

「属性表現」をめぐって

——ツンデレ表現と役割語との相違点を中心に——

西田 隆 政

‘The Attributive Expression’

A Comparative Study of Japanese Tsundere Expressions and Role Language

NISHIDA Takamasa

Abstract : Recent studies indicate the differences between Tsundere expressions and Role Language which is generally known as *Yakuwari-go*. Although both of these two speech styles represent the speaker’s persona, they are different in application that *Tsundere* is irrelevant to the speaker’s societal position.

For example, some subcategories of *Yakuwari-go*, such as *hakase-go* ‘doctor’s speech’ and *ojosama-go* ‘young ladies’ speech’, stand for the languages used by particular social classes. In contrast, speech styles such as *Tsundere* and *Bokkuko* manifest the individual speaker’s personality.

Focusing on these differences, the current paper proposes to refer to the linguistic expressions of an individual speaker’s personality as “Attribute Expressions” though they share the same basis with Role Language. I argue that Attribute Expressions are in the process leading to Role Language. The speech used in Maid Cafés, for instance, utilizes Attribute Expressions that are in the process of changing into Role Language.

要旨 : ツンデレ表現の研究の進展とともに、従来の役割語とは相違する面のあることが注意されるようになった。特定の言語表現が特定の人物像をけて想起させるという点で、ツンデレ表現と役割語は共通する。しかし、性格的属性とみなされるツンデレやボクっ娘などと、職業や階層等の社会的な属性とみなされる博士やお嬢様とに、相違する点があるのは、あきらかである。本稿では、ツンデレ表現のような性格的な属性をしめす言語表現を「属性表現」と規定した。そして、役割語とは同一基盤上にあるものの、そのさししめす人物像の相違する点から、「属性表現」は役割語の前段階ともいえるものであることを指摘した。最近の例では、メイド喫茶などでメイドの使用する接客用のことばは、「属性表現」から役割語へと変化しつつあるものとかがえられる。

1 はじめに

ツンデレキャラクターとその表現は、マンガやアニメやゲームやライトノベルなどの愛好者にとっては、基本的な知識ともいえるものである。そして、その使用実態については、西田（2008・2009 a・2009 b）でその一端を検討した。また、それらのキャラクターの

使用する、言語表現そのものの特徴についても、富樫（2008・2009）において、解明されつつある。

ツンデレキャラクターの使用するツンデレ表現とされるものは、「特定の人物像」と「言葉づかい」が対応している点では、役割語と類似したものといえる。しかし、研究の進展なかで、金水（2003）以降研究のなされてきた、役割語の典型的な例とされる、博士やお嬢様のことばとツンデレ表現との相違点が、次第に

あきらかになってきた。すなわち、社会的な属性をもつ博士やお嬢様に対して、ツンデレという存在はツンツンとデレデレという性格的な属性をもつキャラクターとして、フィクションの世界には存在するものの、現実の世界である、社会におけるリアルな存在ではないということである。

本稿は、ツンデレ表現と役割語との相違点を、それを使用するキャラクターの特性に着目して検討するものである。ツンデレキャラクターとされる人物は、典型的な役割語を使用するキャラクターとは、リアルな現実世界における存在という点では、いくつかの相違点があると想定されるからである。

2 ツンデレ表現のヴァーチャル性

ツンデレキャラクターは、西田（2008, 2009 a, 2009 b）でも検討したように、マンガやアニメやゲームやライトノベルなどのなかでは、すでに市民権をえた存在である。その風貌や作品内の設定や言語表現によって、それらの愛好者にとっては、「ツンデレキャラクター」として、認識されることになる。

ただし、それが現実社会にリアルな人物として存在するのとなると、そうではない。ツンデレという概念自体が、2002年後半にインターネット上のスラングとして登場したものであり、ツンデレキャラクターも恋愛系のゲームの世界での女性キャラクターがその萌芽とされる¹⁾。

そして、それが定着してからは、従来のフィクションの世界でのキャラクターが実はツンデレキャラクターに該当するのではないかと、かんがえられるようになった。

典型例としては、アニメ新世紀エヴァンゲリオン²⁾の惣流・アスカ・ラングレー³⁾があげられる。彼女は、つり目で金髪ツインテールの髪型という風貌で、その言動ともあわせて、以降のツンデレ系のキャラクターにもつよい影響をあたえたとされる⁴⁾。

しかし、これらのキャラクターのような人物が現実存在するとなると、いわゆるマニアの人々にとっても、その態度や言語表現は容易にうけいれられるものではないようである。

(1) 三次元で本物のツンデレを見てみたい気がするでもリアルで「こんなのあんたのためにやってるんじゃないんだからねっ!」みたいなベタベタなツンデレ台詞を言ったら引くだらうけど

(<http://4.getatrainsection.blog.74.fc2.com/blog-entry-709.html> 2009年9月22日)

(2) まあ現実でツンデレってだけでもかなりアウトですが、美人じゃ無い人が現実世界でツンデレなんかやると恐ろしいことになります。

そんな人が「べ、別にあんたの為なんかじゃないんだからねっ!」

……。オエー。

(<http://nobitetu.blog.42.fc2.com/blog-entry-590.html> 2009年6月7日)

(1) のブログの記事は、アニメやゲームなど二次元の世界でない、現実の三次元の世界でツンデレキャラクターをみたい気持ちはあるものの、ツンデレセリフを実際にきいたら、ひいてしまうであろうことを想像している。また、(2) のブログの記事では、アニメやゲームなどで美人や美少女がツンデレのセリフをいうのはともかく、現実世界のとくに美人でもない人がツンデレセリフを発したら、それは気持ちのわるいものとかんがえている。

つまり、ツンデレのセリフは、ヴァーチャルなフィクションの世界ではうけいれられるものの、現実の世界においては、うけいれがたいものであるということが、それらの愛好者にとっても、意識されているということになる。

ただし、このような問題は、すでに役割語においても、注意されてきたものである。フィクションの世界での会社の上司は、「君、これをやってくれたまえ」「なにをしているのかね」のような、尊大なことばづかいをするキャラクターとして登場することがある。

しかし、現実の会社での上司がこのような表現を使用するとはかんがえにくい。清水（2000）は、つぎのように指摘する⁵⁾。

(3) 現実には、会社で上司が部下に仕事を頼む時に、「今日中にやっといてくれたまえ」とは言っていない。調べてみればすぐわかる。「それ、今日中にね」だったりする。「今日中にやってもらえるかな」だったりもする。時には、「今日中にやってちょうだいね」だったりすることさえある。

しかし小説の中の上司の台詞としては、現実の会話をそのままテープ起こしたように、「やってちょうだいね」とは書けないのだ。書いてもいいけれど、その場合には、その上司を主人公にしてみっち

りと人間性を描写しなければならない。

(清水 2000-引用は清水 2003: 35~36)

清水 (2000) が指摘するように、実際の会社の上司が「くれたまえ」のような命令形で部下に命令することはかんがえにくい。しかし、現実におこなわれている会話を使用すると、フィクションの世界では上司らしさがみえなくなってしまう。

金水 (2003) でも、博士語を使用する博士は現実には存在しないとの指摘がある。

(4) さて、〈博士語〉や〈老人語〉は、現実の「博士」や「老人」とどういう関係にあるのだろうか。現実の大学の老教授が〈博士語〉をしゃべるかという、どうもそんなことはありそうにない (少なくとも私が勤めている大学にはそんな教授はいない)。そもそも、人が年を取ったからといって、今まで普通にしゃべっていたのにだんだん (あるいは急に) 〈老人語〉を話すようになった、などということも、あり得ないのである。(金水 2003: 11)

(4) の引用のように、現実の大学教授には、「じゃ」や「のう」のような博士語を使用する人物はいない。逆に年配の教授でも 1 人称に「ぼく」を使用するように、役割語でいえば「書生ことば」のようなものが目立つ程度である⁵⁾。

とすると、典型的な役割表現もツンデレ表現も、ともにフィクションのバーチャルな世界と現実のリアルな世界とでは、使用される言語表現が一致していないという点で、通じているということになる。ヴァーチャルなフィクションの社会においては、うけいられる表現であるのに、いざリアルな現実の社会にそれをあてはめてみると、違和感のある言語表現ということになるのである。

以上、みてきたように、役割語とツンデレ表現は、金水 (2003) の指摘するヴァーチャル性という面では通じるものであると理解することができる。この点について、金水 (2009) では、「記述されたり、描かれた世界 (さらに言えば、認識・解釈された世界) は“仮想現実”であり、現実の似姿であっても現実そのものと等価ではない」と指摘する。役割語もツンデレ表現もヴァーチャルなフィクションの世界での存在であり、その点では共通する性質をもつものである。

ただ、両者では、そのキャラクターとしての特性が相違するとかんがえられる。役割語キャラクターの代

表である、博士やお嬢様が現実の世界にも実際に存在するのに対して、ツンデレ表現を使用するキャラクターは現実の社会では存在の裏づけがないからである。3 章では、その点について、検討する。

3 社会的属性と性格的属性

西田 (2008・2009 b) では、キャラクターのもつ属性を、社会的属性と性格的属性とをわけてかんがえてみた。これは、金水 (2003: 205) の役割語の定義での「人物像」の事例を二分してとらえたものである。

(5) 言葉づかいから想起される「人物像」

社会的属性：年齢・職業・階層

性格的属性：性格

なお、金水 (2003) では、さらに「容姿」「風貌」も「人物像」の例⁶⁾にあげるが、これは社会的属性と性格的属性の両者にかかわるものである。イメージされる博士が白衣をきていたり、ツンデレキャラクターがツインテールであったりする点からしても、この点はあきらかである。

さらに、金水 (2009) では、「ステレオタイプに基づく役割語のマトリックス」として、社会的な属性に関する要素をさらに整理している。(6) では、その一部をあげる⁷⁾。

(6)	男	女
老年	老人語	おばあさん語
* 青年・壮年	男ことば	女ことば
(上流)	上司語	お嬢様・奥様語
子供	少年語	少女語
幼児	幼児語	
* 教養・階層・ジェンダーの細分等でさらに細かい区分あり		
さらに〈軍隊語〉〈店員語〉など、職業にまつわる場面依存的な役割語もある。		

(6) では、年齢と男女の差、さらには階層や職業の要素もふまえて、役割語が日本語での作品における、社会的な属性を背景とする、大部分のキャラクターが網羅されている。とくに、社会を構成する中心層である、青年・壮年においては、それぞれの社会的な地位に即して、細かい区分があり、お嬢様や奥様などが上流のキャラクターの典型であるのがわかる。

しかし、性格的な属性については、(6)の整理のように、把握することは不可能である。お嬢様のような、社会での青年層・女性・上流といった要素での位置づけから規定することができないからである。

そこで、この点を検討するために、少年の**ことば**を使用する少女、いわゆるボクっ娘(こ)⁸を例として、みていくことにしたい。作品としては、桜庭コハルのマンガ『今日の5の2』⁹をとりあげる。

『今日の5の2』は、小学校5年生の主人公佐藤リョータと、友人の今井コウジ、河合ツバサ、そして、クラスメートの5人の少女、小泉チカ、浅野ユウキ、相原カズミ、平川ナツミ、日高メグミたちを登場人物とする、小学校を舞台とした作品である。

この作品では、それぞれのキャラクターを性格づけによって、区分している。少年3人は、佐藤リョータがわんぱく純情少年、今井コウジがちょっとエッチなジェントルマン、河合ツバサがロマンチックな仲裁係である。少女5人は、小泉チカが正統派幼なじみ世話焼き系、浅野ユウキが5の2の流行発信源、相原カズミが謎めくマイペースレディ、平川ナツミがスポーツ万能純朴娘、日高メグミが悩み多きうっかり乙女である¹⁰。

このなかで、ボクっ娘であるのは平川ナツミである。彼女は、ショートカットの風貌で、少年以上にスポーツが得意である。マンガの世界などでは、このような少女はボクっ娘となって、一人称でボクを使用したり、少年の**ことば**を使用する例がある。

(7)(平川がサッカーでゴールをきめて)

平川「あっはっは」

平川「また**ボク**の勝ちだね」

(『今日の5の2』:24)

(8)(平川が佐藤、小泉と傘にはいって)

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』:91)

このような作品では、キャラクターの**ことば**づかいは、その人物の特徴づけを明確にするために、おこなわれていることがおおい。とくに、主要な5人の少女たちを、どのようにえがきわけるのは、青年マンガ誌『ヤングマガジン』(講談社)連載作品としては評価におおきくかかわってくる。

主人公の本命のお相手である幼なじみの小泉チカ、噂好きで元気な浅野ユウキの2人は、典型的な少女のタイプのキャラクターである。それに対して、不思議

系の相原カズミ、メガネをかけた気弱な少女の日高メグミの2人がアクセントをつけ、そこにスポーツ万能のボクっ娘の平川ナツミがはいて、5人の少女たちのそれぞれが、個性あるキャラクターとして読者にも理解されることとなる。

このように、ボクっ娘は、現実の存在としてはいるかもしれない程度の認識の存在であるが、マンガのようなフィクションの世界において、キャラクターをえがきわけけるうえでは、重宝される存在といえる。元気な少女たちと、すこしおとなしめの少女たちに、男の子のようにもふるまう少女ということで、それぞれの存在がよりきわだってくる。

現実の世界でも、たしかに、少年以上にスポーツの得意な少女は存在する。しかし、それをマンガのようなフィクションの世界において、きわだたせるためには、やはり特徴づけが必要である。そのためにも、少年のような一人称ボクをつかうことは、有効に機能しているとおもわれるのである。

それに対して、博士やお嬢様のようなキャラクターは、現実の社会に実際に存在するものである。彼らの使用する役割語は、彼らのキャラクターのありようをよりわかりやすく表現するためのものである。これはさきの清水(2000)での上司語などでも指摘されるところである。

そして、当然、これらのキャラクターにも、博士らしい、お嬢様らしい、性格づけがなされている。ただ、これらの性格とされるものは、彼らの社会的属性から起因するものである。博士なら、職業柄、いかにも頭脳明晰で、いかにも指導者のようである。お嬢様なら、上流階級ゆえに、上品であったり、逆に高慢であったりすることもある。彼らのもつ性格的属性は、やはり社会的属性を前提としたものである。換言すれば、社会における常識的な理解の裏づけがあるということにもなる。

一方、ここでとりあげたボクっ娘やツンデレキャラクターの性格づけにおいては、社会における常識的な理解そのものが存在しない。それは、あくまでも作品世界におけるキャラクターの性格づけとそのえがきわけのためのものである。社会的な地位や役割とは、直接的にむすびつくという以前に、社会的に存在自体が想定されていないものなのである。

以上みてきたように、性格的属性が人物像を想起させるようなキャラクターの使用する言語表現は、社会的な属性をベースにした役割語とは、その言語表現の機能が相違するようである。社会的属性による役割語

のばあいには、そのキャラクターの人物像をより明瞭にしめすためのものであるのに対して、性格的属性による言語表現のばあいには、そのキャラクターを作品世界においてえがきわけけるためのものであるということになる。

4章では、この点をふまえて、現実の世界でのキャラクターの認識のされ方について、みていく。

4 キャラクターの破綻

3章でのべたように、フィクションの世界においては、作品の世界でのキャラクターのえがきわけのために、現実の世界ではありえないようなキャラクターの性格づけがなされることがある。これは、受容する側に、それだけ印象をあたえて、キャラクターのえがきわけを理解してもらうためである。

一方、現実の世界では、それほどの印象をあたえるキャラクターについては、「ひかれてしまう」という問題がある。さきの(1)(2)にあげたツンデレキャラクターの例もそれに該当するものである。

この問題については、定延(2009)がキャラクターの破綻ということ観点で、とりあげている。

(9) 問題3：なぜ恥ずかしい？

・『ドラエもん』のジャイアンが或る日、親切心を発揮して、泣いている小さい子を助けてやった。小さい子が驚いてジャイアンを見上げると、ジャイアンは恥ずかしげな顔をしている。なぜか？

(定延 2009：2)

定延(2009)は、この例について、なぜはずかしがるのかを、つぎのように説明する。

(10) 問題3：ジャイアンの普段のキャラ（『乱暴者』キャラ）と違うから。(定延 2009：2)

ジャイアンは、もともと乱暴ないじめっ子であり、周囲の子どもたちから、おそれられている。それが、がらにもなく、やさしい一面をだしてしまい、たすけられた小さな子がおどろくだけでなく、自分自身もとまどってしまっている。さらに、文学作品中でのわざとらしく演出されたキャラクターのような、いかにも意図的であることが明白なキャラクターについても、同様のものとみている。そのほかにも、破綻したキャラクターの例として、「キザ」「ぶりっ子」「おかま」

などをあげている。

定延(2009)の指摘するように、フィクションの世界であっても、急にキャラクターの印象のかわってしまうことや、わざとらしく演出されたキャラクターについては、違和感のもたれることがある。また、それ以上に、現実の世界においては、「キザ」「ぶりっ子」「おかま」などのキャラクターは、いわゆる普通のキャラクターではなく、特殊な地位をしめるものである。そして、われわれの日常生活のなかでは、彼らの存在は非常につよい印象あたえる一方で、一歩「ひかれてしまう」存在でもある。現実の世界においては、このようなキャラクターは、破綻したととれる特異なキャラクターを平然と誇示するため、周囲のものにとってはどのように相手をしたらよいのか、とまどってしまう存在でもある。

定延(2009)は、キャラクターが破綻することは、キャラクターの受容という側面ではマイナスの要素となることを指摘している。これは、とりわけ、現実に存在しうる「キザ」「ぶりっ子」「おかま」のようなキャラクターについては、実感として首肯できるものである。しかし、3章でみたように、フィクションの世界においては、ジャイアンのような例もある一方で、ツンデレやボクっ娘のような、ある種の統一性のない、破綻したととれるキャラクターが存在する。

5章では、この点をふまえて、仮想世界のキャラクターの特性について、さらに検討する。

5 仮想の世界でのキャラクター

フィクションのような仮想された世界でのキャラクターでも、役割語を使用する典型的なキャラクターである博士やお嬢様は、破綻のない統一性のあるキャラクターとみることができる。3章でのべたように、彼らは、頭脳明晰で人を指導できる存在であり、上流階級らしく上品な存在である。

ただ、上記のような例は、典型的なものであって、例外がないわけではない。たとえば、博士のばあいも非常に頭脳明晰であるものの、それを悪用することばかりをかんがえる、マッドサイエンティストの例がある。彼らは世界制服をかんがえたり、悪の組織に所属してそれを手だすけするような存在である¹¹⁾。

とすると、仮想された世界では、典型例として理解しやすいキャラクターと、ある種の統一性のない、典型例からずれたキャラクターが存在することになる。これらの理解については、さきの(3)に引用した清

水（2000）の記述が参考になる。

清水（2000）は、上司語を使用しないような上司のキャラクターを登場させると、「みっちり人間性を描写しなければならない」とする。そして、それをしてしまうと、典型的な上司ではなくなり、ある種の個性のあるキャラクターとなる。

また、金水（2003）も、この点について、キャラクターのステレオタイプの観点から、典型的なステレオタイプとしてのキャラクターは脇役のような背景的な人物となると指摘する¹²。

さきのマッドサイエンティストのような例は、ステレオタイプの要素に他の要素を属性としてとり入れることで、単なる背景的な人物におさまらなくなった例といえよう。これらのキャラクターは、役割語を使用するキャラクターに、さらに他の属性を付与することで、ステレオタイプから逸脱したものである。

それでは、先に検討した、性格的属性をベースとした、ボクっ娘やツンデレキャラクターは、どのような存在として理解すべきであろうか。

ボクっ娘のばあいは、普通の少年以上に運動神経がよく少年のような表現を使用する。その点では、役割語でのステレオタイプと同様に、男の子のような元気な子という、ある種の少女のタイプととらえることも可能である。ただ、一般の読者は、そのキャラクターが一人称にボクを使用するというのには、違和感をもつであろう。

ツンデレキャラクターも、さきの定延（2009）で指摘された、破綻したタイプのキャラクターとみることができる。ツンツンとした態度が突然デレデレとした態度に変化してしまう¹³ゆえに、性格的な統一性がないと理解できるからである。そして、さきのマッドサイエンティストとの相違点は、ステレオタイプにあらたな属性が付与されたものと、一見統一性のない二つの性格的属性をあわせて成立したものという点である。前者が基本となる属性への他の属性の累加であるのに対して、後者は異質の属性のかけあわせとでもいうべきものである。

このような破綻したともとれるキャラクターが、フィクションの世界とはいえ、なぜうけいられているのであろうか。それは、ある種の「ギャップ萌え」という要素が反映しているからとかがえられる。

「ギャップ萌え」とは、ツンデレに関してでは、次のように説明されている。

(11) ツンデレ [ツンデレ]

いつもはツンツンしているのに、2人になるとデレデレしちゃう。または、付き合う前はツンツンだが、仲が深まるとデレデレになってしまう状態。普段とのギャップに、萌えの感情が刺激される属性。

（萌え用語選定委員会 2005:87）

ポイントは、ツンツンという「普段」とデレデレという特別な態度に「ギャップ」のあることによって、「萌えの感情が刺激される」という点である。そして、この「ギャップ」があるゆえに「萌え」してしまうというのは、マンガなどの作品においては、現在普通にいわれているところである。

一例をあげると、菅野あやの少女マンガ『オトメン（乙男）』¹⁴がある。この作品の主人公である正宗飛鳥はりりしい美男子で剣道部の主将であるが、実際はかわいいものやスイーツが大好きで料理や裁縫の名手である。恋人の都塚りょうも可憐でかわいらしい外見とは裏腹に男勝りで格闘技が得意なものの女の子らしい料理や裁縫はまったく駄目という設定である。

そして、この作品がドラマ化されるにあたって、都塚りょう役を演じる女優の夏帆がつぎのように評する。

(12) 『オトメン（乙男）』はそれぞれのキャラクターがすごく立ってますよね。岡田君が演じる正宗飛鳥ちゃんはすごく可愛い男の子だし、わたしが演じるりょうはすごくかっこいい女の子。普通とは逆で、そのギャップが面白いんです。

（朝日新聞社広告局 2009『コミックブレイク』118）

夏帆がいうように、男女がまったく逆のようなタイプである点に、「ギャップ」が生じてひかれてしまうというのは、この作品が人気をえているおおきな要因とおもわれる。現在、このようなギャップの存在が、マンガやアニメなどフィクションの作品においては、人気をえるうえで、重要な意味をもつものとなっているのである。

現実の世界のキャラクターにおいては、破綻ともみなされる「ギャップ」が、逆にフィクションの世界では魅力的な要素となっているといえよう。そして、この点が、仮想のフィクションの世界において、ツンデレのようなキャラクターがうけいられる素地となっているようにおもわれる。

フィクションの世界においても、4章でふれたジャ

イアンのようなキャラクターは、普段の乱暴さとはちがう親切な側面をしめすと違和感をもたれてしまうのに対して、これらのキャラクターは、そうはとられない。この二つのキャラクターは、まったくちがった意味あいが存在しているようである。

それは、ジャイアンのようないじめっ子やガキ大将のように、ある程度一般常識的にみとめられているキャラクターである一方で、そこからずれたところに存在意義のあるキャラクターもあるということである。そして、一般常識からずれたようなキャラクターは、一般的な読者にとっては、すぐに受容されるものではない。ツンデレが、マニア層にはともかく、一般にはなかなか理解されにくいのは、ここに理由があるともかんがえられる。

『ドラエモン』のような、日本語を理解する老若男女のすべてを受容の対象としうる作品のキャラクターと、ある程度受容の層をしばった作品とでは、キャラクターの設定のルールがちがうということもかんがえられる。作品の性質によって、キャラクターを設定するにあたって、破綻なく理解される点を重視するものと、ギャップのような一見破綻ともおもわれる意外性を重視するものと、それぞれ留意される点が、相違していることにもなる。

とすると、このような破綻ともおもわれるギャップのある性格的属性をしめすようなツンデレ表現は、どのように位置づけられる表現と理解すべきであろうか。6章では、その点をみていくことにする。

6 「属性表現」とは

ツンデレ表現のような性格的な属性を背景とする言語表現は、典型的な役割語とは相違し、仮想されたフィクションの世界での表現効果を重視した存在である。それゆえ、いかにもその人物らしい表現として期待される、博士語やお嬢様ことばとは相違する。ツンデレ表現のばあい、それが使用されることによって、はじめて、そのキャラクターの位置づけが明示されるという逆の現象があるともかんがえられる。

たとえば、マンガ作品のつぎのような例である。

- (13) 風浦可符香「ここは明確に否定しないと恩に着られてしまうよ」
加賀愛「明確に」「あ」「あ」
「あなたのためにやったんじゃないんだからね!」

加賀愛（ぶい）「誤解しないでよね!」

男子生徒 A（ほれっ）

男子生徒 B「助かるよ ノート」

加賀愛「誤解しないでよ!」

「あなたのためにとったんじゃないん

だからね!」

男子生徒 B（ほれっ）

木津千里「加賀ちゃんが」

日搭奈美「ツンデレキャラになってる!」

(久米田康治『さよなら絶望先生』⑩2007年9月：115～116)

(13) では、普段は加害者意識がつよく、人に謝罪ばかりしている女子生徒加賀愛が、突然ツンデレ表現を使用してしまう。すると、周囲の生徒たちは、「加賀ちゃんが」「ツンデレキャラになってる!」とキャラクターのタイプがかわったことにおどろく、という内容である。

このばあい、ツンデレ表現を使用することで、彼女のキャラクターがかわったことになるのであって、それを使用しないならば、そういう認識はなされない。あくまでも、謝罪をする加害者意識のつよいキャラクターのままである。

また、自分自身で意図的にツンデレ表現を使用している例もある。

- (14) 碓シンジ（はう）「いねむりしてノート取り
そこねちゃったよ…」

綾波（ス…）—ノートをわたす

碓シンジ（あ）「アヤナミ」

綾波「別に…」「あなたのためにノートとって
たんじゃないんだからね…」

（ゴゴゴゴゴ）

碓シンジ「すみません いねむりしちゃって
すみません」（ヒギイイ）

綾波（心内）「「ツンデレ」ってこうじゃなか
たのかしら…」（?）

(濱本隆介『ぷちえうあ』①角川書店2008年10月：94)

(14) は、普段は無口系のキャラクターである綾波が、いつもとは雰囲気をかえて、ツンデレ表現を使用している。そして、その相手をした碓シンジはいつもとちがった綾波に対して気分を動揺させてしまう例である。

ただ、(13)と(14)は、ともに加賀愛や綾波のキャラクターがまったく別のものになったわけではない。いつもと相違する言語表現を使用するものの、それはそのような属性も彼女たちのなかにありうることが理解されたことをしめすのみであり、普段とはちがう属性がしめされたというにすぎない。

それゆえに、このようなキャラがえは一時的なもので、また以降のストーリーのなかでは、いつもの加害者意識がつよかったり、無口であったりするだけである。この両作品は、ギャグを中心とした、パロディ的な要素がつよく、それゆえネタとして属性の変更などがおこなわれることにもなる。

他の性格的属性の例としては、世話好きのおせっかいなキャラクターであることをしめす表現がある。

(15) (幼なじみのネギ・スプリングフィールドが夢のなかで失敗しそれをたすけてのセリフ)

アーニャ「ホントにあんたはもー……」

アーニャ「私がないと」

アーニャ「全ッ然ダメなんだから」

(赤松健『魔法先生ネギま!』⑩講談社2007年10月:41)

(15)での「私がないと全ッ然ダメなんだから」は、世話好きの幼なじみや妹などが、好意をいただいている幼なじみの男の子や兄に対して使用する表現である。基本的に男性側はドジでぬけた例がおおく、女性側がしっかり者という設定になる。ただ、男性側は他の女性に心ひかれていて、彼女のほうには目をむけていないので、自分の存在感をアピールするためのセリフとなっている。「私がないと」の部分がアピールポイントである。

また、言語表現としてみると、接続助詞カラによる「言いさし」を使用する点が注意される。ツンデレ表現と同様に、「言いさし」であることで、言外に「だから私が一緒にいて世話してあげないと」という意図があるとかがえられる。

この例のばあいも、ツンデレ表現と同様に、このセリフが使用されることで、このキャラクターが世話好きでおせっかいであることが明示される。妹であっても、とくに、兄に興味や関心がないようなキャラクターのばあいには、使用されることはない。

本稿では、これらのキャラクターの性格的属性などの人物の部分的な属性をしめす言語表現を、「属性表現」と名づけることにする。これは、役割語とは、特

定の言語表現が特定の人物像を喚起させるところは同様であるが、その喚起させるものが博士のようなトータルな人物像そのものなのか、それとも、キャラクターにおける部分的な要素である属性なのかという点で相違する¹⁵⁾。

ここでいう部分的要素とは、東(2001)の指摘するデータベース消費にも通じるものである。東(2001)では、ゲームなどでキャラクターの保持する属性が細分化して把握されて、その属性をデータベースのように処理して、個々のキャラクターがどの属性の組み合わせから構成されているかで、キャラクターを把握しようとするものである。

近年のフィクションの世界でのキャラクターには、このような属性の複合によりつくられる例がおおく、受容者の側もそれをふまえて、作品やキャラクターをみている。登場人物の全体像がどうかというよりも、その人物がどのような属性で構成されているかに着目して、「ツンデレ属性がよい」「幼なじみがよい」などと、自分の好みのキャラクターをみつけるのである。

このようなキャラクター部分的な属性をしめす「属性表現」と役割語との関係は、どのようにとらえることができるであろうか。私見では、両者はヴァーチャルな表現であることと、特定の表現が特定の人物像を想起させる点で、共通の基盤にあるものと理解している。人物像の全体的なイメージを喚起させる役割語と部分的な属性をしめす「属性表現」とでは、しめす人物像の質に相違はあるものの、人物像と言語表現とを関連づけるという基本のところでは、同一の基盤にある。そして、両者は截然と区分できるものではなく、連続性を保持しつつ存在しているとかがえられる。

そして、現時点で両者の中間的な存在と位置づけられるのが、メイドの使用することばである。

(16) メイド「お帰りなさいませ ご主人様——！」

メイド「メイドカフェ「Maidia(メイドィア)」
へようこそ——！」

(武梨えり『かんなぎ』②一迅社2007年3月:104)

(16)は、マンガでのメイド喫茶の一場面である。店ではたらくメイドたちは、このようなセリフでお客たちを「ご主人様」として、店にむかえ入れる。言語表現としては、「ご主人様」の使用という語彙的な側面だけでなく、「お帰りなさいませ」と「ご主人様」の語順が、固定されたパターンとなっている点が注意される。

日本のマンガなどでのメイドは、イギリスのヴィクトリア朝での貴族の邸宅につかえる女性の使用人をモデルにしている¹⁶⁾。そして、マンガ等に登場する大金持ちの家にメイドがいるような設定が普通になる¹⁷⁾。最初は、あくまでもフィクションの世界での架空の存在であった。そして、これらのメイドたちは、単にメイドであるだけでなく、完璧な使用人であったり¹⁸⁾、ドジっ娘(こ)であったり¹⁹⁾、ご主人様に好意をいだく²⁰⁾など、多様な属性が付与される存在であった。

しかし、メイド喫茶が秋葉原などに新店し²¹⁾、それがブームとなって、一般に知られるようになると、メイドがそのような喫茶店ではたらく女性を意味し、ひとつの職業として認識されるようになった。その際に、店への客を仮想のご主人様という設定にして、「ご主人様(女性のばあいは「お嬢様」も)」を使用するのも、現実の主人でないのを主人あつかいしてくれるところに、日常との「ギャップ」も感じられ、ブームの一因となったとかがえられる。

そうすると、メイドのことは、役割語に準ずるものとみなすことができる。店員やレストランでのウェイトレスの用語のような、職業上の必要性から使用される役割語という位置づけである。具体的には、つぎのように図示することが可能である。

(17)「属性表現」	中間	役割語
例 ツンデレ …)	メイド…)	お嬢様

メイドのような「属性表現」から役割語の方向に変化する例があることからすると、やはり、両者には連続性があるとするのが妥当であろう。人物像と言語表現とに関連づけがあるということをしめした(17)からすると、当初単なる人物の特徴である属性をしめすための言語表現が、社会的な地位とも認識される役割に類するものに変化するにつれて、その言語表現が役割語として位置づけられるということである。

「属性表現」と役割語は、言語表現の機能としては、通じるところのあるものである。しかし、5章でのべたように、ツンデレ表現などの「属性表現」は、一般的にはしられているものではない。それは、単に特定の読者むけの作品に登場するというだけでなく、社会的にみとめられた地位や職業である役割をもっていかどうか、判断の基準になるのである。

7 まとめとして

本稿では、ツンデレやボクッ娘や世話好き妹などの使用する「属性表現」が役割語とどのような関係性で存在するのか、という点について、検討をこころみた。それを、(18)のようにまとめてみる。

- (18)
- a 現実の世界でおこなわれる表現とは直接的に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 言語表現の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の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ある。
 - f 「属性表現」は一般的にはし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地位や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。

以上の6点であるが、aとbは「属性表現」と役割語と共通する点である。cとdは「属性表現」と役割語とで相違する点である。eとfは「属性表現」のもつ性質といえる点である。

役割語研究は、日本語研究において、位相研究や文体研究等におおきな意義をもつものである²²⁾。そして、「属性表現」は、その役割語の前段階ともいえるものである。言語表現が単に人物像とむすびつくだけでは、役割語とみることはできない。あくまでも社会的な地位をしめるものをしめす言語表現が、役割語とみとめられるのである。

「属性表現」は、部分的であれ、言語表現と人物像がむすびついているものである。このような表現のなかから、どのようなものが役割語へと変化しうのかという点も、今後の検討課題としたい²³⁾。

注

- 1) 富樫(2008)に、その経緯についての解説がある。
なお、マンガ等のファン層に定着した時期は、西田2008

- ・2009 b) では2005年後半と想定する。
- 2) テレビアニメ作品(庵野秀明監督・ガイナックス制作・1995年10月～1996年3月テレビ東京系で放映・全26話)。ほかに劇場版2作品(1997年3月配給・1997年7月配給)と新劇場版序(2007年9月配給)破(2009年6月配給)がある。アスカは作中のヒロインの1人。
 - 3) 可愛零編(2005) p.95に詳細な解説がある。
 - 4) 金水(2005)には、清水(2000)やその他の現実社会と相違するキャラクターの言語表現の事例が指摘されている。
 - 5) 「書生ことば」については金水(2003) p.110を参照。
 - 6) 金水(2003)では、歴史の例もあげるが、本稿では歴史的な問題についてはふれないので、割愛する。
 - 7) この図での周縁に該当する田舎言葉や関西弁については、ここでは割愛する。
 - 8) ボク少女とも。Wikipediaのボク少女の項目を参照。最近の例では、時雨沢恵一作ライトノベル『キノの旅』シリーズ(メディアワークス電撃文庫・2000年7月～刊行中)の主人公キノが著名である。基本的に運動神経がよく、短髪でボーイッシュな風貌のキャラクターがおおい。
 - 9) 講談社2003年11月全1巻。
 - 10) 桜場コハル&ヤングマガジン編集部監修『みなみけ+今日の5の2キャラファンBOOK』(講談社2006年11月)でのキャラクター紹介による。
 - 11) マッドサイエンティストについては、Wikipediaの項目を参照。金水(2003) p.46にも関連した記述がある。
 - 12) 金水(2003) p.33を参照。
 - 13) ツンデレキャラクターのマンガなどの作品内での描写については、西田(2008・2009 a・2009 b)で検討した。
 - 14) 白泉社2007年1月～刊行中。ドラマ化はフジテレビ系列で2009年8月～11月に放映。
 - 15) 役割語のキャラクターのなかにも博士やお嬢様のように人物像全体をさすものと、場面的な使用に限定される上司や兵士のようなものとの区別がある。これについては、西田(2008・2009 b)で「常用性」の有無の観点から説明した。ただし、上司や兵士であっても、その場面においては上司や兵士というトータルな人物像であり、その点で「属性表現」に該当するツンデレなどとは相違する。また、「属性表現」においてもボクっ娘のような性格的属性でありながら、ある程度常用性の想定される例もあり、この点は今後の検討課題である。
 - 16) イギリスのヴィクトリア朝でのメイドの実態については、森薫・村上リコ『エマ ヴィクトリアンガイド』(エンターブレイン2003年)を参照。
 - 17) 畑健二郎のマンガ『ハヤテのごとく!』(小学館2005年3月～刊行中)の三千院家でのメイドのマリアの例がある。
 - 18) 注17の例におなじ。
 - 19) 樫やなのマンガ『黒執事』(スクウェア・エニックス2007年3月～刊行中)でのメイドのメイリンの例がある。ドジっ娘については、Wikipediaの「ドジっ娘」の項目を参照。

- 20) 森薫のマンガ『エマ』(エンターブレイン2002年9月～2008年4月全10巻)のエマの例がある。
- 21) 2001年3月に秋葉原に開店した「キュアメイドカフェ」が嚆矢とされる。メイド喫茶についてはWikipediaの「コスプレ系飲食店」の項目を参照。
- 22) 金水(2008・2009)に言及がある。
- 23) メイド等の職種の例は変化する可能性がある。一方、ツンデレやボクっ娘や世話好き妹等の性格そのものの例は変化の可能性はひくいとおもわれる。

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
- 可愛零編(2005)『「ツンデレ」大全』株式会社インフォレスト
- 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(2005)「わしは役割語を研究しておるのじゃ」『文藝春秋特別版3月臨時増刊号 言葉の力 生かそう日本語の底力』83-4
- 金水敏編(2007)『役割語研究の地平』くろしお出版
- 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』(岩波書店)第7章。
- 金水敏(2009)「役割・キャラクター・言語をめぐる」シンポジウム「役割・キャラクター・言語」発表資料(2009.3.29 神戸大学)
- 定延利之(2009)「キャラクタは文法を変えるか?」シンポジウム「役割・キャラクター・言語」発表資料(2009.3.29 神戸大学)
- 清水義範(2000)『日本語必笑講座』講談社 引用は講談社文庫版(2003)による。
- 富樫純一(2008)「ツンデレ属性と言語表現—役割語的アプローチとケーススタディー—」第6回現代日本語文法研究会発表資料(2008.10.11 筑波大学)
- 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・キャラクター・言語」発表資料(2009.3.29 神戸大学)
- 萌え用語選定委員会編(2005)『萌え萌え用語の萌え知識』株式会社イーグルパブリッシング
- 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—」土曜ことばの会発表資料(2008.10.11 大阪大学)
- 西田隆政(2009 a)「ツンデレ表現の待遇性—接続助詞カラによる「言いさし」の表現を中心に—」(『甲南女子大学研究紀要 文学・文化編』45)
- 西田隆政(2009 b)「役割語としてのツンデレ表現—「常用性」の有無に着目して—」シンポジウム「役割・キャラクター・言語」発表資料(2009.3.29 神戸大学)

参考サイト

- ボク少女
<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%9C%E3%82%AF%E3%81%A3%E5%A8%98>

マッドサイエンティスト

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%9E%E3%83%83%E3%83%89%E3%82%B5%E3%82%A4%E3%82%A8%E3%83%B3%E3%83%86%E3%82%A3%E3%82%B9%E3%83%88>

ドジっ娘

[http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%89%E3%82%B8%E3%](http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%89%E3%82%B8%E3%81%A3%E5%AD%90)

81%A3%E5%AD%90

コスプレ系飲食店

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%A1%E3%82%A4%E3%83%89%E5%96%AB%E8%8C%B6#.E3.83.A1.E3.82.A4.E3.89.E5.96.AB.E8.8C.B6.E3.81.AE.E8.AA.95.E7.94.9F>