

動物キャラクターの言語学

秋 月 高 太 郎*

The language of hybrid human-animal creatures

Kotaro Akizuki

人間のことばを話す動物の姿をしたキャラクターや、人間の姿でありながらその一部が動物の姿をしたキャラクターを、動物キャラクターと呼ぶ。動物キャラクターは、しばしば、特有のことばづかいをすることがある。それを動物キャラクターの役割語と呼ぶ。動物キャラクターの役割語には、動物キャラ語尾と動物キャラ音化がある。動物キャラ語尾には、文法化の程度の違いによって、動物キャラ助詞と動物キャラ終助詞の2種類を認めることができる。また、動物キャラ語尾は、由来の観点から、鳴き声オノマトベ型、挙動オノマトベ型、種名型、名前型の4種類に分けることができる。

キーワード：役割語、発話キャラクタ、キャラ語尾、動物キャラクター、オノマトベ

1. はじめに

古今東西、物語の世界には、人間と同じように生活し、人間のことばを話す生き物が登場する。たとえば、海外においては、ギリシア神話に登場する半人半獣のケンタウロスや、ディズニーのアニメーション映画に登場するネズミのミッキーマウスを、一方、国内においては、昔話「かちかち山」におけるウサギとタヌキや、手塚治虫のマンガまたはアニメーション作品「ジャングル大帝」に登場する白いライオンのレオをあげることができよう¹⁾。彼らは、古くは神話、昔話、民間伝承に始まって、小説、絵本、映画、アニメーション作品、マンガ、CF（コマーシャル・フィルム）に至るまで、さまざまなメディアに現れ、活躍し続けている。本稿では彼らを「動物キャラクター」と呼ぶ。

動物キャラクターの最大の特徴は、彼らが人間のことばを話すことである。たとえば、アメリカ国内のアニメーション・スタジオで誕生したミッキーマウスは英語を話し、日本のマンガ家、手塚治虫によって生み出されたレオは日本語で話す。動物キャラクターが話すことばは、彼らが生み出された場所、時代、文化的状況等を、かなりの程度において、反映している。人間が話すことばが、性別、年齢、生育地といった属性によって異なりがあるように、動物キャラクターが話すことばにも、その属性によって異なりがあると考えられる。この意味において、動物キャラクターが話すことばは、言語学の対象になり得るのである。たとえば、カレー澤薫のマンガ「クレムリン」に登場する、「関羽」という名のネコキャラクターは、以下のように

2012年9月5日受理
* 尚綱学院大学 教授

話す。

(1) 3匹とも血統書付きのロシアンブルーだニャ

(1)の文では、文末に「ニャ」が用いられている。ネコキャラクターはしばしば、文末にこのような表現を用いることがある。このような文末の表現は、特定の発話キャラクターを繰り出すために用いられる役割語の一種である²⁾。金水(2003)は、このような表現を「キャラ語尾」と呼んでいる。つまり、「ニャ」は、発話者が、〈ネコ〉キャラクターを繰り出すために用いる役割語の一種と考えられる。

本稿では、日本語を話す動物キャラクターに焦点を当て、彼らの日本語がどのような特徴をもっているのか、役割語研究の視点から明らかにする。第2章では、動物キャラクターの分類を行い、〈動物〉キャラクターを繰り出すのは、どのようなタイプの動物キャラクターであるのかを述べる。第3章では、動物キャラクターの役割語として、「動物キャラ語尾」と「動物キャラ音化」について述べる。第4章では、動物キャラクターの役割語の1つである動物キャラ語尾を、由来の観点から分類を行う。

2. 動物キャラクターの分類

動物キャラクターは、その志向性という観点から、「人間型動物キャラクター」と、「動物型人間キャラクター」の2つに分けることができる。

人間型動物キャラクターとは、本来、動物であったものが人間を志向するタイプの動物キャラクターである。典型的な例としては、動物起源の妖怪がこれに属するタイプである。たとえば、日本の妖怪である「猫又」をあげよう(図1参照)。猫又は、ネコが年老いて化けたとされるもので、江戸時代中期に、鳥山石燕の『百鬼夜行絵巻』に描かれた妖怪画や、歌川国芳らが描いた浮世絵に登場することで、その姿が広まったとされる。古くは、『徒然草』や『明月記』にもその記述がある³⁾。また、今日の絵本やマンガに登場する、動物の姿で描かれるキャラクターの多くは、この人間型動物キャラクターに分類することができる。たとえば、ほしよりのマンガ『きょうの猫村さん』に登場する「猫村ねこ」をあげよう(図2参照)。猫村ねこは家政婦として犬神家で働くネコである。料理や掃除をしたり、その仕事ぶりは、人間の家政婦



図1 猫又(鳥山石燕『百鬼夜行絵巻』)



図2 猫村ねこ(ほしよりの『きょうの猫村さん』)

とまったく変わりがない。以上のように、本来動物であったものが、何らかの理由で人間化したものや、見た目は動物であっても自らを人間と信じ、人間と同じように行動し生活しているものが、このタイプである。

一方、動物型人間キャラクターとは、本来、人間であったものが動物を志向するタイプの動物キャラクターである。このタイプの例としては、「狐憑き」をあげよう。狐憑きとは、キツネ（の霊）に取り憑かれた人間のことであり、その記述は、古くは『今昔物語』に登場し、江戸時代に広まったとされる。狐憑きは、その姿・形から妖怪の一種に分類されることがあるが、人間がベースになっている点において、猫又とは、志向の方向が逆である。また、今日においては、マンガやゲームに登場する、頭に「猫耳」をつけたキャラクターや、動物をモチーフにしたご当地キャラクター等がこのタイプに属する⁴⁾。たとえば、征海未亜・吉田玲子のマンガ『東京ミュウミュウ』をあげよう（図3参照）。この作品の主人公、桃宮いちごは、イリオモテヤマネコの遺伝子を体内に打ち込まれたことによって、猫耳姿の正義の味方に変身し、エイリアンに寄生されて凶暴化した動物と闘う。以上のように、本来人間であったものが、何らかの理由（崇り、改造、変身、コスプレ等）で、動物の姿になったり、体の一部に動物的な特徴をもつことに至ったものがこのタイプである⁵⁾。



図3 桃宮いちご（征海未亜・吉田玲子『東京ミュウミュウ』）

人間型動物キャラクターと動物型人間キャラクターの関係を図示すると、図4のようになる。

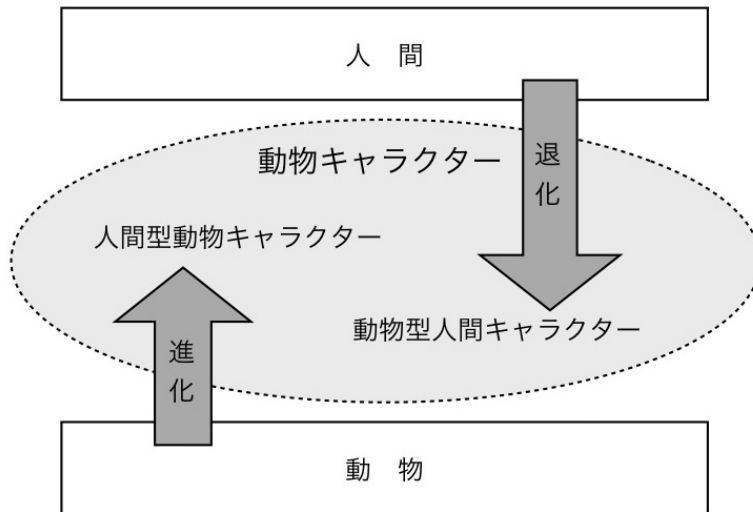


図4 動物キャラクターの分類

ここで、人間型動物キャラクターと動物型人間キャラクターは、見た目の分類ではないということに注意されたい。この分類は、内面的な志向性に基づいたものであり、外面的な姿・形

の「動物化」または「人間化」の程度は問題にしない。たとえば、大島弓子『綿の国星』に登場する「チビ猫」は、その姿・形は、猫耳であることを除いて、すっかり人間の少女であるが、物語内で、諏訪野家の飼い猫として描かれている限りにおいて、人間型動物キャラクターである(図5参照)。一方、グリム童話の「かえるの王子様」は、絵本ではカエルの姿で描かれることが多いが、人間の王子様が、魔法でカエルの姿に変えられたという限りにおいて、動物型人間キャラクターである。

この2種類の動物キャラクターは、動物キャラクターのことばづかいと密接に関係している。動物キャラクター特有のことばづかいをするのは、もっぱら、動物型人間キャラクターであり、人間型動物キャラクターがそのようなことばづかいをすることは少ない。たとえば、猫耳コスプレ少女が「そうだニャ」と言うことはあっても、猫又がそのように言うことはまずない。なぜだろうか。これにはそれぞれの動物キャラクターの志向性が関係していると考えられる。

通俗的な「進歩的」進化論の下では、人間が生物の頂点であり、人間以外の動物はすべて、それより下位に位置づけられる。ここでは、人間に近づくことは「進化」であり、逆に、動物に近づくことは「退化」である⁶⁾。このような考え方に基けば、人間型動物キャラクターは「進化」を志向していると言うことができる。彼らは、動物らしさをできるだけ消去し、人間らしくふるまおうとするだろう。彼らにとって、キャラ語尾を用いた発話で<動物>キャラクタを繰り返すことは、むしろ避けられるべき行為である。一方、動物型人間キャラクターは「退化」を志向していると言うことができる。彼らは、人間らしさを捨て、動物のようにふるまおうとする者たちである。したがって、キャラ語尾を用いた発話で<動物>キャラクタを繰り返すことは、彼らの志向性と合致する。言い換えるなら、もともと人間である彼らは、キャラ語尾を用いて発話することによって「退化」し、動物キャラクターになるのである。

したがって、以下の章でとりあげるのは、もっぱら、動物型人間キャラクターの発話である。中でも、動物をモチーフにした、ご当地キャラクターや企業等のPRキャラクターの発話に注目する。今日、彼らの多くが、ネット上のブログやツイッターで「発言」しており、その「発言」は、動物キャラクターの発話とみなすことができるからである。以下では、彼らの発話の特徴について、役割語の視点から見ていくことにしよう。

3. 動物キャラクターの役割語

動物キャラクターは、ある特徴的なことばづかいをすることによって、<動物>キャラクタを繰り返すことがある。聞き手や読み手は、そのようなことばづかいを聞いたり、見たりすることによって、特定の動物を思い浮かべることができる。このようなことばづかいを、動物キャラクターの役割語と呼ぼう。本稿では、動物キャラクターの役割語として、「動物キャラ語尾」と「動物キャラ音化」に注目する。



図5 チビ猫(大島弓子『綿の国星』)

3.1 動物キャラ語尾

すでに(1)でみたように、動物キャラクターは、文末に特定の語尾を用いることで、<動物>キャラクタを繰り出すことがある。

- (2) a. お手紙もはいついて、涙がでそうだワン…
(ポチ武者こじゅーろう [宮城県白石市])
b. まだまだ乳臭いワタシですがよろしくなのモ〜!
(みるひい [栃木県那須塩原市])

(2a)は「ワン」というキャラ語尾を用いることで、<イヌ>キャラクタを、(2b)は、「モ〜」というキャラ語尾を用いることで、<ウシ>キャラクタを、それぞれ、繰り出している。(1)の「ニャ」や(3)の「ワン」「モ〜」など、動物キャラクタを繰り出すために用いられるキャラ語尾を、「動物キャラ語尾」と呼ぶことにしよう。

定延(2007)は、キャラ語尾を、その生起環境の違いから、「キャラコピュラ」と「キャラ助詞」の2つに分類している。

- (3) a. やばいなり、それは。
b. それはやばいなりね。
c. それはなり、やばいなり。
(4) a. ?やばいふう、それは。
b. それはやばいねふう。
c. ?それはふう、やばいふう。

定延(2007)によれば、キャラ語尾「なり」は、(3)に示したように、(a)倒置文に現われる、(b)終助詞の前に生じる、(c)文中で文節末に現われる、といった特徴をもつ。これは、日本語のコピュラ「だ」「です」「ございます」と共通した特徴であり、このようなキャラ語尾を「キャラコピュラ」と呼ぶ。一方、キャラ語尾「ふう」は、(4)に示したように、(a)倒置文に現われにくい、(b)終助詞の後に生じる、(c)文中で文節末に現われにくい、といった特徴をもつ。このような、キャラコピュラとは異なった生起環境を示すキャラ語尾を「キャラ助詞」と呼ぶ。

本稿で取り上げた動物キャラ語尾は、キャラコピュラであろうか、キャラ助詞であろうか。筆者が調査した限りでは、動物キャラ語尾が、倒置文に現れている例や、文中で文節末に現れている例を発見することはできなかった。以下の(5)、(6)は作例であるが、(4a, c)の例と同程度に容認度が低いと思われる⁷⁾。

- (5) a. ?やばいニャ、それは。
b. ?それはニャ、やばいニャ。
(6) a. ?やばいモ〜、それは。
b. ?それはモ〜、やばいモ〜。

以上の観察は、動物キャラ語尾がキャラ助詞であることを示している。次に、終助詞との語順を見てみよう。

- (7) a. あら、完徹なんてしたら、お肌に悪いわにゃん♪ (にゃっとう [丸美屋])
 b. いろいろな栄養素がふくまれているのモ!
 (みるひい [栃木県那須塩原市])

(7a) では「にゃん」が終助詞「わ」の後に、(7b) では「モ」が終助詞「の」の後に生じている。これらの例は、定延 (2007) における、キャラ助詞は終助詞の後に生じるという観察と一致する。しかし、次の例を見られたい。

- (8) a. おいしそうぺんね〜。 (トリぺん [東京都港区])
 b. カッチョよく映ってただリン☆か? (いなりん [豊川いなり寿司])
 c. あのね、えこまいくまー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。 (えこまいくまー [静岡県浜松市など])

(8a) では「ぺん」が終助詞「ね (~)」の前に、(8b) では「リン (☆)」が終助詞「か」の前に、(8c) では「くま」が終助詞「よ」の前に生じている。(8) の例は、動物キャラ語尾が終助詞の前にも生じ得ることを示すものである。

なぜ、動物キャラ語尾が生じる位置にはゆれが見られるのだろうか。これには「文法化」というプロセスがかかわっていると考えられる⁸⁾。次の例を見られたい。

- (9) a. あたいがんばる!にゃん♪ (にゃっとう [丸美屋])
 b. こう寒くて、天気が悪いとお客さんが来ないよー。ポン。
 (匠ポン山 [滋賀県甲賀市信楽町])

(9) の例では、「にゃん」「ポン」が、それぞれ、独立して、文の外に生じている。定延 (2005) は、このような語を「ショーアップ語」と呼んでいる。ショーアップ語は、ショックを受けたときに発する「ガーン」や、びっくりしたときに発する「ドキ」のように、本来、オノマトペであり、文法的機能をもたない⁹⁾。一方、(7) の「にゃん」や「モ」は、終助詞の後に付加されて、文の一要素として機能している。これは、ショーアップ語 (オノマトペ) から一歩「文法化」が進んで、終助詞的な文法的機能をもつに至ったものとみることができる。このような動物キャラ語尾を「動物キャラ助詞」と呼ぶことにしよう。さらに、(8) の「ぺん」「リン (☆)」「くま」はより内容語 (動詞) に近い位置に付加されていることから、もう一歩「文法化」が進んで、終助詞と同等の文法的機能をもつに至っているとみることができる。このような動物キャラ語尾を「動物キャラ終助詞」と呼ぶことにしよう。実際、動物キャラ終助詞の中には、終助詞と区別がつきにくいものもある。次の例を見られたい。

- (10) a. 貰ってくれると嬉しいニヤ (さばトラななちゃん [福井県小浜市])
 b. よし、寝るゾー (じなゾー [大阪府豊田林市])

(10) の「ニャ」「ゾー」は、見かけ上、それぞれ、終助詞の「な」「ぞ」との区別が困難である。これらはむしろ、3. 2で述べる「動物キャラ音化」の例とみなすべきかもしれない。

以上のように考えることで、動物キャラ語尾が生じる位置の違いは、動物キャラ語尾が「文法化」プロセスのどの段階にあるのかの違いとして説明することができる。つまり、動物キャラ語尾には、以下のような「文法化」プロセスがあると考えられる。

ショーアップ語（オノマトベ）→動物キャラ助詞→動物キャラ終助詞

この図式は、右に進むほど「文法化」が進んでいることを示している。現在、一部の動物キャラ語尾は、終助詞化していると言えよう。今後、すべての動物キャラ語尾が終助詞化するかどうかは、これからの彼らの「発言」を待たねばならない^{10) 11)}。

3. 2 動物キャラ音化

動物キャラクターのことばづかいには、しばしば、次のような音変化が見られる。

- (11) a. にゃんですって！！ (やらにゃん [新潟県胎内市])
b. 博多どんたくに行くかもしれにゃいにゃ～！
(にゃんにゃん丸 [佐賀県嬉野市])

(11) の発話はいずれもネコキャラクターによるものだが、ここでは「なん（何）」が「にゃん」に、「かもしれない」が「かもしれにゃい」に、それぞれ音変化している。彼（女）らは、文中に生じた任意の /na/ の音を、ネコの鳴き声を表すオノマトベに由来する /nya/ の音に置き換えることによって、<ネコ>キャラクタを繰り出しているのである。このような音変化を「動物キャラ音化」と呼ぼう。

動物キャラ音化は、ネコキャラクターに顕著な現象であるが、他の動物キャラクターでも、しばしば、挨拶のことば等に見られる。

- (12) a. おはムーございます。 (カワセミのムーちゃん [JA 東京むさし])
b. おはセグちゃん♪ (セグピー [栃木県小山市])
c. こんにちはワン！ (くらわんこ [大阪府牧方市])
d. こんにちはボン♪ (めんぼん♪ [群馬県館林商工会議所])

(12a) はカワセミ、(12b) はセグロセキレイの動物キャラクターの発話である。これらの例では、「おはよう」の語尾が、それぞれ、キャラクター名の「ムー」「セグ」に音変化している。(12c) はイヌ、(12d) はタヌキの動物キャラクターの発話である。これらの例では、「こんにちは」の語尾が、それぞれ、鳴き声を表すオノマトベの「ワン」、(腹をたたく) 挙動を表すオノマトベの「ボン」に音変化している。

動物キャラ音化は、レトリック的にはダジャレの一種と考えられる。このようなことば遊びは古くから存在し、動物キャラクターの発話に限られたものではない¹²⁾。しかし、動物キャラクターの発話においては、1つの音形態に複数の解釈をもたせるというレトリック的な効果

よりも、音変化によって特定の発話キャラクタを繰り出す効果に重点が置かれていると言えよう。したがって、動物キャラ音化は、動物キャラクターの役割語の1つと考えられる¹³⁾。

(12c, d) の例は、見かけ上、3.1 で述べた動物キャラ語尾との区別が困難であると思われるかもしれない。しかし、動物キャラ音化と動物キャラ語尾の区別は、そのふるまい方の違いというから理由から必要であると考えられる。以下の例を見られたい。

- (13) a. インフルエンザかニヤ? (関羽 [クレムリン])
 b. 拾ってくれるニヤか? (同上)

(13) はいずれも、同じネコキャラクターの発話であるが、終助詞「か」の位置が異なっている。(13a) は「ニヤ」の前にあり、(13b) は「ニヤ」の後にある。結論を先取りして言えば、(13a) の「ニヤ」は動物キャラ助詞であり、(13b) の「ニヤ」は、終助詞「の」が動物キャラ音化したものだと考えられる。この違いは、疑問文の解釈のされ方に関係している。次の例を見られたい。

- (14) a. 泣いてるかニヤ?
 b. 泣いてるのかニヤ?

上の (14a) と (14b) は意味が異なる。(14a) は「泣いている」という事態そのものが存在するかどうかを尋ねているのに対し、(14b) は「泣いている」という事態が成立している（であろう）ことを前提とした上で、「泣いている」という表現が適切であるかどうかを尋ねている。より具体的に言うなら、「泣いてるかニヤ?」という疑問文は、その場にはいない、泣いているのか泣いていないのかわからない第三者に対して発せられるものであるが、「泣いてるのかニヤ?」という疑問文は、目の前で、顔を伏せて肩を震わせている第三者に対して発せられるものである。益岡 (1991) は、前者を「存在判断型」、後者を「叙述様式判断型」と呼んでいる。後者が叙述様式判断型に解釈されるのは、終助詞「の」の存在による。終助詞「の」は、それが付加された命題を「既定」のものとして解釈させる働きをもつからである。

ここで、(13) の2つの疑問文の意味を考えてみよう。(13a) の疑問文は、インフルエンザにかかっているかどうかを尋ねる存在判断型である。一方、(13b) の疑問文は、捨て猫である自分たちの目の前にやってきて、哀れみの目で見つめる人物に対して「拾ってくれる」という表現が適切であるかどうかを尋ねる叙述様式判断型である。(13b) の疑問文は、捨るかどうかを尋ねる存在判断型に解釈することはできない。存在判断型に解釈するためには、(15) のように言わねばならないだろう。

- (15) 拾ってくれるかニヤ?

なぜ (13b) は叙述様式判断型に解釈されるのだろうか。それは、(13b) の「ニヤ」は動物キャラ語尾ではなく、終助詞「の」が動物キャラ音化したものだからである。「の」は「ニヤ」と子音音素 /n/ を共有しているために、動物キャラ音化されたものと考えられる。

4. 動物キャラ語尾の分類

本章では、動物キャラクターの役割語の1つである動物キャラ語尾を、その由来という観点から分類する。動物キャラ語尾は、オノマトペに由来するものと、種や動物キャラクター自身の名前に由来するものに分けることができる。オノマトペ由来のものには、さらに、鳴き声を表すオノマトペに由来するものと、挙動を表すオノマトペに由来するものがあり、また、名前に由来するものには、種の名前に由来するものと、動物キャラクターに付けられた名前に由来するものがある。

4.1 鳴き声オノマトペ型

動物キャラ語尾には、その動物キャラクターがモチーフとなった動物の鳴き声を表すオノマトペから発生したのものがある。たとえば、ネコキャラクターが用いる「ニャ」は、ネコの鳴き声を表すオノマトペ「にゃー」に由来する。このような動物キャラ語尾を「鳴き声オノマトペ型」と呼ぼう。

鳴き声を表すオノマトペが動物キャラ語尾化する場合、そのオノマトペがそのままの音形で動物キャラ語尾になるわけではなく、音変化が加えられることがある。たとえば、ネコキャラクターの動物キャラ語尾には、「ニャ」以外にも、「にゃん」「ニャア」「にゃあ～」「にゃあ～ん」などの変異体がある。

- (16) a. 笑顔で元気いっぱいになるにゃん☆ (ルミにゃん [ルミネ the よしもと])
 b. ななちゃん参加するニャア (さばトラななちゃん [福井県小浜市])
 c. きれいでおいしそうにゃあ～ (向嶋言問姐さん [東京都墨田区向島])
 d. 元気にゃあ～ん♪ (ニャッパゲ [秋田県秋田市])

このような変異体は、個体によって使い分けられていることもあるし、同一個体であっても、場面や伝える内容によって使い分けられることがある。たとえば、(16b,c,d) のような「ニャア」系は、「ニャ」より、甘えた感じや女性的なイメージを喚起しやすく、そのような内容を伝えたいときや、「女の子」と設定されたネコキャラクターに用いられる傾向がある¹⁴⁾。

ネコキャラクター以外の動物キャラクターによって用いられる、鳴き声オノマトペ型の動物キャラ語尾には、(2) であげたような、イヌキャラクターが用いる「ワン」や、ウシキャラクターが用いる「モ～」がある。他にも、次のようなものがある。

- (17) a. 次回報告するでちゅう (ひこちゅう [滋賀県彦根市稲枝商工会])
 b. みんなが春を感じる食べ物ってなんだッキー?? (ええもんキー [大阪府])
 c. がんばってくださいだケロッ! (ケケロ [山梨県笛吹市])
 d. うれしいお言葉ありがとぶう♪
 (米の娘ちゃん [山形県金山産の豚肉ブランド「米の娘ぶた」])
 e. 今日は天気がいいから気持ちがいいびょ
 (びよこたん [岐阜県岐阜市のフリーペーパー「りくるーぼん」])

(17a) はネズミキャラクターの「ちゅう」、(17b) はサルキャラクターの「ッキー」、(17c) はカエルキャラクターの「ケロッ」、(17d) はブタキャラクターの「ぶう」、(17e) はヒヨコキャラクターの「ピョ」である。

多くの場合、動物の鳴き声を表すオノマトペはその種に特有であり、そのオノマトペを利用して発話することは、特定の動物キャラクターを繰り出すのに、きわめて有効的な手段であると言える。たとえば、「ニャー」と言えばネコの鳴き声、「ワン」と言えばイヌの鳴き声であることは、現代日本語の話し手であれば、ただちに理解できる¹⁵⁾。鳴き声を表すオノマトペが動物キャラ語尾に生まれ変わりやすいのは、このような理由によると考えられる。

4.2 挙動オノマトペ型

動物キャラ語尾には、その動物キャラクターがモチーフになっている動物に特有な動作を表すオノマトペから発生したものがある。

(18) a. 体調を崩さないようにしてほしいポシ♪

(めんぼん [群馬県館林市商工会議所])

b. アメリカ土産に、宇宙食いただいたピョン。

(かほピョン [宮城県地方紙「河北新報」])

(18a) はタヌキキャラクターの発話である。タヌキには、腹鼓を打つという民間伝承がある。「ポン (ポン)」というオノマトペは、そのときに生じる音を表すものであり、動物キャラ語尾の「ポン」は、そのオノマトペから発生したものと考えられる。(18b) は、ウサギキャラクターの発話である。ウサギは後肢でジャンプして移動する動物であり、「ピョン」はその挙動を表すオノマトペである。動物キャラ語尾の「ピョン」は、そのオノマトペから発生したものと考えられる。このように、その動物に特有の動作や、その動作によって生じる音を表すオノマトペに由来する動物キャラ語尾を「挙動オノマトペ型」と呼ぼう。

挙動オノマトペ型を用いる動物キャラクターには、モチーフになっている動物の種が特有の鳴き声オノマトペをもたないものが多い。たとえば、タヌキやウサギはそのような動物であり、<タヌキ>キャラクタや<ウサギ>キャラクタを繰り出すためには、「ポン」や「ピョン」のような挙動オノマトペを採用して動物キャラ語尾として用いるほかないのである。しかし、挙動オノマトペは、鳴き声オノマトペに比べて固有性が低く、鳴き声オノマトペほどには、特有の<動物>キャラクタを繰り出す効果は期待できない。たとえば、「ピョン」は、ウサギに限らず、カエルやバツタなど、いわゆるジャンプをする動物すべてが利用可能な資源である。したがって、(18b) の発話は、もし発話だけを聞いたり見たりした場合には、繰り出されているのが、<ウサギ>キャラクタなのか、<カエル>キャラクタなのか、<バツタ>キャラクタなのか、判別が不可能である¹⁶⁾。

4.3 種名型

動物キャラ語尾には、その動物キャラクターがモチーフとなった動物の種類の名から発生したものがある。

- (19) a. これから気をつけるくま。 (つぶくま [埼玉県熊谷市])
b. 出番はまだもぐか?
(もぐちゃん [岩手県久慈市久慈地下水族科学館「もぐらんぴあ」])
c. ほく、乗り物がにがてたぬ〜 (たぬきどん [滋賀県甲賀市])
d. 僕んちの近所うな。 (うながっぱ [岐阜県多治見市])

(19a)の「くま」はクマから、(19b)の「もぐ」はモグラから、(19c)の「たぬ〜」はタヌキから、(19d)の「うな」はウナギから、それぞれ発生したものと考えられる。このような動物キャラ語尾を「種名型」と呼ぼう。

種名型を用いる動物キャラクターは、モチーフになっている動物が、鳴き声を表すオノマトベも挙動を表すオノマトベも、もたないものが多い。たとえば、クマキャラクターを例にとって考えてみよう。クマには、固有の鳴き声を表すオノマトベもないし、クマ固有の動作といったものも想起しにくいから、それを表すオノマトベもない。したがって、〈クマ〉キャラクターを繰り出すための動物キャラ語尾としては、種名に由来した「くま」のようなものを採用するしかないのである。

4.4 名前型

動物キャラ語尾には、その動物キャラクターに付けられた名前から発生したものがある。

- (20) a. あしたはカレーの報告をするでスカレー！ (スカレー [よこすか海軍カレー])
b. 久しぶりセグ〜 (セグビー [栃木県小山市])
c. さすがに今日は疲れただリン (いなりん [豊川いなり寿司])
d. 早起きはモンモンモンの得だモン！ (くまモン [熊本県])

(20a)は「スカレー」という名のカモメキャラクターだが、その名前がそのまま動物キャラ語尾として用いられている。(20b)は「セグビー」という名の、セグロセキレイという鳥をモチーフにしたキャラクターだが、その名前の一部を用いた「セグ〜」という動物キャラ語尾を用いている。(20c)は「いなりん」という名のキツネキャラクター、(20d)は「くまモン」という名のクマキャラクターである。これらの動物キャラクターは、自分の名前の後半部「リン」「モン」を、それぞれ、動物キャラ語尾として用いている。

名前型の動物キャラ語尾を用いる動物キャラクターは、種名型を用いる動物キャラクターと同様に、モチーフになっている動物が、固有の鳴き声を表すオノマトベも、固有の動作を表すオノマトベも、もたないものが多い。そのような動物キャラクターが、名前型、種名型、どちらのキャラ語尾を採用するかは、繰り出すべき発話キャラクターをどのように設定するかという、多分に、キャラクター戦略的な問題だと思われる。種名型が繰り出す発話キャラクターは、ある種の〈動物〉キャラクターである。一方、名前型が繰り出す発話キャラクターは、その動物キャラクター自身、またはその名前(の一部)を共有するキャラクター集団の発話キャラクターである。「つぶくま」と「くまモン」を例にとって考えてみよう。両者はいずれもクマキャラクターであるが、前者は「くま」という種名型を用い、後者は「モン」という名前型を用いている。「つぶ

くま」が「くま」という動物キャラ語尾を用いて繰り出す発話キャラクタは、〈クマ〉キャラクタである。したがって、「つぶくま」の発話は、その発話を見たり聞いたりしただけで、彼がクマキャラクターの一員であることが同定可能である。一方、「くまモン」が「モン」というキャラ語尾を用いて繰り出す発話キャラクタは、いわば〈モン族〉キャラクタであって、特定種の動物の発話キャラクタではない¹⁷⁾。したがって、「くまモン」の発話は、彼が、「モン族」の一員であることは示せても、クマキャラクターの一員であることは示し得ない。現在(2012年)、「くまモン」は、きわめて人気・知名度が高いご当地キャラクターである¹⁸⁾。ゆえに彼は、ことさらにクマキャラクターの一員であることを示さなくても、「くまモン」として、十分に「立った」キャラクターとして活躍していくことが可能なのである。

5. おわりに

本稿では、動物キャラクターの役割語として、動物キャラ語尾と動物キャラ音化について述べた。この2つは、動物キャラクターが、自身の発話キャラクタを繰り出すのに、きわめて効果的な方法であり、多くの動物キャラクターの発話に採用されていることがわかった。これ以外に、動物キャラクターの役割語にどのようなものがあるかは、今後の課題としたい。また、動物キャラクターの中には、動物ではない発話キャラクタを繰り出すものもある。そのようなキャラクターの発話は、「サムライ」や「ツンデレ」のような、動物以外の属性によって特徴づけられる可能性がある。これについても今後の課題としたい。

注)

- 1) アメリカ国内のアニメーション作品やコミック・ストリップに登場する動物キャラクターは、「ファニー・アニマル (fanny animals)」と呼ばれることがある。ファニー・アニマルには、ミッキーマウスを始めとして、ネコの「フィリックス」、アヒルの「ドナルドダック」など、ネコとネズミのコンビ「トムとジェリー」など、枚挙に暇がない。本稿で言う動物キャラクターとは、このようなものたちも含め、より広い意味で用いる。
- 2) 本稿では「キャラクター」と「キャラクタ」を区別して用いる。「キャラクター」とは、アニメーション作品やマンガ等、物語に登場する人物や動物等を指す。一方「キャラクタ」とは、定延(2006)他の用語で、ある特定のことばづかい(発話)によって繰り出される「人物像」のことである。
- 3) 『徒然草』第八十九段に、以下のような部分がある。
「奥山に、猫またといふものありて、人を食らふなる」と人の言ひけるに、「山ならねども、これらにも、猫の経上りて、猫またに成りて、人との事はあなるものを」と言ふ者ありけるを、…
(西尾実・安良岡康作校注『新訂 徒然草』岩波書店)
- 4) 「ご当地キャラクター」または「ゆるキャラ」については、秋月(2010)を参照されたい。
- 5) 日本のマンガやアニメの同人誌の世界では、「萌え擬人化」と呼ばれるものがある。萌え擬人化は、動物に限らず、あらゆるものを対象にする。たとえば、鉄道の駅や都道府県などの非生物も「萌え擬人化」の対象になる。本稿で扱う動物キャラクターには、「萌え擬人化」と呼ばれるキャラクターも含まれるが、動物以外のものがモチーフになっているものは対象としない。
- 6) ここでいう「進化」および「退化」の意味は、生物学的なそれとは、必ずしも一致しないことに注意されたい。
- 7) (5)や(6)のような文が容認可能だとする日本語の話し手もいると思われる。そのような話し手は、以下で述べるように、動物キャラ語尾が終助詞化していると考えることが可能な話し手であろう。
- 8) 認知言語学で言う「文法化 (grammaticalization)」とは、「もともと内容語だったものが、次第に機能語としての文法的な特質、役割を担うようになる現象」(河上(編著)(1996))を指す。本稿で言う「文法化」は、

- これより広い意味で用いていることに注意されたい。
- 9) オノマトペの多くは文中で用いられる場合、引用の助詞「と」を伴うが、一部のオノマトペは「裸の」ままで用いることができる。たとえば、「ワンワン」は「コケッココー」よりも文法化が進んでいるオノマトペと考えられる。
 - (i) 犬がワンワンと吠えている／ワンワン吠えている。
 - (ii) ニワトリがコケッココーと鳴いている。／*コケッココー鳴いている。
 - 10) 動物キャラクター以外のキャラクターが用いるキャラ語尾にも、キャラ終助詞化していると考えられるものがある。高橋留美子のマンガ「うる星やつら」に登場する、鬼の姿の異星人キャラクター、ラムちゃんが用いる「っちゃ」は、終助詞「ね」の前に現れる。
 - (i) 地球人の体質にはあわなかったっちゃね……
 - (ii) 久しぶりだっちゃね。
 - 11) 定延(2007)は、韓国語のキャラ語尾には、キャラコピュラとキャラ助詞の中間の性質をもつものがあることを指摘している。ただし、これが、本稿で言う動物キャラ終助詞と同じものかどうかは、はっきりしない。
 - 12) 山口(2002)は、江戸時代には、「ニャア」を用いたダジャレとして、「そうせニャア」「泣く子と地藏ニャア」「序(ついで) ちゃわいニャア」などの用例があることを示している。
 - 13) 動物キャラクター以外が用いる音変化として、「サザエさん」のタラちゃん等によって用いられる、<赤ちゃん>キャラクタを繰り出すためのことばづかいがある。たとえば、「す」が「ちゅ」に音変化することによって、<赤ちゃん>キャラクタが繰り出される。
 - (i) そうでちゅね。このような音変化は、動物キャラクターの場合も含めて、「発音に未熟」または「幼い」というイメージを喚起する。
 - 14) 山口(2002)によれば、ネコの鳴き声を表す「にゃん」は、江戸時代から用いられており、当時は、「現代よりも淫靡な意味合いを帯びていた」と述べている。
 - 15) 逆に言えば、「ギャー」のようなオノマトペは、それが動物の鳴き声を表すオノマトペであるとしても、特定の種の動物を想起しにくい。「ギャ」のような動物キャラ語尾が見当たらないのは、このような理由によると思われる。
 - 16) 筆者が調査した限りでは、「ピョン」という動物キャラ語尾を用いるカエルキャラクターは発見できなかった。実際には、カエルキャラクターは、(17c)の「ケケロ」のように、「ケロ(ッ)」を用いるものがほとんどである。このことは、動物キャラ語尾の採用には、挙動オノマトペよりも鳴き声オノマトペが優先される傾向があることを示している。
 - 17) 名前が「モン」で終わるキャラクターが「モン」というキャラ語尾を用いることによって繰り出される発話キャラクタを、<モン族>キャラクタと呼ぶ。同様のキャラクターの例としては、埼玉県羽生市のご当地キャラクター「ムジナもん」がいる。
 - 18) 「くまモン」は「2011 ゆるキャラ(R)グランプリ」の王者である。

謝辞

本稿は、柳川結さんが、2012年に尚絅学院大学総合人間科学部表現文化学科に提出した卒業論文「動物キャラクター論」から多大な影響を受けている。この論文は、キャラクター論の視点から動物キャラクターについて述べたものだが、筆者が動物キャラクターのことばに注目するきっかけを与えてくれた。また、本稿で使用した動物キャラクターの「発話」データの多くは、柳川さんに集めていただいたものである。この場を借りて感謝申し上げる。

図の出典

- 図1：和田京子(編・文)『妖怪萬画 vol. 1 妖怪たちの競演』青幻社 p.115
図2：ほしよりこ『きょうの猫村さん1』マガジンハウス, p.9
図3：征海未亜(絵)・吉田玲子(シナリオ)『東京ミュウミュウ1』講談社, p.123
図5：大島弓子『綿の国星1』白泉社, p.126

例文の出自

- (1), (13a), (13b) : カレー澤薫『クレムリン1』講談社
 注10) の (i), (ii) : 高橋留美子『うる星やつら33』小学館、同34
 (2a) : ポチ武者こじゅーろう「白石城下おさんぽ日記」http://blogs.yahoo.co.jp/kojuro_projects
 (2b) : みるひい「ゆるキャラ (R) さみっと情報局」<http://yuru-chara.jp/prof-m08.html>
 (6a), (8a) : にゃっとう「@marumiyanyattou」<https://twitter.com/marumiyanyattou>
 (6b) : みるひい「来てみるひい? 那須塩原」<http://www5.city.nasushiobara.lg.jp/blog/blog.cgi>
 (7a) : トリペン「@toripen_hanpens」https://twitter.com/toripen_hanpens
 (7b), (20c) : いなりん「@inarin_toyokawa」https://twitter.com/inarin_toyokawa
 (7c) : えこまいくま「@ecomaikuma」<https://twitter.com/ecomaikuma>
 (8b) : 匠ポン山「@ponzan」<https://twitter.com/ponzan>
 (9a), (16b) : さばトラななちゃん「ななちゃんとあそぼっ!」<http://ameblo.jp/sabatorananachan/>
 (9b) : じなゾー「@dakaryellow」<https://twitter.com/dakaryellow>
 (11a) : やらにゃん「@yaranyan」<https://twitter.com/yaranyan>
 (11b) : にゃんにゃん丸「@nyan2maru」<https://twitter.com/nyan2maru>
 (12a) : カワセミのムーちゃん「@jatokyomusashi」<https://twitter.com/jatokyomusashi>
 (12b), (20b) : セグビー「@segupie_oyama」https://twitter.com/segupie_oyama
 (12c) : くらわんこ「@kurawanko_1110」https://twitter.com/kurawanko_1110
 (12d), (18a) : めんぽん♪「@MenPon_cci」https://twitter.com/menpon_cci
 (16a) : ルミにゃん「ゆるキャラ (R) さみっと情報局」<http://yuru-chara.jp/prof-r08.html>
 (16c) : 向嶋言問姐さん「@kototoine_san」https://twitter.com/kototoine_san
 (16d) : ニヤッパゲ「@nyappage」<https://twitter.com/nyappage>
 (17a) : ひこちゅう「ひこちゅう と なちやっぶほうや の日記」<http://ameblo.jp/7kenshi/>
 (17b) : ええもんキー「ええもん体験談」<http://eemonkey.jp/index.html>
 (17c) : ケケロ「@kekero55」<https://twitter.com/kekero55>
 (17d) : 米の娘ちゃん「@komenoko」<https://twitter.com/komenoko>
 (17e) : ぴょこたん「@RECRUPON」<https://twitter.com/recrupon>
 (18b) : かほビヨン「かほビヨンブログ」<http://flat.kahoku.co.jp/u/flat00/>
 (19a) : つぶくま「@tubu_kuma」https://twitter.com/tubu_kuma
 (19b) : もぐちゃん「@MachinakaAqua」<https://twitter.com/machinakaaqua>
 (19c) : たぬきどん「@tanukidon_shiga」https://twitter.com/tanukidon_shiga
 (19d) : うながっぱ「@unagappa_tajimi」https://twitter.com/unagappa_tajimi
 (20a) : スカレー「@sucurry」<https://twitter.com/sucurry>
 (20d) : くまモン「@55_kumamon」https://twitter.com/55_kumamon

参考文献

- 秋月高太郎 (2010) 「ゆるキャラ論序説」『尚綱学院大学紀要』第60号 p.31-42
 秋月高太郎 (2012) 「ウルトラマンの言語学」『尚綱学院大学紀要』第63号 p.17-30
 浅野鶴子 (編) (1978) 『擬音語・擬態語辞典』角川書店
 小野正弘 (編) (2007) 『擬音語・擬態語 4500 日本語オノマトペ辞典』小学館
 小野正弘 (2009) 『オノマトペがあるから日本語は楽しい 擬音語・擬態語の豊かな世界』平凡社
 河上誓作 (編著) (1996) 『認知言語学の基礎』研究社出版
 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) 『役割語研究の地平』くろしお出版
 金水敏 (編) (2011) 『役割語研究の展開』くろしお出版
 定延利之 (2005) 「マンガ・雑誌のことば」上野智子・定延利之・佐藤和之・野田春美 (編) 『ケーススタディ 日本語のバラエティ』おうふう
 定延利之 (2006) 「ことばと発話キャラクタ」『文学』7-6, p.126-133
 定延利之 (2007) 「キャラ助詞が見れる環境」金水敏 (編) 『役割語研究の地平』くろしお出版

- 定延利之（2011）『日本語社会 のぞきキャラくりー顔つき・カラダつき・ことばつき』三省堂
益岡隆志（1991）『モダリティの文法』くろしお出版
柳川結（2012）「動物キャラクター論」尚絅学院大学総合人間科学部表現文化学科卒業論文
山口仲美（2002）『犬は「びよ」と鳴いていた 日本語は擬音語・擬態語が面白い』光文社