



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

석사학위논문

일본 애니메이션 속 외국인 캐릭터의
발화에 관한 연구

임도영

제주대학교 대학원
일어일문학과

2024년 2월



일본 애니메이션 속 외국인 캐릭터의 발화에 관한 연구

이 논문을 문학 석사 학위논문으로 제출함

임도영

제주대학교 대학원

일어일문학과

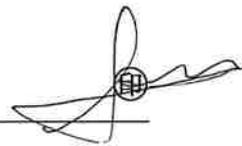
지도교수 손영석

임도영의 문학 석사 학위논문을 인준함

2023년 12월

심사위원장

손범기



위원

蘇明仙



위원

손영석



목차

국문 초록

1 서론	1
1.1. 연구목적	1
1.2. 연구 대상	2
1.3. 연구 방법	5
2. 애니메이션 《은혼》 속 중국인 화자의 발화	8
2.1. 아루요코토바	8
2.2. 품사별 사용 양상	10
2.3. 의미·용법별 사용 양상	16
2.4. 정리	23
3. 애니메이션 《슈타인즈 게이트 제로》 속 미국인 화자의 발화 ·	24
3.1. 강세 리듬의 사용	24
3.2. 고유명사의 영어식 발음	26
3.3. ㄹ행 자음의 후치경접근음화	34
3.4. 정리	37
4. 결론	38
참고문헌	41
ABSTRACT	44

<국문 초록>

일본 애니메이션 속 외국인 캐릭터의 발화에 관한 연구

임도영

제주대학교 대학원 일어일문학과

요약

본 연구에서는 중국인 캐릭터가 등장하는 애니메이션 《은혼》과, 미국인 캐릭터가 등장하는 애니메이션 《슈타인즈 게이트 제로》를 자료로 삼아, 각각의 애니메이션에서 해당 캐릭터가 중국인과 미국인임을 표현하기 위해 사용된 역할어의 사용실태에 대해 조사·분석하였다.

조사 결과, 《은혼》에서는 캐릭터가 중국인임을 나타내기 위해 전체 발화문장 중 약 44%의 문장에서 「アル」가 사용되었는데, 「アル」직전에 위치한 단어는 활용하지 않는 명사인 경우가 많았으며, 선행연구에서 지적되어 온 <단정>, <질문>이 외에도 <명령> 및 종조사「コ」, 「ゾ」의 의미·용법으로 사용되는 경우가 관찰되었다. 미국인 캐릭터임을 나타내기 위해 사용된 역할어에 관해서는 《슈타인즈 게이트 제로》를 대상으로 캐릭터 발화 중 음성적 특징에 주목하여 분석하였다. 그 결과, 일본어에서 나타나는 모라 리듬의 발음이 아닌 영어의 강세 리듬에 근접한 발음이 관찰되었으며, 영어 발음과 유사하게 자음이 연속적으로 발음되거나 음절이 자음으로 끝나는 경우, 일본어에서는 장음으로 발음되는 이중모음이 영어 원어에 가까운 발음으로 발화되는 경우, ㄹ행 자음이 탄설음 [r]이 아닌 영어의 후치경접근음 [ɹ]으로 발화되는 경우 등이 관찰되었다.

기존의 역할어 연구는 서기언어에 기반해온 반면, 본고에서는 애니메이션 속 외국인 캐릭터가 발화한 음성언어에 주목하고 있다는 점에서 차별화되며, 역할어의 문법적 특징뿐만 아니라 서기언어에서는 다룰 수 없었던 음성적 특징에 대해서도 분석하고 있다는 점에서 연구의 의의가 높다고 여겨진다.

다만 국가별로 한 명의 캐릭터만을 조사 대상으로 삼은 관계로 조사 결과가 다른 애니메이션 속 중국인, 미국인 캐릭터에게도 공통적으로 적용될 수 있는지 여부에 대해서는 알 수 없어 향후 여러 애니메이션을 대상으로 동일 국가의 캐릭터들의 발화를 분석할 필요가 있다. 덧붙여 외국인 캐릭터의 역할어 사용은 국가에 따라 다른 양상을 보일 가능성이 크므로 중국·미국 이외 국가의 캐릭터를 대상으로도 그 실태에 대해 고찰하고자 한다.

1. 서론

1.1. 연구목적

언어와 문화는 긴밀히 연관되며, 언어는 특정 문화나 국가를 대표하는 중요한 요소 중 하나이다. 우리의 의식은 언어의 지배를 받으며, 종종 특정 언어로 말하는 사람들을 특정 국가나 문화와 연결 짓기도 한다.

특이하게도 일본 애니메이션에서는 등장인물이 외국인임을 나타내기 위해 이질적인 언어 표현을 구사하도록 하는 경우가 있다. 그리고 조사를 생략하는 등의도적으로 문법적 오류를 일으키고, 독특한 억양 및 발음을 사용토록 하는 장면도 종종 관찰할 수 있는데, 흥미로운 점은 이러한 종류의 언어 표현이 현실이 아닌 대부분 소설이나 만화와 같은 픽션 속에서 관찰된다는 것이다.

예를 들어 일본 애니메이션의 경우 중국인 화자는 일본인 화자라면 사용하지 않을 법한 「アル」라는 표현을 문말에 종종 동반한다. 이러한 사례는 일본어뿐만 아니라 한국어에서도 찾아볼 수 있다. 한국에서도 문말마다 ‘~한다해’를 구사한다면 중국인 화자가 연상되고, 반대로 중국인 화자라면 ‘~한다해’를 구사할 거 같은 기대감이 든다. 이렇듯 특정한 발화를 듣고 특정 인물을 떠올릴 수 있는 것은 「アル」나 ‘~한다해’가 역할어(役割語)로써 작용하고 있기 때문이다.

역할어란 긴스이 사토시(金水敏)가 제창한 표현으로, 긴스이는 이처럼 특정 말투(어휘·어법·표현·인토네이션 등)를 듣고 특정 인물상(연령·성별·직업·계층·시대·용모·성격 등)을 떠올릴 수 있을 경우, 혹은 특정 인물상이 제시되면 그 인물이 사용할 거 같은 말투를 떠올릴 수 있을 경우, 그 말투를 가리켜 ‘역할어’라고 정의하고 있다(金水 2003: 205).

또한 역할어에 대한 지식은 특별한 교육으로 길러지는 것이 아니라 특정 언어권에서 자란 화자라면 누구나 갖고 있으며, 주로 어린 시절에 형성되기 때문에 미디어를 반복해서 접하고 수용함에 따라 문화적 스테레오타입으로써 견고하게 자리 잡게 된다고 설명한다(金水 2003: 33-45).

본 논문에서는 중국인 캐릭터가 등장하는 애니메이션 《은혼》과, 미국인 캐릭터가 등장하는 애니메이션 《슈타인즈 게이트 제로》를 자료로 삼아, 각각의 애니메이션에서 해당 캐릭터가 중국인과 미국인임을 표현하기 위해 사용된 역할어

의 실태에 대해 고찰하고자 한다.

1.2. 연구 대상

1.2.1. 애니메이션 《은혼(銀魂)》 속 중국인 캐릭터

《은혼(銀魂)》은 일본 남성 만화가 소라치 히데아키(空知英秋)가 2004년부터 2019년까지 『주간 소년 점프(週刊少年ジャンプ)』, 『점프 GIGA』 등에서 연재한 SF 코미디 만화를 원작으로 한 애니메이션 작품으로, 매니악하고 과도한 패러디, 사회비판, 거침없는 음담패설, 만화엽계 내부의 이야기를 포함한 풍자, 작품에 대한 자학 등을 개그 소재로 삼고 있다.



<그림1> 애니메이션《은혼》¹⁾

《은혼》은 미래의 일본을 배경으로 하고 있으나, 2004년 일본 NHK에서 방영한 드라마 《바람의 검 신선조(新選組!)》를 의식하여, 에도 막부 말기를 중심으로 한 역사상 인물들을 모티브로 한 캐릭터가 다수 등장한다.

1) 포스터 출처 [<https://www.sunrise-inc.co.jp/work/detail.php?cid=311> (검색일시: 2023.12.13.22:24)]

《은혼》은 주인공인 사카타 긴토키(坂田銀時)와 시무라 신파치(志村新八), 가구라(神楽)를 중심으로 한 요로즈야 일행과 주변 인물들이 벌이는 사건을 주요 내용으로 삼고 있다²⁾. 가부키초(歌舞伎町)라는 환락가를 주 무대로 하고 있으며, 패전한 전쟁 영웅, 몰락한 사무라이 가문의 후예, 외계에서 밀항한 가출 소녀, 불량 경찰, 노숙자, 야쿠자, 오카마(おかま) 등 주변에서 멸시받고 사회에서 소외당하는 인물들이 주·조연으로 등장한다.



<그림2> 캐릭터 가구라의 사진³⁾

본 연구에서는 메인 히로인 역할을 담당하는 가구라를 중점적으로 다루고자 한다. 가구라는 낙양이라는 별에서 온 전투 외계 종족인 야토족의 생존자로, 지구에서 우연히 만난 주인공 일행과 합류한다. 『다케토리 모노가타리(竹取物語)』의 가구야 공주가 캐릭터 모델로, 귀여운 외모를 지녔지만, 성격은 엉뚱하고 과격하다.

가구라는 작품 속에서 외계 종족으로 묘사했지만, 중국인 캐릭터로 해석하여 무방할 것으로 보인다. 니시노 아즈미(西廼安寿未 2014)에 따르면 만화, 온라인

2) 애니메이션 《은혼》 [<https://www.tv-tokyo.co.jp/anime/gintama/index.html>] 참고
(검색일시: 2023.12.02.20:31)

3) 가구라 인물 소개 사진 출처 [<https://www.tv-tokyo.co.jp/anime/gintama/chara/yorozu>]
(검색일시: 2023.12.13.22:24)

게임 등에 있어서 중국인 여성 캐릭터는 일반적으로 밝고 활달한 성격을 지녔으며, 중국 전통 의상인 치파오를 입으며, 권법이나 무술에 능숙하고, 단고(團子)모양으로 묶은 헤어스타일의 귀여운 모습으로 묘사된다. 또한 아루요코토바(アルヨコトバ)를 구사한다고 하는데, 이러한 특징이 《은혼》 속 중국인 캐릭터 가구라에게도 동일하게 적용되기 때문이다.

1.2.2. 애니메이션 《슈타인즈 게이트 제로(Steins;Gate 0)》 속 미국인 캐릭터

《슈타인즈 게이트 제로(Steins;Gate 0)》는 동명의 비주얼 노벨⁴⁾을 원작으로 삼아 제작된 일본의 애니메이션이다.



<그림3> 애니메이션《슈타인즈 게이트 제로》⁵⁾

이 애니메이션은 오카베 린타로(岡部倫太郎)를 중심으로 하는 미래 가젯 연구소의 멤버들이 우연히 시간 여행 방법을 발견하여 벌어지는 사건을 주요 스토리로 삼고 있으며, 이전 작품인 《슈타인즈 게이트(Steins;Gate)》에서 간략하게 묘사된 결말 이전의 특정 시점에 벌어진 사건을 집중적으로 다루고 있다⁶⁾.

4) 비주얼 노벨이란 플레이어가 게임 내 플롯에 참여하여 이야기를 만들어 나가는 게임으로 플레이어는 비주얼 노벨을 진행하면서 여러 가지 상황에서 선택을 하고, 자신의 선택에 대한 결과를 볼 수 있다. (김민정·이한가람·오규환 (2019) 「사용자의 기부 의도 증진을 위한 비주얼 노벨 게임 개발 및 효과 검증」 「한국게임학회 논문지」 「19.5」 pp.151-164.)

5) 포스터 출처 [<https://s.mxtv.jp/anime/archive/?season=201807>] (검색일시: 2023.12.13.22:34)



<그림4> 캐릭터 알렉시스 레스키넨의 사진⁷⁾

작품 속 알렉시스 레스키넨(Alexis Leskinen)은 미국의 빅토르 콘드리아 대학 (Victor Chondria University) 부속 뇌과학연구소의 주임연구원이자, 마키세 크리스(牧瀬紅莉栖)와 히야쥬 마호(比屋定真帆)의 지도 교수이다. 전문분야는 뇌 신호 처리 시스템 및 AI로, ATF(아키하바라 테크노 포럼) 세미나에 강사로 초청받아, 히야쥬 마호를 조수로 데리고 방일하면서 이야기가 진행된다.

1.3. 연구방법

역할어에 관해서는 다양한 연구가 진행됐지만, 그 연구 대상은 주로 음성언어(音声言語)가 아닌 서기언어(書記言語)였다.

예를 들어 킨스이(2003)에서는 만화 『우주소년 아톰(鉄腕アトム)』에 등장하는 오차노미즈 박사의 대화를 통해 캐릭터의 말투에 나타나는 특징들을 분석하여 이를 ‘박사어(博士語)’라고 명명하고 박사어와 ‘노인어(老人語)’의 관계를 설명하였다. 그리고 표준어를 구사하는 캐릭터와 오사카 사투리(大阪弁)·간사이 사투

6) 애니메이션 《슈타인즈 게이트 제로》 [https://steinsgate0.jp/story 참고
(검색일시:2023.12.02.19:29)

7) 알렉시스 레스키넨 인물 사진 출처 [http://steinsgate0-anime.com/#character
(검색일시: 2023.12.13.22:30)

리(関西弁)를 구사하는 캐릭터를 비교한 부분에서는 만화 『퍼맨(パーマン)』, 소설 『우키요부로(浮世風呂)』, 『우키요도코(浮世床)』 등을 조사자료로 삼았다. 이외에 ‘남성어(男性語)’ 및 ‘여성어(女性語)’에 관한 연구에서는 소설 『일독삼탄 당세서생기질(一読三嘆 当世書生氣質)』, 『나는 고양이로소이다(吾輩は猫である)』, 『우키요부로(浮世風呂)』, 『산시로(三四郎)』 등과. 만화 『エースをねらえ!』, 『유한클럽(有閑倶楽部)』, 『베르사유의 장미(ベルサイユのばら)』 등이 사용되었다.

킨스이(2003) 이외에도 요다 메구미(依田恵美 2007)는 『베르사유의 장미(ベルサイユのばら)』와 『말괄량이JAJA공주님(JAJA姫武遊伝)』에서 등장하는 외국인 캐릭터의 대사를 바탕으로 「ああ・おお+人物」의 형태로 나타나는 ‘서양인어(西洋人語)’에 대해 분석하였다. 요다(2013)는 만화 『란마 1/2(らんま 1/2)』, 『미도리의 나날(美鳥の日々)』, 『엔젤하트(エンジェル・ハート)』, 『안녕, 절망선생(さよなら絶望先生)』, 『명탐정코난(名探偵コナン)』 『스케치북(スケッチブック)』 등을 대상으로 외국인 캐릭터가 말하는 역할어의 특징으로 ‘종조사의 오용’, ‘조사의 소거’, ‘모라의 삽입 및 소거’, ‘모어의 삽입’, ‘가타카나 표기’를 제시하였다.

이처럼 외국인 캐릭터의 역할어 연구뿐만 아니라, 역할어 연구 전반에 있어서는 서기언어가 주된 연구 대상이었으며, 음성언어에 기반한 연구는 거의 없었다. 이에 본 연구에서는 애니메이션을 자료로 삼아 음성언어에서 나타나는 역할어의 특징을 중점적으로 다루고자 한다.

이를 위해 본 논문에서는 이시이 마사히코·손영석(石井正彦·孫榮奭 2013)의 연구 방법을 참고하여 ‘멀티미디어 코퍼스(Multimedia Corpus)’를 기반으로 음성 문자화텍스트 및 동영상 데이터를 정리 및 분석하였다. 멀티미디어 코퍼스란 화자가 발화한 음성을 문자화한 텍스트와 발화 장면 영상·음성을 동기(同期)시켜, 문자화텍스트상의 단어 등을 검색하면 해당 단어 발화시 영상(이하, 음성 포함)을 참조할 수 있도록 설계된 데이터베이스를 의미한다⁸⁾. 멀티미디어 코퍼스의 주된 특징은 신문 코퍼스·소설 코퍼스 등 종래의 텍스트에만 기반해 온 모노미디어 코퍼스(Monomedial Corpus)와 달리, 발화문장과 함께 발화 장면 영상(음성 포함)을 관찰할 수 있다는 점에 있다.

그리고 애니메이션 속 캐릭터 음성을 추출 및 분석하기 위해 멀티미디어 코퍼

8) 石井正彦·孫榮奭 (2013) 『マルチメディア・コーパス言語学』 大阪大学出版部, pp.1-2 참조

스 이외에도 음성 편집 프로그램인 Adobe Audition 24.0과 음성 분석 프로그램 Praat (Boersma · Weenink 2023)⁹⁾을 이용하였다. 프라트(Praat)는 1992년 암스테르담 대학의 폴 보어스마(Paul Boersma)와 데이비드 위니크(David Weenink)가 개발한 음성 분석 및 변형 프로그램이다. 다양한 분석 기능을 갖추고 있으면서도 연구자가 쉽게 접근할 수 있는 공유 프로그램이라는 장점 때문에 연구자들이 실험음성학적 연구에서 분석 도구로 가장 많이 활용하고 있다(임현진 외 2019).

2장에서는 애니메이션 《은혼》 속 중국인 캐릭터 가구라의 발화를 초점을 두어 「アル」의 사용실태에 대해 조사하였다. 조사를 위해 《은혼》 1기분의 동영상파일과 자막파일¹⁰⁾을 자료 삼아 Microsoft Office Excel로 멀티미디어 코퍼스를 작성하였다.

3장에서는 애니메이션 《슈타인즈 게이트 제로》에 등장하는 미국인 캐릭터 알렉시스 레스키넨의 발화에 초점을 두어 레스키넨의 발음이 어떻게 나타나는지에 대해 조사하였다. 조사를 위해 마찬가지로 애니메이션의 동영상파일과 자막파일을 자료 삼아 Microsoft Office Excel로 멀티미디어 코퍼스를 작성하였으며, 음성 편집 프로그램인 Adobe Audition 24.0과 음성 분석 프로그램 Praat를 이용하여 음성 자료를 추출, 분석하였다.

9) Boersma, Paul · Weenink, David (2023) Praat: doing phonetics by computer [Computer program]. Version 6.3.20, retrieved 24 October 2023 from <http://www.praat.org/>

10) 자막파일은 넷플릭스에서 방영한 애니메이션의 일본어 자막을 이용하여 자료를 작성하였다.

2. 애니메이션 《은혼》 속 중국인 화자의 발화

일본의 미디어에서는 중국인으로 묘사되는 캐릭터가 문말어미에 「アル」를 사용하는 경우를 종종 볼 수 있다. 현실에서는 사용되지 않지만, 애니메이션 등 작품에서 작가는 캐릭터가 중국인임을 나타내고자 「アル」를 구사하도록 한다.

긴스이(2003: 177)는 「アル」를 중국인이 사용하는 역할어로 분류하고, ‘아루요코토바(アルヨコトバ)’라 칭한다. 아루요코토바는 주로 중국인 캐릭터를 나타내기 위해 사용되었으며, 애니메이션 《은혼》에서도 중국인 캐릭터 가구라의 발화에서 관찰된다.

기존의 선행연구는 서기언어에서 사용된 아루요코토바를 주로 다루었으며 음성언어를 대상으로 한 사용실태 연구는 찾아보기 어렵다. 또한 아루요코토바의 사용실태보다는 아루요코토바의 존재 및 역사적 배경에 관해 언급한 연구가 대부분이었다(긴스이(2014), 사쿠라이 타카시(桜井隆)(2012)). 이에 본 연구에서는 영상매체인 애니메이션을 이용하여 《은혼》에 등장하는 중국인 캐릭터 가구라의 발화를 중심으로 살펴봄으로써 음성언어에 있어서 아루요코토바의 사용실태에 대해 고찰하고자 한다.

이를 위해 먼저 「アル」 직전에 위치한 단어의 품사를 분류하고 품사별 「アル」의 사용실태에 대해 조사한다. 그리고 기존의 선행연구에서 제시한 「アル」의 의미·용법 이외에도 다른 의미·용법이 있는지에 대해 살펴보고자 한다.

2.1. 아루요코토바

먼저 아루요코토바에 관한 연구로는 긴스이(2003, 2014)가 있다. 긴스이는 「アル」로 대표되는 일련의 표현들을 아루요코토바라 칭하고, 다음과 같이 정의하고 있다(金水 2003: 178).

1. 文末述語に直接「ある」または「あるよ」（断定）、「あるか」（質問）が付く。まれに「あるな」などもある。ヴァリエーションとして、「あります」が付くこともある。
2. 文末述語に「よろし（い）」を付けて、命令・依頼を表す。
3. 助詞「を」（ときに「が」も）しばしば省略される（例「酒のむあるか」）。

1, 2のような文法は、本来の日本語にはないもので、一種の「ピジン」(pidgin)と呼ばれる言語の特徴を示している。…中略…ピジンの特徴として、もとの言語の文法が変形され、崩壊し、また単純化されることが挙げられるが、<アルヨことば>の場合は、日本語の豊かな述語の活用や助動詞群を極端に単純化し、「ある(よ・か)」の付加で代用しているのである。

- (1. 문말 술어에 직접 「ある」 또는 「あるよ」(断定), 「あるか」(質問)가 붙으며, 때때로 「あるな」 등이 존재한다. 「あります」가 붙는 경우도 존재한다.
2. 문말 술어에 「よろしい」를 붙여 명령·의뢰를 나타낸다.
3. 조사 「を」 또는 「が」가 때때로 생략되는 일도 있다. (예. 「酒~~の~~의むあるか」)

1, 2와 같은 문법은 일본어 문법에는 없는 것으로, 일종의 ‘피진’이라 불리는 언어적 특징을 보여준다. (중략) 피진의 특징으로는 원본이 되는 언어의 문법이 변형되거나 붕괴되며, 간략화되는 경우가 제시되는데, <아루요코토바>의 경우 일본어의 풍부한 술어의 활용이나 조동사군을 극단적으로 간략화하여 「ある(よ・か)」를 추가하는 것으로 이에 대응하고 있다.)

니시노(2014)는 긴스이가 주장한 아루요코토바의 특징을 다음과 같이 분류하였다.

<표1> 아루요코토바의 특징(西廻 2014: 173)

	出現場所	意味	例
1 ある	文末述語に付く	断定・質問	ある・あるよ あるか・あるな
2 よろし	文末述語に付く	命令・依頼	よろし
3 助詞の省略	文中	該当なし	を・(が) 酒のむあるか

「アル」는 「アル」 또는 「アルよ」의 형태로 단정의 의미를 나타내며, 질문의 의미를 나타낼 경우는 종조사 「か」를 붙여 「アルか」의 형태를 취한다고 설명하였다. 그리고 「よろしい」는 명령 혹은 의뢰를 담당한다고 보았다. 그리고 긴

스이(2003)와 유사하긴 하나, 긴스이(2014: 3)에서는 아루요코토바의 용법에 대해 다음과 같이 재정리하고 있다.

- A 文末に「ある」がついて断定を表す（「ある」語法と呼ぶ）。
- B 文末に「よろしい」がついて命令ないし勧誘を表す（「よろしい」語法と呼ぶ）。
- C 「が」「を」等の助詞が抜け落ちている。
- D 文と文をつなぐ接続詞や接続助詞等も抜け落ちて、文と文との関係がつかみにくい。

- (A 문말에 「ある」가 붙어서 단정을 나타낸다(「ある」어법이라고 부른다).
- B 문 끝에 「よろしい」가 붙어서 명령이나 권유를 나타낸다(「よろしい」어법이라고 부른다).
- C 「가」「을」 등의 조사가 빠지는 경우가 있다.
- D 문장과 문장을 잇는 접속사나 접속조사 등도 빠져 글과 글의 관계를 파악하기 어려운 예도 있다.)

(1)~(3)은 각각의 용례이다. (1)에서는 「ある」를 사용하여 단정을 나타낸다. (2)에서는 「あるか」로 질문을, (3)에서는 「よろしい」로 권유를 나타내고 있음을 알 수 있다.

- (1) 「わたしたちアラレちゃんのと^{なり}きた^摘一家^{ある}。よろしくね。」(金水 2014: 174)
- (2) 「兄さん、シナ手品おもしろいか、シナ手品^{こわいある}か。」(金水 2014: 2)
- (3) 「どっちがにせ^{ある}か。かけする^{よろしい}な。」(金水 2014: 2)

2.2. 품사별 사용 양상

본 연구에서는 아루요코토바 중에서도 《은혼》 속 중국인 캐릭터 가구라의 발화에서 빈번히 관찰된 「アル」에 주목하고자 한다. 가구라가 발화한 문장은 독립어 단독으로 구성된 경우(「もしもし」「そうです」등)를 제외하고 총 979문장이었으며, 이 중 약 44%에 해당하는 427문장에서 「アル」가 관찰되었다. 즉 모든 문장에 있어서 「アル」가 사용된 것은 아니었다.

이하에서는 어떠한 경우에 「アル」가 빈번히 등장하였으며, 「アル」가 어떠한 용법으로 사용되었는지에 대해 논하고자 한다.

「アル」는 단독으로 쓰일 수 없으며, 문말에 있어서 직전의 단어와 연결되어 사용된다. 이에 「アル」 직전에 위치한 단어의 품사를 4 분류한 후 품사별 「アル」의 사용 비율에 대해 조사하였다.

- (4) 동사 : 私知ってるアル。
- (5) 명사 : ー ー 茹でタコアル。
- (6) 형용사 : 銀ちゃんの手え汗ばんでて気持ち悪いアル。
- (7) 부사 : 定春のことヨロシクアル。

사용 비율을 정리하면 <표2>와 같다. ‘「アル」 있음’에는 「アル」 이외에도 「アルヨ」「アルネ」「アルナ」「アルか」 등을 포함하였다.

<표2> 품사별 사용 비율

문말 표현의 품사	アル의 유무	
	「アル」有	「アル」無
동사	56% (200/358)	44% (158/358)
명사	81% (126/156)	19% (30/156)
형용사	43% (79/183)	57% (104/183)
부사	58% (19/ 33)	42% (14/ 33)

단어의 품사별로 비교했을 경우 동사 및 형용사와 달리 활용하지 않는 명사에 있어서 「アル」의 사용 비율이 높은 점이 특징적이다. 반대로 형용사의 경우는 다른 품사에 비해 「アル」의 사용 비율이 다소 낮게 나타났다. 품사별 각각의 예시는 다음과 같다.

1) 동사

(8)은 긴토키 일행이 낚시하러 와서 나누는 장면에서 나온 대사문이다. 이 장면에서 가구라는 「スゴイの釣れたアル」라고 하면서 동사 「釣れる」의 뒤에 「ア

ル」를 붙여 사용하고 있다.

(8) 神楽 : 銀ちゃん銀ちゃん

銀時 : あ?

神楽 : コレ、スゴイの釣れたアル! 見て見て。

河童 : あいだだだだだだだだ…アレ? 痛くないかも?

あっ、やっぱ痛い。いだだだだだ。

銀時 : いっ、あ、あ…ごお…。

神楽 : ねえねえ、これも食べるアルか?

(《은혼》 시즌1 21화 0:02:15-0:02:30)

(9)는 긴토키와 신파치의 누나인 시무라 타에(志村妙), 가구라가 신파치를 미행하는 도중, 골목에 숨어 전 화의 내용을 작품 내에서 언급하는 장면에서의 대사문이다. 이 지문에서 가구라는 「やるアル」라고 하면서 동사 + 「アル」의 형태의 대사를 하는 것을 알 수 있다.

(9) 銀時 : えっと、多分話の流れなのであった。

妙 : そんな無責任なあらずじ聞いた事ないわ。

銀時 : もう何かだるいのであった。

妙 : だるいって言うな。

神楽 : 姉御、こんな無気力な奴には無理ネ。

神楽 : 私がやるアル。

(《은혼》 시즌1 35화 0:00:20-0:00:36)

(10)은 긴토키가 만화책을 사러 갔다가 부주의로 교통사고를 당해 병원에 입원하게 되자 응급실 앞에서 집주인인 오토세(お登勢)와 가구라가 긴토키를 걱정하며 나누는 대사문이다. 여기에서 가구라는 「こんな目にあうアル」라고 하는데, 동사 「目にあう」에 「アル」를 붙이는 모습을 보여준다.

(10) お登勢：フン。心配いらんよ。車にはねられたくらいで死ぬタマかい。

神楽：ジャンプ買いに行ったときにはねられたらしいネ。

いい年こいてこんな読んでるからこんな目にあうアル。

キャサリン：これを機会に少しは大人になって欲しいものですね。

お登勢：まったくだ。

(《은혼》 시즌1 31화 0:02:51-0:03:09)

2) 명사

(11)은 사고로 단기 기억 상실증을 갖게 된 긴토키를 위해 가구라와 신파치가 자신들이 지내며 일했던 요로즈야에 와서 이곳이 어떠한 곳인지 긴토키에게 설명을 하는 장면이다. 가구라는 「ほとんど何にもやってない屋アル」라고 하는데 명사 「屋」 다음에 「アル」를 바로 붙여 사용하는 모습을 보여준다.

(11) 銀時：万事屋銀ちゃん…ここが僕の住まいなんですか？

新八：そーです。銀さんはここでなんでも屋を営んでいたんですよ。

銀時：なんでも屋…ああ、ダメだ。何も思い出せない。

神楽：まあなんでも屋っつーか、ほとんど何にもやってない屋アル。

(《은혼》 시즌1 31화 0:05:07-0:05:27)

(12)는 레스토랑에서 가구라가 자신의 아버지에게 같이 지내는 동료들을 소개하는 장면에서 나타난 발화문이다. 여기서는 등장인물들의 이름인 「新八」와 「銀ちゃん」의 다음에 「アル」를 붙여 문장을 완성하는 모습을 보여준다.

(12) 神楽：ウスラー紹介するネ。こっちのダメなメガネが新八アル。

新八：ダメって何？

神楽：こっちのダメなもじゃもじゃが銀ちゃんアル。

銀時：いやだからダメって何？

神楽：私がこっちで面倒見てやってる連中ネ。

(《은혼》 시즌1 40화 0:14:09-0:14:29)

(13)은 이전까지 경험했던 것을 이야기하면서 신파치를 놀리는 만담을 하는 장면에서 나온 대사이다. 이 대사문에서 가구라는 명사에 「アル」를 붙여 문장을 완성하고 있다.

(13) 銀時 : お、新八のくせに言うようになったなあ。

さすが半年経てば人間変わるね。

神楽 : 変わる変わる。半年あればひ弱だった僕も今ではマッチョでモテモテに。

新八 : ないから。それ絶対に無いって知ってるから。

神楽 : 今ならプロテイン一缶サービスアル。

新八 : いらないよ。つか家に余ってるよ。

(《은혼》 시즌1 25화 0:00:42-0:01:03)

3) 형용사

(14)는 닌자 캐릭터인 사루토비(猿飛)가 짝사랑하는 긴토키의 해결사 사무실에서 지내기 위해 허드렛일을 자처하자 그 광경을 보고 신파치와 가구라가 긴토키에게 상담을 요청하는 장면에서 나온 대사문이다. 이 지문에서 가구라는 형용사인 「しつこい」에 「アル」를 붙여 사용하는 모습을 보여준다.

(14) 新八 : ほんとにココに居座る気みたいですね。

どうするんすか銀さん？

神楽 : 本気になった女はコッテリ背油豚骨ラーメンよりしつこいアル。

銀時 : まいったな。

こういう時は糖分で気を落ち着かせるしかねえな。

(《은혼》 시즌1 22화 0:08:13-0:08:26)

(15)는 가구라와 신파치가 야쿠자에게 쫓기게 되자 도망을 치기 위해 하수도를 통해 골목으로 뛰어가면서 나누는 대사이다. 이 대사문에서 가구라는 형용사 「臭い」에 바로 「アル」를 붙여 사용하는 모습을 보인다.

(15) 神楽 : 臭いアル。

新八 : えっ、それどころじゃないだろ。我慢我慢ーヤバイーうっ!

神楽 : 臭いヨ。

新八 : まったく、しつこいな。どこまで追いかけて来れば気がすむんだ。

神楽 : お前、へりも調達できないくせにどうやって私に手貸すつもりだったアルか?

新八 : いや、無理だから。ラジコンへりすら無理だから。

神楽 : うだうだ言わない。へり呼んでくるアルね。この役立たず。

(《은혼》 시즌1 4화 0:12:47-0:13:37)

(16)은 가구라가 시장가에 심부름을 다녀온 후에 사 온 것을 보여주며 신파치와 나눈 대사문이다. 여기서 가구라는 형용사 「うるさい」에 「アル」를 붙여 발화하고 있다.

(16) 神楽 : たたいまヨー。

新八 : あ、おかえり。トイレトペーパー買ってきてくれた?

神楽 : はいヨ。

新八 : 神楽ちゃん、あのさあ。

普通何ロールか入った奴買ってくるんじゃないの?

これじゃあ誰かお腹壊したら対応しきれないよ。

神楽 : 便所紙ぐらいでガタガタうるさいアル。姑か?お前。

(《은혼》 시즌1 10화 0:04:27-0:04:39)

4) 부사

(17)은 가구라가 길거리에서 주워 온 강아지인 사다하루를 쓰다듬으며 과거 자신이 힘 조절을 못 해 애완동물을 키우지 못했다는 것을 털어놓는 장면이다. 여기서 가구라는 긴토키에게 잠시 편의 점에 다녀올 동안 거대한 강아지인 사다하루를 맡기며 「定春のことヨロシクアル」라고 말한다. 이 대사에서 부사인 「ヨロシク」에 「アル」를 붙여 발화하는 모습이 나타난다.

(17) 神楽 : 力のコントロール下手な私じゃ皆不幸にしてしまう。

でも、この定春なら私とでもつり合いがとれるかもしれない。

これ 神様のプレゼントアル。きっと。

新八 : ん…

神楽 : あっ、酢昆布きれてるの忘れてたネ。ちょっと買ってくるヨ。

新八、銀時 : えっ。

神楽 : 定春のことヨロシクアル。

銀時 : おいちょっと待…。

(《은혼》 시즌1 10화 0:016:22-0:016:48)

(18)은 킨토키 일행이 우주여행을 하면서 말로는 자신들은 집에 일거리를 놔두고 와서 불안하다고 주장하면서 실제로는 여행을 만끽하고 있는 장면에서 나온 대사문이다. 이 지문에서 가구라는 「ほんどアル」라며 부사 「ほんとうに」에 「アル」를 붙여 발화하는 모습을 보여준다.

(18) 新八 : きっちりエンジョイしてんじゃねーか。

銀時 : 小さな悩みなんて どーでもよくなってくるな。

神楽 : ほんどアル。心洗われるヨ。

新八 : 洗っちゃいけないよ。

(《은혼》 시즌1 23화 0:06:58-0:07:07)

2.3. 의미·용법별 사용 양상

긴스이(2003)는 「アル」의 용법으로 <단정(断定)>과 <질문(質問)>을 지적하였다. 긴스이의 연구에는 <단정>과, <질문>에 관한 정의가 명시되어 있지 않으나, 본 연구에서는 미야자키 카즈히토 외(宮崎和人ほか 2002)를 참고하여 각각에 대해 다음과 같이 정의하고자 한다.

먼저 <단정>이란 화자가 가진 정보의 진위에 대해 화자의 판단이 성립되어 있으므로 듣는 사람에게 내용을 그대로 전달하는 의미·용법을 의미한다. 반대로

<질문>은 <의문(疑問)> 중에서도 화자에게 어떠한 정보가 결여되어 있어서 판단이 성립되어 있지 않을 경우 묻는 행위를 통해 그 정보를 메우려고 하는 의미·용법이다(宮崎ほか 2002: 121-126, 175-186).

실제로 가구라의 발화 중 「アル」가 사용된 문장 대다수에 해당하는 78% (176/224)가 <단정>의 의미·용법으로 사용된 경우였다. (19)는 가구라가 우주여행권을 상대방에게 보여주면서 '하늘을 나는 종이'라고 말하는데, 이 경우 「アル」는 「これは空を飛べる紙だ」의 의미로 <단정>의 예문으로 볼 수 있다.

(19) 神楽： 瘦せこけた工場長とお呼び。

新八： 工場長トイレットペーパー買ってきてくれた？

神楽： ケツ拭く紙は忘れたけど、もっと素敵な紙を手に入れたヨ。

神楽： 空を飛べる紙アル。

新八： 宇宙の旅3名様！

銀時： こ、工場長おー！

新八、銀時： ばんさーい！ばんさーい！

(《은혼》 시즌1 23화 0:03:16-0:03:38)

그리고 (20), (21)와 같이 「アルか」의 형태 혹은 문장의 끝을 올려 발화하는 등 인토네이션의 변화를 동반하여 「アル」만으로 <질문>을 나타내는 경우도 있었다.

(20) 神楽： ふあああ。新八おはよう。

銀時： 神楽、誰でもいい、お願い。助けて。

神楽： 銀ちゃんは？ 銀ちゃんまだ寝てるアルか？

銀時： そうだよ。銀さんここで金縛りにあってるんだよ。だから早く来てえ。

神楽： 私起こしてくるアルか？

新八： あ、いい。銀さん今、金縛りにあってるから。

銀時： えええええ、何で知ってるの？ 何で知ってるのー。

(《은혼》 시즌1 47화 0:02:12-0:02:32)

(20)는 가구라가 킨토키를 제외한 다른 사람들이 다 일어나있자, 자신이 킨토키를 깨우러 갈지 신파치에게 묻는 장면에서 나온 대사문이다. 「寝てるアルか」나 「起こしてくるアルか」와 같이 문말에 「アルか」를 사용하여 <질문>을 나타내고 있다.

(21) 桂：これはネオアームストロング・サイクロンジェット・アームストロング砲ではないか。

完成度たけ一なオイ。

新八：だから何で知ってんだよ。

神楽：お前なんでこんな所にいるアル？

桂：息抜きに俺も参加しててな。

(《은혼》 시즌1 38화 0:06:06-0:06:28)

(21)은 킨토키와 가구라가 마을에 개최된 눈축제에 참가해 이상한 모양의 조각상을 만들고 있자, 가츠라(桂)라는 등장인물이 찾아와 그 조각상의 정체를 알고 놀라워하며 설명하는 장면이다. 이 발화에서 가구라는 「なんでこんな所にいる」 다음에 종조사 「か」를 사용하지 않고 「アル」만을 붙인 후 인토네이션의 변화만으로 <질문>을 나타내고 있다.

킨스이(2003, 2014)가 지적한 「アル」의 의미·용법은 상술한 <단정>과 <질문>뿐이다. 하지만 실제로 용례들을 살펴보면 다음의 용례들은 이러한 킨스이의 선행연구로는 설명하기 힘든 부분이다.

(22) 銀時：オイオイ、何すんだ。今時理由なき反抗か？

新八：どの支配からの卒業ですかあ。

神楽：ひざまずくアル。愚民たちよ。

銀時、新八：あ？

(《은혼》 시즌1 23화 0:02:58-0:03:10)

앞서 긴스이는 아루요코토바에 있어서 <명령> 혹은 <의뢰>, <권유>의 의미를 나타내기 위해서는 「よろしい」가, <단정>과 <질문>의 의미를 나타내기 위해서는 「アル」가 사용된다고 언급하였다. 그러나 (22)의 「ひざまずくアル」는 「ひざまづけ」의 의미로, <단정>이나 <질문>보다는 <명령(命令)>에 가깝다고 할 수 있다. <명령>이란 듣는 사람에게 강제성을 띤 채 특정 행위의 실행을 요구하는 의미·용법(宮崎ほか 2002: 42-50)으로, (22)의 경우 가구라는 「ひざまずくアル」라는 발화를 통해 듣는 사람들에게 무릎을 꿇도록 요구하고 있다. (22) 이외에도 <명령>의 용례로는 (23), (24) 등이 있었다.

(23) 新八、銀時、神楽：あ？

神楽：お客さんアルか？

銀時：まさか。どうせ新聞の勧誘だろ。

新八、日経以外だったら日経取ってるからって追い返しとけ。

神楽：日経だったら、朝日のように爽やかに追い返すアル。

(《은혼》 시즌1 1화 0:10:40-0:10:53)

(23)은 해결사 사무실을 오픈하고 얼마 되지 않아 분명 손님이 아니라 평소대로 찾아오는 신문 권유일 것이라 짐작한 긴토키 일행이 나누는 대사문이다. 「爽やかに追い返すアル」의 부분을 보면 「追い返せよ」의 원형인 「追い返す」를 사용하고 「アル」를 붙여 <명령>의 의미를 나타내고 있다. (24)은 긴토키가 애완 동물인 사다하루(定春)의 말을 해석할 수 있는 장치를 구해 사다하루가 왜 이렇게 크게 성장했는지를 묻는 상황으로, (24)의 「言ってみるアル」 역시 <명령>의 용례로 볼 수 있다.

(24) 銀時 : とりあえずこれならデカくなった理由も解決策も分かるかもしんねー。

定春、お前どうしてそんなにデカくなったんだ？オイ、何とか言え。

(定春が銀時を殴る)

銀時 : この野郎お！ご主人様に何しやがんだあ。

神楽 : フン、次は私の番ネ。

銀時 : ん？

神楽 : 私は定春いつも可愛がってるから大丈夫ネ。

定春、とりあえず私への日頃の感謝を言ってみるアル。

(《은혼》 시즌1 45화 0:03:30-0:04:03)

<명령> 이외에도 김스이(2003, 2014)에서는 지적되지 않은 의미·용법도 관찰되었다.

(25) 新八 : って、おい！何食ってんだよ。

銀時 : あ、いや、食べ物を粗末にしたらまずいだろ。

神楽 : 残り物には福があるアル。

新八 : 意地汚いんだよ。毒でも入ってたらどうするんだよ。

(《은혼》 시즌1 2화 0:07:50-0:08:03)

예를 들어 (25)에서는 「残り物には福がある」로 문장은 완결되었음에도 「アル」가 사용되었다. 「福がある」가 이미 <단정> 을 나타내고 있으므로 「アル」가 마찬가지로 <단정> 로 사용되었다면 의미의 중복으로 볼 수 있는데, (25)의 「福があるアル」는 <단정> 보다는 ‘남은 음식에는 복이 있다’라는 화자 자신의 의견을 듣는 사람에게 피력하기 위해 사용된 것으로 해석되며 「크」의 용법에 가깝다고 할 수 있다. 유사한 용례로는 (26), (27) 등이 있다.

(26) 警官 : 何か気になる噂とかないかと思ってね。

銀時 : それなら知ってますよ。犯人はコイツです。

(銀時の指が神楽によって折られる.)

銀時 : みにゃあああああーっ! お、お前、何さらしてくれとんじゃい。

神楽 : 冗談がつまらない人は指を折られるアル。

銀時 : 知るかああああ。

(《은혼》 시즌1 12화 0:13:47-0:14:06)

(26)에서도 가구라는 긴토키의 고발에 질이 나쁜 장난이라고 여겨 손가락을 부러트리며 「冗談がつまらない人は指を折られるアル」라고 한다. 가구라는 당연히 긴토키가 장난을 치면 벌을 받는다는 것을 이해하고 있다는 전제하에 말하고 있지만 긴토키는 그런 가구라의 말을 처음 듣는 것처럼 여긴다. 이 문장에서도 마찬가지로 「折られる」로 〈단정〉의 의미가 나타나 있으므로 「指を折られるアル」의 「アル」 역시 화자 자신의 의견을 피력하기 위해 사용되었다고 할 수 있다.

(27) 猿飛 : はあ一何それ。何なのよ。放置プレイ?

それはそれで痺れるけど、そんなのいつもの銀さんじゃないわ。

神楽 : だからいつもの銀ちゃんじゃないって言ってるアル。

銀時 : あの、何なんですかこの人?

新八 : このままじゃアブノーマルがうつります。

行きましょう銀さん。

(《은혼》 시즌1 31화 0:10:28-0:10:45)

(27)은 긴토키가 사고로 일시적으로 기억을 잃게 되자 사루토비가 찾아와 자신을 왜 잊어버렸냐고 한탄하는 장면에서 나온 대사문이다. 가구라는 사루토비를 향해 긴토키가 기억을 잃어버린 사실을 알고 있다는 전제하에 이야기하며 「言ってる」로 〈단정〉의 의미를 나타내고 있으며, (25), (26)과 마찬가지로 종조사 「ヨ」에 대응된다고 여겨진다.

(28), (29)는 (25)~(27)과 유사하나, (28)에서는 「二度とゲップの出来ない体にして

やるアル」처럼 다소 과격한 문장에서, (29)에서는 「必ず勝つアル」처럼 화자의 강한 의지를 듣는 사람에게 피력하기 위해 「アル」가 사용되고 있다.

(28) 銀時 : オイオイオイ。まさか俺を倒そうってんじゃねえだろうな?
そりゃあれだ無謀を通りこして、傲慢どころか膨満感だよ。
ゲップでちゃうって。ウウーッ。

神楽 : フン。やるなら命がけで来るアルヨ。
二度とゲップの出来ない体にしてやるアル。ウウーッ。

新八 : へっ、気合で勝負が決まる程、甘くはないですよ。
この勝負、ゲップなんかじゃなくて頭脳が物をいう。エッー。

(《은혼》 시즌1 9화 0:04:37-0:04:54)

(29) 銀時 : いいか！一発勝負。文句はねえなー。

新八 : 負ければ一日重労働。この勝負絶対に負けられない。

銀時 : どんな手を使ってでもー。

神楽 : 必ず勝つアル。

銀時 : じゃあ行くぞ！ジャーナー。

神楽 : ほちゃああああ！(神楽が銀時を殴る。)

銀時 : べらぼおはあー！

新八 : って何やってんだよ神楽ちゃん！これジャンケンだから！

しかも先出なんて聞いたことないし！

(《은혼》 시즌1 9화 0:07:20-0:07:41)

(28), (29)에 있어서 「アル」는 「ヨ」와 달리 손윗사람에게는 사용하기 어려운 문장에서의 발화이며, 자신의 의견을 듣는 사람에게 강하게 전달하고 있다는 점, 반드시 이기겠다는 다짐을 강하게 나타내고 있다는 점에서 종조사 「ゾ」의 의미·용법에 가깝다고 볼 수 있다.

2.4. 정리

본 장에서는 애니메이션 《은혼》이라는 음성자료를 자료로 삼아 「アル」의 사용실태에 대해 조사했다. 「アル」는 문말 직전의 단어와 연결되어 사용되기에, 직전에 사용된 단어의 품사별 「アル」의 사용 비율을 조사한 결과 동사와 형용사보다도 직전에 위치한 단어가 명사인 경우에 있어서 「アル」의 사용 비율이 높은 점이 특징적이었다. 그리고 선행연구에서는 「アル」의 의미·용법으로써 <단정>과 <질문>만을 지적해왔지만, 조사 결과 「アル」는 이외에 <명령> 및 종조사 「ヨ」 「ゾ」의 의미·용법으로도 사용되는 경우가 있음을 발견하였다.

3. 애니메이션 《슈타인즈 게이트 제로》 속 미국인 화자의 발화

애니메이션 《슈타인즈 게이트 제로》에는 알렉시스 레스키넨이라고 하는 외국인 캐릭터가 등장한다. 이 캐릭터는 미국 국적의 대학 교수로 금발의 중년 남성이다.

애니메이션 속 레스키넨의 총 발화 문장은 독립어 단독으로 구성된 경우를 제외하고 총 187문장이었는데, 예문 (30)은 그 일례이다.

(30) レスキネン : はは…。だいぶフレンドリーになってくれているみたいだね。

(30)과 같이 레스키넨의 음성을 문자화텍스트로 기록하였을 시 텍스트상에는 별반 특징적인 부분이 없지만, 실제로 애니메이션을 시청해보면 레스키넨은 고유 명사(フレンドリー)를 영어식으로 발음하고 있으며, 「くれている」의 부분을 일반적인 일본어와는 상이하게 발음하고 있다. 3장에서는 이처럼 《슈타인즈 게이트 제로》속에서 레스키넨이 미국인 캐릭터임을 나타내기 위해 어떠한 역할어가 사용되었는지에 대해 그 음성적 특징에 주목하여 논하고자 한다.

3.1. 강세 리듬의 사용

리듬(rhythm)이란 피치의 변화, 강세, 음절 등이 주기적으로 반복됨으로 인해 느껴지는 운율감을 일컫는다. 영어는 강세 리듬 언어(stress-timed language)로 분류되는데 강세 리듬을 가진 언어는 강세(stress)가 있는 음절이 주기적으로 반복된다. 또한 강세가 있는 음절들 사이의 간격은 등시적(等時的)인 경향을 띤다. 음운론에서는 이러한 등시적인 리듬의 단위를 음보(音歩, foot)라고 규정한다 (Vance 2008: 122). 강세 리듬을 가진 언어에서 동일한 강세는 인접 음절에 연속되지 않으며, 강세가 있는 음절은 일정 간격을 두고 나타난다(김진우 2020).

일본어는 가나(仮名) 문자 하나하나가 '동일한 간격(等時性)'으로 발음되는 음성적 특징을 가지고 있으며, 여기서 '동일한 간격'은 음운론에서는 모라(mora, 박(拍))라고 하는 음운단위로 나타내어진다. 그렇기에 일본어는 등시성을 가진 모라가 연속해서 발음되는 리듬을 가진 모라 리듬 언어(mora-timed language)의

언어로 분류된다.

(31)의 레스키넨의 「コンビニは」라는 대사의 발음은 일본어 공통어를 기준으로 하면 각각의 가나가 동일한 간격으로 발음되어야 할 것이다. 또한 일본어 음성에서 악센트는 한번 발음의 높낮이가 바뀌게 되면 이후의 조사까지 유지되는 특징이 있다(도다 2010). 「コンビニ」의 경우 평판형(平板形) 악센트((○●●●●¹¹))를 가지고 있으므로 조사가 이어져도 발음의 높낮이가 유지되어야 한다.

그러나 작중 미국인 레스키넨으로 분한 일본인 성우의 발음에는 일본어의 모라 리듬을 바탕으로 한 발음이 아닌 영어의 강세 리듬에 근접한 발음을 하는 것이 관찰되었다.

(31) レスキネン：それにしても日本のコンビニはすばらしいね。

(コン)(ビニ)(ワー) (cf. ○●●●●)

毎日違う弁当を食べても、1週間もすれば新しいのが出る。

真帆：コンビニ弁当ばかりだと栄養が偏りますよ。

レスキネン：ハハハ…。真帆に食事のことで説教は受けたくないな。

真帆：うう…。

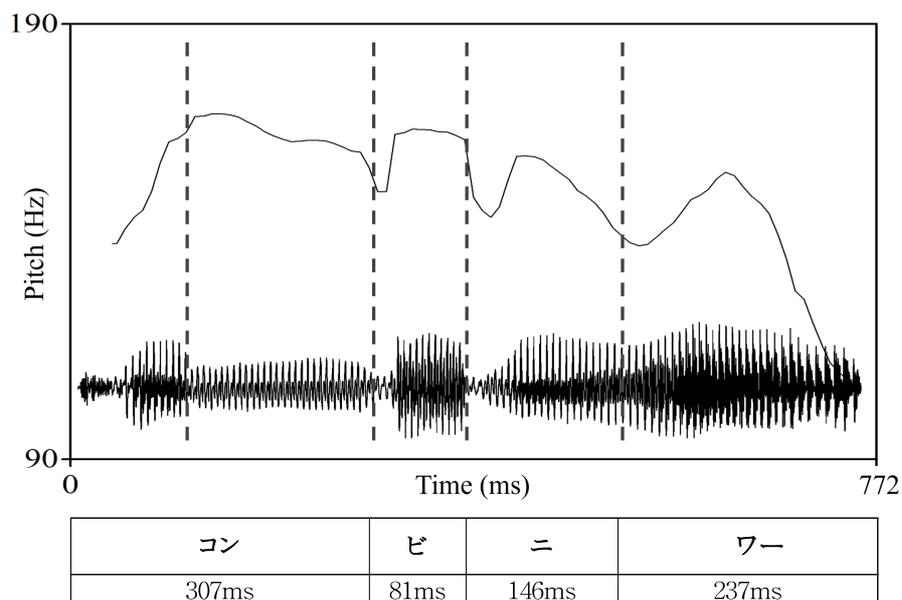
(《슈타인즈 게이트 제로》 1기 5화. 0:06:19-0:06:37)

이는 <그림5>를 통해 볼 수 있는데, 「コンビニは」에서 2모라 1음절의 「コン」은 이후 나타나는 2모라 2음절의 「ビニ」에 비해서 강세가 있는 것처럼 강하게 발음(강세가 있는 부분은 피치(pitch) 높게 나타남)되고 그 길이도 길게 나타나고 있다(콘: 307ms vs. 비니: 227ms). 「ビニ」의 피치의 변화를 보면 「ビ」가 「ニ」보다 강하게 발음이 되는 것을 볼 수 있고 1모라 1음절의 조사 「は」는 2모라의 장음으로 길게 발음된다(237ms). 또한 이 부분에 해당하는 평판형 악센트의 음조보다 상대적으로 강하게 발음되는 것을 볼 수 있다.

즉, 「コンビニは」는 2모라씩 음보를 형성하고 각 음보의 첫 번째 모라가 강하게 발음되는 강세 리듬을 가진 어구로 발음되어, 「(コン)(ビニ)(ワー)」의 형태로 나타나고 있다¹². 또한 영어는 음절 단위로 음보를 형성하지만 여기서는 모라 단

11) ○, ●는 각각의 모라를 나타내는데 ○는 낮은 음(저성조), ●는 높은 음(고성조)을 의미한다.

위로 음보를 형성하고 있어 영어의 범칙과는 다른 모습을 보여준다.



<그림5> 「コンビニワー」의 음성 파형 및 피치(Hz)¹³⁾

3.2. 고유명사의 영어식 발음

영어의 음운적 특징으로 들 수 있는 것은 음절 안에 여러 개의 자음이 연속할 수 있고 한 음절이 자음으로 끝날 수 있다는 점이다. 이에 비해서 일본어는 자음이 연속돼서 나올 수 없고 매우 한정된 자음(ん)만 음절말에 위치할 수 있다. 이 애니메이션에서 미국인 레스키넨은 (32)와 같이 가타카나 표기의 외래어를 발음할 때 영어 발음에 가깝게 발음하며, 등장인물을 호명할 때도 일본어가 아닌 영어에 근접한 발음을 사용하는 것을 관찰할 수 있다.

12) 본 논문에서 음보의 경계는 괄호(())로 표시하고, 음절의 경계는 '/'으로 표시한다.

13) 본 논문에서 사용한 음성은 일반적인 음성 분석에 사용되는 고음질 파일이 아니라 동영상 등에서 용량을 줄이기 위해 수정이 더해진 음성 자료이기 때문에 상세한 음성정보가 손실되어 있다. 따라서 지속시간, 피치(F0)변화 추이 등 압축된 음성정보만을 제시하고 있다.

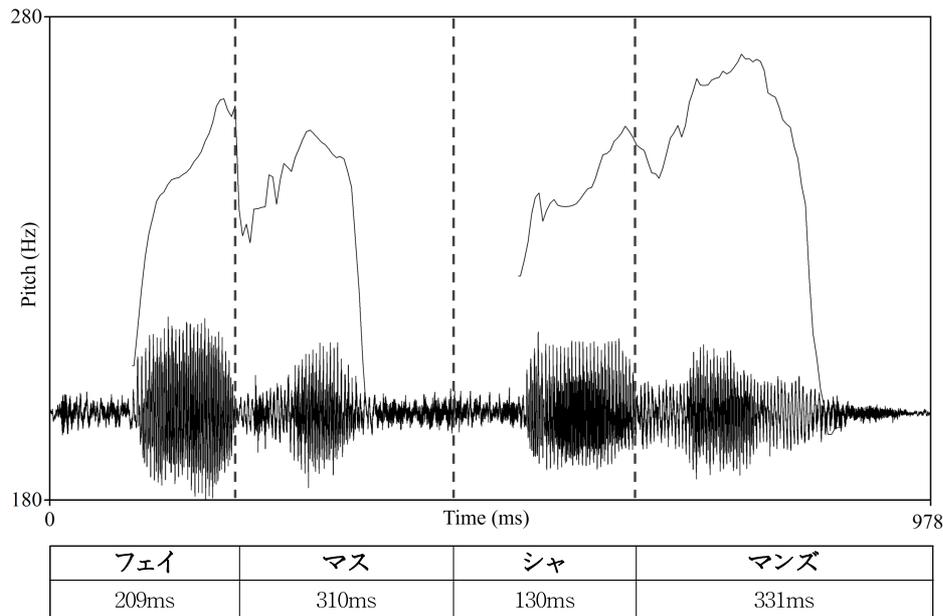
(32) レスキネン : (レスキネンの英語) Where's shrine maidens?!

あ…フェイスシャーマンズ(famous shamans)どこ？

(フェイス.マス)(シャ.マンズ)

(《슈타인즈 게이트 제로》 1기 6화. 0:15:38-0:15:55)

(32)에서 「フェイスシャーマンズ」는 편의상 가타카나로 표기하고 있지만 실제 애니메이션에서는 영어 원어에 가까운 발음으로 나타난다. 특히 「フェイス」와 「シャーマンズ」의 영어 원어인 'famous'와 'shamans'는 밑줄로 표시한 것처럼 음절이 자음으로 끝나고 있는 것을 볼 수 있다. 일본어에서는 이를 외래어로 발음할 경우 이처럼 자음으로 끝나는 것을 막기 위해 모음 /u/를 삽입한 「스(su)」와 「즈(zu)」로 나타난다. 그러나 <그림6>에 제시한 레스키넨의 발음을 보면 밑줄 친 「フェイス」와 「シャーマンズ」의 발음에는 모음의 음성 파형이 보이지 않고 마찰 소음(friction noise)만 나타나고 있다. 또한 밑줄 친 「フェイス」와 「シャーマンズ」의 음성 파형에도 마찰 소음이 지속되고 있는 것을 볼 수 있다.



<그림6> 「フェイスシャーマンズ」의 음성 파형 및 피치(Hz)

(33) アマデウス紅莉栖：明らかに動揺してますよね。クリスティーナ…。

岡部：しつこいぞ、クリスティーナ… いや、紅莉栖…。

真帆：どうしてクリスティーナなの？

岡部：君までそこに食いつかないでくれ！

アマデウス紅莉栖：教えてください。

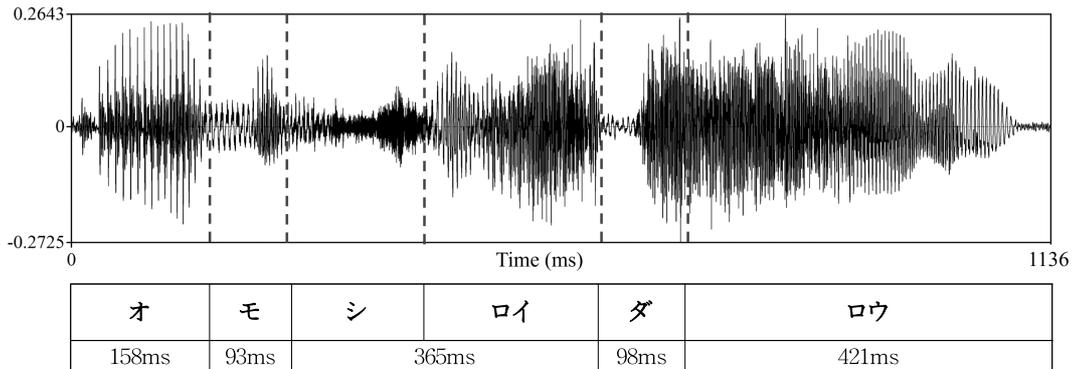
岡部：しつこいぞ！

真帆：いや、気になるわよ。

レスキネン：アハハハ…アマデウスはおもしろいだろう？ リンターロ。

(《슈타인즈 게이트 제로》 1기 2화 0:17:49—0:18:15)

(33)은 오카베가 아마데우스와의 첫 만남을 가지는 과정에서 아마데우스의 모델이 된 크리스의 이름을 평소 친근하게 부르던 크리스티나라고 잘못 말하자 아마데우스는 그런 오카베에게 왜 자신을 크리스티나라고 부르는지 물어보는 장면이다. 레스키넨은 (33)과 같이 「おもしろいだろう」를 발음할 때 일본어가 아닌 영어에 근접한 발음을 사용하는 것이 발견된다.



<그림7> 「オモシロイダロウ」의 음성 파형

「オモシロイダロウ」의 음성파형을 살펴보면 「シロイ」 부분에서는 「シ」의 모음 /i/가 약화되어 거의 발음되지 않으며, 「sroi」와 같이 자음이 연속으로 발음되고 있는 것처럼 보인다. 또한 「ダロウ」의 부분에서도 일본어에서는 「ロウ」 부분

에 장음규칙이 적용되어 「ロー」로 발음될 것이나, 레스키넨의 발음에서는 이중 모음인 [ou]를 사용하여 발화하는 모습이 관찰되었다.

(34)는 애니메이션 4화에서 등장하는 장면으로 크리스마스 파티 이후 오카베가 속한 대학 연구실의 구성원끼리 따로 만나는 자리에서 레스키넨 교수가 오카베에게 늦게 도착한 이유를 설명하는 장면이다.

(34) レスキネン : アメリカからの電話だったんだが、あちらの電波状況が悪くてね。

[ə] [i]

手間取ってしまった。

だいぶ遅い時間になってしまって申し訳なかったね、リントーロ。

[i] [ɔ]

岡部 : あ、いえ。

レスキネン : フフ… パーティーにも参加させてもらったしね。

(자막에서 「パーティー」가 「パーティー」로 표기됨)

(《슈타인즈 게이트 제로》 1기 4화. 0:05:41-0:05:59)

(34)에서 레스키넨은 「アメリカ」를 발음할 때 일본어 발음이 아닌 미국식 영어 발음을 사용한다. 「アメリカ」에서 「ア」와 「リ」의 일본식 발음은 저모음 [a]와 탄설음 [r]을 사용하지만, 레스키넨이 발음하는 「ア」와 「リ」는 영어식 발음인 [ə]와 [i]에 가깝다. 또한 작중 오카베 린타로의 이름을 부를 때에도 /r/ 발음을 일본의 탄설음 [r] 발음이 아닌 영어에서 사용하는 후치경접근음 [ɹ] 발음을 사용하는 모습이 관찰된다. 또 하나의 특징적인 것은 일본어에선 「party」를 「パーティー」로 표기하지만, 작중에서는 레스키넨의 발음을 살려 「パーティー」로 표기하고 있다. 이처럼 「party」의 경우에도 「パーティー」의 발음이 아닌 영어의 탄설음화가 적용된 「パーティー」로 발음하고 있다.

탄설음화는 영어에서 나타나는 음운현상으로 유/무성 치조폐쇄음인 /t/나 /d/가 모음 사이에서 탄설음 [ɹ]로 조음되는 음운현상이다. 이 음운현상은 치경폐쇄음 /t/, /d/가 ‘강세모음과 비강세 모음 사이’에 주로 발생한다(황병후 2018: 9).

이러한 현상은 가타카나 단어에 한정되어 나타나는 현상으로, 고유어에서는 탄설음화가 나올 수 있는 환경이 있더라도 나타나지 않는다. 고유어는 이미 각각의 음소로서 기능을 하므로 탄설음화가 적용되면 다른 단어로 바뀌기 때문이다.

(35) 真帆：24日？ クリスマスイブですか？ 報告を聞いたら別の日でも…。

レスキネン： リンターロに聞いたら問題はないとのことだったよ。

真帆は何か都合が悪いのかい？

真帆：いえ、別に… 予定はないですけど。

レスキネン： では、サンタの格好をして誘ってみたらどうだい？

(サン)(タ.ノ)

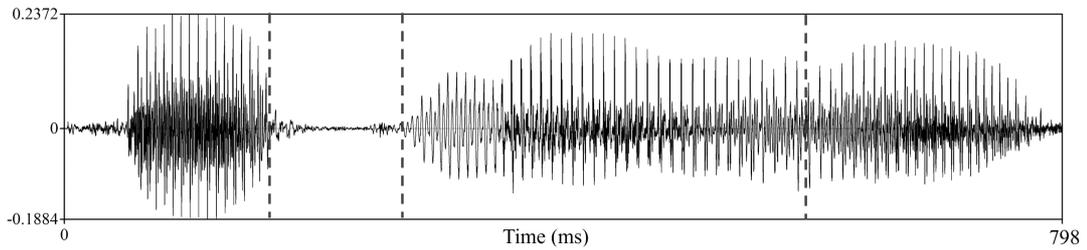
24日に予定がないということはこの国では恋人がいらないと同義だという話だよ。

つまり、リンターロにパートナーは…。

(パート)(ナー.ワ)

(《슈타인즈 게이트 제로》 1기 3화. 0:09:32-0:09:59)

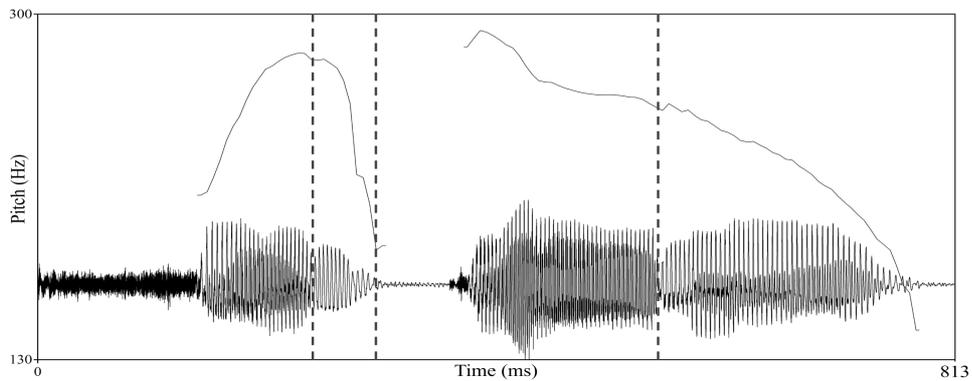
(35)는 레스키넨 교수가 마호에게 24일 예정이 있는지 물어보는 장면에서 등장한 대사문이다. 위의 대사문에서 「パートナーは」는 가타카나로 표기하고 있지만 실제 애니메이션에서는 영어 원어에 가까운 발음으로 나타난다. 영어 ‘partner’의 경우 밑줄 친 부분이 자음의 연속으로 이루어져 있는데 일본어 가타카나 표기의 경우 자음이 연속적으로 오는 것을 막기 위해 모음 /o/를 삽입한 「ト(to)」로 나타나며, /ar/과 /er/의 경우 장음을 삽입하여 「パートナー」로 표기된다. 그러나 <그림8>에서 제시한 레스키넨의 음성에선 밑줄 친 「파트너」의 발음에 모음 /o/의 음성과형이 나타나지 않는다.



パー	ト	ナー	ワ
163ms	103ms	329ms	203ms

<그림8> 「パートナーは」의 음성 파형

레스키넨의 대사에서 또 다른 특이한 점은 「サンタ」를 발음할 때는 영어의 발음으로 발음하지 않고 일본어의 외래어 발음을 그대로 사용하지만, 강한 강세가 연속으로 사용된 모습을 볼 수 있다.



サ	ン	タ	ノ
310ms	242ms	261ms	261ms

<그림9> 「サンタの」의 음성과 피치(Hz)

이는 <그림9>를 통해 알 수 있는데 1음절 2모라의 「サン」은 뒤이어 나타나는 1음절 1모라의 「タ」와 비슷한 세기로 강하게 발음되며 강한 강세가 연속해서 나타나는 모습을 보인다. 이처럼 「サンタの」는 첫 번째와 두 번째 음보의 첫 번째 모라가 강하게 발음되는 강세 리듬을 가진 「(サン)(タ.ノ)」의 형태로 나타

나고 있다.

이와 같이 하나의 대사문 안에서도 동일한 음운변화 현상이 나타나지는 않는 모습을 보이는데, 이러한 모습은 레스키넨이 사용하는 영어식 발음은 근본적으로 미국인을 흉내 내는 것이므로, 발음에서 일률적으로 같은 현상만 나타나지는 않는다는 것을 의미한다고 볼 수 있다. 이러한 모습은 다음의 예문에서도 나타난다.

(36) 레스키넨 : 鈍いよ、リンター口。

そのメッセージを受け取っていたのであれば、もう答えは簡単だろう。

岡部 : あっ

レスキネン : 君は少し踏み込み過ぎたようだ。

岡部 : あなたは何者なんだんだ。

レスキネン : 科学者だよ。

(《슈타인즈 게이트 제로》 1기 18화. 0:04:13-0:04:30)

(36)은 오카베가 여태까지 얻은 정보를 바탕으로 레스키넨의 정체를 어렵פות이 깨닫고 놀라는 대목에서 나온 대사문이다. 외국인임을 나타내기 위하여 가타카나로 표기되는 외래어는 원어에 가깝게 발음해야 하지만, 위의 대사문 중 「メッセージ」는 일본어의 발음을 그대로 사용한다. 미국인 과학자임을 나타내는 역할어의 특징 중 하나로 외래어를 원어에 가깝게 발음하는 것이지만, 이러한 예시는 역할어가 완벽하게 반영되지 않은 예시로 볼 수 있을 것이다.

고유명사를 원어로 발음하는 것의 또 다른 현상 중 하나는 이중모음을 사용하여 발음하는 경우이다. 다음의 지문은 2화에서 등장한 장면으로 레스키넨이 오카베에게 ‘아마데우스’라고 하는 AI의 테스터가 되어 주기를 부탁하는 장면에서 나온 대사문이다.

(37) 岡部：テスター？

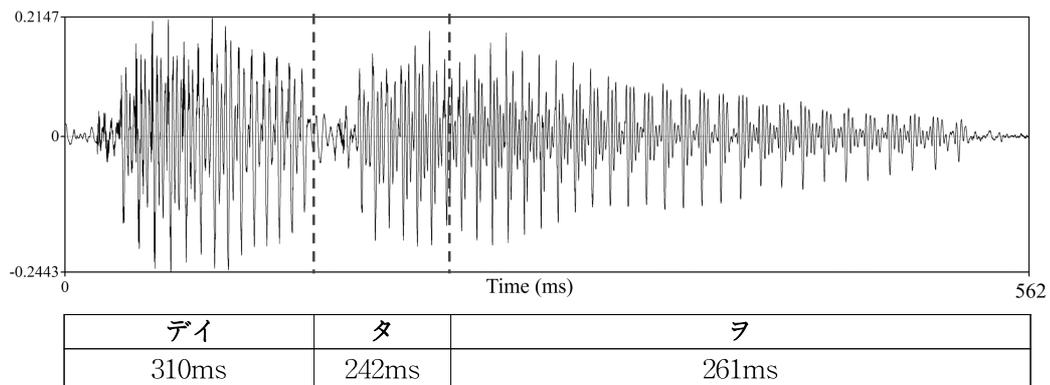
レスキネン：そう。アマデウスと時々会話して、そのデータを取らせてほしい。

期間は私がアメリカへ帰るまで月に2回ほど、

ここに経過を報告しに来てくれればそれでいい。

(《슈타인즈 게이트 제로》 1기 2화. 0:18:17-0:18:32)

현대 일본어에서는 이중모음은 [ai], [oi], [ui] 에서만 허용되며, /ei/나 /ou/의 경우 장음화로 나타나 각각 [e:], [o:]로 나타난다¹⁴⁾. (37)의 「data」의 경우 일본어 가타카나 표기를 할 때 영어의 이중모음인 /ei/를 살려서 표기하는 것이 아닌 장음으로 표기하여 「データ」로 나타난다. 하지만, 레스키넨은 「データ」를 발음할 때 일본어의 장음 [e:]의 발음이 아닌 영어 원어에 가까운, 이중모음을 사용한 발음으로 나타난다. <그림10>에 제시한 레스키넨의 발음을 보면 밑줄 친 「データ」의 발음에는 장음 [e:]의 음성 파형이 아닌 이중모음인 /ei/가 사용되었다.



<그림10> 「データ」의 음성파형 및 피치(Hz)

이렇듯 레스키넨 역을 맡은 성우가 가타카나로 표기되는 외래어를 이중모음이 들어간 발음으로 발화하는 것은 애니메이션을 감상하는 독자가 발화를 들었을 때 일본어의 표준 발음과 다른 것을 느끼게 하여 이 캐릭터가 외국인임을 느낄

14) 손범기(2020) 「日本語の二重母音について- 二重母音に関する音声的な判断基準」 『일본연구 86』, p.270. 참조.

수 있게 하는 장치임을 알 수 있다.

3.3. 라행 자음의 후치경접근음화

일본어의 라행 자음 /r/은 유음(liquid)으로 분류되며 실제 발화 시 탄설음 [r]로 발음된다. 이에 비해 일본어의 라행 자음 /r/과 유사하다고 알려진 미국 영어의 유음 /r/은 대표적으로 후치경접근음(postalveolar approximant)인 [ɹ]로 발음이 된다.

(38)은 레스키넨이 오카베에게 아마테우스와 접하며 생활해보고 그에 대한 아마테우스의 반응을 자신들에게 보고해달라고 요청하는 내용의 대사문이다.

(38) 岡部：報告ですか？

レスキネン：特にノルマのようなものはないよ。

(ノルマ)

レスキネン：気が向いたときに彼女と話して—その反応を僕らに話してくれればいい。

[ɹeɹe]

岡部：紅莉栖と…

レスキネン：もちろん乗り気でないなら断ってくれていい。

[ɹo]

[ɹa]

[ɹe]

レスキネン：亡くした友人を再現したAIと話させることが残酷なことは理解しているつもりだ。

岡部：俺は…。

(《슈타인즈 게이트 제로》 1기 2화. 0:18:34-0:18:59)

(41)에서 「くれれば」나 「もちろん」을 발음할 때 일본어의 라행 자음 [r]이 아닌 영어의 [ɹ]을 사용하고 있다. 또한 레스키넨의 대사에서 등장하는 「ノルマ」는 러시아어([norma] 「норма」) 유래의 외래어로 러시아어에서도 밑줄 친 「ノルマ」의 자음으로 탄설음 [r]을 사용하고 있다. 하지만 레스키넨은 탄설음 [r]이 아닌 후치경접근음 [ɹ]을 모음 삽입이 없는 음절말 자음으로 사용하고 있다.

「残酷なことは理解しているつもりだ。」의 문장에서 나타나는 라행 자음의 경우 앞

서 발화한 「くれれば」나 「もちろん」과는 달리 영어의 [ɹ]이 아닌 탄설음 [r]을 사용하고 있었다. 이는 어디까지나 이 캐릭터가 미국인임을 나타내기 위한 임팩트를 주는 역할어로서 후치경접근음 [ɹ]을 사용하는 것이기에 모든 문장에서 일률적으로 [ɹ]을 사용하지 않는 것이라 해석할 수 있다.

(39)는 레스키넨 자신이 왜 타임머신을 빼앗으려고 했냐는 오카베의 질문에 자신은 그저 과학자답게 이론을 제시하고 실천에 옮긴 것뿐이라고 알려주는 장면에서 나온 대사문이다.

(39) 岡部：そこまでして、タイムマシンを手に入れて何をするつもりですか。

レスキネン： リントーロ、君はまだ科学の本質が分かっていない。

[ɹi] [ɹo]

科学者はね自分の理論が正しいかと実験し観察によって実証する生き物だよ。

未来の私が理論を提示し過去の私が実証して見せる。

[ɹi]

[ɹu]

ただそれだけ。いつも通りのとき。

[ɹi]

(《슈타인즈 게이트 제로》 1기 18화. 0:12:49-0:13:15)

(39)에서도 레스키넨은 라행의 자음을 일본어의 탄설음 [r]이 아닌 영어의 [ɹ] 발음을 사용한다. 「未来(みらい)の私が理論(リロン)を提示し」라는 문장을 보면 같은 문장 안에서도 「未来」는 일본어 발음을 그대로 유지한다. 그러나 「理論」의 경우에는 영어의 [ɹ] 발음을 사용하는 모습을 보인다. 이처럼 한 문장 안에서도 라행 자음에서 영어의 [ɹ] 발음을 사용한다는 규칙성을 보이지 않는 부분이 혼재하는 양상을 보여주는데 이를 통해 모든 부분에서 역할어가 완벽하게 사용되지 않는 모습을 알 수 있다.

(40) レスキネン : アマデウスは人の記憶を保持し、人の脳を再現するべく作られたシステムだ。

レスキネン : つまり…。

[i]

岡部 : プロセスと構造は同じ。

レスキネン : アマデウスだって恋をする。いや、ぜひそうなってほしいと思ってるよ。

[u]

真帆 : もっとも、それがそうなってもアマデウスは本物の彼女ではないですけどね。

レスキネン : アッハハハ…。真帆はどうやらお気に召さないらしいね。

[ia]

(《シュタインズ ゲ이트 제로》 1기 4화. 0:06:37-0:07:10)

(40)은 레스키넨이 아마데우스 또한 사람과 유사하게 기억을 가지고 있으며, 아마데우스라는 시스템이 인간의 뇌를 모방하여 만들어낸 시스템이기에 사랑이라는 감정을 느낄 수 있다는 것을 오카베에게 설명하는 장면이다. 위의 지문에서도 레스키넨은 라행의 자음을 탄설음 [ɾ]이 아닌 후치경접근음 [ɹ]을 사용한다.

(41)은 레스키넨 자신이 외국 세력의 이익 다툼을 피해 타임머신을 빼앗으려고 했다는 것을 오카베에게 알려주며 자신의 범행계획을 설명하는 장면에서 나온 대사문이다.

(41) レスキネン : 大国によるタイムマシン獲得競走は今日を境に激化する。

[u]

岡部 : あっ—。

レスキネン : その前に行動を起こしても全ては収束してしまうんだ。

じりじりしたよ? 今日という日を待つのは。

[i]

君なら言っている意味が分かるだろ, リントーロ。

[ia]

[io] [i] [io]

岡部 : どういうことだ? なぜこの人がそんなことまで…。

(《シュタインズ ゲ이트 제로》 1기 18화. 0:05:05-0:05:26)

(41)에서도 위의 예시와 동일하게 레스키넨은 ㄹ행의 자음을 일본어의 [r]발음이 아닌 영어의 [ɹ]발음을 사용하여 발음하는 모습을 보여준다. 레스키넨이라는 캐릭터가 일본어의 일반적인 ㄹ행 자음에서 사용되는 탄설음 [r]의 발음이 아닌 영어의 [ɹ]발음인 후치경접근음을 사용하는 발음은 애니메이션을 보는 사람으로 하여금 이 캐릭터가 일본어를 완벽하게 발음하지 못하는 외국인으로 여기게끔 하는 장치로 이용된다.

3.4. 정리

본 장에서는 《슈타인즈 게이트 제로》에서 등장하는 미국인 캐릭터의 발화를 중심으로 역할어의 양상을 조사하였다. 미국인 캐릭터를 나타내기 위해 사용된 음성적 특징은 크게 3가지로 분류할 수 있었다. 첫 번째인 ‘강세 리듬의 사용’의 경우 일본어에서 나타나는 모라 리듬의 발음이 아닌 영어의 강세 리듬에 근접한 발음이 관찰되었다. 두 번째 특징은 ‘고유명사의 영어식 발음’으로, 영어 발음과 유사하게 자음이 연속적으로 발음되거나 음절이 자음으로 끝나는 용례, 현대 일본어에서는 장음으로 발음되는 이중모음을 장음으로 발음하지 않고 영어 원어에 가까운 발음으로 발화하는 용례 등이 발견되었다. 마지막으로 ‘ㄹ행 자음의 후치경접근음화’의 경우 일본어의 ㄹ행 자음에서 사용하는 탄설음 [r]이 아닌 영어의 후치경접근음 [ɹ]을 사용하는 모습이 관찰되었다. 특징적인 점은 모든 ㄹ행 자음의 발음에서 영어의 후치경접근음 [ɹ]을 사용하는 것이 아닌, 하나의 발화문 안에서 ㄹ행 자음의 발음에서 영어의 후치경접근음 [ɹ]과 일본어의 탄설음 [r]을 병행해서 사용하고 있는 용례 또한 관찰되었다.

4. 결론

본 논문에서는 《은혼》과 《슈타인즈 게이트 제로》 두 애니메이션을 대상으로 중국인과 미국인 캐릭터를 나타내기 위해 사용된 역할어의 사용실태에 관해 고찰하였다. 분석 자료는 《은혼》과 《슈타인즈 게이트 제로》의 자막을 수집하여 분석을 진행하였으며, 이시이·손영석(2013)의 연구 방법을 참고하여 ‘멀티미디어 코퍼스’를 기반으로 음성문자화텍스트와 동영상 데이터를 정리·분석하였다.

2장에서는 《은혼》을 자료로 삼아 「アル」의 사용실태에 대해 조사했다. 「アル」 발화시 음성적 특징에 대해서는 조사하지 못했지만, 가구라가 발화한 문장은 독립어 단독으로 구성된 경우를 제외하고 총 979문장이었으며, 이 중 약 44%에 해당하는 427문장에서 「アル」가 관찰되었다.

「アル」는 단독으로 쓰일 수 없으며, 문말에 있어서 직전의 단어와 연결되어 사용되기에 직전에 위치한 단어의 품사를 4 분류한 후 품사별 「アル」의 사용 비율을 조사하였다. 조사 결과 동사와 형용사보다도 직전에 위치한 단어가 명사인 경우에 있어서 「アル」의 사용 비율이 높은 점이 특징적으로 나타났다.

그리고 선행연구에서는 「アル」의 의미·용법으로써 <단정>과 <질문>을 지적해왔지만, 조사 결과 「よろしい」를 사용하지 않고 「アル」를 이용하여 <명령>의 의미·용법으로 사용한 사례가 발견되었다. 또한 「アル」를 종조사 「ヨ」와 같이 화자 자신의 의견을 듣는 사람에게 피력하는 의미·용법으로 사용된 경우나, 종조사 「ゾ」와 유사하게 자신의 의견을 듣는 사람에게 강하게 전달하는 의미·용법으로 사용된 용례들 또한 찾아볼 수 있었다.

3장에서는 《슈타인즈 게이트 제로》 내 미국인 캐릭터 레스키넨의 발화에 주목하여 조사하였다. 그 음성적 특징은 다음의 3가지로 분류할 수 있었다.

- 1) 강세 리듬의 사용
- 2) 고유명사의 영어식 발음
- 3) ㄹ행 자음의 후치경접근음화

위의 분류에서 ‘고유명사의 영어식 발음’이나 ‘강세 리듬의 사용’, ‘ㄹ행 자음의

후치경접근음화'와 같은 부분은 음성언어에서만 발견할 수 있는 특징으로, 기존의 서기언어 위주의 역할어 연구에서는 볼 수 없는 특징이다. 2장의 중국인 캐릭터와 달리, 3장의 미국인 캐릭터 레스키넨은 문법적 오류를 거의 범하지 않았지만, 음성 면에 있어서는 미국인 캐릭터임을 나타내기 위해 일본어 모어 화자라면 구사하지 않을 음성적 특징들이 나타남을 볼 수 있었다.

‘강세 리듬의 사용’의 경우 일본어의 모라 리듬을 바탕으로 한 발음이 아닌 영어의 강세 리듬에 근접한 발음을 하는 것이 관찰되었다. 또한 영어는 음절 단위로 음보를 형성하지만, 모라 단위로 음보를 형성하고 있는 용례가 발견되어 영어의 법칙과는 다른 양상을 보여주었다.

‘고유명사의 영어식 발음’의 경우, 일본어에서는 자음이 연속해서 나올 수 없고 매우 한정된 자음만 음절말에 위치할 수 있으나, 모음의 약화로 자음이 연속적으로 발음되는 용례나, 음절이 자음으로 끝나고 있는 용례가 발견되었다. 또한 자음으로 끝나는 음절에서는 발음의 음성 파형 상에 모음의 음성 파형이 나타나지 않는 용례, 마찰 소음(friction noise)만 나타나고 있는 용례 또한 관찰되었다. 이외에도 현대 일본어에서는 장음으로 발음되는 이중모음을 살려 영어 원어에 가까운 발음으로 나타나는 용례도 찾을 수 있었다.

‘ㄹ행 자음의 후치경접근음화’의 경우 일본어의 ㄹ행 자음에서 사용하는 탄설음 [ɾ]이 아닌 영어의 후치경접근음 [ɹ]을 사용하는 용례가 발견되었다. 하지만 모든 ㄹ행 자음의 발음에서 영어의 후치경접근음 [ɹ]을 사용하지는 않으며, 하나의 발화문 안에서도 ㄹ행 자음의 발음에서 영어의 후치경접근음 [ɹ]과 일본어의 탄설음 [ɾ]을 병행해서 사용하고 있는 용례들 또한 찾아볼 수 있었다. 이는 어디까지나 이 캐릭터가 미국인임을 나타내기 위한 부가적인 효과로 후치경접근음 [ɹ]을 사용하는 것이기에 모든 문장에서 일률적으로 [ɹ]을 사용하지 않는 것이라 해석할 수 있다.

이상 본고에서는 중국인 캐릭터를 대표하는 캐릭터로 《은혼》 속 ‘가구라’를, 미국인 캐릭터를 대표하는 캐릭터로 《슈타인즈 게이트 제로》 속 ‘알렉시스 레스키넨’을 대상으로 분석하였다.

주로 각 캐릭터가 발화한 문장의 문법적 특징과 음성적 특징에 주목하였는데, 국가별로 한 명의 캐릭터를 대상으로 삼았기에 본고의 고찰이 가구라와 레스키

넌에 한정된 것인지 다른 애니메이션 속 중국인, 미국인 캐릭터에게도 공통적으로 적용되는 것인지에 대해서는 알 수 없다. 따라서 향후 여러 애니메이션을 대상으로 동일 국가의 캐릭터들의 발화에 대해 분석해보고자 한다. 또한 외국인 캐릭터의 역할어 사용 양상은 국가에 따라 다른 양상으로 보일 가능성이 크다. 이에 향후에는 중국, 미국뿐만 아니라 다양한 국가의 캐릭터를 대상으로 연구함으로써 국가별 캐릭터를 표현하기 위해 작품 내 어떠한 역할어가 사용되고 있는지에 대해 고찰하고자 한다.

덧붙여 최근 발매된 여러 애니메이션을 살펴보면 외국인 캐릭터가 등장함에도 불구하고 모든 발화에 있어서 문법적 오류가 전혀 없는 일본어를 구사하는 경향이 있는데, 이처럼 역할어를 사용하지 않는 외국인 캐릭터가 증가하고 있는 원인에 대해서도 향후 조사하고자 한다.

참고문헌

- 石井正彦(2009) 「テレビ放送のマルチメディア・コーパス—映像・音声を利用した計量的言語使用研究の可能性—」 『阪大日本語研究 21』 pp.1-20.
- 石井正彦・孫栄爽(2013) 『マルチメディア・コーパス言語学』 大阪大学出版部, pp.1-190.
- 金水敏(2003) 『ヴァーチャル日本語 役割語の謎』 岩波書店, pp.1-225.
- _____ (2014) 『コレモ日本語アルカ? 異人のことばが生まれるとき』 岩波書店, pp.1-284.
- 桜井隆(2012) 「満州ピジン中国語と協和語」 『明海日本語 17』, pp.1-5.
- 孫栄爽(2010) 「マルチメディア・コーパスの構築と活用—表現行動の計量的研究のために—」 『阪大日本語研究 22』, pp.65-90.
- 西廻安寿未(2014) 「アルヨことばは中国人キャラの代名詞アル—役割語とそのサブタイプ—」 『英米文学英語学論集 3』, pp.167-191.
- 宮崎和人・野田春美・安達太郎・高梨信乃(2002) 『モダリティ (新日本語文法選書)』 くろしお出版, pp.1-325.
- 依田恵美(2007) 「〈西洋人語〉 「おお, ロミオ!」 の文型その確立と普及」 『役割語研究の地平 - 金水敏 (編) 』, くろしお出版, pp.159-178.
- _____ (2013) 「カタコトの日本語と役割語」 『일본연구 14』, pp.47-79.
- 김진우(2020) 『음성학개론』, 한국문화사, pp.85-90.
- 김민정·이한가람·오규환(2019) 「사용자의 기부 의도 증진을 위한 비주얼 노벨 게임 개발 및 효과 검증」 『한국게임학회 논문지 19.5』 pp.151-164.
- 도다 다카코(2010) 『(소리와 악센트를 완벽하게 마스터하는) 일본어 발음』, 넥서스, pp.1-166.
- 손범기(2020) 「日本語の二重母音について— 二重母音に関する音声的な判断基準」 『일본연구 86』, pp.254-275.
- 임현진·이쌍·이지은(2019) 「프라트(Praat)를 활용한 한국어 연구 동향 분석 - 국어학, 한국어교육학, 대조언어학 분야를 대상으로-」 『우리말연구 59』, pp.229-263.

황병후 · 강석한(2018) 「Buckeye corpus에 나타난 탄설음화 현상 분석.」

『Phonetics and Speech Sciences 10』, p.9.

Timothy J. Vance(2008) *The Sounds of Japanese*. Cambridge University

Press, pp.115-138.

<Abstract>

A Study on Utterances Made by Foreign Characters in Japanese Animation

Doyoung Lim

Department of Japanese Language and Literature
The Graduate School
Jeju National University

Abstract

The study analyzed the use of *yakuwarigo* (role language) in *Gintama* and *Steins;Gate 0*, which feature a Chinese and an American character, respectively, to indicate the characters nationality.

It was found that “ARU(アル)” was used in approximately 44% of the total sentences uttered by the Chinese character in *Gintama*. The words immediately preceding “ARU” were often nouns, which thus were not conjugated. The meaning and usage of “command” and the final articles “YO(ヨ)” and “ZO(ゾ)” were used in addition to “assertion” and “question”, which have been noted in previous studies. Regarding *Steins;Gate 0*, we noted the phonetic features of the characters utterances used to indicate that the character was American, which included pronunciations closer to the accent rhythm of English than to

the *mora* rhythm of Japanese. It was also observed that consonants were pronounced consecutively with consonants or syllables ending with a consonant, similar to English pronunciation; diphthongs, which are pronounced as long pure vowels in Japanese, were pronounced closer to the original English pronunciation; and consonants /r/ were pronounced as the post-alveolar approximant [ɹ] in English, rather than as the flap [ɾ].

This study differs from previous studies on *yakuwarigo*, which were based on the written language, by focusing on the spoken language of the foreign characters in the anime series, and it is significant in that it analyzes not only the grammatical but the phonetic features of *yakuwarigo* that cannot be covered in the written language.

Since only one character per country was examined in this study, however, it is unknown whether this study's results are applicable to Chinese and American characters in other anime series. Hence, future research should analyze utterances by characters from the same country in other anime series. Furthermore, as the use of *yakuwarigo* by foreign characters is likely to differ by country, a future study will review the status of characters from countries other than China and the United States.