



Title	「打ち言葉」におけるネコキャラクターの役割語 「ニャ」の使用状況：フィクションにおける使用状況と対比して
Author(s)	文, 雪
Citation	語文. 2018, 110, p. 29-41
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/73320
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

<https://ir.library.osaka-u.ac.jp/>

The University of Osaka

「打ち言葉」におけるネコキャラクターの役割語「ニャ」の使用状況

—フィクションにおける使用状況と対比して—

文
雪

1. はじめに

日本のアニメでは、猫をイメージさせるキャラクターが多く登場している。これらのキャラクターのセリフに猫の鳴き声を模する言葉「〜ニャ」「ニャン」「ニャー」も含めての使用がしばしば観察される。筆者は、ケーススタディーとしてアニメ作品に見る猫言葉「ニャ」の中国語訳について考察した結果、中国語における猫の鳴き声を表すオノマトペ「喵」を訳語として当てるのが多いことが判明した。こういう訳し方は、言語面での対応としては問題なさそうであるが、ネコに対するイメージは日本語と中国語の言語社会においてはずれがあるので、作品中におけるキャラクターの人物像を壊す恐れもあると考える(文2018)。

本稿は、猫言葉のより適切な翻訳方法を探求することを最終的な目的とするが、その前提として、猫言葉の使用状況を把握しておく必要があると考える。これまでの先行研究においては、フィ

クション作品における猫言葉を取り上げるものが多いのだが、実際にはブログやツイッターなどの「打ち言葉」の世界においても猫言葉が用いられるにも関わらず、打ち言葉における使用についてはあまり考察の重点とされてこなかった。今回の研究は、打ち言葉における猫言葉の使用状況を調査した上で、フィクションにおける使用状況と対比したい。

2. 先行研究

2. 1. 役割語と猫言葉について

金水(2003)は、フィクション作品において、特定の人物像と結びつく言葉づかいを「役割語」と定義している。金水(2014)によれば、役割語には性差、年齢・世代、職業・階層、地域、時代、人間以外という分類の観点があり、フィクションに登場する妖精や宇宙人、あるいは動物キャラクターの言葉づかいは人間以外の領域に属し、「キャラ語尾」の多用が特徴的である。キャラ

語尾とは、イヌキャラクターをイメージさせる「知らないワン」のような、特定のキャラクターに与えられる語尾を指す（金水2003：188）。役割語の形成過程から見れば、その源泉は多くの場合、現実の社会的グループに特有の表現が取られるが、キャラ語尾を含め、「人間以外」の言葉づかいは、他の分類と異なり、特定の作者が人工的に作り出したものがほとんどである。現実味が薄い「人間以外」の分類において、比較的親しまれているのは〈動物語〉であると言えよう。特に、「ニャ」というネコをイメージさせる表現は日本のマンガやアニメで比較的高い頻度で使われるように感じられる。本論では、「ニャ」を「猫言葉」と呼ぶ。

2. 2. 〈動物語〉と動物キャラクターについて

フィクション作品において言葉を喋る動物キャラクターは全て〈動物語〉を使うとは限らない。秋月（2012）は動物キャラクターを内面的な志向性に基づき、「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。人間らしくふるまおうとする志向性を持つのは「人間型動物キャラクター」であり、動物らしさの繰出を避けるために、〈動物語〉はほぼ使用しない。岩田・藤本（2014）ではこのタイプの動物キャラクターを擬人化される動物と呼び、その言葉づかいは〈男ことば〉、〈女ことば〉といった人間の言語的ステレオタイプが当てられると述べた。例えば、ウサギキャラクターは、明治以降一九四〇年代頃までは

男性キャラクターで一定しており、主に一人称を「ぼく」を用い、「知性」「柔らかさ」「弱々しさ」を感じさせる。戦後頃を境に、女性キャラクターに転換し、「可愛らしさ」が強調されるようになった。

一方、〈動物語〉を使用する動物キャラクターは、「動物型人間キャラクター」である。このタイプは、人間らしさを捨て、動物のようにふるまおうとする志向性を持つ。本研究で取りあげる動物キャラクターは全て「動物型人間キャラクター」を指し、その言葉づかいは動物らしさを強調する〈動物語〉である。

猫言葉は〈動物語〉の一種であり、ネコキャラクターの役割語を指す。現時点では「ニャ」という語彙項目のみが当てはまるので本論では「猫言葉」と「ニャ」はネコキャラクターの役割語という同じ意味で用いられる。これは、語彙項目「ニャ」を猫言葉として定義するわけではないことを説明しておきたい。

2. 3. 猫言葉の文法的機能

2. 3. 1. 動物キャラクター語尾

定延（2007）はキャラ語尾の下位分類として、「キャラコピュラ」と「キャラ助詞」の2つを挙げている。

- 1) はじめましてでおじゃる。まろも富士東高校の1年生でおじゃる。

- 2) 今回の話はどうなるのかびょん?

例1)の「おじゃる」は、「です」「だ」というふつうのコピュ

表1 キャラコピュラとキャラ助詞の違い

キャラ語尾の種類	倒置文での現れ	終助詞との位置関係	文中の文節末での現れ
キャラコピュラ	比較的現れやすい	終助詞よりも先	比較的現れやすい
キャラ助詞	比較的現れにくい	終助詞よりも後	比較的現れにくい

ラと入れ替わって現れるので、コピュラの変異体と見てキャラコピュラと呼ぶ。一方例2)の「ぴょん」は、終助詞「か」のさらに後ろに現れるので、とりあえず助詞相当と見てキャラ助詞と呼んでいる。キャラ助詞とキャラコピュラは生起環境においてどう違うのかについては表1が挙げられている。

秋月(2012)は《動物語》を使用する動物キャラクターの言葉づかいに注目した。定延(2007)の分類及びその違いに関する叙述によれば、《動物語》に見るキャラ語尾(以下、動物キャラ語尾)はキャラ助詞に分類すべきとしている。ただし、定延(2007)の考察と異なる点として、一部の動物キャラ語尾は、出現位置からすれば終助詞とほぼ区別がつかないことを指摘している。

- 3) あかね、えこまいくまが応援してる
取り組みが表彰されることになったく
まよ。

- 4) 貰ってくれると嬉しいニャ

例3)では「くま」が終助詞「よ」の前に生じており、例4)の「ニャ」は、見かけ上、終助詞の「な」との区別が困難である。このように、

動物キャラ語尾が生じる位置にゆれが見られ、「終助詞よりも後」という位置から、内容語(動詞)に近づいて終助詞と同じ位置、もしくは「終助詞よりも先」に現れるようになった。このような動物キャラ語尾を、秋月(2012)では「キャラ終助詞」と呼んでいる。

川崎(2015)はテレビアニメ作品に登場するネコキャラクターを取り上げ、猫言葉の使用状況を調査した。集めたデータでは倒置文や文中の文節末で使用される「ニャ」が多数見られた。

- 5) なんてその名前を知ってるのニャ、パパにも話してないのに

- 6) どうニャン、びびったかあ

例5)は倒置文での使用であり、例6)は文中の文節末での使用である。このように、「ニャ」は生起環境からすればキャラコピュラにもなりうることを示される。

2. 3. 2. 動物キャラ音化

《動物語》にはキャラ語尾の他に、「キャラ音化」(以下、動物キャラ音化)という形式が存在することを秋月(2012)が述べている。例7)のような、文中に生じた任意の「na」の音を、猫の鳴き声を表すオノマトペに由来する「na」の音に置き換えることによってネコキャラクターを繰り出す例がキャラ音化である。

- 7) にゃんですって!!

以上の先行研究をまとめると、猫言葉の文法的機能は次のよう

にまとめられる。大きく分けてキャラ語尾とキャラ音化の2種類があり、キャラ語尾として使用する際に、キャラ助詞、キャラ終助詞、及びキャラコンピュータの3種類が確認されている。

2. 4. 打ち言葉とキャラ語尾

定延(2007)では、キャラ助詞が生まれる要件として、電子メールやチャットなどの、くだけた文字コミュニケーションを可能とするインフラの整備及び発話キャラクターで遊ぶ文化の成熟をあげている。田中(2011)は、こういうくだけた文字コミュニケーションを打ち言葉と名付け、その特徴に非対面・非同期の2点を挙げている。お互いに顔をあわせることなく、タイムラグを挟んでのコミュニケーションであるため、自己装い表現が取り入れやすいと述べている。現実世界で「ニヤ」を使って話す人はほほいさないが、打ち言葉の世界では、ネコキャラクターを繰り出すことが可能になる。

3. 調査目的と方法

岩田・藤本(2014)は擬人化された動物(人間型動物キャラクター)の発話を分析した結果、動物ごとにキャラクターの差が見られ、特にジェンダーの面である程度のステレオタイプが固定化されていると述べた。こういうステレオタイプは、「動物型人間キャラクター」の発話にも影響するのではないかと考えられる。例えば同じ猫言葉を使うキャラクターでも、話者が男性である場

合と女性である場合とでは、猫言葉の使い方何らかの違いがあると推測したい。そのため、今回は調査対象の性差に注目しながら、次の2つの目的を果たしたい。

○ 打ち言葉にみる猫言葉の使用状況の確認

○ 打ち言葉とフィクションにみる猫言葉の使用状況の対比

フィクションでの使用状況は主に川崎(2015)の調査結果を参照するが、筆者が別途調査したものも適宜引用する。川崎(2015)ではテレビアニメ作品に登場するネコキャラクター6名について猫言葉の使用状況を調査した。取りあげる作品は2009年～2014年のものである。調査時に完結しているものは全話を、放送中のものは1クール(1～12話)を調査範囲としている。川崎(2015)は性差の角度から分析していないので、今回はその統計データを男女別に読み取りたい。6名は男性2名と女性4名からなるので、発表者が別途調査した男性ネコキャラクター1名「にゃん太」のデータも取り入れる。2014年～2015にかけて放送されたテレビアニメに登場するネコキャラクターであり、全話を調査範囲にデータを集めた。

打ち言葉については、2005年にブログで一時的に流行っていた猫ボタン日記を取り上げる。猫ボタンのルールを次に引用する。

猫ボタン

・ これが回ってきたら次に書く日記の語尾すべてに「にゃ」「にゃん」「にゃー」等をつけにゃくてはにゃらにゃい。

・ 「な、ぬ」も「にや、にゅ」にすること。

・ 一人称は必ず「我輩」にすること。

・ 日記の内容自体は普段書くようにや当たり障りのにやいもので構わない。

・ 日記の最後に5人！まわす人の名前を記入するのを忘れないこと。

・ 既にやったことがある人でも回されたら何度でもやる事。

このルールは書き手にネコキャラクターを繰り出すように義務付けており、打ち言葉における猫言葉の使用の一端を示していると考えられる。インターネットで公開されており、このルールに基づいた2007年に作成されたブログ日記から、男性5名、女性5名の日記を、1名につき1件を採用している。比較上の便宜で、川崎(2013)と同じ方法でデータを統計する。日記を一文ごとに「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、さらに「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1文ごとにカウントするので、1文の中に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。

10件の日記は全て猫バトンのルールを引用しているが、書き手の意志が反映されないのでルール部分の文言はデータの統計から取り除いている。

4. 調査結果及び考察

4. 1. 「ニャ」の使用率

4. 1. 1. 打ち言葉にみる「ニャ」の使用率

男女別の「ニャ使用文」の割合を表2と表3に示した。割合の母数となる各日記の例文数(猫バトンのルールを除いた部分)も合わせて示している。

猫バトンのルールとしては、全ての文末に「ニャ」をつけると決めているので、「ニャ使用文」の使用率は100%になると予測できる。ただし、ブログ日記という気楽な文脈において、書き手も厳密にルール通りに書くとは限らないので、調査対象10名のうち「ニャ使用文」の割合が100%となるのは1名のみであってもおかしくない。他の9名は100%にまで行かないものの、70%以上の高い割合で「ニャ」を使用しており、男女差が見られない。

4. 1. 2. フィクションにみる「ニャ」の使用率

フィクションにおける「ニャ」の使用状況を男女別にまとめた結果が表4のようになった。男性キャラクターは全員高い比率で「ニャ」を使用するが、女性キャラクターの「ニャ」の使用率は23%〜79%までばらつきが見られる。フィクション作品では、物語におけるキャラクターの位置付けなど多くの要素が絡んでくるので、猫バトンのような単純なルールに縛られるブログ日記とは発話環境が異なる。そのため、キャラクターの性差のみでニャの

表2 男性の猫ボタン日記における「ニャ使用文」の割合

	男性Ⅰ	男性Ⅱ	男性Ⅲ	男性Ⅳ	男性Ⅴ
例文数	23文	26文	18文	11文	23文
「ニャ使用文」	91%	89%	100%	73%	96%

表3 女性の猫ボタン日記における「ニャ使用文」の割合

	女性Ⅰ	女性Ⅱ	女性Ⅲ	女性Ⅳ	女性Ⅴ
例文数	21文	31文	24文	24文	23文
「ニャ使用文」	95%	77%	75%	88%	87%

表4 フィクションにおける「ニャ使用文」の割合

	男性	男性 (オス)	男性 (オス)	女性	女性	女性	女性
キャラクター名	にゃん太	ニャース	ジバニャン	ブラック羽川	タマ	フィイリス・ニャンニャン	星空凛
「ニャ使用文」	89%	88%	75%	79%	69%	57%	23%

使用率が決定されるときは考えられない。

4. 2. 「ニャ」の機能

4. 2. 1. 機能の分類

続いて、「ニャ使用文」に絞り、「ニャ」の使用機能を考察していく。先行研究を参考し、「ニャ」の機能を次の5つに分ける。

- ① キャラ音化。文中に生じた¹⁾naの発音（na）以外の発音も少数見られる）を²⁾nyaに置き換えるものである。猫ボタンのルールでは、「ぬ」を「にゅ」に置き換えることも容認するが、今回の調査では「にゅ」への置き換えは統計対象外にする。

- ② オノマトペ。猫の鳴き声を引用するものもオノマトペと見なす。

- ③ キャラ助詞。終助詞のさらに後ろに表れるものである。

- ④ キャラ終助詞。終助詞と同等の文法的機能を持つと扱えるものである。

- ⑤ コピュラの代用。文中の文節末、倒置文、及び終助詞の前と言ったコピュラが現れやすい場所になる「ニャ」である。

4. 2. 2. 打ち言葉にみる「ニャ」の機能

調査結果は表5と表6にまとめた。調査対象ごとに、合計が100%になるように、1文ごとにカウントしたデータを示している。

さらに、表5と表6に基づき、「ニャ」の機能ごとに、各調査

表5 男性の猫ボタン日記における「ニャ」の使用状況

機能	①音 化	②オ ノマ トベ	③助 詞	④終 助詞	⑤コ ピュ ラ	①+ ③	①+ ④	①+ ⑤	④+ ⑤	②+ ④	①+ ②+ ⑤
男性Ⅰ (100%)	0	5%	5%	24%	19%	0	23%	19%	0	5%	0
男性Ⅱ (100%)	0	0	0	48%	39%	0	0	0	13%	0	0
男性Ⅲ (100%)	0	0	0	33%	17%	0	39%	11%	0	0	0
男性Ⅳ (100%)	0	0	13%	13%	62%	0	0	0	0	12%	0
男性Ⅴ (100%)	18%	0	5%	27%	27%	5%	18%	0	0	0	0

表6 女性の猫ボタン日記における「ニャ」の使用状況

機能	①音 化	②オ ノマ トベ	③助 詞	④終 助詞	⑤コ ピュ ラ	①+ ③	①+ ④	①+ ⑤	④+ ⑤	②+ ④	①+ ②+ ⑤
女性Ⅰ (100%)	15%	5%	0	30%	20%	0	25%	5%	0	0	0
女性Ⅱ (100%)	22%	4%	0	30%	9%	0	13%	22%	0	0	0
女性Ⅲ (100%)	0	6%	10%	38%	6%	6%	22%	6%	0	0	6%
女性Ⅳ (100%)	19%	9%	0	43%	24%	0	0	5%	0	0	0
女性Ⅴ (100%)	0	5%	10%	45%	30%	0	10%	0	0	0	0

表7 打ち言葉における「ニャ」の機能ごとの使用状況

機能		①音化	②オノマトベ	③助詞	④終助詞	⑤コンピュータ
男性の書き手	男性Ⅰ	42%	10%	5%	52%	38%
	男性Ⅱ	0	0	0	61%	52%
	男性Ⅲ	50%	0	0	72%	28%
	男性Ⅳ	0	12%	13%	25%	62%
	男性Ⅴ	41%	0	10%	45%	27%
女性の書き手	女性Ⅰ	45%	5%	0	55%	25%
	女性Ⅱ	58%	4%	0	43%	31%
	女性Ⅲ	40%	12%	16%	60%	18%
	女性Ⅳ	24%	9%	0	43%	29%
	女性Ⅴ	10%	5%	10%	55%	30%

対象のデータを表7にまとめた。表7の読み方は例のようになる。表7のデータに基づき分析を行う。

例・表7の「男性Ⅰ」の「①音化」の値「42%」＝表5の

「男性Ⅰ」における「①音化」の値「0」＋表5の

「男性Ⅰ」における「①＋③」の値「0」＋表5の

「男性Ⅰ」における「①＋④」の値「23%」＋表5の

「男性Ⅰ」における「①＋⑤」の値「19%」

表7の「女性Ⅰ」の「④終助詞」の値「55%」＝表6

の「女性Ⅰ」における「④終助詞」の値「30%」＋表

6の「女性Ⅰ」における「①＋④」の値「25%」＋表

6の「女性Ⅰ」における「④＋⑤」の値「0」＋表6

の「女性Ⅰ」における「②＋④」の値「0」

・④キャラ終助詞の発達

調査対象10名は全員④キャラ終助詞を使用している。また、機能①～⑤のうち、④が一番高い割合を占めるのは8名であり、全調査対象の80%に達している。8名は男性4名と女性4名からなるので、男女差も見られない。全体的に、打ち言葉においては、「ニャ」は④キャラ終助詞として多数用いられる傾向があることが示されている。

・男性は⑤コンピュータを比較的好んで使う可能性がある

調査対象10名は全員⑤コンピュータを使用している。男性の使用状況に注目すれば、全員が使用する機能は④と⑤であることがわかる。一方女性全員が使用する機能は、①、②、④、⑤である。女

性が各機能を比較的均衡的に使うのに対し、男性は④と⑤の機能を比較的に好んで使うように考えられる。④の発達は男女問わずに現れるので、男性は⑤を多用する傾向にあるのではないかと考えられる。

・③キャラ助詞の使用率及び終助詞「か」との関係

調査対象10名のうち、③キャラ助詞の使用は男性3名、女性2名に見られ、50%の調査対象が③を使用していない。使用率も男女問わずに20%を超えていないのが読み取れる。先行研究からわかるように、動物キャラ語尾において最初に確認された文法的機能は③キャラ助詞である。そのゆえ、③キャラ助詞の使用率が各機能の中で一番高い可能性があるのではないかと推測した。しかし、調査結果から見れば、むしろ各機能の中で使用率がやや低い方であるとわかった。

また、用例の詳細を見ると、③キャラ助詞に属する例文は例外なく終助詞「か」の後ろに「ニヤ」が付くことがわかる。その他の終助詞の後ろに「ニヤ」が付く例はない。

8) まあ本題に入るかにや。

9) 約半日は寝てたかにや？

10) ところで猫バトン誰に回そうかにやー

11) ……病んでるのかにやん。

・①キャラ音化と②オノマトベは女性が男性より多く使用する

傾向にある

調査対象10名のうち、①キャラ音化は女性5名が全員使用する

のに対し、男性使用者は3名である。②オノマトベは女性5名と男性2名に使用が見られる。この2項目は、女性が比較的多く使う傾向があるように読み取れる。

4. 2. 3. フィクションにみる「ニヤ」の機能

川崎 (2015) のデータに筆者の調査データを加えて、フィクションにおける「ニヤ」の使用状況は表8にまとめた。1文ごとにカウントしたデータを示している。

さらに、表8に基づき、「ニヤ」の機能ごとに、各キャラクタのデータを表9にまとめた。表9の読み方は表7と同じである。表9のデータに基づき分析を行う。

・④キャラ終助詞の発達

調査対象7名は全員④キャラ終助詞を使用している。④を一番多く使用するキャラクタが5名と全調査対象の71%を占めている。5名は男性2名と女性3名からなるので、男女差がほぼないと言えよう。全体的に、フィクションにおいても、④の機能が発達していると言える。打ち言葉にみる傾向と一致している。

・③キャラ助詞の使用率及び終助詞「か」との関係

調査対象7名が全員③キャラ助詞を使用しており、全員に通じて、③の使用率が20%を下回る。フィクションにおいても、全体的に③キャラ助詞の使用率が高くないとは言えるが、打ち言葉の調査対象10名のうち、5名が完全に使用していないのに比べれば、フィクションにおける③キャラ助詞の使用はより一般的であると

表8 フィクションにおける「ニャ」の使用状況

機能 キャラクター		①音化	②オノマトベ*	③助詞	④終助詞	⑤コピュラ	①+③	①+④	①+⑤
男 性 キャラ クター	にゃん太	4 %	2 %	15%	63%	15%	0.5%	0.5%	0
	ニャース	10%	6 %	6 %	26%	47%	0	4 %	1 %
	ジバニャン	6 %	16%	9 %	49%	16%	0	3 %	1 %
女 性 キャラ クター	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・ニャンニャン	4 %	10%	15%	51%	17%	0	2 %	0
	星空 凜	0	15%	7 %	69%	10%	0	0	0

*川崎（2015）ではオノマトベを「ショーアップ語」と呼んでいる

表9 フィクションにおける「ニャ」の機能ごとの使用状況

機能		①音化	②オノマトベ	③助詞	④終助詞	⑤コピュラ
男 性 キャラ クター	にゃん太	5 %	2 %	15.5%	63.5%	15%
	ニャース	15%	6 %	6 %	30%	48%
	ジバニャン	10%	16%	9 %	52%	17%
女 性 キャラ クター	ブラック羽川	61%	6 %	11%	33%	15%
	タマ	4 %	4 %	12%	69%	11%
	フェイリス・ニャンニャン	6 %	10%	15%	53%	17%
	星空 凜	0	15%	7 %	69%	10%

推測する。

また、川崎 (2015) は用例の詳細を提示していないので未確認であるが、発表者が調査したキャラクター「にゃん太」のセリフにおいては、③キャラ助詞に属する例文も全て「ニャ」が終助詞「か」の後ろに来るものである。

12) ところで どうしてアフターハロウィンなのですかニャ

13) まあ このぐらいが手頃じゃないかニャ

打ち言葉においても、フィクションにおいても、キャラ助詞として機能する「ニャ」は終助詞「か」の後ろにしか付かない傾向がある。これは、「ニャ」が最初からキャラ助詞として機能する際に「か」の後ろに付く傾向にあるのか、それとも他の機能の発達に伴い、「か」以外の終助詞の後ろに付かなくなったのかを別途確認する必要がある。

・ ②オノマトベの使用に男女差が見られない

調査対象7名が全員②オノマトベを使用する。打ち言葉と違い、フィクションにおける②の使用には男女差が見られない。

・ ①キャラ音化と⑤コピュラ使用が意識的に押さえられる

調査対象7名のうち、6名が①キャラ音化を使用する。6名のうち5名の使用率が20%を下回る。打ち言葉における①の使用は、調査対象10名のうちの8名であり、7名が20%を超えている。フィクションでの①の使用は全体的に見れば、打ち言葉ほど多くない傾向にある。文章の内容面に影響を及ぼすことができるため、ヴァーチャル作品の創作においてはキャラ音化を多用するキャラ

クターはセリフの作成により気を配る必要があり、その分手間がかかる。川崎 (2015) が触れているので、この傾向はフィクションの創作過程において意識的に①の使用を避けている結果であると考えられる。

調査対象7名が全員⑤コピュラを使用する。7名のうち、6名の使用率が20%を下回る。打ち言葉における⑤の使用は、10名のうち9名が20%を上回る。フィクションでの⑤の使用は全体的に見れば、打ち言葉ほど多くない傾向にある。この点では、①と同じ傾向にあり、その理由も似たようなものではないかと推測する。

4. 3. 打ち言葉とフィクションにおける違い

打ち言葉における猫言葉の使用状況をアニメ作品と比較し、相違点を表10にまとめておく。

今回の調査結果から見れば、フィクションにおいては、猫言葉の使用に男女差があまり見られない。フィクションにおいては、猫言葉を使用する際にキャラクターのジェンダーは意識されていない可能性があるが、今回取り上げる作品数も限られているので、推測にとどめておく。今後より多くのネコキャラクターを取り上げて考察する必要がある。

一方、打ち言葉においては、同じ猫言葉を使用するにしても、使い方にある程度の男女差が認められる。ただし、今回は猫バトンというルールが設けられているので、猫言葉に対する書き手の意志が100%自由に反映されたとは言い切れない。今後調査対象を

表10

		①キャラ 音化	②オノマ トベ	③キャラ助詞		④キャラ 終助詞	⑤コピュ ラの代用
打ち言葉	男性書き手	女性ほど多く使わない傾向にある		・使用率がやや低く、終助詞「か」の後ろにくる用例が圧倒的に多い	—	多用される傾向にある	多用される傾向にある
	女性書き手	多用される傾向にある					—
フィクション	男性キャラクター	打ち言葉ほど使用されない	男女差が見られない		打ち言葉より多く使用される		打ち言葉ほど使用されない
	女性キャラクター						

広げてさらに考察する必要がある。

5. まとめ

今回の調査において、インターネットで公開されたブログ日記を分析の対象に、書き手の性差に注目しながら、打ち言葉における猫言葉「ニャ」の使用状況を考察してみた。その上で、フィクション作品における猫言葉の使用状況を比較し、相違点を確認してみた。

今回触れていないが、猫言葉「ニャ」と一緒に使われる自称詞について考察する必要がある。今回取り上げる、猫バトンのルールでは、一人称は「我輩」に指定している。また、フィクションにおいて、「我輩」を含めて様々な一人称が「ニャ」と同時に使用される。自称詞は日本語の役割語における重要な指標の一つであるので、猫言葉とともに使用するのを通じて、キャラクターのどういう特徴を強調するかを考察したい。最終的にこういう特徴を中国語に訳す際にどういう表現手法が適切なのかを追求したい。

注

- (1) 金水 (2003: 205) 「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時、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時、その言葉づかいを「役割語」と呼ぶ。」

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』 64号 pp. 43-57

岩田美穂・藤本真理子(2014)もの言う動物―キャラクターとしての動物のイメージ―『語文』第百三輯 大阪大学国語国文学会
pp.43-54

定延利之(2007)「キヤ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

明美) (2015)「ネコキャラクターの役割語「ニャ」にみるキャラクター尾の使用状況」『論文集：金沢大学人間社会学域経済学類社会言語学演習 Vol. 01』 pp. 19-43

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(2014) 金水敏(編)(2014)『役割語』小辞典』研究社

田中ゆかり(2011)『方言コスプレ』の時代―エセ関西弁から龍馬語

『まで』 岩波書店

文雪(2018) 博士論文「役割語の翻訳手法」

引用テキスト

男性Ⅰ「切迫した状況なので気持ちだけでも〃猫バトン〃修正で軽減してみる」

<http://mp.i-revo.jp/user.php/ewalrqsy/entry/137.html>

男性Ⅱ 「ひろし！ひろし！うるせー！（笑 俺ひろし嫌い
」

<http://blog.hangame.co.jp/url.nhn?url=B000143417&m=category&cateid=0&page=10>

男性Ⅲ 「にや、にやんですと」

<http://gameslife.blog.shinobi.jp/%E3%83%BD%E3%82%BF%E3%81%AB%E3%82%83%80%81%E3%81%AB%E3%82%83%82%E3%82%81>

93%E3%81%A7%E3%81%99%E3%81%A8%EF%BD%9E

男性Ⅳ 「最近にや」

<http://d.hatenajp/ten-in/comment/20070205/1170696463>

男性V
「にやめえええええ」

<http://rohaijin.exblog.jp/4747615/>

女性Ⅰ
「バトンで天てれ」

<http://yosoro.blog.shinobi.jp/%E5%A4%A9%E3%81%A6%E3%82%>

8C%E3%81%A8%E3%83%90%E3%83%88%E3%83%B3/%E3%83%90%

E3%83%88%B3%E3%81%A7%E5%A4%A9%E3%81%A6%E3

82%8C

女性Ⅱ
「猫バトン」

<http://seim.blog.shinobi.jp/%E3%83%90%E3%83%88%E3%83%B3/>

%E7%8C%AB%E3%83%90%E3%83%88%E3%83%B3

女性Ⅲ「猫バトン」

http://blog.goo.ne.jp/ami0410_2006/e/890fe590926c794b97eda62fd

6ed96e3/

女性Ⅳ
「とんでもにや」

http://seesawiki.jp/w/yu_ki_mi/d/%A4%C8%A4%F3%A4%C7%A

4%E2%A4%CB%A4%E3%A1%BC

女性V
「にゃんこボタン。」

<http://felixsculpa.blog.shinobi.jp/%E3%83%90%E3%83%88%E3%83>

%B3/%E3%81%AB%E3%82%83%E3%82%93%E3%81%93%E3%83%9
0%E3%83%88%E3%83%B3%E3%80%82

(ぶん・せつ) 本学大学院博士後期課程(投稿時)