

國立臺灣大學文學院日本語文學系



碩士論文

Department of Japanese Language and Literature

College of Liberal Arts

National Taiwan University

Master Thesis

役割語についての研究

-ゲームの男性キャラクターの言葉遣いを中心として-

A Study on “Role Language” -Particular Focus on

Male Characters’ Expressions of Games-

高旅星

Lyu-Sing Gao

指導教授：黃鴻信 博士

Advisor: Hung-Hsin Huang Ph.D.

中華民國 103 年 8 月

August 2014





謝辭

這一天終於來臨，這六年一路走來真是驚險萬分，中間不知流下多少苦澀的汗水與淚水，但在這一刻，已化為甜美的果實，心中滿滿的感動，

六年來，萬分感謝指導教授黃鴻信老師的諄諄教誨，才使我這篇原本完全不成形的拙劣論文，總算是寫出個樣子了。面對我的研究題材是電玩遊戲，黃老師想必有許多難以理解難以適應的地方，卻仍然耐心指導，真的十分感謝。黃老師指導我的不只是論文，更教導我做任何事情要積極主動，對自己的所作所為負起責任，並且要主動尋找解決事情的方法，並且全力以赴。我也獲得老師許多寶貴的意見和研究方法，開啟我學術上更廣闊的視野。非常謝謝老師包容我的缺失和不足，對我不離不棄。不論老師的論文指導，或是教導我待人處事的態度，我皆從中得到許多的啟發，受益良多，謝謝您，辛苦了。

同時，也要特別感謝口委指導教授朱廣興老師與施信余老師的不吝指導。非常感謝朱老師與施老師，面對這份研究對象有些太 otaku 的論文，仍在提案審查及口試時給予寶貴的建議和意見，使我原先狹窄的視野更加擴展開來。兩位老師對我的激勵與鼓勵，也成了我更加努力完成論文的動力。我能走到這一步，真的要感謝遇到這麼多給予學生鼓勵、關懷的溫柔老師們。

另外，也要感謝一路走來給我意見與協助的學長姐與學弟妹，謝謝他們適時地給我溫暖和鼓勵。感謝我摯愛的家人，讓我可以無後顧之憂地完成論文。寫論文時，常因寫得不順利，心情起伏大又易怒，感謝媽媽的包容。曾一度早已想放棄，但因媽媽執著的態度和永不放棄的信念，讓我硬著頭皮繼續寫下去，謝謝媽媽一路支持陪伴我到最後一刻。此外，也感謝可愛的弟弟，在我寫論文感到非常憂鬱時，他常扮演開心果的角色，邀我一起玩我喜歡的電玩，是讓我恢復心情的一帖良藥。

感謝身邊所有關心我、包容我、鼓勵我的老師、朋友、家人，因為有各位，我才能完成研究所的課程，順利取得碩士學位。特此敬上最誠摯的謝意。



關於役割語的研究

—以電玩遊戲的男性角色之譴詞為中心—



摘要

在日文的創作中，能用遣詞、文字上的差異來呈現角色的特徵。此現象可用大阪大學的金水敏教授所提倡的「角色語（役割語）」這個概念來說明。

至今關於角色語的研究大多是研究特別具有特徵的遣詞方式，如老人語、大小姐語、軍隊語、幼兒語、傲嬌表現、西洋角色的外國腔日語等等，據筆者所見，還很少有研究是概觀性地整理研究一些相對較難辨識的角色語。

本研究希望能辨明尚處於曖昧不清狀態的角色語。在主語方面以人稱代名詞為對象，述語方面以終助詞、請求表現、命令表現為中心，將各個遣詞分別與特定的角色形象作連結。

在本研究中，將調查範圍限定於筆者能把握的乙女遊戲這個遊戲類型，將其中「純愛手札 Girl's Side」這個遊戲系列的男性角色的遣詞作為考察的中心。分析該範圍內所能觀察到的遣詞方式的特徵，以及這些遣詞與什麼樣的角色相契合，概觀性地研究男性角色的角色語。其考察、研究結果如下。

在對自稱詞「僕」與「俺」的考察中，了解到可以將男性角色的形象分為兩個大傾向。即是較中性、較溫和的一方（本研究稱呼為「柔」），以及較粗獷、較具男性特徵的一方（本研究稱呼為「剛」）。「僕」是擁有「柔」形象的自稱詞，「俺」是擁有「剛」形象的自稱詞。「私」則是「柔」的要素相較下多了一點，但更重要的是擁有「大人、老師、首領」這些「私」特有的形象。對稱詞方面，「御前」的形象偏「剛」，尤其是體育相關的形象較強，「君」的形象偏「柔」，尤其是文化相關的形象較強。「貴方」則是「柔」的形象特別強，並可能有較內向的形象。

關於終助詞，依據不同終助詞的使用率的高低，能夠聯想到的形象有所不同。可大致分為「NA」的使用率比「NE」高的「NA型」，以及「NE」的使用率比「NA」高的「NE型」這兩派。擁有「剛」形象的角色多屬「NA型」，擁有「柔」形象的角色多屬「NE」型。

關於請求表現和命令表現的角色語形象，一般動詞的命令形使用率特別高者

具有「剛」的形象，「…TE KUDASAI」及其省略型的「…TE」這種形式的請求表現使用率較高者具有「柔」的形象。

其他還有許多遣詞與各種形象相連，以大方向來說，只要先知道一個男性角色的形象究竟是偏「剛」還是偏「柔」，就可以聯想到一套特定的遣詞方式。

在用其他作品的角色驗證本研究的研究結果後，再次認識到擁有相同屬性的角色有可能越過作品不同與作者不同的障壁，而使用相同的遣詞，這就是角色語。利用本研究整理出的遣詞與角色屬性的對照資料，當想要將日文以外的有對話文的創作翻譯成日文時，以及想為角色的日文遣詞賦予特徵時，只要有這樣的角色語相關資料，對於寫角色台詞相當有幫助。對角色語本身的了解，對於生活上自己想用什麼樣的說話方式呈現什麼樣的形象給予他人，也有一定的影響。

關鍵字：角色語、角色語度、刻板印象、乙女遊戲、角色、相關係數

A Study on “Role Language” -Particular Focus on Male Characters’ Expression of Games-



ABSTRACT

In the Japanese creation, it is possible to use different words and terms to render characters’ features. This phenomenon can be explained by the concept called “Role Language (yakuwarigo)”, which was advocated by Osaka University Professor Satoshi Kinsui.

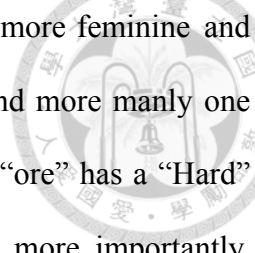
So far most of the studies on Role Language were to study some expressions having a strong characteristic, such as the studies on elderlies’, socialites’, militaries’, infants’, tsundere characters’, foreign characters’ Role Language. As far as the researchers can see, comprehensive studies collecting some vague Role Language are still rare. The purpose of this study is to clarify the still-vague Role Language.

In the respect of subjects, this paper focused on personal pronouns. In the respect of predicates, this paper focused on sentence ending particles, request expressions and imperative expressions. This paper attempts to discover the relationship between various words or terms and the characters’ feature..

In this research, scope of the investigation is limited to otome games, story-based video games that is targeted towards a female market. The focus of the investigation is on the expressions of male characters in a series of the otome games, “Tokimeki Memorial Girl’s Side”.

Based on the features of expressions observed in the scope, this paper analyzed what kind of character has the image related to those expressions, and then studied male characters’ Role Language comprehensively.

In the study on first person pronouns, “boku” and “ore”, the images of male



characters can be divided into two major tendencies, including the more feminine and more mild one (called “Soft” in this study), and the more rough and more manly one (called “Hard” in this study). “Boku” has a “Soft” image, whereas “ore” has a “Hard” image. The image of “watashi” is relatively close to “Soft”, but more importantly, “watashi” has its own images of “adults, teachers, leaders”. In the study on second person pronouns, “omae” has a “Hard” image, especially with a strong image of sports and physicality. “kimi” has a “Soft” image, especially with a strong image of artists and intelligence. “anata” has the more “Soft” image, and an comparatively introverted image.

In the study on sentence ending particles, the image varies with the frequency of different sentence ending particles. It can be divided into the “NA Type”, which the frequency of using “NA” is higher than “NE”, and the “NE Type”, which the frequency of using “NE” is higher than “NA”. Most of the characters having a “Hard” image is “NA Type”, and most of the characters having a “Soft” image is “NE Type”.

When analyzing the Role Language of request expressions and imperative expressions, the character who has a specially high usage rate of the imperative form of general verbs, has “Hard” image; the character who has a higher usage rate of “TE KUDASAI” or “TE” in short, has “Soft” image.

There are other words and expressions linked to various images. Broadly speaking, if which image (“Hard” or “Soft”) a male character has is known, some expressions can be associated with the character.

After using another otome game to verify the results of this paper, it is observable that when the characters have the same features, they will possibly use the same expressions and speaking style regardless of different creations and writers. That is Role Language. When we want to translate a dialogue into Japanese, or when we want to add some features to a character’s speaking, this kind of data about Role Language is very

useful in writing character's Japanese dialogue. The knowledge of Role Language also plays an important role in choosing the speaking style we want to use to show a personality image to others.



Keywords: Role Language; Role Language Level; stereotypes; otome game; character; correlation coefficient



役割語についての研究

-ゲームの男性キャラクターの言葉遣いを中心として-



要旨

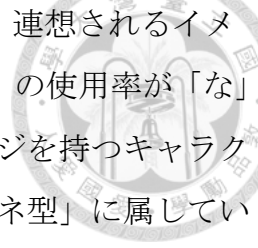
日本語の創作物では言葉遣いの違いでキャラクターの特徴を表現できる。その性質は「役割語」という、大阪大学の金水 敏先生が提唱した概念で説明できる。

これまでの役割語に関する研究は老人語やお嬢様言葉、軍隊語や幼児語、ツンデレ表現、西洋キャラクターの片言日本語など、特徴的なスピーチスタイルを分析するもののほうが多く、相対的に役割語として認識されにくいスピーチスタイルを概観的に論じる研究がまだ少ないように見受けられる。

本論では、まだ曖昧な状態にある役割語を解明したい。主語においては人称代名詞を対象に、述語においては終助詞や依頼・命令表現を中心に、それぞれの言葉遣いを特定の人物像に結びつけていく。

本論では調査範囲を筆者が把握できる乙女ゲームというジャンルに限定し、その中の「ときめきメモリアル Girl's Side」というゲームシリーズでの男性キャラクターの言葉遣いを考察の中心とする。範囲内に見られる話体の特徴と、その言葉遣いにはどのようなキャラクターが当てはめられているのかを分析し、男性キャラクターの役割語について概観的に研究する。考察、研究結果は以下である。

自称詞の「ボク」と「オレ」に対する考察で、男性キャラクターのイメージは大きく2つの傾向に分けられるとわかった。比較的に中性的で温和な方（本論では「柔」と称す）と、比較的にワイルドで男性的な方（本論では「剛」と称す）の2つである。「ボク」は「柔」のイメージを持つ自称詞で、「オレ」は「剛」のイメージを持つ自称詞である。「ワタシ」はどちらかと言えば「柔」の要素が多いが、独自のイメージとして、「大人、先生、長」というイメージがある。対称詞に関しては、「オマエ」のイメージは「剛」寄り、特に運動的なイメージが強く、「キミ」のイメージは「柔」寄り、特に文化的なイメージが強い。「アナタ」は「柔」のイメージが強く、内向的なイメージがある。



終助詞については、どの終助詞の使用率が高いかによって、連想されるイメージが違う。「な」の使用率が「ね」より高い「ナ型」と、「ね」の使用率が「な」より高い「ネ型」の2つに大きく分けられる。「剛」のイメージを持つキャラクターは「ナ型」に属し、「柔」のイメージを持つキャラクターは「ネ型」に属している。

依頼表現や命令表現の役割語のイメージについては、一般動詞の命令形の使用率が高い方は「剛」のイメージで、「～てください」やその省略形の「～て」という形の依頼表現を多く使うキャラクターは「柔」のイメージがある。

他にも細かいイメージに結びつく言葉遣いがあったが、最も大きな傾向として、「剛」と「柔」、どちらのイメージを持っているのかさえわかれば、一定の言葉遣いに結びつくことができる。

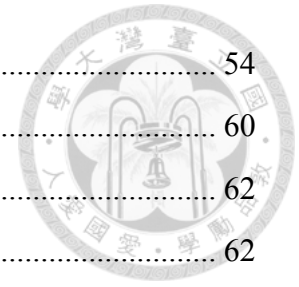
他の作品のキャラクターで本論の考察結果を検証したところ、同じ属性を持っているキャラクターは作品や作者の垣根を越えて、同じような言葉遣いを使うということが改めて確認された。それこそが役割語の特徴である。本論がまとめた言葉遣いとキャラクター属性の対照データがあれば、日本語以外の会話文がある創作物を日本語に訳したい時、日本語を話す人物の口調に特徴をつけたい時も、このような役割語のデータがあれば、キャラクターの台詞を書く時に助かる。また、役割語への知識があると、日常生活で自分がどのような言葉遣いを使い、どのようなイメージを他人に与えたいかの選択に対しても影響があると言えよう。

キーワード：役割語、役割語度、ステレオタイプ、乙女ゲーム、キャラクター、相関係数

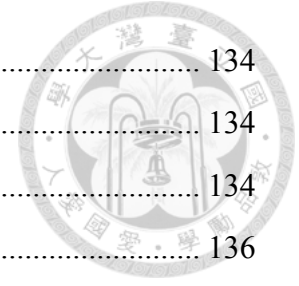


目次

謝辞	i
中文摘要	iii
英文摘要	v
日文摘要	ix
目次	xi
圖目次	xv
表目次	xvi
第一章 はじめに	1
1.1 研究動機	1
1.2 研究目的	2
1.3 研究方法	6
1.3.1 研究対象の選択理由	6
1.3.2 データベースの作成	8
1.4 研究の構成	9
1.5 先行研究	9
1.5.1 役割語とは	9
1.5.2 役割語の必要性	12
1.5.3 役割語度	14
第二章 役割語としての人称代名詞	17
2.1 役割語の観点から見た人称代名詞	17
2.2 役割語としての自称詞	19
2.2.1 「オレ」の主流化と「ボク」の役割語度の上昇	21
2.2.2 「ボク」から連想される属性	23
2.2.3 「ボク」と対比する「オレ」	35
2.2.4 「ワタシ」から連想できるキャラクターの属性	44

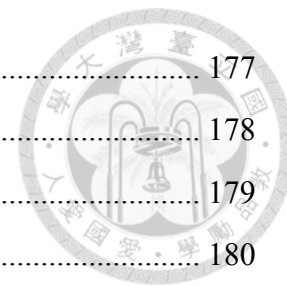


2.2.5	そのほかの自称詞	54
2.2.6	自称詞の表記	60
2.3	役割語としての対称詞	62
2.3.1	実社会と違う使われ方	62
2.3.2	「オレ」に近い「オマエ」	66
2.3.3	多くの自称代名詞に対応する「キミ」	72
2.3.4	「アナタ」を使う男性キャラクタ	76
2.3.5	「先輩」を使うキャラクタ	81
2.3.6	対称詞として使う「自分」	82
2.3.7	敬称の付け方	84
第三章	役割語としての終助詞	89
3.1	標準語の常体に付く終助詞に限定する理由	89
3.2	「ナ型」と「ネ型」	90
3.2.1	ナ型キャラをさらにタイプ分け	93
3.2.2	ナ型キャラの「ね」の使い方	94
3.2.3	ナ型キャラの役割語的イメージ	105
3.2.4	ネ型キャラの「な」の使い方	109
3.2.5	ネ型キャラの役割語的イメージ	112
3.3	「か」は「な」に近い	116
3.4	「よ」は「ね」に近い	119
3.5	その他の終助詞	122
3.5.1	終助詞「ぞ」	122
3.5.2	終助詞「かな」	123
3.5.3	終助詞「よね／よな」と「なよ」	125
3.5.4	終助詞「ぜ」「かよ」「わ」「や」	127
3.5.5	終助詞「い」と「さ」	129
3.5.6	文末に現れる「の」	130
3.5.7	「もの」と「もん」の役割語的イメージ	132



第四章 役割語として特徴的な表現	134
4.1 行為要求表現でわかるキャラクタ	134
4.1.1 動詞の命令形と禁止形	134
4.1.2 「～てください」とその省略形	136
4.1.3 役割語としての「～てくれ」	140
4.1.4 男性キャラクタが使う「～なさい」	142
4.1.5 書生ことばであった「～たまえ」	143
4.2 敬語キャラに対する考察	144
4.3 関西弁のべたなステレオタイプ	148
第五章 男性キャラクタの役割語	150
5.1 男性キャラクタの役割語	150
5.2 属性の判定について	150
5.3 人物属性から言葉遣い	153
5.4 言葉遣いから人物属性	160
5.5 現実の会話での応用	163
第六章 おわりに	166
6.1 まとめ及び改善点	166
6.2 今後の課題と展望	166
参考文献	168
付録 1 自称代名詞とキャラ特徴要約の対照表	171
付録 2 自称代名詞とキャラ外見の対照表	172
付録 3 本稿における「剛」と「柔」の判断条件・基準	173
付録 4 全キャラクターの各属性所有一覧	174
付録 5 人称代名詞と各属性の相関係数	175
付録 6 敬称の呼び方と各属性の相関係数	175
付録 7 自称代名詞とキャラ設定データの対照表	176

付録 8 常体キャラの終助詞の使用回数	177
付録 9 常体キャラの終助詞の使用率(単位:%)	178
付録 10 常体キャラの終助詞の使用状況一覧	179
付録 11 終助詞の使用率と各属性との相関係数一覧(単位:%)	180
付録 12 各行為要求表現の用例数一覧.....	181
付録 13 各行為要求表現の使用率一覧(単位:%)	182
付録 14 行為要求表現の使用率と各属性との相関係数一覧	183
付録 15 本論の相関係数について	184



図目次



図 1	役割語度	15
図 2	分析対象 31 人の自称詞の使用状況	20
図 3	乙女ゲーム計 83 人の自称詞の使用状況	20
図 4	「ぼく」と「おれ」の出現率の時代別比較	22
図 5	「ボク」を使う後輩キャラクターと使わない後輩キャラクターの外見の違い	25
図 6	髪が長い三原（左）とクリス（右）	26
図 7	「柔、剛」と「ボク、オレ」のイメージ関係	44
図 8	現代物の乙女ゲームに登場する自称「ワタシ」のキャラクターの外見	48
図 9	「ボク」「オレ」「ワタシ」のまとめ図	50
図 10	違う世界観の自称詞集計比較	51
図 11	「アンジェリーク」のリュミエールと「遙かなる時空の中で」の永泉	53
図 12	「ラブプラス」の主人公の一人称を決める画面	54
図 13	乙女ゲームの主人公名前変更例	63
図 14	固有名詞を含まない対称詞の使用状況	65
図 15	「オマエ」のイメージ	71
図 16	「ボク」「オレ」「キミ」「オマエ」の簡易イメージ相対図	76
図 17	ニコニコ動画で守村の猫舌シーンに対するコメント	78
図 18	攻略本の載っているキャラクター達の呼び名一覧	84
図 19	甘い物好きの天地	114
図 20	遊馬百汰のプロフィール	156
図 21	白川基のプロフィール	158
図 22	白川の台詞	159
図 23	鳴海のプロフィール	162

表目次



表 1 鄭惠先 (2004) の調査で使った人物像と言葉遣い	3
表 2 分析対象となるキャラクタの数	8
表 3 キャラクタの目の大きさ	24
表 4 服装がきっちりしているかどうかのまとめ	28
表 5 初登場シーンで「温和」属性の判定	30
表 6 「ボク」組 11 人の「柔」の特徴まとめ	35
表 7 「オレ」を使うキャラクタの中で、無愛想な性格を表現している台詞例	38
表 8 「オレ」組のキャラクタの無個性や「剛」に関連する特徴	42
表 9 現代物の乙女ゲームに登場する自称「ワタシ」のキャラクタの特徴要約	47
表 10 「ワタシ」で自称するキャラクタデータ	51
表 11 自称代名詞の漢字表記と片仮名表記	60
表 12 全 31 名のキャラクタの対称詞と自称詞一覧	65
表 13 対称詞「オマエ」を使う 12 人の用例	66
表 14 「オマエ」と組み合わせさない「オレ」の例	68
表 15 対称詞「キミ」を使う 12 人の用例	72
表 16 「キミ」と組み合わせさない「ボク」の例	74
表 17 固定名詞を含む対称詞使用状況一覧	85
表 18 「ね」に置き換えられない終助詞「な」の用例	91
表 19 「な」と「ね」の同じ意味用法での役割語の観点から使い分けた用例	92
表 20 ナ型キャラのさらに細かいタイプ分け	93
表 21 ナ型キャラ、「ね」使用率 1%未満の 6 人の終助詞「ね」の全用例	94
表 22 偏向タイプと曖昧タイプの「な」と「ね」の用例	100
表 23 紺野の終助詞「ね」用例一覧	103
表 24 「またね／じゃあね」と「またな／じゃあな」の用例数	105
表 25 ネ型キャラ三原の終助詞「な」の全用例	109
表 26 疑問を表す終助詞「か」の使用率	118
表 27 命令形の使用率が特に高い 11 人の用例	135
表 28 属性からイメージに合う言葉遣いを探す	153
表 29 言葉遣いからイメージに合う属性を探す	160

役割語についての研究

-ゲームの男性キャラクターの言葉遣いを中心として-



第一章 はじめに

1.1 研究動機

筆者は中学の頃より長く日本のサブカルチャーを通して日本語に接触し、自然と日本語をある程度習得しており、大学に進学して本格的に日本語を勉強する以前から日本語自体に興味を持っていた。日本のサブカルチャーの魅力は日本語そのものにあると考えている。

日本語を本格的に勉強する前より、最も興味深く思わせる日本語の特徴は、サブカルチャーの創作物において、登場キャラクターはそれぞれ違う言葉を使っていることである。日本語では言葉遣いの違いで、すぐにどのキャラクターが発話者なのかを特定できる。なぜ日本語にそのようなことができるのか、そのそれぞれ違う言葉遣いにはどのようなニュアンスが含まれているのか、書き手はそれを使って読み手にどのような印象を与えようとするのか、それらのことを研究したいと思った。

言葉は単なる意味だけでなく、イメージも伴う。日本語はほぼ完全に同じ意味の内容でも色々な言い方がある。言い方が違うと、ニュアンスも違ってくる。

日本語で書かれた小説、マンガ、ゲームでは、ある特徴のあるキャラクターは必ずある特定の口調で喋る、というような傾向があるように感じられる。作品が何らかの形で再創作された際、キャラクターの口調が違っていると、ファンに酷評されることがある。以下は「2ちゃんねる」という掲示板で、「ときめきメモリアル Girl's Side」というゲームの派生作品の携帯コミックの内容に関する書き込みの抜粋¹である。

¹ 参照元 : <http://2chnull.info/r/ggirl/1229831259/> 、 <http://2chnull.info/r/ggirl/1229950297/>



- ・今連載中の携帯コミックは王子の「おいで」に愕然とした王子なら「来い」じゃないか？
 - ・「おいで」なんてセリフがあるのか……王子は絶対言わないんじゃない？
 - ・「おいで」は色サマと理事長って感じだね
 - ・王子なら「来い」かな。
- キャラの口調もわからないような人を書いてほしくないや

上例のような「おいで」と「来い」のニュアンスの違いについて、非日本語母語話者にはよく分からないかもしれないが、日本人にはわかるようである。そこが筆者が最も興味深く感じている日本語の特徴である。それぞれの言葉遣いには何らかの連想されうるイメージが付いているため、イメージと違うキャラクターが使うと違和感が出てくるのだと推測できる。そういう言葉遣いを、金水（2003）は役割語（role language）と名付けた。

1.2 研究目的



日本語の創作物において、役割語が必ずといっていいほど存在している。役割語の知識が足りないと、日本語の創作物における話し言葉を完全に理解しているとはいえない。役割語に関する知識が研究によって明確なものとされれば、非ネイティブが日本語で創作活動を行う時、ネイティブが書くような会話文により近づけることができると思われる。役割語を究明することによって、非母語話者が日本語で物語を書く時、あるいはほかの言語の作品を日本語に訳する時も、キャラクターの雰囲気合った言葉遣いをキャラクターに喋らせることができるようになる。

金水（2003）は役割語について「そのような知識は特別な教育で身につけた訳ではなく、普通の日本語の母語話者として日本で暮らして行くだけで身に付くものである、しかも多くの人々が共有しているものである」と述べている。

鄭惠先（2004）²の調査でも分かるように、例え日本滞在歴が2年以上で、日本語能力試験一級以上の上級の学習者であっても、役割語についての知識レベルは日本語母語話者との間に大きな差がある。つまり、外国人の日本語学習者はネイティブと違い、役割語に対する認識が足りないと言えるのである。

役割語の中でも、比較的認識されにくいものがある。鄭惠先（2007,p2）の日韓両国で行った役割語についての意識調査では、人物像とその人物像から思い浮かべる言葉遣いの間での、日本語母語話者と韓国人日本語学習者の意識の差を調べるために、漫画の登場人物のイラスト10種と、それらの登場人物が漫画の中で用いている言葉遣いの例20文を調査内容として使用した。その中で、ネイティブと非ネイティブの正解率に最も差がない項目は「年寄りの博士（正解率差27.7%）」で、最も差がある項目は「インテリ医者（正解率差56.3%）」である。項目内容の詳細は表1の通りである。つまり、年寄りの博士の言葉遣いに関しては、日本語母語話者も、日本語学習者も、共通の認識ができており、正解率が両方高い。それに反して、「インテリ医者」の言葉遣いに関しては、日本語学習者の正解率は日本語母語話者よりかなり低いということになる。

表 1 鄭惠先(2004)の調査で使った人物像と言葉遣い

人物像 (イラスト)	言葉づかい
	日本語版
C. 年寄りの博士 	<ul style="list-style-type: none"> ・昔からそう じゃのー… ・辛い事もある じゃろうが、もう少しの辛抱 じゃ!
D. インテリ医者 	<ul style="list-style-type: none"> ・どう しますかな? ・もう一度よく お考え下さい

この結果について、鄭惠先（2004,p4）は次のように解説している。「韓国人日本語学習者は、終助詞などの言語形式をマーカーとして日本語の役割語を理解する傾向が強く、特徴的なマーカーがない微妙な役割語については、明確なス

² 鄭惠先（2004）が行った日本語の役割語に対する意識調査アンケートの結果、正解率の全体平均は、日本語母語話者が70.2%、韓国人日本語学習者（日本滞在経験が2年以上で、日本語能力試験1級以上の日本語力を持つ人に限定）が46.5%である。



トラテジーを持たない。」

「特徴的なマーカーが無い微妙な役割語」とは、例えば表 1 のインテリ医者
の言葉遣いである。終助詞「かな」も、「お考えください」という敬語の使い方
も、現代の日本で広く使われている表現であり、日本語学習者にとってはテキス
トで意味用法を習うことができる言葉遣いである。それに対し、表 1 の年寄
りの博士の「じゃ」という断定助動詞は方言の類と見なされ、教科書では扱われ
ない。教科書で習ったことが無い、見慣れない言葉遣いだからこそ、特殊で特
徴的な使い方として認識できる。同じ断定助動詞でも、「だ」や「です」は教科
書で習っている見慣れたものなので、日本語学習者にとっては逆に役割語とし
て認識できない。同じ理由で、表 1 のインテリ医者の言葉遣いは日本語学習者
に「特徴的なマーカーが無い」と見なされることになっている。本論は、主に
前述のような、教科書でも教えているような一般的な言葉遣いであるが、役割
語的な性格も実は帯びているという、非ネイティブが認識しにくい微妙な役割
語を明らかにしたいのである。

一体どのような言葉遣いを研究したいのか、具体的な例を挙げる。次の①の
問題は金水（2003）から引用したもので、日本で育った日本語の母語話者であ
ればほぼ 100%間違えることがないはずだとされている。①のような特徴的な言
葉遣いは、本論の主な研究対象ではない。

① 問題 次の a~h とア~クを結び付けなさい。

- | | |
|---------------------------|-----------|
| a そうよ、あたしが知ってるわ（ ） | ア お武家様 |
| b そうじゃ、わしが知っておる（ ） | イ (ニセ)中国人 |
| c そや、わてが知っとるでえ（ ） | ウ 老博士 |
| d そうじゃ、拙者が存じておる（ ） | エ 女の子 |
| e そうですわよ、わたくしが存じておりますわ（ ） | オ 田舎者 |
| f そうあるよ、わたしが知ってるあるよ（ ） | カ 男の子 |
| g そうだよ、ぼくが知ってるのさ（ ） | キ お嬢様 |
| h んだ、おら知ってるだ（ ） | ク 関西人 |

特に①の d、f は特徴的で、d は発話人物の職業（武士）を、f は国籍（中
国）を連想させることができる。しかし、話体と人物像の間に、いつもこのよ
うな強い結びつきがあるとは限らない。①は g「そうだよ、僕が知ってるのさ」

で「男の子」という項目に結びつけることができるが、それがどのような男の子かはよくわからない。一口で男の子と言っても、様々な属性が存在する。違う性格・設定・外見の男性キャラクターがいれば、それに対応する役割語も存在していると考えている。

② 問題 次の a~e と A~E を結び付けなさい。

- | | |
|-----------------------------|------------|
| a お前、俺と一緒に来てくれ。駄目か？（ ） | ア 普通の男子高校生 |
| b お前、俺と一緒に来いよ。駄目かよ？（ ） | イ ぶっきら棒な少年 |
| c 君、僕と一緒に来たまえ。駄目かい？（ ） | ウ 生徒会長 |
| d 君、僕と一緒に来て。駄目？（ ） | エ 我侬で可愛い少年 |
| e あなた、僕と一緒に来てください。駄目ですか？（ ） | オ 気弱な眼鏡君 |

②のような、より細かい人物像の違いに対応する、あまり役割語として扱われない言葉遣いの違いが、本稿で主に研究したいものである。

これまでの役割語に関する研究³は、教育との関係、翻訳との関係、日本語以外の外国語との対照研究のほかに、役割語のヴァリエーションについての分析もある。つまり、特定の言語スタイルを取り上げて論じるものである。老人語やお嬢様言葉、軍隊語⁴や幼児語⁵、ツンデレ表現⁶、西洋キャラクターの片言日本語⁷など、そのような特徴的なスピーチスタイルを分析するもののほうが多く、相対的に役割語として認識されにくいスピーチスタイルを概観的に論じる研究がまだ少ないように見受けられる。

何か一つ、特徴的な言葉遣いだけではなく、一般的な言葉遣いも含めて、俯

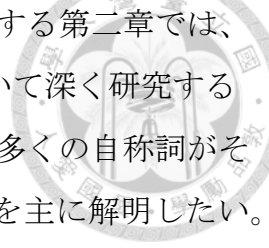
³ 役割語に関する主な著作として、金水敏先生による『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』と、同氏が編集した論文集の『役割語研究の地平』と『役割語研究の展開』がある。

⁴ 衣畑智秀・楊昌洙（2007）「役割語としての「軍隊語」の成立」『役割語研究の地平』くろしお出版

⁵ 岡崎友子・南侑里（2011）「役割語としての「幼児語」とその周辺」『役割語研究の展開』くろしお出版

⁶ 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—」『役割語研究の展開』くろしお出版、富樫純一（2011）「ツンデレ属性における言語表現の特徴 —ツンデレ表現ケーススタディー—」『役割語研究の展開』くろしお出版

⁷ 依田恵美（2011）「役割語としての片言日本語 —西洋人キャラクターを中心に—」『役割語研究の展開』くろしお出版



瞰的に役割語を探りたいのである。例えば、人称代名詞を探求する第二章では、「拙者」という自称詞の武士というイメージやその由来について深く研究するのではなく、「私」や「僕」など、一般的な自称詞も含めて、多くの自称詞がそれぞれのどのような知られざる役割語的なイメージがあるのかを主に解明したい。本論では、②のような特徴的なマーカーを持たない、まだ曖昧な状態にある役割語を解明し、まとめていきたい。主語においては人称代名詞を対象に、述語においては終助詞や依頼・命令表現を中心に、それぞれの言葉遣いを特定のイメージ・人物像（カテゴリー）に結びつけ、論じていきたい。そして本論の最後に、考察対象になっていない新しい作品のキャラクターで、本論で考察した役割語としてのイメージがほかの作品にも共通されているかどうかを検証する。複数の作品に共通しているなら、その言葉遣いが確かに役割語として使われていることがわかり、考察したイメージが正しいということもわかる。

1.3 研究方法

本論では調査範囲を筆者が最も把握できる乙女ゲーム⁸というジャンルに限定し、その中の「ときめきメモリアル Girl's Side」というゲームシリーズでの男性人物の言葉遣いを考察の中心とする。ポピュラーカルチャー作品における役割語表現の一端を探るために、「ときめきメモリアル Girl's Side」シリーズ3作における男性キャラクター31名の言葉遣いを主な資料とし、言葉の表現と登場人物の特徴との関係を検討する。範囲内に見られる話体の特徴にはどんなキャラクターが当てはめられているのかを分析し、男性人物の役割語について考究したい。

1.3.1 研究対象の選択理由

役割語の表現は様々な作品に使われており、アニメ、マンガやゲームなどオタク文化とされる分野でもふんだんに見ることができる。金水（2007）は《サ

⁸ 乙女ゲーム：いわゆる「女性向けゲーム」の一種である。主人公が女性で、複数の男性キャラクターとのシナリオやエンディングが用意されているゲームである。プレイヤーが主人公の相手役を決めることができるインタクティブな少女マンガのようなものと言える。

イボーク 009》というマンガ作品を対象としたケーススタディを通じて、マンガの登場人物と言葉の表現との緊密な関係を検証し、「優れたマンガ作品は、その役割語の特徴を巧みに生かし、誇張された絵柄と組み合わせて、物語を効果的に構成している。」と述べている。役割語の例としてよく挙げられる博士語やお嬢様言葉も、マンガからの例が多い。マンガやゲームなどのサブカルチャー作品における言葉は役割語と強い関係性があると言えよう。したがって、ゲームを本論の研究対象とした。

「ときめきメモリアル Girl's Side」というゲームシリーズは乙女ゲームに分類されており、男性キャラクターの役割語に関する研究対象として乙女ゲームを選定した利点は次のように挙げられる。

- ゲームはテキスト量が膨大であり、ライターが複数いる場合が多く、特定の作家の作風に左右されにくい。
- 一作品に登場するメイン男性キャラクターの人数が多い。
- 会話体が中心で、キャラクター一人一人の台詞が多い。
- 様々なユーザーの嗜好に合わせるために、キャラクターの属性が豊かである。
- 主人公（プレイヤー）を中心とするため、話し手（男性キャラクター）と聞き手（主人公）の関係が掴みやすい。

そしてこの対象となるゲームとして選ばれた「ときめきメモリアル Girl's Side」シリーズの3作⁹は、乙女ゲームの代表的な作品であり、単純に販売数¹⁰から見ても、最も売れている乙女ゲーム作品である。本稿では、このシリーズのこれまでに出了正規ナンバーリングの3作を対象としている。その3作品を「ときメモ GS1」「ときメモ GS2」「ときメモ GS3」と略す。

このゲームシリーズは現代の学園物で、メインキャラクターの殆どが高校生または教師である。本稿では分析対象をメインキャラクター（エンディングが用意

⁹ ときめきメモリアル Girl's Side http://www.konami.jp/gs/game/Girls_Side/first/

ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss http://www.konami.jp/gs/game/Girls_Side/2nd_Kiss/

ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story http://www.konami.jp/gs/game/Girls_Side/3rd_Story/

¹⁰ 女向一般板扱いゲーム累計売り上げランキング：

<http://www47.atwiki.jp/ggirluriage/pages/14.html>

されている男性キャラクター)に限定する。3作品についての簡単なデータを表 2 に示した。

表 2 分析対象となるキャラクターの数

ナンバリング	タイトルの略称	初出年月日	キャラクター数
一作目	ときメモ GS1	2002 年 6 月 20 日	10
二作目	ときメモ GS2	2006 年 8 月 3 日	11
三作目	ときメモ GS3	2010 年 6 月 24 日	10

1.3.2 データベースの作成

研究対象は決めたものの、「ときめきメモリアル Girl's Side」シリーズのテキスト数は膨大で百万字にも登るものであり、メインキャラクターの全台詞を自力で写すことは不可能な作業である。その上、このゲームはシステム上、一本道のストーリーではなく、複雑に分岐する会話シーンの積み重ねからエンディングへ繋ぐゲームであり、一度最初から最後まで通してやっても、キャラクターの台詞の一部しか見られない。つまり、全台詞を網羅しても、それは通常のゲームプレイヤーが読むゲームテキストとは違うため、あまり意義が無い。したがって、データベースに入れる台詞を登場シーン、デートシーンの二つに絞った。最も文字量が多いデートの全台詞は各ゲームの攻略本に収録されているため、攻略本を参照しながらテキストをパソコンに打ち込む。全キャラクターの台詞を excel に打ち込んで作成したデータベースは計 365000 字である。

ここで、台詞の詳しい選定条件について説明する。まず一つは、そのキャラクターが主人公の女性（プレイヤーが操作するキャラクター）に話す時の言葉遣いであること。これは話し手と聞き手の関係を固定し、把握しやすくするためである。もう一つは、気取っていない・自然で正常な状態での言葉遣いであること。演技する時、怒り狂う時、意図的に嫌味を言う時、わざと高圧的な態度で話す時の言葉遣いは、そのキャラクターの本来の属性には関係ないはずであるため、そういう自然ではない状態での言葉遣いは分析対象から除外される。基本的に、そのキャラクターが最もよく使う、代表性のある普段の口調が分析対象になる。



1.4 研究の構成

本論は以下の5章から構成される。

第一章は、序論とし、本研究の動機と目的を述べ、研究範囲および対象、研究方法について説明し、本研究と関連する先行研究を紹介する。

第二章は、役割語の観点から、本論の考察範囲で見られる人称代名詞について論じる。自称詞と対称詞の2大部分に分けられる。

第三章は、役割語の観点から終助詞の使い方などについて論じる。その使い方によって、キャラクタを大きく「ナ型」と「ネ型」に分けられる。

第四章は、考察範囲で見られる、その他の特徴的な言葉遣いについて論じる。主に、何かを依頼する時や要求する時に使う表現を役割語の観点から見ていく。

第五章は総括である。第二～四章の考察結果をまとめ、その成果を他のゲームのキャラクタで試す。

1.5 先行研究

1.5.1 役割語とは

日本語の特徴の一つは、文体が話し手の性別・年齢・職業などの位相の違いによって左右されるというところである。特に小説や漫画、アニメ、ゲームシナリオといった創作物において、言葉遣いは特定の人物像と密接に結びついている。こういう特定の人物像と密接に結びついた言葉遣いは「役割語」と称されている。

金水（2003,p205）は「役割語」について、次のように定義している。

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とき、その言葉づかいを「役割語」と呼ぶ。

言葉遣いの違いに関して、「位相」という概念がある。ある特定の言語集団や

場面で用いられる言語を「位相語」と称する。一見、役割語と類似しているが、位相の定義は以下のようなものである。

社会的な集団や階層、あるいは、表現上の様式や場面それぞれに見られる、言語の特有な様相を「位相」と言い、それに基づく、言語上の差異を「位相差」と呼ぶ。

(田中章夫・1999)

「位相・位相差・位相語」と「役割語」との最も大きな違いは、「位相・位相差」は「現実」における言語上の違いを学者が研究することによって得られるのに対し、役割語は私たちが現実の言葉遣いに対して持っているイメージであり、そのイメージは実際のもものと異なることがある。「位相語」が実社会で用いられる言葉そのものに注目しているのに対し、「役割語」はその使用範囲を実社会に限定していなく、例えば、ドラマの中の台詞も含まれるということである。

役割語とは、「人物像＝人物の『属性』(カテゴリー)と心理的に結びつけられたスピーチスタイルのことである。」(金水・2003)そして、そのスピーチスタイルと人物像の結びつきは、日本語話者の間で、かなりの程度共有されている。

役割語の「役割」とは、人間のカテゴリーである。各カテゴリーの現実のメンバーは、一人一人さまざまであるが、そのカテゴリーに属する人間が共通して持つと信じられている特徴のことをステレオタイプという。

p.2の掲示板の書き込みの例で考えてみよう。その「王子」というあだ名を持つ葉月というキャラクターは「おいで」という言葉は使わないと信じられている。葉月というキャラクターは既にあるイメージを皆に与えており、ファンのイメージでは、例えば「クールキャラ」というカテゴリーに分類されている。葉月のようなキャラクター、つまりその「クールキャラ」カテゴリーに属す人物は、「おいで」という言葉とイメージが合わない。そのような考え方が言語上のステレオタイプであり、そのステレオタイプに当て嵌まる言葉遣いが役割語である。この例の場合、「クールキャラ」カテゴリーに属すキャラクターは「来い」という言葉を使うと信じられている。そして、「おいで」は違うカテゴリーに分類され

ている「色サマ」や「理事長」といったキャラクターが使うと信じられている。役割語は単一の人物の特徴的な言葉遣いではないということは、この色サマや理事長の例から判明する。

以上をまとめると、役割語とは、特定の人間のカテゴリーを連想させる言葉遣い、つまり、言語上のステレオタイプである。単一の人物のみが持つ特徴的なスピーチスタイルでなく、ある属性を持つ複数の人物が共通して使うと思われるスピーチスタイルである。

ステレオタイプとは、元々社会学の用語で、判で押ししたように同じ考えや見方が、多くの人に浸透している状態を言う。人は新しい人物に出会う時、ひとまず目の前の相手を性別、種族、職業、年齢などの違いにより、あるカテゴリーに分類し、どのような人かを判断する。例えば、アメリカ人は陽気で大らか、日本人は礼儀正しい、男は理屈っぽい、女は感情的などのような考え方がそうである。実際は、人の気質や性格は人それぞれで、勝手に人を一つのカテゴリーに当てはめて判断するのは不適切であるが、このようなステレオタイプは確かに存在している。

言語に関しても、ステレオタイプは存在している。それが役割語である。例えば「あら、よろしくってよ、先にお召し上がり遊ばせ」という台詞を聞けば、たちまちお嬢様や上流階級の婦人を思い浮かべることができるが、現実のお金持ちのお嬢さんはこういう言葉遣いをしているのかというと、そうでもない。しかし、多くの漫画の読み手にはこれがお嬢様っぽい言葉遣いとして受け入れられている。このような言葉遣いとキャラクタ属性の結びつきは、個々の受け手の心理的状态として記述できるが、

重要なのは、そのような状態が言語共同体の中で共有されている場合であり、むしろそのような、社会的に共有された心理的連合をこそ、役割語の本質と捉えたい。またこの意味で、役割語は『ステレオタイプ』の言語的側面であるとも言える。

社会的に共有されているからこそ、役割語は言語を用いた表現（特にフィクション）に頻繁に利用される。またそのような表現を受容することにより、共同体の若い話者に、役割語の知識が伝えられることになる。これ

は、ステレオタイプの中でも特に「文化的ステレオタイプ」(Cf. Devine 1989, 上瀬 2002) と呼ばれるものの特徴を備えている。

(金水敏『役割語』研究と社会言語学の接点』第 19 回社会言語科学会研究大会)

役割語は、一個人の言葉遣いに対するイメージで片付けることではなく、人々に共有されているイメージである。だからこそ、創作者は役割語を使い、キャラクターのイメージを表現することができる。また、役割語は言語のステレオタイプであり、ひとつの言葉遣いに、複数のステレオタイプ、複数のイメージが付く可能性もある。たとえば、関西人・関西弁に対するイメージはひとつだけではないだろう。

1.5.2 役割語の必要性

役割語の中には、現実には人々が話している言葉遣いに近いものもあるが、現実から遠いものも多い。テレビや本の中に出てくる老人や博士のように、いわゆる「老人語¹¹」を話す老人は、現実にはほとんど存在しないと言えよう。役割語はただそれらしい感じを与える文体である。現実とは程遠い場合でも、創作者としては便利であるゆえ、意図的かどうかに関わらず、創作する際は使ってしまうものである。小説家の清水義範氏はエッセイ「小説の中のことば」で次のように書いている。

たとえば小説の中に、昔を知る老人が出てきて、失われていた伝説を物語るシーンなどがあるとする。そういうB級小説だと、老人はこう言う。

「わしは見たんじゃよ。知っておるんじゃ」

〔中略〕現実をテープに録音して、テープ起こししたようには台詞は書けるものではない。八十歳の老人が、「ぼくちゃん知ってるもんねー。昔

¹¹ 古くからテレビドラマやアニメなどでは、一人称「わし」や語尾「じゃ」、打消し「ぬ」といった言い回しが「老人の使う言葉」というイメージでよく用いられる。この老人語は江戸時代以来、セリフの約束ごととして、老人や知識人を表現するための役割語として演劇・小説・漫画等に定着したものという。(「老人語」(2011年1月26日(水)01:17 UTCの版)『ウィキペディア日本語版』。)

見たんだも一ん」と言うこともあるのが現実なのだから。脇役の老人がそう言っちゃうと小説はガタガタである。

小説の中の会話は、小説用に再構成された虚構のことばである。私などは、なるべくそういう型としてのことばではなく、リアルなことばを書きたいと思っているのだが、それでも完全にそう書けるわけではない。

(清水義範『日本語必笑講座』講談社文庫,34-36)

清水氏の言う「小説用に再構成された虚構のことば」はまさに役割語であり、例に出された「わしは見たんじゃよ。知っておるんじゃ」が典型的な老人語である。そして清水氏は、役割語無しでは小説の中の会話は書けないと述べている。

現代、特に若者における男女の文末形式の違いは現実では少なくなったにも関わらず、役割語としての男性語と女性語の違いは広く日本人に共有されている。例えば、終助詞の「わ」は従来の説明では女性が使う代表的な表現のように扱われているが、小川（1997）の調査データによると、若い女性が「わ」を使うことはかなり少ない。水本（2005）などで報告されているように、女性の言葉遣いは中性化する傾向がある。それでも、テレビドラマや翻訳された洋画などでは、女性らしさを強調するために、伝統的な女性語が多用されることがある。男性語の方について、下條（2008）では、テレビの吹き替え表現における、従来男の文末形式として扱われる男性の「だよ」と「だ」の多用が、日本人男性の自然発話と大きく異なるということが述べられている。さらに、日本語の翻訳物について、翻訳家・児童文学研究家の金原瑞人氏もエッセイの中でこう述べた。

翻訳物を読んでいて気になるのは、男言葉と女言葉の使い分け。最近、とくに女性の翻訳者が多いせいもあって、男の言葉にやたら「ね」を使っている作品を見ることが多い。これは、はっきりいって目障りだし、変だし、
〔中略〕というふうなことを翻訳学校なんかでいうと、必ず反論が出る。「だって、男の人もよく『ね』を使うじゃないですか。『この梅干し、おいしいね』といったふうに」

〔中略〕実際に話されている話し言葉と文章の話し言葉とのあいだには、

かなり差があるのだ。だから、実際に男の人だって「ね」をよく使うから
とって、それをそのまま文章でやってしまうと、妙に女っぽくなってし
まう。現実をそのまま写しても、そのリアリティが出るとは限らないのだ。

(金原瑞人「あとがき大全 6」『児童文学評論』01.11.25)

金原氏も、現実の話し言葉を作品にそのまま写しても、リアリティは得られ
ないと論じ、翻訳物、つまり創作物における話し言葉の虚構性を必要なものと
している。

山口 (2007)¹²は役割語の使用は巨視的伝達に関わると述べている。創作物の中
の台詞には微視的伝達と巨視的伝達という二つの伝達回路が働く。微視的伝
達とは物語の登場人物同士のコミュニケーションで、巨視的伝達とは創作者が
読み手、観客、ゲームプレイヤーなどの受容者に向けて発するコミュニケーション
である。微視的レベルで考えると、役割語は不自然でリアリティに欠ける
ところがあるが、巨視的レベルで考えると、役割語はキャラクターの特徴を効率
よく提示でき、巨視的伝達の要請に裏付けられているのである。この巨視的伝
達こそが役割語の重要な機能である。

以上を総合すると、役割語を使った方が、型通りでわかりやすいため、使わ
ざるを得ないのである。役割語を使うことによって、キャラクターをあるカテゴ
リーに嵌めることができ、変に個性を出さないようにできる。逆にいえば、役
割語を使うことによって、型通りの属性・イメージをキャラクターに付けること
ができる。日本語で小説などを創作する際、役割語は会話文において必要不可
欠なものと言えよう。

1.5.3 役割語度

金水敏 (2003) は「役割語度」に関して次のような概念を試みに提出してい
る。

役割語度は、「ある話体（文体）が、特徴的な性質の話し手を想定させる

¹² 山口治彦 (2007) 「役割語の個別性と普遍性—日英の対照を通して—」『役割語研究の地平』
くろしお出版

度合い」というような尺度である。近い将来、言語学的・心理学的方法で厳密な数値化ができないとも限らないが、現在のところははなはだ暫定的・直感的な尺度として扱っておく。



下記の①～③は金水氏の作例である。

①その日は大変よいお天気であった。

しかし天気予報によれば、翌日は雨が降る可能性があるらしかった。

②A「今日は大変いいお天気だね」

B「ええ、本当。でも天気予報は、明日は雨だろうと言っていたわ」

③「まったくじゃ。しかし天気予報は、明日は雨かもしれんと言っておったぞ」

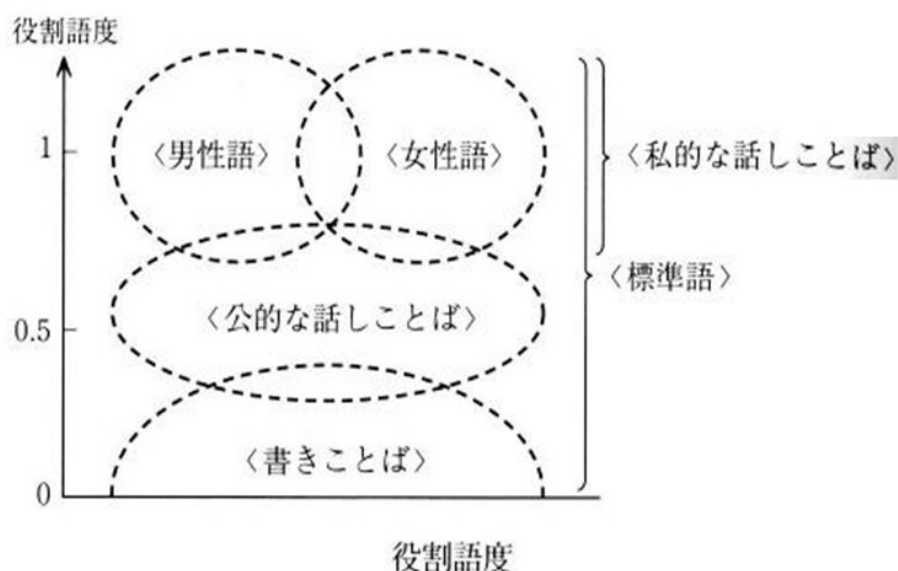
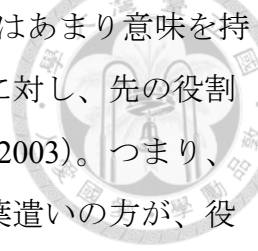


図 1 役割語度 (金水敏 2003『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』p.69)

金水氏によると、例えば、標準語のうち、常体の書き言葉①は「いかなる特徴を持った話し手も想定させないという意味で、役割語度0である。」とするのに対し、私的な話し言葉での男性語と女性語は仮に役割語度1とする。②の会話では、Aは男性、Bは女性ということが「だね」「ええ」「わ」などの部分から察せられる。しかし、それ以上に年齢、職業などを積極的に示唆するような特徴は現れていないので、この程度の話体を役割語度1に設定しておく。また、公的な話し言葉は、役割語度0.5ほどに位置するとする。これらの関係を図示すると、図1になる。③のように、すぐに老人か、老博士か、地方の人かを思い浮かべさせる、強い特徴を主張するような話体は、役割語度が相当高いことに



なる。「これを役割語5とするか、10とするかといった議論はあまり意味を持たないので、相対的に『高い』とだけいうことにする。それに対し、先の役割語度1の対話は、役割語度が相当低いわけである」(金水敏・2003)。つまり、より特徴的で、特定の人間のカテゴリーを連想させられる言葉遣いの方が、役割語度が高いということである。要するに、特定の人物像を連想させないような言葉遣いは役割語度が低く、逆に特定の人物像を連想させやすい特徴的な言葉遣いは役割語度が高い。

以上の役割語度の説明について、少し補足したい点がある。それは、場面の重要性である。同じ言葉遣いでも、場面の違いで、役割語度が違ってくる。同じ公的な話し言葉、即ちデスマス体であっても、公的な場面ではあまり特徴が無いが、私的でくだけた場面、例えばかなり親しい友人と話す時なら、デスマス体は役割語度の高い言葉遣いになる。相当丁寧な人、育ちのいい人などと連想できるからである。図1で、私的な話し言葉が公的な話し言葉より役割語度が高いのも、役割語の場面との関連性からくるものであろう。役割語は主に私的な話し言葉で現れるものである。

もう一つ指摘したい点は、例文②の役割語度についてである。金水氏はAを男性が発した言葉として見ているが、Aのような言葉遣いは現代では、かなり中性的な口調である。女性もよく使う。水本(2005)などで報告されているように、女性の言葉遣いは中性化する傾向があり、「だね」「じゃん」という言い回しは1980年代頃から、男女ともに好まれるようになった。また、尾崎(1999)の調査によっても、現代の女性の間では、典型的な女性語の使用はあまりなくなかった。そのため、Aから話し手が男性なのかどうかは判断しにくい。Bは明らかに女性語を使用しており、Aよりは少し特徴のある言葉遣いである。したがって、Aよりも、Bの方が役割語度が少し高いように思われる。

第二章 役割語としての人称代名詞



2.1 役割語の観点から見た人称代名詞

本章では研究対象の言葉遣いのデータを交えながら、男性キャラクターがよく使う人称代名詞の役割語としての特徴を探求していく。

人称代名詞というものは、会話の相手や場面によって使い分けられることがある。例えば、夏目漱石の《虞美人草》の登場人物である宗近は、友人の甲野と話す時、「僕」と言う場面も、「おれ」と言う場面もあり、父親と話す時は「私」を使っている。つまり状況や聞き手によって自称詞を変えている。場面と聞き手によって人称代名詞を変えるのはごく当たり前のことである。このように、同じ人物でも複数の人称代名詞を使う可能性があるため、こういう人物ならこの人称代名詞を使うだろう、というような役割語の特徴とは一致していないとも思える。しかし、実は現代のサブカルチャー作品だと、人称代名詞がキャラクターの性格によって定められることも多い。

現代日本語の中で、各人称代名詞の使い分けの意識は曖昧になってきている。鄭恵先（2003）¹³では近代から現代の小説とシナリオを年代順に分け、「ぼく」と「おれ」の出現頻度の変化を調べ、次のような結果が出ている。

「ぼく」の場合、場面のフォーマル度による「ぼく」から「わたし」への切り替えが少なくなり、境界が緩くなっている。〔中略〕「おれ」の場合も、各時代の作品での出現率、丁寧体との共起率がともに増加していることから、使用範囲が拡大していることが明らかになった。〔中略〕人々の認識の中で「おれ」に対する使用範囲の基準が徐々に緩くなってきたことを示唆していると考えられる。

例えば、昔では、目上の人に対して丁寧体で話す時、「おれ」という人称代名詞を使うのは不適切だと思われているが、今では、そういう使う方も徐々に許

¹³ 鄭恵先（2003）「日本語人称詞の社会言語学的研究」p.34～35，大阪府立大学博士論文

されている傾向があるようである。鄭恵先（1999）¹⁴では「ぼく」と「おれ」の待遇価値の階級の変化を調べるために、違う時期の文学作品における「ぼく」と「おれ」が含まれている文を取り上げ、その文末形式の丁寧体率を調べた。その結果、現代になるにつれ、「おれ」の丁寧体文末形式の使用はかなり増加しているとした。

これに関連して、小林美恵子（1999）¹⁵では、興味深い談話資料の分析結果が指摘されている。

…自称代名詞を用いているのは50人の男性発話者のうち23人だけである。このうち、「わたし」のみを用いている話者が4人、「おれ」のみが8人、「ぼく」のみが8人で、二つ以上の語を場に応じて使い分けている話者は3人（13.0%）しかいない。女性の場合27人（61.4%）であったから、男性のほうが女性より、**固定した一語を自称として用いる傾向が現れている。**

（p.124）

つまり、相手や場面によって使い分けるより、固定した一語を自称として使う傾向がある。その「固定した一語を自称として用いる傾向」がまさに役割語の性格と似ている。自称詞の選択において、発話場面や聞き手との関係の他に、話し手自身の年齢や出身地など、話し手自身の属性も大きく影響しているのではないかと推測される。つまり、それぞれの自称代名詞には連想されうるイメージ（人物像、人間のカテゴリー）があるため、現代において日本人は自分（話し手の属性）に合った、固定した自称代名詞を使いたがるという傾向が見られる。小学生のときは自分のことを「ぼく」と言っていた男の子が、中学生になったら自称を「おれ」に替えるということもその一例である。

前述のように、現実の社会では話し手の属性に合った固定した自称代名詞を用いる傾向がある。それなら、創作物における自称代名詞も言うまでもない。

¹⁴ 鄭恵先（1999）「『ぼく』と『おれ』の待遇価値の変化に関する考察」『人間文化学研究集録』9, 68-80

¹⁵ 小林美恵子（1999）「自称・対称は中性化するか」,現代日本語研究会（編）『女性のことば・職場編』,ひつじ書房,pp.113-137

特に漫画、アニメ、ゲームなどのポピュラーカルチャー作品ではキャラクターの個性を強調するために、固定した自称代名詞を使うことが多い。例えば、女性でありながら「ボク」と自称するキャラクター、いわゆる「ボクっ娘（ぼくっこ）」は数え切れないほど多い¹⁶。自称代名詞はいわば個性・記号の一つで、キャラクターの属性と深く関係していると考えてよいだろう。

その傾向は自称代名詞だけではなく、対称代名詞にも同じように現れていると推測する。一般的に、「きみ」は「ぼく」と、「おまえ」は「おれ」と一緒に用いられることが多く、対使用されると考えられている。鄭恵先（2003）の調査でも、その二組の対使用が定着していることが確認された。自称詞がキャラクターの属性と関係しているのであれば、対使用されている対称詞も無関係ではないであろう。

本論の研究対象である「ときめきメモリアル Girl's Side」シリーズは主人公の一人称視点でシナリオを進行させるので、分析対象である31名の男性キャラクターの台詞のうち、主人公に対して喋る時の台詞が大半である。つまり、話し手と聞き手の関係はほぼ固定している。そして1.3.2で説明した台詞の選定条件にもあったように、データベースでは、分析対象であるキャラクターが主人公に対して話す台詞だけが選定されている。聞き手は同じであるが、それぞれの話し手（キャラクター）はそれぞれ違う人称代名詞を使う。そこに発話者自身の属性が関わってくると予想される。したがって、本稿では自称詞と対称詞を分析対象にした。

2.2 役割語としての自称詞

ここからは、分析対象であるキャラクターの台詞を集めたデータベースのデータを基に論じていきたい。本論の31名の分析対象の自称詞の使用状況は図2が示した通りである。

¹⁶ 古い作品で言うと、例えば手塚治虫の『三つ目がとおる』のヒロイン・和登千代子がボクっ娘である。サブカルに関する用語の解説が充実しているオンライン百科事典のニコニコ大百科に「ボクっ娘」についての解説がある。（<http://dic.nicovideo.jp/a/ボクっ娘>）その項目の下にボクっ娘の一覧があり、200人以上のキャラクターが並べてある。

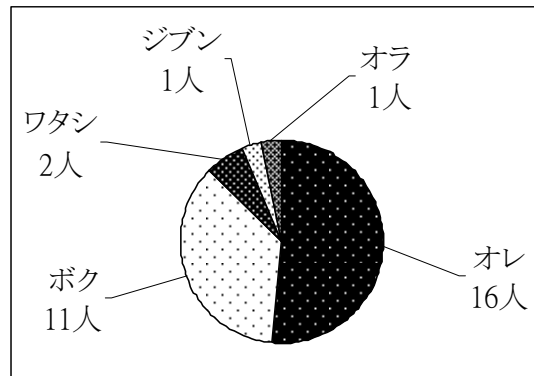


図 2 分析対象 31 人の自称詞の使用状況

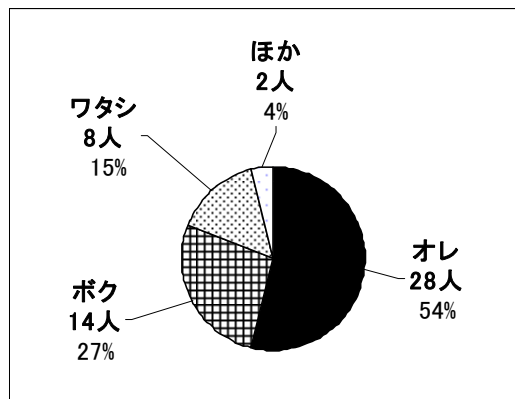


図 3 乙女ゲーム計 83 人の自称詞の使用状況

自称詞とキャラクターの属性を対照し、役割語として考察するためには、図 2 だけではなく、対照表の付録 1 と付録 2 も必要である。集計した時は、特に代名詞に限ってはいなかった。例えば、若王子、大迫の 2 名は「先生」と自称することもある。この 31 名のキャラクターの中にはいないが、ほかの作品では自分の名前を自称詞とするキャラクターもいる。しかし、自称代名詞以外の自称詞は 2.2.5 でまた論じることにして、図 2、付録 1、付録 2 ではとりあえず自称代名詞のみを主な分析対象とした。

まず、図 2 が示したように、本論の分析対象であるキャラクターに最もよく使われている自称代名詞は「オレ」で、次に「ボク」である。この傾向は本論の分析対象である「ときメモ GS」シリーズの男性キャラクターに限ったことではな

い。「ときメモ GS」シリーズと近い、現代物や学園物の乙女ゲームの7作品¹⁷に登場する52名の男性キャラクターの自称詞を加えて集計した結果は図3（前頁）である。図2と図3でわかるように、「オレ>ボク>ワタシ>ほか」という自称詞の使用状況は分析対象である「ときメモ GS」シリーズのみに当てはまることではなく、この類の乙女ゲームに共通して言えることである。

2.2.1 「オレ」の主流化と「ボク」の役割語度の上昇

創作物の世界の言葉遣いが実社会のそれをそのまま反映しているとは限らないため、実社会における男子高校生の自称詞の使用状況については論じないが、少なくとも、学園物・現代物の乙女ゲームの男性キャラクターでは、「オレ」が最もよく使われている男性自称詞になっている。また、ゲームの男性キャラクターだけではなく、小説や映画のシナリオでも「オレ」の主流化が見られる。鄭恵先（2003）では時代別の文学資料を利用し、人称詞の変化について検討した。その結果、「オレ」の出現率の飛躍的な増加が観察された。図4（次頁）が鄭（2003）による「ボク」と「オレ」の出現率の時代別比較である。第1期は1895年から1935年までの間に発表された近代小説8作品で、第2期は1966年から1991年までの間に発表された現代小説8作品で、第3期は1997年から1999年までの間に映画化された作品の映画シナリオ16作品である。分析対象にしているのは会話文のみである。¹⁸

図4で示した通り、現代に近づくにつれ、「オレ」と「ボク」の出現率が逆転してくる。昔では、「ボク」が最も一般的な男性自称詞であったが、現代では代わりに「オレ」がその役割を果たしている。現代では「オレオレ詐欺」という

¹⁷ ゲームタイトルとメーカー一覧：「金色のコルダ」コーエー／「Love★Drops～みらくる同居物語～」シュガービーンズ／「乙女的恋革命★ラブレボ!!」インターチャネル／「DEAR My SUN!!～ムスコ★育成★狂騒曲～」D3パブリッシャー／「月ノ光 太陽ノ影」アロマリエ／「夢をもう一度」美薔／「DUEL LOVE ～恋する乙女は勝利の女神～」バンダイナムコゲームス

¹⁸ 「作品の選択には十分配慮した。選択基準としたのは、会話体を中心になっていること、できるだけ一般的で身近なストーリーと背景であること、なるべく重要登場人物が多様な年齢層でどちらかの性別に偏っていないことである。」p.23（鄭恵先・2003）

詐欺の手口が存在している。そういう詐欺事件はなぜ「ボクボク詐欺」ではなく、「オレオレ詐欺」と呼ばれているか。やはり「オレ」という自称詞の方が汎用性が高く、多くの人物に当てはめられるからだとも思える。

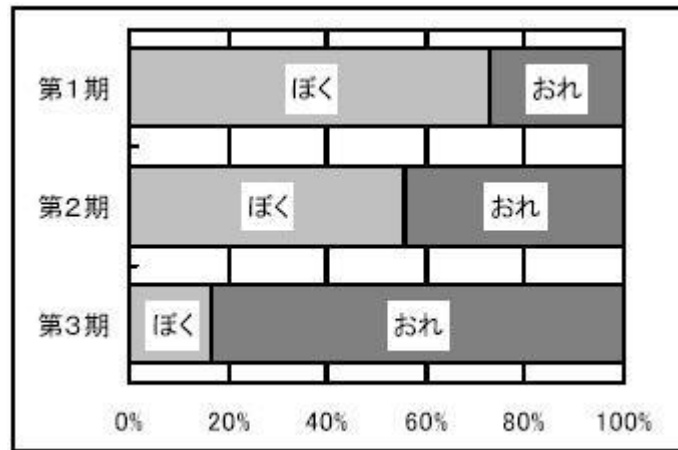


図 4 「ぼく」と「おれ」の出現率の時代別比較

「オレ」を使うキャラクターの中に、「平 健太」というキャラクターが分析対象の31名の中にいる。「ときメモ GS3」の公式サイトに製作チームの座談会のページがあるのだが、そこに「隠しキャラクターの平くんは、特徴がないというコンセプトで作った」、「キャラが立っちゃうと、平くんっぼくない」などと書かれている¹⁹。つまり、「平」は特徴がないことが特徴で、最も平凡な設定を持つキャラクターである。そのような平凡なキャラクターに、ほかの自称代名詞ではなく、「オレ」という自称代名詞が設定されている。「ときメモ GS」は学園物のゲームであるため、登場するキャラクターの殆どが高校生の男子である。「平」も例外ではない。つまり「オレ」は高校生男子生徒にとって当たり障りのない、最も特徴がない自称代名詞である。これは役割語の定義と真逆なことで、「オレ」は、役割語度の低い男性自称代名詞だと言える。

1.5.3 で述べたように、特定の人物像を連想させやすい特徴的な言葉遣いは役割語度が高く、「オレ」のような、特定の人物像を連想させないような言葉遣いは役割語度が低い。それに対し、「ボク」の方は少なくとも「オレ」より特徴的な自称代名詞で、役割語度がより高い自称代名詞である。広く使われている普

¹⁹ 「ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story 特別企画！座談会 第3回 キャラクターデザインについて」 http://www.konami.jp/gs/game/Girls_Side/3rd_Story/zadankai/vol3.html

遍的な言葉は、様々な人に使われており、特定のイメージを持たれることは少ない。相対的に、やはり使用率が低い言葉のほうが、役割語度が高いことになるであろう。

「オレ」は役割語度が低く、「ボク」のほうが比較的役割語度が高いことはわかった。本論は元より役割語度の低い微妙な役割語を解明したいので、「オレ」の役割語的イメージについても考察するが、次節はまず役割語としての特徴がより顕著な「ボク」から分析していきたい。

2.2.2 「ボク」から連想される属性

今回の分析対象の中で「ボク」を実際に使うキャラクターの分析に入る。「ボク」という自称詞にはどのような共通のイメージがあるのか、まず付録 2 に提示しているキャラクターの画像から考察してみる。

1.5.1 で述べたように、ひとつの言葉遣いには複数のイメージがつく場合もある。「ボク」を使うキャラクターがすべて同一のイメージを持っているとは限らない。付録 2 の「ボク」の欄の 12 人のキャラクターを見ると、少なくとも外見に関しては、全員に共通しているわかりやすい特徴は無いと言える。しかし、一部のキャラクターに共通している特徴はある。それが「ボク」の役割語的イメージのひとつかもしれない。

役割語について論じるにあたり、キャラクターの特徴について論じる必要があり、本論では主にキャラクターの性格上の特徴について論じるが、外見について論じる場合もある。しかし、残念ながら、キャラクターの絵の外見について述べるにあたり、客観的な論述をするのはかなり難しい。本論でもその点については難航を極めた。例えば、一口で「可愛い」と言っても、万人が納得する基準は無い。「背が高い」と言っても、「高い」と「高くない」の境界線は人それぞれである。唯一言えるのは「大きな傾向がある」、「そのような傾向がある」ということである。したがって、本論では外見の特徴についての論述は、補助的なもので、大きな傾向について推論しているのみである。また、客観的な基準は定めにくいだが、役割語というのは、元々、人物像、キャラクターのイメージなどというやや抽象的なものに関係しているため、外見の特徴についても、やは

り論じる必要があると判断する。本論ではその場合、独自に定義した基準などで、その外見イメージの大きな傾向について論じていくことになる。



2.2.2.1 「ボク」と外見

まず1つ目、「ボク」欄のキャラクタは他に比べて、可愛いキャラクタが多いと思われる。「可愛い」の度合いは数値化できないが、一般的に目がより大きいほうが可愛いとされている。付録2の画像を見て、「ボク」組は守村、天地、春日の3名の目が特に大きい。対して「オレ」組のキャラの中で、特に目が大きいと言えるのは大迫の1人のみである。顔に対する目の大きさを数値化し、表3にまとめた。

表3 キャラクタの目の大きさ²⁰

キャラ	一人称	目の大きさ	キャラ	一人称	目の大きさ
大迫	オレ	0.27	春日	ボク	0.24
針谷	オレ	0.19	天地	ボク	0.23
平	オレ	0.18	守村	ボク	0.22
不二山	オレ	0.17	クリス	ボク	0.16
新名	オレ	0.17	氷上	ボク	0.15
佐伯	オレ	0.15	蒼樹	ボク	0.14
真咲	オレ	0.15	赤城	ボク	0.13
設楽	オレ	0.14	若王子	ボク	0.12
葉月	オレ	0.12	真嶋	ボク	0.12
鈴鹿	オレ	0.12	三原	ボク	0.11
琉夏	オレ	0.12	紺野	ボク	0.11
姫条	オレ	0.11			
藍沢	オレ	0.11	天之橋	ワタシ	0.13
天童	オレ	0.1	氷室	ワタシ	0.06
志波	オレ	0.1	日比谷	ジブン	0.27
琥一	オレ	0.08	古森	ボク/オラ	0.13

表3では目の大きさ（目の縦の）を数値化しており、その数値が最も高い、つまり最も目が大きい上位5人のうち、3人がボクの使い手だった。したがって、

²⁰ まず、大きさを測りやすくするように、付録2の画像を最も正面を向いている・通常に近い表情の画像に統一した。また、髪型の違いによって、頭頂が必ずしも見えるわけではないため、目の大きさの計算式を「目の大きさ（目の縦幅のドット数）／顔の大きさ（目の上縁から顎までのドット数）」とさせていただいた。縦方向で、目が顔に占めている比率となっている。

3人のみではあるが、外見の顔から見て、「かわいい」は「ボク」という自称詞のイメージのひとつという可能性はあるだろう。

「可愛い少年」はマンガ・アニメ・ゲームの世界では、「ショタ（外見が幼い・可愛らしい少年）」というカテゴリーに分類されることがある。ショタ属性を持つということは、普通は主人公より年下ということであり、乙女ゲームにおいて、「年下」はキャラクターの重要な属性のひとつである。乙女ゲームでは、主人公の恋愛対象として、様々な男性キャラクターが登場する。ユーザーの三人三様な好みに対応するために、男性キャラクターの属性も様々である。その中で、「年下キャラ」は作品ごとに必ずといっていいほど1人や2人はいる。つまり、乙女ゲームのキャラクターを特徴付ける際、「年下枠」というものが存在しているのである。「ボク」という自称代名詞と年下という属性との関連性をより明確にするために、「ときメモGS」シリーズ以外の乙女ゲームも入れ、違う作品に登場する10名の後輩キャラクターの外見と自称詞を図5にまとめた。











	天地	A	B	C	D	E
ボク						
ほか	日比谷	新名	F	G		
						

図5 「ボク」を使う後輩キャラクターと使わない後輩キャラクターの外見の違い²¹

図5で、「ボク」を使う後輩キャラと使わない後輩キャラの外見上の違いを見出すことができる。「ボク」組はすべて目が大きいキャラである。それに対し、下欄の新名、FとGは「ボク」組のキャラクターと比べて、より大人びており、

²¹ キャラクターの出典元：A、「金色のコルダ」の志水桂一。B、「乙女的恋革命★ラブレボ!!」の深水颯大。C、「Love☆Drops～みらくる同居物語～」の藤堂聖。D、「遙かなる時空の中で」の流山詩紋。E、「DUEL LOVE ～恋する乙女は勝利の女神～」の立花智彦。F、「乙女的恋革命★ラブレボ!!」の橘剣之助。G、「遙かなる時空の中で3」の有川譲

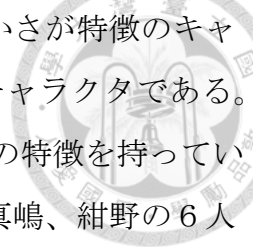
外見的に可愛いとは言えない。唯一、目が大きい日比谷は男らしい刈り上げの髪型をしている。「ボク」組は刈り上げの髪型とは逆に幼さが出る前髪を残した髪型が多い。つまり、基本的に、後輩・年下は可愛いイメージがあるので、「ボク」を使うキャラクターは多いが、外見の男らしさ、大人っぽさの度合いが高いと、「ボク」という自称詞を使わなくなる可能性がある。「ボク」という自称代名詞に繋がるキャラクターの外見イメージは、目が大きい可愛いキャラ、そして髪型が中性的で、男らしさが薄いキャラである。つまり、外見の可愛さ・中性っぽさこそが、自称詞「ボク」の役割語イメージのひとつであると推定する。

また、総じて、可愛い男子キャラを表現したい時、創作者は「ボク」をそういうイメージを強調する役割語として使っているようである。



図 6 髪が長い三原(左)とクリス(右)

付録 2 の「ボク」を使うキャラクターの中で、可愛い外見を持つキャラクターについて論じ、「ボク」という自称代名詞には「外見が可愛い」という役割語的なイメージを持っていることを推測した。その「可愛い外見」と「男らしい外見」というとは共存できない特徴で、可愛らしい外見の男子キャラクターは男らしい外見と縁が遠く、比較的に中性的とも言えよう。「中性的」といえば、付録 2 の三原とクリスに注目していただきたい。31 名の考察対象の中で、この 2 名のみが、胸まである長髪を持っている (図 6 参照)。特に三原というキャラクターは美を愛するキャラクターで、自分で自分を美しいと思っており、私服でもレースが付いていることがある。クリスは長い金髪を持つ美形の外国人キャラクターで、物腰柔らかで、温和な性格をしている。三原もクリスも、決して男らしさを前



面に出しているキャラクターではなく、むしろ、優雅さ、柔らかさが特徴のキャラクターである。つまり、「中性的」という属性を持っているキャラクターである。付録 2 の「ボク」欄では、可愛いや優雅などの中性的な外見の特徴を持っていないキャラクターもいる。残りの蒼樹、氷上、若王子、赤城、真嶋、紺野の 6 人である²²。この 6 人に共通した外見上の特徴は、あえて言えば、書生的で端正な外見である。中国語の「斯文」という言葉がまさに男性のこういう書生的な外見を形容している。中性的とまではいかないが、野性的でワイルドで男らしいとは到底言えない。

しかし、この「書生的」というのは、「髪が長い」とは違い、わかりやすい外見の特徴ではない。基準が曖昧である。そこで、明確な外見の特徴として、「眼鏡を掛けている」と「服装がきちりしている」の 2 つを挙げる。「眼鏡を掛けている」という特徴はパッと見てすぐわかる上に、「書生的」という特徴とも結びつきやすい。「服装がきちりしている」というのは、男性的でワイルドに着崩しているキャラクターと比べて、そこまでワイルド・男性的ではなく、より知的で、真面目で、書生的なイメージがあると言えよう。本稿で定められた「服装がきちりしている」を判断する明確な基準は、ジャケット姿（例えば生徒キャラクターの制服と教師のスーツ）の時、ネクタイをきちり 1 番上まで締めているかどうかである。ネクタイを緩めているキャラクター、ネクタイを締めないキャラクターと、標準の制服を着ていないキャラクターはカウントしない。全 31 名のキャラクターの制服姿・ジャケット姿を自称詞別に表 4（次頁）にまとめた。表 4 で示したように、「ボク」の使い手の殆どは服装がきちりしており、きちりしていない方に属している 2 人もネクタイを変えているだけで、「オレ」の使い手のようにネクタイを締めなかつたり、緩めたりしているわけではない。また、相関係数のを見ると、表 4 の「服装がきちりしている」と「自称詞が『ボク』」の相関係数は「0.45」でまあまあ強い正の相関がある。対して、「服装がきちりしている」と「自称詞が『オレ』」の相関係数は「-0.55」で負の相関である。「ボク」と「オレ」の使い手の服装の着方のイメージは相反していると

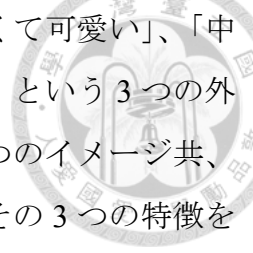
²² 古森は「ボク」も「オラ」も使うキャラなので、別枠とする。

言えよう。(本論の相関係数の計算方法については付録 15 で説明している)

表 4 服装がきちりしているかどうかのまとめ²³

	服装がきちりしている	服装がきちりしていない
ボク	 <p>守村 氷上 天地 若王子</p>  <p>赤城 真嶋 紺野 春日</p>  <p>蒼樹</p>	 <p>三原 クリス</p> <p>※この 2 人は標準の制服を着ていない。 左の三原は元のネクタイをループタイに変えていて、右のクリスは他の模様が違うネクタイに変えている。</p>
オレ	 <p>葉月 佐伯</p>  <p>大迫 平</p>	 <p>姫条 鈴鹿 天童 志波</p>  <p>針谷 真咲 琉夏 琥一</p>  <p>不二山 新名 設楽 藍沢</p>
その他	 <p>氷室 天之橋 日比谷</p>	 <p>古森</p>

²³ 蒼樹というキャラクターはジャケットを着ている公式の絵が無いので、この制服の学ランを着ている絵で判定した。学ランのボタンを一番上まできちり締めているので、「きちりしている」と判定した。



総括すると、「ボク」を使うキャラクタは全員、「目が大きくて可愛い」、「中性的で髪が非常に長い」、「書生的で服装がきちりしている」という3つの外見に関するイメージのどれか1つ以上に当てはまる。この3つのイメージ共、ワイルドで男性的などのイメージと相反しており、本論ではその3つの特徴をまとめて、「非ワイルドな外見」、という言い方をさせていただく。「非ワイルドな外見」と「一人称がボク」の相関係数は「0.67」で、やや強い正の相関にある。

「ボク」という自称代名詞を聞くと、外見的で言えば、それほどワイルドで男性的ではない、「非ワイルドな外見」を持つ人物を連想することができるようである。逆の方向から言うと、可愛い、髪が長くて中性的、もしくは服装がきちりしているなど、そういう「非ワイルドな外見」が特徴的な男性キャラクタを見ると、「ボク」という自称代名詞を連想させるのである。

2.2.2.2 「ボク」と性格

「ボク」が持つ外見的なイメージは概ねわかった。しかし、外見のイメージだけでは、自称詞「ボク」の役割語としてのイメージをまだ掴みきれない。例えば、目が大きい可愛い外見を持つ点のみで考えると、表3 (p.24) では「オレ」の使い手である大迫というキャラクタの目も非常に大きい。大迫は確かに見た目は可愛いが、付録1で要約した通り、実は熱血指導で生徒想いの男らしい性格を持つ教師である。同じく表3でわかるように、「ジブン」と自称する日比谷というキャラクタも目が大きく、後輩という設定を持ち、可愛い少年だと言える。しかし、付録1の性格から見ても、大迫と日比谷は「ボク」組のキャラクタより積極的で明るい性格を持っている。外見が可愛くても、性格が男らしいと、「ボク」という自称詞は使わない傾向がある。つまり、外見の特徴より、性格の特徴のほうが、役割語のイメージに影響すると推測できる。

それを踏まえて、外見イメージの次は、「ボク」組のキャラクタが有する内面的な気質について考察する。付録1の特徴要約を見ると、優しい、または弱気な性格を持つキャラクタ（守村、蒼樹、クリス、若王子、紺野、春日）が過半数である。男性的で野性的な性格を持つキャラクタが1人もいない。しかし、「弱気」や「温和」などの特徴を判定する基準は曖昧でわかりにくい。ここで、比

較的にわかりやすい判断基準として、そのキャラクターが主人公と初対面の時の会話（初登場のシーン）のみを判断材料とする。最初の会話によってユーザーのキャラクターに対する第一印象が決まるため、制作側はその会話でキャラクターの1番の特徴を出すと思われる。そもそも、役割語は1種のステレオタイプであるため、第一印象で決めるのはむしろ妥当である。どの作品も「一見〇〇そうだが、深く知ると本当は△△な人だ」というような登場人物はいる。その「本当は△△」の部分は第一印象・ステレオタイプではないため、考慮しないのがいいだろう。

では、初対面の時の会話を材料にして、「温和」の特徴があるかどうかを判定する。主人公に対して、なにかを手伝う、親切なことをする、最初から好意的、恥ずかしがり屋で性格が控えめ、などの場合は「温和」属性を持っていると判定する。特にそのようなことが無い場合は「温和」属性を持っていないと判定する。全31名のキャラクターの初登場のシーンの要約と「温和」属性を持っているかどうかの判定を表5にまとめた。

表5 初登場シーンで「温和」属性の判定

		初登場シーンの台詞抜粋と内容要約	判定
オレ	葉月	「俺も、一年。」「……急いでたんだろ？入学式。」「葉月 珪。」 口数が少ない片言な感じで、主人公が少し困惑していた。	
	姫条	「オレ、ここのバイトの姫条 まどか。こうやってしゃべんのは、初めてやな。もう暗くて危ないから、今日はオレが家まで送ってっただげるわ。」 同じバイト先の主人公を家まで送った。	○
	鈴鹿	「……ん!?何か用かよ？」 「……なんだよ、忘れる方が悪いんだろ？洗濯して返すよ。」 主人公のタオルを勝手に借りて使っておきながら、態度がやや冷たい。	
	天童	「ん？ああ、ええと……ほら、アレ！ナンパ？」不良に追われており、主人公にぶつかっていきなり一緒に店に入ってくれと頼む（追手から隠れるために）。	
	佐伯	「朝から笑うと疲れんだよ……。ただでさえ寝不足なのに……。」 「そこだいて。ゴミ捨てに行けないんで。」 自分の家の店の前へ道に迷って来た主人公を冷たくあしらった。	
	志波	「……いや。」「……………」。「違うって言ってる。」「……志波 勝己。」 野球部の練習を見ていて、主人公に入部希望かと聞かれても否定する。	
	針谷	「誰だっ！」「かつ……勝手に聴いてんじゃねえよ！」 音楽を聴いて入ってきた主人公に強気な態度を取る。	
	真咲	「とりあえず、花屋の仕事って楽じゃないから。それだけは頭に入れとけな。」 温和というより、元気で頼れるバイト先の先輩という印象。	
	琉夏	「それより、もう遅いから帰ろ。送ってく。」 主人公とは幼なじみで、ゲームでの初登場は主人公を家まで送った。	○
	琥一	「あぶねえな、おい」「ちっ……」 主人公とは幼なじみだが、顔が怖すぎてぶつかった主人公を怖がらせた。	
	不二山	「よし。今日でマネージャーの募集は終了する。おまえに決定。」 主人公に部活の勧誘をしていた。自分でどんどん決める強引なところがある。	

	新名	「あれっ、疲れてる？じゃあさ、休憩しよ。飲みモンおごるからさ。」 街中で出会って、主人公を強引にしつこく軟派した。	
	設楽	「……おまえ誰？」「知らない」「それで？」 ピアノを引いている時に主人公に邪魔されて機嫌が悪い。	
	大迫	「どうした、声がちいさいぞっ？ オッス！！」 「オオサコ、チカラと読む！ 先生の名前だあ！」 「なりは小さくても大迫力、よろしくなっ！！」 入学式で担任の先生である大迫が自己紹介しているシーン。熱血教師。	
	藍沢	「周りを見てみる。君が読むべき本は、もっと 他にあるじゃないか？」 主人公が本屋で本と取っいたらいきなり説教してきた。	
	平	「俺は平 健太。よろしく。」入学式の教室で主人公が話しかけることによって知り合う。いたって普通のクラスメートの会話。	
ボク	守村	「もし解らない問題があったら、声をかけてくださいね。」 図書室で数学の問題が解けない主人公に解け方を教えた。	○
	三原	「いいね……なかなかいい色使いだ。キミの名前は？」 「そんなに引け目を感じなくていい。仲良くしよう」 絵を描いている主人公にいきなり声を掛けて褒めた。最初から主人公に好意的。	○
	蒼樹	「あ、あ……。」まだ日本語が上手ではなくて、ぶつかった主人公に何も言えない。 恥ずかしがり屋で内気という印象があるため、ここでは「温和」と判定する。	○
	氷上	「アウトッ！」厳密に言えば、君はずでに遅刻している。」 最初の一声が「アウト」で、遅刻した主人公を生徒会風紀委員として取り締まる。	
	クリス	「学校中のオンナノコの名前を覚えとくんは、男としての礼儀やろ？」 「なあなあ。絵を描いてるキミもええねんけど、モデルもやってみいひん？」 「うん。キミのこと、めっちゃカワイク描く自信あんねん。ど？」 女の子が好きな性格で、主人公にも最初から好意的な態度を取る。	○
	天地	「雨が降らなかつたら、こうして先輩とお話することはなかったと思うんです。 はね学に入ってよかった。こんな優しい先輩に出会えて。」 「学校で見かけたら、声かけてくださいね！」 後々生意気になるが、初対面ではこのように猫を被っている。ここでは初対面のシーンのみを判断材料にしているの、ひとまず「温和」と判定する。	○
	若王子	「付き合ってる女性……。ふむ……。難しい問題です。」 氷室と違って、恋人がいるかの質問に対しても真面目に答える。 生徒に対しては強く出られなくて、舐められがち。 「それでは、先生は一度教員室にもどります。 みなさんは自己紹介シートに記入しておいてください。それでは。」 「シートを配るのを忘れました。」	○
	赤城	「傘、売ってるだろ？濡れたままこんなところにいたら風邪ひくよ。」 「二人とも濡れることないよ。僕が行ってくる。」 偶然、主人公と一緒に雨宿りしていて、親切に傘を買ってくれると提案した。	○
	真嶋	「いいよ。名前さえ教えてくれれば。」 「すごく可愛いよ。ドキドキする。……またね。」 女子に優しいキャラクタで、初対面で主人公を持ち上げる。	○
	紺野	「プリント持とうか？」「いいよ。ついだから」プリントを持っている主人公に対して、 ドアを開けてくれたり、代りに持とうかと提案して、親切に接した。	○
	春日	「わあっ！ すみません！ 大丈夫ですか？」 「え？ あっ、はい！ 僕、大丈夫です。一人で立てますから！」 最初から主人公に好意的で、先輩である主人公に憧れている。	○
他	氷室	「私のクラスの生徒には、常に節度を守り、勤勉であるよう心がけてもらいたい。 以上だ。質問のある者は？」 「(女生徒)は一い、質問。先生、恋人はいますか？」 「たった今、節度を守るよう言ったはずだ。他には？」 生徒の質問をばっさり切った厳しい先生。	
	天之橋	「おっと、失礼！ 大丈夫かな？」 「それより、怪我はないだろうね？ お嬢さん。」 「よかった。それでは、よい一日を。」 主人公とぶつかったが、紳士的な態度で対応した。	○

日比谷	「先輩は、あの、葉月先輩と仲が良いって聞きました！」 「というわけで、これからは正々堂々、先輩のことマークさせていただきます。」 「よし！ 今日また一歩前進だあっ!!」 葉月に憧れており、主人公にも注目するという宣言をしに来ただけである。	
古森	「僕は、いい」 家に引き籠もっていて、学校へ行こうと誘いに来る主人公を何度も拒絶する。	

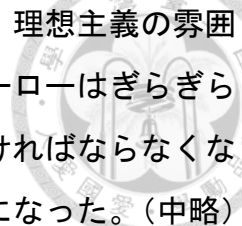
表 5 では、どのキャラクターが温和という属性を持っており、どのキャラクターがどの自称詞を使っているかがわかる。このデータを付録 15 で説明したように、「温和属性を持っている」と「自称詞が『ボク』」の 2 つの事象の相関係数を計算すると、結果は「0.74」で、かなり強い正の相関があるとわかる。つまり、「ボク」を使っているキャラクターは「温和」な性質を持っている率が高い。「温和」こそが「ボク」が持っている役割語としてのイメージの 1 つである。

「温和」という性格イメージは前節で論じた「非ワイルド」の外見イメージと一致していると言えよう。では、服装がきっちりしていて書生的で真面目という外見イメージもあるということで、「ボク」には中身が書生的だというイメージもあると推測する。

「書生的」というイメージに関連して、小松寿雄（1998）²⁴によれば、「ボク」は元々儒者たちが用いるものであり、強い謙譲の意識をもって使用された自称詞であった。そして近代に下るにつれ、「ボク」の強い謙譲の意味がだんだん薄くなり、明治時代から、書生・学生が用いるようになり、現代では対等またはそれ以下の人に対して用いる自称詞になったという。明治時代から現代に至る「ボク」のイメージの変化について、金水（2003）では以下のように述べている。

戦前の「ぼく」の使用者は「失敬」「～たまえ」などの＜書生ことば＞をともに使用するのが普通であった。すなわち「ぼく」使用の少年は、上昇志向に溢れた、理想主義的な、あるいは立身出世を夢見る“小さな書生”であり、けっして柔弱というわけではなかった。少年もののヒーローは、小説にせよ、漫画にせよ、圧倒的に「ぼく」使用者が多かったのである。（中略）

²⁴ 小松寿雄（1998）「キミとボクー江戸東京語における対使用を中心にー」『東京大学国語研究室創設百周年記念国語研究論集』



ところが、やがて少年漫画から、そのような上昇志向、理想主義の雰囲気
が薄れ、ヒーロー像が変化していった。すなわち、ヒーローはぎらぎら
した、むき出しの闘志や野性味を持ったキャラクタでなければならなくな
ったのである。そして同時に、一人称代名詞は「おれ」になった。(中略)

ヒーローが「おれ」を用いるようになることと並行して、「ぼく」のイメ
ージも大きく変わっていった。家庭や学校に擁護され、飼いや慣らされた少
年というキャラクタに結びつけられるようになったのである。

金水(2003)では、昔と今の少年漫画の主人公の自称代名詞を考察し、昔の
主人公は「ボク」を使うことが多かったが、現代では「おれ」のほうがよく使
われていることが論じられた。「ボク」という自称詞は明治時代では主に書生が
使っており、上昇志向に溢れた優等生のイメージが強いが、時代が進むにつれ
て、徐々に柔弱で被保護者的など、ややマイナスのイメージも付くようになっ
た。その柔弱で被保護者的なイメージは、つまり前述の中性的、温和、弱気な
どのイメージである。もし「オレ」が男性的で「ワイルド」のイメージであれ
ば、「ボク」は「非ワイルド」のイメージであろう。「ボク」は「オレ」より丁
寧な自称詞であるため、やはり物腰の柔らかい・優しい雰囲気の男性が使うと
いうイメージがあるだろう。

そして、「ボク」の上昇志向に溢れた優等生というイメージは、今も存在して
いる。付録1の「ボク」の欄と照合してみると、守村、蒼樹、氷上、赤城、紺
野の5名が優等生という属性を持つキャラクタである。つまり、いわゆる優等
生のキャラクタは殆ど「ボク」を使っている。これはやはり前述した書生的・
知性的のイメージから来るものだと考えられる。特に今回の分析対象の優等生
のキャラクタの1人、氷上の台詞を見てみると、

「腕章を見^{たまえ}。僕^はは、生徒会執行部風紀委員、氷上格だ。」

「生徒会での君の活躍に期待する。失敬。」

などがあり、まさに金水(2003)で提示された昔の「書生ことば」の典型で、
現代の普通の高校生がまず言わないであろう言葉である。書生言葉は、実際に
学生が使わなくなった分、役割語度の高い話し方になった。「ボク」も書生言葉
の一端を担っているため、知性的なイメージがついたのである。付録1と付

録 2 の「ボク」欄では、特に知性的でもなく、性格も特に温和ではないキャラクターもいる。それは三原である。三原は美しい物が大好きで、ナルシストなキャラクターである。動物園ではこのような発言もしてしまっている：「美しさというのは罪だね。動物たちがボクのことを見つめているよ。」前節の「非ワイルド」のイメージの中には「髪が長くて中性的」というイメージも含まれており、三原は、性格面でも美しさを重視して、「中性的」の特徴を持っている。

つまり、ここまでの情報を総括すると、「ボク」という自称詞は「温和」、「中性的」、「知性的」という 3 つのイメージがあり、それは外見でも性格でも通用するイメージである。

他に「ボク」との相関性が高い性格的な特徴を探してみると、金持ちで育ちがいいという特徴が見つかった。「ボク」組の 11 人の中で、ゲームの設定的に、守村、三原、蒼樹、氷上、クリス、真嶋、春日の 7 人もがその条件に合致している。それに対し、「オレ」組の 16 人の中では 2 人のみが金持ちキャラクターである。金持ちで育ちがいいというのは「ワイルド」とは逆で、比較的に上品だということであり、この特徴もやはり「非ワイルド」のイメージの範疇に入っている。

2.2.2.3 「ボク」のまとめ

総括すると、創作物における男性キャラクターに使われている「ボク」という自称詞が持つイメージを次のようにまとめることができる。

◎ 「ボク」の使い手が持つと思われる属性：

柔 { <外見> 可愛い、中性的、服装がきっちりしている
<気質> 優しい、弱気、温和、知性的

「ボク」と自称する男性人物には「非ワイルド」という全体的イメージが付く。この「非ワイルド」を、本論はここから便宜上、「柔」という一文字で表す。「柔」というイメージは、外見上で言えば、目が大きい、髪が非常に長い、もしくは服装がきっちりしている。性格上で言えば、温和、気弱、知性的、品が良いなどのイメージが浮かび上がるようである。

表 6 「ボク」組 11 人の「柔」の特徴まとめ

	外見			性格	
	大きな目	長髪	きっちり	温和 or 気弱	知性的 or 金持ち
守村	○		○	気弱で優しい	優等生、秀才
三原		○			芸術家、ナルシスト
蒼樹			○	丁寧で優しい	留学生、外交官志望
氷上			○		優等生
クリス		○		物腰柔らかい	金持ち
天地	○			甘えん坊	
若王子			○	のんびりで大らか	化学教師
赤城			○		優等生
真嶋			○	女性にやさしい	セレブ
紺野			○	温厚で爽やか	生徒会長
春日	○		○	甘えん坊、気弱	お金持ち

それぞれのキャラクターのどのようなところが「ボク」の「柔」のイメージと一致しているのかを表 6 にまとめた。

基本的に、「ボク」から連想できる「柔」というイメージは、範囲が広く、それほど明確ではない。より明確なイメージは複数に分かれている。イメージが複数もあり、範囲が広いといえども、範囲が無いわけではない。あまりにもワイルドな男性キャラクターは到底「ボク」という自称代名詞には結びつきにくいようである。役割語とは、特定の人間のカテゴリーを連想させる言葉遣いであり、つまり「ボク」は「柔」という範囲の広いカテゴリーを連想させる役割語である。カテゴリーのメンバーは、一人一人さまざまであるが、そのカテゴリーに属する人間が共通して持つ「柔」という大きな傾向こそが、「ボク」の役割語としてのイメージである。

2.2.3 「ボク」と対比する「オレ」

「ボク」のイメージについて論じた時も、「オレ」との対比関係が見られた。例えば、表 4 (p.28) の服装がきっちりしているかどうかのデータから計算すると、「ボク」との相関係数は「0.45」で、「オレ」との相関係数は「-0.55」である。表 5 (p.30) の温和な性格かどうかに関しても、「ボク」との相関係数は「0.74」で、「オレ」との相関係数は「-0.42」である。「オレ」と「ボク」は男性キャラ

クタに最もよく使われている2大一人称であり、持っているイメージも相反している。

「オレ」の話者と「ボク」の話者のイメージの違いは現代の創作物のみではなく、昔の作品にも現れていた。小松（1998）で引き合いに出された樋口一葉の『たけくらべ』の例を見てみよう。登場人物の信如は龍華寺というお寺の跡取り息子で、勉強が出来るということで子供たちから一目置かれる存在である。もう1人の長吉は鳶職人の息子で、喧嘩っ早い乱暴者として描かれている。信如の「ボク」に対し、長吉の「オレ」が対比的に用いられている。このように、明治時代から、「ボク」と「オレ」は小説などで対比的に用いられている。思慮深い少年が主に「ボク」を使用し、乱暴者が「オレ」を使用している。金水（2003）でも同じような例が提示されており、次のように述べている。

この、野性的・攻撃的な「おれ」と柔弱で被保護者的な「ぼく」の対比を生かし、何らかの原因で二面性あるいは二重人格を背負わされた少年を主人公とする場合、「おれ」と「ぼく」の使い分けで人格の転換を効果的に知らしめることがある。

「オレ」と「ボク」の使い分けで、人格の転換を知らしめる例として、金水氏（2003）では「三つ目がとおる」と「名探偵コナン」の主人公が例として挙げられたが、乙女ゲームにも、そういう例が多数存在する。本論の分析対象のキャラクターの1人である佐伯というキャラクターがそうである。佐伯は主人公や男の友人に対してしゃべる時は「オレ」を使っているが、ほかの生徒を相手にしている時は猫かぶりして好青年を演じ、「ボク」を使っている。また、「金色のフォルダ」という乙女ゲームに柚木梓馬というキャラクターがおり、柚木は優雅で気品あふれる物腰柔らかな優等生で、「ボク」という自称詞を使っているが、ゲームが進み、彼が本性を表したら、乱暴な口調になり、「オレ」を使うようになる。もう一つの例として、「うたの☆プリンスさまっ♪」という乙女ゲームに四ノ宮那月という二重人格のキャラクターがいるが、普段眼鏡を掛けている時は温厚な性格で、「ボク」と自称するが、眼鏡を外したらもうひとつの乱暴な人格になり、「オレ」と言うようになる。昔の名作漫画「三つ目がとおる」から現代

の乙女ゲームまで、「オレ」と「ボク」の使い分けで違う人格を表現するという手法は使われているのである。

「オレ」と「ボク」の使い分けで、キャラクターの人格の転換を表現する例は実に多い。「オレ」と「ボク」とが大きく違うイメージ、もしくは相反するイメージを持っているからこそ、そういう表現ができるだろう。「ボク」のイメージが「非ワイルド」「中性的」、だとすると、「オレ」の役割語的イメージは「ワイルド」、「男性的」になるのではないかと推測される。付録 1 と付録 2 の「オレ」組に属すキャラクターの共通点について考察する。

2.2.3.1 「オレ」と外見

まず、外見に関しては、全体的に、「オレ」組のキャラクターは「ボク」組のキャラクターより、男らしいキャラクターが多いだろう。不良少年らしく髪型がリゼントで顔付きが怖そうな琥一というキャラクターも「オレ」組に属しており、長髪のキャラクターも少ない。姫条、天童、琉夏、新名は髪が結構長いが、「ボク」組の三原とクリスのような腰まで伸びている長い髪ではなく、性格的には軟派男（姫条、新名）と不良少年（天童、琉夏）しかいない。「ボク」組のキャラクターとは違い、たとえ長髪でも、中性的というわけではなく、外見の男らしさはそのままである。また、格好に関しては表 4 (p.28) で示した通り、「オレ」組は服装がきっちりしていないキャラクターが多く（相関係数：「 -0.55 」）、眼鏡をかけているキャラクターもいない。「眼鏡を掛けている」と「一人称がボク」の相関係数は「 0.22 」でそれほど高くないが、「眼鏡を掛けている」と「一人称がオレ」の相関係数は「 -0.45 」で、負の相関がやや強い。「眼鏡を掛けていない」も「オレ」が持つ役割語のイメージかもしれない。

今回の分析対象に限って言えば、「オレ」を使うキャラクターの外見の特徴は、眼鏡をかけていなく、服装が特にきっちりしていない。つまりそれほど特徴がない普通の外見とも言える。また、長髪の場合は軟派か不良の 2 つの場合に限っている。前節で述べたように、「オレ」の外見イメージは「ボク」の「目が大きくて可愛い」、「髪が長くて中性的」と比べて、より「男性的」である。



2.2.3.2 「オレ」と性格

性格に関して、表 5 (p.30) で示した通り、「ボク」の使い手と比べて、初登場シーンでぶっきらぼうなキャラクタが多い。付録 1 の特徴要約でも葉月、志波、琥一、藍沢は共通して無愛想という性格上の特徴がある。表 7 はその 4 名の台詞例である。

表 7 「オレ」を使うキャラクタの中で、無愛想な性格を表現している台詞例

葉月	志波
<p>1. 好感度初期の状態で、一緒に帰ろうと誘って失敗する場合の台詞</p> <p>『葉月くん！今、帰り？』 「……ああ。」 『ねえ、一緒に帰らない？』 「……<u>止めとく。</u>」 『そ、そっか……じゃあね。』 「ああ。」</p> <p>2. 好感度初期の状態で、喫茶店へ寄ろうと誘って成功する場合の台詞</p> <p>『ねえ、お茶して帰ろうよ。』 「……ああ。<u>べつにいいけど……。</u>」 『よかった。それじゃ、行こう。』</p> <p>3. ゲームセンターのメダルコーナーにて</p> <p>「……よそより静かだな、ここ。」 『地味！ 他のコーナーに行こう！』 「……<u>俺</u>はここがいい。」</p>	<p>1. 好感度初期の状態で、一緒に帰ろうと誘って失敗する場合の台詞</p> <p>『志波くん！』 「……なんだ？」 『よかったら、一緒に帰らない？』 「……<u>無理だな。</u>」 『そっか……。じゃあしょうがないね。』 「……ああ。じゃあな。」</p> <p>2. 好感度初期の状態で、喫茶店へ寄ろうと誘って成功する場合の台詞</p> <p>『ねえ、お茶して帰らない？』 「……<u>どっちでも。</u>」 『よかった。それじゃ、行こう。』</p> <p>3. 動物園にて</p> <p>「……あのサル。ずっと睨んでる、こっち。」 『志波くんのことが コワイのかも』 「ああ、目つき悪いからな、<u>オレ。</u>」</p>
琥一	藍沢
<p>1. 好感度初期の状態で、デートを誘って成功する場合の台詞</p> <p>「もしもし。」 『あ、琥一くん？ ○○だけど。』 「なんだ？」 『えっと……○月○日²⁵、○○に行かない？』 「ああ……空いてんな。」 『じゃあ、○月○日に○○で待ってるね！』 「<u>メンドクセーな……</u>」</p> <p>2. 好感度初期の状態で、デートを誘って失敗する場合の台詞</p> <p>『えっと……○月○日、○○に行かない？』</p>	<p>1. 会話シーンの抜粋 1</p> <p>『あ、あの、作家の藍沢先生ですよね？』 「ああ。違うと言いたいとこだけどな。」 『えっと……』 「で、<u>俺</u>になにか用か？」</p> <p>2. 会話シーンの抜粋 2</p> <p>『ええっ!? そんなウソついて、大丈夫なんですか？』 「方便だ。で、君の名前は？」 『えっ？』 「サインが欲しいんだろ？」 『あ、はい。わたしの名前は○○○○²⁶です。』</p>

²⁵ デートの日付と場所はゲームの中では自由に選べられる。ここでは便宜上、「○○」にした。

²⁶ 主人公の名前はプレイヤーが自分で入力できるため、決まった名前は無い。

<p>「<u>なんで。</u>」 『<u>なんでって言うか……</u>』 「<u>メンドクセー。</u>」</p> <p>3. カラオケ屋にて</p> <p>「ハァ～なんで来ちまったんだか……」 『歌うぞ～っ!』 「小さな声でな? <u>俺</u>は寝る。」 『カラオケ嫌いなの?』 「<u>好きに見えるか? この俺が? ああ?</u>」</p>	<p>「ほら、本はプレゼント。<u>これで取引成立、貸し借り無し。じゃあな。</u>」 『あ、はい……』</p> <p>3. 会話シーンの抜粋 3</p> <p>『えっ!? 藍沢先生ははば学の……』 「卒業生だ。」 『すごい! わたし、藍沢先生の後輩だったんだ。なんだか嬉しいです!』 「……<u>そりゃ良かった。じゃあな。</u>」 『あ、はい……』</p>
---	--

※ 「」は男性キャラクタの台詞、『』は主人公の台詞

表 7 の葉月と志波を見ると、この 2 人の台詞の言い回しは非常に似ていることがわかる。一番の特徴は「……」の多さで、この 2 人は沈黙の時間が多く、無口なキャラクタであることを示す。また、2 人とも、断る時は簡潔な一言でぴしゃり主人公を断って (表 7 の葉月と志波の 1.)、誘いに応じる場合もそっけない。その無愛想さをより際立たせるために、「ボク」を使うキャラクタである守村の同じイベント²⁷での台詞を見よう。一緒に帰るといふ誘いを断る場合、守村の台詞は:「ごめんなさい。今日はどうしてもこの本を読みたくて。」(主人公) 『そう……読書の邪魔しちゃ、悪いよね。』(守村)「せっかくですけど……それでは、失礼します」守村は少なくとも断る理由を説明した。いきなり短い言葉で断る葉月と志波とは全く違った。琥一の用例も誘いに応じる場合と応じない場合の台詞の例で、葉月と志波との共通点は断り方が直接的で簡潔である。藍沢の台詞例はすぐ話を切り上げようとして、「じゃあな」と言って、まだなにかに言いたそうな主人公がしゅんととしてその場に残されるというやり取りがシナリオの初期に多い。この 4 人共、最も主人公に対する態度が、ほかのキャラクタに比べて、ぶっきらぼうで冷たい。つまり無愛想である。

「無愛想」という特徴は「ボク」の持つ温和なイメージとは逆で、男性的なイメージの範囲内にあると言えよう。また、付録 1 にあるように、天童、琉夏と琥一は不良少年である。不良少年は知性的や気弱などの形容詞と縁が無く、

²⁷ ここの「イベント」とは、ゲームを進行していく過程で、なにかの条件を満たすと発生し、見ることができる一連のキャラクタとの会話シーン、またはシナリオである。同じイベントでも、キャラクタや好感度の数値の違いで、色々なパターンがあり、違う会話が見れる。

乱暴的で「ワイルド」なイメージを持っている。「ボク」と自称する不良少年は確かに想像しにくいだろう。やはり、「オレ」は「ボク」が持つ優等生のイメージと真逆のイメージを有しているということがわかる。



2.2.3.2.1 明るさと冷たさ

2.2.1 (p.21) で述べたように、「ボク」が比較的によく使われている昔では、「オレ」という自称詞は乱暴者というイメージが強いが、現代では、そういうマイナスのイメージも薄れてきた。「オレ」は男性に最もよく使われている自称代名詞であるから、「オレ」が持つ役割語としてのイメージも広くなり、「オレ」＝「乱暴者」という限定的な図式が成り立つとは限らない。付録 1 を見れば、「ボク」組には温厚なキャラクターが多いが、「オレ」組には姫条、鈴鹿、天童、針谷、真咲、琉夏、新名、大迫など、明るい、エネルギッシュなキャラクターが多いということがわかる。「オレ」には明るくて元気というようなプラスのイメージもある。その一方、性格が明るいキャラクターは確かに多いが、前節で述べた葉月や志波、琥一などぶっきらぼうで冷たいキャラクターもいる。一見、相反するイメージであるが、両方とも男性的なイメージである。ただ方向性が違っており、明るい・元気・野性的などは能動的イメージで、無愛想、冷たいなどは受動的イメージである。それを「ボク」のイメージで言えば、知性的、上昇志向に溢れた優等生などは能動的イメージで、温和、弱気は受動的イメージだと推測する。

2.2.3.2.2 「オレ」も外見より内面

「オレ」組の設楽というキャラクターは色白の外見やお金持ちの坊ちゃんという設定があり、そこだけ見ると、「ボク」を使いそうだとも思える。実際、設楽が登場するゲームの発売前、まだ情報が少ない時、インターネットでファンの間²⁸ではこのような議論があった：

「ぼっちゃまって何となく「俺」っぽいよね 口悪いし」

²⁸ 参照元：<http://unkar.org/r/ggirl/1269438227>、<http://mimizun.com/log/2ch/ggirl/1276439037/>

2ちゃんねるの「乙女@ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story」スレッド 48 と 81 のログ



「個人的に僕がいいけど俺のがしっくりくるね」

「えー坊っちゃまの一人称俺なのか なんか意外」

「なんでだかぼっちゃまの一人称は僕だと思い込んでた 俺なのか一かっこいいなあ」。

ここで「ぼっちゃま」というあだ名が付けられているキャラクタこそが設楽である。このように、設楽の一人称は最終的に「俺」になったが、ゲームが発売される前、キャラクタの基本情報しかわからない時点で、「僕」だと思ったファンもいた。外見や設定で考えると、「ボク」という自称詞もありうるが、口が悪い・冷たいという性格面から考えると、控えめで温和な「ボク」のイメージとは合わない。設楽の例からわかることは、2.2.2.2 (p.29) でも述べたように、外見の特徴よりキャラクタの内面の特徴のほうが、自称詞の使用により影響するということである。

2.2.3.2.3 標準的な男性自称詞

2.2.1 (p.21 参照) で述べたように、「オレ」は役割語としての性格が低くなったため、「平」のような、あまり特徴のない男性キャラクタにも「オレ」という自称詞が付けられている。本論の研究対象である「ときメモ GS」シリーズの3作品には、それぞれメインヒーローがいる。男性キャラクタはたくさんいるが、それぞれの作品には、その作品の顔となるメインポジションのキャラクタがいる。それがメインヒーローである。普通は、物語において、脇役のほうが個性的で、主役は標準的な設定であることが多い。それと同じように、一般的に、乙女ゲームのメインヒーローである男性キャラクタは、多くの女性ユーザーに受け入れられるように設定され、あまり突飛で個性的な設定は付けられない。そのメインヒーローである葉月、佐伯、琉夏、琥一の4人²⁹にはすべて「オレ」という自称詞が付けられているということは、「オレ」の汎用性を表している。数字で見ると、「メインヒーロー」と「自称詞がオレ」の相関係数は0.37で、高

²⁹ 葉月珪は「GS1」のメインヒーローで、佐伯瑛は「GS2」のメインヒーローで、「GS3」は公式的にダブルヒーロー制で琉夏も琥一もメインヒーローである。ちなみにこのゲームシリーズの伝統として、メインヒーローの名前には必ず王偏が付いている。(珪、瑛、琉、琥)

くはないが無関係とは言えない。要するに、「オレ」は今では男性キャラクターにとって最も代表的な自称詞で、あまり特徴が無いキャラクター、もしくはスタンダードな設定を持つキャラクターなら、「オレ」を使えば違和感はない。さらに言うと、特徴がなくても「オレ」という自称詞は使っても違和感がなく、どのようなキャラクターも使う可能性があって、役割語度は比較的に低い。

2.2.3.3 「オレ」と「ボク」のまとめ

総括すると、「オレ」と自称する男性人物には「男性的」という全体的イメージが付く。この「男性的」を、本論では「柔」と対比する「剛」という一文字で表す。「剛」というイメージは、外見で言えば、例えば髪が短くて目も特に大きくない普通の男らしい外見、もしくは付録 2 の姫条と志波のような色黒か琥一のようなリーゼントなどよりワイルドな外見が含まれる。性格で言えば、明るい、元気、ワイルドなどの能動的イメージ、もしくは無愛想、冷たいなどの受動的イメージが浮かび上がる。また、「オレ」という自称詞は役割語的性格が低く、無個性な男性キャラクターにも使われる。創作物における男性キャラクターに使われている「オレ」という自称詞が持つ「剛」のイメージを次のようにまとめることができる。

◎ 「オレ」の使い手が持つと思われる属性：

剛（男性的）
 { <能動> 明るい、元気、ワイルド
 <受動> 無愛想、冷たい

付録 1 のオレ欄のキャラクターがそれぞれどのような属性・特徴で「オレ」という自称詞を設定されたかを表 8 に要約した。

表 8 「オレ」組のキャラクターの無個性や「剛」に関連する特徴

	普通、標準	明るい、元気	ワイルド、男らしい	冷たい
葉月	メインヒーロー			無口、無愛想
姫条		明るい	色黒	
鈴鹿		熱血スポーツ少年		
天童		明るい	不良	
佐伯	メインヒーロー			ツンデレ
志波			色黒	無口、無愛想
針谷		明るく自信家		ツンデレ
真咲		気さくで明るい	頼れる先輩	

琉夏	メインヒーロー	明るい、やんちゃ	不良	
琥一			リーゼント、不良	無愛想
不二山			日本男児、柔道主将	
新名		明るい		
設楽				口が悪い、無愛想
大迫		熱血	男らしい	
藍沢			無精ひげ	無愛想
平	普通、平凡			

より簡潔に言うと、本稿では、「ボク」組のキャラクタ全体を「柔」というイメージでまとめて、「オレ」組のキャラクタ全体を「剛」というイメージと「標準的で普通」の2つのイメージでまとめた。「標準的で普通」は文字通りで、前節で説明した。しかし、「柔」と「剛」には一体それぞれどのようなイメージが含まれているのか、まだ不明確なところがあるだろう。性格、個性というものは元々基準を定めるのが難しいもので、本稿における「剛」と「柔」の内容と判断基準を付録3にまとめ、31名のキャラクタがどう判定されているかを付録4にまとめた。付録3では「剛」と「柔」をそれぞれ5つの属性で判断する。付録4の1番右の列は「剛」属性の数から「柔」属性の数を引いた数字で、0より高いと、「剛」の属性のほうが「柔」の属性より多いということになる。逆の場合は「柔」の属性のほうが多く持っているということになる。全体的に見て、「オレ」の使い手は「剛」の属性を多く持っており、「ボク」の使い手は「柔」の属性を多く持っていることがわかる。しかし、「ボク」組のキャラクタは全員「柔」属性のほうが多いのに対して、「オレ」組のキャラクタは全員「剛」属性のほうが多いということではない。両方の属性の数が同じのキャラクタ（葉月、佐伯、大迫）が存在しており、むしろ「柔」の属性が多いキャラクタ（平）もいる。これが表しているのは、「オレ」のほうで役割語度が低く、イメージの範囲が広いということである。「剛」のイメージが強いと、「ボク」を使うことはないが、たとえ「柔」のイメージが強くても、「オレ」を使う可能性はある。「オレ」は役割語度が比較的到低く、どのようなキャラクタが「オレ」を使っても、そこまでイメージが違うことはないということであろう。

最後に、「オレ」と「ボク」が役割語として、それぞれどのように「柔」と「剛」のイメージと結びつけるのかを図7にまとめた。

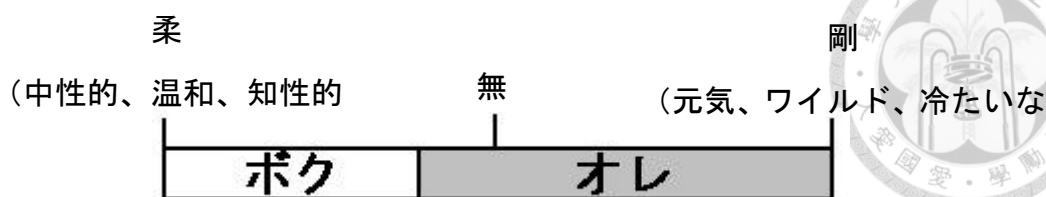


図 7 「柔、剛」と「ボク、オレ」のイメージ関係

図 7 は付録 3 と付録 4 を簡潔にまとめたものである。「ボク」組のキャラクターは「柔」のイメージが強く、「オレ」組のキャラクターは「剛」のイメージが強いということを表している。また、図 7 では真ん中に「無個性」というのがあって、「オレ」の範囲に属している。それは、例えば平のような普通のキャラクターも「オレ」を使っていることを表している。

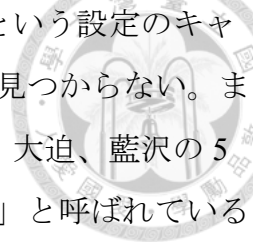
2.2.4 「ワタシ」から連想できるキャラクターの属性

ここで論じる自称代名詞「ワタシ」の役割語としてのイメージは、男性人物が使う場合に限定されている。役割語の観点から考察すると、女性が使う場合の「ワタシ」と男性が使う場合の「ワタシ」はまったく違うものになるため、本論は男性キャラクターのみを考察対象にしていることを、再度断っておきたい。

2.2.4.1 大人、真面目、厳格というイメージ

本稿の考察対象である「ときメモ GS」シリーズの 31 名のキャラクターの中で、「ワタシ」を使うキャラクターはたったの 2 名である。付録 1 にまとめてあるキャラクターの特徴要約を見ると、それは氷室という教師を務めるキャラクターと天之橋という理事長を務めるキャラクターである。「ときメモ GS」シリーズは学園物で、主人公も高校生であるため、登場するメインキャラクターも殆ど高校生であるにも関わらず、「ワタシ」という自称代名詞が与えられている氷室と天之橋は 2 名とも高校生ではない、つまり「大人³⁰」という属性を持っている。「大人」という属性は男性キャラクターが使う場合の「ワタシ」の役割語的イメージの重

³⁰ 本論の「大人」属性は「20 歳以上の社会人」という判断基準であり、真咲のような大学生は含まれない。



要な要素の一つだと言えよう。実際、小学生くらいの男の子という設定のキャラクターで、「ワタシ」という自称詞を使っている例はほとんど見つからない。また、本論で「大人」属性を持っている氷室、天之橋、若王子、大迫、藍沢の5人は「大人」属性のみを持っているのではなく、全員、「先生」と呼ばれている職業に付いている。広く言えば、周囲に尊敬されている立場にある者、人を導く立場にある者、立場が上の者ということであり、「先生／長」という属性も「ワタシ」から連想されるイメージと推測する。本論のデータでは「先生と呼ばれている（教師の氷室、若王子、大迫、理事長の天之橋、小説家の藍沢）」と「自称詞がワタシ」の相関係数は「0.6」でかなり高い。

「ワタシ」が「大人」や「先生／長」のイメージを持っていることはわかった。しかし、年齢的に「大人」のキャラクターや教師キャラクターが全員「ワタシ」を使っているわけではない。したがって、大人のキャラクターや教師キャラクターで、「ワタシ」を使っているキャラクターと使っていないキャラクターの相違点を考えて、「ワタシ」が持つ役割語的イメージをより精確に考察する必要がある。考察対象の31名のキャラクターの中で、学生ではない大人のキャラクターは氷室、天之橋、若王子、大迫、藍沢の5名である。ワタシ組のキャラクター（氷室、天之橋）と非ワタシ組のキャラクター（若王子、大迫、藍沢）の最も大きな違いは真面目さと厳格さである。氷室も若王子も教師であるが、氷室は典型的な厳格な教師という設定のキャラクターで、作中では生徒たちに恐れられている。氷室の初登場の台詞はこうである。

「**私**が君達を担任する。氷室 零一だ。**私**のクラスの生徒には、常に節度を守り、勤勉であるよう心がけてもらいたい。以上だ」

と、言葉遣いが堅く、初登場から厳しい印象をプレイヤーに与える。これに相對し、若王子は口調も丁寧で、よく教師らしからぬ言動を繰り返している。例えば、ゲーム中では課外授業のイベントが時々発生するが、課外授業で映画館へ行き、映画を見終わった時に、このような会話が合った。

若王子「ふぁ～……よく寝た」

主人公「えっ、課外授業なのに!？」

若王子「……スイマセン。僕が先生だってこと、すっかり忘れてました」



さらに、課外授業で水族館に行く時に、このような会話もあった。

若王子「突然ですが、問題です。英語で スター・フィッシュという海の生き物は、なんでしょう？」

主人公「星型だから、ヒトデです！」

若王子「ピンポンです。問題を出すなんて、ちょっと先生っぽいでしょ」

実際、先生であるのに、「先生っぽいでしょ」と言い出すことからでも、若王子は普段、先生らしからぬ振る舞いを見せていることがうかがえる。同じ課外授業でも、若王子の場合はゆるくて楽しい感じの課外授業だが、氷室の課外授業では、生徒である主人公が少しでもふざけた発言をしたりすると、

「学習意欲のない者は私の課外授業から去れ」

と怒られる。氷室は教師としての威厳があるが、若王子はあまり無い。

「……実はね、先生、今日は校外指導の担当なんです。指導したい生徒は見つかるんですけどね……すぐにいなくなっちゃうんですよ。『コラ、君たち……』と言ってるうちにサーッとね。ハハ」

という若王子の台詞から推測できるように、若王子は温和な性格で、生徒達に舐められている節がある。氷室と若王子の対比の例から見ると、「大人」属性という年齢設定のみではなく、「先生／長」属性のイメージに含まれる先生らしさと指導者らしさ、つまり、真面目さと厳格さも「ワタシ」という自称詞が持っているイメージであることがわかる。氷室と同じくワタシ組に属している天之橋は、物腰柔らかな紳士的なキャラクターで、氷室のような厳格な性格ではない。しかし、天之橋は理事長としての威厳もしっかり備えており、ゲーム中の入学式と卒業式ではそれらしい式辞を述べる。天之橋は優しさの中に厳しさもあるが、若王子は温厚すぎて生徒に舐められている。2人はやはり違うのである。また、大迫というキャラクターも教師であるのに、「ワタシ」を使っておらず、「オレ」の使い手である。その違いはやはり「威厳、厳格、厳しさ」の差にあった。大迫は小学生のような若い見た目、元気一杯の熱血指導の教師であり、生徒からは「大迫ちゃん」と親しまれてい。真面目な先生で生徒とは友好的だが、「威厳」という面では氷室と天之橋には叶わない。「ワタシ」組に属さないもう1人の藍沢というキャラクターは小説家という設定であるが、だらしなく、

いい加減なところがあり、作中では編集者に締め切りを催促される場面がある。藍沢もやはり真面目さ、威厳といった要素が足りないである。

ここで少しまとめると、「ワタシ」から連想されるのは、「大人」属性あるいは「先生／長」属性を持っている上に、真面目で厳格で威厳のあるキャラクターである、と推測される。真面目に関しては、外見にも現れており、「自称詞がワタシ」と「眼鏡を掛けている」の相関係数は「0.6」で高い。確かに、氷室も天之橋も眼鏡を掛けており、真面目というイメージがより強く出ている。

本論の考察対象である31名のキャラクターの中では、氷室と天之橋の2人しか「ワタシ」を使っていないが、「ワタシ」はそこまで稀に見る自称代名詞ではなからう。氷室と天之橋のみでは分析材料が足りないように思える。したがって、ひとまずほかの乙女ゲーム作品に登場する「ワタシ」が一人称の男性キャラクターのデータも集めた。「ときメモGS」と世界観が近い、現代物の6作品に登場する8人のキャラクターの特徴要約を表9にまとめた。

表9 現代物の乙女ゲームに登場する自称「ワタシ」のキャラクターの特徴要約³¹

キャラ	公式紹介文の抜粋
周藤	教師。冷たく、堅物の印象。完璧主義者で融通の利かない部分もある。
吉羅	星奏学院の創業者一族の一人で、最年少理事を務める。完璧主義で合理的な手段を好む。
相原	主人公の勤める会社のクライアントを奪っていく大手広告会社の営業課長。人当たりのいい笑みをいつも浮かべている。
一姫	エリート部長。主人公の上司。合理的な考えの持ち主で、自分にも他人にも厳しい。
雪村	一流国立大学を卒業後、都心でクリニックを開業している精神科医。いつも落ち着いた紳士的な振る舞いだが、どこか冷たい印象を与える。
美崎	一子相伝で伝わる「書道家」の宗家の分家。書道教室を開き、子供たちに書道を教えている。
竜造寺	主人公の先輩。セレブではあるが、それを鼻にかけない紳士。成績優秀、スポーツ万能で性格もよいため、男女問わず全校生徒の憧れの的。
時田	主人公の同級生。天然で変わった言動が多い。正体は特殊任務をこなすエージェント。同ゲームのキャラクターの中でも特に非現実的な設定を持つキャラクターである。

まず、この8人のキャラクターを職業で見ると、教師が1人（周藤）、理事が1人（吉羅）、サラリーマンが2人（相原、一姫）、医者が1人（雪村）、書道家が1人（美崎）、高校生が2人（竜造寺、時田）である。教師、理事、医者、書道家のいずれも、「先生」と呼ばれることがある種類の職業で、サラリーマンの2

³¹ キャラクターの出典元：周藤 from 「月ノ光太陽ノ影」。吉羅 from 「金色のコルダ2」。相原&一姫&雪村 from 「夢をもう一度」。美崎 from 「DEAR My SUN!!～ムスコ育成狂騒曲～」。竜造寺 from 「DUEL LOVE ～恋する乙女は勝利の女神～」。時田 from 「乙女的恋革命★ラブレボ!!」。

人を見ても、2人とも出世したエリートである。つまり、作品中では相対的に地位が高い人である。そして性格から見ても、厳しいキャラクタが3人いる（周藤、吉羅、一姫）。殆どのキャラクタがこれまでに挙げた「ワタシ」の「大人／先生／長」と「真面目／厳格」などのイメージと一致している。

次に、高校生の竜造寺と時田に注目してみよう。この2人は年齢的に大人ではなく、性格が特に厳しいわけでもない。強いて言えば、竜造寺は主人公の先輩であり、お金持ちのセレブであり、人望がある優等生であり、紳士である。年上・人望あり・セレブ・紳士といったところが天之橋と似ており、人を導く立場のキャラクタと言える。また、真面目さという点から見て、竜造寺と時田は2人とも、いい加減な性格ではなく、真面目の部類に入るキャラクタと思われる。

2.2.4.2 「ワタシ」の外見イメージは「ボク」に近い

もうひとつ、「ワタシ」を使うキャラクタの多くが共通している特徴は中性的な外見である。表9にいるキャラクタで、「真面目」ではあるが、「厳格」属性を持っていない、どちらかという優しいイメージを持つ4名のキャラクタの外見は図8の上半にまとめてある。



図8 現代物の乙女ゲームに登場する自称「ワタシ」のキャラクタの外見

図8の上の4人は全員、中性的な顔をしており、そのうちの3名が長髪である。ゆえに、中性的な外見という柔に近いイメージも「ワタシ」が持つイメージである。前節で述べた「ボク」も中性的な外見というイメージを持っているが、「ボク」の場合は、目が大きくて男性アイドルのような髪型のキャラクタが多

く、つまり可愛さの度合いがより高い。「ワタシ」の場合は目が比較的に大きくない、ストレートの長髪のキャラクターが多く、綺麗さの度合いの方がより高い。同じ「中性的」と言えども、「ワタシ」の方がやはり「大人」のイメージに近いのである。また、図 8 の右半分の 4 名のキャラクターが全員眼鏡をかけている。付録 2 で見られるように、氷室と天之橋も眼鏡をかけている。この眼鏡率の高さも無視できない。「ワタシ」には、おそらく真面目で知的なイメージも含まれている。これも「ボク」のイメージと近い。

このように「ワタシ」は様々なイメージに結びつけることができるが、「ワタシ」を使うキャラクターに共通して広く持たれているイメージはやはり「大人」だと思われる。年齢設定が大人ということではなく、精神的に大人で、落ち着きがあるという意味での「大人」である。まとめると、「ワタシ」から連想できるキャラクターの属性は次の通りである。

◎ 「ワタシ」の使い手が持つと思われる属性：

- | | | |
|---------------|---|-----------------------|
| (1) 大人 (先生/長) | { | <剛> (2) 厳格 |
| | | <柔> (3) 真面目、知的、中性的な外見 |

「ワタシ」の特有のイメージは「大人」という要素で、そこに「剛」の要素が加わると「厳格」というイメージになり、「柔」の要素が加わると、「知的」、「中性的な外見」、「紳士的」などのイメージが出てくる。付録 4 (p.174) の氷室と天之橋の欄を見てみると、氷室には「きつい」という属性がついており、天之橋には「ゆるい」という属性がついているのがわかる。氷室は基本的に非常に厳格な性格であるのに対して、天之橋は基本的に紳士的で優しいからである。その対照的な属性を持っている 2 人が同じ「ワタシ」を使っているのは、やはり共通して「大人」属性と持っているからである。また、付録 2 で二人共「服装整然」という属性を持っているが、これは「真面目」な性格を表している。さらに、二人共「文化派」という属性を持っており（氷室は吹奏楽部顧問で運動が苦手、天之橋は主人公の芸術パラメータを重視するキャラクターである）、「ワタシ」を使わない教師である大迫は対照的に運動派に属している（柔道部の顧問で大学ではラグビー部であった）。たとえ先生であっても、スポーツマン



であったり、体育会系の設定がついていると、「ワタシ」は使わないようである。「ワタシ」はどちらかという、「柔」のイメージに少し偏っているかもしれない。

2.2.4.3 「ワタシ」と「ボク」と「オレ」のまとめ

最後に、三つの自称代名詞「ボク」、「オレ」、「ワタシ」の役割語としてのイメージの相違を一つの図にまとめると、図 9 のようになる。

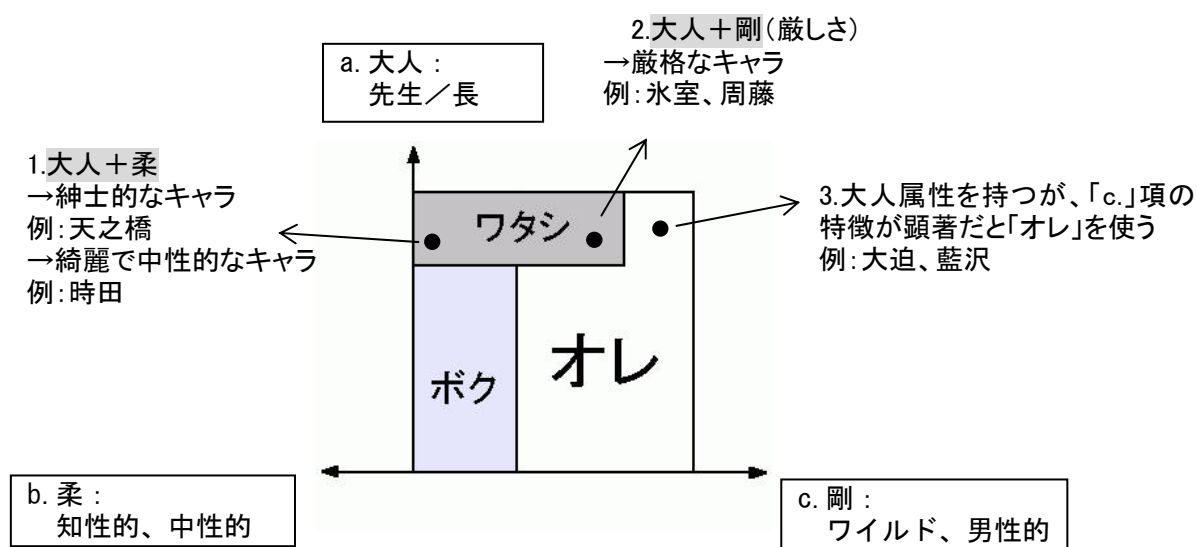


図 9 「ボク」「オレ」「ワタシ」のまとめ図

図 9 の a は「ワタシ」が特有するイメージである。前節で「ボク」と「ワタシ」のイメージが近いと分かったので、b は「ボク」と「ワタシ」が共有する柔のイメージである。c は「オレ」が特有するイメージで、b と対する。a の特徴、つまり精神的に「大人」という特徴がより顕著だと、「ワタシ」の役割語的イメージに近く、創作の際、そのキャラクターに「ワタシ」という自称代名詞を使わせる可能性が高くなる。その中で、図 9 の 1、2、3 の三つのケースに分けられる。a の特徴も b の特徴も持っている、1 で挙げたような紳士的なキャラクターになり、c の特徴も持っている、2 で挙げたような厳格なキャラクターになる。また、「ワタシ」が持っている「柔」寄りのイメージであるため、あまりにもワイルドで男らしい、「オレ」のイメージを持つキャラクターだと、やはり「ワタシ」ではなく「オレ」を使う。

図 9 を見れば、キャラクターの特徴から、どの一人称がよりよく連想されるか

を導き出すことができる。つまり、bの特徴を持っているなら「ボク」を、cの特徴を持っているなら「オレ」を使っていることが多く、aの特徴が強いと、「ワタシ」を使っている可能性も高くなるということである。



2.2.4.4 「ワタシ」はファンタジーの世界観でよく使われる

本論では基本的に考察範囲を特定の作品に限定して論じてきたが、実は、ファンタジーの世界観の作品の場合、「ワタシ」の使用率は劇的に高くなることが観察される。図 10 の左は現代物や学園物の乙女ゲーム 7 作、計 52 名のキャラクターの自称詞を集計した結果で、図 10 の右はファンタジーの世界観の乙女ゲーム 8 作³²に登場する 75 人の自称詞を集計した結果である。

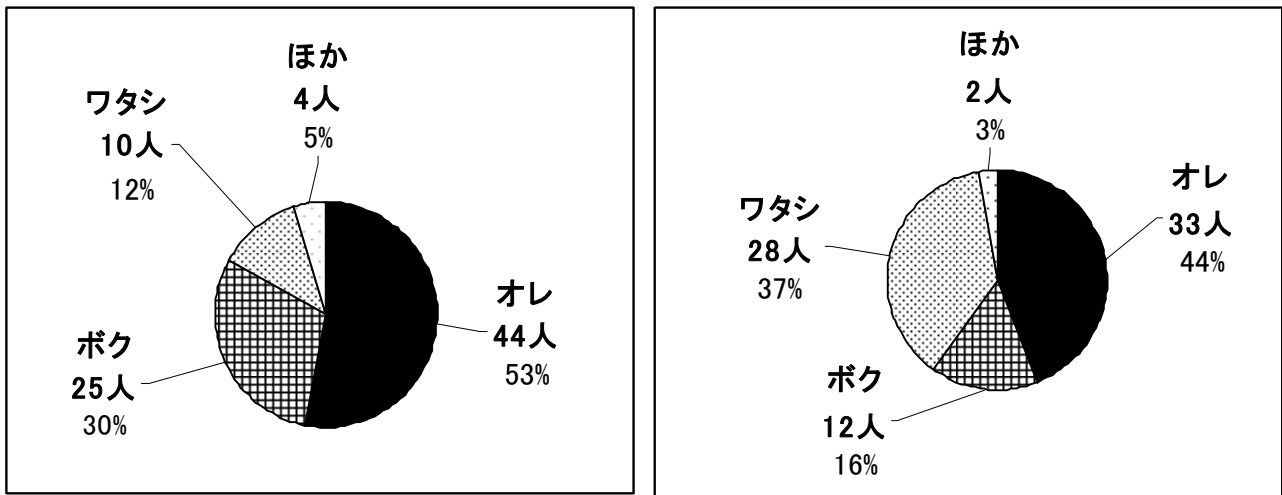


図 10 違う世界観の自称詞集計比較(左:現代。右:ファンタジー)

表 10 「ワタシ」で自称するキャラクターデータ

キャラ名	キャラ紹介文の抜粋	「ワタシ」に一致する属性
1 アクラム	鬼の一族の首領。性格は冷酷。	大人、長
2 エルンスト	王立研究員主任。エリート科学者。頭脳明晰、沈着冷静。	大人、真面目、知的、厳格
3 オリヴィエ	「極楽鳥」と異名を取る派手なファッションとメイクを好む。	中性的な外見
4 オルフェ	侯爵家の跡継ぎで絵画をこよなく愛する青年。	長、真面目、知的
5 クラヴィス	寡黙で近寄りがたい。人嫌いでマイペース。	大人、長、長髪で綺麗
6 シファ	傲慢で攻撃的な性格。※天使で美しい外見	大人、綺麗
7 ジュリアス	貴族の出身で誇りと威厳に満ち。自己にも他者にも厳しい。	大人、長、真面目
8 ナイトメア	病弱な夢魔。※外見は貴族のような雰囲気、人外設定。	大人、長

³² ゲームタイトルとメーカー一覧:「アンジェリーク」シリーズ・コーエー/「遙かなる時空の中で」シリーズ(無印&3&4)・コーエー/「ハートの国のアリス」シリーズ・QuinRose/「Love☆Drops~みらくる同居物語~」シュガービーンズ/「ネオ アンジェリーク」コーエー/「耽美夢想マイネリーベ」コナミ

9	ニクス	優しく、大人の男性。洗練された上品な物腰の持ち主	大人、長、知的
10	ブラッド	いわゆるマフィアのボス。冷静沈着な策士。気分屋。	大人、長
11	フランス	サイコテラピストをしていた彼はとても優雅で紳士的。	大人、先生、知的
12	ユーゴ	ヴァンパイア。口数が少ない。天然ボケな不思議青年。	真面目、綺麗
13	ユリウス	根暗な機械マニア。※医者のような仕事をしている	知的、先生
14	リズヴァーン	寡黙。主人公の剣の師。厳しく指導する。	大人、真面目、厳格
15	リュミエール	女性的な優しい容姿の持ち主で、音楽など芸術を愛する。	知的、中性的な外見
16	ルヴァ	知識が豊富。守護聖たちの知恵袋としての信頼が篤い。	大人、真面目、知的
17	ルーイ	母は王族の出身。英才教育を受け育つ。	長、真面目、厳格
18	永泉	出家した法親王。繊細で心優しい、風流な事象を愛する	長、中性的な外見
19	季史	物静かで凜とした品格を持つ。舞の名手。	真面目、紳士、綺麗
20	銀	控えめで気品があり、洗練された所作の青年。	長、紳士
21	泰明	陰陽師。理知的で、無駄な行動を嫌う。冷たい性格。	真面目、知的
22	鷹通	治部少丞。人当たりがよく、常に優しい微笑み。生真面目。	長、知的、真面目
23	敦盛	口数は少なくつましい。控えめな性格	長（皇族）、真面目
24	白龍	人の姿を模している龍神。	長（竜神）
25	柊	軍師。甘い言葉を操り人の心を惑わせる。	大人、先生、知的
26	布都彦	礼儀正しい性格。主人公を姫として深く敬う。	真面目
27	友雅	左近衛府少将。陽気で気障で怠惰な遊び人。	大人、長
28	頼久	無愛想、無口。※武士であるため、主である主人公に対しては「私」を使うが、普段は「俺」を使っている。	大人、真面目

図 10 を見れば、ファンタジー物の乙女ゲームでは、「ワタシ」を使うキャラクタが少なくないことがわかる。これは本論の考察対象である学園物の乙女ゲームとは傾向が異なる。学園物では、高校生と設定されるキャラクタが多いが、ファンタジー物では大人という属性を持っているキャラクタが多いことが最も大きな原因であると推測される。図 10 の「ワタシ」を使う 28 人のキャラクタのデータは表 10 に示された通りである。

表 10 の 28 人のキャラクタも、前述の「ワタシ」から連想できる人物のイメージとほぼ一致している。特筆すべきところは、長髪で綺麗な外見を持つキャラクタが多いことである。ファンタジーの世界観の作品であるゆえ、現実では滅多にいない、まるで女性のような美しい外見を持つキャラクタがいる。それが「ワタシ」の「綺麗で中性的」というイメージに一致している。前述した現代物の作品では、は時田しかいないが、表 10 のキャラクタを典型的な綺麗で中性的なキャラクタ加えると、例が一気に増える。特に図 11 に挙げたキャラクタの外見の綺麗さ、女性っぽさは一目瞭然であろう。図 11 のようなキャラクタが中性的な自称代名詞を使うのは非常に自然なことのように思える。



図 11 「アンジェリーク」のリュミエールと「遙かなる時空の中で」の永泉

また、何らかの指導者である「長」の属性を持っているキャラクターが多い点も、知的な紳士が多いという点も「ワタシ」の役割語的イメージと一致している。長という属性については、主に貴族設定がついているキャラクター（4、7、9、11、17、18）とリーダー的なポジションにあるキャラクター（1、2、10）がいる。例えば表 10 のアラムのような、作中では敵のボスというポジションに当たるキャラクターに関しては、「ワタシ」を使わせることによって威厳を出したのであろう。

2.2.4.5 学生キャラが使う「ワタシ」の役割語度の高さ

考察対象の「ときメモ GS」シリーズでは、「ワタシ」を使う学生キャラクターがない。追加調査したほかの現代物作品の 22 名のキャラクターの中でも、「私」を使う学生キャラクターは竜造寺と時田の 2 人しかいない。つまり、話し手が普通の男の学生の場合、よほどのことが無い限り、私的な場で「ワタシ」を使うキャラクターはほぼゼロである。実社会でも、「ワタシ」を自称代名詞とする高校男子は少ないと思われる。

本論の考察対象に、「ときメモ GS」に登場する蒼樹千晴というキャラクターがいるが、付録 1 にも書いてある通り、アメリカ育ちの留学生キャラクターである。ストーリーでは、蒼樹は主人公のメールフレンドになる。蒼樹は最初は、「私」と自称するが、あるメールを境に、一人称を「僕」に変えることになる。そのメールにある一文はこうである。

「友達から『男が“私”というのはおかしい。』と言われました。これからは僕と書くことにします」

また、「ラブプラス」というゲームがあるが、その主人公は男子高校生で、プレイヤーはゲームのプロローグの部分で、主人公の一人称を決めることができる。そこで、選択肢として用意されているのは、「俺」と「僕」の二つであり、「私」は含まれていない。(図 12 参照)

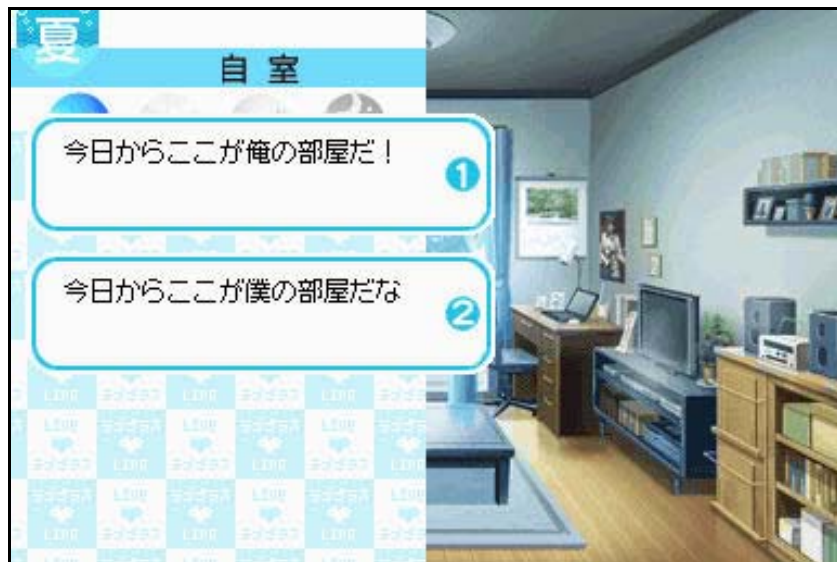


図 12 「ラブプラス」の主人公の一人称を決める画面

蒼樹の例とこの主人公の一人称の例から理解できるのは、やはり「ワタシ」は男子高校生にとって一般的な自称代名詞ではないということである。それにも関わらず、男子高校生である竜造寺と時田には「ワタシ」という自称代名詞が設定されている。わざわざ「ワタシ」を使ったからには、「ワタシ」が持つ役割語のイメージでキャラクターの特徴を強く表現しようという意図があると推測できる。この場合、「ワタシ」の役割語度は高い。そういうキャラクターは「ワタシ」の典型的なイメージと一致する。竜造寺は典型的な優雅な紳士キャラクターで、時田は殊更に綺麗で中性的な外見を持っている。

考察対象である 31 名のキャラクターの中で、「ワタシ」を使うたったの 2 名が教師と理事長である。「ワタシ」と聴いて、それが学園物の作品であれば、そのキャラクターは生徒ではないとすぐにイメージできることから、「ワタシ」の役割語度の高さがうかがえる。

2.2.5 そのほかの自称詞

前節までに述べた「オレ」、「ボク」、「ワタシ」が男性によく使われている主

な自称代名詞である。その他に、付録 1 と付録 2 にあるように、「ジブン」や「オラ」を使うキャラクターがそれぞれ 1 人いる。



2.2.5.1 体育会系の「ジブン」

「ジブン」を使うのは日比谷というキャラクターである。日比谷は主人公の 1 年下の後輩で明るく元気な野球部の少年である。日比谷の「ジブン」を自称詞として使っている用例から、彼の性格の特徴がわかる例を選出して紹介する。まず、ボウリング場での会話例を見ると、

日比谷「先輩は、ボウリング好きッスか??」

主人公「好きだよ。スカッとするよね？」

日比谷「**ジブン**もそうなんス! 重いボールを投げると、
いい汗かけますよね!？」

感嘆符の「!」と疑問符の「?」が多く、明るくて元気なところがこの会話の内容からも少し見て取れる。また、ビリヤード場での会話例だが、

日比谷「あの消しゴムみたいなのは、何につかうんスか？」

主人公「普通の消しゴムだよ……た、たぶん」

日比谷「それ、ほんとなんスか？」

先輩、**ジブン**のこと、からかってるんじゃないッスか!？」

これも先輩である主人公に対して軽く言い返しており、弱気な性格ではないことがわかる。そして、次の卓球場での会話例からは、日比谷のスポーツに対する真剣さがわかる。

日比谷「**ジブン**、卓球の台見ると興奮してきちゃうんス。」

主人公「遊びなんだからさ、気楽に行こうよ。」

日比谷「先輩! **ジブン**、スポーツは真剣にやりたいんス。」

また、これは海での会話だが、

日比谷「先輩、のど渴きませんか。**ジブン**、飲み物を買ってきます！」

主人公「じゃ、お願いしようかな。」

日比谷「はい！ジブンに任せてください。じゃ、行って来ます！！」

自ら進んで先輩である主人公のためになにかをするという後輩らしいところが見て取れる。野球部の後輩というキャラクターのポジションに相応しく、上下関係を重んじ、先輩を尊敬して丁寧語（ですます調）で話している。同じく後輩でも、天地は敬体ではなく常体で喋るので、日比谷は比較的に真面目な性格だということがわかる。

上記の用例からわかることをまとめると、日比谷は確かに「ジブン」を自称詞として使っており、性格の特徴としては、元気で明るくて上下関係を重んじる真面目なスポーツ少年というところであろう。

自称詞として使う場合の「ジブン」の役割語としてのイメージについて、単純に日比谷というキャラクターから考察すると、おそらく立場が下（後輩）、明るくて元気などのイメージがある。しかし、日比谷の一例のみでは分かりにくいので、ほかの乙女ゲームの攻略対象キャラクターで、「ジブン」を使うキャラクターも入れて考える。16作品、160名のキャラクターの中では日比谷を含めて三人のみが「ジブン」と自称する。

一人は「DEAR My SUN!!～ムスコ★育成★狂騒曲～」の「巻進之介」というキャラクターで、公式サイト³³の紹介文ではこう書かれてある。「町の皆に好かれる、明るく優しい警察官。真面目で涙もろいが、思い込んだら一直線。幼いころからヒーローに憧れている」。日比谷と巻の共通する特徴は、明るくて前向きで、体育会系（日比谷は野球部の後輩で、巻は警官である）のキャラクターであるということである。また、二人とも主人公より年下であるため、主人公に対しては丁寧語で話しており、立場が下で礼儀正しいという共通点もある。

もう一人、「マイネリーベ」シリーズの「ナオジ」というキャラクターも「ジブン」を一人称とするが、日比谷と巻とは雰囲気が違う。ナオジの公式紹介文はこうである。「日本の華族(伯爵家)出身。父親が国の未来を案じ、もっと広く世界を見聞させるために留学させた」。公式紹介文では性格について言及されていないが、ナオジは同作品のメインキャラクターの中で唯一の日本人であり、真面

³³ 「DEAR My SUN!!～ムスコ★育成★狂騒曲～」の公式サイト：<http://www.d3p.co.jp/dms/>

目でストイックな性格である。ナオジは華族出身で、品がよく、真面目で堅物という性格で、実は「ワタシ」を一人称にしても違和感はないであろう。

日比谷と巻は明るいが、ナオジは物静かな性格である。ナオジと日比谷と巻が共通する属性は、真面目で礼儀正しいところのみである。体育会系というと、上下関係を重んじ、先輩を見かけると大きな声で挨拶するというイメージもあるので、この「真面目で礼儀正しい」という共通イメージも、体育会系のイメージに内包されていると思われる。

総括すると、「ジブン」という自称詞を与えられている乙女ゲームのメインキャラクターは非常に少なく、断定するのは難しいが、体育会系のキャラクターである可能性が強い。「ジブン」という自称詞は「真面目」と「礼儀正しい」などの体育会系イメージと結びつけられる。しかし、「真面目」も「礼儀正しい」も「体育会系」も、「ジブン」のみが持つイメージではない。真面目で礼儀正しい体育会系のキャラクターでも「ジブン」を使わないキャラクターは存在する（例：春日）。「自称詞が『ジブン』のキャラクターは真面目で礼儀正しそう」というようには連想できるが、「真面目で礼儀正しいキャラクターの自称詞は『ジブン』だろう」ということにはならない。比較的にマイナーな自称詞であるため、言葉遣いからイメージを連想できても、イメージからは直接に言葉遣いを推測することは「ジブン」の場合はできない。

2.2.5.2 素朴な「オラ」

次に古森というキャラクターは使っている「オラ」という自称詞に関して述べる。160名のキャラクターの中では古森しか「オラ」を使わなかった。乙女ゲームではほとんど見られない自称詞と言えよう。古森は時々津軽弁で喋り、田舎から主人公の学校へ転入した転校生である。「オラ」のほかに、最初は「僕」も使っている。素が出た時は「オラ」で喋るという具合である。古森は初登校の時の同級生とのやりとりがトラウマで、不登校で家に引き籠もるようになったというキャラクターである。実際の会話例を見てみよう。

主人公「古森君……まだ、学校には来られない？」

古森「……………」



主人公「そっか……でも、この間の課外授業は、楽しかったよね？」
古森「うん、博物館、楽しかった。夕日も、きれいだったな。」
主人公「良かった。若王子先生、また、誘ってくれればいいのに。」
古森「違う、**先生は悪ぐね！オラ**が——」
主人公「……？」
古森「**僕**が、断わってるんだ。何度も……。」
主人公「どうして？」
古森「**僕**のために……悪いから。みんなの先生なのに。」
主人公「若王子先生もみんなも、そんなことちっとも気にしないよ？」
古森「わかってるんだ。**オ**……**僕**は、グズで、
いつも足手まといだ。みんなの邪魔になる。
だから、邪魔しないように、
忘れてもらうように、じっとしてるんだけど——
そうすると、今度はいい人達に、迷惑かける。先生や……君に……。」
主人公（古森君……）
古森「そんではんで、**オラ**は、まんねんなじゃ。」

この会話例からわかるように、古森は「僕」も「オラ」も使っている。「オ……僕」のところは「オラ」と言おうとして、意識して「僕」に戻したところである。つまり本当は「オラ」のほうが、古森にとっては自然である。自称詞のほかに、この会話例からは、古森の優しいが消極的で弱気な性格も読み取れる。また、明らかに方言で喋っているところが二箇所ある。これも田舎者という設定を表現していると思われる。「オラ」という自称詞そのものも方言であるため、古森に田舎者という設定を表現させるために、創作者は「オラ」という自称詞を古森に与えたのだろう。

古森には消極的で弱気という性格の特徴もあるが、それは「オラ」が持つイメージではないと推測される。乙女ゲームでの例が見つからないが、「ドラゴン

ボール」の主人公、悟空の例³⁴や「クレヨンしんちゃん」のしんちゃんの例³⁵を考えれば、「消極的で弱気」が「オラ」のイメージではないことがわかる。その2人とも「オラ」を使っているが、悟空は非常にアグレッシブで元気なキャラクターで、しんちゃんもお調子者の元気な幼稚園時である。それは古森の性格と一致していないので、消極的で弱気は「オラ」のイメージとは言えない。3人に共通する「オラ」が持つ役割語としてのイメージは、おそらく自然体で、素朴といったイメージであろう。また、「オラ」もマイナーな自称詞であるため、イメージからは直接に言葉遣いを推測することはできない。

2.2.5.3 「先生」と自称するキャラクタ

考察対象の31名のキャラクタの中で、よく「先生」と自称するキャラクタが二人いる。付録1の若王子は「先生」または「僕」で自称し、大迫は「先生」または「俺」で自称する。二人とも教師だから「先生」と自称するのかと思えば、「先生」と自称しない教師・氷室もいる。若王子と大迫は性格は違うが、親しみやすく、生徒に好かれている点は共通している。これに対して氷室は生真面目で厳しい教師で、生徒に恐れられている。親が子供に対して「お父さんは～」、「お母さんは～」などと言うように、相手の立場になって自称するわけであるから、「先生」のような自称詞は「親しみやすい」という印象を与えるのかもしれない。「先生」という自称詞を聞くと、そのキャラクタが教師であることがわかるほかに、親しみやすい人物であることもわかる。

³⁴ 悟空は「元気で明るく、朗らかな性格であり、誰からも好かれる。」という性格で

([http://ja.wikipedia.org/wiki/孫悟空_\(ドラゴンボール\)](http://ja.wikipedia.org/wiki/孫悟空_(ドラゴンボール)))、「こんな楽しい闘いは**オラ**はじめてだ！！わくわくするぞっ！！」や「おめえどうしようもねえぐらい悪いやつだけどさあ...ウデはすげえから**オラ**わくわくすんだ！」などの台詞があり、「オラ」を使っている代表的な有名な漫画キャラクタである。

³⁵ しんちゃんは生意気でいたずら好きな幼稚園児で、弱気とは掛け離れた性格をしている。また、「**オラ**はにんきもの」というアニメのテーマソング兼キャラクタソングを持っており、一人称は「オラ」である。



2.2.6 自称詞の表記

2.1 で、ポピュラーカルチャー作品ではキャラクターの個性を強調するために、固定した自称代名詞を使うことが多いことを述べたが、より深く突き詰めると、その自称代名詞の表記法もキャラクターによって固定されている。例えば、同じ「オレ」と自称するキャラクターでも、鈴鹿は作中の台詞では専ら「俺」と書かれており、姫条は専ら「オレ」と書かれている。なぜあるキャラクターには漢字表記の一人称、あるキャラクターには片仮名表記の一人称を設定するのか、そこにはやはりなんらかのイメージの違いが存在すると推測される。

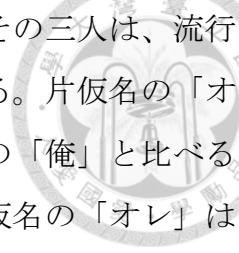
主な考察対象である 31 名の中にも、ほかの 13 作の乙女ゲームの中にも、片仮名や平仮名の「わたし」を自称詞とするキャラクターはいなかったため、「おれ」と「ぼく」の表記の違いのみについて考察する。

表 11 自称代名詞の漢字表記と片仮名表記

俺	オレ
葉月、鈴鹿、天童、佐伯、琉夏、琥一、不二山、設楽、大迫、藍沢、平	姫条、志波、針谷、真咲、新名
僕	ボク
守村、蒼樹、氷上、天地、若王子、赤城、真嶋、紺野、春日、	三原、クリス

まず、表 11 でわかるように、平仮名表記の自称詞を使われるキャラクターは「ときメモ GS」シリーズにはいない。また、漢字表記の例が多く、片仮名表記のキャラクターの方が少ない。片仮名表記のキャラクターにどのような共通点があるのかを考える。

まず気づいたのは、「流行担当」の姫条、針谷、新名の三名が全部片仮名の「オレ」を使われていることである。「ときメモ GS」シリーズのゲームには学力、芸術、運動、流行などのパラメータがあり、それぞれのパラメータを担当するキャラクターが作品ごとにいる。(付録 3 を参照) 例えば、主人公が学業に勤しみ、学力のパラメータが上がると、秀才の守村というキャラクターに出会える。プレイヤーが主人公を操作するわけであるから、プレイヤーが学力を上げようとしないと、守村がゲームに登場することはない。この守村がいわゆる学力担当のキャラクターである。流行担当のキャラクターは姫条、針谷、新名の三名のみで、



その三人がすべて「オレ」という自称詞を設定されている。その三人は、流行に関心がある、若々しい、現代っ子っぽいといった特徴がある。片仮名の「オレ」は正式的な表記法ではなく、文字の画数が少ない。漢字の「俺」と比べると、軽みがあつて小奇麗なイメージがあるかもしれない。片仮名の「オレ」は基本的に軽い・現代的といったイメージがあると思われる。真面目さ、厳しさなどの重々しいイメージは「オレ」の軽みがあるイメージと合わない。流行担当ではないが「オレ」が使われている真咲というキャラクターも気さくで明るいキャラクターであるため、片仮名表記の軽みがあるイメージと合っていると見えよう。しかし、例外もある。気さくで明るい、片仮名表記の一人称ではないキャラクターでもいる。片仮名表記の「オレ」が使われている志波というキャラクターも、寡黙でクールなキャラクターであり、軽みがある・現代っ子のイメージに当てはまらない。

片仮名の「ボク」を使われる二人のキャラクターの共通点は、飄々としており、言動が少し変わっており、二人とも芸術担当のキャラクターである。芸術家は変わった人が多いという言い方があるが、三原とクリスはまさにそのような個性的で変わっているキャラクターである。三原は博物館に展示してある自分の絵をいきなり書きなおしたことがあり、クリスは校庭にある銅像を勝手に色を塗ったことがある。どちらも自由気ままで変わった言動をするキャラクターである。片仮名の一人称は正式的な書き方ではないため、ほかの人とは違う、個性的なところを表現するために、あえて片仮名の「ボク」をキャラクターに使わせる可能性がある。どちらにせよ、三原もクリスも掴み所がないキャラクターで、「ボク」の「軽みがある」というイメージと結びつけられる。

本論の考察対象である「ときメモGS」シリーズでは、自称代名詞の表記法がキャラクターによって固定されているが、表記がまちまちである作品もある。自称代名詞の表記法をキャラクターの属性を強調する要素として扱っていない場合もあるということである。前述の志波のような例外的なキャラクターもいる。本節では片仮名表記の自称代名詞には「軽みがある」というイメージがついてると述べたが、表記法はまだそれほど役割語としてのイメージが確立されていないとも言えよう。



2.3 役割語としての対称詞

自称詞のみではなく、対称詞も考察すれば、そのキャラクターの特徴をより明確に捉えることができよう。本論の 1.3 の研究方法 (p.6) で、データベースに入れる台詞の選定条件について説明した際、キャラクターが主人公の女性に対して話す台詞のみを選定したと書いた。その理由は、このシリーズのゲームは主人公視点で、キャラクターの台詞の大半は主人公に喋っており、聞き手を固定することによって、言葉遣いの変化に影響するほかの要素を少なくして、よりわかりやすく、キャラクターの特徴が言葉遣いに与える影響を分析できるということである。

全台詞の聞き手が同じで、様々なキャラクターが様々な対称詞を使っているのであれば、それはそのキャラクターの性格設定や主人公との関係性の違い、作品での立ち位置の違いなどによって言葉遣いが違ったと役割語の観点から考えられる。

本論の分析対象のキャラクターは「オマエ」や「キミ」などの人称代名詞と、「先輩」という肩書、または「〇〇くん」、「〇〇さん」などの固有名詞で相手（主人公）を指している。「固有名詞+敬称」という対称を使うキャラクターは、全員その他に、対称として人称代名詞もしくは「先輩」も使っているため、固有名詞を含む対称については 2.3.7 で改めて論じることにして、2.3.1 からは固有名詞を含まない対称詞を先に考察する。

2.3.1 実社会と違う使われ方

まず、対称詞を論じるのであれば、本論の分析対象である乙女ゲームでは人称代名詞が特に頻繁に使われているという現象について予め説明しなければならない。一般的に、日本語では相手を直接に指すのは失礼だとされているため、人称代名詞、特に対称の人称代名詞（例えば「あなた」）は実際の会話ではあまり使用されないとされている。(鈴木・1973)³⁶しかし、乙女ゲームという特殊のジャンルではその限りではない。その主因として、殆どの乙女ゲームでは、

³⁶ 鈴木孝夫 (1973) 「ことばと文化」 第六章『人を表すことば』 pp.129-206

主人公の名前をプレイヤー側で自由に決めることができる。図 13 はその例である。



図 13 乙女ゲームの主人公名前変更例³⁷

ゲームによっては、主人公には元々名前の設定がなく、最初からプレイヤーに設定させることもあるが、主人公には製作者側が設定した名前はあるものの、それを変更することは可能である場合が殆どである。(図 13 の「雪村千鶴」の左下に「名前変更可能」と書いてある)

主人公の名前が一定ではないことによって、何が起きるかという、各キャラクターの台詞では、主人公の名前を含む「固有名詞+敬称」という呼び方をなるべく避けるようになり、人称代名詞を多く使うようになるのである。その代表的な例が以下の例 A と例 B である。

例 A お化け屋敷に入ってきた後

主人公「ありがとう、守村くんが手を引いてくれたから、
なんとか出てこられたよ。」

守村「いえいえ、どういたしまして。」

主人公「守村くんって、勇気があるね。」

守村「そんな、オーバーですよ……」

でも、そうだとしたら、それはきっと、あなたのおかげです。

³⁷ 左：「薄桜鬼 鏡花録」公式サイト <http://www.otomate.jp/hakuoki/vita/#/chara>

右：「ボーイフレンド（仮）」プロフィール変更画面



僕、あなたと一緒にいると、

時々、自分でも驚くくらい大胆になることがあって……。」

例 B 花見の時

三原「このボクを前にして、

これだけ色あせない美しさを保てるものはそうはないよね。」

主人公『三原くんの方がきれいだよ』

三原「ボクがきれいなのは否定できないけど、

キミには桜の美しさがわからないのかい？」

例 A の会話例を見れば分かる通り、主人公が守村を指す時はいつも「守村くん」と呼んでおり、「あなた」などの人称代名詞は使わない。対して守村は「あなた」という人称代名詞を使っている。例 B のほうも同じく、主人公は「三原くん」と呼んでいるのに対して、三原は「キミ」と呼んでいる。乙女ゲームのキャラクターの台詞にはこの特徴がある。

キャラクター達には声優さんが台詞の音声を吹き込んでおり、その際、プレイヤーが設定する名前にすべて対応するのは不可能なため、なるべく、主人公の名前をキャラクターの台詞に入れないのである。まったく主人公の名前が無いわけでもなくて、「ありがとう、田中さん」のような、呼びかけの場合は、「田中さん」と表示して、その部分のみ音声が無いという形で表現する。(つまり、「ありがとう」としか音声が出ない) しかし、呼びかけ以外の多くの場合、つまり例 A と例 B の場合は名前を入れると、例えば、「田中さんのおかげです」の名前の部分の音声がないと「のおかげです」となるため、音声が不自然になる。したがって、乙女ゲームのキャラクターの台詞では人称代名詞を多く使う。

主人公の台詞の場合、自分の名前を呼ぶ場合は殆どなく、話し相手のキャラクターの名前は一定なので、その問題は起きない。したがって、例 A と例 B の主人公の対称は少し不自然な人称代名詞を使うのではなく、普通に相手の名前を呼んでいる。主人公の全台詞を見ても、相手の名前がまだわからない最初の段階を除いて、「あなた」や「きみ」などの第二人称代名詞を使う例がまったく見つかからない。そう考えると、第二人称代名詞を使う例が多く見つかる男性キャラクター達のほうが特殊な使い方をしているのであろう。

本論のデータベースにある対称詞は、主人公の名前を含まない第三人称代名詞の例が多いと分かったところで、まず、分析対象 31 名の固有名詞を含まない対称詞の使用状況を表 12 と図 14 にまとめた。

表 12 全 31 名のキャラクタの対称詞と自称詞一覧

キャラ	対称	自称	キャラ	対称	自称
葉月	オマエ	オレ	藍沢	キミ	オレ
鈴鹿	オマエ	オレ	平	キミ	オレ
天童	オマエ	オレ	古森	キミ	オラノボク
佐伯	オマエ	オレ	氷室	キミ	ワタシ
志波	オマエ	オレ	天之橋	キミ	ワタシ
針谷	オマエ	オレ	三原	キミ	ボク
真咲	オマエ	オレ	氷上	キミ	ボク
琉夏	オマエ	オレ	クリス	キミ	ボク
琥一	オマエ	オレ	若王子	キミ	ボク
不二山	オマエ	オレ	赤城	キミ	ボク
設楽	オマエ	オレ	真嶋	キミ	ボク
大迫	オマエ	オレ	紺野	キミ	ボク
新名	アンタ	オレ	守村	アナタ	ボク
姫条	自分	オレ	蒼樹	アナタ	ボク
			天地	先輩	ボク
			春日	先輩	ボク
			日比谷	先輩	ジブン

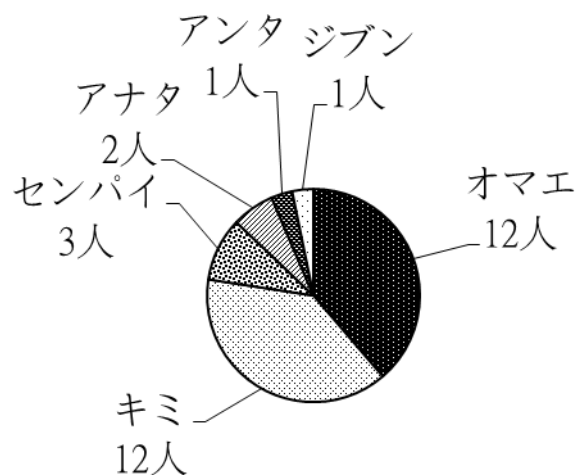


図 14 固有名詞を含まない対称詞の使用状況

図 14 で「オマエ」と「キミ」を使うキャラクタが最も多いとわかる。2.2 の自称詞の使用状況は「オレ」が過半数を占めているのに対して、対称詞の方は「オマエ」と「キミ」の二強である。また、「センパイ（先輩）」以外はすべて



人称代名詞である。相手を示す言葉として親族名称や職業名などもあるが、今回のデータベースにはない。次節からは、それぞれの対称詞の役割語としてのイメージを探っていく。

2.3.2 「オレ」に近い「オマエ」

「オマエ」を使うキャラクタは表 13 の 12 名である。

表 13 対称詞「オマエ」を使う 12 人の用例

キャラ名	用例
葉月 (計 97 例。全体 の 16%)	・遊園地のパレードを見て 葉月「混んでるな……早めに来て正解だった……。」 主人公『うん、待ってる間も楽しかった』 葉月「良かったな。 おまえ が盛り上がってるから、俺も、退屈しなかった。」
鈴鹿 (計 81 例。全体 の 13%)	・スケート場にて 鈴鹿「結構、滑ったな。いい運動になったぜ。」 主人公『よく滑ったよね……さすがに疲れちゃった』 鈴鹿「ま、俺はまだまだ平気だけど、おまえにはちょうどよかったかもな。」
天童 (計 29 例。全体 の 19%)	天童「……なあ、これから受験までラストスパートだろ？」 主人公「そうだね。高校生活も、あと、ちょっとだし。」 天童「俺、もう来るのやめるよ。おまえの勉強邪魔したくないんだ。」
佐伯 (計 108 例。全体 の 13%)	・イベントホールでマジックショーを見て 主人公『今日のイベント、ハズレだったね』 佐伯「あれがか!?!おまえ、屈折してるぞ?俺が言うのもなんだけどさ。」
志波 (計 134 例。全体 の 14%)	・夏の公園にて 志波「人、少ないな。……暑いからか？」 主人公『アイスクリーム屋を探そう!』 志波「いいな、それ。 おまえ は何味が好きだ? オレ は……ソーダ。」
針谷 (計 137 例。全体 の 15%)	・夏の公園にて 針谷「あれっ。噴水に小銭が入ってんな……。願掛けか？」 主人公『わたし達もしてみようよ!』 針谷「マジかよ～……。 オレ は見ててやるから、 オマエ やれよ。」
真咲 (計 37 例。全体)	・スケート場にて 真咲「ふう……疲れた。」 主人公『このくらい、まだまだ!』

の 19%)	真咲「 おまえ 、元気だなー……。 オレ もそんなだったんかな……。そうなんだろうなー……。」
琉夏 (計 26 例。全体 の 3%)	・牧場でアルパカを見て 琉夏「こいつらさ、なんか似てる……なんだ？」 主人公『あのアルパカは琉夏くん！』 琉夏「あれが 俺 ?じゃあ、あの小ぶりの オマエ 。」
琥一 (計 88 例。全体 の 11%)	・遊覧船にて 琥一「これだけの船だと、エンジンも相当デケェンだろうな。」 主人公『油臭いと思った！』 琥一「じゃ、 オマエ はここにいろ。 俺 は、ちょっと見てくるわ。」
不二山 (計 75 例。全体 の 8%)	・フードコートにて 不二山「なに食う？」 主人公『おにぎり屋さんなんてあるんだ』 不二山「朝メシ食って来なかったのか?まあいいや、 俺 シャケ食う。 おまえ は？」
設楽 (計 136 例。全体 の 17%)	・公園にて 設楽「なあ、 おまえ 。なんで 俺 の少し後ろを歩くんだ？」 主人公『設楽先輩、怖いから』 設楽「 俺 が怖いんじゃない。 おまえ が臆病なんだ。」
大迫 (計 54 例。全体 の 18%)	・文化祭で展示された主人公の絵を見て 大迫「……さっぱりわからん。スマン！」 主人公「ええっ?」 大迫「……専門的なことはな。でも、 おまえ の情熱はヒシヒシと感じるぞ！」 主人公「はい!一所懸命描きました!」 大迫「うん、よく完成させたな。さすがは 俺 の生徒だ!」

表 13 にはいくつかの特徴が見られる。まず、この 12 名のキャラクターは人称代名詞である「オマエ」を使う率が全体的に高い。琉夏と不二山以外は全員 10% 以上である。また、12 名のキャラクターは全員、「オレ」という自称詞を使っている。少なくとも今回のデータベースでは、「オマエ」を使うキャラクターは全員「オレ」を使っていると判断できる。「オレ」も「オマエ」も、使うキャラクターが同じであれば、役割語としてのイメージは近いであろう。

しかし、「オマエ」の使い手が 100% 「オレ」を使っているのに対して、「オレ」を使うキャラクターの中に「オマエ」を使わないキャラクターがいる。「オレ」が持っている役割語としてのイメージから、「オレ」を使い手の中で「オマエ」以外の対称詞を使っているキャラクターの特徴を取り除くと、「オマエ」のイメージに

なると推測する。「オレ」の使い手で、「オマエ」以外の対称詞を使っている4名キャラクターを表14にまとめた。



表 14 「オマエ」と組み合わせない「オレ」の例

キャラ名	用例
姫条	姫条「なんやこう、ぱ——っときてか——っところ、派手な舞台やったな〜。」 主人公『なんだか、良くわかんなかったよ』 姫条「ああ、俺もよう付いて行かんわ、あの手のは…… 自分オレ と同類やな。」
藍沢	藍沢「俺は3種類のコーヒーを知ってる。 自分で淹れるコーヒー、自分以外の人が淹れてくれるコーヒー…… それと、この君が淹れてくれたコーヒーだ。俺は3番目のが気に入った。」
平	平「君も今帰り？偶然、俺もなんだ。一緒に帰らないか？」
新名	新名「アツツ……なあ、なんか冷たいモノ、買わない？」 主人公『お腹壊しちゃうからやめよう？』 新名「 アンタ さ……どんだけ オレ のことお子様だと思ってんの？」

表14の姫条は関西人で、反照代名詞である「ジブン」を対称詞として使っている。これは乙女ゲームでは珍しい使い方、対称詞としての「ジブン」は2.3.6 (p.82) で論じることにする。藍沢と平は「キミ」という対称詞を使っており、新名は「アンタ」を使っている。表14と表13を合わせて、16人のキャラクターが「オレ」を使っており、そのうち、12人のキャラクター、つまり75%のキャラクターが「オマエ」を使っている。「オレ」と「オマエ」は近いイメージを持ち、同じキャラクターに使われていることが改めてわかる。

表14のキャラクターと表13のキャラクターを比較して、同じ「オレ」という自称詞を使っている「オマエ」を使うキャラクターと使わないキャラクターの違いを考える。(キャラクターの設定や特徴については付録1の特徴要約を参照)

まず、最も理解しやすいのは新名というキャラクターである。表13のキャラクターが全員主人公の同輩以上(同級生か先輩か先生)であるのに対して、新名は主人公の後輩である。大辞林第三版では二人称としての「オマエ」を「同等またはそれ以下の相手をさしていう。多く男性が用いる。」と解釈している。つまり目上の人には使えないわけである。新名は主人公の後輩であるから、いくら新名というキャラクターが軟派で軽い性格でも、先輩の主人公に対してはたとえ敬語は使ってなくとも、「オマエ」とは呼ばないようである。役割語の観点か

ら見れば、「オマエ」という対称詞を聞けば、このキャラクタは聞き手より目下ではないということがほぼイメージできる。「オマエ」をよく使うのであれば、そのキャラクタはその作品では中堅以上のポジションで、少なくとも最も年下などというポジションではないと推測できる。簡潔に言うと、「オマエ」には「同輩、もしくは目上の人」という役割語としてのイメージがある。これは「オレ」には無いイメージである。

次に、表 14 の姫条についてだが、関西人だから「ジブン」を使うのではと推測した。しかし本論のデータベースの関西人キャラクタは二名のみであり、もう 1 人（クリス）は「オレ」も「ジブン」も使っておらず、姫条と全く違う。また、『DUEL LOVE』という乙女ゲームで姫条と性格と近い関西弁の朝倉というキャラクタ³⁸は「オレ」と「オマエ」を使っている。関西人だから「オマエ」を使わないというわけではないようである。むしろ朝倉の例から、姫条が「オマエ」を使っても実はそれほど違和感は無いことがわかる。実は、このデータベースのデータ収集範囲（登場シーンやデートシーン）(p.8)には入らなかったが、ほかのシーンで、姫条が「オマエ」を使っている台詞をいくつか見つけた。そのうちの 1 つがこれである：「スマンなあ、せつかくのパーティやのに。見舞いに来させてもうて。電話なんか、せんほうが良かったな。ただ……。……ただ、**おまえ**には、他の女の子と遊んでるとか思われたなかつたから。」つまり姫条は「ジブン」のほうが圧倒的によく使うが、「オマエ」も使うことがある。「オマエ」のイメージと違うとは言えない。

最後に、表 14 で「キミ」を使っている藍沢と平の表 13 のキャラクタとの違いを考える。

藍沢というキャラクタは小説家であり、分析対象の大多数を占める高校生ではない。表 13 にある藍沢と同じく高校生ではないキャラクタは真咲と大迫である。なぜ真咲と大迫は「オマエ」を使い、藍沢は使わないのか、藍沢とその 2 人の違いを考える。真咲は気さくで明るいバイト先の花屋で力仕事もする体格のいい先輩という設定で、大迫は熱血指導の教師である。その 2 人と比べて藍沢が最も違

³⁸ <http://www.duellove.com/character.html>

う特徴は、テンションが低くて、比較的物静か小説家というところである。小説家という属性は「オマエ」と比較的合わないと言えよう。つまり、藍沢は付録 3 の「文化派」に属しており、対照的に、真咲（花屋で力仕事）も大迫（柔道部顧問でラグビー経験者）も、「運動派」に属している。「運動派」と「オレ」の相関係数が 0.38 であるのに対し、「運動派」と「オマエ」の相関係数は 0.57 で、より高い。

平は主人公のクラスメートで、2.2.1 「オレ」の主流化と「ボク」の役割語度の上昇 (p.21) で、彼があまり特徴の無い普通のキャラクタであることについて述べた。彼が「オレ」を使っていることから、「オレ」は役割語度が低くて特徴が無いキャラクタも使うと論じた。しかし、平は対称詞では「オマエ」ではなくて「キミ」を使っている。「オレ」と「オマエ」のイメージは近いが、「オマエ」はそこまで役割語度が低くないようである。また、付録 4 で、平は「剛」より「柔」寄りの属性が多いことがわかる。平は控えめな性格の持ち主で、そのような彼の性格を代表する会話例が以下である：

主人公「平くん、テストはどうだった？」

平「俺はいつも通り。ちゃんと真ん中あたりをキープ出来たよ。」

主人公「え？ちゃんと真ん中？」

平「ちょうどいい感じってこと。」

上過ぎても、下過ぎても居心地悪いんだよね。」

主人公「上もダメなの？」

平「ダメだよ。なんかムズムズして、気持ち悪い……と思う。」

実際、上位の成績なんてとったことないから、想像だけだよ。」

平は普通に親切で優しく控えめで、自己主張をするような強気なタイプではない。ストーリーの終盤ではこのような台詞もある。「俺、もう、わかったから。君と一緒にいること自体が俺には不釣り合いなんだってこと。」このような控えめなキャラクタが主人公に対してやや乱暴とも言える「オマエ」を使うのは確かに似合わない。

表 13 のキャラクタを大まかに分けると、クールで無愛想なキャラクタ（葉月、志波、琥一、不二山）と、明るくやんちゃなキャラクタ（鈴鹿、天童、針谷、

真咲、琉夏、大迫) と、素直でなく口が悪いキャラクタ (佐伯、設楽) の三種類に分けられる。控えめではなく、無愛想であったり、やんちゃでポジティブであったり、主人公に対して口が悪くて強気であったりしないと、「オマエ」は使わないであろう。無愛想、明るい、強気のどれもが 2.2.3.3 (p.42) でまとめた「オレ」の剛のイメージと一致しており、付録 3 で言うと、無愛想と強気は「きつい」の範囲に、明るい「外向的」の範囲に入っている。

「オマエ」を使うキャラクタは全員「オレ」を使っているため、「オレ」の「剛」のイメージにほぼ一致するのは当然であろう。藍沢のクールで無愛想な (付録 4 の「きつい」) ところは「オレ」のイメージと一致しているが、小説家で知性的という属性 (付録 4 の「文化派」) はむしろ「ボク」のイメージに近い。付録 5 を見ると、「オマエ」という自称詞は「運動派」との相関係数が最も高い。藍沢はその逆の「文化派」に属しているため、「オマエ」のイメージと合わなくなった。そして平の場合、特徴が少ないところは男性の自称詞として最も広く使われている「オレ」のイメージに近く、控えめで強く出れないところは「オレ」のイメージと違う。控えめで強く出れないは付録 3 の「ゆるい」に属しており、「剛」のイメージと違う。付録 5 で、「オマエ」と最も負の相関が強いのは「ゆるい」 (-0.72) という属性であることがわかる。つまり、平は他の「剛」のイメージも特になく (付録 4 参照)、「ゆるい」を持っているため、「オマエ」のイメージと全く違う。

つまり、「オマエ」は「オレ」よりさらに限定的な「剛」のイメージを持っている。少しでもそのイメージと違い、少しでも「柔」のイメージを持つと、たとえ「オレ」を使っても、「オマエ」は使われない。新名の例から得た「同輩もしくは目上」というイメージも、確かにより強い「剛」のイメージである。立場か年齢が聞き手より下では、男らしく強いイメージは湧きにくいであろう。

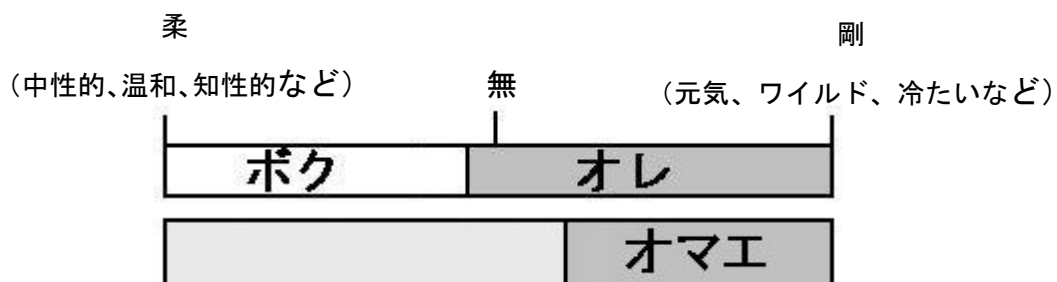


図 15 「オマエ」のイメージ

「オマエ」のイメージを簡単に図形化すると、図 15 のようになる。図 15 は「オマエ」のイメージの範囲は「オレ」より小さいことと、「剛」と違い、「無個性」のイメージがないことを表している。まとめると、「オマエ」の役割語としてのイメージは「剛」寄りのイメージ（特に、付録 3 の「運動派」のイメージが強い）で、「オレ」のイメージとは近いが、制限が比較的によく、同輩もしくは目上の人でなければならない。

2.3.3 多くの自称代名詞に対応する「キミ」

「キミ」は「ボク」「オレ」「ワタシ」の三つの自称詞と相対している。「キミ」の使い手の 12 名のキャラクターの用例をまとめた。

表 15 対称詞「キミ」を使う 12 人の用例

キャラ	用例
三原	・カラオケボックスにて 三原「 キミ は幸せだね。 ボク のライブを間近で見られるんだから。」
氷上	主人公『うわあ、才気あふれる画風だね！』 氷上「えっ…… 君 には分かるのかい？ 僕 には今ひとつ理解できないから、詳しく解説してくれないか？」
クリス	クリス「噴水で、マイナスイオン出てるらしいで。」 主人公『癒し効果があるのかな？』 クリス「ありそうやない？ ボク は キミ と一緒にただでもじゅーぶん癒されるけど▼」
若王子	若王子「後ろを振り返ってごらん。 僕 たちの足あとが、砂の上に残ってる。」 主人公『歩幅が全然違いますね』 若王子「うん。 君 の足あと、ちょこちょこしてます。」
赤城	主人公「ごめんね、急に帰ったりして。」 赤城「ビックリしたよ。でも、あれから 僕 も反省した。 男の 僕 がハッキリしなきゃいけないかったんだ。 ほら、 君 、そのあたりちょっと、鈍そうだろ？」
古森	古森「でも……待ってるから。早く終わる日は、校門で待ってるから。」 主人公「ありがとう、でも……なんか、悪いよ。」 古森「悪いごとね！ 君 と一緒に、あの…… 僕 も好きだから！」
真嶋	真嶋「フフ……」 主人公「思い出し笑いですか？」 真嶋「ああ、さっき、 僕 が遅れて来て、



	<p>君は気を遣って今来たところって言ったろ？」</p> <p>主人公「わたし、本当に……」</p> <p>真嶋「うん、でもさ、今日日本中で何組のカップルが同じこと言ったろうって 考えたら、おかしくて。」</p>
紺野	<p>主人公『今日の映画、ハズレでしたね』</p> <p>紺野「君の趣味には合わなかったか。僕は、それなりかな。」</p>
氷室	<p>氷室「ビリヤードはすばらしい。</p> <p>これほど端的に物理の初歩を学習できる遊戯は他にない。」</p> <p>主人公『どっちが勝つか勝負しましょう！』</p> <p>氷室「無駄だ。君は私には勝てない。」</p>
天之橋	<p>天之橋「ずいぶん昔、このバンドに熱狂したんだ。</p> <p>君ぐらいの年齢のときかな。」</p> <p>主人公『そのころの天之橋さんにも会いたいな』</p> <p>天之橋「ハハハ。私もそのころに戻って、君と会ってみたいな。」</p>
平	<p>平「あっ、それと、君が筆記用具を忘れたときは俺に言ってよ。</p> <p>これからは予備を持っておくら。」</p>
藍沢	<p>藍沢「君を遠ざけたのは、俺自身だ。自業自得だよ。」</p>

表 15 の上から順に、三原から紺野までの 8 名は自称詞が「ボク」で、氷室と天之橋は自称詞が「ワタシ」で、平と藍沢は自称詞が「オレ」である。最も多く「キミ」を使っているのは「ボク」の使い手であることから、まず「キミ」は「ボク」とイメージが近いことと推測する。

まずは、自称詞が「オレ」で、対称詞が「キミ」になっている藍沢と平について論じる。藍沢は前節で述べたように、「文化派」という「柔」寄りのイメージが、ほかの「オマエ」を使うキャラクタと違うため、「オマエ」ではなく「キミ」という対称詞を使っている。付録 5 を見ると、「キミ」と「文化派」の相関係数は「0.61」で最も高く「ボク」よりも高い。やはり「文化派」の属性は「キミ」との結びつきが強いようである。平は控えめで「ゆるい」という「柔」寄りの属性を持っており（付録 4 参照）この属性は「オマエ」との相関係数が「-0.72」で、非常に強い負の相関性がある。つまり、「ゆるい」という属性を持っていると、「オマエ」という対称詞とはイメージが合わないので、「オマエ」は使わない。そのため、平は「キミ」という対称詞が設定されているのであろう。

「剛」のイメージの度合いが高くなって、「オレ」は使えるが「オマエ」までは使わないこの 2 人が、「キミ」を使っている。逆に言えば、「柔」のイメージ（主

に「文化派」や「ゆるい」)が少しあれば、「キミ」のイメージに合う。基本的に、「キミ」のイメージは「ボク」と近い「柔」のイメージである。

次に、表 15 の自称詞が「ワタシ」の氷室と天之橋についてだが、今回のデータベースに限って言えば、「ワタシ」を使う唯一の 2 人共、「キミ」を使っている。したがって、2.2.4.2 (p.49) でまとめた「ワタシ」の「真面目、長」などのイメージは「キミ」にも含まれていると思われる。「ワタシ」を使う 2 人とも威厳がある大人というキャラクタポジションにある。(厳格な数学教師と学園の理事長) また、付録 4 でわかるように、氷室も天之橋も「文化派」に属している。「文化派」の社会人キャラクタの 4 人共 (若王子と藍沢も含まれる)、「キミ」を使っている。「大人」と「文化派」の属性を同時に持っている、ほぼ「キミ」という対称詞に結びつくと言えよう。

表 16 「キミ」と組み合わせない「ボク」の例

キャラ	用例
天地	主人公『今日のイベント、ハズレだったね』 天地「先輩、辛口だな。ま、僕もイマイチだなーって思うところはあるけどさ。」
春日	主人公「だって、太陽君がいると、みんなが元気になるから。」 春日「僕がいると、みんなが……先輩も？」 主人公「うん。」 春日「……わかりました。先輩が元気になるなら……」
守村	・プールにて 守村「あの……泳ぐのは得意なんですか？」 主人公『まあまあかな』 守村「いいですね。僕もあなたぐらい泳げたらな……。」
蒼樹	蒼樹「ありがとうございました。僕はまた教えてもらいました。」 主人公「気にしない気にしない！ わたしもここに越してきた頃、よく人に道を聞いたから。」 蒼樹「あなたは親切な人ですね。いえ、あの、さようなら！」

表 15 から、「キミ」は「ボク」のイメージに近く、特に「文化派」のイメージが強いということが分かった。「ボク」と「キミ」のイメージの違いをより明確にするために、逆の方向から考えて、「ボク」を使っているが、「キミ」は使っていないキャラクタについても考察する。「ボク」の使い手の 12 名のうち、8 名が「キミ」を使っており (表 15 で挙げた 8 名)、残りの 4 名は表 16 の通り



である。

前節と同じように、表 16 のキャラクタを考察すれば、「キミ」と「ボク」のイメージの違いがよりわかる。「ボク」の使い手の殆どが「キミ」を使っているのにも関わらず、表 16 のキャラクタ達は違う対称詞を選択した。表 16 のキャラクタ達には「キミ」のイメージと違うところがあると言えよう。

まず、天地と春日の 2 人は、主人公の後輩というポジションであるため、「キミ」を使えないと思われる。いくら付録 4 でこの 2 人が「ボク」のイメージ、つまり「柔」のイメージに近くても、話し相手より後輩という設定・属性がある以上、「キミ」は使われない。この点に関しては、「オマエ」と共通している。デジタル大辞泉では二人称の「キミ」を「多く男が同等または目下の相手に対していう語。」と解釈しており、創作の世界である今回の研究対象・乙女ゲームもその点に関しては実社会と同じである。つまり、「キミ」は「オマエ」と同じく、聞き手（本稿の場合は主人公）より目下のキャラクタは使わない。「キミ」という対称詞を聞けば、このキャラクタはその作品において、下の立場にいるキャラクタではないと想像できる。主人公と同年代か、主人公より目上というイメージがあるということである。

「オレ」と「ボク」などの自称詞の場合、主人公より目上でも「ボク」を使っているキャラクタ（若王子）がいて、主人公より目下でも「オレ」を使っているキャラクタ（新名）がいる。しかし対称詞となると、相手との上下関係がはっきり想像できる。役割語の観点で言うと、相手との上下関係は対称詞からのほうがイメージしやすい。

表 16 に戻って、「アナタ」を使っている守村と蒼樹についてだが、「アナタ」を使うキャラクタの詳しいイメージは次節で論じることにして、簡潔に言うと、この 2 人と表 15 の「ボク」の使い手の違いと言え、主人公とは同級生であるのに、ずっと敬語（ですます調）で主人公に喋っている。今回の考察対象の中で同級生で敬語を使っているキャラクタはこの 2 人のみである。「柔」のイメージを持っていても、丁寧さがより強くて、「アナタ」のイメージに近いと、「キミ」は使われなくなる。付録 5 で示した通り、「ボク」のほうが「柔」との相関係数が高く (0.74)、「キミ」は比較的到低い (0.3)。つまり、「柔」のイメージ

があまりに強いと、「ボク」は使えても、「キミ」とは違う対称詞を選ぶようになる。この場合は、「アナタ」を選んでいる。

ここまでの考察をまとめて、「ボク」「オレ」「キミ」「オマエ」の大まかな相対関係を図で表すと、図 16 になる。

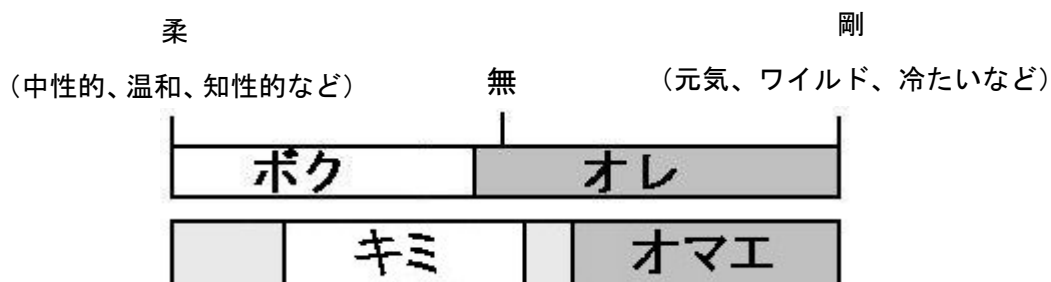


図 16 「ボク」「オレ」「キミ」「オマエ」の簡易イメージ相対図

中性的、温和、知性的など、「柔」のイメージが少しでもあると、「キミ」という対称詞が連想される。また、付録 5 でわかるのは、「キミ」という自称詞は「文化派」という属性との相関係数が特に高い傾向がある。しかし、「柔」の度合いが強すぎると、守村の例のように「アナタ」を使うようになる。また、主人公（話し相手）より目下の場合もいくら「柔」のイメージと合っていても「キミ」は使われない。

総括すると、男性キャラクターが使う「キミ」の役割語としてのイメージは、「柔」寄り（特に知性的または芸術的な「文化派」のイメージがある）で、同輩もしくは目上の人である。

2.3.4 「アナタ」を使う男性キャラクター

本論で「アナタ」を使うキャラクターは守村と蒼樹の 2 人のみである。表 16 (p.74) に 2 人の用例がある。2 人共「ボク」の使い手であり、前節で書いたように、この 2 人の丁寧で優しい性格は「柔」のイメージに一致している。本節ではこの 2 人の特徴をそれぞれさらに掘り下げる。

まず、蒼樹の場合は少し特殊で、彼は日本語がまだ上手ではないアメリカ育ちの留学生という設定である。日本語の教科書で書かれているような「あなたは～です」という言葉遣いが設定されている。(p.74 表 16 参照) さらに蒼樹は最初の頃は一人称が「ワタシ」で、まさに日本語の教科書通りの自称詞と対称

詞を使っている。これは蒼樹の外国人の留学生というイメージを表現するためだと思われる。しかし、同じ外国人でも、日本語が流暢なクリスというキャラクターは「ボク」と「キミ」を使っているため、正確に言うと、片言の日本語で喋る外国人を表現したい場合は「アナタ」を使うということである。

外国人の蒼樹が同級生の主人公に対して日本語の教科書通りに敬語で喋るのは理解できるが、普通の日本人である守村が親しい同級生に対してもずっと敬語で喋るのはやはり特徴的であろう。守村がその他のキャラクターと比べて突出している特徴は、言葉遣いの丁寧さと中性っぽさと思われる。気弱な性格のみを見ると、引き籠もりの古森も同じように気弱だと言えるが、「キミ」を使っている。可愛くて中性的という観点から考えると、表 3 (p.24) で目が大きくて可愛いと判定されたのは守村以外、天地、日比谷、春日、大迫の 4 人もいるが、守村のみ「アナタ」を使っている。実は守村は外見の可愛さのみではなく、性格も他のキャラクターと比べて中性的なところがある。ほかの 4 人は例え目が大きくて可愛くても性格が生意気だったり (天地)、男らしくなるために野球をしたり (日比谷、春日)、熱血教師 (大迫) だったりするのだが、守村は全キャラクターの中で唯一完全に可愛くて優しく守ってあげたいという路線を貫いているキャラクターである。例えば、これは苦手な食べ物についての会話がある：

主人公「守村くんは、食べ物の好き嫌いってあるの？」

守村「……魚が、ちょっと苦手です……。」

主人公「え？魚を食べられないの？」

守村「いえ、食べられないわけでは……」

ただ、頭がついているとどうも、睨まれているような気がして。

あと、熱すぎるものや冷たすぎるものが苦手です……。」

かき氷を食べたりすると、頭だけでなく、

なんだか体中がキーンとなってしまって。

涙がぽろぽろ……。恥ずかしいんですけど……。」

通常、乙女ゲームでは男性キャラクターのかわいさを表現することが多いが、この例では守村が魚に睨まれていると思って頭付きの魚が食べられない気弱なところや、かき氷を食べると涙が出るほど身体が弱いところを表現して



いるのみである。しかも敬語で喋っているため、話の内容からでも、口調からでも、男の子だと感じさせる要素はなく、文字だけを見れば、女の子の台詞かと思われる可能性もあるぐらいである。もう1つの例として、冬に喫茶店で熱い紅茶を飲み時のシーンがこちらである：

店員「ミルクティー、お待たせしました。」
 守村「ふう……この香りだけで温まりますね。……あつっ！」
 主人公「どうしたの？大丈夫、守村くん？」
 守村「し、舌を火傷しちゃいました。猫舌なんです、僕……。」
 主人公「慌てないで、ゆっくり飲もう。」
 守村「……そうします。ふう、ふう。ふう、ふう。」
 主人公「……………」
 守村「な、なんですか？僕の顔に何かついてます？」
 主人公「ううん。ただ、そうやってるところを見ていただけ……。」
 守村「や、やめてください。好きでやっているわけではないんですから。
 ふうふう。ふうふう。あつ……っ！」
 主人公(うーん。平和、って感じ……)



図 17 ニコニコ動画で守村の猫舌シーンに対するコメント³⁹

これは完全に製作者が守村の可愛さをアピールするためのシーンと思われる。

³⁹ <http://www.nicovideo.jp/watch/sm5434969> この動画の 8:30 辺りからである。

「女の子みたい」と「かわいい」は単に個人的な感想ではなく、このシーンを
見たプレイヤーの殆どが思うことを示すために、図 17 も用意した。

図 17 はニコニコ動画という動画サイトから撮った画面である。前述の猫舌シ
ーンの動画に対して、右には様々な視聴者のコメントが見える。「女の子みたい」
や「かわいい」などのコメントが目立つ。データベースにある全 31 名のキャラ
クタの中で、守村が最も女の子っぽい特徴を持っていると思われる。

また、図 17 の絵で、守村の顔が赤くなっている。これはなぜ付録 4 で守村
が「内向的」だと判定されたことへの証明でもある。本論では恥ずかしがり屋
のキャラクタを「内向的」の属性を持っていると判定している。蒼樹というキ
ャラクタも、主人公とはメールフレンドで、初めて合うと約束した時に蒼樹は
名乗り出るのが恥ずかしくて逃げたというシーンがある。蒼樹も十分「内向的」
だと言えるので、「内向的」だと判定した。付録 5 を見ると、「アナタ」と最も
相関係数が高い属性が「内向的」(0.68) であるとわかる。また、他の二人称代
名詞と比べると、「アナタ」は「キミ」よりも「柔」との相関が強いこともわか
る。

本論のデータベースでは、「アナタ」を使うキャラクタは蒼樹と守村の 2 人の
みであり、この 2 人の特徴から得られる結論として、男性が使う対称詞「アナ
タ」の役割語としてのイメージは基本的に「柔」のイメージが強く、内向的な
男、非常に女性っぽいところがある可愛い男、または片言で喋る外国人などの
人物像が連想される。

ここからは参考までに、ほかの乙女ゲームも合わせて計 15 作 127 人のキャラ
クタの中で「アナタ」を使う 37 人のキャラクタについて少し考察する。まず、
37 人のうち、15 人が主人公より年下のキャラクタである。よく考えれば、最も
使用率が高い「オマエ」と「キミ」は両方とも、目上の人に対して使えないた
め、主人公より年下で目下のキャラクタが「アナタ」を使うのも、ある意味し
かたないである。たとえ現実では男性が「アナタ」を殆ど使わなくて、目上
の人に「アナタ」は使えなくても、乙女ゲームという特殊なジャンルの作品では
固定の名前が無い主人公より目下のキャラクタは主人公のことをよく「アナタ」
と呼ぶ。

また、37人のうち、33人が敬語（ですます調）で話している。やはり男性が「アナタ」を使うとなると、口調も相当丁寧でないと、「アナタ」とは合わないであろう。また、2.2.4.4 (p.51) で述べた「綺麗で中性的」という特徴を持つキャラクターの例として挙げた時田やリュミエールや永泉など、「ワタシ」を使っている中性的なキャラクターは全員「アナタ」を使っている。

ほかの乙女ゲームの例も合わせると、「アナタ」から連想できるキャラクターのイメージは「内向的」「中性的」「年下」「口調が丁寧」「片言で喋る外国人」などであり、また「綺麗で中性的」という「ワタシ」のイメージと重なる部分もある。

2.3.4.1 「アナタ」と違う「アンタ」

「アナタ」の訛った形の「アンタ」は役割語の観点からすると、「アナタ」のイメージとまったく違う。本論の分析対象では「新名」の一人のみ「アンタ」を使っている。新名が「アンタ」を使っている台詞例は表 14 (p.68) にある。

新名のキャラクター特徴としては、主人公の後輩であるにも関わらず、敬語は使わずに軽い口調で主人公に話す。ゲーム雑誌で、このゲームのプロデューサーが新名というキャラクターについて話すインタビュー記事でも「シリーズ初の生意気な年下の子です。」と紹介した。それが新名から得られる「アンタ」のイメージかもしれない。

新名は「(主人公より) 年下」という設定を持っているから、「オマエ」も「キミ」も使えない。「先輩」を使ってもよさそうだが、新名は「生意気」という属性もあるから、内向的な「アナタ」や礼儀正しい「先輩」には似合わないのではないかと推測する。しかし、「生意気な年下」と言えば、天地というキャラクターも「生意気」という性格の特徴を持っているが、自称詞は「ボク」で、対称詞は「先輩」である。同じ「生意気な年下」であっても、天地と新名は大きな違いがあるだろう。その1つは外見である。付録 2 でわかるように、新名は少し色黒で普通の男らしい顔付きだが、天地は髪色がピンクで目も比較的に大きい。外見もキャラクターのイメージを大きく左右するものなので、製作者も新名を男らしいキャラクターにしたいから男らしい外見にデザインしたのであろう。

逆に天地を生意気だが可愛いキャラクタにしたいため、そのような髪にしたと思われる。

新名と天地の例から導かされることは、「アンタ」には生意気な年下というイメージに加えて、外見が男らしいというイメージもあるようである。

最後に、やはり新名の1人のみでは確信が持てないため、他の乙女ゲームから見つけた「アンタ」の使い手7名⁴⁰について簡潔に考察する。新名を含む8人中、2人のみが年下である。年上のキャラクタも多くいる。そう考えると、「年下」は「アンタ」のイメージとは言えない。興味深いのは、8人中、6人もが「オレ」を自称詞として使っている。「オレ」の使い手が多いということは、「アンタ」は「オレ」の「剛」のイメージに近いということで、前述した「外見が男らしい」にも通じている。その「オレ」と「アンタ」の使い手の6名は、正直、「オレ」と「オマエ」を使うキャラクタとの違いが見つからない。「オレ」の使い手ではない残りの2名のうち、1人はクールな年下キャラクタで、クールという点も「剛」の硬派のイメージに通じている。もう一人はやや特殊で、女口調で喋り、女性の格好をしている「おかま」という属性を持つ男性キャラクタである。これは例が非常に少ないが、暫定的に、「アンタ」を使って「ワタシ」も使っていたら、「おかま」というイメージが出る可能性がある、とする。

総括すると、「剛」の要素を持っているかどうかのほうが「アンタ」を使うかどうかの決め手になっていると思われる。「アンタ」と「オマエ」を使うキャラクタの特徴が近いため、「アンタ」と「オマエ」の役割語としてのイメージは男らしい外見や生意気など、「剛」に近い。ただし、年下のキャラクタは「オマエ」とのイメージが合わなくて使えないため、年下で「剛」の性質を持っているなら、「アンタ」が使われる可能性が高い。

2.3.5 「先輩」を使うキャラクタ

「先輩」を対称詞として使っていると、当然ながら聞き手（本論の場合は主

⁴⁰ 他の乙女ゲーム（15作、160人）から見つけた「アンタ」を使う7名のキャラクタは以下である。「アンジェリーク」シリーズのオリヴィエとチャーリー、「遙かなる時空の中で4」のサザキ、「ハートの国のアリス」シリーズのエリオット、メリー、ボリス、ディー&ダム。

人公)の後輩であることは確定できる。これがひとつ特徴的な属性である。本論の研究対象で「先輩」を対称詞として使う3人も当然ながら主人公の後輩である。「先輩」を使うキャラクタは全員後輩であるが、後輩が全員「先輩」を使っているわけではない。4人の後輩キャラクタのうち、前節で考察した新名のみが「先輩」を使っていない。「先輩」を使うのは天地、春日、日比谷で、天地の春日の用例は表 16 で確認できる。日比谷が「先輩」を使う用例は以下である。

日比谷「**先輩**、何をやりますか？」

主人公『対戦格闘ゲームやろうよ！』

日比谷「たとえゲームでも、**先輩**を殴るなんて……ジブンにはできないっス！」

天地、春日、日比谷の3人は、まず目が大きくて外見が可愛いという共通点がある。また、春日と日比谷は性格の違いがあれど、先輩の主人公に対して敬語を使っていて礼儀正しいという共通点もあり、天地も最初の際は礼儀正しい。そこが「先輩」を使っていない軽い口調で喋る新名と大きく違う。

まとめると、乙女ゲームで対称詞として使う「先輩」の役割語的イメージは「礼儀正しい可愛い後輩」である。

2.3.6 対称詞として使う「自分」

本節では、表 12 (p.65) にまとめてある「自分」を対称詞として使う姫条というキャラクタとそのイメージについて論じる。大辞林第三版の「自分」の項目では「関西を中心に二人称で使われることがある。」との記述があり、関西人の設定を持つ姫条というキャラクタが「自分」を対称詞として使うのは不自然ではない。シナリオライターも、おそらく「関西人」という特徴を出すために、姫条の対称詞を「自分」に設定したかもしれない。

2.2.5.1 (p.55) では「自分」を自称詞として使う日比谷について述べたが、姫条は日比谷とは逆に対称詞として使う。しかも、自称詞として使う場合と対称詞として使う場合、役割語としてのイメージが違う。同じ作品の中で、「自分」が対照的な2つの使い方をされている。これも対称詞、自称詞が豊富な日本語だからこそ起こることである。その現象の代表的な例として、以下の会話例が

ある。⁴¹

日比谷「姫条先輩、お願いします！ジブンを……ジブンを弟子にしてください!!

ジブン、姫条先輩のカッコよさに惚れたッス！一生ついていくッス！」

姫条「いやーカッコええのは認めるけど、男に惚れられるんはどうも……。」

日比谷「師匠っ！」

姫条「何べん言うたらわかんねん！」

その“師匠”言うのやめ！アホやろ自分!？」

日比谷「そんな！ 姫条先輩は、アホじゃないっすよ！」

姫条「待て待て、誰がアホやねん。アホは自分や、ええな。」

日比谷「あ、スイマセン！……じゃあ、アホはジブンで、

先輩はアホじゃないから……。

あれれっ？じゃあ、ジブンは……なんなんでしょう？」

姫条「知らんわっ！」

この姫条と日比谷の会話では、日比谷のほうは「ジブン」を自称詞として使っているため、姫条が使う「自分」も自称詞だと勘違いして、最後には「ジブン」の意味も混乱してわからなくなったというギャグシーンである。また、この例からは、姫条は関西弁で喋っていることが確認できる。例えば、「かっこいい」を「かっこええ」と言い、「言ったら」を「言うたら」と言うなど、どれも関西弁特有の言葉遣いである。

「自分」が対称詞として使われている場合、「関西弁」、「関西人」が連想される。しかし、ほかの14作品の乙女ゲームを探しても、関西弁のキャラクターは多くいるが、姫条以外に「自分」を対称詞として使うキャラクターは見つからなかった。したがって、「自分」から「関西人」の連想はできるが、「関西人」から「自分」の連想はできないようである。基本的に、乙女ゲームでは実はあまり「自分」を対称詞としては使わないため、「自分」の役割語としてのイメージは2.2.5.1の自称詞として使われる「ジブン」と同じように、片方向でしか通用

⁴¹ この会話シーンはゲーム中、主人公が休日に出かける時に会う可能性があるキャラクター同士の会話シーンである。主人公に対して喋る台詞ではないため、データベースには入っていない。

しない。言葉遣いからイメージを連想できても、イメージからは直接に言葉遣いを推測することはできない。



2.3.7 敬称の付け方

2.3.1 から 2.3.6 までは第二人称代名詞について論じたが、2.3.7 は固定名詞（つまり主人公の名前）を使う時の対称詞をまとめて考察する。相手への呼び方はキャラクタ設定において重要な要素であり、制作側も図 18 のように詳しく設定してある。

角色們的稱呼方式

角色間彼此稱呼的方式統整如下表。從稱呼方式似乎也窺見角色間的情誼，相當有趣。

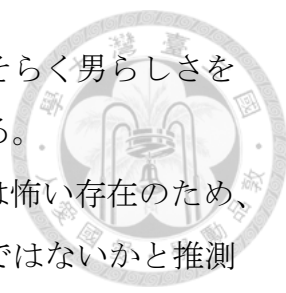
角色	主角	友好以下	尊敬以上	琉夏	琥一	不二山	新名	紺野學長	設樂學長
わたし	—	—	—	琉夏くん※1	琥一くん※1	不二山くん※1	新名くん※1	紺野先輩※1	設樂先輩※1
オマエ	[名字]ちゃん	[名字]	[名字]	俺	コウ	不二山	ニーナ	カイチョー	セイちゃん
オマエ	[姓氏]	[名字]	[名字]	ルカ	俺	不二山	新名	カイチョー	セイちゃん
おまえ	[姓氏]	[名前]	[名前]	琉夏	琥一	俺	新名	紺野さん	設樂さん
アンタ	[名字]さん	[名字]ちゃん	[名字]ちゃん	琉夏さん	琥一さん	遊さん	オレ	玉緒さん	聖司さん
君(きみ)	[名字]さん	[名字]さん	[名字]さん	琉夏くん	琥一くん	不二山くん	新名くん	—	—
おまえ	[姓氏]	[名字]	[名字]	琉夏	琥一	不二山	新名	紺野	—
—	[姓氏]先輩	—	—	—	—	—	—	—	—
—	[名字]	—	—	—	—	—	—	—	—
—	[姓氏]さん	—	—	—	—	—	—	—	—
おまえ	[姓氏]	—	—	琉夏	琥一	不二山	新名	紺野	設樂
—	—	—	—	桜井弟	桜井兄	不二山	新名	紺野先輩	設樂先輩
パンピ(あなた)	—	—	—	ルカ君	コウイチ君	不二山君	ニーナ	会長	設樂さん
パンピ(アンタ)	—	—	—	—	—	—	—	—	—

図 18 攻略本の載っているキャラクタ達の呼び名一覧⁴²

全 31 人キャラクタの中で、主人公の名前を呼んだことが無い 5 人を除いて、26 人の主人公に対する呼び方を表 17（次頁）にまとめた。

主人公に対して、「田中」、「鈴木」などというように、苗字の呼び捨てで呼ぶかける 9 人は、氷室を除いて、全員、「剛」のイメージが強い「オレ」を使っているキャラクタである。現実では、いきなり女性の同級生に対して呼び捨てで

⁴² 青文出版社が出した攻略本『純愛手札 Girl's Side 3rd Story 官方攻略本 超完全版』の 335 ページ。『ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story 公式ガイド コンプリートエディション』の翻訳版である。



呼びかけることは少ないかもしれないが、乙女ゲームではおそらく男らしさを強調するために、苗字呼び捨てという呼び方が設定されている。

教師である氷室の場合は少し違って、厳格で生徒にとっては怖い存在のため、あえて、苗字呼び捨てさせて、氷室の高圧感を出しているのではないかと推測する。同じ「先生」という立場にいるキャラクターである若王子は「さん付け」しており、温和で優しい性格を突出させていると思われる。現実では、生徒に「さん付け」する教師も多いと思うが、創作の世界で、呼び方もキャラクターの特徴を表現する大切な要素なため、全員「さん付け」というわけにはいかないであろう。

表 17 固定名詞を含む対称詞使用状況一覧⁴³

苗字呼び捨て	苗字+くん	苗字+さん
氷室	天之橋	若王子
大迫	氷上	紺野
葉月	三原	平
鈴鹿		守村
佐伯	名前+ちゃん	新名
不二山	姫条	
設楽	クリス	苗字+先輩
志波	琉夏	天地
琥一		春日
名前呼び捨て		日比谷
真咲		
針谷		
藍沢		

表 17 の「名前呼び捨て」のところの 3 人についてだが、実はゲームの仕様上、1 つの呼び方しかできないため、親しい関係になった時の呼び方しかなかった。苗字呼び捨てで呼ぶ可能性も十分あった。また、この 3 人も「オレ」の使い手で、苗字使い捨ての 9 人と同じである。したがって、本論では、「苗字呼び捨て」でも「名前呼び捨て」でも、「呼び捨て」の場合は、キャラクターに男らしさもしくは高圧的なイメージを与えるためであると考察する。付録 6 の相関係数を見

⁴³ 最初の呼び方を採用しており、好感度が上がった後に変化した呼び方ではない。

でも、この考察結果を裏付ける結果が出ている。「呼ぶ捨て」と最も相関性が強いのは「剛」のイメージ全体、つまり男らしいイメージと、「きつい」という属性である。高圧的なイメージもその「きつい」の範囲に入っている。

「苗字+くん」で呼びかける3人の共通点については、3人とも「キミ」という人称代名詞を使っており、且つ3人共付録4で「文化派」の属性を持っている。付録6からでも、「くん付け」は「文化派」との相関係数が最も高いとわかる。しかし、「文化派」属性を持っている「キミ」の使い手の中にも、「くん付け」していないキャラクターがいる。それが、「呼び捨て」の氷室と藍沢、「ちゃん付け」のクリス、「さん付け」の若王子、紺野、守村の6人である。「くん付け」する3人とその6人はどこが違うのかについて考える。

「呼び捨て」の氷室と藍沢は「きつい」という属性を持っており、「くん付け」する3人は持っていない。また、残りの「ちゃん付け」と「さん付け」の4人共、その逆の「ゆるい」という属性を持っており、「くん付け」する3人の中では2人持っていない。「くん付け」のイメージは、「呼び捨て」と「ちゃん付け&さん付け」の間に位置すると推測する。

詳しく見ていくと、天之橋というキャラクターは付録4で「ゆるい」と判定されているが、理事長としての威厳をもちながらも紳士的で優しい態度で主人公に接しており。優しさ全開の若王子先生や特に厳格な氷室先生と違う。「紳士的で優しいが威厳もある目上のキャラクター」こそが、天之橋の「くん付け」のイメージだと思われる。

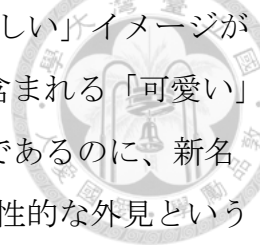
残りの氷上と三原は「ゆるい」とも「きつい」とも判定されていないのが共通点である。付録1の特徴要約を見ても、この2人は共通点がなさそうに見えるのだが、強いて言えば、二人共、少し偉そうなところがある。三原は完全にマイペースで、教師に対しても敬語を使わず、傍若無人なタイプで、氷上は真面目すぎて融通きかなくて周りから敬遠されるタイプである。三原は初対面で「人見知りな性格だから自己紹介なんて苦手だけど、しいて言うなら美の申し子だね。」「ボク自身が芸術なんだ.....そういうことなんだ。」などの台詞があって、相当ナルシストで、自分を偉いと思っている。氷上は初対面で風紀委員として主人公の遅刻を厳しく取り締まって、たとえ上級生に対しても厳しい態度

で校則違反を取り締まる。正義感正しすぎて、真面目すぎて、一部のの人に偉そうだと嫌われるタイプである。

以上を踏まえて、「苗字+くん」という呼び方のイメージは、「文化派」で、特に態度が悪いわけでも優しいわけでもなく、「紳士的で優しいが威厳もある目上の方」もしくは「少し偉そうな同輩」の2つと考察する。

続いて、表 17の「名前+ちゃん」を使う3人について論じる。この3人は最初から主人公に対して「名前+ちゃん」という呼び方をしている。そしてこの3人の共通点は何と言っても女子に優しいところである。付録 6の相関係数のデータでは、「ちゃん付け」と最も相関性が高いのは「外向的」という属性で、「ちゃん付け」の3人共その「外向的」の属性を持っている。つまり、3人共社交的でありあまり恥ずかしがらずに女の子である主人公と接している。姫条とクリスの場合には女の子が好きな軟派なキャラクターというところが完全に共通しており、主人公に対しては初対面から「名前+ちゃん」で呼んでいる。琉夏の場合は少し違って主人公との距離が元々近くて親しい（幼なじみ）ため、「ちゃん付け」をしていると思われる。しかし、設定的に、いくら幼なじみとは言え、高校生になって、一度疎遠になってから久しぶりに会った幼なじみの女の子に対しても「ちゃん付け」で呼べるのは、やはり琉夏の社交的な性格が影響しているであろう。同じ主人公とは幼なじみである硬派な琥一は主人公をちゃん付けで呼んでいない。まとめると、本論の考察対象から得られる「名前+ちゃん」のイメージは、外向的で軟派なキャラクター、もしくは元々親しい関係にあったキャラクターである。

最後に、「苗字+さん」で呼ぶキャラクターと「苗字+先輩」で呼ぶキャラクターについてだが、8人全員、「ゆるい」という属性を持っている（付録 4参照）。つまり、主人公に対して好意的で基本的に優しい態度で接しているキャラクターである。付録 5の相関係数のデータでも、「ゆるい」と相関係数が高いのは「さん」と「先輩」である。「苗字+先輩」という呼び方を使う3人は対称詞も「先輩」を使っており、対称詞として使われる「先輩」は2.3.5 (p.81) で既に論じた。そのイメージは「礼儀正しい可愛い後輩」である。表 17の中で、目上の人にも使えるのが「さん付け」と「先輩付け」の2つのみであり、この2つは敬



意が比較的に高く、礼儀正しい言い方であるので、「礼儀正しい」イメージが付くのも頷ける。また、付録 5 を見ると「中性的な外見」に含まれる「可愛い」というイメージは「先輩」との相関係数が高い。同じく後輩であるのに、新名が「〇〇先輩」と呼ばなくて、「〇〇さん」と呼んでいるのは、中性的な外見という要素が足りないからであろう。まとめると、「さん付け」の役割語としてのイメージは「ゆるい」という属性に含まれている温和や優しい、親切などで、「先輩付け」の役割語としてのイメージはその上に「礼儀正しい可愛い」というイメージも付いている。

本節で論じた内容と付録 6 の相関係数データを総括すると、「呼び捨て」のイメージは「剛」寄りで特に「きつい」のイメージが強い。「ちゃん付け」のイメージは主に「外向的」で、もしくは聞き手と親しい可能性もある。「くん付け」の最大のイメージは「文化派」で「紳士的で優しいが威厳もある目上の方」もしくは「少し偉そうな同輩」である。「さん付け」のイメージは温和で優しく、先輩呼びのイメージは「礼儀正しい可愛い後輩」である。

第三章 役割語としての終助詞



3.1 標準語の常体に付く終助詞に限定する理由

日本語の場合、役割語の特徴は、人称代名詞および文末形式に現れやすい。文末形式としては、断定の助動詞（「だ、です、じゃ、や、でやんす、なり」等）と終助詞が重要である。一般的によく使われる断定の助動詞は、「だ」と「です」の二種類に大きく分けられる。つまり、キャラクターが常体で話しているのか、敬体で話しているのかによって分けられる。中村（2002）⁴⁴では、常体と敬体で男性語・女性語が異なることが考察された。例えば、「いいの？」は汎性語であるが、「いいのです？」は女性語になる。同じ終助詞でも、常体と敬体では想像できる人物像が違う。したがって、役割語の面から終助詞を考察する際、まず常体と敬体を分けて考える必要があると思われる。また、「じゃ」、「や」、「でやんす」といった断定の助動詞はかなり特徴的で、方言の範疇に入っており、方言を使った時点で、役割語として強いイメージが付くので、方言という別枠に分類される。方言と標準語の二つに分け、標準語のところでもまた常体と敬体の二つに分けるという分類法を採った。

本論の分析対象である31名のキャラクターの言葉遣いを前述したように分けると、方言で喋るキャラクターは3名、標準語の敬体で喋るキャラクターは5名、標準語の常体で喋るキャラクターは23名になる。本章の終助詞についての考察は、主に標準語の常体で話す23名のキャラクターを中心としている。敬体と方言についてはまた後ほど論じる。

今回のデータベースに表れた終助詞は、「か、な、ぞ、よ、ね、の、ぜ、わ、や、さ、い、もの」の11種類であり、その複合したものを加えると、合計17種類となり、それを付録8にまとめた。また、見やすいように、終助詞の使用傾向が似ているキャラクターをなるべく近い位置に並べた。しかし、それぞれのキャラクターの台詞の絶対量が違うため、使用回数だけでは、実際の使用率を把

⁴⁴ 中村純子（2002）「終助詞における男性語と女性語」『信州大学留学生センター紀要』1, 1-11.

握、比較しづらい。そこで、終助詞の出現数が全体の台詞に占めている割合⁴⁵を付録 9 にまとめた。付録 9 をより簡潔に、わかりやすくすると、付録 10 になる。今回の分析範囲に現れていない他の終助詞は対象外である。



3.2 「ナ型」と「ネ型」

終助詞の「な」と「ね」は二つ共、自分の主張・判断・感情などを相手に知らせる・確認する・念を押す・返答を誘うなどの意味がある。大辞泉によると、この場合の「ね」は「近世後期以降話し言葉に用いられる。同じ用法の助詞『な』よりも語勢は柔らかい。」という。例えば、「君、楽しそうだな。」は「君、楽しそうだね」とも言い換える。「ね」は「な」より語調が柔らかい、ということの他に、両者の大きな違いは聞き手不めあての用法があるかどうかという点である。庭氏の『現代日本語文法概説』⁴⁶によると、「ね」は基本的に相手に向けて何かの主張・判断・感情を伝える時にしか使えない。自分の意志的動作や自分の判断について「ね」をつけると不自然である。例えば、A：「あなたも行きますね？」 B：「はい、行きますね」。Bの「ね」は不自然である。それに対し、「な」は、独り言のように話し手が一人で発話する際に用いられる場合、つまり「聞き手不めあて」の用法があるということが森山（1998）⁴⁷で論述されている。また、動詞の終止形に接続して、強い禁止の意を表す「な」（以下「禁止形」と略す）も、「ね」には無い用法である。そういった「な」の用例をデータベースから抽出し表 18（次頁）にまとめた。

表 18 の葉月、志波、佐伯、三原、天地の用例の「な」はすべて自分のことについて詠嘆的に語る方で、独り言に近く、「ね」に置き換えると不自然になる。大迫と設楽の用例にある禁止形の「な」も「ね」に置き換えられない。

⁴⁵ 付録 5 の割合の計算方法：「その終助詞の使用回数÷そのキャラの台詞の総段落数」

ここの「段落」は、ゲーム中にワンクリックごとに表示される文の一区切りのことを指す。

⁴⁶ 庭三郎『現代日本語文法概説』<http://www.geocities.jp/niwasaburoo/>

⁴⁷ 森山新（1998）「終助詞「な」の意味・用法について」『高大日語教育研究』第 2 号、高麗大学校教育大学院同門日語教育研究会, pp.121-142

表 18 「ね」に置き換えられない終助詞「な」の用例

用例	終助詞「な」の意味用法
(遊園地のジェットコースターの前で) 葉月「子供の頃は、繰り返し、何度も乗ったな……。」 〇〇 ⁴⁸ 『わたしも！……でも今はさすがにね。』	自分の昔のことに対して詠嘆している。 相手に対して確認する意は持っていない。
(城の展示コーナーにて、主人公に一言) 志波「これだけの展示物、よく集めたな……。」	展示物は主人公が集めたわけではなく、単純に自分の感想を述べている。
〇〇「あ、金魚すくい！ やってみる？」 佐伯「俺パス。ダメなんだ、イヤな思い出があつて。」 〇〇「イヤな思い出？」 佐伯「幼稚園の頃だっけな……金魚すくいでとった金魚、海水を入れた金魚鉢に移してさ。死んじゃったんだ……。かわいそうなことした。」	自分の昔の思い出について確認する、独り言のような「な」である。
三原「創作意欲が湧いてきたな…… モデルになってくれないかい？」	自分の現在の感覚について詠嘆している。
天地「お腹減っちゃった。 ね、あの露店で なんか買って食べない？」 〇〇『いいよ、お金もつたいないし。』 天地「え～っ……食べたいな……ケチ。」	自分の願望を表している。ここを「ね」に置き換えると、相手に同意を求める意味になり、極めて不自然な文になる。
(文化祭の学園演劇開演前にて) 大迫「みんな。今日までよくがんばった。舞台の成否なんて考えるな。ここからは目一杯楽しめ！ 高校生活最後の文化祭なんだ。 一生記憶に残る思い出を作れ！」	禁止形の「な」。
(遊園地のナイトパレードを見て) 設楽「なんだよ。結構すごいじゃないか……」 〇〇『わあ、キレイ……』 設楽「おい、ポケットとするな。口開いてるぞ。」	禁止形の「な」。

表 18 のような「聞き手不めあて」と禁止形の場合、「な」を使うしかないが、それ以外の「聞き手めあて」の用法の場合、「な」を使うか、もしくは「ね」を

⁴⁸ このゲームの主人公の名前はプレイヤーによって自由に決められ、固定の名前および公式の名前が無い場合、ここでは「〇〇」と書く。また、主人公の台詞のところ、二重鉤括弧になっている場合があるが、それはその台詞がゲームの中では選択肢であることを示している。つまり、主人公はその台詞を必ず言うわけではなく、あくまで可能性の1つで、プレイヤーがほかの選択しを選べば、主人公はほかの返答をすることになるということだ。

使うか、キャラクターの属性による使い分けが発生し、その使い分けに「な」と「ね」が持つ役割語的なイメージが絡んでくると思われる。⁴⁹

表 19 「な」と「ね」の同じ意味用法での役割語の観点から使い分けた用例

用法 1: 軽い主張や断定を表し、自分の考え・気持ちを相手に知らせる	
「な」の用例	「ね」の用例
(臨海公園の観覧船にて) 設楽「海が荒れてきそうだ <u>な</u> ……」 ○○『設楽先輩の気性みたい……』 設楽「おまえ……ずいぶんわかりやすくケンカを売るんだ <u>な</u> 」	○○『今日の映画、最高でしたね!』 天之橋「このエレガンスがわかるなんて……私が思っているより君はずっと大人なんだ <u>ね</u> 」
平「小波さん、これ。落としたよ」 ○○「あ、わたしの髪留め。ありがとう」 平「あれ……? それ壊れちゃってる <u>な</u> 」 ○○「本当だ……」	三原「スキーはともかく、リフトに乗るのはそれなりに楽しい <u>ね</u> 」 ○○『そんなことより早く滑ろうよ』 三原「……キミはムードつてものを理解しないんだ <u>ね</u> 」
鈴鹿「しかし、いっぱい種類があんだなあ。何がなんだかよくわかん <u>ねえ</u> 」 ○○『世界にはもっとたくさんあるんだよね』 鈴鹿「そうだ <u>な</u> 。ココには入りきら <u>ねえ</u> くれえあんだろう <u>な</u> 」	三原「たくさんの花がある <u>ね</u> 」 ○○『植物の中にいると空気がおいしい <u>ね</u> 』 三原「うん、そうだ <u>ね</u> 。澄んだ空気をいっぱい吸い込むと頭が働く気がするよ」
用法 2: 相手に確認する・念押しする意を表す。	
「な」の用例	「ね」の用例
葉月「……なんか、音楽かけるか?」 ○○『クラシックがいい <u>な</u> 』 葉月「クラシック……バイオリンでいい <u>な</u> ?」	(デートのお誘い) 真嶋「君のこと、もっと知りたいよ。日曜、森林公園入り口で。いい <u>ね</u> ?」
藍沢「……もう、ここには来るな。わかった <u>な</u> 」	天地「1本でも倒せば僕の勝ちだよ <u>ね</u> !」 ○○『手加減はいらない、全力で!』 天地「……あつ、言った <u>ね</u> ! それじゃあ、全力でいっから <u>ね</u> !」
紺野「どう? 僕も、少しは様になってきただろ?」 ○○『まだわたしの方がうまいですね』 紺野「言った <u>な</u> 。君に追いつくためにがんばるよ」	(お化け屋敷に入ってきた後) 天地「や、やっと終わった……。あのさあ、なんで僕を連れていこうとするわけ!?!」 ○○『ごめん、次からひとりで見よう』 天地「絶対だから <u>ね</u> ! 約束だよ!」
新名「ん? なに見てんの?」 ○○『壁のこれ、友だちの写真?』 新名「そ、昔からのツレ。あ、紹介はし <u>ねえ</u> よ? し <u>ねえ</u> から <u>な</u> ?」	

キャラクターによって、「な」と「ね」の使用頻度にかかなりの差が出ている。全体的に、「な」の方がよく使われているが、「な」の使用率が極端に高いキャラクターもいれば、「ね」の使用率の方が高いキャラクターもいる。付録 9 の天之橋か

⁴⁹ 「かな」「よな」「よね」といった他の終助詞と組み合わせた用例は、キャラクターによって使用率が違い、「な」と「ね」の単独の使用状況と傾向が違うため、使用回数は別々に計算しており(「な」の使用回数に「かな」と「よな」は含まれていない)、本節では扱わない。



ら下の5名は「な」より「ね」の使用率が高い。そのほかのキャラクターは「な」の使用率のほうが高い。天之橋以下の5名を「ネ型」のキャラクターとし、ほかのキャラクターを「ナ型」とする。

ここから、実際の用例に合わせてナ型キャラとネ型キャラの終助詞「な」「ね」の使い方について考察する。終助詞「な」と「ね」の用例は非常に多いため、代表的な例のみを挙げ、表 19（前頁）にまとめた。

表 19 の「な」の用例はすべてナ型のキャラクターによるもので、「ね」の用例はネ型のキャラクターによるものである。表 19 で示したように、同じ意味用法で、左側のナ型キャラは「な」を使い、右側のネ型キャラは「ね」を使う。同じ意味用法のため、文法的にどちらを使っても間違いではないにも関わらず、キャラクターによって使う率がこれほど違うのは、キャラクターの性格や設定によって使い分けていると思われる。これはまさに役割語の特徴である。

さらに、付録 9 を観察すると、ナ型キャラの中には「ね」を全く使わない、または「ね」の使用率が1%未満のキャラクター（氷室から天童までの13名）がいるのに対し、ネ型キャラは全員「な」も使う。それは、表 18（p.91）で出した用例のように、「ね」に置き換えられない「な」があるからであろう。付録 9 の使用率を見ても、「な」が全キャラクターに使われており、最も使用率の高い終助詞であることがわかる。使用率が相対的に低いキャラクターでも5%の使用率がある。平均的に20回の発話の中で少なくとも1回は「な」を使う。「ね」を全く使わないことは可能でも、「な」を全く使わないことは無いようである。

3.2.1 ナ型キャラをさらにタイプ分け

ナ型キャラの数はネ型よりかなり多いため、19名のナ型キャラを、付録 9 の「な」と「ね」の使用率によって、さらに次の3タイプに分けた。

表 20 ナ型キャラのさらに細かいタイプ分け

タイプ	該当キャラクター	「な」と「ね」の使用状況
極端	氷室、大迫、藍沢、葉月、設楽、志波、不二山、佐伯、琥一、鈴鹿、真咲、針谷、天童	「ね」1%未満
偏向	紺野、氷上	「な」40%以上
曖昧	琉夏、新名、平	「な」20%未満

表 20 の極端タイプの特徴は「ね」の使用率が極端的に低い。極端的にほぼ「な」しか使わないということで、極端タイプとする。ナ型のほかの 5 人は「ね」の使用率もそこそこあるという点では共通している。ではなぜまた偏向タイプと曖昧タイプの二タイプにわけたのかというと、付録 9 の極端タイプではない琉夏から氷上までの 5 人のデータを見ると、「ね」の使用率はそこまで差が開いていないが、「な」の使用率に関しては紺野と氷上の 2 人が突出して高い。したがって、「な」の使用率が特出して高い紺野と氷上を偏向タイプ⁵⁰とし、残りの 3 人を曖昧タイプ⁵¹とした。

3.2.2 ナ型キャラの「ね」の使い方

ナ型キャラの中には、「ね」を殆ど使わないキャラクタが多い。特に付録 9 の氷室から天童までの 13 名は「ね」の使用率が 1%未満である。聞き手不めあての場合は言うまでもなく、聞き手めあての場合も、殆どすべて「な」という終助詞が選択されたことになる。

では次節から、ナ型キャラがどんな時に「ね」を使うのか考察していく。

3.2.2.1 極端タイプの限定的な「ね」

まず、「ね」の使用率が 1%未満の極端タイプの用例を見る。極端タイプには「ね」の用例が 1 つも無いキャラクタが 7 人もいるため、用例はそれ以外の設楽、佐伯、琥一、鈴鹿、真咲、針谷の 6 人のみのものである。その 6 人の終助詞「ね」の合計 18 箇所をすべて表 21 にまとめた。

表 21 ナ型キャラ、「ね」使用率 1%未満の 6 人の終助詞「ね」の全用例

用例	「ね」の意味用法
(1) (水族館の水中トンネルにて) 設楽「意外によくできてるな……」 〇〇『人魚になった気分です♥』 設楽「おまえが人魚 <u>ね</u> ……」	独り言的な言い方で、明確にはないが、相手の言い分に対して懐疑的な態度を

⁵⁰ 「な」に偏っているタイプ、という意味である。

⁵¹ 「な」も「ね」もまあまあ使っている曖昧なタイプという意味である。

<p>まあ人魚の見る風景ってのは、悪くない例えだ。」</p>	<p>表す。</p>
<p>(2) (臨海公園の煉瓦道にて) 佐伯「なんかさ……この辺り、開発が進んでるよな？」 〇〇『おしゃれな場所だね！』 佐伯「おしゃれな場所<u>ね</u>…… まあ、そういうヤツが多いんだろうな。」</p>	<p>相手に発言にあまり同意できないという意味が含まれており、曖昧で保留的な態度を表す。</p>
<p>(3) 琥一「ようやく秋か……」 〇〇『スポーツの秋だね！』 琥一「スポーツ<u>ねえ</u>…… まあ、坊っちゃん嬢ちゃんにはいいんじゃないかねえか？」</p>	<p>婉曲的に、スポーツにあまり興味がない意を表す。</p>
<p>(4) 琥一「オマエよ、スキー出来んのか？」 〇〇『それなり……かな？』 琥一「それなり<u>ねえ</u>……よし、じゃ試してやる。来い。」 (上と違う選択肢を選んだ場合の会話) 〇〇『教えてくれるとうれしいな……』 琥一「そんな気もしたけどな？ よし、じゃあ、まず下降りて練習だ。」</p>	<p>下に続く別の選択肢の場合で、琥一が主人公のスキーの腕をあまり信用していないことがわかる。ここの「ね」もそういう懐疑的な気持ちを表す言い方である。</p>
<p>(5) (一緒に観覧車に乗った後) 鈴鹿「観覧車、面白かったか？」 〇〇『いい眺めだったね。』 鈴鹿「眺め<u>ね</u>……。俺は半分寝てたぜ。」</p>	<p>鈴鹿は寝てて、風景など見ていなかったの、明示していないが、同意できないという意が含まれている。</p>
<p>(6) (遊園地のお化け屋敷に入ってきた後) 鈴鹿「すげえ数<u>のお</u>化けだったよな。 おまえ、幽霊って信じてたりするか？」 〇〇『臆病な人の見間違いでしょ？』 鈴鹿「臆病<u>ね</u>……。そっか、おまえは信じてねえのか。」</p>	<p>鈴鹿は幽霊を信じているので、主人公の言い分に納得できなくて言い淀んでいる。</p>
<p>(7) 真咲「さーって、始めるか！ そういや、おまえはどーなんだ？ ボウリングは。」 〇〇『どっちが勝つか真剣勝負です！』 真咲「勝負<u>ね</u>……おまえの腕が上がったら相手してやるよ。 今は勝負にならねーぞ、たぶん。」</p>	<p>勝負にならないので、真咲は勝負する気がない。「勝負ね…」という曖昧な言い方に、拒否の意が含まれている。</p>
<p>(8) 琥一「なんだか色んな匂いが混ざってやがんな…… おい、なに食うよ？」 〇〇『おにぎり屋さんなんてあるんだ。』 琥一「おにぎり<u>ねえ</u>……どうにもカツコつかねえ、あれは。」</p>	<p>「ね」の前に付く事柄に対して肯定的な感情を持っていないことを表す。</p>
<p>(9) (ゲームセンターにて)</p>	<p>下にある二回目の会話で、</p>

<p>設楽「ゲーム<u>ね</u>……」 ○○『相性占い、やってみませんか？』 設楽「相性って、誰と誰のだよ。 もちろん俺はそんなものやらないからな。」 (二回目、ゲームセンターに来た時の会話) 設楽「それ終わったら、もう帰るぞ。」 ○○『ゲーム嫌いなんですか？』 設楽「場所が嫌なんだよ。うるさいし……」</p>	<p>設楽がゲームセンターという場所が嫌いということがわかる。ここの「ね」は前に付く事柄に対してネガティブな感情を持っていることを表す。</p>
<p>(10) (遊覧船に乗って)琥一「遊覧船<u>ねえ</u>……まあ、悪かねえけどな。」 (植物園で)琥一「植物園<u>ねえ</u>……なんだかよくわかんねえ。」 (紅葉狩りで)琥一「紅葉<u>ねえ</u>…… なもん、この先、一生縁がねえと思ってた。」</p>	<p>(8)、(9)と似通っている使い方、「ね」の前に付く事柄に対して少々ネガティブな感情を持っていることを表す。</p>
<p>(11) (ジャズのライブが終わった後のライブハウスにて) 佐伯「なんかさ、よく見るとオトナの客ばっかだな？」 ○○『わたしはもうオトナだもん♥』 佐伯「ハハ！おまえが？」 ○○「そうだよ？」 佐伯「笑わせんなって！どこがだよ？」 ○○「それはオトナのヒミツ♥」 佐伯「あ、ああ、そうか。なるほど、オトナの、<u>ね</u>……。」 ○○(佐伯くん……ヘンな想像してない？)</p>	<p>含みを持たせる、言葉を濁す言い方で、「ね」を使っている。曖昧で微妙な意味を表している。</p>
<p>(12) (遊園地で一緒にメリーゴーランドに乗った後) 佐伯「学校の奴らに見られてたら、俺は旅に出る……。」 ○○『じゃあ白馬に乗って行けば？』 佐伯「おまえさ、俺が好きで乗っているとでも思ってんのか？」 ○○「嫌いなのか？」 佐伯「ああ、嫌いだ<u>ね</u>！」 ○○「そっか……。」 佐伯「そうだよ。」</p>	<p>「嫌い」という否定的なことを強調して伝える言い方である。</p>
<p>(13) 佐伯「なあ……この、白くてモワモワしてんの…… サポテンだよな？」 ○○『話しかけると、かわいく育つんだよ。』 佐伯「そういうの、たまに聞くけどさ、なんかウソっぽい。」 ○○「そうかな……。」 佐伯「そもそも、サポテンがどうやって声聞くんだよ？ 耳ないじゃん。」</p>	<p>相手の言い分に納得でき</p>

<p>〇〇「それはそうだけど…… 何か科学的な理由もあるのかも知れないよ？」 佐伯「無い<u>ね</u>。どっかのメルヘン頭が生み出した妄想だ<u>ね</u>。」</p>	<p>なくて、嫌味っぽく、強く反対する意で「ね」を使っている。</p>
<p>(14) (博物館の恐竜展にて) 針谷「うわっ、デッケエ骨！ こんなんが昔、生きてたなんて信じられねえよな。」 〇〇『太古のロマンを感じるよね。』 針谷「いい<u>ねえ</u>、太古のロマン……。首長竜のてっぺんに乗っかって地上を見てみてえなあ……。」</p>	<p>「太古のロマンはいいねえ」の倒置である。感心する、感嘆する意味である。</p>
<p>(15) (ボウリング場のダーツコーナーにて) 針谷「んじゃ、いってみっか！」 〇〇『どっちが勝つか真剣勝負！』 針谷「お、<u>いいねえ</u>。 ダーツは最近、向かうところ敵なしで退屈してたんだ。」</p>	<p>主人公のやる気に好感を持って、感心する意味を表す。</p>

表 21 の(1)～(11)の用例にある「ね」は、すべて体言または副詞の後についており、その後に余韻を持たせる三点リーダーの「……」がつく。中村 (2002) ⁵²では、「名詞+ね」は女性語とされている。しかし、表 21 の場合、作者は別に女性的な言葉遣いをさせようとする意図はなかろう。「名詞+ね」が必ず女性語というわけではないということがわかる。

(1)の場合、設楽の「おまえが人魚ね……」という言い方は、「おまえが人魚だ」という肯定的な意味ではなく、暗に「それはどうかな」や「それは同意しかねる」という意が隠されているのだろう。(2)の例の佐伯は「まあ、そういうヤツが多いんだろうな」と妥協的なことを言っているが、実は主人公の意見に納得していない。(2)での主人公の台詞は選択式で、もし『おしゃれな場所だね！』という選択肢を選ばないで、『自然が減っていくのはイヤ！』という選択肢を選ぶと、佐伯の返答は下にある(16)で、実は臨海地区の開発に嬉しくない気持ちを持っている。佐伯はたしかに「な」のほうがよく使うが、(2)の「おしゃれな場所ね……」という含みを持たせた文でだけ、「ね」を使っていることも(16)でわかる。

⁵² 中村純子 (2002) 「終助詞における男性語と女性語」『信州大学留学生センター紀要』1,p.8

(16) 佐伯「なんかな……海から見て、海岸線が変わってくの、やっぱ、寂しいしな」

このように、(1)～(11)の「ね」はすべて類似した意味用法で、嫌味っぽい、含みがある、文句がある、または保留的な態度を表すという用法である。相手に確認する、相手に伝えるというような意味ではなく、自分で自分の言葉を反芻するという口調で、その後に来るべきだった文は明言されていない。その後が続くはずだった文が濁されているわけであるから、言いさしの表現だと思われる。その後には文がまだ続くはずだったので、形式上では、文の終わりにあるが、こういう「ね」は終助詞というより、間投助詞に近いと言えよう。実際、(1)～(11)の「ね」の後ろにはすべて三点リーダーの「……」がついているので、なんらかの文が濁されて隠されていると思われる。

しかし、言いさしや間投助詞の場合、ナ型キャラが必ず「ね」を使うのかというと、そうではない。例えば、例文(16)の「なんかな」の「な」は間投助詞で、「寂しいしな」の「な」は言いさしの文末に用いられている。言いさしの表現としても間投助詞としても、ナ型キャラはやはり「な」も使うようである。

ナ型キャラが「ね」を使う場合の最も大きな特徴は、「ネガティブさ」にあると思われる。例えば、(3)の琥一はスポーツにあまり興味がなく、(4)では主人公の「それなり」という曖昧な言い方に少し文句があるような言い方である。(9)の設楽はゲームにあまり興味がなく、ゲームセンターというところが嫌いである。表 21 の右欄に詳しく書いてあるのだが、(1)～(11)は殆ど全部、少なかれ多かれネガティブな意味が含まれている(2、3、5、8、9、10)。もしくは含みを持たせる、懐疑的で曖昧な言い方である(1、4、7、11)。「そうだね」というような、ポジティブに相手に賛同する言い方は見当たらない。

また、語調的な共通点もある。(11)以外、すべて「ね↓」という下降調で、且つ語尾は少し伸ばしている。ゲーム中では声優の方が演技をしてくれたキャラクターの声があり、語調を確認できる。単純にテキストで判断すると、「ね」の後ろには拗音の「え」がよく付いており、「え」が付いてなくても三点リーダーの「……」がついているため、伸ばす口調を表現していると思われる。断定の意味で使う「わたしとお揃いね」の「ね」のような平板調で一拍で終わる語調とは明らかに違う。

次に (12)と(13)の「ね」について述べる。付録 8 を参照すれば、この佐伯というキャラクターの「ね」の用例がたったの 5 例であることがわかる。そのうちの二つは(2)と(11)にあり、ほかの三つは(12)と(13)にある。ナ型のキャラクターである佐伯は基本的に「な」のほうをよく使い、聞き手めあての用法でも「ね」を使わないで、「な」を使う。(12)と(13)の「ね」の用例の特徴は、強調と嫌味っぽさである。(1)～(10)の用例のような伸ばしの口調ではなく、三点リーダーも付いていないが、ネガティブなところは同じである。(12)も(13)も、否定的な文に「ね」を使い、語調を強めている。

(17) 佐伯「やっぱさ、スピードだよな。ジェットコースターは！」

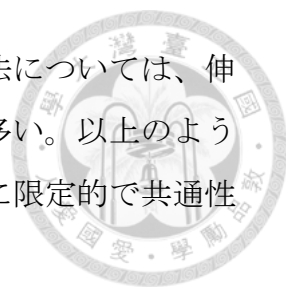
〇〇『速いの好きなんだね？』

佐伯「ああ、好きだな。風切ってく感じって、すごく好きだ。」

例(17)は佐伯というキャラクターのもう一つの会話例である。ここは相手に肯定的なことを言っており、(12)の「嫌いだね」とは真逆の会話場面である。ナ型の佐伯は普段「な」のほうをよく使い、ネガティブな意味用法でのみ、「ね」をたまに使うことがこの例でもう一度確認された。

次に、(14)と(15)の「いいねえ」の用例についてだが、これは針谷というキャラクターのたった二つの終助詞「ね」の用例である。相対的に、針谷の「な」の用例は 357 例と、非常に多く、この 2 例は例外的な用例と言えよう。針谷の(14)と(15)の「ね」は(1)～(10)の「ね」と同じく伸ばす下降調であるが、(1)～(13)の「ね」と違い、ネガティブな意味を持っておらず、好意的に感心する意味を持つ。したがって、ナ型キャラが時々使う「伸ばす下降調」の「ね」は必ずしもネガティブなニュアンスを持っているわけではないということがわかる。(14)と(15)の伸ばす下降調の「いいねえ」は、針谷の「な」の使用率的に考えれば、「いいなあ」と言わせても差し支えは無いが、ここであえて普段と違う「ね」を使うことで、その感心・感嘆の意味合いがより強調されたと思われる。

ナ型の極端タイプは殆ど「ね」を使わない。その極端タイプの 13 名のキャラクターは、すでに表 19 (p.92) で挙げた用例のように、自分の考え・気持ちを相手に知らせる、相手に確認するなど、聞き手めあての場合、「な」をよく使う。



しかし、ごく稀に「ね」も使う。また、その「ね」の意味用法については、伸ばす下降調で強調する、ネガティブな意味を持った使い方が多い。以上のように、ナ型キャラの数少ない「ね」の用例を分析すると、非常に限定的で共通性の高い使い方であることがわかった。

3.2.2.2 偏向タイプと曖昧タイプの「な」と「ね」

極端タイプの「ね」の使い方については前節で述べた。偏向タイプと曖昧タイプの5人は、「な」を使うことが多いが、「ね」を使う率も最低3%以上はある。その5人の「な」と「ね」の用例を表 22 にまとめた。この表では、5人の「な」と「ね」の用例を見比べやすいようにまとめてあり、A1 と A2、B1 と B2 など、同じアルファベットで二重下線が付いているの二つの用例は、同じキャラクターから発したほぼ同じ意味用法の用例である。

表 22 偏向タイプと曖昧タイプの「な」と「ね」の用例

用法 1：軽い主張や断定を表し、自分の考え・気持ちを相手に知らせる	
「な」の用例	「ね」の用例
<p>A1 紺野「上だけじゃなく下もすごいな。 落ち葉が山道を埋め尽くしてる。」 ○○『落ち葉は腐葉土になって、 土壌を豊かにするんですよ。』 紺野「そうだな。だからこんなに 紅葉がきれいなんだろうな。」</p> <hr/> <p>B1 (植物園にて) 紺野「さて、どうするかな…… 落ち葉が山道を埋め尽くしてる。」 ○○『昆虫コーナーに行きましょう。』 紺野「いいな。植物の生態と昆虫は、 切っても切れないからな。」</p> <hr/> <p>C1 (怪談トークライブ鑑賞後) 氷上「なかなか驚かされたけれど、怖いことは、 現実の方が多いうに思うな。」 ○○『……地震・雷・火事・親父?』 氷上「確かに、それが怖いものの代表格だな。 まあ、最後の一つは微妙だけれどね。」</p> <hr/> <p>D1</p>	<p>A2 紺野「夜の桜は、また違うんだろうな。」 ○○『今よりもっとキレイかな?』 紺野「そうだね。周りが暗い方が、 桜の色が映える。きっとキレイだ。」</p> <hr/> <p>B2 (牧場にて) 紺野「広くて、見晴らしもよくて、気持ちいいな。」 ○○『牛乳アイス食べましょう!』 紺野「いいね、買ってくるよ。何味がいい?」</p> <hr/> <p>C2 (動物園にて) 氷上「このペンギンたちはいつも隊列を組んで 園内を散歩しているな……。」 ○○『統率がとれてるんだね。』 氷上「ああ、僕もそう思う。全校集会の入場の時よ りもまとまっていると思うね。」</p> <hr/> <p>D2 (博物館のガラス工芸展にて)</p>

<p>氷上「ボウリング場なんてひさしぶりだな。 ……さあ、ゲームを始めるか。」 ○○『遊びなんだからさ、気楽にいかない?』 氷上「ああ、そうだな。僕も同じことを 言おうと思っていたんだ。」</p> <hr/> <p>E1 (ボウリング場で) 琉夏「おお、今日は調子いいじゃん?」 ○○『琉夏くんには敵わないよ。』 琉夏「この辺で俺より上手いのは コウだけだからな。」</p> <hr/> <p>F1 (ショッピングモールのフードコートで) 新名「アンタ、なに食べたい?」 ○○『ジェラート食べなきゃ!』 新名「そうそう、ここの評判いいんだよ。 アンタも良く知ってんなあ。」</p> <hr/> <p>G1 (文化祭の演劇の出演後) 平「○○さん、おつかれさま! 完璧だったよ。 最高のお姫様だったと思う。」 ○○「ありがとう! わたし、あんまり練習に 参加できなかつたし、心配だったんだ。」 平「さすがだよ。やっぱり君はすごいんだな。」</p>	<p>氷上「ガラスは5千年も前から 作られていたらしいぞ。 歴史のある工芸は、洗練されているな。」 ○○『このカット処理は技術を要するね。』 氷上「ああ、そうだね! これだけ薄いガラスに 模様を刻むのは並大抵のことじゃない。」</p> <hr/> <p>E2 琉夏「うわ、暑い……夏だねえ。」 ○○『今年は猛暑なんだって。』 琉夏「いいじゃん。俺、猛暑上等。 夏生まれだからね。」</p> <hr/> <p>F2 (波止場で) 新名「ここに来たらアレ、やんねえと。」 ○○『ボラードに足をかけてポーズ!』 新名「アンタよく知ってんね、ボラードなんて。 さっすが!」</p> <hr/> <p>G2 ○○「バイバイ、琉夏くん! ……大丈夫かな。」 平「君は桜井君と知り合いなんだね。」 ○○「うん、幼なじみみたいなものかな?」</p>
<p>用法 2:相手に確認する・念押しする意を表す。</p>	
<p>「な」の用例</p>	<p>「ね」の用例</p>
<p>E1 紺野「エアホッケーだ。やってみようか。」 ○○『軽く負かしてあげますよ!』 紺野「はは、言ったな。 僕もこれなら自信あるぞ?」</p> <hr/> <p>F1 (花見) 氷上「気の早い桜が散り始めているな。 ……一番ここがきれいな時期だ。」 ○○『氷上くん、両手に花だね』 氷上「……つまり、自分が花に値する、と。 ソメイヨシノに負けてはいない、と。 君は、そう言っているんだな?」</p>	<p>E2 紺野「君、たまにはこんな服も いいんじゃないかな。」 ○○『組み合わせ次第かな……』 紺野「……まさか本気で考えてないよな? 冗談だからね?」</p> <hr/> <p>F2 氷上「会場入り口に看板があったぞ。 “水しぶきにご注意ください” だそうだ。」 ○○『水しぶき? どーんと来い!』 氷上「……頭から水をかぶって、 風邪を引くかもしれないぞ?」 ○○「う、うん……。」 氷上「それでも構わない、と言うんだね?」</p>

二重下線で比較されている例からは、ほぼ同じ文脈、同じ意味用法で、「な」も「ね」も使われていることがわかる。前節で述べた極端タイプのような限定

的で、主にネガティブな意味合いで、稀に「ね」を使うのとは違う。偏向タイプと曖昧タイプは、おそらく会話の流れや語勢の強さ加減によって、「な」ではなくて「ね」を使うこともある。ほぼ同じ意味用法で「な」も「ね」も使っているため、「な」と「ね」が5人にとって、役割語として成立するかどうかは少し曖昧である⁵³。

総括すると、偏向タイプと曖昧タイプの5人の「ね」の用例は極端タイプとは違い、「な」と同じ意味で使われている場合があるということがわかった。

3.2.2.3 「ね」と共起する語

前節でわかったのは、偏向タイプや曖昧タイプの「ね」の使い方は極端タイプほど偏っていない。しかしやはり「な」の使用率のほうが多い。では、その少数の「ね」の使い方になにか特徴はないのかについて、違う角度から考えた。

「ね」そのものの意味用法は「な」と違わないが、「ね」の前に付く語に一定の特徴があるようである。どうやら、「助詞+ね」という形で現れることが多いことがわかった。ナ型のキャラクターであるため、終助詞「な」の用例が多く、「助詞+な」の用例もあるにはあるが、「助詞+な」の用例数と「助詞+ね」の用例数の差は意外と小さい。例えば、氷上の「な」と「ね」の用例数比が「384 : 59」であるのに対し、氷上の「助詞+な」と「助詞+ね」の用例数比は「21 : 27」である。つまり、ほかの場合、確かに「な」のほうが断然よく使うが、前に付くのが助詞の場合、「ね」を使う率が非常に上がることになる。偏向タイプと曖昧タイプの終助詞「ね」の特徴の1つは、助詞の後に付くことが多いことである。その代表例として、紺野の終助詞「ね」の全用例を表 23 にまとめた。

表 23 の1~13の例はすべて「助詞+ね」という形になっている。12と13は格助詞で、1~11の「ね」の前にある助詞はすべて接続助詞である。接続助詞なら、本来、何らかの文が後に続くはずだが、この用例では、後に続く文が省

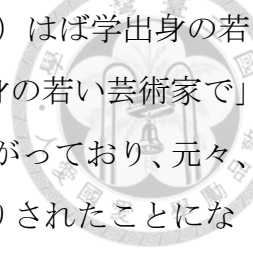
⁵³ 『な』も『ね』も文法的に間違っておらず、意味合いも変わらないが、Aのようなキャラクターは『な』を使ったほうがしっくりくるし、Bのようなキャラクターは『ね』を使いそうだという風に、言葉選びの考慮要素にもなれるのが役割語であるため、「な」と「ね」が同じ意味用法で使われているなら、役割語の要素は薄い。

略されているため、「ね」が文末にある終助詞になっている。紺野は「ね」の27例の中で、半数に近い13例が「助詞+ね」の形である。それに対し、紺野の「な」の用例は329例もあるが、「助詞+な」という形になっている用例は約8%の26例しかない。偏向タイプと曖昧タイプが使う終助詞「ね」はよく助詞の後に付くのが1つの特徴になっていると言えよう。

表 23 紺野の終助詞「ね」用例一覧

1	……まさか本気で考えてないよな？冗談だからね？
2	そう……でも、娯楽だけが映画じゃないからね。
3	そうか……まあ、元々自分のセンスに自信はないんだけどね……
4	当時の面影はほとんど残ってないけどね。かつては最新の舗装道路だったんだろうな。
5	夕陽に向かって？まだ昼だけどね、ははっ！
6	何度も水がかかりそうになってたしね。もう少し後ろの席に座るべきだったな。
7	まあ……花にも事情があるだろうしね。
8	しおりにしてもいいしね。今日のいい記念になるな。
9	体は大きいのにね。人にも慣れてるんだろうな。
0	そういう体験会はやってないみたいだ。機会があったらね。
11	それも懐かしいな。みんなの前で発表したりね。
12	遊園地限定でね。というわけで、よければもう一回どう？
13	君のおかげでね。
14	はば学出身の若い芸術家でね。姉の同級生だったんだ。
15	ここって、独特の雰囲気があるね。
16	いいね、買ってくるよ。何味がいい？
17	そうだね、いい音だ。上手く鳴らすコツ教えてよ？
18	そうだね。苦手なものに挑戦するのもありかと思ったけど、やっぱり合わないな。
19	そうだね。いい演奏だとは思ったけど、あまり詳しくはないからな。
20	そうだね。周りが暗い方が、桜の色が映える。きっとキレイだ。
21	え!?……そ、そうだね。
22	はは、ロマンチックだね……
23	ああ、なるほどね。そうか、相性バッチリ……
24	ああ、この景色は今僕たちだけのものだ。……なんてね。
25	君がそうなら、いいけど。危ないと思ったら、僕に言ってね。
26	だったらいいんだ。危ないことはしないでね。
27	行ってみる？怪我しないように、気をつけてね。

表 23 の 14 の内容は、全部その芸術家について話している。そして 14 の「で」



は断定の助動詞「だ」の連用形であり、この文は「(その人は) はば学出身の若い芸術家で、姉の同級生だった」と意味している。「はば学出身の若い芸術家で」と「姉の同級生だったんだ」は同じ人を指していて意味的に繋がっており、元々、ひとつの文であったが、その間に「ね」が入り、文が一区切りされたことになっている。最終的に、「はば学出身の若い芸術家でね。」という形を取っているため、文末にあり、終助詞ではあるが、本来は「はば学出身の若い芸術家でね、姉の同級生だったんだ」という文で、「ね」は語勢を整える間投助詞の役割を果たしている。1～13の例も、その後何らかの内容が続くはずだが、省略されており、もしくは倒置されているため、「ね」は文末に位置している。このように、実は間投助詞とも言える終助詞が多いが、本論では文末に付いている、つまり句点、感嘆符や疑問符が後ろに付いているなら、終助詞と見なしている。

表 23 の 15 と 16 は「用言の終止形+ね」という形をとった用例で、17 から 22 までは「だね」という形で現れた用例である。15～22 のような、用言または助動詞の後に付く用例は、全体的に見ると「ね」より「な」のほうが断然多い。例えば、紺野の用言または助動詞の後に付く「な」は 329 例中、過半数の 291 例もあるが、「ね」はこの 8 例のみである。「ね」の 27 例のうちの 8 例のみであるから、主な使われ方とは言えない。

23 と 24 の「ね」は感動詞⁵⁴の後についている。同じように、感動詞と一緒に使われる紺野の「な」の用例を探すと、「ごめんな」が 2 例で、「……なんてな」が 1 例である。用例の絶対数が少ないため、断定はしにくいですが、用言や助動詞の場合ほど大きな差は無いようである。

表 23 の感動詞の例では少しわかりにくいので、データベースには入っていない、同ゲームの下校イベントなどの台詞から、別れのあいさつに用いる「またね」「じゃあね」「またな」「じゃあな」の用例のみを抽出して、表 17 を作った。

⁵⁴ 一般に感動詞とは、「活用のない自立語で、主語や修飾語にならず、他の文節とは独立して用いられるもの。感動詞は、一般に文のはじめにあつて、感動・呼びかけ・応答などの意を表す。」(大辞林 第三版)とされている。表 23 の 23 の「なるほど」は同意する気持ちを表す感動詞で、24 の「なんて」は前に言った事柄を軽くごまかして冗談だと表現して、少し照れくさく感じている気持ちを表す感動詞である。

表 17 の左半分は偏向タイプと曖昧タイプのキャラクタで、右半分は極端タイプのキャラクタである。琉夏、新名、紺野はナ型キャラでありながら、「またね」「じゃあね」など、慣用的な挨拶言葉では、「ね」もよく使うことがわかった。相対的に、極端タイプは、挨拶などの感動詞では、「ね」をまったく使わない。そこも偏向タイプと曖昧タイプが極端タイプと違う 1 つの特徴であろう。

表 24 「またね/じゃあね」と「またな/じゃあな」の用例数


琉夏				新名				紺野				琥一				不二山				設楽			
またな	2	またね	11	またな	6	またね	6	またな	4	またね	5	またな	9	またね	0	またな	16	またね	0	またな	4	またね	0
じゃあな	4	じゃあね	14	じゃあな	2	じゃあね	3	じゃあな	0	じゃあね	0	じゃあな	32	じゃあね	0	じゃあな	61	じゃあね	0	じゃあな	67	じゃあね	0
6		25		8		9		4		5		41		0		77		0		71		0	

最後に、表 23 (p.103) の 25~27 の用例についてだが、その 3 例はすべて、依頼表現「~てください」の「ください」を略した後に「ね」を付けた例である。依頼表現「~て」の後に「ね」が付く用例はネ型キャラの天地に多いが、「な」が付く用例は全体的に少ない。琉夏の台詞からは「そこ座ってな。たこ焼き買ってきてやる」と「一番後ろにつかまってな」の 2 例を見つけたのみである。琉夏はナ型キャラであるから、「な」を使うのは問題無い。それに対し、紺野は依頼表現の「~てね」が 3 例あるが、「~てな」の用例が無い。

以上、紺野を主な例にして、偏向タイプと曖昧タイプの「ね」の使い所について考察した。総合すると、まず、表 22 (p.100) で分かるとおり、極端タイプのような限定的な「ね」の使い方をしておらず、偏向タイプと曖昧タイプは同じ意味用法で「な」と「ね」の両方を使う場合がある。また、助詞、感動詞や依頼表現の「~て」が前に来た場合、「ね」を使う確率が上昇することがある。特に助詞が文末に来た場合、「ね」を使う確率が高い。

3.2.3 ナ型キャラの役割語的イメージ

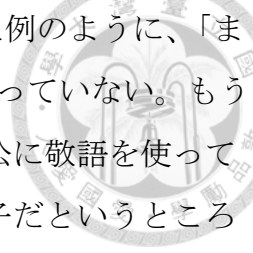
ここからは、ナ型キャラの極端タイプ、偏向タイプ、曖昧タイプがそれぞれ



どのようなキャラクターのイメージを表現しているのかという役割語の本題について考える。まず最初に気がついた共通点は、極端タイプと曖昧タイプのキャラクターは氷室以外、全員「オレ」が自称詞で、偏向タイプのキャラクターは全員「ボク」が自称詞である。

極端タイプが最もよく「な」を使っており、ごく稀にしか「ね」を使わないということは、ナ型キャラの中では極端タイプが最も終助詞「な」の役割語的イメージを担っていると思われる。その極端タイプがほぼ全員「オレ」という自称詞を使っているとなると、終助詞「な」の役割語的イメージは2.2.3.2 (p.38)で述べた「オレ」が持っている「剛」のイメージに近いのであろう。終助詞の使用率とキャラクターが持っている属性との相関係数を付録 11 にまとめているが、付録 11 のデータからでも、「な」と最も相関性が高いのは「剛」の全体的なイメージと、対応が「きつい」という属性であることがわかる。それらのキャラクターの「剛」のイメージ、つまり男らしさを強く出したいがため、極端的に殆ど終助詞「ね」を使わないで、「な」しか使わない言葉遣いをさせているのである。

曖昧タイプの琉夏、新名、平も、「オレ」を自称詞としているが、極端タイプのキャラクターほど特徴的なキャラ付けをされていない。そういう意味では、役割語の範疇で論じにくいキャラクターである。まず、平というキャラクターに関しては、2.2.1 (p.21) で述べた通り、特徴がないというコンセプトで作られたキャラクターであるから、男性キャラクターにとって個性が弱くて役割語度の低い「オレ」という自称詞を使うのも、終助詞「な」と「ね」の使い分けが曖昧なのも理にかなっている。彼は特徴が出てはいけないうキャラクターであるがゆえに、終助詞「な」も「ね」もそこそこ使う曖昧タイプになった。次に、琉夏というキャラクターは掴みどころがない性格で、乙女ゲーム雑誌の制作側へのインタビューでも、「彼をひと言で表現すると“シュール”です」とコメントされている。つまり、奇妙でよくわからない、おかしなキャラクターであると言える。喧嘩強いなど男性的なところもあり、見た目は色白で美形で、メルヘンチックなものが好きなど、中性的なところもある。飄々としており、何を考えているかわからないというキャラクターである。その掴みどころがない性格も、終助詞の使い



方に現れているのであろう。それで、表 24 (p.105) で挙げた例のように、「またな」と言ったり、「またね」と言ったり、口調があまり定まっていない。もう一人の曖昧タイプ、新名は主人公の後輩でありながら、主人公に敬語を使っていない。後輩らしくないというところと、ナイーブな現代っ子だということところが、新名の特徴だと思われる。この作品のプロデューサーの内田氏も、新名というキャラクタについて、インタビュー⁵⁵でこのようなことを答えた：「頭がよくて、人の言うこと、感情を機敏に読んで、上手く立ち回れる器用な男の子。」「何でもそつなくこなす。そういうところがとても現代っ子っぽいし、空気を読むのが上手い。だから逆に、気を使い過ぎちゃったり。」「彼はいつも主人公に対して過敏だし、常に葛藤を感じています。ナイーブだからこそ、虚勢も張る。そのあたりに、思春期の恋の形としてのリアリティを感じていただけだと思います。」要するに、新名というキャラクタは伝統的な男性らしさがあまり重点的に表現されていなくて、現代の若者らしい、ナイーブで複雑な気持ちを持つところがポイントとなっているようである。だからこそ、終助詞「な」と「ね」の使い方に関しても、キャラクタ性の強い、単純明快な極端タイプではなく、曖昧タイプになったのであろう。最後に、曖昧タイプの3人は丁度全員、今回の考察対象作品の中での3作目に登場するキャラクタである。それが何を意味しているかと言うと、製作者はインタビュー⁵⁶でこう答えたことがある：「1作目、2作目より、『～3rd Story』はより現実的な人間模様を目指したといえますね。今回は自分でプレイしていても、“キャラクタ”ではなく、“普通の男の子”がそこにいる、という感覚があります。セリフのひとつひとつも、キャラクタ性の高いクセのある言葉ではなく、生の男の子の会話を全編、さらに意識して。リアルさに、より磨きをかけました。」そのいわゆる「キャラクタ性の高いクセのある言葉」こそが役割語の根源である。製作者の意図で、3作目はなるべくあまりにも特徴的な言葉遣いを排除した節があるため、曖昧タイプのキャラクタが3

⁵⁵ 【Style of the PRINCE Special】『ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story』独占インタビュー Vol.2 : http://www.girls-style.jp/special/tokimeki3/02sop02_gs.php

⁵⁶ 【Style of the PRINCE Special】『ときめきメモリアル Girl's Side 3rd Story』独占インタビュー Vol.1 : http://www.girls-style.jp/special/tokimeki3/01sop01_gs.php

名も生まれたのであろう。(3作目ではメインキャラクターが6人のみなので、人数の半分を占めている。)

以上、曖昧タイプの3人がなぜ曖昧タイプになっているのかについて考察した。総括すると、曖昧タイプは終助詞「な」「ね」の使い方もキャラクタイメージも曖昧性がある。役割語は特定のキャライメージと特定の言葉遣いがより強烈に結び付けられほど、より明確なものになるので、曖昧タイプの終助詞「な」と「な」は役割語として成立しにくいと言えよう。

偏向タイプは曖昧タイプと同じく、「な」と「ね」を織り交ぜて使っているが、基本的に「な」を使うことが非常に多い。曖昧タイプよりは特徴的な言葉遣いだと言える。また、紺野と氷上は共通点が多い。二人とも、ゲーム中では学力担当のキャラクターで(付録7参照)、生徒会に属す真面目な優等生で、眼鏡を掛けている。紺野は主人公の先輩で生徒会長であり、氷上も最初は風紀委員だが、シナリオを進むと生徒会長になる。今回の考察範囲に限って言えば、偏向タイプの言葉遣いは、真面目な優等生タイプのキャラクターに結びつけられる。紺野と氷上が終助詞「な」のほうをよく使うのは、真面目な生徒会長で厳しそうなイメージ(「剛」に近いイメージ)を持っているからだと思われる。そして終助詞「ね」はその二人の書生的な外見と知性的な気質から来たものであろう。紺野も氷上も、自称詞が「ボク」であり、書生的な外見と知的な気質こそが、自称詞「ボク」の役割語的なイメージである。終助詞がナ型で、且つ自称詞が「ボク」という言葉遣いは真面目な優等生タイプというカテゴリーのキャラクターに結びつきやすい。

総括すると、「ね」を殆ど使わない極端タイプは「オレ」寄りの「剛」のイメージが強く、偏向タイプは全員「ボク」の使い手で、「剛」のイメージを持ちつつ、「ボク」寄りの知的でなイメージも取り入れている。曖昧タイプは「な」と「ね」の使用率の差が小さく、一定したキャライメージは無い。「な」という終助詞が持つイメージを次のように簡略にまとめた。

◎ ナ型キャラの使い手が持つイメージ：

剛(男性的) { <「ね」を殆ど使わない> ほぼ「剛」のイメージそのまま。
<「ね」も少々交ぜる> 知的などの柔のイメージが交ざる。
<「な」と「ね」の差が小さい> 尖ったイメージは無い。キャラ性が低い。

◎ ナ型キャラの使い手だと思われるキャラ属性：

- <極端タイプ> 元気、無愛想、口が悪い、厳格など。（「剛」のイメージ）
- <偏向タイプ> 真面目で知的なタイプ。
- <曖昧タイプ> 特定の属性は無い。



3.2.4 ネ型キャラの「な」の使い方

付録 9 の終助詞使用率で、天之橋以下の五人は、終助詞「ね」の使用率が終助詞「な」より高いので、暫定的にネ型と分類した。実際に付録 9 の使用率を見ると、天之橋と三原と天地の「な」使用率と「ね」使用率の差が特に大きい。また、3.2 で述べたように、「ね」に置き換えられない「な」があるため、ナ型の極端タイプのように、もうひとつのほうの終助詞の使用率がゼロであることはない。聞き手不めあての場合と禁止形の場合、「な」を使うしかないが、それ以外の場合、キャラクタの属性による使い分けがなされる。ネ型キャラ、特に天之橋と三原と天地の三人はこういう使い分けの余地がある場合、殆ど「ね」を選択したことになるのであろう。そのほかの二人、真嶋と赤城は一応「ね」の使用率のほうが高いが、「な」の使用率との差があまり大きくない。ナ型のタイプ分けと同じように、天之橋、三原と天地を極端タイプのネ型とし、真嶋と赤城を曖昧タイプのネ型とする。

ネ型キャラはどのような意味用法で「な」を選択するのかについて、「な」と「ね」の使用率の差が最も大きい三原を例として、三原のすべての「な」の用例を表 25 にまとめた。

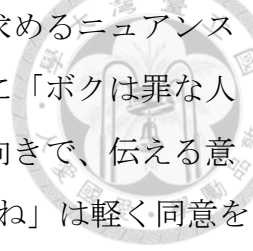
表 25 ネ型キャラ三原の終助詞「な」の全用例

(1)	……ヒドいな。キミが来たいって言ったんじゃないのかい？
(2)	……せっかく雰囲気にはたっていたのに、ひどいな。
(3)	冷たいな……キミの手袋を貸しておくれよ。
(4)	失礼だな！ボクはこんなに毛むくじゃらじゃないぞ。
(5)	失礼だな！ボクが古代人みたいだって言いたいのかい！？
(6)	ボクには寂しさは似合わないよ。そんなことを言うなんて残酷だな、キミは。
(7)	のんきだな、キミは。危うくすべてが終わるところだったんだよ。
(8)	キミはあわてんぼうだなあ……。まずはボールの輝きを観察しようじゃないか。
(9)	見ていたら、おなかですいたのかい？くいしんぼうだなあ。
(10)	……悲しいな。キミでも、間違ふことがあるんだ。
(11)	それはあんまりうれしくないな……。
(12)	あの素晴らしい形が理解できないなんて……ガッカリだな。

(13)	得意なのか……ガッカリだな。
(14)	……地味で暗くて、好きじゃないな。
(15)	……見栄を張るのは感心しないな。
(16)	ペースを合わせる必要があるのかい？ボクのポリシーに反するな。
(17)	キミの頼みでも、その気がない時に筆を持つ気にはなれないな。
(18)	そうなのかい？ にわかには信じられないな……。
(19)	ボクは、そんな直接的な楽しみじゃなくてもいいな。
(20)	醍醐味か……ボクはノーサンキューだな。
(21)	そうなのか……自然科学にはあんまり興味ないな。
(22)	こんなものを何度も観る気なのかい？かんべんしてほしいな。
(23)	誉めるなら、もっと具体的に言ってほしいな。なんだかおざなりだよ。
(24)	何がすごかったんだい？ボクにも教えてほしいな。
(25)	それはぜひとも食べてみたかったな。残念だよ。
(26)	……それは考えたことなかったな。
(27)	グルグルおめめになっちゃうのかい？ちょっと見てみたいな。
(28)	うん。キミとふたりっきりなら、最高だろうな……。
(29)	ボクは罪な人間だな……乗り物に乗っているだけでも注目を集めてしまう。
(30)	桜と人をモチーフに描くなら、ボクはむしろ、キミのほうに創作意欲をそそられるな。
(31)	創作意欲が湧いてきたな……モデルになってくれないかい？

まず、ネガティブな用例が多いことが観察できる。(1)～(9)は話し相手、つまり主人公に対して「ひどい」、「冷たい」、「失礼だ」などのネガティブな判断を言っている。反対的に、ポジティブな判断を言っている「キミは幸せだね。ボクのライブを間近で見られるんだから」という用例があり、こちらは「ね」を使っている。(10)～(15)は自分のネガティブな感情を述べている。(16)～(21)は相手の意見に対し、自分はそうは思わないと、相手と違う意見を述べている。(22)は相手に、ネガティブな感情を表し、「もう許してくれ、こんなものは観たくない」と言っている。(1)～(22)の用例は多かれ少なかれ、ネガティブな意味合いを持っている。3.2.1でナ型キャラの限定的な「ね」の使い所について論じたが、極端タイプのナ型キャラの「ね」の用例も、ネガティブなニュアンスを持っていることが多い。それと同じように、ネ型キャラも、普段は「ね」をよく使っているので、ネガティブなところで「な」を使うことによって、ネガティブな意味合いがより強調されるのだろう。

(25)～(31)の「な」は特にネガティブな意味は無いが、しみじみと自分の感情や感想について話しているだけで、相手に伝えるという聞き手めあてのニュアンスは薄い。例えば、(29)の用例は、主人公と三原が遊園地でメリーゴーランドと一緒に乗った後の三原の台詞で、三原のナルシストな一面が垣間見える。も



し「ボクは罪な人間だね」と言ってしまうと、相手に同意を求めるニュアンスが含まれてしまう。この台詞での三原はあくまで自己陶酔的に「ボクは罪な人間だな」と言っているのであろう。ネ型キャラの「な」は内向きで、伝える意思を内側に留めて、相手に直接にはぶつけない。反対的に、「ね」は軽く同意を求める、共感を求める意が含まれている。ネガティブな意味合いを持つ「ね」の用例もある。三原の台詞で「キミもそう思ったんだ。うん、つまらない映画だったね。」という用例がある。これは「つまらない」というネガティブな意見を言っているが、相手の意見に同意し、共感を求めているため、「ね」を使っている。

もう一人のネ型キャラ、天之橋の「な」の用例は9つのみであるが、ネガティブな意味合いを持つ用例は「いけないな」の一例しかなく、「嬉しいな」、「聞きたかったな」、「会ってみたいな」、「不思議だな」といった、単純の自分の感想を述べる用例が大半である。全体的に、ネガティブな意味合いを持っているというより、特に共感を求めている用例が多いと思われる。「な」は、「ね」には無い、聞き手不めあての意味用法があるため、「ね」より内向きで、相手に気持ちをぶつけない使い方ができる。

(22)～(24)は相手に自分の希望を伝える「～てほしい」という文型を取っている。もし「な」を付けないと、「かんべんしてほしい」、「言ってほしい」、「教えてほしい」となり、ストレートに相手に要求していることになる。「な」をつけたことによって、ストレートさが緩和され、まるで「行きたいな」、「ほしいな」と、独り言のように自分の願望を吐露しているだけで、相手に直接意思をぶつけるニュアンスが緩和されている。(1)～(21)の用例にある「な」は、共感を求めていることもそうであるが、マイナスの意味や口調のきつさを緩和する働きもあるかもしれない。

総括すると、ネ型キャラが使う「な」は、聞き手不めあての意味用法で使われる他に、ネガティブなニュアンス、もしくは相手に共感を求めておらず、単純に自分の感想を述べる用法で使われることが多い。逆のケースはありうるが、ネ型キャラが「な」を完全に使わないことはほぼ不可能である。



3.2.5 ネ型キャラの役割語的イメージ

付録 8～付録 10にある、天之橋以下の5名が「ね」より「な」の用例が多いネ型キャラであり、5名のうち、4名が「ボク」という自称詞を使っている。「ね」のイメージは「ボク」の持つ「柔」のイメージに近いと暫定する。

付録 1からの抜粋：

天之橋	紳士的でダンディなおじさん。学園の理事長。
三原	美しいものを愛するナルシーで気分屋な芸術家。
天地	後輩。天使のような可愛い外見だが一筋縄では行かない性格。
真嶋	セレブな上級生。女子生徒に人気で性格はキザ。
赤城	生徒会に属す優等生。気さくでドライな性格。

付録 1からネ型キャラに属す5人の特徴要約を抜粋した。ざっと見ると、共通点はあまり無いように思える。紳士的なキャラクタ（天之橋）、セレブで気障なキャラクタ（三原、真嶋）、可愛いキャラクタ（天地）、優等生のキャラクタ（赤城）がいる。共通して何があるかと考えないで、逆に、共通して何が無いという方向から切り込むと、自然体で元気な男の子らしいキャラクタがいないことに気づいた。付録 11を見ても、「ね」と相関性が強いのは「柔」と「超長髪（中性的な外見の判定条件の1つ）」である。やはり、「な」のほうが「ね」より男性的であり、終助詞「ね」をよく使うキャラクタには多かれ少なかれ、付録 3の「柔」の要素が入っていると思われる。その「柔」がどこで発揮されるのかはキャラクタによって違う。

天之橋というキャラクタは理事長という設定があり、作中ではかなり年長で、頼れるキャラクタで、髭も生えているから、男らしくないということは無い。しかし、作中では、ダンディな紳士という面が特出されている。

例 3-2-5-1 天之橋の登場イベント

主人公「きゃっ！

天之橋「おっと、失礼！大丈夫かな？

主人公「は、はい……。

天之橋「すまなかったね。つい、この教会に見とれてしまったんだ。

主人公「いえ、わたしの方こそぼんやりして……。

好きなんです、この教会。とても不思議な感じがして。



天之橋「そう……この教会には魔法がかけられているんだよ。

主人公「……魔法？」

天之橋「妖精パックの魔法さ……。

それより、怪我はないだろうね？ お嬢さん。

主人公「あ、はい。大丈夫です。

天之橋「よかった。それでは、よい一日を。

主人公（お嬢さん、だって。なんだかダンディな人だったな……）

例 3-2-5-1 の登場イベント（「イベント」の意味については p.39 の註 27 参照）で、主人公の心の声でも「ダンディな人」という言葉で、天之橋を表現している。これ以外にも、薔薇の花を主人公に贈るイベントや、主人公を自前のクルーザーに招待してイルカを見に行くイベントなどがあり、お金持ちのダンディでお洒落なやさしい紳士というキャラクターである。頼れる男性ではあっても、荒々しさはなく、エレガントさのほうに勝っている。このエレガントさこそは天之橋の「柔」の要素だと思われる。

次に三原について。三原は外見からして、中性的でエレガントなキャラクターである。内面的にも美しい物事を愛している。気分屋で自己中心的で、ナルシストであるため、周りの人達が振り回されてしまう我侘なところもある。しかし基本的に温室育ちの気品がいいキャラクターで、物腰は柔らかい。今回のネ型キャラの5人の中で、三原が最も「ね」の使用数と使用率が高い。三原が終助詞「ね」を多用するキャラクターのイメージを代弁しているとも言えよう。ナルシストということは、自分に自信がある自信家であるが、自信家なナ型キャラ（針谷）もいるので、ナルシストは「ね」の決定的なイメージではないと思われる。三原にあり、ナ型キャラにはない特徴的な点はやはりキザとも思えるほどの中性的で優雅な言動であると思う。終助詞「な」を多用すると、三原の中性的できれいな外見や物腰柔らかな雰囲気は損なわれるから、三原はネ型キャラになったのであろう。

天地は天之橋、三原とはまた違う雰囲気のキャラクターである。外見が可愛く、性格が少し捻くれているキャラクターである。特に外見に関しては、髪色がピンク色である。ピンクという髪色はアニメ・マンガ・ゲームならでの表現で、

そのキャラクターの外見イメージをわかりやすく表現しているのだと思われる。いくらゲームならピンクの髪でもありうると言っても、一般的に、筋肉隆々のいかついキャラクターにピンクな髪色は設定しない。雰囲気、イメージに合わないからである。本論の考察対象の3作品の中で、ピンク髪のキャラクターは天地のみである。天地も、応援団に所属しているなど、男らしい部分が皆無ではないが、役割語は言語上のステレオタイプなので、最も特徴的なイメージが物を言う。家族設定については、姉が3人居て、女家族が多い環境で育った末っ子である。また、甘い物が好きという設定もあり、ゲームのオープニングアニメで、巨大パフェを食べているシーン（図19）がある。やはり天地というキャラクターにとって、可愛さが最も特徴的な要素だと言える。可愛さこそが天地の柔の要素の要であろう。



図 19 甘い物好きの天地

真鳴と赤城はほかの三名と少し違って、ゲーム中ではメインの攻略対象キャラクターではなく、イベントがメインキャラクターより断然少ない隠しキャラクターである。それで、付録8でのこの二人の用例数は少ない⁵⁷。それがこの二人が曖昧タイプに分類される要因の一つかもしれない。台詞の量がほかのキャラクターより少ないため、傾向が見分けにくい。付録9の使用率を見ても、特に赤城はほかのネ型キャラほど、「ね」と「な」の使用率の差が大きい。赤城は生徒

⁵⁷ 同じく、大迫、藍沢、平もメインキャラクターではなく、用例の絶対数が少ない。

会に属す優等生で、偏向タイプのナ型キャラの氷上の設定と似通っている。氷上も赤城も「な」と「ね」を兼用している。ではなぜ氷上は「な」のほうをよく使うナ型に属し、赤城はネ型に属すのか。この二人の相違点は、氷上は一口で言えば堅物で融通の効かないタイプで、赤城は要領がよくて気さくなタイプである。その気さくなところが赤城の柔の要素であろう。また、主人公にとって、赤城は他校のお金持ち学校の学生である。例えば、このような会話があった。

例 3-2-5-2 赤城のイベント

主人公「うん。あっ、この間はゴメンね？ヘンな嫌味言っちゃって……。」

赤城「ああ、気にしてないよ。それより、僕達まだ自己紹介もしてない。」

主人公「そうだった！わたしは〇〇〇〇。羽ヶ崎学園の〇年生。」

赤城「じゃあ、学年は同じだ。僕は赤城 一雪。

嫌味な“はばたき学園”の生徒。」

主人公「もう、やめてよ……。」

赤城「ゴメン。でも、はば学の生徒ってやっぱりエバってるように見える？」

主人公「そんなことないけど、

お金持ちが多くて、頭も良くて……。ちょっと、気が引けちゃうかも。」

赤城「僕に対しても？」

主人公「ううん、全然！赤城くんのおかげで印象、変わったかも。」

赤城「普通の家の子だって多いよ。頭は……少なくとも僕は大した事ない。

親が無理して中学から入れたんだ。」

赤城自身がどう思っているかは別として、このキャラクタの基本設定は「お金持ち学校の少し嫌味な優等生」であろう。そのお金持ちの設定は天之橋や三原と共通している。そしてネ型キャラの最後の一人、真嶋もちょうどセレブ設定がついている。お金持ちで育ちがいいキャラクタは終助詞「ね」を使う率が上昇するようである。公式サイトにある真嶋のキャラクタ紹介文はこうである。「人当たりがよく、物腰柔らかか。初対面の女の子にも平気で歯の浮くセリフを言うが、キザっぽく聞こえない。一部の女子から圧倒的な人気を誇る」⁵⁸このキャラクタを一言で端的に表現すると、「キザ」であろう。典型的な優男で、硬派という言葉とは縁が無い。こうして考えると、用例の絶対数は少ないが、真嶋

⁵⁸ http://www.konami.jp/gs/game/Girls_Side/2nd_Season/character/majima.html

がネ型に属するのは偶然ではない。ほかのネ型キャラと同じ、「柔」の要素が含まれている。

結論的に、終助詞「ネ」の役割語的イメージは「柔」である。本論の2.2.2.3「ボク」のまとめ (p.34) で「ボク」の複数のイメージを便宜上、まとめて「柔」という言葉で表している。「ネ」のイメージはその「柔」のイメージとほぼ同じく、紳士的、お金持ち、中性的、可愛さ、キザでエレガント、気さくで親しみやすいなどの形で現れ、キャラクターの特徴になっている。

3.3 「か」は「な」に近い

終助詞「か」には様々な意味用法があり、まず、疑問、問いかけの意を表すという意味用法がある。3.1で、同じ終助詞でも常体と敬体では想像できる人物像が違うということについて述べて、この第三章では標準語の常体で喋るキャラクターに限定して論じてきた。たしかに、例えば「帰ってもいいですか？」は丁寧な女性が使っても違和感がなく、男性が公的な場で使っても特に不自然ではない。特に特徴的な人物像は浮かばない。それに対し、「帰ってもいいか？」という言い方はすぐさま男性の話者に結び付けられる。一般的に、「常体+か？」で質問を表す疑問文は男性の表現だと思われる。疑問の意を表す「か」は男性語であるが、「か」には他の意味用法がある。相手に直接語りかけていない、独り合点の気持ちを表す、詠嘆・回想の気持ちが強い意味用法もある。例えば、例3-3-1の三原の台詞のある終助詞「か」は、疑問を表すのではなく、独り合点で詠嘆的な意味を表している。

例 3-3-1 ボウリング場にて・三原

三原「並べたピンをわざわざ倒して……そこには何があるんだろうね。」

〇〇『意味なんてないんじゃない？』

三原「意味なんてない……か。なるほど、そういうことか！」

〇〇「えっ？」

三原「意味のないところにこそ、意味がある。うん、哲学的だね。」

例3-3-1と同じような、詠嘆的な「か」は「そうか」または「そっか」という形でよく出る。この詠嘆的な「そうか」や「そっか」は若い女性も使う。本論の考察対象のゲームの主人公の女子高校生も「そっか」という語を使う時があ

る。相手に問いかける「常体+か？」はストレートで遠慮がなく、伝統的な控えめな女性像とは合わないため、男性語になったのであろう。対照的に、詠嘆的な「か」は気持ちを相手にぶつけていないので、女性も使える。役割語的な観点から言えば、このような詠嘆的な「か」の男性的なイメージは疑問の「常体+か？」ほど強くない。

終助詞「か」には、疑問と詠嘆以外の意味用法もある。例えば、三原の「認めたくないよ。このステキな時間がいつかは終わってしまうなんてこと。終わらせたくない……いや、終わらせるものか！」という台詞の「終わらせるものか」は「絶対に終わらせない」という意であり、そのうちの「か」は難詰・反駁の意を表す。志波の「そろそろ行くか。今年もいい場所、とらないとな」と天之橋の「さ、何か美味しい物でも食べに行こうか。和食の良い店を見つけてね」の「か」は勧誘の意を表す。

付録 9 を見て、終助詞「か」は全キャラクタに使われていることがわかる。そして、右隣の「な」の欄と見比べると、「な」の使用率が高いキャラクタは、「か」の使用率も高いことが多い。「な」の使用率と「か」の使用率の相関係数を計算したところ、「0.94」という結果が出て、非常に強い相関性が認められる。終助詞「な」と同じように、使用率で判断すると、終助詞「か」と終助詞「な」の使用率の分布が非常に近いということで、終助詞「な」の役割語イメージとも近いということが推測できる。ひとまず、疑問を表す「か」のほうが男性的なイメージがあると仮定する。疑問を表す「か」に限定し、「か？」というような、疑問符付きの形で文末に現れる「か」の数を集計して、表 26 (次頁) を作った。

表 26 は、付録 9 の終助詞「か」の使用率の中から、疑問を表す「か」を取り上げて使用率を見るとどうなるかを示すものである。ナ型・曖昧タイプ以下のキャラクタは、元々「か」の利用率がそれほど高くなく、「か？」のみを見ると、使用率は更に少なくなった。専ら疑問以外の意味用法で終助詞「か」を使っているということになる。特に三原は「か」の使用率が 11% とそれほど低くないにも関わらず、「か？」の使用率はゼロである。全体的に、やはり終助詞「な」をよく使う極端タイプのナ型キャラのほうが、終助詞「か」、特に疑問

を表す場合の「か？」をよく使っている。基本的に、疑問表現としての「か」の役割語的イメージは、ナ型の極端タイプのイメージに近い。つまり、男らし、強気などの「剛」のイメージである。

しかし、表 26 の氷上と紺野のところを見ると、同じ偏向タイプのナ型であるのに、氷上は疑問を表す「か？」を極端タイプと同じくらい使っており、紺野は殆ど使っていない。

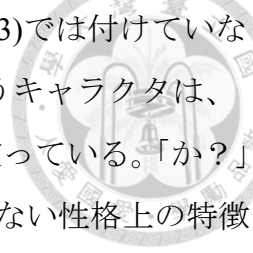
表 26 疑問を表す終助詞「か」の使用率

		「か？」用例数	「か」使用率	「か？」使用率	「な」使用率
ナ型・極端	氷室	20	17	10	8
	大迫	24	13	8	28
	藍沢	10	14	8	26
	葉月	63	16	10	42
	設楽	65	18	8	39
	志波	108	20	12	30
	不二山	51	15	6	28
	佐伯	29	12	4	38
	琥一	121	24	15	46
	鈴鹿	73	21	12	30
	真咲	14	26	7	42
	針谷	65	14	7	39
	天童	10	15	7	42
ナ型・偏向	氷上	71	20	8	42
	紺野	3	14	0.4	41
ナ型・曖昧	琉夏	2	9	0.2	19
	新名	0	4	0	7
	平	3	4	1.8	9
ネ型・極端	天之橋	3	8	1.4	4
	三原	0	11	0	5
	天地	0	4	0	9
ネ型・曖昧	真嶋	6	5	3.4	6
	赤城	1	4	0.1	9

例 3-3-2 紺野の終助詞「か」の関連用例

- (1) 「そう？ うーん……じゃあ、和食にしようか？」
- (2) 「そうかな……少し生臭くないか？」
- (3) 「そうかもしれないけど、ここだって充分だと思わない？」

例 3-3-2 の(1)の「和食にしようか？」の「か」は勧誘の意を表す「か」であり、疑問を表す「か」ではないため、表 26 の「か？」の用例数に含まれていない。また、(1)の最初の「そう？」は、疑問の「か？」をつけて「そうか？」にしてもいいが、ここではつけていない。(2)と(3)は両方とも問いかける意を表す文で



あるが、(2)では「か？」という終助詞を文末に付けており、(3)では付けていない。紺野の「か？」の使用率の低さから考えても、紺野というキャラクターは、疑問の「か？」は殆ど使わないが、ほかの意味用法の「か」は使っている。「か？」をよく使う氷上にはあって、「か？」を殆ど使わない紺野にはない性格上の特徴は、頑固、堅物、ワンマンなところだと思う。氷上は真面目であるが、協調性に少々欠けており、ワンマンすぎて周りに疎まれることが多い。逆に、紺野は協調性のあるタイプである。ゲーム中のこの二人が最初に登場するイベントを比較すると、氷上の登場イベントは遅刻する主人公を厳しく取り締まるという内容で、紺野の登場イベントは困っている主人公を助けるという内容であり、第一印象から違う。紺野と氷上は二人とも真面目な生徒会長であるから、同じくナ型の偏向タイプに属しているが、違うところもある。「か？」の使用率の違いが、この二人の違うところを表現している。つまり、氷上にあって紺野にない頑固、堅物、ワンマンなどという強気なイメージは、「か？」の重要な役割語的イメージだと言えよう。強気は元々「剛」のイメージに含まれているから、「か？」の役割語的イメージはやはり「な」と同じの「剛」である。しかし、氷上ほど強気ではない紺野は「な」をよく使って、「か？」はあまり使わないということは、「か？」の方が、「な」より強気のイメージが強いと推測する。

本項をまとめると、終助詞「か」は終助詞「な」と同じように全部のキャラクターに広く使われており、使用率の分布も近い。基本的に終助詞「か」は終助詞「な」が持つ「剛」のイメージを持っている。終助詞「か」の中から、疑問を表す「か？」の用例を取り上げて考察すると、疑問を表す「か？」は、終助詞「な」より更に強い「強気」の役割語的イメージを持っているようだということがわかる。

3.4 「よ」は「ね」に近い

付録 9 で、終助詞「よ」は氷室以外のキャラクターにほぼ満遍なく使われていることがわかる。ナ型にも、ネ型にも、「よ」を多く使っているキャラクターがいる。ナ型とネ型を比較すると、ネ型のほうが多く使っているが、「な」と「ね」の差ほどではない。それより、唯一、氷室というキャラクターが一度も「よ」を

使っていないのが特徴的である。また、付録 11 の相関係数のデータで、「よ」は比較的「柔」に近いイメージを持っていることがわかる。

付録 8～付録 10 で表した通り、終助詞「よ」は全体的に用例が多いにも関わらず、氷室というキャラクタに限って用例が一つも見つからない。氷室は性格も言葉遣いも特徴的で、「か」と「な」以外の終助詞も殆ど全く使わない。例えば、氷室は、他のキャラクタが「よ」を使う場面でも、「よ」を使わない時が多い。次の例 3-4-1 はゲーム中の会話例である。

例 3-4-1 三原と氷室の下校イベントの台詞比較

〇〇「いっしょに帰ろうよ。」

三原「ダメだよ。今日、ボクは忙しい。」

〇〇「一緒に帰りませんか？」

氷室「ダメだ。私は忙しい。」

例 3-4-1 の三原と氷室は、同じ状況で、ほぼ同じ発話内容を言っているが、氷室は終助詞「よ」を使わなかった。両者に意味の違いは無いが、話し手自身の判断を聞き手に主張したり念を押ししたりするニュアンスの違いはある。三原の「ダメだよ」は主人公に言い聞かせる感があるが、氷室のように「ダメだ」と言ってしまうと、きっぱり断定する口調になり、相談の余地が無く、突き放す感を与えるのであろう。この氷室というキャラクタは主人公の数学教師であり、生徒からアンドロイドかと噂されるほど、非常に堅い性格の持ち主である。

例 3-4-2 氷室のキャラ性がわかるイベント会話集

A.

〇〇「氷室先生って、テレビはどんな番組を観るんですか？」

氷室「教育番組だ。」

〇〇「ですよネ……。それじゃ、えーと、もう少し娛樂みたいなものは？」

氷室「……娛樂のつもりだが？」

〇〇「失礼しました……。」

B.

〇〇「氷室先生って、どんな食べ物が好きなんですか？」

氷室「好き嫌いという意味なら、特にない。」

〇〇「じゃあ、普段はどんな食事をしてるんですか？」

氷室「ライ麦パン4枚、チーズ100g、グレープフルーツ2分の1個、セロリ6本、牛乳500cc……。そしてビタミン剤を少々、以上だ。」

〇〇「“以上だ”って……それ、なにかのレシピとか？」

氷室「いや、私が一日に摂取する食料だ。」

〇〇「……まさか、毎日ですか？ それ。」

氷室「毎日だ。」

〇〇「あのお……飽きませんか？」

氷室「全く飽きない。」

〇〇(はあー……)

C.

氷室「最近生徒の間に、学園の教会について妙な噂が囁かれているな。」

〇〇「妙な噂、ですか？」

氷室「教会の地下に、アンドロイド教師を作る巨大プラントがあるという……。」

そして、私とそのプロトタイプだという噂だ。」

〇〇「アハハ、まさかあ！」

氷室「……フッフッフ。」

〇〇(氷室先生?)



ゲーム中の会話から、氷室の性格の特徴がわかる会話例を以上の例 3-4-2 に集めた。例 3-4-2 の A. で、氷室は教育番組を娯楽として見ているとわかり、B. で氷室は毎日同じような食事をしていることがわかり、C. で氷室はアンドロイドと噂されていることがわかる。例 3-4-2 を見れば、氷室がどのような誇張された堅物なのかが窺えると思う。氷室は「氷室零一」という名前からして、製作者がこのキャラクタをどのようなキャラクタにしたかったかが垣間見える。「氷」という字は冷たい厳格な雰囲気を出しており、「零一」はコンピュータがデータを処理するための 2 進数を模している。名前からすでにロボット感と無機質感を出している。言葉遣いという面でも、当然ながらそれらしい言葉遣いで氷室の無機質感を出しているのであろう。つまり、氷室が話すような、終助詞を最低限しか使わない言葉遣いで、ロボットのような堅いイメージを表現している。「よ」という終助詞は、氷室の堅いイメージを損なうため、ライターは氷室に「よ」を使わせなかったのだと考えられる。

まとめると、終助詞「よ」は広く使われており、使ってもそれほど特に特定の人物像を連想できないが、終助詞「よ」を絶対に使わせないことで、無機質で極端な堅物という強烈なイメージをキャラクタの付与することができる。この結果は付録 11 の相関係数にも通じている。付録 11 で、「よ」と最も相関係数が高いのが「ゆるい」という属性で、氷室が持つ極端に堅物で厳格な性格とは正反対の属性である。氷室の堅いイメージは「よ」が持つ「ゆるい」イメージと合わないため、「よ」を全く使わないのであろう。

しかし、文脈によって、終助詞「よ」を使わないといけない、使わないと不自然になる場合もある。曹 (2000)⁵⁹では、カメラのシャッターを押す時に言う

⁵⁹ 曹再京 (2000) 「終助詞「よ」の機能」『言語科学論集』4, 1-12.p.7

「はいポーズ。行くよ！」等の例が挙げられ、終助詞「よ」は談話を展開していく上で、談話形成のための必要なストラテジーとしての機能を持つと述べられている。氷室の台詞を考察していくと、そういう場合、氷室は「よ」の代わりに「ぞ」を使っていることが判明された。例えば、補習の時に眠ってしまった主人公への一言が「……そろそろ起きなさい。風邪をひくぞ。」である。次節で改めてその終助詞「ぞ」について述べる。

3.5 その他の終助詞

3.5.1 終助詞「ぞ」

終助詞「ぞ」の主な意味用法は自分の判断・決意を自分や相手に言い聞かせ、念を押す意を表すことや、自分の考えを主張し、念を押す意を表すことである。終助詞「よ」の意味用法と似通っている部分がある。終助詞「よ」の一部の使い方は「ぞ」で代用できる。例えば、鈴鹿の「バカだな。太陽見るの危ねえんだぞ。」という台詞を、鈴鹿の台詞を、「な」と「ぞ」をあまり使わないネ型風に言い換えると、「バカだね。太陽見るの危ないんだよ。」というようになり、意味的にはほぼ違いはない。だからこそ、氷室も「よ」を全く使わないで、どうしても使わざるを得ない時は、「ぞ」を使うのだろう。

付録 9 を見ると、「ぞ」を特に多く使っているのはナ型キャラで、ネ型キャラは「ぞ」の使用率が低く、相対的に「よ」の使用率が高い。前述したように、「ぞ」と「よ」は似通っている意味用法があるため、「ぞ」を使っても「よ」を使っても意味的に大差の無い場合、キャラクタの属性、つまり役割語の観点から決めることもあるだろう。下の例 3-5-1 の用例にある「ぞ」もすべて、意味をほぼ変えることなく「よ」に置き換えることが可能である。

例 3-5-1 極端タイプナ型キャラの終助詞「ぞ」の用例

氷室「諸君が今見たキリンだが、蹄は偶数に分かれていたか、それとも奇数か？

属する目を思い出せばわかるぞ。」

大迫「花椿には、もう見せたのか？ きっと喜ぶぞお！」

藍沢「ああ。今、いいところだ。だから、大人しく、待ってるんだぞ。」

葉月「……趣味悪いぞ。おまえ。」



設楽「おい、ポケットとするな。口開いてるぞ。」
志波「ん？おまえ、鼻の頭が真っ赤だぞ。」
不二山「無理についてくることねーぞ。」
佐伯「……そんなに笑ってないぞ。」
琥一「ああ、そうだな……ここで沈んだら、泳いで辿り着く自信ねえぞ。」
鈴鹿「ど、どういう意味だよ？掃除はキチっとしてんだぞ。」
真咲「おまえ、滑れるのか？なんだったらコーチするぞ。」
針谷「おっ、大きく出たな。悪イけど負けねえぞ！」
天童「アハハッ！おまえ、ぬいぐるみ取り過ぎ！店のやつ、スゲー顔してたぞ？」

では、どのようなキャラクターが「ぞ」のイメージに合うのかについて、付録 11 の「ぞ」の欄に注目しよう。「ぞ」と相関係数が最も高いのは「剛」のイメージである。「ぞ」を特に多く使っているのはナ型キャラであるため、「剛」のイメージに近いのは予想できる。さらに付録 11 を考察すると、「ぞ」は「外向的」との相関係数が「か」と「な」に比べても特に高いことがわかる。「な」、「か」、「ぞ」の 3 つはすべて「剛」寄りにイメージであるが、「ぞ」のその中で、「外向的」との相関性が特出して高い。付録 9 で「ぞ」の使用率が最も高い鈴鹿、真咲、大迫の 3 人の共通点を考えると、3 人とも元気で熱血な性格をしている。その元気で熱血なイメージこそが「外向的」に含まれている要素である。(付録 3 の判断基準を参照)

まとめると、「ぞ」は「よ」と対照的に、「剛」のイメージに近く、特に使用率の高いキャラクターには元気、熱血などのイメージがある。

3.5.2 終助詞「かな」

「かな」は大辞泉では終助詞「か」に詠嘆の終助詞「な」の付いたものとされており、軽い詠嘆の気持ちを込めた疑問の意を表す。仁田（1991）は、モダリティの観点から、疑いの文は基本的に「聞き手への問いかけを意図することなく話し手の判断成立への疑念を述べたものである」が、「運用論的に、＜問いかけ性＞を有してしまうことがある」と述べ、そういった疑いの文を形成する形式として、「カナ」「カシラ」「ダロウカ」といった形式を挙げた。つまり、「カナ」「カシラ」「ダロウカ」の三つは似た意味用法で使うことができ、キャラクター性の違いで、使い分けることができる。役割語の観点から見ると、「カシラ」

はお嬢様、貴婦人や年配女性が使うイメージがあり、今回の考察対象は全員男性であり、用例は無い。では、「カナ」と「ダロウカ」についてはどうだろう。「かな」は付録 8 を見るからに、全体的に用例数がやや少ないが、ほぼ全員に使われている。氷室は「か」と「な」を単独に使うことはあっても、「かな」と使うことはない。その代わりに、「だろウカ」を使っている。

例 3-5-2

(課外授業で映画を見に行き、見終わった時に、生徒達に言う台詞)

氷室：「考えさせられる作品だ……。」

諸君。諸君の目にはどう映っただろウカ？」

→ (諸君の目にはどう映ったかな？)

例 3-5-2 の「だろウカ？」を「かな？」に言い換えても、意味的には違いは無いが、ニュアンスが違ってくる。やはり、「かな」という終助詞は、氷室の堅いイメージとは合わないところがあるため、あえて氷室に「かな」を使わせていないのだろう。⁶⁰

ここで改めて氷室というキャラクターの特徴的な属性について考えると、他の分析対象のキャラクターは殆ど男子高校生で、氷室が教師で大人であることも特徴の一つと言えよう。しかし、同じ教師または大人である他の 3 人 (藍沢、真咲、天之橋) は「よ」も「かな」も普通に使っている。したがって、「よ」と「かな」が使われない言葉遣いは教師あるいは大人を連想させるとは言えない。氷室と他の大人のキャラクターとの違いは、3.4 (p.119) で述べた通り、やはり誇張された堅物の性格というところだろう。

端的に言うと、「かな」の役割語としての傾向は終助詞「よ」と似ている。広く使われており、使わないキャラクターは少ない。「よ」と同じように、「柔」寄りのイメージで、「ゆるい」という属性との相関係数が最も高い(付録 11 参照)。「かな」を使わせないことで、堅物というイメージをキャラクターに付与することができる。

⁶⁰ 付録 4 では、大迫も「かな」の用例が無いが、あえてここでは論じない。「かな」の用例が全体的に少ない上に、大迫はメインキャラクターではなく、用例数がほかと比べて元々少なく、たとえここで「かな」の用例が無くても、全く使うことがないとは言い切れないからである。



3.5.3 終助詞「よね／よな」と「なよ」

複合終助詞「よね」と「よな」はそれぞれ、終助詞の「ね」と「な」に近い用法を持つ。

まず付録 9 を見て、「よね／よな」は鈴鹿以外、使用率が全体的に高くはないとわかる。たとえ用例が無くても、そのキャラクターがその終助詞のイメージと合わないからだとは言い切れない。シナリオの都合上、「よね／よな」を使うチャンスがなかっただけかもしれない。したがって、特に用例の絶対数が少ないサブキャラクターの大迫、藍沢、平、真嶋、赤城はひとまず除外させていただく。残り 18 名のうち、2 名だけ「よね」や「よな」の用例が見つからなかった。その 2 人、氷室と天之橋が他のキャラクターと違う点とは、18 人の中でたった 2 人の落ち着いた大人であり、教師や理事長という指導的立場にある人ということである。終助詞「よね／よな」がその 2 人に使われていないとなると、「よね」「よな」にはそういう落ち着きと相反する、少し子供っぽいニュアンスが隠されているのかもしれない。

例 3-5-3-1

天之橋:「君が病気だと聞いて、駆けつけてしまったんだ……

少し大人気なかったね？」

→(少し大人気なかったよね?)

例 3-5-3-1 の「ね」は「よね」に言い換えても、文は成立するが、「少し大人気なかったよね？」と言うと、少し甘えた・落ち着きの無い・自信が無いニュアンスを帯びてくるようになり、天之橋というキャラクターとは合わなくなる。

例 3-5-3-2

主人公:「あの、これバレンタインのチョコレートです!!」

氷室:「全く、君は……。教師に贈るチョコレートは、

職員室の“チョコ受け付け箱”だ。君も知っているだろう？」

→(君も知っているよな?)

同じ確認要求の表現であっても、例 3-5-3-2 の氷室は「君も知っているよな？」とは言わなかった。「よな」を使うと、少し親しみやすい感じが沸き、氷室の厳格教師のイメージとは合わなくなる。氷室と天之橋は聞き手の主人公より立場

が上のため、あえて「よね」や「よな」というような甘えた・落ち着いたの無い・自信が無いニュアンスがある終助詞を使わせていなかったのであろう。

他のキャラクタの終助詞「よね」と「よな」の使用状況を見ると、ネ型は「よね」を、ナ型は「よな」をよく使っており、曖昧タイプは曖昧タイプらしく、両方とも使っていたりする。「よな」を最も多く使っている鈴鹿は暑苦しい熱血スポーツ青年で、「よね」を最も多く使っている天地はわがままで子供っぽい可愛い後輩である。鈴鹿と天地は一見共通点が無いが、二人とも、違う方向で、精神的に幼くて落ち着いたが無いキャラクタだと言える。付録 11 の「よな」と「よね」の欄を見比べていくと、「よね」は「ね」と同じく「柔」寄りの属性との相関性が高く、「よな」は「な」と同じく「剛」寄りの属性との相関性が高いため、相反するイメージはあっても共通するイメージは無いように思えるが、両者との相関係数の値が最も近い属性は「年上」で、相関係数は両者共丁度「-0.21」である。つまり、両者とも、「(聞き手の主人公より) 年上」という属性とは負の相関がある。そこから、「よな」と「よね」に共通する役割語としてのイメージ「年上ではない」だとわかる。「年上ではない」と前述の「落ち着いたが無い」という推測は近く、相関係数のデータはその裏付けになった。

「落ち着いたが無い」は「よな」と「よね」に共通するイメージであるが、付録 11 を見れば、「よな」と「よね」にはそれぞれ違う特に高い相関性を持っている属性がある。

「よな」は「運動重視」という属性との相関性が高い。「運動重視」は付録 3 でいう「運動派」に含まれており、運動が好きなキャラクタなどがその属性を持っていると判定される。つまり、活発で動きがあるキャラクタで、比較的落ち着いたが無いのは確かである。

「よね」は「中性的 (な外見)」、「大きな目」との相関係数が高い。「中性的」のほうは、「ね」の数値と大差が無いが、「大きな目」の相関係数では「よね」が「ね」に大差で勝っている。「大きな目」こそが「よね」の最も特徴的なイメージと言えよう。前述の「よな」と同じように、「大きな目」も可愛さ、幼さに結びつくことができ、やはり「よね」と「よな」に共通しているイメージは幼さ、落ち着いたの無さであろう。「よな」は「運動派」の要素が入っている幼さ

で、運動好きで活発なイメージがあり、「よね」は「目が大きくて可愛い」という要素も入っている幼さである。

最後に「なよ」についてだが、動詞の禁止を表す終助詞「な」に終助詞の「よ」がついた複合終助詞である。付録 9 と付録 11 を見れば、「なよ」の使用傾向が「よな」に似ていることが観察できる。禁止形は何かを禁止するということで、元々相手に言い聞かせる意が含まれている。その上、また「よ」を付けることによって、念押ししている意が加わる。「よ」を付け加えなくても、文は成立する。それでも「よ」を使うとなると、「よな」と同じように、落ち着きが無いというイメージがあるのだろう。

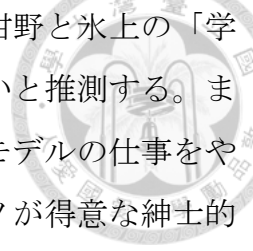
総括すると、「よね」と「よな」を使うと、他の言い換えられる語より親しみやすい甘えた感じになるため、落ち着きのあるキャラクタはあまり使わない印象がある。また、「なよ」は用例数が少なくて確定はできないが、「よな」と使用傾向が似ている。

3.5.4 終助詞「ぜ」「かよ」「わ」「や」

「ぜ」、「かよ」、「わ」、「や」も総用例数が少ないため、用例が足りないサブキャラクタの 5 人はひとまず除外する。氷室というキャラクタについても、「か」「な」「ぞ」以外の終助詞を使わず、終助詞を必要最低限としか使わないという言葉遣いで、ひとつ独自の確固たる役割語的イメージが確立しているため、本節では論じない。

「ぜ」「かよ」「わ」「や」は付録 9 の真ん中あたりに固まって分布しており、主にナ型キャラクタに使われている。

まず、「ぜ」についてだが、付録 9 の鈴鹿というキャラクタは使用率が 26% で非常に高い。付録 7 を参照すると、鈴鹿は G S 1 の運動担当キャラクタで、バスケット一筋で熱血で直情的なキャラクタで成績は良くないという設定である。同じナ型キャラクタなのに、「ぜ」を使わないキャラクタと比べてみると、まず、眼鏡を掛けている偏向タイプの紺野と氷上は「ぜ」を使わない。紺野と氷上が鈴鹿と最も異なる点はやはり学力担当のキャラクタであり、優等生であるところであろう。付録 11 のデータでも、「ぜ」は「運動重視」との相関性が



強い。終助詞「ぜ」は単純でお馬鹿なイメージがあるため、紺野と氷上の「学力重視」の設定や、優等生とインテリのイメージとは合わないと推測する。また、葉月と設楽も「ぜ」の用例がない。葉月は文武両道で、モデルの仕事をしており、孤高な高嶺の花のような存在であり、設楽はピアノが得意な紳士的なセレブであり、二人とも少々上品さがある。「ぜ」はそのような上品のイメージが無くて、鈴鹿のような庶民的で活発なイメージがあると推測できる。

終助詞「か」と「よ」は別々に使う時はそうでもないが、連語として「かよ」を使った途端、例 3-5-4 のような非常にぞんざいな口調になる。

例 3-5-4

針谷：「……オマエ、オレのステージちゃんと見たことあんのかよ。
適当なコト言ってんじゃねーぞ？」

「かよ」の使用者はすべてナ型のキャラクターであり。

付録 9 を見ると、「かよ」は「ぜ」と分布の傾向が近いことがわかる。付録 11 から「剛」のイメージに近いとわかる。全体的に用例が少ないため断定はできないが、「ぜ」と同じイメージがあるだろう。

終助詞「わ」については、上昇調の「わ」は主に女性が使っているが、下降調の「わ」なら男性が使ってもおかしくなくて、中村（2002）では男性語とされている。今回の対象キャラクターは男性に限定されており、オカマ的なキャラクターもないため、上昇調の「わ」を使うキャラクターはいなかった。

終助詞「や」は「いいや」という形で最もよく現れ、軽く言い放すような、投げやりな気持ちを表す終助詞であるため、ぞんざいなイメージがある。基本的にナ型キャラに使われているが、ネ型の天地にも少し使われている。ただ、全体的に用例が少ないため、用例が見つかっていないキャラクターが必ず「や」を使わないとは断定できない。わかるのは「ぜ」「かよ」「わ」と分布の傾向が近いことのみである。

終助詞「ぜ」「かよ」「わ」「や」は用例が比較的少ないが、大きな傾向として、主にナ型キャラクターに使われている。「ぜ」の例から分析すると、単純で庶民的で活発なイメージがあるため、上品なキャラクターや優等生のキャラクターは使わない傾向がある。



3.5.5 終助詞「い」と「さ」

終助詞としての「い」はいくつかの意味用法があるが、今回の範囲で見つかった用例はすべて例 3-5-5-1 に見られるような、「親しみを込めて質問する意を表す」という用法であり、「だ」と「か」につく「い」である。

例 3-5-5-1

三原：「どうだい? ボクのラケットさばきは？」

氷上：「君は根本的などころから間違っている。オルカは哺乳類だ。

……説明を聞いていなかったのかい？」

今回、男らしいイメージが強い極端タイプのナ型のキャラクターはあまり「い」を使わなかった。「い」を最もよく使う氷上と三原のイメージで考えても、「かい?」「だい?」からは伝統的で硬派な男性像を連想しにくいようであり、むしろ優男のイメージがあると言えよう。極端タイプのネ型キャラの中で、天地だけは「い」を使わなかった。天地と極端タイプの他の二人（天之橋と三原）との違いについて考えると、自然で庶民派なところにあると思われる。三原も天之橋も、優雅さがあり、立ち振る舞いに庶民っぽさがない。氷上の方は優雅さはないが、優等生として気取っているように見られている。

太田（1992）では、テレビドラマの脚本を資料として集計を行い、その結果から見ても、「かい」と「だい」は現代では使用頻度が低い。一般にはあまり使われてないのに、ゲームという創作の中で、そういう少し誇張的な設定を持つキャラクターに使わせているところを見ると、「かい」「だい」は親しみを込めているニュアンスだけでなく、気取っているイメージを持つこともあるだろう。

「さ」に関して、長崎（2008）では、「平成に入ると、『さ』は終助詞としての使用より、間投助詞としての使用が目立つようになる。特に若い世代では終助詞『さ』は男性にもあまり使用されなくなっている。」「断定辞としての機能やなげやりな情意を与える意味を持つ用例はなく、語調を整えるような形式的な用例に偏っていることが、若い世代の特徴と考えられる」と述べられている。本稿の資料でも同じ現象が見られる。



例 3-5-5-2

佐伯「アハハ！ 知ったかぶんなよ！

いや、俺も知らないんだけどさ。実は」

真咲「苦手でも食えるようにすっからさ。試食頼むよ。な？」

天地「見て、あの女の人！プロの選手なんだってさ。

すっごい速いよねえ……」

例 3-5-5-2 の佐伯と真咲の用例にある「さ」は文末に位置している（句点が後ろに付いている）が、間投助詞的に使用されている。天地の例は「ってさ」という伝聞形式の「さ」の用例である。例 3-5-5-2 のような用法は終助詞としての用法とは言いがたく、ほぼ全キャラクタに使われているため、本稿では除外対象とされた。選定対象とされたのは例 3-5-5-3 に挙げたような、体言や用言に続く「さ」の用例である。

例 3-5-5-3

三原「カボチャの馬車が似合うのはキミさ。

ボクはお城で待つとしよう」

天之橋「うん……まあ、誰しも失敗はあるさ。気にしないことだね」

氷上「この程度のたとえば、誰にだって出来ることさ」

体言や用言に続く「さ」を使う 3 人は「い」を使う 3 人と重なっている。本論の考察対象に限って言えば、「い」と「さ」は同じタイプのキャラクタに使われる傾向があり、気取っているイメージを持っている。

3.5.6 文末に現れる「の」

文末における「の」の使い方は様々で、多くの場合、「のだ」や「のか」の文体的な変異形とみなされている。しかし、田野村（2002）で述べられているように、「のだ」の「の」と見ることに問題が残るものもある。例えば、本論の考察範囲にも見られる例 3-5-6-1 と例 3-5-6-2 のような例の「の」は、「『のだ』によって置き換えがたく、『のだ』との関係をどう見るべきか不明である。」と述べられている。

例 3-5-6-1

針谷：「……なんだよ、その得意げな顔。そんなん分かってるっつーの」



例 3-5-6-2

鈴鹿「大体、自習だったらよォ、ちゃんっと自習にしろっつうの。

鍵かけてくなんて、信じらんねーよ！」

〇〇「それは、鈴鹿くんが脱走しないように……」

鈴鹿「だーから、それがムカつくってえの」

また、例 3-5-6-3 や例 3-5-6-4 のような言い方には、最終拍が高い音調で発音され、しばしば延長を伴うという、音調上の特徴があり、その「の」が「のだ」の変異形であるかどうか、結論は下しにくいと田野村（2002）で述べられている。

例 3-5-6-3

佐伯「プッ……」

〇〇「なあに？」

佐伯「いや、ちょっと……

歪んだガラス越しにおまえの顔見たら……変なの」

例 3-5-6-4

天地「ね、一緒に帰らない？」

〇〇「ごめんね、今日は用事があるから」

天地「ちえー、つまんないの。まあいいや。……じゃあね」

以上の例 3-5-6-1～例 3-5-6-4 のような用例は出現頻度が低く、扱い方にも問題が残るため、本稿では比較的定説のある疑問文における「の？」のみを選定対象とした。例 3-20 のような「の？」は終助詞ではなく、準体助詞の「の」と考える方が適切だが、野田（1993）では、話し言葉において、「忙しいのか？」の使用は男性のみ、「忙しいの？」は男女とも可能だと述べられている。その点から見ても、「の？」と「のか？」は違う役割語的イメージを持っており、役割語の観点から考察する際、両者を分けて考える必要がある。したがって、本論ではやはり「の？」を終助詞として扱っていく。

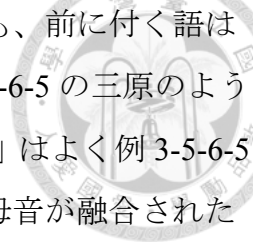
例 3-5-6-5

三原：「どうして、ボクにそんなこと訊くの？」

佐伯：「おまえさ、スケートは滑れんの？」

鈴鹿：「おまえ……服持ってねえの？」

なんかそれって、この前と同じじゃねえか？」



本論の考察対象の用例を見ると、同じ疑問文の「の？」でも、前に付く語はそれぞれ違う傾向がある。ネ型キャラの「の？」は殆ど例 3-5-6-5 の三原のように、普通に文末の終止形についているが、ナ型キャラの「の？」はよく例 3-5-6-5 の佐伯のように撥音便化された語、または鈴鹿のように二重母音が融合された語につくのである。特に鈴鹿、針谷などは普段からよく「知らねえ（知らない）」というような詛りのあつた砕けた言い方を多用しており、「の？」を使う場合、その前につく語もすべて音声変化されている語である。

「の？」を使うキャラクタと使わないキャラクタの特徴を比べてみると、まず、大人である天之橋と氷室は「の？」を使わない。この点から推測すると、「の？」は少し幼いイメージがあるかもしれない。確かに、こういう乙女ゲームにおける可愛い少年のポジションにあるキャラクタは、「ね」と「の？」を使っている例がよく見られる。丁度今回の天地というキャラクタ（外見が可愛い・後輩設定）もその典型的な例である。ナ型のうち、葉月、設楽、志波、琥一のような無愛想なキャラクタも使わない。氷上と氷室のような堅物も使わない。使わないキャラクタの特徴から逆に推測すると、この女性にも使える「の？」はやや幼い・親しみやすい・柔らかいイメージがある。

簡略にまとめると、疑問文における「の？」は中性的なキャラクタにも、男らしいキャラクタにも使われるが、幼い・柔らかい・親しみやすいなどのイメージがあるため、大人、クールな人あるいは堅物などのキャラクタが使うと違和感が生じる。

3.5.7 「もの」と「もん」の役割語的イメージ

付録 8～付録 10 の「もの」は「もん」も含まれており、「もの」という形で使うキャラクタは三原 1 人のみである。その用例も 2 例のみで、その一つが例 3-5-7-1 である。



例 3-5-7-1

(展望台に来ている。)

三原「なるほど。噂に違わぬ展望だね」

〇〇『あ、あれ、UFOじゃない!?!』

三原「これだけの展望だもの。

そんな不思議な出会いがあっても、少しも驚かないよ」

常体の 23 名どころか、敬体を使うキャラクタと方言を使うキャラクタを含めても、終助詞「もの」が使われる用例はたった 2 例である。全体の使用頻度が低く、断定できないが、三原が 23 人の中でひときわ中性的で美人な外見を持つことから、「もの」は中性的なイメージが相当強いと考えられる。

終助詞「もの」は三原しか使わないが、その撥音便化の「もん」は「もの」より用例が少し多い。例 3-5-7-2 がその一つである。

例 3-5-7-2

〇〇「天地くんは将来、何になりたい？」

天地「……言わない」

〇〇「えっ、どうして？」

天地「……面倒くさがりな僕には向いてないって笑われるの、ヤだもん」

「ヤだもん」という言い方からは、膨れっ面が連想できる。「もの」は大辞泉によると「不平・不満・恨みの意を込めながら、相手の自分に対する非難に対し、根拠や理由を示し、反駁、訴え、甘えなどの気持ちを表す」とあるが、撥音便化の「もん」は特に「甘え」の要素が強いと思われる。終助詞「もん」の使い手には子供っぽいイメージがある推測する。逆に、音便化されていない元の「もの」には、それほど幼いイメージがなく、むしろ中性的・優雅なイメージがあると考えられる。まとめると、終助詞「もの」は中性的なイメージがあり、その音便化の「もん」は子供っぽいイメージの方が強いようである。

第四章 役割語として特徴的な表現



4.1 行為要求表現でわかるキャラクタ

前章では終助詞について論じたが、本章では本論のコーパスで観察されたその他の特徴的な表現について考察する。4.1 では主に依頼表現や命令表現など、聞き手に何かを命令する、または頼む時に使う表現、つまり話し手が聞き手に何かの行為を要求する表現（以下、行為要求表現）を中心に論じていく。本論のコーパスによく現れる行為要求の意を含めた文の文末の形の使用状況を付録 12 と付録 13 にまとめた。

4.1.1 動詞の命令形と禁止形

本節では付録 12 と付録 13 と実際の用例を参照して考察する。付録 12 と付録 13 では、「～てくれ」と「～てください」、「なさい」は補助動詞の命令形ではあるが、特徴的によく使う文末表現として見なしているので、他の動詞の命令形とは別枠で統計した。つまり、付録 12 と付録 13 の「命令形」には「～てくれ」、「～てください」、「なさい」が含まれていない。

本論のデータで計算した命令形と禁止形の使用率の相関係数は「0.8」で、かなり強い正の相関がある。付録 12 を見ても、命令形を使っているキャラクタと禁止形を使っているキャラクタはほぼ一致している。命令形は最も直接で簡潔な行為要求表現で、禁止形は最も直接で簡潔な、行為をやめろと要求する表現であるから、対になっている表現だ言えよう。実際、日本語教育の教科書でも、命令形と禁止形は同じ課で教えることが多い。（『みんなの日本語 初級』の 33 課と、『学ぼう！ にほんご 初級 2』の 25 課）使っているキャラクタが同じであるため、役割語としてのイメージもほぼ同じだと思われる。

行為要求表現のうち、付録 13 の琥一から葉月までの 11 人は命令形の使用率が過半数である。本来ならば、状況によって色々な表現を使い分けるのが現実での使い方だが、このように、特定の表現の使用率が特に高いのは、やはりキャラクタ性を強調した結果であろう。付録 13 の琥一から葉月までの 11 人の命

令形と禁止形の用例を表 27 にまとめた⁶¹。



表 27 命令形の使用率が特に高い 11 人の用例

キャラ	用例
琥一	(動物園にて) 琥一「おう!? 見ろ 、あのゴリラ……俺ら完全にケンカ売られてんぞ。 〇〇『やんのか、コラ!』 琥一「おい、 刺激すんな ……血の気の多い女だな。」
不二山	(イベントホールで格闘技を見終わって) 〇〇『今日のイベント、ハズレだったね』 不二山「同意を 求めんな 。そう思ったんならハズレだった、って 言い切れ 、そこは。」
大迫	(文化祭で失敗した場合) 大迫「…… うつむくな! 」 〇〇『大迫先生……』 大迫「人間、誰しも失敗はある。大切なのは、そこから学べるかどうかだ!」 〇〇『でも、わたしのせいで……』 大迫「だったら、なおさらだ。顔を上げて、どうすればいいかよく 考えろ! 」
佐伯	(ビジュアル系バンドを見て) 佐伯「こいつらさ、やっぱ、化粧すんのが好きなのかな?」 〇〇『佐伯くん、似合うんじゃない?』 佐伯「 やめろ 。 想像するな ……絶対。」
設楽	(メリーゴーランドの前で) 設楽「なんで、またこれに乗るんだよ……」 〇〇『だって乗りたいかったんだもん』 設楽「だったら一人で 乗れよ 。俺を 巻き込むな 。」
真咲	(怪談トークライブを聴いて) 真咲「なあ、知ってるか?このトークショーが終わると、必ず怪奇現象が起こるんだぜ……。」 〇〇『今日はひとりじゃ眠れないかも……』 真咲「あ、いや、冗談だって! コラ、 泣くな! 」 (同じシーンのもう1つの選択肢を選ぶ場合) 〇〇『そんなの、信じません』 真咲「つまんねーヤツだな……。こういう時はウソでも 怖がるとけ? 女として。」
天童	1.天童「こんな店、俺一人じゃヘンだろ? 待ってろ 、すぐすむから。な?」 2.天童「もう、俺みたいなのに 引っかかん なよ?じゃあな、 がんばれ 、優等生!」
針谷	(冬の森林公園にて) 針谷「は～……マジで寒いな…… ……いっくしゅ!」 〇〇『……カワイイクシャみ!』 針谷「カワイイとか 言うな! ……カッコいいって 言え 。」
鈴鹿	(一緒にショッピングする時) 鈴鹿「おい、 見てみる よコレ。おまえに似合うぜ、きつと。」 〇〇『なにそれ? センス悪!』 鈴鹿「あははは! 冗談だって。そう、 怒んなよ 。」

⁶¹ 赤城というキャラクタの付録 13 での「命令形」の使用率も 50%とかなり高いが、付録 12 で実際の用例数を見るとかなり少ないため、命令形と禁止形をよく使うキャラクタと見なさない。



志波	(一緒にダーツで遊ぶ時) 志波「おい、ウロチヨロするな。……矢に当たるぞ。」 〇〇『そのときは守ってね』 志波「ハア? いいから、そこどけ。ジャマ。」
葉月	(ボウリング場にて) 葉月「ターキーか……。」 〇〇『スコア高いね、やりづらいかも……』 葉月「気にするな……自分のペースでやれよ。」

表 27はこの11名のキャラクターは命令形も禁止形を同じ会話シーンで使うことも表している。その中で、琥一の「刺激すんな」は「刺激するな」の訛った言い方で、不二山の「求めんな」と、天童の「引っかかんな」も同じである。意味的には全く代りは無い。

では、命令形と禁止形をよく使うこの11名にどのような共通点があるかについて考えると、まず、全員、一人称が「オレ」で、「ナ型」の極端タイプに属している。これは自称詞「オレ」と終助詞「な」と同じ「剛」のイメージを持っていることにほかならない。自称詞や終助詞と関係なく、行為要求表現のみで統計した相関係数の結果も同じである。付録 14 は本稿のデータベースから計算した、行為要求表現と様々の属性との相関係数であり、付録 14 を見ると、命令形も禁止形も、「剛」のイメージが強いことがわかる。

本論のこれまでの考察結果を踏まえてまとめると、命令形と禁止形の使用率と、終助詞「な」の使用率と、自称詞が「オレ」かどうか、この3つの相関性は高く、すべてワイルドで男性的な「剛」のイメージに結びつく。

4.1.2 「～てください」とその省略形

依頼の意を表す「～てください」という形とその省略形の「～て」は使用状況が異なる。付録 12 を見ると、省略形の「～て」のほうが多くにキャラクターに使われている。「～てください」は主に丁寧語（です・まず調）で喋っているキャラクターに使われている。

まず、「～てください」の用例から見ていく。付録 13 で「～てください」の使用率が100%（行為要求表現という範囲の中での100%）になっているのが守村、日比谷、春日の3人で、この3人は、聞き手になにか要求がある時はほかの表現ではなく「～てください」という表現を使っている。この3人の共通点

こそが「～てください」の役割語のイメージだと言えよう。まず、3人の「～てください」の用例を挙げる。



例 4-1-2-1

守村「僕のことは気にしないで泳いでてください。
僕はここで見てますから。」

日比谷「ジブンだって少しは知ってますよ！
チューリップに、ヒマワリに……えーと、
ちょっと待ってください。」

春日「これくらい平気です！ 任せてください！」

例 4-1-2-1 では 3 人の用例をそれぞれ 1 つ挙げた。前述の通り、3 人共、前節の男性的な言葉遣いとは打って変わって、敬体（ですます調）で喋っている。

3 人のもう一つの共通点は目が大きい（p.24 の表 3 で上位 5 人で 0.2 以上）。付録 14 を見ても、「～てください」は確かに「目が大きい」との相関係数が最も高いとわかる。「柔」のイメージが全体的に強い。また、「～てください」と相関係数が二番目に高いのが「年下」という属性である。「～てください」を 100% 使う 3 人の中、日比谷と春日は年下の後輩で、ほかに、「～てください」をたまに使う新名と天地も年下の後輩である。今回の 31 名の考察対象で、年下のキャラクターはこの 4 人のみである。使用率の差はあるが、その年下の 4 人全員が「～てください」を使っている。使用率が低い新名と天地の用例は次の通りである。

62

例 4-1-2-2

新名「こいつら、オレのことじーっと見てる気がするんだけど……」

〇〇『負けずに、わたしも！』

新名「え。あー……照れるからあっち向け。向いてください。」

天地「……今度、そんな技を繰り出したら容赦しません……。」

覚悟しといてくださいね…… ふふふ。」

〇〇（うう、天地くん、なんで丁寧語で怒ってるの～？）

⁶² ほかに蒼樹と若王子も「～てください」の用例はあるが、この 2 人は用例の絶対数が特に少なく、使用率の数値があまり参考できないため、ここでは割愛した。

新名と天地が共通して、100%「～てください」を使う3人と違うところは性格が生意気なところと、普段、丁寧語で喋っていないところである。(天地が普段、丁寧語で喋っていない時の用例はp.91の表18とp.92の表19で見られる。) 2人は普段、丁寧語で喋っていないため、「～てください」を使う率も低い。例4-1-2-2はその数少ない「～てください」の用例である。例4-1-2-2の新名の用例は、恥ずかしがっているため、思わず最初の命令形から最後の「ください」の変わったという例である。天地の例ほうは、普段丁寧語で喋っていないのに、怒る時に逆に丁寧語で喋って、聞き手である主人公が心の中で思わず疑問を思ったという例である。新名と天地は付録13でわかるように、「～てください」の使用率が低い。例4-1-2-2のような、アクセントを持たせたい場合のみ、たまに年下らしく「～てください」を使う。

次に、その省略形の「～て」についてだが、使用率が50%以上のキャラクターは、新名、天地、平、古森、紺野、クリスの6人である(付録13参照)。この6人全員に共通している性格の特徴は見つからない。付録13を見て唯一言えるのは、前節で論じた命令形と禁止形を多く使っているキャラクターは「～て」を殆ど使わない。「～て」は全体的に、命令形とは逆の「柔」寄りのイメージがあるかもしれない。付録13を見ると、「～て」を最も正の相関が強いのは「ゆるい」という属性であることがわかる。付録3を参照すればわかる通り、「ゆるい」に含まれているのは好意的、親切、温和で近づきやすいなどのイメージである。古森以外、他の5人はすべて「ゆるい」という属性を持っている。しかし、古森は無愛想とは言っても、強気な感じではなく、うまく話せなくて引け目を感じていて弱気な感じであるから、非男性的な「柔」のイメージも十分ある。その古森の用例を見てみよう。古森は総用例数が少ないため、「～て」の用例は以下のたったの2つである：

例 4-1-2-3

A.

〇〇「あ、古森君！一緒に学校に行こうよ！」
古森「学校へは、行かない。……もう、**来ないで。**」

B.

〇〇『わたしは、ちょっと遠慮しとこうかな。』



古森「行かなきゃ、ダメだ。」

〇〇「えヨ」

古森「先生に、悪いよ。 あんなに、いい先生なのに。」

〇〇「う、うん……でもね？」

古森「僕は、行くのやめるから、**安心して。**」

例 4-1-2-3 の古森の台詞の特徴の 1 つは、「、」という読点が多く、台詞がしきりに区切られるところである。それは、古森のうまく話せなくて辿々しい喋り方を表現していると思われる。

例 4-1-2-3 の A は主人公が何度も不登校で家に引き籠もっている古森を誘いに来た時の会話で、古森は「来ないで」と言う。この台詞がもし命令形の「来るな」だったら、印象は全く違って来るだろう。「来ないで」のほうがまだ比較的に柔らかい印象を与えている。それも、古森は弱気な性格で、強めの命令形とイメージが違うからであろう。

例 4-1-2-3 の B は学校の課外授業についての話で、主人公は別に古森が原因で行きたくないわけではないのに、古森は勝手に、自分が行くと嫌がる人がいるとネガティブに考えて「僕は、行くのやめるから、**安心して**」と言った。この「安心して」がもし「安心しろ」だったら、強気すぎてやはり古森のイメージと合わないだろう。

「～て」の使用率が 50% 以上の他の 5 名の用例も少し見ていこう。

例 4-1-2-4

天地「ほら、手、**つないで**。僕が後ろ向きで滑るから、

先輩は、前を見て**滑って**ね。」

新名「あのさ。笑うかツッコミ入れるか、どっちかに**して**。」

クリス「磨いてキレイになったらプレゼントするわ。

楽しみに**待って**や。」

紺野「あまり**急かさ**ないで。もっとじっくり見た方が面白いよ。」

平「じゃあ、先に撮ってあげるよ。シャッター押すから、カメラ**か**して。」

例 4-1-2-4 の天地と新名は主人公の後輩で、さきほど「～てください」のところで 2 人は生意気な後輩なので、「～てください」の使用率が低いと述べたが、2 人の使用率が最も高い行為要求表現が「～て」である（付録 13 参照）。やはり、いくら生意気で敬語は使わなくても、先輩である主人公に対して命令形や

禁止形はあまり使えない。そこで出て来たのが「～て」という表現であろう。年下のキャラクタは本論では全員「～てください」もしくは「～て」の使用率が最も高い。「～て」は「敬語を使わない年下キャラクタ」に使われる傾向があると言えよう。

例 4-1-2-4 の残りの 3 人についてだが、クリスは新名と同じく、女の子好きのキャラクタで、女の子である主人公には最初から好意的でやさしい。紺野も頼れる優しい先輩という立ち位置で、2 人共「～て」と最も正の相関が強い「ゆるい」という属性を確実に持っているキャラクタである。

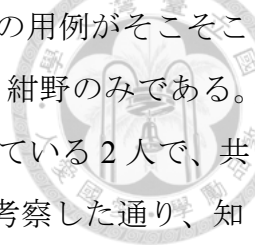
平も確かに温和な性格で、「ゆるい」属性を持っているが、もう 1 つ注目すべき点は、第三章の 3.2.1 (p.93) の終助詞の使用率の分類で、曖昧タイプのナ型に分類されている。そして、曖昧タイプのナ型の 3 人（琉夏、新名、平）は全員、「～て」を使っている。曖昧タイプは 3.2.3 (p.105) で述べたようにキャラクタ性が低い。「～て」は特徴が曖昧なキャラクタともイメージが合う。

まとめると、男性キャラクタが使う場合の「～てください」の役割語としてのイメージは「柔」寄りで、特に「目が大きい」や「年下」などの属性と相関性が強い。また、年下の場合、性格が素直ではなく、生意気だと使用率は低くなる。「～て」の役割語としてのイメージは「ゆるい」、弱気、敬語を使わない年下、キャラクタ性が低い、などである。

4.1.3 役割語としての「～てくれ」

「～てくれ」は接続助詞「～て」に補助動詞「くれる」の命令形が付いた形である。命令形を使うキャラクタがほぼ全員「～てくれ」が使っているのに対して、「～てくれ」は使っても、補助動詞以外の命令形は使わないというキャラクタが数人いる。その例を分析して、「～てくれ」と一般動詞の命令形はイメージがどう違うかを論じたい。

前述のように、「～てくれ」は接続助詞に補助動詞の命令形が付くという形ではあるが、命令形が含まれているため、命令形の使用率が高いキャラクタが「～てくれ」を使っても不自然ではない。「～てくれ」は使っても一般動詞の命令形は使わないキャラクタに注目したい。付録 12 の用例数一覧を見て、「～てくれ」



の用例数が1か2しかないキャラクタを除いて、「～てくれ」の用例がそこそこあって、「命令形」の用例数が1つも無いキャラクタは氷上と紺野のみである。この2人は丁度、3.2.1 (p.93) でナ型の偏向タイプに分類されている2人で、共通する属性は「学力重視」、「文化派」など、3.2.3 (p.105) で考察した通り、知的なイメージを共有している。なぜこの2人は「～てくれ」は使うのに、一般動詞の「命令形」は使わないのか、この知的なイメージこそが関係している。付録 14 でわかるように、「命令形」と「運動派」の相関係数は0.5でそこそこ強い。「文化派」の氷上と紺野のイメージとは合わないため、「命令形」は使わなかったのだろう。

付録 13 からわかるように、「命令形」の使い手はほぼ全員「～てくれ」も使っているため、「～てくれ」のイメージは基本的に「命令形」と近い「剛」のイメージである。付録 14 を見ても、「～てくれ」は「命令形」と同じように、「剛」とは正の相関、「柔」とは負の相関にある。付録 14 の「～てくれ」と「命令形」の欄を見比べると、「運動派」のほかにも、「年上」、「社会人」との相関係数の差も大きい。今回の考察対象の中で、主人公より「年上」のキャラクタは9人で、その中に含まれている「社会人」のキャラクタは5人で、「てくれ」の用例が無いのは若王子のみである。しかし、若王子の行為要求表現の用例数は元々少ないため、本当は台詞数がより多ければ、使う可能性があるかもしれない。「年上」、「社会人」ということは、高校生設定の主人公の視点からすると、「大人」属性を持っている。総じて、「～てくれ」には「大人」のイメージもあるようである。

本節の考察をまとめると、「～てくれ」は全体的に「剛」と「大人」のイメージがあり、「～てくれ」の使用率が高いにも関わらず、「命令形」の使用率がゼロの場合、知的なイメージが強い。

4.1.1 から 4.1.3 までの考察結果をまとめると、第三章の終助詞の使用タイプと行為要求表現の使用率は一定の相関性があり、それぞれ対応する言葉遣いがある。ナ型の極端タイプは命令形と禁止系を特に多く使い、ナ型の曖昧タイプとネ型は「～て」を使い、ナ型の偏向タイプは「～てくれ」を多く使うが命令形は使わない。



4.1.4 男性キャラクターが使う「～なさい」

付録 12 と付録 13 で「～なさい」を使う率が最も高いのは氷室であるとわかる。次に高いのが天之橋で、氷室と天之橋の共通点は結構多く、二人共、「先生」、「眼鏡」、「文化派」の属性を持っている。そのことは付録 14 にも現れている。「～なさい」と相関係数が高いのは「眼鏡」、「学力重視」、「社会人」などの属性で、典型的な真面目な「先生」が持ちそうな属性ではある。

実施の用例を見てみる。特に姫条と紺野の「～なさい」の用例はそれぞれたった一例のみであるが、そのたった 1 つの例の使い方が特徴的で、「～なさい」のイメージを特に表していると思われる。

例 4-1-4

(ビリヤード場にて)

氷室「ビリヤードはすばらしい。

これほど端的に物理の初歩を学習できる遊戯は他にない。」

〇〇『わたしにも教えてください』

氷室「よろしい。ノートを開きなさい。」

基本的な玉の挙動を図解する。」

天之橋「帽子をかぶらないと日焼けしてしまうよ、〇〇くん。」

〇〇『大丈夫、気にしすぎですよ』

天之橋「いけないな。日焼けは女性の天敵だよ。

さあ、帽子をかぶりなさい。」

(バンジージャンプした後)

姫条「いやあ、何回やっても楽しいなあ！

“生きてる”って実感できる瞬間やな！」

〇〇『こんなことで実感できなくてもいいよ』

姫条「あ、まだ、ビビってんねんな……。

そういうときは素直に言いなさい！」

(海にて)

紺野「さてと……まずはどうする？」

〇〇『ダイブ・イントゥ・ブルー！』

紺野「こら！まずは準備運動しなさい。」

例 4-1-4 の氷室の台詞は、遊びに来ているはずなのに、氷室は熱心に主人公に

教えようとしており、台詞の「ノートを開きなさい」はまるで授業でもするかのように、「～なさい」の「先生」のイメージを強調した例である。天之橋の会話は、主人公に帽子を被るようにやさしく諭している。

姫条と紺野は普段殆ど「～なさい」を使っておらず、例 4-1-4 の例はその 2 人の唯一の「～なさい」の用例である。その珍しい「～なさい」をどのようなところに使ったかという点、姫条の例も、紺野の例も優しく諭す感じで、わざと先生ぶって話す言い方である。

全体的に、やはり真先生のイメージが強いようである。本論の考察対象の中に 4 名の先生がいるが、若王子と大迫は「なさい」の用例が無い。若王子はそもそも用例の総数が非常に少ないので参考にならないかもしれないが、威厳が無いところが氷室と天之橋と違うと思われる。大迫と他の先生が持っている属性の最も大きな違いは「運動派」である。氷室と天之橋の 2 人とほかの先生の違いについては 2.2.4.1. (p.44) 自称詞「ワタシ」のイメージを探るところでも語った。使うキャラクターは同じなので、「ワタシ」と「～なさい」は近い。

まとめると、「～なさい」の役割語としてのイメージは真面目で威厳のある先生もしくは年上のキャラクターである。また、例え「先生」という属性を持っていても、「運動派」に属していると、「～なさい」のイメージとは合わないようである。

4.1.5 書生ことばであった「～たまえ」

「～たまえ」という表現は金水 (2003) では「書生言葉」と「上司言葉」の例に入っており、つまり役割語的に、書生もしくは上司が使いそうというイメージを持っている。本論の考察対象の中に「～たまえ」の用例が見つかったキャラクターは氷室、天之橋、氷上、三原の 4 名である。

「～たまえ」は「上司言葉」でもあるということで、天之橋は理事長で、氷室は教師で、ある意味上司と言えなくもない。主人公よりは目上の人である。しかし主人公より目上の人の中では、天之橋と氷室のみが「～たまえ」を使っている。それはやはり天之橋と氷室の他の性質が関係していると思われる。この 2 人の共通点は前節でも述べた。つまり、「上司言葉」らしく、「真面目で威

厳が目上のキャラクタ」こそが、「～たまえ」のイメージだと思われる。

残り2人、「～たまえ」の用例がある氷上と三原は主人公の同級生である。同級生の場合、また違ったイメージがあるようだ。氷上と三原の共通点は少し傍若無人なところがある。氷上というキャラクタは生徒会執行部の選挙の立会演説会で演説するシーンがあるのだが、その時の台詞はまるで教師のような雰囲気、同じ高校生の立場で話しているのではなく、高校生らしさは無い。そのシーンの台詞が以下である：

「私語をつつしみたまえ。君たちには、高校生としての自覚があるのか！
今は、自分たちの高校生活に大きな影響を与えることになる、
新しい執行部役員を選ぶ時間だ。
そのことをよく理解せず、自分一人くらいはしゃべってもいい、と
考える生徒が多いのではないだろうか。
そしてこの風潮は、何も、今に限ったことではない。
つまり、今の羽ヶ崎学園は、
決められたことが守れない生徒が多いということだ！
そこで僕は提案する。学校生活の基礎となる校則を、
もっと周知徹底させようではないか！」

このように、非常にキャラクタの特徴が出ている台詞である。元々目上の人である天之橋と氷室は別として、氷上と三原は主人公とは同輩であるにも関わらず、上司語と思われる「苗字+くん」という呼び方と「～たまえ」を使っている。これは見た人に「偉そう」なイメージを与えるのではないかと思われる。実際、前述の演説するシーンでも、氷上は同級生に対して「偉そう」なことを言っている。三原に関しては、表15のこの用例：「キミは幸せだね。ボクのライブを間近で見られるんだから。」を見れば、十分偉そうでナルシストで傍若無人な性格が証明されると思う。

以上を踏まえて、「～たまえ」のイメージは「真面目で威厳のある目上の方」もしくは「偉そうな同輩」の2つと考察する。

4.2 敬語キャラに対する考察

今回の考察資料の中で、主人公と話す時、敬体で話すキャラクタは下表の5

名である。

キャラ名	キャラクタ特徴要約
守村	植物を愛する気弱で心優しい優等生。
蒼樹	アメリカから来た留学生。メールフレンド。温和な性格。
若王子	のんびりおおらかな性格。天然でどこか抜けている。教師。
春日	主人公の2学年下の後輩。気弱だが野球が好きな努力家。
日比谷	主人公の1年下の後輩。明るく元気な野球少年。

4人の中で、守村は特に丁寧なキャラクタで、同級生に対しても下級生に対しても常に敬語で話している。こういう常にデス・マス調で話す男性キャラクタは、マンガやアニメやゲームでは珍しくない。誇張された丁寧な言葉遣いで、品の良さまたは中性的なところを表現していると思われる。少なくとも、野性的でワイルドな男性キャラクタがデス・マス調を使う例はなかなか見つからない。

蒼樹というキャラクタは少し特殊である。ゲーム中では「隠しキャラ」という立場にあり、台詞が非常に少ない。留学生で、まだ日本語がおぼつかないという設定も、「ですます調」で喋る要因になっているだろう。また、蒼樹は日系アメリカ人という設定であり、アメリカ人の陽気で明るいというステレオタイプのイメージと違って、恥ずかしがり屋でやさしい雰囲気を持つキャラクタである。

若王子というキャラクタは温厚だけでなく、学校の先生という公的立場もあるため、丁寧語を使うのは自然だと言えよう。しかし、同じ教師という設定でも、氷室は生徒の主人公に対して敬語を使わない。若王子と氷室の違いは2.2.2でも言及したところがある。一言で言うと、氷室は厳格な先生で、若王子は温厚な先生である。また、若王子は公的な場、生徒達の前で、丁寧語を使うことが多いが、私的な場で、主人公と二人っきりで話す時は、時々常体で喋る。守村のように、誰に対しても敬語で喋るキャラクタではない。時と場合によって違う。つまり、若王子というキャラクタがなぜ「丁寧語」という言葉遣いを製作者に設定されているか、最も重要な原因は、立場と性格であろう。しかし、教師でなくとも、敬語を使うキャラクタもいるため、やはり性格のイメージが一番の要因である。

春日は主人公の二つ下の後輩で、しかも普通に礼儀正しく、やや弱気な子で

あるから、先輩である主人公に対して敬語を使うのは自然であろう。キャラクターイメージにぴったり合う。反対的に、後輩なのに主人公に対して敬語を使わない天地と新名がいる。天地はわがままで、新名は軟派であるから、どちらも春日ほどしおらしくない。したがって、上下関係のみではなく、そのキャラクターの性格設定も、敬語を使うかどうかの重要な決め手だろう。

以上で、男性の敬語を使うキャラクターのイメージはやさしそうで温和だと言えよう。また、若王子や春日のように、立場上、敬語を使うのが自然のキャラクターで、且つ性格も温和に分類されるキャラクターなら、敬語を使う可能性がより高い。

日比谷は性格も言葉遣いも他の3人と大きな違いがある。彼は主人公の後輩で、しかも上下関係の厳しい野球部に属しており、春日の設定に近い。日比谷が先輩である主人公に対して敬語を使うのは立場的におかしくないが、性格的に考えると、日比谷はどちらかという元気な活動的な子で、守村、蒼樹、若王子、春日に共通している気優しそうで温和な性格イメージとは違う。また、この日比谷の言葉遣いの特徴は例4-1で挙げたように、「っす／んす」という語尾を多用しているところである。

例4-1

主人公「ごめん、待った？」

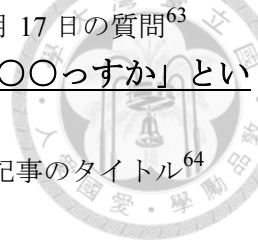
日比谷「いえ、全然問題ないッスよ。

もしかして、着てくる服を選んでたんすか？

そういう時って、なかなか決まんなんすよね。

ジブンも、いっつもそうなんすよ。」

この「っす」と「んす」は「です」の縮約形であるため、一応丁寧を表す語であるが、元の「です」と比べると、より砕けた感じになるようである。また、「っす」という語に対するネット上の言論を見ると、「っす」という語は体育会系の人がよく使う語として見られているようである。Googleで少し検索すると、「っす」語尾を「体育会系」というカテゴリと結びつくようなコメントが多く見つかる。その例として、例4-2に7つの例を挙げた。

- 
- 例 4-2a YAHOO! 知恵袋 日本語カテゴリ 2007 年 11 月 17 日の質問⁶³
体育会系やヤンキー系がよく使う「〇〇っす」「〇〇っすか」とい
う言葉遣いは、尊敬語? 謙讓語? 丁寧語?
- 例 4-2b 美容品の店のスタッフブログ 2009 年 4 月 10 日の記事のタイトル⁶⁴
流行モノ大好きっす! (体育会系風)
- 例 4-2c 個人ブログの 2011 年 2 月 24 日の記事⁶⁵
「あざーっす!」とか「さーせん!」という言葉は、私は体
育会系部活の方言だと認識していた
- 例 4-2d 「~っす」は敬語か否かについてのコメントで⁶⁶
敬語ではないっすね 通るのは体育会系のひとたちのなかだけ
- 例 4-2e 外国人の「っす」について質問に対しての日本人の回答⁶⁷
えっと、「っす」というのは主に男の子が先輩に対して使う言葉で
す。確かに体育会系の子達は普通の子達より上下関係がしっかり
してるので、体育会の子が「っす」を使う機会が多いと思います。
- 例 4-2f 個人ブログのプロフィール欄⁶⁸
体育会系です おいっす!
- 例 4-2g 2ch のまとめブログでの「っす」のつについての記事⁶⁹
名セリフの語尾に「っス」を付けるとちょっと体育会系 (っぽく
聴こえる)

このように、「っす」という語尾のイメージは、いつの間に原型の「です」か
らひとり立ちして、「体育会系」という特定のキャラクタ像のカテゴリに結び付
けられている。日比谷は野球部であり、正に体育会系のキャラクタであるから、
「っす」の体育会系キャラクタのイメージにちょうど一致している。「っす」は
すでに体育会系キャラクタの役割語になっていると言えるだろう。

本節をまとめると、敬語の「ですます」調という言葉遣いが結びつくキャラ
クタイメージは「気優しそうで温和な性格」であり、敬語の「っす」語尾とい

⁶³ http://detail.chiebukuro.yahoo.co.jp/qa/question_detail/q1313506043

⁶⁴ <http://graceor.txt-nifty.com/blog/2009/04/post-d505.html>

⁶⁵ <http://mubou.seesaa.net/article/187627191.html>

⁶⁶ <http://kotonoha.cc/no/127387>

⁶⁷ <http://www.forumjapon.com/forum/viewtopic.php?t=8632&sid=a9231f5cfef097d892e4af486b2bc5eb>

⁶⁸ <http://profile.ameba.jp/miyuking7/>

⁶⁹ <http://vipvip.ldblog.jp/archives/9124439.html>

う言葉使いが結びつくキャラクタイメージは「体育会系」である。



4.3 関西弁のべたなステレオタイプ

最後に、方言を使うキャラクタについて少し考察する。ゲームで出てくる方言キャラは殆どが関西弁である。金水（2003）ではすでに「大阪人・関西人のステレオタイプ」について論じられている。金水が挙げた、大阪人・関西人のキャラクタに期待される性質の箇条書きが以下である。

1. 冗談好き、笑わせ好き、おしゃべり好き
2. けち、守銭奴、拝金主義者
3. 食通、食いしん坊
4. 派手好き
5. 好色、下品
6. ど根性（逆境に強く、エネルギーにそれを乗り越えていく）
7. やくざ、暴力団、怖い

物語で関西弁を話す登場人物は、これらの特徴を1つか2つ持っていることが多いとされる。本論の考察対象である2人の関西弁キャラも例外ではなかった。

そのうちの1人の姫条というキャラクタはおしゃべり好き・女の子好き・高校生で1人暮らししている苦労人であり、上の1、5、6.に一致する。もう1人のクリスというキャラクタは外国人であるが、ペラペラの関西弁を操っている。マンガやゲームの世界では、関西出身でもないのに関西弁を話す例が少なくな。だがそういう場合、そのキャラクタの設定もやはり前述の「大阪人・関西人のステレオタイプ」と関係していることが多い。クリスもお喋りで女の子好きな設定である。姫条とクリスの女の子好きで女の子に優しい性格は表 5 (p.30) の登場シーンから見て取れる。

今回の考察対象ではもう一人、方言キャラがいる。サブキャラクタの古森である。このキャラクタは、田舎から都会へ出たばかりの転校生で、転校初日にクラスに馴染めなくて、それから登校拒否になるという設定である。常におどおどしており、内気なキャラクタである。製作者が古森に使わせた方言は東北弁である。最も印象的で、少々難解な東北弁の台詞は「そんだはんで、オラは、

まんねんなじゃ。」である。「こんなだから、僕は、だめなんだ。」という意味である。

違う方言には違うイメージが付くと思うが、関西弁以外の方言はゲームなどの創作の世界ではそこまでメジャーではないため、古森と同じ東北弁の乙女ゲームのキャラクターは珍しい。「大和彼氏」という作品で、千歳冬馬というキャラクターがおり、そのキャラクターが数少ない乙女ゲームの東北弁キャラである。千歳の公式サイトでの紹介文⁷⁰には「気弱」、「もともと内気な性格のため、まともに会話できる相手は限られている」とあり、古森と共通している。すくなくとも乙女ゲームのキャラクターにとって、東北弁は気弱・内気なキャラクターの役割語のようである。

⁷⁰ <http://yamakare.jp/top.html#/character/hokkaido/>

第五章 男性キャラクターの役割語



5.1 男性キャラクターの役割語

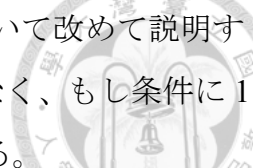
本章では主に本論の考察対象である「ときめきメモリアル Girl's Side」の3作における31キャラに対する考察でこれまで得られた結果をまとめて、実際に他の乙女ゲームでも通用するのか試す。

第一章の1.5 (p.9) 紹介した通り、役割語は言語上のステレオタイプで、特定の人物のカテゴリーと結びつく言葉遣いのことを指す。その結びつき方は2つの方向があって、言葉遣いから人物像を思い浮かべる方向と、人物像からその人物が言いそうな言葉遣いを想像する方向の2つである。第二章から第四章で得られた役割語に関するデータに基づいて、人物像から言葉遣いを推測する法則と言葉遣いから人物像を推測する法則をまとめる。そしてその法則で実際に他の乙女ゲームのキャラクターを分析してみて、法則が通用するかどうか試す。

5.2 属性の判定について

役割語を論じるに当たって、言語の要素のほかに、「人物像」の要素、つまり、キャラクターのイメージや特徴に関する論述がどうしても必要になる。そのキャラクターの特徴に関する記述は主観的になりやすく、論述を進む上で、大きな難関になっていた。本節では改めて本論ではどのようにこの部分を処理していたかについて説明する。

本論で頻繁に出ている付録3の「剛」と「柔」は簡潔に言うと、そのキャラクターの男性的でワイルドな要素が強いかどうかを判定しているのだが、決まった条件や基準が無いと難しい。そもそも、男性的かどうかを影響する要素は非常に多いため、分類しないままとまらない。それで、付録3のように、比較的的判断しやすい5つの項目を「剛」か「柔」の判断基準にした。そして、付録4の1番右の欄と同じように、「剛」の属性の数から「柔」の属性の数を引いて、もし正数であれば、「剛」寄りのイメージで、負数であれば、「柔」寄りのイメージであると判定する。



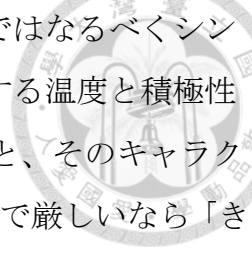
付録 3 の「剛」と「柔」を判定する 5 つの項目の条件について改めて説明する。この 5 つの項目は、必ずどちらかに判定されるわけではなく、もし条件に 1 つも当てはまらなければ、どちらの属性も持っていないとする。

1 つ目の項目はそのキャラクターの見た目について、「男性的な外見」もしくは「中性的な外見」であるかを定める。「このキャラクターの外見は男性的だ」、「このキャラクターは綺麗だ」などという判断は主観的になりやすいため、付録 3 では肌色や特徴的な髪柄、髭があるかどうかや、髪長さなど、なるべく客観的に、ひと目で分かるような条件のみを設定した。

2 つ目の項目はキャラクターの格好についてである。基本的に、きちりしているなら、「服装整然」の属性を持っていると判断し、着崩しているなら、「服装随意」の属性を持っていると判断する。きちりしているかどうかの判定も曖昧にならないように、付録 3 ではネクタイの締め方など、はっきりした条件を決めた。作品によって、制服やスーツなどのジャケットを着るシーンが全くないキャラクターもあるだろう。この項目は作品によって、基準と条件を改めて設定する必要もあるかもしれない。(例えば、全員学ランを着ているなら、ボタンの締め方で決める) また、1 つ目の項目は単純に外見のみの判定だが、この 2 つ目の項目は服装の着方なので、実は性格も反映している。例えば、「服装整然」ということは、ルールをしっかりと守っている真面目な面もあると言えよう。「服装随意」のキャラクターは逆にルールをあまり気にしない奔放な性格であると言える。「真面目」かどうか、「奔放」かどうかを判断する客観的な基準はなかなか無いので、このように、ひと目で分かる格好で判断している。

3 つ目の項目はそのキャラクターの趣味、嗜好についてである。学校の部活が文化部と運動部に分けられているように、「文化派」と「運動派」の 2 つの属性で判断した。文系や理系、もしくは芸術系のこと得意だというキャラクターは「文化派」と判定し、体力勝負の仕事をしていたり、スポーツや喧嘩のほうが得意の場合は「運動派」と判定する。この 3 つ目の項目で知性的か野性的かの判定をしている。単純に「知性的」と言っても客観的な基準がないため、このようにはっきりとして条件を設定した。

4 つ目と 5 つ目の項目はキャラクターの気質、性格についてである。この性格に



関する部分が最も難しく、客観的な基準を定めにくい。本論ではなるべくシンプルに対照的な2つのベクトルで判定した。それが他人に対する温度と積極性である。詳しい判断条件は付録3に書いてある。簡単に言うと、そのキャラクターが人に対して温和で優しいなら「ゆるい」と判定し、無愛想で厳しいなら「きつい」と判定する。また、人付き合いに関して社交的で友達が多ければ「外向的」と判定し、内気で恥ずかしがり屋であれば「内向的」と判定する。そうは言っても、性格の関する判定はやはり難しい。基本的に、無理に属性を付けようとはせず、もしどちらか判定できなくて迷うくらい曖昧な性格なら、その項目では両方の属性とも持っていないとする。表5 (p.30) のように、初登場シーンでの第一印象で判定する方法もある。

付録3の属性の他に、付録11と付録14で使われている属性がある。そのうち、「目が大きい」と「超ロン毛」は「中性的な外見」の属性に含まれているもので、「中性的な外見」を「可愛い方の中性的」と「綺麗な方の中性的」に分けて詳しく比較するための属性である。「眼鏡」属性は真面目な「服装整然」に近い属性であり、眼鏡を掛けているかどうかはひと目でわかる明確なことなので、この属性を追加した。「○○重視」は「文化派」と「運動派」と被っているところがあるが、それらは今回の考察対象の作品特有の攻略設定⁷¹で、はっきりした条件がある。条件が明確なので、本論ではその設定を活用させていただいたが、他の作品では使えない属性である。最後の「年下」「年上」「社会人」は年齢に関する属性で、この3つはキャラクターの基本設定を知れば簡単にわかるものなので、他の作品でも使いやすい。

本論ではこれらのキャラクターの属性と言葉遣いの結び付きを論じてきた。属性と言葉遣いの相関係数を調べた。それはキャラクターの属性も、言葉遣いもわかった上で、「このような共通点があるから、イメージされる属性はおそらくこうである」という風に論じたものである。

⁷¹ メインキャラクターにはそれぞれ、攻略に必要な能力値がある。それぞれのキャラクターが最も重視している能力値は公式設定であるため、属性として付けやすい。



5.3 人物属性から言葉遣い

本節では今までの結論を踏まえて、男性キャラクターの属性から連想される自称詞、対称詞、終助詞、文末表現をまとめて、キャラクターの属性からそのキャラクターのイメージに合うと思われる言葉遣いを見つける法則を作る。

まず、そのキャラクターにそのような属性がついているかを判定する。付録 3 の判定基準に従い、「剛」の属性と「柔」の属性のどちらが多いのかを比較する。

第二章から第四章の考察結果に基づいて、表 28 を作った。キャラクターの特徴・属性さえ知っていれば、表 28 を見て、その属性のイメージに合う言葉遣いがわかる。表 28 は「自称詞」「対称詞」「呼び方」「終助詞と文体」「行為要求表現」の 5 つの項目に分けており、「属性」のところは、キャラクターの特徴とイメージで、「言葉」は同じ行の左側の属性からイメージされそうな言葉遣いである。表 28 の使い方は、まず付録 3 で、キャラクターの「剛」と「柔」の属性にそれぞれいくつ当てはまるかを比べる。「剛」の属性が「柔」の属性より多いか、もしくは同じの場合、表 28 の「剛 \geq 柔」のところから見ていく。例えば自称詞の場合、「剛 \geq 柔」という条件に当てはまると、自称詞は「オレ」で、「柔 $>$ 剛」の場合は、自称詞が「ボク」になる。また、「柔 $>$ 剛」と「大人」の属性を同時に持っている場合、自称詞は「ワタシ」ということになる。表 28 は本論の 31 名の考察対象から導き出したもので、もし、他の全く製作者が違うゲームの男性キャラクターにも、表 28 が通用するのなら、表 28 で示した属性と言葉遣いの対応関係は、確かに役割語という概念による結びつきだと言えよう。

表 28 属性からイメージに合う言葉遣いを探す

自称詞		
	属性	言葉
剛 \geq 柔		オレ
柔 $>$ 剛		ボク
	先生 or 大人 or 長(人を導く立場にある)	ワタシ
その他	無個性、普通、標準	オレ
	真面目で礼儀正しい体育会系	ジブン
	自然体で、素朴	オラ
	「ゆるい(親しみやすい)」属性を持っている先生	先生

対称詞		
属性		言葉
剛≧柔		オマエ
	男性的な外見、生意気な年下	アンタ
柔>剛	礼儀正しい可愛い後輩	先輩
	内向的	アナタ
	文化派	キミ
その他	無個性、普通、標準	キミ
	関西人	自分
固有名詞(主人公の名前)込みの呼び方		
属性		言葉
剛≧柔		呼び捨て
柔>剛		〇〇さん
その他	年下	〇〇さん
	礼儀正しい可愛い後輩	〇〇先輩
	優しいが威厳もある目上の方 or 少し偉そうな同輩	〇〇くん
	外向的(軟派な性格 or 主人公と親しい)	〇〇ちゃん
終助詞と文体(明記していない場合は標準語の常体)		
属性		言葉
剛≧柔		ナ型
	運動派 or 外向的	ぞ
	きつい	ナ型・極端タイプ、 疑問を表す「か？」
	キャラクタ性が弱い	ナ型・曖昧タイプ
柔>剛		ネ型
	文化派(知的)	ナ型・偏向タイプ
	気取っている「文化派」	い、さ
	ゆるい or 可愛い年下	よ、かな、の
	中性的	もの
	子供っぽい	もん
その他	ゆるい(気優しそうで温和な性格)	敬体、ですます調
	体育会系	「っす」語尾
	関西人	関西弁
行為要求表現		
属性		言葉
剛≧柔		命令形、禁止形、～てくれ
柔>剛	知的	「～てくれ」を使い、命令系を使わない
	「目が大きい」や「年下」	～てください
その他	ゆるい、弱気、敬語を使わない年下、キャラクタ性が低い	～て

真面目で威厳のある目上の人。 非「運動派」の「先生」	～なさい
真面目で威厳のある目上の人 or 偉そうな同輩	～たまえ

ここからはさっそく別の乙女ゲームの男性キャラクターで、表 28 の有効性を試してみる。本論の考察対象である「ときめきメモリアル Girl's Side」シリーズの第一作目は 2002 年に PlayStation2 で発売されたもので、10 年以上前の作品である。ここではあえて現在稼働している新しめのソーシャルゲーム⁷²「ボーイフレンド (仮)⁷³」からキャラクターをピックアップする。製作者が全く違い、「ときめきメモリアル Girl's Side」とは無関係なこのゲームが、表 28 のデータに当てはまるのなら、本論で論じてきた、「特徴的なマーカーが無い微妙な役割語」(p.2)もみんなに共有されているイメージが確かにあるとわかる。

「ボーイフレンド (仮)」というゲームでは、キャラクターのプロフィールが見れるところがあるので、そこだけを判断材料に、表 28 でそのキャラクターの言葉遣いを推測する。手始めに、50 音順で 1 番目のキャラクター、「遊馬百汰 (あすまももた)」のプロフィールを見てみる。図 20 (次頁) がゲーム上で見られる遊馬というキャラクターのプロフィールである。

プロフィールの文字の背景にキャラクターの絵があり、下の部分は他のキャラクターのこのキャラクターに対するコメントである。プロフィールの情報自体は少ないため、このコメントも参考にする。図 20 から得られる、このキャラクターの属性は

「服装随意(剛)」「ネクタイを 1 番上まできっちり締めていない)

「運動派(剛)」「部活がテニス部で趣味もテニス)

「外向的(剛)」「明るく人気者というコメントがあるので)

「年上)(このゲームの主人公は 2 年生なので)

の 4 つのみである。「剛」の属性が 3 つで、「柔」の属性が無いため、あきらかに男性的な「剛」のイメージが強いと判定できる。

⁷² 主に携帯で遊ぶオンラインゲームのことを指す。

⁷³ 「ボーイフレンド (仮)」の公式サイト : <http://bf.amebagames.com>

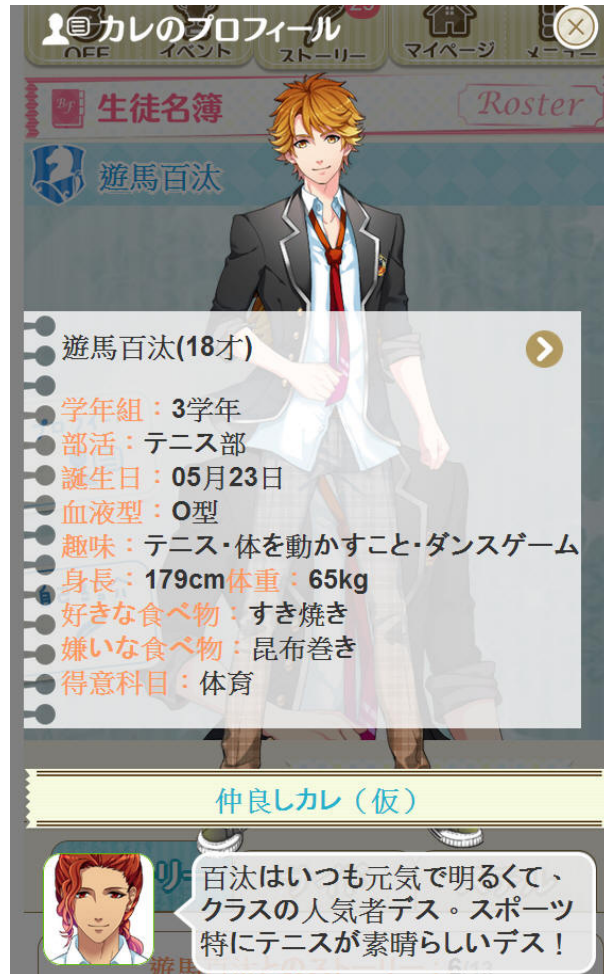


図 20 遊馬百汰のプロフィール

この4つの属性のみで表 28 に当てはめてみると、得られる言葉遣いのイメージはこうである：

自称詞:オレ

対称詞:オマエ or キミ(特徴が少なく普通なので)

呼び方:呼び捨て or ○○ちゃん(「外向的」の属性があるので)

終助詞:ナ型、ぞ


行為要求表現:「命令形」、「禁止形」、「～てくれ」などを使う

それでは、遊馬の台詞を見て、答え合わせする。このゲームで最初にこのキャラクターのカードを手に入れた時に見える初対面の自己紹介のシーンはこちら：

遊馬「ホントごめんね！ 俺、周り見ないで走ってて……。」

○○「いえ、私のほうこそ、ぼんやりしてたので……。」

遊馬「君、ホントに大丈夫？ 怪我してない？……そっか、良かった。俺は



3年の遊馬百汰。特技はテニス！ 趣味は身体を動かすこと！ 卒業後は留学するとかしないとか、そんな話も出てるけど、将来の話なんかはまだ遠すぎて、実感湧かないんだよな。……とにかく校内で会ったら、いつでも声かけてよ。これからよろしくな！」

この初対面のシーンではまだ呼び方がわからないので、他のシーンの台詞を3つ持ってきた：

「あれっ。○○ちゃん。そんなところでどうしたの？」

「じゃあ俺も一緒に探す。もうすぐ終わるから待ってて」

「確かステージ側だったよね？ 見てみよう！」

図 20 のプロフィールではわからなかったが、初対面の自己紹介の台詞を見ると、ぶつかった主人公に優しい言葉をかけて、対応が温和であるから、付録 3 の「ゆるい」という属性も持っていると思われる。答え合わせの方だが、自称詞の「オレ」と呼び方の「○○ちゃん」は推測通りであった。対称詞と終助詞の部分と行為要求表現は予想と違った。しかし、さっき初対面のシーンでわかった「ゆるい」という「柔」の属性を加えると、解釈できるところもある。上の台詞例からわかるのは、遊馬がよく使う行為要求表現は「～て」であり、予測と違う。その「～て」も、終助詞の「の？」も、表 28 では「ゆるい」という属性と関連している。また「キミ」という対称詞は、2.3.3 (p.72) で述べたように、少しでも「柔」のイメージがあると、「キミ」を使う可能性は高まる。2.3.3 の最後のまとめの図 (p.72) でも、「無個性」に近いのは「キミ」であり、「オマエ」ではない。予測と違うのは、プロフィールだけでは「ゆるい」という属性を見つけられなかったからである。本論の考察対象の中で、口調が遊馬と最も近いのは主人公を「○○ちゃん」と呼んでいて、ナ型の曖昧タイプに属している琉夏というキャラクターである。基本的に男らしいところは多いが、温和で優しい性格なので、自称詞以外の部分はむしろ「ゆるい」という属性に関連した「柔」のイメージに近いであろう。

同じようにもう 1 人のキャラクターのプロフィールを見てみる。



図 21 白川基のプロフィール

図 21 の情報から得られるのは「服装整然 (柔)」と「文化派 (柔)」の属性のみである。遊馬の例でわかったように、属性の情報が足りないと、予測の正解率も低くなるので、今回はプロフィールのみならず、付録 3 に挙げられている属性の条件に合っているかどうか、先にすべてチェックする。外見と服装は図 21 を見ればわかる。「文化派」か「運動派」の情報も図 21 の部活や趣味の欄に書いてある。問題は性格に関する最後の 2 項目である。まず、主人公に対する態度について、白川は本論の考察対象の守村と同じように、主人公とは同級生なのに、ずっと敬語を使っている。初対面の対応も丁寧で、温厚な性格なので、「ゆるい」と判定する。「外向的」か「内向的」かについて、これは迷いなく「内向的」と判定する。なぜなら、この白川というキャラクタはよくどもり、顔もよく赤くなり、内気なところがあるからである。これで、白川が持っている属性は「服装整然 (柔)」、「文化派 (柔)」、「ゆるい (柔)」、「内向的 (柔)」の 4 つ

になっている。

付録 4 の蒼樹は白川とまったく同じく、この 4 つの属性を持っている。まず、この 4 つの属性で、表 28 (p.153) で白川の言葉遣いを推測する結果はこうである：

自称詞:ボク

対称詞:アナタ(「内向的」を持っているため)

呼び方:〇〇さん

終助詞:ネ型 or ナ型の偏向タイプ or ですます調。「ですます調」ではない場合は「よ、かな、の」も使う。(第三章の終助詞考察は常体限定なので)

行為要求表現:「～てくれ」、「～て」。敬体の場合は「～てください」を使う。

以上の推測と白川の自己紹介の台詞を見比べてみる：

白川「あの……化学室、使ってもいいですか？」

〇〇「あ、ごめんなさい、すぐに……あ。

あなたは……。」

白川「えっ、**僕**のこと知ってるんですか？

あ、えっと……。

改めて自己紹介させてもらいますね。

僕は2年D組の白川基と言います。

自然科学部所属で、

好きな教科は理科全般……

どれかひとつ選ぶなら、

特に化学が得意です。

……あなたが僕のことを

知ってくれたなんて、

思ってもいませんでした……。

声を掛けてくれて、ありがとうございます。

こ、これからよろしくお願いしますね。」

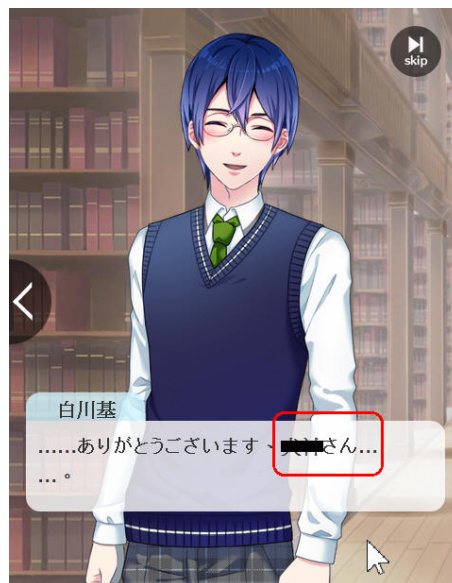


図 22 白川の台詞

見てわかる通り、丁寧語、ですます調で喋っている。自称詞も対称詞も推測通りである。呼び方は自己紹介の台詞の中に無いので、ほかのシーンから見つけて来た。それが図 22 である。図 22 の黒塗りした部分がプレイヤーが主人公に設定した苗字である。総じて、白川の場合は、持っている属性がすべて蒼樹と同じなので、言葉遣いも同じく丁寧語になっている。今回の推測はすべて合っていた。

以上、2人だけではあるが、他の作品のキャラクターで表 28 の有効性を試して

みた。100%成功ではなかったが、大きくは外れなかった。表 28 のようなまとめデータがあれば、たとえ日本語の母語話者のように役割語を認識することができない日本語学習者でも表を参照すれば、どの言葉遣いにどのイメージがついているのかがわかる。また、例えば、日本語以外の創作物を日本語に訳したい時、人物の口調に特徴をつけたい時も、表 28 のようなデータがあれば、キャラクターの台詞を書く時に助かる。

5.4 言葉遣いから人物属性

前節では、人物属性から言葉遣いを推測する表 28 を作った。本節は逆の方向から考えて、言葉遣いから人物属性をイメージする表を今までの結論を踏まえてまとめる。それが表 29 である。

表 29 言葉遣いからイメージに合う属性を探す

自称詞	
言葉	属性、特徴
オレ	剛 or 普通
ボク	柔(特に文化派)
ワタシ	大人 or 長 or 文化派 or 中性的な外見
オラ	自然体で、素朴
ジブン	真面目で礼儀正しい体育会系
先生	「ゆるい」属性を持っている先生
対称詞	
言葉	属性、特徴
キミ	文化派
オマエ	剛(特に運動派)
アナタ	内向的
アンタ	男性的な外見 or 生意気な年下
先輩	礼儀正しい可愛い後輩
自分	関西人
呼び方	
言葉	属性、特徴
呼び捨て	剛
〇〇ちゃん	外向的(軟派な性格 or 聞き手と親しい)
〇〇くん	文化派。目上の方 or 少し偉そうな同輩

〇〇さん	年下 or 柔寄り		
〇〇先輩	礼儀正しい可愛い後輩		
終助詞と文体(明記していない場合は標準語の常体)			
言葉			
属性、特徴			
ナ 型	極端タイプ、疑問を表す「か？」	きつい	
	曖昧タイプ	普通、標準的	
	偏向タイプ	文化派(知的)	
	ぞ	運動派 or 外向的	
ネ 型	い、さ	柔	気取っている「文化派」
	もの		中性的
	もん		子供っぽい
	よ、かな、の		ゆるい or 可愛い年下
敬体、ですます調		柔、ゆるい(気優しそうで温和な性格)	
「っす」語尾		体育会系	
関西弁		関西人	
行為要求表現			
言葉		属性、特徴	
命令形、禁止形、てくれ		剛 or 普通	
「～てくれ」を多く使い、 命令形を使わない		文化派(知的)	
～て		普通 or ゆるい or 弱気 or 敬語を使わない年下、	
～てください		柔 or 「目が大きい」や「年下」	
～たまえ		真面目な目上の人 or 偉そうな同輩	
～なさい		非「運動派」の「先生」or 真面目な目上の人	

表 29 は、それぞれの言葉遣いにどのようなイメージがあるのかを見るための早見表である。表 28 とは逆に、言葉遣いからその言葉遣いに合う属性を探することができる。表 28 と同じように「自称詞」「対称詞」「呼び方」「終助詞と文体」「行為要求表現」の 5 つの項目に分けており、「属性、特徴」の欄が同じ行の「言葉」からイメージされそうな属性、特徴である。

では、前節と同じように、「ボーイフレンド(仮)」からキャラクタをピックアップして、表 29 の有効性を検証してみる。今回は先にキャラクタの言葉遣いから見る必要があるので、鳴海雅人というキャラクタの登場シーンの台詞を先に見よう。以下の通りである：

鳴海「浮かない顔をして、どうしたんだい？」

〇〇「えっ……？あ、あの、あなたは……？」

鳴海「やあ、バンビーナ！僕は、鳴海雅人！プロの俳優を目指して、演劇部で毎日稽古をしているんだ！僕が演技している姿が見たかったら、演劇部に見学においで！君のようなかわいいバンビーナなら、いつでも大歓迎だからね！僕の演技に感動して涙を流してしまっても大丈夫！僕がその涙を、やさしく拭ってあげるとも！」

〇〇「は、はい……よ、よろしくお願ひします……？」

上記のシーンから得られる情報から表 29 で対応する属性を調べてみると、このような結果が得られる：

自称詞「僕」、終助詞「ね」を使う → 柔

対称詞「君」 → 文化派

終助詞「い」を使う → 気取っている

単純の言葉遣いの要素からこのキャラクターの性格や特徴を連想すると、全体的に「柔」な雰囲気を持っており、つまり、あまりワイルドで男性的な人ではなく、何か学術もしくは芸術に携わっており、それでいて気取っているところもある、という風な人物像が浮かび上がる。それで、この鳴海というキャラクターの実際のプロフィールを見てみると：



図 23 鳴海のプロフィール

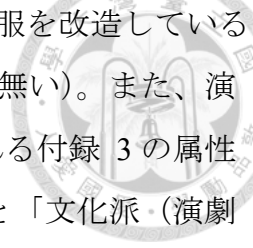


図 23 からわかるように、彼の外見の特徴は髪が長くて、制服を改造している（同じ学校なのに、図 20 や図 21 と全く違ってネクタイすら無い）。また、演劇部に所属しており、趣味が観劇である。図 23 から読み取れる付録 3 の属性は「中性的な外見（髪が長い）」、「服装随意（制服を改造）」と「文化派（演劇という芸術分野に興味がある）」である。柔に属す属性が多く、「文化派」の属性も持っており、表 29 から得られた結果に一致している。

また、鳴海が持つ 3 つの属性は、付録 4 の三原が持つ 3 つの属性と同じである。奇しくも、鳴海と三原は髪型も似ていて、全体的な雰囲気も似ている。終助詞「い」から推測した「気取っている」という特徴についても、前ページの初登場シーンでの台詞からその傾向がわかる。主人公は何も言っていないのにいきなり「僕が演技している姿が見たかったら」や「僕の演技に感動して涙を流してしまっても大丈夫！」などと言い、まるでそれが当然のように言っている。p.86 で紹介した三原のナルシストな台詞と似ている。この短いシーンでは断定できないが、この鳴海というキャラクターは三原と同じような気取っているナルシストの傾向があると思われる。

鳴海の例で検証した通り、表 29 で言葉遣いからそのキャラクターの大まかな属性、特徴を割り出すことができる。鳴海と三原は言葉遣いも属性も似ている。1 例のみではあるが、違う作品、違う作者が作ったキャラクターであるのに、このような現象が起きるのは、役割語というステレオタイプが日本人の言語意識の中に存在しているからであろう。やはり同じようなキャラクターには同じような言葉遣いを創作者から与えられることが多いようである。

5.5 現実の会話での応用

本論はゲームキャラクターの言葉遣いのイメージについて論じてきて、本章でその成果である表 28 と表 29 を作った。表 28 と表 29 のような役割語のデータは、非日本語母語話者が日本語で男性キャラクターの台詞を書く時に参考できるものである。しかし、表 28 と表 29 は創作物、仮想現実でしか使えないものだろうか。役割語というものは確かに、創作物で見られる現象で、実社会で用いられる言葉に注目する位相語の概念とは違う。しかし、我々の生活の言語活

動と全く無関係というわけではない。役割語を現実の会話へと繋ぐのが、「発話キャラクタ」という概念である。

役割語における人物像と言葉遣いの関係を拡張して、「発話キャラクタ」という概念が定延（2006）より提出された。基本的に、「発話キャラクタ」は役割語でいう人物像、人間のカテゴリーと同じものであるが、その属性を人格に固定的なものとしてではなく、話者による着脱・選択が可能で、臨時的なものとして捉えられている点に特徴がある。つまり、話者がある人物像に結びついた言葉遣いに基づいて発話する場合、その人物像を「発話キャラクタ」と呼ぶことができる。

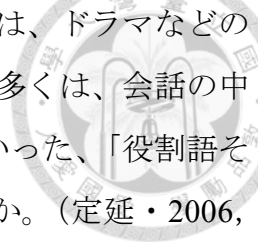
例えば、東京の高校生による『なんでやねん』という発話は、ツッコミの発話行為を得意とする関西人の発話キャラクタを臨時的に発動されてそれを発話すると説明できる。

上掲の金田（2008）で挙げられた例にあるように、発話キャラクタの概念はフィクションの世界に限定されていない。定延氏は役割語と発話キャラクタは文法研究をコミュニケーション研究と接合させ得る重要な概念であると述べている。その一端として、定延氏は「話し手問題」というものを例に出している。

「話し手問題」とは「このことばを話すのはどんな者か？」という問題である。この問題に対して従来の研究は主に「そのことばを話すのは、こういう地域の、こういう世代の、こういう身分・階層・職業・専門分野の、こういう集団に属する男（あるいは女）だ」というように、（地域的位相も含んだ）社会的位相を調べることで答えるようになってきた。

日常のコミュニケーションのどのような場で、それぞれの話し手たちがどのような思いからそれらの言葉を発するのかまでを明らかにするには、より総合的な考察が必要になる。そして、そのような考察には、役割語・発話キャラクタという考えが含まれてくるはずであろう。

たとえば、「イヤだわ」のような、終助詞「わ」の女性専用の用法が、ドラマや映画、小説の言語に現れることは今でも珍しくない。ところがその一方で、尾崎（1999）の調査によれば、この「わ」は現実の会話ではほとんど観察されなくなっている。両者のギャップを埋めるには、「役割語『わ』」で繰り出さ



れるのは、強烈な『女』キャラである」「強烈な『女』キャラは、ドラマなどの観賞用の非現実的世界では今でも歓迎される」「現実の女性の多くは、会話の中で、そこまで強烈な『女』キャラを繰り出したくはない」といった、「役割語そして発話キャラクターの取捨選択」という考えが必要ではないか。(定延・2006, p.122)

子供の頃、主に「僕」を一人称にしていた男性が、青春期になって「俺」と言うようになることはあるだろう。役割語は特定の言葉遣いが特定の間カテゴリーに結びつくのに対し、現実の話し言葉は同一人物が社会的位相関係によって違う言葉遣いを使い分けるため、役割語とは無関係のように思える。しかし、役割語の拡張としての「発話キャラクター」という概念によって、役割語と現実の会話、コミュニケーション研究との関係が明確になった。

簡単に言うと、役割語は確かに「あるキャラクターが言いそうな言葉」ではあるが、実社会の会話でも「自分があるキャラクターのように表現する」場合はある。従って、役割語の知識は、実社会の会話にも応用できる。

第六章 おわりに



6.1 まとめ及び改善点

本論では3作品・31キャラの言葉遣い、主に人称代名詞、終助詞、行為要求表現の役割語としてのイメージについて考察を試みたが、不十分な点がまだ多い。役割語の性質上、イメージとキャラクターの特徴など、やや不確かなものに頼る面が大きく、論述する上で、説得力に欠ける部分が多々あると、自分自身でも感じている。深く掘り下げられるところがたくさんある。

第二章の自称詞の部分では、主に「オレ」と「ボク」のイメージについて論じた。その他の人称代名詞は今回の研究範囲では例が少ないため、分析が不十分である。また、本論では自称詞と対称詞を別々に論じたが、その組み合わせによって、どのような人物像が連想されるのかについても、まだ分析の余地がある。

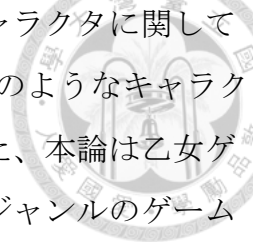
第三章は終助詞について考察してみたが、論述の中心は「な」と「ね」に集中しており、ほかの終助詞はまだ掘り下げられるところがあるだろう。本論では述べられなかったが、同じ終助詞でも、上昇調や下降調の違いによって、使い手のイメージも変わってくるかもしれない。

第四章は主に依頼表現や命令表現についてだが、まだまだ考察できる文末表現はある。また、敬体のキャラクターと方言のキャラクターについても、例が少ないため、明確なイメージは定めにくい。

全文通して言えるのはやはり、役割語について論じる時、キャラクターの属性、特徴、イメージについて客観的に論じるのは非常に難しいと痛感した。この部分に関しては、改善できる余地は大いにあると思われる。

6.2 今後の課題と展望

本論では乙女ゲームの同じシリーズの3作に登場する31名のキャラクターを考察対象にし、その範囲内で見られる言葉遣いを役割語の観点からまとめてみた。その考察範囲はまだまだ広げられる。男性キャラクターのみではなく、女性キャ



ラクタの言葉遣いも外観的に研究することはできる。男性キャラクターに関して、この31名のキャラクターに無い属性や特徴はまだある。どのようなキャラクターにも対応する役割語の早見表を作るのが理想であろう。また、本論は乙女ゲームというやや特殊なジャンルを対象に考察したが、ほかのジャンルのゲームや、ほかのメディア（アニメ、漫画、小説、ドラマ）などで、本論がまとめた結論がどの程度まで通用するのか、まだ検証する必要がある。

今後はより綿密な考察をし、資料をさらに集め、本論の考察結果を検証・修正していきたいと思う。

参考文献



- 伊豆原英子 (2003) 「終助詞「よ」「よね」「ね」再考」『愛知学院大学教養部紀要』 51(2), 1-15.
- 泉子・K・メイナード (2005) 『日本語教育の現場で使える談話表現ハンドブック』くろしお出版
- 太田淑子 (1992) 「談話にみる性差の様相：終助詞を中心として」『横浜国立大学教育紀要』 32, 329-342.
- 小川早百合 (1997) 「現代の若者会話における文末表現の男女差」『日本語教育論集 -小出詞子先生退職記念-』 凡人社
- 奥津敬一郎 (1964) 「『の』のいろいろ」『口語文法講座3 ゆれている文法』 明治書院
- 小野晋・中川裕志 (1993) 「終助詞の関係意味論的考察：「ぞ」「ぜ」を中心として」『情報処理学会研究報告・自然言語処理研究会報告』 93(101), 41-48.
- 許夏玲 (2002) 「話し言葉における文末表現と終助詞「ネ」「ヨ」の共起関係 - 「ネ」「ヨ」が付かない文末表現を中心に -」『言葉と文化』 3, 111-126
- 金田純平 (2008) 「役割語－文法論とコミュニケーション論を横断する新概念」『月刊言語』 5月号, 大修館書店
- 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 (2007) 『役割語研究の地平』くろしお出版
- 金水敏 (2007) 「『役割語』研究と社会言語学の接点」『社会言語科学会 第19回大会発表論文集』 pp. 359-361 社会言語科学会事務局
- 小林美恵子 (1999) 「自称・対称は中性化するか」『女性のことば・職場編』, ひつじ書房, 113-137
- 定延利之 (2006) 「ことばと発話キャラクタ」『文学』 7-6 岩波書店
- 下條正純 (2008) 「テレビの吹き替え表現における男性文末形式の現実と虚構」『研究論文集－教育系・文系の九州地区国立大学間連携論文集－』 Vol.2 no.1
- 鈴木一彦・林巨樹共編(1985) 『研究資料日本文法 第7巻 助辞編 (三) 助詞・助動詞辞典』 明治書院
- スワン彰子 (1998) 「疑問文と疑問を表す「か」の関係」『講座日本語教育』 33, 44-58

曹再京 (2000) 「終助詞「よ」の機能」『言語科学論集』4, 1-12.

田野村忠温(2002)『現代日本語の文法 I 「のだ」の意味と用法』和泉書院

鄭惠先 (1999) 「「ぼく」と「おれ」の待遇価値の変化に関する考察」『人間文化学研究集録』9, 68-80

鄭惠先 (2003) 「日本語人称詞の社会言語学的研究」大阪府立大学博士論文

鄭惠先 (2004) 「日本語と韓国語の役割語の対照—漫画の登場人物に対する意識調査結果をもとにして—」韓国日本語学会第10回学術発表会

鄭惠先 (2007) 「韓国人日本語学習者の役割語の習得—文末形式と方言に注目して—」日本語教育学会研究集会 (関西地区)

富樫純一 (2009) 「ツンデレ属性と言語表現の関係 —ツンデレ表現ケーススタディー—」シンポジウム「役割・キャラクタ・言語」(於 神戸大学)

長崎靖子 (2008) 「現代語の終助詞「さ」の機能に関する考察」『川村学園女子大学研究紀要』19(2), 173-186.

中村純子 (2002) 「終助詞における男性語と女性語」『信州大学留学生センター紀要』1, 1-11.

仁田義雄 (1991) 『日本語のモダリティと人称』ひつじ書房

日本語記述文法研究会(2003)『現代日本語文法 4 第8部 モダリティ』くろしお出版

丹羽一彌 (2003) 「日本語「終助詞」の分類」『人文科学論集. 文化コミュニケーション学科編』37, 27-44

任 利 (2007) 「『社会百面相』の文末形式に見られる性差：女性性・男性性の表出と言語形式の選択」『日本語と日本文学』44, 13-24

野田春美 (1993) 「『のだ』と終助詞『の』の境界をめぐって」『日本語学』11月号, 明治書院

正宗美根子 (1998) 「日本語における女性語・男性語」『北陸大学紀要』22, 157-163

松岡みゆき (2003) 「談話場における終助詞ヨの機能」『言葉と文化』v.4, 53-70

水本光美 (2005) 「テレビドラマにおける女性言葉とジェンダーフィルター —文末詞(終助詞)使用実態調査の中間報告より—」『日本語とジェンダー』5 (<http://wwwsoc.nii.ac.jp/gender/index.html>)

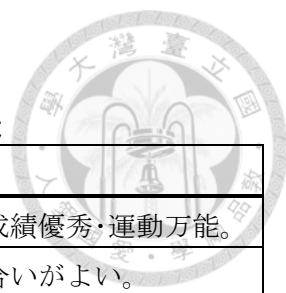
森山新 (1998) 「終助詞「な」の意味・用法について」『高大日語教育研究』第2号, 高麗大学校教育大学院同門日語教育研究会, pp.121-142

参考 Web サイト :

SK の役割語研究所 <http://skinsui.cocolog-nifty.com/sklab/>

庭三郎 『現代日本語文法概説』 <http://www.geocities.jp/niwasaburoo/>





付録 1 自称代名詞とキャラ特徴要約の対照表

自称詞	キャラ名	キャラ特徴要約
オレ	葉月	無口でマイペースで無愛想。高校生モデル。成績優秀・運動万能。
	姫条	関西出身のお調子者。流行に敏感で、人付き合いがよい。
	鈴鹿	ストレートな性格の熱血馬鹿なスポーツ少年。バスケ一筋。
	天童	今風な不良少年。ひょうきんで明るい。
	佐伯	屈折しているツンデレ。負けず嫌いで見栄っ張り。思春期少年。
	志波	クールで無口。運動が得意。ぶっきらぼうだが、面倒見がいい。
	針谷	明るく自信家で目立ちたがり。バンドマン。
	真咲	花屋でバイトするガタイのいい大学生。気さくで明るい。
	琉夏	明るくやんちゃな不良。掴みどころがない性格。
	琥一	ニヒルでぶっきらぼうな不良。
	不二山	男らしくて頼りがいがある爽やかな日本男児。
	新名	ひとつ年下の後輩。ノリが軽く流行りものが大好き。
	設楽	セレブ。口が悪くて神経質で芸術家肌。ピアノが得意。
	大迫	現国教師。体は小さいが、熱血指導で生徒想いの男らしい性格。
藍沢	小説家。無精髭。優しくて大人だが少し不器用で無愛想。	
平	主人公のクラスの同級生。どこにでもいる普通の少年。	
ボク	守村	植物を愛する <u>気弱で心優しい</u> 優等生。
	三原	美しいものを愛する <u>ナルシ</u> で気分屋な芸術家。
	蒼樹	アメリカ育ちの留学生。丁寧で <u>優しい</u> 性格の持ち主。
	氷上	<u>真面目でお堅い</u> 優等生。生徒会執行部風紀委員。
	クリス	関西弁で喋る外国人。素直で人懐こい <u>物腰やわらかな</u> 性格。
	天地	後輩。天使のような <u>可愛い外見</u> だが一筋縄では行かない性格。
	若王子	<u>のんびりおおらかな</u> 性格。天然でどこか抜けている。教師。
	赤城	生徒会に属す <u>優等生</u> 。気さくでドライな性格。
	真嶋	セレブな上級生。女子生徒に人気で性格はキザ。
	紺野	主人公のひとつ年上の <u>生徒会長</u> 。 <u>温厚</u> で爽やかな性格で知的。
春日	主人公の2学年下の後輩。 <u>気弱</u> だが野球が好きな努力家。	
ワタシ	氷室	生真面目で堅物で完璧主義者で厳格な数学教師。
	天之橋	紳士的でダンディなおじさん。学園の理事長。
ジブン	日比谷	主人公の1年下の後輩。明るく元気な野球少年。
ボク/ オラ	古森	田舎から来た転校生。内気で無口。



付録 2 自称代名詞とキャラ外見の対照表

オレ	葉月	姫条	鈴鹿	天童	佐伯	志波
	針谷	真咲	琉夏	琥一	不二山	新名
	設楽	大迫	藍沢	平		
ボク	守村	三原	蒼樹	氷上	クリス	天地
	若王子	赤城	真嶋	紺野	春日	古森
ワタシ	氷室	天之橋		日比谷		
			ジブ ン		オラ	

注：古森は散髪前と散髪後の2種類のビジュアルがある。

付録 3 本稿における「剛」と「柔」の判断条件・基準

剛	柔
<p>男性的な外見 肌色が色黒。髪型がリーゼント。筋肉質。髭あり。</p>	<p>中性的な外見 目が大きい（表 3 で 0.2 以上）。髪が胸前まで長い。</p>
<p>服装随意 ジャケットのネクタイを緩めている。ジャケットのネクタイを締めない。制服のネクタイを勝手に改造する。 （表 4 参照）</p>	<p>服装整然 ジャケットのネクタイを1番上まで締めている。学ランのボタンを1番上まで締めている。 （表 4 参照）</p>
<p>運動派 スポーツか力仕事に携わっている。喧嘩事に関わる不良少年。野性的。</p>	<p>文化派 学術か芸術か音楽に携わっている。成績優秀だが運動苦手。知性的。</p>
<p>きつい 素っ気ない。無口。近寄りがたい。他人に厳しい。</p>	<p>ゆるい まだ知り合って間もない時から好意的で親切。対応が温和で近づきやすい</p>
<p>外向的 いつも明るい。元気。社交的。熱血。</p>	<p>内向的 恥ずかしがり屋。台詞がよくどもる。</p>

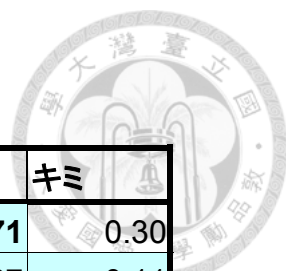
※それぞれ5つの属性で判断。条件をどれか1つでも満たしたら、その属性を持っていると判断する。

※文武両道（勉強も運動も得意）の場合は、どれか片方に偏っていないので、「文化派」にも「運動派」にも判定されない。



付録 4 全キャラクターの各属性所有一覧

	キャラ	中性的な外見	服装整然	文化派	ゆるい	内向的	男性的な外見	服装随意	運動派	きつい	外向的	剛-柔
オレ	葉月		○							○		0
	姫条				○		○	○			○	2
	鈴鹿							○	○	○	○	4
	天童							○	○		○	3
	佐伯		○							○		0
	志波						○	○	○	○		4
	針谷		○	○				○		○	○	1
	真咲						○	○	○		○	4
	琉夏							○	○		○	3
	琥一						○	○	○	○		4
	不二山						○	○	○			3
	新名				○			○			○	1
	設楽			○				○		○		1
	大迫	○	○						○		○	0
	藍沢			○			○	○		○		2
	平		○		○							-2
ボク	守村	○	○	○	○	○						-5
	三原	○		○				○				-1
	蒼樹		○	○	○	○						-4
	氷上		○	○								-1
	クリス	○		○	○			○				-1
	天地	○	○		○							-3
	若王子		○	○	○							-3
	赤城		○	○	○							-3
	真嶋		○	○	○							-3
	紺野		○	○	○							-3
	春日	○	○		○	○			○		○	-2
私	氷室		○	○						○		-1
	天之橋		○	○	○		○					-2
ほか	日比谷	○	○		○				○		○	-1
	古森					○		○		○		1



付録 5 人称代名詞と各属性の相関係数

	オレ	ボク	ワタシ	オマエ	キミ
柔	-0.79	0.74	0.13	-0.71	0.30
中性的な外見	-0.40	0.41	-0.14	-0.27	-0.11
服装整然	-0.49	0.40	0.24	-0.34	0.19
文化派	-0.55	0.55	0.29	-0.46	0.61
ゆるい	-0.55	0.55	0.03	-0.72	0.21
内向的	-0.40	0.32	-0.10	-0.31	-0.11
剛	0.67	-0.65	-0.14	0.63	-0.48
男性的な外見	0.37	-0.40	0.17	0.20	-0.11
服装随意	0.55	-0.45	-0.25	0.42	-0.24
運動派	0.39	-0.37	-0.18	0.58	-0.55
きつい	0.31	-0.41	0.08	0.38	-0.04
外向的	0.31	-0.27	-0.19	0.24	-0.45

※属性の内容については付録 3 をご参照ください。

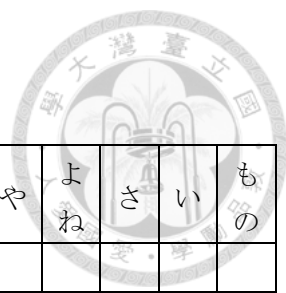
付録 6 敬称の呼び方と各属性の相関係数

	呼び捨て	ちゃん	くん	さん	先輩
柔	-0.62	-0.11	0.16	0.39	0.43
中性的な外見	-0.39	0.05	0.05	-0.08	0.60
服装整然	-0.23	-0.39	0.09	0.26	0.33
文化派	-0.17	-0.07	0.42	0.17	-0.31
ゆるい	-0.79	0.18	-0.07	0.57	0.42
内向的	-0.27	-0.10	-0.10	0.23	0.35
剛	0.54	0.21	-0.24	-0.54	-0.15
男性的な外見	0.31	0.05	0.05	-0.30	-0.22
服装随意	0.31	0.36	-0.12	-0.29	-0.36
運動派	0.30	-0.01	-0.26	-0.36	0.24
きつい	0.70	-0.29	-0.04	-0.39	-0.29
外向的	-0.10	0.46	-0.29	-0.19	0.21



付録 7 自称代名詞とキャラ設定データの対照表

自称詞	キャラ名	身長(cm)	血液型	パラメータ担当、立ち位置
オレ	葉月 珪	178	A	GS1 のメインポジション
	姫条まどか	185	A	GS1 の流行担当
	鈴鹿 和馬	171	B	GS1 の運動担当
	天童 壬	178	B	GS1 の DS 版追加 ADV キャラ
	佐伯 瑛	178	B	GS2 のメインポジション
	志波 勝己	187	A	GS2 の運動担当
	針谷幸之進	170	O	GS2 の流行担当
	真咲 元春	186	A	GS2 の年上枠
	桜井 琉夏	178	O	GS3 のメインポジション 1
	桜井 琥一	189	A	GS3 のメインポジション 2
	不二山 嵐	177	AB	GS3 の運動担当
	新名 旬平	173	B	GS3 の流行担当、後輩枠
	設楽 聖司	170	A	GS3 の流行担当
	大迫 力	161	A	GS3 の先生キャラ、隠しキャラ
	藍沢 秋吾	183	O	GS3 の隠しキャラ、年上枠
平 健太	174	A	GS3 の隠しキャラ	
ボク	守村 桜弥	163	O	GS1 の学力担当
	三原 色	174	AB	GS1 の芸術担当
	蒼樹 千晴	170	A	GS1 の隠しキャラ
	氷上 格	175	A	GS2 の学力担当
	クリス	182	O	GS2 の芸術担当
	天地 翔太	160	AB	GS2 の後輩枠
	若王子貴文	180	A	GS2 の先生キャラ
	赤城 一雪	173	B	GS2 の隠しキャラ
	真嶋 太郎	182	O	GS2 の DS 版追加 ADV キャラ
	紺野 玉緒	181	O	GS2 の学力担当
春日 太陽	158	B	GS3 の隠しキャラ	
ワタシ	氷室 零一	188	A	GS1 の先生枠
	天之橋一鶴	182	B	GS1 の年上枠
ジブン	日比谷 渉	163	O	GS1 の後輩枠
ボク/ オラ	古森 拓	172	A	GS2 の DS 版追加 ADV キャラ



付録 8 常体キャラの終助詞の使用回数

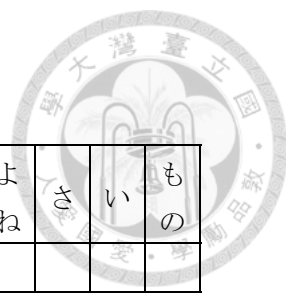
	か	な	ぞ	よ	かな	ね	の	よな	なよ	ぜ	かよ	わ	や	よね	さい	いの
氷室	36	16	2													
大迫	37	81	41	5											1	
藍沢	18	33	4	7	1											
葉月	99	258	12	15	3			1	4							
設楽	139	308	52	82	4	2		15	10							
志波	182	275	47	21	5			27	16	6		1	1			
不二	135	255	20	47	22		11	32	3	3	3		7			8
佐伯	95	310	38	68	23	5	2	39	14	8	4		2			1
琥一	185	363	82	163	4	6		8	1	12	11	4				1
鈴鹿	128	180	167	90	7	2	3	142	6	160	8	1				
真咲	50	80	31	19	4	1	1	10	1	4	2	6	2			
針谷	133	357	83	137	16	2	30	46	13	22	24	1	4			1
天童	23	65	12	16	1		3	5	2	7		4	2			1
琉夏	77	158	8	32	17	54	10	10	4	2	1		7			1
新名	31	58	21	51	28	28	23	40	3	21	1	2	2	4		3
紺野	115	329	10	131	69	27	13	31						2		
平	7	15	1	37	5	7	1		1					5		
氷上	187	384	66	112	16	59		2	1						6	53
天之	18	9		55	20	84									8	3
三原	64	31	5	158	23	240	3							21	31	84
天地	35	82	1	158	53	212	45	1	8				4	90		2
真嶋	10	12	1	45	3	33	2	1	1	1				2	3	
赤城	7	15	6	35	4	19	1	6	1	4						



付録 9 常体キャラの終助詞の使用率(単位:%)

	か	な	ぞ	よ	かな	ね	の	よな	なよ	ぜ	かよ	わ	や	よね	さ	い	もの
氷室	17	8	0.9														
大迫	13	28	14	2											0.3		
藍沢	14	26	3	6	0.8												
葉月	16	42	2	2	0.5			0.2	0.6								
設楽	18	39	7	10	0.5	0.3		2	1								
志波	20	30	5	2	0.5			3	2	0.6		0.1	0.1				
不二	15	28	2	5	2		1	4	0.3	0.3	0.3		0.8				0.9
佐伯	12	38	5	8	3	0.6	0.2	5	2	0.9	0.5		0.2				0.1
琥一	24	46	10	21	0.5	0.8		1	0.1	2	1	0.5				0.1	
鈴鹿	21	30	28	15	1	0.3	0.5	23	1.0	26	1	0.2					
真咲	26	42	16	10	2	0.5	0.5	5	0.5	2	1	3	1				
針谷	14	39	9	15	2	0.2	3	5	1	2	3	0.1	0.4				0.1
天童	15	42	8	10	0.6		2	3	1	5		3	1				0.6
琉夏	9	19	0.9	4	2	7	1	1	0.5	0.2	0.1		0.8				0.1
新名	4	7	3	6	3	3	3	5	0.4	3	0.1	0.2	0.2	0.5			0.4
紺野	14	41	1	16	9	3	2	4						0.2			
平	4	9	0.6	22	3	4	0.6		0.6					3.0			
氷上	20	42	7	12	2	6		0.2	0.1						0.7	6	
天之	8	4		25	9	38									4	1	
三原	11	5	0.8	27	4	41	0.5							4	5	14	0.3
天地	4	9	0.1	18	6	24	5	0.1	0.9				0.5	10			0.2
真嶋	5	6	0.5	22	1	16	0.9	0.5	0.5	0.5				0.9	1		
赤城	4	9	3	20	2	11	0.6	3	0.6	2							

※20%以上の値を太字にし、1未満の値の欄に色をつけた。



付録 10 常体キャラの終助詞の使用状況一覧

	か	な	ぞ	よ	かな	ね	の	よな	なよ	ぜ	かよ	わ	や	よね	さ	い	もの
氷室	◎	◎	△														
大迫	◎	●	◎	◎											△		
藍沢	◎	●	◎	◎	△												
葉月	◎	●	◎	◎	△			△	△								
設楽	◎	●	◎	◎	△	△		◎	◎								
志波	●	●	◎	◎	△			◎	◎	△		△	△				
不二山	◎	●	◎	◎	◎		◎	◎	△	△	△		△				△
佐伯	◎	●	◎	◎	◎	△	△	◎	◎	△	△		△				△
琥一	●	●	◎	●	△	△		◎	△	◎	◎	△				△	
鈴鹿	●	●	●	◎	◎	△	△	●	△	●	◎	△					
真咲	●	●	◎	◎	◎	△	△	◎	△	◎	◎	◎	△				
針谷	◎	●	◎	◎	◎	△	◎	◎	◎	◎	◎	△	△				△
天童	◎	●	◎	◎	△		◎	◎	◎	◎		◎	◎				△
琉夏	◎	◎	△	◎	◎	◎	◎	◎	△	△	△		△				△
新名	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	◎	△	◎	△	△	△	△			△
紺野	◎	●	◎	◎	◎	◎	◎	◎						△			
平	◎	◎	△	●	◎	◎	△		◎					◎			
氷上	●	●	◎	◎	◎	◎		△	△						△	◎	
天之橋	◎	◎		●	◎	●									◎	◎	
三原	◎	◎	△	●	◎	●	△							◎	◎	◎	△
天地	◎	◎	△	◎	◎	●	◎	△	△				△	◎			△
真嶋	◎	◎	△	●	◎	◎	△	△	△	△				△	◎		
赤城	◎	◎	◎	●	◎	◎	△	◎	△	◎							

●：用例が多い。 ◎：用例がある。 △：用例が少ない。



付録 11 終助詞の使用率と各属性との相関係数一覧(単位:%)

	か	な	ぞ	よ	かな	ね	の	よな	なよ	ぜ	かよ	わ	や	よね	さ	い	もの
柔	-60	-51	-46	51	55	55	22	-36	-32	-32	-27	-43	-49	39	36	18	-31
中性的	-26	-30	-3	16	15	49	30	-23	-20	-14	-19	-14	-8	66	41	48	11
服装整然	-39	-19	-31	19	30	17	10	-29	-10	-28	-11	-38	-39	19	1	-11	-38
文化派	-10	-22	-30	35	22	36	-15	-25	-32	-23	-9	-31	-45	-13	42	34	-30
ゆるい	-74	-60	-44	54	67	43	39	-14	-20	-15	-31	-22	-24	40	12	-16	-11
剛	68	49	62	-39	-47	-45	-15	42	24	39	53	43	42	-41	-26	-18	16
男性的	41	15	6	-5	4	-1	-29	-9	-15	-13	13	24	13	-22	5	-13	7
服装随意	41	27	35	-17	-33	-22	6	33	22	28	41	36	44	-22	-5	9	38
運動派	50	37	57	-33	-37	-36	-14	34	12	35	23	47	52	-26	-26	-22	27
きつい	57	49	29	-33	-50	-45	-36	20	33	21	35	-23	-37	-32	-29	-10	-38
外向的	12	17	58	-28	-23	-30	28	45	16	44	43	49	55	-22	-23	-20	16
大きい目	-24	-14	7	-9	8	14	40	-18	-7	-11	-15	-11	-1	60	-8	-9	-1
超長髪	-9	-29	-16	39	13	62	-7	-13	-23	-8	-11	-8	-13	26	79	92	20
眼鏡	12	-6	-23	7	46	20	-18	-17	-46	-17	-23	-17	-29	-15	21	13	-25
学力重視	24	12	-14	-13	17	-12	-11	-12	-39	-14	-19	-14	-24	-13	-8	13	-21
芸術重視	4	-7	-9	25	-3	36	-16	-12	3	-11	-15	-11	-19	13	51	62	6
流行重視	-21	-6	1	-7	2	-13	50	13	16	3	50	-5	8	-8	-12	-9	15
運動重視	51	21	52	-24	-16	-26	-13	57	25	47	25	31	30	-17	-18	-14	20
年下	-32	-27	-10	-16	8	-6	31	9	-9	2	-7	-2	0	-3	-8	-6	22
年上	12	-7	-2	-7	12	3	-30	-21	-40	-22	-22	8	-20	-21	11	-18	-39
社会人	-2	-28	-7	-24	1	11	-33	-27	-49	-17	-23	-17	-29	-17	18	-9	-25

※見やすさのために、単位を「%」に設定しているため、「-60」と書いている場合、実際の相関係数は「-0.6」となっている。

※各終助詞、各属性の中で、最も高い数値の欄の背景色を黄色にしている。

※属性のに関して、「柔」から「外向的」までは

付録 3 で設定してのと同じ属性である。

※終助詞の考察対象である常体で喋っているキャラクターに「内向的」という属性を持っているキャラクターがないので、「内向的」の行が無い。

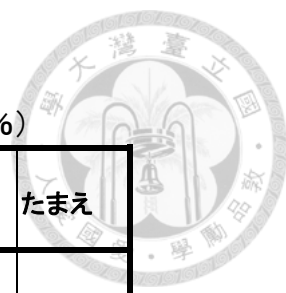
※「大きい目」と「超長髪」は、「中性的」に含まれている判定条件である。

※「○○重視」の4つの属性は、ゲームの攻略条件のなっている、そのキャラクターが主人公のどの能力値に注目するかの設定に準じている。



付録 12 各行為要求表現の用例数一覧

	総計 段落 数	命令 形	禁止 形	てく れ	て	てく ださ い	なさ い	たま え	行為要求例 ／総用例
琥一	363	111	16	8					37%
不二山	255	64	21	1	1				35%
大迫	293	59	11	3					25%
佐伯	310	33	19	5	3				20%
設楽	786	80	37	4					15%
真咲	192	16	3	1					11%
天童	154	9	3		1				10%
針谷	925	71	34	1					12%
鈴鹿	607	27	12	5					8%
志波	929	50	36	11					11%
葉月	621	26	14	7					8%
藍澤	126	4	4	6					11%
真嶋	201	8	1	2	7				9%
赤城	175	5	1	1	3				6%
姫条	606	5	6	17	16		1		9%
琉夏	832	19	7		17				6%
新名	830	4	4	1	19	3			4%
氷室	221	1	4	5			30	7	21%
天之橋	224			2	2		3	3	8%
天地	868	1	1		38	3			6%
氷上	913		1	12				8	2%
三原	592			1	2			1	2%
平	165			1	2				2%
古森	125		1		2				2%
紺野	806		1	5	14		1		3%
クリス	933				21				3%
蒼樹	143				1	2			2%
若王子	194				2	3			3%
守村	622					22			4%
日比谷	570					30			5%
春日	139					8			6%



付録 13 各行為要求表現の使用率一覧(単位:%)

	命令形	禁止形	てくれ	て	てください	なさい	たまえ
琥一	82	12	6				
不二山	73	24	1	1			
大迫	81	15	4				
佐伯	54	31	8	5			
設楽	66	31	3				
真咲	73	14	5				
天童	56	19		6			
針谷	64	31	1				
鈴鹿	59	26	11				
志波	51	37	11				
葉月	55	30	15				
藍澤	29	29	43				
真嶋	42	5	11	37			
赤城	50	10	10	30			
姫条	9	11	30	29		2	
琉夏	41	15		37			
新名	13	13	3	61	10		
氷室	2	9	11			64	15
天之橋			12	12		18	18
天地	2	2		78	6		
氷上		5	57				38
三原			8	17			8
平			33	67			
古森		33		67			
紺野		5	23	64		5	
クリス				88			
蒼樹				33	67		
若王子				33	50		
守村					100		
日比谷					100		
春日					100		

※その表現の用例数÷行為要求表現総用例

付録 14 行為要求表現の使用率と各属性との相関係数一覧

	命令形	禁止形	てくれ	て	てください	なさい	たまえ
柔	-0.49	-0.60	-0.30	0.18	0.56	0.04	0.09
中性的な外見	-0.13	-0.29	-0.33	0.04	0.57	-0.11	-0.14
服装整然	-0.26	-0.30	-0.15	0.03	0.35	0.18	0.25
文化派	-0.33	-0.28	0.07	-0.04	-0.08	0.22	0.32
ゆるい	-0.50	-0.65	-0.28	0.54	0.44	-0.14	-0.12
内向的	-0.24	-0.27	-0.30	-0.11	0.55	-0.08	-0.11
剛	0.47	0.49	0.25	-0.36	-0.14	-0.11	-0.16
男性的な外見	0.41	0.39	0.54	-0.17	-0.22	-0.06	0.01
服装随意	0.29	0.36	0.10	-0.08	-0.37	-0.19	-0.27
運動派	0.50	0.33	-0.12	-0.36	0.24	-0.14	-0.20
きつい	0.22	0.47	0.47	-0.44	-0.30	0.23	0.23
外向的	-0.02	-0.10	-0.22	-0.01	0.23	-0.15	-0.22
目が大きい	-0.04	-0.19	-0.25	-0.01	0.71	-0.09	-0.13
超ロン毛	-0.16	-0.21	-0.18	0.09	-0.10	-0.05	-0.04
眼鏡	-0.27	-0.27	0.09	-0.15	0.04	0.46	0.64
学力重視	-0.27	-0.27	0.02	-0.14	0.13	0.41	0.45
芸術重視	-0.06	-0.02	-0.18	-0.01	-0.13	-0.07	-0.07
流行重視	-0.08	0.01	0.07	0.21	-0.10	-0.06	-0.10
運動重視	0.31	0.41	-0.02	-0.27	-0.15	-0.08	-0.11
年下	-0.23	-0.28	-0.28	0.25	0.61	-0.08	-0.11
年上	0.03	0.02	0.30	-0.07	-0.18	0.31	0.34
社会人	0.00	0.01	0.42	-0.20	-0.08	0.46	0.52



付録 15 本論の相関係数について

相関係数は、2つの変数、事象の間の相関（類似性の度合い）を示す統計学的指標である。簡単に言うと「Aが○○なら、Bは○○となる傾向がある」というものを見る時に使う係数（度合い）である。本論では「言葉遣いが○○なら、人物像は○○となる傾向がある」について論じているため、相関係数を使うのに適していると言える。計算方法は2組の数値の偏差積和を平均して標準偏差で割ることである。本論では、Excelの関数で自動的に算出させた。

相関係数そのものに単位は無く、最大値が1で、最小値が-1である。1により近ければより強い正の相関があるといい、-1により近ければ、より強い負の相関があるという。0に近い場合は、相関が殆ど無いということになる。

相関係数は、「失業率と経済成長率の相関関係」や、「駅からの距離と平均客数」のような、2組の数字、確率の相関性が調べられる。本論の場合、例えば、10人の「Aという言葉遣いをする」と「Bというイメージを持っている」の相関係数を調べる場合。まず、このような表を作る。

A	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0
B	1	1	1	1	0	0	0	1	1	0

上表の「1」というのは、その条件に100%合っている（その言葉を使っている、もしくはイメージを持っている）ということで、「0」というのは、その条件に合っていない（その言葉を使わない、もしくはイメージを持っていない）ということである上表の場合、Aという言葉遣いをする人は全員Bというイメージを持っている。そしてAという言葉遣いをしない人は全員Bというイメージを持っていない。こういう場合、AとBの相関係数は「1」で、完全に関連性があるということになる。

もう1つ例を出すと、例えば「Aという言葉の使用率」と「Bというイメージを持っている」の2つがどれほど関連しているのか調べるために、下表を作る。

A	20	40	15	66	22	11	10	3	20	5
B	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0

上表のみを見ても、漠然と、どうやらBを持っている人のほうが、Aの使用率は高いというのがわかって、どれほど相関性、関連性があるのかは具体的にわからない。こういう場合、上表をエクセルの関数機能で相関係数を計算すると、0.63という数値が出る。0.6というのは1に結構近く、そこそこ強い正の相関があるということになる。

本論では様々なところで、推論を補足して証明する数値として、相関係数が出される。特に明記しない限り、本論の相関係数は考察対象31名という範囲内で計算したものである。