

## まえがき

筆者はここ数年、日本のポピュラーカルチャーのディスコースを中心に分析してきた。本書は、それら一連の研究を通して浮かび上がってきた「言語行為をする主体、つまり話者とは何か」というテーマを追うものである。分析にあたってキャラクターとキャラという概念を応用し、その言語使用をキャラクター・スピークとして日本語表現を分析する。より根本的には、考察の対象となるディスコースの言語現象から日本語における主体・話者という概念に迫り、ひいては言語行為をする私達自身を理解しようとする試みである。

本書では、ライトノベル、ケータイ小説、テレビ・ラジオのトーク番組、テレビドラマ、少女マンガという五つのジャンルのディスコースを分析の対象とする。特に焦点を当てるのは、言語のスタイルを含むバリエーションである。具体的には、会話分析で明らかになった会話行為やストラテジー、社会言語学や語用論のテーマである方言やジェンダーを想起させるバリエーションやそのシフト、談話研究のテーマと関連するモノログやレトリックの綾、などの諸相である。本研究では、これらの言語表現が根源的には私達の自己表現や演出のツールとしてあり、話者がアクセスできるリソースに他ならないという見方をする。そして脱デカルト的視点のもと、言語行為を主体的にしかも状況や必要性に応じて使い分ける重層的なパフォーマンスとして理解し、話者をその複合性という概念で捉える。話者についての問いかけは、我、自己、自分という永遠の哲学的テーマに繋がっており、筆者はその探求態度を「話者の言語哲学」と名付けたい。

私達は同一の話者が同一の会話で複数のキャラを演じ分けたり、ある特定の場において異なった個性を強調したり、他者のイメージに瞬時に乗り移ったりする現象を目の当たりにする。一般的に「キャラを演じる」とか「キャラが違う」と言われている現象を含め、いろいろな話者のイメージが混在する現象とは何なのだろうか。一方、私達は言語のバリエーションのステレオタイプを逆手にとって、話者のある側面を強調したり、補足したり、隠したり、さらにエンターテインメント効果を狙って意図的に使ったりする。

確かに一貫して一定の視点から語るディスコース（例えば法律の言語など）も存在する。しかし、今多くの日本人に消費されている日本語文化は、実に多種多様のバリエーションに彩られている。少なくとも、大衆に支えられた言語の主体と

しての話者とは、通常考えられているよりはるかに複雑で流動的な存在である。もはや、従来のアプローチのみでは、日本の言語文化の状況を充分説明できないという焦燥感に駆られる。

本書では、話者の根源を日本の哲学や宗教が前提とする絶対無の空白の場所における自己と認識し、それを埋める複数のキャラクターやキャラとして多重的・流動的な存在として捉えていく。自己が解放されているからこそ、そこには多くの話者が具現化し、バリエーション豊かな表現を通して複数の話者が登場するのである。

日本語学の観点から言えばこの立場は、主語的論理から述語的論理へのシフト、命題よりモダリティ・陳述の重視、日本語に観察されるいわゆる主観性・間主観性の問題などに繋がる。ただ、従来の研究の多くは日本語の文法を中心に論じてきており、談話上のスタイルや言語のバリエーションという問題と充分関連付けられていない。本研究では、この問題意識に基づいて筆者の場交渉論、トピック・コメントという軸、パトス的な言語としての日本語、などをヒントとしながら、懸案として残されている話者の正体を直視していきたい。

本書でテーマとする話者とは私達自身であり、それは定着し孤立した我として存在するわけではない。日々の瞬間を重ねながら、私達は変動する自分を表現し演技続ける。それはキャラクター・スピークとしての言語を利用することで可能になり、そのプロセスで複数のキャラクターやキャラが設定される。この意味で、言語は私達にどんな自分をも創り得る力を与えてくれる。自分はひとつではなく、ましてや社会によって規制されるのではなく、揺れ動く複数の側面を持っている。そこに認められる話者の複合性は、私達がひとつの固定された自己という息苦しさから逃れ、自由になることで救われることを可能にする。本書で展開する話者複合論は、がんじがらめになった自分ではなく、社会に拘束されつつも、それを打ち破って幾つもの自分を生きることが可能にする世界を提供する。

西欧の学問は、ともすると独我論に陥りがちであった。明治以降の学校文法の不自然さは言うに及ばず、理論言語学や認知言語学にしても、日本語にうまく応用できない点があるにも関わらず、世界に共通する学問として提唱され、また、日本の学識者達もそれをそのまま受け入れてきたように思う。例えば関連性理論という分析の枠組みを紹介がてらそのまま受け入れ、それが日本語にいかに応用できるかを示すことが学問だと考えている風潮がなきにしもあらずである。現在、このような過ちを認め、例えばEmancipatory Pragmaticsなどのアプローチが提唱されているが、その日本語を含むプロジェクトにおいても、むしろ膨大

な日本の学問を軽視しがちである。従来日本で成されてきた伝統的な学問を無視し、あたかも新しい学問として紹介するという片手落ちの研究態度が見え隠れする。未だに日本・日本語から説得力のある理論を発信することが十分に成されていないことを考えると、日本と西欧の両者の学問の流れを振り返りながら前進するという作業の必要性和緊急性が大きく浮かび上がる。

筆者は本研究で話者という概念にチャレンジするため、西洋と日本の伝統を取り入れ、言語哲学のアプローチを試みる。筆者は他の学者の理論や分析の枠組みをそのまま従順に受け入れるのをよしとせず、過去の研究においても西洋の言語研究の主流に常に疑問を投げかけてきた。言語学者が勝手に作り出す例文をデータとしていたのに対し、言語の実際を分析することの重要性を指摘し、書き言葉中心であった言語分析を実際の話し言葉を分析する会話分析に導き、同時に文という単位を超えた談話としての言語を見つめてきた。言語の規則や慣例を逆手にとった自由な言語表現に焦点を当てたり、会話におけるノンバーバル記号や、ポピュラーカルチャーのディスコースにおけるビジュアル記号を無視しない立場をとってきた。理論の枠組みに関しては、なるべく広く西洋と日本の先行研究を参考にしてきた。そして独自の言語理論を打ち立て、分析・考察してきたが、本研究でさらにそれを深めたいと思っている。

この作業は日本語による日本語の分析というしごく日本的なものである。分析するデータは日本語ならではの特殊な言語文化の財産として存在する。そして、今、筆者が書き綴っている日本語という言語は単なる言語現象ではなく、その言語を含む社会や文化が存在し、その深層には日本・日本語的な我・自己・自分の概念が潜んでいる。本研究はそのような知のコンテキストで生まれたものであり、その誕生は運命的なものであるかもしれない。

しかし筆者は、日本の言語文化という特殊な現象を課題としていても、いやそうだからこそ、それを広く深く追求することで、言語の普遍性に繋げていくことができると考えている。複数の知のあり方が、インターネットを含む様々なメディアを通してグローバルな舞台で競われる時代が到来した昨今であればこそ、日本と日本語を出発点とする研究が何らかの答えを提供することができるように思う。本研究の話者複合論に代表される言語哲学の立場は、従来の言語理論を覆すことになり、それはある意味危険な作業であるかもしれない。しかしそこに学問のオリジナリティが隠されているのであり、それこそが、日本・日本語から世界に向けて発信できる新しい知の姿のひとつになり得るのではないかと思う。

本書には日本の、特にポピュラーカルチャーとしての言語文化を彩る多くの

ディスコースが登場する。これらの言語現象は、従来の日本語の使用をはるかに超えた創造的なエンターテインメントとして現存する。本書で分析する作品の制作に関係した多くの方々、作者の方は言うまでもなく、ラジオやテレビ番組に登場する俳優、タレント、監督、プロデューサーの方々に感謝の意と尊敬の念を表したい。ポストモダン社会の日本では、研究者が目せざるをえないような興味深い言語文化が日々制作され続けている。今、日本の言語文化を彩る作品群は、多数のメディア関係者の方々による努力の結晶なのであり、分析する立場にある研究者としてそのデータに真摯に向き合っていきたい。

なお、筆者のポピュラーカルチャーの分析で、最近の拙著には『ライトノベル表現論 会話・創造・遊びのディスコースの考察』（明治書院2012）、『ケータイ小説語考 私語りの会話体文章を探る』（明治書院2014）、及び*Fluid Orality in the Discourse of Japanese Popular Culture* (Amsterdam: John Benjamins, 2016)があるので参照されたい。本書は日本語で綴ったものだが、外国語としての日本語を読む研究者が増加している昨今、日本語で書かれた本書も、ポピュラーカルチャーの多くの作品がそうであるように、より広いコンテキストで読んでいただけるのではないかと思う。

本書の出版にあたり、くろしお出版の齊藤章明さんに大変お世話になった。筆者は1993年に出版された『会話分析』以来、くろしお出版さんにお世話になり続けている。言語学、日本語学、日本語教育学は、学問領域のすべてがそうであるように、大きく変化しているが、常に筆者の学問上の冒険をあたたく受け止めてくださるくろしお出版の皆様感謝いたします。

2016年夏

ニュージャージー州にて

# 目次

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| 第1章 話者という根本問題と言語哲学               | 1  |
| 1.1. 話者について問う意味：話者複合論へ           | 1  |
| 1.2. 話す主体・私としての話者                | 3  |
| 1.3. 言語哲学的アプローチの試み               | 4  |
| 1.3.1. 和辻：日本語ベースの哲学              | 5  |
| 1.3.2. Benveniste：言語表現から語る主体の概念へ | 7  |
| 1.4. 言語哲学の手法                     | 9  |
| 1.4.1. 発話行為理論という言語哲学とその問題点       | 9  |
| 1.4.2. バリエーションから話者を洗い出す言語哲学      | 13 |
| 1.5. 話者と言語の相対的關係                 | 17 |
| 1.5.1. 言語と思考の關係                  | 18 |
| 1.5.2. コンテキスト操作と自己コンテキスト化する話者    | 20 |
| 1.6. データ                         | 21 |
| 1.6.1. 使用データ                     | 21 |
| 1.6.2. 記述方法                      | 23 |
| 1.7. 本書の構成                       | 25 |
| 第2章 西洋における主体と話者の捉え方              | 29 |
| 2.1. 対立し続ける立場                    | 29 |
| 2.1.1. デカルトと Hume                | 29 |
| 2.1.2. 心理学と主体                    | 33 |
| 2.2. 言語学の動向と話者                   | 35 |
| 2.2.1. 独立・孤立した話者という Chomsky 神話   | 35 |
| 2.2.2. 反・脱 Chomsky 言語観           | 37 |
| 2.3. 話者の複雑性を論じる人類学               | 39 |
| 2.3.1. 話者の多様性と文化                 | 39 |
| 2.3.2. 主体のパフォーマンス                | 41 |
| 2.4. 自己の概念を疑うポストモダン              | 43 |
| 2.5. 認知科学における話者                  | 45 |
| 2.6. 社会言語学が明らかにする複数の話者           | 47 |

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| 第3章 話者と日本の文脈                      | 49 |
| 3.1. 西田哲学：無の場所に現れる話者              | 50 |
| 3.1.1. 純粹経験と場所の論理                 | 50 |
| 3.1.2. 主語的論理から述語的論理へ              | 54 |
| 3.2. 宮沢賢治：明滅する自己                  | 55 |
| 3.2.1. 心象スケッチが描く話者                | 55 |
| 3.2.2. 西洋哲学の残響                    | 58 |
| 3.3. 話者と相手の連関                     | 61 |
| 3.3.1. 人間の行為的連関としての存在             | 61 |
| 3.3.2. 汝の汝という話者の捉え方               | 63 |
| 3.4. 複数の自己の心理                     | 66 |
| 3.4.1. 脱アイデンティティへ                 | 66 |
| 3.4.2. 複数の自己物語という心理               | 67 |
| 3.5. 平野啓一郎：分人としての話者               | 70 |
| 第4章 キャラクター現象：キャラクターとキャラクター・スピーク   | 73 |
| 4.1. キャラクター現象                     | 73 |
| 4.1.1. 日本のキャラクター・キャラ現象            | 73 |
| 4.1.2. キャラクターの歴史                  | 75 |
| 4.2. ポストモダンとポピュラーカルチャー            | 76 |
| 4.2.1. ポストモダンの文化とマンガ・アニメ的リアリズム    | 76 |
| 4.2.2. キャラクターとデータベース理論            | 79 |
| 4.3. ポピュラーカルチャーにおけるキャラクターとキャラ     | 80 |
| 4.3.1. キャラクターとキャラの違い              | 80 |
| 4.3.2. キャラクターとキャラの定義              | 82 |
| 4.4. 社会におけるキャラ現象                  | 83 |
| 4.4.1. キャラの特徴                     | 83 |
| 4.4.2. 若者とキャラ的主体の心理               | 85 |
| 4.4.3. キャラを演じる効果                  | 87 |
| 4.4.4. キャラクターとしての主体               | 89 |
| 4.5. キャラクター・スピーク                  | 90 |
| 4.5.1. キャラクター・スピーク：キャラクター設定とキャラ提示 | 90 |
| 4.5.2. 理論的背景：多言語性とキャラクター・ゾーン      | 91 |
| 4.5.3. 先行概念としての借り物スタイル            | 97 |
| 4.5.4. 役割語研究との違い                  | 99 |

|        |                                    |     |
|--------|------------------------------------|-----|
| 第5章    | 日本語表現における主体・話者・話者複合論               | 105 |
| 5.1.   | 陳述と潜在する主体                          | 105 |
| 5.1.1. | 江戸の国語学者と話者の心の声                     | 105 |
| 5.1.2. | 時枝文法の構想と主体                         | 109 |
| 5.2.   | 日本語談話論と話者                          | 112 |
| 5.2.1. | 場交渉論の話者                            | 112 |
| 5.2.2. | トピック・コメントという軸と潜在する話者               | 113 |
| 5.3.   | 間主観性から話者複合論へ                       | 117 |
| 5.3.1. | 相互主観性・間主観性と話者の問題                   | 117 |
| 5.3.2. | 日本語表現に見られる主観性と間主観性                 | 121 |
| 5.3.3. | 間主観化・歴史・文化                         | 123 |
| 5.4.   | キャラクターと話者複合論                       | 127 |
| 5.4.1. | 話者を特徴付けるキャラクターとキャラ                 | 127 |
| 5.4.2. | 話者複合論の背景と可能性                       | 129 |
| 第6章    | ライトノベル：登場人物としての話者キャラクター            | 133 |
| 6.1.   | はじめに：ライトノベルにおける会話部分のキャラクター・スピーク    | 133 |
| 6.1.1. | ライトノベルの文体                          | 135 |
| 6.1.2. | 話者を具現化する会話部分                       | 136 |
| 6.2.   | 登場人物のキャラクター・スピークとキャラクター設定          | 139 |
| 6.2.1. | 若者言葉と若者キャラクター                      | 140 |
| 6.2.2. | ポピュラーカルチャー的キャラクターの設定               | 141 |
| 6.2.3. | フィクション世界におけるバリエーションの演出             | 143 |
| 6.3.   | ライトノベルのキャラクター設定                    | 144 |
| 6.3.1. | 『キノの旅』のキャラクター・スピーク                 | 144 |
| 6.3.2. | 『おまもりひまり』を彩るキャラクター                 | 146 |
| 6.4.   | ツンデレキャラクターと話者複合性                   | 148 |
| 6.4.1. | ツンデレキャラクターの特徴                      | 148 |
| 6.4.2. | 『涼宮ハルヒ』シリーズのツンデレ表現                 | 149 |
| 6.5.   | キャラ提示と話者複合性                        | 154 |
| 6.5.1. | キャラ提示のバリエーション                      | 154 |
| 6.5.2. | スタイルシフト                            | 157 |
| 6.6.   | 『ダーティペアの大征服』におけるキャラクターとキャラクター・スピーク | 158 |
| 6.7.   | おわりに                               | 161 |

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| 第7章 ケータイ小説：語りの方策と話者キャラクター            | 163 |
| 7.1. はじめに：ケータイ小説における語り部分のキャラクター・スピーク | 163 |
| 7.1.1. ケータイ小説の文体                     | 163 |
| 7.1.2. 私小説とケータイ小説                    | 165 |
| 7.1.3. 私語りの特徴                        | 166 |
| 7.2. 語る私と語られる私の話者複合性                 | 169 |
| 7.2.1. 一人称自称詞の使用・非使用                 | 169 |
| 7.2.2. 『視線』の一人称表現                    | 171 |
| 7.3. もうひとりの私の存在                      | 173 |
| 7.3.1. 私についてのコメント                    | 173 |
| 7.3.2. 私への呼びかけ表現                     | 174 |
| 7.4. 心内会話と語りのキャラクター                  | 175 |
| 7.4.1. 心内会話があらわにするもの                 | 175 |
| 7.4.2. 心内会話の種類と機能                    | 176 |
| 7.5. バリエーションと語りの話者複合性                | 179 |
| 7.5.1. 若者言葉                          | 180 |
| 7.5.2. ヤンキー言葉                        | 180 |
| 7.5.3. 方言                            | 182 |
| 7.6. 語りの演出とキャラクター・スピーク               | 184 |
| 7.6.1. 表記工夫と創造的なキャラ要素                | 184 |
| 7.6.2. 語りの演出：ツッコミと自分ツッコミ             | 185 |
| 7.6.3. 語りとレトリックの綾                    | 186 |
| 7.7. 語り手の登場とキャラクター・スピーク              | 190 |
| 7.8. おわりに                            | 191 |
| 第8章 トーク番組：おネエ言葉と話者複合性                | 193 |
| 8.1. はじめに：言語と性差                      | 193 |
| 8.2. キャラクター・スピークとしてのおネエ言葉            | 196 |
| 8.2.1. おネエ言葉の変遷と特徴                   | 196 |
| 8.2.2. 性差を想起させるエンターテインメント：『半沢直樹』の場合  | 199 |
| 8.3. マツコ・デラックスのキャラクター設定とキャラ提示        | 203 |
| 8.3.1. マツコ・デラックスのキャラクター・スピーク         | 203 |
| 8.3.2. 命令・辛口・自虐というおネエ行為              | 205 |
| 8.3.3. 男性的キャラクターと女性的キャラクターの共存と話者複合性  | 208 |
| 8.4. おネエ言葉を混用するエンターテイナー              | 210 |

|                                      |     |
|--------------------------------------|-----|
| 8.4.1. 福山雅治のイメージとラジオ番組               | 210 |
| 8.4.2. 雅子のキャラクター・スピーク                | 212 |
| 8.4.3. 話者複合性：雅子・雅治・福山                | 217 |
| 8.5. おわりに                            | 221 |
| <b>第9章 テレビドラマ：フィクションとしての方言と話者複合性</b> | 223 |
| 9.1. はじめに：方言の変遷と方言ドラマ                | 223 |
| 9.1.1. 方言の変遷：その価値の変化                 | 223 |
| 9.1.2. 地域外使用の方言とドラマにおけるキャラクター方言      | 225 |
| 9.2. 『花子とアン』と『あまちゃん』                 | 228 |
| 9.2.1. 『花子とアン』と伝統的な方言使用              | 228 |
| 9.2.2. 『あまちゃん』：背景とあらすじ               | 232 |
| 9.3. フィクションとしてのバリエーションと話者複合性         | 234 |
| 9.3.1. 袖が浜方言というフィクション性               | 234 |
| 9.3.2. 標準語と方言の選択と話者複合性               | 238 |
| 9.3.3. メタ言語表現と話者複合性                  | 240 |
| 9.4. 主要登場人物のキャラクター・スピーク              | 243 |
| 9.4.1. アキ：キャラクター・スピークの冒険             | 243 |
| 9.4.2. ユイ：方言回避という選択                  | 246 |
| 9.4.3. 春子：人生とキャラクター・スピークの変化          | 248 |
| 9.5. 語りのキャラクター・ゾーン                   | 251 |
| 9.5.1. 夏の方言使用・非使用とキャラクター・ゾーン         | 252 |
| 9.5.2. 春子とアキのキャラクター・ゾーン              | 254 |
| 9.5.3. 視聴者への語りかけとキャラクター・ゾーン          | 257 |
| 9.6. おわりに                            | 259 |
| <b>第10章 少女マンガ：浮遊するモノローグとキャラクター</b>   | 261 |
| 10.1. はじめに：少女マンガという世界                | 261 |
| 10.2. マンガの構造とモノローグ                   | 262 |
| 10.2.1. 吹き出しと浮遊するテキスト                | 262 |
| 10.2.2. 少女マンガのモノローグとポストモダン           | 266 |
| 10.3. マンガにおける話者の諸相と複合性               | 268 |
| 10.3.1. 『ホットロード』のモノローグ               | 268 |
| 10.3.2. 和希のキャラクター・スピーク               | 271 |
| 10.4. 『僕等がいた』における七美のキャラクター・スピーク      | 274 |

|                                     |     |
|-------------------------------------|-----|
| 10.4.1. ジェンダーバリエーションの操作             | 275 |
| 10.4.2. スタイルシフトとアイロニー               | 283 |
| 10.5. 『君に届け』における爽子のキャラクター・スピーク      | 285 |
| 10.5.1. 内面告白と純情キャラクター               | 286 |
| 10.5.2. 言いよどみと語りのキャラクター             | 290 |
| 10.6. マンガ家とキャラクター                   | 292 |
| 10.6.1. 作者のキャラクター：マンガ系と語り系          | 292 |
| 10.6.2. 『君に届け』に侵入する作者のキャラ要素         | 294 |
| 10.7. おわりに                          | 296 |
| <b>第 11 章 話者複合論と日本語発の言語哲学</b>       | 299 |
| 11.1. まとめ：キャラクター・スピークと複合的な話者        | 299 |
| 11.2. キャラクター・スピークとしてのバリエーションとキャラクター | 302 |
| 11.3. 空白の場所を埋める話者と話者複合論の可能性         | 305 |
| 11.4. 日本の言語文化から発信する言語哲学             | 308 |
| 参考文献・サイト                            | 312 |
| 使用データ                               | 326 |
| 著者索引                                | 329 |
| 事項索引                                | 334 |

# 第1章

## 話者という根本問題と言語哲学

### 1.1. 話者について問う意味：話者複合論へ

私達は言語を通して他者と繋がっている。その他者とのインターアクションにおいて、相手が直接目の前にいる時もない時も、私達は言語の主体として機能する。この言語の主体をここでは広く「話者」という表現で捉えたい。話者は言語行為に従事する者という意味で、書き言葉も話し言葉も含み、言語が談話として実際に使われる時に具現化する。そして、話者も他者も一貫した個として存在するわけではなく、流動的で可変的であることにも留意しておきたい。話者は言語理論ではその存在意識が薄く、多くの場合議論されることのないまま、何らかの方法で文を作ってそのまま発話する人、といった主体性のない存在として捉えられてきた。筆者は話者を根本的には、創造的に言語行為に参加し複数の自分を演じる者として捉えたい。

話者の行為は一種のパフォーマンスとして理解することができるのだが、そのパフォーマンスを通して、私達はいろいろなイメージとともに自分を提示する。その瞬間、私達は「言語の主体」としてそのような自分を生きている。確かに言語を通さない直感というようなものもある。例えば自然の美しさに心が洗われた時とか、深い愛情や友情に感動した時など、言葉にならない感情が押し寄せることもある。しかし、その時でさえ、感情の種類や程度は言語を基盤としたイメージを通して経験することが多い。そして私達が日常生活で経験する「私」という意識は、何らかのコミュニケーション、それも相手とのインターアクションを通して、しかも言語を媒介とした思索や情意を通して、具体化することが多い。

## 第2章

# 西洋における主体と話者の捉え方

### 2.1. 対立し続ける立場

#### 2.1.1. デカルトとHume

話者という研究課題は、「我」や「自我」の概念を追求する哲学と関係してくる。西洋哲学では我や自我の問題は古代からの懸案であり、特に近代ヨーロッパの哲学では最大の課題であった。具体的にはデカルト主義、そしてその解体という流れとして、哲学的考察の中心を占めてきたと言える。つまり、思索を通して確立した我を前提にした世界の構築を唱えるデカルトと、そのような我の概念を否定し、経験を通して変容する世界における感じる者と経験する者としての可塑的な我を唱える立場との対立が始まったのである。

デカルトが「我思う、故に我あり」という命題に至ったのは17世紀初頭である。人間の思索は過ちに満ちているかもしれないが、そう考える行為こそが、自分が存在する証であるという哲学の根本原理である。自我は外界から独立して、それ自身で存在する実体として捉えられた。自分の思惟を唯一の証とし、それを世界の一切を秩序付ける超越的意識に昇格させたのである。

デカルトはその代表作 *Meditations on First Philosophy* (Descartes 2001 [1901]) の最初の省察で、哲学における第一段階は懐疑であり、哲学的探求は従来の見方や知識を疑うことから始めるべきだと説く。そして次に Concerning the nature of the human mind: That the mind is more known than the body という項目のもと、次のように述べている。

私は、先にこの世には何も存在しないという(懐疑的な)結論に達した。空も、大地も、精神も肉体も、何もないという考えに達した。そ

## 第3章

# 話者と日本の文脈

本章では、話者という概念が、日本の社会・文化の中でどのように理解されてきたかを顧みながら、筆者の立場への導入としたい。このテーマについては日本で多くの思索が繰り返されてきたのだが、哲学、文学、社会学、心理学などの広範囲の学問分野に及ぶ膨大な文献を紹介することは不可能であり、また有益でもない。それらの中から、筆者の話者の考察に深い関係のあるものを選び、限られた考察に触れるのみとする。また、日本の学問と言えども、その多くが西洋の学問の影響を受けていることもあり、前章で扱った学問の動向に挑戦したり同調したりする研究を選んだ。

具体的には、西田幾多郎、宮沢賢治、平野啓一郎、の思索を取り上げる。この組み合わせは一見無作為な印象を与えるかもしれないが、三者ともその論述の中で、反・脱デカルト主義の立場をとっているという共通点がある。また、哲学者の論考、詩・童話作家の作品、小説家の新書としてのエッセイという従来の言語学研究からは除外される分野の研究や創作の中に、幾つかの新鮮なヒントが隠されているのではないかという筆者の冒険心もある。

加えて本章では、話者と相手との関係を特にテーマとする幾つかの研究をも簡単に振り返る。その中には、哲学者の思索のみならず、社会学や心理学的なアプローチにおける複数の話者についての研究が含まれる。本章で選んだ学者達の考察は、それぞれ目的は異なっているものの、すべてが西洋の近代的自我に直面し、それを超える立場をとっている。このような知の潮流は、筆者が考えている話者複合論に矛盾せず、加えてキャラクターやキャラという概念への応用を可能にしてくれる。

## 第4章

# キャラクター現象： キャラクターとキャラクター・スピーク

### 4.1. キャラクター現象

#### 4.1.1. 日本のキャラクター・キャラ現象

2000年代の日本には、いわゆるキャラクターが溢れている。ポピュラーカルチャー、特にマンガやアニメ作品には多くのキャラクターが登場し、全国の自治体のキャンペーンのために誕生した「ゆるキャラ」が、メディアやイベントに出没する。街には各種キャラクターの関連グッズが出回っている。相原(2007)が著書『キャラ化するニッポン』で指摘するように、日本の社会や文化にとってキャラクターは不可欠な存在となり、数々のキャラクターが人々の日常生活に深く浸透している。相原は、バンダイキャラクター研究所が2004年に実施した1,210人を対象としたアンケートの結果を報告しているが、そこにもキャラクター人気が見てとれる。90.2%の回答者が好きなキャラクターが少なくともひとつはあり、幼児の100%、小学生の98%が、何らかのキャラクターグッズを持っていると答えたとのことである。キャラクターグッズの所有率は、大学生が70%、30代の女性が99%、50代の女性が83.6%、60代の女性が60%、という結果になっている。実に対象者の79%が、何らかのキャラクター商品を所有しているのである。

キャラクターグッズだけでなく、「キャラクター」という概念それ自体がメディアで使用されることも多い。例えば、バラエティ番組では、出演者はキャラクターを確立することでその存在感を強調し、特にお笑いタレントの場合はキャラとしての人気取りが必須となる。ネット社会でのキャラクターの進出も否定できない。ボーカル・アンドロイドの初音ミクの人気は高く、

## 第5章

# 日本語表現における 主体・話者・話者複合論

本章では、日本語表現と話者がどのように関係しているかについて論じる。特に問題とするのは、日本語表現にコギト的な我が具現化せず、潜在する話者が間接的に、しかし重要な意味を持って表現されるという現象である。それは江戸時代からの日本語の文法や談話への研究態度を方向付け、主観性や間主観性という用語が言語学に登場する以前から、日本語学の伝統の一部として認められてきた。日本語の姿と密接に関係する主体と話者について、時代を遡りながら筆者の立場も含めて復習する。そして、本書の話者複合論へ繋げていくことにする。

### 5.1. 陳述と潜在する主体

#### 5.1.1. 江戸の国語学者と話者の心の声

話者をどう見ていたかを知るには、日本語研究がどうなされていたかを問う必要がある。その観点には直接・間接に関わらず、話者をどう理解していたかを知るヒントが隠されているからである。

日本語の文法について深い洞察が加えられたのは、江戸時代になってからである。ただそれは、体系的な言語論を構築することを意図していたわけではなく、あくまで和歌の注釈や制作のヒントのためであった。日本語学の出発点が内省や思惟といった形而上学的なアプローチではなく、詩的なディスコースの分析や解釈という手法にあったことは、言語哲学のあり方に大きな影響を与えた。

江戸の国語学者のなかで大きな影響を与えたのは、富士谷成章と鈴木胤で

## 第6章

### ライトノベル： 登場人物としての話者キャラクター

#### 6.1. はじめに：ライトノベルにおける会話部分のキャラクター・スピーク

本章では、ライトノベル作品の会話部分に焦点を当て、そのキャラクター・スピークを観察する。ライトノベルは、おもに男の子を対象とした娯楽小説であるが、「ライトノベル」（または「ラノベ」）という表現がオタク仲間だけでなく一般の人々にも知られるようになったのは、2000年代になってからである。ライトノベルというレーベルの作品群の売り上げが伸びるに従い、特に2004年から2005年にかけて、ライトノベルは出版業界でちょっとしたブームになった（東2007）。1990年代前半から始まったオタクブームに支えられ、マンガ・アニメ・ゲームを中心とする日本のポピュラーカルチャーに、確かな仲間入りを果たしたのである。ライトノベルは日本のポピュラーカルチャー、サブカルチャー、オタク文化の流れの中で生まれた文芸であり、それを消費するオタクは1990年以後の日本で、より顕著になったポストモダンの文化を決定的なものとする役目を果たした。

ライトノベルが注目を浴びるに従い、ライトノベルとは何なのか、という問いかけがなされるようになった。ライトノベルの作者でもある新城（2006）は、ライトノベルを「キャラクターを素早く伝える方法としてイラスト等を意識し、キャラクターを把握してもらうことに特化してきた20世紀末～21世紀における小説の手法」（2006: 203）であると定義している。一方、ライトノベルに関する解説書や指南書を多く著している榎本は、『ライトノベル文学論』（2008）でライトノベルの定義として、(1)ライトノベルレーベルから出版されていること、(2)マンガ・アニメ調のイラストを多用

## 第7章

### ケータイ小説： 語りの方策と話者キャラクター

#### 7.1. はじめに：ケータイ小説における語り部分のキャラクター・スピーク

ケータイ小説とは、モバイルデバイスでの閲覧を前提にした専用ウェブサイトに掲載される文芸作品を指す。それは「携帯端末から小説を配信し、携帯端末で読むという、新しいメディアを利用した小説配信の形式」（吉田2008: 3）である。ケータイ小説の投稿・閲覧は「魔法のiらんど」などのケータイ小説サイトを通して行われ、2000年頃から、中心ユーザーである女子中高生（加えて20代、30代の女性）によって支持され続けている。ケータイ小説サイトで人気が出た作品は、ユーザーの希望もあり、単行本や文庫として出版される。ケータイ小説ブームと言われた2007年には、トーハンが発表した文芸書のベストセラーに、書籍として出版されたケータイ小説が上位を占めて話題となった。本章で分析の対象となるケータイ小説は「モバイル機種を通して最初ケータイ小説サイト上にバーチャルに存在し、人気のある作品として紙の本として出版されるそのディスコース」（メイナード2014: 1）である。

本章ではケータイ小説の語り部分を分析の対象とする。それはケータイ小説が、語り手の告白を中心とした一人称の文芸だからである。前章で観察したライトノベルでは、登場人物のキャラクターやキャラが重要であるため、会話部分に焦点を当てたのと対照的である。まず、ケータイ小説のディスコースを概観することから始めよう。

##### 7.1.1. ケータイ小説の文体

2007年のケータイ小説ブームに続いて、ケータイ小説についての批評や

## 第8章

### トーク番組：おネエ言葉と話者複合性

#### 8.1. はじめに：言語と性差

本章では、第6章と第7章で書き言葉を分析してきたのと対照的に、テレビやラジオのトーク番組の話し言葉に焦点を当てる。分析の視点として、ジェンダー意識、特に性差を想起させるジェンダーバリエーションであるおネエ言葉を考察する。<sup>注1</sup> おネエ言葉は、いわゆるおネエキャラクターを呼び起こすキャラクター・スピーク的一种である。それは同時にキャラ提示のツールとして、必ずしもおネエキャラクターと考えられていない話者によっても使われる。

前者の例として、マツコ・デラックスのキャラクター・スピークを考察し、後者としておネエ言葉をエンターテインメントの技法として使うことがある福山雅治の言語行為を分析する。マツコ・デラックスは、テレビ・ラジオのトーク番組やバラエティ番組に出演するだけでなく、エッセイストとしても著作があり、知名度の高いタレントで2014年に最も人気のあるおネエキャラクターとして選ばれている (Gooランキング 2013)。

一方、福山雅治は、シンガーソングライター、作曲家、俳優、写真家として、そしてラジオ番組のパーソナリティーとして広く活躍している。特に興味深いのは、ラジオ番組のひとつで、一時期、主婦雅子という女性キャラクターとして登場していたことである。それ以外でもふざけておネエ言葉を使うことがなきにしてもあらずで、そのバリエーションと主体・話者の関係を考察することは有意義と思われる。本章の観察・分析・考察を通して、おネエ

---

注1 広義のジェンダーバリエーションについては第10章を参照されたい。

## 第9章

# テレビドラマ： フィクションとしての方言と話者複合性

### 9.1. はじめに：方言の変遷と方言ドラマ

#### 9.1.1. 方言の変遷：その価値の変化

本章はドラマにおける言語のバリエーションとしての方言が、話者とどのように関わっているかを理解することを目的とするのだが、そのためには、標準語とコントラストしながら、方言に対する価値観やその変化について復習する必要がある。<sup>注1</sup>

今からおよそ半世紀前には、方言は恥ずかしいものであり、その訛りを隠すことに一生懸命だった時代があった。いわゆる「方言コンプレックス」（柴田1958）である。井上（2000）によると、従来は標準語が文章・公的・高い位置と関連付けられ、方言が口語・私的・低い位置と関連付けられたが、明治以後は、方言撲滅、方言記述、方言娯楽という経過を辿り、方言はその価値を高めてきたとのことである。さらに井上は1990年代には方言のメインストリーム化が顕著になり、方言イベント、方言コマーシャル、方言ドラマ、マンガのセリフや文学の方言使用などが否定し難いものとなり、エンターテインメントの世界にも方言を使うタレントが登場したと指摘する。確かに方言は本書の他章の考察でも明らかなように、今やポピュラーカルチャーに不可欠なバリエーションとなっている。

---

注1 本章ではバリエーションという表現を標準語・共通語・方言などを含む言語の様相やスタイルという意味で使う。また標準語は共通語と同義とし、東京言葉とは特に東京で話されている言葉を強調する時に使うが、それは一般的に標準語と言われるバリエーションに近いものと理解する。

## 第10章

# 少女マンガ： 浮遊するモノローグとキャラクター

### 10.1. はじめに：少女マンガという世界

本章は少女マンガを分析の対象とする。マンガは自然会話ではないが、多様な状況に置かれたコミュニケーションが描かれるのみならず、それぞれの発話の背景となる人間関係が観察しやすいという利点がある。マンガには、通常会話として相手に伝わらない内面が文字化されて表現されることも多く、それらを分析することが可能になる。ただ、表現が大袈裟でマンガ的な色彩が濃いことは確認しておくべきであろう。ポピュラーカルチャーとしてのマンガの言語が、実生活で交わされる日本語とどのような関係にあるかについての詳細は、これからの研究を待たねばならない。

マンガの中で本章で特に注目するのは、少女マンガというジャンルである。少女マンガは、特に1970年代から1980年代にかけて人気があり、1949年頃に生まれた花の24年組と言われるマンガ家達(萩尾望都、大島弓子、竹宮恵子など)が活躍した時代がその全盛期と言われる。1980年代以降、若い女性がファッション誌の読者となっていくにつれて、マンガの愛読者は限定されていったのだが、現在もいわゆる少女マンガやそれに類似するマンガは出版され続けている。

少女マンガの特徴について、大塚(1994)は作品に描かれる内面の発見をあげている。同様に難波(2001)も、少女マンガの特徴は、登場人物の内面を表現するモノローグ形式にあるとしている。このような特徴に支えられた少女マンガというジャンルは、登場人物の豊かな心情にアクセスすることを

## 第11章

# 話者複合論と日本語発の言語哲学

### 11.1. まとめ：キャラクター・スピークと複合的な話者

本研究では、言語における話者という概念について、その姿を幾つかの分野の先行研究に探ることから始めた。そして、筆者が行った具体的な作業は、ポピュラーカルチャーの五つのジャンルのディスコースの中から、話者を洗い出すことであった。これらのジャンルは豊かな言語のバリエーションやスタイルに彩られていて、そこには幾多のキャラクターやキャラの存在が認められる。そして結論を言えば、従来の話者の概念を覆し、思惟に基づく我から言語行為をする話者へ、基軸として存在する我から場における経験によって初めて感じられる話者へ、孤立した我から間主観的な場所的な話者へ、単一的な我から複数のキャラクターやキャラを内包した複合的な話者へ、という論理を提唱する。この立場は確かに言語学への根本的な挑戦である。多くの言語理論が想定してやまない前提としての話者を否定するのであるから、言語理論の根本を覆すことになり、確かにそのような行為は穏当ではないとの判断がなされるのも当然であろう。しかし、筆者は本書で、具体的に観察・分析・考察した日本語の姿に基づいて話者複合論を提唱する。日本文学や文化に関する評論や哲学を含む言説が、多くの場合思索のみに基づき具体的な分析に欠けるのと対照的に、本研究では多くの実例を考証したのであって、言語哲学として説得力のあるアプローチとなっているものと思う。

そこで、最終章である本章では、まず、本研究のまとめから始めたい。第6章では、ライトノベルの会話部分に創造的に使われるバリエーション(若者言葉、廓言葉、戦国時代の侍のような言葉、能天気な口調など)を観察