

ネコキャラクターの役割語「ニャ」にみるキャラ語尾の使用状況

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2017-10-03 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: メールアドレス: 所属:
URL	http://hdl.handle.net/2297/41244

ネコキャラクターの役割語「ニャ」にみるキャラ語尾の使用状況

経済学類4年 川崎 明美¹

<概要>

ドラマやアニメ、小説などにおいてキャラクターを特徴づけるために、そのキャラクターのことばづかいに特有の表現を用いることがある。それは例えばネコのキャラクターであれば語尾に「ニャ」をつけることでネコらしさを演出することができる。本稿では、ネコキャラクターを繰り出す語尾「ニャ」、すなわちネコキャラクターの役割語「ニャ」について1) キャラクターの内面的・外面的設定と発話キャラクターであるネコとの相似性と「ニャ」の使用頻度に関連性があるのか、2) 「ニャ」はどのような機能として使用されているのかをリサーチクエスションとして調査を行う。調査対象として「ニャ」を使用するキャラクターが登場するテレビアニメ作品を用いた。その結果、キャラクター設定が内面的にネコに近いほど、使用頻度が高くなること、また、キャラクターによって「ニャ」を動物キャラ音化として多用しているもの、コンピュータとして多用しているもの、終助詞として多用しているものといったパターンがあることが分かった。このことから、動物キャラクターのことばづかいでは内面性と使用頻度に関連していることや使用方法において規則性があることが考えられる。

<キーワード>

役割語；キャラ語尾；発話キャラクター；テレビアニメ

¹ kemokawa7676@yahoo.co.jp

<目次>

1. はじめに
2. 先行研究
 - 2.1. 「役割語」、「キャラ語尾」とは
 - 2.2. 「動物キャラクター」の分類
 - 2.3. キャラ語尾の下位分類
 - 2.4. 動物キャラ語尾の文法的機能
 - 2.5. 動物キャラ音化
 - 2.6. その他のキャラ語尾「ニャ」の使用について
 - 2.6.1. 幼児語としての「～ニャ」について
 - 2.6.2. 方言としての「～ニャ」について
3. 研究の動機・目的
4. 調査方法
5. 調査結果および考察
 - 5.1. 「ニャ」の使用率
 - 5.1.1. 調査結果
 - 5.1.2. 考察
 - 5.2. 「ニャ」の機能
 - 5.2.1. 機能の分類
 - 5.2.2. 調査結果
 - 5.2.3. 考察
 - 5.3. その他 調査データからの考察
 - 5.3.1. 命令の表現
 - 5.3.2. 倒置・文中での使用
 - 5.3.3. 自称詞について
6. 考察とまとめ
7. 今後の課題

1. はじめに

日本のマンガやアニメでは様々なキャラクターが登場し、その多様な設定づけにより人々から愛されるような個性豊かな存在となっている。特にそれぞれのキャラクターのことばづかいはそのキャラクターを印象づける役割の一端を担っている。ことばづかいの中でも語尾に変化をつけることで簡単にキャラクターに特徴を持たせることができる。そのような語尾の中で「～ニャ」という猫をイメージさせる語尾は動物キャラクター・人間キャラクターを問わず使用される頻度が高いものであるように感じる。今回の研究ではネコキャラクターの役割語「ニャ」を研究対象としフィクション作品における使用状況を明らかにする。また今回はネコキャラクターの役割語「ニャ」のみを取り上げ、方言および幼児語における「ニャ」は扱わない。

2. 先行研究

2.1. 「役割語」、「キャラ語尾」とは

まずはじめに、「役割語」と「キャラ語尾」についての先行研究を確認する。役割語は金水(2000, 2003)で導入された概念であり、大まかには次のように定義されている(金水, 2003, p. 205)。

ある特定の言葉遣い(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遣いを思い浮かべることができるとき、その言葉遣いを「役割語」と呼ぶ。

これは例えば、「そうなんじゃ、わしは知つとるんじゃ」と聞くと老人が思い浮かび、「そうですね、わたくしが存じておりますわ」と聞くとお嬢様を想起するといった現象のことである。また、金水(2003)は日本語の役割語にとって重要な指標は人称代名詞(「わたし」「ぼく」など)またはそれに代わる表現、および文末表現(「雨だ」「行くぜ」など)であると述べている。この文末表現について、「何かご用クポ?」や「拙者が行くナリ」の「クポ」「ナリ」といった特定のキャラクターに与えられた語尾を「キャラ語尾」と呼び、キャラ語尾は人間ならざる存在(宇

宙人、妖精、ロボットなどを容易に特徴づけることができる、とされている(金水, 2003, p. 188)。

このようにキャラ語尾は、「特定のキャラクターに与えられた語尾」であり、「～だワン」ならば犬といったようにこれを使用することで簡単にその人物像を演出できる。定延(2007)はこのような人物像に対し、「犬の人物像」「ロボットの人物像」などは言いにくいことを考慮し、発話ごとに繰り出されるという意味合いも込めて、「人物像」を仮に「発話キャラクタ(speech characters)」と呼んでいる(定延, 2007, p. 27)。

2.2. 「動物キャラクター」の分類

次に、「動物キャラクター」という存在について、秋月(2012)は、物語の世界において人間と同じように生活し、人間のことばを話す生き物たちを「動物キャラクター」と呼び、また志向性という観点から、動物キャラクターを「人間型動物キャラクター」と「動物型人間キャラクター」に分類している。「人間型動物キャラクター」とは、本来、動物であったものが人間を志向するタイプの動物キャラクターである。これは、本来動物であったものが、何らかの理由で人間化したものや、見た目は動物であっても自らを人間と信じ、人間と同じように行動し、生活しているものがこのタイプである。一方「動物型人間キャラクター」は、本来、人間であったものが動物を志向するタイプの動物キャラクターである。こちらは、本来人間であったものが、何らかの理由(崇り、改造、変身、コスプレ等)で、動物の姿になったり、体の一部に動物的な特徴を持つことに至ったものがこのタイプである。この分類は、内面的な志向性に基づくものであり、外面的な姿・形の「動物化」または「人間化」の程度は問題にしないとし、またこの2種類の動物キャラクターにおいて、動物キャラクター特有のことばづかいをするのはもっぱら、動物型人間キャラクターであると述べている(秋月, 2012, pp. 43-46)。

2.3. キャラ語尾の下位分類

定延(2007)は「キャラ語尾」の下位分類として「キャラコピュラ」「キャラ助詞」の2つを上げている。「キャラコピュラ」とは、日本語のコピュラ(「だ」「です」「でございます」「である」)の変異体となるもので、例えば「でござす」「でござる」などがある。これらの特徴は、第一にコピュラとある程度似ていることであり、第二に、発話キャラクタのモデルが現実世界にはっきりと存在するということである。例えば、「でござす」は薩摩出身の質実剛健な男性、「でござる」は侍のキャラ

クタを持っている。「キャラ助詞」とは、コピュラの変異体ではなく、また発話キャラクタのモデルが現実世界にはつきりしていないものである。例えば、「ひょーん」「ぷう」といったものがある。このような「キャラコピュラ」と「キャラ助詞」の違いは文法的な振る舞いとも結びつく。

例)

- a. そんなことはイヤだよ。
- b. そんなことはイヤざます。(キャラコピュラ)
- c. そんなことはイヤですふう。(キャラ助詞)

①倒置文

- a. イヤだよ、そんなことは。
- b. イヤざます、そんなことは。(キャラコピュラ)
- c. ??イヤですふう、そんなことは。(キャラ助詞)

②終助詞との先後関係

- a. そんなことはイヤだよ。
- b. そんなことはイヤざますよ。(キャラコピュラ)
- c. ??そんなことはイヤふうよ。(キャラ助詞)
- c'. そんなことはイヤだよふう。(キャラ助詞)

③文中の文末詞

- a. そんなことはね、イヤだよ。
- b. そんなことはざますね、イヤざます。(キャラコピュラ)
- c. ??そんなことはふう、いやだふう(キャラ助詞)

上記の例は定延(2007)の研究結果をもとにしたものであり、①倒置文の例として定延(2007)が挙げた文章(定延, 2007, pp. 33-34)にそれぞれ②終助詞との先後関係、③文中の文末詞におけるキャラコピュラ、キャラ助詞を当てはめ作成している。??はその文章の容認度(文章の自然さ)が低いことを表す。

このような、①倒置文、②終助詞との先後関係、③文中の文末詞において「キャラコピュラ」と「キャラ助詞」のそれぞれの生起位置の特徴は次のとおりである。

①倒置文においては、「キャラコピュラ」は比較的表れやすいが、「キャラ助詞」は表れにくい。

②終助詞との先後関係においては、「キャラコピュラ」は終助詞よりも先に現れ、「キャラ助詞」は終助詞のさらに後ろに現れる。

③文中の文節末では、「キャラコピュラ」は比較的表れやすいが、「キャラ助詞」は比較的表れにくい。

このことから、キャラコピュラは生起位置が文末に限られないのに対して、キャラ助詞は独自の生起環境を持ち、それは「文末らしい文末に現れ、それ以外には表れにくい」と述べている。また、キャラ助詞の出現位置について、定延(2011)は、これまでの文法では、「日本語の文の最終末に現れ得るのは終助詞である。終助詞の後に終助詞以外のことが付くことはない」と考えられていたが、キャラ助詞は終助詞(「よ」「ね」)の後に現れ、他の位置には現れない、と述べている。

2.4. 動物キャラ語尾の文法的機能

定延(2007)の下位分類に関し、秋月(2012)は、動物キャラクターを繰り出すキャラ語尾(以下、動物キャラ語尾)については、①倒置文に現れることがなく、③文中で文節末に現れている例が見つからず、容認度が低いと思われることから「キャラコピュラ」ではなく「キャラ助詞」であると述べている。

①??やばいニャ、それは。

③??それはニャ、やばいニャ。

また、秋月(2012)は、動物キャラ語尾の文法的機能について、本来オノマトペであり文法的機能を持たないものを「ショーアップ語」、終助詞の後に付加されて文の一要素として機能しているものを「動物キャラ助詞」、内容語(動詞)に近い位置に付加されることから、終助詞と同等の文法的機能をもつものを「動物キャラ終助詞」と呼んでいる。これらは「文法化」プロセスにおける段階の違いであり、動物キャラ語尾には以下のような「文法化」プロセスがあると考えられている。

ショーアップ語(オノマトペ)→動物キャラ助詞→動物キャラ終助詞

この図式は右に進むほど「文法化」が進んでいることを示しており、現在一部の動物キャラ語尾は終助詞化している、と述べている(秋月, 2012, pp. 47-49)。

2.5. 動物キャラ音化

秋月(2012)は動物キャラクターの役割語について、「動物キャラ語尾」の他に「動物キャラ音化」に注目している。「動物キャラ音化」とは、例えば「かもしれない」が「かもしれにゃい」に音変化しネコキャラクターを繰り出しているように、音変化によって特定の発話キャラクターを繰り出すものである。「動物キャラ音化」と「動物キャラ語尾」の区別は、疑問文の解釈のされ方によって説明されている。

(13)

- a. インフルエンザかニャ?
- b. 拾ってくれるニャか?

この2例において、aの「ニャ」は動物キャラ助詞でありbの「ニャ」は終助詞「の」がキャラ音化したものだと考えられる。これは、次の例において、

(14)

- a. 泣いているかニャ?
- b. 泣いているのかニャ?

aは「泣いている」という事態そのものが存在するかどうかを尋ねている「存在判断型」であるのに対し、bは「泣いている」という事態が成立している(であろう)ことを前提としたうえで、「泣いている」という表現が適切であるかどうかを尋ねている「叙述様式判断型」である。ここにおいて(13b)は「叙述様式判断型」であり、(13b)を「存在判断型」にするには(15)のように言わなければならない。

(15) 拾ってくれるかニャ?

(13b)が「叙述様式判断型」と判断される理由は(13b)の「ニャ」がキャラ語尾ではなく、終助詞の「の」がキャラ音化したものだからである(秋月, 2012, pp. 49-50)。

2.6. その他のキャラ語尾「ニャ」の使用について

今回の調査では対象としないが、キャラ語尾「ニャ」はネコキャラクタを繰り出す以外にも、幼児語や方言として使用されている。

2.6.1. 幼児語としての「～ニャ」について

岡崎・南(2011)は成人間で、またはペットに対して用いる「幼児語」を「甘え語」とよび、「甘え語」の例の1つとして、若い女性の日常的な使用である次のものをあげている(岡崎・南, 2011, pp. 207-208)。

にゃ～にしようかにゃあ(*^~*) (2008/3/16) (何しようかな)
(<http://ogurayuko.cocolog-nifty.com/blog>)

これは、音声の置換であり、「何→にゃ～に」、「かな→かにゃあ」と変化しているものである。

2.6.2. 方言としての「～ニャ」について

「ニャ」を方言の中で用いる地域は名古屋・広島・山梨など日本各地に存在している。石川県の白峰村で使用される白峰弁は「～にゃあ」を接尾語として用いることから「にゃーにゃー弁」とも呼ばれているようだ。

例)

「男衆と一緒にいかにゃーさむしー(寂しい) じゃんけー」〈甲府市〉

【山梨】

「頑張らにゃー」〈備後〉【広島】

http://www.asahi-net.or.jp/~QM4H-IIM/ktb_fr01.htm

(2015/01/15 アクセス)

上記のものはそれぞれ現実世界における使用例であるが、フィクション作品においても幼児語の甘え語や方言として「ニャ」は使用されている。

例)・幼児語の甘え語

「こぶたちちゃん、買い出しご苦労。ちゃーんと買えたか
にゃー?」

(須王環 アニメ『桜蘭高校ホスト部』)

・方言

「うんにゃ、バンドは今日限りで辞める。おいはやっぱりジ
ャズの方が好いとる。・・・それに、大事な相棒ば待たせ
とるけんなあ」

(川淵千太郎 アニメ『坂道のアポロン』)

3. 研究の動機・目的

今回調査対象とするネコキャラクターの役割語「ニャ」は「動物キャラクターの役割語」に該当している。先行研究より、ネコキャラクターの役割語「ニャ」の使用キャラクターは「動物型人間キャラクター」であることが分かった。

しかし、動物キャラクターの役割語を使用する「動物型人間キャラクター」においても、そのキャラクター設定のありようによって使用頻度に差があるのではないだろうか。

例えば、「～でござる」は侍をイメージさせるキャラ語尾であるが、その使用キャラクターが実際に侍であるとは限らない。外面的・内面的に侍である、すなわちちょん髷を結い着物を着て、武士身分にあるような明らかな侍キャラクターである場合もあれば、外面的には侍らしいものでないのに設定上内面的に侍であるために使用される場合もあるだろう。また、外面的・内面的に侍でなくとも、厳格さや古風な雰囲気キャラクターに持たせるために使用される場合もある。これらの場合において、キャラクターのキャラ語尾の使用頻度には、元となる発話キャラクターとの相似性によって差があるのではないかと考える。そこで本稿では、キャラ語尾の使用頻度について、キャラ語尾を使用しているキャラクターの設定と発話キャラクターとの相似性の関係から調査を行う。

秋月(2012)の研究では、動物キャラ助詞をほぼ全く使用しない「人間型動物キャラクター」、もっぱら動物キャラ語尾を使用する「動物型人間キャラクター」の分類は、内面的な志向性に基づくものであり、外面的な姿・形の「動物化」または「人間化」の程度は問題にしないと述べられている。しかし今回の調査では「ニャ」を使用している「動物型人

間キャラクター」についてさらに分類するため、内面的な志向性のみならず、内面的・外面的の両方についても観察する。

また、先行研究では、文法面においてキャラ語尾に下位分類「キャラコピーラ」と「キャラ助詞」があり、「動物キャラ語尾」では「ショーアップ語」、「動物キャラ助詞」、「動物キャラ終助詞」、「動物キャラ音化」があることがわかった。本稿ではネコキャラクタの役割語「ニャ」が文法面や機能面においてはどのように使用されているのかについても調査する。

4. 調査方法

調査方法として、下記のネコキャラクタの役割語「ニャ」を使用しているテレビアニメのキャラクターのセリフを書き取り、発言の区切りごとに、「ニャ」を使用している「ニャ使用文」と「ニャ」を使用していない「ニャ不使用文」に分類し、その使用割合を観察する。「ニャ使用文」については、「ニャ」がどのように使われているかを調べる。

データは次のものを用いる(表1)。

表1

作品名	キャラクター名	使用話数	放送年	分類
ポケットモンスターXY	ニャース	1話～12話	2013年	①
妖怪ウォッチ	ジバニャン	1話～12話	2014年	①
化物語	ブラック羽川	1話～15話	2009年	②
繰繰れ! コックリさん	タマ	1話～12話	2014年	②
STEINS;GATE	フェイリス・ニャンニャン	1話～24話	2011年	③
ラブライブ!	星空凛	1話～13話	2013年	③

作品が完結しているものについては全話を、2015年現在放送中のものについては1クール(1～12話)を対象に書き取りを行っている。データについては、1つの発言の区切りごとにカウントする。そのため1区切りの中に2回以上「ニャ」が使用された場合もカウントは1回と数える。

例) 1区切りの中に2回以上「ニャ」が使用される場合

ニヤン ニヤの ニヤー (ニヤース『ポケットモンスター XY』)

また、取り上げる作品は2009年～2014年の最近のものを扱う。これは、今回の調査では時代の変化を見るのではなく、現代のニヤの使用についてより多くのデータを比較するためである。作品に登場する固有名詞・自称詞に使用される「ニヤ」については、キャラ語尾ではないためカウントしない。

例) 固有名詞・一人称

ニヤース(キャラクター名)

ニヤー(ニヤースの自称詞)

ニヤーKB48(妖怪ウォッチに登場するアイドルグループ名) 等

調査するキャラクターの設定とネコキャラクタとの関連についての分類は次のとおりである。

- ① 外面的・内面的にネコであり、「ニヤ」を使用するキャラクター
- ② 内面的にネコであり、「ニヤ」を使用するが外面的には人間に近いキャラクター
- ③ 内面的・外面的にともに人間であり、自発的にネコキャラクタを付加し「ニヤ」を使用するキャラクター

① 外面的・内面的にネコであり、「ニヤ」を使用するキャラクターのニヤースとジバニヤンの設定は次のようなものである。ニヤースは、ポケットモンスターという架空の生物の一種であり、ばけねこポケモンという種類である。アニメ作品中においては、二足歩行をし、人間のことばをしゃべる。ポケットモンスターでありながら人間のことばを話せるものは珍しく、話すことで人間から驚かれることがある(内面的要因)。その姿は額に小判の付いた猫の姿をしている(外面的要因)。ジバニヤンは、元々は飼い猫であったが、トラックに轢かれ、猫の地縛霊となった存在である(内面的要因)。体は赤色で、腹巻のようなものを巻いた猫の姿をしている(外面的要因)。

② 内面的にネコであり、「ニヤ」を使用するが外面的には人間に近いキャラクターのブラック羽川とタマの設定は次のものである。ブラック羽川は、尾のない白猫が、「障り猫」と呼ばれる怪異となった存在であ

る(内面的要因)。羽川翼という少女に憑りつき、その少女の体を使用している。外見は、体や顔つきは人間のものであり、白髪でロングヘアの人間の少女に猫の耳が生えているといったものである。(外面的要因)。タマは、甘味処「ねんねこ亭」の看板娘で猫の物の怪である。猫じゃらしやまたたびを好み、水の入ったペットボトルを怖がる(内面的要因)。外見は、顔や体つきは人間の少女のものであり、ピンクの髪で、和服を着ている。また、頭に猫の耳の形をした被り物をしている(外面的要因)。

③内面的・外面的にとともに人間であり、自発的にネコキャラクタを付加し「ニャ」を使用するキャラクターのフェイリス・ニャンニャン(以下フェイリス)と星空凜の設定は次のものである。フェイリスは秋葉原のネコ耳メイド喫茶「メイクイーン+ニャン2」でアルバイトをしている女子高校生。非常にぶりっ子であり、「ニャンニャン語」を用いる(内面的要因)。外見は、人間の少女そのものであり、黒のネコ耳を着用し、ピンクの髪をツインテールにしている(外面的要因)。星空凜は、作品中の学園アイドルグループ「μ's (ミューズ)」のメンバーの一人。スポーツを得意とする元気少女。猫が好きで、語尾に「ニャ」をつけて話す(内面的要因)。外見は、オレンジ色のショートヘアで、人間の少女そのものであり、ネコ耳や長いしっぽなどの猫を想起させるものはない(外面的要因)。

5. 調査結果および考察

5.1. 「ニャ」の使用率

5.1.1. 調査結果

作品ごとにおける「ニャ使用文」「ニャ不使用文」の使用数とその割合は次の結果となった。

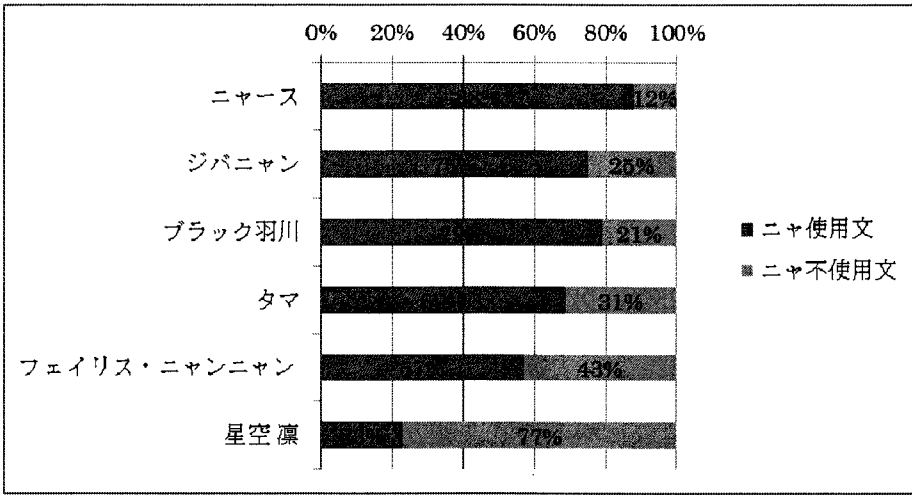


図 1

またこの結果を①外面的・内面的にネコであり、「ニャ」を使用するキャラクター、②内面的にネコであり、「ニャ」を使用するが外面的には人間に近いキャラクター、③内面的・外面的にともに人間であり、自発的にネコキャラクターを付加し「ニャ」を使用するキャラクターごとに見ると、以下のようになった。

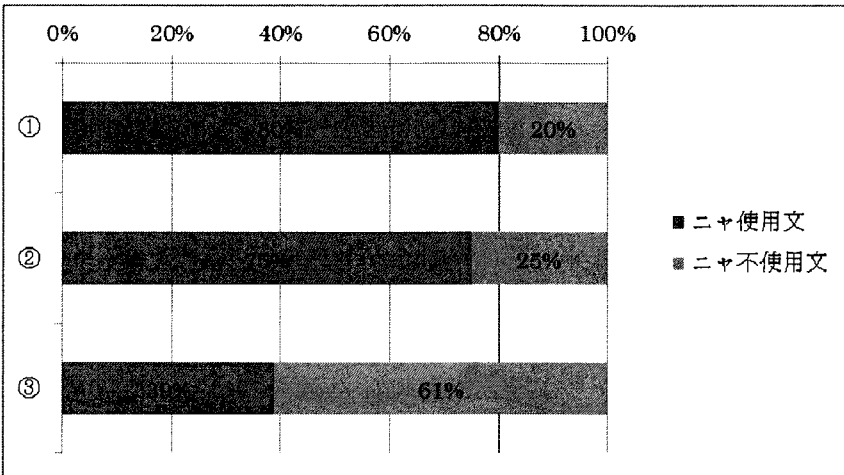


図 2

図 2 より、「ニャ」の使用頻度について、①外面的・内面的にネコであり、「ニャ」を使用するキャラクターでは「ニャ使用文」80%、「ニャ不使

用文」20%と、「ニャ」の使用頻度が最も高いことが分かった。また、②内面的にネコであり、「ニャ」を使用するが外面的には人間に近いキャラクターは「ニャ使用文」75%、「ニャ不使用文」25%となり、「ニャ使用文」の割合が平均としては①よりわずかに低いものの、①に近い使用頻度であることが分かった。一方で③内面的・外面的にとともに人間であり、自発的にネコキャラクタを付加し「ニャ」を使用するキャラクターでは「ニャ使用文」39%「ニャ不使用文」61%となり、①②に比べ、低い使用頻度であった。

5.1.2. 考察

よって、この結果より、ネコキャラクタを繰り出す内面的・外面的設定とキャラ語尾「ニャ」の使用の関連性について、①と②では「ニャ使用文」の使用頻度にあまり差はなく、どちらも高い割合である一方で、③では「ニャ使用文」の割合が低くなっていることから、「動物型人間キャラクター」としての「ニャ」使用キャラクター内でも外面的要素よりも内面的要素が重要視され、より内面的にネコに近いキャラクターは「ニャ」の使用頻度が高く、人間に近いキャラクターは低くなっていることが考えられる。

5.2. 「ニャ」の機能

5.2.1. 機能の分類

続いて、「ニャ」使用キャラクターの、「ニャ」使用機能における違いを確認する。それにあたり、「ニャ」の「動物キャラ音化」と「動物キャラ語尾」の判別についての考察も行う。

今回の調査では、結果①で集めた「ニャ使用文」について先行研究を参考に、次のように分類する。

- ①動物キャラ音化
- ②ショーアップ語
- ③動物キャラ助詞
- ④動物キャラ終助詞
- ⑤コピュラ(だ・です)の代用
- ⑥a. 1文の中に動物キャラ音化と動物キャラ助詞が併用されているもの
- b. 1文の中に動物キャラ音化と動物キャラ終助詞が併用されているもの

c. 1文の中に動物キャラ音化とコンピュータの代用が併用されているもの

①～④については主に秋月(2012)の研究をもとに分類を行っている(秋月, 2012, pp. 48-50)。

① 動物キャラ音化とは、先述にある「かもしれない」が「かもしれニヤい」になるといった音の変化によってキャラクタを演出するものであり、次のようなものがそれに当てはまる。

例)

いや、それにはおよばニヤい (およばない)

(ジバニャン『妖怪ウォッチ』)

おれに嘘を付けるようニヤ頭があると思うのか? (ような)

(ブラック羽川『化物語』)

② ショーアップ語とは、ショックを受けたときの「ガーン」や、びっくりしたときに発する「ドキ」のように、本来、オノマトペであり、文法的機能を持たないものである。

例)

にゃん? (星空凜『ラブライブ!』)

ふん。ニヤ (ブラック羽川『化物語』)

③ 動物キャラ助詞とは、終助詞の後に付加されて、文の一要素として機能しているものである。

例)

あら、あなた子供なのに産地が気になるタイプかニヤ?

(タマ『繰繰れ! コックリさん』)

うーこれが毎日続くのかニヤー (星空凜『ラブライブ!』)

④ 動物キャラ終助詞とは、内容語(動詞)に近い位置に付加されていることから、終助詞と同等の文法的機能を持つに到っているものであり、場面の状況から終助詞として使用されていると判断できるものである。

例)

みんなが全力でフェイリスに勝って、特製ニャンニャンオムライ
スをゲットするニャンよー (フェイリス

『STEINS;GATE』)

だからこそ、どんどんストレスがたまっていたんだニャ
(ブラック羽川『化物語』)

また、①動物キャラ音化、③動物キャラ助詞、④動物キャラ終助詞に
ついて、秋月(2012)による「存在判断型」か「叙述様式判断型」におけ
る判別では、終助詞「な」が「ニャ」となっている状態を動物キャラ音
化としている。しかし今回においては終助詞「な」が動物キャラ音化し
「ニャ」となっている状態もキャラ終助詞とカウントする。動物キャラ
終助詞とされるものは、動物キャラ語尾が終助詞と同等の文法的機能
を持つに至っているものである。ここにおいて、終助詞「な」が動物キ
ャラ音化し「ニャ」となっている状態も、そうでない場合で文末の「ニャ」
が終助詞となっている場合も、どちらも終助詞として同等の状態である
と考えられるためである。秋月(2012)による判別は、「動物キャラ音化」
と「動物キャラ語尾」の判別というよりも、「動物キャラ助詞」と「動
物キャラ終助詞」の判別と考えるべきだと思われる。

- a. インフルエンザかニャ?
- b. 拾ってくれるニャか?

上記の例で使用される「ニャ」において、aが「インフルエンザか？」
という「存在判断型」の疑問であれば「動物キャラ助詞」であり、「イ
ンフルエンザかな？」という「叙述様式判断型」の疑問であれば「動物
キャラ終助詞」となる。同様にbにおいても、「拾ってくれるか？」で
あれば「動物キャラ助詞」、「拾ってくれるのか？」であれば「動物キ
ャラ終助詞」としての使用となる。そのため、ここでは終助詞の動物キ
ャラ音化については「動物キャラ終助詞」とであるとカウントする。

⑤コンピュータ(だ・です)の代用とは、本来「だ・です」が現れる場所に「ニ
ャ」が使用されているもので、「ニャ」と「だ・です」の置き換えが
可能となっている。

例)

ニャーたちの成功がロケット団カロス地方征服の第一歩となるのニャ (ニャース『ポケットモンスターXY』)
わたくしのお人形さんなら百人一首をそらで読むのニャ
(タマ『繰繰れ! コックリさん』)

⑥は1文の中に動物キャラ音化とそれ以外の機能が併用されているものである。

⑥a. 1文の中に動物キャラ音化と動物キャラ助詞が併用されているもの。

例)

十数年積み重ねてきた家族の苦しさが、数か月募らせた恋愛のせつニャさにおとっちゃいけニャい理由でもあるのかニャ?
(ブラック羽川『化物語』)
(せつニャさ→せつなさ、いけニャい→いけない)

⑥b. 1文の中に動物キャラ音化と動物キャラ終助詞が併用されているもの。

例)

参戦しないならごめんニャさいだけどお引き取り願うニャ
(フェイリス『STEINS;GATE』)
(ごめんニャさい→ごめんなさい)

⑥c. 1文の中に動物キャラ音化とコンピュータの代用が併用されているもの。

例)

きたードキドキニャル軍団ニャ (ジバニャン『妖怪ウォッチ』)
(ニャル→ギャル)

5.2.2. 調査結果

結果は以下のようになった。

表 2

機能の分類	① 音化	② シヨ	③ 助詞	④ 終助詞	⑤ コピュラ	⑥ a 音+助	⑥ b 音+終助	⑥ c 音+コピ
キャラクター名								
ニヤース	10%	6%	6%	26%	47%	0%	4%	1%
ジバニヤン	6%	16%	9%	49%	16%	0%	3%	1%
ブラック羽川	34%	6%	5%	15%	12%	6%	18%	3%
タマ	3%	4%	12%	68%	11%	0%	1%	0%
フェイリス・ニヤンニヤン	4%	10%	15%	51%	17%	0%	2%	0%
星空凜	0%	15%	7%	69%	10%	0%	0%	0%

これを視覚的にわかりやすくするためにグラフ化すると以下のようになる。

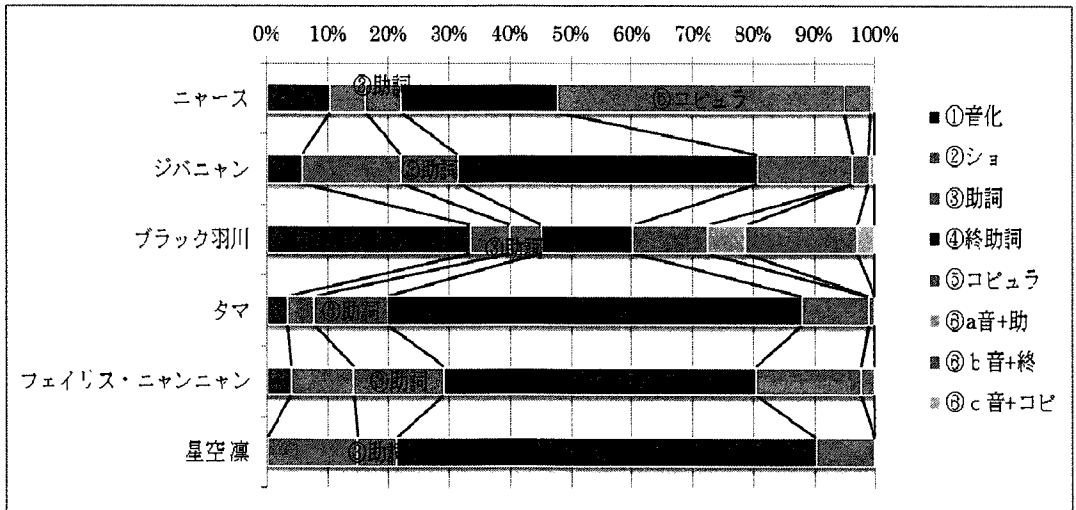


図 3

表 2・図 3 より、キャラクターの内面的・外面的特徴と使用する「ニヤ」の機能との関連性はみられなかった。しかし、「ニヤ」の機能の使用傾向について大きく 3 つのパターンが見られた。1 つめは、ニヤースにみられたパターンである。ここでは、⑤コピュラ(だ・です)の代用が 47% と最も多く使用されており、次いで④動物キャラ終助詞 26%、①動物キャラ音化 10% となっている。2 つめはブラック羽川にみられたパターンで、ここでは①動物キャラ音化 34% の割合が最も高く、また⑥ a. b. c.

の割合も合わせると全体の61%となり、「ニャ使用文」の6割に動物キャラ音化が使用されている。動物キャラ音化に次いで、⑥b. 動物キャラ音化と動物キャラ終助詞の併用18%、④動物キャラ終助詞15%、⑤コピュラ(だ・です)の代用12%となっている。3つめは、その他4キャラクターにみられたパターンである。その他の4キャラクターでは④動物キャラ終助詞の割合がほかの機能に比べ圧倒的に高く、平均すると56%の割合で使用されていた。つまり、「ニャ使用文」の約半数で動物キャラ終助詞が使用されていることが分かった。全体に共通している特徴としては、動物キャラ助詞よりも動物キャラ終助詞の方が高い割合で使用されていた。

5.2.3. 考察

この結果から、キャラクターの内面的・外面的特徴と使用する「ニャ」の機能との関連性はなく、「ニャ」の機能の使用傾向においては、ニャースにみられたような「コピュラの代用多用型」、ブラック羽川にみられたような「動物キャラ音化多用型」、その他の4キャラクターにみられたような「動物キャラ終助詞多用型」の3つのパターンが存在していることが考えられる。文法面では、すべてのキャラクターにおいて動物キャラ助詞よりも動物キャラ終助詞の方が使用割合が高かったことから、秋月(2012)の述べた「文法化」プロセスが進んでいることを表しているのではないかと思われる。また今回1キャラクターずつしか見られなかった「コピュラの代用多用型」、「動物キャラ音化多用型」については、「動物キャラ音化多用型」の方が出現しにくいものではないかと思う。なぜならば終助詞やコピュラのように文末につくものは文章の内容への影響が少ないが、動物キャラ音化になると、文章の内容面に影響を及ぼすことができるため、多用することで文章の内容を破壊し理解が困難になってしまう危険性がある。つまり、この3パターンの中で「動物キャラ音化多用型」がもっともセリフの作成に気を配らなければならないものであり、その分手間がかかると思われる。そのため、「動物キャラ終助詞多用型」→「コピュラの代用多用型」→「動物キャラ音化多用型」の順でキャラクターの出現頻度が低くなるのではないかと思われる。

5.3. その他 調査データからの考察

調査データからみられた、今後動物キャラ語尾の特徴になりうると思われるいくつかの研究課題について考察する。

5.3.1. 命令の表現

「ニャ使用文」において相手への依頼や命令の「～して(ください)」といった文においては、「～してニャ」ではなく動詞の終止形+「ニャ」の形で使用されていた。

例)

待つニャー (星空凛 『ラブライブ!』)
放すニャ (フェイリス 『STEINS;GATE』)
ガブリアス言うこと聞くニャ (ニャース 『ポケットモンスターXY』)

これらはそれぞれ、「待て」「放せ」「聞け」という命令の文章であり、「～してニャ」という表現に変えると次のようになる。

待てニャー
放してニャ/話せニャ
言うこと聞いてニャ/聞けニャ

これらは決して不自然な文章ではない。また命令を表す終助詞としては終助詞「な」があり、これは「早くやりな」といった形で使われる。例えば「待て」を終助詞「な」を用いて命令の形にすると「待ちな」となり、動物キャラ終助詞や動物キャラ音化を用いてこれを表すならば「待ちニャ」と表せるはずである。またコンピュータを用いれば「待つのだ」「待つのです」となり、これに「ニャ」を用いると、「待つニャ」となる。「待ちニャ」も「待つニャ」も決して不自然な文章ではなく、また命令を表すことが読み取れる表現であるにもかかわらず、何故あえて「待つニャ」といった表現が用いられるのか。もしかすればこれはキャラ語尾の特徴の一つとなりうるかもしれない。

5.3.2. 倒置・文中での使用

定延(2007)はキャラ助詞の特徴として、倒置文には表れにくいこと、終助詞のさらに後ろに現れること、文中の文節末では比較的表れにくいことを挙げていた。そして、動物の鳴き声のオノマトペをもとにした「ニャン」「ワン」などはキャラ助詞であるとしていた。また終助詞との先後関係においては、秋月(2012)が文法化プロセスの進歩により終助詞と同等の機能を持つ動物キャラ終助詞の存在を指摘していたが、その他2

つの特徴に当てはまることから、秋月(2012)も動物キャラ語尾はキャラ助詞であると述べていた。しかし、今回集めたデータでは動物キャラ語尾「ニャ」の倒置文や文中の文節末での使用が多数見られた。

例)

・倒置文

なんでその名前を知ってるのニャ、パパにも話してないのに
(フェイリス『STEINS;GATE』)

ちゃんとするニヤン、明日から(ジバニヤン『妖怪ウォッチ』)
おまえちょっと歩くニャ、その街灯の下あたりまで
(ブラック羽川『化物語』)

・文中の文節末

どうニヤン、びびったかあ(ジバニヤン『妖怪ウォッチ』)
やってきたニャ、じゃりボーイ(ニヤース『ポケットモンスターXY』)

違うニャ、お前のことだけニャ(ブラック羽川『化物語』)
そうニャ、今日はみんなで花火やろう(星空凜『ラブライブ!』)

このことから動物キャラ語尾「ニャ」は「キャラコピュラ」の特徴となる生起環境にも出現しうるものであることがわかった。よって、生起環境では動物キャラ語尾「ニャ」は「キャラコピュラ」「キャラ助詞」のどちらであるとは断言できないと思われる。

動物キャラ語尾「ニャ」が「キャラコピュラ」と「キャラ助詞」どちらに属するかあいまいになっているもう一つの点として、その発話キャラクタのモデルの有無がある。生起環境以外のキャラコピュラとキャラ助詞の特徴は、キャラコピュラは、コピュラとある程度似ていること、発話キャラクタのモデルが現実世界にはっきりと存在するということである。キャラ助詞は、コピュラの変異体ではなく、また発話キャラクタのモデルが現実世界にはっきりしていないものである。ここにおいて動物キャラ語尾「ニャ」は、コピュラの変異体でないことははっきりとしているが、モデルの現在についてはあいまいである。

例えば、「でござす」は薩摩出身の質実剛健な男性、「でござる」は侍のようにキャラコピュラではそれらの人々が現実で実際に使用している(もしくは、過去にしていた)場面をイメージできる、という状況があり、そのモデルが現実世界にはっきりとした形で存在しているといえる。

しかしキャラ助詞では「ひょーん」や「ぷう」といったものからは現実世界において何がモデルであるかはっきりとしない。ここで、動物キャラ語尾「ニャ」を考えると、現実世界においてネコキャラクタの「ニャ」を用いて人間のことばを話すネコは(少なくとも今はまだ)存在していない。また「ニャ」はオノマトペ由来のものであるため、国や時代などによって表現に違いがある。たとえば、日本において鎌倉時代には猫の鳴き声は「ねうねう」と表されていた(山口, 2002, pp. 136-152)。

だが、現代の日本においては、多くの人が「ニャー」といった鳴き声から現実世界の猫をイメージすることが可能だろう。このことから、多くの日本語母語話者は文末に「ニャ」が現れることで現実の猫と「ニャ」使用者をイメージで結びつけることが可能であると思われる。よって、動物キャラ語尾「ニャ」は、現実世界にそれを使用するモデルがいるわけではないが、「ひょーん」「ぷう」のようにモデルの想起がほとんど不可能といえるものでもない。動物キャラ語尾ではモデルの存在の有無という点においても、キャラコピーラとキャラ助詞のどちらに属するかあいまいなものとなっている。

5.3.3. 自称詞について

表 3

キャラクター名	自称詞
ニャース	ニャー
ジバニャン	オレっち
ブラック羽川	オレ
タマ	わたくし
フェイリス・ニャンニャン	フェイリス
星空 凜	凜

今回調査したキャラクターの自称詞は表3のようであった。この中で自称詞においてネコらしい表現を用いているものはニャースのみであり、自称詞においてはネコらしさを演出する傾向はみられなかった。表3から考えられることとしては、自発的にネコキャラクタを付加していたフェイリスと星空凜については、両者とも自称詞に自分の名前を使用していた。自称詞に自分の名前を使用すると、幼さやぶりっ子といったイメージが繰り出されることから、自発的にネコキャラクタを付加し

「ニャ」を使用するキャラクターは、動物としてのネコらしさよりも、ネコをいう存在を通して繰り出される幼さや可愛らしさを目的として「ニャ」を使用しているのではないだろうか。

6. 考察とまとめ

調査結果の 5.1. では、動物キャラ語尾「ニャ」を使用する「動物型人間キャラクター」において、外面的特徴よりも内面的特徴が使用頻度に反映しており、より内面的にネコに近いほど「ニャ」を多く使用していることがみられた。このことから、他の「動物型人間キャラクター」内においてもそのキャラクターの内面的設定と発話キャラクタとの相似性によって使用頻度に差が生まれ、内面的特徴と発話キャラクタの相似性が高ければキャラ語尾を多用し、逆に低ければその使用頻度は落ちるのではないかと考えられる。

5.2. では、動物キャラ語尾「ニャ」の文法的小および動物キャラ音化といった機能の使用において、動物キャラ語尾「ニャ」の使用キャラクターには、少なくとも「コピュラの代用多用型」、「動物キャラ音化多用型」、「動物キャラ終助詞多用型」の3つのパターンが存在していることがわかった。そしてこれは発話キャラクタとの内面的・外面的特徴の相似性によるものではない。このなかでも最もキャラクター数の多かった「動物キャラ終助詞多用型」が動物キャラ語尾「ニャ」の使用キャラクターのパターンとして多いものであると考えられる。また、全体的特徴として、ショーアップ語やキャラ助詞よりもキャラ終助詞が多かったことから動物キャラ語尾「ニャ」の文法化プロセスが進んでいることがうかがえる。このことから、他の動物キャラ語尾を使用するキャラクターの使用においても「コピュラの代用多用型」、「動物キャラ音化多用型」、「動物キャラ終助詞多用型」の3パターンが存在し、また「動物キャラ終助詞多用型」がもっともポピュラーなものとなっているのではないかとと思われる。そして、多くのキャラクターにおいてはショーアップ語、キャラ助詞よりもキャラ終助詞として動物キャラ語尾が使われているのではないかと考えられる。

5.3 では、命令の表現、動物キャラ語尾「ニャ」の生起環境およびモデルの有無、自称詞について、動物キャラ語尾の特徴になりうるかもしれないものがみられた。命令の表現では、「動詞の終止形」+「ニャ」という表現のみが使用されていた。例えば、「待て」という命令の表現は「待つニャ」となり、「待てニャ」「待ちニャ」「待つのにニャ」といっ

た表現は見られなかった。そのため、動物キャラ語尾で命令の表現をする際にはそのほとんどが「動詞の終止形」＋「ニャ」の形で使用されるのではないかと思われる。

生起環境およびモデルの有無については、「ニャ」はこれまで生起環境の特徴においてはキャラ助詞とされていたが、今回倒置文や文中の文節末にも使用されていることが分かった。モデルの有無についても、現実世界に使用する存在はいないものの、イメージとして「ニャ」と猫をつなげることは可能である。このことから、動物キャラ語尾「ニャ」は「キャラコピュラ」「キャラ助詞」のどちらに属するかあいまいな存在であると考えられる。

自称詞については、今回調査したキャラクターの自称詞にネコキャラクターらしさを演出する傾向はみられなかった。しかし、内面的にネコであるキャラクターが「オレ」や「わたくし」を使用する一方で、自発的にネコキャラクターを付加し「ニャ」を使用するキャラクターは自分の名前を使用していた。このことから、自発的にネコキャラクターを付加している存在は、動物としてのネコらしさよりも、ネコを通してイメージされる幼さや可愛らしさを繰り出すことが目的であり、自称詞においても幼さや可愛らしさを演出する自分の名前呼びがされているのではないかと考えられる。

7. 今後の課題

今回の調査ではキャラ語尾の中でも動物キャラ語尾、さらにその中でもネコキャラクターを繰り出すキャラ語尾「ニャ」についてのみの調査であった。そのため、今回の調査結果が動物キャラ語尾やその他のキャラ語尾についても一般化できるものであるのか、それともネコキャラクターのキャラ語尾「ニャ」に限ったものであるのかは判断できない。今後の課題として、今回の結果をどの範囲まで一般化できるのかといった調査が必要である。さらに、取り上げた作品が2009年～2014年のものであるため、現代の傾向を観察することはできたが、時代による変化を見ることはできなかった。今後は昭和の作品など、古い作品の調査や今後作成される作品の調査を行い比較することで時代による変化の確認も行いたい。そのほか、アニメ作品以外の作品(ドラマ、小説など)もしくは現実世界での使用状況との比較や、「コピュラの代用多用型」、「動物キャラ音化多用型」、「動物キャラ終助詞多用型」以外のパターンの有無の

調査、5.3 に挙げた点のさらなる分析なども今後の課題として考えられる。

参考文献

- ・秋月 高太郎(2012)「動物キャラクターの言語学」『尚絅学院大学紀要』no. 64, pp. 43-57
- ・金水 敏(2003)『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』岩波書店 p. 188, pp. 205-207
- ・定延 利之(2007)「キャラ助詞が現れる環境」金水 敏(編)『役割語研究の地平』くろしお出版 pp. 27-48
- ・定延 利之(2011)「キャラクターは文法をどこまで変えるか？」金水 敏(編)『役割語研究の展開』くろしお出版 pp. 23-24
- ・岡崎 友子・南 侑里(2011)「役割語としての「幼児語」とその周辺」金水 敏(編)『役割語研究の展開』くろしお出版 pp. 207-208
- ・山口 仲美(2002)『犬は「びよ」と鳴いていた』光文社 pp. 136-152
- ・ふるさと日本のことば 語彙索引
(http://www.asahi-net.or.jp/~QM4H-IIM/ktb_fr01.htm) (アクセス日：2015/1/15)

使用テキスト(テレビアニメ)

- ・葉鳥 ビスコ原作『桜蘭高校ホスト部』(日本テレビ)
- ・小玉 ユキ原作『坂道のアポロン』(フジテレビ)
- ・田尻 智、増田 順一、杉森 建原案『ポケットモンスター XY』(テレビ東京)
- ・レベルファイブ(ビデオゲーム版)小西 紀行(漫画版)原作『妖怪ウォッチ』(テレビ東京ほか)
- ・西尾 維新原作『化物語』(TOKYO MXほか)
- ・遠藤 ミドリ原作『繰繰れ! コックリさん』(テレビ東京ほか)
- ・5pb.、Nitroplus 原作『STEINS;GATE』(TOKYO MXほか)
- ・矢立 肇原作『ラブライブ!』(TOKYO MXほか)