

## 現代日本語の「打ち言葉」の定義と特徴\*

— 「Twitter」のクローリングによる「打ち言葉」の分析と共に —

金 喘 泳\*\*

**Abstract** — In this paper, we conducted a diachronic study on the “typed language” by crawling data on “Twitter”, a representative SNS that is commonly used by Japanese. The definition and characteristics of “typed language” have been clarified through this consideration, and the details are as follows.

First, the comparison method of “spoken language” and “written language” was applied in the definition of “typed language”. Therefore, the “typed language” was divided into “media” and “situation”, and the “typed language” was considered. As a result, this paper defined that “typed language” is a word that appears in text chat or text input on a digital medium connected to a network. Besides, “typed language” has been classified into “typed language of chatting” and “typed language of technology-dependent”. In more detail, the definition of the word “typed language” in a text conversation made over a network is valid, and the term “typed language of chatting” is defined. Meanwhile the act of “typing” is mainly used for text by electronic characters. Therefore, a new language that is different from “spoken language” as well as “written language” is born. In the background, there are unique circumstances in which the multi-layered structure of the notation (kanji, hiragana, katakana, roman characters, etc.) and original digital character input methods (such as keyboards of PCs and smartphones, Tenki of smartphones, etc.) are combined. In this paper, this term is defined as “typed language of technology-dependent”.

The “typed language” originated from PC communication from the 1980s to the 1990s, and was widely used for “pagers” and “cell phone mail” in the 1990s. And now it appears a lot on social media. By the way, because “typed language” is a conversation through text, it lacks non-language communication means or paralanguage expression information. Therefore, alternative means such as emoticons (images and texts), emojis, and symbols were introduced. Among them, in the SNS of the messenger series such as “LINE”, the characteristic of “chat input word” is high. Also, in the SNS of writing type electronic bulletin boards such as “Twitter”, the characteristics of “typed language of chatting and “typed language of technology-dependent” are appearing simultaneously.

**Key words** : Typed language, Typed language of chatting, Typed language of technology-dependent, Twitter, Crawling

---

\* 이 논문은 2019년도 동덕여자대학교 연구비 지원에 의하여 수행된 것임(연구번호: 201905004).  
This study was supported by the Dongduk Women's University grant(No. 201905004)

\*\* 同徳女子大 日本語学科 副教授

## 1. はじめに

人間のコミュニケーションは主に言葉で行われてきたが、その手段と媒体は文明或いは技術の発達によって変化してきた。表情、手足、口など体による人間のコミュニケーション手段は言葉の登場によって転機を迎えたが、そこには空間と時間における制約が存在していた。しかし、文字の発明によってその限界は画期的に克服され、やがてコミュニケーションにおける言葉を表す媒体も声から石、竹・木、繊維などに拡大され、紙にまで変化を成してきた。「話し言葉」に続く「書き言葉」の誕生である。始まりはどうかであれ、話し言葉と書き言葉はお互い影響し合いながら人間のコミュニケーションにおける二本柱になってきた。

ところが、そのようなアナログの世界に新たな概念が現れてコミュニケーションにおける大きな変化が持たされたが、その概念がデジタルである。全てのデータが0と1というデジタルデータ形式に変換されて記録されるデジタルの世界では言葉もまた同じで、従来の「話し言葉」と「書き言葉」とは異なるコミュニケーションの手段と媒体が導入されるようになった。つまりキーボードとモニターを代表とする入力と出力装置などの導入によって、人間は「話す」或いは「書く」という行為にもう一つの行為である「入力・打つ」をコミュニケーションの手段として駆使できるようになったのであって、それは必然的に言葉の変化に繋がった。

文化庁が2015年度に実施した「国語に関する世論調査」によると、パソコンや携帯電話(スマートフォンを含む)などの情報機器の普及によって、言葉や言葉の使い方が影響を受けると思うかという尋ねに、85%以上の回答が「影響はあると思う」であった。また、「(笑)、(汗)、(怒)などの感情を表す表現」、「あゝ」「えゝ」「まゝ」など、一般的な書き方としては「ゝ」(濁点を付けない仮名に「ゝ」(濁点)を付ける表現)、「OK」を「おけ」や「ok」、 「UP」を「うp」など、誤入力から発生したとされる表現、「👍👎👉👈」など、絵文字と呼ばれる表現等々、今まで見たことがなかった新しい「記号類や表記を用いた表現を見たことがあるか」という尋ねに「見たことがある」という回答がそれぞれ85.1%、77.1%、41.4%、41.2%となっていた。このような結果はデジタル世界における言語が実際のアナログ世界の言語に影響力を拡大し始めたことを意味するものである。そして2018年には同じ文化庁の文化審議会国語分科会が「分かり合うための言語コミュニケーション(報告)」を発表して、キー入力を伴う新しい書き言葉を「打ち言葉」と言及することに至ったのである。

しかもこのような「打ち言葉」によるデジタル世界の言葉は今まで人類が蓄積してきた「書き言葉」によるデータ量と比べてあまりにも膨大でその拡大速度もまた異常なほど速い。「IBM Marketing Cloud Study」によると現存するインターネットのデータの90%が2016年以後に生成されたものであるにも関わらず、2018年の全世界のデジタルデータの量は33ゼタバイト(ZB<sup>1)</sup>)で、2025年になると175ZBまで拡大すると予測されている(IDG<sup>2)</sup>による)。全てがテキスト・データではないだろうが、このようなデータの量を64GBのスマートフォンに例えるとおよそ2兆6千億台も必要とされるという量であって、これからの「打ち言葉」の影響力は決して看過できないものであろう。

本研究では、日本で約4千5百万人が利用している代表的なSNSの一つである「ツイッター、以下Twitter」における「打ち言葉」関連データをクローリングして通時的に考察を行い、「話し言葉」と「書き言葉」と異なる「打ち言葉」の用法とその特徴をより明らかにしたい。

## 2. 先行研究

「打ち言葉」或いは「打ちことば」を直接扱った先行研究は比較的になんて新しくその数も多くはないが、田中ゆかり(2014a・b)をはじめとし、東川怜奈(2015)、田中ゆかり他(2016)、加納なおみ他(2017)、文雪(2018)、金嚙泳(2018)、落合哉人(2019)、小山内早織他(2019)などの研究があげられる。その中で田中(2014a・b)は「「打ちことば」はキーボード等を用いたインターネット経由のコミュニケーションで用いられる言語の総称で、従来の書きことば・話しことばの双方の要素を含みつつもいずれとも異なるカテゴリとして捉えることができる」と述べていて、「話し言葉」と「書き言葉」の両方の特徴を持ち合わせている「打ち言葉」の一面を分かりやすく提示している点で最も参考になる。それを踏まえて金嚙泳(2018)は「「打ち言葉」は、「入力」された文字を媒介として、対面して直接会話するようなスピード感のある会話で使われる際にして「書き言葉」に欠けている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を補うために、「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」

1) ゼタバイト(Zettabyte, ZB): 1ZB = 1021bytes = 1,000,000,000,000,000,000 bytes

2) IDG: International Data Group. 米国のIT分野に特化し、主にメディア、調査サービス、ベンチャーキャピタル事業を手がける企業。

など、規範的な語構成・正書法とは異なる語・テキストになる場合が多い特徴を持っている。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<sup>3)</sup>」を上げることになってしまい、それが「若者言葉」との接点となった」と述べ、「打ち言葉」と「若者言葉」との関係性を明らかにした。

その他は主に「スマートフォン」におけるテキスト、その中でもメッセージ系列のSNSである「LINE<sup>4)</sup>」におけるテキストの分析が中心となっていて、その詳しい分析対象もまたヴァーチャル方言・キャラ語などの役割語の現れ方、接続表現の傾向、句点・終助詞などにおける「話し言葉」或いは「書き言葉」との比較などが中心になっていた。もちろん「打ち言葉」はスマートフォンの登場によって急激な変化がもたされた点と「話し言葉」或いは「書き言葉」との相違点が目に付きやすいのは否めない。しかし、そういう意味で「打ち言葉」がこの最近いきなり現れたものでもない上で、また「打ち言葉」が独自のカテゴリとして捉えることができるのであれば、技術依存的「媒体」つまり「メディア」の変化による「打ち言葉」における変化も通時的に考察する必要があると思われる。また、「打ち言葉」と「若者言葉」との接点のように、「打ち言葉」と「話し言葉」或いは「書き言葉」との接点も視野に入れて両者と同列において考察を行うことによって「打ち言葉」だけの用法とその特徴がより明らかになると思う。

従って本稿では先行研究を踏まえて、「媒体」或いは「メディア」(本稿では以後「媒体」)の変化による「打ち言葉」の変遷、またその過程において「話し言葉」と「書き言葉」、また「若者言葉」との比較を中心に考察を行い、「打ち言葉」の定義を見直し、「Twitter」における「打ち言葉」の用法と特徴を明らかにしたい。

### 3. 研究方法

#### 3.1. 調査対象と期間

本研究では「打ち言葉」における記述やそれとまつわる語彙と表現、また一般

3) 「不透明性」とは、桑本(2013:69)による「隠語性」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)。

4) NHNのNAVERが2011年からサービスを開始したモバイル・メッセージングアプリとして「Kakao Talk」と「Wechat」などがある。

における意識を調査するために、最も話し言葉と近いながらも書き言葉という表記形式を取っている媒体であるSNSのテキストを調査することにした。その中でも日本において2020年3月基準、SNSの中でユーザー数の第二位である「Twitter」を選んで(約4,500万人、MAU<sup>5)</sup>数基準)調査を行った。

ちなみに、ユーザー数の第一位が「LINE」ではあるが(約8,200万人)、プライバシーの問題で個人間における大量の言語データの収集が極めて困難であるため、調査対象から排除した。また、ユーザー数では「Instagram(約3,300万人)」と「Facebook(約2,800万人)」と「TikTok(約950万人)」と「Pinterest(約400万人)」が後を追っているが、「Facebook」を除いて「Instagram」と「TikTok」と「Pinterest」は写真や動画のシェアが主な機能になっているSNSであるため、今回は対象外とした。もちろん「Facebook」は他のSNSと比べて比較的テキスト中心ではあるが、10代ユーザーの比率が他の年齢層と比べて一番低く(約4.34%<sup>6)</sup>)、テキストも比較的長い点から今後の課題にしたいと思う。しかし「Twitter」の場合、「LINE」を除いてユーザーの数が最も多い上で、テキスト中心のSNSでありながらも入力できる字数の制限があって「LINE」のようなメッセージ系列のSNSに近く、そのテキストの呼吸も会話のように短い。また、新しい言葉の変化に敏感な10代のユーザーも少ないなく、年齢別の偏差も比較的均等である<sup>7)</sup>。最後にテキストのクローリングに適合している点も理由の一つである。

よって、本研究では今まで「Twitter」の中で「打ち言葉」を含めているすべての「ツイート」のテキストをクローリングして分析を行ったが、具体的にその期間は2006年3月22日(Twitterのサービス開始日<sup>8)</sup>)から2020年4月30日までである。また、その詳しい調査方法(クローリング)は以下ようになる。

## 3.2. 調査方法

本研究では「打ち言葉」を検索キーワードにして約15年間における「Twitter」

5) Monthly Active Users, 月あたりのアクティブユーザー数を示す。ソーシャルメディアやソーシャルアプリなどでは、登録したものの利用しないユーザーが必ず発生するため、「登録ユーザー数」と「アクティブユーザー数」を区別する。

6) 「Facebook」のユーザー層:10代は約4.34%, 20代は約14.94%, 30代は約19.04%, 40代は約22.47%, 50代は約21.21%, 60代は約17.98%

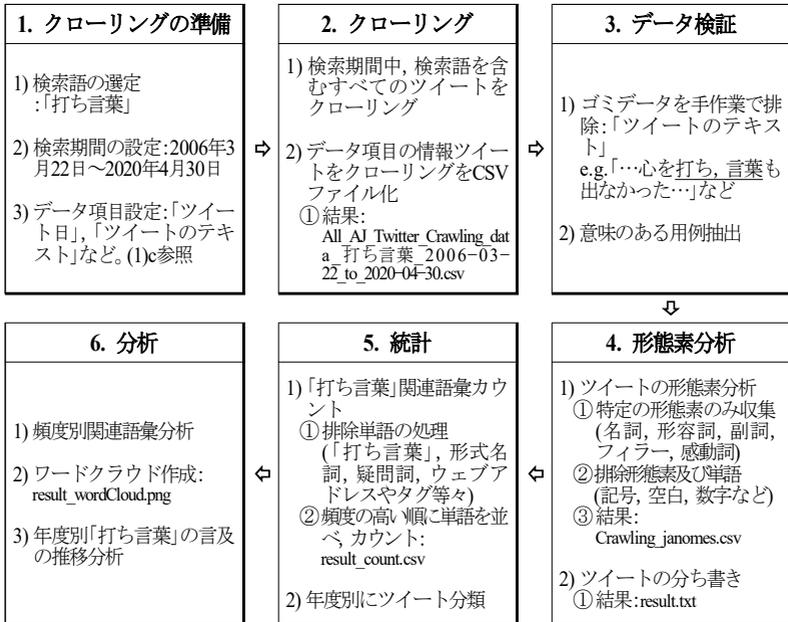
7) 「Twitter」のユーザー層:10代は約10.91%, 20代は約21.53%, 30代は約19.33%, 40代は約20.74%, 50代は約16.61%, 60代は約10.89%

8) 「just setting up my twttr」Jack Patrick Dorsey, <https://twitter.com/jack/status/20>

のテキストを調査対象にしたが、その検索にはウェブクローリングという方法を採用した。ウェブクローリングにはプログラム言語である「Python」基盤した「Twitter」専用のクローリングプログラムを開発して対応させた。その仕様を簡単にまとめると以下の(1)、またその作業の手順とクローリングデータの例をあげると表1と図1のようになる。

- (1) Twitterのクローリングプログラム-「AJ\_Twitter\_Crawling 1.0」
- a. 開発環境: python 3.8.3, Jupyter Notebook 6.0.3
  - b. 主なパッケージ: GetOldTweet3, BeautifulSoup4, Janome0.3.10など
  - c. クローリングデータ項目: ツイート日, ツイート時間, ユーザーのID, ツイートのテキスト, 実際のリンク, リツイートの数, 「いいね」の数, ユーザーの加入日, ツイートの作成数, フォローの数, フォロワーの数
  - d. クローリングプログラムの公開: 以下のウェブの「AJ Twitter Crawling」のメニューでプログラムとクローリングのデータを共に公開中  
[http://www.japanese.or.kr/japaneseutil/AJ\\_Twitter\\_Crawling/AJ\\_Twitter\\_Crawling.aspx](http://www.japanese.or.kr/japaneseutil/AJ_Twitter_Crawling/AJ_Twitter_Crawling.aspx)

<表 1> 「Twitter」のクローリングの手順





しかし「書き言葉」はそもそも「話し言葉」から派生されたものであって、以下の(2)のように、「書き言葉」にも「話し言葉」に近い表現はいくらでも確認できる。「話し言葉」には話し手と聞き手がいるように、「書き言葉」にも書き手と読み手が存在しているので「書き言葉」におけるヴァーチャル話し言葉或いは「口語体」なども可能になるのである。

(2) 書きことばにおける話しことば的表現

a. 疑似独話

- ①「言ってたなあ」②「あーくだらない」③「やれやれ」

b. 読み手を特に意識した表現

- ①「そして僕は再びワープロに向かったのです。」  
②「うーん、答えに窮するけど。」③「それは、初めての別れ。」

c. 読み手意識

- ①「話は変わるが」②「貴方はどう考えるか」③「ですよね」

定延利之他(2013:94-95)

同じく「打ち言葉」も「話し言葉」と「書き言葉」から派生されたものだとすれば、結果的に「話し言葉」或いは「書き言葉」に近い「打ち言葉」の存在も不思議なものではない。よって稿者は、その結果(話し言葉に近い書き言葉である打ち言葉の発生)よりもむしろそのような打ち言葉が発生した根本的な原因と、それだけで説明できない以下の(3)の用例のような言葉に注目する必要があると判断する。

(3) 技術依存の「打ち言葉」I

- a. 「まだ**厨房**93年だった頃の2016年に撮った近所の放置車両。會長に会ってから分かった20後期のC仕様Fパッケージのヤバさ。そして死にかけてる45センチユリー。」Sanuki\_Majesta, 2020-04-29

[https://twitter.com/Sanuki\\_Majesta/status/1255490218586714114](https://twitter.com/Sanuki_Majesta/status/1255490218586714114)

- b. 「三国志の名前は自宅以外のPCでは辞書登録できない。そのため無双の人物名なんかは**文齋**の「**鶯**」は「**鶯鶯(えんおう)**」で出したり「**辞典章駄天**」「**司馬昭和**」「**司馬師匠**」「**生姜絨維**」「**諸葛誕生日**」「**夏諸侯制覇**」「**鍾乳洞会**」「**練り師匠**」「**関銀屏風**」「**徐々に庶民**」で打って出してるマジ大変」tegenosan, 2013-01-23

<https://twitter.com/tegenosan/status/294019976061390848>

9) 厨房:中学生という意味である「中坊」の意図的な誤字。

c. 「**幸エンジン**<sup>10)</sup>」, ham1975, 2010-12-15

<https://twitter.com/ham1975/status/14881306718502912>

凡例) 順番に「ツイートの内容」, 作成者のID, 投稿日, 実際のリンク(以後も同じ)

そこで本稿では、以下の表2のような定延利之他(2013:93)による「話し言葉」と「書き言葉」との比較基準を「打ち言葉」の定義を見直すに際しても導入し、「媒体(メディア)」と「あり方」という側面から「打ち言葉」の考察を行うことにしたい。何故ならば、「書き言葉」が文字という手段と紙のような記録媒体の出現によって成立されたように、「打ち言葉」もまた文字の「入力・打つ」という手段と「デジタル」という媒体の出現があつてからこそ成り立つ。よつて「打ち言葉」を論じるに際して、手段と媒体という側面における考察も一つの重要な項目として取り扱うべきだと稿者は判断する。言い換えると、「書き言葉」における「書く」という行為が「入力」に変わったことによって生まれる新しい言葉の特質も考える必要があるということである。

<表 2> 話し言葉と書き言葉:定延利之他(2013:93)

|      | 話し言葉      | 書き言葉     |
|------|-----------|----------|
| メディア | 音声        | 文字       |
| 内容   | 体験        | 知識       |
| あり方  | インヴォルヴメント | ディタッチメント |
| 構造   | 単純で断片的    | 複雑       |

#### 4.1.1. ネットワークを通じた文字の会話

まず「あり方」という要素であるが、「eBook」や電子掲示板における「マニュアル」などのテキストはネットワークを通じて「入力」という手段と「デジタル」という媒体によって現れていながらも「書き言葉」だと考えられる。何故ならば、「内容」と「構造」はもちろん、何よりこれらのテキストには「話し手と聞き手の場の共在」という「インヴォルヴメントの構図」が見られず、書き手と読み手の分離という「ディタッチメントの構図」に近い点から「書き言葉」であると判断されるのである。一方、以下の(4)のような「2ちゃんねる」の電子掲示板における書き込みのようなテキストはそれとは異なる。

10) 幸エンジン:検索エンジンであるサーチエンジンの誤表記。サーチをサチに、またサチを幸に。

(4) 2chの掲示板,「広場@2ch掲示板」—「【6:12】たすけて」

a. 4 名前:名無しさん :2020/06/08(月) 20:23:07.04 ID:ucpJIVWRy

言うんだ。

後悔はしないことの3倍っていうし

振られるならその分泣けばいい

b. 5 名前:非リア充 :2020/06/08(月) 20:31:12.64 ID:z2020VpzN

>>4 アドバイスありがとう

でも告白してばれたら言わなかったほうがましだって思うかも。。

「2ch(2ちゃんねる)」<http://sweet.2ch.sc/laplace/#6>

それは、常に繋がっている「ネットワーク」のお陰で、場所も時間も離れているにも関わらず、人々はチャットのように掲示板における会話を繋げていくことが可能であるからである。結果的に(2)における「話しことば的な書き言葉」のようなものではなく、新しい言葉として区別される「打ち言葉」に繋がることになる。それはネットの文字チャットや「LINE」のようなメッセージ系列のSNSなどでは言うまでもないことで、「ネットワーク」を通じた文字会話における言葉を「打ち言葉」だとする定義は有効であると言えよう。本稿ではこれを「チャットの打ち言葉」とする。

#### 4.1.2. 技術依存のデジタル文字

続いて「媒体」という要素である。前述したように電子化された文字は「入力・打つ」という手段と「デジタル」という媒体によるものである。そのような電子化文字によるテキストには、上記の(3)と以下の(5)のように、「入力・打つ」という行為が主に作用して「話し言葉」はもちろん「書き言葉」とも異なる新しい言葉が生まれてしまう。それは表記における多層構造(漢字、平仮名、片仮名、ローマ字など)と、独自のデジタル文字入力方法(PCとスマートフォンのキーボード、スマートフォンのテンキーなど)が絡み合っている日本語の事情と関連している。一般的に日本語のデジタル文字入力は、読みを打って現れる候補の中で漢字・仮名・ローマ字・記号などを選んで確定することで行われる。その際、(3)a・c・(5)aのように間違っただけで変換された漢字やローマ字や記号などを放置したり、(3)bのように技術的限界(IMEなど日本語入力システムの内蔵辞書における限界)により迂回する入力方法を採択したり、またその中間段階を放置したり(e.g. 三国志の登場人物である「姜維」を「生姜」とする)、(5)b・図3のように日本

語のキーボードの仮名入力モードによる未返還放置など、様々なデジタル媒体における入力ならではの言葉が見られる。本稿では、このような言葉を「技術依存の打ち言葉」とする。

#### (5) 技術依存の「打ち言葉」II

- a. 「草 “最近では、サッカー・ワールドカップ(W杯)の...「本田▲」「本田三角形」→「本田さんかけっけ」→「本田圭佑選手かけっけいい）」という表記が復活しました。”「おk」「うp」「草生える」…使いますか？広がる「打ち言葉」とは【校閲記者がことばを深掘り】<https://headlines.yahoo.co.jp/hl?a=20180821-00000006-withnews-soci> Tom3suteki, 2018-08-28  
<https://twitter.com/Tom3suteki/status/1034477707147374593>
- b. 「“files”ですね。見事なおっさんホイホイだ。RT @kimtea: ハニリイト(通称みかか変換)では、NTTをみかか、NECをみいそ、IBMをにこも、日立をくにかちそくに、富士通をはなまにかとなど表現する」[masanobuimai](https://twitter.com/masanobuimai/status/8802329892), 2010-02-08  
<https://twitter.com/masanobuimai/status/8802329892>

【図 2】 JIS・「みかか変換」, NTT:みかか(点線◎部分), 金嚙泳(2018:266)



以上のような考察によって、本稿では「打ち言葉」はネットワーク上のデジタル媒体で現れる、デジタル文字入力によるチャットやテキストの言葉であると定義し、さらに「打ち言葉」を「チャットの打ち言葉」と「技術依存の打ち言葉」に分類したい。

## 4.2. 「打ち言葉」の変遷

「打ち言葉」といえば、「LINE」などSNSにおけるスピーディーな会話だけを思い浮かびやすく、その上でつい最近の概念だと考えがちである。実際に今回の調査においても「Twitter」に「打ち言葉」が言及されたのは以下の(6a)のように

2007年12月のツイートが初めてで、図3のように2016年になってから意味のある数字に上がることが分かる。そこには(6)b・cのような2015年の文化庁の「国語に関する世論調査」と2018年の「分かり合うための言語コミュニケーション(報告)」における「打ち言葉」の言及の影響が大きいと思われる。

(6) 「Twitter」における「打ち言葉」の言及

- a. 「そういえば音声言語と文字言語もだいぶ違うが、書き言葉と打ち言葉もだいぶ異なる文化だな」 myrmecoleon, 2007-12-18

<https://twitter.com/myrmecoleon/status/509395462>

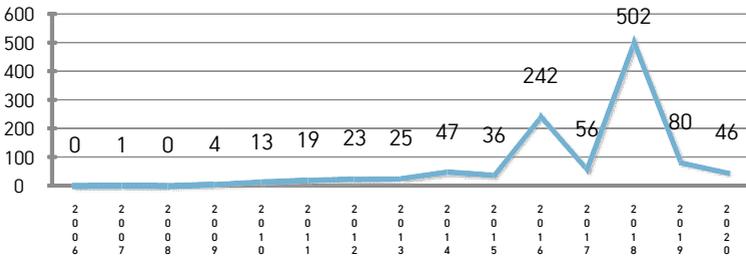
- b. 「文化庁が9月21日公表した2015年度「国語に関する世論調査」では、SNSやメールでの表現にも初めて調べた。絵文字を使う人は5割を超え、感情表現も約4割に上った。「パソコンやスマホの普及でキーボードやタッチパネルで打ち込む『打ち言葉』が日常生活に浸透している」と指摘する。」 Hishiro, 2016-09-22

<https://twitter.com/Hishiro/status/778984021413933057>

- c. 「『おきや『うp』は打ち言葉」文化庁の文化審議会国語分科会が「分かり合うための言語コミュニケーション」という報告を出していたのでメモ。内容は「コミュニケーションについての基本的な考え方」「コミュニケーションをめぐる課題とこれから…」 <http://dlvr.it/QJZzhJ>」hsur, 2018-03-03

<https://twitter.com/hsur/status/969955820124258305>

[図 3] Twitterにおける「打ち言葉」の言及



しかし、1980年代から1990年代に遡ってみると、その頃盛んになっていたパソコン通信にすでに「打ち言葉」の始まりが見られる。パソコン通信は現在のインターネットとは異なって「クローズドネットワーク」ではあったが、チャット・電子掲示板・メールなどによるユーザー同士のコミュニケーションが可能

であって、以下の(7)のような新しい言葉が見られる。稿者はそれを現在の「打ち言葉」の出発点であると判断するが、例えば(7)aのような顔文字は現在の「LINE」における感情表現やスタンプに当たる。また、(7)b・cのようにチャットも活発に行われ、話し言葉のような早いスピードの即席チャットならではの新しい言葉が多く見られ、「チャットの打ち言葉」と「技術依存の打ち言葉新」のような言葉が確認できる。

(7) パソコン通信における「打ち言葉」

- a. 「パソコン通信のチャットといえは顔文字だろ。なんて時代だ……(∩\_∩)」  
 顔文字 自分が若いと思っている一層痛くさいものに成り果てた→いろんな顔文字コメントが集まる - Togetter [@togetter\\_jp](https://togetter.com/li/1237404) より」MoonRide88, 2018-06-16

<https://twitter.com/MoonRide88/status/1007655246485544962>

b. 「おは > ALL

パソコン通信と言われてた当時のチャット風の挨拶をしてみた(▽▽)  
嗚呼、テレホーダイ(死語) watakusikotoyon, 2019-06-25

<https://twitter.com/watakusikotoyon/status/1143270909639184384>

- c. 「あのオタクが大好きな言葉、「萌え」と同じ言葉です。80年代末頃に当時のパソコン通信のチャットでの「燃え燃え」からの誤変換遊びから発生したと言われてい  
 ます。アニメなどの2次元上の女性などに対してへの恋愛感情や性的欲求に近い  
 もののスラングです。しかしこれはあくまで一説です」Koji8899, 2020-04-08

<https://twitter.com/Koji8899/status/1247646388126502914>

続いて1990年代以後になると、女子高生を中心にポケベルと携帯メールにおける新しい言葉が現れるようになるが、その代表的な言葉が以下の(8)の「ギャル語」である。

(8) 「ギャル語」と「打ち言葉」

- a. 「ちなみに、私はコレ。

カンニングしてギャル語変換のサイト使ったら全く読めないゾ🙄

#星里予シ原ANN

ごれよωイ乍つて食入” τ片イ寸けτ、ごれよωイ乍つて食入” τ片イ寸け  
τごれよωイ乍つて食入” τ片イ寸けτ \*7日とてまじナニ。びえーω」

miho\_star\_light, 2020-04-29

[https://twitter.com/miho\\_star\\_light/status/1255196980432658432](https://twitter.com/miho_star_light/status/1255196980432658432)

## b. 「2019年ギャル語流行語大賞

リ▽ノリ「びえん ⇒ アレルギー性鼻炎のちょっとかわいい版」

(・皿・)「きよコ ⇒ 今日の献立」

(∴)「KP ⇒ ケイドロ(KD)」

(-J-)「ギャルに近寄ろうよ！」

#NEWSで文字起こし(2019年12月24日)#KちゃんNEWS#ちょこの動画  
choco\_\_mtyks, 2020-03-18

[https://twitter.com/choco\\_\\_mtyks/status/1239939011105308673](https://twitter.com/choco__mtyks/status/1239939011105308673)

金(2018)によると「ギャル語」は「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」言葉であって、「このような表記はパソコンのキーボードとは異なる、日本特有のガラパゴス携帯における多様な絵文字と記号、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」と述べて、「打ち言葉」と「若者言葉」の接点を示唆している。「ギャル語」は集団語のような性格を持つ典型的な「若者言葉」ではあるが、その表記と媒体という側面からすると「技術依存の打ち言葉」に当てはまる。また、ネットワーク基盤のデジタル媒体を通じて行われる文字のチャットのような点で「チャットの打ち言葉」とも言えよう。

ところが、総務省(2018)によると、2017年にはスマートフォンでのインターネット利用がパソコンを上回るようになって(スマートフォン(59.7%):パソコン(52.5%)), そのインターネットの利用目的も「電子メールの送受信」、「ソーシャルネットワーキングサービスの利用」、「動画投稿・共有サイトの利用」順に多かった。また、マーケティング企業のアライドアーキテクツ(2018)によると、約93%の人々がFacebook, Twitter, Instagram, LINEいずれかの利用経験があったと答えている。このような現状を鑑みると、これからの「打ち言葉」におけるデジタル媒体は主にスマートフォンによるメール或いはSNSになるということが予測できる。

#### 4.3. 「打ち言葉」の特徴、「LINE」と「Twitter」

今までメッセージャー系列のSNSである「LINE」における「打ち言葉」の特徴に対する分析は多く行われてきた。例えば、西川他(2015)には「LINE」における

会話の特徴として、①高速のやりとり、②複数の話題が同時進行、③スタンプ、顔文字などテキスト以外の表現の工夫や使い分け、④スタンプの多義性、⑤極端な短文、のような点があげられている。しかし、これは「打ち言葉」の前提と結果(現象)を同列に並べた説明であって、循環論法に近いものであると稿者は判断する。何故ならば、①②⑤の特徴は「LINE」のみならず「話し言葉」の特徴とも言えるものである。また「LINE」はデジタル文字によるコミュニケーションであるが、リアルタイムで行われる会話でもあるため、「話し言葉」のような要素が見られるのは当たり前である。しかし「LINE」はあくまでも文字による会話であって、顔を合わせての直接会話ならではの「表情・声の調子ジェスチャー・沈黙」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<sup>11)</sup>が欠落している。従って③④のように、その欠落を補うためにスタンプ・顔文字・絵文字・記号といった代替手段を講ずる必要がある。従って、「LINE」における言葉は「打ち言葉」であって、さらに詳しくは「チャットの打ち言葉」に近い言葉であると言えよう。

その一方で本稿における主な調査対象である「Twitter」の場合、「LINE」のようなメッセージング系列ではなく書き込み式の電子掲示板系列のSNSで、「LINE」との類似点と相違点が混在している。まず「Twitter」と「LINE」は、人々が発話の途中でかんだり言い間違えるように「誤字脱字」が多く、さらに「用法間違い」も少なくない上で、以下(9)aの「モナリザ文<sup>12)</sup>」のような非文も目立つ。それは「書き言葉」のように一文ごとに全体のアウトラインを構想しながら書いていく上で推敲までする時間がなく、早いテンポでチャットが行われるからである。しかもそのような「誤字脱字」と「用法間違い」などに対するユーザーの意識もゆるく、(9)bのように容認する場合が多い。もちろん、メッセージング系列の「LINE」ではリアルタイムで縦に流れていく画面上で素早く文字を打たなければならないのでそのような現象が著しい。しかし、「Twitter」の場合はユーザー同士の間には時差がある場合が多く、字数制限のある枠内に言葉が静的に提示されて読み手によってじっくり分析されやすい。よって、(9)cのように非文であることを頻りに指摘するユーザーも少なくないが「文法指摘マン」だと敬遠されるなどあまり歓迎されないのも現状である。

11) パラ言語(paralanguage)の情報とも。

12) a. \*この絵の**特徴は**、どの角度から見ても女性と**目が合います**。

b. この絵の**特徴は**、どの角度から見ても女性と**目が合うこと**です。矢澤真人(2014:3)

凡例) 下線や記号は稿者によるもの。

- (9) 「モナリザ文」と「誤字脱字用法間違い」
- a. 「俺は大丈夫。エロい絵を描いてないから」と思う人は「このレベルの絵ならフェミは燃やす」ので、「エロくないから大丈夫」なゾーンは実質ないです。」  
kanenooto7248, 2020-02-22,  
<https://twitter.com/kanenooto7248/status/1231064209426993154>
  - b. 「変換ミスは打ち言葉にありがちなものだし(ry)」, ablativhehen, 2019-12-30,  
<https://twitter.com/ablativhehen/status/1211587002925113344>
  - c. 「内容と関係ない誤字脱字用法間違い「文法指摘マン」になってテンション駄々下げしますね！」Yukiyoshi\_Amase, 2018-07-02  
[https://twitter.com/Yukiyoshi\\_Amase/status/1013754873450356736](https://twitter.com/Yukiyoshi_Amase/status/1013754873450356736)

引き続き「Twitter」における言葉の特徴に関する考察であるが、前述したように「Twitter」は書き込み式の電子掲示板系列のSNSであって、その書き込みは「LINE」と比べて静的である。しかし、字数制限があるせいで「書き言葉」のように長文で段落を駆使しながら文章を書くことは不可能で、どうしても段落中心の短文の書き込みになるがちである。よって、より簡略になり、つぶやくような「話し言葉」に近くなる。もちろん「Twitter」にはスレッド<sup>13)</sup>という機能があって、段落を追加できる。しかしその書き方はあくまでも段落を思考と発話の起点とする同時に後で段落同士のつながりを意識しながらさらなる段落を追加して文脈を埋めていくので、「書き言葉」のそれとは異なる。また、北村智他(2016)によると日本人の「Twitter」利用動機は①オンライン人気獲得、②娯楽、③既存社交、④情報獲得である。このように、他のユーザーとのコミュニケーションが「Twitter」の何よりの目的であって、「話し手と聞き手の場の共在」という「インヴォルヴメントの構図」が常に想定されていることが分かる。従って「Twitter」における言葉は「打ち言葉」であって、詳しくは「チャットの打ち言葉」と「技術依存の打ち言葉」といった特徴を持ち合わせていると言えよう。

## 5. まとめ

本稿では日本人が愛用している代表的なSNSの一つである「Twitter」におけ

13) 1つのツイートでは足りない時、1人の利用者からの関連するツイートをつなげる機能。

<https://help.twitter.com/ja/using-twitter/create-a-thread>

る「打ち言葉」関連データをクローリングすることによって「打ち言葉」における通時的な考察を行い、「打ち言葉」の定義とその特徴を明らかにした。それを具体的にまとめると次のようになる。

まず「話し言葉」と「書き言葉」との比較を「打ち言葉」の定義においても導入し、「媒体(メディア)」と「あり方」という側面から「打ち言葉」の考察を行った。その結果、本稿では「打ち言葉」はネットワーク上のデジタル媒体で現れるデジタル文字入力によるチャットやテキストの言葉であると定義し、さらに「打ち言葉」を「チャットの打ち言葉」と「技術依存の打ち言葉」に分類した。詳しくはネットワークを通じた文字会話における言葉を「打ち言葉」だとする定義は有効で、そのような言葉を「チャットの打ち言葉」とした。また、「入力・打つ」という行為による電子化文字のテキストには「話し言葉」はもちろん「書き言葉」とも異なる新しい言葉が生まれた。表記における多層構造(漢字, 平仮名, 片仮名, ローマ字など)と、独自のデジタル文字入力方法(PCとスマートフォンのキーボード, スマートフォンのテンキーなど)が絡み合った日本語の事情と関連しているが、本稿ではそのような言葉を「技術依存の打ち言葉」とする。

「打ち言葉」は1980年代から1990年代のパソコン通信時代に生まれ、1990年代の「ポケベル」と「携帯メール」において盛んになり、今になっては多くのSNSで見られるようになった。そのような「打ち言葉」は文字による会話である故に非言語コミュニケーション手段やパラ言語(paralanguage)の情報が欠落している。よって、スタンプ・顔文字・絵文字・記号といった代替手段を導入することになったのである。その中で「LINE」のようなメッセージ系列のSNSには「チャットの打ち言葉」の特徴が多くみられ、「Twitter」のような書き込み式の電子掲示板系列のSNSには「チャットの打ち言葉」と「技術依存の打ち言葉」といった特徴が共に現れるのである。

## 〈参考文献〉

- 落合哉人(2019)「LINE テキストチャットにおける分析単位の規定と 接続表現の使用傾向」、『筑波日本語研究』23, 발행처, pp.83-112.
- 加納なおみ・佐々木泰子・楊虹・船戸はるな(2017)「「打ち言葉」における句点の役割: 日本人大学生のLINEメッセージを巡る一考察」、『人文科学研究』No.13, お茶の水女子大学

- 人文科学研究, pp.27-40.
- カヴァー・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, 青森県立保健大学, pp.13-22.
- 北村智・佐々木裕一・河井大介(2016)『ツイッターの心理学:情報環境と利用者行動』誠信書房, pp.1-226.
- 金嘯泳(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.
- \_\_\_\_\_ (2018)「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—」、『日本學研究』57, 日本研究所, pp.183-204.
- \_\_\_\_\_ (2019)「現代日本語と現代韓国語の「若者言葉」と「打ち言葉」」、『日本學研究』57, 日本研究所, pp.183-204.
- 倉田芳弥(2018)「接触場面のLINEの会話における相づちの機能:日本語母語話者而非母語話者の比較から」、『お茶の水女子大学人文科学研究』お茶の水女子大学, pp.83-97.
- 小山内早織・菅谷奈津恵(2019)「LINEと口頭会話における終助詞「ね」の使用の特徴:—台湾人中級日本語学習者を対象に—」、『日本語教育方法研究会誌』25(2), pp.72-73.
- 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.
- \_\_\_\_\_ (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—」、『社会言語科学会第35回大会発表論文集』, pp.148-151.
- 定延利之・野田春美・田中ゆかり・野村剛史・石黒圭(2013)「話し言葉と書き言葉の接点」、『日本語学会2013年度春季大会シンポジウム報告』, 日本語学会, pp.93-98.
- 鈴木睦(2010)「変わりゆく日本語と日本語教育の今」、『Journal CAJLE』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』, ヨーロッパ日本語教師会, pp.8-11.
- 田中ゆかり(2014a)「ヴァーチャル方言の3用法「打ちことば」を例として」、『話し言葉と書き言葉の接点』石黒圭・橋本行洋(編), ひつじ書房, pp.37-55.
- \_\_\_\_\_ (2014b)「打ちことば」、『日本語大事典(上)』佐藤武義・前田富祺編, 朝倉書店, pp.156-157.
- 田中ゆかり・林直樹(2016)「「打ちことば」におけるキブン表現:スマホWeb調査に基づく程度差のある感覚形容詞の表現」、『語文』156, 日本大学国文学会, pp.92-82.
- 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.
- 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.
- 松崎史周(2014)「中学生の作文に見られる「主述の不具合」の分析:出現傾向と発生要因を探る(自由研究発表)」、『全国大学国語教育学会発表要旨集』126, pp.319-322.
- 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)「パ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集予稿集』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.
- 東川怜奈(2015)「Twitterに現れるヴァーチャル方言:強調表現に注目して」、『語文』153, 日本

- 大学国文学会, pp.57-48.
- 船戸はるな(2012)「継続的な文字チャットによる日本語学習者の終助詞『ね』の使用の変化: 必須要素/任意要素の観点から」,『日本語教育』152, pp.1-13.
- 文雪(2018)「『打ち言葉』におけるネコキャラクターの役割語「ニャ」の使用状況: フィクションにおける使用状況と対比して」,『語文』110, 大阪大学国文学研究室, pp.29-41.
- 矢澤真人(2014)「抽象名詞主題文に関わる日中対照」,『祈り』プロジェクト第三回ワークショップ報告書』日本語日本文化発信力強化研究拠点, pp.2-4.
- 安部朋世・橋本修(2014)「いわゆるモノリザ文に対する国語教育学・国語学の共同的アプローチ」,『全国大学国語教育学会発表要旨集』, 全国大学国語教育学会, pp.273-276.
- 데이터넷, 2020, 「[2020 ICT 분야별 전망] 빅데이터」, <https://www.datanet.co.kr/news/articleView.html?idxno=141903>(2020年06月検索)
- アライドアーキテクツ株式会社, 2018, 「Facebook, Twitterから新興SNSまで「SNS」の利用実態を調査」, <https://www.aainc.jp/news-release/2018/01632.html>(2020年06月検索)
- 打田智子, 2015, 「辞書内包の形態素解析器, Janome」, <https://github.com/mocobeta/janome>(2020年06月検索)
- ガイアックス, 2020, 「主要SNSユーザー数データ資料【2020年3月更新】」, <https://gaiax-socialmedialab.jp/post-30833>(2020年06月検索)
- 総務省, 2018, 「平成30年版 情報通信白書」, <https://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/whitepaper/ja/h30/html/nd252120.html> (2020年06月検索)
- 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> (2020年06月検索)
- 鈴木朋子, 2020, 「LINEで句読点を打たない若者たち、実は知られざる「合理的」理由があった」,『週末スペシャルー日経BP』日経クロステック, <https://ttech.nikkei.com/atcl/nxt/column/18/00160/021600173> (2020年06月検索)
- 文化庁, 2015, 「国語に関する世論調査」, [https://www.bunka.go.jp/tokei\\_hakusho\\_shuppan/tokeichosa/kokugo\\_yoronchosa](https://www.bunka.go.jp/tokei_hakusho_shuppan/tokeichosa/kokugo_yoronchosa) (2020年06月検索)
- 文化庁, 2018, 「分かり合うための言語コミュニケーション(報告)」, [https://www.bunka.go.jp/kocho\\_hodo\\_oshirase/hodohappyo/1401904.html](https://www.bunka.go.jp/kocho_hodo_oshirase/hodohappyo/1401904.html) (2020年06月検索)
- IDG, 2020, 「IDG(International Data Group)」, <https://www.idg.com> (2020年06月検索)
- Jefferson Henrique, 2018, 「GetOldTweets3」, <https://github.com/Motml/GetOldTweets3> (2020年06月検索)
- Python Software Foundation, 2001, 「Python」, <https://www.python.org> (2020年06月検索)
- 2ちゃんねる, 1999, 「広場@2ch掲示板」, <http://sweet.2ch.sc/laplace/#6> (2020年06月検索)

논문투고일 : 2020.08.18

논문심사일 : 2020.09.02

심사확정일 : 2020.09.09

필자 인적사항

성명 : (한글) 김유영, (한자) 金驍泳, (영어) Kim Yu Young

소속 : 동덕여자대학교 일본어과

논문영문제목 : Definition and Characteristics of Modern Japanese “typed language”: In Parallel with Analysis of “typed language” Through Crawling of “Twitter”

E-mail : yuiyu1004@dongduk.ac.kr

<국문요지>

본고에서는 일본인이 애용하고 있는 대표적인 SNS인 ‘트위터(Twitter)’를 ‘입력어(打ち言葉, typed language)’를 키워드로 하여 데이터를 크롤링하는 것을 통해 ‘입력어’에 대한 통시적인 고찰을 수행하여 ‘입력어’의 정의와 그 특징을 명확히 했다. 그 자세한 내용은 다음과 같다.

우선 ‘구어’와 ‘문어’의 비교 방식을 ‘입력어’의 정의에 도입하여 ‘매체(미디어)’와 ‘상황’이라는 측면에서 ‘입력어’에 대한 고찰을 수행했다. 그 결과, 본고에서는 ‘입력어’가 네트워크에 연결되어 있는 디지털 매체에서 문자입력에 의한 채팅이나 텍스트에서 나타나는 말이라고 정의하고, 이어서 ‘입력어’를 ‘채팅 입력어’와 ‘기술의존 입력어’로 분류했다. 자세히 설명하자면, 네트워크를 통해 이루어지는 문자 회화에서 나타나는 말을 ‘입력어’라고 하는 정의는 유효하며, 이와 같은 말을 ‘채팅 입력어’라고 정의했다. 한편, 전자화 문자에 의한 텍스트에는 ‘입력’이라는 행위가 주로 작용하기 때문에 ‘구어’는 물론이거니와 ‘문어’와도 다른 새로운 말이 발생했다. 표기의 다층구조(한자, 히라가나, 가타카나, 로마자 등)와 독자적인 디지털 문자입력방법(PC와 스마트폰의 키보드, 스마트 폰의 텐키 등)이 결합된 일본어 특유의 상황이 그 배경이 되는데, 본고에서는 이와 같은 말을 ‘기술의존 입력어’라고 정의했다.

‘입력어’는 1980년대부터 1990년대의 PC통신으로부터 시작되어, 1990년대의 ‘호출기’와 ‘핸드폰 메일’에 많이 사용되어, 현재에는 SNS에서 많이 나타난다. 이와 같은 ‘입력어’는 문자를 통한 회화이기 때문에 비언어 커뮤니케이션 수단이나 반언어적 표현(半言語的表現, paralinguage expression) 정보가 결합되어 있다. 따라서 이모티콘(이미지·텍스트), 이모지, 기호와 같은 대체수단을 도입하게 된 것이다. 그 중에서 ‘라인(LINE)’과 같은 메신저 계열의 SNS에서는 ‘채팅 입력어’의 특징이 높게 나타나며, ‘트위터’와 같은 전자게시판 계열 SNS에서는 ‘채팅 입력어’와 ‘기술의존 입력어’의 특징이 동시에 나타나고 있다.

주제어 : 입력어, 채팅 입력어, 기술의존 입력어, 트위터, 크롤링