

現代日本語の「若者言葉」と「打ち言葉」*

— 「媒体の変化・技術依存」の造語法を中心に —

金 嘯 泳**

Abstract— This study builds upon previous research on the definition and classification of “Typed Language”. This research, surveyed, classified, and studied a wide range of words that can be classified as “Typed Language” and “Youth Language”. By doing so, this study has clarified the characteristics of a word-formation method referred to as “Typed Language”, which is a form of “Youth Language”. The reasons for it are summarized briefly as follows. “Youth Language” is a term for words that have become popular within a group of young people or young generations. For outsiders it has “Opaqueness”, which makes it completely unknown. Meanwhile, “Typed Language” such as texts and chat languages in CMC have certain elements that are related to “Written Language”, and also have some elements of “Spoken Language” as well. This is because, like face to face dialogue, it is used for speedy conversations in what is known as “Net Media” (such as SNS, instant messaging Facebook, Twitter, Line etc...). “Typed Language” has an ambiguous boundary between “Written Language” and “Spoken Language”, but does not use the information from non-verbal communication and para-language. This is because it is not spoken or voiced aloud. In order to compensate for such weaknesses, “Typed Language” includes both combinations and the usage of creative characters within “Net Media”. It uses a variety of symbols such as pictograms, stamps and ungrammatical word compositions. This is a type of abnormal orthography and thus it creates new and different words and text. As a result, the principle of a new word-formation method, that is based on such factors as “Typing” and “Net Media” raises the “Opaqueness” of the meaning of “Typed Language” and how “Typed Language” finally merges into “Youth Language”.

Keywords : Youth Language, Typed Language, Opaqueness, Typing, Media, Word-formation method

1.はじめに

2018年3月2日, 文化庁の文化審議会国語分科会が発表した「分かり合うための言語コミュニケーション(報告)」によると, 言語コミュニケーションの

* 이 논문은 2017년도 동덕여자대학교 연구비 지원에 의하여 수행된 것임(연구번호: 201704374).
This study was supported by the Dongduk Women's University grant(No. 201704374)

** 同徳女子大学・日本語学科 助教授, 日本語語彙論・コーパス言語学

種類には「話し言葉」や「書き言葉」があるが、電子メールやSNS(e.g. Facebook, Twitter, Lineなど)などでのやり取りは「文字に表すという点では書き言葉に入る」としながらも、一回のやり取りで交わされる情報量が少なく、「話し言葉の要素を多く含む」と指摘した上で、これらのキー入力を伴う新しい書き言葉を「打ち言葉」と言及した。具体的にいうと、「w」「ok」「up」などのローマ字誤変換を由来とするネット俗語や顔をデザインした絵文字などが「打ち言葉」になるとのことである。また、文部科学省が2015年度に実施した「国語に関する世論調査」によると、「w」「ok」「up」のような語は、10代の5割以上が「使うことがある」と回答しているが、50代以上では「見たことがない」との回答が6割を超えており、その認知度には世代間ギャップがあるようである。つまりこれは「打ち言葉」と「若者言葉」において大いなる接点があるということを示唆するものである。詳しく言うと、電子機器とネットワークを用いるなど、言葉を交わす「媒体」の変化と技術の進化によって「若者言葉」を表す主な手段も「話す・書く」という行為に「入力」という行為が加わって、「打ち言葉」の割合も多くなっているのである。

そこで本稿では、造語法の中でも「媒体の変化・技術依存」による若者言葉における考察を行い、若者言葉でありながら「打ち言葉」である語の造語法の特徴と発生原因を明らかにしたい。

2. 先行研究及び問題提議

今まで若者言葉に関する研究は主にその「定義」と「分類」また「使用層」と「歴史や由来」などに焦点を当てている。本稿ではその中でも最も活発な研究が行われてきた若者言葉の「定義」と「分類」に関する先行研究の流れを簡単にまとめ、さらに若者言葉の中の「打ち言葉」における研究に触れてから本題に入りたいと思う。

2.1. 若者言葉の定義

井上(1988:562)は若者言葉を「若者がよく使い、ほかの世代の人があまり使わない言葉、あるいは若者に特徴的とされる言葉」と定義した。また、小

矢野(1990)は「若者言葉というのは、若者と呼ばれる年齢になれば必ず使うようになる言葉ではなく、その時どきの、若者と呼ばれる人たちが使う流行の言葉」と述べた。一方、米川(1996)は「若者語とは中学生から三〇歳前後の男女が、仲間内で、会話促進や娯楽などのために使う、規範からの自由と遊びを特徴に持つ特有の語や言い回しである。個々の語について個人の使用、言語意識にかなり差がある」と述べた。同じく米川(2000b, 2009)、小矢野哲夫(2006)は若者言葉が「若者」という集団によって使用される集団語であると述べた。しかし、一般に広がって若者ではない人々も使うようになった若者言葉も少なくない(e.g.草食系・肉食系¹⁾など)。このような点を踏まえて桑本(2013)は、以下の(1)のように、若者言葉の定義を試みた。

(1) [若者ことばの定義(試案)]

- a. 使用年齢層は10代後半から20代前半までを中心とする。当然個人差もある。
- b. 語彙はなるべく特定の趣味集団のものに偏らない。
- c. 年輩の年齢層に使用が浸透しているもの、あるいは意味が知られているものについては、その分類を妨げない(上記「マジ」など)。 桑本(2013:114)

ところが、桑本(2013:114-115)は「使用層が社会的に制限されている語彙は、若者ことばに加えるべきではない」と述べながら、以上の(1)bのように若者言葉の「語彙はなるべく特定の趣味集団のものに偏らない」と述べている。しかし、「ただしかなり一般的に用いられている語彙も拝見される(麻雀用語から「連チャン」など)」と桑本(2013:115)も自ら例外を認めたように、実際にもネット用語(e.g.orz²⁾、アニメ用語(e.g.黒歴史³⁾、オタク用語(e.g.萌え⁴⁾)な

-
- 1) 草食系(男子)とは恋愛や結婚に消極的な男性を、肉食系(女子)はそれと逆に積極的な女子を指す若者言葉である。草食系男子は、2009年度「ユーキャン新語・流行語大賞」のトップ10に選ばれた。
 - 2) orz: 若者の間でネットを中心に失意、落胆、或いは挫折などを意味するアスキーアート(AA)の一種。失意体前屈、或いは「おるず」「おるつ」「おあず」などの読みで広まった。他にも多様な異型が存在して、例えば「〇」「_」のように記号で表す場合もある。
 - 3) 黒歴史: 1999年4月から2000年4月にかけて放送されたアニメ『∀ガンダム』で使われたことをきっかけで若者の間で流行りだした言葉。元は過去の戦争の歴史を意味していた言葉であったが、これが転じて、忘れたい過去や消し去りたい過去、ある人と話す際に触れてはいけないその人の過去などの意味で用いられるようになった。
 - 4) 萌え: 漫画、アニメ、ゲームなどのキャラクターに対して感じる愛情表現を表す若者言葉であって、後にファッション、キャラクターの特定の性格や声など多様な側面に対する好きな感情を表す言葉となった。2004年に初めて「ユーキャン新語・流行語大賞」にノミネートされたが、その翌年に『

ど、一般的に若者言葉であると言われている言葉の中には多くの趣味集団の言葉が含まれていることが確認できる。よって、特定の趣味集団の言葉であるか否かということが若者言葉の判断基準にはなれないし、上記の(1)の若者言葉に対する定義は多くの例外を生み出すことになることが分かる。従って稿者は、(1)の定義を再検討する必要があると判断する。

では、上記の(1)bのような定義が一部の先行研究に見られるようになったのは何故であろうか。それは若者の集団における流行を一般における流行と区別せずに考えたことにその理由がある。例えば、川崎(1981)も若者言葉と流行語を「流行」という側面で同じものとみて、両者を区別していない。もちろん社会をもう一つの集団とし、集団の中での流行という現象に焦点を合わせると、若者言葉も流行語の一種であると言えよう。しかし、若者言葉と流行語には根本的な位相における差が存在する。(2)のように若者言葉は「若者の集団語」という使用層に基盤を置いているが、流行語は流行という現象に基盤を置いている。若者言葉は若者という集団における流行語であるが、逆に流行語が必ず若者言葉である保証はない。つまり、ある「流行語」がもとより若者の集団によって流行り出した言葉でない限り、その語はいつまでも「若者言葉」にはなれない。これは「新語・流行語大賞」をはじめとするメディアによる流行語に対する関心が若者言葉と流行語との区別を難しくしたことに原因があると稿者は判断する。「集团的自衛権⁵⁾」「妖怪ウォッチ⁶⁾」など、時事的或いは社会的に話題になった一般の新語・流行語と「KY⁷⁾」「～なう⁸⁾」などの若者言葉が区別なく流行語としてあげられ、若者言葉の本質

萌え～」という表記で「ユーキャン新語・流行語大賞」トップ10に入賞した。『現代用語の基礎知識』

- 5) 国家の武力行使に関する権利である防衛権には個別的防衛権と集団的防衛権があるが、後者は自国と密接な関係がある他国が攻撃を受けたとき、それを援助して共同に防衛できる権利をいう。日本政府の憲法の解釈問題をめぐって話題になった流行語。2014年度「ユーキャン新語・流行語大賞」の代償を受賞。
- 6) 2013年に発売されたゲームソフトの名前であり、同ゲームに登場する架空の時計型アイテムをいう。子供の間で人気を集め、2014年度「ユーキャン新語・流行語大賞」のトップテン。
- 7) 2007年度「ユーキャン新語・流行語大賞」にノミネートされた若者言葉。Kは「空気」、Yは「読めない」の略。以前は「空気を読め」といった意味で使われていたが、最近では「あいつKYだ」のように「空気を読めない」あるいは「空気を読めないヤツ」の意味で使われる。『現代用語の基礎知識』
- 8) 2010年度「ユーキャン新語・流行語大賞」のトップテン入りした若者言葉。「河原町なう」と言えば「いま河原町にいます」、また「宿題なう」と言えば「いま宿題やってる」という意味になる。つまり、Twitterなどで自分の現在を告げる時に使う言葉。Nowの訳。『現代用語の基礎知識』

である「若者の集団による言葉」という点が薄れてしまったのである。

以上のように、若者言葉は主に若者が使う言葉ではあるが、その使用が必ずしも若者に限定されないし、だからといって全ての若者が必ず使う言葉でもないことが分かる。よって、ある言葉が若者言葉であるための最低限の条件を絞ると、以下の(2)のようになる。

(2) [若者言葉の最低限の条件]

若者の間で流行り出した言葉。但し、若者は10代後半から30代前後の人を言うが、個人差が認められる。金瞞泳(2015:90)

以上のような考察を踏まえて、本稿では金(2015:91)で述べられたように、「若者言葉の間で流行り出した言葉。但し、若者は10代後半から30代前後の人を言うが、個人差は認められる」という定義を採用した。

2.2. 若者言葉の分類

若者言葉に関する研究は皆少なからずその造語法に関して触れていて、米川明彦(1998・2000a)、方韻(2013)、松田謙次郎(2006)、井上逸兵(2006)、金瞞泳(2015)などがあげられる。本稿ではその中でも、以下の(3)a②-2)(e.g.厨房:中坊の誤変換)のように、コミュニケーションにおける手段の変化、言葉を発する媒体の変化による造語法の分類を導入し、若者言葉の中で現れた「打ち言葉」のような語彙を扱った金(2015)の分類基準に従って考察を行うことにする。ちなみに、金(2015)では若者言葉を「形式(語構成)」の側面からみた造語法(e.g.動詞派生:体言+ル, エンドる⁹⁾)と転義・もじりなど集団内で共有する情報を基盤とする「文脈(コンテキスト)」の側面からみた造語法(e.g.バーコード¹⁰⁾, あか¹¹⁾)を区別して幅広く考察を行った。

9) エンドる:終っているという意味, endの⑨言い換えてあるエンドを⑦派生—動詞派生

10) バーコード:髪が薄くなった頭頂部に側頭部から伸ばした髪をボマードでなでつけた髪型がまるでバーコードの形容に似ている。

11) あか:赤。早稲田大学の近辺にある飲食店「レッドピーマン」の別称。「赤いく?」のように使われる。『早稲田大学キャンパス言葉辞典』の「あ行」より。

(3) [若者言葉の造語法]

a. 語構成の造語法

- ① 音の転換, ② **表記の転換** — 1) 文字, 2) **媒体の変化・技術依存**
- ③ 縮約, ④ 拡張, ⑤ 再配列, ⑥ 付けたし
- ⑦ 派生 — 1) 動詞派生, 2) 形容詞派生
- ⑧ 段階・繰り返し, ⑨ 言い換え, ⑩ オノマトペ

b. コンテキストの造語法

- ⑪ 語呂合わせ, ⑫ 転用 — 1) 比喩, 2) 反語, 3) 方言, 4) 古語
- ⑬ 態度 — 1) 曖昧, 2) 新敬語, 3) 誇張
- ⑭ 若者の文化 — 1) 有名人, 2) 流行, 3) 集団文化

金囁泳(2015:111)

2.3. 若者言葉と「打ち言葉」

田中(2014)は、PCや携帯メール・ブログ・ミニブログ・SNS上などのCMC(Computer-mediated Communication)において、キーボードなどを「打つ」ことによって視覚化されたことばを「打ち言葉」と言った。「打ち言葉」は、非対面・非同期のような特性以外にも話すように打つ(書く)という特徴を持ち合わせていて、「自己装いや装飾性の高い」(田中, 2014:37)ことも指摘されている。また、「打ち言葉」は「話し言葉」的な要素が強いと言われるが、基本的に文字によって可視化されることから、「書き言葉」のような要素も合わせて持っている(Mar:2000)と言えよう。

ところで、このようなIT技術の発達による媒体の変化によって現れた多くの「打ち言葉」(e.g. りよ:了解)は若者によって多用され、「若者言葉」の領域に入ることになったのである。しかし、今までの研究には「媒体の変化・技術依存」による若者言葉、つまり「打ち言葉」でありながら若者言葉になった語に関する考察は、若者言葉の造語法の分類に関する研究の一環で考察を行った金囁泳(2015)と、土井美和子(2017)や田島恵介(2017)などを除いて管見の限りあまり見られない。土井美和子(2017)の場合、コミュニケーションの手段としてSNSが日本語に及ぼした変化に関する考察であって、「打ち言葉」に焦点を合わせた点では参考になるが、若者言葉としての考察までには及んでいない。また、田島恵介(2017)の場合、新聞に見られる打ち言葉を調査し、電子機器が新聞というメディアに及ぼした影響に関して考察を行ったが、公式的なメディアとしての限界があるため、「打ち言葉」に関する考査があまり

幅広く行われていない点で更なる研究が必要とされる。

このように、日本語研究において「打ち言葉」に関する研究は今始まってばかりであり、その中でも若者言葉としての「打ち言葉」に関する研究はなおさらである。従って本稿では、先行研究を踏まえて、若者言葉の中で「打ち言葉」の造語法など、日本語としての新しいルールについて考察を行いたい。

3. 調査資料及び方法

本研究では現代日本の若者言葉の中で「打ち言葉」として分類できる語を幅広く調査・分類し、それぞれの造語法の特徴を明らかにするために、若者言葉の出現頻度が高いと思われるテキストを調査対象にしたが、詳しくは次の(4)のようである。

まず、口語的な性格が最も強いと見られる(4)a「現代日本語書き言葉均衡コーパス」の「Yahoo!ブログ」と「Yahoo!知恵袋」のみならず、直接(4)b「Yahoo!知恵袋」も調査対象にした。また、年度別に流行語を選んで収録している(4)cの「現代用語の基礎知識」と、(4)d・e・fのようなインターネットを基盤とするいくつかの若者言葉と俗語辞典、またキャンパス言葉の調査のために(4)gの「早稲田大学キャンパス言葉辞典」にも参考にした。

(4) [調査対象]

- a. KOTONOHA「現代日本語書き言葉均衡コーパス」少納言
 - 1) 「Yahoo!知恵袋」(2005)
 - 2) 「Yahoo!ブログ」(2008)
- b. 「Yahoo!知恵袋 - みんなの知恵共有サービス」
- c. 「現代用語の基礎知識」
- d. 「日本語俗語辞典」
- e. 「若者言葉辞典～あなたはわかりますか?～」
- f. 「実用日本語表現辞典」
- g. 「早稲田大学キャンパス言葉辞典」(1997)
- h. その他(インターネットのブログ、ウェブページなど)

4. 本論

4.1. 「若者言葉」と「打ち言葉」の接点

若者言葉は若者の集団内或いは世代内で流行りだした言葉であって、よそ者にとってはその意味がまったく分からない。また、言葉遊びの要素が見られるし、曖昧な表現が多い点(桑本, 2013:69)から、金(2015:94)は若者言葉の特徴として何より「不透明性」をあげた。ここでいう「不透明性」とは、桑本(2013:69)による「隠語性¹²⁾」と似通った概念で、人が初めて接する語彙の意味を、その背景になる文脈に関する知識なしに把握できる度合いを指すものである(金:2015, 94)。

このような若者言葉の意味における「不透明性」は、若者の集団内のみで共有している固有の文脈・背景になる知識や情報、また今までなかった或いは一般に知られてない「語構成」など、様々な方法から由来するもので、言語遊戯やわざと若者言葉にしようとするあらゆる意思や方法までも「不透明性」をさらに増大させる。若者言葉における「不透明性」を生み出す造語法をまとめて具体的な用例をそれぞれあげると、以下の(5)のようになる。

(5) [若者言葉の造語法]

a. 語構成の造語法

- ① 音の転換 e.g. おっそ・おそっ:遅い+っ(促音便化)
- ② 表記の転換 1) 文字 e.g. オレサマ:俺様
2) 媒体の変化・技術依存 e.g. |ナレハ:けいたい(携帯), ギャル語
- ③ 縮約 e.g. KWSK:詳しく, KuWaShiKu, KY語・ネット用語
- ④ 拡張 e.g. ネ申:神という意, 神という漢字を分解して破字にした。
- ⑤ 再配列 e.g. ぱっきん:金髪を転倒
- ⑥ 付けたし e.g. バイブス+〇〇:とても・最高にの意, 接頭
- ⑦ 派生 1) 動詞派生 e.g. ディスる:非難するという意味
2) 形容詞派生 e.g. ナウい:今風な, nowの⑨言い換えであるナウ+い+な
- ⑧ 段階・繰り返し e.g. やばば:非常にやばいという不定的な意味
- ⑨ 言い換え e.g. だつりき:脱力(だつりよく)の誤読み

12) 元の語形や意味が復元しにくいということば、隠語性がたかいということであり、そのこと自体は若者からすると他集団から理解されにくいことを逆に楽しんでいることもあり…中略…若者ことばの本質的な特徴とも言える……。桑本(2013:69)

- ⑩ オノマトペ e.g. ガチしょんぼり沈殿丸:非常に落ち込んでしょんぼりしている様子
- b. コンテキストの造語法
- ⑪ 語呂合わせ e.g. そんなバナナ:そんな馬鹿な
- ⑫ 転用 1) 比喩 e.g. ロールキャベツ:外見は肉食系であるにも関わらず中身は草食系
- 2) 反語 e.g. やばい:すごくいいの意味
- 3) 方言 e.g. ウザイ:不愉快・わずらわしい・邪魔・目障りなど, 多摩方言
- 4) 古語 e.g. いと:非常に, いとおかしい, いとうれしい
- ⑬ 態度 1) 曖昧 e.g. 何気に・よさげ:何気によさげじゃん
- 2) 新敬語 e.g. 申し訳ないっす:もうしわけないです
- 3) 誇張 e.g. 激, 超, ぎざ, 鬼, めっちゃ・バリなど:鬼+寒い
(ものすごく寒いという意)
- ⑭ 若者の文化 1) 有名人 e.g. ヤグる:浮気する現場を相手にばれる
- 2) 流行 e.g. オルチャン:美少女・美男子という意味の韓国語
- 3) 集団文化 e.g. もふる:マンガ・アニメなどの表現で, ふわふわな毛をした動物に顔をうずめたり触ったりすること。 金嚙泳(2015:111)

ここで上記の(5)の造語法による若者言葉の分類とその用例を概観してみると, 次のような二点が目に入る。まず一点目は, 「語構成の造語法」と「コンテキストの造語法」の中で, 「打ち言葉」のような特徴を持つ用例がより多く見られるのは「語構成の造語法」によるものであること。続いて二点目は, 以下の(6)のように, 若者言葉は漢字・平仮名・カタカナという日本語の表記体系における多層性を十分に活用していることである。代表的な例をあげると, わざと漢字を仮名表記に変えたり(e.g. オレサマ:俺様), その逆に漢字表記にしたりする場合が存在する(e.g. ぱっきん:金髪)。また, アルファベットの表記にすることによって(e.g. KWSK:詳しく, KuWaShiKu)その不透明性をあげて若者言葉にした場合も少なくない。

- (6) [日本語の文字体系の多層性を応用した若者言葉]
- a. なう:ナウ・Now, 英字→平仮名, ②表記の変換
- b. オレサマ:俺様, 漢字→カタカナ, ②表記の変換
- c. チョー:超, 漢字→カタカナ, すごくの意で②表記の変換, ②表記の変換, ⑤付けたしとも
- d. 炉利:ロリータコンプレックスの③縮約「ロリ」, カタカナ→漢字, ②表記の変換

これには様々な原因が存在していると思われるが、何より「打ち言葉」が持つ特徴に注目するべきである。前述したように、文字チャットなどCMCにおける言語は文字を媒介とするため「書き言葉」のような要素を持ちながら「話し言葉」に近いとされ、「打ちことば」(田中:2014)とも呼ばれている。「打ち言葉」は書き言葉と話し言葉の境界線を曖昧にさせる一方、声を使わないために「パラ言語」による情報が得られないという、話し言葉とは本質的に異なる側面を持つ(砂川:2015)。

そこで「打ち言葉」は、そのような弱点を補うために、主にネットやチャットアプリ上で、創造的な文字の組み合わせや使い方、絵文字やスタンプなど様々な記号の使用など規範的な語構成・正書法とは異なる語・テキストの造語法によって生成される。それが結果的にその語とテキストの「不透明性」をあげ、若者言葉になるのである。また、このような「打ち言葉」が主に若者によって生成され、若者の間で流行っている点は言うまでもない。より詳しく言うと、「打ち言葉」における言葉を発する方法である「入力」と発したその言葉が現れる「媒体」によって新しい若者言葉が生まれたのである。

4.2. 若者言葉と「打ち言葉」における「入力」

言葉を発する方法のうち「入力」は主に二つに分けられるが、それはパソコンのキーボード入力と携帯のキーボード入力(スマートフォン、テンキーキーボードなど)である。まず、パソコンのキーボード入力による若者言葉は、パソ通の時代から始めてネットとSNSの時代に入って本格的なものになったが、キーボードなどによる「入力」という行為が一般化されるにつれて新しい若者言葉が現れるようになったのである。日本語の表記における多層構造(漢字・平仮名・カタカナ)がそれを電子機器に「入力」という行為によって、数多くのバリエーションを生み出して若者言葉になった。

例えば、キーボードによる入力法は、以下の(7)a・bのような英語の入力のみならず、(7)c・d・eのような日本語の入力においても、ローマ字入力後に日本語の変換を行うという過程を経る、ローマ字入力方法が主流である(e.g. 漢字: kanji→「漢字・感じ・幹事」などの推薦の中で選択→漢字)。そこで、変換の中間段階をそのまま放置したり(e.g. w), わざと誤変換や未変換の状態にしたり(e.g. 乙, うp)することによって、話者は言葉に「パラ言語」のような情報を与えたり、言葉遊びのような情報をさらに加えたりするが、それが結果的に言葉の「不透明

性]を高めてしまうのである。また、そのような行為自体が言葉遊びである。

(7) [入力による若者言葉]—I

- a. うp:upの誤変換・未変換, ②表記の変換
- b. おk:okの誤変換・未変換, ②表記の変換
- c. w:「笑」の意味の誤変換・未変換, ②表記の変換, ③縮約して入力とも, ネット用語
- d. 乙:お疲れ様, お疲れ様の③縮約である「おつ」の誤変換, ②表記の変換
- e. 裏山:羨ましいの③縮約である「うらやま」の誤変換, ②表記の変換

また、日本語の「入力」という行為にはもう一つの側面を持つが、それは入力・変換ソフトウェアの特性に影響される点である(e.g. MS-IME, ATOKなど)。以下の(8)aのように、入力しようとする単語の漢字を変換ソフトウェアが一発で変換してくれない場合(e.g. 姜維), 関係のない二つ以上の漢字語を入力して組み合わせるしかなく(e.g. 生姜繊維→姜維), ここで余計な手間を省くために言葉遊びとしての「誤変換」及び「誤変換の放置」が誘発されやすくなるのである。同じく, (8)b・cのように入力しようとした単語(e.g. 中坊)が頻繁に使われない上, 同じ読みを持つ単語でありながらより使用頻度が高い単語(e.g. 厨房)が存在している場合, 意図をもった言葉遊びとしての誤変換が行われやすくなるのである。

(8) [入力による若者言葉]—II

- a. 生姜繊維: 三国志の登場人物である「姜維」, 誤変換, ②表記の変換
- b. 厨房: 中学生である中坊の誤変換, ②表記の変換
- c. 今北産業: 「今来たばかりなので今までの流れを三行でまとめてください」という文の③縮約である「いまきたさんぎょう」の誤変換, ②表記の変換

その他にも, 以下の(9)aと図1のように, キーボード入力を前提にしてわざと意味のない暗号のような語を生み出す「みかか変換¹³⁾」のような若者言葉も見られ, 「打ち言葉」による不透明性を高める方法は様々な方向性をもって拡大されていることが確認できる。また, (9)b・c・dの場合, (8)とは反対にわざと手間をかけて入力の過程を増やして, もし書き言葉であった場合に

13) パソコン用語で「NTT(日本電信電話)」を指す言葉。日本語のキーボードのかな入力モードで「N」「T」「T」とタイプすると「み」「か」「か」と入力される事から由来(図3参照)。

は意味のない誤字扱いとされかねない「破字」と「伏字」を作り出すが、このような言葉遊びのような要素を入れることで新しい若者言葉を生み出す現象も確認できる。最後に(9)eの場合、自由に入力文字数を増やすことで語が持つ意味の程度を表現していて、入力という手段の便利さを十分に活用していることが分かる。

(9) [入力による若者言葉]—III

- a. ハニリイト:「FILES」の意味,「みかか変換」によるキーボード入力, パソ
 通用語, ⑭若者の文化, ②表記の転換—媒体の変化・技術依存とも
- b. 矢口:知, 分解・破字, ②表記の転換
- c. タヒ・死:「死」の一部を③縮約しながら分解・破字, ②表記の転換とも
- d. 升:チート, チートの縮約である「チト」の伏字, ②表記の転換
- e. やばば:非常にやばいという不定的な意味として用いられるが,「ば」の数
 でそのヤバさの度合いが増える, ギャル語, e.g. やばば < やばばば <
 やばばばば, ⑧ 段階・繰り返し

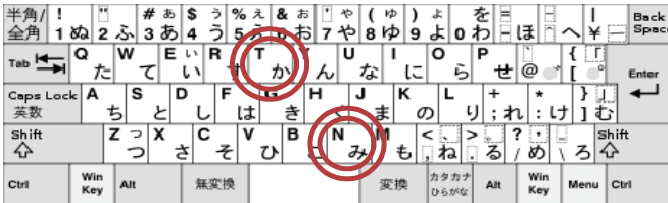


図 1. JIS・「みかか変換」, NTT:みかか(点線◎部分)

続いて、携帯のキーボード(ガラパゴス携帯¹⁴⁾, スマートフォンなど)入力による若者言葉に関して考察を行うことにする。まず、90年代からポケベルや携帯などの普及が進まれて、若者たちはお互いにメッセージやメールを通じて頻繁にコミュニケーションするようになった。それに伴って、以下の(10)のように、仮名と漢語の交替や別の文字或いは記号などを用いて元の表記を描くように描写するように表記するギャル語などが現れるようになった。このような表記はパソコンのキーボードとは異なる、日本特有のガラパ

14) ガラパゴス携帯:2010年ごろまでにあった, スマートフォンではない「普通のケータイ」のことを意味する。略してガラケーとも。日本の携帯電話が長らく世界標準を無視して独自の進化を上げてきた結果である。絵文字・記号・キートン・着うた・着メロ・ワンセグ・edy(おサイフ携帯)・ゲーム・アプリなどなど, そういのはみんな日本独自の機能。

ゴス携帯における多様な絵文字と記号(図2参照), また入力方法に起因するものでもある。これは一種の表記における言葉遊びがその語の「不透明性」を高め, 結果的に仲間意識を高揚させる効果までをもたらしたのである。

(10) [入力による若者言葉]-IV

- あゑぼ・アヽノホル:あそぼ, ギャル語, ②表記の転換
- このL=ちれ£.コヰ二千ハ:こんにちは, ギャル語, ②表記の転換
- オヤスミ:おやすみ, ギャル語, ②表記の転換
- けLハナニレハ:けいたい, ギャル語, ②表記の転換



図 2. ガラパゴス携帯のキーパッド(左)と入力可能な記号(右)

このように, 若者言葉における「入力」という行為は, 日本語の表記における多層構造と相まってさらに新たな若者言葉を生み出していることが分かる。言い換えると, 若者言葉を文字化する主な手段が「書く」という行為から「入力」という行為に移ったことであって, これは「打ち言葉」の誕生でもあり, 「打ち言葉」の若者言葉の造語法への導入の始まりでもあった。

4.3. 若者言葉と「打ち言葉」における「媒体」

前節では, 若者言葉は「入力」という言葉を発する方法という面で若者言葉と打ち言葉との関連性に触れてみたが, 本節では「入力」によって発した

その言葉が現れる「媒体」によって若者言葉がどのような影響を受けたかに関して考察を行うことにする。

文字チャットなどCMCにおける言語、つまり「打ち言葉」は主にインターネット(ネット掲示板、ウェブページの書き込みなど)とSNSなどの「ネット媒体」に載って現れる。このような新しい媒体に載っている打ち言葉は、入力という方法によるものではあるが、基本的に文字という視覚化手段によって現れるものである点では紙媒体の言葉と似通っている。しかし「ネット媒体」では、「紙媒体」など既存の伝統的な媒体とは異なって、まるで対面して直接会話するようなスピード感のある会話が行われる。それはIT技術の発達によってネットの速度が上がり、スマートフォンの普及に伴ってガラパゴス携帯の時代よりデータ使用の限界(使い放題データ料金)も緩和されて可能になったものである。その結果、入力の速度が会話のようなやり取りに追いつかなければならなくなり、以下の(11)a・b・cのように、略語が頻繁に使われるようになった(e.g. 幸・サチ:サーチエンジン→サーチ→サチ→幸)。また、それに伴って入力に際して誤字・脱字も頻繁に現れるようになった。後で修正したり即に言い直しても間に合う、また誰でもあり得るといふ、手書きの手紙では考えられない緩い認識の下で、以下の(11)dのように、「ネット媒体」ではそのような誤字にお互い寛容的、さらには言葉遊びの一種とも考えるにもなったのである(e.g. ガンガレ:がんばれの誤字、『電車男(2004)』)。

(11) [ネット媒体における若者言葉]-I

- a. KS:既読スルー(メッセージを読んだにも関わらず返事がないこと),
Kidoku Suru, ③縮約・②表記の転換とも
- b. hshs:非常に興奮した時の呼吸音を表す,「ハースーハースー」→「ハスハス」→「hshs」, ③縮約・②表記の転換とも
- c. たかし:確かに → たしかに, ③縮約・②表記の転換とも
- d. 風説の呂布:風説の流布の入力ミス, ②表記の転換

また、「ネット媒体」では、前述したようにまるで対面して直接会話するような感覚でコミュニケーションが行われる。しかし、顔を合わせての直接会話では表情・声の調子ジェスチャー・沈黙などという言語外の情報、つまり非言語コミュニケーション手段も互いに読み解きながらやり取りをするが、「打ち言葉」にはそれらの情報が欠落している。従って「打ち言葉」では、

以下の(12)のように、その欠落を補うために顔文字・絵文字・記号といった代替手段が発達したのである。

(12) [ネット媒体における若者言葉]—II

- a. がちしょんぼり浸殿丸 (っ、) ♪: しょんぼりしている様子, 顔文字
- b. ✨: 怒り, 憤怒などの意を持つ絵文字
- c. w・草: 笑うの意味。繰り返して「www」のようにも使用。またその模様が草が生えたようで「草・草生える」とも。
- d. 卍: 「まんじ」と読む
 - 1) ヤンチャな人, テンションが高い人に対して使用。e.g. あの人卍だよね!
 - 2) 気分が高揚しテンションがあがった時, 忙しくて疲れて最悪・しんどい時など, 感情表現を強調する意味で文中あるいは文末で使用。
e.g. マジ卍, マジうれしい卍
e.g. なんか最近忙しくて, 卍#卍
 - 3) チーズのように, 写真を撮る時の掛け声として使用
 - 4) 特に意味は無くノリで使用

以上のように、新しい媒体である「ネット媒体」に載って生まれた略語・誤字・脱字・顔文字・絵文字・記号などのような「打ち言葉」は、ネットの利用に積極的な若者を中心に既存の造語法を崩した形で「不透明性」を獲得することになり、結果的に若者言葉になりやすくなったのである。

5. まとめ

本稿では、現代日本の「若者言葉」の定義と分類に関する先行研究、さらに「若者言葉」の中の「打ち言葉」における先行研究を踏まえて、「若者言葉」の中でも「打ち言葉」として分類できる「媒体の変化・技術依存」の造語法による「若者言葉」を幅広く調査・分類・考察を行った。そうすることによって、「若者言葉」でありながら「打ち言葉」である語の造語法の特徴と発生原因を明らかにしたが、それを簡単にまとめると以下のようなものである。

「若者言葉」は若者の集団内或いは世代内で流行りだした言葉であって、よそ者にとってはその意味がまったく分からない、「不透明性」を持っている。一方、「打ち言葉」は文字チャットなどCMCにおける言語は「入力」された文

字を媒介とするため「書き言葉」のような要素を持ちながら、SNSなどの「ネット媒体」でまるで対面して直接会話するようなスピード感のある会話の中で使われるため「話し言葉」の要素も持ち合わせている。しかし「打ち言葉」は、「書き言葉」と「話し言葉」の境界線を曖昧にさせる一方、声を使わないためにパラ言語による情報あるいは非言語コミュニケーション情報が得られない。そのような弱点を補うために、「打ち言葉」は「ネット媒体」で、創造的な文字の組み合わせや使い方、絵文字やスタンプなど様々な記号の使用など、規範的な語構成・正書法とは異なる語・テキストになったのである。そのような「入力」と「ネット媒体」による新しい語構成の原理は結果的に「打ち言葉」における意味の「不透明性」をあげ、「若者言葉」になったのである。

ところが、このような「若者言葉」において「打ち言葉」がその領域を拡大していく現象は、日本語のみならず韓国語でも英語でも行われる現象であって、他の言語との比較・対照研究を行うことによってさらに日本語の「若者言葉」と「打ち言葉」の特徴や相互関係などより明確にすることができると思う。また、「打ち言葉」と「若者言葉」に関する更なる資料調査と考察を行うなど、「ネット媒体」の大量のデータ収取に基盤をおいた定量的な研究も必要とされると思われるが、それは今後の課題としたい。

〈参考文献〉

- 井上史雄(1988),「若者語」『日本語百科大事典』金田一春彦他,大修館, pp.562-569.
 _____(1994),『方言学の新天地』,明治書院, pp.1-259.
 井上俊輔・中元祐司・原田知典(2008),「コンテキストにゆれる日本:若者言葉から見る日本人の現状」『早稲田社会科学総合研究,別冊,2008年度学生論文集』早稲田大学社会科学学会, pp.223-232.
 井上逸兵(2006),「ネット社会の若者ことば(特集 若者ことば大研究—変容するコミュニケーション環境の中で)」『月刊言語』Vol.35, No.3, 大修館書店, pp.60-67.
 カヴァーナ・バリー(2012),「英語、日本(語)におけるオンライン・コミュニケーションの対照分析—UMCを中心に—」『青森保健大雑誌』13, pp.13-22.
 川崎洋(1981),『流行語』,毎日新聞社, pp.1-246.
 菊池つばさ(2012),「浸透する若者言葉の特徴についての考察—由来となった単語との比較から—」『岩大語文』17, pp.18-21.
 金囁泳(2015),「現代日本語の若者言葉の構造と造語法による分類」『日語日文学研究』95-1, 韓国日語日文学会, pp.89-114.
 朽方修一,「キャラクターと文法—『NARUTO』に現れる提題表現「ってば」について」『Japanisch

- als Fremdsprache』Vol.3, Japanisch an Hochschulen e. V., pp.59-75.
- 倉持益子(2009), 「新敬語「ス」の使用場面の拡大と機能の変化」, 『明海日本語』 第14号, 明海大学・日本語学科, pp.25-35.
- 桑本裕二(2003), 「若者ことばの発生と定着について」, 『秋田工業高等専門学校研究紀要』 第38号, 秋田工業高等専門学校, pp.113-120.
- _____ (2013), 「若者ことばにおける曖昧表現の形態および意味構造の変異について —テレビドラマのデータベースの通時研究への利用を目指して」, 『秋田工業高等専門学校研究紀要』 第49号, 秋田工業高等専門学校, pp.68-75.
- 小矢野哲夫(1990), 「若いモンのことば」現代語』『国語展望』 84, 尚学図書, pp.2-6.
- _____ (1996), 「テレビと若者ことば (特集 テレビとことば)」, 『日本語学』 15(10), 明治書院, pp.36-45.
- _____ (1994), 「女子大学生のキャンパスことば」, 『日本語学』 10月号(特集:若い女性のことば), 明治書院, pp.45-53.
- _____ (2006), 「若者語は集団語か」, 『日本語学』 25(10), 特集:ネット社会の集団語, 明治書院, pp.14-24.
- _____ (2007), 「若者ことばと日本語教育」, 『日本語教育』 134号, 大阪外国語大学, pp.38-47.
- 佐々木泰子(2015a), 「SNSの利用実態から見た留学生のコミュニケーション・プラットフォーム『お茶の水女子大学人文科学研究』 11, pp.15-25.
- 佐々木泰子(2015b), 「中国人留学生の無料通話アプリケーションに見られる日本語—スマートフォンでのWeChatとLINEに焦点をあてて—」, 『社会言語学会第35回大会発表論文集』 pp.148-151.
- 佐々木泰子・船戸はるな(2014), 「アジア五か国大学生の非対面コミュニケーションに関する一考察」, 『シドニー日本語教育国際研究大会2014年』(<<https://icjle2014.arts.unsw.edu.au/jp/program?id=689&t=ppid>>)
- 鈴木睦(2010), 「変わりゆく日本語と日本語教育の今」, 『Journal CAJLE』 Vol. 11, カナダ日本語教育振興会, pp.10-22.
- 砂川有里子(2015), 「聞き手と読み手の対話」, 『第19回ヨーロッパ日本(語)教育シンポジウム 報告・発表論文集』, pp.8-11.
- 瀬沼文彰(2005), 「若者ことばをフィールドワークする」, 『コミュニケーション科学』(22), 東京経済大学, pp.295-323.
- 田中ゆかり(2014), 「ヴァーチャル方言の3用法『打ちことば』を例として」石黒圭・橋本行洋(編)『話し言葉と書き言葉の接点』, ひつじ書房, pp.37-55.
- 鄭香蘭(2007), 「若者語におけるル言葉について: アンケート調査の分析」, 『山口国文』 30, 山口大学, pp.118-105.
- 中川健次郎(1980), 「句読法の指導:小・中・高校を通して」, 『国語教育研究』 26・下号, pp.73-83
- 中野独人(2004), 『電車男』, 新潮社
- 中村功(2005), 「携帯メールのコミュニケーション内容と若者の孤独恐怖」, 『メディア』, 橋元良明編, ひつじ書房, pp.1-264.
- 中東靖恵(2004), 「キャンパスことば研究のこれまでとこれから」, 『岡山大学言語学論叢』(11), 岡山大学文学部, pp.17-28.
- 西川勇佑・中村雅子(2015), 「LINEコミュニケーションの特性の分析」, 『東京都市大学横浜キャンパス情報メディアジャーナル』 4(16), pp.47-57.
- 盧皇希(2010), 「일본(日本) 젊은이의 심리(心理), 감정상태어(感情状態語) 고찰(考察) -『現代用語の基礎知識』의 「약자언어(若者言葉)」를 중심으로-」, 『한일군사문화연구』 Vol.10,

- 한일군사문화학회, pp.189-211.
- 原田幸一(2013),「一橋大学キャンパスことば調査」,『一橋大学国際教育センター紀要』(4),一橋大学国際教育センター, pp.109-121.
- 林千賀(2007),「ブログからみえる若者言葉の『ってゆうか』: 社会言語学的研究への示唆」,『国際文化研究所紀要』12,城西国際大学, pp.75-90.
- 福原裕一(2013),「「～みたいな」表現の分析」『国際文化研究』19,東北大学国際文化学会, pp.101-116.
- 文化審議会国語分科会(2018),『分かり合うための言語コミュニケーション(報告)』,文化庁, pp.1-73.
- 方韻(2013),「若者ことばにみる特徴的表現の一考察」,『日本学刊』第16号,香港日本語教育研究会, pp.136-144.
- 洞澤伸・村瀬仁美(2014),「若者言葉「フツに」と「フツ(た)」が表す程度の相違について」,『岐阜大学地域科学部研究報告』(35), pp.25-41.
- 村田和代(2005),「ポライトネスから見る若者ことばの機能: 龍谷大学キャンパス語の分析を通して」,『龍谷大学国際センター研究年報』14,龍谷大学, pp.25-37.
- 松田謙次郎(2006),「ネット社会と集団語(特集 ネット社会の集団語)」,『日本語学』25(10),明治書院, pp.25-35.
- 松田真希子(2015),「バラ言語としての文字音声コミュニケーション」,日本語音声コミュニケーション教育研究会予稿集『日本語音声コミュニケーション研究のこれまでとこれから』, pp.50-54.
- 米川明彦(1994),「若者語の世界 第2回「若者語とは」」,『日本語学』12月号,明治書院, pp.123-131.
- _____(1996),『現代若者ことば考』,丸善ライブラリー, pp.1-242.
- _____(1997),『若者ことば辞典』,東京堂出版, pp.1-260.
- _____(1998),『若者語を科学する』,明治書院, pp.1-66.
- _____(1999),「おもしろい現代語彙」,『日本語学』第18巻第1号,明治書院, pp.41-50.
- _____(2000a),「集団語に見ることば遊び」,『日本語学』第19巻第1号,明治書院, pp.54-64.
- _____(2000b),『集団語辞典』,東京堂出版, pp.1-853.
- _____(2009),『集団語の研究 上巻』,東京堂出版, pp.1-672.
- _____(2012),「学生集団のことばの変化」,『日本語学』第31巻第11号,明治書院, pp.38-49.
- _____(2013),「日本語の攻防【語彙】若者語・流行語の戦い」,『日本語学』第32巻 第3号,明治書院, pp.84-91.
- Baayen, R. H. 2008. "Analyzing Linguistic Data": A Practical Introduction to Statistics Using R, Cambridge University Press, pp.1-368.
- Mar, Juliet. 2000. "Online on time: The language of internet relay chat. Cyberlines": Languages and cultures of the Internet, pp.151-174.
- 「韓国通」村田莉がオルチャンメイク指導『日刊スポーツ新聞』2014年11月1日(2018年10月検索) <http://www.nikkansports.com/entertainment/news/f-et-tp0-20141101-1390640.html>
- 「現代用語の基礎知識」選, ユーキャン新語・流行語大賞, 全受賞記録(2018年10月検索) <http://singo.jiyu.co.jp>
- 「KOTONOHA」現代日本語書き言葉均衡コーパス 少納言 <http://www.kotonoha.gr.jp/shonagon>
- 「実用日本語表現辞典」(2018年10月検索) <http://www.practical-japanese.com>
- 「日本語俗語辞典」(2018年10月検索) <http://zokugo-dict.com>
- 「ニコニコ大百科(仮)-NICO NICO PEDIA」(2015年9月検索) <http://dic.nicovideo.jp>

「みかか変換ツール」(2018年10月検索) http://tools.m-bsys.com/original_tools/mikaka.php
「早稲田大学キャンパス言葉辞典」(1997) <http://www.f.waseda.jp/uenok/kenkyu/campus/campus.html>
「GRP-ギャル・リサーチ・プレス」(2018年10月検索) <http://blog.crooz.jp/grp>
「Yahoo!知恵袋 - みんなの知恵共有サービス」(2018年10月検索) <http://chiebukuro.yahoo.co.jp>

논문투고일 : 2018.11.16
논문심사일 : 2018.11.26
심사확정일 : 2018.12.10

필자 인적사항

성명 : (한글) 김유영, (한자) 金曠泳, (영어) Kim Yu Young

소속 : 동덕여자대학교 일본어과

논문영문제목 : ‘Youth and Typed Languages’ in modern Japanese—A focus on word formation methods that are influenced by media changes and technodependence

E-mail : yuiyu1004@dongduk.ac.kr

<국문요지>

본고에서는 현대 일본어의 ‘젊은이들의 유행어’의 정의와 분류에 관한 선행연구, 그리고 ‘젊은이들의 유행어’ 중에서도 ‘입력어’와의 연계성에 관하여 논한 선행연구에 대한 분석을 기반으로, ‘젊은이들의 유행어’ 중에서도 ‘입력어’로 분류 가능한 ‘매체의 변화·기술의존’의 조어법에 의한 ‘젊은이들의 유행어’를 폭 넓게 조사 및 분류하여 고찰했다. 이를 통해, ‘젊은이들의 유행어’이면서도 ‘입력어’로 분류 가능한 어휘의 조어법의 특징과 그 발생 원인을 명확히 했는데, 이를 간단히 정리하자면 다음과 같다.

‘젊은이들의 유행어’는 젊은이 집단 내 혹은 세대 안에서 유행하여 시작된 말로서, 여타 집단 외의 사람들에게 있어서는 그 의미를 전혀 이해할 수 없는, 즉 ‘불투명성’을 가지고 있다. 한편, ‘입력어’는 문자 채팅 등 CMC에서 찾아볼 수 있는 ‘입력’된 문자를 매개로 하고 있기 때문에, ‘문어’와 같은 요소를 가지면서도, SNS 등 ‘인터넷 매체’에서 마치 대면하여 직접 대화를 하는 것과 같은 스피드 감 있는 회화 속에서 사용되기 때문에, ‘구어’의 요소도 함께 가지고 있다. 이처럼 ‘입력어’는 ‘문어’와 ‘구어’의 경계선을 애매하게 하는 한편, 의사소통에 있어서 직접적으로 목소리를 사용하지 않기 때문에 ‘반언어적 표현(半言語的表現, Paralanguage)’에 의한 정보 혹은 비언어 커뮤니케이션 정보를 획득할 수 없다. 이와 같은 약점을 극복하기 위해서 ‘입력어’는 ‘인터넷 매체’에 창조적인 문자의 조합이나 사용법, 이모티콘이나 스탬프 등 다양한 기호를 사용하는 등, 규범적인 어형성 및 정서법과 다른 어휘와 텍스트로서 나타난다. 그리고 이와 같은 ‘입력어’와 ‘인터넷 매체’에 의한 새로운 어형성의 원리는 결과적으로 ‘입력어’에도 의미의 ‘불투명성’을 야기시켜 ‘젊은이들의 유행어’로서도 나타나게 되는 것이다.

주제어: 젊은이들의 유행어, 입력어, 불투명성, 입력, 매체, 어형성