

言語資料のジャンルを考慮した言葉づかいの分析 ー少年マンガ、現代小説の見方の提案ー

西澤 萌希（中部学院大学）[†]

An Analysis of Language Use Considering Text Genres: Proposals for Approaching Shonen Manga and Contemporary Novels

Moeki Nishizawa (Chubu Gakuin University)

要旨

筆者は「ことばと人物像の結びつき」研究の成果を人々の自己表現に活かすべく、現在行っている。本稿ではそのデータ化の狙いや方法について紹介する。また、その方法で構築した少年マンガデータと現代小説データを概略的に分析し、各データに収録された発話文の言葉づかいの特徴を分析する。その結果を踏まえ、「ことばと人物像の結びつき」研究における少年マンガ、現代小説の言語資料としての見方を考える。

言葉づかいは自称詞、終助詞、スタイル、音変化、ぞんざいな語彙に注目して分析した。その結果、少年マンガでは「役割語度」の高い自称詞や終助詞が使われることなど、両データの相違点が複数確認された。それを踏まえ、①ぞんざいな言葉づかい、②ヴァーチャルな言葉づかい、③女性らしい言葉づかいの3点から、少年マンガ、現代小説それぞれの、「ことばと人物像の結びつき」研究における言語資料としての見方を提案した。

1. はじめに：背景と目的

日本語の発話において、言葉づかいは特定の人物像と結びつきうる。極端な例を挙げれば、「わたくしは花子って言いますのよ」は《お嬢様》¹と結びつき、「わしゃ、花子って言いますじゃ」は《老人》と結びつく。

言葉づかいと結びつく人物像は、原則として話し手の人物像である。したがって、話し手は言葉づかいを工夫することで、効果的な自己表現ができると考えられる。その考えのもと、筆者は人々の自己表現に貢献すべく、「ことばと人物像の結びつき」に興味をもって分析している。その過程で「ことばと人物像の結びつき」を体系的に分析するためのデータ化と分析の方法を確立することを目指している。

本稿では、そのデータ化の狙いや方法について簡単に紹介する。そして、少年マンガデータと現代小説データを概略的に分析し、それぞれにおける言葉づかいの大まかな特徴を示す。それによって、「ことばと人物像の結びつき」研究における少年マンガと現代小説の見方を考え、今後の研究の足掛かりにする。

2. 問題提起：「ことばと人物像の結びつき」研究の現状

「ことばと人物像の結びつき」については、ことばの位相をはじめとして、研究の蓄積がある。近年では特に「役割語」に関する研究が盛んである。役割語は金水（2003）で取り上げられた概念で、次のように定義される。

[†] nishizawa-moeki@chubu-gu.ac.jp

¹ 本稿では、人物像のラベルを《 》で表す。

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、あるいはある特定の人物像を呈示されると、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、その言葉づかいを「役割語」と呼ぶ。（金水 2003：205）

「役割語」に関するものなど、「ことばと人物像の結びつき」研究の蓄積により、言葉づかいと人物像の多様な結びつきが示されてきた²。一方で、それらの多くは1つのジャンルの言語資料に限定して分析したものである。特にマンガや小説、アニメ、ドラマを分析したものが多いが、複数のジャンルにまたがって分析したものはほとんどない。

言語資料のジャンルによっては、言葉づかいにバイアスがかかり、「ことばと人物像の結びつき」分析の結果に影響を与えとも予想される。例えば、少年マンガではバトルシーンが多くぞんざいな表現が使われやすい、少女マンガでは女子高校生など若い女性が多く若者ことばが使われやすい、といったことは容易に想像できる。分析結果が言語資料のジャンルによるバイアスを含んだものなのか、ジャンルを問わず一般化できるものなのかを考えながら研究を進めることは、「ことばと人物像の結びつき」研究の成果を人々の自己表現に活かす上で重要である。したがって、異なる複数のジャンルにまたがった分析は、「ことばと人物像の結びつき」研究の今後の課題だと思われる³。

3. データ化の概要：狙いと方法

現在、「ことばと人物像の結びつき」分析に活用するためのデータ化を行っている。本節ではその概要として、データ化の狙いと方法について簡単に紹介する。

3.1 データ化の狙い

データ化は、以下の3つの狙いを持って進めている。

- 【狙い1】 多様なジャンルの言語資料を同じ観点で分析できるようにする。
- 【狙い2】 まず言葉づかいの特徴を分析し、その後、その特徴がどのような人物像と結びつくのかを考察するという流れの分析を可能にする。
- 【狙い3】 量的な分析と質的な分析の両方を可能にする。

【狙い1】は、前節の問題提起に沿ったものである。例えばアニメやドラマを言語資料とする場合、アクセント等に注目した分析も可能である。しかし、それはアニメ、ドラマを言語資料とするからこそ可能な分析であり、マンガや小説を同様の観点から分析することはできない。すなわち、複数のジャンルの言語資料を同じ観点から分析する上では適さない。そのため、どの言語資料でも分析が可能と思われる要素（話し手の性別、発話中の語彙要素）

² 筆者は「役割語」ではなく「ことばと人物像の結びつき」と表現している。金水氏は金水（2016）にて役割語の定義をさらに狭く捉えている。金水（2016）によると、役割語は言語共同体で知識として広く共有されている言葉づかいであるという。また、金水（2003）によると、役割語はヴァーチャルな日本語である。そのため役割語研究ではフィクション作品が盛んに分析されてきた。しかし、筆者は人々の自己表現への貢献を目指しており、言語共同体で広く共有されていない場合、例えば話し手が自身の個性を表現するための言葉づかいなども射程に入っている。また、分析対象は必ずしもヴァーチャルな日本語に限らない。そのため、「役割語」ではなく「ことばと人物像の結びつき」と表現している。とはいえ、役割語に関する指摘の多くは「ことばと人物像の結びつき」研究にも当てはまる。したがって、「ことばと人物像の結びつき」研究は役割語研究とは切り離せず、その知見を大いに援用しているところである。

³ 1つのジャンルのみを分析対象としている研究を批判しようとしているわけではない。これまでの「ことばと人物像の結びつき」研究には純粋にあるジャンルの表現を明らかにすることを目的としたものも多く含まれており、すべてが人々への自己表現に活かすことを目指しているわけではないからである。

を登録したデータ化を進めている。また、発話の抽出単位について、マンガであれば吹き出し内のセリフをひとまとまりとして抽出する選択肢もある。しかし、それもまたマンガを言語資料とするからこそその抽出単位である。そこで、宇佐美（2019）の BTSJ の方法論に倣い、「発話文」単位で抽出している。それにより、フィクション作品だけでなく現実場面の含んだ多様なジャンルの言語資料を、同様の観点から分析できる。

【狙い2】について、話し手自身の属性よりも言葉づかいに注目した分析が進められるようにデータ化を進めている。その理由は、循環論に陥らない分析のためである。計量的に役割語を分析した麻（2019）は、それまでの役割語分析ではあらかじめ特定の属性をもつ話し手を定め、その特徴的な言葉づかいを役割語として認める方法をとっているため、循環論に陥る可能性がある」と指摘している。例えば、老人の話し手の発話を分析し、その特徴的な言葉づかいを「老人語」と定めても、それは老人の言葉づかいである以上当然である。そこで、“どのような人が話しているか”を起点とするのではなく、“言葉づかいにどのような特徴があるか”を起点とし、“その特徴的な言葉づかいがなぜされるのか”という考えのもとで人物像との結びつきを分析することで、循環論に陥らずに「ことばと人物像の結びつき」を解明できるのではないだろうか。そのような考えのもと、言葉づかいの特徴に注目した分析ができるようにデータ化を進めている。話し手の属性は（性差表現の分析に対応するために）性別のみを登録している。

【狙い3】について、言葉づかいの特徴は量的な分析が有効だと思われる。しかし、その後の“なぜ特徴的な言葉づかいで発話されるのか”を考え、人物像との結びつきを考察する上では、発話された場面に立ち返り、質的に分析することも必要である。したがって、1つのデータで量的な分析と質的な分析の両方が行えるように、また量的な分析と質的な分析を関連づけて行えるようにという狙いのもとでデータ化を行っている。

3.2 データ化の方法

データ化は Excel を使用して行った。言語資料中の発話（セリフ）を文字に起こし直して登録した。その際、【狙い1】に沿うように、発話文単位で登録した。そして、各発話文が収録されている言語資料の情報（タイトル、巻数）、話し手の情報（名前や呼び名など、性別）も登録した。話し手の情報を必要以上に登録しないのは、【狙い2】に沿ってのことである。以上により、図1のようなデータが構築された。

号	作品名	ID	話し手	性別	セリフ
8	僕のヒーローアカデミア	4	爆豪	男	どーでもいーから話ィ進めろ
8	僕のヒーローアカデミア	5.1	爆豪	男	オレの貴重な時間をあんたらに割きたか
8	僕のヒーローアカデミア	5.2	爆豪	男	ねーんだよ
8	僕のヒーローアカデミア	6	出久	男	黒鞭ですが まだ一秒くらいしか持続できないので 潮呂くんや相澤先生のように振えませんが、サポート能力として既に
言語資料情報			話し手情報		発話文

図1 少年マンガデータの一部（言語資料情報、話し手情報、発話文）

次に言葉づかいの特徴が分析できるようにデータの処理を行った。金水（2003）によると、役割語は人称詞や文末表現、丁寧表現、なまり（音変化）、感動詞、笑い声など、さまざまな要素から構成される。それらがひとまとまりの言葉づかいとなって、特定の人物像と結びつくのである。そのことを踏まえ、各発話文で使用されている語彙要素を登録した。

語彙要素は自称詞、対称詞、スタイル（丁寧体、非丁寧体など）、終助詞、音変化、ぞんざいな語彙、間投助詞、感動詞、笑いを登録している。そのうちぞんざいな語彙、間投助詞

以外は金水（2003）が挙げた役割語を構成する要素に準じている。ぞんざいな語彙は、「お前」「くそ」のような語であり、下品さや格の高さと結びつくと思われるため、その使用を登録した。登録にあたっては、該当すると思われる語彙が使われていた際に新村編（2018）『広辞苑 第七版』、米川編（2020）『日本俗語大辞典 新装版』で調べた。「ぞんざい」や「罵っている」などの表現で説明されていれば登録した。間投助詞は、終助詞の用法（間投用法）として扱われることがある。しかし大江（2017）によると、特に「よ」「さ」について、間投助詞と終助詞で想起される人物像が異なるという。そのため、発話文の途中や言いさしで使われる場合は、終助詞ではなく間投助詞として登録した。以上により、図 2 のようなデータが構築された。

セリフ	自称詞	対称詞	スタイル	終助詞	疑問	音変化	ぞんざいな語彙
どーでもいーから話ィ進めろ			NP			φ：ー	
オレの貴重な時間をあんたらに割きたか	オレ	あんた				～は：～ぁ	あんた
ねーんだよ			NP	よ		ai：ee	
黒殺ですが まだ一秒くらいしか持続できないので 湯呂くん			P				
あれ以来歴代との接触はないだね？			NP	ね	？		

図 2 少年マンガデータの一部（発話文、語彙要素）

以上のように必要な情報を登録したデータを、Excel の「テーブル」でまとめた。それにより、言語資料や話し手の情報、発話文中のことば、語彙要素の使用を調べることができる簡易的な検索システムが構築された。例えば図 3 は、少年マンガデータにおいて丁寧体（P）でぞんざいな語彙を使った発話文を検索した結果の画面である。このデータにより、特定の言葉づかいで発話している箇所を検索し、前後の文脈も踏まえて質的に分析し、特徴的な言葉づかいを見出すことができる。【狙い 2】に沿ったデータ化である。

セリフ	自称詞	対称詞	スタイル	ぞんざいな語彙	間投助詞	感動詞	笑い	考察用
あの一先輩…あのめっちゃ怖くてちょいイタイ助っ人の人誰ですか？		定記述	P	ちょい				昇順(S) 降順(D) 色で並べ替え(I) > シートビュー(V) > "ぞんざいな語彙" からフィルターをクリア(C) 色フィルター(I) > テキストフィルター(E) > 検索 ☒ (すべて選択) ☒ あいつ ☐ あんた ☐ 音変化 ☒ ちょい ☐ でかい ☒ ぶっ ☐ へたれ ☒ やから OK キャンセル
必ずやつら全てを捕らえ陛下の御前に献上します		定記述	P	やつ				
奴です			P	やつ				
盲殿はにこにこしてる奴です			P	やつ				
ロジャーの奴が礼にありったけの横荷置いていきました！！			P	やつ				
それができない世の中ならブツ壊すしかないでしょー ゲーパンで			P	ぶっ				
当然でしょー 輩の飛び道具警戒して着込みつけるのなんか まさかこんな妖術の攻撃は予想外だったけどネ！			P	やから				
なるほど…それが古き「武家書法度」にもある“詫び寂び”というやつですね			P	やつ				
ねー奴…って事でですね			P	やつ				
…佐久早聖臣 あいつの特徴は異常な手先の柔らかさです			P	あいつ				
……絶対ヤバイやつじゃないですか			P	やつ				

図 3 少年マンガデータの質的な分析画面の例（Excel の「テーブル」）

さらに、以上のデータに「ピボットテーブル」を挿入することで、量的にデータを見るこ

とも可能となる。図 4 は、ぞんざいな語彙を使った発話文の数をスタイルごとに示した例である。ぞんざいな語彙を使用した発話文は非丁寧体（NP）が 880 で、丁寧体（P）の 14 よりも遙かに多いことがわかる。すなわち、図 3 に示したようなぞんざいな語彙を使った丁寧体の発話文は珍しいことになる。以上のデータ化により、図 4 のように言葉づかいの特徴を量的に見出ることができる。そして、その特徴的な言葉づかいがなぜされるのか、どのような人物像と結びつくのかを図 3 のように質的に分析することができる。【狙い 3】に沿ったデータ化である。

考察用	(すべて)						
ぞんざいな語彙	(複数のアイテム)						
	列ラベル						
	NM	NP	P	S (空白)	統計		
個数 / セリフ		171	880	14	2	163	1230

▼ フィルター

号

考察用

ぞんざいな語彙

≡ 行

≡ 列

スタイル

Σ 値

個数 / セリフ

図 4 少年マンガデータの量的な分析画面の例（Excel の「ピボットテーブル」）

4. 分析：少年マンガと現代小説の言葉づかいの比較

本節では、第 3 節の方法でデータ化している少年マンガと現代小説のデータを概略的に分析し、特に言葉づかいについて両データを比べながら、大まかな特徴を示す。そして、第 2 節の問題提起に応えるための足掛かりとして、少年マンガ、現代小説を言語資料とするときにかかる言葉づかいのバイアスを考え、「ことばと人物像の結びつき」研究におけるそれぞれのデータの見方を提案する。

本稿で分析対象とする少年マンガは、集英社が発行する少年マンガ誌『週刊少年ジャンプ』の 2020 年 1～10 号（そのうち 4・5 号、6・7 号は合併号のため、計 8 号）である。また、現代小説は 2016 年から 2024 年の「本屋大賞受賞作」のうち 7 冊である。分析対象とする少年マンガデータに収録されたマンガの作品名や作者等を表 1 に示す。現代小説データに収録された小説についても表 2 に示す。

言葉づかいの特徴を分析する前に、表 1、2 の作品を収録した少年マンガデータ、現代小説データの全体像を見てみよう。各データの全発話文数は、少年マンガデータが 14158 発話、現代小説データが 18301 発話であった。ただし、それらには「買い物客」や「敵の部下」など、個人を特定できない話し手（いわゆる「モブ」「その他大勢」）の発話文も含まれている。「ことばと人物像の結びつき」研究においては、個人を特定できる（多くの場合は名前や呼び名がある）話し手の発話に注目することが多いだろう。本稿は今後の「ことばと人物像の結びつき」研究に繋げるものであるため、ここからは主に個人を特定可能な話し手の言葉づかいについて分析することにする。

第 3 節の図 4 に示したような「ピボットテーブル」で特定可能な話し手のみに限定してデータを集計したところ、話し手数や発話文数、1 人あたりの発話文数は表 3 のように示された。また、話し手の性別はデータで見られる言葉づかいへの影響が大きいと思われるため、男女別でも集計したところ、その結果も表 3 のように示された。なお、() 中の割合は筆者が計算したもので、例えば少年マンガデータの「話し手数」の女性の割合 (29.85%) は、同データの全話し手数 526 人に占める女性の話し手数 157 人の割合である。

表 3 から、少年マンガデータの話し手数が現代小説データの 2.5 倍以上であることがわかる。しかし、それは少年マンガデータがマンガ雑誌に掲載された 12 作品のデータであるのに対して、現代小説データは 7 作品のデータであるためである。したがって、少年マンガデータも単行本を言語資料とした場合は、話し手数が少なくなると予想される。

表 1 少年マンガデータの収録作品一覧

作品名	作者	掲載号
アクタージュ act-age	マツキタツヤ・宇佐崎しろ	1～10
AGRAVITY BOYS	中村充志	2～10
アンデッド アンラック	戸塚慶文	8～10
鬼滅の刃	吾峠呼世晴	1～10
サムライ 8 八丸伝	岸本斉史・大久保彰	1～10
ZIPMAN!!	芝田優作	1～10
呪術廻戦	芥見下々	1～15
トーキョー忍スクワッド	田中勇輝・松浦健人	1～2
Dr. STONE	稲垣理一郎・Boichi	1～4・5、8～10
Dr. STONE reboot: 百夜	Boichi	1～4・5
ハイキュー！！	古舘春一	1～10
ビーストチルドレン	寺坂研人	1
ブラッククローバー	田畠裕基	1～10
ぼくたちは勉強ができない	筒井大志	1～10
僕のヒーローアカデミア	堀越耕平	1～10
魔女の守人	坂野旭	10
マッシュル -MASHLE-	甲本一	9～10
ミタマセキユ霊ティ	鳩胸つるん	1～10
約束のネバーランド	白井カイウ・出水ぽすか	2～9
ゆらぎ荘の幽奈さん	ミウラタダヒロ	1～10
夜桜さんちの大作戦	権平ひつじ	1～10
ONE PIECE	尾田栄一郎	1、3～10

表 2 現代小説データの収録作品一覧

作品名	作者	出版年	受賞年
『羊と鋼の森』（文庫版）	宮下奈都	2018	2016
『そして、バトンは渡された』（文庫版）	瀬尾まいこ	2020	2019
『同志少女よ、敵を撃て』	逢坂冬馬	2021	2022
『流浪の月』（文庫版）	風良ゆう	2022	2020
『52 ヘルツのクジラたち』（文庫版）	町田そのこ	2023	2021
『汝、星のごとく』	風良ゆう	2022	2023
『成瀬は天下を取りにいく』	宮島未奈	2023	2024

表 3 特定可能な話し手の数とその発話文数

	少年マンガデータ	現代小説データ
話し手数	526 人 (100.00%)	200 人 (100.00%)
うち女性 (割合)	157 人 (29.85%)	97 人 (48.50%)
うち男性 (割合)	354 人 (67.30%)	79 人 (39.50%)
うち性別不明 (割合)	15 人 (2.85%)	24 人 (12.00%)
発話文数	12520 発話 (100.00%)	17250 発話 (100.00%)
うち女性 (割合)	3226 発話 (25.77%)	10512 発話 (60.94%)
うち男性 (割合)	9148 発話 (73.07%)	6363 発話 (36.89%)
うち性別不明 (割合)	146 発話 (1.17%)	375 発話 (2.17%)
1 人あたりの発話文数	23.80 発話	86.25 発話
女性	20.55 発話	108.37 発話
男性	25.84 発話	80.54 発話
性別不明	9.73 発話	15.63 発話

その他の両データの相違点として、分析可能な発話文数の男女差が挙げられる。少年マンガデータでは、話し手の全体の 67.30%が男性で、発話文も 73.07%は男性によるものである（表 3 太字）。少年マンガは「少年」と付くように、登場人物が男性に偏りがちである（いわゆるラブコメディなど、例外もあるが）。そのため、男性の発話文は量、バリエーションともに十分な分析ができるが、女性の発話文はそうではない。少年マンガの女性の言葉づかいを分析する場合、その結果が女性の言葉づかいの全体像をどの程度表すものなのか、ということをより強く考慮しなければならないだろう。

なお表 3 によると、現代小説データでは話し手数、発話文数、1 人あたりの発話文数のすべてで女性のほうが多い（表 3 網かけ）が、それは収録された 7 作品中 6 作品の主人公が女性であったことによると思われる。例えば、主人公が男性の『羊と鋼の森』に限定して調べると、特定可能な話し手 13 名のうち、女性は 5 名、男性は 6 名であった。また、発話文は全 1617 発話のうち、女性が 342 発話（21.15%）、男性は 1058 発話（65.43%）であり、1 人あたりの発話文は女性が 68.40 発話、男性が 176.33 発話であった。

以上、少年マンガデータと現代小説データの全体像を大まかに見た。そして、次の点で両データは異なることがわかった。

- 相違点 1 少年マンガデータでは話し手が男性に偏っており、分析可能な発話文も男性のことが多い。

次に、各語彙要素の使用に注目して少年マンガデータ、現代小説データに見られる言葉づかいの特徴を概略的に分析する。なお、紙幅の関係上（あるいは発表時間の関係上）、自称詞、終助詞、スタイル、音変化、ぞんざいな語彙に限定して分析する。

4.1 自称詞

各自称詞が使用された発話文数を「ピボットテーブル」で集計した。そこで示されたもののうち、両データともに見られた自称詞の発話文数を示したのが表 4 である。使用率は、各データの各性別の全発話文数に占める各自称詞を使った発話文数の割合である。例えば少

年マンガデータの女性の「アタシ」は、少年マンガデータの女性の全 3226 の発話文に占める「アタシ」を使った 47 発話文で、使用率は 1.46%である。以下、本稿における「使用率」は、すべて同様に求めたものである。なお、「私」はルビがなければ「ワタシ」としてカウントされている。「定記述」とは、「お母さん」「先生」といった普通名詞を文脈の中で話し手などと同定させ、人称詞として使うことである（田窪 1997）。「名前」は、話し手の名前（苗字ではなくいわゆる下の名前）である。

表 5 は、各自称詞を使用した話し手の数を示している。自称詞は他の語彙要素と比べて話し手ごとに使用される語が固定されやすいため、1 人の話し手が同じ自称詞を多く使い、使用者が少ないにも拘わらず発話文数が多くなっている場合もある。本稿のデータでは、表 4、5 から、多くの発話文で使用されている自称詞は話し手も多い傾向にあることがわかる。

表 4 各自称詞の発話文数と使用率（枠内上：発話文数（発話）、下：使用率（%））

		アタシ	オレ	ジブン	ボク	ワシ	ワタシ	ワレ	定記述	名前
少年マンガ 全12520 発話	女性	47	0	3	0	14	231	4	5	11
		1.46	0.00	0.09	0.00	0.49	7.16	0.12	0.15	0.34
	男性	0	561	3	163	29	108	71	14	2
		0.00	6.13	0.03	1.78	0.32	1.18	0.78	0.15	0.02
	不明	0	7	0	0	0	4	4	0	0
現代小説 全17250 発話	女性	84	0	0	10	0	1018	14	10	1
		0.80	0.00	0.00	0.10	0.00	9.68	0.13	0.10	0.01
	男性	0	438	2	138	1	34	10	16	0
		0.00	6.88	0.03	2.17	0.02	0.53	0.16	0.25	0.00
	不明	0	2	0	24	0	2	1	0	0
総計		47	568	6	163	43	343	79	19	13
		0.38	4.54	0.05	1.30	3.43	2.74	0.63	0.15	0.10
少年マンガ 全526 人	女性	11	0	1	0	2	59	0	3	3
		0	103	1	35	9	32	6	2	2
	男性	0	2	0	0	0	2	1	0	0
		0	105	2	35	11	93	7	5	5
	不明	0	2	0	0	0	2	1	0	0
現代小説 全200 人	女性	13	0	0	1	0	52	1	2	1
		0	33	2	20	1	11	1	4	0
	男性	0	2	0	4	0	2	0	0	0
		0	105	2	35	11	93	7	5	5
	不明	0	2	0	4	0	2	0	0	0
総計		13	35	2	25	1	65	2	6	1

表 5 各自称詞の話し手数（人）

		アタシ	オレ	ジブン	ボク	ワシ	ワタシ	ワレ	定記述	名前
少年マンガ 全526 人	女性	11	0	1	0	2	59	0	3	3
		0	103	1	35	9	32	6	2	2
	男性	0	2	0	0	0	2	1	0	0
		0	105	2	35	11	93	7	5	5
	不明	0	2	0	0	0	2	1	0	0
現代小説 全200 人	女性	13	0	0	1	0	52	1	2	1
		0	33	2	20	1	11	1	4	0
	男性	0	2	0	4	0	2	0	0	0
		0	105	2	35	11	93	7	5	5
	不明	0	2	0	4	0	2	0	0	0
総計		13	35	2	25	1	65	2	6	1

表 4 の総計を見ると、両データともに「アタシ」「オレ」「ボク」「ワタシ」の使用が比較的多いことがわかる。また、男女別で発話文数をみると、両データともに女性は「ワタシ」「アタシ」、男性は「オレ」「ボク」「ワタシ」の順に多く使用していることがわかる（表 4 太字）。表 5 の話し手数についても同様である（表 5 太字）。したがって、それらの自称詞の使用は少年マンガ、現代小説のどちらにおいても一般的なものと言え、他の自称詞と比べ

て十分な分析がしやすいと考えられる。

また、表 4、5 に示されていない自称詞、つまりいずれかのデータのみで見られた自称詞もあった。それらは全て少年マンガデータのみで見られた。(1)に羅列して示す。

- (1) 少年マンガデータのみで見られた自称詞（男性発話文数、女性発話文数、性別不明発話文数、総計）
ウチ（3, 1, 0, 4）、コチトラ（0, 1, 0, 1）、セッシャ（0, 5, 0, 5）、ヨ（0, 3, 0, 3）、ワイ（0, 2, 0, 2）、ワタクシ（1, 2, 0, 3）、ワタス（2, 0, 0, 2）、ワラワ（2, 0, 0, 2）、名前くん（0, 2, 0, 2）

(1)には、方言に類する自称詞として「ウチ」「ワイ」「ワタス」が見られる。「ウチ」について、第3節の図3に示したような「テーブル」で使われた発話文を検索したところ、4発話中1発話は女性によって標準語で使用されていた。残りの3発話は男女各1人によって関西弁で使われていた。関西弁の女性の話し手は関西出身という設定ではなかった。「ワイ」も関西弁で使われていたが、同様であった。関西弁で「ウチ」を使った女性は口が達者で冗談が好きな人物、「ワイ」を使った男性は冗談をよく言い周りから突っ込まれる人物であり、関西人らしさを表現していると思われる(2)。

- (2) ミタマ：ねえ！ あなた ベーブ・ルースさんですよ？

ベーブ：いかにも ワイがベーブや

ミタマ：あっ 全然ニセモノだわ（鳩胸つるん「ミタマセキュ霊ティ」4・5号）⁴

田中（2011）は、本物の方言話者ではない話し手に特定の方言話者らしく使用される方言を「ヴァーチャル方言」と呼んでいる。作られた方言話者の方言という点で、フィクション作品の方言はヴァーチャル方言である。田中（2011）によると、ヴァーチャル方言には2つの用法が想定されるという。1つは「地域用法」と言い、特定の地域性と結びつく用法である。もう1つは「キャラ用法」と言い、地域性を後退させてその方言話者らしさと結びつく用法である。キャラ用法は地域用法から分化し、役割語化した方言の用法だとされる。

関西出身ではない話し手が関西弁で使う「ウチ」「ワイ」は、関西という地域性を後退させ、関西人らしさと結びつく点で、キャラ用法のヴァーチャル方言である。「ワタス」も同様である。「ワタス」は「ワタシ」がなまった自称詞だと思われる。なまりは《田舎者》と結びつくと思われるが、データ中の話し手（女性1人）は田舎者ではなく、むしろ国の中心地で働く幕府直属の忍で、どこか古臭い人物として描かれていた。特定の地域性と結びつくのではなく、田舎者らしさを表現している点で、「ワタス」もキャラ用法のヴァーチャル方言だと考えられる(3)。

- (3) おでん：しのぶか！？！！

しのぶ：はいっ！！ わたしです！！ 再び光月の世になる事を信じ 城に仕えてきましたが 「光月」の忍者軍は… 福洛克ジュは……！！ 遂にオロチに寝返りました！！
（尾田栄一郎「ONE PIECE」10号）

(1)によると、少年マンガのみで使用された自称詞は「ウチ」「ワイ」「ワタス」の他、「セッシャ」「ヨ」「ワラワ」もあり、どれも特徴的な人物像と結びつく。例えば「セッシャ」は

⁴ 本稿で少年マンガデータの発話文を例示する際、「話し手：セリフ」の形で示す。現代小説データにおいても、地の文は省略して同様に示す。また、少年マンガの引用元は（作者「作品名」号）、現代小説の引用元は（作者『作品』ページ）で示す。なお、少年マンガの号はすべて、集英社の『週刊少年ジャンプ』の2020年発行の号数である。例文中の下線は筆者による。

《侍》や《忍者》、「ヨ」「ワラワ」は《貴族》などと結びつく。

そのような特徴的な人物像と結びつく自称詞に関連して、金水（2003）が導入した概念「役割語度」を取り上げよう。役割語度とは、「ある話体（文体）が、特徴的な話し手を想定させる度合い」（金水 2003：67）である。ただし、暫定的で直感的な尺度であり、具体的に数値化できるようなものではない。例えば、標準語の中でも男性語や女性語は公的な話し言葉よりも高く、書き言葉は低いとされる。また、老人語とされる言葉づかいや方言は、男性語などよりもさらに高いという。先の田中（2011）によるヴァーチャル方言の用法（地域用法、キャラ用法）の説明を踏まえると、標準語よりも役割語度が高い方言、さらにその中でもキャラ用法は特に役割語度が高い、と考えることができる。

「セッシャ」「ヨ」「ワラワ」は《侍》や《貴族》など、現実には存在しない人物像と結びつくため、役割語度が高い。また、「ウチ」「ワイ」「ワタス」もキャラ用法のヴァーチャル方言であるため、役割語度が高い。よって、少年マンガデータでは現代小説データよりも役割語度の高い自称詞が使用されやすく、「ことばと人物像の結びつき」においてより特徴的な言葉づかいの分析が可能であると思われる。

以上、自称詞に注目して両データの言葉づかいの特徴を分析した。そして、次の共通点と相違点がわかった。

- 共通点 1 両データとも、女性の「ワタシ」「アタシ」、男性の「オレ」「ボク」「ワタシ」が比較的よく使用されている。
- 相違点 2 少年マンガデータでは、現代小説データよりも役割語度の高い自称詞が使用されている。

4.2 終助詞

自称詞と同様、終助詞でも方言に類することばが使用されていた。発話文数を表 6 に示す。方言話者は両データを通して少なく、使用率は、最も高い現代小説データの「や」でも女性 0.10%、男性 0.47%、総計 0.24%であった。そこで、ここでは使用されたこと自体に注目して多さには注目しないこととし、使用率は分析しない。なお、複合終助詞は、複合前の終助詞に分解してカウントされている。例えば、「やんか」は「やん」と「か」それぞれでカウントされている。

表 6 各自称詞の発話文数（発話）

		関西弁				関西弁以外					
		で	ねん	や	やん	がね	ぜよ	っちゃん	と	べ	んね
少年マンガ 全12520 発話	女性	7	1	4	1	0	0	1	0	0	0
	男性	2	14	14	8	0	3	0	0	1	0
	不明	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0
	総計	9	15	19	9	0	3	1	0	1	0
現代小説 全17250 発話	女性	2	6	11	16	2	0	0	6	0	1
	男性	17	6	30	18	0	0	0	0	0	0
	不明	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
	総計	19	12	41	34	2	0	0	6	0	1

表 6 に示された 9 つの終助詞のうち、左の 4 つは関西弁である。すでに自称詞「ウチ」について述べたように、少年マンガデータの関西弁話者の中には関西出身でない者もいた。つまり、少年マンガデータの関西弁の終助詞には、「ヴァーチャル方言」の「キャラ用法」も含まれている。一方で、現代小説の関西弁はすべて、小説の舞台が関西である場合や、話し手が関西出身である場合に使用されていた。したがって、「地域用法」である。

また、関西弁以外の 5 つの終助詞にも同様の傾向が見られる。少年マンガデータで見られた「ぜよ」「っちゃん」「べ」の話し手はその方言が話される地域の出身ではなく、したがってそれらの終助詞もキャラ用法のヴァーチャル方言である ((4)は「ぜよ」の発話文)。一方、現代小説データで見られた「がね」「と」「んね」の話し手はすべて、その方言が話されている地域の人として設定されていた ((5)は「と」の発話文)。したがって、「地域用法」のヴァーチャル方言である。

- (4) おでん：え！？ イヌアラシ ネコママシ なぜここに！？
ネコママシ：おでん様は絶対この船に乗る思うて 船内に隠れちよったがぜよ
(尾田栄一郎「ONE PIECE」1号)
- (5) 藤江：千穂ちゃんはそりゃ心配しとったけんが、あんたが見つからんち言うていっつも泣きよったとよ (町田そのこ『52 ヘルツのクジラたち』p.157)

さて、終助詞に関連して役割語研究で取り上げられる概念に金水(2003)の「キャラ語尾」がある。キャラ語尾とは、フィクション作品で特定の話し手に与えられる語尾で、『宇宙人』など、人間ではない存在を容易に特徴付けることができる。少年マンガではヴァーチャル方言の他にも「キャラ語尾」とされるような特徴的な終助詞が見られた。(6)に羅列して示す。

- (6) 少年マンガデータのみで見られたキャラ語尾的な終助詞(男性発話文数, 女性発話文数, 性別不明発話文数, 総計)
かにゃ (0, 1, 0, 1)、じゃんか (1, 35, 0, 36)、のこ (1, 0, 0, 1)、よい (0, 3, 0, 3)、

「かにゃ」は、ネコの獣人という設定の話し手に使われており、「にゃ」はネコらしさを表すキャラ語尾である。「じゃんか」は「ジャンカ」という名前の話し手によって使われたもので、一般的な複合終助詞「じゃんか」(「じゃん」と「か」の複合)とは別にカウントされている。一般的に「じゃんか」が使用されにくい箇所でも使われており、「ジャンカ」という話し手を特徴付ける独自のキャラ語尾である ((7))。「のこ」はキノコを自由自在に操る能力を持った話し手のキャラ語尾である。「よい」も 1 人の話し手のみに使われており、通常であれば「よ」が使用可能な箇所使われている ((8))。その話し手独自の終助詞使用ということで、キャラ語尾だと思われる。

- (7) ジャンカ：この俺を弟子にして欲しいじゃんかーっ！！
玲奈：ええっ？
ジャンカ：完全にお見それしましたじゃんか！ あなたこそ 俺が求める理想の“霊使い” じゃんか (鳩胸つるん「ミタマセキユ霊ティ」10号)
- (8) ティーチ：あいつら 見習いか？
マルコ：ああ… 昔からいる 強そうにゃ見えねェが… 態度は一人前だよい
(尾田栄一郎「ONE PIECE」4・5号)

キャラ語尾は一般的なことばではない独自の終助詞使用という点で、「役割語度」が高い。また、キャラ用法のヴァーチャル方言も役割語度が高い。よって、自称詞同様に終助詞でも以下の点で両データが異なることがわかった。

- 相違点 3 少年マンガデータでは、現代小説データよりも役割語度の高い終助詞が使用されている。

4.3 スタイル

本稿でいうスタイルは主に文末に注目したもので、非丁寧体、丁寧体、ス体に分けられる。「ス体」は中村（2020）が名付けたスタイルで、「そうっす」のように「です」を「っす」と短縮したスタイルを指す。例えば(9)は、現代小説データで見られたス体の発話文である。なお、中村（2020）では「です」の代わりに「っす」が使われている発話を主に指しているが、本研究のデータ化にあては、「でしょ」を「っしょ」とする発話も「で」が促音化しているという共通点からス体と判断した。

- (9) 美晴：え。男 てっきり女かと思ってた。眞帆って書いてるから
村中：や、男っす。それ、マホロって読むんすよ。
(町田そのこ「52 ヘルツのクジラたち」 p.251)

言いさし文などのスタイルの判別が困難な発話文を除き、非丁寧体、丁寧体、ス体の発話文の数を集計すると、表 7 のように示された。表 7 の左端の数値は、発話文のうちスタイルの判別が困難なものを除いた総数である。また表 7 の「割合」は、例えば少年マンガデータの女性なら、スタイルの判別が可能な全 2253 発話に占める各スタイルの割合である。

表 7 スタイルごとの発話文数と割合（枠内上：発話文数（発話）、下：割合（%））

		非丁寧体	丁寧体	ス体	スタイルの判別が可能な発話文の総数
少年マンガ 全12520 発話	女性	1685	551	17	2253
		74.79	24.46	0.75	100.00
	男性	6103	491	38	6632
		92.02	7.40	0.57	100.00
	不明	112	12	0.	124
		90.32	9.68	0.00	100.00
現代小説 全17250 発話	女性	7724	1196	0	8920
		86.59	13.41	0.00	100.00
	男性	4510	929	10	5449
		82.77	17.05	0.18	100.00
	不明	311	22	0	333
		93.39	6.61	0.00	100.00
	総計	12545	2147	10	14702
		85.33	14.60	0.07	100.00

表 7 から、両データともに 8 割以上は非丁寧体であり、丁寧体は 1 割程度であることが分かる。これは、両データともに丁寧体が必要とされるような場面（上下関係や親疎関係のある会話やフォーマルな場）の描写が少ないことによる。

その他、両データの相違点として 2 点挙げる。1 点目に、女性のス体使用が少年マンガデータでは見られる（(10)）のに対して、現代小説データでは見られなかった（表 7 太字）。

- (10) 雲雀：とうとう千紗希ちゃんまで告白しちゃうし！ 雲雀もうどうしたら…！？
紫音：やったッスね 千紗希姐さんっ！！
(ミウラタダヒロ「ゆらぎ荘の幽奈さん」 10 号)

2 点目に、現代小説データでは男女とも同程度に丁寧体を使用していたが、少年マンガデ

一タの丁寧体の割合は女性が高く、男性は低い傾向が見られた（表 7 網掛け）。丁寧な言葉づかいは女性らしいというイデオロギーが存在する（中村 2021）。少年マンガの発話は現代小説と比べてそのイデオロギーを強く反映している可能性がある。

以上、スタイルに注目して両データの言葉づかいの特徴を分析した。そして、次の共通点と相違点がわかった。

- 共通点 2 両データとも、全体的には同程度に丁寧体が使用されている。
- 相違点 4 少年マンガデータでは、女性のス体も見られる。
- 相違点 5 少年マンガデータでは、男性より女性のほうが丁寧体の割合が高い。

4.4 音変化

音変化は、例えば「ない」を「ねえ」と言うように、規範とは異なる音で発話されることを指す。各データで音変化が使用された発話文を集計したところ、表 8 のように示された。

表 8 音変化の発話文数（発話）と使用率（%）

		発話文数（発話）	使用率（%）
少年マンガ 全12520 発話	女性	515	15.96
	男性	1937	21.17
	不明	11	7.53
	総計	2463	19.67
現代小説 全17250 発話	女性	1672	15.91
	男性	1238	19.46
	不明	77	20.53
	総計	2987	17.32

表 8 から、両データとも音変化の使用率は大差がないように思われる。女性、男性それぞれの発話文に限っても同様である。ただし、表 8 の音変化は厳密に判断しており、例えば「～ている」を「～てる」と言うような日常的な音変化もカウントされている。そこで、日常的な音変化とそれ以外を分けて集計したところ、表 9 のように示された。日常的な音変化と判断したものと、その例文は(11)の通りである。

(11) 日常的な音変化と判断したもの（例文中の下線が音変化の部分）

- ～の → ～ん 例：きみの大切なもんは何？
- ければ → きゃ 例：行かなきゃいけない。
- っ → っ 例：だから、知らないてば。
- ていく → てく 例：ジュースを買ってくよ。
- ている → てる 例：窓が開いてる。
- ておいで → といで 例：ほら、行っといで。
- ておく → とく 例：ここに置いとくよ。
- てしまう → ちゃう 例：アイスをつい買っちやうんだ。
- られる → れる 例：あの映画、どこで見れる？
- ー → っ 例：すごいだろ？
- ー → っ 例：わー、おっきいケーキ！

表9 日常的な音変化とそれ以外の音変化の発話文数（発話）と使用率（%）

		日常的な音変化		日常的な音変化以外	
		発話文数 (発話)	使用率 (%)	発話文数 (発話)	使用率 (%)
少年マンガ 全12520 発話	女性	343	10.63	172	5.33
	男性	894	9.77	1043	11.40
	不明	9	6.16	2	1.37
	総計	1246	9.95	1217	9.72
現代小説 全17250 発話	女性	1457	13.86	215	2.05
	男性	990	15.56	248	3.90
	不明	71	18.93	6	1.60
	総計	2518	14.60	469	2.72

表 9 から、日常的な音変化以外の音変化は少年マンガデータのほうが高い使用率であることが分かる。また、少年マンガデータの中でも特に男性の使用率が高いことがわかる（表 9 太字）。スタイルと同様に、男性と比べて女性は丁寧な言葉づかいで話すというイデオロギーが反映されていると捉えられる。

現代小説データにおいては、日常的な音変化が 2518 発話と示された（表 9 網掛け）。それは、同データで音変化が見られた全 2987 発話（表 8）の 84.30%にあたる。現代小説データでは音変化のうち日常的に使用されるものが多いことがわかる。

次に、各データでどのような音変化が使用されたのかを具体的に見ていく。各データで見られた音変化のうち、使用率が高い 10 パターンの発話文数は表 10 のように示された。表 10 に示されたパターンのうち(11)に挙げられていない音変化の例を(12)に示す。

表 10 使用率上位 10 パターンの音変化（枠内上：発話文数（発話）、下：使用率（%））

少年マンガ 全12520 発 話		ている →てる	ai →ee	ー →φ	Vる →Vん	Vる →Vφ	てしまう →ちゃう	～の →～ん	～は →～や	oi →ee	てしまう →ちまう
	女性	182	19	60	19	10	39	19	17	7	7
		5.64	0.59	1.86	0.59	0.31	1.21	0.59	0.53	0.22	0.22
	男性	530	403	176	101	96	46	62	49	41	35
		5.79	4.41	1.92	1.10	1.05	0.50	0.68	0.54	0.45	0.38
	不明	5	0	3	0	1	1	0	0	0	0
		3.43	0.00	2.05	0.00	0.68	0.68	0.00	0.00	0.00	0.00
	総計	717	422	239	120	107	86	81	66	48	42
5.73		3.37	1.91	0.96	0.85	0.69	0.65	0.53	0.38	0.34	
現代小説 全17250 発 話		ている →てる	ー →φ	てしまう →ちゃう	～の →～ん	Vる →Vん	～は →～や	ておる →とる	ー →っ	ておく →とく	ければ →きや
	女性	1009	170	99	68	33	59	39	31	27	20
		9.60	1.62	0.94	0.65	0.31	0.56	0.37	0.29	0.26	0.19
	男性	609	209	34	57	67	34	47	22	21	12
		9.57	3.28	0.53	0.90	1.05	0.53	0.74	0.35	0.33	0.19
	不明	53	6	4	5	0	2	0	0	1	2
		14.13	1.60	1.07	1.33	0.00	0.53	0.00	0.00	0.27	0.53
	総計	1671	385	137	130	100	95	86	53	49	34
		9.69	2.23	0.79	0.75	0.58	0.55	0.50	0.31	0.28	0.20

(12) 表 10 に示された音変化（例文中の下線が音変化の部分）

ai	→	ee	例：知ら <u>ねえ</u> 。
V る	→	V ん	例：何す <u>ん</u> の？
V る	→	V ϕ	例：どこに <u>いん</u> だろう？
～は	→	～や	例：行っ <u>ちゃ</u> だめ。
oi	→	ee	例：す <u>げー</u> 雨。
てしまう	→	ちまう	例：つい、アイスを買っ <u>ちまう</u> 。
ておる	→	とる	例：うわ、もう電車来 <u>とる</u> よ。

表 10 の網掛け部分は、日常的な音変化である。特に現代小説データでは、上位 10 パターンのうち 7 パターンを占めている。一方で少年マンガデータでは、「ない」を「ねえ」、「すごい」を「すげー」とするような長母音化が特徴的である（表 10 太字、(13)）。秋月（2013）によると、長母音化は「ヤンキー語」の特徴である。

(13) 爆豪：こいつもそーだが どれも特に強^{つえ}エ “個性” 持ちってわけじゃねンだな 聞いたこともねエ奴ばっかだしよオ
（堀越耕平「僕のヒーローアカデミア」8 号）

現代小説データで多く使用される日常的な音変化はカジュアルな言葉づかいである。一方で、少年マンガデータに特徴的な長母音化は「ヤンキー語」とされる点で、ぞんざいな言葉づかいと言えよう。

以上、スタイルに注目して両データの言葉づかいの特徴を分析した。そして、次の相違点がわかった。

- 相違点 6 少年マンガデータでは長母音化のように、ぞんざいさと結びつく音変化が特徴的である。一方で、現代小説データでは日常的に使用されるような、カジュアルさと結びつく音変化が多く使用される。
- 相違点 7 日常的な音変化を除けば、少年マンガデータでは、女性よりも男性に音変化がよく使用されている。

4.5 ぞんざいな語彙

ぞんざいな語彙が使われた発話文数を集計したところ、表 11 のように示された。

表 11 ぞんざいな語彙の発話文数（発話）と使用率（%）

		発話文数（発話）	使用率（%）
少年マンガ 全12520 発話	女性	117	3.63
	男性	1002	10.95
	不明	23	15.75
	総計	1142	9.12
現代小説 全17250 発話	女性	382	0.04
	男性	262	4.12
	不明	4	1.07
	総計	648	3.76

ぞんざいな語彙の使用率は、両データとも、女性よりも男性が高いことがわかる（表 11 太字）。スタイル、音変化と同様に、女性は男性よりも丁寧な言葉づかいで話すというイデオロギーを反映していると捉えられる。

また、総計で見ると、少年マンガデータのほうがよく使用されていることがわかる（表 11 網掛け）。現代小説データ全体の使用率は 3.76%で、少年マンガデータの女性とほとんど変わらない。

次に、ぞんざいな語彙のうち、各データで使用率が高い 10 語を調べると、表 12 の通りであった。10 語中 7 語が両データで共通していた。

表 12 使用率上位のぞんざいな語彙（枠内上：発話文数（発話）、下：使用率（%））

		おまえ	やつ	こいつ	あいつ	てめえ	あんた	ばか	くそ	やがる	ども
少年マンガ 全12520 発話	女性	18	12	8	12	0	31	9	3	3	1
		0.56	0.37	0.25	0.37	0.00	0.96	0.28	0.09	0.09	0.03
	男性	376	133	57	52	62	25	34	37	29	22
		4.11	1.45	0.62	0.57	0.68	0.27	0.37	0.40	0.32	0.24
	不明	22	1	0	0	0	0	0	0	0	0
		15.07	0.68	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
	総計	416	146	65	64	62	56	43	40	32	23
		3.32	1.17	0.52	0.51	0.50	0.45	0.34	0.32	0.26	0.18
		おまえ	あんた	やつ	あいつ	ばか	食う	ども	こいつ	おっさん	でかい
現代小説 全17250 発話	女性	157	89	28	17	18	4	10	9	3	3
		1.49	0.85	0.27	0.16	0.17	0.04	0.10	0.09	0.03	0.03
	男性	21	5	44	29	8	21	9	6	9	8
		0.33	0.08	0.69	0.46	0.13	0.33	0.14	0.09	0.14	0.13
	不明	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0
		0.00	0.27	0.00	0.00	0.27	0.00	0.00	0.27	0.00	0.00
	総計	178	95	72	46	27	25	19	16	12	11
		1.03	0.55	0.42	0.27	0.16	0.14	0.11	0.09	0.07	0.06

少年マンガデータで特徴的なのは「てめえ」「くそ」「やがる」の使用である（表 12 太字）。それらは、対象（聞き手や話題に挙がっている人物など）をぞんざいに扱って話す際に使用される語である（(14)）。一方で現代小説データに特徴的な語のうち「食う」「でかい」（表 12 網掛け）は、日常的にも比較的によく使われる語である。

(14) デンジ：11 時まで歩かせやがって… ……これでわかった あいつら 俺を守って
んじゃねえ 俺を餌にしてくだ （藤本タツキ「チェンソーマン」10 号）

以上、ぞんざいな語彙に注目して両データの言葉づかいの特徴を分析した。そして、次の共通点と相違点がわかった。

- 共通点 3 両データとも、ぞんざいな語彙は、女性よりも男性によく使われている。
- 相違点 8 少年マンガデータのほうが、ぞんざいな語彙がよく使われている。
- 相違点 9 少年マンガデータでは対象をぞんざいに扱うような語彙が特徴的で、現代小説データでは日常的にも比較的によく使われる語彙が特徴的。

5. 考察：少年マンガと現代小説の見方

前節では、少年マンガデータ、現代小説データの言葉づかいの特徴を自称詞、終助詞、ス

スタイル、音変化、ぞんざいな語彙の使用に注目して分析した。それらをまとめつつ、「ことばと人物像の結びつき」研究における少年マンガと現代小説の見方を考える。

5.1 ぞんざいな言葉づかいを考慮した見方

スタイル、音変化、ぞんざいな語彙の分析により、以下のことがわかった。

- 共通点 2 両データとも、全体的には同程度に丁寧体が使用されている。
- 相違点 6 少年マンガデータでは長母音化のように、ぞんざいさと結びつく音変化が特徴的である。一方で、現代小説データでは日常的に使用されるような、カジュアルさと結びつく音変化が多く使用される。
- 相違点 8 少年マンガデータのほうが、ぞんざいな語彙がよく使われている。

スタイルに注目したところ、少年マンガデータ、現代小説データで同程度に丁寧体が使われていた。そのため、スタイルに注目した言葉づかいの分析では、少年マンガと現代小説のどちらを言語資料とする場合でも結果にずれが生じにくいと予想される。一方で、ぞんざいさと結びつく音変化やぞんざいな語彙は、少年マンガデータのほうがよく使われていた。そのため、それらの語彙要素に注目した言葉づかいの分析では、少年マンガを言語資料とした場合に言葉づかいがぞんざいになるというバイアスがかかり、結果にも偏りが生まれやすいと予想される。

「ことばと人物像の結びつき」研究においては、ぞんざいな言葉づかいが見られるほど《ぞんざいな人物像》と結びつくという分析結果になりやすいだろう。少年マンガを言語資料とする場合は、ぞんざいな音変化や語彙が表れやすいことを念頭に置いた分析がよいと考える。

また、現代小説を言語資料とする場合は、ぞんざいな音変化や語彙を使った言葉づかいが十分に分析できない可能性がある。しかし、現実のコミュニケーションでは、親密な間柄においてあえてぞんざいな言葉づかいで話すということもある。現代小説を言語資料とする分析では、親密な相手への発話においてどのような言葉づかいで発話されているのか、それは現実のコミュニケーションと比べてどうなのか、という見方が必要かもしれない。

なお、前節の分析において、少年マンガデータでぞんざいな言葉づかい（音変化、語彙）の使用がよく見られた背景には、少年マンガにおいて戦闘場面が比較的よく描かれることによると思われる。場面を考慮した質的な分析の必要性もうかがえる。

5.2 ヴァーチャルな言葉づかいを考慮した見方

自称詞、終助詞、スタイルの分析により、以下のことがわかった。

- 相違点 2 少年マンガデータでは、現代小説データよりも役割語度の高い自称詞が使用されている。
- 相違点 3 少年マンガデータでは、現代小説データよりも役割語度の高い終助詞が使用されている。
- 相違点 4 少年マンガデータでは、女性のス体も見られる。

少年マンガデータでは、《侍》などの現実の日本語社会には存在しない人物像と結びつく自称詞や、話し手独自のキャラ語尾、キャラ用法のヴァーチャル方言が使用されていた。また、女性のス体が見られた。中村（2020）によると、ス体は体育会系の男子集団によく使われるが、女性が使用する例もあり、その場合は従来の男性との関係から捉えられる女性性ではなく男性との関係から自由な女性性を表すという。従来とは異なる女性性を表す点で、女

性のス体は、男性のス体や女性の丁寧体、非丁寧体と比べて役割語度が高いということになるのではないだろうか。

金水（2003）によると、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”」（金水 2003：vi）である。「ことばと人物像の結びつき」研究が人々の自己表現に貢献するという筆者の立場では、日本語のことばはどれも、多かれ少なかれ人物像と結びつくと考えられる。しかし、どのくらい現実の日本語と乖離するのかという点では大幅に乖離するものから現実の日本語として使われるものまで様々である。その連続性を表すのが役割語度であろう。そのような意味では、役割語度の高い自称詞、終助詞、スタイルなどはまさに“ヴァーチャル日本語”である。

したがって、「ことばと人物像の結びつき」研究において少年マンガを言語資料とする場合は、ヴァーチャルな言葉づかいが見られやすく、分析の結果が現実の日本語と乖離している可能性があることを念頭に置いて分析を進める必要がある。

ただし、現実の日本語から乖離していることと現実のコミュニケーションから乖離していることは別である。現実のコミュニケーションでは、あえてヴァーチャルな言葉づかいで話されることもある。田中（2011）は、親密な間柄で関西人でもないのに関西弁が使われるような現象を「方言コスプレ」と呼び、それはキャラ用法のヴァーチャル方言にあたるとしている。つまり、現実のコミュニケーションにおいても親密な間柄であれば、現実の日本語と乖離したヴァーチャルな言葉づかいが見られるということである。特に方言使用において、本稿の現代小説データでは地域用法しか見られず、キャラ用法は見られなかった。現代小説を言語資料とする場合は、そのことを念頭に置きつつ、特に親密な間柄の発話においては現実のコミュニケーションと比べてどうかという見方で分析をしてもよいかもしれない。

5.3 女性らしい言葉づかいを考慮した見方

スタイル、音変化、ぞんざいな語彙の分析により、以下のことがわかった。

- 共通点 3 両データとも、ぞんざいな語彙は、女性よりも男性によく使われている。
- 相違点 5 少年マンガデータでは、男性より女性のほうが丁寧体の割合が高い。
- 相違点 7 日常的な音変化を除けば、少年マンガデータでは、女性よりも男性に音変化がよく使用されている。

少年マンガデータ、現代小説データに共通して、ぞんざいな語彙は男性のほうが使用していた。また、少年マンガデータにおいては、女性のほうが丁寧体を使い、男性のほうが音変化を使う傾向にあった。前節では、それらの特徴は女性が丁寧な言葉づかいで話すというイデオロギーを反映したものだと分析した。

中村（2007）によると「女ことば」のイデオロギーの構築は、実際の女性の言葉づかいによってではなく、言説によって行われるという。そしてその言説には、“女性はこう話すべきだ”というように「女ことば」について語る言説のほか、フィクション作品のセリフなども含まれるという。

本稿の分析では女性のほうが丁寧体を使用し、男性のほうが音変化やぞんざいな語彙を使用することがわかったが、そのような発話の傾向はまさに“女性は丁寧な言葉づかいで話す”というイデオロギーを構築する言説になりうる。中村（2007）の指摘通り、現実の女性の発話を反映しているとは限らない。

「ことばと人物像の結びつき」研究において女性らしいとされる言葉づかいは、特定の人

物像を表しやすく表現として効果的である点で、否定的に扱えるものではない。ただし、研究の成果を現実の人々の自己表現に活かそうという立場では、現実の言葉づかいとの違いや、女性らしい言葉づかいを使用することのリスクも考慮する必要があるだろう。特に少年マンガを言語資料とする場合、現実の言葉づかいよりも過剰に女性らしさが表れている可能性を考慮して分析するとよいだろう。現代小説を言語資料とする場合も、ぞんざいな語彙の使用に注目する際は同様のことを考慮した分析がよいだろう。

6. おわりに

本稿では、「言葉づかいと人物像の結びつき」を分析するためのデータ化の方法を紹介した。また、その方法で構築した少年マンガデータと現代小説データを概略的に分析し、各データの言葉づかいの大まかな特徴を示した。そして、現実の人々の自己表現への貢献を目指す上で、「ことばと人物像の結びつき」研究における少年マンガと現代小説の見方を主張した。まとめると、以下の通りである。

少年マンガの見方

- ① ぞんざいな音変化や語彙が表れやすいことを考慮して分析する。
- ② 自称詞、終助詞、スタイルの使用を、現実の日本語との乖離を考慮して分析する。
- ③ スタイル、音変化、ぞんざいな語彙の使用において、過剰に女性らしさが表れている可能性を考慮して分析する。

現代小説の見方

- ① 親密な間柄でのぞんざいな言葉づかいやヴァーチャルな言葉づかいの使用について、現実の言葉づかいと比べながら分析する。
- ② ぞんざいな語彙の使用において、過剰に女性らしさが表れている可能性を考慮して分析する。

本稿の主張の妥当性を確かめるために、今後の課題として3点が挙げられる。1点は、場面などを考慮した分析である。たとえば現代小説データでぞんざいな語彙の使用が少なかったのは現代小説で描かれた場面の影響もありうる。質的な分析から本稿の妥当性を確認したい。2点目に、データの拡張である。現代小説データを拡張して少年マンガデータと同じくらいの数の話し手を分析可能にすることや、ファンタジー小説のようにヴァーチャルな言葉づかいが表れやすそうなデータを追加することで、本稿の妥当性を確認したい。3点目に、他ジャンルのデータとの比較である。例えば少年マンガと少女マンガの比較、ライトノベルと現代小説の比較により、本稿の妥当性を確認したい。

謝 辞

本研究は中部学院大学・中部学院大学短期大学部特別研究費（研究代表者 西澤萌希）の助成を受けている。

文 献

- 秋月高太郎（2013）「続・ウルトラマンの言語学」尚絅学院大学紀要, 62 巻, pp.29-42.
大江元貴（2017）「間投助詞の位置づけの再検討：終助詞との比較を通して」語用論研究, 19 巻, pp.90-99.

- 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（2016）「役割語とキャラクター言語」金水敏編, 役割語・キャラクター言語研究国際ワークショップ 2015 報告論集, pp.5-13.
- 田窪行則（1997）「日本語の人称表現」田窪行則編『視点と言語行動』pp.13-44, くろしお出版.
- 田中ゆかり（2011）『「方言コスプレ」の時代 ニセ関西弁から龍馬語まで』岩波書店.
- 中村桃子（2007）『「女ことば」はつくられる』ひつじ書房.
- 中村桃子（2020）『新敬語「マジヤバいっす」 社会言語学の視点から』白澤社.
- 中村桃子（2021）『「自分らしさ」と日本語』筑摩書房.
- 麻子軒（2019）「計量的アプローチによる役割語の分類と抽出の試みーテレビゲーム『ドラゴンクエスト3』を例にー」計量国語学, 32 巻 2 号, pp.103-116.

関連 URL

- 宇佐美まゆみ（2019）「基本的な文字化の原則（Basic Transcription System for Japanese: BTSJ）2019 年改訂版」<https://isplad.jp/lab/wp-content/uploads/2020/01/BTSJ2019.pdf>

辞書

- 新村出編（2018）『広辞苑 第七版』岩波書店.
- 米川明彦編（2020）『日本俗語大辞典 新装版』東京堂出版.