



GÖTEBORGS UNIVERSITET  
INST FÖR SPRÅK OCH LITTERATURER

JAPANSKA

# **Ett ord säger mer än tusen meningar**

**En studie i yakuwarigos förhållande till visuellt material**

**Marcus Zanteré**

Kandidatuppsats

HT 2014

Handledare:

Yasuko Nagano-Madsen

Examinator:

Pia Moberg

## Abstract

This thesis examines and attempts to develop the theory of *yakuwarigo* as introduced by Kinsui (2003) by integrating both the visual and linguistic aspects of characters found in *manga*. We seek answers to what extent Japanese native speakers are capable of matching linguistic and visual characteristics of characters in *manga*. As well as whether they are consciously aware of how *yakuwarigo* affects their choices. Furthermore, it aims to present a framework capable of classifying, and categorizing different types of characters by their language use. This is accomplished by analyzing the motivation behind choices, by natives, whom were asked in a survey to match lines and artwork of characters in *manga* to form pairs. It is found that many natives share a common visualization of the character after reading its lines. However, this image does not necessarily match the design of the character who utters them in the source material of the survey. Many of the native speakers identify what Kinsui calls *bushi-go* ‘*samurai* language’, but they apply it to a wide range of different characters and their language usage. This fact plays an important role in the framework suggested in this thesis.

Keywords: *yakuwarigo*, kinsui, *manga*, character design, framework, Japanese

## Konventioner

Jag kommer att i denna uppsats att använda mig av Hepburn-systemet med ett fåtal modifieringar. Partiklarna は、へ、を kommer att skrivas ut som *ha*, *he* och *wo*. Långa vokaler skrivs inte ut med makroner, detta innebär att t.ex. いこう skrivs *ikou* istället för *ikō*. Dubbla konsonanter hanteras så att konsonanten efter *sokuon* (っ) skrivs ut två gånger vilket innebär att t.ex. やっぱり skrivs *yappari*. Termer som bedöms ha en betydelse för *yakuwarigo* kommer att skrivas ut med en direktöversättning första gången de används men kommer sedan att lämnas på japanska. Detta kan betyda att ord som vanligtvis översätts lämnas på japanska. Japanska ord i uppsatsen markeras med kursivstil och långa ord delas upp med bindestreck för att förenkla läsningen.

# Innehållsförteckning

1. Inledning.....	4
1.1. Tidigare forskning.....	4
1.2. Problemställning, syfte och metod.....	5
2. BlazBlue.....	6
2.1 Handling.....	6
2.2 Introduktion av karaktärer.....	7
2.2.1. Ragna the Bloodedge.....	7
2.2.2. Noel Vermillion.....	7
2.2.3. Jin Kisaragi.....	7
2.2.4. Taokaka.....	8
2.2.5. Bang Shishigami.....	8
2.2.6. Rachel Alucard.....	8
2.2.7. Hazama, Yuuki Terumi.....	9
2.2.8. Iron Tager.....	9
2.2.9. Lichi Faye-Ling.....	9
2.2.10. Hakumen.....	10
2.2.11. Nyu-13.....	10
3. Yakuwarigo och dess komponenter.....	10
3.1 Yakuwarigo som koncept.....	10
3.2 Personliga pronomen.....	12
3.3 Kopula.....	15
3.4 Djurkaraktärsspråk.....	16
3.5 Satsfinala partiklar, Frågesatser.....	17
3.6 Lexikon/interjektioner/konjugationer/elegans.....	19
3.7 Karaktärspartiklar.....	22
4. Enkätundersökning.....	22
4.1 Resultat.....	22
4.1.1 Ragna the Bloodedge.....	23
4.1.2 Noel Vermillion.....	25
4.1.3 Jin Kisaragi.....	26
4.1.4 Taokaka.....	27
4.1.5. Shishigami Bang.....	27
4.1.6 Rachel Alucard.....	29
4.1.7 Hazama.....	30
4.1.8 Iron Tager.....	31
4.1.9 Lichi Faye-ling.....	32
4.1.10 Hakumen.....	33
5. Diskussion och förslag till fortsatt forskning.....	35
6. Slutsats.....	39

# 1. Inledning

Har du någonsin funderat över vad som gör Långbens sätt att tala unikt för honom? Reflekterat över vad som är skillnaderna i tal mellan Indiana Jones och Dracula? Tror du att du skulle kunna veta att det är en anka som talar om du läser en replik från Kalle Anka, eller att det är en rymskurk om du läser något yttrat av Darth Vader?

När jag började se på anime (japanska animerade serier) som ung så fascinerades jag av variationen i hur olika karaktärer uttryckte sig. Redan innan jag började studera det japanska språket så hade jag fått en vis förståelse för skillnaderna i till exempel de olika första persons pronomen. De starka manliga karaktärerna hade en tendens att använda pronomen *ore*, de kvinnliga karaktärerna använder istället oftast *watashi*. Det fanns en myriad av liknande ord som användes av en viss typ av karaktär, något jag aldrig tidigare reflekterade över när jag läste västerländska böcker eller serietidningar.

Detta koncept att olika karaktärer skulle ha sitt eget sätt att prata beroende på stereotyper runt omkring deras kön, status i samhället eller personlighet är något som länge funnits i det japanska språket. Det klassificerats dock först 2003 som det vetenskapliga fältet *yakuwarigo* (rollspråk) av professor Kinsui Satoshi på Osaka universitet. Jag kommer i denna uppsats att studera och diskutera de japanska modersmålstalarnas (hädanefter L1) förståelse för *yakuwarigo*, dess betydelse för språket och hur det relaterar till visuella egenskaper hos karaktärer i medium som t.ex. manga.

## 1.1. Tidigare forskning

Japanska är ett språk med flera distinkta skillnader mellan manligt och kvinnligt språk. Det går i flera fall i litteratur enkelt förstå om det är en manliga eller kvinnlig talare bara på språket. Första persons pronomen är ett tydligt exempel på skillnaderna mellan de båda, män tenderar att använda *boku* eller *ore*. Kvinnor talar istället om sig själva med *watashi* eller *atashi*. Ytterligare faktorer är användandet av *bikago*, *satsfinalpartiklar* m.m. Detta skriver bland annat Okamoto och Shibamoto om i ”Japanese language, gender and ideology” (2004).

Det är dock inte endast genus som står för skillnader mellan språkanvändande av individer. Utöver det påverkar även social klass, födelseort, ålder och liknande språket. De komponenter som målar upp en bild av talaren inom litteratur kallas för *yakuwarigo* och myntades av Kinsui Satoshi i *Vaacharu nihongo yakuwarigo kenkyuu no nazo* (Kinsui, 2003).

*Yakuwarigo* är ett relativt nytt koncept som har väckt ökat intresse de senare åren med en uppgång i antal utförda studier. Det finns dock endast ett fåtal studier som undersöker *yakuwarigos* koppling till visuellt material. Detta trots att manga och anime är två visuella medier som står för en stor del av det *yakuwarigo* som L1 talare möter i vardagen. Ett exempel på tidigare studier som behandlar visuellt material är ”*nikkan taishou yakuwarigo kenkyuu*” (Jämförande forskning i *yakuwarigo* mellan Japan och Korea) av Jung, Hyeseon (Kinsui, 2007:71–93) som beskriver skillnaderna i hur koreaner och japaner uppfattar bild och språkbruk. Vi är dock långt ifrån att förstå de skillnader i karaktärsdesign som naturligt kopplas till *yakuwarigo* bortom en grundläggande nivå.

Utöver Kinsui så talar även Sadanobu Toshiyuki om ett liknande koncept som han kallar *hatsuwa-kyarakuta* (Talar karaktär) (Sadanobu, 2011). Detta är ett koncept mycket likt *yakuwarigo* baserat runt fyra komponenter som går att finna i uttalanden. Dessa är *hin* (elegans), *kaku* (status), *sei* (genus), *nen* (ålder) dessa kan finnas till tre grader (med undantag för *sei*, där det gäller man eller kvinna) och skapar olika kombinationer (karaktärstyper).

Denna uppsats kommer endast att bearbeta skriven text med fiktiva karaktärer och kommer främst bygga på Kinsui och Sadanobus forskning. Det finns dock även forskning som visar på att fonetiska komponenter så som accent och intonation har en betydelse för att beskriva karaktär i animation. Detta skriver Teshigawara om i "Vocally expressed emotions and stereotypes in Japanese animation: Voice qualities of the bad guys compared to those of the good guys" (Teshigawa, 2004).

## 1.2. Problemställning, syfte och metod

Syftet med denna uppsats är att utveckla teorin *yakuwarigo* så som den beskrivs av Kinsui (2003) och hans kollegor genom att integrera visuellt material i teorin. Detta genomförs genom att undersöka L1 talares medvetna förståelse för ords konnotationer så som förklarar genom *yakuwarigo*, och deras förmåga att koppla varianter av språkbruk till en karaktärstyp. Samt att undersöka huruvida konsumtion av populärkultur så som manga utvecklar denna förståelse. Slutledningsvis är även målet att börja på ett ramverk som kan beskriva och särskilja typer av karaktärer i större detalj. Ramverket skall i sent skede kunna beskriva de varianter av språkbruk som används av författare för att förmedla en karaktärs egenskaper och personlighet genom språket. Med ramverket skall du kunna få svar på frågor så som; vilka första persons pronomen eller satsfinala partiklar identifierar läsare med t.ex. en samuraj och *bushi-go* (samurajspråk)? Det skall även kunna förklara vilka visuella egenskaper som läsare identifierar med respektive språkbruk.

Syftet med denna uppsats går att kortfattat summera i tre frågeställningar:

- **Till vilken omfattning förstår medvetet japanska L1 talare *yakuwarigo*?**
- **Går det att integrera förhållandet mellan visuellt material och den lingvistiska informationen i språkbruk för att utveckla *yakuwarigo* som teori?**
- **Går det att sammanställa *yakuwarigo* i ett ramverk som kan identifiera och förklara olika typ av språkbruk?**

Under den första delen kommer jag att beskriva primärmaterialet som används, vilket kommer att vara mangan "Blazblue Chimelical Complex" (härefter Blazblue) och dess karaktärer för att skapa en visuell bas och även beskriva grundläggande hur de är som karaktärer. Denna information kommer sedan att jämföras med de lingvistiska komponenterna i deras språkbruk och resultatet från utförd enkätundersökning under resultatdelen.

I nästkommande del kommer jag att djupare beskriva *yakuwarigo* som det är beskrivet av tidigare forskning. För att förenkla presentationen har jag valt att dela in *yakuwarigo* i sex

större grupper vilket kommer att vara pronomen, kopula, djurkaraktärsspråk, satsfinala partiklar/frågesatser, vokabulär/interjektioner/konjugationer/elegans samt karaktärspartiklar. Därefter följer en presentation av resultat, en diskussion baserat på frågeställningarna och slutledningsvis uppsatsens slutsats.

Enkäten har utförts så att respondenterna har fått en uppsättning på tio illustrationer av karaktärer från Blazblue och en uppsättning på tio med tre repliker per uppsättning citerade från Blazblue. Replikerna, illustrationerna och enkäten där de skrivit sina svar har delas ut till respondenter på separata blad(se appendix). De har därefter blivit ombudda att para ihop replikuppsättningarna med illustrationerna för att skapa karaktärspår, samt fått motivera sina val. Genom denna metod är målet att få en inblick i hur respondenterna tänker, både gällande språket och hur de uppfattar det visuella materialet. Slutligen har de även fått svara på frågor gällande deras konsumtion av populärkultur för att se hur det kan ha påverkat deras resultat. Den har inledningsvis laddats upp på plattformen Google Surveys och delats ut via sociala medier till bekanta till författaren. På grund av tekniska komplikationer valde författare att inte använda sig av denna metod för fler än de första fem respondenterna, som ersättning har enkäten skrivits ut i pappersform och delats ut på Osaka Kyoiku Daigaku under februari månad 2014. 28 svar har samlats in och följts av en kvantitativ analys av hur de parat repliker med illustrationer, samt en kvalitativ analys av hur respondenterna motiverat sina svar vilket har legat i fokus för undersökningen. Då undersökningen har utförts i en universitetsmiljö är respondenterna främst i åldrarna 18-25 och majoriteten är studenter.

## 2. BlazBlue

Blazblue är från början ett arkadspel vid titeln Blazblue: Calamity Trigger, som släpptes 20.11.2008 i Japans arkader, skapat av Arc System Works (härefter ASW). Efter arkadspelet har det även släppts uppföljare, spel för hemkonsol, noveller och manga baserat på detta universum. Denna uppsats använder som primärmaterial en av mangaadaptationerna vid namn ”Blazblue Chimelical Complex” som är en förkortad återberättelse av händelseförloppet i BlazBlue: Calamity Trigger. Mangan släpptes i två volymer 2010-2011.

### 2.1 Handling

För länge sedan stod mänskligheten på kanten till att dö ut då en mystisk best kallad *kuroki kemono* (det svarta odjuret) uppenbarar sig och förgör allt i sin väg. I kampen mot detta vidunder som lämnat världen i spillror reser sig sex hjältar. Med hjälp av magi uppfinner en magiker vid namn Nine en ny typ av vapen som hon kallar Ars magus, med dessa går det tillslut att besegra *kuroki kemono*. Då *kuroki kemono* efter ett långt krig besegras etablerar sig organisationen Novus Orbis Librarium (NOL), eller biblioteket som det kom att kallas i folkmun. Denna organisation tar roll som världsregering med monopol över Ars magus. Det är ett sekel efter detta event som huvudkaraktären i Blazblue, Ragna the Bloodedge startar en rebell mot NOL och mangan tar sin start i staden Kagutsuchi.

## 2.2 Introduktion av karaktärer

I följande stycke beskrivs karaktärerna som används i enkätundersökningen utefter hur de beskrivs officiellt av ASW och hur det uppfattas av författare efter att ha läst primärmaterialet.

### 2.2.1. Ragna the Bloodedge



Ragnas våldsamma beteende och vulgära språkbruk står ut men han är egentligen snäll på insidan (Arc System Works, 2012, <http://www.blazblue.jp/ct/ragna.html>).

Protagonisten Ragna har de största prispengarna i historien på sitt huvud efter att ha öppet rebellerat mot NOL. Hans spikiga hår, röd/svarta färgschema och breda svärd är hans främsta särdrag. Ragna uppfattas av flera karaktärer i Blazblue som skrämmande.

(Blazblue Wikia, 2011,

[http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Ragna\\_the\\_Bloodedge\\_%28Continuum\\_Shift,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Ragna_the_Bloodedge_%28Continuum_Shift,_Character_Select_Artwork%29.png))

### 2.2.2. Noel Vermillion



Noel försöker verka lugn och samlad men känner sig egentligen lätt ensam. Hon är blyg runt nya människor och är dålig på att skapa nya relationer (Arc System Works, 2012, <http://www.blazblue.jp/ct/noel.html>).

Trots sin skicklighet på slagfältet är det ett stort fokus i Blazblue på att hon ska framstå som gullig och charmig. Då hon är officerare i NOL är hon till en början fiende till Ragna.

(blazblue wikia, 2011,

[http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Noel\\_Vermillion\\_%28Continuum\\_Shift,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Noel_Vermillion_%28Continuum_Shift,_Character_Select_Artwork%29.png))

### 2.2.3. Jin Kisaragi



Jin är lugn och samlad karaktär som visar lite intresse för främlingar. Han är både en framstående soldat och skicklig officerare. Han är dock på insidan ambitiös, blir lätt avundsjuk och roffar inte ogärna åt sig saker för sig själv. (Arc System Works, 2012, <http://www.blazblue.jp/ct/jin.html>).

Jin har vanligtvis en väldig lugn personlighet, men han tappar helt fattningen när han träffar sin äldre bror, Ragna. Jin är även Noels överordnade på NOL.

(blazblue wikia, 2011,

[http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Jin\\_Kisaragi\\_%28Continuum\\_Shift,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Jin_Kisaragi_%28Continuum_Shift,_Character_Select_Artwork%29.png))

#### 2.2.4. Taokaka



(blazblue, wikia,  
[http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Taokaka\\_%28Continuum\\_Shift,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Taokaka_%28Continuum_Shift,_Character_Select_Artwork%29.png))

Taokaka är naiv men temperamentsfull. Hon har även ett väldigt oskuldsfullt hjärta (Arc System Works, 2012, <http://www.blazblue.jp/ct/taokaka.html>).

Taokaka beskrivs som en lite dum, men söt och glad kattmänniska. Hon tjänar sitt levebröd som prisjägare, men blir utan att känna till hans egentliga identitet god vän med Ragna.

#### 2.2.5. Bang Shishigami



(Blazblue wikia, 2011,  
[http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Bang\\_Shishigami\\_%28Continuum\\_Shift,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Bang_Shishigami_%28Continuum_Shift,_Character_Select_Artwork%29.png))

Bang är man som håller stor vikt vid rättvisa och humanitet. En karllakarl som utstrålar lojalitet och manlighet (Arc System Works, 2012, <http://www.blazblue.jp/ct/bang.html>).

Bang är en ninja som härstammar från en del av världen som förlorar mot NOL i ett inbördeskrig innan Blazblue utspelar sig. Han spenderar nu sin tid som prisjägare, och bor i en fattig del av Kagutsuchi tillägnad de nu utstötta som förlorade det ovannämnda kriget.

#### 2.2.6. Rachel Alucard



(Blazblue wikia, 2011,  
[http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Rachel\\_Alucard\\_%28Continuum\\_Shift,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Rachel_Alucard_%28Continuum_Shift,_Character_Select_Artwork%29.png) )

Rachel är kultiverad, vis och tystlåten men arrogant och egocentrisk (Arc System Works, 2012, <http://www.blazblue.jp/ct/rachel.html>).

Rachel ser ut att vara en söt liten flicka, men hon är egentligen en vampyr som är över ett sekel gammal vilket speglas i hennes repliker. I Blazblue spelar hon rollen som observatör och vägledare utan att direkt påverka världen. Hon står ut från de ytterligare karaktärerna då hon på grund av sin ålder är en av de få som fortfarande kan använda magi. Detta anses vara en glömd konst efter striden mot *Kuroki kemono*.



### 2.2.7. Hazama, Yuuki Terumi



Med ett konstant fridfullt och avlägset sinnelag är Hazama svår att få grepp om. Han håller oftast låg profil men älskar att prata. Han ogillar bråk och besvärligheter. Att lyckas med uppdraget till hands är alltid högsta prioritet för Hazama (Arc System Works, 2012, <http://www.blazblue.jp/cs/hazama.html>).

Hazama är Jins och Noels överordnad och visar utåt en väldigt lugn och artig karaktär, men inom sig har han en betydligt våldsammare sida i form av sitt alter ego Terumi.

(Blazblue wikia, 2011, [http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Hazama\\_%28Continuum\\_Shift,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Hazama_%28Continuum_Shift,_Character_Select_Artwork%29.png))

### 2.2.8. Iron Tager



Hängiven till sina plikter och med en bra beslutsförmåga har han fått stark förtroende från Kokonoe. På grund av sitt utseende fruktas han under namnet den röda demonen. Men han är egentligen en väldigt lugn och ärlig person (Arc System Works, 2012, <http://www.blazblue.jp/ct/tager.html>).

Tager är en cyborgkrigare som jobbar åt professorn Kokonoe på Sektor seven, en rivaliserade faktion till NOL. Tagers är utskickad till Kagutsuchi för att eliminera Terumi.

(Blazblue wikia, 2011, [http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Iron\\_Tager\\_%28Continuum\\_Shift,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Iron_Tager_%28Continuum_Shift,_Character_Select_Artwork%29.png))

### 2.2.9. Lichi Faye-Ling



En karaktär omtyckt av alla utan baktanke. Hon är vanligtvis en väldigt snäll kvinna men betar sig som en gammal man efter alkoholintag (Arc System Works, 2012, <http://www.blazblue.jp/ct/lichi.html>).

Lichi har till utseendet flera kinesiska särdrag men talar inte *aruyo-kotoba* (fake-kines-språk)(kinsui, 2003:176–181), vilket går att förvänta av denna typ av karaktär. Lichi arbetade tidigare tillsammans med Kokonoe och Tager på Sektor seven, men driver nu ett sjukhus.

(Blazblue wikia, 2011, [http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Litchi\\_Faye-Ling\\_%28Continuum\\_Shift,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Litchi_Faye-Ling_%28Continuum_Shift,_Character_Select_Artwork%29.png))

#### 2.2.10. Hakumen



Hakumen tar sina beslut robotiskt och väljer alltid den logiskt bästa planen. Han visar inget intresse för icke-fiender, och att besegra sina fiender är det enda han har i sinnet (Arc System Works, 2012, <http://www.blazblue.jp/ct/hakumen.html>).

En av de sex hjältarna som besegrade det svarta odjuret för ett sekel sedan. Efter att ha besegrat odjuret blir han förseglad, och är inspärrad i en annan dimension tills han släpps lös i början av Blazblue.

(Blazblue wikia, 2011, [http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Hakumen\\_%28Continuum\\_Shift,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Hakumen_%28Continuum_Shift,_Character_Select_Artwork%29.png))

#### 2.2.11. Nyu-13



Nyu-13 är robotisk och känslökall mot allt och alla, förutom inför Ragna där hon visar sin flickiga sida (Arc System Works, 2012, <http://www.blazblue.jp/ct/new13.html>).

Nyu-13 är en artificiell människa som med undantag för när hon är med Ragna uppträder mer som ett robotvapen än den unga flicka hon är på utsidan. När hon är tillsammans med Ragna visar hon tecken på att ha en varmare personlighet. Nyu-13 inkluderas inte i enkätundersökningen men hennes lingvistiska data är använd vid analys.

(Blazblue wikia, 2011, [http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Nyu-13\\_%28Calamity\\_Trigger,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Nyu-13_%28Calamity_Trigger,_Character_Select_Artwork%29.png))

### 3. Yakuwarigo och dess komponenter

I denna del kommer jag att presentera yakuwarigo, och vad det består av baserat på data samlad från primärmaterialet och tidigare kunskap om ämnet.

#### 3.1 Yakuwarigo som koncept

Kinsui Satoshi myntar begreppet *yakuwarigo* 2013 och definitionen lyder som följande:

”Ett specifikt språkbruk (vokabulär, stil, uttryck, intonation etc.) som får lyssnaren att tänka på en specifik karaktärsbild (ålder, kön, yrke, social status, tidsålder, figur, utseende, personlighet etc.), med andra ord pekar på en specifik karaktärsbild, när det går att tänka sig hur en persons språkbruk borde vara så kallas det språkbruk för ”yakuwarigo”.” (Kinsui, 2003:205) (författarens översättning)

Ett koncept kopplat till *yakuwarigo* är *hatsuwa kyara* (talar karaktär) myntat av Sadanobu Toshiyuki. *Hatsuwa kyara* är den typen av karaktär som pekats på av språkbruk så som ”pensionär” eller ”barn”. Det delas utöver det upp i två typer, *ijin*-typen (annorlunda typen) och *watashi tachi*-typen (oss typen). *Ijin* typen är kattkaraktärer eller liknande som talar på ett vis som inte går att finna i dagens japanska (standard språk) samhälle, *watashi tachi* typen är vardagliga japaner som bor i dagens samhälle. Dessa kategoriseras med hjälp av de fyra komponenterna *hin*, *kaku*, *sei* och *nen*, eller elegans, status, genus och ålder. *hin*, *kaku*, och *nen* kan mätas i tre grader, hög, medel och låg. Undantaget är *sei* som endast kan delas upp i två varianter man och kvinna. En ung vulgär man skulle t.ex. kunna beskrivas som:

*ge-hin*(låg elegans)、*kaku-shita* (låg status)、*otoko* (man)、*waka* (ung)

En beskrivning av en prinsessa skulle kunna se ut på följande sätt:

*jyou-hin*(hög elegans)、*kaku-ue* (hög status)、*onna* (kvinna)、*waka* (ung).

Från dessa komponenter kan man se olika mönster så som att män ofta har hög status och att kvinnor har en hög grad av elegans (Sadanobu, 2007).

Slutledningsvis vill jag presentera konceptet *yakuwarigodo* eller grad av *yakuwarigo*. *Yakuwarigodo* definieras ”Till den grad som en talstil (textstil) markerar en speciell variant av talare” (Kinsui, 2003:67)(författarens översättning). Nedan är ett textstycke med *yakuwarigodo* noll.

(1) . A. その日は大変よいお天気であった。しかし天気予報によれば、翌日は雨が降る可能性はあるらしかった。(Kinsui, 2003:68)

Det var väldigt bra väder den dagen. Men enligt väderrapporten skall det tydligen varit risk för regn följande dag.

Ovanstående text är skriven i standard japanska och i direkt textstil. Det är näst intill omöjligt att gissa vem som skulle ha sagt det som står skrivet här. Låt oss titta på en konversation med *yakuwarigodo* ett.

(2) A. 今日は大変いいお天気だね

B. ええ、本当。でも天気予報は、明日は雨だろうと言っていたわ (Kinsui, 2003:68)

A. Vilket fint väder det är idag.

B. ja, verkligen. Men enligt väderrapporten finns det risk att det regnar imorgon.

I denna mening går det att anta att ”A” är en man på grund av hans användande av ”*dane*”. Som kontrast till detta anses utlämnande av kopula (i detta fall *da*) som kvinnligt. Det går även att anta att B är en kvinna på grund av utlämnades av kopula i frasen *hontou* (verkligen), samt den satsfinala partikeln *wa*. Partikeln *wa* är utanför dialekter främst nyttjad av kvinnor (Tsuji-mura, 2005:223). Förutom att de båda troligen inte är små barn är det svårt att gissa något ytterligare utöver genus. Om vi höjer *yakuwarigodo* ytterligare en nivå kan det se ut som exemplet nedan med samma betydelse som (2).

- (3) A. まったくじゃ。しかし天気予報は、明日は雨かかもしれんと言っておったぞ。  
 B. んだんだ。だけんど、天気予報は、明日は雨さ振るかもしんねんって言ってたべ。  
 (Kinsui、2003:69)

Att A är en man går att gissa på grund av *zo* (satsfinal partikel) som används främst av men enligt Tsujimura (Tsujimura, 2005:223). Ytterligare antaganden går att ta från, *jya* (kopula) och *kamoshiren* som är *roujin-go* (åldrigt språk) vilket gör att vi kan gissa åldern. B använder sig av *inakamono-go* (bonde-språk) vilket i sin tur indikerar talarens yrke.

### 3.2 Personliga pronomen

Personliga pronomen används för att peka ut personer och föremål utan att använda deras namn. I många språk som i t.ex. engelska används bara ett pronomen i dagligt modernt språk för första och andra person (I respektive you). Det finns även varianter för att uttrycka respekt eller artighet så som i franska eller svenska innan du-reformen. Det finns till skillnad från dessa språk ett flertal olika pronomen som används i japanska. Nedan är en tabell av Tsujimura som delar upp flera av de japanska första persons pronomen med kriterierna genus och artighet.

Första person pronomen	Man	Kvinna
Formel	<i>Watakushi</i>	<i>Watakushi</i>
Formel	<i>Watashi</i>	<i>Atakushi*</i>
Vardaglig	<i>Boku</i>	<i>Watashi</i>
		<i>Atashi*</i>
oartig	<i>Ore</i>	
Andra person pronomen		
Formel	<i>Anata</i>	<i>Anata</i>
Vardaglig	<i>Kimi</i>	<i>Anata</i>
	<i>Anta*</i>	<i>Anta *</i>
Oartig	<i>Omae</i>	
	<i>Kisama</i>	

\*Social dialect

(Tsujimura, 2007:433) (Tabell 1)

Om vi ser till denna tabell är de pronomen som är tillgängliga att använda för japansktalande män *watakushi*, *watashi*, *boku* och *ore*. Dessa delas in i ”formel” ”vardaglig” och ”oartig”, samma gäller för den kvinnliga sidan, dock inkluderar den inga alternativ för oartiga kvinnliga pronomen. För att förklara hur pronomen fungerar på en vardaglig nivå i samhället kan denna typ av tabell ses vara tillfredställande. För att förstå formerna som uppenbarar sig via *yakuwarigo* i litteratur och populärkultur räcker det dock inte.

I mangan ”*Umineko no naku koro ni*” (Natsumi, 2007) finns det två kvinnliga karaktärer som använder pronomen utanför ramarna för Tsujimuras tabell, nämligen *boku* och *warawa*. Detta tyder på att *boku* inte är helt bundet till män och att de kvinnliga alternativen för pronomen är fler än de som är inkluderade i Tsujimuras tabell. Ytterligare pronomen som inte är inkluderade i tabellen är *wagahai* och *jibun* med flera som ses som manliga pronomen (Okamoto, 2004:121). Det visas även i en undersökning från en skola i Japan, att det finns pojkar som använder *oresama*, samt flickor som använder sig av *boku* utanför litteratur och populärkultur (Okamoto, 2004:261).

Nedan är en tabell med data från Blazblue uppdelat i kvinnliga och manliga karaktärer. Ett intressant resultat av samlad data är att de manliga karaktärerna till större utsträckning använder pronomen. Användande av andra persons pronomen är i japanska ofta ohövligt eller vulgärt då det kan ses som för direkt, vilket kan till en del förklara Ragnas höga andel användande av andra persons pronomen. Även bortsett från Ragna så används andra persons pronomen oftare av de manliga än de kvinnliga karaktärerna. Som framstår i tabell fyra och fem är det inte heller så att de manliga karaktärerna har fler repliker vilket hade kunnat förklara resultatet. Det kan tänkas finnas värde i liknande undersökningar i andra manga för att se om det går att säga generellt att män i manga till större utsträckning använder sig av pronomen.

Något som står ut är att Taokaka och Nyu-13 inte alltid använder sig av första persons pronomen när de talar om sig själva. De väljer istället att tala om sig själva i tredje person, vilket kan ses som gulligt i japanska. Tecken på detta går bland annat att se hos *burikko* vilket är tjejer som vill visa sig utåt som gulliga genom att bete sig barnsligt eller spela dumma.

(4) タオは今とがんとか・・・ (Taokaka)(2010:20)

Tao är nu prus-något... (misslyckande att komma ihåg ordet 咎追い、prisjägare)

(5) ニューしってるよ (Nyu-13)(2010:78)

Nyu vet

Användandet av första persons pronomen kan variera beroende på vem karaktären talar med, men i Blazblue är karaktärerna konsekventa i sitt val av pronomen. Ragna och Terumi använder sig av *ore* vilket ses som grovt och aggressivt. Ragnas roll som protagonist kan även påverka detta val. Detta då det efter andra världskriget sker ett skifte, *boku* är inte längre det mest använda pronomen för hjältar (vilket det tidigare har varit), *ore* tar istället över denna roll (Kinsui, 2003:123–125). Som kontrast till Ragnas och Terumis *ore*, talar Jin om sig själv med *boku*, något som kan ses svagt, feminint eller osjälvständigt. Det går att tänka sig att det är det naturliga valet för Jin då brodern Ragna tog hand om honom som barn. Även sett till utseendet går det att se klara skillnader mellan de två bröderna. Jin är blond, smal och har platt hår vilket skulle kunna ses som mer feminina drag och vad som kallas *bishounen-kyara* (pretty boy). Ragna har istället spikigt hår och är kraftigare byggd. Detta förhållande går även att se i deras val av design på svärd, där Ragnas svärd har en kraftigare klinga.

*Watashi* kan användas av båda könen och kan spegla artighet eller hög status. Det är även det pronomen som används av flest olika karaktärer i Blazblue. Dessa är Hazama, Tager, Rachel och Lichi, vilket alla kan beskrivas som artiga eller med hög status.

Fler pronomen som inte går att hitta i Tsujimuras tabell är *Sessha* (Bang), vilket är det pronomen som ofta används av samurajer, ninjor eller liknande historiska krigare. *Ware* som är högtidligt eller gammalt (Hakumen). Sedan avslutningsvis använder Terumi *oresama* som ses som väldigt arrogant och rått. FPP och APP står i tabellen nedan första persons pronomen respektive andra persons pronomen.

<b>FPP</b>	Ragna	Prisjägare	Jin	Bang	Tager	Hakumen	Terumi	Hazama
Watashi					1			3
Ore	10						3	
Oresama							1	
Ware						1		
Boku			3					
Sessha				3				
Vid namn								
<b>APP</b>								
Anata								
Anta	5							
Kimi			1					
omae	1				1			
temee	16						1	
Kisama			1	1			1	4

Första person: 25st Utan Ragna: 15st Andra person: 32st Utan Ragna: 10st Totalt:57 Utan Ragna:25 (Tabell 2)

<b>FPP</b>	Noel	Lichi	Tao	Rachel	Nyu-13
Watashi		1		5	
Ore					
Oresama					
Ware					
Boku					
Sessha					
Vid namn			2		1

<b>APP</b>					
Anata	4			10	
Anta					
Kimi					
omae					
temee					
Kisama					2

(Tabell 3)

Första person: 9st Andra person: 16st Totalt: 25st

	Ragna	Jin	Bang	Hazama	Tager	Hakumen	Totalt
Replikantal	196	89	19	118	22	27	471

(Tabell 4)

	Noel	Tao	Rachel	Nyu-13	Lichi	Totalt
Replikantal	171	63	134	88	68	524

(Tabell 5)

### 3.3 Kopula

De två japanska kopula *da* och *desu* delas upp i tre typer vilka är *shusetsu-matsubi*, *Jyuzokusetsu-matsubi* och *setsuzokushi-nai*. I standard japanska uppenbarar sig *shusetsu-matsubi* och *Jyuzokusetsu-matsubi* på följande sätt.

- (6) 向こうは雪だが私は安心だ (Sadanobu, 2012, dictionary.sanseido-publ.co.jp/wp/2012/08/19/キャラくり補遺 14 役割語としての接続詞について)  
Där borta snöar det men det oroar mig inte.

Det understrukna kopulat är en *shusetsu-matsubi* och kopulat i fet text är *Jyuzokusetsu-matsubi*. *setsuzokushi-nai* är synligt i former så som **dakara** och liknande. Enligt Sadanobu är det vanligt att denna kopula ändrar form via *hatsuwa-kyarakuta* men underligt nog ändrar inte Taokaka **dakara** till **nyakara** trots att hon använder sig av kattspråk (se djurkaraktärsspråk) till stor utsträckning. De kopula som har gått igenom en förändring kommer hädanefter att kallas karaktärskopula. Dessa kopula kan vara en avgörande skillnad mellan *watashi-tachi* typen och *ijin* typen av *hatsuwa-kyarakuta* (Sadanobu, 2012, dictionary.sanseido-publ.co.jp/wp/2012/08/19/キャラくり補遺 14 役割語としての接続詞について) .

- (7) オカネがニヤいとカカのみんが困っちゃうニヤス・・・だから  
(Taokaka)(2010:23)

Utan pengar blir det problem för alla i kaka klanen ... därför

Som en generell regel går det att säga att ett verb inte följs av kopula, men det är inte svårt att hitta undantag på denna regel. Bland undantagen går det att finna flera karaktärskopula. Utöver kattspråkets *nya* som används av Taokaka så finns det även bläckfisk-språk som i mangan *Shinryaku ika musume* där huvudkaraktärer använder *degeso* som vid flera tillfällen infinner sig efter verb (Anbe, 2007). Även i Blazblue ser vi fler exempel i form av Bangs användande av *degozaru*.

- (8) 拙者の忠義心は腐っておらんでござる (Bang) (2010:26)  
Min hängivenhet är inte rutten

### 3.4 Djurkaraktärsspråk

I japanska uttrycks en katts jamande genom onomatopoetikonet *nyaa*. På grund av detta är kattspråket som Taokaka talar baserat på ljudet *nyaa*. Kopula *da*, *desu*, samt de satsfinala partiklarna *na*, *yo*, *ze*, *zo*, *ne* uttalas på ”kattvis” vilket leder till repliker som sedda nedan.

- (9) うう...腹減ったニヤス... (Taokaka) (2010:22)  
Uuu...jag är hungrig
- (10) 確かにそうにゃ (Taokaka:23, 2010)  
Det har du rätt i
- (11) 戦はできニヤいのニヤ…… (Som ovan)  
Jag kan inte slåss

Kattspråket skiljer sig inte endast i användandet av kopula och satsfinala partiklar. Som går att se i exempel (9) så ändras stavelsen /na/ till /nya/. Ytterligare exempel är *nyantonaku* (*nantonaku*) och *nyani* (*nani*), detta fenomenet är inte begränsat till kattspråk. Enligt Akizuki finns det även flera andra onomatopoetikon för djurljud som används på liknande vis (Akizuki, 2012).

- (12) こにちワン (Akizuki, 2012)  
God dag vov
- (13) こにちポン (Som ovan)  
God dag pon

De ovanstående exemplen har varit ljudförändringar eller ord med grammatiskt funktion men det finns även andra typer av ord inkluderade i djurspråk.

- (14) ニヤス! (Taokaka)(2010:25)  
Nyasu!



*Nyasu* i (14) är vad *Sadanobu* kallar för *shouappu-go*. Denna typ av ord yttras för att uttrycka chock eller förvåning så som ”oj” i svenska (*Sadanobu*, 2013, <http://dictionary.sanseido-publ.co.jp/2013/01/06/キャラくり補遺 25 続ショーアップ語について/>). De klassificeras likt ord som *gaan*, som onomatopeia och fyller inte en grammatisk funktion (*Akizuki*, 2012).

Taokakas *yakuwarigodo* är väldigt hög, hon har även svårt att komma ihåg karaktärers namn, har låg allmänbildning och målas på flera sätt upp som mindre intelligent. Enligt *Akizuki* hänger dessa två faktorer ihop. Det finns två typer av djurkaraktärer, *doubutsugata-ningen-kyarakutaa* och *ningengata-doubutsu-kyarakutaa*. *Doubutsugata-ningen-kyarakutaa*, (vilket är den kategori Taokaka tillhör) är karaktärer med mänskliga drag men som behandlas, eller beter sig som djur. Den andra typen kan vara till exempel en människa som har förvandlats till ett djur med magi, och därefter döms efter sitt nya utseende. *doubutsugata-ningen-kyarakutaa* använder sig till stor utsträckning av djurspråk, något som inte *ningengata-doubutsu-kyarakutaa* gör. Detta beror på att enligt evolutionsteorin så står människan på toppen och beundras därför av andra djur. Vad detta betyder är att djur som kommer närmare människan utvecklas, men att komma närmare ett djur är regression (*Akizuki*, 2012). *doubutsugata-ningen-kyarakutaa* är nära människor till utveckling, men är inte tillräckligt utvecklade för att fullt ut anpassa sig till mänskligt tal. *Ningengata-doubutsu-kyarakutaa* ser endast ut som djur och vill inte behandlas eller ses som längre stående varelser. De väljer därför att inte anpassa språket efter sitt utseende.

### 3.5 Satsfinala partiklar, Frågesatser

Inom *yakuwarigo* fyller satsfinala partiklar och frågesatser en viktig roll. Nedan tabell är uppdelad i kvinnliga och manliga karaktärer med data samlad från *Blazblue*. På flera punkter går det att se mönster och tendenser som går att koppla till vad som gick att se genom pronomen. *Ragna* och *Terumi* som båda använde sig av *ore*, använder sig aktivt av de satsfinala partiklarna *zo* och *ze* som sägs vara maskulina. *Bang* och *Hakumen* använder *zo* men inte *ze*, vilket speglar skillnaden mellan de två partiklarna och karaktärerna. Både *ze* och *zo* räknas som manliga partiklar men en stor skillnad mellan de båda partiklarna är att *ze* är *kaku-shita* (låg status) och mer klart är en manlig partikel. *zo* är *kaku-ue* (hög status) och används till större utsträckning även av kvinnor (*Sadanobu*, 2014, <http://dictionary.sanseido-publ.co.jp/wp/2014/07/13/キャラ補遺 64 『少女』の「ゾ」について/>). *Bangs sessha* och *Hakumens ware* kan tänkas ha en stor betydelse för de båda olika karaktärerna, båda dessa pronomen ger ett bushi (samuraj) intryck och ses som gammalt. Enligt författarens teori ger *ware* även ett lugnt och majestätiskt intryck vilket inte är drag som delas med *sessha*. Skillnaderna mellan användandet av *na* och *ne* ger även de ett intressant resultat även om de är i låga antal. *Ragna*, *Tager* och *Hakumen* använder alla partikeln *na* oftare än *ne*. Det finns dock en möjlighet att det är skillnad mellan dessa två *na*. Det *na* vi ser hos *Ragna* ger en känsla av ungdom och manlighet. Gällande *Tager* och *Hakumen* är det troligare att det är det *na* som i sitt användande kan kopplas till äldre män i och med användande av *desu/masu* form följt av *na* så som t.ex. *desuna*.

*Jin* står ut i sitt språkbruk då han är den enda karaktären som använder den satsfinala partikeln (i tabell indikerat med SFP) *sa* samt frågesatserna *kai* och *dai*. *Sa*, *boku* och *kimi*

ger en pojkgigare bild, eller den av en *bishonen-kyarakuta* och *kai* samt *dai* kan utstråla en aura av arrogans, eller att han ser ner på den han talar med.

SFP	Ragna	Prisjägare	Jin	Bang	Tager	Hakumen	Terumi	Hazama
zo	5			1		1	2	
ze	5	1					1	
na (naa)	5、 1*、 1?	3	2 (2)		1	1*	(2)	
ne (nee)	1**		5 4*				1(6)	6
yo	16 (14)	1 (1)	9 (1)		1	1	8	2
mono								
kashira								
kana			1					
wa								
sa			1					
<b>frågesatser</b>								
kai			1 2**					
dai			2					
kayo	3	1						
noka	7	4				2		
nano			1		1			

? Står för inkludering av "yo" (Tabell 6)

\* Står för inkludering av "da"

\*\* Står för inkludering av "no"

På den kvinnliga sidan är det möjligt att dela upp karaktärerna i två grupper:

Grupp ett: *jyou-hin* (hög elegans), *kaku-ue* (hög status), *waka* (ung) ”vackra och eleganta karaktärer“

Grupp två: *chuu-hin* (medel elegans), *kaku-chuu*(medel status), *waka* (ung) ”söta och charmiga karaktärer”.

Lichi och Rachel använder *kashira* och *wa* vilket inte karaktärerna i grupp två gör. Då frekvensen är låg är det svårt att säga något klart utan ytterligare studie, dock kan det tyda på att *kana* och *nano*, som Lichi använder är viktiga för att separera hennes karaktärstyp från den som inkluderar Rachel.

SFP	Noel	Lichi	Tao	Rachel	Nyu-13
zo					
ze					
na (naa)	1				
ne (nee)		5	3	12	8 (1)
yo	2?	2, 1?		5	5, 3*, 3?
mono					2
kashira		1		4	
kana	2	1			1, 1*
wa		7		6	
sa					
<b>frågesatser</b>					
kai					
dai					
kayo					
noka					
nano		2	1		

? Står för inkludering av "yo" (Tabell 7)

\* Står för inkludering av "da"

\*\* Står för inkludering av "no"

### 3.6 Lexikon/interjektioner/konjugationer/elegans

Bland interjektioner finns det flera som används av specifika grupper. När en vuxen människa mumlar *hou* för sig själv, vet ett barn som ser detta att den vuxna är imponerad över något.

Om barnet själv blir imponerat skulle barnet dock inte säga *hou* själv utan snarare *fuun* eller *hee*. *Hou* är inte svårare att uttala, det råkar bara vara så att barnet vet att det inte är den karaktärstypen som skulle uttrycka sig på det sättet (Sadanobu, 2009a,

<http://dictionary.sanseido-publ.co.jp/wp/2009/01/25/日本語社会-のぞきキャラくり-第23回/>). Taggers användande av *hou* i (15) stämmer överens med Sadanobus förklaring av

uttrycket. *Ara* i (16) är en interjektion som främst används av kvinnor (Kinsui, 2003:135). Vid

utbyte av dessa två interjektioner i meningarna nedan skulle de allra flesta troligen känna ett obehag.

- (15) ・・ほう 私を知っていたか (Tager)(2010:152)  
 Hmm, så du känner till mig.
- (16) あら こそこそと何処へ向かうつもりかしら (Rachel)(2010:29)  
 Nämen, var har du tänkt smyga dig iväg
- (17) 我々には直接関係ないのですが まあ・・・ (中略) (Hazama)(2010:144)  
 Det har inte någon direkt anknytning till oss, men...
- (18) まあ・・・これでも諜報部ですのでね・・・ (Hazama) (2010:156)  
 Mja... jag är ju trots allt del av underrättelse-avdelningen

*Maa* (icke interjektion) som utnyttjas i meningarna (17) och (18) ger ett liknande lugnt och vuxet intryck. *Maa* som interjektion används inte i Blazblue men det ger ett feminint intryck (Kinsui, 2003:135) och används ofta i samspel med *ara* som i frasen *ara-maa*.

Graden av elegans är nära kopplat till genus, det är vanligare att kvinnliga karaktärer använder sig av *bigo* eller *bikago*. *Bikago* är förfinat språk som *o-kane* (*pengar*) för *kane* eller *go-renraku* (*kontakt*) för *renraku*. Det finns hos manliga karaktärer en tendens att använda mer vulgärt språk så som fysiologiskt lexikon i form av bland annat *kuso* (*skit*), *shonben* (*piss*), *kuu* (*käka*), *meshi* (*käk*) (Kinsui, 2011:12). Även pejorativa ord och ordformer som *yagaru* (*vulgärt hjälpverb*), *baka* (*idiot*), *kuso* (*helvete*) med flera. Tabellen nedanför visar användande av former som ses har anknytningar till artighet och vulgaritet.

	Ragna	Prisjägare	Jin	Bang	Tager	Hakumen	Terumi	Hazama
~nee	30	3					5	
omotten	1	1						
sorya	3							
yagaru	8							
ttsutten	3							
Masu-form	1	2						20
Da-form	21			6	5	5	1	
jyan							3	
kuu	2	2						
san								1

bikago								1
--------	--	--	--	--	--	--	--	---

(Tabell 8)

Kategorin ”prisjägare” består av tre manliga prisjägare. De är endast med en i scen men med ljudförändringen *nee (nai)*, samt fysiologiskt lexikon så som *kuu* utstrålar de en klar ”onding” bild. Vilket även visar sig i deras handlingar då de går till attack mot Ragna. Ragna och prisjägarers’ språkbruk delar många likheter, utöver att Ragna är man målas han upp som en vulgär och våldsam personlighet; vilket gör att det kan ses som naturligt. Som går att se i tabellen nedan så använder de kvinnliga karaktärerna oftare *bikago* och *masu*-form.

	Noel	Lichi	Tao	Rachel	Nyu-13
~nee					
omotten					
sorya					
yagaru					
ttsutten					
Masu-form	26	3		3	1
Da-form				1	3
jyan		1			
kuu					
san	1			1	
bikago	2				2

(Tabell 9)

Något som är intressant är skillnaden mellan Hazama och Terumi, som båda delar kropp men har vilt delade personligheter. Det går på språkbruket att förstå när det är den lugna Hazama eller våldsbenägna Terumi som talar genom skillnaderna i hur de använder pronomen, satsfinala partiklar och andra delar av *yakuwarigo*.

Sättet att skratta på fyller även det en funktion för förmedla karaktär i *yakuwarigo*. Så som i skillnaden mellan *hohoho (hög-elegans)* och *hehhehhe, guhihihi (låg-elegans)*(Kinsui, 2011:12). I Blazblue kan vi läsa ut fem olika varianter av skratt. Rachel och Nyu-13 (när hon är tillsammans med Ragna) skrattar ”fufu” (Rachel:31, 2010 & Nyu-13:82, 2010) vilket är feminint och gulligt, men även elegant. Det skratt som användas av Jin och Nyu-13 då de är i strid eller går bärsärk ”ahahaha” (Jin:43, 2010 & Nyu-13:84, 2010), samt ”hahahaa” (Jin:43,

2010) vilket är överdrivet och vulgärt men inte könsspecifikt. Det skratt som används av Hazama då han är lugn är ”kukuku” (Hazama:197, 2010) vilket ses som slugt. Slutledningsvis använder sig Terumi inte bara ”hahahaha” (Terumi:140, 2011) utan även ”kihhihihi” (Terumi:139, 2011) som uppfattas som galet.

Det finns flera nekande verbformer som förmedlar *yakuwarigo*, exempel på dessa är *nu* (Bang, Tager, Hakumen) och *nee* (Ragna, Terumi). De båda används främst av män, men formen ”*nu*” ger ett gammalt intryck så som i *bushi-go* (samuraj-språk) och *hakase-go* (professorspråk). *Nee* är en vulgär form som indikerar t.ex. *wakamono-kotoba* (ungdomsspråk).

### 3.7 Karaktärspartiklar

I japansk grammatik har det varit vedertaget att det som kan komma i slutet av meningar är satsfinala partiklar och att dessa inte kan följas av något annat. Men det visar sig att karaktärspartiklar bryter mot denna regel. Ett exempel på detta är karaktärspartikeln *pun* som kan visa sig på sätt så som: *dare ka ne pun* (vem där pun). I vanliga fall går det inte att placera ytterligare ord efter partikeln *ne*, men trots detta finns det inget obehag i meningen *dare ka ne pun*. Enligt Sadanobu är det fortfarande svårt att förklara karaktärspartiklar. Det skulle dock kunna gå att tänka sig att de agerar som dialektala. I till exempel Sou da pyoun (ja, pyoun) skulle det kunna tänka sig att det är en ”pyoun invånare” som säger *pyoun* (Sadanobu, 2009b, <http://dictionary.sanseido-publ.co.jp/wp/2009/01/04/日本語社会-のぞきキャラくり-第20回/>).

## 4. Enkätundersökning

### 4.1 Resultat

Följande presenteras respondenternas svar i form av diagram, samt diskuteras respondenternas svar utifrån vad vi vet om *yakuwarigo* och karaktärerna i fråga. Respondenterna fick till uppgift att para ihop karaktärsillustration med tillhörande set av repliker. De fick tio bilder och tio set av repliker med tre repliker i varje citerade från Blazblue. Respondenterna har även fått svara på frågor gällande deras mediekonsumtions-vanor. Detta i form av en gradering på fyra (ofta, ibland, sällan och aldrig) hur mycket tid de spenderade på varje kategori, kategorierna har varit Manga, Anime, Noveller, tv-spel. De har även fyllt i ålder, födelseort och kön vilket inte har bedömts avgörande för resultatet. De har också svarat på huruvida de känner till titeln på mangan som karaktärerna är hämtade ifrån. Detta för att se om tidigare kunskap om mangan i fråga kommer i vägen för resultatet. Resultatet kommer att presenteras karaktär för sig, och varje del inleds med karaktärernas repliker, med det som ses som viktigt för *yakuwarigo* understruket. Efter respondenters citerade kommentarer markeras hur de parat inom parentes med replik följt av illustration. Detta betyder att (Ragna/Bang) står för ”Ragnas repliker parade med Bangs illustration”.

#### 4.1.1 Ragna the Bloodedge

A: 食わしてやるよ、ついて来な (Ragna)(2010:25)

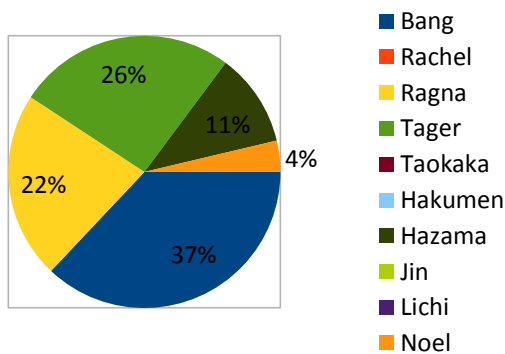
Jag fixar käk åt dig, följ med här

B: テメエには関係ねえだろ . . . (Ragna) (2010:30)

Det har fan inget med dig att göra

C: 俺に話かけるな (Ragna) (2010:81)

Prata inte med mig



Majoriteten av respondenterna har associerat replikerna med en manlig karaktär. Flera av kommentarerna förklarar att de har kommit fram till detta beslut utifrån den personliga pronomen *ore* och det vulgära språkbruket. De återstående 4 % som har parat med en kvinnlig karaktär motsvarar en person och det bedöms därför finnas en risk att det är skrivfel av respondenten. Det är flera (11 %)

som har parat med Hazama, men Bang, Tager och Ragna (i fallande ordning) är de som varit populärast val för Ragnas repliker.

- (19) 強くて男臭い印象をうけた。1番がもっとも男臭い感じがしたので。  
(Ragna/Bang)  
Jag fick ett starkt och övermaskulint intryck. Karaktär 1 känns mest övermaskulin.
- (20) プライドの高い筋肉馬鹿っぽい台詞だなあと思ったから。(Ragna/Bang)  
Jag tyckte att det kändes som om replikerna var sagda av en väldigt stolt muskelidiot

Bland kommentarerna som motiverat varför Bang är troligast att bruka detta språkbruk är ordet övermaskulin frekvent återkommande, både för att beskriv illustration och replik. Det finns detaljer i Bangs repliker som även de pekar mot att han är övermaskulin, vilket kan få det att verka naturligt att Ragnas repliker även passar in på Bang. Ett exempel på detta är hur han använder det kinesiska tecknet ”漢”istället för det mer standard ”男” för man. 漢 får då betydelsen ”karlaktarl” (Niconico, 2014, <http://dic.nicovideo.jp/a/漢>). Bang är enligt beskrivning en ninja, vilket enligt författarens teori bör impliceras av hans utseende. Med hjälp av den visuella information de får av Bangs karaktärsdesign skulle respondenterna kunna skilja mellan de två karaktärerna. Detta då de skulle koppla Bangs utseende till den typ av språkbruk de associerar med en stereotypisk ninja, vilket inte stämmer in på Ragnas design. Det går att teorisera om att resultatet hade sett annorlunda ut om Bangs repliker föregått Ragnas repliker i undersökningen. I respons på Bangs repliker är det 29 % som parar med

Bang, respektive 21 % som svarar Ragna vilket leder till slutsatsen att Bang inte till utseende skiljer sig radikalt från Ragna i läsarens ögon. (21) som parar ihop Bangs repliker och Ragnas illustration stärker denna teori.

- (21) 武士みたいな格好をしていたから。 (Bang/Ragna)  
På grund av att han ser ut som en samuraj.

(22) tolkar Ragnas aggressiva språkbruk som att han borde vara kraftig person. (23) går ett steg längre och liknar Ragna vid ett odjur. De bedömer båda att Tagers illustration är den som är mest trolig att tala på detta sätt. Då Tager kallas för den röda demonen på grund av sitt utseende är det intressanta observationer.

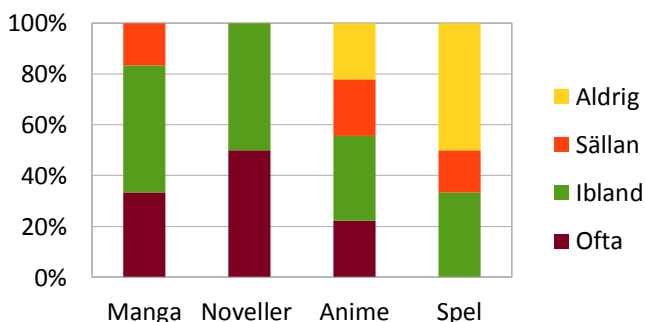
- (22) 力強い人 (Ragna/Tager)  
En stark person  
(23) やじゅうっぽい。てめえ (Ragna/Tager)  
Är lik ett vilt odjur. *temee*

Bland kommentarerna från de som korrekt har parat ihop replik och illustration finner vi kommentarer som (24) där respondenten har kommit fram till en slutsats mycket nära den förklaring av Ragna som officiellt ges (Hans våldsamma beteende står ut men han är egentligen snäll på insidan). Information om vad som fått (24) att komma till denna slutsats går möjligtvis att se i (25). Att Ragna är brodralik passar även in på Ragna då han är bror till Jin.

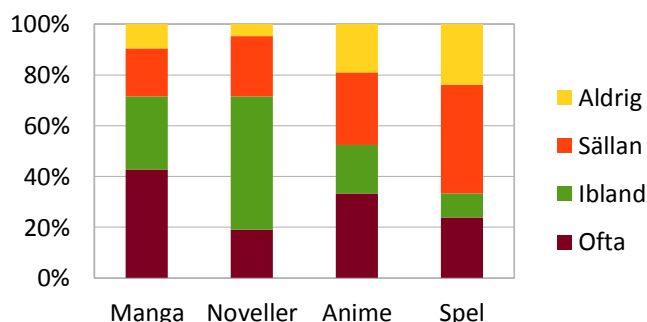
- (24) クールで冷たいが、根は優しい感じ (Ragna/Ragna)  
Han känns cool och kall men ändå snäll på insidan.  
(25) 「食わしてやるよ」筆が兄貴分っぽかったから (Ragna/Ragna)  
på grund av att "kuwashite yaru yo" Känns broderligt

Om man ser till de två diagrammen nedan så har alla de som parat korrekt även svarat att de läser noveller ofta eller ibland, att även många läste manga följer enligt hypotes. Det finns dock även många som läser ofta, men som trots detta inte har parat korrekt.

Respondenter med korrekta svar



Respondenter med inkorrekta svar





#### 4.1.2 Noel Vermillion

A: もうダメなのかな . . . . . 私 . . . . . 死んじゃうのかな . . . . . (Noel)(2011:54)

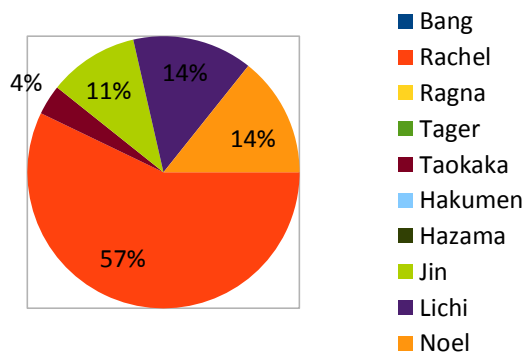
Är det slut nu...jag..kommer jag att dö...

B: 本当に怖かったんですよ！(Noel)(2011:96)

Jag var rädd på riktigt!!

C: 第七機関の人間であればご存知でしょう(Noel)(2010:152)

Det bör du veta som medlem i sektor sju.



Noel har relativt till de ytterligare tio karaktärerna en låg nivå av *yakuwarigodo* i sina repliker. Det är dock mot förväntan att 11 % har parat ihop hennes repliker med Jin, vilket tyder på att flera har uppfattat hennes repliker som möjliga att tillhöra en manlig karaktär. Över hälften av respondenterna har parat ihop hennes repliker med Rachel med motivering som sed nedan.

(26) もうダメ〜→かよわい Noel/Rachel

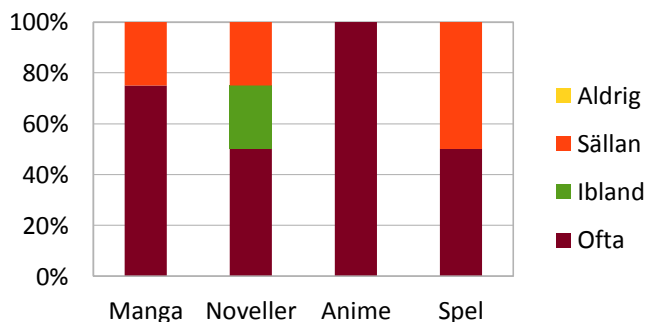
Mou dame ~→ skör

(27) エージェントっぽいけど快活な女の子。9 と迷ったが、10 の方が快活そうなのと、9 はアジア人ぽかったので、言葉遣いをもっと違った特徴があるかと思っただ。 Noel/Noel

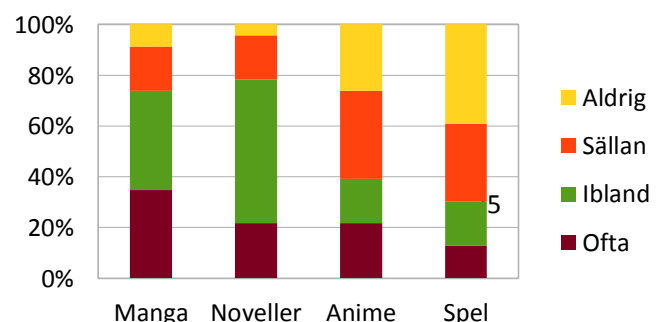
En agent aktig men livlig och gladlynt tjej. Jag funderade över 9 (Lichi) men då 10 såg livligare ut och 9 såg asiatisk ut, fick det mig att tro att hennes språkbruk skulle ha andra egenheter.

Flera av respondenterna skrev ”skör” som motivering, men (26) noterar att hon påminner om en agent vilket står ut som intressant då hon även om hon beskrivs som gullig, är en yrkessoldat. Med motiveringen att hon verkar livlig och gladlynt parar (27) henne korrekt, istället för med Rachel som majoriteten av respondenterna. På samma sätt som med Ragna, så är faktumet att Noel är livlig och gladlynt något som hade varit självklart om respondenterna haft kunskap gällande Noels personlighet sedan tidigare, men som inte alla har läst ut av hennes repliker. Majoriteten av respondenterna lyckas dock inte läsa ut den informationen från replikerna. Det fanns även de som svarade att de var osäkra på Noels kön så som sett i illustrationen.

Respondenter med korrekta svar



Respondenter med inkorrekta svar



Mer så än för Ragnas repliker finns det en klar skillnad i mediekonsumtion mellan de som har svarat korrekt och inkorrekt för Noel. Hur det kommer sig att det har blivit en sådan skillnad skulle behöva ytterligare undersökning, men det är tänkbart att Noels karaktärstyp ofta visas i till exempel anime, vilket har gett animekonsumenterna en förståelse för denna karaktärstyp.

#### 4.1.3 Jin Kisaragi

A: 僕は君の顔が大嫌いだと以前から言ってるはずだろう (Jin)(2010:14)

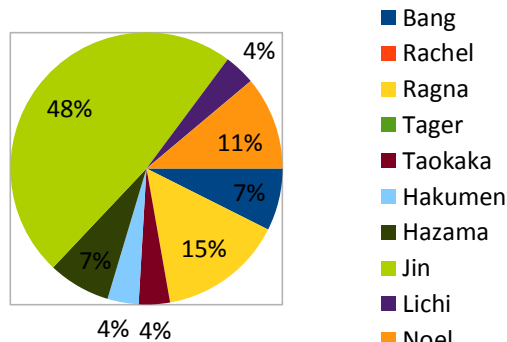
jag är ganska säker på att jag sedan tidigare sagt att jag hatar ditt nylle

B: いやだな・・・何を怒ってるんだい (Jin)(2010:42)

Sluta nu... varför så arg

C: 止めは・・・刺さないのかい・・・？ (Jin)(2010:68)

Ska du inte... Avsluta det...?



Som går att se i diagrammet svarade nästan hälften korrekt på Jins parning. Resterande svar har dock varit väldigt varierade.

Intressant att se är att för både Jin och Noel har 11 % parat ihop de båda felaktigt. Som sett under övre del av uppsats är bland annat *kai* och *boku* sett som manligt språk, vilket gör det intressant att respondenterna har parat replikerna med Noel. Detta kan

återigen tyda på att flera har misstagit Noel för man.

Märkvärt är även att trots att 15 % har parat ihop Jins repliker med Ragnas har ingen gjort det motsatta. Flera kommentarer nämner att de fick intrycket av en arrogant eller nedlåtande karaktär, men även termen *bishonen* (28) används av flera respondenter.

(28) 少し凜とした美少年の印象をうけたので、8。

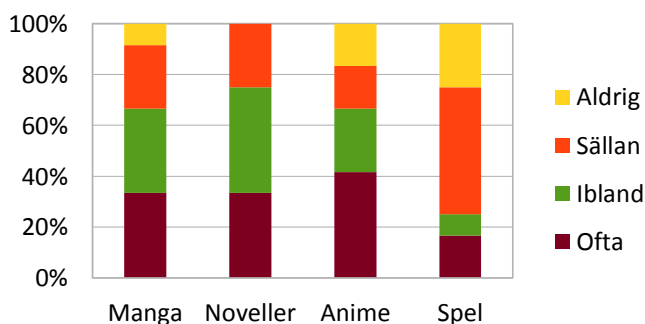
Jag fick ett lite kallt och en *bishonens* uttryck, 8.

(29) 男の子どものような感じがしたから

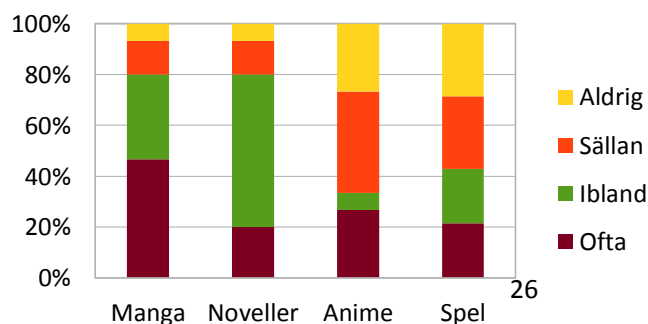
Det kändes som om det var en pojke.

Det fanns en högre mediekonsumtion hos de som parat korrekt, men det är i Jins fall ingen markant skillnad.

Respondenter med korrekta svar



Respondenter med inkorrekt svar



#### 4.1.4 Taokaka

A: タオは今とがんとか・・・えーと あっそうにやす「咎追い」をやってるのニヤ  
(Taokaka)(2010:20)

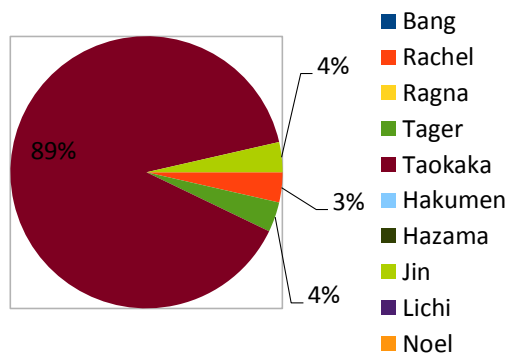
Tao är nu prus-något... hmm, visst ja, prisjägare är jag

B: うぐぐ・・・確かにそうニヤ白い人・・・(Taokaka)(2010:23)

ojoj... ... Det stämmer nog, vit person

C: ありがとうニヤいい人！！ (Taokaka)(2010:28)

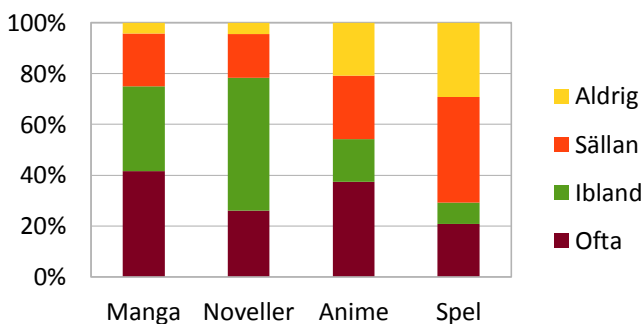
Tack bra person



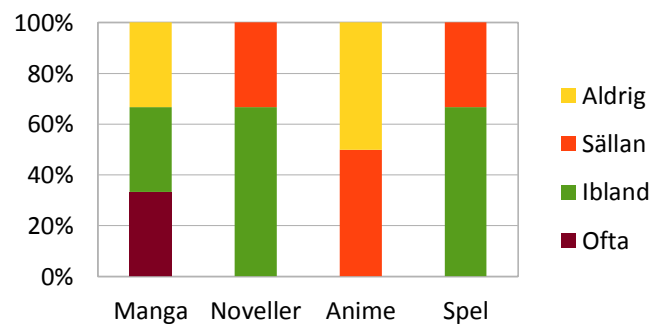
Taokaka visar en väldigt hög grad av *yakuwarigodo* i sitt tal, något som även speglas i resultaten av undersökningen då väldigt få parade inkorrekt. Nedan är ett exempel på en av de som parat inkorrekt men som samtidigt visar på att personen i fråga har känt av att det är kattspråk, utan att hen uppfattade Taokakas illustration som den av en kattkaraktär.

- (30) 猫語交じりのため、猫っぽいキャラクターと一緒に写ってる2番。  
Talet var kattspråksblandat, jag valde nummer 2 som är tillsammans med kattliknande karaktärer.

Respondenter med korrekta svar



Respondenter med inkorrekta svar



#### 4.1.5. Shishigami Bang

A: 殿に無礼な口を利く不遜な輩を見過ごす程(Bang)(2010:26)

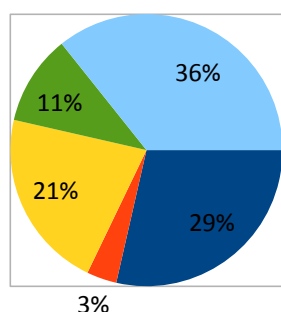
Jag kan inte blunda när en arrogant människa talar illa om min herre

B: 拙者の忠義心は腐っておらんでござる！！(Bang)(2010:26)

Min lojalitet är inte rutten!

C: しかし世を騒がすのは感心できぬでござる (Bang)(2011:180)

Men att någon ställer till problem i världen är något jag inte kan applådera



■ Bang  
■ Rachel  
■ Ragna  
■ Tager  
■ Taokaka  
■ Hakumen  
■ Hazama  
■ Jin  
■ Lichi  
■ Noel

Bang som talar ett typiskt bushi-go har likt Taokaka en hög *yakuwarigodo* i sina repliker. I Ragnas diagram kunde vi se att det var flera som misstog de båda karaktärerna, då sett från Ragnas repliker. Bangs repliker har dock oftare misstagits för Hakumens. De som har parat korrekt skriver såhär:

- (31) ござるという語尾がヒント。衣服がそれっぽいので (Bang/Bang)  
Ordet "Gozaru" blev en hint. Utstyrseln passade det.
- (32) 「殿」や「拙者」「ござる」などの言葉から男性であり、古典的なキャラクターであることが連想されたから。  
Jag förstod att det var en man från Dono, sessha, degozaru och liknande, jag associerade detta med en klassisk karaktär. (Bang/Bang)

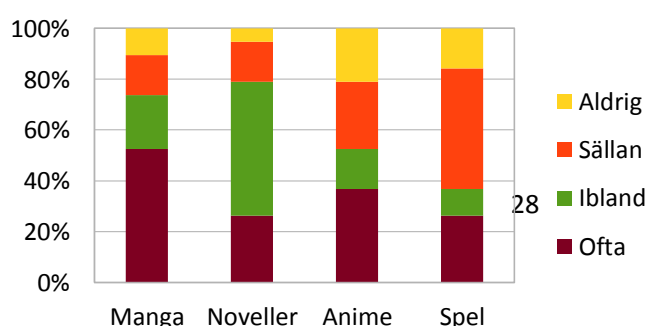
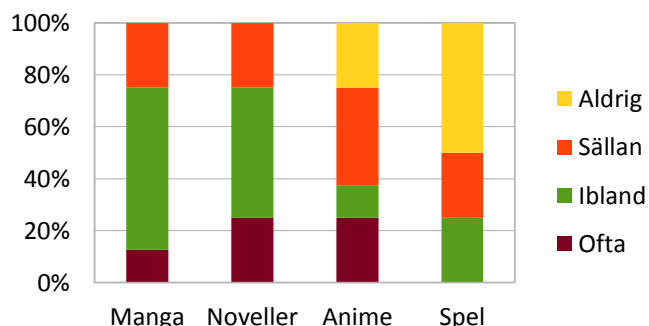
Ovan är kommentarer som var förväntande enligt hypotes. De som har parat inkorrekt kommenterade som nedan:

- (33) 武士みたいな格好をしていたから。 (Bang/Ragna)  
Han ser ut som en samuraj.
- (34) キャラクターのデザインが「和」っぽいセリフが侍口調なので、日本刀らしきものを持っているのと、衣装が侍風の6番。 (Bang/Hakumen)  
Då karaktärens design är "wa" lik, replikerna är i en samurajton, han har med sig ett samurajsvärdliknande föremål och då hans dräkt är i samurajstil väljer jag nummer 6.
- (35) ゴリゴリ系のキャラクターっぽい。江戸っ子? 忍者とか武士みたいなイメージがあった。 (Bang/Tager)  
Känns som en kraftig karaktär. Edokko? Jag fick en bild av kanske en ninja eller en samuraj.

Svärdet nämns ofta som anledning i kommentarerna, det går att tänka sig att det finns en stark koppling mellan bilden av samurajspråkanvändare och samurajsvärd. Resultat gällande koppling mellan Hakumen och Bang fortsätter i Hakumen-delen nedan.

Respondenter med korrekta svar

Respondenter med inkorrekta svar



#### 4.1.6 Rachel Alucard

A: あら こそこそと何処へ向かうつもりかしら(Rachel)(2010:29)

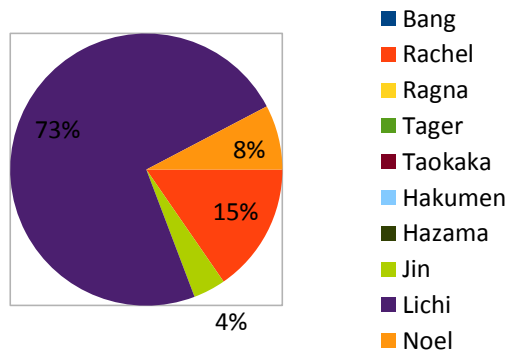
Nämen, var har du tänkt smyga dig iväg

B: 貴方にはお似合いだわ (Rachel)(2010:31)

Det passar dig bra.

C: 少しだけ離れいて頂戴 (中略) 早くなさいっ! (Rachel)(2011:108)

Akta lite på dig (hopp i texten) SKYND!



Rachel talar stereotypiskt *himesama-kotoba* (prinsess-språk) som sett i *kashira*, *dawa*, *hayakunasai*, *ara* etc. Dessa indikerar ett vuxet feminint språk. Användandet av icke standard kanji så som ”何処” förmedlar en hög *kaku* och *nen*.

Rachel är en vampyr, och är trots sitt unga utseende över ett sekel gammal. Då Rachels språkbruk snarare passar in på en äldre dam än en ung flicka är det inte helt oväntat att Lichi oftare paras ihop med hennes repliker. Kommentar (38) observerar något intressant, då Rachel ofta i mangan misshandlar sina två tjänare och betar sig på det sättet sadistiskt. Flera av de respondenter som har parat inkorrekt motiverar sitt val med att hon påminner om en *oneesan* (ett neutralt begrepp som beskriver en äldre syster eller en ung kvinna), men som uttryckt av (36) finns det de som parat rätt med motiveringen *oneesama* (ett artigt begrepp som beskriver en äldre syster eller en ung kvinna). Det bedöms med denna information finnas en möjlighet att dessa två är olika karaktärstyper. Den vaga skillnaden mellan en *oneesan* och *oneesama* karaktär är likt den vaga skillnaden mellan Bang och Hakumens språkbruk.

(36) お嬢様っぽい (Rachel/Rachel)

Likt en *oneesama*

(37) 女性的な言葉遣い 年上のお姉さん (Rachel/Lichi)

Det kvinnliga språkbruket, en äldre *oneesan*.

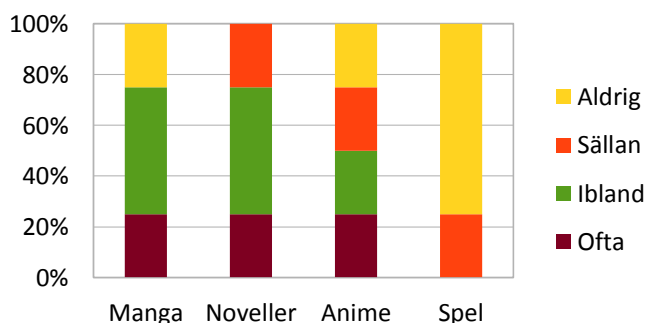
(38) 大人で S っ気のある印象をうけたので。 (Rachel/Lichi)

Gav ett vuxet och sadistiskt uttryck.

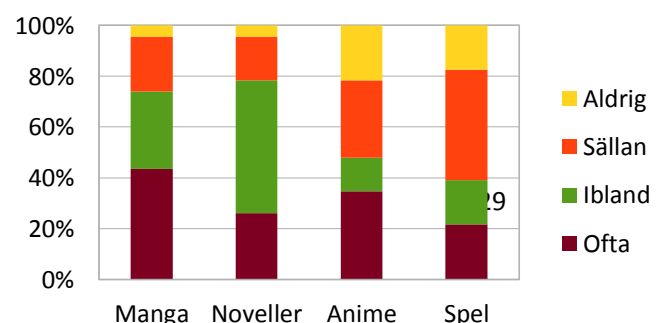
(39) クールなお姉様というイメージ。この中ではお姉様イメージが一番強かったか。 (Rachel/Lichi)

Bilden av en cool *oneesama*. Bland de som var med hade hon den starkaste *oneesama* bilden.

Respondenter med korrekta svar



Respondenter med inkorreakta svar



#### 4.1.7 Hazama

A: 我々には直接関係ないのですが まあ・・・(中略) (Hazama)(2010:144)

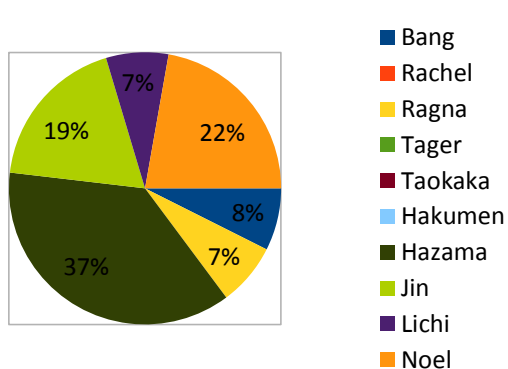
Det har inte någon direkt anknytning till oss, men ja... (hopp i texten)

B: 諜報部の(中略)と申します(Hazama)(2010:145)

Från underrättelse-avdelningen, jag heter (hopp i texten)

C: 十分に注意を払ってください・・・ (中略) どうかされました少尉? (Hazama)(2010:147)

Var försiktig... (hopp i texten) Är det något problem löjtnant?

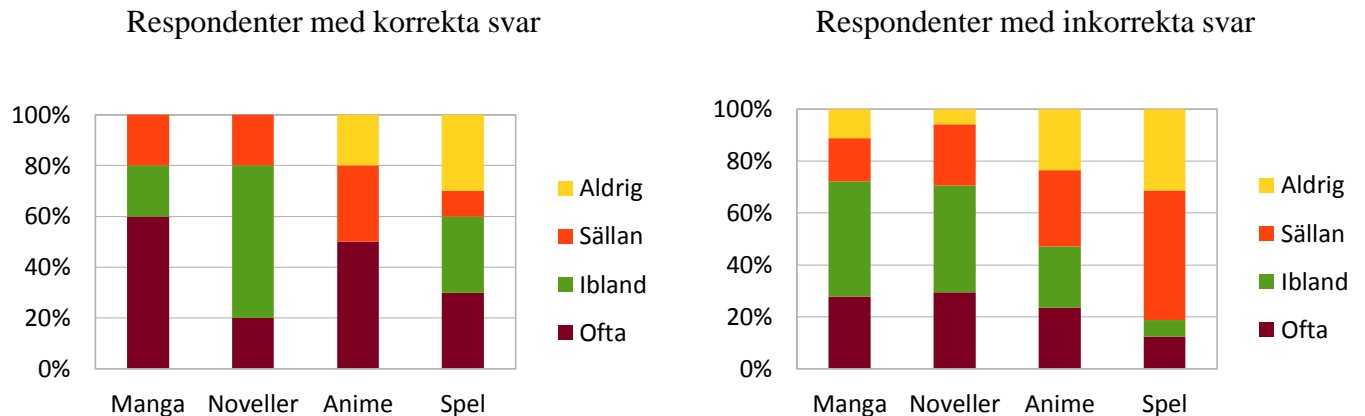


Flera av kommentarerna antyder att de har motiverat hur de parat Hazamas kommentarer utifrån vad han säger, snarare än hur han säger det. Den detalj i hans språkbruk som med högst frekvens nämns bland kommentarerna är ”artig”, vilket kan ha motiverat flera av respondenterna att välja karaktären som bär en kostym.

- (40) 丁寧語で、諜報部と言っているの、黒っぽい人かと想像したから。(Hazama/Hazama)  
Från artigheten och hur han säger sig vara del av underrättelse-avdelningen, föreställde jag mig en svartaktig person.
- (41) 丁寧な言葉遣いから秘書のイメージ少尉の元で働いているから、軍服のようなものを着ているイメージ=帽子 (Hazama/Noel)  
Från det artiga språkbruket fick jag bilden av en privat sekreterare, då han jobbar under en löjtnant tänkte jag mig jag att han skulle bära något liknande en militäruniform uniform = hatten
- (42) 前の二つと同じでクールで冷静な凛としたイメージ。少尉という言葉から制服を着ていそうなのでまたしても8番。(Hazama/Jin)  
Samma kyliga och lugna känsla som hos de två tidigare. Då han/hon pratar om en löjtnant föreställde jag mig att han/hon skulle ha på sig uniform så även om jag gjort det tidigare nummer 8.

Från ordet löjtnant har många tagit beslutet att det troligen är en militär som talar, att en militär troligen bär uniform var flera av respondenterna eniga om. Enigheten om att Hazama skulle vara militär baserat främst på att han nämner en löjtnant. vilket är intressant då han inte använder sig av det etablerade *gunjin-go* (militärspråk) som enligt Kinsui bland annat innehåller kopula formen *de arimasu* (Kinsui, 2011:186). Då han inte använder *gunjin-go* hade det inte varit underligt om respondenterna trott att han var en civil som talade med en militär. Hazama som är överordnad befälhavare till Noel och Jin talar trots sin högre status väldigt artig. Detta har skapat en bild av att han är en lägre rånad officerare. En ytterligare intressant observation är (40) som skriver att han föreställer sig en karaktär kläd i svart på grund av det artiga språket och att han säger sig tillhöra underrättelse-avdelningen. Det skulle

utifrån detta gå att tänka sig att Hazamas språkbruk inger bilden av en karaktär lik agenter så som James Bond. Respondenter som har svarat *supai-ppoi*, det vill säga att han påminner om en spion, förstärker denna teori.



#### 4.1.8 Iron Tager

A: . . . 何をしようとお前には関係あるまい(Tager)(2010:152)

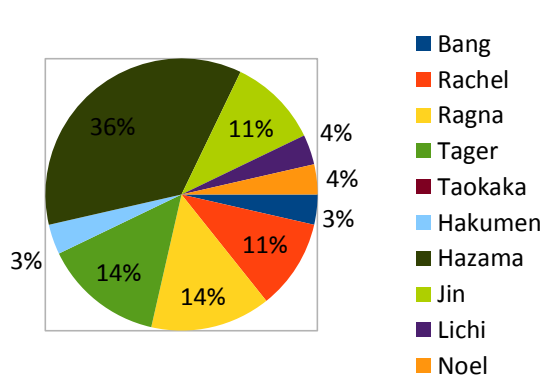
Vad det än är jag håller på med så har det inget med dig att göra.

B: . . . ほう 私を知っていたか(Tager)(2010:152)

Ooh, så du kände till mig.

C: . . . 生憎だが 我々は貴様ら「図書館の」指図などうけぬよ (Tager)(2010:153)

Tyvänn så tar inte vi order från er på biblioteket.



Tagers repliker är de som mest sällan har parats korrekt. Trots detta är det inte så att det är en låg *yakuwarigodo* i Tagers repliker. Bland annat *Hou och nu* anses båda tillhöra roujin-go eller hakase-go, dock stämmer inte *shitteita* och *kisamara* ihop med denna profilering. Då Tager är en cyborg, anställd under ett forskningslabb går det tänka sig att den finns en koppling mellan språkbruk och

profil. De metalliska armarna kan avslöja att han är en cyborg, det går även möjligen koppla glasögonen till en labbrelaterad karaktär. Dessa båda detaljer är dock svåra att urskilja i illustrationen. Just att det skulle vara någon äldre som yttrar replikerna läser (43) ut av Tagers repliker

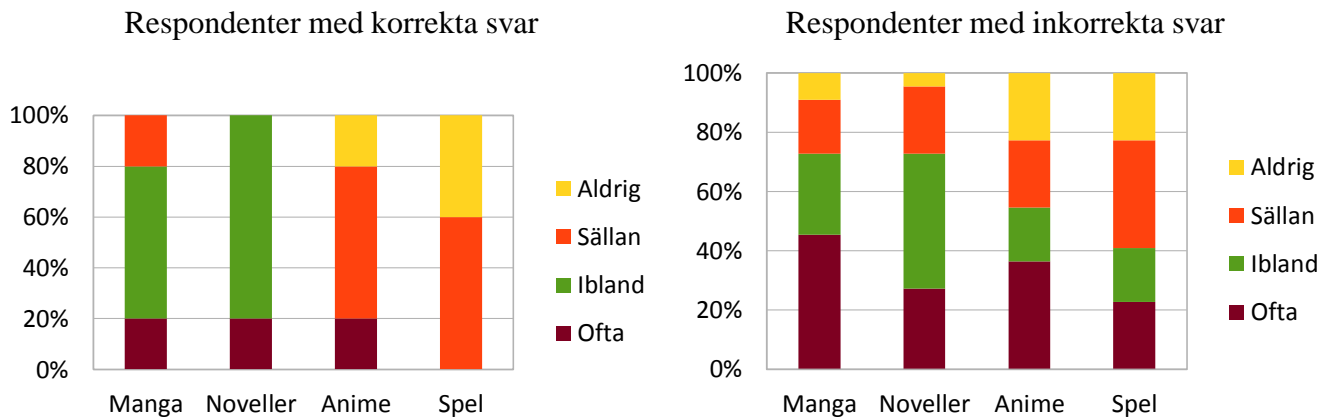
(43) 少し年老いに感じがしたから (Tager/Tager)

Han kändes lite som en äldre person

(44) 腕利きの殺し屋?のような感じがしたので、大剣を振り回してそうだなあと思った。(Tager/Ragna)

En kompetent lönnmördare? Kändes han som, så jag tänkte mig att han skulle svinga runt ett stort svärd.

Då Tager är en privat soldat som bland annat får i uppdrag att ”eliminera mål” är ”kompetent lönnmördare” en intressant observation. Respondenten parade inkorrekt men det är ändå intressant att respondenten har kommit fram till denna slutsats, vilket går att fråga sig varför. En teori skulle vara att repliken ”B”, har get informationen att han är berömd då den han talar med känner till honom, vilket har fört respondenten till denna slutsats. Det är dock svårt att komma till vidare slutsats.



#### 4.1.9 Lichi Faye-ling

A: それは・・・ちょっとわからないわね (Lichi)(2010:115)

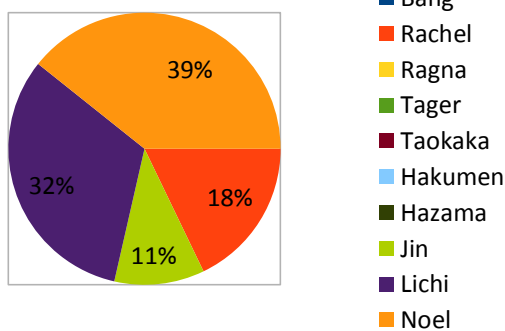
Det...är jag inte helt säker på.

B: 今の話分かり辛かったかしら・・・(Lichi)(2010:118)

Var det jag talade om kanske svårt att förstå

C: これは過去実際に起こった話なの (Lichi)(2010:106)

Detta är en berättelse om något som i det förflutna har inträffat på riktigt.



Lichis repliker innehåller få instanser av *yakuwarigo*, men innehåller delar som anses starkt feminina. 11 % har parat ihop replikerna med Jins illustration, detta är av kommentarerna att döma i flera fall resultat av uteslutningsmetoden. Rachels repliker blev till 73 % parade med Lichi, men det motsatta sker till relativt låg procenthalt (18 %). Som motiverat av (45), finns det

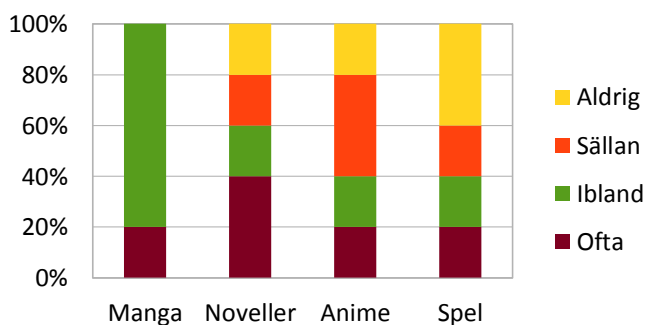
dock de som anser att bilden de får av Lichis repliker passar perfekt med Rachels illustration.



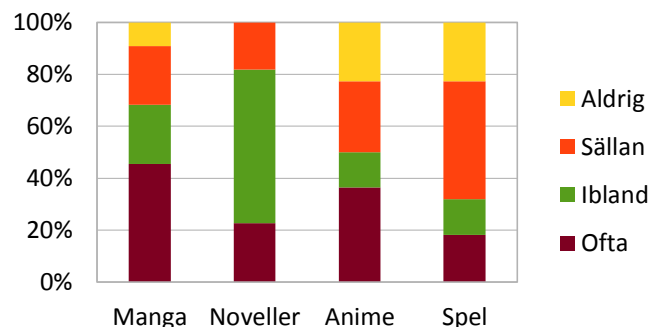
- (45) 魔女っぽいイメージであった。簡単であった。イメージ通り  
 (Lichi/Rachel) Fick en häxliknande bild. Denna var enkel. Som jag förstälde mig
- (46) 女性的な言葉遣いから。年上のお姉さん。(Lichi/Lichi)  
 På grund av det feminina språkbruket. En äldre *oneesan*.
- (47) 印象のうすい普通のセリフなので、印象のうすい10。(Lichi/Noel)  
 Då hennes repliker inte gav ett starkt intryck utan kändes normala parade jag henne med 10 som inte står ut på något speciellt sätt.

Respondenterna har varit eniga om att Lichis språkbruk är feminint. Flera respondenter har specificerat ytterligare och nämnt äldre *oneesan*. (46) är viktig för resultat på två sätt, dels styrker det att Rachel ser ut som en person som skulle använda sig av magi, en ”häxa”. Detta tyder på att språkbruket hos en häxa och en *oneesan* är likt. (41) strider mot båda dessa bilder av hennes repliker, och anser att de inte ger något unikt intryck.

Respondenter med korrekta svar



Respondenter med inkorrekta svar



#### 4.1.10 Hakumen

A 哀れだな・・・之が貴様と云う存在が行き着いた先か・・・(Hakumen)(2011:6)

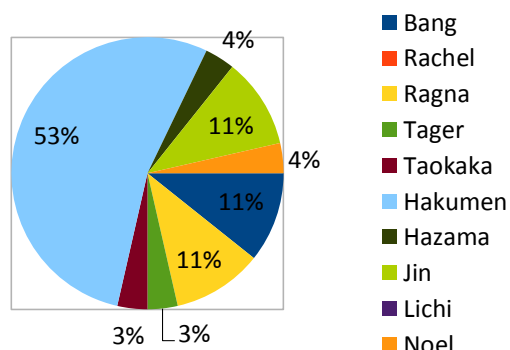
Ynkligt... så detta är din existens slutdestination

B -我は「白」世界を白く染め無に回帰させしもの我がなは (中略) 推して参る (Hakumen)(2011:10)

Jag är “vit” den som bleker världen vit och återför den till intighet, mitt namn är (hopp i texten) slutet har anlänt

C 震えて居る様に見えるぞ (Hakumen)(2011:8)

Du ser ut att skaka

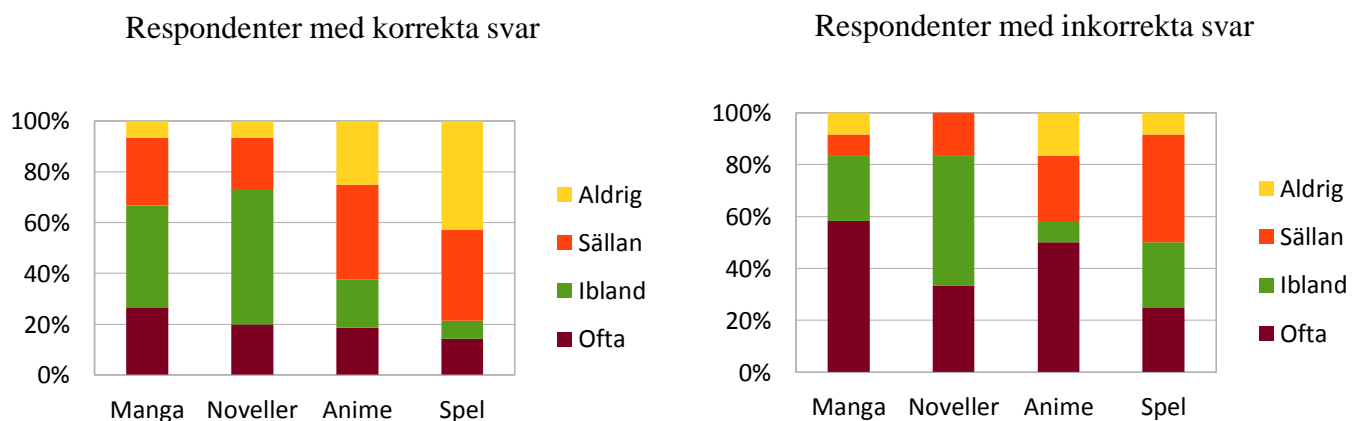


Sist att presentera är Hakumens resultat. Över 50 % parade ihop Hakumens repliker med korrekt illustration. Faktumet att han är

klädd i en vit rustning var det flera som kopplade till ”bleka världen vit”, trots detta var det 46 % som parade inkorrekt, vilken talar för att det inte var ett uppenbart val.

- (48) 「1番最初の口調と同じく古くてかたい侍のような口調で、白く染めるといっている ことから6番。1番目の問題と同じ印象。」  
Samma gamla, stela, samurajliknande ton som hos den första, på grund av ” ”bleka världen vit” valde jag nummer 6. Samma intryck som hos nummer 1.
- (49) 「哀れだな〜→クールわが名は・・・→熱血キャ」熱血よくでたセリフが男の子。ものを語っちゃうところが、筋肉バカに思えないので、戦力ではないタイプを選びたい。「白」と言っているので、白系を。6か8か悩んだのですが、6は筋肉系に近い気がして、8にしました。」  
” Så ynkligt〜→cool mitt namn är・・・→Glödhet karaktär” De heta replikerna betyder pojk. Från att han talar mycket att döma tror jag inte han är en muskelidiot, därför ville jag välja en karaktär som inte var stridstypen. Då han nämner ”vit” funderade jag mellan 6 och 8, men 6 kändes som att han var nära muskeltypen så jag valde 8. (Jin)

Enligt (48) ger Hakumen ett gammalt, stelt och samurajliknande intryck, alltså samma intryck som Bangs repliker utstrålade. Det var dock endast 11 % som parade ihop Hakumens repliker med Bangs. Det är möjligt att undersökningen hade get annorlunda resultat om B inte innehöll ordet ”vit”. (49) kopplar ”Så ynkligt〜” till ”cool karaktär” och sättet han säger ”mitt namn är” till ”glödhet karaktär”. Pronomen *ware* skulle enligt hypotes kopplas till en lugn, cool och majestätisk karaktär vilket inte gick att se bevis på utifrån kommentarerna. Vid framtida studier kan det därför tänkas vara värt att vidare undersöka skillnaderna mellan de två pronomen som ger ett ”gammalt” intryck, *sessha* och *ware*. Ett coolt intryck utstrålades trots detta, och att han inte är en muskelidiot var något bedömt av bland annat (49). Då muskelidiot nämndes som beskrivning av Bang, och som något som inte stämmer med Hakumen enligt respondenter går det teoriserar om att det är en viktig ledtråd till att förstå skillnaderna i de båda karaktärernas språkbruk.



## 5. Diskussion och förslag till fortsatt forskning

- **Till vilken omfattning förstår medvetet japanska L1 talare *yakuwarigo*?**
- **Går det att integrera förhållandet mellan visuellt material och den lingvistiska informationen i språkbruk för att utveckla *yakuwarigo* som teori?**

Det finns karaktärer i undersökningen som inte använder sig av det stereotypiska språkbruk som skulle kunna förväntas av deras illustration. Lichi som bär en kinaklänning talar inte ”*aruyo-kotoba*” vilket är den typ av språk som sägs vara stereotypiskt för kinesiska karaktärer. Om hon hade gjort det är det troligt att andelen som parat hennes repliker korrekt hade ökat. Vid följande liknande undersökningar hade utöver en större skala, troligen det varit fördelaktigt att använda sig av karaktärer från flera olika manga för att kunna förenkla testet med klarare stereotyper. I denna uppsats användes endast en manga dels på grund av att hålla en mindre skala men främst för att inte olika skriv- och konststilar skulle negativt påverka resultatet. Genom att sänka antalet karaktärer finns det även möjlighet att få ett mer klart resultat. Flera kommentarer från respondenterna under tiden som de har skrivit ner sina svar tyder på att de har haft en idé om hur karaktären bör se ut, för att sedan upptäcka att de redan valt den karaktären för ett annat replikpar. Detta kan tyda på att illustrationerna inte är lika konsekventa med hur de representerar sina karaktärstyper. För möjlighet att ställa följdfrågor och få en klarare bild av hur respondenterna tänker när de parat karaktärerna förslås även intervju som undersökningsmetod.

Replik	Ragna	Jin	Bang	Hazama	Tager	Hakumen	Noel	Lichi	Tao	Rachel
<i>Korrekt (%)</i>	22	48	29	37	14	54	14	32	89	15
<i>top (%)</i>	37	48	36	37	36	54	57	39	89	73
<i>Korrekt+top</i>	59	48	65	37	50	54	71	71	89	88
Illustration	Bang	Jin	Hakumen	Hazama	Hazama	Hakumen	Rachel	Noel	Tao	Lichi

(Tabell 10) *Korrekt + top* Medel: 63.5

Ovan är en summering av undersökningens resultat. ”korrekt” står för andelen som har parat korrekt och ”top” är det högsta värdet av respondenter som parade på samma vis. ”Illustration” visar den illustration som karaktären oftast parades ihop med. Av de tio var det fyra fall där majoriteten av respondenterna parade korrekt. En snabb blick över resultaten kan därför tänkas peka på att *yakuwarigo* har varit otillfredsställande i sin förmåga att förmedla karaktär, men det är inte nödvändigtvis fallet.

Taokaka är en karaktär som har en hög grad av *yakuwarigodo* i sina repliker, hennes illustration står även ut från flera av de andra karaktärerna på ett karakteristiskt vis med kattöron och kattsvans. Förhållandet mellan de återstående kvinnliga karaktärerna är mer komplicerat. Det är intressant att se att alla tre återstående kvinnliga karaktärer var felparade. Det är en stor andel som har svarat inkorrekt, men noterbart är hur både Noels och Rachels

repliker ser en hög grad av ”top”. Det har alltså varit så att även om de inte har parat replikerna med korrekt illustration, så har en stor andel varit eniga om vilka som passar ihop. I Noels fall har hennes repliker enligt flera gett bilden av en ”skör flicka”, hon har därför parats med Rachel som ser ut som en liten flicka. Betydande för Noels repliker är att alla de som har parat henne korrekt har svarat att de konsumerar popkultur till en hög grad. En teori är att enligt dessa respondenter, så inger inte Rachels illustration samma känsla av svaghet som den ger till de som inte konsumerar lika stora mängder populärkultur. Rachel har efter Taokaka den högsta procentandelen *top*, respondenterna har dock valt att para henne med Lichi. Sist ut har Lichi splittrade resultat då flertalet har valt mellan Noel och Lichi. Det finns de som har beskriver hennes repliker som ”äldre *oneesan*” (ett neutralt begrepp som beskriver en äldre syster eller en ung kvinna), men även många som har parat henne med Noel, som ofta beskrivits som ”skör”. Då de båda karaktärerna till stor del enligt respondenterna utstrålar motsatta bilder är det ett fascinerade resultat.

Något som går att se snabbt från resultaten från de manliga karaktärernas sida är att illustrationerna för Ragna och Tager aldrig är en majoritet för någon av replikerna. En teori för Ragna är att han som huvudkaraktär designats att passa flera olika roller. Detta skulle göra det lättare för fler läsare att identifiera sig med honom. Samtidigt så blir Hakumens och Hazamas illustrationer valda två gånger. Förhållandet mellan Bang och Hakumen förklaras vidare både ovan under respektive resultat och i nedre del av diskussion. Tagers illustration har möjligtvis inte gett en tillräckligt tydlig bild av vilken typ av karaktärstyp han tillhör. Detta tros vara anledning till att Tagers repliker parats med Hazamas illustration då det finns likheter i deras språkbruk och karaktärsbeskrivningar (lugn, artig).

I flera fall fanns ingen direkt koppling mellan konsumtionen av popkultur och korrekta parningar. Undantag för detta är t.ex. Rachels och Hazamas repliker som få respondenter har parat korrekt, men de som har parat korrekt har i fallet av båda dessa karaktärer ofta konsumerat populärkultur till en hög grad. Det är svårt att precisera vad som avgör hur viktig mediekonsumtion är utifrån resultat. En teori är att det gäller för vedertagna karaktärstyper inom media som än inte är definierade inom fältet *yakuwarigo*.

- **Går det att sammanställa *yakuwarigo* i ett ramverk som kan identifiera och förklara olika typ av språkbruk?**

I denna uppsats har vi använt oss av termer så som och *hakase-go* (*professorspråk*) och *bushi-go* (*samurajspråk*). Undersökning tyder dock på att t.ex. termen *bushi-go* är nebulös. Det var många som hade problem att välja mellan Hakumen, Bang och Ragna, men majoriteten var eniga om att de tre karaktärerna använde sig av *bushi-go* trots deras skilda språkbruk.

Det teoriseras i och med undersökningen att det finns ord som till en viss grad är begränsade i sitt användande till en kategori av karaktär. Som exempel är *sessha* (*första persons pronomen*) till stor del bundet till en *bushi* (*samuraj*) och skulle inte användas av en *oneesan* karaktär. Låt oss kalla dessa ord ”*zettai-kyara-go*” (definita karaktärsord). Som motsats till dessa finns ord så som första persons pronomen *watashi* som ses i bruk av flera

olika karaktärer och påvisar låg *yakuwarigodo*. Från denna undersökning används *watashi* av så många som Rachel, Lichi, Tager och Hazama. Utanför dessa två grupperingar finns det ord som de satsfinala partiklarna *zo*, *ze* och *wa* som har en högre *yakuwarigodo*, men används av en bredare grupp av karaktärer. I och med dessa grupper finns början till ett ramverk som vi kan kalla *yakuwarigo-kubetsu-setsu* eller *yakuwarigo* separationsteori.

*Kyara* (karaktär) delas upp i tre steg. Det första steget delar upp karaktärerna i genus. Det andra steget delar upp dem i ”*yaku*”(roll). Det är detta steg som behandlas som *XXgo* (t.ex. *bushi-go*) i denna uppsats. Dessa namnges genom sin roll så som *bushi*, *hakase* etc. I det tredje och sista steget delas karaktärerna upp i *rui-mei* eller typ-namn, detta skulle kunna namnges efter pronomen de använder så som t.ex. ”*ware-bushi*”, ”*sessha-busshi*” eller ”*watakushi-hime*”, ”*warawa-hime*”. Detta innebär att det går att se *yakuwarigo* som ett språk med flera olika dialekter. *Yakuwarigo* är språket i sin helhet, så som t.ex. japanska. Japanska går att dela upp i kvinnligt och manligt språk. Det går sedan dela upp detta i dialekter så som hirosima-dialekt eller osaka-dialekt; vilket motsvarar ”*yaku*”. Osaka-dialekten går sedan ytterligare att dela upp i flera olika sociolekter vilket i sin tur motsvarar ”typ-namn”.

Från undersökningen går det att beskriva dessa grupperingar så som i tabellerna nedan. Grupperna ett till tre representerar de tre stegen och fyra är karaktären från Blazblue som det stämmer in på. Fälten mellan tre och fyra är de olika ord som passar in på dess typ-namn.

1	2	3							4
Genus	Roll	Typnamn	FPP	APP	SFP	Frågesats	Sa/masu	Iru/oru	Namn
		Ware	Ware	? ?	zo ?	noka	Da-form	iru ?	Hakumen
Man	Bushi-go	→ore	Ore	Anta,omae	ze	kayo, noka	Da-form	iru	Ragna
		↘sessha	sessha	Anata (kanji)	zo ?	?	degozaru	oru	Bang

(Tabell 11) FPP: Första persons pronomen APP: Andra persons pronomen SFP: Satsfinal partikel, ”?” indikerar att det inte är helt klart utifrån data, (kanji) indikerar att ett ord som i standard skrift skrivs i hiragana står i kanji; vilket i sin tur ökar kaku (status).

1	2	3							4
Genus	Roll	Typnamn	FPP	APP	SFP	Frågesats	Sa/masu	Iru/oru	Namn
man	Shonen-go	→ore	ore	anta	ze	kayo, noka	Da-form	iru ?	Ragna
		↘boku	boku	kimi	sa	kai, dai	?	iru	Jin

(Tabell 12)

1	2	3							4
Genus	Roll	Typnamn	FPP	APP	SFP	Frågesats	Da/masu	Iru/oru	Namn
kvinn	Himesama? Onesama?	→?	watashi	Anata(kanji)	wa, kashira	?	Masu-form	iru ?	Rachel

(Tabell 13)

1	2	3							4
Genus	Roll	Typ-namn	FPP	APP	SFP	Frågesats	Da/masu	Iru/oru	Namn
kvinn	Oneesan?	→?	watashi	?	wa、kashira	nano	Masu-form	iru ?	Lichi

(Tabell 14)

1	2	3							4
Genus	Roll	Typ-namn	FPP	APP	SFP	Frågesats	Da/masu	Iru/oru	Namn
kvinn	Ung flicka?	→?	?	anata	kana、yo	?	Masu-form	iru ?	Noel

(Tabell 15)

För att kunna beskriva konnotationerna för ett ord som är grunden till ovan tabeller tilldelar vi det ett värde (hädanefter *ten*) som indikerar hur starkt det är kopplat till en specifik karaktärstyp. I tabell 11 och 2 är det personliga pronomen *ore* ett ord som tros vara starkt kopplat till manliga karaktärer, det har ett högt *dansei-ten* (3 *ten*). Även *temee* (andra persons pronomen) och *ze* har ett högt *dansei-ten* (3 *ten*), följaktligen går det till stor säkerhet klargöra att det är en man som talar med dessa ord i samma mening. *Sessha* tros ha ett så högt *bushi-ten* (4 *ten*) att det i sig självt räcker för att läsaren skall kunna tänka sig att det är en samuraj som talar. Utöver det har *degozaru* ett högt *bushi-ten* (3 *ten*) och *-oru* har en medelhög nivå av både *bushi-ten* (1 *ten*) och *hakase-ten* (1 *ten*). Inget av dessa ord är kopplade till en *o-hime-sama* (prinsessa) och har därför ett väldigt lågt *o-hime-sama-ten* (0 *ten*) vilket visualiseras i tabellen nedan.

	<i>Dansei</i> (man)	<i>Bushi</i> (samuraj)	<i>O-hime-sama</i> (prinsessa)
<i>Ore</i>	3 <i>ten</i>	2 <i>ten</i>	0 <i>ten</i>
<i>Sessha</i>	2 <i>ten</i>	4 <i>ten</i>	0 <i>ten</i>
<i>-Oru</i>	1 <i>ten</i>	1 <i>ten</i>	0 <i>ten</i>

(Tabell 16)

Men hur blir det då om *sessha* blandas med ord som inte definieras som *bushi-go*?

(50) ? そうですわよ、拙者が存じておりますわ

Ovan mening är tagen ur Kinsuis (Kinsui, 2003: v) *yakuwarigo* test, betyder ”Ja. Det vet jag” och är yttrat av en *ohime-sama* (prinsessa) men med det personliga pronomen *watashi* utbytt mot *sessha*. Denna mening lämnar troligen en känsla av att något är fel hos läsaren, trots att den är grammatiskt korrekt. Detta är enligt teori på grund av att *sessha*, som har hög nivå av *bushi-ten* yttras av samma karaktär som *sou desu wa yo* vilket har en hög grad av *himesama-ten*. Då ställer man sig frågan, vilken typ av karaktär är det egentligen som säger (50)? Om det bedöms yttras av en *bushi*, betyder detta att *bushi-ten* från *sessha* överstiger det *ohime-sama-ten* som utdelas av resterade ord. Låt oss kolla på ett par fler meningar som är blandade från Kinsuis test.

- (51) ?そうじゃ、あたしが知ってるだ  
 atashi (ung flicka), soujya (hakase eller bushi) och shitteruda (inakamono).
- (52) ?そうあるよ、ぼくが存じておる  
 sou aru yo (nise-chuugoku-jin) , boku (ung pojke)、 zonzite-oru (bushi)
- (53) ?そうじゃ、ぼくが知っておる  
 soujya、 boku och shitteoru (hakase).

De tre övre meningarna har fått ord blandade mellan olika xx-go eller kön, det vill säga första eller andra steget. Nedan är ett test med data från Blazblue där skillnaden ligger i ord på den tredje nivån.

- (54) そうだ、拙者が知っておるぜ
- (55) そうじゃ、我が知っているぜ
- (56) そうだ、俺が知っておるぜ

Dessa meningar kan kännas smått onaturliga men inte lika kraftigt som meningarna (50-53). Dessa tros bero på att alla dessa ord står under samma steg två det vill säga *bushi-go* (se tabell 10). Genom fortsatt forskning finns intresse för att finna om det behövs fler steg, hur mycket det går att blanda i meningar utan att det skapar obehag, och att finna fler grupper både för steg två och tre. För detta syfte hade det varit optimalt med korpus för manga vilket möjliggör det att behandla en större mängd data. Det bedöms därför även vara ett framtida mål för *yakuwarigo* som fält att utveckla ett mangakorpus.

## 6. Slutsats

Denna uppsats har undersökt *yakuwarigo*, ett koncept introducerat av Kinsui (2003) som beskriver hur språkbruk används för att uttrycka personlighet, kön, ålder och liknande egenskaper hos karaktärer. Genom enkätundersökning har författare försökt klargöra relationen mellan *yakuwarigo* och visuell design för respektive karaktär. Författare har även förslagit ett ramverk som kan utnyttjas för att kategorisera olika typer av karaktärer sett från deras språkbruk.

Resultaten pekar på att det finns flera kopplingar mellan det visuella och *yakuwarigo* så som det används i manga. Respondenterna har under flera instanser nämnt hur en specifik färg, vapen, frisyr, klädstil eller liknande har gett dem en klar bild om hur karaktären i fråga bör tala. Det har dock visat sig att inte alla illustrationer som varit använda i undersökningen har till tillfredställande grad speglat deras personlighet. Resultat i denna uppsats tyder på att den lingvistiska informationen i språket är mer konsekvent än den visuella informationen som ges av karaktärsillustrationerna.

Konsumtionsgraden av populärkultur har i stora drag inte visat sig vara en avgörande faktor för att respondenterna ska kunna para ihop illustration korrekt med repliker. Det finns dock undantag för detta, något som visats sig i undersökningen. Exempel på detta är Noel som enligt majoriteten av respondenter har gett en svag och flickig bild i sina repliker, men där de som konsumerar en större grad populärkultur har sett henne som en livlig och gladlynt karaktär.

Genom den information som gått att få ut av undersökningen har en början till ett ramverk arbetats fram. Orden i sig anses enligt författare fylla ett flertal olika roller som kan ges ett värde (*ten*), den kombination av olika roller hos en karaktärs språkbruk som ger högst värde kan därför ”överta” svagare roller. Vedertagna termer så som *bushi-go* trots därför beskriva en huvudgrupp av språkbruk som kan delas in i flera olika varianter av *bushi-go* (*rui-mei*, *typnamn*). Dessa olika varianter föds ur olika värdekombinationer av orden då en karaktär talar.

För att utveckla detta ramverk bedöms det att en analys av större mängd material är av största vikt. Det anses därför av författare att en korpusdatabas för manga skulle fylla en viktig roll i utvecklingen av *yakuwarigo* som akademiskt fält. Alternativa undersökningsmetoder kan vara tänkbara, så som i intervju eller enkätundersökningar av större skala än vad som används i denna uppsats.



# Referensförteckning

- Akizuki, K. (2012). *Doubutsukyarakuta no gengogaku (Djurspråkets lingvistik)*. *Shokei Gakuin University Memoirs*, 64, ss. 43-57.
- Anbe, M. (2007). *Shinryaku! ika musume (Invadera! bläckfiskflickan)*. Tokyo: Akita Publishing Co.
- Arc System Works. (2012). *Bang shishigami*. Hämtat från Blazblue calamity trigger official portal site:  
<http://www.blazblue.jp/ct/bang.html> den 12 01 2014
- Arc System Works. (2012). *Hakumen*. Hämtat från Blazblue calamity trigger official site:  
<http://www.blazblue.jp/ct/hakumen.html> den 01 01 2014
- Arc System Works. (2012). *Hazama*. Hämtat från Blazblue Continuum shift official site:  
<http://www.blazblue.jp/cs/hazama.html> den 12 01 2014
- Arc System Works. (2012). *Iron tager*. Hämtat från Blazblue calamity trigger official portal site:  
<http://www.blazblue.jp/ct/tager.html> den 12 01 2014
- Arc System Works. (2012). *Lichi faye-ling*. Hämtat från Blazblue calamity trigger official portal site:  
<http://www.blazblue.jp/ct/taokaka.html> den 12 01 2014
- Arc System Works. (2012). *Noel vermillion*. Hämtat från Blazblue calamity trigger official site:  
<http://www.blazblue.jp/ct/noel.html> den 12 01 2014
- Arc System Works. (2012). *Nyu-13*. Hämtat från Blazblue calamity trigger official portal site:  
<http://www.blazblue.jp/ct/new13.html> den 21 01 2015
- Arc System Works. (2012). *Rachel alucard*. Hämtat från Blazblue calamity trigger official portal site:  
<http://www.blazblue.jp/ct/rachel.html> den 12 01 2014
- Arc System Works. (2012). *Ragna the bloodedge*. Hämtat från BlazBlue calamity trigger official site:  
<http://www.blazblue.jp/ct/ragna.html> den 02 01 2014
- Arc System Works. (2012). *Taokaka*. Hämtat från Blazblue calamity trigger official portal site:  
<http://www.blazblue.jp/ct/taokaka.html> den 12 01 2014
- Arcy System Works. (2012). *Jin kisaragi*. Hämtat från Blazblue calamity trigger official portal site:  
<http://www.blazblue.jp/ct/jin.html> den 12 01 2014
- Blazblue wikia. (2011). *Bang Shishigami (Continuum Shift, Character Select Artwork)*. Hämtat från  
[http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Bang\\_Shishigami\\_%28Continuum\\_Shift,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Bang_Shishigami_%28Continuum_Shift,_Character_Select_Artwork%29.png) den 12 01 2014
- Blazblue wikia. (2011). *Hakumen (Continuum Shift, Character Select Artwork)*. Hämtat från  
[http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Hakumen\\_%28Continuum\\_Shift,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Hakumen_%28Continuum_Shift,_Character_Select_Artwork%29.png) den 12 01 2014

- Blazblue wikia. (2011). *Hazama (Continuum Shift, Character Select Artwork)*. Hämtat från [http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Hazama\\_%28Continuum\\_Shift,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Hazama_%28Continuum_Shift,_Character_Select_Artwork%29.png) den 12 01 2014
- Blazblue wikia. (2011). *Iron Tager (Continuum Shift, Character Select Artwork)*. Hämtat från [http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Iron\\_Tager\\_%28Continuum\\_Shift,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Iron_Tager_%28Continuum_Shift,_Character_Select_Artwork%29.png) den 12 01 2014
- Blazblue wikia. (2011). *Jin Kisaragi (Continuum Shift, Character Select Artwork)*. Hämtat från [http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Jin\\_Kisaragi\\_%28Continuum\\_Shift,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Jin_Kisaragi_%28Continuum_Shift,_Character_Select_Artwork%29.png) den 12 01 2014
- Blazblue wikia. (2011). *Litchi Faye-Ling (Continuum Shift, Character Select Artwork)*. Hämtat från [http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Litchi\\_Faye-Ling\\_%28Continuum\\_Shift,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Litchi_Faye-Ling_%28Continuum_Shift,_Character_Select_Artwork%29.png) den 12 01 2014
- Blazblue wikia. (2011). *Noel Vermillion (Continuum Shift, Character Select Artwork)*. Hämtat från [http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Noel\\_Vermillion\\_%28Continuum\\_Shift,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Noel_Vermillion_%28Continuum_Shift,_Character_Select_Artwork%29.png) den 12 01 2014
- Blazblue wikia. (2011). *Rachel Alucard (Continuum Shift, Character Select Artwork)*. Hämtat från [http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Rachel\\_Alucard\\_%28Continuum\\_Shift,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Rachel_Alucard_%28Continuum_Shift,_Character_Select_Artwork%29.png)
- Blazblue wikia. (2011). *Ragna the Bloodedge (Continuum Shift, Character Select Artwork)*. Hämtat från [http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Ragna\\_the\\_Bloodedge\\_%28Continuum\\_Shift,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Ragna_the_Bloodedge_%28Continuum_Shift,_Character_Select_Artwork%29.png) den 9 01 2014
- Blazblue wikia. (2011). *Taokaka (Continuum Shift, Character Select Artwork)*. Hämtat från [http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Taokaka\\_%28Continuum\\_Shift,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Taokaka_%28Continuum_Shift,_Character_Select_Artwork%29.png) den 12 01 2014
- Blazblue wikia. (2013). *Nu-13 (Calamity Trigger, Character Select Artwork)*. Hämtat från [http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Nu-13\\_%28Calamity\\_Trigger,\\_Character\\_Select\\_Artwork%29.png](http://blazblue.wikia.com/wiki/File:Nu-13_%28Calamity_Trigger,_Character_Select_Artwork%29.png) den 21 01 2015
- Haruyoshi, K. (2010). *Blazblue chimelical complex -1*. Tokyo: Enterbrain.
- Haruyoshi, K. (2011). *Blazblue chimelical complex*. Tokyo: Enterbrain.
- Jung, H. (2007). Nikkan taishou yakuwarigo kenkyuu sono kanousei wo saguru (Jämförande forskning inom rollspråk i japan och korea sökande efter dess möjligheter). i S. Kinsui, *Yakuwarigo kenkyuu no chihei (rollspråksforskningens horisont)* (ss. 71-93). Tokyo: Kuroshio.
- Kinsui, S. (2003). *Vaacharu nihongo yakuwarigo kenkyuu no nazo (virtuell japanska; rollspråkets gåtor)*. Tokyo: Iwanamishoten.
- Kinsui, S. (2011). Gendai nihongo no yakuwarigo to hatsuwa kyarakuta (Yakuwarigo och hatsuwa kyarakuta i dagens japanska). i S. Kinsui, *Yakywarigo kenkyuu no yenkai (rollspelsforskningens utveckling)* (ss. 7-16). Tokyo: Kuroshio.

- Natsumi, K. (2007). *Umineko no naku koro ni (När fiskmåsarerna skrämmer)*. Tokyo: Square enix.
- Nico Nico. (2014). *Nico nico pedia*. Hämtat från <http://dic.nicovideo.jp/a/漢> den 06 01 2014
- Okamoto, S., Shibamoto, S., & S, J. (2004). *Japanese language, gender, and ideology*. Oxford: Oxford University press.
- Sadanobu, T. (2009a). *watashi no hatsu (hou) taiken (min första {hou} upplevelse)*. Hämtat från Sanseido Word-Wise Web, Nihongo shakai no zokikyakuri (En inblick i Japans samhälle karaktärsskapande): <http://dictionary.sanseido-publ.co.jp/wp/2009/01/25/日本語社会-のぞきキャラくり-第23回/> den 17 01 2014
- Sadanobu, T. (2009b). *Kyara jyosi sairon (karaktärspartiklar ny teori)*. Hämtat från Sanseido word wise web, Nihongo shakai nozoki kyarakuri hoi (En inblick i Japans samhälle karaktärsskapande extra): <http://dictionary.sanseido-publ.co.jp/wp/2009/01/04/日本語社会-のぞきキャラくり-第20回/> den 24 01 2014
- Sadanobu, T. (2011). *Nihongo shakai nozoki kyara tsukuri (En inblick i Japans samhälle karaktärsskapande)*. Tokyo: Sanseido.
- Sadanobu, T. (2012). *yakuwarigo toshite no setsuzokushi ni tsuite (om konjunktioners roll som rollspråk)*. Hämtat från Sanseido word wise web, Nihongo shakai nozoki kyarakuri hoi (En inblick i Japans samhälle karaktärsskapande extra): [dictionary.sanseido-publ.co.jp/wp/2012/08/19/キャラくり補遺14役割語としての接続詞について/](http://dictionary.sanseido-publ.co.jp/wp/2012/08/19/キャラくり補遺14役割語としての接続詞について/) den 12 01 2014
- Sadanobu, T. (2013). *Shooappugo ni tsuite (om shooappu go)*. Hämtat från Sanseido word wise web, Nihongo shakai nozoki kyarakuri hoi (En inblick i Japans samhälle karaktärsskapande extra): <http://dictionary.sanseido-publ.co.jp//2013/01/06/キャラくり補遺25続ショーアップ語について/> den 23 02 2014
- Sadanobu, T. (2014). *(shoujyo) no (zo) nitsuite (om flickors zo)*. Hämtat från Sanseido word wise web, Nihongo shakai nozoki kyarakuri hoi (En inblick i Japans samhälle karaktärsskapande extra): <http://dictionary.sanseido-publ.co.jp/wp/2014/07/13/キャラ補遺64『少女』の「ゾ」について/> den 15 10 2014
- Sadanobu, T., & Hiroko, S. (2007). Hatsuwyakurakutaa ni oujita kotobatsukai no kenkyuu to sono hitsuyousei (forskning om talarkaraktärers språkbruk och dess nödvändighet). *2007endo Nihongo Kyouikugakkai Shuukisetsu Taikai Yokoushuu*.
- Teshigawara, M. (2004). Vocally expressed emotions and stereotypes in Japanese animation: voice qualities of the bad guys compared to those of the good guys. *Journal of the Phonetic Society of Japan*, 8(1), 60-76.
- Tsujimura, N. (2005). *Japanese linguistics: critical concepts in linguistic*. Oxon: Routledge.
- Tsujimura, N. (2007). *An introduction to Japanese linguistics: second edition*. Oxford: Blackwell Publishing.

# Appendix

## Repliker (Format använt vid enkätundersökning)

A:

殿に無礼な口を利く不遜な輩を見過ごす程

拙者の忠義心は腐っておらんでござる！！

しかし世を騒がすのは感心できぬでござる。。。

---

B:

もうダメなのかな・・・・・・・・私・・・・死んじゃうのかな・・・・・・・・

本っ当に怖かったんですよ！

第七機関の人間であればご存知でしょう

---

C:

哀れだな・・・・之が貴様と云う存在が行き着いた先か・・・・

我は「白」世界を白く染め無に回帰させしもの我がなは （中略）推して参る

震えて居る様に見えるぞ

---

D:

タオは今とがんとか・・・・えーと あっそうにやす「咎追い」をやってるのニャ

うぐぐ・・・・・・・・確かにそうニャ白い人・・・・

ありがとうニャいい人！！

---

E:

- ・・・何をしようとお前には関係あるまい
  - ・・・ほう 私を知っていたか
  - ・・・生憎だが 我々は貴様ら「図書館の」指図などうけぬよ
- 

F:

僕は君の顔が大嫌いだと以前から言ってるはずだろう

いやだな・・・何を怒ってるんだい

止めは・・・刺さないのかい・・・・・・・・？

---

G:

我々には直接関係ないのですが まあ・・・（中略）

諜報部の(中略)と申します

十分に注意を払ってください・・・（中略） どうかされました少尉？

---

H:

あら こそこそと何処へ向かうつもりかしら

貴方にはお似合いだわ

少しだけ離れいて頂戴 （中略） 早くなさいっ！

---

I:

食わしてやるよ、ついて来な

テメエには関係ねえだろ・・・

俺に話かけるな

---

J:

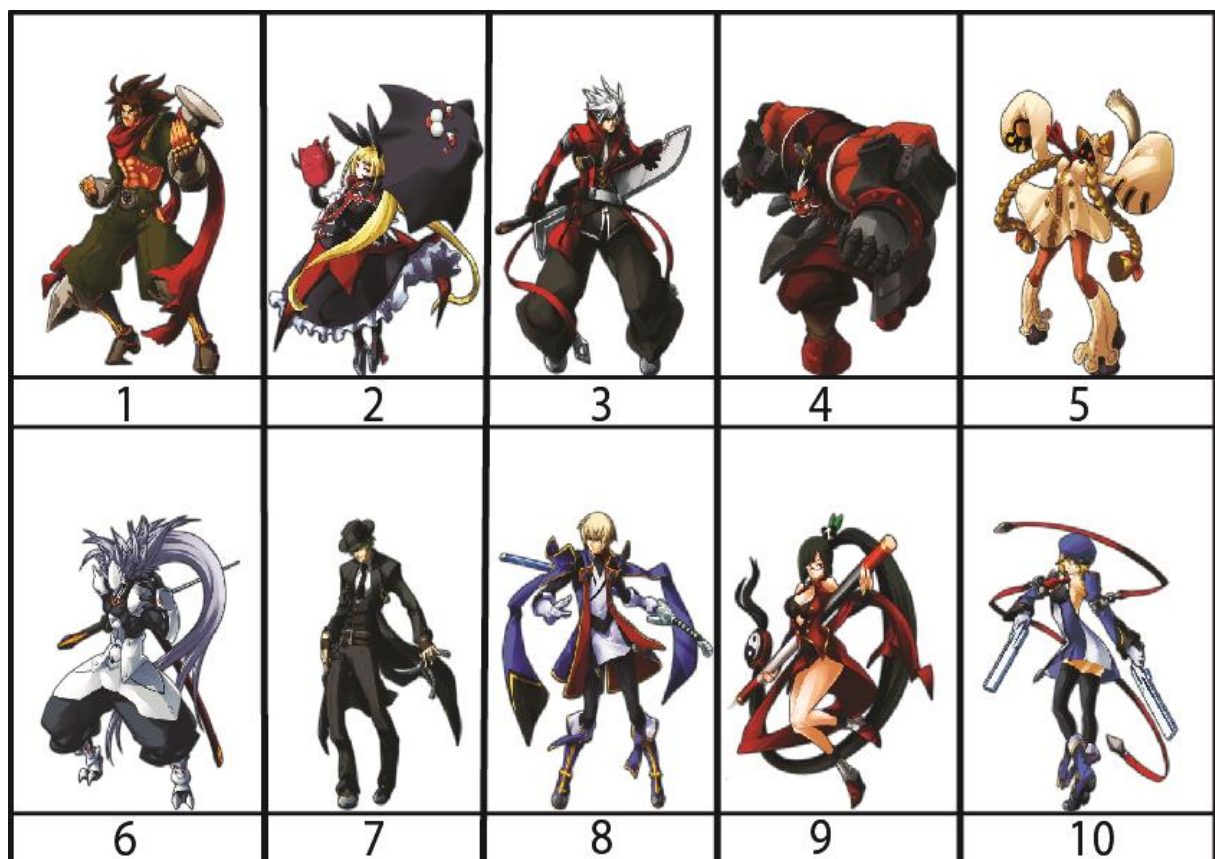
それは・・・ちょっとわからないわね

今の話分かり辛かったかしら・・・

これは過去実際に起こった話なの

---

**Illustrationer (Format använt vid enkätundersökning)**



**Enkät (Format använt vid enkätundersökning)**

氏名イニシャル \_\_\_\_\_

年齢 \_\_\_\_\_

出身 \_\_\_\_\_

性別 \_\_\_\_\_

以下10人のセリフがあります。これらを読んで、写真（1～10）と性格（A～J）を一致させてください。

セリフ	写真
Ba	

どうしてそう思いますか？ / どうしてこのように組み合わせましたか？

セリフ	写真
No	

どうしてそう思いますか？ / どうしてこのように組み合わせましたか？

セリフ	写真
Hk	

どうしてそう思いますか？ / どうしてこのように組み合わせましたか？

セリフ	写真
Ta	

どうしてそう思いますか？ / どうしてこのように組み合わせましたか？

セリフ	写真
Tag	

どうしてそう思いますか？ / どうしてこのように組み合わせましたか？

セリフ	写真
Ji	

どうしてそう思いますか？ / どうしてこのように組み合わせましたか？

セリフ	写真
Hz	

どうしてそう思いますか？ / どうしてこのように組み合わせましたか？

セリフ	写真
Ra	

どうしてそう思いますか？ / どうしてこのように組み合わせましたか？

セリフ	写真
Rg	

どうしてそう思いますか？ / どうしてこのように組み合わせましたか？

セリフ	写真
Li	

どうしてそう思いますか？ / どうしてこのように組み合わせましたか？

漫画をよく読みますか？

よく読む	たまに読む	ほとんど読まない	全く読まない
------	-------	----------	--------

小説をよく読みますか？

よく読む	たまに読む	ほとんど読まない	全く読まない
------	-------	----------	--------

アニメをよく見ますか？



よく見る	たまに見る	ほとんど見ない	全く見ない
------	-------	---------	-------

ゲームをよくしますか？

よくする	たまにする	ほとんどしない	全くしない
------	-------	---------	-------

ブレイブルー (blazblue) というマンガをご存じですか？

ご協力をありがとうございます。