

早稲田大学大学院日本語教育研究科

【2026 年 4 月入学 修士課程】

一般入学試験

国費留学生等入学試験

学内選抜入学試験（第 2 回）

海外指定大学推薦入学試験

【2026 年 9 月入学 修士課程】

学内選抜入学試験（第 1 回）

事前課題

課題文を読んで、2500 字から 3000 字程度で設問に答えなさい。その際、資料や文献を参照し、それらを明記すること。参考文献や引用文献等のリストも上記文字数に含めます。

設問

課題文では、「方言コスプレ」と「ホンモノの「方言」」が区別されています。両者の違いについて、具体例を用いて簡潔に説明しなさい。

課題文

「方言コスプレ」という現象

気の置けない友だちとのおしゃべりや、携帯メールのやりとりなどを思い浮かべてほしい。その友だちがありえない冗談やつまらない冗談をいったとしよう。そんな時、関西人でもないのに「なんでやねん!」と「関西弁」で「つつこむ」。あるいは、ちょっと無理かな、と思う要求をされたと思いつつも、九州人でもないのに「お引き受け申したでござす」、と「九州弁」で「男らしく」お引き受けする。またあるいは、ちょっとハードルの高いお願いを友だちにするとき、「おねげえですだ」と、東北人でも北関東人でもないのに「東北弁」のような「北関東弁」のようなことばで、「純朴さ」を『演出』しながらお願いしたりする……。

このような「方言」を用いた「ことばのコスチューム・プレイ(コスプレ)」があちこちで観察され、マス・メディアなどにおいて『旬の話題』のように取り上げられるようになって久しい。

この「方言」を用いたことばのコスプレ——「方言コスプレ」——は、単なる一時的なことば遊びとしての流行で、とるにたらない現象とする見方もある。たしかに、この「方言コスプレ」は、公のシリアスな場面で登場するわけではなく、また、わたしたちの言語生活における優先順位が高いものでも、中心的なものでもない。加えて、全国津々浦々、老若男女に等しく観察される事象でもない。そもそも、「生活のことば」としての「方言」を遊びとして用いるような言語行動に不快感を抱いたり、そこで使われるようなホンモノではない「方言」に価値を見出さない人も少なくないだろう。

一方で、この「方言コスプレ」行動は、比較的若い年齢層を中心に、親密な間柄や、くだけた場面において、「どうやって自分の今の気分を伝えるか」という言語行動の『方略』(strategy)のひとつとしてすでに定着しつつある。「方言コスプレ」は、場面、地域、性、個人の志向性などに強く依存する現象ではあるものの、特別に変わった志向をもつ限られた地域の人だけが行なう特殊な言語行動、というレベルの現象では、もはやないといえるだろう。

「方言コスプレ」は、話し手自身が本来身につけている生まれ育った土地の「方言」(生育地方言)とは関わりなく、日本語社会で生活する人々の頭の中にあるイメージとしての「○○方言」

を、その場その場で演出しようとするキャラクター、雰囲気、内容にあわせて臨時的に着脱することを指している。冒頭に上げた例でみるならば、「つつこみキャラ」を演出するならば「関西弁」、「男キャラ」を演出するならば「九州弁」、「純朴キャラ」を演出するには「東北弁」や「北関東弁」△図略△と、ある個人がその場で繰り出したい「キャラクター」（キャラ）に当てはまる「方言」を着けたり外したりするようなことである。

「方言コスプレ」で用いられることばは、ホンモノの「方言」である必要は、何重もの意味においてない。まず、話し手自身の生まれ育った土地の方言である「生育地方言」である必要もないし、「○○弁」や「△△方言」といっても使用される際にその正確さが要求されるわけでもない。もっといえば、そのホンモノの「方言」に触れたことがあるか、知識があるのかさえ問われない。多くの人が「○○弁」や「△△方言」として共有する「らしさ」が感じられればよいのである。

つまり、「方言コスプレ」で用いられる「方言」は、実際の生活の中で、その地域の人々が使用しているホンモノの「方言」とは別の「方言」である、ということになる。このことは、わたしたちに、日本語社会の中には、現実の土地や生活と結びついたホンモノの「方言」と、そうではない、「らしさ」を頭の中で共有するホンモノとはかならずしも一致しない「方言」があるということを教えてくれる。前者の現実の土地と結びついた「生活のことば」としてのホンモノの「方言」のことを「リアル方言」、「らしさ」を頭の中で共有するホンモノとは別の「方言」のことを「ヴァーチャル方言」と呼ぶことにする。

ヴァーチャル方言は、たんに「○○弁」「△△方言」らしい具体的な語彙や語句やしゃべり方を頭の中に喚起させるだけではなく、「○○弁」のイメージ（方言イメージ）、「○○弁」の話手のイメージ（方言話者イメージ）、「○○弁」が使われている地域のイメージ（地域イメージ）なども喚起させる。このようなヴァーチャル方言によって頭の中で喚起されるさまざまなものの複合体を「方言ステレオタイプ」と呼んでいきたい。

「ヴァーチャル関西弁」を例としてみるならば、具体的なことばとしては「〜やん」「なんでやねん」、方言イメージとしては「おもしろい」、方言話者イメージとしては「つつこみキャラ」、地域イメージとしては「食いだおれの街」などを上げることができるだろう。

このようにみていくと、「方言コスプレ」は、それぞれの「方言」に付与されているステレオタイプを「得意技」として、臨時的な「キャラ」を繰り出すことを目的としたヴァーチャル方言の

着脱行動と言い換えることができる。

また、「ドラマ方言」のような創作物にあらわれる「方言」も、このヴァーチャル方言の一種で、登場人物の出身地や舞台となる地域を示す用法（地域用法）ばかりでなく、方言ステレオタイプによってキャラを際立たせる用法ももつ。たとえば、ドラマなどの創作物における関西弁キャラにはトリックスターとしての立ち位置が与えられがちである（金水敏、二〇〇三）、というようなことである。この後者のキャラを際立たせる用法（キャラ用法）は、本書でみていくヴァーチャル方言を用いた「方言コスプレ」を行なう感性ときわめて近いところにあるものとみることができるだろう。

「方言コスプレ」が提起する問題

さて、ヴァーチャル方言を用いたキャラ繰り出し行動である「方言コスプレ」が成立する背景には何があるのだろうか。また、日本語社会において、いつごろから「方言コスプレ」のような現象が目に見えるかたちで広がりはじめ、なぜこのような言語行動が広く受け入れられるようになってきたのだろうか。先にすべての人がこの言語行動をとるわけではない、と述べたが、どのような人がこのような言語行動をとりやすいのだろうか。そして、それはなぜなのだろうか。

さらには、「方言コスプレ」で使われる「方言」は、日本語社会を構成する多くの人々が「らしさ」を共有するヴァーチャル方言であるのだが、その「らしさ」の共有はどうして可能になったのだろうか。その共有される「らしさ」は時代や地域によって異なることはないのだろうか。――このようなことを考えはじめると、「方言コスプレ」現象は、とるにたらない一時的なことば遊びとしての流行と切って捨てるにはしのびない、日本語社会を読み解くさまざまな問題を内包したものであることがわかってくるだろう。

「方言」の本格的な研究は近代にはじまり、こんにちまでの間、全国各地の「方言」を対象としたさまざまな研究の蓄積があるが、これまでの研究が対象にしてきた「方言」は、土地に結びついたリアル方言が中心であった（日本方言研究会編、二〇〇五）。つまり、話者の言語的基盤が形成される言語形成期（五、六歳～一三、四歳）を過ぎた土地（生育地）の「方言」の実態や使用意識、移住に伴う移住元や移住先の「方言」の維持や採否、それら「方言」に対する意識などが主な研究対象となってきたわけである。

一方、ヴァーチャル方言については、創作物にあらわれたものについての研究はあるものの、生きた人間がヴァーチャル方言をどのように使用し、またその時どのような意識でいるのかについて正面から取り上げたものは、ほとんどない。ヴァーチャル関西弁について全国七都市における受容を取り上げた研究(陣内正敬・友定賢治編、二〇〇五)がある程度である。とりわけ、「方言コスプレ」のような現象については、ほとんど関心をもたれてこなかったといっていいたいだろう。

ただし、ヴァーチャル関西弁に付与されている方言ステレオタイプとその形成過程については、江戸後期以降の芸能や小説、戯曲、映画やテレビ番組などの創作物における用法からすでに「役割語」(role language)のひとつとして明らかにされている(金水敏、二〇〇三)。「役割語」とは、金水の用語で、ある言語コミュニティにおいて共有されることばづかいに付与されたステレオタイプ——特定のことばづかいから特定の人物像が思い浮かび、逆に特定の人物像から特定のことばづかいが思い浮かぶような——のことを指している。たとえば、「わしは、博士じゃ」の「わし」「じゃ」のようなものが「役割語」に相当し、この場合、そのようなことばづかいが「博士」や「老人」というキャラと結びつくようなものである。

また、「方言コスプレ」は、ヴァーチャル方言を用いた臨時的なキャラの着脱行動であるため、この「役割語」や後述する「キャラ助詞」の着脱によるキャラ着脱と共通する。「方言コスプレ」におけるヴァーチャル方言も、「役割語」「キャラ助詞」も、その着脱によって発話者がキャラの着説を行なう「ことばのコスプレ」の一種になるというところが共通点だ。それぞれを装着することによって、日本語社会に共有されるステレオタイプから喚起されるキャラが発動されるといふ点も共通している。

「純朴キャラ」を発動するためにヴァーチャル東北方言やヴァーチャル北関東方言を装着するように、「役割語」や「キャラ助詞」の装着による「ことばのコスプレ」の例として次のようなものを上げることができる。

たとえば、発話者もつともらしいことを述べ立てちゃってるんですけど、というような発話スタンスを示すために「博士語」を装着したり、従順さや上目づかい的な非攻撃性などを織り込んでます、というような発話スタンスを示すためにうさぎ耳をつけたメイド喫茶のメイドさん風に「キャラ助詞」の「ぴょん」を装着させ、「そうだぴょん」などと「うさぎキャラ」を繰り出したりするようなものである。「キャラ助詞」とは、「文末らしい文末」に追加される「自分の繰り

出したいキャラクタを体现する助詞」(定延利之、二〇〇五) というものである。

「方言コスプレ」は、着脱するヴァーチャル方言になんらかの「らしさ」を求めた行動で、日本語社会における方言ステレオタイプの形成と関わってくるものでもある。

日本語社会における方言ステレオタイプの形成には、現実の世界における各地のリアル方言の実態や、リアル方言が使用されているリアルな土地と生活の現状が関わるだけでなく、芸能、小説、戯曲、映画、ドラマ・アニメ・バラエティー・CMなどのテレビ番組、マンガ、ゲームのようなさざまな媒体にあらわれる創作物の世界で使用されるヴァーチャル方言が大きく関わる。

このような創作物は日本語社会で共有されるステレオタイプによって形作られる一方、それら創作物がマス・メディアなどを通じて、そこにあらわれたステレオタイプを日本語社会に拡散・増幅させていく装置ともなる。また、日本語社会において広く受け入れられた創作物は、新しいステレオタイプを従来のステレオタイプに上書きさせていく力ももつことになる。

つまり、リアル方言とヴァーチャル方言は往還的な関係にあるというだけでなく、創作物におけるヴァーチャル方言と生きた人間が使用するヴァーチャル方言とのあいだにも往還関係がみられるということである。

田中ゆかり (二〇二四) 『「方言コスプレ」の時代―ニセ関西弁から龍馬語まで―』岩波現代文庫