

目次

まえがき.....	iii
-----------	-----

第1部 背景とアプローチ

第1章 ミステリードラマとメディア現象	3
1. テレビドラマのディスコース.....	3
1.1. 背景.....	3
1.2. メディア現象としてのテレビドラマ.....	5
2. ミステリー作品の世界.....	8
2.1. ミステリーの定義と特徴.....	8
2.2. ミステリー作品の魅力.....	12
3. ミステリードラマ研究の意義.....	14
3.1. 演出と遊びの日本語談話研究として.....	14
3.2. 表現者の哲学として.....	15
3.3. 作品鑑賞を巡る記号論として.....	19
第2章 アプローチ：発話と記号の考察	25
1. 先行研究.....	25
1.1. テレビと映画のディスコース研究.....	25
1.2. テレビドラマへのアプローチ.....	27
2. 本研究の枠組み.....	29
2.1. ミステリーの指南書.....	30
2.2. モダリティとバリエーション.....	33
2.3. 声の多重性とキャラクター・ゾーン.....	35
2.4. キャラクター・スピークの視点.....	38
2.5. 記号のマルチモダリティ分析.....	41
2.6. 逸脱性と多様性の考察.....	43

3. 使用データ	45
3.1. 選択理由	46
3.2. 使用データ	47
3.3. 記述方法	48
4. 本書の構成	49

第2部 発話：逸脱性と創造性の演出

第3章 会話：ルールに違反する	55
1. はじめに：ルール違反の意味	55
2. 隣接応答ペアに違反する行為	58
2.1. 質問と反応	59
2.2. 依頼と反応	63
2.3. 噛み合わない会話	65
3. 発話行為に関する違反	67
3.1. 発話行為論：スピーチアクトとコンテキスト	67
3.2. 発話行為の未遂行とメタコメント	67
3.3. 発話行為の誤認と役割の誤解	71
3.4. 内容無視と話題外し	72
4. 発話の境界と交渉	74
4.1. 問い返し	75
4.2. 繰り返し	76
4.3. 沈黙とポーズ	79
5. 乗っ取り発話と共話	82
5.1. 話者交替ルールの違反：乗っ取り発話	82
5.2. 引き継ぎ共話	83
5.3. 同時共話：協調する発話態度	86
6. おわりに	87
第4章 引用：言う行為に注目する	89
1. はじめに：声の操作と引用の記号化	89
2. 直接話法の演出とキャラ発動	93

2.1. トピック提示引用と継続引用	94
2.2. すり替え引用、想定引用、夢想なりきり引用	97
3. モノログの種類とシフト	99
3.1. 語りと告白	99
3.2. つぶやき	102
3.3. モノログから会話へ	104
4. 心内会話	107
4.1. 思考心内会話	108
4.2. 掛け合い心内会話	110
5. 言う行為の記号化	112
5.1. 言う行為についての言及	113
5.2. 引用の強調と否定：「だ」・「じゃない」の演出	115
6. 決め台詞と発想・発話態度	117
6.1. キャラクターを設定する決め台詞	118
6.2. ドラマの展開と決め台詞	121
6.3. 決め台詞の借用ともじり	123
7. おわりに	126
第5章 キャラクター・スピーク：バリエーションで遊ぶ	129
1. はじめに：キャラクター現象	129
1.1. ポピュラーカルチャーにおけるキャラクターとキャラ	130
1.2. キャラクターとキャラ	133
1.3. 発想・発話態度とキャラクターの形成	136
2. 方言によるキャラクター設定	139
2.1. 方言キャラクター	139
2.2. 方言の使用と回避	143
3. バリエーションの利用とキャラクター	147
3.1. 地域外方言と田舎言葉の借用	147
3.2. 時代劇キャラとキャラクターの演出	152
4. 世代差・時代差とキャラクター・スピーク	154
4.1. 若者言葉	154
4.2. 子供キャラクターの設定	156
4.3. 高齢者言葉	157
4.4. 時代遅れキャラクター	160

5. 職業とキャラクター設定.....	162
5.1. 教師、清掃員、職人	162
5.2. 執事とメイド	163
5.3. お嬢様と奥様	165
5.4. 非社会的キャラクター	168
6. おわりに.....	172
第6章 キャラクター・スピーク：スタイルで揺れ動く態度を示す	175
1. はじめに：キャラクター・スピークと感情	175
2. スタイルとそのシフト	176
2.1. キャラクター・スピークとしてのスタイル	176
2.2. ダ体とデス・マス体	178
2.3. スタイルシフトと感情の変化.....	181
2.4. スタイル選択とメタコメント	183
3. ミステリードラマのスタイルとキャラクター	186
3.1. 乱暴言葉とツッパリキャラクター	186
3.2. 刑事のキャラクターと尋問のスタイル	190
3.3. スタイル選択と容疑者・犯人のキャラクター.....	191
4. 特殊キャラクターの演出：『時効警察はじめました』の場合	194
4.1. 「ていうの」キャラクター.....	194
4.2. 「ていうの」スタイルと演出意識.....	195
5. おわりに.....	196
第7章 キャラクター・スピーク：アイデンティティを操作する	199
1. はじめに：アイデンティティから自己の多元化へ.....	199
1.1. アイデンティティ意識の変遷.....	200
1.2. 日本の文脈と脱アイデンティティ論	201
2. キャラクターとアイデンティティの間	204
2.1. キャラクターの複合性とアイデンティティの多元性	204
2.2. キャラクターに傾倒する心理.....	206
3. ジェンダーに関わるアイデンティティ	209
3.1. 背景.....	209
3.2. おネエ言葉とキャラクター設定	212
3.3. 性交替という演出：『天国と地獄』の場合.....	216

4. 登場人物のイメージとキャラクターの演出	223
4.1. セクハラとキャラクター	223
4.2. 愚痴っぽい母親と恋愛音痴の息子	229
4.3. 頼み上手キャラクター	230
4.4. はっきりしない人物	232
5. 外国語と日本語にまつわるキャラとキャラクター	233
5.1. 外国語を使うキャラとキャラクター	233
5.2. 非母語話者というアイデンティティとステレオタイプ	236
6. 偽装されるアイデンティティ	238
6.1. 捜査と偽装キャラクター	239
6.2. 偽装する捜査官：『危険なビーナス』の場合	241
6.3. 潜入捜査とアイデンティティの演出：『絶対零度』の場合	243
7. おわりに	247

第3部 記号：多様性と娯楽性の演出

第8章 人称と呼称：自分と相手の関係を操作する	251
1. はじめに：人称と呼称の多様性	251
2. 一人称表現	253
2.1. 一人称表現のバリエーション	253
2.2. 自称詞の「自分」とそのシフト	258
2.3. 名前を使用する一人称	262
3. 二人称表現	263
3.1. 二人称表現の多様性と使い分け	263
3.2. 一人称と交錯する二人称：「自分」と「てめえ」	266
3.3. 人称表現の演出：『科捜研の女』の場合	269
4. 呼称	271
4.1. 呼称の選択とキャラクター設定	272
4.2. 名前の呼び方と愛憎関係	275
4.3. 呼び方の変化と呼び捨てへのシフト	278
5. ニックネーム	279
5.1. ニックネームの選択	279

5.2. 呼ばれることへの反応.....	282
6. おわりに.....	283
第9章 レトリック：笑いを誘う.....	285
1. はじめに：笑いの演出とキャラクター.....	285
1.1. 笑いの文化.....	286
1.2. ユーモア効果のない笑い.....	287
2. 娯楽としてのシャレ.....	288
2.1. シャレの定義.....	288
2.2. 同音異義語とシャレキャラクター.....	290
2.3. シャレとキャラ発動.....	292
3. シャレの応用と演出.....	295
3.1. 語彙の連想とシャレ.....	295
3.2. 慣用句を応用したシャレ.....	298
3.3. 通じないシャレとキャラクター.....	299
4. ツッコミとキャラクター.....	301
4.1. ツッコミの定義と形態.....	301
4.2. ツッコミキャラクター.....	304
4.3. ツッコミとキャラ発動.....	306
5. ジャンル：異なる世界との呼応.....	309
5.1. 間ジャンル性の演出効果.....	309
5.2. ポピュラーカルチャーの導入.....	310
5.3. ミステリーの世界との呼応.....	314
6. おわりに.....	316
第10章 文字テロップ：情報と情意を付け加える.....	319
1. はじめに：文字テロップの定義と演出.....	319
2. マルチモダリティ現象としての文字テロップ.....	320
3. 文字テロップ現象.....	321
3.1. 歴史的背景.....	321
3.2. 種類と形態.....	322
3.3. 文字テロップと娯楽性.....	323
3.4. 表記操作と声の多重性.....	325
4. ミステリードラマのビジュアル記号と文字テロップ.....	327

4.1. ミステリードラマのビジュアル記号	327
4.2. ドラマ設定テロップ	330
4.3. 翻訳字幕テロップ	331
4.4. マンガ風テロップ	332
4.5. 同音異義語テロップ	333
4.6. 強調・情報提供テロップ	335
5. 文字テロップの演出：『未解決の女』の場合	336
5.1. 情報テロップ	337
5.2. 文字表記テロップ	339
5.3. 事件解決の鍵と文字テロップ	341
6. おわりに	343

第4部 ミステリードラマの日本語

第11章 まとめと展望	347
1. ミステリードラマにおける発話と記号	347
1.1. まとめ	347
1.2. 逸脱性と創造性の受容	350
1.3. 言語論・談話論・記号論の再考に向けて	353
2. ミステリードラマの日本語	356
2.1. ポピュラーカルチャーの世界と日本語	356
2.2. メディアミックスとミステリードラマの日本語表現	359
2.3. ミステリードラマと日本語文法	367
3. 日本語教育とポピュラーカルチャー	372
3.1. バリエーションとスタイルの多様性	373
3.2. ポピュラーカルチャーと日本語教材	376
3.3. キャラクター・スピークの理解と習得	379
3.4. 日本語の規則と表現の自由	383
4. おわりに	387
参考文献・サイト	389
使用作品リスト	409

作品別主要登場人物リスト.....	411
著者索引.....	417
事項索引.....	423

まえがき

筆者は本書で、ポピュラーカルチャーのひとつであるミステリードラマをデータに、その演出のために使われる発話と記号を分析・考察する。アニメ、マンガ、ライトノベル、ゲーム、テレビドラマ、歌謡曲、J-POPなど、日本のポピュラーカルチャーの作品は、日本語の発話と記号を駆使することで生まれる。いわゆるソフトパワーの一部として、商品化される娯楽・芸術作品群は、国内のみならず、アジア圏をはじめとして海外でも広く消費されている。多くの作品はインターネットや市販のDVDを通して、世界中どこからでもアクセスでき、日本の言語文化は、内外のポストモダン文化のうねりを生み出している。このような膨大な消費文化を形成する日本語は、その演出の過程でどのような姿を見せるのか。どのような操作を通して表現されるのか。表現者はどのような効果を狙って日本語に工夫を凝らすのか。本書では、大衆的な娯楽・芸術作品としての日本語、消費する商品としての日本語のコミュニケーションの実情を、ミステリードラマというジャンルに焦点を当てて考察していく。具体的に分析の対象とするのは、巻末のデータリストに示すように、探偵ドラマや刑事・警察ドラマなどを中心とする連続・継続ドラマシリーズで、2010年以降にテレビ放送されたドラマのDVD、25作品(253話分)とする。

筆者は今まで、ポピュラーカルチャーのディスコースの幾つかを分析してきた。ライトノベル、ケータイ小説、現代大衆小説をテーマとした研究のみならず、多くの研究プロジェクトで分析してきた日本語の談話現象は、マンガ、雑誌記事、エッセイ、広告、インタビュー記事、恋愛ドラマ、歌番組、バラエティ番組、ラジオトーク番組などに及ぶ。筆者は、テレビドラマのジャンルで、『織田信長 天下を取ったバカ』、『ビューティフルライフ』、『魔女の条件』、『タイガー&ドラゴン』、『あまちゃん』、『花子とアン』など

第 1 章

ミステリードラマとメディア現象

1. テレビドラマのディスコース

1.1. 背景

テレビドラマは常時放送される大衆娯楽であり、日本のポピュラーカルチャーの中で、無視できないジャンルを形成している。特にプライムタイムに放送され、人気俳優やタレントが多く出演するテレビドラマ（フジテレビの月曜9時、日本テレビの土曜10時、NHKの連続テレビ小説、大河ドラマなど）は、一定の視聴率を獲得する。加えて各種のドラマが、地上デジタルテレビ放送や衛星放送などを通して、広範囲の視聴者に届くようになっている。再放送、ビデオオンデマンド（VOD）サービス、DVD、ブルーレイディスクなど、ドラマへのアクセス方法も様々である。

2020年から2022年にかけてのコロナ禍の中で、撮影の中断や放送日程の変更などにもかかわらず、テレビドラマは工夫を凝らして制作され放送された。岡室・藤田（2021）は、この時期のドラマ放送は見ごたえのある作品が多く、その特徴として、女性たちが協力しながら困難を乗り越えていく姿が描かれたり、スーパーウーマンとして大成功するのではなく、むしろ家庭も仕事も普通にこなしていく女性のイメージが伝えられたり、またソーシャルディスタンスを保つ必要性から、大勢の俳優が同時に登場しなくても、面白

第2章

アプローチ：発話と記号の考察

1. 先行研究

1.1. テレビと映画のディスコース研究

本研究で筆者は、ドラマのディスコースに観察される発話と記号の考察を中心に論じる。このアプローチにヒントを与えてくれるのが、Piazza, Bednarek and Rossi (2011) の編著である。*Telecinematic Discourse* というタイトルで、テレビと映画のディスコースの研究が幾つか報告されている。メディア研究は、批判的ディスコース分析のアプローチに従う傾向があるのだが、この編著にはイデオロギーや作品評価ではなく、言語と映像の談話に焦点を当てる分析を試み、会話・発話と登場人物の関係を明らかにする研究が多い。映画とテレビドラマには相違点があるが、視聴者が平坦で四角いスクリーンを見て鑑賞するという点で共通しているわけで、本研究にもヒントを与えてくれる。編者は序章で、テレビドラマと映画作品に観察される会話の特徴を幾つか挙げている。(1) 会話は物語の中で成されるものの、それが視聴者に届けられるという意味で、ふたつのレベルで認められる現象であること、(2) バーバルとビジュアルを含むマルチモーダルな現象であること、(3) テレビや映画には自然言語ではない会話が使われること、そして(4) 登場人物が重要な要素であること、である。この特徴は本研究にも認められる

第3章

会話：ルールに違反する

1. はじめに：ルール違反の意味

本章では、ミステリードラマに観察できる会話・発話に焦点を当てる。まず、映像メディアの会話部分の重要性を論じる Kozloff (2000) に触れておきたい。この研究では、もともと映画では長い会話は必要ないとされてきたが、実際に映画作品の会話を調べてみると、多くの発見があり、映画の会話部分は非常に重要であると強調している。Kozloff は、会話の機能を5つ挙げている。

1. 登場人物のキャラクターを作り、それを明らかにする。
2. 登場人物に対する視聴者の反応に影響を与える。
3. 登場人物の他者との人間関係を明らかにする。
4. 会話の中のアイロニーやアレゴリー (抽象的な意味を持つ内容を、具体的な形式・形体で表現する)、また挿入される物語などを通して語り手の態度を伝える。
5. 雄弁な会話やユーモア効果で視聴者を楽しませ、物語の展開、ムード、感情、解釈方法に影響を与える。

ミステリードラマにおいても、会話表現の多くはキャラクター・スピークとして使用され、上記の機能を果たす。ここで注意したいのは、本章で観察