

# キャラクターと“同一性”

金水 敏

10月16日(水) 16:30～

共通教育棟 A201 教室

## 1 課題

金水の「役割語」は文化的(社会的)ステレオタイプと結び付いた話し方であると再定義できる(性差、年齢・世代、階層、職業、教養、時代……)。従って、役割語と結び付いたキャラクターは“カテゴリー”であって個体ではない。

すると、この定義では捉えきれないキャラクターの広がりが見えてくる。役割語研究の外側に、一般キャラクター言語論がある。役割語では捉えきれないキャラクター関連問題とは、例えば次のような問題である。

- 「坊ちゃん」「いい人」キャラのように「個人に由来する」(定延)キャラクター(これらは、コミュニケーション・パターンの類型と見るべきか)
- 「アントニオ猪木」「やすきよ」のように特定個人起源の「物まね」キャラクター
- キャラクターの“変化”、type shifter、“成長”の問題
- archetype
- ツンデレ
- 文学的キャラクター
- 若者の“キャラ化”
- ゆるキャラとディズニー・キャラ

これらの課題を解くためには、「同一性」 uniqueness の問題をくぐり抜けて行く必要があると考える。定延の「キャラクタ」も同一性によって定義されている。斎藤環の考察は1つの根源的な到達点であると考えますが、唐突で分かりにくい。

ここでは、「同一性」とは証明不可能な仮説、信念(あるいは信仰)であり、「私」の経験に根ざしているというところから出発すべきであるということを主張する。

## 2 先行研究

### 2.1 二重処理モデル

他者を前にしたとき、私たちはまず、相手の人種・性・年齢などを自動的にカテゴリーに当てはめて判断します。相手のことをそれほど知る必要がない(自分とは関連性がない)場合には、情報処理はこの自動処理の段階で終了します。しかし、もっと相手のことを知る必要があるときには、次の統制処理の段階に進みます。ブリューワーは、この段階の処理には、「カテゴリーベースのモード」と、「個人ベー

スのモード」があると考えています。

このうち「カテゴリーベースのモード」は、私たちが頭の中にすでに形成している情報にもとづき、ステレオタイプ化して相手を判断する場合です。相手についてさほど深く知る必要がない（自己関与がない）場合には、この処理モードが選択されます。相手がカテゴリーによく当てはまっていれば、それで情報処理は終了しますし、当てはまらないときには特殊事例として個別化（individuation）して理解されることになります。ある社会的カテゴリーの一員であるけれど、例外的で特殊な人物として判断されるのです。先にサブタイプ化についてふれましたが、それもこの個別化の過程の一つです。個別化の判断が行われても、特定の社会的カテゴリーは活性化され、カテゴリーにもとづく判断がなされています。

一方、「個人ベースのモード」では、相手の固有の特徴に注目して印象が形成されます。これは、相手自分が自分にとって深く関与したい人物に対して行われる情報処理です。ここではカテゴリーに関連する情報は重要とされません。この処理過程では、ステレオタイプにもとづかない、個人化（personalization）された情報処理が行われます。この処理過程では、相手の所属している社会的カテゴリーは、その個人の属性の一つとなります。（上瀬 79-80 頁）

※ここでいう「個人」とは何だろうか？個人は属性の集合ではないとしたら、その本質は？

## 2.2 定延利之 (2011)

### 【引用始め】

#### （共同体に由来するキャラクタと個人に由来するキャラクタ）

このところしばらく、《東京人》や《大阪人》といった、共同体（東京弁社会・大阪弁社会）に由来するキャラクタを取り上げてきた。

そこで述べたのは、共同体由来のキャラクタは、共同体の外からでないと思えないということである。例えば《東京人》キャラは東京弁社会の内部では「ふつう」であって見えない。スマート、あるいはキザっぽいといった《東京人》キャラは、その共同体から一步出て初めて見えてくる。（p. 50）

「話し手は声の調子をコントロールして、自分の気持ちを相手に伝える」という、いかにももったもらしい考えは、実は十全なものでは決してない。私たちが日々繰り広げるコミュニケーションや、そこで交わされることばを観察する際に、話し手が意図的に切り替え使いこなしてはばかりのない「スタイル」とは別に、意図となじまない（ことになっている）「キャラクタ」という観点が必要というのは、まさにこのことである。そして、以上で取り上げた《坊ちゃん》《いい人》は、共同体ではなく個人に由来するキャラクタである。（p. 51）

#### （キャラクタ観察のまとめ）

この本で観察したことを、ここで簡単にまとめておこう。

私たちのコミュニケーションやことばを観察するには、「スタイル」（意図的に公然と変えるもの）や

「人格」(通常変わらないもの)だけでなく、それらに加えてさらに別の概念が必要である。その概念とは「本当は変えられるが、変わらない、変えられないことになっているもの。それが変わっていることが露見すると、見られた方だけでなく見た方も、それが何事であるかわかるものの、気まずいもの」ということである。現代日本語社会の巷間に流通している一般のことば「キャラクタ」と類似しているので、その概念を意味する専門用語として「キャラクタ」を導入した。このキャラクタは、少なくとも通常の意味の「役割」ではない。

なお例外的に、遊びの文脈では、変わらないことになっているキャラクタを変えて差し支えない。しかし、だからといって、一人の話し手が遊びの文脈で発動するさまざまなキャラクタは、無秩序に発動されるわけではない。遊びの状況におけるキャラクタの発動には、「繰り出したいスピーチアクトを得意とするキャラクタが発動される」という原則が成り立つ。これは、マンガにおけるコマごとの「変身技法」などを理解する上でも重要である。

キャラクタはことばだけでなく、仕草や姿勢、書く文字、書く文章、歌い方、作る美術品その他、私たちのあらゆる行動に関わっている。

キャラクタとことばの関わりには、少なくとも三つがある。一つ目は、「坊ちゃん」のように、ことばがキャラクタを直接表すというものである(引用者注：ラベルづけられたキャラクタ)。二つ目は、「そうじゃ、わしが知っておる」という博士ことばのように、ことばが内容とは別に、そのことばをしゃべる話し手のキャラクタを暗に示すというものである。この場合のことばを慣例にならって「役割語」と呼び(但し役割語は目的論的な「役割」概念とは直接関係しない)、キャラクタを特に「発話キャラクタ」と呼ぶ。三つ目は、「ニタリとほくそ笑む」という悪者専用の動作表現のように、ことばが内容とは別に、そのことばが表す動作の行い手のキャラクタを暗に示すというものである。この場合のキャラクタを特に「表現キャラクタ」と呼ぶ。以上の三つの関わりは相互排他的なものではなく、複数の関わりが同時に実現され得る。

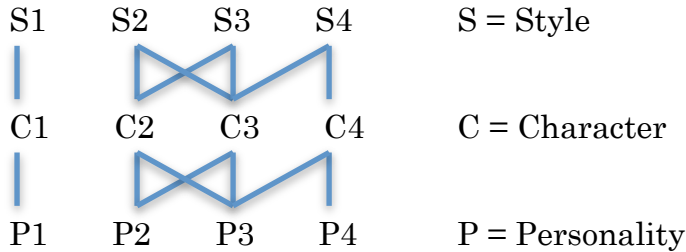
このうち二つ目の関わりを見ると、発見の「た」が事前の期待なしに自然か、動詞にコンピュータが直接結びつくかといった問題にまで発話キャラクタの問題は関わっているように、役割語の範囲は私たちの想像以上に広く深い。間違っていれば後でいくらでも修正することにして、とりあえず、すべてのことばは役割語とかがえておくのがよさそうである。

発話キャラクタは、《現代日本語(共通語)社会の住人》タイプ、つまり《私たち》タイプであるか、それとも《平安貴族》《欧米人》《田舎者》《ネコ》《ぴょーん人》のような、現代日本語(共通語)社会の外に生息する《異人》タイプであるかによって、大まかに区分される。両タイプは、「発動のされ方」「あり方」「しゃべることば」という三点において異なっている。《私たち》の発話キャラクタは、「品」「格」「性」「年」という四つの観点から大まかな部分が観察できる。「《老人》と《子供》には「性」の差がない」「《男》は「格」が高く《女》は「品」が高い」のように、四つの観点の値どうしには連動が見られ、さらに「「格」が特上の話し手は「品」を語れない」といった、発話キャラクタと表現キャラクタの連動も見られる。

(pp. 199~201)

【引用終わり】

## 金水作成：人格、キャラクタ、スタイルの模式図



- 「人格」とは何であるか、という問いについては、**Brewer** の場合と同様。
- 「変わらない」「変わる」という点が定義の要となっている。「変わる」＝変化を表すためには、「変わらない」何かがあるという前提が必要である。
- 「人格」を性別、遺伝子、言語などの属性で表現すれば、すでに変わり得るということを前提としている。「人格」は“変わらないもの”としか定義できない。
- 変わらない「人格」から変わるけど変えにくいキャラクタ、意図に応じて可変的なスタイルまでの間は、さまざまな属性の「変わりやすさ」の違いがあるだけで、連続的である。
- キャラクターの“深さ”

## 2.3 斎藤環 (2011)

【引用始め】

ここまでキャラクターの現実を眺めてきて、キャラクターの機能とは、つまるところ何なのだろうか。一定の「人格」を表現する。特定の図像と一致する。萌えと欲望の対象となる。経済活動を活性化させる。これらの特徴は、実はキャラクターの持つ機能をさまざまに記述してみせたにすぎず、定義としては十分なものではない。

僕はこの本で、キャラクターの究極の定義をずっと考えてきた。そしてようやく、一つの結論に辿り着いた。

キャラクターの定義。それは「同一性を伝達するもの」である。逆の言い方も成り立つ。同一性を伝達する存在は、すべてキャラクターである、とも。

すぐに反論されそう。性格とか内面はどうしたのだ、とか外見的特徴はとか。しかしご心配なく。いずれもこの「同一性」という言葉の内包に、最初から含まれているのだから。(中略)

それでもまだ半信半疑の人も多いだろう。そもそも「同一性」は、“同じ対象”ならすべてに具わっているはずの属性だ。人間だけに該当するようなものではないはずではなかったか。

それが違うのである。これが本書における最も重要な“発見”だ。(中略)

これは僕たちの現実認識において、人間にのみ強い固有性が与えられているからだ。哲学的な問題と

しては、もちろん車に限らず事物の固有性を取り扱うことは可能だ。しかし僕たちの日常においては、事物の固有性は、それが人間に関連づけられない限り、ほとんど問題にならない。言い換えるなら、個人の固有性と個人の同一性とはしばしば同義であると同時に、それは実質的には、ほぼ人間が占有する属性なのである。(中略)

「同一性をたやすく認識できる複雑な対象」とは、すなわち「人間」である。(中略)

僕の考えでは、同一性とは、実は「人間」にしか該当しない概念である。

ある存在が、時空を超えて同一であると認識されるためには、それが「人間」であるか、もしくは人間に関連づけられた物でなければならない。(中略)

すべてのキャラに共通するのは「同一性」を伝達する、という機能である。この同一性は時空を越えている。時間的・空間的な差異を乗り越えて、一定の同一性を維持する存在。この点だけは、ほぼすべてのキャラにおいて共通する、潜在的かつ本質的な特徴である。キャラの機能を徹底して絞り込んでいくと、そのように結論せざるをえない。

逆に、時空を超えて認識された同一性は、すべて「キャラ」になる。

これまでのキャラ理解は、「キャラは物語空間を易々と乗り越える」という表現にとどまっていた。しかし、それでは記述が逆になってしまう。正確には「物語空間を超越した“強い同一性”がキャラなのである。もっと言えば、キャラの造形とはすなわち「時空を超越した同一性が成立するような存在を創ること」にはほかならない。(中略)

「人間」と「キャラ」の違いは、「固有性」と「同一性」の違いを考えることだ。本書のこれまでの考察で、すでにその違いは明らかになっている。主立ったものを列挙してみよう。

- キャラは交代人格である。
- キャラには「父の名」がない。
- キャラは記述可能な存在である。
- キャラは潜在的に複数形である。
- キャラは葛藤しない。
- キャラは成長・成熟しない。
- キャラはそれぞれ一つの想像的身体を持つ。
- キャラは固有名と匿名の中間的存在である。

見方を変えると、人格の統合性や葛藤、単独性や固有性、および記述不可能性、さらに成長や成熟の可能性こそは、キャラとは異なる「人格の深さ」であり「人間の条件」と考えることも可能だ。

(斎藤 2011:233~240)【引用終わり】

## 2.4 伊藤剛 (2005)

あらためて「キャラ」を定義するとすれば、次のようになる。

多くの場合、比較的簡単な線画を基本とした図像で描かれ、固有名で名指されることによって（あるいは、それを期待させることによって）、「人格・のようなもの」の存在感を感じさせるもの。

一方、「キャラクター」とは、

「キャラ」の存在感を基盤として、「人格」を持った「身体」の表象として読むことができ、テキストの背後にその「人生」や「生活」を想像させるもの

と定義できる。（伊藤 2005:95-97）

## 2.5 宮本 (2003)

（「キャラクターが立つ」には何が必要か）

1. **独自性**。他のキャラクターと区別しうる特徴を持っていること。
2. **自立性・擬似的な実在性**。一つの物語世界にしばられないこと。読者に提示されている一つ一つの物語の背後に、そのキャラクターの住まう、より大きな物語世界があることを想起させること。  
（中略）
3. **可変性**。特徴・性格が、ある程度変化しうること。時間の経過を体現しうること。（中略）
4. **多面性・複雑性**。類型的な存在でないこと。「意外な一面」や「弱点」を持っていること。
5. **不透明性**。外から・他者から見えない部分（内面）を持っていること。
6. **内面の重層性**。自分自身にもよく見えない、上手くコントロールできない不透明性さが、自分の中にあると意識されていること。（中略）すなわち「近代的な自我意識」が成立していること。

## 2.6 瀬沼 (2007)

（インタビュー調査で得られた「キャラ」一覧（計 95 人））

（別紙）

## 3 考察

### 3.1 同一性の起源

- 「個体」の「同一性」を証明することはできない。形式意味論における item は primitive であって証明の対象ではない。
- 私たちの経験のなかで同一性が保証されているものは何一つない。「私」ですらそうである。生命はそもそも「動的平衡」（福岡伸一）であって、常に同一なものは存在しない。
- しかし、同一性が仮定されなければ、社会生活が成り立たない（約束、信頼、犯罪と処罰、善行と報償等々）

- 同一性は一種の仮説であり、信念であり、信仰である。(デカルト cogito ergo sum 「我思う、故に我あり」と「神の存在証明」。あるいは同一性とは“魂”である。
- 同一性の信念は「私」と、私の養育環境にいる人々(養育者やご近所や親戚や幼なじみ等)との交流=コミュニケーションのなかで育まれる(“私”“身近な人”“背景的人物”が振り分けられる)。私と養育者は鏡像的關係。養育者の同一性によって私の同一性も保証される。
- 山、海、樹木等、「同一性」の認識を生みやすい地理的景物はそもそも人格ではないが、容易に人格化され、また容易に神格化されることに注意。
- コミュニケーションの“深さ”によってキャラクターの“深さ”が変わる。
- cf. 人格障害(分裂症、自閉症、アスペルガー等々)

### 3.2 キャラクターの定義

- 個性(同一性)と属性(の集合)のペア。どんなに一時的・ステレオタイプのなキャラクターであっても、その背後に個性が仮定できないものは単なる事象であって、キャラクターとは言えない。
- 逆に、どんなに事象的な対象でも、個性(“魂”)が与えられればその瞬間にキャラクターとなる。その時、私はその対象とコミュニケーションしている。
- 個性がどの程度鮮明かによってそのキャラクターの“深さ”が決まる。

### 3.3 キャラクターと物語

- 自己同一化=“深い”キャラクターを私の“魂”の乗り物として、私は物語世界を旅する。
- ステレオタイプ優位のキャラクターは、同一性が希薄なので、私はそこに乗り込むことができない。

### 3.4 キャラクターと役割語

- なぜ役割語は社会的ステレオタイプ(社会的グループのステレオタイプ)なのか。それは、社会的グループが言語的コミュニケーションの母体であるから。

### 3.5 キャラクターの病理

- 養育歴の中になかった属性を“強いられた”と感じた時、自分自身の同一性に揺らぎが生じる。
- しかし同一性はそもそも信念であって実体ではないので、「本当の私」を探してもどこにも見つからない。

### 3.6 キャラクター産業とゆるキャラ

- 同一性と唯一性(ミッキーマウスとディズニーランド)
- なぜゆるキャラで癒されるか
- なぜゆるキャラはもの、場所、動物なのか

## 参考文献

- 相原博之 (2007) 『キャラ化するニッポン』 講談社
- 東 浩紀 (2001) 『動物化するポストモダン—オタクから見た日本社会—』 講談社
- 東 浩紀 (2007) 『ゲーム的リアリズムの誕生—動物化するポストモダン 2—』 講談社
- 伊藤剛 (2005) 『テヅカ イズ デッド—ひらかれたマンガ表現論へ—』 NTT 出版
- 上瀬由美子 (2002) 『ステレオタイプの社会心理学—偏見の解消に向けて—』 サイエンス社
- 大塚英志 (2004) 『物語消滅論—キャラクター化する「私」、イデオロギー化する「物語」—』 角川書店
- 大塚英志 (2008) 『キャラクターメーカー—6つの理論とワークショップで学ぶ「つくり方」—』 角川書店
- ガウバッツ、トーマス・マーチン (2007) 「小説における米語方言の日本語訳について」 金水 (編) 所収、  
pp. 125-158
- 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 (2008) 「役割語と日本語史」 金水敏・乾善彦・渋谷勝己 (編) 『シリーズ日本語史 4 日本語史のインタフェース』 pp. 205-236、岩波書店
- 斎藤 環 (2008) 「「萌え」の本質とその生成について」 『国文学 解釈と教材の研究』 53-16: 6-13, 學燈社
- 斎藤環 (2011) 『キャラクター精神分析—マンガ・文学・日本人—』 筑摩書房
- 定延利之 (2011) 『日本語社会のぞきキャラクリ—顔つき・カラダつき・ことばつき』 三省堂
- 瀬沼文彰 (2007) 『キャラ論』 STUDIO CELLO
- 瀬沼文彰 (2009) 『なぜ若い世代は「キャラ」化するのか』 春日出版
- 高田明典 (2008) 「「キャラ萌え」とは何か」 『国文学 解釈と教材の研究』 53-16: 34-41, 學燈社
- 富樫純一 (2011) 「ツンデレ属性における言語表現の特徴—ツンデレ表現ケーススタディー—」 金水 (編) 所収、pp. 279-295
- 中村桃子 (2007a) 『「女ことば」はつくられる』 ひつじ書房
- 中村桃子 (2007b) 『〈性〉と日本語』 日本放送協会
- 西田隆政 (2011) 「役割語としてのツンデレ表現—「常用性」の有無に着目して—」 金水 (編) 所収、  
pp. 265-278
- 平田オリザ (2012) 『わかりあえないことから—コミュニケーション能力とは何か—』 講談社現代新書
- 宮本大人 (2003) 「漫画においてキャラクターが「立つ」とはどういうことか」 『日本児童文学』 2003, 3-4  
月号, pp. 46-52
- 山口治彦 (2007) 「役割語の個別性と普遍性」 金水 (編) 所収、pp. 9-25



## インタビュー調査で得られた「キャラ」一覧（計 95 人）

キャラ		
いじられキャラ	7人	グループ内でからかわれる
バカキャラ	4人	勉強が苦手、発言がバカっぽい、常識を知らなさ過ぎる
クールキャラ	3人	いつもクールにきめている、かっこつけ
かわいいキャラ	3人	かわいい感じ、顔がかわいい
キモキャラ	3人	態度が異常、口癖が変わっている、変な癖を持っている
なぞキャラ	3人	よく掴めない、何を考えているか分からない人
ボケキャラ	3人	ボケがおもしろい、ボケ担当
まじめキャラ	3人	まじめ、やるときはやる人
いやしキャラ	2人	いるだけで癒してくれる、やさしい
下ネタキャラ	2人	下ネタばかり連発する、下ネタを言うと喜ぶ
キレキャラ	2人	すぐにキレる、キレやすい人
天然キャラ	2人	少し抜けている、天然ボケの人
お笑いキャラ	2人	面白いことをよくいう人
田舎キャラ	2人	実家が田舎、なまっている
あねごキャラ	2人	頼りになる、男っぽい
いじりキャラ	2人	ツッコミを入れる人、からかう人
ボスキャラ	2人	一応、どこに行くかきめたりする役割、リーダー
スロットキャラ	2人	ギャンブルのスロットが大好き
シャイキャラ	2人	シャイな人、恥ずかしがりや
ツッコミキャラ	2人	ツッコミが役割、いじりキャラ
へたれキャラ	1人	度胸がない、腰抜け、チキン
すさんでるキャラ	1人	荒れているキャラ、キレやすい
ゴリラキャラ	1人	ゲームのマリオカートでドンキーばかり使う汚い人(?)
無責任キャラ	1人	責任感がない
キャピキャピキャラ	1人	若い感じ、キャピキャピしている
ボーツとしてるキャラ	1人	いつもボーツとしている
格闘キャラ	1人	格闘技をしていた、強い人
オカマキャラ	1人	声がおかまっぽい

無口キャラ	1人	あまりしゃべらない
憎めないキャラ	1人	何か嫌なことをされても許してしまう
うるさいキャラ	1人	学校でうるさい、声がうるさい、よくしゃべる
ハイテンションキャラ	1人	いつもハイテンションでおもしろい
ゲイキャラ	1人	男友達とよく一緒にいることだけで、ゲイキャラと呼ばれている
いじめキャラ	1人	弱い人をいじめる、口が悪い
ひきたたせるキャラ	1人	友人を初対面の人の前でうまく引き立たせてくれる役割
空気読めないキャラ	1人	天然ボケではなく、場の空気が読めず、突拍子もないことを言う
貧乏キャラ	1人	お金がいつもない
エロキャラ	1人	エロいことが大好き、エロいことばかり言う
むっつきキャラ	1人	実はエッチで、むっつきすけば
純粋キャラ	1人	今どきではなく、純粋な心の持ち主
ふるいキャラ	1人	発言が年寄りみたい
汚キャラ	1人	汚れ役
番長キャラ	1人	リーダー、喧嘩が強いらしい
オヤジキャラ	1人	発言がオヤジ、しぐさや癖がおやじ
あついキャラ	1人	会話が熱い、情熱的
ホモキャラ	1人	外見がホモっぽい、彼女ができないで男友達といつも一緒
歌手キャラ	1人	歌がうまい、何かの選手権で優勝した
あにきキャラ	1人	面倒見がいい、おごってくれる
バシリキャラ	1人	弱い、バシリをしてくれる
メガネキャラ	1人	メガネをかけている
うざいキャラ	1人	発言が気に入らない、何をやってもうざい
ケチキャラ	1人	お金を絶対におごらない、割り勘が1円単位
いい人キャラ	1人	やさしい、いい人すぎるので、良い意味ではない、いい人/バカ
仕切りキャラ	1人	リーダー的な人、会話をまとめるのがうまい
元気キャラ	1人	いつも元気な子
分からない	7人	

相原 (2007:126-127), 出典: 瀬沼 (2007)