は本質的に区別できない、という点です。（金水 2003：vi-vii）

ここで、考えておきたいのは「ヴァーチャル・リアリティ」とは何かということである。金水（2003：11）が述べるように、現実の大学の老教授は〈博士語〉を話さないし、人が年を取ったからといって、〈老人語〉を話すようにはならない。しかし、〈博士語〉は部分的に現代西日本方言の特徴を持っているとされており、非現実の言葉ではない。また、『鉄腕アトム』の「お茶の水博士」は、まさに〈博士語〉を話すわけだが、実際に台詞を見ていくと「だ」が使われることも多く、文法的に必ず「じゃ」が使われるわけではない¹²⁾。このような意味で役割語は「観念的な存在」¹³⁾であり「ヴァーチャル」なのである。そしてこの「ヴァーチャル」な性質こそが役割語を特徴づける最大の要素であると言える。

では、「ヴァーチャル・リアリティ」とは何か。本稿では、言語形式と象徴的機能¹⁴⁾との関係において「ヴァーチャル・リアリティ」を次の図1のように考える。

図1 現実・非現実・にせ物の現実の関係



ここでは、現実（リアリティ）と、にせ物の現実（ヴァーチャル・リアリティ）に加え、非現実（ノン・リアリティ）という概念を取り入れる¹⁵⁾。そして、三者の関係性の中で「ヴァーチャル・リアリティ」を、現実（リアリティ）、非現実（ノン・リアリティ）にまたがる「観念的な存在」と捉えるのである。

ここで例文(5)～(8)の桜木花道の発話スタイルのパターンについて再考してみたい。桜木花道は、想いを寄せる赤木晴子に対しては丁寧な話し方で接するが、それ以外の人に対しては、仮に年上であってもぞんざいな話し方をする。現実の日本語場面でも丁寧な話し方をする高校生はいるし、ぞんざいな話し方をする高校生もいる。しかし、自分が好きな相手にだけ丁寧に話し、それ以外の人には一貫してタメ口で話すような高校生は存在しないのではないだろうか。少なくとも筆者はこれまでそのような人に会ったこと

がない。その意味において、桜木の発話スタイルのパターンは、やはりヴァーチャルな性質を持っていると言える。一方、韓国語版で見られた桜木花道(강백호)の発話スタイルのパターンは、韓国の現実社会に則したものであったと言える。

このことについて図1を基に考えると、『スラムダンク』の原語(日本語)版と韓国語版に見られた違いを役割語の観点から説明することが可能となる。つまり、日本語は、ヴァーチャル・リアリティの領域が非現実に至るまで広く及んでいるため、非現実的な言語表現を利用して様々なキャラクタを生成できるのに対し、韓国語の場合はその領域が日本語ほど広がっておらず、翻訳においてもより現実的な言語表現に止められたということである。より一般化すれば、ヴァーチャル・リアリティの領域がどれだけ非現実に至るまで及んでいるかによって役割語の広がり具合が見えてくる。ヴァーチャル・リアリティが非現実を広く覆っていればいるほど、それだけ現実とのギャップを作り出す可能性が増え、同時に多様なキャラクタを生み出すことができるようになる。そして、これは当該言語ごとに定められたものであり、社会・文化的な背景が関係する可変的な性質を持つものだと考えられる。

6. 結び

本稿では、人気マンガ『スラムダンク』の主人公「桜木花道」の「赤木晴子」、「安西監督」に対する言葉遣い(発話スタイル)に着目し、相対敬語・絶対敬語の違いはあるものの日本語と同様に敬語体系を持つ韓国語への翻訳のされ方について考察を行った。考察の結果、韓国語版は日本語の直訳ではなく韓国の社会・文化的背景に合わせた翻訳がなされており、そしてその影響で登場人物のキャラクタそのものが変わっていたことが確認された。また、本稿で取り上げた発話スタイルのパターンがキャラクタをあらわしているという点については、キャラクタ研究および役割語研究において論じることが可能であることを示した。

近年、日本語教育の研究領域も多様化し、最近では門倉(2013)が「視読解」という研究領域を新たに掲げているが、マンガはこの「視読解」という観点から考えても有意義な教材と言える。マンガは本来「画」と「台詞」があるため、仮に言語がわからなくても、ある程度ストーリーを理解することは出来る。しかし、上記の例からもわかるように、原語(日本語)がわからなければ、その本当の「おもしろさ」を理解したとは言えない。そして、この「おもしろさ」を理解することにこそ、異文化理解のヒントが隠されていると筆者は考えている。

言語の違いは、言語習得上の「難しさ」と捉えられがちだが、マンガはその違いを「おもしろさ」へと変えることができる。特に、この役割語およびキャラクタ研究の領域はまだまだ新しい研究領域であり、対照研究も含めかなりの可能性が秘められた領域である。その意味でも、今後、様々な観点から研究が進むことに期待したい。

注

- 1) 金水(編)(2007, 2011)を参照のこと。
- 2) 金水(2011: 34-35)を参照。
- 3) 詳細は、鄭(2005, 2007)を参照のこと。
- 4) 「キャラクター」という(「ー」付きの)語の本来の意味は「特徴」「性質」といったものであるが、斎藤環(2011: 11)でも指摘されている通り、この言葉はすでに多義的になっており、もともとの意味の上に、様々な新しい要素が付け加えられた形で現代に至っている。そのため過不足のない定義を与えることは大変難しい。本稿では、定延(2011)の(「ー」なしの)「キャラクタ」の定義に従い議論を進める。
- 5) 例文中の下線は筆者による。
- 6) 韓国語版では、登場人物の名前が韓国人風の全く異なった名前に変わっている。桜木花道は강백호(カン・ベクホ)、安西先生は안한수(アン・ハンス)赤木晴子は채소연(チェ・ソヨン)という名前に変更されている。
- 7) 韓国語版の例文の下には、筆者が再翻訳した直訳調の日本語訳を()内に記した。
- 8) 筆者が原語版をもとに直訳調に韓国語に翻訳し、それを韓国語母語話者にチェックしてもらったものを使用した。
- 9) アンケートは韓国語で行った。本文中のアンケートのまとめは筆者が回答を日本語に翻訳したものである。
- 10) とりあえず〈わかりやすすぎキャラ〉、〈見え見えキャラ〉とでもラベルづけしておきたいところだが、現段階でのラベルづけは避けておく。
- 11) 分析の詳細については西田(2011)を参照のこと。
- 12) 金水(2003: 2-6)を参照。
- 13) 筆者が金水敏教授にリアリティとヴァーチャル・リアリティの違いについて直接伺ったところ、「役割語は知識の問題であり、観念的な存在である。リアルな言語と役割語を同一平面で捉えることは本質的にはできない」との返答があった。
- 14) 言語には、単に情報を伝えるだけの「情報機能」の他に「象徴的機能」が働いている。象徴的機能とは、同じ内容の話であっても、違う表現を使うことによって伝わる「裏」のメッセージのことである(真田・ロング1992: 72-73)。
- 15) ここで言う「非現実(ノン・リアリティ)」とは、実際にはまだ現存していない言語記号の集合を含む現実ではない世界のことを指す。

[参考文献]

- 安藤貞雄(1975)「社会言語学と翻訳」月刊『言語』編集部(編)(2012)『『言語』セレクション 第2巻』, pp.74-83. 大修館書店。
- 門倉正美(2013)「『視読解』という教育研究領域について」『2013年度国際シンポジウム—台湾における日本語教育の再発見—論文集』, pp.1-4. 台湾日語教育学会。
- 金水敏(2003)『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』岩波書店。
- 金水敏(2011)「役割語と日本語教育」『日本語教育』150, pp.34-41。
- 金水敏(編)(2007)『役割語研究の地平』くろしお出版。
- 金水敏(編)(2011)『役割語研究の展開』くろしお出版。

- 斎藤環（2011）『キャラクター精神分析—マンガ・文学・日本人—』筑摩書房.
- 定延利之（2007）「キャラ助詞が現れる環境」金水敏（編）『役割語研究の地平』, pp.27-48.
くろしお出版.
- 定延利之（2011）『日本語社会 のぞきキャラくり』三省堂.
- 真田信治・ロング, ダニエル（1992）「方言とアイデンティティ」『言語』21-10, pp.72-79.
大修館書店.
- 鄭恵先（2005）「日本語と韓国語の役割語の対照—対訳作品から見る翻訳上の問題を中心に—」
『社会言語科学』8-1, pp.82-92.
- 鄭恵先（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』,
pp.71-93. くろしお出版.
- 西田隆政（2011）「役割語としてのツンデレ表現—「常用性」の有無に着目して—」金水敏
（編）『役割語研究の展開』, pp.265-278. くろしお出版.
- 任榮哲・井出里咲子（2004）『箸とチョッカラク ことばと文化の日韓比較』大修館書店.

〔調査資料〕

- 井上雄彦『スラムダンク』1巻, 1991年, 集英社.
- 井上雄彦『スラムダンク』2巻, 1991年, 集英社.
- 井上雄彦『スラムダンク』31巻, 1996年, 集英社.
- INOUE TAKEHIKO 『슬램덩크 완전판 프리미엄』1, 2007年, 대원씨아이.
- INOUE TAKEHIKO 『슬램덩크 완전판 프리미엄』24, 2007年, 대원씨아이.

〔付記〕

本稿は、2014年7月11日にシドニー工科大学にて開催された「日本語教育国際研究大会 (SYDNEY-ICJLE2014)」で行った口頭発表に加筆・修正を加えたものである。席上で貴重なコメントをくださった方々、また有益なご指摘をくださった査読者の方々に深く御礼申し上げます。