

中国キャラクター文化の特徴

——役割語応用の視点から——

劉 茜

1 問題意識

今の若者や中年層多くにとって、アニメ・マンガ・ゲームなどのサブカルチャーはすでに切り離せない精神文化生活の一部といえよう。それらを受容・消費する読者や視聴者が重視するのはもはや物語の内容や表現技巧の鑑賞に留まらず、登場人物・キャラクターを中核に据える文化消費活動にまでなっている。このような、キャラクターが中核を担い生産・流通・消費が展開されるシステムを「キャラクター文化」と呼んでよいだろう。

キャラクター文化については日本においてすでに多視点からの研究が行われている。

中国におけるキャラクター文化は日本の同類文化への単純な模倣・再現ではなく、自らの特徴を持っている。しかし、サブカルチャーの領域では日本マンガ・アニメの影響力が強く、オリジナル作品も日本のものと同じまたは類似した作品や表現形式が主であるため、その独自性は長らく見落とされてきた。

キャラクター文化の受容者がキャラクターを受け入れ、消費する時、「役割語」もキャラクターを造形する要素の一つになっている。役割語は、「ある特定の言葉遣い（語彙・語法・言い回し・イントネーション等）を聞くと特定の人物像（年齢、性別、職業、階層、時代、容姿・風貌、性格等）を思い浮かべることができる時、あるいはある特定の人物像を提示されると、その人物がいかにも使用しそうな言葉遣いを思い浮かべることができる時」の言葉遣いと定義されている⁽¹⁾。日本語の役割語研究は非常に発達しており、一人称の「はく」と「おれ」を通じて性格の差異を表すなど、役割語がキャラクター造形において重要な働きをしていることが明らかになっている。

しかし中国語の作品では、役割語の重要性が長い間重要視されずにきた。一つの理由としては、語彙の違いが考えられる。例えば、日本の役割語でもっとも目立つ要素の一つが一人称だが、中国語の作品は、ほとんどの場合「我」を一人称としている。年齢や礼儀正しいか乱暴かなどの性格・人格の特徴は人称用語だけでは表しづらい。したがって、方言の「俺」や古文の「朕」の転

(1) 金水敏 (2003) 『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』岩波書店

用、そしてドラマ『愛情公寓』⁽²⁾に登場する「閔谷君」のような「名前＋君」呼びといった新しい表現などが、キャラクターの造形を担っている。

こうした中国と日本の役割語の形式や使用方法の違いが、中国と日本のキャラクター文化受容の違いを生む一因となっている。日本のキャラクターは、わかりやすく記号的な役割語によって、キャラクターの造形と受容がなされるが、中国のキャラクターは役割語のあり方がそういった特徴的な符号が目立つ形式ではないため、他者との会話に現れる相互の関係性、即ち人間関係を重視する造形と受容になっている。

その検証のため、本論文では、中国のサブカルチャー作品におけるキャラクターの造形と受容の過程における役割語の影響を取り上げ、日本との比較をととして、中国キャラクター文化独自の特徴を検討する。

2 先行研究

日本では、キャラクター及びキャラクター文化に関する研究がかなり存在するし、役割語に対する研究もなされている。だが、キャラクターやキャラクター文化に対する研究は主に文化研究領域に属しており、役割語の研究は言語学領域に集中している。両者を結合させて、役割語の視点からキャラクター文化の受容を分析した例はまだない。

今までのキャラクター研究の多くは伊藤剛（2005）⁽³⁾のキャラクターの自律という概念に依拠している。マンガの異なるコマやアニメの異なる画面に登場するキャラクターは角度や表情などの違いによって図形が異なるのに、読者や視聴者は当たり前のように同じキャラクターと理解することが出来る。その原因は、伊藤によればつぎのようなものである。キャラクターは外見の造形とその造形の固定名称の組み合わせによって形成されるものであり、それによって「キャラ」としての自律が可能となる。ひいては作品の枠組みを超えて一貫性を持つ独立した存在として、作品という背景から離脱しても、読者・視聴者はキャラクターを受容することが出来る。このプロセスこそがキャラクター文化成立の基礎とされている。

もう一つ根拠とされているのは、東浩紀（2001）⁽⁴⁾のデータベース理論である。東によれば、キャラクターは要素（＝モジュール）の組み合わせによって、その造形を実現しており、それらのモジュールはデータベースとして受容者に共有されている。

データベース理論の視点からすれば、金水敏が2003年に提唱した「役割語」はまさにこの共有されたデータベースに基づいてキャラクターを構成する要素の一つと言えよう。だが、上述のように役割語とキャラクター論を総合して、キャラクター文化を研究した前例は未だにない。

(2) 《愛情公寓》(2009) 上海電影製片廠

(3) 伊藤剛（2005）『テツカ・イズ・デッド ひらかれたマンガ表現論へ』NTT 出版

(4) 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』講談社現代新書

一方中国では、韓若氷（2015）の『日本動漫角色与角色消費研究』⁽⁵⁾のような日本のキャラクター文化への分析や、沈菊（2016）の「論2015年国産動画電影的形象創造」⁽⁶⁾のような経済や美術デザイン視点からのキャラクター産業分析が多い。役割語についてもある程度の研究がされているが、やはり日本の理論をそのまま用いているものが多い。同じく両者を統合して役割語視点から中国のキャラクター文化研究を行う前例は存在しない。

中国の役割語研究で比較的体系化されているのは河崎みゆき（2013）の論文「漢語『角色語言』研究」⁽⁷⁾である。河崎は主に中国語の普通話をもとする言語環境の中で、上海語や北京語が与える知識人の印象や、広東語や山西語が与える商売人の印象など方言が役割語的な働きをする現象を分析し、各地の方言にまつわるステレオタイプな認識と創作におけるその応用を考察した。趙経宇・李響（2017）の「從角色語角度看中日漫画中第一人称代詞的異同」⁽⁸⁾は日中両国のマンガ・アニメ作品における一人称が果たす役割語的作用と、一人称が一時的に変化する現象（普段は一人称が「我」の女の子が彼氏の前では「人家」と自称する、など）や、非人称代名詞の名詞を人称代名詞として代用する現象（上記の「人家」という語の使用など）を列挙した。しかし、現象の羅列に留まり、それが現れる原因やどのような場面に応用されるかなどの考察は欠けている。

先行研究を見る限り、役割語の視点からのキャラクター文化に関して日中比較研究が行われた痕跡はない。だが今までの研究成果でも、登場人物の区別に関わる役割語が、キャラクターの造形と受容に関与しているという認識は共通している。役割語視点からの研究は、必ずキャラクターやキャラクター文化の受容の実態解明に繋がると言えよう。

3 日本のサブカルチャーにおける役割語の働き

すでに述べたように、日本における役割語の使用の歴史は長く、サブカルチャーも例外ではない。そして、中国においても、形は異なるが役割語は確かにキャラクターの造形と受容に働きかけている。その実態を見るために、本節ではまず、日本のマンガ・アニメやゲームを例に、役割語を用いてキャラクターを書き分け、キャラクターの自律を実現させている例を挙げる。

役割語を用いたキャラクターの書き分けには様々な表現形式が見られるが、もっとも特徴的な形式の一つが一人称の使い分けである。例えばマンガ『遊☆戯☆王』⁽⁹⁾の主人公の武藤遊戯は気が弱くよくいじめに遭うが心優しい少年であり、「ボク」を一人称としている。口調は中性で幼げである。ある日祖父がピラミッドから発掘した「千年パズル」を組み立てたことによって、武

(5) 韓若氷（2015）『日本動漫角色与角色消費研究』山東人民出版社

(6) 沈菊（2016）「論2015年国産動画電影的形象創造」『電影新作』2016年2期

(7) 河崎みゆき（2013）「漢語『角色語言』研究」華中科技大学博士論文

(8) 趙経宇・李響（2017）「從角色語角度看中日漫画中第一人称代詞的異同」『知識文庫』2017年7月（上）p.39

(9) 高橋和希（1996～2004連載）『遊☆戯☆王』『週刊少年ジャンプ』集英社

藤遊戯と見た目がほぼ同じな少年ファラオの魂が彼に取り付く。その魂は「闇遊戯」と呼ばれるが、攻撃性が強く積極的に行動する性格であり、一人称は「オレ」である。物語の大半で、二人の主人公は同じ肉体を共有する——画面上では細部に差異があるが、ほぼ同じ外見で、アニメ版でも同じ声優によって演じられている——が、言葉遣いの違いによって、マンガの読者もアニメの視聴者も簡単に両者を見分けることができる。

上記は同じ外見でも役割語によってキャラクターの描き分けが可能となった例である。他にも、図形さえなく役割語のみを通じて描き分ける例が存在する。一例として、日本のスマートフォンソーシャルゲーム『Fate/Grand Order』⁽¹⁰⁾（以下『FGO』）に登場するキャラクター「ヘクトール」が挙げられる。ヘクトールはギリシャ神話及び長編叙事詩『イーリアス』に登場するトロイア側の英雄である。『FGO』では、ヘクトールは壮年の姿をしたランサー（槍兵）で、一人称に「オジサン」（中国語版では“大叔我……”）を用いている。謀略に長け、普段はやる気がないように見えるが、肝心な時には頼りになるという性格になっている。『FGO』において、一人称に「オジサン」を用いるのは彼のみである。『FGO』では物語の進行や章によって、同じキャラクターが敵か味方かわることや、感動的な死の後にまた再登場することを可能としている。

『FGO』のメインストーリー第1部第3章では、ヘクトールは敵側のいわゆる「中ボス」的立場として、プレイヤーに深く印象づけられている。四年後の2019年12月に配信されたメインストーリー第2部第5.1章で、危機に陥った主人公が援軍を求めた時、「オジサン」という独自の一人称の人物が現れ、ヘクトールが再登場したことがわかる（図1）。

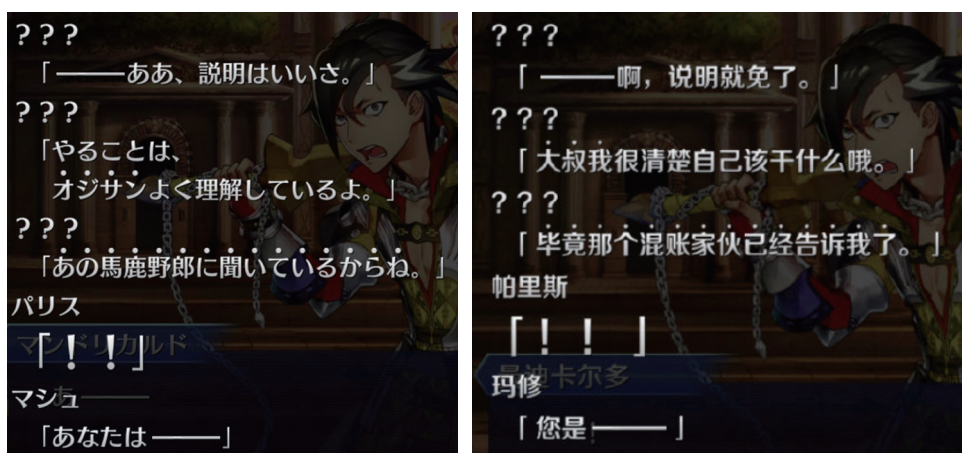


図1：一人称によるキャラクター身分判明⁽¹¹⁾

(10) TYPE-MOON/FGO PROJECT（2015- 今）『Fate/Grand Order』スマートフォンソーシャルゲーム

このキャラクターの再登場は前回から四年も隔たっており、以前登場した章の物語も完結している。さらに立場も第1部初登場時の敵対関係から第2部の味方援軍へと変わっている。にも関わらず、「オジサン」というたった一つの一人称の役割語だけで、図形も名前もなしにその正体が分かる——すなわち、キャラクターの自律性を実現させている。

上記二つの例は、日本のマンガ・アニメ・ゲームなどのサブカルチャーにおいて、役割語がキャラクターの造形と受容に広く応用されていることを物語っている。

4 中国のサブカルチャーにおける役割語の働き①：創作における役割語

中国ではマンガやアニメなどのサブカルチャー、更には文芸創作において、方言を用いた作品は少なく、標準語＝普通話を用いる作品が殆どである。そして、普通話における役割語の働きは基本的に見逃されてきた。そのため、役割語の研究は極めて少ない。

作品において主人公がその国の標準語——中国語作品の場合は普通話——を用いることが多い理由について、金水敏（2003）も伊藤公雄（2008）⁽¹²⁾も標準語が「無個性」であるため読者・視聴者が登場人物に対して親近感を持てる点を挙げている。

しかし、標準語／普通話を用いる事は、役割語を用いないこととイコールではない。先に見た『FGO』の中国語版におけるヘクトールは、日本作品のキャラクターのセリフが中国語訳された場合の表現“大叔我……”を用いている。これは普通話で役割語を用いている一例と言えよう。サブカルチャーのみならずテレビドラマや映画などで、皇帝・帝王が用いる「朕」「寡人」などもよく見られる役割語の一例である。これらの一人称は、前述の日本語の役割語と同じく、キャラクターの特徴を表現することに役立っている。

だが、ヘクトールのようにいかなる場面でも基本的に同じ言葉遣いでキャラクターを造形する方法は、あまり見かけない形式である。より一般的なのは、話し相手に応じて発話スタイルを切り替えることを通じて、その人となりまたは性格を示す方法である。日本語の作品でも状況に応じて言葉遣いを変える方法が見られるが、言葉遣いを変える必要がある特殊な場面であることが多い。例えばアニメ『新機動戦記ガンダム W』⁽¹³⁾の主人公「ヒイロ・ユイ」は「俺」を一人称とするクールな口調のキャラクターだが、第14話の自らの過ちについて正式な謝罪を述べる場面では一人称を「私」という畏まった口調に切り替えている。

(11) スマートフォンソーシャルゲーム『Fate/Grand Order』（中国語版訳：《命运／冠位指定》）スクリーンショット。日本語版は筆者のゲームアカウントより、中国語版は Weibo ユーザー @ 红茶咕咕_ 梦想一夜暴富より提供。「マッシュ／玛修」は作中主人公＝プレイヤー視点の相棒キャラクターであり、主人公・プレイヤーと事前情報を共有しているため、「パリス／帕里斯」はヘクトールの生前の兄弟であるため、上記二名は主人公・プレイヤーと同じくヘクトールの独特な一人称を知っている。

(12) 伊藤公雄（2008）『マンガの中の〈他者〉』臨川書店

(13) サンライズ『新機動戦記ガンダム W』、1995年テレビ朝日放送

一方中国語の普通話作品では、先に述べたようにキャラに応じて固定した言葉遣いが存在しない。会話する相手をどう認識するかに応じて言葉遣いが変わることの方が多い。あるタイプの相手に対してどのような発話スタイルを用いるのか、という切り替えが、キャラクターを造形している。

ネット連載小説『全職高手』⁽¹⁴⁾がその一つの例である。『全職高手』は2011年から2014年までインターネット文学投稿プラットフォーム「起点文学城」に連載された。後にネット配信アニメ・劇場上映のアニメ映画などにも改編され、中国のマンガ・アニメなどのサブカルチャー領域では人気が高い作品の一つである。

多くのネット小説やアニメと同じく、『全職高手』及びそのアニメ版でも登場人物達は主に普通話を話す。人称においても、一人称は「我」、二人称や三人称には「你」「他／她」を用いるか直接名前・あだ名で呼ぶ。日本語にあるような一人称の役割語や、口癖からすぐ身分や性別や性格がわかるような役割語はほぼない。だが、言葉遣いによるキャラクターの造形は見受けられる。以下のような言葉遣いの変化がそれを担っている。

- (1) a. “这家伙的攻击好高啊，发现没有？”田七这边和月中眠却还在小声嘀咕着。（「あのヤロウの攻撃力高いな、気がついたか？」一方田七と月中眠は囁き合っていた。）
（第十二章「蛛洞穴（一）」）
- b. “兄弟，现在才看出来你身手大大的不凡啊！”田七说着。（「兄弟、今頃気がついたがあんた結構やるな！」田七はそう言った。）（第十三章 蜘蛛洞穴（二）」）
- c. “高手，这多亏了你啊！”田七等人将君莫笑团团围着。（「マエストロ、あなたのおかげです！」田七たちは君莫笑を囲んで言った。）（第十六章 领主 BOSS（一）」）
- d. “多亏有高手兄。”田七说。（「凄腕さんがいてくれたおかげだ」田七はそう言った。）
（第十七章 领主 BOSS（二）」）

上記のセリフは全て、『全職高手』連載版の物語冒頭で主人公とゲームでチームを組んでいる「田七」というごく一般的なプレイヤーのセリフである。『全職高手』の主人公である葉修はプロのeスポーツ選手であるが、味方だったはずの者たちに陥れられ所属していたチームから排除される。作中の設定として、葉修のゲームの腕は「田七」などのアマチュアプレイヤーよりはるかに勝っている。小説の5章で、「田七」の主人公葉修に向ける言葉遣いに変化する。

最初の(a)の段階では、田七は自身をアマチュアの中の高レベルプレイヤーと称し、葉修など眼中になく、葉修にコメントするときも「这家伙」と言うだけで、特に彼の名を呼ぶこともなければ、直接声をかけることもしない。

ある程度葉修が有能かもしれないと気づいた(b)の段階では、田七は彼を自分のチームの役に

(14) 蝴蝶蓝《全职高手》起点文学城（2011～2014）。日本語版は『全職高手 マスターオブスキル』と訳された。以降引用原文は Web 連載版であり、日本語は筆者による訳である。

たたせようと「兄弟」と呼んだりおべっかを言ったりしてお近づきになろうと動く。

その後の物語で葉修が力量を発揮し、田七らを危機から救い出した後の(c)になると、田七は相手が遠い存在であるように感じ、葉修を「高手」(レベルが高いプレイヤーの意)と尊敬を込めて呼ぶ。

しかしその後も葉修にお高く止まっているような傲慢さが一切なく、「高手」であると同時に自分たちと同じくゲームを楽しんでいると考えるようになった(d)の段階になると親しみと敬意をこめて「高手兄」と呼ぶ。

「田七」という人物は、ゲームに熱中し愛情を抱く一般人の代表であり、同時に突出したゲームの腕前を持つ主人公葉修と対比される対象である。そういったキャラクターは特定の一人称や口癖を通じてではなく、呼称を含めた発話パターンの変化によって強調されている。言い換えれば、相手に対する言葉遣いの「切り替え」がその人物を想起させる働きを担っている。

その「切り替え」が発話者と発話対象との人間関係の変化によることは明らかである。だから、発話者と相手の関係が変われば呼称は短時間に何度も変わる。すなわち、中国語において役割語に相当する働きを担っているのは相手との距離や関わり方を示す言葉遣いであり、その変化を描くことによってキャラクターを造形している。

日本語にしても中国語にしても、役割語にはキャラクター自身の性格などの特徴の反映と、相手との関係性の表示という二つの面の情報が備わっている。日本語では一人称をはじめとした個性的な言い回しが多数存在するため、キャラクター自身の特徴の反映がより注目される。一方、中国では、相手との関係性の表示がより重要視されていると言えよう。

5 中国のサブカルチャーにおける役割語の働き②：ロールプレイ

キャラクターの受容と消費には様々な形式があるが、その中でも歴史が長く、役割語が応用されるものとして、ロールプレイング(role playing 以下「RP」)が挙げられる。「RP」は一般的には「Tabletop Role Play Game」または「Tabletalk Role Play Game」、略して「TRPG」が起源とされている。世界初のTRPGである『ダンジョンズ&ドラゴンズ』(以下『DND』)は1974年にアメリカで発売された⁽¹⁵⁾。中国大陸に伝わった時期に関しては、『DND』のルールブック第三版の中国語正規版が「第三波」という会社によって代理発行された1999年、または2002年とする説が有力である⁽¹⁶⁾。簡体字正規版の本文翻訳は台湾からの影響が大きく、「TRPGで遊ぶ」のを「跑团」と呼ぶことも台湾から来たと言われる⁽¹⁷⁾。上記の正規版が発売される以前に、大陸のTRPG愛好者はすでに台湾版に触れていたと思われる。

(15) <https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure>
《HISTORY: FORTY YEARS OF ADVENTURE》Dungeons & Dragons オフィシャルサイト, 2019年11月27日閲覧

TRPG では、プレイヤーはそれぞれ戦士・魔術師などの「ロール (Role)」を演じ、その視点から行動・発言を行う。「ロール (Role)」を演じる (Play) ことから「RP」(role playing) という呼称が生まれた。「Character」ではなく「Role」を演じるという意味が起源であることから分かるように、TRPG で求められるのは自分のロールの働きを全うすること——例えば、戦士ならば前線で攻撃を行うこと、牧師ならば戦闘で怪我をした戦士を治療すること、など——であり、そのロールを担う者の個性やキャラクターは最重要ではない。

だが、伝統的な TRPG にしろ、そこから生まれて独自の発展を遂げたデジタル RPG にしろ、次第にキャラクターを表現することが重視されるようになっていった。現在では、ロールの成長や変化の記録も、体力や精神力などの数値や、アイテム・能力の指標だけでなく、絵画・小説などで記録する方法まで見られる。そして、TRPG を遊んだ過程のまとめと整理も、数値に留まらず、ゲームの過程や内容に対する感想や、キャラクターを語り手とした物語にするなど様々な形式が生まれている。そのため、ゲームに参加せずに物語のみを楽しむ視聴者も、マンガやアニメなどのサブカルチャー作品と同様に彼らのキャラクターを楽しめるようになっていく。

数値で行うゲームとキャラクター記録⁽¹⁸⁾



物語形式の動画の TRPG ゲーム記録⁽¹⁹⁾

図 2：多種多様の TRPG 記録形式

図 2 は同じゲーム『クトゥルフ神話 TRPG』の異なる記録形式である。左は伝統的な、ゲームの進行に従って能力値の変化を数値で示すシートである。数値の変化は残るが、具体的にどのよ

(16) 1999年説は「龍与地下城第三版玩家手册发售」(征服者-华语地区最大的命令与征服中文站点 <http://www.mycnc.org/?p=45>, 1999年11月1日公開, 2019年11月27日閲覧)に見られる。2002年説は「龍与地下城玩家手册」評価 豆瓣读书, <https://book.douban.com/subject/1762743/>, 2019年11月27日閲覧。書籍の ISBN コード (9787900103918) に見られる。ISBN コードがあるため、2002年説が有利と思われる。

(17) <https://www.zhihu.com/question/300850476>「TRPG 在中国为什么被俗称为『跑团』? (なぜ TRPG は中国で「跑团」と呼ばれるか?)」に対する「樂博睿」(TRPG ルールブック代理出版社) オフィシャルアカウントによる回答, 知乎, 2019年11月27日閲覧

(18) <https://www.chaosium.com/cthulhu-character-sheets/>『クトゥルフ神話 TRPG』キャラクターシート

(19) <https://www.bilibili.com/video/av21413289>《【克苏鲁神话 Trpg】我们要活着回去01》投稿者: 无毒查理, 投稿日: 2018年3月30日, 2021年3月17日閲覧。

うな出来事や物語があったのか、どんな言動がなされたのかなどは一切記録に残らない。一方、右はゲーム進行中に各プレイヤーの操作するキャラクターが何を言い、どのような挙動をしたのかを物語として表現する動画作品のスクリーンショットである。

図2の動画のキャラクター画像は全てゲーム参加者が自ら描いたものだが、ゲームの参加者が絵を描けなくても、フリー素材のイラストを使ったりして物語の動画が制作できる。このような動画形式の表示は、明らかに「特定の能力を持ち、特定の役割を果たす」というロール(=役割)の表現に収まらず、画像・言葉遣い・行動の描写や陳述などを伴う生き生きとしたキャラクター表現になっている。

その中でも、キャラクターが用いる言葉遣い、すなわち役割語がキャラクターの描写において重要な位置を占めている。特に、TRPGのような他のプレイヤーが演じるキャラクターとの掛け合いが重要となるゲームにおいては、そのキャラクターを想起させる「互いに交わす言葉」の働き、言い換えれば、その役割語としての働きが重要になってくる。

プレイヤーが物語を作成するのではなく、既に創作された物語をプレイヤーが追体験する形が主のデジタルゲームでは、TRPGと比べてRP(role playing)の余地が少なくなった。しかし、その中でもMMORPGは例外であり、TRPGと同じく役割語的な働きによるRPが目立っている。

MMORPGは英語の「massively multiplayer online role-playing game」の略称であり、デジタル大辞泉では「大規模多人数同時参加型オンラインロールプレイングゲーム」と語釈している⁽²⁰⁾。TRPGを起源とする、デジタルRPGがインターネット時代に適応した新たなゲーム形式である。ゲームが進行する舞台(空間)がオンラインで提供され、プレイヤーたちは自分の分身となるキャラクターを駆使して同時に遊ぶことができる。中国大陸で有名なMMOPRGは外国産の『ワールドオブウォークラフト』(以下『WOW』)、『ファイナルファンタジーXIV』(以下『FF14』)、『ギルドウォーズ2』などである。中国産のMMOPRGには『剣侠情縁ネットワーク版参』(以下『剣三』)、『天涯明月刀』などがある。

MMORPGの特性上、全てのプレイヤーが操作するキャラクター(Player Character または Playable Character)、いわゆるアバターは基本的にはプレイヤーが各自設定できるようになっている。

例えば『WOW』ではAllianceとHordeという敵対する二つの陣営が存在するが、プレイヤーはそのどちらに加入するかを選択することができる。『FF14』も、身長が1メートル足らずから2メートル超えまでの種族が設定されているが、プレイヤーはその中から自由に選択できる。『剣三』では得意技や本拠地の異なる門派が存在するが、どの門派を選んでも物語の進行に支障は生じない。

(20) 小学館『デジタル大辞泉』「エム-エム-オー-アール-ピー-ジー 【MMORPG】」項目より

このように、アバターになりきれるようさまざまな工夫が凝らされている。だが、実際に言動の全てをアバターになりきって遊ぶプレイヤーは少ない。ほとんどのMMORPGプレイヤーはゲーム中の発言も、他のプレイヤーとの会話も、現実世界のプレイヤー本人の視点から行う。すなわち、多くの場合、言葉を交わすのは某陣営・某種族・某門派のアバターで遊ぶ「プレイヤー」であって、某陣営・某種族・某門派に属する「キャラクター」ではない。しかしアバターになりきって遊ぶプレイヤーも存在し、そのためのプラットフォームも用意されている。

MMORPGの運営者がそれを推奨することもある。MMORPGは世界中のプレイヤーが同じネット空間を共有するゲームであるが、実際には多数のプレイヤーをいくつかのサーバーに振り分ける必要がある。サーバー間は原則的にお互いリンクしていないので、それぞれがパラレルワールドのようなもので、次第に各々の特色が現れることもある。『WOW』がその一例で、中国版の「Golden Plains - CN」サーバーは運営者からRP（role playing）とPVP（プレイヤー同士の対抗や戦闘）専用のサーバーとして指定されている⁽²¹⁾。

また、『FF14』は別の手段でRP（role playing）すなわちアバターになりきる遊び方の支援を行っている。例えば、「オンラインステータス」という機能で、自らのゲームにおける状態や意図を表示することができる（図3）。



図3：《FF14》のオンラインステータス⁽²²⁾

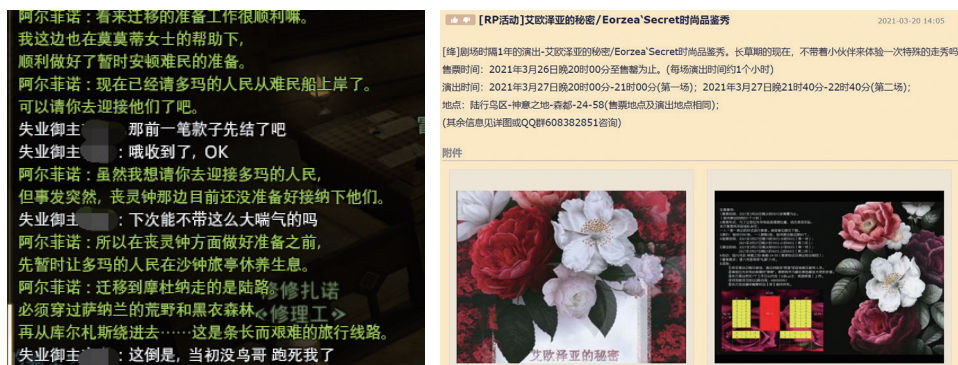
図3は中国語版のものである。左の文字は上から順に、プレイヤーが今正常にアバターを操作している最中であることを示す「在线（オンライン）」、アバターの操作は行っているが訳あって手が離せないか他人の相手をしたくないことを示す「忙碌中（取り込み中）」、ゲームにログインしているが、プレイヤーが席を外しておりアバターをその場に待機させていることを示す「离开

(21) <https://www.battlenet.com.cn/support/zh/article/94> 「RP 服务器和 PvP 战斗管理规则」RP 及び PvP 専用サーバーの管理規則。戦網 2021年5月24日閲覧

(22) スクリーンショットは『FF14』中国大陸運営版陸行鳥 DC 萌芽池サーバー、筆者個人所有アカウントのキャラクター及びハウジング（住宅）情報より。2021年2月21日記録。

(離席)」、ゲーム内の道具加工の一つ『『マテリア』を装備に取り入れる』ことを請け負ってくれる「接受鑲嵌魔晶石请求 (マテリア装着請負中)」、そして RP (role playing) を行っており他のプレイヤーにもアバターとして話しかけてほしいことを示す「角色扮演中 (ロールプレイ中)」で、自由に選択できる。右の図は同ゲーム内で住宅を構えて、好みに装飾できる「ハウジング」機能のステータス選択で、その中でも「角色扮演 (ロールプレイ中)」すなわち RP (role playing) 専用のステータスがあり、更に「酒場」「水族館」など、RP (role playing) を行うためのより詳しい場面や舞台を選択できるようになっている。

MMORPG におけるアバターには、プレイヤーによって創作されたオリジナルのキャラクターもあれば、同じ MMORPG に登場する NPC (Non-Playable Character、MMORPG ではプレイヤーのアバターではないキャラクターをいう) やその他作品のキャラクターを再現したもの (中国では「コスプレアカウント」と呼ぶ) もある。いずれも作成方法は共通で、ゲームに提供されているパーツを組み合わせて外見を組み上げ、ゲームの中で獲得した装備や衣装を使ってカスタマイズする。プラットフォームの制限上、外見の作成も装備や衣装の着用も、限定された項目の中から選んで組み合わせるため、これらのキャラクターはどうしてもパターン化することが避けられない。だがアバターが使用する言葉遣いは限定されずに創作者であるプレイヤーの意向を忠実に反映させることができる。RP (role playing) の中で、そうした言葉遣いは独自のキャラクターを作るための重要な手段になっている。



PC として NPC と会話する RP ⁽²³⁾

専用の場で開催される RP イベントへの招待 ⁽²⁴⁾

図 4 : RP 活動の実例

(23) <https://nga.178.com/read.php?pid=348768967> 「『游戏记事连载』不爱穿外裤的女装人男武僧的单机自嗨团视角随性记录 (3月20日更新3489L) (5.35ing)」艾泽拉斯国家地理论坛 作者 ID : UID42648372, 『FF14』における PC として NPC と会話をする RP 例。2021年3月20日閲覧。

(24) <https://nga.178.com/read.php?tid=25986866> 「[RP 活动] 艾欧泽亚的秘密 / Eorzea 'Secret 时尚品鉴秀」艾泽拉斯国家地理论坛 作者 ID : UID60215808, 『FF14』において、RP 用と明記した住宅で開催された不特定多数向けの RP 自主イベント (PC によるファッションショー) の招待。2021年3月20日閲覧。

図4はMMORPG『FF14』の実例である。左はプレイヤーがアバターの視点で相手の発言にセリフ（チャット）で応じているもので、右は特定の場所でファッションショーを行うので他のプレイヤーにアバターで来場して欲しい、という宣伝と招待である。

TRPGでもMMORPGでも、プレイヤーが選択作成するキャラクターには明確な違いが生じず、身分・職業・地位などに独自の特徴が見られるわけでもない。また、同じアバターを選択したプレイヤーが、キャラクターを演じるか否か、どんなキャラクターを演じるか選択することも可能である。役割語としての一人称などが発達している日本とは異なり、中国語ではキャラクターの区別も、キャラクターを演じているかどうかの区別もつけにくいのだ。

例えば日本のマンガの『聖闘士星矢』⁽²⁵⁾に登場するペガサス星矢は「俺」を一人称として、「～だぜ」のような砕けた口調で喋る一方、汚すぎる罵倒は基本的に口にしない。このような口調で「正統派熱血主人公」を演出できる。同じく、一時ネットで有名になった「マジ卍」「タビる」などの「JK語」を発することで、「イマドキJK」を演出したりできる。そういったキャラクターになりきっている間、言葉遣いがぶれることはめったにない。またプレイヤーとして一人称「わい」で話していたところを「俺」に変更すれば、「今からアバターになりきってRP（role playing）を始めます」という切り替えの合図にもなる。

しかし中国語環境では、そうした表現は難しい。他者と会話を交わすことによって始めて、話し相手が地のプレイヤーかアバターかが分かり、その個性が判明する。キャラクターの造形も受容も、互いの関係性に依存していると言ってよい。

例えば、上記図4の左の会話の例は、白字はとあるプレイヤーが自身のアバターになりきった発言、緑字は任務の報告相手であるキャラクターの発言である。演じられたアバターは、相手の「做好了暂时安顿难民的准备（難民を一時安置する準備ができた）」という大義には答えず、「那前一笔款子先结了吧（じゃあまず前の分の報酬をくれ）」と目の報酬を要求している。彼の関心は難民よりも報酬に向いており、利益優先のキャラクターとして造形されている。彼の一人称は「我」であり、喋り方も一般的な普通話で、日本語に見られる「～だぜ」「マジ卍」といった目立つ特徴はない。また、プレイヤーがRP（role playing＝アバターになりきったプレイ）を中断した場合も、自称を「俺」から「わい」に移行するような切り替えは存在しない。アバターになりきることへの切り替えも、キャラクターの造型も、あくまで相手とのやりとりを通じて示される。

いわば、RP（role playing）におけるキャラクターは互いの関係性によって実現されるものであり、役割語の使用はその特徴を強調していると言える。そして、そのような役割語のキャラクター造形における機能をいっそう突出させたのが、MMORPGにおけるRP（role playing）の例

(25) 車田正美（1986～1990連載）『聖闘士星矢』『週刊少年ジャンプ』集英社

である。

中国語環境では言葉の特徴のみではキャラクターの特徴表現が難しい。しかし、誰に語りかけるか、特定の人間に対してどういった特定の態度で語りかけるか、そういった関係性にキャラクターの特徴が見える。異なる対象への異なる関係性と、それらの積み重ねによって、キャラクターの造形が実現する。

6 中国のサブカルチャーにおける役割語の働き③：「叨叨記帳」

関係性の表現がキャラクターの造形と受容に関わっているのはアニメやマンガやゲームだけではない。日常生活で使用するツールにも広がっている。

実例の一つが、スマホ用家計記録アプリ「叨叨記帳」⁽²⁶⁾である。

「叨叨記帳」は家計記録ツールである。中にはユーザーによって作成されたマンガ・アニメなどのキャラクターや、アイドル・俳優などの名を冠した「アカウント」が多数存在している。ユーザーはこれらの「アカウント」をフォローして、それらに兄弟姉妹・夫婦・親子などを演じさせることができる。それらの「アカウント」から自身がどう呼称されるかも自由に選択できる。ユーザーは「会話画面」で、「アカウント」がそのキャラクターの言葉遣いで送ってくるメッセージを受け取ることができ、メッセージに返信して「会話」することもできる。

「叨叨記帳」のメイン機能はグループトーク式家計簿である。画面は WeChat や QQ に似ていて、ユーザーが自身の収入・支出の項目を選択し金額を入力してトークグループに送ると、収支と金額に対するコメントのメッセージが届くのである。無料ユーザーは初期状態で最大5人の「アカウント」を選択でき、有料ユーザーは最大15人まで選択できる。

「叨叨記帳」に他の実在するユーザーとコミュニケーションを行う機能は実装されていない。ユーザーとキャラクターの「アカウント」との会話のみである。その際のキャラクターの発言はそのキャラクターに応じた言葉遣いでなされる。設定されたキャラクターとのやり取りを楽しむのである。

興味深いことに、キャラクター文化が発達している日本に同類の製品は存在していない。キャラクターが一人のユーザーと交流を行う恋愛アドベンチャーゲームや AI 育成ゲーム（「MakeS -おはよう、私のセイ-」（以下「MakeS」など）でも、言葉を交わすことによって次第に対象のキャラクターをユーザーの好みに作り上げていくものが多い。即ちある目標（恋愛の成立など）に向かってキャラクターの性格や互いの関係を変えていくのであって、固定化された人間関係を楽しむものではない。

(26) <https://www.daodao.cn/index> “叨叨记账” 官方网站, 2020年3月1日浏览。



「叨叨記帳」使用例⁽²⁷⁾



「MakeS -おはよう、私のセイ-」公式サンプル⁽²⁸⁾

図5：日中キャラクター中心日常サポートアプリ比較

図5は「叨叨記帳」と「MakeS」のインターフェースと機能の比較である。「MakeS」はいろいろな機能を使い画面にタッチしたりすることによって、記憶喪失のAI少年を教え導き成長させるゲームである。同一のAI少年が、ユーザーの好みやアイテムの選択によって、性格・外見の全く異なるキャラクターに成長していく。見てのとおり、「MakeS」では明らかにキャラクターの外見情報が大きな割合を占めている。図5右の公式サンプルからもわかるように、AI少年は初期には「どのような意識をもって私に触れていらっしゃいますか？」のような硬い敬語を使い、ぎこちなさが読み取れるが、成長するにつれ「頭撫でられるのは嫌いじゃない…。ちょっと複雑だけど…。」と敬語が抜けてフランクな親しさが伝わるようになったりする。「MakeS」において、役割語はそれらの変化を反映する機能になっている。しかし「叨叨記帳」はほぼキャラクターの外見情報がなく、大きく変わることがないのを前提としている。そしてほとんどの画面がユーザーへのコメントと会話になっている。

図5左を例に挙げると、収支の記入を行った際、二人のキャラクターがユーザーに語りかけている。両者が使う呼び名はユーザーである筆者が設定したものである。うち「鯉尾藤四郎」とい

(27) 本例は筆者の体験である。2回の記入に対して、それぞれ1人のキャラクターが返信したことがわかる。それぞれ日本ゲーム『刀剣乱舞-Online-』に登場する「鯉尾藤四郎」と、中国のネット小説『全職高手』及びそのアニメ版に登場する「黄少天」である。これら登録されたキャラクターはファン（受容者）が自分で登録したものである。

(28) <https://make-s.jp/index.html> 日本スマホアプリ「MakeS -おはよう、私のセイ-」公式サイト2021年3月20日閲覧。

うキャラクターは、登場作品の設定によれば、主君としてプレイヤーに仕える一方、数百年生きた付喪神であるため年齢的には年上となる。そうした関係性を再現するため、利用者は彼がユーザーの「兄」に当たると選択し、呼称は元ゲームにおけるプレイヤーの職業の「審神者」とした（中国語で「主」（主君）と呼ぶのはムズかしいのである）。そのため、上記の例において「鯨尾藤四郎」はユーザーに対して「審神者」と呼びかけ、年下の者を見守る年上の部下的なキャラクターが造型された。一方「黄少天」は20代の弟気質が目立つキャラクターなので、ここではユーザーの「弟」にあたると選択され、プレイヤーの呼び名も「妹子」と同世代女性へのフランクな呼び方になっている。そのため上記の例ではユーザーの飲食出費に対して「何を買ったの？次は一緒に行こう」と親しいタメ口で駄々をこねるようなコメントをしている。仮にユーザー自身がより親しみ感ある呼び方（名前呼び捨てなど）や親しい関係（恋人など）を設定すれば、キャラクターとの会話にも例とは異なるフィーリングが生じる。キャラクター登録時に行う兄弟姉妹や恋人などの関係性の設定も含めて、明らかにキャラクター単体の造形ではなく、交流を通じたキャラクターの構築に造形の重点が置かれている。

「叨叨記帳」のアプリストアにおけるもっとも古いバージョン更新は2019年のバージョン2.1.0であり、発売されているのも中国版のみで、今に至るまで国際版の運営予定はない。一方、「MakeS」は2017年から日本版が公開され今日まで続いているが、2019年に開始した中国語版はすでにサービス停止となっている。即ち、交流を通じてキャラクターとの関係を構築するものは中国で人気を誇るが、日本など海外市場では大きな需要が見られない。逆に、役割語などを通じてキャラクター自身を構築していくものは日本で受け入れられているが、中国における人気は芳ばしくない。同じくキャラクターを中心とする作品の受容状況の違いからも、日中両国におけるキャラクター文化の差異が見えると言えよう。

7 まとめ

サブカルチャーの作品に置いて、役割語はキャラクターを構成し、形作る重要な要素の一つである。役割語には、キャラクターを特徴づけて他と区別するという一面を持つとともに、他のキャラクターとの関係性を示すという一面がある。

本稿を通じて、日本の役割語は前者に重心を置き、キャラクターの造形に大きな影響を与えていることが分かる。例えば特徴ある一人称を通じて身分や性格を示したりするのが一例である。

一方中国では、キャラクターがいかにして他者と交流するのか——ライバル関係の相手にどう振舞うか、先生や先輩の前ではどうするか、同輩の中でも突出して優れた者に対してはどう付き合うか、など——互いの関係性を中心にキャラクターを理解し、それを受容する。実際、中国のサブカルチャーの読者や視聴者が関心を持つパターンの多くは、日本のそれとは異なっている。中心は、複数キャラクターの関係性によって生じる人間関係の造形と受容であって、個人の特徴

の造形や受容ではないことが多い。例えば日本では赤をイメージとするキャラクターは熱血、青をイメージとするキャラクターは冷静、などとキャラクター個人を対象とした受容が先に来るが、中国では「自古紅藍多 CP⁽²⁹⁾ (古くから赤と青はカップリングが多い)」など赤と青の二人のキャラクター間の関係性を受容する。

以上をまとめると、中国におけるキャラクター文化の特徴は、日本ではキャラクター単体を造形する方向に傾斜しているのに対し、中国ではキャラクターと他のキャラクターの関係性が重視され、役割語的な働きもそうした関係を示すものとして示される傾向がある。そのため、中国におけるキャラクターの受容においても自然と関係性を通じてキャラクターを受容するようになった。それが中国におけるキャラクター文化の重要な特徴の一つだと言える。

参考文献

- 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』 講談社現代新書
- 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
- 伊藤公雄 (2008) 『マンガの中の〈他者〉』 臨川書店
- 大塚英治 (2013) 『キャラクター小説の作り方』 星海社
- 金水敏 (2003) 『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』 岩波書店
- 河崎みゆき (2013) 「漢語『角色語言』研究」 華中科技大学博士論文
- 車田正美 (1986～1990連載) 『聖闘士星矢』 『週刊少年ジャンプ』 集英社
- サンライズ 『新機動戦記ガンダム W』, 1995年テレビ朝日放送
- 小学館 『デジタル大辞泉』
- 高橋和希 (1996～2004連載) 『遊☆戯☆王』 『少年ジャンプ』 集英社
- TYPE-MOON/FGO PROJECT (2015- 今) 「Fate/Grand Order」 ソーシャルゲーム
- 韓若氷 (2015) 『日本動漫角色与角色消費研究』 山東人民出版社
- 蝴蝶藍 (2011～2014連載) 『全職高手』 起点文学城
- 沈菊 (2016) 「論2015年国産动画電影的形象創造」 『電影新作』 2016年2期
- 趙經宇・李響 (2017) 「從角色語角度看中日漫画中第一人稱代詞的異同」 『知識文庫』 2017年7月 (上) p.39
- 《爱情公寓》(2009) 上海電影製片廠
- 《ワールドオブウォークラフト》(2004～今) ブリザード社 (アメリカ) 運営
- 《ファイナルファンタジー XIV》SQUARE ENIX (国際版, 2010～2012、2013～今)、盛趣網絡 (簡体字中国語, 2014～今) 運営
- <https://www.bilibili.com/video/av21413289> 「【克苏鲁神话 Trpg】我们要活着回去01」 投稿者: 无毒查理, 投稿日: 2018年3月30日, 2021年3月17日閲覧
- <https://nga.178.com/read.php?pid=348768967> 「[游戏记事连载] 不爱穿外裤的女装人男武僧的单机自嗨团视角随机记录 (3月20日更新3489L) (5.35ing)」 艾泽拉斯国家地理フォーラム 作者 ID: UID42648372. 2021年3月20日閲覧
- <https://nga.178.com/read.php?tid=25986866> 「[RP 活动] 艾欧泽亚的秘密 /Eorzea 'Secret 时尚品鉴秀」 艾泽拉斯国家地理フォーラム 作者 ID: UID60215808. 2021年3月20日閲覧

(29) CP=Couple、カップリング。基本的にキャラクター同士が恋愛関係にある事を指すが、拡大解釈でお互い極めて強い感情 (友情など) で結ばれているキャラクターのコンビを指すこともある。

中国キャラクター文化の特徴

<https://www.daodao.cn/index> 「叨叨記帳」公式サイト, 2020年3月1日閲覧

<https://make-s.jp/index.html> 日本スマホアプリ「MakeS -おはよう、私のセイ-」公式サイト, 2021年3月20日閲覧

<https://dnd.wizards.com/dungeons-and-dragons/what-dd/history/history-forty-years-adventure> 「HISTORY: FORTY YEARS OF ADVENTURE」Dungeons & Dragons, 2019年11月27日閲覧

<http://www.mycnc.org/?p=45> 「龍与地下城第三版玩家手冊發售」征服者 - 華語地区最大的命令与征服中文站点, 1999年11月1日公開, 2019年11月27日閲覧

<https://book.douban.com/subject/1762743/> 『龍与地下城玩家手冊』豆瓣讀書, 2019年11月27日閲覧

<https://www.zhihu.com/question/300850476> 「TRPG 在中国为什么被俗称为「跑团」？」乐博睿オフィシャルアカウント回答, 知乎, 2019年11月27日閲覧

<https://www.chaosium.com/cthulhu-character-sheets/> 『クトゥルフ神話 TRPG』キャラクターシート