



## 日本大学文理学部国文学科 日本語学基礎演習2

### はじめに

各ジャンルにおける  
年代別キャライメージの比較

方言イメージと  
週刊少年ジャンプにおける  
方言キャライメージの  
関係について

外国人と地元の  
方言キャラクター

少女漫画における  
方言による作品世界と  
方言の基本イメージの関係

少年マンガにおける  
方言を利用した  
キャラの差別化

あとがき

 検索

## 3.1.リアル方言のイメージと漫画内でのヴァーチャル方言のイメージは一致するのか？

国文学科2年 小澤真冬

### ▶ 1. 調査対象作品・キャラクター

班ページの表1<分析対象作品一覧>と表2<分析対象キャラクター一覧>を参照

### ▶ 2. キャラクターイメージとステレオタイプ

表1<キャラクターイメージ>

作品名/キャラクター名	キャラクター設定
SLAMDUNK/相田彦一	作品に登場する時は大抵、喋りっぱなしなことが多い。また台詞の一文が長い。バスケの解説を一人でずっとならしていることが多いからである。そうでなくても自分が持っている情報を喋り続けるということも多い。
テニスの王子様/遠山金太郎	金太郎は乗り遅れたバスを走って追いかけて、主人公に挨拶する時に飛び跳ねていたりやんちゃで野性的な描写が多い。また温泉に飛び込んだり、自分が納得していないことに対して譲歩せず、頑に自分の意見を押し通そうしたり、思ったことをそのまま口にだすなど子供っぽい一面も見られる。そんな金太郎だがテニスの腕は確かで所属中学で1番といわれ、主人公と互角に渡り合う程の力を持つ。
アイシールド21/平良呉二	東京からきた主人公達に対しガイドになりきって校内を案内しようとし、一人でノリツコミをする場面がみられる。それをみた主人公達に「関西人ノリだ！」と言われる。この他にもノリツコミをしている描写があり、周囲を笑わそうとしている描写がよく見られる。基本的にはふざけていることが多い。しかし全国の頂点にたつ部活のキャプテンとして256名の部員をきっちり統率するだけの威厳と迫力も持つ。

この表1<キャラクターイメージ>の3キャラクターを台詞や描写などから判断したイメージを金水(2002)によって7種類に分類されたステレオタイプに当てはめた。当てはまる→ 当てはまらない× 赤い線で囲ってあるものがステレオタイプに当てはまった項目である。

表2<ステレオタイプ>

	相田彦一	遠山金太郎	平良呉二
冗談好き、笑わせ好き、おしゃべり好き	○	○	○
けち、守銭奴	×	×	×
食通、食いしん坊	×	×	×
派手好き	×	×	○
好色、下品	×	×	×
ど根性	×	○	○
やくざ、暴力団、怖い	×	×	○

### ▶ 3. 考察

表2<ステレオタイプ>を見てみるとステレオタイプに完全に当てはまるキャラクターはいなかったことがわかる。今回調査した作品のジャンルは3作品とも中高生を主人公にしたスポーツ漫画というジャンルであったため、どのキャラクターも○がつかなかった項目が3つあった。SLAM DUNKの相田彦一は“おしゃべり好き”という点で、アイシールド21の平良呉二は“冗談好き”という点でそれぞれ大阪弁ステレオタイプが強調されている。今回の調査では、ステレオタイプに完全に当てはまるキャラクターは存在しなかったが、どのキャラクターも7種類のステレオタイプのうちの1種類を強調して描かれていた。また、SLAM DUNKの相田彦一以外のキャラクターは強調されている1種類とは反対方向のステレオタイプをもう1種類を追加した描写がときどき登場することによってトリックスターとしての役割も成立している。リアル方言のステレオタイプと漫画内のヴァーチャル方言のイメージは完全には一致しなかったが、ステレオタイプのうちの1種類が強調されて描かれていたので全く異なるイメージが生まれることはなかった。よって、リアル方言のイメージと漫画内でのヴァーチャル方言のイメージは多少の差異はあるが概ね一致すると考えられる。

参考文献:『国語と国文学』79巻11号東京大学国語国文学会「近代語とステレオタイプ」金水敏 至文堂 2002年

### 📖 3.2.東北弁（福島弁）の特徴と方言イメージ(城戸明日香)

### 📖 3.3.九州方言におけるステレオタイプについて(澤本知彦)