

日中の文化交流促進のための個人ベース「ファンサブ」活動のアクションリサーチ -日本女性向けシチュエーションボイス動画を主題として-

何蒙妮^{†1} 渡邊英徳^{†2}

本研究では、女性向けシチュエーションボイス動画を対象に、個人ベースのファンサブ活動のアクションリサーチを
実践し、他国のユーザに動画の魅力を伝えるため、個人ベースファンサブを支援するための有効な手法を提案する。3
名の個人ファンサブの①著作権処理②翻訳精度の向上③字幕デザインの指針に協力し、提案実施後のユーザが付与し
た弹幕・コメントなどのデータとアンケート結果により筆者の手法の妥当性を検証する。筆者の手法によって、動画
の魅力を中国のユーザに伝達できることを示せた。本研究の成果は、サブカルチャー共有ルートの補完となり、個人
ベースのファンサブの活動を補助し、多国間の文化交流促進の一助となると考える。

1. はじめに

ファンサブ (fan-subtitled=fansub) とは、多言語の動画コ
ンテンツを自発的に翻訳し、字幕を付与するユーザを指す。
中国政府による海外作品の輸入の制限、市場に流通してい
る海賊版の品質の劣化、さらに P2P ファイル共有ソフトに
よる無料化とともに、中国のファンサブは発展を遂げたと
考えられている[1]。それゆえ、映画やアニメ、音楽などの
著作物データが許可なくネットに拡散され、著作権侵害の
問題も指摘されている。しかしファンサブの活動は異文化
の普及に大きく寄与し、特に日本のポップカルチャーの広
がりにより拍車をかけた存在と考えられている[2]。ファンサブ
の役割を最大限に活かすためには、著作権に対する意識を
高める必要があると考えている。

女性向けシチュエーションボイス (=シチュボ) とは、
特定のシチュエーションを設定し聴衆に向けて主人公が話
すセリフを録音した音声指す。主にオーディオドラマ、
ASMR、ラジオドラマ、ボイスメッセージなどの形式で提
供される。日本では 2017 年頃から独自の発展を遂げた
ASMR が人気となり、同じく 2017 年には、中国の女性向
けゲーム『恋とプロデューサー』のブームにより、中国で
の音声の無料ネット配信が商業化につながった。女性の消
費を主導し、女性消費市場の成長と存在感の増大が著しく
なり、新たな市場が創出された。多様なエンターテインメ
ントの選択肢を提供し、中国の女性市場の需要拡大と産業の
成長、さらには文化交流と国際化を促進するために、日本
の女性向けシチュエーションボイスを中国に広めたいと考
えている。このような背景から、他国のユーザに日本の動
画の魅力を伝えるための手法を提案することが一つの目
的だと考える。

一般的に、ファンサブの活動は複数のメンバーが協力し
て行われ、すでに規範的で効率的なワークフローが確立さ
れ、マンガ、アニメ、映画などのポップカルチャーの翻訳
を中心に活動している。しかし、大衆的なコンテンツでは、
特定のファンコミュニティが求める個性的な文化コンテン
ツを正確に提供することは難しい。この現象に対して、特
定のニッチな多言語コンテンツに対して字幕を制作し、特
定のファンコミュニティに提供する一部の個人ファンサブ
が現れた。個人ファンサブは一人で全ての工程を行う形
で作業を進めるため、比較的自由的な活動が可能だが、視
聴者数が少なく継続性に課題があり、著作権に対する意
識が低く、動画制作の方針や品質にバラつきがあるとい
う困難も伴う。本研究では、個人ベースのファンサブ活
動に関するアクションリサーチを実施し、個人ファンサブ
を支援するための有効な手法を提案することをもう一つ
の目的だと考える。

2. 先行研究

2.1 著作権

2001 年、中国の多くの大学では教育と科学研究のため
に大規模な FTP サーバーが設置され、大学内の教員と学
生に無料で提供されてきた。その結果、一部の動画ファ
イルの共有が可能になった。その後、P2P ファイル共有
ソフトが登場し、日本のアニメ動画をダウンロードする
ために主に「WinMX」と「Winny」という二つのソフト
が使われるようになったが、特に Winny はその性能の
高さから映画やゲーム、音楽などの著作物データが許
可なく流通し、著作権侵害が指摘され問題となってい
た。しかし Winny の普及により、アニメが放送後の二
時間以内にネットでダウンロードすることができ、翌日
に中国語字幕が付与された動画はネットで広がり、日
本国内との放送時間差がほぼなくなって、その時期は
ファンサブが成熟の道に歩み始めた兆候と言われている
[3]。

そして、2009 年に入ると、中国政府によるインターネッ

†1 東京大学
The University of Tokyo

†2 東京大学
The University of Tokyo

ト規制が強化され、著作権法も修正されたことで、ファンサブは衰退に向かった。2014年には、当時中国最大の字幕ファイル共有サイトである「シューター」が取り締まられ、その後「人人字幕組」のメンバーも逮捕され、この時期から、ファンサブの時代は一つの区切りが付けられたと述べられている[2]。

本研究を実践するためのプラットフォームであるビリビリ動画においては、以下のような諸行為が存在することが指摘される(図1)：

1. 他人の作品を完全に転載すること。
2. 加工のない純粋なシーンを切り抜くこと。
3. 著作権者からの許可を得ずに字幕を付与すること。
4. 他のSNSサイトで録画すること。

これらの動画を投稿する際に、「転載」という項目を埋めることで、著作権者からの許可を得ずに投稿することが可能となっている。いわゆる「転載」と呼ばれるグレーゾーンの行為である。

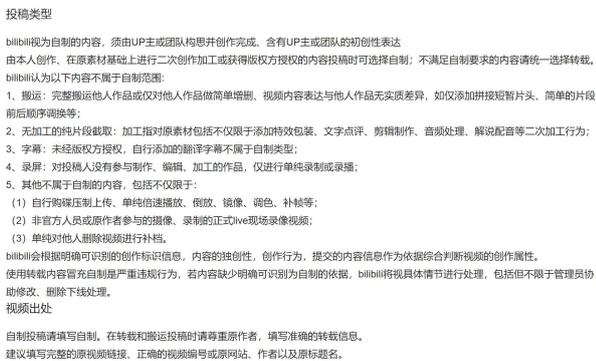


図1 ビリビリ動画サイトの投稿類別

2.2 ファンサブ翻訳

異文化の理解には、言語や文化の違いなど、さまざまな障壁が存在し、これらの障壁が「文化的割引」(cultural discount)として現れる[a]。翻訳者が異文化の理解において重要な架け橋となっている。特に、ファンサブは日本のポップ/サブカルチャーを中国の視聴者に届ける上で欠かせない存在となっている。彼らは作品の最初の受容者でもあり、異なる文化への理解を翻訳に込めるため、文化の違いを感じさせないように工夫して再発信する。ファンサブの役割は単なる言語転換にとどまらず、「文化的割引」を縮めるための重要な作業でもある[2]。

言語翻訳には意味伝達の限界性という問題が存在する。そのため、ファンサブの翻訳では日本語の意味をできるだけ忠実に伝えるために、多くの日本語単語はそのままの漢字表現で字幕に使用される。また、日本語の発音を中国語の漢字で書き写す音写という翻訳方法も、ファンサブの翻訳作業でよく採用されている[2]。

a) コリン・ホスキンスとロルフ・マイルスが提唱した概念。

2.3 字幕スタイルの多様化

篠原[4]はペレス・ゴンサレス[5]が提唱したファンサブ形態の特徴をまとめて次の四点である。

1. 字体とその大きさの多様性。
2. 話者ごとの字幕の色分け。
3. 画面上部に「頭注(headnote)」として解説を配置。
4. 画面下以外の場所に置かれた多くの字幕的要素。

中国の「ファンサブ」は常に視覚的に豊かな表現法を追求している。湯[6]は「視覚文化」としての日本サブカルチャーが受容される時、ファンサブの翻訳やコミュニケーションもその視覚中心性に支配されることになると述べている。つまり、動画を視聴する際には、視覚的な体験が意味の理解において優れていると考えられる。

3. 提案手法

一つ目の目的に対して、本研究では、以下の4つの提案を主に行う。

I. 著作権処理：

取得すべきという啓発活動またはソリューションの提案。

II. 翻訳精度の向上：

- 1) 人物像に基づく適切な文体の検討。
- 2) 翻訳に解釈を付与する。
- 3) 必要に応じて音写で処理する。
- 4) ネイティブ話者によるダブルチェック。
- 5) 公開後もユーザの反応を元に随時修正を施す。

III. 字幕デザインの指針：

動画のテイストに合わせた字幕のデザイン・演出を施すこと。

IV. 配信切り抜き/動画切り抜き再編集。

ユーザが付与した弾幕・コメントなどのデータとアンケート結果により筆者の手法の妥当性を検証する。

4. 応用成果

4.1 著作権処理

本研究では、四方木ふみさんの作品をビリビリ動画サイトに転載することを考えている。四方木ふみさんはYouTubeでASMR動画やシチュエーションボイス動画を公開している個人クリエイターである。四方木ふみさんとの信頼関係を築き、転載許可を頂いた。ファンサブ活動を始めた後もクリエイターとの連絡を継続している。提供された写真(図2、図3、図4)を見ると、実際に転載許可を得ている様子が分かる。

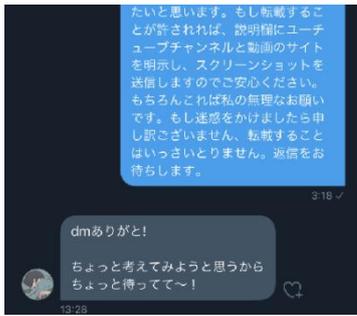


図 2 クリエイターとの連絡 (一)

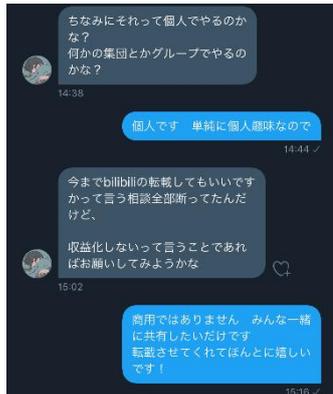


図 3 クリエイターとの連絡 (二)

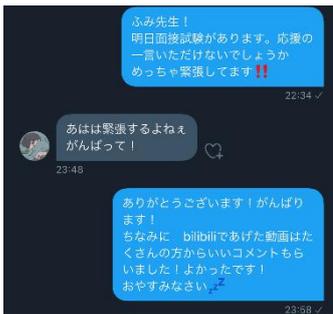


図 4 クリエイターとの連絡 (三)

4.2 提案実施

ファンサブ活動を行っている間に、筆者は提案した手法を実践に取り入れている。以下に詳しく説明する。

A. 方言

作品の雰囲気やキャラクターの個性をより表現するために、時に方言を取り入れている。

B. 解釈付与

視聴者がより内容を理解しやすくするために、知らない単語や言葉について解釈を加えることがある。特に音声のみの動画の場合、動画の上部ではなく、字幕の後ろに解釈を配置することで、視認性を向上させることができると考える。

C. イメージ (図 5)

解釈を付与しても理解しづらい場合は、視聴者がより内容を直感的に理解できるように、写真を追加することがある。著作権を侵害しないために、無料かつ加工可能なイラストを利用している。視聴者がより具体的なイメージを持ちながら内容を理解できると考える。



図 5 イメージ

4.3 「弹幕」機能

次はビリビリ動画サイトの「弹幕」機能がファンサブ活動に提供する利点を紹介する。

D. 字幕修正・補充 (図 6、図 7)

弹幕はリアルタイムで画面上に表示される機能であり、翻訳のミス修正や聞き取れなかった部分の補充などが可能である。修正していなかった部分の内容に対して、日本語に堪能な視聴者も弹幕機能を利用して字幕の修正や補充を行っている。



図 6 弹幕修正・補充 (一)



図 7 弹幕修正・補充 (二)

E. 字幕評価

視聴者は弹幕を通じて字幕に対してリアルタイムで評価することができる。

F. 字幕によるコミュニケーション

動画再生中に視聴者が内容や翻訳に関するコメントをしたり、意見や感想を交換したりすることで、動画の活気が高まることを感じている。

4.4 字幕デザイン

字幕デザインに取り組む際には、主に2つのアプローチがある。まず、視聴者が内容に対して緊張や期待などの感情を抱くために、時間の経過や手紙のペースなどを視覚的に表現するためのタイピング効果を付加した。視聴者はより一体感を持ち、ドラマティックな要素を感じるができるだと思える(図8)。

もう一つのアプローチでは、視聴者が豊かな感情や描かれた情景をより想像しやすくするために、女性向けゲームのようなウィンドウメッセージを作成し、画面に律動感を与えることを重視している。視聴者はより臨場感を味わい、ストーリーに没入することができると思える(図9)。

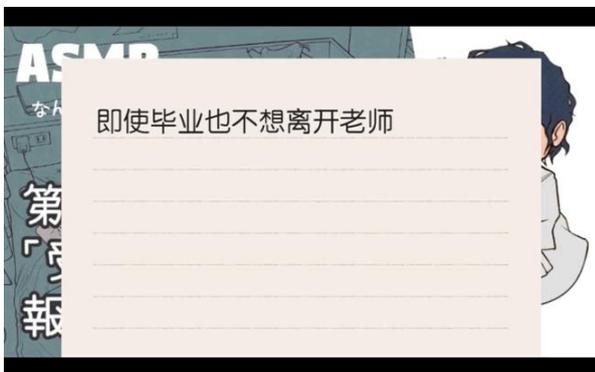


図8 タイピング効果



図9 ウィンドウメッセージ

4.5 考察

ファンサブ活動を始めて以来、多くの視聴者から弹幕やコメントを収集した。その中で、ランダムに13名の視聴者を抽出し、アンケート調査を行ったところ、12名が四方木ふみさんを知ったきっかけが筆者のファンサブ活動だったと回答した。また、半数以上の人が字幕により動画の内容に引かれたと述べ、字幕デザインによって視聴者の集中力が高まったと述べた。さらに、私のファンサブ活動がクリエイターのフォロワー数の増加や配信収益の向上、そして

グッズ販売の促進に貢献できたことも分かった。本研究で提案した手法によって、動画の魅力を中国のユーザーに伝えることができることが示された。

5. アクションリサーチ

ある状況において問題を発見し、その問題に対して組織的な変化をもたらすために、対象に応じて様々な研究手法で向上を目指すアプローチである。二つ目の研究目的に対して、アクションリサーチを実施する予定である。具体的には計画、実践、観察、振り返りという四つのプロセスに従って進める。上記のように提案手法について簡単に説明したが、次は仮説の検証を行う予定である。具体的には3名の個人ファンサブに協力し、本研究の手法と提案を柔軟に取り入れると考える。その後、提案実施後の視聴者の反応を観察し、仮説を検証する。観察にあたっては、詳細な弹幕、コメントなどのデータとアンケート結果を収集する予定である。最後に、視聴者からのフィードバックをもとに手法を修正し、トライアングレーションを用いて問題の改善が行われたかどうかを確認する。

6. おわりに

本研究では、女性向けシチュエーションボイス動画を対象に、個人ベースのファンサブ活動のアクションリサーチを実践し、他国のユーザーに動画の魅力を伝えるため、個人ベースファンサブを支援するための有効な手法を提案する。本研究の成果は、サブカルチャー共有ルートの補完となり、個人ベースのファンサブの活動を補助し、多国間の文化交流促進の一助となると考える。

本稿で提案した手法によって、動画の魅力を中国のユーザーに伝えることができることが示されたが、これから3名の個人ファンサブの①著作権処理②翻訳精度の向上③字幕デザインの指針に協力し、提案実施後の視聴者の反応を観察し、仮説を検証する予定である。

また、本研究ではアクションリサーチを用いる理由やもたらす社会的意義と知見の説明、そして著作権処理については個別事例を積み重ねた「ガイドライン」の作成もまだ反映されていないなどの不足がこれからの研究計画にしていこうと思う。

謝辞

本稿の作成にあたり、終始適切な助言と丁寧な指導を下さった渡邊教授(指導教官)に深く感謝します。調査および分析にあたり、寛教授(副指導教官)や、田中教授(お世話になった他の研究室の教員)には細部に渡る指導を頂きました。

参考文献

- 1 陸慧瑛: 中国における日本アニメーションのネットワーク流通 : ファンサブに関する研究, 東京大学大学院新領域創成科学研究科修士論文 (2012).
- 2 余湘萍: 中国における「草の根」クール・ジャパンの展開——文化翻訳論の視座に基づく「字幕組」への考察を通して——, 愛知大学国際問題研究所紀要, Vol.160, pp.247-275 (2022).
- 3 吳燭, 传播学视角下的国内日本动画字幕组研究, 中南大学传播学硕士学位论文 (2010).
- 4 篠原有子, 映画字幕は視聴者の期待にどう応えるか, 通訳翻訳研究, Vol.12, pp.209-228 (2012).
- 5 Perez Gonzalez, L.: Intervention in new amateur subtitling cultures, a multimodal account, *Linguistica Anterpensia*, Vol.6, pp.67-79 (2007).
- 6 湯天軼: 字幕という形象, 翻訳という享受 : 中国における日本アニメ字幕組とその翻訳形式について, 日本学報, Vol.36, pp.19-36 (2017).