

男性角色的第一人稱代名詞和第三人稱代名詞及其與外部特徵的關係

跡部千繪美

逢甲大學外語教學中心助理教授

摘要

本稿以一款女性導向的手機遊戲之官方人物角色說明設定集為資料，分析了 173 名男性角色在使用第一人稱代名詞和第三人稱代名詞的狀況，主要的分析觀點為其與年齡、身高和外表特徵方面的關聯性。

在年齡、身高和第一人稱代名詞的關聯性分析上，獲得了和先行研究類似的結果。但，第三人稱代名詞與年齡、身高幾乎沒有任何關連性。

在外表特徵方面，從下列 10 個項目從事分析：①肌肉、②苗條、③面惡、④英俊、⑤可愛、⑥美男子、⑦女性化、⑧眼鏡、⑨臉部疤痕、⑩鬍子。結果可彙整成以下四點。(1)①肌肉、③面惡、④英俊、⑨臉上的疤痕、⑩鬍子這 5 個項目使用「俺」的角色居多；(2)⑥美男子和⑦女性化則是使用「僕」的角色居多；(3)⑧可愛因第一人稱代名詞的種類在使用上表現出差異；(4)②苗條和⑧眼鏡在第一人稱代名詞和第三人稱代名詞的使用上幾乎沒有差異。

另外也得知，將「僕」視為從屬，將「俺」視為非從屬（反叛/支配），可以更全面地解釋「俺」和「僕」。

關鍵詞：男生第一人稱代名詞、第三人稱代名詞、外表特徵、俺 (ORE)、僕 (BOKU)

受理日期：2023 年 08 月 28 日

通過日期：2023 年 10 月 20 日

DOI：10.29758/TWRYJYSB.202312_(41).0004

The Relationship between First and Second Person Pronouns and the External Characteristics of Male Characters

Atobe Chiemi

Assistant Professor, Foreign Language Center, Feng Chia
University

Abstract

This paper uses data from the official setting collection of a female-oriented smartphone game to analyze the use of first and second person pronouns by 173 male characters in terms of age, height, and external characteristics.

The results for age, height, and first person pronouns supported previous studies. On the other hand, second person pronouns showed almost no relationship with age.

The 10 external characteristics were examined. The results revealed the following four points. (1) Many characters used "Ore" in the following six traits: ① muscular, ③ strong, ④ handsome, ⑨ facial scar, and ⑩ mustache; (2) many characters used "Boku" in the traits of ⑥ beautiful and ⑦ feminine; (3) the usage of the trait ⑤ cute differed depending on the first person pronouns; (4) no bias was found in the traits of ② slender and ⑧ glasses.

In addition, it was shown that "Ore" and "Boku" can be explained more comprehensively by setting "Boku" as subordinate and "Ore" as nonsubordinate (rebellious/dominant).

Keywords: Male First Person Pronouns, Second Person Pronouns, External Characteristics, Ore, Boku

男性キャラクターの自称詞・対称詞と外見的特徴 との関わり

跡部千絵美

逢甲大学外語教学中心助理教授

要旨

本稿は女性向けスマホゲームの公式設定集をデータとし、男性キャラクター173名の自称詞・対称詞の使用を年齢、身長、外見的特徴の観点から分析した。

年齢・身長と自称詞については先行研究を支持する結果となった。一方対称詞は年齢との関連はほぼ見られなかった。

外見的特徴に関しては①逞しい、②華奢、③強面、④イケメン、⑤可愛い、⑥美しい、⑦女性的、⑧眼鏡、⑨顔に傷、⑩髭の10項目について主に自称詞との関わりを調査した。その結果、以下の4点が明らかになった。(1) ①逞しい、③強面、④イケメン、⑨顔に傷、⑩髭の6項目は「俺」を使用するキャラクターが多い、(2) ⑥美しい、⑦女性的なキャラクターは「僕」を使用するキャラクターが多い、(3) ⑤可愛いは自称詞により用法に違いが見られる、(4) ②華奢と⑧眼鏡は自称詞・対称詞による偏りが見られない。

また「俺」と「僕」について「僕」を従属的、「俺」を非従属的（反抗的・支配的）とすることでより包括的に説明することができることを示した。

キーワード：男性自称詞、対称詞、外見的特徴、俺、僕

男性キャラクターの自称詞・対称詞と外見的特徴 との関わり

跡部千絵美

逢甲大学外語教学中心 助理教授

1. はじめに

現在スマホゲームは、若者の間で広く浸透している。日本で女子大学生を対象に調査を行った西川・藤橋(2021)によると、スマホゲームで遊んだことがあると答えた被験者は97.6%で、さらに39.4%が課金をしたことがあると回答していた¹。筆者も学生たちがスマホゲームをプレイしているところを日常的に目撃しており、台湾の若者の状況も日本と大きな違いはないと推測される。多くの大学生にとってスマホゲームは生活の一部となっていると言えよう。

日本語を学ぶ台湾人大学生の中には、日本で配信されているゲームを日本語版のままプレイしている学生もいる。上級レベルの日本語を必要とするゲームもあるが、それも中国語版ではなく日本語版でプレイしながら生の日本語を学習している。上級レベルの日本語を必要とするゲームとは、ゲーム内でストーリーを読み進めるタイプのもので、台詞の部分に声優が声をあてている。こうしたゲームは台湾で中国語版が配信される際も台詞の音声は日本語のままであり、中国語字幕を読みながら日本語音声を聞くことになる。日本のスマホゲームは台湾人学生にとって日常的に触れる日本語の一つであると言える。

ゲーム内の台詞の言葉遣いは実際に我々が用いる言葉とは

¹ 西川・藤橋(2021)は「ソーシャルゲーム」という用語を用いているが、スマートフォンのアプリゲームを指しており本稿の「スマホゲーム」にあたる。

異なっている。ポップカルチャーのキャラクターが用いる言葉については、金水(2003)に始まる役割語の分析以降、近年研究が進められている。役割語とは〈お嬢様ことば〉〈博士語〉のように「特定のキャラクターと結びついた、特徴ある言葉づかい」(金水 2003:vi)を指す。特に人称代名詞と文末表現に多く現れる。そしてこの役割語に端を発し、定延(2007)の「キャラ助詞」、西田(2010)の「属性表現」等、現実世界とは異なるポップカルチャー特有の表現が日本語学の研究対象とされるようになった。さらに現在ではメイナード(2017)のように、特有の表現の分析だけでなくポップカルチャーの台詞を会話分析の手法で分析した研究も行われている。

これまでの先行研究で、自称詞・対称詞はキャラクターの年齢、社会的属性、性格を示す重要な部分であることが明らかになっている。一方で、外見的特徴との関わりを分析したものはないようである。現実世界であれば、外見によって用いる自称詞・対称詞が違うということは考えにくい。しかしフィクションであればこそ、外見的特徴と自称詞・対称詞が結びつけられる可能性がある。そこで本研究はポップカルチャーの男性キャラクターが用いる「俺」「僕」等の自称詞と話者の外見的特徴との関わりを分析する²。また自称詞ほど関わりがないと予想されるが、「あなた」「君」等の対称詞についても一部項目について調査する。

2. 先行研究と本研究の課題

2.1 自称詞の先行研究

ここでは男性の自称詞の代表的なものについて、役割語の観点からの先行研究を紹介する。自称詞「俺」「僕」について、金水(2003)は「俺」は野生的なキャラクターが用い、「僕」は

² 本稿では「ぼく」「ボク」「僕」といった表記の違いは扱わない。

飼いならされた少年キャラクターと結び付いている。また「僕」は上流階級の男子の役割語としても用いられると説明している。

『ドラえもん』と『ちびまる子ちゃん』を分析した秋月(2014)も金水(2003)と同様に、「俺」は野生派男子、「僕」は知性派男子が用いるとしている。また秋月(2012)はウルトラマンの言葉遣いからウルトラマンを〈神様〉キャラクターとしている。その自称詞は「わたし」である。

跡部(2019)はゲームを対象に「俺」「僕」選択と関わるキャラクターの属性を分析した。「俺」は〈俺様³系〉〈女好き系〉〈熱血系〉〈大人系〉〈フレンドリー系〉〈不器用系〉のキャラクターに用いられ、「僕」は〈小悪魔・男の娘⁴系〉〈無邪気系〉〈大人しい系〉〈ヤンデレ⁵・異常系〉〈引きこもり系〉〈ナルシスト系〉〈ミステリアス系〉に用いられていると報告している。また跡部(2022)は「わたし」「わたくし」「あたし」を用いる男性キャラクターの性格属性について分析した。分類不能の2名を除くと「わたし」には〈優等生〉〈オネエ〉〈サイコパス⁶系〉、「あたし」は〈オネエ⁷〉、「わたくし」は〈執事系〉〈サイコパス系〉が見られた。

「俺」「僕」ほど使用例が多くないものも含め金水(編)(2014)『〈役割語〉小辞典』には多種多様な自称詞について役割語の観点からの解説が記されている。そのうち本稿と関連する現代ポップカルチャーでの使用における説明をここでは紹介す

³ 「俺様」は「自分を周囲よりも上だと認識している言動が見られるキャラクター」(跡部 2019:152)である。

⁴ 「男の娘」とは「外見が少女である少年」(跡部 2019:158)である。

⁵ 「ヤンデレ」は精神的に病んだ状態で誰かに強い好意を持っているキャラクターで、跡部(2019)は痛みに執着するキャラクター、人の恐怖に歪む顔が好きなキャラクターなどを報告している。

⁶ 跡部(2022:16)は「サイコパス」について本来の心理学用語ではなくポップカルチャーの用語であり、「狂気を感じさせる性格属性を指す」としている。

⁷ 跡部(2022:7)はオネエを「性的に男性であるが内面的には女性である」としている。

る。(1)俺：一九七〇年代以降、ヒーローの少年・青年に多く用いられるようになった。近年男性の自称詞として標準化しつつある。(2)僕：一九七〇年代くらいまでは清く正しい主人公クラスの少年の自称詞。その後「俺」が強い男性性を帯びる一方で、「僕」は相対的に弱い男性性を示す代名詞となり、弱々しい、マザコン的なニュアンスも帯びるようになった。近年は冷酷・残忍なダークヒーロー的キャラクターの表現として用いられることがある。(3)「わたくし」：ホテルマン、執事などが自分より目上の人、客、主人などに対して用いる。(4)「あたし」：東京下町で生活する成人男性、あるいは落語の咄家。(5)「わし」：老人、博士などのキャラクターが用いる。西日本出身の中年以上の人物、田舎者キャラクターにも用いられる。

2.2 対称詞の先行研究

対称詞は話者の属性、性格を表す側面と、相手との関係を表す側面がある。前者について上記の秋月(2014)は野性派男子は「お前」、知性派男子は「君」を用いるとしている。また後者について海老原(1998)は漫画『しんきらり』をデータに、妻が自立していくにつれ夫の妻への呼称が「おまえ」から「君」へ変わった事例を分析している。「おまえ」は親近感を示すと同時に妻を所有物とみなし見下す表現であると述べている。

金水(2014)には役割語である対称詞も取り上げられている。本稿と関わるものを以下にあげる。(a)「あんた」：同等もしくはそれ以下の人物に対しての使用が主。人との距離の取り方はなれなれしく、厚かましい態度とも言える。(b)「おぬし」：武士・剣士や老人のキャラクターが使用。対等もしくは目下の者に用いる。目下の者の中でも対等に近い人物、親近感のある人物に対して用いられる。現代では古くさい言葉と認識され、〈武士ことば〉や〈老人語〉として使用されるようにな

った。

2.3 本研究の課題

以上の先行研究からポップカルチャーにおいて男性が用いる自称詞・対称詞はキャラクターの年齢、社会的属性及び性格属性と関わるということが明らかになっている。一方で体格等の外見的特徴と自称詞・対称詞の関連についての分析は行われていないようである。人間が作り出した作品世界の中では、これらの要素とも関連がある可能性がある。先行研究では野性派男子は「俺」を用い、知性派男子は「僕」を用いると言われているが、野性派男子は知性派男子よりも体格がいいことが予想され、「俺」を用いる男性キャラクターは「僕」を用いる男性キャラクターよりも長身で逞しいことが予想される。さらに眼鏡や顔の傷といった外見的特徴とも関連がある可能性がある。そこで本稿では、男性キャラクターの外見的特徴と自称詞・対称詞との関わりについて調査する。

3. データと分析方法

3.1 データ

データとするのはスマホアプリゲーム『夢王国と眠れる100人の王子様』（以下、夢100）及びその公式設定集である。まず女性向けゲームを選んだ理由は、男性キャラクターが数多く登場するためである。その中で夢100は最多の180名以上の男性キャラクターが登場し、そのほとんどが主人公女性の恋人という設定であるため、対称詞の分析も容易に行うことができる。

次に夢100に登場する男性キャラクターの年齢層は、非現実的な数千歳を除いても8歳から40歳までと比較的幅広い。また女性主人公と出会って関係を深めていく男性キャラクターは全員「王子」として登場するものの、海賊や職人、映画ス

ターなど様々な職業で、180名以上がそれぞれ違った個性を持ったキャラクターとして描かれている。

加えて盛衰の激しいスマホゲームの中で夢 100 は全世界 1200 万ダウンロードを突破し 2023 年に 8 周年を迎えた、安定した人気を獲得したゲームである。以上より本研究では夢 100 ゲームアプリ及び 2016 年・2018 年に出版された公式設定集をデータとし分析を行う。ゲームは日々キャラクターが追加されていくが、分析対象は 2 冊の公式設定集に記載されているキャラクター 173 名とする。

3.2 分析方法

ゲームアプリの男性キャラクターの台詞部分において、自称詞・主人公女性に対する対称詞は大部分の場合固定されている。このゲーム内の台詞をデータとし、使用する自称詞・対称詞を調査する。

公式設定集には各キャラクターのイラストが描かれ、年齢・身長等に加え、生い立ち、性格、好き嫌い、得意不得意などが紹介されている⁸。それらのうち本稿では年齢・身長、及び紹介文とイラストにおける外見的特徴について分析を行う。具体的には大きく次の 2 点を調査する。

(1) 年齢・身長で見た自称詞・対称詞別キャラクター数

(2) 外見的特徴で見た自称詞・対称詞別キャラクター数

分析対象とする外見的特徴は、①逞しい、②華奢、③強面、④イケメン⁹、⑤可愛い、⑥美しい、⑦女性的、⑧眼鏡、⑨顔に傷、⑩髭の 10 点である。①～⑦に関してはイラストのみによる判断では主観的になるため、公式設定集の記述により分

⁸ 公式設定集の実際のページの画像例は以下の「Chapter2 PROFILE OF PRINCES」を参照されたい。

[https://www.bs-log.com/2016/04/20160428_yume100/\(2023.7.9\)](https://www.bs-log.com/2016/04/20160428_yume100/(2023.7.9))

⁹ 「イケメン」は容貌・容姿が優れた男性を指す。「格好いい男性」とほぼ同義であるが、「格好いい」が言動にも用いられるのに対し「イケメン」は主に外見について述べるが多いためこの用語を採用した。

析する。記述の分析手順は跡部(2019)に従う。⑧～⑩についてはイラストにより判断する。

自称詞・対称詞の先行研究は年代、社会的属性、性格属性について分析している。野性的な男性は逞しい体をしているといった類推から予測されるのは、①③⑨⑩は「俺」を使用するキャラクターが多く、②⑤⑥⑦⑧は「僕」を使用するキャラクターが多いということである。また④イケメンについては先行研究からは予測することができない。

本稿では以上のように女性向けゲームをデータとする分析により、ポップカルチャーのキャラクターの外見的特徴が自称詞・対称詞と関わっている可能性を調査する。

4. 分析

4.1 自称詞・対称詞別キャラクター数

まず基本資料として、主に使用する自称詞ごとにキャラクターの人数を示したものが表1である。

表1 自称詞ごとのキャラクター数と割合

俺	僕	わたし	わたくし	あたし	われ	わし	合計
90	59	18	3	1	1	1	173
52.0%	34.1%	10.4%	1.7%	0.6%	0.6%	0.6%	100%

本稿のデータにおいて最も使用されていたのは「俺」であり52%のキャラクターの自称詞であった。次いで多かったのが「僕」34.1%で、この2つが約85%のキャラクターの自称詞である。少数ながら見られたのは「わたくし」「あたし」「われ」「わし」である。

次に対称詞について基本資料を示す。本稿では主人公女性に対する対称詞のうち「○○ちゃん」「○○さん」等ではなく「あなた」「お前」といった二人称代名詞について分析を行う。

なお主人公女性の年齢は二十二、三歳であると推測される¹⁰。主に使用する二人称代名詞ごとに人数を示したものが表 2 である¹¹。

表 2 二人称代名詞ごとのキャラクター数と割合

君	お前	あなた	あんた	あなた様	おめさん	うぬ	おぬし	なし	合計
71	53	26	17	1	1	1	1	2	173
41.0%	30.6%	15.0%	9.8%	0.6%	0.6%	0.6%	0.6%	1.2%	100.0%

本研究のデータで最も多くのキャラクターに用いられていたのは「君」で 41%、次いで「お前」が 30.6%である。この 2 種類が全体の 71.6%のキャラクターに使用されていた。また二人称代名詞を用いないキャラクターも 2 名見られた。いずれも呼びかけに「おねえちゃん」を用いている。

最後に自称詞と対称詞の組み合わせごとのキャラクター数を示す。この表 3 を見ると、本稿のデータにおいて「自称詞－女性主人公への対称詞」が「俺－お前」の組み合わせとなるのが 48 名、次いで「僕－君」となるのが 44 名、「俺－君」が 24 名、「わたし－あなた」と「俺－あんた」が共に 15 名の順となっている。

¹⁰ 主人公が夢世界に行く直前仕事経験の浅い社会人であったこと、幼い頃に夢世界を離れ 18 年後に夢世界に戻ったという設定より。

¹¹ 中には主人公と知り合った当初とその後で二人称代名詞が変化するキャラクターもいる。その場合、その後定着した二人称代名詞を主に使用するものとした。

表 3 自称詞・対称詞の組み合わせごとのキャラクター数

	君	お前	あなた	あんた	あなた様	おめさん	おぬし	うぬ	なし	合計
俺	24	48	2	15	0	1	0	0	0	90
僕	44	5	8	0	0	0	0	0	2	59
わたし	2	0	15	1	0	0	0	0	0	18
わたくし	1	0	1	0	1	0	0	0	0	3
あたし	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1
わし	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
われ	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1
合計	71	53	26	17	1	1	1	1	2	173

秋月(2014)では「俺」「お前」は野生派男子に、「僕」「君」は知性派男子に用いられるとされていた。本稿でも「俺」と「お前」、「僕」と「君」は共に多く用いられていることが確認できた。また「わたし」は「あなた」と、「あんた」は「俺」と用いられることが多かった。一方で「俺-君」の組み合わせも24名と決して少なくない。ここから野性派と知性派だけでは「俺」「僕」「お前」「君」を説明しきれない可能性も示唆された。自称詞・対称詞の組み合わせについては稿を改めて分析したい。

以下では自称詞・対称詞と年齢、身長、外見的特徴について詳しく見ていくこととする。

4.2 自称詞・対称詞と年齢

外見的特徴の分析に先立ち、自称詞・対称詞と年齢との関わりについて先行研究の説明が本研究のデータにも当てはまるか確認しておく。まず年齢と自称詞について整理した結果を図1に示す。縦軸は話者の人数で、横軸が年齢である。年齢が不明とされている6名は除いた。500歳～2000歳にその他の自称詞が2名見られるが、これらは「わし」と「われ」である。

年齢別に自称詞を見た結果は、先行研究を支持するものであった。先行研究では「僕」は幼い男の子の自称詞であるこ

と、「わたし」は男性の自称詞としては大人の男性が使用するものであること、「わし」は役割語の〈老人語〉であるとされている。本稿のデータでも、13歳以下の自称詞は「僕」のみであり、「わたし」は18歳が1例と残りは全て20歳以上に用いられている。そして「わし」「われ」の使用者は500歳以上であった。全体としては「俺」と「僕」が多く、14歳から40歳にかけてどちらも多く表れていた。15歳前後から40歳の「俺」と「僕」の使い分けについては年齢の影響はないようである。

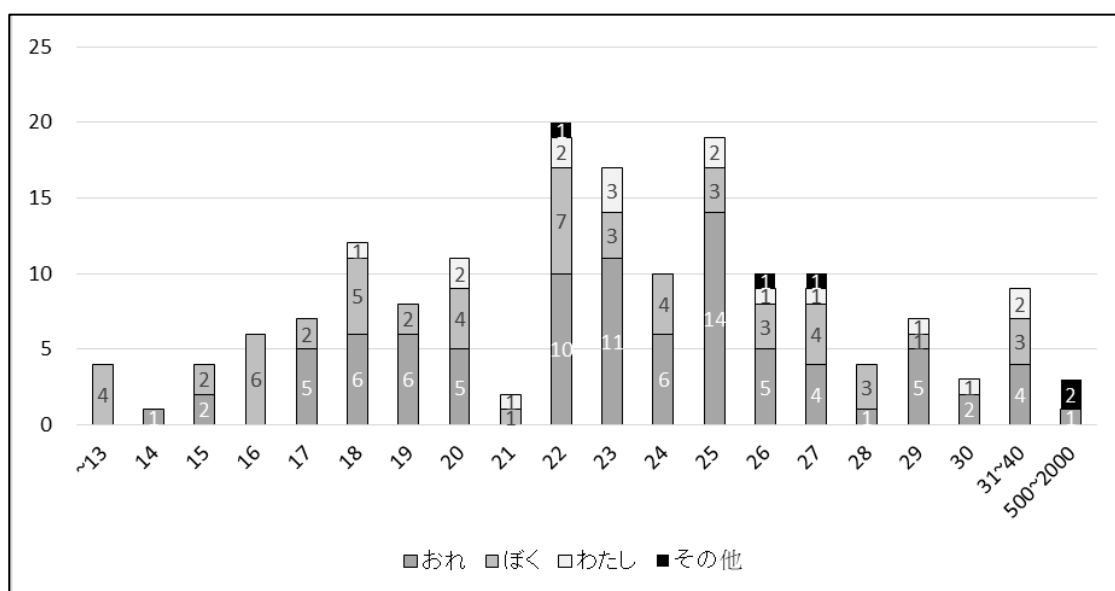


図 1 年齢別に見た自称詞の使用者数

次に年齢別に見た女性主人公に対する二人称代名詞の使用者数は図 2 のような結果となった。

二人称代名詞を用いないキャラクターが 2 名いたが、8歳と16歳でいずれも低年齢であった。この 2 名は主人公を「おねえちゃん」と呼んでいた。また 500歳~2000歳にその他の二人称代名詞が 2 例見られる。これらは「うぬ」と「おぬし」である。「おぬし」については先行研究で老人が使用すると説明されている。「うぬ」は役割語の先行研究では触れられていないが、古語の二人称代名詞である。

上記のやや特殊な例を除くと、二人称代名詞「君」「お前」「あなた」「あんた」については、いずれも幅広い年齢層に用いられており、年齢との相関は見られないようである。

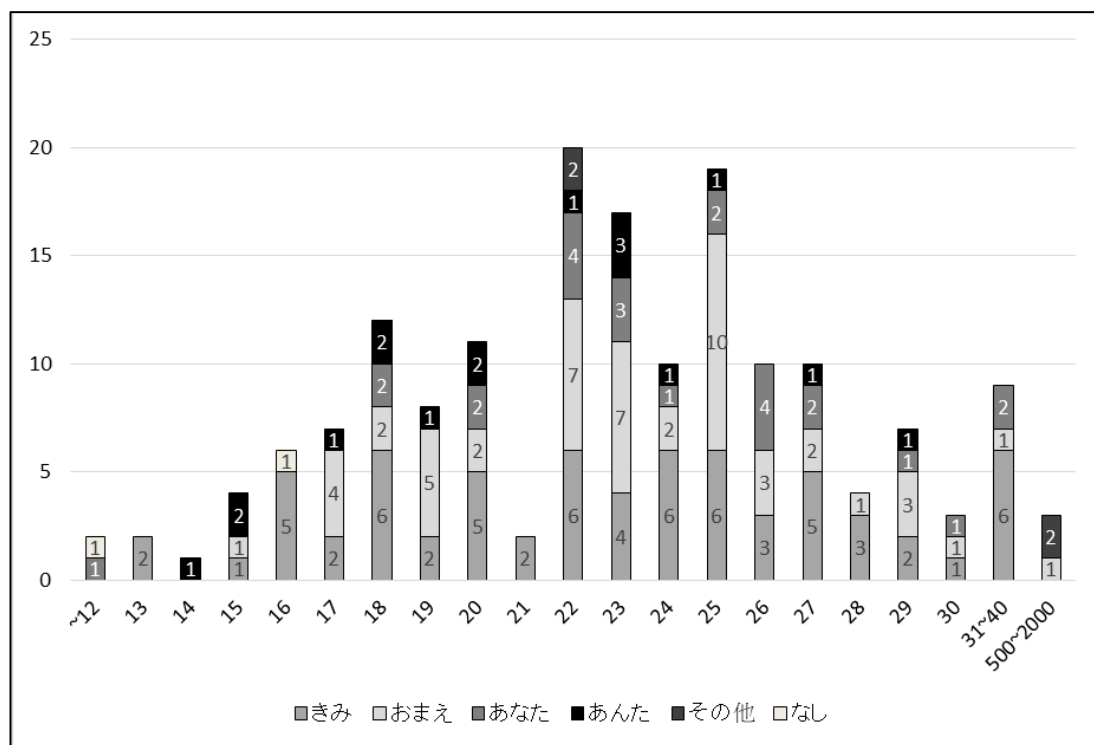


図 2 年齢別に見た二人称代名詞の使用者数

4.3 自称詞・対称詞と身長

次に身長と自称詞について整理した結果を図 3 に示す。縦軸は話者の人数で、横軸が身長である。

自称詞と身長との関わりについては以下の特徴が見られた。150cm 以下のキャラクターは「僕」のみであり、「俺」は 165cm 以下では少数である。「わたし」は 170cm を超えるキャラクターにのみ見られる。これはそれぞれ「僕」が幼い男の子に使用されることと、「わたし」が大人の男性に使用されることに対応していると考えられる。女性向けゲームにおいて恋愛対象となる男性キャラクターのうち大人の雰囲気を感じさせる男性は 170cm 以上で描かれることが多いと言える。

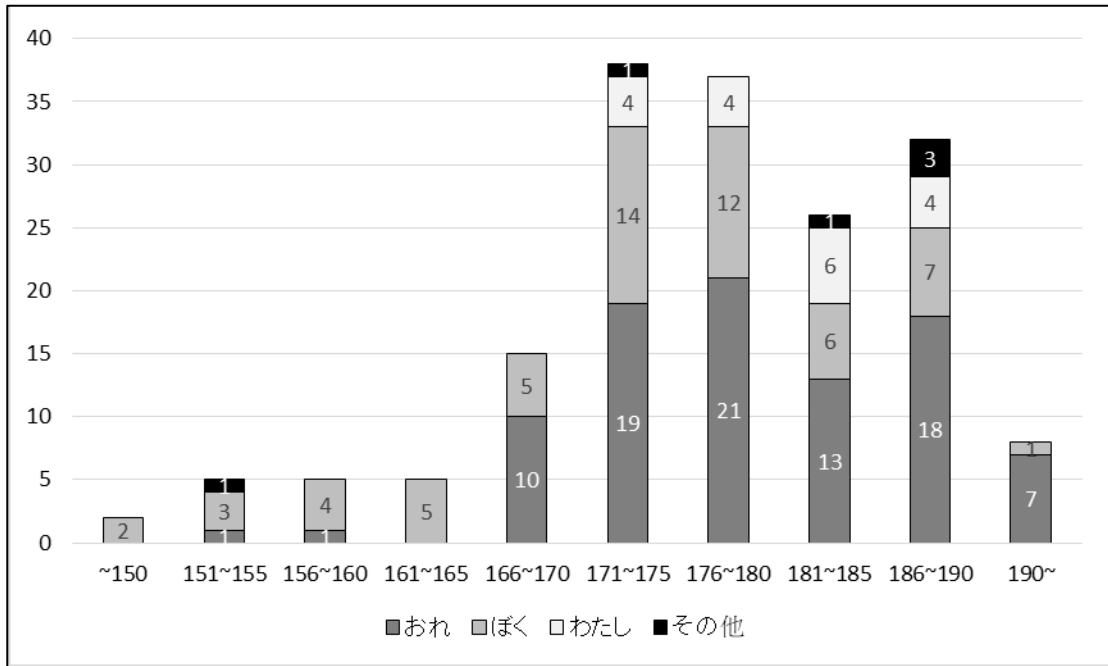


図 3 身長で見た自称詞の使用者数

次に身長ごとに二人称代名詞の使用者数を見た結果が図 4 である。関わりはほとんど見られなかった。

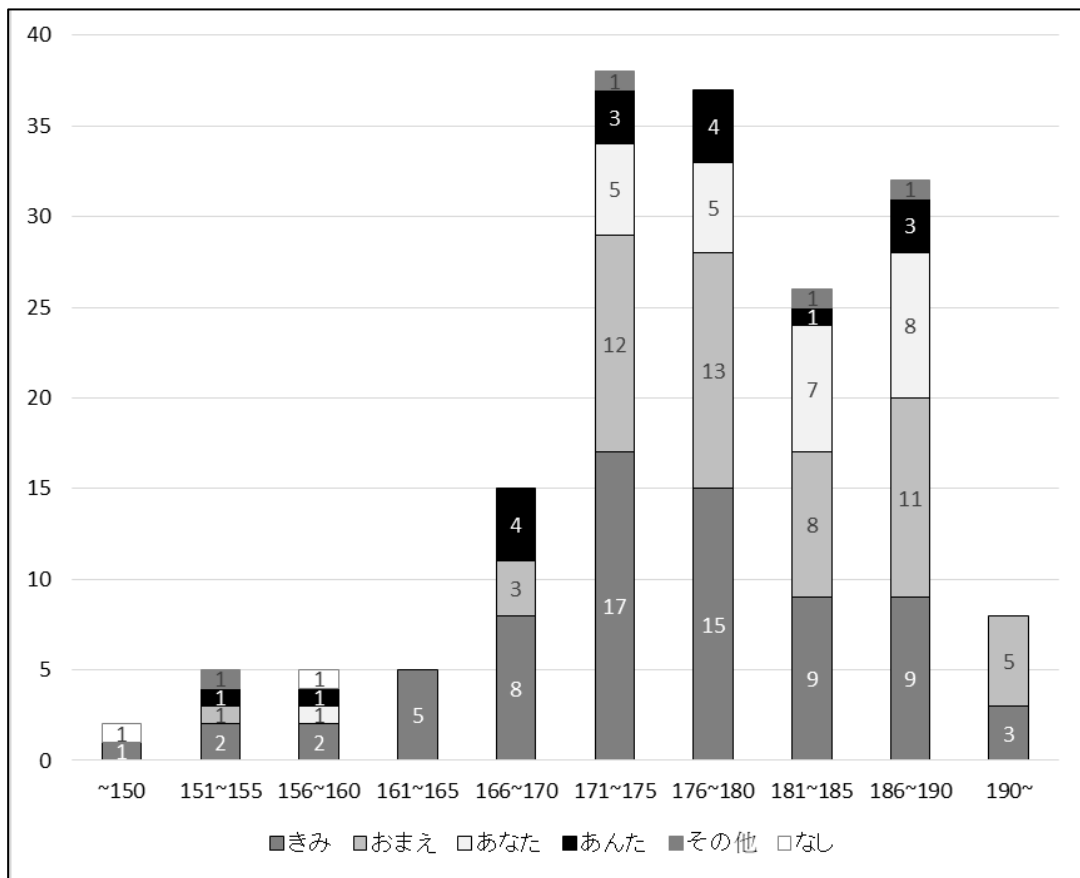


図 4 身長で見た対称詞の使用者数

「君」「お前」「あなた」「あんた」とも、身長による偏りは見られない。自称詞「僕」「わたし」が身長と関連が見られたのに対し、二人称代名詞については関係がないようである。

自称詞がキャラクターの年齢や性格属性を示すと同時に、年齢を反映して身長とも関わりを持つことがわかった。一方対称詞についてはほとんど関連が見られなかった。よって以下での外見的特徴の分析においては自称詞・対称詞のデータを示しつつも、主に自称詞について分析していく。

4.4 外見的特徴と自称詞・対称詞

次に分析項目の2つ目である外見的特徴と自称詞・対称詞の関わりについて見ていくこととする。①逞しい、②華奢、③強面、④イケメン、⑤可愛い、⑥美しい、⑦女性的、⑧眼鏡、⑨顔に傷、⑩髭について該当するキャラクターの自称詞・対称詞を調査・分析した。

分析の結果、多くの項目について主に自称詞の観点から関連が見られた。「俺」を使用するキャラクターが多かったのは、①逞しい、③強面、④イケメン、⑨顔に傷、⑩髭の6項目だった。また「僕」が多かったのが⑥美しい、⑦女性的なキャラクターであった。一方、自称詞により用法に違いが見られたのは⑤可愛いで、自称詞・対称詞による偏りがなかったのは②華奢と⑧眼鏡であった。以下でそれぞれの詳細を見ていき、先行研究と本稿の結果を照らし合わせる。

4.4.1 「俺」キャラクターの多い外見的特徴

「俺」という自称詞は野性的なイメージがあり、①逞しい、③強面、⑨顔に傷、⑩髭という外見的特徴を持つキャラクターにおいて「俺」の使用が多く見られたのは予測の通りであった。それぞれの項目ごとの結果を示す。

まず公式設定集のキャラクター紹介の記述から①逞しいに

当てはまるものとして認定したのは、「鍛えられた強靱な体をしている」「大きな体格」「体つきはがっしり」「体格の良さ」「ちゃんと体を鍛えている」等全身の筋肉の発達についての記述に加え「脚力が強い」「実は鍛えられた逞しい腕をしている」のように体の一部の筋肉・筋肉について言及したものも含めている。

これらの記述を含むキャラクターの自称詞・対称詞ごとの人数を示したのが表4である。

表4 「逞しい」キャラクターの自称詞・対称詞（人数）

	君	お前	あなた	あんた	その他	合計
俺	5	12	0	2	1	20
僕	4	0	1	0	0	5
わたし	0	0	2	0	0	2
合計	9	12	3	2	1	27

表から「逞しい」キャラクター27名のうち20名が「俺」を使用しており、「俺」との関わりが強いことがわかる。

同様に見ていくと、「強面」「顔に傷」「髭」キャラクターは全て自称詞には「俺」を使用していた。

「強面」キャラクターと認定したのは「強面な風貌」「見た目はコワイお兄さん」「ワイルド系」「乱暴者に見える」「見た目は田舎のヤンキー」等の記述を含むキャラクターである。

表5 「強面」キャラクターの自称詞・対称詞（人数）

	君	お前	合計
俺	1	7	8
合計	1	7	8

「顔の傷」と「髭」は公式設定集のキャラクターのイラストにより各3名を認定した。「顔に傷」キャラクターはスタント

マンのジェット王子、海賊のダグラス王子とロッソ王子の 3 名である。

表 6 「顔に傷」キャラクターの自称詞・対称詞（人数）

	君	お前	合計
俺	1	2	3
合計	1	2	3

以上の特徴と先行研究で「俺」と関わりが深いとされる性格属性を照らし合わせると、「逞しい」「強面」「顔の傷」は「野性的」な性格属性と結びつきが強い。

「髭」キャラクターと認定したのは吸血鬼のアルフレッド王子とジェイ王子、人間のキャラクターで最年長のマルタン王子である。アルフレッド王子とマルタン王子には短めの顎鬚があり、アルフレッド王子の説明には「ヘアスタイルと、髭は毎朝きっちりと整える」とある。ジェイ王子には無精髭が生えており「髪も髭も、あまり時間をかけず自然な感じに整えている」と書かれている。

表 7 「髭」キャラクターの自称詞・対称詞（人数）

	君	あなた	合計
俺	2	1	3
合計	2	1	3

女性向けゲームにおける男性キャラクターの髭は大人の男性を感じさせるファッションの一つであり、先行研究では跡部(2019)の〈大人系〉に繋がる特徴だと言える。

また④イケメンについては先行研究からは予測ができなかったが、表 8 の通り「俺」が多いという結果になった。「イケメン」キャラクターとして認定したのは、「かっこいい」「シ

ユツとした雰囲気」「正統派イケメン」「振り返った姿が爽やか」「黙っていればモテると言われる」「一見スタイリッシュ」等を説明に含むキャラクターである。ここから「イケメン」がファッションモデルのような容貌・容姿だと言えるだろう。

表 8 「イケメン」キャラクターの自称詞・対称詞（人数）

	君	お前	あなた	あんた	合計
俺	3	3	0	1	7
わたし	0	0	2	0	2
合計	3	3	2	1	9

さらに詳しく記述を見ると、「わたし」に含まれるのは「かっこよくてかわいい」「奇抜なメイクの下にはかっこいい王子様」というもので、「かわいい」或いは「奇抜なメイク」という特徴も含んでいる。以上より本稿のデータにおいて「イケメン」キャラクターは多くが「俺」を使用していることがわかった。

先行研究を振り返ると、「俺」を使用するキャラクターの特徴としてこれまでイケメンは挙げられておらず、女性向けゲームをデータとした本稿において新たにイケメンが「俺」を用いるという傾向が見られた。

ではなぜイケメンが「俺」を使用するのか。それは金水(2014)で述べられているように「俺」が「男性の標準的な自称詞」になりつつあることと関連しているからであろう。イケメンは容貌・容姿が良いという特徴があるが、内面的な個性には着目されていない。イケメンキャラクターは内面に注目されない、言い換えると内面的な個性が弱いキャラクターであると言える。突出した個性がないということは、普通の標準的な男性であることを指す。自称詞は主に年齢、性格属性、社会的属性により決定するものであり、容貌・容姿の良し悪しが自称詞の選択に影響を与えないとすれば、内面的な個性

が弱いイケメンが「男性の標準的な自称詞」である「俺」を用いることは自然だと言える。

4.4.2 「僕」の多い外見的特徴

跡部(2019)は「僕」の性格属性として〈小悪魔・男の娘系〉をあげているが、本稿で「僕」が多かった⑥美しい、⑦女性的はいずれもここから予測され得るものであった。また跡部(2022)が「わたし」「あたし」が見られたとした〈オネエ〉のキャラクターが本稿のデータに2名見られるが、「美しい」、「女性的」の両方ともこの2名が含まれている。

「美しい」に当てはまるキャラクターは、「美しい」「黙っていれば美人と言われる」のほか、「繊細で陶器のような見た目」「ガラス細工のような透明感」などの比喩、「美しく長い髪」「女性顔負けの美脚」のような体の一部を説明したものも含めた。

表9 「美しい」キャラクターの自称詞・対称詞（人数）

	君	お前	あなた	あんた	合計
俺	0	2	0	1	3
僕	7	0	3	0	10
わたし	0	0	2	1	3
あたし	0	0	0	1	1
合計	7	2	5	3	17

表を見ると17名中10名が「僕」の使用で「僕」が最も多いことがわかる。なお含まれるのは必ずしも女性のような外見のキャラクターだけではなく、美少年や美青年といったキャラクターも含まれている。

これに対して「女性的」に当てはまるキャラクターのうち「俺」を使用する1名を除いた7名が女性に近い外見をしている。この「俺」を使用するキャラクターは「目元が女性っぽ

い」により「女性的」と認定したもので、外見全体としては女性的ではない。また 2 名はオネエで、「普段は女言葉を使う」等により分類している。他の 5 名は、「初対面の人には女性かと勘違いされる」「見た目は美少女」「女の子の格好をしている」「男性らしさと女性らしさのバランス」等の説明により「女性的」と認定した。

表を見ると数的に顕著な差があるわけではないが、「わたし」と「あたし」に 1 名ずつオネエが含まれている点、「俺」の例は「目元が女性っぽい」のみである点を考慮すると、自称詞全体としてはオネエのキャラクターに加えて「僕」を使用するキャラクターが多いと言えよう。

表 10 「女性的」キャラクターの自称詞・対称詞（人数）

	君	お前	あなた	あんた	合計
俺	0	1	0	0	1
僕	3	0	0	0	3
わたし	0	0	1	1	2
わたくし	1	0	0	0	1
あたし	0	0	0	1	1
合計	4	1	1	2	8

4.4.3 自称詞により用法に違いが見られた外見的特徴

⑤ 可愛いに当てはまると認定したのは、「かわいいと言われる」「可憐な容姿」「童顔が武器」の他、「泣きぼくろがチャームポイント」「八重歯がかわいいと評判」のように外見の一部について述べられているキャラクターである。

表 11 の人数を見る限り「俺」と「僕」に顕著な差は見られない。しかし記述を詳細に見ると、「俺」を使用するキャラクターは全て「チャームポイント」として顔の一部について可愛いと言われているものだということがわかった。

表 11 「可愛い」キャラクターの自称詞・対称詞（人数）

	君	お前	あなた	あんた	おぬし	合計
俺	1	2	0	1	0	4
僕	4	1	0	0	0	5
わたし	0	0	1	0	0	1
わし	0	0	0	0	1	1
合計	5	3	1	1	1	11

例えば「八重歯がチャームポイント」と書かれているカミロ王子は身長 194.5cm で「豪腕で大きな弓が引ける腕」という特徴もある。このような逞しいキャラクターだが、八重歯について可愛いと言われている。他の「俺」使用キャラクターであるグラッド王子、ジョシュア王子、ティーガ王子もチャームポイントと呼ばれる部分はあるものの、身長は 170cm 以上で外見全体としては青年らしい。

一方で「僕－君」キャラクターであるカイネ王子、デネブ王子、フリー王子、ベガ王子は 4 名全員が身長は 170cm 未満と、本稿の男性キャラクターの中では小柄であり、少年あるいは少女に見えるような外見をしている。

ここから「可愛い」と形容されるキャラクターについて「俺」と「僕」の違いを見ると、「俺」は外見の一部をチャームポイントとして述べられており、「僕」は外見全体について述べていることがわかった。

なお「わし－おぬし」を使用するキャラクターもいるが、二千歳を超える天狐の王子で身長は 151cm、狐耳があり中性的な子どものような外見をしている。見た目は可愛らしいが二千年を超えて生きてきた天狐であることを「わし－おぬし」という古い自称詞・対称詞で表現している。

4.4.4 自称詞・対称詞に偏りが見られなかった外見的特徴

最後に 10 項目の中で自称詞・対称詞に偏りが見られなかつ

た外見的特徴を紹介する。②華奢と⑧眼鏡の2つである。

金水(2003)で「僕」は飼いならされた少年とされ、跡部(2019)でも「僕」の性格属性には〈大人しい系〉〈引きこもり系〉が含まれていた。こうした「僕」のイメージから、筋肉があまりついていないことを示す「華奢」は「僕」を使用するキャラクターが多いと予想していた。

しかし本稿のデータでは「俺」と「僕」に大きな違いが見られなかった。「華奢」キャラクターに認定したのは「華奢」の他「細い体格」「筋肉がつかない」も含めた。

表 12 「華奢」キャラクターの自称詞・対称詞（人数）

	君	お前	あんた	合計
俺	0	1	1	2
僕	2	0	0	2
合計	2	1	1	4

ただしこれは公式設定集の記述を分析したもので、実際に華奢なキャラクターの全てにこうした記述があるわけではない。実際の説明文を見ると、「華奢な体つきだが腕力は強い」「華奢な手足だが無駄のない筋肉がしっかりとついており」のように華奢だが力はあるという文脈か、「細い体格がコンプレックス」「筋肉がつかず、身長が伸びないことが悩み」という華奢な体をコンプレックスに思っている文脈の2種類であった。

公式設定集の説明文はキャラクターの魅力を伝えるものである。華奢、つまり筋肉が少ないという特徴は必ずしも魅力だとは言えない。そのため、華奢だが力はある、或いは華奢なことをコンプレックスに思っているという文脈においてのみ現れるのだと考えられる。悩みやコンプレックスはキャラクターに深みを与えるもので、これも魅力の一つである。

反対に病気がち・幼いなど筋力が弱そうなキャラクターの

説明文には「華奢」という言葉は用いられていない。実際にキャラクターが華奢であるかどうかについては、公式設定集の説明文では明らかにならないことがわかった。

次に⑧眼鏡についてである。公式設定集のキャラクター紹介ページには3種類の衣装が掲載されているが、そのうち基本となる全身のイラスト¹²について、眼鏡¹³の有無を調査した。その結果、4.1の表3で見た自称詞・対称詞のキャラクター数と照らし合わせると、比率に大きな違いが見られなかった。表3における「俺」「僕」「わたし」の使用者数はそれぞれ90名、58名、18名で、眼鏡キャラクターの自称詞使用者数である6名、3名、2名の比率と大きな違いはない。

表 13 「眼鏡」キャラクターの自称詞・対称詞（人数）

	君	お前	あなた	あんた	合計
俺	2	3	0	1	6
僕	3	0	0	0	3
わたし	0	0	2	0	2
合計	5	3	2	1	11

秋月(2014)は『ドラえもん』『ちびまる子ちゃん』を例に出し「俺」と「僕」の違いを論じていた。確かによく知られている眼鏡のキャラクターと言えば、『ドラえもん』ののび太、『ちびまる子ちゃん』の丸尾くん、『名探偵コナン』の江戸川コナンなど、弱い或いは知的なキャラクターが浮かぶ。のび太とコナン¹⁴の一人称は「ぼく／ボク」、丸尾くんは「ワタクシ」であり、こうした子ども向け作品の例を考えると眼鏡キャラ

¹² ゲーム内で「覚醒前」の「立ち絵」と呼ばれるイラストである。3種類のイラストのうち残りの2つは覚醒後のものである。さらにイベントに登場する際はまた別の衣装で描かれる。イベントや覚醒後のイラストではどのキャラクターも眼鏡をかけることがあり得るが、紹介ページの覚醒前立ち絵により判断する。

¹³ モノクル（片眼鏡）の2名を含んでいる。

¹⁴ 江戸川コナンが心の声などで用いる「オレ」は本来の姿である工藤新一の一人称と考えるのが妥当である。

クターに「俺」の使用は少ないように思われる。

しかし近年の若者向け作品における眼鏡キャラクターを見ると、「俺」を使用するキャラクターも珍しくない。女性に人気の作品¹⁵で言うと例えば『テニスの王子様』手塚国光、『黒子のバスケ』緑間真太郎、『文豪ストレイドッグス』国木田独步、『ヒプノシスマイク』入間銃兎、『PSYCHO-PASS サイコパス』宜野座伸元などである。

本稿のデータを見てみる。「俺」を用いる眼鏡のキャラクターの紹介の文章である。

例 1 フリッツ王子

プライドが高く、自分の思う通りにならないと気が済まない性格。／厳しい家系で、人も物も、全てを支配するようにと幼い頃から教え込まれてきた。

例 2 フォルカー王子

仕事では自分にも周りにもとても厳しいが、それ以外の場だと優しいという二面性を持つ。

例 3 グレアム王子

有名なミステリー作家。100年に一度の天才と言われる。自身もミステリー小説を執筆していることから自分に解けない謎はないと思っている程。

2.1 の自称詞の先行研究でも紹介したが、「俺」と「僕」の違いについての先行研究を見ると、「俺」は野性的・野性派（金

¹⁵ 『アニメ！アニメ！』「“メガネ”キャラといえば？アンケート〈22年版〉」上位 10 位

（<https://animeanime.jp/article/2022/10/03/72490.html>(2023.7.11)）及び『みんなのランキング』「イケメン眼鏡キャラランキング！」上位 10 位（<https://ranking.net/rankings/best-male-megane-characters>(2023.7.11)）より。

水 2003、秋月 2014)、ヒーロー・強い男性性(金水 2014)のキャラクターが用いる、また近年男性の標準的な自称詞になりつつある(金水 2014)とされている。そして「僕」は飼いならされた少年・上流階級の男子(金水 2003)、知性派(秋月 2014)、弱い男性性・マザコン・冷酷・残忍なダークヒーロー(金水 2014)に用いられると説明されている。

本稿及び上記人気アニメの「眼鏡」の「俺」キャラクターを見ると、「俺」を使用しているものの野性的、熱血ヒーローといった特徴は当てはまらない。むしろ眼鏡で知的さを演出されたこうしたキャラクターは、知性派、上流階級、冷酷といった「僕」の説明に合致する者が多い。この点について下で考察していきたい。

4.4.5 「俺」「僕」の説明再考

先行研究では「俺」と「僕」を野性と知性、或いは男性性の強さにより説明することが多かったが、4.4.4の例1～3に示したような「俺」を用いる知的なキャラクターの説明が困難であり、また男性性とは何を指すのかが明確ではない。そこでこれらを包括的に説明できる枠組みを考えたい。

男性キャラクターの自称詞「俺」と「僕」の使い分けについて単純化して考えると、「僕」は基本的に少年と知的なタイプの男性に用いられ、「俺」は典型的には野性的、熱血タイプの男性に用いられる、また近年「俺」は男性自称詞の標準になりつつある。これらの特徴を統一して説明するために、「僕」を従属的、「俺」を非従属的という対比により説明する。

ここでの従属的というのは、周囲に従う・従わざるを得ない立場、或いは周囲に反抗する意思がないことを指す。従属的という概念を用いることで、少年による「僕」の使用と知的な男性の「僕」の使用を統一して説明することができる。また「僕」という自称詞が本来謙譲のニュアンスを持っている

たことから妥当な説明であると考ええる。

「僕」が従属的であるのに対して、「俺」は非従属的な自称詞である。非従属的とは、反抗的或いは他者に対して支配的であることを示す。これにより野性的、熱血ヒーローを包括的に説明することができる。なお従属的であることへのマイナスイメージから近年「俺」が標準的に用いられるようになっており、それほど強烈に反抗的・支配的ではない男性においても用いられるようになってきていると考えられる。

以上を図示したものが図5である。

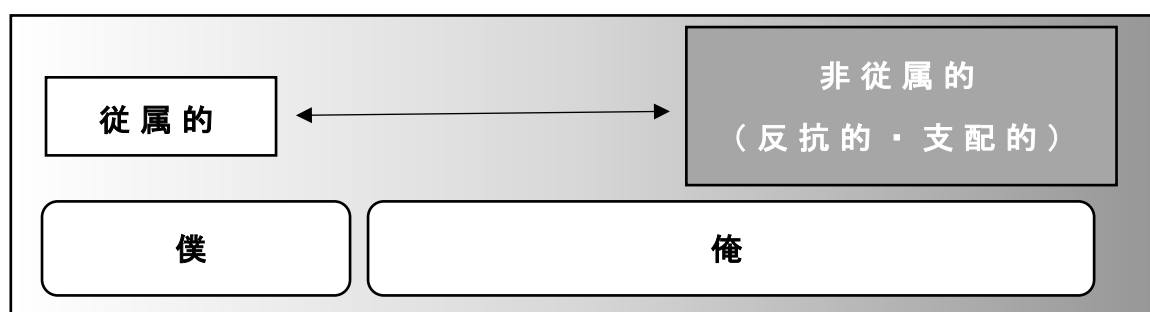


図5 従属的／非従属的と「僕」「俺」

従属的／非従属的の概念により、「俺」を使用する眼鏡のキャラクターについても説明できる。眼鏡のキャラクターは知的で有能な人物として描かれることが多いが、知的で有能であることは他者に支配的であることと両立し得るためである。

ここで跡部(2019)が「俺」「僕」の選択と関わるものとしてあげた性格属性について、この枠組みで説明できるか見てみることにする。跡部(2019)では「俺」は〈俺様系〉〈女好き系〉〈熱血系〉〈大人系〉〈フレンドリー系〉〈不器用系〉のキャラクターに用いられ、「僕」は〈小悪魔・男の娘系〉〈無邪気系〉〈大人しい系〉〈ヤンデレ・異常系〉〈引きこもり系〉〈ナルシスト系〉〈ミステリアス系〉のキャラクターに用いられるとしている。

まず「俺」の〈フレンドリー系〉は図5の真ん中辺りに位

置するキャラクターで、反抗的・支配的な度合いはさほど高くなく「俺」を使用するキャラクターだと考えられる。そしてその他の「俺」キャラクターの性格属性は、いずれも非従属性の高いキャラクターによるものだと捉えられる。

一方「僕」についてはいずれも従属的なキャラクターだと考えられるが、このうち〈ヤンデレ・異常系〉と〈ミステリアス系〉は表面上従属的で無害なことを装っているタイプだと言える。

5. おわりに

本稿は女性向けスマホゲームの公式設定集をデータとし、男性キャラクター173名の自称詞・対称詞の使用を年齢、身長、外見的特徴の観点から分析した。

年齢と自称詞については13歳以下は「僕」のみ、「わたし」は20歳以上に見られ、先行研究を支持する結果となった。一方二人称代名詞は年齢との関連はほぼ見られなかった。

身長と自称詞については年齢との関係を反映したものとなっており、150cm以下は「僕」のみ、「わたし」は170cmを超えるキャラクターに見られた。対称詞と身長には関連が見られなかった。

外見的特徴に関しては①逞しい、②華奢、③強面、④イケメン、⑤可愛い、⑥美しい、⑦女性的、⑧眼鏡、⑨顔に傷、⑩髭の10項目について主に自称詞との関わりを調査した。その結果、以下の4点が明らかになった。(1) ①逞しい、③強面、④イケメン、⑨顔に傷、⑩髭の6項目は「俺」を使用するキャラクターが多い、(2) ⑥美しい、⑦女性的なキャラクターは「僕」を使用するキャラクターが多い、(3) ⑤可愛いは自称詞により用法に違いが見られる、(4) ②華奢と⑧眼鏡は自称詞・対称詞による偏りが見られない。

以上の結果を分析する中で、先行研究の「俺」と「僕」の説

明をより包括的に捉える必要が生じた。そこで「僕」を従属的、「俺」を非従属的（反抗的・支配的）とすることで本稿の分析結果と先行研究の結果を合わせて説明することができることを示した。

本稿のデータは1つのゲームをデータとして分析したものであり、これでポップカルチャーのキャラクターにおける自称詞・対称詞を全て説明できたわけではない。今後別の作品をデータとしても同様の結果が得られるか検証していく必要がある。さらに今後は男性キャラクターにおける「俺ーお前」「俺ーあんた」といった自称詞と対称詞の組み合わせについても分析を進めていきたい。

付記

本稿は、2021年5月、台中科技大学で開催された「國立臺中科技大學語文學院應用日語系創系四十週年紀念大會暨國際學術研討會」で口頭発表した内容に大幅に加筆・修正をおこなったものである。

参考文献

秋月高太郎（2012）「ウルトラマンの言語学」『尚綱学院大学紀要』63、宮城、尚綱学院大学 pp.17-30

秋月高太郎（2014）「脇役男子の言語学：スネ夫やジャイアンはどのように話すのか」『尚綱学院大学紀要』67、宮城、尚綱学院大学 pp.41-54

跡部千絵美（2019）「女性向けゲームにおける男性の一人称代名詞—「俺」「僕」が用いられるキャラクターの属性—」『台湾日本語文學報』45、台北、台湾日本語文學會 pp.143-167

跡部千絵美（2022）「「わたし」「わたくし」「あたし」を使用する男性キャラクターの性格属性」『静宜語文論叢』第14

巻、台中、靜宜大學外語學院 pp.1-21

海老原暁子（1998）「「おまえ」という呼称がはらむもの：『しんきらり』をテキストとして」『日本ジェンダー研究』1998(1)、福井、日本ジェンダー学会 pp.17-27

金水敏（2003）『ヴァーチャル日本語役割語の謎』、東京、岩波書店

金水敏・編（2014）『〈役割語〉小辞典』、東京、研究社

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』、東京、くろしお出版 pp.27-48

西川友子・藤橋蒼衣（2021）「若い女性の電子コンテンツに対する認識の評価」『山形県立米沢女子短期大学附属生活文化研究所報告』48、山形、山形県立米沢女子短期大学附属生活文化研究所 pp.125-139

西田隆政（2010）「「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」『甲南女子大学研究紀要 文学・文化編』46、兵庫、甲南女子大学 pp.1-11

メイナード，泉子・K（2017）『話者の言語哲学—日本文化を彩るバリエーションとキャラクター』、東京、くろしお出版

〈資料〉

B's-LOG 編集部（2016）『夢王国と眠れる 100 人の王子様 公式設定集』KADOKAWA /エンターブレイン

ガールズメディアサービスセレクション（2018）『夢王国と眠れる 100 人の王子様 公式設定集 vol.2』KADOKAWA