

รวมบทวิจารณ์บทความวิชาการ

เขียนโดย ทศวรรษ ต้นชัยสวัสดิ์

กำกับดูแลโดย ผศ.ดร. อัมภฎายุทธ ชูศรี

สารบัญ

งานวิชาการที่เกี่ยวกับ 役割語

1. 金水敏 (2003) 『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』 2
2. 金水敏 (2007) 「役割語の個別性と普遍性—日英の対象を通して—」 11
3. 金水敏 (2007) 「近代日本マンガの言語」 16
4. 定延利之 (2007) 「キャラ助詞が現れる環境」 20
5. 金水敏 (2011) 「キャラクターは文法をどこまで変えるか？」 25

งานวิชาการที่เกี่ยวกับภาษาสตรีและเพศทางเลือก

6. 相澤真波 (2003) 「少女マンガにみる女ことば」 28
7. マリィ・クレア (2013) 『「おネエことば」論』 33

1. ヴァーチャル日本語 役割語の謎



ข้อมูลบทความ

金水敏 (2003) 『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』 岩波書店

1. สรุปความโดยรวม

บทนำกล่าวว่าในหนังสือเล่มนี้จะเรียกรูปแบบการใช้คำใช้ภาษาอันมีลักษณะเฉพาะที่นำไปผูกเข้ากับตัวละครที่มีการเจาะจงเอาไว้ว่า 役割語 โดยที่ 役割語 นี้เป็นรูปแบบภาษาที่ไม่มีการใช้ในชีวิตจริงแต่ผู้คนที่มีความรู้เป็นภาษาแม่กลับเข้าใจได้ และกล่าวว่า 役割語 นั้นแตกต่างกับภาษาญี่ปุ่นในความเป็นจริง เป็นดั่งภาษาญี่ปุ่นในโลกเสมือนหรือก็คือภาษาญี่ปุ่นใน Virtual Reality (ความเป็นจริงเสมือน)

บทที่ 1 ของหนังสือเล่มนี้จะกล่าวโดยรวมถึงการเลือกรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์หรือ 役割語 ที่เรียกว่า 「博士語」 และย้อนเวลากลับไปหาที่มาของ 「博士語」 นี้ว่าเริ่มมีการปรากฏขึ้นมาตั้งแต่เมื่อไหร่ โดยเริ่มต้นด้วยการกล่าวถึงว่าในมังงะต่าง ๆ มีตัวละครที่เป็นศาสตราจารย์หรือ 「博士」 ปรากฏตัวอยู่อย่างมากมายโดยที่ตัวละครเหล่านี้มักจะพูดด้วยรูปแบบภาษาดังเช่น ลงท้ายด้วยคำว่า 「じゃ」 แทนคำว่า 「だ」 ใช้สรรพนามแทนตนว่า 「わし」 เป็นต้น โดยผู้เขียนได้เรียกการใช้ภาษาแบบนี้ว่า 「博士語」 และนำลักษณะเฉพาะทางภาษาของ 「博士語」 มาเปรียบเทียบกับ 「標準語」 ซึ่งจะพบได้ว่าการไปซ้อนทับกับการเปรียบเทียบลักษณะเฉพาะภาษาญี่ปุ่นสำเนียงฝั่งตะวันตกและตะวันออกและพบว่า 「博士語」 มีการใช้ลักษณะเฉพาะของไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นปัจจุบัน สำเนียงฝั่งตะวันตกบางส่วน ซึ่งหากมองจากตัวละครศาสตราจารย์ที่ผู้เขียนยกตัวอย่างขึ้นมา ตัวละครนั้นไม่ได้ถูกเขียนว่าแม้แต่บ่อยว่ามีที่มาจากญี่ปุ่นฝั่งตะวันตก

ในส่วนต่อมาผู้เขียนได้มีการระบุว่า ไม่ใช่ที่ตัวละครศาสตราจารย์ทุกคนจะใช้ 「博士語」 โดยจะยกตัวอย่างตัวละครในมังงะมาและโยงไปถึงลักษณะเฉพาะของตัวละครศาสตราจารย์ที่ใช้ 「博士語」 กับไม่ใช่ สามารถพบได้ว่าตัวละครศาสตราจารย์ที่ใช้ 「博士語」 นั้นจะมีลักษณะที่ดูเป็น

ผู้สูงอายุเช่น ผมขาว ศีรษะล้าน ในขณะที่ตัวละครศาสตราจารย์ที่ยังมีผมดำหรือยังอายุไม่มากส่วนใหญ่ จะไม่มีการใช้ 「博士語」 แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ยังมีข้อยกเว้นในตัวละครศาสตราจารย์ทั้งสองประเภทที่มี รูปแบบการใช้ 「博士語」 กลับกันแต่พบได้น้อยมาก และในส่วนถัดมาผู้เขียนได้ยกตัวอย่างขึ้นมาว่า ในโลกของมังงะและอนิเมะนั้นมีตัวละครที่ไม่ได้เป็นศาสตราจารย์แต่กลับใช้คำพูดลักษณะแบบเดียวกัน กับ 「博士語」 โดยที่ตัวละครเหล่านั้นจะมีลักษณะเป็นผู้สูงอายุที่ผมขาวหรือศีรษะล้าน บางครั้งก็หลัง ค่อม ผู้เขียนเรียกการใช้ภาษาของตัวละครผู้สูงอายุเหล่านี้ว่า 「老人語」 และจากที่ตัวละคร ศาสตราจารย์ที่พูดด้วย 「博士語」 จะเป็นผู้สูงอายุ พอนำมาคิดรวมกันแล้วจึงสามารถสรุปได้ว่า 「博 士語」 เป็น 「老人語」 ประเภทหนึ่ง แต่ในชีวิตจริงนั้นไม่มีศาสตราจารย์คนไหน(เท่าที่ผู้เขียนเคยพบ เจอ)ใช้ 「博士語」 หรือผู้สูงอายุคนไหนใช้ 「老人語」 ส่วนใหญ่จะพบในสื่องานมังงะและพวกสื่อ สำหรับเด็ก ส่วนสื่องานสำหรับผู้ใหญ่นั้นแทบจะไม่มีปรากฏของ 「博士語」 และ 「老人語」 เลย

ในส่วนสุดท้ายของบทนี้จะเป็นการย้อนกลับไปหาต้นตอของ 「博士語」 「老人語」 โดย สามารถสรุปได้ว่าต้นกำเนิดของ 「老人語」 สามารถย้อนไปได้ถึงสภาพทางภาษาของยุคเอโดะในช่วง ครึ่งหลังของศตวรรษที่ 18 ถึง 19 โดยคาดว่าคนที่มีอายุหรือวัยวุฒิในยุคนั้นจะพูดด้วย 「上方風」 ซึ่ง เป็นการใช้ไวยากรณ์รูปแบบญี่ปุ่นตะวันตก โดยเฉพาะพวกแพทย์หรือนักวิชาการจะเป็นพวกอนุรักษ์ นิยมในการใช้คำจึงมีการใช้วิธีพูดที่เป็นแบบเก่า ด้วยการที่การใช้ภาษาในชีวิตจริงในสมัยเอโดะเป็นแบบ นั้นจึงทำให้มีการเขียนบทละครคาบูกิและเกะซากุออกมาด้วยภาษาแบบนั้น แต่เมื่อเวลาผ่านไปภาษาใน ความเป็นจริงค่อย ๆ เปลี่ยนแปลงไปเป็น 「標準語」 แต่ภาษาในผลงานศิลปะวรรณกรรมสืบทอด รูปแบบที่ผู้ที่มีอายุต้องเท่ากับพูดด้วย 「上方風」 ต่อกันมาเรื่อย ๆ และสืบทอดต่อกันมาจนถึงสื่อในยุค ปัจจุบัน

บทที่ 2 จะเป็นบทที่เกี่ยวข้องกับ Stereotype และรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ โดยจะเริ่มต้น ด้วยการที่ผู้เขียนมีการเรียกรูปแบบภาษาที่หัวหน้าใช้สิ่งลูกน้องแบบ 「～たまえ」 ว่า 「上 司語」 และยกคำพูดของ 清水義範 ซึ่งไม่ได้กล่าวตรง ๆ ว่าเป็น 役割語 แต่สามารถตีความได้ว่า กล่าวถึงมัน โดยสรุปใจความได้ว่า 役割語 กับความเป็นจริงจะมีความแตกต่างกัน ซึ่งถึงแม้ว่าจะต่าง กับในความเป็นจริงแต่การใช้ 役割語 จะ “เป็นไปตามแบบแผนทำให้เข้าใจได้ง่าย” กว่า เพราะฉะนั้น เลยจำเป็นต้องมีการใช้ 役割語 นอกจากนี้ 清水 ยังชี้ให้เห็นถึงจุดสำคัญอีกว่า การให้ตัวละครตัว ประกอบพูดด้วย 役割語 ที่เป็นไปตามแบบแผนนั้นเพียงพอแล้ว แต่หากจะทำให้พูดด้วยความสมจริง

มากขึ้นก็จำเป็นต้องบรรยายลักษณะของตัวละครนั้นออกมาให้ชัดเจนมากขึ้นไปอีก กลับกัน ผลงานที่ใช้ แต่ 役割語 นั้นจะเข้าใจได้ง่ายเกินไปและกลายเป็นผลงานเกรด B ที่ขาดความลุ่มลึกไป และผู้เขียนก็โยกกลับไปยังบทที่ 1 ว่าผลงานที่มี 「博士語」 「老人語」 ปรากฏให้เห็นสะดุดตาส่วนใหญ่จะเป็นผลงานมังงะและผลงานสำหรับเด็ก

ในส่วนถัดมาผู้เขียนจะมีการกล่าวถึงถึงความหมายของ Stereotype และยกวิจัยที่เกี่ยวข้องกับ Stereotype ขึ้นมา ซึ่ง Stereotype คือ การเหมารวมลักษณะของกลุ่มคนต่าง ๆ ในสังคมซึ่งจะนำไปสู่อคติและการเหยียด และเมื่อมองแล้วก็ทำให้ทราบว่า 役割語 ก็คือการเหมารวมทางภาษาอย่างหนึ่งเช่นกัน

ในส่วนต่อมาจะกล่าวถึงการ Subtype ซึ่งเป็นการจำแนกในกรณีว่าเมื่อคนเราพบเจอสิ่งที่ไม่เป็นไปตาม Stereotype แทนที่จะทิ้งการคิดแบบ Stereotype ไปแต่กลับจะคิดว่าเป็น “ข้อยกเว้น” แทน ซึ่งเป็นการคิดที่มีอยู่ในตัวคนเรา และจะโยงไปถึงโมเดลการประมวลผล 2 ชั้นหรือ 二重処理モデル ซึ่งคือขั้นตอนการประมวลผลข้อมูลที่ได้รับเข้ามาว่าเมื่อคนเราพบเจอกับผู้อื่น ก่อนอื่นจะประมวลผลตัดสินแบ่งหมวดหมู่จากเชื้อชาติ เพศ อายุ และอื่น ๆ ของอีกฝ่ายโดยอัตโนมัติ หากไม่มีความจำเป็นที่จะต้องรู้เกี่ยวกับอีกฝ่ายมากไปกว่านี้หรือไม่ต้องข้องเกี่ยวกับอีกฝ่ายไปมากกว่านี้ก็จะหยุดการประมวลผลข้อมูลไว้ที่ขั้นการประมวลผลอัตโนมัติตรงนี้ แต่หากจำเป็นที่จะต้องรู้เกี่ยวกับอีกฝ่ายก็จะไปที่ขั้นการประมวลผลแบบมีการควบคุมแทน ซึ่งลำดับขั้นการประมวลผลเหล่านี้ได้มีการตั้งชื่อว่า “โหมดอิงหมวดหมู่” และ “โหมดอิงปัจเจก” ตามลำดับ ซึ่งความแตกต่างในการเลือกโหมดประมวลผลข้อมูลตามความลึก้าในการข้องเกี่ยวกับบุคคลนี้ทำให้ทราบได้ว่า ตัวละครประกอบนั้นผู้อ่านไม่มีความจำเป็นต้องรู้หรือข้องเกี่ยวกับมากนัก ดังนั้นการเหมารวมแบบ “โหมดอิงหมวดหมู่” จึงเพียงพอแล้ว เพราะฉะนั้นผู้แต่งเรื่องแค่บรรยายตัวละครไปตาม Stereotype จึงเพียงพอ กลับกัน ตัวละครหลักนั้นจะถูกทำให้เป็นปัจเจกมากขึ้น ผู้อ่านจึงต้องข้องเกี่ยวกับมากขึ้นไปด้วยและต้องการการประมวลผลที่ลึกขึ้นไปอีก ดังนั้นการฉีก Stereotype ในตัวละครหลักจึงเป็นสิ่งจำเป็น นอกจากนี้หากอิงตาม 分離処理モデル ของ デヴァイン แล้ว 役割語 ถือว่าเป็น Stereotype เชิงวัฒนธรรมซึ่งมีโดยส่วนใหญ่จะการก่อเป็นรูปร่างอยู่ในจิตใจตั้งแต่ในวัยเด็ก ถึงแม้เมื่อโตขึ้นแล้ว Stereotype เชิงวัฒนธรรมนี้จะปรับเปลี่ยนไปตามประสบการณ์ที่แต่ละคนได้รับ แต่ Stereotype เชิงวัฒนธรรมที่ก่อเป็นรูปร่างในระดับหนึ่งแล้วจะไม่หายไปและจะคงเหลืออยู่ในความรู้ของคน ๆ นั้นต่อไป Stereotype เชิงวัฒนธรรมที่เกิดขึ้นในวัยเด็กนั้นจะมาจากการเลี้ยงดูและสภาพแวดล้อม ด้วยการที่เด็กไม่สามารถเข้าใจตัวละครอย่างลึก้าด้วย

โหมตอิงปัจเจกได้จึงมีการเน้นไปที่การประมวลผลด้วยโหมตอิงหมวดหมู่เสียมากกว่า ดังนั้นผลลัพธ์คือ การที่ผลงานสำหรับเด็กจะเต็มไปด้วยความรู้เชิง Stereotype ของผู้แต่งหรือก็คือเต็มไปด้วย 役割語 นั้นเอง

ในส่วนสุดท้ายของบทนี้จะกล่าวถึงบทบาทของตัวละครที่ใช้ 「老人語」 ว่ามีทั้งลักษณะที่เป็น ตัวละครฝ่ายดีและฝ่ายชั่วร้าย เป็นผู้ให้คำแนะนำช่วยเหลือแก่ตัวละครเอกและตัวขัดขวางและอื่น ๆ และโยงไปถึงการตัวละครเอกที่เรียกว่าเป็น 「ヒ—口—」 ที่ผู้อ่านหรือผู้ฟังจะมีการ Self-insert ลงไป และมีมาตรฐานว่าจะใช้ 「標準語」 เพื่อให้สามารถ Self-insert ได้ง่ายกว่า

บทที่ 3 จะเป็นเนื้อหาที่เกี่ยวข้องกับภาษามาตรฐานและภาษาไม่มาตรฐานหรือในภาษาญี่ปุ่น คือ 「標準語」 กับ 「非標準語」 โดยเริ่มต้นด้วยการกล่าวถึง 「田舎ことば」 หรือภาษาบ้านนอกซึ่งในตัวอย่างที่ยกมาเป็นการแต่งให้ตัวละครพูดด้วยภาษาถิ่นหลาย ๆ ถิ่นมารวมกันโดยไม่มีการ แบ่งภาษาญี่ปุ่นรูปแบบตะวันตกหรือตะวันออก ซึ่งเป็นการกระทำเพื่อการป้องกันการ Self-insert ของ ผู้รับสารทำให้ตัวละครที่พูดอย่างนั้นเป็นตัวประกอบ ในขณะที่ตัวละครเอกจะแต่งให้พูดด้วย 「標準語」 ซึ่งจะทำให้ Self-insert ได้อย่างไม่มีการขัดขึ้น ในส่วนที่มาของ 「田舎ことば」 นั้นได้กล่าวว่า มีที่มาตั้งแต่ยุคเอโดะ โดยในช่วงกลางศตวรรษที่ 18 เอโดะอยู่ในสภาพหลายภาษาถิ่นอยู่ร่วมกัน แต่ ในช่วงครึ่งหลังของศตวรรษที่ 18 เริ่มเกิดความคิดการเป็น “คนเอโดะ” ขึ้นในหมู่ชาวเมืองเอโดะและ ภาษาเอโดะหรือ 「江戸語」 ที่มีลักษณะเฉพาะของภาษาญี่ปุ่นตะวันออกก็พบเห็นได้มากขึ้นในหมู่ ชาวเมืองชนชั้นล่าง ด้วยการที่ 「江戸語」 กลายเป็นเหมือนสิทธิของพลเมืองชาวเอโดะที่ถือว่าเป็น เมืองใหญ่แล้ว ในผลงานประเภท 戯作 ของเอโดะก็ได้มีการปรากฏของ 「田舎ことば」 ขึ้นซึ่งตัว ละครที่พูดด้วย 「田舎ことば」 นั้นจะต้องมีลักษณะมาจากบ้านนอก พูดและปฏิบัติตัวต่างจากคน เมืองเอโดะและเป็นทีตลกขบขันของชาวเมืองเอโดะ

「標準語」 สามารถแตกแขนงออกได้เป็นภาษาเขียนและภาษาพูด โดยภาษาเขียนก็แบ่ง ออกมาได้เป็นรูปธรรมดาและรูปสุภาพ ส่วนภาษาพูดแบ่งออกได้อีกเป็นภาษาพูดต่อสาธารณชนและ ภาษาพูดส่วนตัว และภาษาพูดส่วนตัวก็แบ่งได้เป็นภาษาผู้ชายและภาษาผู้หญิง การใช้ 「標準語」 นั้น เป็นดังที่กล่าวมาข้างต้นว่าจะทำให้ Self-insert กับตัวละครเอกหรือตัว 「ヒ—口—」 ได้ง่ายจึงเป็น ลักษณะเฉพาะที่จำเป็นต่อการสร้างตัวละคร แต่การให้ตัวละครพูดด้วย 「標準語」 ไม่ได้เป็นเงื่อนไข จำเป็นในการเป็นตัว 「ヒ—口—」 เสมอไป แต่ว่าหากไม่มีเงื่อนไขพิเศษอะไร การให้ตัวละครพูดด้วย 「標準語」 จะเป็นการใส่คุณลักษณะเฉพาะของตัว 「ヒ—口—」 ลงไปได้อย่างรวดเร็วกว่า

「標準語」 ที่ใช้อยู่ในปัจจุบันนั้นไม่ได้เกิดขึ้นในสมัยเอโดะและตั้งต่อก่อนยุคเอโดะก็ไม่เคยมีมาก่อน 「標準語」 เป็นภาษาที่ถูกสร้างขึ้นในช่วงญี่ปุ่นยุคสมัยใหม่โดยเกิดขึ้นในจากหนึ่งในการปฏิรูปเมจิที่เป็นการรวมภาษาพูด ภาษาเขียนเป็นหนึ่งเดียวหรือ 言文一致運動 หลังจากปฏิรูปเสร็จแล้วก็เริ่มมีการฝึกฝนภาษานี้ให้กับประชาชนผ่านการศึกษาในโรงเรียนและสื่อต่าง ๆ อย่างหนังสือพิมพ์ นิตยสารขึ้น

บทที่ 4 เป็นเรื่องเกี่ยวกับภาษาผู้ชาย โดยมีการค้นพบว่าในยุคสมัยโชวะตอนต้น เด็กผู้ชายมีการใช้รูปภาษาที่เหมือนกับ 「上司語」 ที่กล่าวถึงในบทที่ 2 และโยงไปถึงที่มาโดยเริ่มต้นจาก 「書生ことば」 ซึ่งใช้กันโดยเหล่า 書生 ที่เป็นนักเรียนที่มาทำงานรับใช้อยู่ในโตเกียวไปพร้อมกับเรียนไปด้วยในยุคเมจิซึ่งโดยส่วนใหญ่จะเป็นนักเรียนชาย ซึ่ง 「書生ことば」 นั้นนอกจากการใช้ 「～たまえ」 แล้วยังมีลักษณะเฉพาะอื่นที่คล้ายคลึงกับภาษาญี่ปุ่นรูปแบบตะวันตกอยู่อีกด้วย และคาดการณ์ได้ว่าด้วยการที่เหล่าวัยรุ่นทั่วประเทศที่ต้องการจะเป็น 書生 ต่างเดินทางกันเข้ามาในโตเกียวจึงเป็นที่แน่นอนว่ามีผู้ที่เกิดในฝั่งญี่ปุ่นตะวันตกเป็นจำนวนมากหลังไหลเข้ามา การใช้ภาษาของพวกเขาเหล่านั้นจึงมีอิทธิพลต่อ 「書生ことば」 และมีการแพร่หลายขึ้น และเกิดเป็น 「書生ことば」 ที่มีการผสมปนเปกันของภาษาโตเกียวกับภาษาญี่ปุ่นรูปแบบตะวันตก ซึ่งลักษณะเฉพาะของรูปแบบภาษานี้มีความเป็นไปได้ว่ามีการสืบทอดต่อกันมาจาก 「武家ことば」 และ 「老人語」 จากยุคสมัยเอโดะแล้วยังมีการชี้ให้เห็นว่าการใช้ 「～たまえ」 นั้นมีการใช้โดยผู้ชายตระกูลนักรบและสืบทอดมายังชนชั้นซามูไรในยุคเมจิและเข้าไปผสมอยู่ใน 「書生ことば」 ด้วย แล้วยังมีการกล่าวไปถึงการใช้สรรพนาม 「ぼく」 กับ 「きみ」 ที่เป็นลักษณะเฉพาะอีกอย่างหนึ่งของ 「書生ことば」 โดยที่สรรพนามเหล่านี้ก็มีที่มาจากคล้ายคลึงกับ 「～たまえ」 ซึ่งมีการใช้ในชนชั้นนักรบและผู้มีการศึกษาและเป็นสรรพนามที่แสดงถึงความเท่าเทียมกันในชนชั้นนั้นและสืบทอดมาในยุคเมจิและเข้าไปผสมอยู่ใน 「書生ことば」 และทั้งหมดก็มีการเปลี่ยนแปลงไปตามกาลเวลาเช่น 「～たまえ」 กลายมาเป็นภาษาหัวหน้าด้วยการที่เหล่านักเรียนที่ใช้ 「書生ことば」 เดิมโตมาและไปอยู่ในชั้นสังคมที่มีตำแหน่งและอำนาจ และ 「書生ことば」 ก็มีการกลายเป็น 「少年語」 ไปด้วย แต่ในส่วนของ 「少年語」 นี้ 「～たまえ」 จะค่อยๆเลือนหายไปคงเหลือไว้แต่ 「ぼく」 กับ 「きみ」

บทที่ 5 กล่าวถึงภาษาผู้หญิงซึ่งจะเป็นรูปแบบภาษาที่มีลักษณะเฉพาะเช่นลงท้ายด้วย 「わ」 「こと」 「～かしら」 เป็นต้น โดยจุดเริ่มต้นอยู่ในยุคเอโดะแต่ว่าเริ่มแรกนั้น วิธีการใช้คำในหมู่ชาวเมืองชนชั้นล่างของผู้หญิงผู้ชายจะไม่มี ความแตกต่างกัน แต่ในหมู่ชาวเมืองชนชั้นบนมักจะมีการส่ง

ลูกสาวที่ยังไม่แต่งงานไปรับใช้ในตระกูลนักรบและเหล่าลูกสาวเหล่านั้นก็ได้เรียนรู้วิธีการใช้คำพูดแบบผู้หญิงเรียบร้อยมาจากที่นั่น ซึ่งก็คาดได้อีกว่ามีที่มาจากคำพูดของเหล่าหญิงสาวในวังอีกที่หนึ่ง และมีการเกิดเป็นรูปแบบการใช้ภาษา「てよだわ」ขึ้นในยุคสมัยการปฏิรูปรวมภาษาพูดภาษาเขียนเป็นหนึ่งเดียวในยุคเมจิซึ่ง「てよだわ」นี้เป็นจุดกำเนิดของภาษาผู้หญิงในยุคสมัยใหม่และภาษาคูณหนูหรือ「お嬢様ことば」การที่「てよだわ」กลายมาเป็น「お嬢様ことば」นั้นเกิดจากการที่ในยุคเมจิมีการตั้งโรงเรียนหญิงล้วนขึ้นมาเพื่อให้การศึกษาแก่ผู้หญิงโดยเฉพาะแยกกับโรงเรียนชายและคำเหล่านี้เป็นที่แพร่หลายในหมู่เด็กสาวในโรงเรียนหญิงล้วนเหล่านั้น ซึ่งการจะส่งลูกสาวเข้าเรียนในโรงเรียนเหล่านั้นได้ต้องเป็นครอบครัวที่มีทรัพย์สินและตำแหน่งหน้าที่ทางสังคมอยู่ในระดับหนึ่งและรูปแบบภาษาเหล่านั้นกลายมาเป็น「女学生ことば」และเผยแพร่ออกมาภายนอก แล้วในภายหลังถูกปรับให้ง่ายขึ้นกลายมาเป็นภาษาผู้หญิงในยุคปัจจุบัน

บทที่ 6 จะเป็นการกล่าวถึงการมอบวิธีการใช้ภาษาให้กับคนต่างถิ่น โดยเริ่มต้นด้วย「アルヨことば」ซึ่งเป็นการลงท้ายประโยคด้วย「ある」โดยเป็นการแสดงให้เห็นถึงลักษณะเฉพาะของการเป็นคนจีนและเป็นการมอบ Stereotype ของคนจีนให้ตัวละคร จากนั้นจะเป็นการกล่าวถึงการสร้างคาแรคเตอร์ให้กับตัวละครที่เป็นคนต่างถิ่นหรือไม่ใช่มนุษย์โดยจะมีวิธีการอยู่ 2 วิธีซึ่งก็คือ「言語の投影」และ「ピジン」の適用」

「言語の投影」หรือการสะท้อนภาพแทนทางภาษา คือการที่เอา 役割語 ที่มีอยู่แล้วมาเป็นวิธีการพูดให้กับตัวละครที่เป็นคนต่างถิ่นตามบทบาทที่ถึงแม้ตัวละครต่างถิ่นนั้นน่าจะไม่ได้พูดภาษาญี่ปุ่นก็ตาม อย่างเช่นให้ตัวละครที่เป็นอัศวินยุโรปยุคกลางซึ่งเป็นคนขาวพูดด้วย「武家ことば」ให้คนดำพูดด้วย「田舎ことば」หรือให้วิญญาณหรือเทพเจ้าพูดด้วย「老人語」

「ピジン」の適用 หรือการ Pidgin “Pidgin” คือภาษาที่เกิดขึ้นมาจากการผสมปนเป ภาษาที่มีอยู่แล้วกับสิ่งอื่น ๆ เพื่อให้สามารถสื่อสารได้ในหมู่ผู้คนที่พูดภาษาต่างกันโดยจะเป็นการเอาภาษาตั้งต้นมาเปลี่ยนรูปไวยากรณ์ หรือทำให้ง่ายขึ้น เช่นการพูดด้วยคำศัพท์อย่างเดียว ไม่มีคำช่วยหรือใช้ไวยากรณ์ใด ๆ ก็เป็นตัวอย่างหนึ่งของการ Pidgin นอกจากนี้การเติมคำลงท้ายแปลก ๆ ที่มีความเฉพาะเจาะจงกับตัวละครก็ถือว่าเป็นการ Pidgin อย่างหนึ่งโดยสิ่งนี้ผู้เขียนเรียกว่า「キラ語尾」หรือก็คือคำลงท้ายเพื่อสร้างคาแรคเตอร์ซึ่งเนื่องจากการสร้างลักษณะเฉพาะให้แก่ตัวละครได้ง่ายโดยส่วนใหญ่จึงเป็นการใส่ลงไปที่ตัวละครที่ไม่ใช่มนุษย์เช่น มนุษย์ต่างดาว ภูต หุ่นยนต์ และอื่น ๆ เป็นต้น

2. วิเคราะห์ภาพรวม

โดยรวมแล้วหนังสือเล่มนี้จะมีความเป็นวิชาการไม่มากและจะมีการยกตัวอย่างการใช้ 役割語 ที่มีอยู่จริง(ที่ไม่ใช่ในความเป็นจริง)มาให้เห็นอย่างมากมายจึงทำให้การอ่านหนังสือเล่มนี้มีความยากไม่มากนัก เนื้อหาโดยรวมนั้นเป็นการแจกแจงที่ไปที่มาของ 役割語 และยกตัวอย่าง 役割語 แบบต่าง ๆ ขึ้นมาให้เห็นแบบเป็นรูปธรรมชัดเจนซึ่งจุดนี้ถือว่าเป็นข้อดีของหนังสือเล่มนี้ เป็นหนังสือที่สามารถทั้งอ่านเล่นได้และเอามาอ้างอิงได้อยู่บ้างในระดับหนึ่ง แต่โดยภาพรวมแล้วเรื่องราวเนื้อหาแกนหลักของหนังสือที่เป็นการอธิบายถึงหน้าที่ของ 役割語 ที่เป็นการทำให้ผู้รับสาร Self-insert กับตัวละครนั้นได้ยากและทำให้กลายเป็นตัวประกอบนั้นจะมีการกล่าวซ้ำเหมือนเดิมไม่มีการเพิ่มเติมอะไรลงไปจึงทำให้ในบางครั้งเนื้อหาอาจจะดูไม่มีความเปลี่ยนแปลงและไม่ได้มีการวิเคราะห์ความมากนักจึงถือว่าเป็นจุดด้อยข้อหนึ่ง ดังนั้นโดยรวมแล้วหนังสือเล่มนี้จึงเป็นการยกตัวอย่างให้ได้ทราบว่ามีการใช้ภาษาญี่ปุ่นแบบนี้อยู่บนโลกโดยมีเพิ่มเติมเพียงแค่การแจกแจงที่มาในประวัติศาสตร์เท่านั้น ไม่มีการวิเคราะห์เพิ่มเติมเท่าใดนัก จึงเป็นหนังสือที่เหมาะสมแก่การเริ่มต้นสำหรับผู้ที่จะก้าวเข้าสู่โลกของ 役割語 อย่างแท้จริง

ในบทที่ 1 เป็นเหมือนบทเริ่มต้นนำพาเข้าสู่เนื้อหาของหนังสือเล่มนี้ เป็นบทที่แนะนำให้รู้จักกับ 役割語 และสไตล์การเขียนของหนังสือเล่มนี้ที่จะมีการยกตัวอย่างมาให้เห็นอยู่เรื่อย ๆ โดยข้อดีของบทนี้คือตัวอย่างที่ยกมา(ที่ไม่ใช่ตัวอย่างที่เป็นที่มาขอ 役割語 นั้น ๆ ในประวัติศาสตร์)มีความร่วมสมัย ทำให้ผู้อ่านที่อยู่ในยุคปัจจุบันไม่รู้สึกว่า 役割語 เป็นเรื่องที่ไกลตัวเกินไปนักโดยเฉพาะอย่างยิ่งผู้อ่านที่อยู่ในแวดวงของวัฒนธรรมที่เกี่ยวข้องกับนิยาย มังงะ และสื่อบันเทิงต่าง ๆ แล้วยังชี้ให้เห็นประวัติศาสตร์ความเป็นมาและการเปลี่ยนแปลงไปของ 役割語 เหล่านี้อย่างชัดเจนอีกด้วย ข้อด้อยมีเพียงว่าในตัวเนื้อหาไม่ได้มีการวิเคราะห์มากนัก เป็นเพียงแค่การยกตัวอย่างมาให้เห็นเท่านั้น และอีกอย่างหนึ่งคือตัวอย่างที่ยกมาบางตัวอย่างนั้นเหมือนแค่ยกมาให้เห็นเฉย ๆ ดังนั้นทำให้บางตัวอย่างอ่านข้ามไปเลยก็ได้ โดยที่ไม่ต้องไปลงรายละเอียดกับมันมากนักเพราะก็มีอธิบายท้ายตัวอย่างไว้อยู่แล้วว่าในตัวอย่างนั้นมีอะไรเขียนอยู่

ในบทที่ 2 เป็นเนื้อหาเกี่ยวกับ Stereotype และ 役割語 โดยที่ข้อดีของบทนี้คือการอธิบายความหมายของศัพท์เฉพาะอย่าง Stereotype หรือ Subtype ไว้อย่างชัดเจน แล้วยังมีการยกตัวอย่างเพื่อให้เข้าใจถึงความหมายได้มากขึ้นพร้อมทั้งมีอ้างอิงเป็นหลักฐานอย่างดี แล้วยังมีเนื้อหาเกี่ยวกับการประมวลผลข้อมูลในทางจิตวิทยาที่โยงถึงกันได้อีก ซึ่งแสดงให้เห็นถึงความเกี่ยวข้องกันของศาสตร์ที่ไม่คิดว่าจะเกี่ยวข้องกันมาก่อนกลายเป็นความรู้ใหม่ที่แก่ผู้อ่านได้ และข้อดีอีกอย่างหนึ่งของบทนี้คือเป็น

บทที่กล่าวถึงหน้าที่และเหตุผลของ 役割語 ไว้อย่างชัดเจนอย่างมีเหตุผลสนับสนุน ในส่วนของข้อดีย นั้นมีอยู่เพียงในเนื้อหาส่วนที่กล่าวถึงการประมวลผลข้อมูลทางจิตวิทยาในจุดที่ยกตัวอย่างโมเดลการประมวลผลข้อมูลมานั้นเป็นการอธิบายที่ไม่ได้ลงลึกมากนักและมีการใช้ภาษาเข้าใจได้ยากพอสมควร อาจจะเพราะที่มาของข้อมูลเป็นภาษาอังกฤษซึ่งผ่านการแปลและสรุปเป็นภาษาญี่ปุ่นอีกทีหนึ่งจึงทำให้ ภาษาที่ปรากฏในหนังสือเข้าใจยาก จึงทำให้ผู้อ่านที่มีความสนใจเกี่ยวกับโมเดลการประมวลผลนี้อาจจะต้องไปค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมด้วยตนเองในภาษาอื่นที่เข้าใจได้ง่ายกว่า แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น เนื่องจากการยก ข้อมูลมาแบบมีการอ้างอิงที่มาที่พบได้จริงที่เป็นภาษาอังกฤษ ดังนั้นการค้นหาข้อมูลเพิ่มเติมเป็นภาษาอื่นจึงไม่ยากนัก

บทที่ 3 จะกล่าวถึงภาษามาตรฐานและภาษาไม่มาตรฐานและกล่าวถึงที่ไปที่มาทั้งหมด ข้อดีของบทนี้คือการยกตัวอย่างของภาษามาตรฐานและภาษาไม่มาตรฐานที่เห็นได้ชัดมาเปรียบเทียบกันให้เห็นภาพและแบ่งแยกให้เห็นอย่างชัดเจนว่าภาษามาตรฐานกับ 役割語 ต่างกันอย่างไร และยังมีเนื้อหา ของประวัติศาสตร์ของภาษาญี่ปุ่นเพิ่มเติมอีกด้วย ทั้งนี้ ข้อดีของบทนี้จะมีความเหมือนกับของบทที่ 1 ที่เป็นเพียงการยกตัวอย่างมาให้เห็นโดยไม่มีการวิเคราะห์เพิ่มเติมมากนักเท่านั้น

บทที่ 4 5 และ 6 เป็นบทที่มีเนื้อหาคล้ายคลึงกันโดยจะเป็นบทที่แสดงให้เห็นถึง 役割語 และการมอบ Stereotype รูปแบบต่าง ๆ ให้กับตัวละครรวมถึงการให้ข้อมูลที่ไปที่มาของ 役割語 ในแต่ละบทว่ามาจากไหนและแพร่กระจายไปได้อย่างไร ซึ่งทั้งสามบทก็จะมีข้อดีข้อด้อยที่คล้าย ๆ กันคือ มีข้อดีที่มีการยกตัวอย่างที่มีอยู่จริงมาได้อย่างเห็นภาพ มีการยกประวัติศาสตร์มาเสริมเพื่อให้ข้อมูลที่ กว้างขวางขึ้น ระบุให้เห็นในตัวอย่างชัดเจนว่ามีตรงไหนที่เป็น 役割語 มีการเปรียบเทียบรูปแบบภาษา ให้เห็นชัดเจน แต่ก็มีข้อด้อยเหมือนกับบทที่ 1 คือไม่มีการวิเคราะห์เจาะลึกมากเท่าไหร่นัก

3. สรุป

หนังสือเล่มนี้เป็นเหมือนการเปิดประตูสู่โลกของภาษาญี่ปุ่นที่ลึกซึ้งขึ้นสำหรับผู้ที่สนใจใน ภาษาญี่ปุ่นที่ต้องการค้นหาสิ่งใหม่ที่สูงชันไปกว่าการรู้ภาษาญี่ปุ่นทั่วไป แต่กระนั้นหนังสือเล่มนี้ก็ เป็นเพียงแค่จุดเริ่มต้น เป็นเพียงหนังสือที่แนะนำเกี่ยวกับโลกของ 役割語 แบบเบื้องต้นเท่านั้น หาก ต้องการข้อมูลที่เจาะลึกยิ่งขึ้นไปอีกอาจจะไม่สามารถหาข้อมูลนั้นจากหนังสือเล่มนี้ได้มากนัก ดังนั้น หนังสือเล่มนี้ได้ตอบคำถามแก่ผู้อ่านหรือเปล่าก็ขึ้นอยู่กับว่าผู้อ่านนั้นคาดหวังอยากได้ข้อมูลแบบไหน หากเป็นผู้ที่ต้องการจะเริ่มต้นก้าวเข้าสู่โลกของ 役割語 ก็ถือว่าเป็นหนังสือที่น่าแนะนำเป็นอย่างยิ่ง

หนังสือเล่มนี้อาจจะตอบสนองความคาดหวังได้ไม่เต็มร้อยเปอร์เซ็นต์นัก แต่ก็ตอบคำถามได้เป็นส่วน
ใหญ่สำหรับผู้เริ่มต้นศึกษาด้านนี้ สำหรับกระผมที่มีความคาดหวังว่าต้องการจะรู้จักเกี่ยวกับ 役割語
ในเล่มเดียวไปเลยอาจจะไม่ตอบโจทย์เต็มที่นักแต่ก็ช่วยให้ได้รู้จักกับโลกของ 役割語 มากขึ้นกว่าที่
ตัวเองรู้อยู่เพียงผิวเผิน จึงถือว่าเป็นหนังสือที่ควรค่าอย่างยิ่งแก่การอ่านสำหรับผู้สนใจ 役割語 ทุกคน

2. 役割語の個別性と普遍性—日英の対象を通して—



ข้อมูลบทความ

金水敏 (2007) 「役割語の個別性と普遍性—日英の対象を通して—」 金水敏編『役割語研究の地平』くろしお出版, pp.9-25.

1. สรุปความโดยรวม

金水 (2003) ได้ชี้ให้เห็นถึงว่ามีตัวละครที่เป็น “ศาสตราจารย์” ที่ประกอบกับการมีผมมีหนวดขาวที่ปรากฏในสื่อนวนิยายภาษาญี่ปุ่นนั้นโดยส่วนใหญ่จะมีวิธีการพูดที่เป็นเอกลักษณ์ดังเช่นว่า 「わしの考えはこうじゃ。」 และในความเป็นจริงแล้วไม่มีศาสตราจารย์คนไหนพูดลักษณะนี้ในชีวิตจริง แน่แน่นอนว่าในนวนิยายภาษาอังกฤษก็มีตัวละครที่เป็น “ศาสตราจารย์” ปรากฏออกมาเช่นกัน แต่ว่าพวกเขาเหล่านั้นไม่ได้มีวิธีการพูดด้วยคำศัพท์ที่เป็นเอกลักษณ์ดังเช่นภาษาญี่ปุ่น ด้วยความที่ภาษาอังกฤษมีข้อจำกัดในด้านสรรพนามและคำสร้อยลงท้ายประโยคจึงทำให้บ่งบอกลักษณะตัวละครได้ยากกว่าภาษาญี่ปุ่นที่ใช้วิธีการทางด้านคำศัพท์มาใช้ แต่ถึงอย่างนั้นก็ได้หมายความว่าในภาษาอังกฤษจะไม่มีรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ (役割語) เลย แม้ภาษาอังกฤษจะไม่รุ่มรวยทางภาษาเหมือนภาษาญี่ปุ่นแต่เหล่าผู้สร้างผลงานนวนิยายเองก็มีวิธีการสร้างคำบ่งบอกลักษณะตัวละครออกมา ดังนั้นเป้าหมายอย่างแรกของงานชิ้นนี้ก็คือเพื่อยืนยันว่าเหล่าผู้สร้างผลงานนั้นใช้วิธีการอะไรในการรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ของภาษาอังกฤษอย่างเป็นรูปธรรม และเอาภาษาอังกฤษกับภาษาญี่ปุ่นมาเปรียบเทียบกันเพื่อให้เห็นอย่างชัดเจนเป็นกรณีไป ส่วนอีกเป้าหมายหนึ่งของงานชิ้นนี้ก็คือเพื่อแสดงให้เห็นถึงความจำเป็นอันเป็นสากลของการใช้รูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์เพื่อให้สื่อความถึงผู้อ่านได้อย่างง่ายและมีประสิทธิภาพ

ต่อมาเป็นการเปรียบเทียบภาษาญี่ปุ่นกับภาษาอังกฤษ ซึ่งจะเป็นการยกตัวอย่างบทพูดส่วนหนึ่งจากนวนิยายเรื่อง Harry Potter ที่เขียนโดย J.K. Rowling ซึ่งเป็นบทพูดของตัวละครครูใหญ่โรงเรียนเวทมนตร์ที่ชื่อดัมเบิลดอร์ทั้งบทแปลภาษาญี่ปุ่นและบทภาษาอังกฤษต้นฉบับ จะเห็นได้ว่าบทแปลภาษาญี่ปุ่นนั้นมีการแปลโดยให้ดัมเบิลดอร์พูดด้วย 「博士語」 แต่บทภาษาอังกฤษต้นฉบับไม่มีการใช้รูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์แสดงลักษณะเฉพาะแบบโดยตรงเลย หรือก็คือภาษาญี่ปุ่นที่มีสรรพ

นามและคำสร้อยลงท้ายอยู่อย่างมากมายนั้นมีการใช้「足し算式」หรือ“สูตรการเสริมเข้าไป”เพื่อระบุลักษณะเฉพาะของตัวละครลงไปในขณะที่ภาษาอังกฤษไม่มีวิธีหรือระบบภาษาแบบนั้น แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็ไม่ใช่ว่าภาษาอังกฤษจะไม่มีรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ด้วยการที่ภาษาอังกฤษไม่มี「足し算式」จึงมีวิธีอื่นซึ่งจะอธิบายในส่วนถัดไป

รูปแบบของภาษาแสดงอัตลักษณ์ในภาษาอังกฤษนั้น อาจจะไม่ครอบคลุมทั้งหมดแต่ก็แบ่งได้ 4 รูปแบบ โดยที่รูปแบบที่ 1 คือ การสะกดคำแบบไม่ตรงตามมาตรฐาน (非標準つづり) ทำให้เป็นตัวละครที่พูดด้วยภาษาถิ่น มีวิธีการสร้างอย่างเช่น สะกด you เป็น yeh และ your เป็น yer การสร้างภาษาถิ่นแบบให้อ่านแบบนี้เรียกว่าเป็น Eye dialect โดยนอกจากนี้ก็ยังวิธีอื่นอย่างเช่น การใช้ไวยากรณ์รูปแบบไม่มาตรฐาน (เช่น you was) ใช้คำศัพท์เป็นภาษาถิ่น (เช่น summat แทน somewhat) ซึ่งการใช้คำเหล่านี้จะเป็นการให้ภาพลักษณ์ลักษณะเฉพาะความเป็นคนบ้านนอกคล้ายกับ 田舎ことば ของภาษาญี่ปุ่น แต่ต่างกันที่ภาษาญี่ปุ่นจะใช้วิธีการทางคำศัพท์และคำสร้อยลงท้ายจึงไม่จำเป็นที่จะต้องใช้การ 非標準つづり

รูปแบบที่ 2 คือการ Pidgin ภาษาอังกฤษ ซึ่งเป็นการใช้ภาษาแบบให้อยู่ในรูปอย่างง่ายที่ผู้อพยพมักจะใช้ด้วยวิธีการเช่น ละคำนำหน้านาม ละประธาน ละ Verb to be เป็นต้น ซึ่งเป็นการมอบลักษณะเฉพาะของการเป็นชาวต่างถิ่นให้กับตัวละคร ลักษณะการละคำแบบนี้ของภาษาอังกฤษนั้นเรียกได้ว่าเป็นการใช้「引き算式」หรือ“สูตรการดึงออก” เพื่อมอบลักษณะเฉพาะให้กับตัวละคร

รูปแบบที่ 3 คือตัวเลือกในการใช้สรรพนาม โดยปกติแล้วภาษาอังกฤษจะไม่มีตัวเลือกในการใช้สรรพนามมากนักแต่ก็มีผู้สร้างผลงานที่ใช้วิธีการอย่างเช่นการใช้วิสามานยนามแทนสรรพนามและใช้กริยาเป็นรูปกริยาช่อง 3 ในการมอบลักษณะเฉพาะให้กับตัวละคร ซึ่งการพูดโดยเสียงสรรพนามบุรุษที่ 1 และ 2 นี้เป็นการแสดงให้เห็นว่าผู้พูดอยู่ในระดับที่ต่ำกว่าคู่สนทนา ไม่สามารถสนทนาอย่างเท่าเทียมกันได้ แต่ภาษาญี่ปุ่นไม่มีระบบการใช้งานภาษาแบบนี้เพื่อแสดงระดับสูงต่ำจึงแสดงออกมาทางภาษาได้ยากและแม้จะเป็นการแปลมาตรงตัวก็จะไม่อิมแพคเท่าภาษาอังกฤษต้นฉบับ

รูปแบบสุดท้ายรูปแบบที่ 4 คือการใช้ภาษาเด็กเล็กและคำเลียนเสียงธรรมชาติ เป็นการให้ตัวละครพูดเหมือนเด็กเล็กที่ยังลิ้นไม่แข็งแรงออกเสียงบางเสียงไม่ได้และผสมคำเลียนเสียงธรรมชาติของสิ่งต่าง ๆ ลงไปตามแต่ละลักษณะของตัวละคร

จากรูปแบบที่ยกมานี้จะทำให้เห็นได้ว่าการสร้างรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ของภาษาอังกฤษนั้นมีตัวเลือกไม่มากและมีความหลากหลายน้อยจึงสร้างออกมาได้ไม่มากมายนัก แต่ในขณะเดียวกันรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ของภาษาญี่ปุ่นด้วยความที่มีสรรพนามมากมายและคำสร้อยลงท้ายที่หลากหลาย เมื่อนำมาเข้ากับ 「足し算式」 แล้วจึงมีความหลากหลายในการสร้างออกมามากกว่า

ส่วนสุดท้ายจะเป็นการกล่าวถึงความไม่เป็นธรรมชาติของรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ในนวนิยายและความจำเป็นอันเป็นสากลของการใช้รูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ บทพูดในนวนิยายหรือภาพยนตร์นั้นเป็นการกล่าวคำพูดจากตัวละครหนึ่งมุ่งไปหาอีกตัวละครหนึ่งภายในเรื่องราว ดังนั้นบทพูดจึงควรสร้างให้เป็นธรรมชาติเหมือนการพูดคุยกันในชีวิตประจำวันจะดีกว่า แต่ในขณะเดียวกัน บทพูดก็เป็นการกล่าวคำพูดไปยังผู้อ่าน(ผู้ชม)ด้วยเช่นกัน แม้จะเป็นการกล่าวคำพูดที่เป็นธรรมชาติแค่ไหนแต่หากผู้ชมไม่เข้าใจก็ไม่มี ความหมาย บทพูดก็คือการสื่อความอย่างหนึ่ง การสื่อความแบ่งได้เป็นสองแบบ คือ การสื่อความแบบมุมแคบ (micro-cosmic communication) และการสื่อความแบบมุมกว้าง (macro-cosmic communication) การสื่อความมุมแคบคือการพูดคุยสื่อความกันภายในโลกของเรื่องราวนั้น ๆ ส่วนการสื่อความมุมกว้างคือการสื่อความจากผู้สร้างมุ่งไปยังผู้ชม รูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ในมุมของการสื่อสารมุมแคบนั้นถือว่าเป็นความไม่เป็นธรรมชาติ แต่ที่ว่าทำไมพวกเราถึงสามารถรับความไม่เป็นธรรมชาติของรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ได้โดยไม่รู้สึกรัดแสบ นั่นก็เป็นเพราะว่าความไม่เป็นธรรมชาตินั้นถูกส่งเสริมสนับสนุนโดยความต้องการของการสื่อความแบบมุมกว้างอยู่ ตัวละครที่พูดด้วยรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์นั้นสามารถเข้าใจได้อย่างง่ายดายว่าเป็นตัวละครแบบไหนโดยไม่ต้องใส่ใจมากจากการ stereotype ดังนั้นทั้งผู้สร้างและผู้ชมสามารถไปจดจ่อกับการดำเนินของเรื่องราวได้มากกว่า กล่าวคือแม้จะเป็นการเข้าใจ stereotype เพียงผิวเผินแต่รูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ก็นำเสนอเรื่องราวได้อย่างมีประสิทธิภาพมากกว่า เหตุจูงใจในการนำรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์มาใช้งานจึงมีอยู่อย่างเป็นสากล

2. วิเคราะห์ภาพรวม

บทความนี้เป็นการริเริ่มเปิดโลกทัศน์ นำเสนอแง่มุมให้ผู้อ่านได้ถูกคิดและสังเกตเห็นถึงรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ของภาษาอังกฤษที่เป็นสิ่งที่ผู้คนคิดว่ามันไม่มีตัวตนอยู่บนโลกผ่านการอธิบายถึงวิธีการต่าง ๆ ที่เหล่าผู้สร้างสรรค์ผลงานนำมาใช้ เป็นงานมีการนำเอารูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ของสองภาษามาเปรียบเทียบกันให้เห็นอย่างเป็นรูปธรรม ซึ่งก็เป็นอีกจุดให้ผู้ที่ศึกษาทั้งสองภาษาได้ถูกคิด

ขึ้นมาถึงตัวตนและความแตกต่างของรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ของทั้งสองภาษาว่ามีวิธีการสร้างรูปแบบภาษาที่ต่างกันอย่างไร จุดประกายให้แก่การนำไปเป็นรูปแบบการวิจัยทางการเปรียบเทียบภาษาในอนาคตได้

แต่ก็ยังมีความน่าเสียดายอยู่ตรงที่รูปแบบการสร้างภาษาแสดงอัตลักษณ์ของทั้งสองภาษาที่ยกมาเปรียบเทียบกับในบทความนี้นั้นยังขาดในแง่ของรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ทางเพศสภาพซึ่งคาดเดาและเข้าใจได้ว่าเป็นข้อจำกัดทางด้านภาษาของภาษาอังกฤษที่ไม่มีการสร้างรูปแบบภาษาแสดงเพศสภาพต่างกับภาษาญี่ปุ่นที่มีความรุ่มรวยทางภาษามากกว่าจึงอาจจะทำให้ไม่สามารถยกมาเปรียบเทียบกับกันได้ และอีกข้อหนึ่งคือในส่วนของรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ของภาษาอังกฤษรูปแบบที่ 4 ที่เป็นการใช้ภาษาเด็กและคำเลียนเสียงธรรมชาตินั้นมีการยกตัวอย่างมาไม่มากนักจึงอาจจะทำให้มองเห็นเป็นรูปธรรมได้ไม่ชัดเจนเท่าไรนัก แต่ก็สามารถเข้าใจได้ว่าเนื่องจากเป็นงานที่เกี่ยวข้องกับการเปรียบเทียบรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ของภาษาอังกฤษและภาษาญี่ปุ่นงานแรก ๆ จึงอาจจะทำให้ตัวอย่างมีไม่มากเท่าไรนัก

หากมองจากมุมมองภาษาไทยแล้ว บทความนี้ถือว่าการจุดประกายให้เกิดความสนใจในการทดลองนำรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ของภาษาญี่ปุ่นมาเปรียบเทียบกับภาษาไทย จากบทความนี้ทำให้ทราบได้ว่าภาษาไทยก็มีความรุ่มรวยทางภาษาอยู่เช่นกันที่ถึงแม้จะไม่เท่ากับภาษาญี่ปุ่นแต่ก็มากกว่าภาษาอังกฤษ ซึ่งเมื่อข้อจำกัดทางด้านภาษาของภาษาไทยมีน้อยกว่าภาษาอังกฤษแล้ว รูปแบบการสร้างภาษาแสดงอัตลักษณ์ก็อาจจะมีความซับซ้อนกว่าภาษาอังกฤษก็เป็นได้ แต่เมื่อนำมาเทียบกับภาษาญี่ปุ่นแล้วจะเป็นอย่างไร จะแตกต่างกันขนาดไหนหรือจะเหมือนกันที่จุดไหนบ้าง ก็เป็นหัวข้อที่น่าสนใจในการทำการเปรียบเทียบสองภาษาเช่นกัน

3. สรุป

บทความนี้ให้ประโยชน์ในแง่การจุดประกายให้ผู้อ่านได้ฉุ่คิดถึงสิ่งที่ไม่รู้หรืออาจจะไม่สังเกตมาก่อนในภาษาอังกฤษว่ารูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ก็มีอยู่ในภาษาอังกฤษด้วยเช่นเดียวกับภาษาญี่ปุ่นโดยถึงแม้จะมีไม่หลากหลายเท่าภาษาญี่ปุ่นก็ตาม แต่ก็ทำให้ได้รู้ถึงตัวตนของมันว่ามีอยู่บนโลกนี้ด้วย ด้วยความที่บทความนี้เป็นบทความที่แนะนำเข้าสู่โลกของรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ในอีกแง่มุมหนึ่งจึงเป็นงานที่ทรงคุณค่าในการเปิดโลกทัศน์ให้แก่ผู้อ่านได้ดีเป็นอย่างมากยิ่ง เหมาะสมกับผู้ที่

ต้องการจะริเริ่มศึกษารูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์หรือผู้ที่ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์
ไปแล้วบางส่วนเพื่อเปิดมุมมองเกี่ยวกับรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ให้กว้างขึ้น ให้ได้เรียนรู้และเข้าใจ
รูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ที่มีอยู่นอกจากในภาษาญี่ปุ่นและในภาษาญี่ปุ่นเองให้ลึกซึ้งมากขึ้นไปอีก
ขั้นหนึ่ง

3. 近代日本マンガの言語



ข้อมูลบทความ

金水敏 (2007) 「近代日本マンガの言語」 金水敏編『役割語研究の地平』くろしお出版, pp.97-107.

1. สรุปความโดยรวม

บทความนี้หยิบยกสื่อวัฒนธรรมป๊อปของญี่ปุ่นสมัยใหม่ที่มีอิทธิพลอย่างมากในระดับสากลอย่างมังงะ(หนังสือการ์ตูนญี่ปุ่น)ขึ้นมากล่าวถึงเกี่ยวกับลักษณะเฉพาะทางภาษาและการก่อสร้างขึ้นมาในทางประวัติศาสตร์ โดยจะเริ่มต้นที่การกล่าวถึงเกี่ยวกับรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์หรือ 役割語

รูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์หรือ 役割語 นั้น 金水 (2003) ได้ให้คำนิยามเกี่ยวกับแนวคิดเรื่องรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ไว้ว่าเป็นรูปแบบการใช้คำพูดที่ฟังแล้วจะนึกถึงลักษณะบุคคลที่เฉพาะเจาะจง(อายุ เพศ อาชีพ นิสัย ยุคสมัย และอื่น ๆ)ออกทันที หรือเมื่อกล่าวถึงบุคคลลักษณะหนึ่งแล้วจะนึกออกกว่าบุคคลลักษณะแบบนั้นจะมีลักษณะรูปแบบการใช้คำพูดแบบไหน รูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์นั้นสามารถพบเห็นได้ในสื่อต่าง ๆ อย่างมากมาย โดยเฉพาะอย่างยิ่งในสื่อมังงะที่มีการนำมาประยุกต์ใช้ผสมผสานกับการสื่อภาพลักษณะของตัวละครในเรื่อง

รูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ที่มักจะปรากฏให้เห็นในสื่อมังงะสมัยใหม่นั้นมีการยกตัวอย่างได้ดังเช่น ภาษาคนแก่หรือภาษาศาสตราจารย์(老人語(博士語)) ภาษาผู้ชาย(男性語) ภาษาผู้หญิง(女性語) เป็นต้น โดยจะเริ่มกล่าวถึง 老人語(博士語) ก่อน ซึ่ง 老人語 มีความหมายตามตัวอักษรคือรูปแบบคำพูดที่คนแก่(โดยเฉพาะผู้ชายแก่)ใช้ ส่วน 博士語 เป็นรูปแบบการใช้คำพูดที่เหมือนกับ 老人語 แต่ในมังงะแล้วมักจะมีตัวละครที่ถูกเรียกว่าเป็นศาสตราจารย์หรือ 博士 ปรากฏตัวและใช้คำพูดในรูปแบบนี้จึงได้มีการเรียกรูปแบบการใช้ภาษาแบบนี้ว่า 博士語 ลักษณะเฉพาะของ 老人語 และ 博士語 เมื่อเทียบกับภาษามาตรฐานนั้นจะมีดังเช่นว่า ใช้สรรพนามแทนตัวเองว่า「わし」(ใน 博士語 จะมีการใช้「吾輩」ด้วย) ลงท้ายประโยคด้วย「じゃ」 แทน「だ」 รูปปฏิเสธใช้จะเติม「ん」 แทน「ない」 เป็นต้น แต่ทั้งนี้ทั้งนั้น 老人語 และ 博士語 ในมังงะก็ไม่ได้สะท้อนถึงรูปแบบการใช้ภาษาในความเป็นจริง คนแก่และศาสตราจารย์ในความเป็นจริงไม่มีใครพูดด้วยลักษณะภาษาแบบนี้

นอกจากนี้ก็จะย้อนกลับไปหาที่มาของ 老人語 และ 博士語 ซึ่งจะย้อนกลับไปได้ถึงช่วงครึ่งหลังของ ยุคเอโดะซึ่งรูปแบบคำเหล่านี้ปรากฏอยู่ในผลงานคาบูกิและเกะซาคุ(นิยายตลก)ของยุคนั้น

ต่อมาคือเกี่ยวกับภาษาผู้ชาย(男性語) และภาษาผู้หญิง(女性語) ซึ่งในที่นี้จะเป็นการกล่าวถึง ภาษาผู้ชายผู้หญิงในทางรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์มากกว่าที่จะอิงถึงภาษาในความเป็นจริง โดย ภาษาญี่ปุ่นนั้นเป็นภาษาที่ในภาษาพูดมีการแบ่งสไตล์การใช้คำระหว่างหญิงชายอย่างชัดเจน รูปแบบ การใช้ภาษาจะเป็น อย่างเช่นผู้ชายใช้สรรพนามว่า「ぼく」「おれ」ลงท้ายประโยคด้วย「だ」 ส่วนผู้หญิงใช้สรรพนามว่า「あたし」「わたし」ลงท้ายประโยคด้วยการตัด「だ」หรือลงท้าย ด้วย「だわ」ผู้ชายใช้รูปคำสั่งเช่น「飲め」「行け」「やめろ」ผู้หญิงใช้รูปขอร้องเช่น「飲んで」「行って」「やめて」 เป็นต้น หากนำลักษณะเฉพาะของภาษาผู้ชายและภาษาผู้หญิงมา เทียบกันแล้วคือยิ่งใช้รูปสุภาพและอ่อนนุ่มมากเท่าไรยิ่งฟังดูเป็นภาษาผู้หญิงมากขึ้น กล่าวคือ ลักษณะเฉพาะของภาษาผู้หญิงสามารถสรุปได้ว่าเป็น ไม่ตัดสินชี้ชัด ไม่ออกคำสั่ง ถ่อมตัว และทำให้ สุภาพงดงาม โดยภาษาผู้ชายผู้หญิงนี้สามารถพบเห็นได้ในการพูดคุยในชีวิตจริงได้อยู่บ้างแต่ในความเป็น จริงในปัจจุบันนี้ความแตกต่างในวิธีการพูดของผู้หญิงผู้ชายมีอยู่ค่อนข้างน้อย แต่ทว่าในแง่ของรูปแบบ ภาษาแสดงอัตลักษณ์นั้นมีความแตกต่างอย่างชัดเจนและมีการใช้ในผลงานอย่างหลากหลาย แน่นนอน ว่ามังงะก็ใช้งานด้วยเช่นกัน นอกจากนี้หากมองในแง่ประวัติศาสตร์แล้วจะพบว่าภาษาผู้ชายและภาษา ผู้หญิงนั้นมีรากฐานมาจากในยุคสมัยเมจิโดยรากฐานสำคัญของภาษาผู้ชายอย่างหนึ่งคือ「書生ことば」 ส่วนของภาษาผู้หญิงนั้นคือ「女学生ことば」ซึ่งทั้งสองมีที่มาจากการใช้งานในหมู่นักเรียนทั้ง สองเพศและแพร่กระจายไปสู่สังคมภายนอก

สุดท้ายเป็นกรณีศึกษาโดยการหยิบยกเรื่อง「サイボーグ009」มาพิสูจน์ถึงความ เกี่ยวข้องกับภาษาโดยเรื่อง「サイボーグ009」นี้เป็นมังงะผลงานของ 石ノ森章太郎 ที่ ตีพิมพ์ในปี 1964 ถึง 1986 เป็นมังงะแอคชั่นไซไฟ ความน่าสนใจของเรื่องนี้อยู่ที่การมีตัวละครหลักที่ เป็นมนุษย์ดัดแปลงหรือไซบอร์กอยู่ 9 คนและศาสตราจารย์อีก 1 คนรวมเป็น 10 คนซึ่งแต่ละคนจะมี วิธีการพูดที่แสดงเอกลักษณ์ของแต่ละคนออกมา และด้วยความที่ตัวละครทั้ง 10 คนนั้นแต่ละคนตาม เนื้อเรื่องจะมีที่มาจากหลากหลายประเทศจึงมีการใช้งาน Stereotype ของผู้อ่านชาวญี่ปุ่นอยู่ด้วย ซึ่ง ถึงแม้ตัวละครแต่ละตัวจะมาจากคนละประเทศแต่เมื่ออยู่ในมังงะแล้วก็พูดภาษาญี่ปุ่นทุกคนแต่จะเป็น การพูดด้วยภาษาญี่ปุ่นที่แตกต่างออกไปด้วยรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์โดยจะแบ่งเป็นดังต่อไปนี้

- ตัวละครศาสตราจารย์ชื่อว่ากิลมอร์ไซ 博士語 ในการพูดตามรูปแบบของตัวละครศาสตราจารย์
- หมายเลข 001 เป็นทารกแม้ว่าจะไม่ได้พูดออกมาแต่ใช้โทรจิตในการสื่อสาร ส่วนรูปแบบคำที่ใช้เน้นไร้อารมณ์ ราบเรียบเป็นโทนเดียวเหมือนหุ่นยนต์
- หมายเลข 005 เป็นชาวอินเดียแดงที่มีพลังกำลังมหาศาล เป็นตัวละครเจ็บบขริมแทบจะไม่เปล่งคำพูดออกมา
- หมายเลข 002 004 007 เป็นชาวนิวยอร์ก เบอร์ลิน และอังกฤษตามลำดับพูดด้วยภาษาผู้ชายที่มีการใช้สรรพนามทั้ง 「ぼく」 และ 「おれ」
- หมายเลข 008 ที่เป็นคนดำบางครั้งก็มีการใช้งานภาษาบ้านนอก(田舎ことば)เข้ามาผสมด้วย
- หมายเลข 009 ที่เป็นตัวเอกพูดด้วยภาษามาตรฐานที่ไร้อัตลักษณ์และใช้ 「ぼく」 เท่านั้น เป็นสรรพนามแทนตัวเอง
- หมายเลข 003 ที่เป็นตัวละครหญิงหนึ่งเดียวใช้ภาษาผู้หญิงในการพูด
- หมายเลข 006 ที่เป็นชาวจีนมีความเฉพาะตัวในการใช้ภาษาเป็นพิเศษคือมีการใช้ Pidgin รูปแบบหนึ่งที่แสดงถึงสายตาของชาวญี่ปุ่นที่มองไปยังชาวจีนว่าเป็นอย่างไร

2. วิเคราะห์ภาพรวม

บทความนี้โดยรวมแล้วเป็นการนำเข้าสู่รูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์เบื้องต้นโดยจะยกตัวอย่างมาให้เห็นถึงประเภทของรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ที่พบได้บ่อยว่ามีรูปแบบไหนพร้อมกับอธิบายคร่าว ๆ ถึงความเป็นมาและนำเข้าสู่การแนะนำที่ปรากฏในมังงะที่ยกตัวอย่างมา ซึ่งหากเคยอ่าน 『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』 (2003) ซึ่งแต่งโดยผู้เขียนคนเดียวกันมาก่อนจะพบว่ามีการอ้างอิงถึงกันในหลากหลายจุดและเนื้อหาจะมีความคล้ายคลึงกันเป็นอย่างมาก แต่สำหรับผู้ที่ไม่เคยอ่านมาก่อนก็ถือว่าเป็นการนำเข้าสู่ประเด็นที่ดีและมีความละเอียดอยู่ในระดับหนึ่ง และแจกแจงลักษณะการใช้จริงในมังงะเรื่องที่ยกตัวอย่างมาให้เห็นถึงความหลากหลายของการใช้รูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์

เนื่องจากผู้เขียนได้อ่าน 『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』 (2003) มาก่อนแล้ว จึงไม่ได้ข้อมูลเพิ่มเติมจากงานชิ้นนี้มากนัก แต่ก็ได้เรียนรู้ถึงรูปแบบการหยิบยกตัวอย่างการใช้รูปแบบ

ภาษาแสดงอัตลักษณ์ในมังงะมาใช้ในการวิจัยว่าต้องทำอะไร ผลงานที่ยกมาเป็นกรณีศึกษาควรเป็นอย่างไร ซึ่งในที่นี้คือเรื่อง 『サイボーグ 009』

สำหรับผู้ที่สนใจเกี่ยวกับรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ทางเพศนั้น เนื้อหาของบทความนี้ยังมีแค่ความแตกต่างของภาษาผู้หญิงและภาษาผู้ชาย ยังไม่เกี่ยวข้องไปถึงรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ที่แสดงถึงความหลากหลายทางเพศ ซึ่งก็เข้าใจได้ว่าในช่วงเวลาที่บทความนี้ตีพิมพ์ออกมา เรื่องความหลากหลายทางเพศอาจจะยังไม่เป็นประเด็นเท่ากับในยุคปัจจุบัน หรือตัวอย่างของมังงะที่มีตัวละครที่หลากหลายทางเพศอาจจะไม่ค่อยมีปรากฏออกมาให้หยิบยกมาวิจัยได้มาก

3. สรุป

บทความนี้มีประโยชน์ในแง่ของการนำเข้าสู่รูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ทั้งที่พบได้ในสื่ออื่นและในมังงะ แล้วยังรวมไปถึงความเป็นมาของรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ในเชิงประวัติศาสตร์โดยคร่าว ๆ อีกด้วย ซึ่งทำให้บทความนี้เหมาะสมเป็นอย่างยิ่งกับผู้เริ่มต้นศึกษารูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์อย่างจริงจังและผู้ที่ไม่เคยอ่าน 『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』 (2003) มาก่อน ส่วนผู้ที่ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ไปบ้างแล้วจะไม่ค่อยเหมาะสมเนื่องจากว่ามีเนื้อหาที่ไม่แตกต่างไปจากเดิม

4. キャラ助詞が現れる環境



ข้อมูลบทความ

定延利之 (2007) 「キャラ助詞が現れる環境」 金水敏編『役割語研究の地平』くろしお出版, pp.27-48.

1. สรุปความโดยรวม

ในการวิจัยเกี่ยวกับการพูดของคาแรคเตอร์ 金水 (2003) กล่าวว่ารูปแบบการใช้คำพูดที่ฟังแล้วจะนึกถึงลักษณะบุคคลที่เฉพาะเจาะจง(อายุ เพศ อาชีพ นิสัย ยุคสมัย และอื่น ๆ)ออกทันที หรือเมื่อกล่าวถึงบุคคลลักษณะหนึ่งแล้วจะนึกออกว่าบุคคลลักษณะแบบนั้นจะมีลักษณะรูปแบบการใช้คำพูดแบบไหนนั้นเรียกว่ารูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์หรือ 役割語 พร้อมกันนั้นยังได้กล่าวในงานชิ้นเดียวกันอีกว่าคำลงท้ายแบบเฉพาะเจาะจงที่ถูกมอบให้กับคาแรคเตอร์ใดคาแรคเตอร์หนึ่งมีชื่อเรียกว่า 「キャラ語尾」 บทความนี้เป็นบทความที่อธิบายเกี่ยวกับการพูดของตัวละครโดยเฉพาะ 「キャラ語尾」 ที่เกี่ยวข้องกับกับไวยากรณ์โดยใช้ข้อมูลภาษาญี่ปุ่นและภาษาเกาหลีเป็นที่ตั้ง บทความนี้จะอธิบายเกี่ยวกับ 4 ประเด็นคือ 1.การแยก 「キャラ語尾」 ออกเป็น 2 ชนิดคือ 「キャラコピュラ」 และ 「キャラ助詞」 2.ตำแหน่งการปรากฏหรือ “สภาพแวดล้อมที่ปรากฏ (生起環境)” ของ 「キャラコピュラ」 และ 「キャラ助詞」 ในประโยคที่แตกต่างกัน 3. 「キャラコピュラ」 「キャラ助詞」 และสิ่งที่อยู่ตรงกลางในภาษาเกาหลีและตำแหน่งการปรากฏของมัน 4.เงื่อนไขสำคัญที่ทำให้เกิด 「キャラ助詞」

「キャラコピュラ」 คือคำที่ใช้เรียกกรุปที่ผันแปรไปของ Copula หรือ コピュラ (คำเติมเต็ม ในภาษาญี่ปุ่นอย่างเช่น 「だ」 「です」 「でございます」 「である」 เป็นต้น) เช่น คำว่า 「じゃ」 ในประโยค 「そうじゃ、わしが博士じゃ」 โดยที่ 「キャラコピュラ」 จะมีความคล้ายคลึงกับ Copula ซึ่งสามารถนำมาใส่ในประโยคแทนกันและกันได้ แต่ในบางสถานการณ์ก็ไม่สามารถนำ Copula ปกติมาใช้แทน 「キャラコピュラ」 ได้ดังเช่นในประโยคตัวอย่างด้านล่าง

(1) 拙者ドライブに行ってきたでござる。

จากประโยคตัวอย่าง (1) จะเห็นได้ว่าส่วนที่ขีดเส้นใต้ 「でござる」 ดูเป็นรูปธรรมดาของ

Copula 「でございます」 และมีความคล้ายคลึงกัน แต่หากนำ Copula ปกติอย่าง 「です」 หรือ 「でございます」 ใส่ลงไปแทนที่ในส่วนที่ขีดเส้นใต้แล้วประโยคจะไม่เป็นธรรมชาติทันที

โดยสรุปแล้วลักษณะเฉพาะของ 「キャラコピュラ」 มี 2 ข้อคือ 1. มีความคล้ายคลึงกับ Copula ในระดับหนึ่ง 2. ต้นแบบโมเดลของคาแรคเตอร์ที่พูดมีลักษณะที่ชัดเจนอยู่ในโลกความเป็นจริง

「キャラ助詞」 คือชื่อเรียกของคำที่เป็น 「キャラ語尾」 ที่ไม่มีลักษณะเฉพาะของ 「キャラコピュラ」 ทั้งสองข้อ เช่นในประโยคตัวอย่างด้านล่าง

(2) ナニーッ ワシはなにもいとらんゴホン

ประโยคตัวอย่าง (2) มาจากการ์ตูนสำหรับเด็กที่ผู้พูดเป็นยักษ์ควีนพิซที่มีชื่อว่า 「ゴホンゴ」 และ 「ゴホン」 ที่ขีดเส้นใต้ในประโยคไม่ได้เป็นเสียงไอจึงสามารถคิดได้ว่าเป็น 「キャラ語尾」 เพื่อสร้างคาแรคเตอร์ขึ้นมา โดยที่จะเห็นได้ว่า 「ゴホン」 นี้ไม่มีความคล้ายคลึงกับ Copula ใด และลักษณะของคาแรคเตอร์ที่พูดนั้นไม่มีความชัดเจนในโลกความเป็นจริง 「ゴホン」 จึงจัดว่าเป็น 「キャラ助詞」 อย่างหนึ่ง นอกจากนี้ก็ยังมีคำที่เป็น 「キャラ助詞」 อื่นอีกอย่างเช่น 「ひょん」「ふう」 เป็นต้น

ความแตกต่างของ 「キャラコピュラ」 และ 「キャラ助詞」 นอกจากที่กล่าวไปข้างต้นแล้วยังมีความแตกต่างในเชิงไวยากรณ์ซึ่งเป็นความแตกต่างที่สภาพแวดล้อมที่ปรากฏของคำ โดยที่ 「キャラコピュラ」 ไม่จำกัดว่าจะต้องปรากฏอยู่ที่ท้ายประโยคเสมอไป แต่ 「キャラ助詞」 จะปรากฏที่ท้ายประโยคหรือส่วนที่ดูเหมือนเป็นท้ายประโยคเท่านั้น โดยจะแบ่งได้เป็น 3 หัวข้อดังนี้

1. ในประโยคกลับหน้าหลัง (倒置文) 「キャラコピュラ」 จะปรากฏในประโยคเหล่านี้ได้ง่ายและเป็นธรรมชาติกว่า 「キャラ助詞」 เช่นประโยคตัวอย่างด้านล่าง

(3) a. そんなことはイヤだよ。

b. イヤだよ、そんなことは。

ส่วนที่ขีดเส้นใต้ในประโยคตัวอย่าง (3) เป็นการใช้อำนาจช่วยลงท้าย (終助詞) ซึ่งเมื่อประโยคกลับหน้าหลังแล้วก็ยังใช้งานได้โดยเป็นธรรมชาติอยู่ เมื่อนำ 「キャラコピュラ」 อย่างเช่น 「ざまず」 มาแทนคำช่วยลงท้ายก็ยังคงมีความดูเป็นธรรมชาติอยู่ แต่หากนำ 「キャラ助詞」 มาแทนลงไปแล้ว ประโยค 3b. จะมีความไม่เป็นธรรมชาติเกิดขึ้น

2. 「キャラコピュラ」 และ 「キャラ助詞」 มีการการเรียงลำดับกับคำช่วยลงท้ายที่ต่างกัน โดย 「キャラコピュラ」 (เช่น 「なり」 「でちゆ」 「ざます」 เป็นต้น) จะปรากฏหน้าคำช่วยลงท้าย(เช่น 「よ」 「か」 「ぬー」 เป็นต้น) แต่ 「キャラ助詞」 จะปรากฏที่ส่วนท้ายที่สุดของประโยค อยู่หลังคำช่วยลงท้ายที่ปรากฏท้ายประโยคไปอีก

3. ในส่วนท้ายวลีในประโยค (文中の文節末) 「キャラコピュラ」 จะปรากฏได้ง่ายและเป็นธรรมชาติกว่า 「キャラ助詞」 เช่นในประโยคตัวอย่างด้านล่าง

(4) ネットオークションででちゆ 優子りんの使用済み歯ブラシをでちゆ 10万で買うでちゆ

จะเห็นได้ว่าในประโยคตัวอย่าง (4) นี้หากนำ 「キャラ助詞」 ไปใส่แทนที่ในส่วนที่ขีดเส้นใต้ จะทำให้เกิดความไม่เป็นธรรมชาติในประโยคขึ้น

ในภาษาเกาหลีก็มีการใช้ 「キャラ語尾」 เช่นเดียวกับภาษาญี่ปุ่นซึ่งโดยส่วนใหญ่จะปรากฏอยู่ในการ์ตูนหรือมังงะของเกาหลีและตามเว็บบอร์ดซึ่งเป็นการสื่อสารด้วยตัวอักษรแบบไม่เป็นทางการ ดังนั้นจึงมีคำที่เป็น 「キャラコピュラ」 และ 「キャラ助詞」 ด้วยเช่นกันโดยลักษณะเฉพาะของทั้งสองอย่างนี้จะมีความคล้ายคลึงกับภาษาญี่ปุ่น แต่ในภาษาเกาหลีจะมีสิ่งที่อยู่ตรงกลางระหว่าง 「キャラコピュラ」 และ 「キャラ助詞」 อยู่เรียกว่า 中間的なもの ซึ่งมีอยู่ 2 ประเภทคือ 1.ประเภทที่ความคล้ายคลึงกับ Copula แต่ลักษณะของคาแรคเตอร์ที่พูดนั้นไม่มีความชัดเจนในโลกความเป็นจริง 2.ประเภทที่ไม่มีความคล้ายคลึงกับ Copula แต่คาแรคเตอร์ที่พูดนั้นมีลักษณะที่ชัดเจนอยู่ในโลกความเป็นจริง นอกจากนี้ 「キャラコピュラ」 และ 「キャラ助詞」 ของภาษาเกาหลีก็มีสภาพแวดล้อมที่ปรากฏของคำคล้ายคลึงเช่นเดียวกับภาษาญี่ปุ่น

ในส่วนของการเกิดขึ้นของ 「キャラ助詞」 นั้น บทความนี้อาจจะไม่สามารถตอบได้ทุกด้าน แต่จะอธิบายในจุดที่สามารถคิดได้จากในปัจจุบันซึ่งสรุปได้คือ มีการคิดว่า 「キャラ助詞」 มีที่มาจากคำเลียนเสียงธรรมชาติหรือ オノマトペ อีกด้านหนึ่งก็มีการคิดว่าการพัฒนาของ 「キャラ助詞」 นั้นมีความเกี่ยวข้องกับวัฒนธรรมการเล่นสวมบทบาทคาแรคเตอร์ในการสื่อสารด้วยตัวอักษรแบบไม่เป็นทางการอย่างอีเมลหรือแชท นอกจากนี้ยังมีความเป็นไปได้อีกด้วยว่าการเกิดขึ้นของ 「キャラ助詞」 นั้นมีความเป็นไปได้ว่ามีเงื่อนไขทางไวยากรณ์ที่เกี่ยวกับการทำให้เรื่องราวดำเนินไปได้อย่างราบรื่นเข้ามาเกี่ยวข้องด้วย

2. วิเคราะห์ภาพรวม

งานชิ้นนี้กล่าวถึง 「キヤラコピュラ」 และ 「キヤラ助詞」 ซึ่งเป็นประเภทของ 「キヤラ語尾」 ที่ถูกแบ่งออกมาเป็น 2 ประเภทที่ดูคล้ายคลึงกันแต่แท้จริงแล้วไม่เหมือนกัน อธิบายถึงความแตกต่างระหว่างคำสองประเภทนี้และการใช้งานและตำแหน่งที่สามารถปรากฏคำเหล่านี้ขึ้นมาได้ รวมไปถึงที่มาของคำเหล่านี้เท่าที่สามารถคาดเดาได้ในปัจจุบัน และนอกจากนี้ยังไปเทียบกับภาษาเกาหลีที่มีคำเหล่านี้ปรากฏมากในสื่อการ์ตูนของเกาหลีและเว็บบอร์ด

โดยรวมแล้วงานชิ้นนี้เป็นการทำความเข้าใจลงลึกเกี่ยวกับ 「キヤラ語尾」 ว่ามีการแบ่งประเภทของ 「キヤラ語尾」 ออกเป็น 2 ประเภท แสดงให้เห็นถึงความแตกต่าง วิธีใช้และข้อจำกัดในการใช้งานคำเหล่านี้ และอธิบายถึงที่มาของมัน ซึ่งประเด็นเกี่ยวกับ 「キヤラ語尾」 เหล่านี้เป็นประเด็นที่ไม่ค่อยมีการพูดถึงหรือเจาะลึกในงานที่เกี่ยวข้องกับรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์งานอื่น จึงเป็นงานที่ควรค่าแก่การศึกษาและอาจเป็นความรู้ใหม่ให้กับผู้ที่ศึกษารูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์หลายท่าน และคาดว่าสิ่งนี้สามารถเชื่อมโยงไปถึง 「キヤラ語」 ได้อีกด้วยซึ่งเป็นประโยชน์ต่อการศึกษาต่อไปในอนาคต

แต่ทั้งนี้ก็มีข้อสังเกตอยู่ที่ลักษณะเฉพาะข้อที่ 2 ของ 「キヤラコピュラ」 ที่ว่าด้วยต้นแบบโมเดลของคาแรคเตอร์ที่พูดมีลักษณะที่ชัดเจนอยู่ในโลกความเป็นจริงนั้นอาจเป็นการกล่าวจากมุมมองที่มีการใส่ความรู้สึกของผู้เขียนเองลงไปโดยไม่มีตัวอย่างที่ชัดเจนมารองรับ

งานชิ้นนี้เป็นงานที่ทำความเข้าใจเกี่ยวกับรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์จากมุมมองของผู้เขียนอีกคนหนึ่งที่แตกต่างกันออกไปจากมุมมองของ 金水敏 ที่เป็นผู้นิยาม 「役割語」 คนแรก จึงทำให้ได้เห็นข้อมูลที่เป็นมุมมองใหม่จากอีกด้านที่หากศึกษาแต่เพียงงานของ 金水敏 อาจจะได้สังเกตเห็นถึงประเด็นที่ปรากฏขึ้นใหม่เหล่านี้ จึงถือว่าเป็นประโยชน์ต่อการศึกษารูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์และสามารถนำประเด็นการแยกประเภทของ 「キヤラ語尾」 และรูปแบบการใช้งานของมันมาศึกษาและต่อยอดในงานวิจัยของตนเองต่อไปได้

3. สรุป

สำหรับการศึกษารูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์แล้วบทความนี้ถือว่ามีค่าอย่างยิ่งที่ควรจจะอ่านทำความเข้าใจ โดยที่งานนี้มีคุณค่าอยู่ที่การแบ่งประเภทย่อยของ 「キヤラ語尾」 ลงไปอีก 2

ประเภทและรวมไปถึงข้อจำกัดในการใช้งานมัน ซึ่งทั้งหมดเป็นประเด็นที่ไม่มีผู้อื่นสังเกตและทำการวิจัยมาก่อน นอกจากนี้ยังเป็นงานที่แสดงถึงมุมมองเกี่ยวกับรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์จากมุมมองอื่นที่ไม่ใช่ของ 金水敏 เพียงผู้เดียวจึงเป็นการเปิดมุมมองเกี่ยวกับเรื่องนี้ให้กว้างขึ้นและหลากหลายมากขึ้น เพื่อให้สามารถนำไปต่อยอดต่อไปได้

5. キャラクターは文法をどこまで変えるか？



ข้อมูลบทความ

金水敏 (2011) 「キャラクターは文法をどこまで変えるか？」 金水敏編『役割語研究の展開』くろしお出版, pp.17-25.

1. สรุปความโดยรวม

งานชิ้นนี้เป็นงานที่จะมองให้แน่ชัดว่าไวยากรณ์ภาษาญี่ปุ่นเปลี่ยนแปลงไปตามผู้พูดถึงขนาดไหน แม้ว่างานชิ้นนี้จะอยู่ระหว่างการสำรวจแต่ผลการสังเกตที่ได้มาจนถึงตอนนี้ก็มีส่วนที่เปลี่ยนแปลงไปอย่างมากเกินกว่าที่คาดการณ์เอาไว้

ด้านคำศัพท์ (語彙) ได้มีการสังเกตจากหลายแง่ของภาษาญี่ปุ่นในการที่คำศัพท์ที่พูดออกมาก็ต่างกันไปตามคาแรคเตอร์ ยกตัวอย่างเช่นคำศัพท์ที่ใช้ในการตอบรับ (応答のことば) ผู้ใหญ่พูดพิมพ์ว่า「ほう」ใช่เป็นการชื่นชมอะไรสักอย่าง การกระทำอย่างนี้แม้จะเป็นเด็กก็สามารถเข้าใจได้ แต่เด็กนั้นแม้จะชื่นชมกับอะไรสักอย่างก็ไม่ใช้คำว่า「ほう」แต่จะใช้「ふうん」「へえ」แทน ไม่ใช่ว่าการออกเสียงระหว่าง「ほう」กับ「ふうん」「へえ」มีความยากง่ายแตกต่างกันเป็นพิเศษแต่อย่างใด เหตุผลมาจากที่เด็กรู้ว่าตนเองไม่ได้มีคาแรคเตอร์ที่จะพูดคำว่า「ほう」นั่นเอง ดังนั้นคำศัพท์ในการตอบรับจึงแตกต่างกันไปตามแต่ละคาแรคเตอร์ของผู้พูด คำศัพท์ที่เป็นคำเต็มเวลาพูดสะดุด พูดติดขัดไม่ลื่น (言いよどみのことば・つかえ) ก็มีความแตกต่างกันไปตามคาแรคเตอร์เหมือนกับคำศัพท์ในการตอบรับเช่นกัน

ด้านวากยสัมพันธ์ (統語法) หรือ Syntax ก็มีความแตกต่างกันไปตามคาแรคเตอร์ไม่เพียงเฉพาะด้านคำศัพท์เท่านั้น เช่นเทียบกับ「です」ที่เป็นกริยานุเคราะห์ในการตัดสินชี้ชัด ในที่นี้จะยก「でちゆ」「でしゆ」ของภาษาเด็กเล็ก (幼児) ขึ้นมาโดยที่กริยานุเคราะห์เหล่านี้จะมี Syntax ที่แตกต่างจาก「です」อยู่เล็กน้อยตรงที่จะไปต่อท้ายคำกริยาโดยไม่มีการเปลี่ยนรูปอย่างเช่น「食べるでちゆ」「わかったでしゆ」การใช้ Syntax แบบนี้ไม่ได้ขึ้นอยู่กับเฉพาะภาษาเด็กเล็กอย่าง「でちゆ」「でしゆ」เท่านั้น อย่างเช่น「でおじやる」ของขุนนางยุคเอ

อัน「でござる」ของชาโมโร「ざます」ของหญิงสาวชนชั้นสูง「つす」ของรุ่นน้อง และ「であります」ของทหาร ก็มีการนำไปต่อท้ายคำกริยาไปเลยเช่นกัน สำหรับเรื่องนี้「です」มีกฎพื้นฐานว่าจะไม่ต่อท้ายคำกริยาแต่ก็มีข้อยกเว้นอยู่ โดยในที่นี้ก็จะมีความเกี่ยวข้องกับคาแรคเตอร์ของผู้พูดอยู่ด้วยเช่นกันโดยจะอยู่ในรูป「คำกริยา+です」ซึ่งรูปแบบการใช้ Syntax แบบนี้ที่จริงแล้วมีการพบเห็นมาก่อนยาวนานแล้วอย่างเช่นใน『坑夫』ผลงานของ 夏目漱石 ในปี 1908 ที่มีการใช้「働くです」「やるです」「知ってるです」 เป็นต้น

ด้านการสร้างชนิดของคำรูปแบบใหม่ (新しい品詞の創出) ด้วยคาแรคเตอร์ของผู้พูดได้มีการให้กำเนิดชนิดของคำใหม่แบบที่ไม่เคยมีมาก่อนอยู่เรื่อย ๆ ในที่นี้จะยกตัวอย่างข้อความบนอินเทอร์เน็ตนี้ มาดังนี้「うそだよびよーん」「おおっ、今日は誰かねふーん」 จากตัวอย่างที่ยกมาจะเห็นว่าเป็นการเขียนด้วยคาแรคเตอร์แบบขี้เล่นแต่จะเห็นได้ว่ามีส่วนที่ไม่สามารถอธิบายด้วยไวยากรณ์ได้ปะปนอยู่ด้วย ด้วยไวยากรณ์ของภาษาญี่ปุ่นจะระบุไว้ว่า “สิ่งที่จะสามารถปรากฏที่ท้ายสุดของประโยคของภาษาญี่ปุ่นได้คือคำช่วยลงท้าย นอกจากคำช่วยลงท้ายอีกคำแล้วไม่มีคำอื่นคำที่จะมาต่อท้ายคำช่วยลงท้ายนั้นได้” อย่างเช่น「雨だ」ต่อท้ายด้วย「よ」ได้เป็น「雨だよ」หลังจากนั้นก็ยังสามารถเติม「な」「ね」ต่อท้ายลงไปอีกได้เป็น「雨だよな」「雨だよね」 แต่ก็ไม่สามารถเติมอะไรต่อท้ายได้อีกแล้ว แต่ว่าจากตัวอย่างที่ยกมาข้างต้นที่เป็น「びよーん」กับ「ふーん」ต่อท้ายนั้นเป็นสิ่งที่ปรากฏขึ้นมาในตำแหน่งที่ในทางไวยากรณ์ไม่เคยมีการกำหนดมาก่อน ทำให้มีความจำเป็นที่จะต้องลองพิจารณาถึงแนวคิดเรื่องโครงสร้างของประโยคใหม่อีกครั้ง และสิ่งนี้ก็ยิ่งเชื่อมโยงไปถึงการที่ควรจะมีแนวคิดใหม่เกี่ยวกับการกล่าวถ้อยคำอีกด้วย

โดยสรุปแล้วงานชิ้นนี้เป็นการสังเกตอย่างง่ายถึงการที่ความแตกต่างไปตามคาแรคเตอร์ที่ส่งผลไปถึงความแตกต่างที่ไม่ใช่แค่เพียงคำศัพท์ แต่ยังรวมไปถึง Syntax และชนิดของคำ และยังเชื่อมโยงไปถึงการพิจารณาใหม่ถึงโครงสร้างประโยคและการกล่าวถ้อยคำอีกด้วย

2. วิเคราะห์ภาพรวม

งานชิ้นนี้เป็นงานที่เนื้อหาที่มีความยากในการทำทำความเข้าใจในระดับหนึ่ง ซึ่งโดยรวมแล้วจะเป็นการอธิบายลงลึกไปในแง่ของการเปลี่ยนแปลงของภาษาที่เปลี่ยนไปตามคาแรคเตอร์โดยแจ่มแจ้ง ยกตัวอย่างให้เห็นว่ามีด้านไหนบ้าง โดยในหลายจุดอาจจะมีมีความจำเป็นที่จะต้องไปอ่านเพิ่มเติมจาก

เอกสารที่งานนี้มีการอ้างอิงมาจึงจะสามารถทำความเข้าใจงานชิ้นนี้ได้มากขึ้น จึงอาจจะเป็นงานที่ค่อนข้างจะมีความยากหากผู้ที่อ่านไม่เคยศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์มาก่อน

นอกจากนี้ งานชิ้นนี้ยังทำให้ผู้อ่านได้ถูกคิดถึงความเปลี่ยนแปลงไปของไวยากรณ์ตามแต่ละคาแรคเตอร์ที่ไม่เคยสังเกตมาก่อนเช่น การใช้「ほう」ของผู้ใหญ่กับ「ほん」 「へえ」ของเด็ก หรือการใช้「คำกริยา+です」 เป็นต้น

ในเนื้อหาของงานชิ้นนี้ก็มิระบุไว้แล้วว่าตัวงานยังอยู่ระหว่างการสำรวจจึงอาจจะทำให้ยังมีเนื้อหาด้านความเปลี่ยนแปลงที่สามารถสังเกตเห็นได้ที่ยังไม่ครอบคลุมทั้งหมด จึงอาจจะทำให้พบความไม่สมบูรณ์หรือตกหล่นอยู่บ้าง ทำให้ผู้อ่านคาดหวังได้ว่าในอนาคตเมื่องานนี้สำรวจเสร็จสิ้นจะได้รับข้อมูลที่เป็นประโยชน์ครบถ้วนมากขึ้น

3. สรุป

งานชิ้นนี้เป็นเสมือนรายงานการสำรวจสิ่งที่ผู้วิจัยค้นพบจากการสังเกตเห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของไวยากรณ์และด้านอื่น ๆ ของตัวภาษาไปตามคาแรคเตอร์ จึงเป็นประโยชน์ให้ผู้อ่านเริ่มถูกใจคิดถึงความเปลี่ยนแปลงตรงนี้ หากเป็นผู้ที่ศึกษาเกี่ยวกับรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ร่วมกับไวยากรณ์สามารถที่จะนำไปอ้างอิงได้เป็นอย่างดี แต่ทั้งนี้ทั้งนั้นก็เล็งเห็นว่ามีความจำเป็นที่จะต้องไปศึกษาเอกสารที่งานนี้อ้างอิงเพิ่มเติมเพื่อความเข้าใจที่ลึกซึ้งมากขึ้น

6. 少女マンガに見る女ことば

ข้อมูลบทความ

相澤真波 (2003) 「少女マンガにみる女ことば」 『明海日本語』 8、明海大学日本語学会、85 - 99

1. สรุปความโดยรวม

ในภาษาญี่ปุ่นมีความแตกต่างระหว่างการใช้คำของผู้ชายและผู้หญิง โดยเรียกว่าเป็นภาษาผู้ชาย (男ことば) และภาษาผู้หญิง (女ことば) และสามารถเรียกได้ว่าเป็นลักษณะพิเศษอย่างหนึ่งของภาษาญี่ปุ่น ซึ่งภาษาผู้หญิงภาษาผู้ชายหมายถึงการที่เมื่อพูดเรื่องเดียวกันแล้วผู้หญิงและผู้ชายจะมีการใช้คำที่ต่างกัน เช่นภาษาผู้หญิงใช้ว่า「いいわよ」「そーよ」 ส่วนภาษาผู้ชายใช้ว่า「いゝぞ」「そーだぞ」 เป็นต้น เมื่อเปรียบเทียบกับภาษาอื่นแล้วจะเห็นได้อย่างชัดเจนว่าภาษาญี่ปุ่นมีลักษณะเฉพาะโดดเด่นในการแบ่งหญิงชาย แต่ว่าในช่วงหลายปีมานี้เป็นที่กล่าวกันโดยทั่วไปว่าความแตกต่างในการใช้ภาษาของผู้หญิงผู้ชายเริ่มที่จะหายไป หรือก็คือผู้หญิงไม่ใช้ภาษาผู้หญิงแต่ไปใช้ภาษาผู้ชายและกรณีที่ผู้หญิงพูดเหมือนผู้ชายก็มีเพิ่มมากขึ้น

ดังนั้นบทความวิจัยนี้จึงได้หยิบยกคำช่วยลงท้าย (終助詞) ที่แสดงความเป็นผู้หญิงและความเป็นผู้ชายขึ้นมา มองถึงจำนวนการใช้คำช่วยลงท้ายที่แสดงความเป็นผู้หญิงและพิจารณาถึงความเปลี่ยนแปลงไปในจำนวนการใช้งานและวิเคราะห์ว่าเปลี่ยนแปลงไปอย่างไร

วิธีการสำรวมนั้นใช้ข้อมูลจากการ์ตูนญี่ปุ่นหรือมังงะ (漫画) ที่โดยส่วนใหญ่ประกอบสร้างขึ้นมาจากภาษาพูดแทบทั้งหมด ส่วนมังงะที่นำมาอ้างอิงจะเป็นมังงะเด็กผู้หญิง (少女マンガ) สามเรื่องจากสามช่วงยุคสมัยซึ่งก็คือ『ガラスの仮面』 (หน้ากากแก้ว) จากช่วงยุคปี 1970 『ときめきトゥナイト』 (ปีศาจน้อยหัวใจก๊าก๊ก) จากช่วงยุคปี 1980 และ『花より男子』 (สาวแกร่งแรงเกินร้อย) จากช่วงยุคปี 1990 โดยที่มังงะทั้งสามเรื่องนี้มีตัวเอกเป็นผู้หญิงวัยมัธยมและแต่ละเรื่องก็ได้รับความนิยมอย่างมากในแต่ละยุคสมัยและสะท้อนลักษณะพิเศษของภาษาพูดในแต่ละยุคสมัยนั้นออกมาด้วย การสำรววจนี้จึงสำรวจวิธีการใช้และจำนวนการใช้รูปคำช่วยลงท้ายที่มีลักษณะพิเศษเฉพาะของผู้หญิงที่ปรากฏในบทพูดของตัวละครซึ่งมี 9 ประเภทคือ「わ、だわ、よ、ね、の

ね、わね、かしら、もの、の」

สาเหตุในการยกมั้งมาเป็นข้อมูลคือ จากการสำรวจของ 樺島忠夫 (1990) ค้นพบว่าการใช้คำของบทพูดในนิตยสารมั้งจะรายสัปดาห์กับภาษาการสนทนาในชีวิตประจำวันมีความคล้ายคลึงกันแทบทั้งหมด ซึ่งก็สามารถกล่าวได้ว่าคำศัพท์ในมั้งจะสะท้อนการสนทนาในชีวิตจริงได้ที่ตั้งแม้จะไม่สามารถกล่าวได้ว่าบทพูดในมั้งจะสะท้อนการสนทนาในชีวิตจริงได้ทั้งหมดแต่จากผลการสำรวจก็เป็นที่น่าพอใจที่คำศัพท์ในมั้งจะกับการสนทนาในชีวิตจริงมีส่วนที่ซ้อนทับกันอยู่พอสมควร

ส่วนของผลการสำรวจนั้นจะแบ่งออกตามประเภทคำช่วยลงท้าย โดยจะอธิบายไปตามลำดับดังนี้

「わ」 「わね」 โดย 「わ」 เป็นคำลงท้ายโดยเฉพาะสำหรับผู้หญิงที่ใช้ในการยืนยันความคิดตัวเองอย่างเล็กน้อยเกี่ยวกับเนื้อหาที่พูดพร้อมไปกับทำให้รูปสำนวนนุ่มนวลและกลมกล่อม ในการสำรวจนี้พบว่า 「わ」 เป็นคำช่วยลงท้ายที่มีความถี่ในการใช้งานลดลงอย่างรวดเร็วมากที่สุดในบรรดาคำช่วยลงท้ายทั้ง 9 ประเภท โดยที่ 「わね」 ก็มีความถี่ในการใช้งานลดลงอย่างมากไปตามแต่ละยุคสมัยเช่นเดียวกัน และเมื่อนำมารวมกับการสำรวจของ 小川 (1997) ที่วิเคราะห์การสนทนาของวัยรุ่นผู้หญิงที่สนิทกันแล้วทำให้สามารถกล่าวได้ว่าการใช้ 「わ」 ของผู้หญิงวัยรุ่นยุคปัจจุบันมีจำนวนค่อนข้างน้อยเป็นอย่างมาก

「だわ」 เป็นรูปแบบหนึ่งของ 「だ + คำช่วยลงท้าย」 โดยที่ 「だわ」 เป็นรูปแบบการลงท้ายประโยคที่ดูเป็นผู้หญิงมากที่สุดโดยมีหน้าที่คล้ายกับ 「わ」 คือเติมต่อท้ายคำช่วยลงท้ายที่ตัดสินชี้ชัดอย่าง 「だ」 ช่วยให้รูปสำนวนนุ่มนวลลง ซึ่งเห็นได้ว่าความถี่การใช้ 「だわ」 ลดลงไปตามแต่ละยุคสมัยเช่นเดียวกันกับ 「わ」 โดยเฉพาะอย่างยิ่งจากช่วงยุคปี 1970 เข้าช่วงยุคปี 1980 จำนวนครั้งในการใช้ลดลงไปอย่างรวดเร็ว¹

「よ」 เป็นคำช่วยลงท้ายที่แสดงความหมายของการเน้นย้ำ ใช้ในการพูดยืนยันและกำชับสิ่งที่พูดให้ฟัง โดยข้อมูลที่น่าจะน่าเฉพาะรูป 「คำคุณศัพท์ + รูปตั้งต้น + よ」 และ 「คำนาม + よ」 ที่เป็นรูปภาษาผู้หญิงเท่านั้น ซึ่งผลการสำรวจแสดงให้เห็นว่าความถี่ในการใช้นั้น ถึงแม้จะลดลงไม่กระทันหันเท่า 「わ」 แต่ก็ลดลงค่อนข้างมาก แต่ความถี่ในการใช้ 「よ」 ในผลงานเรื่อง 『花より

¹ นอกจากนี้ยังมี 「わ」 ที่ใช้โดยผู้ชายซึ่งเนื่องจากเป็นมั้งจะจึงยืนยันวิธีการออกเสียงไม่ได้แต่คาดได้ว่าอาจจะเป็นการพูด 「わ」 ลงท้ายประโยคด้วยการลงเสียงต่ำจึงไม่นับเป็นการใช้ 「わ」 ในภาษาผู้หญิง

男子』 มีจำนวนมากเป็นอันดับสองซึ่งทำให้สามารถกล่าวได้ว่า 「よ」 ที่เป็นภาษาผู้หญิงยังมีการหยั่งรากลึกเอาไว้อยู่

「ぬ」 「のぬ」 โดยส่วนใหญ่ 「ぬ」 จะใช้ร่วมกันทั้งผู้ชายผู้หญิง แต่ 「ぬ」 ในฐานะภาษาผู้หญิงโดยทั่วไปจะถูกใช้อยู่ในรูป 「คำนาม + ぬ」 และ 「そ ぬ」 ก็ถูกนับรวมไปในฐานะข้อมูลการสำรวจด้วย พบว่าความถี่ในการใช้งานก็ลดลงไปประมาณครึ่งหนึ่งในแต่ละยุคสมัยที่เปลี่ยนไป และ 「のぬ」 เป็นคำช่วยลงท้ายของภาษาผู้หญิงโดยเฉพาะแต่จำนวนที่มีการใช้งานในผลงานทั้งสามเรื่องมีน้อยมาก จึงกลายเป็นคำช่วยลงท้ายสำหรับผู้หญิงที่ผู้หญิงแทบจะไม่มีการใช้งาน

「かしら」 เป็นคำช่วยลงท้ายที่ผู้หญิงใช้ในการสนทนาที่แผลงมาจาก 「か知らぬ」 เป็นรูปภาษาที่ใช้แสดงถึงการถามคำถาม ความต้องการ และการมอบหมายแบบอ้อม ๆ จากการสำรวจพบว่าจำนวนการใช้ 「かしら」 ลดลงไปประมาณครึ่งหนึ่งในแต่ละยุคสมัย

「もの」 เป็นคำช่วยลงท้ายที่แสดงเหตุผลที่มีการถกเถียงกลับพร้อมกับการใส่ความไม่พึงพอใจลงไป โดยส่วนใหญ่จะเป็นคำเฉพาะที่ผู้หญิงใช้ เป็นคำที่มาจากคำตัด 「せ」 ที่อยู่ท้าย 「ものせ」 ทั้งและมีการแผลงการใช้งานเป็น 「ものん」 ด้วย จากผลการสำรวจพบว่าความถี่ในการใช้งานในแต่ละยุคสมัยไม่ค่อยมีความเปลี่ยนแปลงมากนัก

「の」 ได้มีการอ้างอิงว่าเป็นคำเฉพาะของภาษาผู้หญิงเป็นคำช่วยลงท้ายที่แสดงความรู้สึกที่ตัดสินใจเด็ดขาดแบบเบา ๆ และทำให้โทนเสียงนุ่มนวลลงใช้ได้ทั้งในกรณีประโยคคำถามและไม่ถาม อย่างไรก็ตามในงานวิจัยนี้พบว่าการใช้ 「の」 ในรูปคำถามนั้นอาจกล่าวได้ว่ากลายเป็นรูปภาษาที่ใช้ร่วมกันทั้งผู้หญิงผู้ชายแล้ว ดังนั้นที่จะนับเป็นข้อมูลสำรวจจึงมีเฉพาะที่ลงท้ายด้วย 「の」 แล้วไม่ใช่รูปประโยคคำถามเท่านั้น ผลการสำรวจพบว่าการใช้งานที่ลดลงในช่วงยุคปี 1980 แต่ก็กลับเพิ่มขึ้นในช่วงยุคปี 1990 โดยมีวิธีการใช้ที่เป็นลักษณะเฉพาะคือ 「รูปอดีต + の」 จะพบได้มาก

ในส่วนของงานวิจัยก่อนหน้านี้จะเป็นการกล่าวถึงว่ามีการวิจัยเกี่ยวกับภาษาผู้หญิงมากมายซึ่งโดยหลักแล้วงานวิจัยเหล่านี้จะแบ่งออกได้ใหญ่ ๆ เป็นสองประเภท ประเภทแรกคืองานวิจัยที่กล่าวว่าภาษาผู้หญิงเป็นลักษณะพิเศษเฉพาะของภาษาญี่ปุ่น คงจะไม่หายไปและควรที่จะรักษาเอาไว้ไม่ให้หายไป ซึ่งมีแนวโน้มที่จะเห็นพ้องว่าผู้หญิงควรใช้ภาษาให้เหมาะสมกับความเป็นผู้หญิง ส่วนอีกประเภทหนึ่งคืองานวิจัยที่กล่าวว่าภาษาผู้หญิงคือสัญลักษณ์ของการแบ่งแยกและเหยียดเพศ เป็นสิ่งที่มีเพื่อผูกมัดผู้หญิงเอาไว้กับ “ความเป็นหญิง” และ “ความมั่งคั่งของหญิงชาวญี่ปุ่น” ซึ่งในงานประเภทนี้ก็จะ

มองว่าทิศทางของภาษาผู้หญิงมีความจำเป็นที่จะเปลี่ยนแปลงไปสู่ความเท่าเทียมชายหญิง

ในส่วนถัดมากล่าวถึงภาษาและสังคมโดยเนื้อหาโดยรวมคือภาษาเป็นตัวสะท้อนยุคสมัยหรือสังคม เมื่อสังคมเปลี่ยน ภาษาก็จะค่อย ๆ เปลี่ยนไปอย่างต่อเนื่องเพื่อให้เข้ากับสภาพสังคม ในปัจจุบันความแตกต่างระหว่างหญิงชายกำลังทยอยจางหายไป จึงสามารถกล่าวได้ว่านี่ก็เป็นสิ่งที่แสดงให้เห็นว่าความแตกต่างของภาษาผู้หญิงผู้ชายก็กำลังค่อย ๆ หายไปเช่นกัน

สุดท้ายสรุปคือภาษาผู้หญิงมีการใช้งานที่ลดลงจริงตามสภาพสังคมที่เส้นแบ่งระหว่างหญิงชายค่อย ๆ จางลง แต่ไม่ได้มีแค่เฉพาะภาษาผู้หญิงเท่านั้น แม้ในการสำรวจนี้จะได้ลงรายละเอียดในภาษาผู้ชายแต่ก็สังเกตเห็นได้ว่ารูปภาษาผู้ชายอย่าง 「せ」 ที่ลงท้ายอย่าง 「そうだせ」 「行こうせ」 ก็ไม่ค่อยจะพบเห็นในการสนทนาของผู้ชาย โดยส่วนใหญ่จะเป็นการพูดใช้ได้ทั้งผู้หญิงผู้ชายอย่าง 「そうだよ」 「行こうか」 แทน จึงสามารถกล่าวได้ว่าความต่างของภาษาผู้หญิงภาษาผู้ชายกำลังค่อย ๆ ลดลง แต่ก็ไม่ได้หมายความว่าภาษาผู้หญิงหรือภาษาผู้ชายจะหายไปไม่มีการใช้งานอีกแต่เป็นการอาจจะเป็นการที่ภาษาผู้หญิงและภาษาผู้ชายกำลังค่อย ๆ ปรับเข้าหากันมากกว่า

2. วิเคราะห์ภาพรวม

บทความวิจัยนี้เป็นการสำรวจความถี่ในการใช้งานภาษาผู้หญิงที่ปรากฏในมังงะเด็กผู้หญิงที่โดดเด่นและเป็นที่ยอมรับในแต่ละยุคสมัยมาเปรียบเทียบกันเพื่อวิเคราะห์ถึงความเปลี่ยนแปลงของการใช้งานภาษาผู้หญิงซึ่งสะท้อนกับการใช้ภาษาของผู้หญิงในชีวิตจริง โดยมีการรวบรวมข้อมูลมาเปรียบเทียบกันซึ่งก็เห็นได้ชัดถึงความเปลี่ยนแปลงไปในแต่ละยุคสมัย ภาษาผู้หญิงก็ถือเป็นรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์อย่างหนึ่งโดยแสดงความแตกต่างทางเพศ เนื่องจากงานชิ้นนี้ใช้แหล่งข้อมูลจากมังงะจึงเป็นแบบอย่างในการวิจัยสำหรับผู้สนใจในรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ทางเพศที่ปรากฏในมังงะได้

แต่ในแง่ของการเลือกผลงานที่นำมาใช้เป็นข้อมูลนั้นอาจจะยังทำให้เกิดข้อกังขาอยู่บ้างจากการที่เลือกผลงานมาเพียง 3 เรื่องที่เขียนโดยผู้เขียนต่างกันทั้ง 3 เรื่อง ซึ่งการที่ผู้เขียนเป็นคนละคนกันนั้นอาจจะทำให้สามารถมองได้ว่าเป็นเพียงความแตกต่างของการใช้ภาษาของผู้เขียนแต่ละคนตามสภาพแวดล้อมที่ผู้เขียนคนนั้น ๆ เติบโตมาหรือไม่ อีกประการหนึ่ง ใน 3 เรื่องนี้โดยเฉพาะเรื่อง 『ガラスの仮面』 มีระยะเวลาที่ตีพิมพ์ตั้งแต่ปี 1976-1997 ซึ่งถือว่ายาวนานข้ามยุคสมัย จะถือว่าเป็นผลงานในช่วงยุคปี 1970 ได้หรือไม่ และการหยิบยกผลงานมาเพียง 1 เรื่องจากแต่ละยุคสมัยอาจไม่

เพียงพอต่อการนำไปกล่าวอ้างได้ว่าการใช้ภาษาในผลงานเรื่องนั้น ๆ สะท้อนการใช้ภาษาผู้หญิงของยุคสมัยนั้นได้จริง นอกจากนี้จำนวนการใช้ภาษาผู้หญิงอาจจะมีคามผันแปรไปตามจำนวนตัวละครผู้หญิงในเรื่อง ซึ่งทั้งสามเรื่องอาจจะมีตัวละครผู้หญิงไม่เท่ากันอาจจะทำให้ปริมาณการใช้ภาษาผู้หญิงมากน้อยต่างกันโดยที่ไม่แสดงถึงความเปลี่ยนแปลงของภาษาไปตามยุคสมัยได้

เนื่องจากบทความวิจัยนี้ตีพิมพ์ออกมาในปี 2003 และข้อมูลที่น่ามาสำรวจเป็นผลงานที่อยู่ในช่วงปี 1970 1980 และ 1990 แต่เวลาที่เขียน Book Review ขึ้นนี้คือปี 2023 ซึ่งระยะเวลาที่ห่างจากปีที่ตีพิมพ์บทความวิจัยถึง 20 ปีอาจจะทำให้ข้อมูลสำรวจนี้ไม่แสดงให้เห็นถึงความเปลี่ยนแปลงของภาษาผู้หญิงและภาษาผู้ชายที่เป็นปัจจุบัน ด้วยสภาพสังคมที่เปลี่ยนไปในช่วง 20 ปีที่ผ่านมาจะทำให้มองเห็นความเปลี่ยนแปลงของภาษาผู้หญิงภาษาผู้ชายว่าเป็นไปในทิศทางที่สอดคล้องกับงานวิจัยชิ้นนี้หรือไม่ อาจจำเป็นต้องมีการสำรวจเพิ่มเติมอีกในภายภาคหน้า

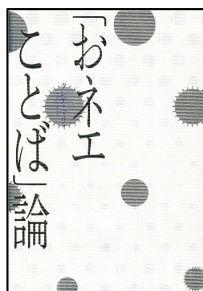
นอกจากนี้ งานวิจัยชิ้นนี้ที่ตั้งชื่อด้วยคำว่า “ภาษาผู้หญิงในมังงะเด็กผู้หญิง” แต่มีการนำมาพิจารณาเพียงแค่คำช่วยลงท้ายที่แสดงถึงความเป็นภาษาผู้หญิงเท่านั้น ซึ่งหากกล่าวถึงภาษาผู้หญิงแล้วยังมีองค์ประกอบอีกหลายอย่างที่แสดงถึงความเป็นภาษาผู้หญิงได้ แต่สิ่งเหล่านั้นไม่ได้ถูกกล่าวถึงและนับรวมไปเป็นข้อมูลในงานวิจัยชิ้นนี้จึงทำให้งานชิ้นนี้ขาดความสมบูรณ์

สำหรับผู้ที่สนใจรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ทางเพศที่นอกเหนือจากภาษาผู้หญิงและภาษาผู้ชายอาจใช้เป็นเกณฑ์เป็นการเปรียบเทียบกับรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์อื่น ๆ ต่อไป

3. สรุป

บทความวิจัยชิ้นนี้เป็นบทความในลักษณะของการทดลองสำรวจภาษาผู้หญิงที่ปรากฏในมังงะจึงอาจจะมีจุดที่ไม่สมบูรณ์เช่น จำนวนผลงาน ความเหมาะสมในการคัดเลือกมังงะ เป็นต้น ทำให้ความน่าเชื่อถือมีไม่มาก แต่ก็พอที่จะสามารถนำมาใช้เป็นแบบอย่างพื้นฐานในการวิจัยได้ระดับหนึ่ง และผู้อ่านเล็งเห็นว่าเมื่ออ่านงานชิ้นนี้แล้วต้องศึกษางานอื่นเกี่ยวกับภาษาผู้หญิงเพิ่มเติม

7. 「おネエことば」論



ข้อมูลบทความ

クレア・マリィ (2013) 『「おネエことば」論』 青土社

1. สรุปความโดยรวม

ในช่วงเกริ่นนำ ผู้เขียนได้กล่าวถึงที่มาของการเขียนหนังสือเล่มนี้ว่าในช่วงยุคปี 1990 ที่ตนเองเริ่มวิจัยเกี่ยวกับภาษาญี่ปุ่นและได้ทำวิจัยในหัวข้อ 「日本語とセクシュアリティ」 นั้น ในการสัมภาษณ์เก็บข้อมูลกับผู้คนในสังคมเกย์และเลสเบียน เมื่อถามคำถามว่า “เมื่อได้ยินเกี่ยวกับภาษาญี่ปุ่นกับลักษณะทางเพศแล้วจะนึกถึงอะไรเป็นอย่างแรก” คำตอบที่ได้กลับมาเป็นส่วนมากคือ 「おネエことば」 หรือ “ภาษากะเทย” และระหว่างที่กำลังค้นหาข้อมูลเกี่ยวกับหัวข้อข้างต้นก็พบอีกว่าไม่ว่าจะในงานวิจัยก่อนหน้าหรือผลการสัมภาษณ์ก็จะพบ 「おネエことば」 ปรากฏเข้าไปเข้ามาอยู่เสมอ แต่ที่เอกสารการวิจัยทางภาษาที่อยู่นอกสังคม LGBT นั้นกลับมีเกี่ยวข้องกับ 「おネエことば」 อยู่น้อยมาก ที่มีส่วนใหญ่จะเป็นงานที่เขียนจากมุมมองของภาษาผู้ชายและภาษาผู้หญิง (男ことば/女ことば) เท่านั้น นอกจากนี้ระหว่างที่กำลังทำวิจัยเกี่ยวกับ 「おネエことば」 อยู่นี้ก็ได้พบเข้ากับรายการวาไรตี้ที่มีดาราร่วมรายการเป็นกะเทยหรือ 「おネエ」 ซึ่งพวกเขาเหล่านั้นมีการใช้ภาษากะเทยเช่นกันแต่เป็นภาษากะเทยที่ต่างออกไป ความแตกต่างเหล่านั้นเป็นอย่างไร สื่อกระแสหลักมีการใช้ 「おネエことば」 อย่างไร และ 「おネエことば」 เหล่านั้นทำหน้าที่อย่างไร เพื่อค้นหาคำตอบเหล่านั้นจึงได้เกิดเป็นหนังสือเล่มนี้

บทที่ 1 กล่าวถึงการผันแปรของภาษากะเทย โดยเริ่มต้นว่าในช่วงก่อนหลังปี 2000 มีการปรากฏตัวของดารานักแสดงกะเทย (おネエ系) ในรายการวาไรตี้ โดยพวกเขาเหล่านั้นจะแต่งตัวจัดจ้าน เมคอัพแบบเซเลบ มีวิธีการพูดที่เป็นเอกลักษณ์ สมาร์ทแต่ก็หยาบคาย ไหวพริบเฉียบแหลมแต่ก็มีความตลกขบขัน ซึ่งจะใช้คำเรียกพวกเขาเหล่านั้นว่า 「おネエキャラ」 แทน 「オカマ」 ซึ่งเป็นคำเรียกเชิงเหยียดหยามดูถูก สื่อในอดีตมีคำเรียกเหล่า 「おネエ系」 หลากหลายไม่ว่าจะเป็น 「ゲイ・ボーイ」 ในช่วงยุคปี 1950 「ブルボーイ」 ในช่วงยุคปี 1960 「ニューハーフ」 ในช่วงยุคปี 1980 เป็นต้น ในช่วงกลางของยุคปี 2000 มีดาราลักษณะกะเทยหรือดารา 「おネエキヤ

ラ」 หน้าใหม่ปรากฏตัวในสื่อต่าง ๆ อย่างมากมายและได้เกิดเป็นความนิยมใหม่ขึ้น โดยที่ลักษณะการใช้ภาษาของพวกเขาเหล่านี้ที่เรียกว่า 「おネエキャラのことば」 นั้นเป็นภาษาสำหรับใช้ในสื่อที่แตกแขนงออกมาจาก 「おネエことば」 ของสังคม LGBT อีกทีหนึ่ง ซึ่ง 「おネエキャラのことば」 นี้คล้ายกับภาษาผู้หญิง (女ことば) ที่ปรากฏในโลกสมมติและในสื่อจึงสามารถตีความได้ว่าเป็นรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์ (役割語) รูปแบบหนึ่ง นอกจากนี้ยังมีกล่าวไปถึง Language Ideology และ Makeover Media อีกด้วย

บทที่ 2 การถือกำเนิดของ 「おネエキャラのことば」 โดยสามารถสรุปใจความได้ว่า 「おネエことば」 ในยุคเฮย์เซย์นั้นมีรากฐานมาจากคำศัพท์ที่ใช้โดยโสเภณีชายที่ทำงานอยู่ในแถบสวนอุเอโนะช่วงครึ่งหลังของยุคปี 1940 โดยที่ 「おネエ」 ของ 「おネエことば」 นั้นมีที่มาจาก 「お姐さん」 ที่ใช้กันในระหว่างโสเภณีชายด้วยกัน โดยที่รูปแบบภาษาคือการใช้คำช่วยลงท้ายด้วย 「わ」 「わよ」 ตามแบบของภาษาผู้หญิง การใช้สรรพนามบุรุษที่ 1 ว่า 「わたし」 หรือ 「あたし」 และใช้คำอุทานว่า 「あら」 「うそ！」 「いや！」 เป็นต้น และมีการชี้ให้เห็นว่า 「おネエことば」 มีขอบเขตการใช้ที่กว้างกว่าภาษาผู้หญิง หลังจากนั้นในผลการสืบค้นได้พบว่าสำนวน 「おネエキャラ」 ได้มีการเริ่มใช้ในสื่อตัวอักษรอย่างหนังสือพิมพ์และอื่น ๆ ในช่วงปี 2004 ซึ่งในยุคเดียวกันนี้จะมีสำนวนว่า 「乙女キャラ」 ซึ่งเป็นสำนวนที่ชี้ไปถึงดาราดูชายที่พูดด้วยภาษาผู้หญิงอยู่ด้วย ในยุคนั้น 「おネエキャラ」 กับ 「乙女キャラ」 จะถูกแบ่งแยกกับ 「おかまキャラ」 ที่เป็นลักษณะ “พูดจาปากร้ายตรงไปตรงมาไม่อ้อมค้อม” และ 「おネエキャラ」 กับ 「乙女キャラ」 ก็ได้รับความนิยมในหมู่ผู้ชมขึ้น มีการกล่าวว่า 「おネเอキャラ」 เป็นสำนวนที่นำมาใช้แทนการเรียก 「オカマ」 ให้นุ่มนวลและอ้อมค้อมขึ้น โดยลักษณะเฉพาะของ 「おネエキャラ」 นี้คือ “มีการกระทำแบบเพศหญิง” “ใช้ภาษาสำหรับผู้หญิง” “มีท่าทางและความรู้สึกเหมือนผู้หญิง” พร้อมกันนั้นก็มีการพูดจาที่ไม่เกรงอกเกรงใจและปากร้าย ที่กล่าวมาก่อนหน้าทั้งหมดนี้คือการปรากฏของคำว่า 「おネエキャラ」 ในสื่อหนังสือพิมพ์ในช่วงปี 2004 แต่ว่าในสื่อโทรทัศน์นั้นได้รับความนิยมใน 「おネเอキャラ」 และเรียกดาราเหล่านั้นว่า 「おネエキャラ」 มาตั้งแต่ช่วงปี 2000 แล้ว สิ่งทีกระตุ้นให้ 「おネエキャラのことば」 รุดหน้าไปอีกนั้นคือรายการวาไรตี้ของญี่ปุ่นที่มีชื่อว่า 『おネエ MANS』 โดยผู้เขียนยังได้ระบุอีกว่า 「おネエことば」 กับ 「おネエキャラのことば」 นั้นแตกต่างกันเนื่องมาจากที่ตนเองไปสัมภาษณ์ผู้คนในสังคม LGBT ในปี 2003 พวกเขาตอบว่าภาษากะเทยที่พวกดารายใช้ในรายการนั้นต่างกับภาษากะเทยที่พวกเขาใช้จริงตรงที่ภาษากะเทยในสื่อ

ของดารานั้นมีความสุขภาพ เป็นหญิงสาว และมีความจิกกัดและปากร้ายไม่เพียงพอ จึงอยากที่จะจัดให้ 「おネエキャラのことば」 เป็นภาษากะเทยอีกประเภทหนึ่งที่ต่างออกไปและเป็น 「役割語」

บทที่ 3 Makeover Media คือสื่อดิจิทัล สื่อตัวอักษร สื่อภาพที่กระตุ้นให้เกิดการเปลี่ยนรูปโฉม ปรับปรุง ปรับแต่ง เปลี่ยนแปลง ด้วยความพยายามและการบริโภคส่วนบุคคล โดยที่ 「おネエキャラ」 นั้นถือเป็นสัญลักษณ์ของเปลี่ยนรูปโฉมที่จำเป็นในสื่อเหล่านี้ ซึ่งพวกเขาเหล่านี้จะกระตุ้นให้ผู้รับชมอยู่หันมาดูแลปรับปรุงตนเองและถ่ายทอดวิธีการและเทคนิคต่าง ๆ ให้ผู้ชมทั้งชายหญิง ในส่วนของบทที่ 3 หลังจากนั้นเป็นการกล่าวถึงรูปแบบของรายการ 『おネエ MANS』 ที่ยกมาใช้เป็นข้อมูลในการวิเคราะห์ว่าเป็นรายการวาไรตี้ที่เป็นลักษณะของ Makeover Media ที่แสดงการเปลี่ยนรูปโฉมของแขกรับเชิญร่วมรายการให้ดูดีขึ้นโดยมีเหล่า 「おネエキャラ」 ที่เป็นผู้เชี่ยวชาญด้านต่าง ๆ ไม่ว่าจะเป็นด้านเมคอัพ ด้านแฟชั่น และอื่น ๆ มาให้คำแนะนำในการเปลี่ยนแปลงรูปลักษณ์ โดยที่รูปแบบจะเป็นการวิจารณ์รูปลักษณ์แขกรับเชิญก่อนถูกพาไปแปลงร่างอย่างเผ็ดร้อนตรงไปตรงมา แล้วแนะนำด้วยคำพูดอย่างอ่อนโยนในภายหลัง นอกจากนี้ภายในบทยังมีการกล่าวถึง 「美化語」 หรือการทำให้ภาษาสวยงามด้วยการเติม 「お」 「ご」 「おみ」 ลงไปหน้าคำศัพท์นั้น ๆ และเป็นการแสดงว่าผู้ใช้ภาษานั้นมีการใช้คำพูดจาที่เรียบร้อย ชั้นสูง มีการศึกษา แต่การเติม 「お」 ลงไปหน้าคำคำเช่น 「おブス」 ซึ่งเป็นความขัดแย้งกันนั้นก็เป็เอกลักษณ์อย่างหนึ่งของ 「おネエキャラのことば」

บทที่ 4 กล่าวถึงและวิเคราะห์การใส่ตัวอักษรในรายการโทรทัศน์หรือ テロップ ซึ่งสิ่งเหล่านี้เป็นการใส่เพิ่มเติมเข้ามาในขั้นตอน post production ที่ทำหลังถ่ายทำรายการเสร็จ テロップ ในปัจจุบันมีทั้งการใช้สี ฟอนต์ ขนาด อนิเมชันต่าง ๆ เพื่อสื่อความและแบ่งลักษณะของผู้พูดออกจากกัน และนอกจากนี้ยังมีการใช้สัญลักษณ์เช่น 「!!」 「♡」 และสัญลักษณ์ที่มีการใช้ในโทรศัพท์มือถืออีกด้วย แล้วยังกล่าวถึงว่ามีการแบ่งประเภทของ テロップ ลักษณะของผลที่ผู้ชมจะได้รับออกเป็น 8 ประเภทอีกด้วย ในส่วนของการวิเคราะห์ テロップ นั้นจะเป็นการยกคำพูดและ テロップ จากรายการ 『おネエ MANS』 มาวิเคราะห์ซึ่งสรุปโดยรวมได้ว่า テロップ ได้ถูกใช้งานอย่างมากมา เพื่อเน้นความตลกขบขันของคำพูดในรายการ แต่นอกจากนั้น การใช้สี ฟอนต์ ขนาด อนิเมชัน และสัญลักษณ์ต่าง ๆ ก็เป็นการแสดงให้เห็นถึงอัตลักษณ์ของผู้พูดเช่นกัน ดังเช่นจะเห็นได้ว่าในคำพูดที่เป็น 「おネエキャラのことば」 มักจะมีสีที่ดูเป็นผู้หญิงและมีการใส่สัญลักษณ์ต่าง ๆ เยอะ และในการเลือกสีเลือกฟอนต์บางแบบของ テロップ ก็แสดงความเป็นหญิงเป็นชายด้วยเช่นกัน

บทที่ 5 กล่าวถึงการทำให้「おネエキャラのことば」ซึ่งเป็นภาษาพูดมาอยู่ในรูปแบบตัวอักษร ซึ่งลักษณะเฉพาะของ「おネエことば」เช่น Intonation ที่เป็นเอกลักษณ์ การเน้นเสียงลากยาว วิธีการเว้นช่องว่างคำพูด และอื่น ๆ นั้นสื่อออกมาเป็นตัวอักษรได้ยาก ดังนั้นเมื่อเขียน「おネエことば」ออกมาเป็นตัวอักษรแล้วจึงอาจจะทำให้เสียความแตกต่างกับภาษาผู้หญิงไป แต่ในช่วงยุคปี 1970 กลับมีการเขียนในสไตล์「おネエことば」ในสื่อกระแสหลักมาก่อนแล้ว ซึ่งเป็นการใช้ทั้ง「—」ในการลากเสียงยาวหรือการใช้「(笑)」และเครื่องหมายในโทรศัพท์มือถืออื่น ๆ ในการเขียน นอกจากนี้ยังมีการใช้สัญลักษณ์อย่าง「♡」「♪」และ Emoji อีกด้วย หลังจากนั้นเป็นการวิเคราะห์ถึงวิธีการประยุกต์ต่าง ๆ เพื่อให้แปลง「おネエキャラのことば」ออกมาเป็นตัวหนังสือได้ ในการวิเคราะห์การตั้งชื่อหนังสือนั้นจะสังเกตได้ว่าในหนังสือที่เขียนโดยเหล่า「おネエキャラ」มักจะมีการใช้คำวิเศษณ์อย่าง「革命」「魔法」「宣言」「美人力」「美人道」และมีการใช้ชื่อตนเองขึ้นต้นในชื่อหนังสือเพื่อเป็นการสร้างแบรนด์ให้กับตนเองหรือใช้รูปแบบ「ชื่อผู้เขียน＋流」และ「～道」 เป็นต้น

บทที่ 6 ทิศทางของ「おネエことば」สรุปได้โดยรวมน่าในปี 2009 ที่รายการ『おネエMANS』ฉายตอนสุดท้ายก็ต่างมีการคิดว่ายุคทองของ「おネエキャラ」กำลังจะสิ้นสุดลงและหายไปเหมือนกับความนิยมอื่น ๆ ที่เกิดขึ้นและเสื่อมความนิยมลงไป แต่หลังจากนั้นก็ยังมีดาราที่เป็น「おネエキャラ」คนใหม่ปรากฏออกมาอยู่เรื่อย ๆ ส่วนคนเก่าก็ขยายงานของตนเองไปสู่ด้านอื่น ๆ อย่างต่อเนื่อง ดังนั้น「おネエキャラのことば」ก็จะคงอยู่และก้าวข้ามไปสู่พื้นที่ใหม่ต่อไป

ในบทส่งท้ายเป็นการกล่าวสรุปโดยรวมทั้งหมดว่าที่ผ่านมาในแต่ละบทกล่าวถึงอะไรบ้าง

2. วิเคราะห์ภาพรวม

หนังสือเล่มนี้เป็นหนังสือที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาษากะเทยที่ศึกษาจากรายการวาไรตี้ในโทรทัศน์เป็นหลักซึ่งในหนังสือก็ได้ระบุไว้ว่าภาษากะเทยที่ปรากฏในสื่อรายการวาไรตี้ก็เป็นรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์อย่างหนึ่งซึ่งไม่ใช่ภาษากะเทยที่กะเทยในสังคม LGBT คุ้นชินกันจริง โดยได้มีการอธิบายถึงที่มาของภาษากะเทยและลักษณะของภาษากะเทยแบบคร่าว ๆ และวิเคราะห์「おネエキャラのことば」ซึ่งเป็นภาษากะเทยแขนงหนึ่ง และวิเคราะห์รูปแบบการปรากฏของภาษากะเทยเหล่านี้ในสื่อกระแสหลัก

โดยรวมแล้วหนังสือเล่มนี้เป็นหนังสือวิชาการที่มีเนื้อหาเกี่ยวกับภาษากะเทยอย่างค่อนข้างครบถ้วน วิเคราะห์จุดต่าง ๆ อย่างละเอียด ทำการแจกแจงแต่ละหัวข้ออย่างค่อยเป็นค่อยไปเพื่อให้เกิดความเข้าใจมากที่สุด มีการอธิบายถึงเหตุการณ์ในตัวอย่างที่ยกมาอย่างละเอียดเห็นภาพว่าเกิดความ เป็นไปอย่างไรในรายการถึงแม้จะไม่เคยได้รับชมรายการนั้นมาก่อนก็ตาม

อย่างไรก็ตามการจะเข้าใจถึงรูปแบบและวิธีการใช้ภาษากะเทยนั้นไม่สามารถรู้ได้ภายในบท เดียว ต้องมีการอ่านและประติประต่อจากทุกบทเข้าหากันเพื่อให้ได้คำตอบทั้งหมดว่าภาษากะเทยมีวิธี และรูปแบบการใช้อย่างไร ซึ่งในหนังสือไม่ได้บอกมาทั้งหมดในทีเดียวแต่จะแทรกอยู่ตามจุดต่าง ๆ ในแต่ ละบทของหนังสือเล่มนี้ ซึ่งถือว่าเป็นการเพิ่มความสนใจให้แก่ตัวหนังสือแก่ผู้ที่สนใจศึกษารูปแบบภาษา แสดงอัตลักษณ์กะเทย

3. สรุป

หนังสือเล่มนี้เป็นการวิเคราะห์เจาะลึกลงไปทีรูปแบบภาษาแสดงอัตลักษณ์กะเทยโดยเฉพาะจึง มีเนื้อหาที่เข้มข้นและความรู้เกี่ยวกับภาษากะเทยอย่างเต็มเปี่ยม สมควรเป็นอย่างยิ่งที่จะนำมาใช้ อ้างอิงในการศึกษาภาษากะเทยและเป็นต้นแบบในการวิเคราะห์ภาษากะเทย