

第 635 回：【3-4 年生向け】研究で使うデータを集めて処理してみよう (MS)

みなさんこんにちは。水曜日担当の MS です。今回の LA 通信では、卒業論文の執筆が控えるみなさんに、卒論で使うデータの集め方についてお話しできればと思います。特に、ことばを扱う研究をされている方におすすめです。

卒論で何について書きたいか決められて、先行研究の内容を批評できて、自分なりの問いを立てて、どのように分析していきたいかが定まったとします。そうすると、今度は何を、どのように分析するかという段階に入るといいます。分野ごとに、分析方法を決める段階は前後するかもしれません。私の場合、方法を決めるより前に、データを見て考えることの方が多いです。というのも、思っていた分析方法が使えなかったりするかもしれないし、分析方法にとらわれて偏りなくデータを観察できなくなる危険性もあるからです。

データの収集ならびにその利用の実態を共有するために、とある研究を提示します(塩濱、2026)。ゲームにおいてゲイのキャラクターとして描写されているキャラクターが「役割語」である「おネエことば」(cf. 金水 2003、マリィ 2013)を話すキャラクターとして訳されている現象を記述するという内容のものです。

まず、塩濱は該当するキャラクターの全発話事例を対象に、英語の字幕とそれに対応する日本語字幕を手作業で収集しました。たとえば本は語をスキャンできますが、ゲームではそれが難しい、なのでそうする必要があったと塩濱は述べています(cf. 麻、2024: 1)。それが終わると、翻訳されたテキストを客観的に記述するためにデータに対して加工・処

理をしました。英語の場合は *AntConc* (Anthony, 2020) ですべての語の種類とそれぞれの生起数(絶対頻度)を記録し、日本語の場合はまず *SegmentAnt* (Anthony, 2017) で意味をもつ最小の言語単位ごとに分割する処理後、*AntConc* で解析し同様に記録をしました。そして金水(2003: 205)が役割語の特徴を示すと指摘している「人称詞」(一人称と二人称)と「文末表現」(助詞・助動詞)の生起数(絶対頻度)を取りました(1)。

(1) (人称詞) 一人称: 「アタシ」(82)、「オレ」(1)

(人称詞) 二人称: 「アナタ」(34)、「アンタ」(1)

(文末表現) 助詞: 「わ」(72)、「の」(34)、「かしら」(7)、「だ」(1)

(文末表現) 助動詞: 「でしょ」(13)

(塩濱、2026: 10 をもとに作成)

このデータについて、塩濱は概して女性的(“feminine”)と分類されるような人称詞と文末表現が使われると指摘しています(cf. Okamoto, 1995)。その一方で、ごく一部(「オレ」、「アンタ」、「だ」)の表現は男性的といえるようなものもあることを指摘しています。それでは、なぜ・どのような状況で男性的な表現が使われているのでしょうか。次回の LA 通信でお話しできればと思います。クリフハンガーになってすみませんが、どうぞよろしくお願いいたします。それでは。

第 635 回：【3-4 年生向け】研究で使うデータを集めて処理してみよう (MS)

参考文献

Anthony, Laurence. 2017. *AntConc* (Version 1.1.3). Tokyo, Japan: Waseda University. Retrieved on July 15, 2026, from <https://www.laurenceanthony.net/software/segmentant/>.

Anthony, Laurence. 2020. *AntConc* (Version 3.5.9). Tokyo, Japan: Waseda University. Retrieved on July 15, 2026, from <https://www.laurenceanthony.net/software/antconc/>.

麻子軒. 2024. 「『日本語ゲームコーパス (JGC)』の構築に関する中間報告：前期のアクションゲームに見られる量的特徴」. 『言語資源ワークショップ発表論文集』1. 279-287.

金水敏. 2003. 『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』. 岩波書店.

Okamoto, Shigeko. 1995. “‘Tasteless’ Japanese”: less feminine speech among young Japanese women.” in *Gender Articulated language and the socially constructed self*. Kira Hall and Mary Bucholts (eds.) New York: Routledge. 297-325.

塩濱靖雄. 2026. 「「あれはアタシじゃない 本当よ！…オレのワケねえだろ！」 ゲームの日本語字幕翻訳にみられる〈おネエこ

とば〉一」. 言語学フェス 2026 [ポスター発表].

マリィ, クレア. 2013. 『「おネエことば」論』. 青土社.