

東京オリンピック・パラリンピックと社会言語科学

企画責任者 多々良直弘 (桜美林大学)

1. はじめに

近年オリンピック・パラリンピックやワールドカップなどに代表される様々な国際大会が世界各地で開催され、スポーツのグローバル化が進んでいる。このような世界各国の代表が参加する様々な国際大会が、通信技術の発展により様々なメディアを通じて我々のもとへ配信されている。スポーツとスポーツを報道するメディアは融合し、メディアを抜きにしてスポーツを語ることはできず、またメディアも社会におけるスポーツの重要性や人々の関心の高さを軽視することはできない。これまでのテレビ視聴率を振り返ってみると 1964 年の東京オリンピックにおける女子バレー日本対ソ連の試合の視聴率が歴代 2 位の 66.8% を記録し (ビデオリサーチ調べ)、その他にもオリンピックやワールドカップなど多くのスポーツイベントが歴代視聴率の上位に入っていることからスポーツとメディアは切っても切れない関係にあることがわかる。

2. スポーツイベントとメディアスポーツ研究

スポーツにはその社会の特徴が反映されており、社会を映し出す鏡であると言われることもあるが、そのスポーツを報道するメディアにも、社会の文化的価値観が凝縮されている。一般的にメディアはスポーツの試合を客観的に報道していると考えられがちであるが、実際には何らかの文化的基準に基づいて特定の視点から試合のある側面を取捨選択したり、もしくは情報を加えたりすることを通じて、スポーツイベントを編集して我々のもとに報道している。我々はスタジアムでスポーツの試合を直接体験することもできるが、大多数の人々は実況中継や試合後のニュース報道などのメディアというフィルターを通じて、メディアによって彩られ、切り取られた「メディアスポーツ」を観戦するのである。

オリンピック・パラリンピックなどのメガイベントを報道するメディアスポーツに関する研究は、橋本 (2002) などに代表されるようにこれまでは主に (スポーツ) 社会学の分野で行われてきたということができよう。社会言語学会におけるスポーツの研究は意外にも少なく、学会誌『社会言語科学』にこれまで掲載されたスポーツに関する研究論文は劉・細馬 (2016) と多々良 (2017) のみである。

3. 本シンポジウムの目的：社会言語科学におけるスポーツ報道研究の可能性

これまでも様々な研究分野においてメディアに関する研究が行われてきたが、情報技術が発展し様々なコンテンツがグローバル化の流れの中で世界各地に配信されるようになり、メディア研究の研究対象とその研究手法は増え続けている。例えばニュース報道をとっても、従来の新聞などの紙媒体やテレビ、ラジオといった媒体を通じてだけではなく、同じコンテンツがインターネットを通じても報道されるようになることでその研究の範囲は広がっている。更にはストリーミングによるスポーツ観戦や SNS など中介した報道側と情報の受け手である視聴者との双方向性という特徴も研究範囲を広げている一因であるだろう。またやさしい日本語、文字情報や手話通訳など現在のメディアにおける情報提供をより良いものに改善していくための情報のバリアフリーを目指した研究も挙げられる。

スポーツとメディアに関する研究は多岐にわたるが、本シンポジウムでは、メディア報道に関する研究を通じてオリンピック・パラリンピックという国際的イベントに関して、社会言語学会の立場からどのような問題提起ができるのか、どのような研究成果を発信することができるか議論したい。今回は、様々な言語で報道されるスポーツの実況中継をデータとした多言語間の対照研究 (多々良)、選手たちが試合中にどのようにコミュニケーションを取りながら、戦略を決めているのかを分析した対照研究 (八木橋)、選手たちがインタビューなどで発言するコメントを翻訳する際にどのような理由で「役割語」が使用されているのかを分析した研究 (太田)、そしてスポーツの実況中継において、視覚障がい者に対してどのような情報を伝えるべきかを考察した自動解説放送に関する情報のバリアフリーを目的とした研究 (熊野) を通じて、社会言語科学においてオリンピック・パラリンピックなどのスポーツイベントにおいてどのような研究が可能であるのか、またウェルフェア・リングイスティックスの立場からどのような社会貢献ができるのか考察していきたい。

参考文献

橋本純一(編) (2002). 現代メディアスポーツ論 世界思想社

劉礫岩・細馬宏道(2016). カーレースにおける実況活動の相互行為分析—出来事マーカーとしての間投詞と実況発話の構成— 社会言語科学, 18(2), 37-52.

スポーツ実況中継の対照研究

多々良直弘 (桜美林大学)

1. はじめに

スポーツ実況中継の重要な目的は、メディアを通してスポーツを視聴する人々に試合に関する適切かつ十分な情報を提供し、視聴者の興味を失わせないことである。これまでもメディアスポーツ研究の分野においてスポーツの実況中継を分析した研究はあるが、本発表ではサッカーの実況中継をはじめ、オリンピック・パラリンピック競技の日本語、英語、スペイン語など様々な言語による実況中継を比較対照し、各言語の特徴を分析していく。スポーツ実況中継の対照研究が社会言語学や対照研究においてどのような重要性を持つのか、多くの事例をもとに考察していきたい。

2. 文化により異なる実況中継

スポーツの実況中継というジャンルは Ferguson (1983) や Beard (1998) が指摘している通り、様々な独特の言語表現が使用されている。しかし近年ではオリンピック・パラリンピックなどの国際大会が世界各地で実況放送されており、同じ試合が通訳や翻訳を介さずにさまざまな言語で放送されているため、各言語で言語化される認知資源や好まれる言語表現、そして参与者間の相互行為の特徴を分析するための非常に良いデータであると言える。

実況中継の参与者たちは、流動的でシナリオのない試合を即興的に描写、解説することが求められる。どの文化でも視聴者が期待する適切な情報を伝達することが実況解説には求められるわけだが、出来事のどの部分を伝えるのか、それをどのように伝えるのかということに関して、各言語文化で違いが見られる。実況中継という制度的談話にも各言語文化の価値観や日常的な言語使用の規範が反映されており、参与者たちは単に情報を視聴者に提供するのではなく、その文化に適した形で談話を構成することが求められているのである。言い換えれば、実況中継の参与者たちは、目の前で起こっている出来事の全てを忠実にことばで描写、再現しているのではなく、ある特定の視点から言語化する認知資源を選択し、ある種の物語を作り上げているのである。日本語と英語による同じ試合の実況中継を比較すると、各言語の好まれる表現方法や相互行為の特徴が明らかになるだけでなく、文化によって注目され、言語化される対象の差異が観察されたり、同じ認知資源が異なる形で解釈されたりすることがあり、そこから各言語の背後にある文化的価値観が浮かび上がってくる。

3. スポーツ実況中継の対照研究

多々良 (2017) はスポーツの実況中継という制度的談話において、選手がミスをした場面で英語と日本語の実況中継の参与者たちが出来事のどの部分に注目し言語化するのか、どのように批判を展開するのかということ进行分析し、両言語の批判のストラテジーを考察している。英語の実況解説では、コメンテーターたちは客観的に選手のミスを描写し、ミスをした選手を言及し、厳しい批判を投げかける一方、日本語のアナウンサーや解説者たちは、批判をするのではなく（批判をするだけではなく）、ミスをした選手のおかれている状況を描写したり、選手の思考内容を推察し、意図を理解しようとすることを指摘している。

また、英語の実況中継では参与者たちは互いの発話が重ならないようにイントネーションを調整したり、身体的接触などを利用し、話者交替のタイミングを他の参与者に知らせ、それぞれが一人ずつ長いターンで見解を述べる「一度に一人が話す」という特徴がある。一方日本語の実況中継では参与者たちが相槌、同時発話、繰り返しなどを通じて、互いの発言に反応し、見解を確認し合いながら、実況中継を共同構築するという特徴が観察される。

本発表ではオリンピック・パラリンピックで行われる様々な競技の実況中継を日本語、英語、スペイン語など多言語間で比較対照し、各言語の特徴や相互行為の特徴を分析する。スポーツ実況中継の対照研究が社会言語学や対照研究においてどのような重要性を持つのか、その可能性について考察していく。

参考文献

Beard, Adrian (1998). *The language of Sport*. London, New York: Routledge.

Ferguson, Charles A. (1983). Sports Announce Talk: Syntactic aspects of register variation. *Language in Society*, 12, 153-172.

多々良直弘 (2017). メディア報道における批判のディスコース—スポーツ実況中継において日英語話者はどのように批判を展開するのか—
社会言語科学, 20(1), 71-83.

選手間コミュニケーションの対照研究

—試合中の戦術決定はいかになされているか—

八木橋宏勇 (杏林大学)

1. はじめに

団体競技において、試合中に選手同士が声を掛け合うことは非常に重要なことだと言われている。「2アウト、フルカウント、ランナー走るよ!」(野球)や「逆サイド!空いてる!」(サッカー)など、声を掛け合うことにより、状況の確認・動作のシミュレーション/指示といった機能が果たされている。このような選手同士の試合中の掛け声を耳にする機会は多いように思われるが、戦術を決定するような議論をしている場面にはなかなか立ち会うことができない。

本発表は、(選手が監督・コーチの指示を伝え合うような声掛けではなく)試合中に選手同士が議論を展開して戦術を決定する場面に焦点をあて、主として日本語と英語でどのような特徴が観察されるか議論する。

2. これまでの日英対照研究と日英語の志向性

日英対照研究は、両言語で好まれる事態把握・表現/談話展開パターンが存在することを、言語構造の様々なレベル(語・文・談話)で検証してきた。英語と日本語それぞれを特徴づける志向性として主なものを挙げると、「線的論理・点的論理」「スル・ナル」「人物中心・状況中心」「話し手責任・聞き手責任」「客観的把握・主観的把握」「ポライトネス・わかまえ」「結果志向・過程志向(=結果重視・経過重視)」「自己発信型談話・融合型談話」「対話・共話」「概要説明先行型・状況説明先行型」など、様々な着眼点で活発な議論が展開されてきた。花崎(2012)は、池上嘉彦氏による日英対照研究の一連の議論について、日本語は出来事を〈出来事それ自体〉として、英語は〈因果関係〉として捉える傾向が強いことを指摘しつつ、以下のように整理している。

この2つの分類は(中略)〈ナル〉と〈スル〉の対立と同じラインでとらえることができるであろうし(中略)〈経過重視〉と〈結果重視〉とも同じラインでとらえることができるであろうし(中略)〈無界性〉〈有界性〉の対立としても捉えることができるであろう。〈出来事自体〉を描写するということは、出来事がどう〈ナル〉あるいはどう〈経過〉をたどってその出来事が起こるかを描写することであり、出来事であるので境界線がはっきりしない〈無界〉的な描写といえるであろう。一方、動作主・被動作主の対立でとらえるということは、そこに〈因果関係〉を認め、動作主が何を〈スル〉のかに注目し、何かをした〈結果〉を重視し、そして、動作主・被動作主という個体を表すのであるから〈有界〉的な描写となるわけである。(花崎 2012: 29)

この〈出来事それ自体・ナル・経過重視・無界的〉は日本語の、〈因果関係・スル・結果重視・有界的〉は英語の「型(スキーマ)」であり、両言語の典型的な特徴を端的に示したものである。

3. 有界的な場面設定での議論と選手間コミュニケーション

本発表で主に扱うスポーツは(東京オリンピック・パラリンピックの競技種目ではないことはお許しいただき)カーリングである。試合中の選手同士の会話がマイクで拾われていることが多く、実況・解説者も我々も、戦術を練るプロセスをリアルタイムに確認することができる。

試合中に選手同士が戦術を練る時間は極めて限られている。時間的制約に加え、次の一手をどう攻めるかという結論を必ず出さなければならないという意味でも、有界的な性質を帯びている場面である。典型的には、無界性・経過を志向する日本語にあって、この有界的な場面ではどのようなコミュニケーションが繰り返されているのだろうか。また、有界性・結果を志向する英語であっても、この時間的制約が議論の展開にどのような影響を与えているのだろうか。さらに、そのやり取りを通して戦術を事前に把握できていることが、実況や解説、我々の試合の見方に影響を与えるのか否か。多くの事例から試合中の選手間コミュニケーションの姿を考察していく。

参考文献

花崎美紀(2012). 言語と文化の相同性 開放系言語学への招待, 21-36.

オリンピック放送の「役割語」

ー外国人選手インタビューの翻訳字幕からー

太田眞希恵(NHKラジオセンター)

1. はじめに

本研究では、北京オリンピック（2008年）とリオデジャネイロオリンピック（2016年）のテレビ放送に出た外国人選手インタビューが、どのような日本語に翻訳されたかについて「役割語」という観点を導入して分析した。分析の対象としたのは、外国人選手のインタビューに付けられた翻訳字幕（テロップ）。役割語が使われるのはどのようなときなのかについて分析するとともに、ノンフィクションの分野であるオリンピック放送に役割語が出現する理由について考察した。

2. 「役割語」の定義と、オリンピック放送・翻訳字幕を分析する際の着目点

「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時、あるいはある特定の人物像を提示されると、その人物がいつ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時、その言葉づかいを「役割語」と呼ぶ。」
金水(2003)の以上の定義にもとづき、本研究では、文末表現と1人称代名詞に着目して、翻訳字幕を分析していった。

3. オリンピック放送に「役割語」が出るパターン

オリンピック放送の翻訳字幕に「役割語」が出現する人物像とその使い方には、いくつかのパターンがあることがわかった。

- スーパースター（男性・女性）の発話
例) ウサイン・ボルト選手やマイケル・フェルプス選手 →男性語、 エレーナ・イシバエワ選手 →女性語
- ライバル選手の発話 例) 北島康介選手の“ライバル”ダーレオーエン選手 →男性語
- 濃いキャラクター性をもつ選手の発話
- 競技者としては恵まれた立場にない選手の発話 →です・ます体
- “興奮”や“感情”が表れた発話 →「さ」「ね」「よ」「わ」などの終助詞の付加

4. オリンピック放送に「役割語」が出現する理由 ～日本人選手を主人公とした「物語」～

オリンピック放送については、メディア研究（とりわけメディアスポーツ研究）の分野で、これまでさまざまな研究がなされてきた。その知見をふまえ「オリンピック放送は“日本人選手を主人公とした「物語」”である」という視点をもって考察していくと、オリンピック放送の外国人選手インタビューの翻訳に「役割語」が出現しやすい理由がみえてくる。

- オリンピック放送は日本人選手を「主人公」とした“応援放送”である
→オリンピック放送は、自国・日本の勝ち負けやメダル獲得の情報に偏りすぎて“応援放送”と化しているという指摘がある。外国人選手たちは「主人公」（＝日本人選手）を取り巻く人物として登場することとなり、その発話には、その“人物像”にふさわしい「役割語」が使われることになる。
- スポーツ放送やオリンピック放送の「物語」性
→テレビのスポーツ放送やオリンピック放送（特にスポーツドキュメンタリー）には、「物語」が織り込まれていると指摘されてきた。すなわち、“登場人物”たちが一連の“ストーリー”をもった流れで構成され提示されているという点で、これにより、スポーツに詳しくない人でもその「物語」を理解し、楽しみ、感動することができる。「役割語」は、その「物語」のもとで、「物語」をより効率よく理解できるように使われていると考えることができる。

参考文献

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 ほか

スポーツ番組の自動実況・解説放送

熊野正(NHK 放送技術研究所)

1. はじめに

近年多くのスポーツ競技でリアルタイムに作成・提供されている、試合のスコア・スタッツ・イベント情報等のライブデータを利用して、試合の状況を聴いて理解できるような一連の音声発話を自動生成する研究を進めている(熊野, 2017). 人間の実況者のいない、会場音声(および映像)とあわせて聴取すれば、実況として機能するものであり、これを「自動実況」と呼んでいる. 2018年2月には、この枠組を用いて実況つきスポーツ生中継番組を全自動で制作し配信する「ロボット実況」サービスを一般向けに試験提供した(NHK, 2018). また、人間の実況(・解説)がついた中継番組に対し、画面を見ていれば自明であるために言及されにくい情報を選び、同じ枠組で音声化したものを番組とあわせて聴取すれば、現状制作が難しいとされているスポーツ番組の視覚障がい者向け解説放送の代用として機能する可能性がある. 我々はこれを「自動解説放送」と呼び、放送音声との併聴が容易になる自動解説音声挿入タイミングの自動決定手法の研究などを進めている(一木ほか, 2018).

2. 自動実況

試合の今の状況を表すライブデータは試合進行に伴って刻々と変化する. 一方、聞き手はこれまでの一連の実況発話から試合の今の状況に関する信念を構築しており、自動実況生成は、発話タイミングの都度都度において、データと聞き手が持っているであろう信念の差異を解消するための発話を生成し、音声化して伝達する処理を基本とする. 本手法における聞き手信念モデルは、発話によって伝達されたライブデータ中の情報は、その情報の種類に応じて一定の期間記憶されるというものである. この枠組を利用することで、冗長性を抑えて、結束性のある、試合状況への追従性を高める発話を生成(例えば、選手のフルネームはたまにしか言わない、など)したり、状況の変化がなくとも一定間隔で状況のサマ리를発話(いわゆる「堰き止め」)したりすることを可能とする. 現状、この仕組みは、データの信念の差異の種類に応じた選択ルール付きの発話テンプレートをあらかじめ人手で記述することで実現している.

実況発話は助詞の省略や体言止めなどを多く含み、その音声による適切な伝達のためには韻律情報が重要である. ロボット実況試験サービスにおいては、この実現のために新たに音声合成器を開発して利用した.

3. 自動解説放送

テレビ中継の実況では、対戦カードや現在の得点など、画面に表示されている情報への言及が少なめで、音声のみを聴取しても試合状況が把握しづらいことが多い. テレビ中継はラジオに比べて数多く提供されており、視覚障がい者が健常者と同様にスポーツを楽しむためには、このようにテレビ中継を活用した取り組みが重要と考える.

会場音声、実況者、解説者、自動解説音声のすべてを使って試合を楽しむためには、新たに加わる自動解説音声によりよくコンテンツに溶け込むことが大切である. 我々はこれまでに、声質や挿入タイミング、別スピーカーによる提示など、いくつかの観点から調査を行った. 引き続き検討を進めていきたい.

4. おわりに

自動実況、自動解説放送、いずれも、客観データに特化した伝達という点では、従来の実況や解説放送とは機能が異なるもので、その効用やよりよいサービスのあり方についての検討はまだ十分とは言えない. 幅広い観点からご意見をいただければ幸いである.

参考文献

熊野正 (2017). スポーツ番組を解説する「音声ガイド」生成技術 NHK 技研 R&D, **164**, 49-55.

<https://www.nhk.or.jp/str1/publica/rd/rd164/pdf/P49-55.pdf>

NHK (2018). (報道資料)ピョンチャン五輪のデジタル展開の実施結果について.

<https://www.nhk.or.jp/pr/keiei/shiryoku/soukyoku/2018/03/002.pdf>

一木麻乃・熊野正・今井篤・都木徹 (2018). 生放送番組向けの自動解説音声の挿入タイミング決定法 ～ スポーツ中継における実況音声の発話未予測 ～ 信学技報, **118**(270), 45-50.