



YAKUWARIGO DALAM WEBSITE PEMBELAJARAN ONLINE “ANIME/MANGA NO NIHONGO”

Muthi Afifah
Kanazawa University
Email: Muthi_mail90@yahoo.co.jp

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Januari 2019

Disetujui Maret 2019

Dipublikasikan Maret 2019

Keywords:

Yakuwarigo, pembelajaran
online, anime, manga

Abstract

On this research, we analyse yakuwarigo on online learning that focus on one of the online learning called 'anime/manga no Nihongo' or 'Japanese in anime & manga'. This Japanese online learning is made by The Japan Foudnation as a support to the Japanese language education as a second language. Yakuwarigo or we called as language role is a language use in a virtual world for example in anime, drama, comics and others. This time we analyse yakuwarigo focused on online learning material with anime and manga. As a research method, we analyse the use of yakuwarigo and it's relation between 'character expression' and 'expression by scene'. The result shows that the expression used in the introduction of character before was not match with the expression occurs in 'expression by scene' in manga.

Abstrak

Penelitian ini membahas tentang yakuwarigo dalam pembelajaran online yang berfokus kepada salah satu website pembelajaran online yang bernama "anime/manga no nihongo" atau "Japanese in Anime & Manga". Website pembelajaran ini adalah website yang dibuat oleh The Japan Foundation sebagai support dalam pendidikan bahasa Jepang untuk pembelajar bahasa kedua. Yakuwarigo atau bisa dikatakan sebagai bahasa peran adalah bahasa yang terdapat dalam dunia virtual seperti anime, drama, komik dan lainnya. Kali ini penulis membahas tentang yakuwarigo di dalam pembelajaran online yang berfokus pada anime dan manga. Adapun metode penelitiannya adalah menganalisa bagaimana penggunaan yakuwarigo (ungkapan, kosakata, karakteristik karakter dll), dan bagaimana keterkaitan antara 'character expression' dan 'expression by scene'. Hasil penelitiannya adalah terdapat ketidaksesuaian antara 'character expressions' yang diperkenalkan sebelumnya dengan karakter yang muncul dalam manga di 'expressions by scene'. Ungkapan-ungkapan yang digunakan pada bagian pengenalan dengan ungkapan yang digunakan para karakter di dalam manga tidak sesuai.

© 2019 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B4 Lantai 1 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: jisda_nurjaleka@mail.unnes.ac.id

ISSN 2252-6250

はじめに

日本人母語話者は、アニメ、漫画、ドラマ、小説などの中にある台詞を聞いたり読んだりするときは、それぞれのキャラクターは、それぞれの特徴的な言葉遣いを用いるという認識を持ち、それぞれのキャラクターはどのような言葉遣いを用いるかを簡単に区別することができる。そのそれぞれのキャラクターが用いる特徴的な言葉遣いは「役割語」という。

しかし、日本語学習者は、日本語母語話者のように、キャラクターのそれぞれの特徴的な言葉遣いによって、区別することは難しい。また、一般の日本語の教科書に扱われている「役割語」は女性言葉や男性言葉、あるいはジェンダーによる役割語に限られている。

それでは、一般の日本語教科書や教材とは異なり、アニメや漫画を利用する「アニメ・マンガ日本語」という教材では、それぞれのアニメやマンガのジャンルによって、その中に登場する人物の言葉遣いや、よく使用される語彙などを学ぶことができる。そして、筆者はこの教材の中で扱われている役割語はどのようなものかを明らかにしたい。

役割語の定義

本調査は、「役割語」又は英語の「role language」をテーマとするため、最初には「役割語とは何か」ということを知る必要がある。金水（2003）の「役割語」という概念は以下のようである。

ある特定の言葉づかい(語彙、語法、言い回し、インターアクション等)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。

金水（2003）

また、金水（2007）の本の中に紹介されている例を見てみると、例えば「そうなんじゃ、わしは知っとるんじゃ」のような話し方や言葉遣いを聞くと、年寄又は老人が話していることを想起し、一方「そうですわ、わたくしが存じておりますわ」のような話し方や言葉遣いを聞くと、お嬢様、または上品な女性が話していると想像がつく。

調査対象

上記のはじめにのところで説明されているように、日本語学習者は日本語母語話者と違って、アニメや漫画やドラマ等の登場人物の話し方や言葉遣いを聞いたり、読んだりすることだけでその登場人物はどのようなキャラクターを持つかを区別することは難しい。一般の日本語教材を見てみると、「役割語」という項目は特別に説明されているのではなく、単に会話の中に少ししか扱われなく、さらに男性語や女性語（ジェンダーによる話し方）限られている。そのため、本調査では、一般の日本語教材とは違って、日本の漫画を教材とする『アニメ・マンガの日本語』というネット教材を調査対象として扱う。

アニメ・マンガの日本語とは

アニメ・マンガ日本語は当サイトの概要で説明されているように、関西国際交流基金により制作・運営されているアニメ・マンガに現れるキャラクターやジャンルの日本語表現を楽しく学べる E-ラーニングサイトである。また、本 E-ラーニングの目的は、アニメ・マンガ好きの世界中日本語学習者がアニメ・マンガを入り口として、楽しく日本語を学ぶことで、日本語や日本文化への理解を深め、さらなる日本語学習の動機づけとすることを目的としている。

本 E-ラーニングの対象になる学習者のレベルは幅広く、初級から上級までであり、さらに日本語を教えるためにも教材として日本語教師が利用できる。また、当サイトは 5 つの言語(英語・韓国語・中国語、スペイン語、フランス語)が採用され、PC のインターネット上でアクセスできるため、世界中の日本語学習者が簡単に当サイトを使用できる。

当サイトの内容は、4 つの部分に分けられている。先ずは、「Character Expressions」ここでは、アニメ・マンガの典型的なキャラクターの特徴的な表現を学べる。そして、「Expressions by Scene」のところで、4 つの漫画のジャンル(Samurai, Love, School, Ninja)で漫画を見ながら、学習者はそれぞれのジャンルまたはキャラクターにどのような特徴的な表現が使用されているかを学ぶことができる。

ここでは、それぞれのキャラクターの特徴的な表現だけではなく、オノマトペや文化情報なども学べるが、ここでは「役割語」に焦点を置くため、キャラクターの特徴的な表現だけを見る。

アニメ・マンガ日本語は当サイトの概要で説明されているように、関西国際交流基金により制作・運営されているアニメ・マンガに現れるキャラクターやジャンルの日本語表現を楽しく学べる E-ラーニングサイトである。また、本 E-ラーニングの目的は、アニメ・マンガ好きの世界中日本語学習者がアニメ・マンガを入り口として、楽しく日本語を学ぶことで、日本語や日本文化への理解を深め、さらなる日本語学習の動機づけとすることを目的としている。

本 E-ラーニングの対象になる学習者のレベルは幅広く、初級から上級までであり、さらに日本語を教えるためにも教材として日本語教師が利用できる。また、当サイトは 5 つの言語(英語・韓国語・中国語、スペイン語、フランス語)が採用され、PC のインターネット上でアクセスできるため、世界中の日本語学習者が簡単に当サイトを使用できる。

当サイトの内容は、4 つの部分に分けられている。まずは、「Character Expressions」ここでは、アニメ・マンガの典型的なキャラクターの特徴的な表現を学べる。そして、「Expressions by Scene」のところで、4 つの漫画のジャンル(Samurai, Love, School, Ninja)で漫画を見ながら、学習者はそれぞれのジャンルまたはキャラクターにどのような特徴的な表現が使用されているかを学ぶことができる。ここでは、それぞれのキャラクターの特徴的な表現だけではなく、オノマトペや文化情報なども学べるが、ここでは「役割語」に焦点を置くため、キャラクターの特徴的な表現だけを見る。

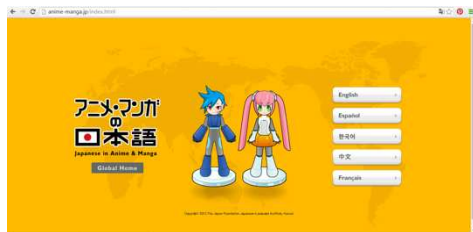


写真 1. 『アニメ・マンガの日本語』E-ラーニングの最初の画面



写真 2. 写真 1 の画面から使用言語を選択すると、上の画面に入る（英語を選択する場合）。

上記にも説明されているように、本調査は役割語に焦点を置くため、写真 2 の画面の一番左の「Character Expressions」と左から 2 番目の「Expressions by Scene」のみ、研究対象として扱う。その二つのところに入ってみると以下のような画面が見られる。



写真 3. 写真 2 の画面から「Character Expressions」を選択すると上の画面に入る。

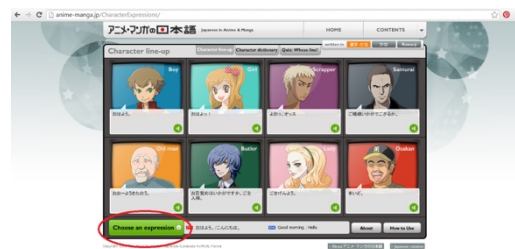


写真 4. 写真 3 の画面の一番左の「Character line-up」に入ると上の画面に入る。

写真 4 の画面には、8 つのキャラクターが提示され、それぞれのキャラクターの話し方や言葉遣いが見られる。また、それぞれのキャラクターの表現が書かれているだけではなく、緑色のスピーカーのボタンをクリックすると音声が出る。また、左下の（筆者がつけた）赤い丸が付いているところからどのような表現を表示したいかを選択できる。この

「Character line-up」の全てのキャラクターの表現を添付資料 1 にまとめた。また、同じ写真 3 の画面の真ん中の「Character Dictionary」を選択すると以下の写真 5 の画面に入る。



写真 5. 「Character Dictionary」

上の写真 5 の画面から、学習者は好きなキャラクターを選択し、そのキャラクターが使用する表現を学習することができる。例えば、一番右下の「Osakan」というキャラクターを選択すると、以下の写真 6 の画面が見られる。



写真 6. 「Character Dictionary」の Osakan

写真 6 の画面を見て行こう。キャラクターの名前にの「Osakan」の下に「Character Overview」をクリックしてみると、選択したキャラクターはどのようなキャラクターであるかの説明が出てくる。そして、画面で見られるように、4 つの欄が並べてあり、左から Single Phrase (一言フレーズ)、Grammar (文型表現)、Alias (呼称)、Pronunciation (発音変化) が表示される。Single Phrase の欄に書いてあるものは、当該キャラクターがよく使う一言フレーズが表示され、それぞれのものをクリックすると、そのフレーズはどのような場面によく使われているかの説明が表示される。そして、その次の Grammar (文型表現)、Alias (呼称) の欄にも、同じように、それぞれの項目をクリックしてみると、その項目についての説明が表示される。最後の一番右の Pronunciation (発音変化) の欄の中に書いてある項目を見てみると、一番左の

Single Phrase (一言フレーズ) の項目とは違いがあまり見られないが、ここでは、発音もキャラクターによって違うため、キャラクターによる発音の変化を音声で説明されている。ここで紹介されているすべてのキャラクターの Single Phrase (一言フレーズ)、Grammar (文型表現)、Alias (呼称)、Pronunciation (発音変化) は添付資料 2 の中にまとめた。

次は、写真 2 の画面に戻り、左から 2 番目の「Expressions by Scene」のところには下に並べて 4 つの漫画を選択することができる。それは、Samurai、School、Love、Ninja であり、それぞれの漫画を選択すると以下の写真 7 から 10 となる。



写真 7. 「Expressions by Scene」の Samurai をテーマとする漫画



写真 8. 「Expressions by Scene」の School をテーマとする漫画



写真 9. 「Expressions by Scene」の Love をテーマとする漫画



写真 10. 「Expressions by Scene」のNinjaをテーマとする漫画

それぞれのテーマによる漫画のセリフを分析のために書き写し、添付資料3のところにまとめた。

調査方法

当サイトの「Character Expression」と「Expression by Scene」のところで扱われているそれぞれのキャラクターの言葉遣い（表現）のリストを作成し、前者の中に紹介されているキャラクターの特徴的な言葉遣いや表現は後者の中にどのような関連性があるかを分析する。

考察

1. 「Character Expressions」と「Expressions by Scene」で登場するキャラクター

「Character Expressions」の中で紹介されているそれぞれのキャラクターの表現を「Expressions by Scene」の漫画の中に使用されている登場人物の表現を比較し、どのような関連性があるかを調べる前に、まず、前者で紹介されているキャラクターが後者の中で登場するキャラクターと一致しているかを調べる。

まず、「Character Expressions」の中ではBoy、Girl、Scrapper、Samurai、Old Man、Butler、Lady、Osakanという8つのキャラクターが紹介されている。以下には、当サイトで紹介されているようにそれぞれのキャラクターはどのようなキャラクターであるかを説明する。

a. Boy

やや幼い男の子が使う表現。少年アニメ・マンガで冒険したい、強い戦士になりたいと

いう憧れを持っている少年が使う。そのため、「～んだ」「～もんか」など決意を表し、自分を鼓舞する表現が多い。一方で、大人にたいしてむきになったり、急に怖くなったり、友達をからかったりする表現などに、まだ子供っぽいさが残っている。

b. Girl

かわいくて元気がいい女子中高生などが使う表現。学園物、恋愛物などの少女アニメ・マンガでよく使われる。実際的女子中高生よりも「～だわ」「～わよ」など女らしい表現よく使われる。「～のに」「～かも」など言いさし表現が多いのも特徴的。発音面では報恩や撥音が多様され、「～」「っ」「♡」「！」など独特の表記でされるのは女の子の口調ならではの。

c. Scrapper

戦う男、不良など少年アニメ・マンガの登場人物がよく使う表現。「てめえ」「なめんなよ」など俗語や驚倒語などを含む男っぽく乱暴な表現・「～やがる」「～てやる」など敵に対する侮蔑や怒りを表す表現が多い。発音は侍の江戸方言と似ていて、「うるせえ」「つつってんだろ」など音便や省略が多様され、迫力がある。

d. Samurai

侍が使っていた昔の日本語表現。侍や忍者などが州人口の時代物のアニメ・マンガで使われる。侍は日本のかつての身分制度の土農工商で一番上の身分であり、礼儀を重んじ、「～ござる」「～申す」など、敬語を使った丁寧な話し方をする。ただし、侍のランクによって表現は異なり、適役あなど乱暴な表現を使う場合もある。発音変化には江戸の方言の影響も見られる。

e. Old man

年をとったおじいさんや武士道の師匠などが使う表現。「～じゃ」「～め」など昔の日本語と似ている。目下の者への発言がほとんどで、基本は普通体で命令や指示の表現が多い。「～ておくれ」「～かね」など目下の者への優しさを見せることもある。「～のう」など詠嘆の表現も特徴的。

f. Butler

上流階級の家庭執事、メイドなどが使う表現。発言の相手は主人一家が基本であり、「～でございます」「お～くださいませ」「～いたします」など敬語のバラエティーが盛りだくさん。質問は「～ですと?」「おつもりで?」など中止形が多い。「～、ご主人様。」など終わりに家族敬称をつけるのも特徴的。

g. Lady

上流階級のお嬢様が使う表現。アニメ・マンガでは誇張して使われるが、実生活で使うお嬢様は稀。アニメ・マンガの設定の中でお嬢様の世界は自分と家族が中心で、あとは下々のみなさんとして扱われることが多い。上流階級なので表現は常に「です、ます、ございます」を中心とした丁寧で上品な表現。一方、内容は上から目線で指示や命令が多い。「～て」「～し」「～こと」などで終わる表現はお嬢さん特有。

h. Osakan

大阪人の中でもいわゆる「こてこて」の大阪のおっちゃんの表現。アニメ・マンガでは大阪弁を使う大阪の人物は商人やお調子者として登場することが多い。「～やで」「～ちゃう」など大阪弁の基本表現のほか、商売場面では「～でっせ」「～まっしゃろ」など丁寧体」も使われる。

上記の「Character Expressions」の中に紹介されているキャラクターに対して、次は「Expressions by Scene」の漫画で登場するキャラクターを見てみよう。

a. Samurai Expressions by Scene

この漫画の主人公は一人の30代の浪人の侍である。後にも説明するが、このキャラクターのセリフを見てみると、礼儀を重んじる侍ではなく、不良な話し方がよく使用されている。そのため、「Character Expressions」で紹介されている侍の話し方とは違いがよく見られる。どのような表現の違いが見られるかは、5.2のところで説明する。

主人公以外に登場する人物は、主人公を助けた同じ浪人である。同じ浪人のキャラクターであるため、ほぼ同じ表現を使用している。そして、その他にも何人かの登場人物が出て

くるが、使用されている表現がほぼ同じである。

b. School Expressions by Scene

この漫画は、題名のように「School」であるため、学校が主な場面であり、学生や、先生というキャラクターが多く登場する。主人公は女の子の高校生で、他には同じ学校の女子や男子の高校生と男性や女性の先生と主人公の家族（母と妹）である。

主人公や他の女子の高校生の台詞を見てみると、「Character Expressions」の「Girls」が使用する表現とほぼ同じ表現を使用している。しかし、この漫画に登場する男子の高校生が使う表現は「Character Expressions」で紹介されているキャラクターと一致しているものがない。また、学校の先生のキャラクターもこの漫画の中に登場するが、「Character Expressions」では、学校の先生のキャラクターの表現は紹介されていない。

c. Love Expressions by Scene

この漫画で登場するキャラクターは、まず、20代のオフィス・レディーである。しかし、使用している表現から見ると、Schoolの漫画の中に登場する女子高校生とはあまり差が見られない。そして、その他の主な登場人物は2人の男性で、一人は主人公の彼氏で、男子高校生である。後一人の男性キャラクターは、主人公の同じ会社の先輩である。この男性のキャラクターを見ると、「Character Expressions」で紹介されているキャラクターと一致しているものが見られない。

d. Ninja Expressions by Scene

この漫画で登場する人物はほぼ忍者である。同じ忍者だとしても、それぞれ違う表現を使用している。「Character Expressions」の「Samurai」のキャラクターの説明では「侍や忍者などが州人口の時代物のアニメ・マンガで使われる。」と書いてあるが、この漫画で登場するキャラクターがすべてそのような表現を使用するわけではない。

2. 「Character Expressions」で紹介されているキャラクターによる表現と「Expressions by Scene」の漫画で使用される表現

ここでは、添付資料 1、2、3 を参照しながら、「Character Expressions」で紹介されているキャラクターによる表現と「Expressions by Scene」の漫画で使用される表現にどのような相違点や類似点がみられるか、分析を行った。その分析結果を以下のようにまとめた。

a. Samurai Expressions by Scene

- 「Character Expressions」で紹介されている Samurai が使用する動詞の否定形活用「ない」は「～ぬ」と紹介されているが、Samurai Expressions by Scene の漫画で動詞否定形の「～ぬ」の使用は 2 回しか出ていない。しかし、動詞否定形の「～ね/～ねえ」が頻繁に使用されている (9 回)。例えば、「あー腹減っちゃったな昨日は草しか食ってねえ...」や「俺も混ざってくれねえか」のようである。
- 漫画の中で使用されている 1 人称代名詞は「俺」と「拙者」であるが、Samurai の「Character Expressions」で紹介されている 1 人称代名詞には「俺」というのが入っていない。
- 「Character Expressions」の Samurai では「お前」という 2 人称代名詞は紹介されていないが、漫画の中に「お前」という 2 人称代名詞が頻繁に使用されている。「Character Expressions」の Srapper で「お前」という 2 人称代名詞が紹介されているが、使用場面の説明を見てみると、「友人や女性にも使う。くだけた言い方」と書いてあるが、Samurai の漫画では、敵に対しても「お前」という 2 人称代名詞が使用されている。
- 「お前」以外に、「貴様」という 2 人称代名詞が漫画の中に使用されている。この 2 人称代名詞は「Character Expressions」の Samurai のところにも紹介されている。

b. School Expressions by Scene

- 「あたし」「～なきゃ」「～の/のよ」「～わ/わよ」、「～ちゃん」「～君」、「～お姉ちゃん」のような表現が漫画の中によく出て、このような表現は「Character Expressions」の「Girls」のところでも紹介されている。

- この漫画に男子高校生のキャラクターも多く登場し、動詞否定形の「～ねえ」そして、語尾の「～ぜ」「～ぞ」や 2 人称代名詞の「お前」が頻繁に出てくるが、「Character Expressions」では男子高校生のキャラクター表現は紹介されていない。
- 女子高校性と男子高校性以外に、男性や女性の先生、そしてお母さんというキャラクターも登場するが、そのようなキャラクターの表現も「Character Expressions」のところで紹介されていない。

c. Love Expressions by Scene

- この漫画で登場する女性のキャラクターは School の漫画で登場する女子高校生の表現とほぼ同じである。「あたし」「～のよ/よ」「～わ/わよ/わよね」のような表現が頻繁に使用されている。
- この漫画で登場する男性のキャラクターは 2 人であり、同じ男性でもキャラクターの性格が異なるため、使用されている人称代名詞からその違いがみられる。一人目の男性キャラクターは「俺」というのを使用しているが、あと一人の男性キャラクターは「僕」というのを使用している。「Character Expressions」では「僕」という 1 人称代名詞を使うキャラクターは「Boy」という少年のキャラクターだが、この漫画で「僕」を使う登場人物は 30 代ぐらいのサラリーマンである。

d. Ninja Expressions by Scene

- 忍者のキャラクターは侍のキャラクターとほぼ同じ表現を使用すると「Character Expressions」の Samurai キャラクターの紹介のところで書いてあるが、この漫画の中に使用されている表現を見てみると、紹介されている表現とは、いくつかの違いが見られる。まずは、この漫画で使用されている 1 人称代名詞は「俺」しかないが、「Character Expressions」の Samurai には「俺」という 1 人称代名詞は紹介されていない。
- 「Character Expressions」の Samurai で紹介されている「～でござる/～ではござ

らぬ」この漫画のある一人に忍者のキャラクターが使用している。この表現のしようによって、その忍者は礼儀を重んじている忍者のキャラクターとして見られる。

- 動詞否定形の「～ぬ」の使用はこの漫画の中に登場する里の長のキャラクターにしか見られない。また、このキャラクターは老人キャラクターがよく使う「～じゃ」「～じゃよ」の言い方もよく使用する。「Character Expressions」のOld Manのところにも説明されているように、年寄のおじいさん以外に武士道の師匠などもこの表現を使う場合もある。
- 2人称代名詞の使用については「お前」というものしか見当たらない。
- この漫画で女性の忍者キャラクターも見られるが、他の漫画で登場するキャラクターとほぼ同じ表現を使用している。例えば、「アンタ」「～わ/わよ」「～のよ/～なのよ」などのような表現である。

おわりに

まとめとして、先ずは、「Character Expressions」のところで紹介されているキャラクターと漫画の「Expressions by Scene」の中で登場するキャラクターが一致していないため、前者で紹介されている表現が漫画の中に登場するキャラクターの表現と差が見られることは当然だろうと結論づけた。そして、前者でSamuraiというキャラクターの表現が紹介されているが、漫画の中に登場する侍キャラクターの性とは異なるため、使われる表現も異なる。

そして、Osakan、Lady、Butlerのようなキャラクターは「Expressions by Scene」のどの漫画でも登場していない。それゆえに、学習者はそれらのキャラクターは実際の漫画にはどのような話し方をしているかは当該 E-ラーニング教材では確認できない。どのような目的でそれらのキャラクターを「Character Expressions」の中に紹介しているかは疑問に思っている。

本調査は、限られている期間で行ったため、徹底的に一つ一つのキャラクターがどのような表現を使用しているかを分析できなかった。

それ故に、今後の課題としては、「Character Expressions」のどのような表現が「Expressions by Scene」で多く使用されているか、そして、どのような表現が使用されていないかを、徹底的に分析できたらよいだろうと思う。

参考文献

恩塚千代(2011)「韓国の教科書における役割語の役割—生きた日本語を教えるバーチャルアリーティー」『役割語研究の展開』pp51-69, 東京：くろしお出版

金水敏(2003)『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』岩波書店

金水敏編(2007)『役割語の研究の地平』くろしお出版

金水敏(2011)「現代日本語の役割語と発話キャラクター」『役割語研究の展開』pp7-16, 東京：

くろしお出版

ウェブサイト

<http://anime-manga.jp/>