

Rollensprachen-Mischmasch oder bewusste sprachliche Selbstinszenierung?

Untypischer Gebrauch von *yakuwarigo* in der japanischen *visual novel*
Sakura no uta (2015): eine soziolinguistische Figurenanalyse

49. ÖLT: EL-Workshop, 7. Dez. 2025 | Tim Heißenberger

tim.heissenberger@univie.ac.at

Was sind *visual novels*?

(Bild aus Copyrightgründen sicherheitshalber entfernt): Screenshot aus der visual novel *Sakura*

no uta:

Zwei Schüler in Schuluniform stehen in einer Küche.

Am unteren Bildschirmrand ist ein großes Textfeld mit japanischem Text.

- ‚textlastige Videospiele‘
- Charaktere ~ Sprites
- ev. *voice acting*
- grafische Gestaltung nur symbolisch
- ev. Entscheidungen → unterschiedliche Enden

yakuwarigo: Rollensprache (Kinsui 2003)

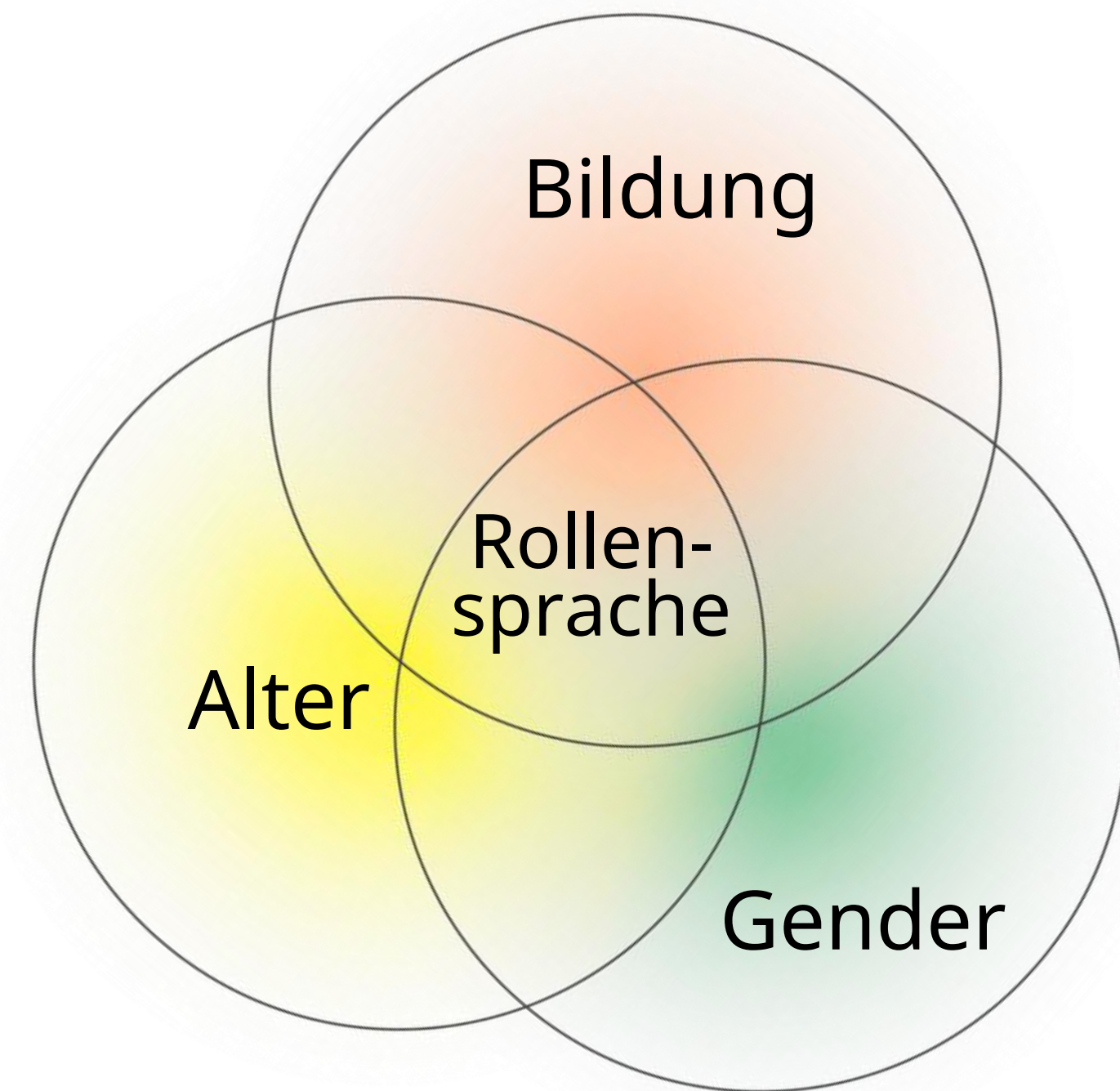
- Sprechstil verrät Charakteristika einer fiktiven Figur: Alter, Gender, Bildung, Herkunft,...
- deutlichste Hinweise: Pronomen* für 1. und 2. Person, Partikel am Satzende
- Fiktionalität: Manga, Anime, Romane,...
- auch reale Personen können *yakuwarigo* einsetzen

* im Japanischen gibt es viele verschiedene Ausdrücke für ‚ich‘ und ‚du‘

(Bild aus Copyrightgründen
sicherheitshalber entfernt):
Ein Foto von Kinsui Satoshi.
(Kinsui ist der Nachname.)
Er steht vor einem
Bücherregal und nimmt
gerade ein Buch heraus.

3 Beispiele für Rollensprache

- Männersprache (Kinsui 2003:104-128)
 - männlich, erwachsen
 - ich = *ore*, Partikel = *-zo/-ze*
- Expertensprache (Kinsui 2003:2-28)
 - männlich, hohes Alter, gebildet
 - ich = *washi*, Partikel = *-ja/-wai*
- Studentensprache (Kinsui 2003:135)
 - männlich, junger Erwachsener, gebildet
 - ich = *watashi*, Partikel = *-de aru*



Sakura no uta: Sakura no mori no ue o mau サクラノ詩：櫻の森の上を舞う (Makura 2015)

~ Das Lied der Kirschen: Tanz über dem Kirschbaumwald (Demoversion)

(Bild aus Copyrightgründen sicherheitshalber entfernt): Screenshot vom Startbildschirm der visual novel *Sakura no uta*: Der japanische Titel des Spiels erstreckt sich als Schriftzug über die volle Bildschirmbreite. In der Mitte ist eine große weiße Feder zu sehen, dahinter eine lila Kugel. Einige Kirschblüten sind über das Bild verteilt.

Analysebeispiel: Nebenfigur Akashi

(Bild aus Copyrightgründen sicherheitshalber entfernt): Screenshot aus der visual novel *Sakura no uta*: Akashi steht in einer Küche. Zusätzlich zu seiner Schuluniform trägt er einen roten Schal, weiße Handschuhe, eine runde Sonnenbrille und hat einen schwarzen Trenchcoat lose um die Schultern gehängt. Er hat den Mund empört aufgerissen, hält sich eine Hand an die Brust und Tränen spritzen in einem weiten Bogen aus seinen Augen.

Schüler, ~19 J., wiederholt das letzte Schuljahr
Achsen: jung, männlich, gebildet, Oberschicht

→ (rollen-) sprachliche Erwartung:
Männersprache, Jugendsprache

- Selbstbeschreibung als großer Künstler /Performance Artist
- dramatische Auftrittsmusik, auffällige Kleidung
- schlechter Ruf, schulweit bekannt

Mixed Methods

Quantitative Analyse

- Korpus: Einleitung & 1. Hauptkapitel
- Korpusanalyse mit KH Coder:
 - Personalpronomina (1./2. Pers.)
 - Partikel am Satzende

→ Worthäufigkeiten & Kookkurrenzen

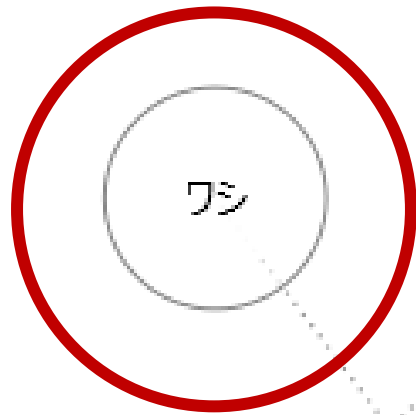
Qualitative Analyse

- Akashis erster Auftritt
- zwei weitere kurze Szenen
- Szenenprotokoll, Übersetzung
- Kontextualisierung und Vergleich mit quantitativen Ergebnissen

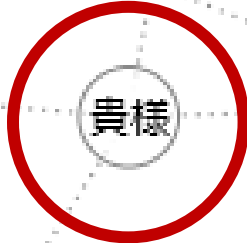
Quantitative Analyse: Worthäufigkeiten

Pronomen 1. Person (ich)	Pronomen 2. Person (du)	Nomen	Partikel am Satzende
58x ワシ (<i>washi</i>)	13x お前 (<i>omae</i>)	11x 芸術 (<i>geijutsu</i> / Kunst)	211x だ (<i>da</i>)
21x 俺 (<i>ore</i>)	11x 貴様 (<i>kisama</i>)	2x アート (<i>āto</i> = art / Kunst)	86x じゃ (<i>ja</i>)
6x 私 (<i>watashi</i>)	2x 君 (<i>kimi</i>)	7x 少女 (<i>shōjo</i> = Mädchen)	25x ぞ (<i>zo</i>)
6x 我 (<i>ware</i>)		6x 世界 (<i>sekai</i> = Welt)	4x ぜ (<i>ze</i>)
1x 僕 (<i>boku</i>)	kleines Korpus; ~5000 Tokens		4x わい (<i>wai</i>)

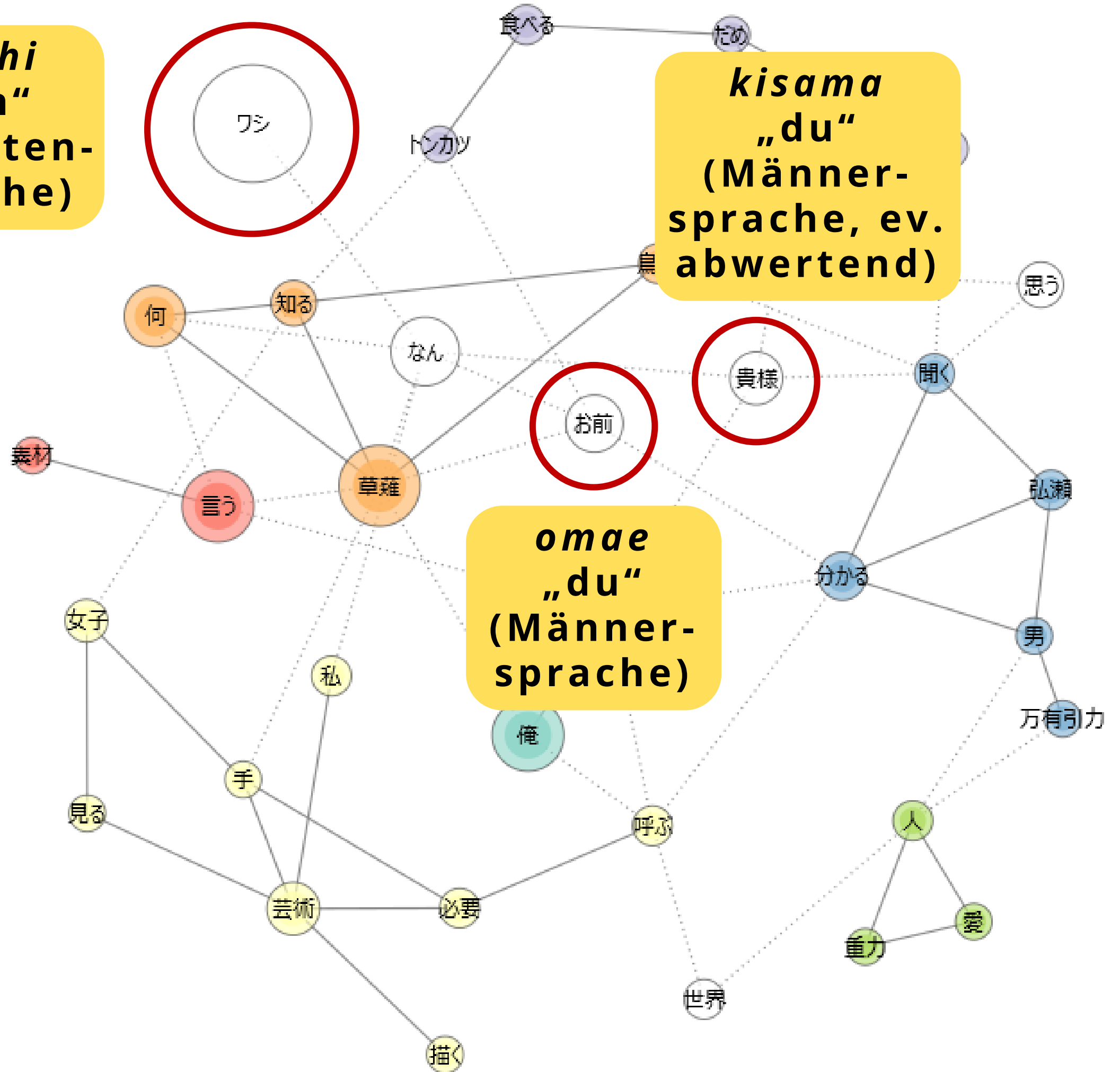
washi
 „ich“
 (Experten-
 sprache)



kisama
 „du“
 (Männer-
 sprache, ev.
 abwertend)



omae
 „du“
 (Männer-
 sprache)

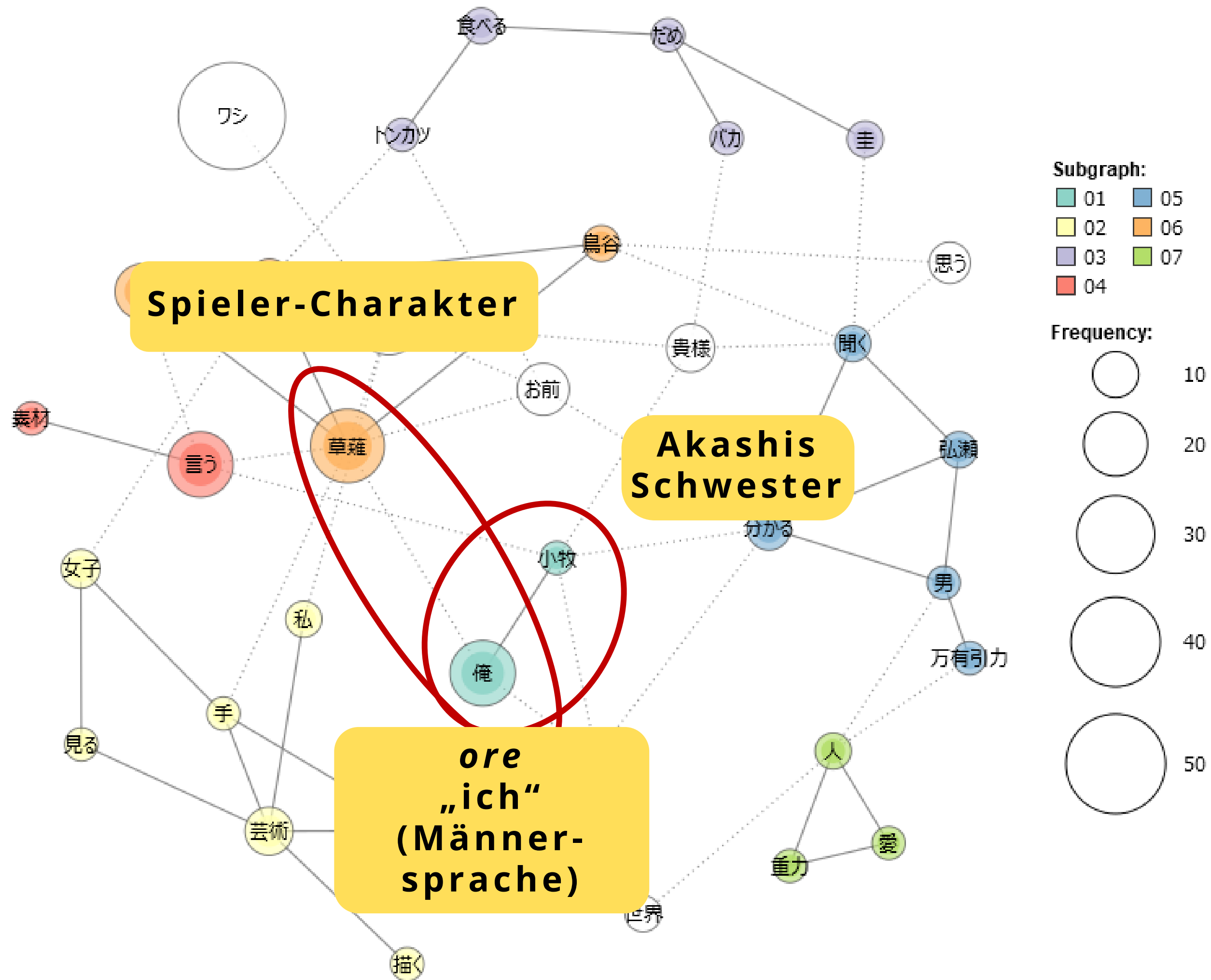


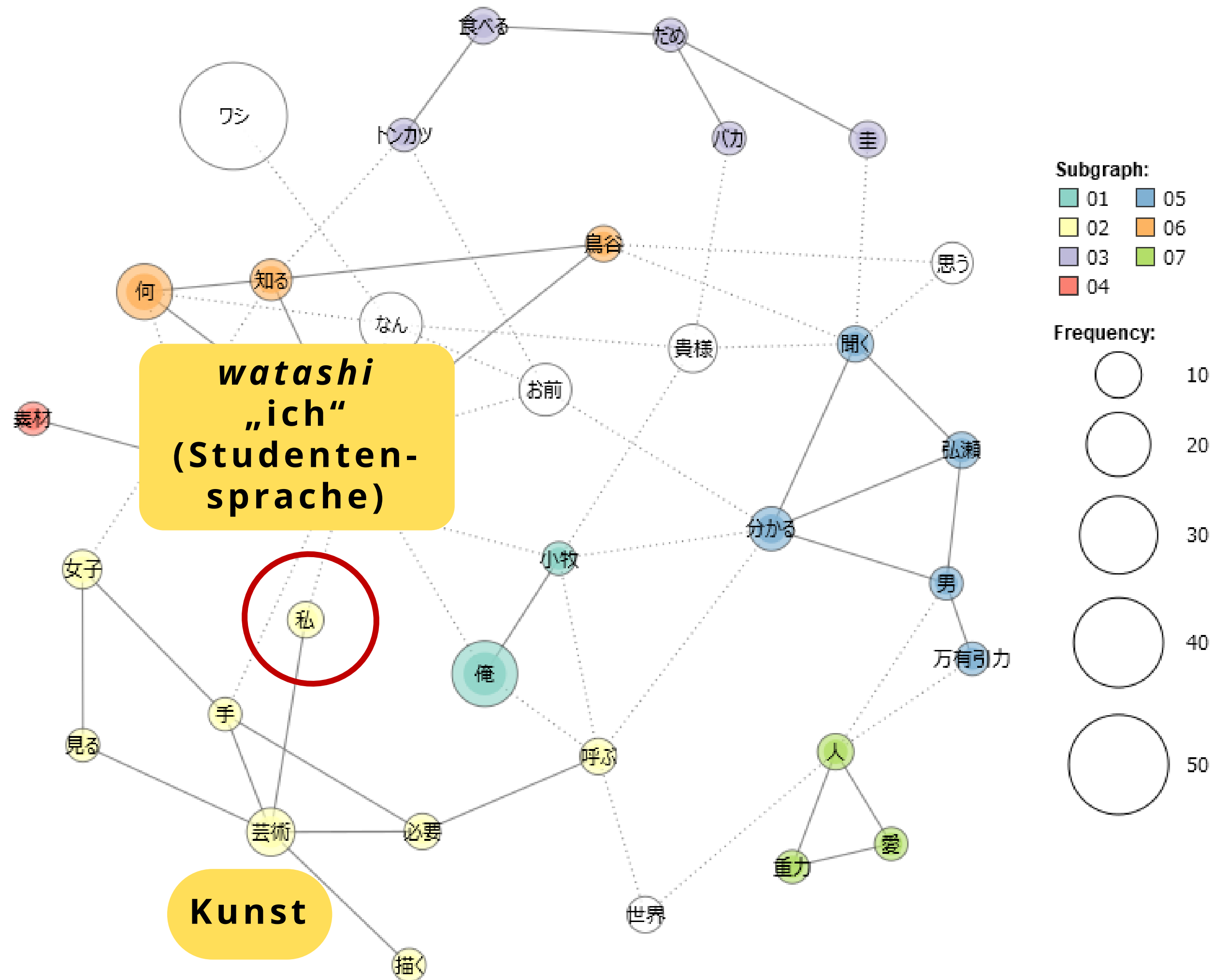
Subgraph:

- 01 (teal square)
- 02 (yellow square)
- 03 (purple square)
- 04 (red square)
- 05 (blue square)
- 06 (orange square)
- 07 (green square)

Frequency:

- 10 (small circle)
- 20 (medium-small circle)
- 30 (medium circle)
- 40 (medium-large circle)
- 50 (large circle)





Zwischenfazit: Pronomenwahl

- Pronomen sind nicht stark kontextabhängig
- häufigstes Ich-Pronomen: *washi* (Expertensprache)
- *ore* (Männersprache) gegenüber vertrauten Personen (Schwester, Freund)
- *watashi* (gebildet, leicht feminin) im Kontext von Kunst



Qualitative Analyse: Kochwettbewerb

(Bild aus Copyrightgründen sicherheitshalber entfernt): drei Screenshots aus der visual novel *Sakura no uta*:
Im Hintergrund ist jeweils wieder dieselbe Küche zu sehen. Drei Charaktere sind zu sehen: Links Akashi, in der Mitte ein Freund des Spieler-Charakters, und rechts die Leiterin des Kunstclubs.

Qualitative Analyse: Männersprache

- Pronomen *ore* („ich“)

00:04:25	明石	「悪くねえよ！俺は正義の使者だ！なぜそれがわからんのだああ！草薙い！」	(<i>empört</i>) Bin ich niiiicht! Ich bin ein Bote der Gereeechtigkeit. Warum versteeehst du das nicht, Kusanagii!
----------	----	-------------------------------------	--

- Partikel *-zo* am Satzende

00:00:27	明石	「邪魔するぞ……」	Ich bin dann mal so frei!
----------	----	-----------	---------------------------

- Wortwahl: *kuu* („essen“; maskulin) statt *taberu* („essen“; Standard)

00:01:38	明石	「アホか……むしゃ、むしゃ、貴様の料理なんて食えねえわい……むしゃむしゃ」	(<i>kauend</i>) Trottel, mampf mampf, dein Essen will ich überhaupt nicht, mampf mampf.
----------	----	---------------------------------------	---

Hinweis:

Der Text ist teilweise recht frei übersetzt, weil der Fokus auf der Wiedergabe der Rollensprache lag.

Qualitative Analyse: Jugendsprache

- Verschleifung der Verneinung *nai* zu *nee*

00:05:05	明石	「うははははは！ 行かねえよ！」	Uhahaha! Sicher nicht!
----------	----	------------------	------------------------

- Verschleifung der Entschuldigung *sumimasen* zu *suman* / *sumannojatta*

00:03:08	明石	「おお、すまん、すまんのじゃったよー」	Ah, 'schuldige, 'schuldige.
----------	----	---------------------	-----------------------------

Qualitative Analyse: dramatische Inszenierung

- Dehnung von Vokalen

00:04:25	明石	「悪くねえよ！ 俺は正義の使者だ！ な ぜそれがわからんのだああ！ 草薙 い！」	(empört) Bin ich niiiiicht! Ich bin ein Bote der Gereeeechtigkeit. Warum versteeehst du das nicht, Kusanagii!
----------	----	--	--

- Dramatisches Lachen und pseudo-formelle Phrasen

00:03:45	明石	「ぬははははははは！ んじゃ、 そろそろお いとましますです 」	Muahahahahah! Also dann, ich werde mich dann mal heimwärts begeben.
----------	----	---	--

- Zitate aus Filmen, Gedichten, Literatur

00:12:30	明石	「うははははは！ さらばだやマトのヤマ モトヤマ諸君! 」	Wahahahaha! Hasta la vista, Baby!
----------	----	--	--

Qualitative Analyse: Expertensprache

- Selbstinszenierung als Gourmet / Richter beim Kochwettbewerb

00:01:05	明石	「味勝負といえば、料理採点！ 採点と言えは食通のワシ！ つまり必要とされてここに呼ばれたわけじゃよ！」	(<i>schnell</i>) Ein Kochwettkampf bedeutet: Punktevergabe. Punktevergabe bedeutet: ein Gourmet muss her, ICH. Deswegen habt ihr mich hergerufen
00:01:38	明石	「アホか……むしゃ、むしゃ、貴様の料理なんて食べねえわい……むしゃむしゃ」	(<i>kauend</i>) Trottel, mampf mampf, dein Essen will ich überhaupt nicht, mampf mampf.
00:02:18	明石	「経験的予測だ！」	Das ist eine Empirische Schlussfolgerung.

1. Erwähnung „Kochwettbewerb“

→ Wechsel in Expertensprache

- Pronomen: *washi*
- Partikel: *-ja / -wai*
- Wissenschaftsjargon

Qualitative Analyse: Kommentare

- andere Charaktere kommentieren Akashis Sprachgebrauch / Stilwechsel

00:01:03	直哉	「なんでそうなる……」	Was soll denn das heißen...?
00:01:15	圭	「あはははは、先輩なんて呼んでねえーぞ」	(lacht) Wir haben keinen Gourmet herbestellt.
00:03:04	直哉	「何意味不明な事を言ってるんだ。食べるのはかまわんが箸つかってくれ。手で食うのやめろ」	Was laberst du für nen Unsinn. Es ist okay, dass du hier isst. Aber benutz' doch bitte Stäbchen und hör' auf, mit den Händen zu essen.
00:05:44	直哉	「知るかボケ！ いまさらそんな事言な！ そういう言い訳は現金をつかんでから言え！ てめえは良い格好しすぎなんだよ！」	Mir egal, Idiot! Du hast jetzt gar nicht zu sagen. Sag sowas erst wenn du das Geld wirklich hast. Spiel dich jetzt hier nicht so auf.

← Verwirrung

← Belustigung

← Ärger

← Wut / starke Irritation

Conclusio

- Selbstinszenierung in der gewünschten Rolle durch bewusste Verwendung von Rollensprache ↔ Selbstverständnis als ‚Performance Artist‘
- häufigste Inszenierung: als Experte gegenüber jüngeren Schüler_innen
- Charaktere erkennen und kommentieren Stilwechsel
- Erwartung, dass Spieler_innen mit Rollensprache(n) vertraut sind
 - Akashi spricht eine ‚Meta-Rollensprache‘

Bibliographie

Kinsui, Satoshi 金水敏

2003 *Vācharu nihongo: Yakuwarigo no nazo* ヴァーチャル日本語・役割語の謎 (Virtual Japanese: Engimas of role language). Tōkyō: Iwanami Shoten 岩波書店.

Kinsui, Satoshi 金水敏 (Hg.)

2014 *Yakuwarigo shōjiten* 役割語少辞典 (The concise dictionary of role language). Tōkyō: Kenkyūsha 研究社.

Kinsui, Satoshi und Hiroko Yamakido

2015 „Role Language and character language“, *Acta Linguistica Asiatica* 5/2, 29-41.

Makura

2015 *Sakura no uta: Sakura no mori no ue o mau* サクラノ詩: 櫻の森の上を舞う [Das Lied der Kirschen: Tanz über dem Kirschbaumwald], Demoversion. Windows. Tōkyō: Makura 枕.

Rahardjo, Hardianto, Dinda Gayatri Ranadireksa und Uning Kuraesin

2019 „Yakuwarigo and linguistic stereotype in Japanese fiction: Linguistic stereotype phenomenon in Japanese novel, comics and animation“, *Journal of Advanced Research in Dynamic and Control Systems* 11/3, 948–953.

Teshigawara Mihoko und Satoshi Kinsui

2012 „Modern Japanese ‚Role Language‘ (Yakuwarigo): Fictionalised orality in Japanese literature and popular culture“, *Sociolinguistic Studies* 5/1, 37-58.