

# 「ボク少女」の言語表現

——常用性のある「属性表現」と役割語との接点——

西田 隆 政

## Linguistics Expression of “Boku Shoujo”

——The Relation Between “Attributive Expression” and Role Language——

NISHIDA Takamasa

**Abstract** : “Boku Shoujo” is a female character presented in the first person narrative. This character has the appearance, personality and behavior of a boy. “Oreko”, another character similar to “Boku Shoujo”, has some similar traits. “Boku Shoujo” exists mostly in the worlds of manga and anime. The linguistic expression of “Boku Shoujo” can be considered to be an “attributive expression” with regular use. It can exist on the assumption of the existence of a boy presented as “Boku”. “Boku Shoujo” must be examined not only as an “attributive expression” but also in relation to other characters that use the first person narrative as role language.

**Key Words** : Attributive Expression, Role Language, usual, the first person, Stereotype, Destruction of Character

**要旨** : 「ボク少女」は、1人称に「ボク」を使用する少女のキャラクターである。この「ボク少女」には、少年のような風貌や性格や行動性といった特徴がみられる。類似のキャラの「オレツ娘」も、同様の傾向をもつ。「ボク少女」は、マンガなどの作品世界には普通に存在するが、現実の世界には基本的に存在しにくい。「ボク少女」の言語表現は、常用性のある「属性表現」とみることができる。しかし、「ボク少女」は、「ボク」を使用する少年の存在を前提として、存在しうるキャラクターである。この点からすると、「ボク少女」については、「属性表現」というだけでなく、役割語として1人称「ボク」を使用する他のキャラクターとの関係性も考慮して、検討をすすめていく必要がある。

**キーワード** : 属性表現, 役割語, 常用性, 1人称, ステレオタイプ, キャラクターの破綻

## 1 はじめに

稿者は、西田（2008）以来、ツンデレキャラクターの言語表現について検討し、西田（2010 b）では、「ツンデレ表現」は「属性表現」に該当するものという仮説を提起した。この属性表現とは、役割語での博士語のような人物の全体像をあらわす言語表現ではなく、キャラクターの性格等の部分的な側面<sup>1)</sup>と関係づけられる言語表現である。

本稿でとりあげる「ボク少女」の使用する1人称「ボク」<sup>2)</sup>は、基本的に少年を中心とした男性が使用するもの

1) 東（2001）で指摘される、ゲームなどでのキャラクターが複数の属性により構成されているという「データベース消費」の考え方にも通じるものである。

であるが、それをマンガやライトノベルやアニメやゲームなどの作品内で、少女の登場人物が使用しているものである。「ボク少女」が、作品内でどのようなキャラクターであるのか、また、その言語表現がどのように位置づけられるのかという点を中心に検討する<sup>3)</sup>。

## 2 「ボク少女」とは

まず、「ボク少女」の簡略な説明として、サイト Wikipedia での「ボク少女」の項目の説明から引用する。

- (1) ボク少女(ボクしょうじょ)、またはボクっ子(ボクっこ)、ボクっ娘(ボクっこ)、僕女(ぼくおんな)は、男性用一人称の「ボク」を使う少女のこと。類義語に一人称の「俺」を使う女性を指す俺女(おれおんな)、オレっ娘(オレっこ)がある。

上記のように、1人称に「ボク」を使用する女性というのが共通理解となっており、「オレ」を使用する「俺女」「オレっ娘」への言及もある。さらに、同サイトには、「概要」として、以下の説明がある。

- (2) 大勢の女性キャラクターが登場する美少女ゲーム作品では、台詞の発言者を区別しやすくするため、キャラクターごとに異なる一人称を設定してキャラクターの個性を際立たせることが、作劇上の基本的なテクニックとして用いられている。漫画、アニメ、ゲームといったサブカルチャーにおけるそのような作品においては、「ボク」「僕」「俺」「オイラ」「ワシ」などの男性用の一人称を使う少女がしばしば作品に一人程度は登場しており、それらを総称する言葉として「ボク少女」やその類義語が用いられる。このような特徴に惹かれる者もあり、いわゆる「萌え要素」としても確立している。ボク少女にはボーイッシュな性格付けがしばしばなされるが、フェミニンなキャラクターが「ボク」と自称する場合もある<sup>4)</sup>。叙述トリックとして利用するためにボク少女が使われることもある。

「ボク少女」の上記のような用法については、西田(2010b)のなかで、ふれたところである。女性の1人称の「ボク」は、作品内でのキャラクターの対照的な描写のために、その表現効果をにうために使用されるという傾向がある。このような観点からすると、「ボク少女」は、一般的に存在の認識されている存在ではなく、あくまでも作品内という限定された世界での存在ということになる。しかし、後述するように、現実社会においても、1人称の「ボク」を使用する女性が存在しないわけではない<sup>5)</sup>。

そこで、3節以下では、最近の作品から仮想世界での「ボク少女」の例<sup>6)</sup>と現実世界での「ボク少女」の例を、それぞれ検討し、「ボク少女」とその言語表現について、概観していく。

## 3 主人公の「ボク少女」-『キノの旅』(時雨沢恵一)

『キノの旅』<sup>7)</sup>は、時雨沢恵一のライトノベル作品である。電撃文庫(メディアワークス社)から2000年7月に

2) 西田(2008・2010a)では常用性のある性格的属性の表現を使用する例としてあげた。

3) 「ボク少女」の成立の歴史的背景については、手塚治虫の作品の影響があるとの指摘がある。詳細については、インターネットのサイト『同人用語の基礎知識』での「ボク少女/ボク女・ボクっ娘」の項目を参照のこと。

4) 本稿では、このようなタイプの「ボク少女」キャラクターの検討については保留する。

5) サイト wikia の「ボク少女」の項目には、「近年ではアニメや漫画からの影響か、自分の「個性」として主張するためにこの一人称を使用する女性も思春期に多く見られ、今では芸能人や声優などが用いる範囲でこそ、その人間の個性の一環として比較的受け入れられやすいが、成人女性が漫画やアニメなどの影響で、この一人称を日常的に多用した場合は「常識がない」として周囲から距離を置かれる傾向にある」とある。

6) 東(2001)で指摘のキャラクターの属性が着目されるようになって以降を対象とする。

7) アニメ化は、テレビアニメ全13話(監督中村隆太郎・制作A. C. G. T, 2003年4月~7月)、映画『キノの旅 何かをするために-life goes on-』(監督渡辺高志・制作A. C. G. T, 2005年2月封切)、『キノの旅 病気の国-for you-』(監督中村隆太郎・制作シャフト, 2007年4月封切)。

発刊され、現時点（2011年12月）で15巻まで刊行されている。このキノは、作品の主人公で、彼女がモトラド（稿者注：知能があり会話のできるオートバイ）と一緒に世界を旅する作品である。この作品の世界には、城壁にかこまれた数多くの都市国家が存在し、それぞれの都市国家は独自の文化や社会体制をもっている。

キノは、10代半ばで、小柄であり、短髪で運動神経がよく、ハンドパースエイダー（稿者注：拳銃）の名手である。全体として、ボーイッシュな雰囲気を持たせている。一見少年ともみられてしまう、典型的な「ボク少女」の風貌である<sup>8)</sup>。

(3) 「そうだなあ……。なんとなく、だけれどね……」

ふいに人間の話す声が聞こえた。少年のような、そして少し甲高い声だ。

－中略－

「ボクはね。たまに、自分がどうしようもない、愚かで矮小な奴ではないか？ ものすごく汚い人間ではないか？ なぜだかよく分からないけど、そう感じる時があるんだ。－中略－ボクは、それら（世界や人々：稿者注）をもっともっと知りたくて、そのために旅をしているような気がする」

－中略－

「ボク自身も、ひょっとしたらよく分かってないのかもしれない。－中略－」

－中略－

「さてと、ボクは寝るよ。明日はまただいぶ走らなくちゃ。－中略－」

（『キノの旅』①メディアワークス 2000年7月 pp.11-13）＊下線は稿者による

(3) は、第1巻冒頭のプロローグでのキノの1人称4例である。キノの1人称は、このプロローグでもそうであるように、以下の第1話からの物語内においても、すべて「ボク」で統一されている。また、引用2行目のように、少年のような声と説明されている。

しかし、キノは最初から「ボク少女」であったわけではない。第1巻の第5話「大人の国」では、キノが旅に出るまでの経緯がテーマとなっている。

(4) 私がキノと名乗る旅人と出会ったのは、まだ私が生まれた国に住んでいた頃、私が11歳の時だ。その時私はなんて呼ばれていたのか、実はもう覚えていない。

（『キノの旅』① p.168）

(5) 「だから私は、明日、あさって！ あさって、手術を受けるんだよ」

（『キノの旅』① p.175）

(6) 「私は歌手にはなれないよ」

（『キノの旅』① p.179）

(7) 「ねえ、今私のことなんて呼んだ？」

（『キノの旅』① p.196）

(8) 「私は……、キノ。キノだよ。いい名前でしょう」

（『キノの旅』① p.197）

(4) のように、第5話では、キノが語り手となっており、その1人称は「私」である。また、(5) (6) のように、会話文での1人称も「私」である。この11歳の時点では、まだ彼女は「ボク少女」でも「キノ」でもない。名前は「×××××」(p.169)で、(4) のように、キノは旅をしている今ではその名前自体をわすれてしまっている。

その彼女が国の掟である「12歳での大人になるための手術」を拒否したために、ころされそうになる。しかし、彼女は旅人である青年男性キノが身代わりになることで、命をたすけられる。そして、そのままモトラドのエルメスによって、国からとびだしてしまう。その後、エルメスには、(8) のように自分の名前をキノとつげる。しかし、それでもキノの1人称は(7) (8) のように「私」のままである。それが、「ボク」に変化するの、第7巻中の「エピローグ」の話で、青年旅人キノの母親に謝罪にいったときである。

8) 第3巻（2001年1月）第1話「城壁のない国」で「みんな君のことを、男性だと思っている。違うだろ」（p.24）と声をかけられている。

(9) 窓から鋭く差し込む夕陽で、どこまでも紅く染まった部屋の中、仰向けになった髪の毛の長い少女の首を、一人の女性が両手で絞めていた。

「その苦しみ分かる？ 息子に先に死なれてしまった母親の気持ち分かる？ いつまでも待っているだけの人の気持ち分かる？」

—中略—

「あなたさえいなければ、キノは帰ってきたのよ」

そして、もう一度。

「あなたさえいなければ、キノは帰って——がっ！」

リヴォルバー(稿者注:拳銃)の長いバレル(稿者注:銃身)が、喋っていた女性の口に入った。少女の手のふるえがバレルへと伝わり、女性の歯とぶつかってカチカチと音を立てる。

女性の、喉を締めつける手がゆるんだ。一度細い息を吸った少女が、吐き出しながら呻く。

「今は……、ボクだ……。ボクがキノだ……」

カチカチ音が止んだ。

(『キノの旅』⑦2003年6月 pp.215-217)

(9) 青年キノの故郷の国を訪問した少女キノは、彼の母親をさがしだして、謝罪のために家をたずねる。しかし、少女をゆるせない母親は飲み物にしびれ薬をいれて少女を絞殺しようとする。キノは、自分の身をまもるために、母親をリヴォルバーでころしてしまふ。そのときに、キノは「ボクがキノだ」と、自分自身が今はキノであると自覚して、同時に一人称も「ボク」に変化する。そして、それまでは「髪の毛の長い少女」であったが、返り血をあびた髪をきって、これ以降、短髪の髪型となる。

ただし、これは、『キノの旅』がはじまってから4年後に執筆された「エピソード」である。ここまでは、「わたし」から「ボク」に1人称が変化した瞬間については、説明されていなかった。物語がつづくなかで、作者は1人称が変化した、そのときをかたる必要を感じたということでもあろう。しかし、「ボク少女」のキノがもとは普通の少女であったことは、第1巻の時点でかたられており、キノという存在の背景は、読者にしめされている。

以上の点から理解されることは、キノは典型的な「ボク少女」としての条件をみたしている存在ではあるものの、主人公であるために、さまざまな「設定」がなされていることである。そして、1人称の選択は、ここにおいて、非常に重要な意味をもつ。「私」から「ボク」に変化したことで、キノのキャラクターとして位置づけが変化している。普通の少女から冒険が可能となる少年のような存在となって、世界をモトラドで旅をしている理由もわかるようになっていく。キノが「ボク少女」であることは、この作品成立の基本的な条件となっているのである<sup>9)</sup>。

そして、作品の主人公は、ステレオタイプであるだけでは、主人公たりえない。「ボク少女」の例でも、単に少年のような短髪の風貌や運動神経がよいといった、「ボク少女」らしさだけでは、主人公の描写としては不十分である。背景的な人物ではない以上、その設定に十分な説明も不可欠である。この点については、性格的属性を反映する「属性表現」でも、役割語と通じるものがあるといえよう<sup>10)</sup>。

#### 4 「ボク少女」と「オレっ娘」—『今日の5の2』と『みなみけ』(桜場コハル)

4節では、つづいて、主人公ではない登場人物での「ボク少女」の例を検討する。おおくの作品においては、「ボク少女」は、主人公でないのが一般的である。さらに、類似の表現である「オレっ娘(こ)」についても、検討する。

桜場コハル作のマンガ『今日の5の2』<sup>11)</sup>での「ボク少女」平川ナツミについては、西田(2010b)でも「属性

9) なお、著者時雨沢自身の手によるパロディ作品『学園キノ』(メディアワークス社2006年7月①~④まで刊行中)でのキノの1人称は「わたし」である。ここでのキノはセーラー服の女子高生である。

10) 金水(2003)は、典型的なステレオタイプのキャラクターは脇役のような背景的人物となると指摘する(p.33)。清水(2000)でも同様の指摘がある(pp.35-39)。

11) 『別冊ヤングマガジン』掲載(2002年4月~2003年10月、他に読切等)全1巻。アニメ化は、OVA全3巻(2006年3月~2007年3月)と追加3話とのDVD-box(2008年1月)、テレビアニメ全13話(2008年10月~12月)、いずれもアニメ

表現」の一例としてとりあげた。彼女は、小学校5年生で、短髪の髪型で、活発で少年以上にスポーツが得意である。

(10) (平川がサッカーでゴールをきめて)

平川「あっはっは」「またボクの勝ちだね」

(『今日の5の2』講談社 2003年11月 p.24)

(11) (平川が3人で1本の傘にはいったとき)

平川「そんなことないよ ボクだってぬれてるもん」

(『今日の5の2』 p.91)

ただし、平川ナツミは、この作品内では、主人公の男の子佐藤リョータの周辺にいる6人の少女たちの一人であり、先のキノのような主要人物というわけではない。脇役ゆえ、作品内での1人称の使用は上記の2例のみで、典型的な「ボク少女」のステレオタイプのキャラクターである。

それでは、1人称に「オレ」を使用する少女のばあいは、どうであろうか。そこで、おなじ作者の作品であるマンガ『みなみけ』<sup>12)</sup>に登場する「オレっ娘(こ)」(「俺女」とも。以下「オレっ娘」に統一)について、検討する。『みなみけ』は2004年4月から雑誌『ヤングマガジン』に連載されている。ここに登場する南冬馬(とうま)は、主人公の南家三姉妹とは別の南家4人兄妹4番目の妹で、小学校5年生である。3人の兄と一緒にそだったために、男っぽい性格でサッカーが得意<sup>13)</sup>、ことばづかいもやや乱暴である。

(12) 冬馬「じゃあ今日からオレは男だ さあこい！」

(『みなみけ』③講談社 2006年11月 p.12)

(13) 冬馬「オレは男だ だからいいんだ」

(『みなみけ』③ p.14)

(14) 冬馬「オレたちの事情にリスをまきこむな！」

(『みなみけ』③ p.15)

その冬馬は、(12)(13)(14)のように、最初の登場回第40話での1人称はすべて「オレ」である。これは、以降も同様で、「オレ」以外の1人称を使用することはない。そして、1人称以外の用語についても、いずれも、元気でやや乱暴な少年のようなことばづかいであり、つねにため口で終始している。

そして、『みなみけ』には、主人公の南家の三姉妹、この南冬馬のほかに、長女春香(はるか)の友人の女子高校生3人、次女佳奈(かな)の友人の女子中学生4人、三女千秋(ちあき)の友人の女子小学生2人と、頻繁に登場する少女のキャラクターは、13人にもなり<sup>14)</sup>、そのようななかで、元気で乱暴なほどに活発な、冬馬のキャラクターの位置づけが、「オレっ娘」であることによって、わかりやすく表現されているといえる。

この「オレっ娘」と「ボク少女」との共通点は、少年のような風貌で、スポーツが得意とされることである。基本的に活発なタイプの少女ということになる。一方、相違点は、ことばづかいから推測されるように、性格づけにある。

「ボク少女」は、典型的な少女のようなことばは使用しないものの、1人称の「ボク」以外のごく普通のこどものことばづかいをし、とくに乱暴な印象はない。それに対して、「オレっ娘」は、全体的なことばづかいはやや乱暴であり、自分勝手に人につっかかっていくようなところもある。

そして、そのような性格づけを、端的にしめしているのが、1人称の「ボク」と「オレ」とかながえることができる。マンガやアニメなどの作品内では、話のわかりやすい展開のためにも、主人公以外の周辺の人物について、それほど丁寧に描写されることはない。その点では、1人称の使用によって、そのキャラクターの性格づけを明示することは、有効な手段となっている。ここにとりあげた2つの作品の例は、「ボク」「オレ」といった1人称の効果を利用しているといえる。

1) メ化は監督長澤剛・制作 XEBEC。

12) 『週刊ヤングマガジン』掲載中(講談社 2004年4月～)、①～⑧(刊行中)。テレビアニメは、『みなみけ』全13話(監督大田雅彦・制作童夢、2007年10月～12月)、『みなみけ～おかわり～』全13話(監督細田直人・制作アスリード、2008年1月～3月)、『みなみけ～おかえり～』全13話(監督及川啓・制作アスリード、2009年1月～3月)。

13) 第3巻第52話「どうしたいんだよ」では、彼女のポジションはFWで、中学生男子の藤岡とサッカー談義をし(pp.117-118)、一緒にサッカーの練習もしたとある(p.124)。

14) 桜場コハル原作・オフィシャルファンブック制作委員会(2008)での人物紹介による。

## 5 現実世界の「ボク少女」-1人称に「ボク」を使用する女性声優

ここまでは、おもにフィクションの作品世界における「ボク少女」について、検討をすすめてきた。それに対して、この節では、現実の世界におけるリアルな存在としての「ボク少女」の例をみていく。

稿者は、実生活の場面で、1人称に「ボク」を使用する少女や女性の存在を耳にすることはあっても、実際に遭遇したことはない<sup>15)</sup>。そこで、現実世界の「ボク少女」としては、女性声優の例をあげることにしたい。日本の女性声優は、アニメーションにおいて伝統的に少年の声を担当しており<sup>16)</sup>、その仕事の性質上、「ボク」という1人称を実際に使用する人物がみられるからである。

まず、代表的な存在として著名なのは、渡辺明乃(大沢事務所所属)である。彼女は、少年役から少女役、大人の女性役まで、幅ひろく声優の仕事をしている。インターネット上の解説サイトでは、リアルな1人称「ボク」の使い手と説明されている。

(15) 自らを「僕(あるいは「俺」)」と呼ぶボク少女である。『Project BLUE 地球 SOS』のアフレコ現場でも「僕」を使っていたため、共演の小川真司からは「役(ビリーという少年の役)に入り込んでいるなあ」と思われた。『うたわれるものらじお』第13回で、年齢のことを考え「私(あたし)」を時々使うようにしていると語ったように、2008年時点では「私(あたし)」や下の名前、それに「僕」が入り交じっている。

(Wikipedia「渡辺明乃」)

(16) 一人称は「僕」だが2~3年前から年齢を考えてか時々変わる。いわゆる「ボク少女」、小学2年からなので筋金入りのボク少女。能登麻美子<sup>17)</sup>を「ボクの嫁」宣言している。口癖は「~ですよ」。

(ニコニコ大百科(仮)「渡辺明乃とは」)

(17) この度、リズィを演じさせていただきます、渡辺です。非常に大人なストーリーで。何だー?何でなの?!と思う所があっても、それがこの世界、そのルール……。もどかしくもあり、ある意味での憧れみたいなものもあり……。ボク自身、これから先がすごく楽しみです。応援よろしくお願いします!

(ファントムブログ「第6回アフレコインタビュー 渡辺明乃さん」)

(15)(16)は、ともに、インターネット上の辞典での「渡辺明乃」の項目からの引用である。「ボク少女」であることは、彼女の人物像をさせるための重要な情報として、掲出されている。また、(17)は、アニメ宣伝用のブログに引用されたインタビューで、自分のことを「ボク自身」としている。この作品では、リズィ・ガーランドという大人の女性の役を担当しているにもかかわらず、それを説明する自分自身の1人称には「ボク」を使用している。

渡辺明乃は、少年役を担当する声優として、また、声優という役者の個性の表現として、意識的に1人称の「ボク」を使用しているとかがえられる。それは、(15)のように年齢とともに、意識して、「わたし」「あたし」等の他の1人称も併用しているという記述からもうかがえる。

ただし、彼女自身の風貌は、マンガやアニメの「ボク少女」のそれではない。かえって、控え目でかわいらしさを前面にだす、他のおおくの女性声優よりも、自分の個性を主張しているタイプでもある。

それに対して、1人称に「ボク」を使用し、なおかつ、その風貌もふくめて、典型的な「ボク少女」らしさをもつ、声優も存在する。その代表としては、折戸マリ(アイムエンタープライズ所属)をあげることができる。

(18) 折戸マリとは、自他共に認めるモンスターハンター廃人の僕っ娘声優である。アイムエンタープライズ所属渡辺明乃以来のボクっ娘声優。近年の低年齢化が進む女性声優界において、割と遅めのデビュー(2006

15) 稿者は、女子学生から、そのような友人がいたということを、報告されることがある。その他のユニークな1人称としては、自分の苗字や名前を1人称に使用する学生がおり、とくに後者は近年の女子学生によくみられる。

16) 嚙矢としては、清水マリがいる。本人によるサイト「声優清水マリの部屋」参照。

17) 大沢事務所所属の女性声優。独自の癒し系の声(ウイスパークヴォイス)に定評がある。

年)。

そしてモンハンフリークとしても有名であり、「モンハンラジオ」のスタッフが「声優界でモンハン好きといえど？」と聞き回った結果大半が「アムの折戸」と答えるほど。

(ニコニコ大百科(仮)「折戸マリとは」)

(19) おはようございます!! みなさん狩ってますか 僕は狩ってます

(折戸マリ's Blog NANO MECHA 2010年12月2日記事)

折戸マリは、(18)のように、1人称に「ボク」を使用する声優として、しられており、SONY製のポータブルゲーム機PSPで人気となったゲームソフト、『モンスターハンター』(2004年3月カプコンより発売、略称モンハン)好きでも有名である。(19)の本人のブログ記事でも、ソフトでモンスターを「狩っている」とある。そして、そのときの1人称は「僕(ボク)」であり、これ以外のブログでの1人称もすべて「ボク」となっている。

そして、彼女の風貌は、渡辺明乃とはちがいで、典型的な「ボク少女」とされるものである。短髪で元気で活発な感があり、ボーイッシュな雰囲気もただよわせている。ことばづかひも、ため口ではなく、丁寧な印象がある。ただし、デビューがおそかったこともあり、まだ、代表的な作品や役柄がないものの、モンハン大好きな女性声優ということで、活発なイメージとその風貌から1人称の「ボク」とは親和性があるといえよう。

声優のばあい、みづからのイメージづくりもふくめて、このように1人称に「ボク」を使用するのは、その個性として、十分にありうるものである。また、少年役を担当し、役のなかで1人称「ボク」を使用する女性声優は、当然のことながら、数おおく存在し、日本の女性声優の主要な役柄の一つでもある。とはいっても、現実の世界で実際に「ボク」を使用する女性声優は、それほどおおくはない。

そして、これが一般の社会人となると、さらに容易でないのは明白である。脚注3にあげたように、「成人女性が漫画やアニメなどの影響で、この1人称を日常的に多用した場合は「常識がない」として周囲から距離を置かれる傾向にある」と指摘されるのも、首肯される。

それゆえ、リアルな現実世界においては、なんらかの必然性がないかぎり、「ボク少女」は存在しにくいということになる。基本的には、ヴァーチャルな作品内の世界においてのみ、存在がみとめられている。その点では、「ボク少女」は、役割語を使用するキャラクターと同様に、現実にはいそいでいない、ヴァーチャルな存在ということになる<sup>18)</sup>。

もう1点注意すべきこととしては、3節から5節までの事例の検討のなかで、ふれてきたように、「ボク少女」は、「ボク」以外の1人称を使用しないことである。これは、西田(2008・2010a)で指摘した常用性のある言語表現ということになる。この点も、「ボク少女」をかながえるうえでは無視できない。

そこで、次節以下では、「ボク少女」の言語表現が、「属性表現」かつ常用性があるという観点でみると、どのように位置づけられるのかを整理して、かながえることにしたい。

## 6 「属性表現」としてみた「ボク少女」の言語表現

西田(2010b)では、「属性表現」について、以下の6つの特徴を提起した。

(20)

- a 現実世界でおこなわれる表現とは直接むすびつかないというヴァーチャル性をもつ。
- b 特定の言語表現とさししめす人物像とに関連性がある。
- c 言語表現がさししめすのは人物の全体像ではなく部分的な属性である。
- d 言語表現のさししめす属性は現実世界における存在の裏づけがない。
- e 「属性表現」の使用されるキャラクターには性格の統一性がなくキャラクターの破綻ともとれるような例が

18) 「属性表現」のヴァーチャル性については、西田(2010b)で検討した。これは役割語と「属性表現」の両者に通じる要素でもある。「ヴァーチャル」と「リアル」の用語は、金水(2003)による。

ある。

- f 「属性表現」は一般的にいられているものではないもののその属性自体が社会的な職業として認識されることで役割語となる可能性がある

上記のうち、aとbは、「属性表現」と役割語とに共通する性質である。そして、これらについては、「ボク少女」にも該当する。現実社会においては、1人称の「ボク」を使用する少女が普通に存在するわけではない。また、少女が「ボク」を使用すると、普通の少女ではなく、スポーツが得意であったり、短髪のボーイッシュな風貌であったりを、想定することが可能で、言語表現と人物像との関連性もみとめることができる。

cとdは、「役割語」ではなく、「属性表現」にみられる性質である。このなかで、cについては、背景的な人物ではほぼ全体像となる可能性はあるものの、「ボク少女」に「幼なじみ」や「クール」などの属性が付与されることもありえる。この点は、「ボク少女」が主要人物となると、おのずと付与されるものとかんがえられる。dは、「ボク少女」自体が、一般に認識されておらず、基本的にはマンガやアニメなどの作品世界内での存在であり、該当するものである。

eとfは、「属性表現」のもつことのありうる性質である。eについては、少女が1人称に「ボク」を使用すること自体、一般的には違和感のあるものであり、キャラクターの破綻<sup>19)</sup>があるとみてよいだろう。また、fについても、なんらかの社会的な職業に類するものや地位と、「ボク少女」はむすびつきにくく、可能性はほとんどないとおもわれる。

以上の点をまとめると、aとbの役割語と共通する性質や、dの「属性表現」の性質については、該当するとして問題がない。cについては、背景的な人物となると、単純な属性のキャラクターとなるために、他の属性が問題とならないことがおおいが、主要人物であれば、他の属性も付加される可能性がある。また、fは、「属性表現」のなかでも、役割語へと変化しうるものは、メイドのことばのような職業的なものに限定されるものであり<sup>20)</sup>、「ボク少女」には無関係である。

問題となるのは、eである。eは、「属性表現」としても、他との相違が注意される。おおくの「属性表現」は、常用性がなく、「ツンデレ表現」のようにその場だけで使用されるのが基本である。それゆえ、特定の言語表現が使用されたときにのみ、そのキャラクターのもつ「属性」が顕在化し、キャラクターが破綻しているような違和感をもたれることになる。しかし、「ボク少女」は、常用性があるだけに、頻繁に使用する1人称を耳にするだけで、その存在に違和感をもたれることになる。

上記の点からすると、「ボク少女」においては、常用性のあることがおおきな意味をもつことになる。そこで、次節では、「属性表現」の常用性について検討していく。

## 7 常用性のある「属性表現」と役割語

「ボク少女」は、博士やお嬢様が特定の言語表現を常用するのと同様に、特定の言語表現である1人称の「ボク」を常用している。この常用性の点では、両者は、共通するとみなすことができる。一方、両者は、博士やお嬢様のような職業や地位などの社会的な役割としてみとめられているものと、少年のようなことばづかいをする少女といった単なる性格的な特徴づけがあるもので、とくに社会における存在としてみとめられていないものという点で相違する。一般社会での認識のされ方という面では、両者にはおおきな差異があるということになる。

この常用性のある表現は、キャラクターの印象に多大な影響を与えるものである。少女が「ボク」を常用の1人称として使用すると、もうその少女を、普通の少女とみることはできなくなる。それは、博士が1人称の「わし」や文末の「じゃ」を常用することで、博士らしい存在とみなされることと通じるものである。

とすると、この常用性は、役割語や「属性表現」におおきな意味をもつ要素であるとかんがえられる。役割語でも、博士やお嬢様のことばと比較すると、上司や兵士のことばのような使用場面に制限のあるものは、そのキ

19) キャラクターの破綻については、定延(2011)を参照のこと。

20) 西田(2010b)を参照のこと。



キャラクターに対する影響度が相対的にひくい。

常用性があるということは、換言すれば、「スタイルシフト」<sup>21)</sup>の必要がないということでもある。博士やお嬢様は、社会的な地位もたかく、つねに役割語を使用する。それに対して、上司は部下にのみ「やってくれたまえ」のような上司らしいことばを使用し、兵士は上官に対してのみ「～であります」のような兵士らしいことばを使用する。彼らが上司であったり、兵士であったりするの、職業という社会的な役割ではあるが、彼らの全生活をおおうものではなく、あくまでも部分的なものにすぎないからである<sup>22)</sup>。

これは、「属性表現」においても、基本的に同様である。「ツンデレ表現」のような常用性のないものと比較すると、「ボク少女」の言語表現のばあいは、それがキャラクターの人間像の全体にもおよぶものであるとみることができる。「ボク少女」においては、1人称の「ボク」は、それだけ重要な意味をもつものである。3節での『キノの旅』のキノが、作品の主人公であることにもよるが、その1人称の使用に細心の注意がはらわれているのも当然のことといえる。

ただ、「ボク少女」においては、少年が「ボク」を使用することを前提としての存在であることは、注意しておく必要がある。あくまでもジェンダーという社会的にみとめられた存在を裏づけとして、「ボク」を使用する少女が一風変わった存在として認識されるからである<sup>23)</sup>。この点からすると、「ボク少女」の使用言語表現は、「属性表現」と理解しうるものではあるものの、社会的な役割を反映しているからこそ成立する表現でもある。換言すれば、1人称の「ボク」を使用する少女は、1人称の「ボク」を使用する少年との関係では、コインの裏表のような関係であり、両者は無関係とはいえないということにもなる。

西田 (2010 b) でものべたように、役割語と「属性表現」とは、特定の言語表現と特定の人物像とのむすびつきを前提とするという共通の基盤のもとにある。両者の共通する側面と相違する側面とを、今後さらに、検討する必要があるものとかんがえる。

## 8 ま と め

本稿では、「ボク少女」の言語表現を検討した。その結果、以下の8つの特徴を確認することができた。

(21)

- A 「ボク少女」は短髪でボーイッシュな風貌で運動も得意であるのが基本である。→3 節・4 節
- B 「ボク少女」は現実世界で一般的にいられているキャラクターのタイプではない。→2 節・5 節
- C 「ボク少女」はステレオタイプのキャラクターの例もあるが主要人物となることもある。→3 節・4 節
- D 「ボク少女」と比較すると「オレっ娘」はことばづかいがやや乱暴である。→4 節
- E 「ボク少女」の言語表現はキャラクターの性格の部分的な側面をしめす点から「属性表現」とみなすことができる。→3 節・6 節
- F 「ボク少女」の言語表現は常用性のある「属性表現」でそれを使用するキャラクターに対する影響度は非常につよい。→6 節・7 節
- G 「ボク少女」のような常用性のある「属性表現」を使用するキャラクターと常用性のある役割語を使用するキャラクターとはその言語表現がキャラクターの全体像におよぼす影響のつよい点で通じるところがある。→7 節
- H 「ボク少女」は1人称代名詞にスタイルシフトがない点で現実世界において違和感をもたれるキャラクター（破綻したキャラクター）となりうる。→7 節

21) 「スタイルシフト」については、渋谷 (2008) を参照のこと。

22) 金水 (2008) p.210 に、この点についての指摘がある。

23) 金水敏大阪大学大学院教授のご教示による。

(21) の A と B と C は「ボク少女」のキャラクターとしての特徴, D は「オレっ娘」との相違点, E と F は「ボク少女」の言語表現のもつ特徴, G は「ボク少女」の言語表現と役割語の言語表現に通じる常用性の面からの特徴, H は「ボク少女」の現実社会における存在のありようである。

本稿は, 常用性のある「属性表現」という側面から「ボク少女」について検討したものである。「ボク少女」は, 日本語の人称代名詞「ボク」の問題, 「ボク少女」成立の経緯, 現実世界の「ボク少女」の問題等, 数おおくの課題がのこるテーマでもある。これらについては, 今後の検討課題としたい。

#### 参考文献

- 東浩紀 2001『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会』講談社。  
 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 2008『役割語と日本語史』金水敏編『シリーズ日本語史4 日本語史のインターフェイス』第7章 岩波書店。  
 桜場コハル原作・オフィシャルファンブック制作委員会作 2008『TV ANIMATION みなみけ FANBOOK』講談社。  
 定延利之 2011『日本語社会のぞきキャラクリ 顔つき・カラダつき・ことばつき』三省堂。  
 渋谷勝己 2008「言語変化のなかに生きる人々」金水敏編『シリーズ日本語史4 日本語史のインターフェイス』第6章 岩波書店。  
 清水義範 2000『日本語必笑講座』講談社(2003年講談社文庫, 引用は文庫版による)。  
 西田隆政 2008「役割語としてのツンデレ表現—「役割表現」研究の可能性をめぐって—」土曜ことばの会発表資料(2008. 10. 11 於大阪大学)。  
 西田隆政 2009「ツンデレ表現の待遇性—接続助詞カラによる「言いさし」表現を中心に—」『甲南女子大学研究紀要 文学・文化編』45。  
 西田隆政 2010 a「役割語としてのツンデレ表現—「常用性」の有無に着目して—」金水敏編『役割・キャラクター・言語—シンポジウム・研究会報告—』大阪大学大学院文学研究科(科学研究費補助金基盤研究(B) 課題番号 19320060 研究代表者金水敏「役割語の理論的基盤に関する総合的研究」・金水敏編 2011『役割語研究の展開』(くろしお出版)に改稿して所収)。  
 西田隆政 2010 b「「属性表現」をめぐって—ツンデレ表現と役割語の相違点を中心に—」『甲南女子大学研究紀要 文学・文化編』46。  
 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—」金水敏編『役割語研究の展開』第14章 くろしお出版。

#### 参考サイト (2011 年 12 月 20 日に確認)

- 折戸マリ's Blog NANO MECHA  
<http://yaplog.jp/oritomari/>  
 声優清水マリの部屋  
<http://www2.odn.ne.jp/mari-collection/>  
 同人用語の基礎知識「ボク少女／ボク女／ボクッ娘」  
[http://www.paradisearmy.com/doujin/pasok\\_boku\\_syoujyo.htm](http://www.paradisearmy.com/doujin/pasok_boku_syoujyo.htm)  
 ニコニコ大百科(仮)「折戸マリとは」  
<http://dic.nicovideo.jp/a/%E6%8A%98%E6%88%B8%E3%83%9E%E3%83%AA>  
 ニコニコ大百科(仮)「渡辺明乃とは」  
<http://dic.nicovideo.jp/a/%E6%B8%A1%E8%BE%BA%E6%98%8E%E4%B9%83>  
 ファントムブログ「第6回アフレコインタビュー! 渡辺明乃さん!」  
[http://phantom-r.at.webry.info/200903/article\\_11.html](http://phantom-r.at.webry.info/200903/article_11.html)  
 wikia「ボク少女」  
<http://japan.wikia.com/wiki/%E3%83%9C%E3%82%AF%E5%B0%91%E5%A5%B3>  
 Wikipedia「ボク少女」  
<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%9C%E3%82%AF%E5%B0%91%E5%A5%B3>  
 Wikipedia「渡辺明乃」  
<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E6%B8%A1%E8%BE%BA%E6%98%8E%E4%B9%83>

\* 本稿は, 2011 年 2 月 5・6 日大阪大学にて開催された, 公開シンポジウム「役割語・発話キャラクタ研究の展開」(主催: 大阪大学大学院教授金水敏・神戸大学大学院教授定延利之) で発表した「「ボク少女」の言語表現—常用性のある「属性表現」—」に, 加筆・修正をおこなったものである。席上, また, 発表後, ご教示をたまわった皆様には, あつく, 御礼申し上げます。