

役割語タイプの経年的変化と違い

—1990年代と2020年代のゲームの比較を通して—

麻 子軒（関西大学）

1. はじめに

役割語は、特定の人物像を持つキャラクターが話す言葉のステレオタイプと見なすことができ、それを通時的に分析することによって、社会全体が特定の人物の発話における言語的特徴に対してどのような変化を示しているのかを間接的に観察することができる。本発表では、2020年代に発売されたテレビゲーム（以下、ゲームとする）に出現する役割語を、1990年代のゲームにおけるものと比較し、役割語のタイプと表現に経年的な変化が見られるか否か、また見られる場合にはどのような変化があったかを明らかにすることを目的とする。具体的には、クラスター分析と対数尤度比を用いたタイプ分類および特徴語抽出を通じて量的分析を行う。

2. 先行研究

役割語は、金水（2003）によって提唱されて以来、主にマンガや小説などのフィクション作品を対象に数多くの研究が行われてきた。具体的には、金水（2008）によるマンガに関する研究、小松（2013）によるアニメに関する研究、中村（2017）による小説に関する研究など、質的分析を中心とした議論が展開されている。一方で、麻（2019）は、それまでの内省的な方法論から一歩進み、統計的アプローチを用いて『ドラゴンクエスト3』に登場する役割語の分類と抽出を試み、その結果、役割語は「異人ことば」「老人ことば」「男ことば」「女ことば」「少年ことば」「中性ことば」の6つに分類されることが明らかとなった。しかし、麻（2019）は単一のゲームを対象としており、その結果が全体を代表するわけではなく、また、調査対象のゲームは1990年代のものであり、約30年が経過した現在では、役割語のタイプや表現が変化している可能性がある。

金水（2003）では、役割語は特定の人物像が話す言葉のステレオタイプであり、フィクションに見られるこれらのタイプが人々の認識を間接的に反映していると述べられている。言い換えれば、異なる時代のゲーム作品を対象に観察を行うことで、社会全体が認識する役割語の変化を捉えることが可能であると考えられる。

そこで本発表では、2020年代のゲームを用いて役割語の分類と抽出を再検討し、その結果を麻（2019）と比較することを通じて、役割語に経年的な変化が見られるか否か、また見られる場合には具体的にどのような変化があったかを考察する。

3. 調査概要

調査資料のゲームとしては、発表者が構築中の『日本語ゲームコーパス（JGC）』にセリフが収録されている『オクトパストラベラー1』を選定した。本作品は、麻（2019）が調査対象としたゲームと同様にロールプレイングゲームというジャンルに属し、売上本数も多く、ゲームとしての代表性を備えている。最も重要な点として、開発コンセプトにおいて、昔ながらのゲームへの原点回帰と現代の技術的革新を融合させている点が挙げられる。この特徴は、先行研究で調査された1990年代のクラシックなゲーム作品を強く意識しているため、役割語の経年的変化を観察する上で極めて適している。比較の対象作品としてマンガや小説ではなくゲームを選定した理由は、体系的な役割語の整理に関する研究は多数存在する一方で、対照資料となりうる特定の時代の作品を対象とした調査は麻（2019）のゲーム研究以外に例が見られない点にある。

調査方法は麻（2019）を参考とし、『オクトパストラベラー1』の登場キャラクターのセリフをMecab 0.996（使用辞書：UniDic-MeCab 2.1.2）を用いて短単位に形態素解析し、それらに含まれる「代名詞」「助詞」「助動詞」「感動詞」など、役割語に関連する語彙の頻度を集計した。その後、クラスター分析を用いてキャラクターをタイプ別に分類し、最終的に各タイプのデータを互いに参照資料として対数尤度比を算出した。ここで、値が0.1%水準で有意である10.83以上の語を特徴語（厳密的には異なるが、本発表では麻（2019）に倣い、特徴語を役割語を得るための手がかりとして考える）として抽出した。なお、先行研究では特徴語の算出に特化係数を使用していたが、本研究では対数尤度比を採用した。これは、対数尤度比がコーパスの規模に影響を受けにくいという利点を持つためである。

4. 役割語の分類と抽出

登場キャラクターをスプライト（ゲームの画面上に表示されるキャラクターなどのグラフィックオブジェクト）によって類型化し、セリフ量が極端に少ないキャラクター（具体的には、セリフ量が10KB以下のもの）を除外した結果、全118種類のキャラクター類型が得られた。これらをケースとして、「代名詞」「助詞」「助動詞」「感動詞」に該当する語の出現頻度を変数に設定し、クラスター分析を実施したところ、図1に示す樹形図が出力された。分析にはSPSS 29.0.2.0を用い、距離の計算方法にはユークリッド法を、合併後の距離計算にはウォード法を採用した。また、登場キャラクターの職業・性別・年齢が判明している場合は、その情報を図1にも併記した。本発表ではクラスターを7つに分けるようカッティングポイントを設定した。

次に、第3節で述べた対数尤度比を用いた方法により、上記7クラスターの特徴語を抽出した結果、表1が得られた。表1では、各品詞の語がUniDicの語彙素表記のままで示され、さらに対数尤度比の高い順に提示されている。各クラスターに属するキャラクターの属性と抽出された特徴語を総合的に吟味した結果、1~7クラスターをそれぞれ「男ことば」「少年ことば」「中性ことば1」「女ことば」「少女ことば」「令嬢ことば」「中性ことば2」と命名した。先行研究では見られなかった「少女ことば」が新たに抽出された点が注目される。

全体的な傾向として、図1の樹形図では、最初の分岐点において、上部に分類されるクラスターが「-丁寧」であり、下部に分類されるクラスター群が「+丁寧」であることが確認された。さらに、「-丁寧」のクラスターは「+男」と「+女」の2つの群に分岐し、「+男」はさらに「+武人」と「+文人」の2つに細分化されている。

次節では各クラスターの役割語の実例を詳細に紹介する。

5. 各クラスターの役割語の実例

5.1 クラスター1：男ことば

クラスター1は、以下のように力強く、ほとんどが男性で武人のイメージを持つキャラクターによる「男ことば」である。このクラスターは、1990年代の『ドラゴンクエスト3』でも同様に抽出されている。

- ・……行ちまったようだな もう大丈夫だろう（テリオン・盗賊）
- ・……ああ、それが今の俺の礎だ（オルベリック・剣士）
- ・くそ こいつら、戦い慣れてやがる！（盗賊）
- ・あいつら…… 俺をクビにしやがって……！（はちまき男）

注目すべき点は、「わし」「じゃ」「のう」のように「老人ことば」を想起させる語が混在していることである。これは以下のような「老人」によるものだが、先行研究では一つのクラスターを形成していたのに対し、本調査では別のクラスターに吸収されている。その理由は、特徴語の頻度が一つのクラスターとして独立するほどの量には達していないため、性質的に近い「男ことば」の分類に含まれたと考えられる。

- ・わしはやつの研究に生涯を注いできたんじゃ（老人）
- ・あんた、豪傑じゃのう！ ひさびさに血がたぎったわい（老人）

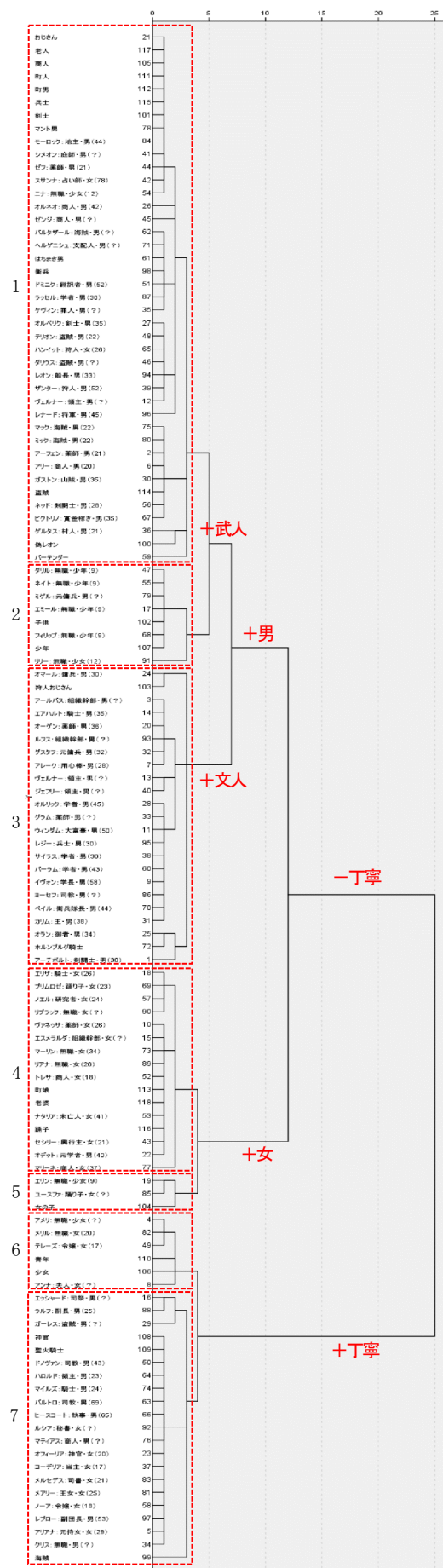


図1 クラスター分析による分類結果

表1 各クラスターで抽出された特徴語

	タイプ	代名詞	助詞	助動詞	感動詞
1	男ことば	俺, 御前, 此奴, わし, 彼奴, 其奴, てまえ, 何, 己等	な, ぜ, か, そ, さ, い, が (接), のう	だ, じゃ, ちまう, やがる, つう, てる, てく	おい, おお, ははは, へへ, ああ, よう, くそ, なあ, ほほほ, 否, いや, おっ
2	少年ことば	僕, 彼処	って, の (準体), よ, から (接), なんて	ちゃう, だ	うん, はあ, えっ, あっ, うう, うあ, ぐう, ふ, うわ
3	中性ことば1	君, 私, 彼, 我々	は, と, が (接), など, を, の (格), へ	だ, べし, れる	ふむ, おや
4	女ことば	私, 貴方	わ, ね, の (終), かしら, よ, けれど, って, もの, たら, なんて	てる	あら, ええ, ふふ, ねえ, うん, えっ, いいえ, えー, へへん, ふふふ, ふん
5	少女ことば	私	って, ね	てる	ねえ
6	奥様ことば	私	て	ます, です	はい, 今日は, うふふ
7	中性ことば2	私, 貴方	を	です, ます, ず, れる	はい, いえ

5.2 クラスター2：少年ことば

クラスター2は、クラスター1と比べてキャラクターの数がかなり少ないが、以下のように子供や少年による「少年ことば」が多いのが特徴である。年齢が判明しているキャラクターについても、ほとんど10歳前後であることが確認できる。麻（2019）でも同様のクラスターが抽出されている。

- ・ぼくね、あのおじちゃんみたいな けんとうしになるんだ！（子供）
- ・僕、司教様に悪いことしちゃったかな？（少年）

5.3 クラスター3：中性ことば1

クラスター3は、話し方が標準語に近く、特に目立った特徴を持たないキャラクターによる「中性ことば1」である。具体的には、学者、司教、領主、騎士などの教養のあるキャラクターが多いが、すべて男性で構成されている。この分類はクラスター7と類似しているが、こちらは普通体をベースとしている点が特徴である。このようなクラスターは先行研究の『ドラゴンクエスト3』には見られず、詳細については5.7節で後述する。以下に、実際の用例を示す。

- ・私は一度考え事に集中してしまうと 没頭してしまう性分なんだ（サイラス・学者）
- ・私はホルンブルグに潜入し騎士となった それから…… お前も知る通りだ（エアハルト・騎士）

5.4 クラスター4：女ことば

クラスター4は、踊子や町娘などの女性キャラクターによる「女ことば」である。この分類に属するキャラクターは、1人を除いてすべて女性である。このクラスターも先行研究で抽出されており、特徴語においても類似した傾向が確認されている。クラスター1と合わせて見ると、「男ことば」と「女ことば」の対立は、30年経過した現在もゲーム内で安定して存在していることが分かる。

- ・ふふふっ ダンスは苦手なのかしら？（プリムロゼ・踊子）
- ・あら、寒がってるようだけど、さらに北にあるノースリーチはもっと寒いわよ（町娘）

5.5 クラスター5：少女ことば

クラスター5は、クラスター2と対照的で、女の子や少女による「少女ことば」である。先行研究ではこれに該当するクラスターが「少年ことば」に含まれていたが、本調査では一つのクラスターとして独立している。ただし、このクラスターに属するキャラクターは3名しかおらず、安定したタイプとは言い難い。

- ・お母さんはね、ときどき泣いてるの おかねがない、って (エリン)
- ・えへへ、わたしたち つよいきずなでむすばれてるの！ (女の子)

5.6 クラスタ6：奥様ことば

クラスタ6は、キャラクター数は少ないものの、令嬢や夫人のように上品な言葉話す「奥様ことば」である。このクラスタは麻 (2019) では「女ことば」に含まれており、抽出されていなかったが、言及はされていたものである。

- ・ふふ……先生がそれを言うんですか？ わたしだって……心配したんです (テレーズ・令嬢)
- ・うふふ、不思議ですわね…… (アンナ・夫人)

5.7 クラスタ7：中性ことば2

クラスタ7の「中性ことば2」は、麻 (2019) で抽出された「中性ことば」と同一のものであり、男女を問わず、執事、秘書、神官など、礼儀正しいキャラクターを中心に形成されている。クラスタ3と同様に標準語に近く、特に特徴的な表現はないものの、「です・ます」調を用いることが異なる点として挙げられる。一方で、クラスタ3のような普通体をベースとした「中性ことば1」が新たに生まれた理由については、近年のゲームでは技術の進歩により容量制限を気にする必要がなくなり、仲間同士のイベントシーン、すなわち親しい関係での会話が増えたため、普通体を用いる特徴のない男性キャラクターが新たなタイプとして浮き上がったのではないと推測される。

- ・わたしの名前はオフィーリア旅の神官です (オフィーリア・神官)
- ・オフィーリア様ならご存知かと思いますが、この先は危険です (聖火騎士)

6. 終わりに

上記の方法による調査の結果、「男ことば (俺、だ、ちまう、ぜ、おい)」「女ことば (私、わ、かしら、けれど、あら)」「少年ことば (ぼく、ちゃう、って、うん)」「少女ことば (私、って、ねえ)」「奥様ことば (私、ます、です、うふふ)」「中性ことば1 (私、だ)」「中性ことば2 (私、ます、です)」の全7種類の役割語タイプを抽出し、属しているキャラクター数は少ないものの、先行研究では現れなかった「少女ことば」も新たに抽出できた。

また、以下の2点に示すように、役割語のタイプに経年的変化が見られた。1点目は、先行研究で一つのタイプとして扱われていた「老人ことば (わし、じゃ)」が、今回の調査では独立した分類項目としての重みを持たず、1990年代の調査に比べて全体の中で相対的に目立たなくなったことである (一方で、「男ことば」「女ことば」は時代の経過に関係なく依然として存在している)。2点目は、先行研究で調査された『ドラゴンクエスト3』では、特徴のない「中性ことば」を話すキャラクターが「です・ます」調を用いていたのに対し、『オクトパストラベラー1』では、これに加えて普通体ベースの男性キャラクターも一つのタイプとして独立されており、「中性ことば」が2種類観察された点である。

ただし、特に2点目に関しては、その変化が役割語のステレオタイプにおける経年的変化であるのか、記録媒体の進化によるものなのか、あるいは単にゲーム間の違いによるものなのかについては、さらなる検証が必要である。この点については、今後の課題とする。

謝辞 本研究はJSPS 科研費 (若手研究)「テレビゲームの日本語教育における可能性の探索とテレビゲームコーパスの構築 (課題番号：23K12220)」の助成を受けている。

参考文献

- 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). 日本マンガにおける異人ことば 伊藤公雄(編)マンガのなかの<他者> 臨川書店
- 小松満帆 (2013). 役割語と『属性表現』の検証—アニメ『魔法少女まどか☆マギカ』を用いて— 日本語教育実践研究創刊号, 立教日本語教育実践学会, 87-102.
- 中村一夫 (2017). 村上春樹の翻訳と役割語：新旧の『ティファニーで朝食を』から見た 国文学論叢, 38, 61-75.
- 麻子軒 (2019). 計量的アプローチによる役割語の分類と抽出の試み—テレビゲーム『ドラゴンクエスト3』を例に— 計量国語学, 32(2), 103-116.