

<http://dx.doi.org/10.18841/2019.57.08>

現代日本語と現代韓国語の「若者言葉」と「打ち言葉」*

金 曙 泳**

< 目 次 >

- | | |
|---------------|---------|
| I. はじめに | IV. 本論 |
| II. 先行研究と問題提起 | V. おわりに |
| III. 資料調査及び方法 | |

Key Words : 打ち言葉(Typed language), 入力(Typing), 若者言葉(Youth language), 語構成(Word-formation method), 不透明性(Opaqueness)

<要 旨>

本稿では、現代日本語の「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、現代日本語と現代韓国語の「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

* This work was supported by the Ministry of Education of the Republic of Korea and the National Research Foundation of Korea(NRF-2016S1A5A8019266)

** 同徳女子大学・日本語学科・副教授、日本語語彙論・コーパス言語学

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やパラ言語情報が得られない。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。

I. はじめに

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)」(2018年3月)によると、言語コミュニケーションの種類には「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」「うp」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」「うp」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、使用層において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。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などを明らかにしたい。

Ⅱ. 先行研究及び問題提起

1. 若者言葉の定義

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「由来」などに焦点をあてている。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」であると述べた。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。桑本(2013)は「語彙はなるべく特定の趣味集団のものに偏らない」と述べたものの、以上のような定義を踏まえて考えてみると、若者言葉は「若者集団から由来」「流行」という二つのキーワードに圧縮されると思われる。もちろん、一般にも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上で「新語・流行語大賞」をはじめ、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ている。しかし、「流行語」であっても若者の集団によって流行り出した「流行語」でない限り、その「流行語」はいつまでも「若者言葉」にはなれない。よって、本稿では「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。」(金嘯泳, 2015: 90)という最低限の定義を採用することにする。

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)、金嘯泳(2015)などがあげられる。本稿ではその中でも、以下の(1)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¹⁾)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²⁾、あか³⁾)を区別して考察を行った。

(1) [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(2015 : 111)

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

1) エンドる：終わっているという意味、endの⑨言い換えであるエンドを⑦派生・動詞派生
 2) 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ポ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。
 3) 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。

持っている(Mar : 2000)と言えよう。

ところで、このようなIT技術の発達による記録・転送など、媒体の変化によって現れた多くの「打ち言葉」(e.g. りょ：了解)は主に若者によって多用され、結果的に「若者言葉」の領域に入ることになった場合が少なくない。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」である語に関する考察は、若者言葉の造語法の分類に関する研究の一環で行った金囁泳(2015)と土井美和子(2017)などを除いて管見の限りあまり見られない。また、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。

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。

III. 資料調査及び方法

本稿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(2)と(3)のようである。

まず、口語的な性格が最も強いと見られる(2)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(2)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(2)cの「現代用語の基礎知識」と、(2)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(2)gの「早稲田大学キャンパス言葉辞典」なども参考にした。

(2) [調査対象—日本語]

- 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)

(3) [調査対象—韓国]

- a. 国立国語院「21世紀世宗コーパス」
- b. 新聞二社(朝鮮日報、ハンギョレ新聞)のデータベース
- c. 「Naver - 知識人」
- d. 「Naver - オープン辞書・流行語・新造語」「韓国語辞典・俗語・若者たちの流行語」などネットを基盤としている若者言葉辞典類
- e. ブログ、ウェブページ、SNS(Facebook, Twitterなど)など

IV. 本論

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、若者言葉の特徴として何より「不透明性」をあげたい。ここでいう「不透明性」とは、桑本(2013: 69)による「隠語性⁴⁾」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直観的に把握できる度合いを指すもので

4) 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)

ある。

若者言葉の「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用例をあげると、以下の(4)のようになる。

(4) [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)
/ 린징린진(認定・認める)：인징인진(頭音法則)の無視
- ② 表記の転換 1) 文字 e.g. オレサマ：俺様 / 브금브금：BGM(背景音楽)
2) 媒体の変化・技術依存
e.g. |ㄱ|나니레：|ㄱ|나니레(携帯), ギャル語 / ㄱ|ㄱ|가름：가름(たまに)
- ③ 縮約 e.g. KWSK：詳しく, KuWaShiKu, KY語・ネット用語, りよ・り：了解
/ ASKY：안생겨요, An Seng Kyo Yo(どうにもせよ恋人が出来ない)
○ㄱ○이골레알：이거레알(イゴレアルの子音のみを羅列して、これは事実であるという意味)
- 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。
了解道中膝栗毛：「東海道中膝栗毛」にもじって了解という意味
/ 명작명작(意味なし)：명작명작(名作)
대박대박 중박중박 소박소박 명박이도명박이도 인징인진
：대박대박(すごい)とう意味の拡張
- ⑤ 再配列 e.g. ぱつきん：金髪を転倒
/ 러시아에서는 게임이 당신을 즐겁니다
：러시아에서는 당신이 게임을 즐겁니다。
ロシアではゲームがあなたを楽しめます：ロシアではあなたがゲームを楽しめます。
- ⑥ 付けたし e.g. バイブス+○○：とても・最高にの意、接頭
/ 핵~(核)·개~(犬)など+○○：「とても」の意、接頭
e.g. 핵+짹(面白)：とても面白い

-
- 5) 特定の音韻が単語の発音節にくるのを避けて変化する音韻現象 e.g. 녀자녀자(女子) → 여자여자 c.f 남녀남녀(男女)

⑦ 派生

- 1) 動詞派生 e.g. 디스る：非難するという意味 / なし
 2) 形容詞派生 e.g. 나우い：今風な, nowの⑨言い換えであるナウ+い+な / なし

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

/ 에바^{エバ} 세바^{セバ} 참치^{チャムチ} 삼치^{サムチ} 콩치^{コンチ} 날치^{ナルチ} 넙치^{ネブチ} …

：오버하다^{オーバーハダ}(やりすぎ)という意味の語を에바^{エバ}にして、

音が似通っている単語を羅列していく

⑨ 言い換え e.g. 화이트キック：しらける, 「しら」と「ける」に分けて直訳

/ 닳넌^{ナットニンゲン} : 닳(not)+넌^{ニンゲン}(人間),

出来すぎて人間ではないみたいという意味。若者の文化-⑭とも

⑩ オノマトペ e.g. 가치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 / 뽀에엑^{ペええっ}：大声を出す時のオノマトペで、

何かに対して論理的ではない抗議をする模様を表す。

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, やばたにえん：やばい+永谷園(お茶漬けの)

/ 동의^{ドンイ}? 어^オ, 보감^{ボガム}! : 韓国・朝鮮時代の有名な医学書である『東醫寶鑑^{ドンイボガム}』をもじった語。「同意する? うん, 同意する」という意味。

⑫ 転用

1) 比喩 e.g. 롤케이크^{ベツ} : 外見は草食系であるにも関わらず中身は肉食系

/ 쿡김^{ククジン} : 쿡^ク다스+김^{キン} : 멘タルが弱いという意味。

同意語で개복치^{ゲボクチ}(マンボウ)もある。

材質が弱くてほんの少しの刺激でもすぐ粉々になる韓国の菓子の名前「ククダス」のイメージにかぶせた語。

2) 反語 e.g. やばい：すごくいいの意味

/ 지리다^{ジリダ} : 大小便を堪こらえきれず漏らすという意味であるが、反語的にそれほど良かった, すごいという意に転。同様な意味で「오지다^{オジダ}」もある。

3) 方言 e.g. 우ザ이 : 不愉快・わずらわしい・邪魔・目障りなど, 多摩方言

/ ~ㄴ : 終助詞「ㄴ」は韓半島の南にある全羅道地域の方言で, 韓国の盧武鉉前大統領(16代)の苗字盧(Noh)と同じ音であることで特定の地域の人々を貶すために使われる卑語。若者の文化-⑭の若者の文化-集団文化とも。

4) 古語 e.g. いと：非常に, いとおかしい, いとうれしい / なし

⑬ 態度 1) 曖昧 e.g. 何気に・よさげ：何気によさげじゃん

/ 느낌^{ヌキム}적인^{ジヨギン} : 느낌^{ヌキム} : ~的^{ジヨギン}な感じで, 「感^{ジヨギン}じ的な感じ」

- 2) 新敬語 e.g. 申し訳ないっす：もうしわけないです / なし
- 3) 誇張
 e.g. 激 超 ギざ, 鬼 めっちゃ・バリなど：鬼+寒(ものすごく寒いという意)
 / 핵<核>개<犬>など：「とても」の意味のような語を多用する。
 개싸다<개싸다>(とても安い)
- 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
 / 1도 모르다<イルド・モルだ>：「하<ハ>(一の意味)도 모르다<モルダ>」の하<ハ>を数字1に替えたもので、歌手・スーパージュニアMのメンバーである「ヘンリ」が使用して流行りだした言葉。②表記の転換-文字とも。
- 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
 / 츠데레<ツンデレ>(ツンデレ)：日本語の「ツンデレ」を発音そのまま取り入れた語で、日本文化に関心が多い人々によって紹介されて広まった語。
- 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。
 / 듀<デュ>：韓国の教育放送局である「EBS i」の韓国語版「みかめ変換」。
 오타체誤打体という。受験生を中心に使われる。②表記の転換-媒体の変化・技術依存とも

ここで上記の(4)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、以下の(5)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が分かる。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。

- (5) [日本語の文字体系の多層性を応用した若者言葉]
- なう：ナウ・Now, 英字→平仮名, ②表記の変換
 - フロリダ：風呂離脱, 漢字→カタカナ, ②表記の変換
 - 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
 - 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

そこで「打ち言葉」が持つ特徴に注目するべきである。「打ち言葉」は文字チャットなど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」に近く(田中：2014), 「書き言葉」と「話し言葉」

の境界線を曖昧にさせてはいる。しかし「打ち言葉」は声を使えないため、「パラ言語⁶⁾」による情報が得られなく、「打ち言葉」は「話し言葉」とは本質的に異なる側面を持つ。従って「打ち言葉」は「パラ言語」による言語周辺の情報の欠落という弱点を補うために、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を使用することによって、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なる場合が多い。このような「話し言葉」よりの「書き言葉」である「打ち言葉」は結果的にその現れ方によって「不透明性」を獲得してしまうのである。しかも、「打ち言葉」が表れるネットやチャットアプリなどで特定の集団、その中でも若者集団によって生成され、流行りだす場合が多い点は言うまでもない。言い換えると、「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」が生まれるようになったのである。

2. 「打ち言葉」における「入力」と「若者言葉」

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「打ち言葉」は、パソ通の時代から始めてネットとSNSの時代に入ってより本格的なものになったが、多様なキーボードの記号や絵文字、また日本語の表記における多層構造(漢字・平仮名・カタカナ)が数多くのバリエーションを生み出すようになったのである。

例えば、キーボードによる入力法は、英字の入力のみならず、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、(6)a・bのような英字の誤入力や、(6)c・d・eのような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

6) パラ言語: イントネーション, リズム, ポーズ, 声質といった言語の周辺的情報。

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もあって, パソコンを経由してコミュニケーションを頻繁に取る若者集団や若者の趣味集団によってそのような「不透明性」の高い言葉が頻繁に使われて「若者言葉」にも言われるようになったのである。

(6) [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, 電子機器における日本語の「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(7)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」が行われる場合がある。同じく, (7)b・c・d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にも, 意図をもって言葉遊びとしての「誤変換」が行われる。

(7) [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(8)a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7)」のような「打ち言葉」も見られ、「打ち言葉」におけ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、(8)b・c・d・eの場合、(7)とは反対にわざと手間をかけて入力過程を増やして、もし書き言葉であった場合に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また語の「不透明性」を高めるが、それもまた「若者言葉」に繋がってしまうのである。最後に(8)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、いくらでも簡単に書ける「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。

(8) [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、パソコン用語、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・処：「死」の一部分を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
ばば ⑧ 段階・繰り返し

一方で韓国語の場合、元々漢字の使用は限られているし、「入力」という環境においてはハングルのみが使われる場合が多く、日本語とは「打ち言葉」の方向性が少し異なるが、結果的には「不透明性」を高める点では一致している。まず、ハングルは日本語と異なって単音文字であって、子音と母音の組み合わせが可能で、(9)bのように入力の順番が間違ったり、(9)cのように子音のみを羅列する場合もよく見られる(e.g. 키르키르비비 : 길 때는 끼고 빠질 때는 빠지 (空気を読めという意味)。また、キーボードを用いたハングルの入力に際してローマ字を経由する必要はないが、(9)aのようにわざわざロー

7) 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。

マ字の音だけを借りたり、日本語のように韓国語と英語のキーボード変換に際して間違った誤入力を放置したことによる「打ち言葉」も多く見られる((9)c・d)。そして、(9)d・eの場合、まるで日本語のギャル語のよう(e.g.オヤスミ：おやすみ)、描くように文字を表記している。

(9) [入力による若者言葉]－韓国語

- a. az : 아재^{アゼ}という言い、おっさん或は年寄りの意味。わざと誤入力、②表記の変換、③縮約して入力とも、ネット用語
- b. 켈라^{ゼラ} : 제발^{ゼバル}(なにとぞ)の誤入力。②表記の転換－媒体の変化・技術依存
- c. 마47 : ロシアのライフル銃である「AK47」の意味、「みかか変換」によるキーボード入力、英字→ハングル、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
- d. gif : 헐^{ホル}(あきれる時使う感嘆詞)という意味、「みかか変換」によるキーボード入力、ハングル→英字、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
- e. ㄱㅇㅇ : 개이득^{ゲイドク}といい、物凄く得したという意味。分解・破字、②表記の変換、③縮約して入力、④拡張とも
- d. 땡땡이 : 멍멍이^{モンモンイ}(ワンちゃん)という意味。②表記の転換－媒体の変化・技術依存、⑭若者の文化とも
- e. 에버 참si : 에바^{エバ} 참치^{チャムチ}(エバツナ)という意味で、母音の表記に模様が似通ったローマ字を取り入れている。②表記の転換－媒体の変化・技術依存

続いて、携帯のキーボード(ガラパゴス携帯⁸⁾、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、日本特有のガラパゴス携

8) 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とげてきた結果である。絵文字・記号・キーパッド・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、そういうのはみんな日本独自の機能。

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。

(10) [入力による若者言葉]－IV

- a. あゝぼ・アヽノホ〃：あそぼ，ギャル語，②表記の転換
- b. こωL=ちれ・コヰ二千ハ：こんにちは，ギャル語，②表記の転換
- c. オヤスミ：おやすみ，ギャル語，②表記の転換
- d. |ナLハナニレハ：けいたい，ギャル語，②表記の転換

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、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る。

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。しかし、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う、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：確かゝに→たしかゝに, 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、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、顔を合わせて行われる直接会話では、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とパラ言語の情報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 ♪(へ)♫：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。

V. おわりに

本稿では、現代日本語の「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、現代日本語と現代韓国語の「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やパラ言語情報が得られない。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」を高め、「若者言葉」になったのである。

【参考文献】

- 井上史雄「若者語」『日本語百科大事典』金田一春彦他, 大修館, 1988, pp.562-569
____『方言学の新天地』, 明治書院, 1994, pp.1-259
- 井上俊輔・中元祐司・原田知典(2008)「コンテクストにゆれる日本: 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「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, 2006, pp.60-67.
- カヴァナ・バリー「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, 2012, pp.13-22.
- 川崎洋『流行語』, 毎日新聞社, 1981, pp.1-246.
- 菊池つばさ「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, 2012, pp.18-21.
- 金嘯泳「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, 2015, 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「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, 2009, pp.25-35.
- 桑本裕二「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, 2003, pp.113-120.
____「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, 2013, pp.68-75.
- 小矢野哲夫「若いモノのことば(現代語)」『国語展望』84, 尚学図書, 1990, pp.2-6.
____「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, 1996, pp.36-45.
____「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, 1994, pp.45-53.
____「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, 2006, pp.14-24.
- _____ 「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, 2007, pp.38-47.
- 佐々木泰子 「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, 2015a, pp.15-25.
- 佐々木泰子 「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』, 2015b, pp.148-151.
- 佐々木泰子・船戸はるな 「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』, 2014,
<<https://icjle2014.arts.unsw.edu.au/jp/program?id=689&t=ppid>>
- 鈴木睦 「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, 2010, pp.10-22.
- 砂川有里子 「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』, 2015, pp. 8-11.
- 瀬沼文彰 「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, 2005, pp.295-323.
- 田中ゆかり 「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, 2014, pp.37-55.
- 鄭香蘭 「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, 2007, pp.118-105.
- 中川健次郎 「句読法の指導: 小・中・高校を通して」『国語教育研究』26・下号, 1980, pp.73-83
- 中野独人 『電車男』, 新潮社, 2004
- 中村功 「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, 2005, pp.1-264.
- 中東靖恵 「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, 2004, pp.17-28.
- 西川勇佑・中村雅子 「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), 2015, pp.47-57.
- 盧皇希 「일본(日本) 젊은이의 심리(心理), 감정상태어(感情狀態語) 고찰(考察) -『現代用語の基礎知識』의 「약자언어(若者言葉)」를 중심으로-」『한일군사문화연구』Vol.10, 한일군사문화학회, 2010, pp.189-211.
- 原田幸一 「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, 2013, pp.109-121.
- 林千賀 「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, 2007, pp.75-90.
- 福原裕一 「「~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, 2013,

pp.101-116.

文化審議会国語分科会『分かり合うための言語コミュニケーション(報告)』文化庁, 2018, pp.1-73.

方韻「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, 2013, pp.136-144.

洞澤伸・村瀬仁美「若者言葉「フツーに」と「フツー(だ)」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), 2014, pp.25-41.

村田和代「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, 2005, pp.25-37.

松田謙次郎「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, 2006, pp.25-35.

松田真希子「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集会予稿集『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』, 2015, pp.50-54.

米川明彦「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, 1994, pp.123-131.

——『現代若者ことば考』丸善ライブラリー, 1996, pp.1-242.

——『若者ことば辞典』東京堂出版, 1997, pp.1-260.

——『若者語を科学する』明治書院, 1998, pp.1-66.

——「おもしろい現代語彙集」『日本語学』第18巻第1号, 明治書院, 1999, pp.41-50.

——「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, 2000a, pp.54-64.

——『集団語辞典』東京堂出版, 2000b, pp.1-853.

——『集団語の研究 上巻』東京堂出版, 2009, pp.1-672.

——「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, 2012, pp.38-49.

——「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, 2013, 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(2019年02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(2019年02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」(2019年02月検索)

<http://www.practical-japanese.com>

「日本語俗語辞典」(2019年02月檢索) <http://zokugo-dict.com>

「ニコニコ大百科(仮)-NICO NICO PEDIA」(2015年9月檢索)

<http://dic.nicovideo.jp>

「みかか変換ツール」(2019年02月檢索)

http://tools.m-bsys.com/original_tooles/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」(2019年02月檢索)

<http://blog.crooz.jp/grp>

「Yahoo!知恵袋 - みんなの知恵共有サービス」(2019年02月檢索)

<http://chiebukuro.yahoo.co.jp>

■ 접수일 : 2019년 03월 25일
심사개시 : 2019년 04월 03일
심사완료 : 2019년 04월 13일
게재결정 : 2019년 04월 17일

〈要旨〉

현대일본어와 현대한국어의 ‘젊은이들의 유행어(若者言葉)’와 ‘입력어(打ち言葉)’

본고에서는 현대일본어의 ‘젊은이들의 유행어(若者言葉)’의 정의와 분류에 관한 선행연구, 그리고 ‘젊은이들의 유행어’ 속의 ‘입력어’에 관한 선행연구를 기반으로, 현대일본어와 현대한국어의 ‘젊은이들의 유행어’ 중에서도 ‘입력어’로 분류 가능한 ‘매체의 변화·기술의존’ 조어법에 의해 만들어진 ‘젊은이들의 유행어’를 조사 및 분류 그리고 고찰을 수행했다. 이를 통해, ‘젊은이들의 유행어’이면서 ‘입력어’이기도 한 말들의 조어법의 특징과 그 발생 원인을 명확히 했는데, 이를 간단히 정리하자면 다음과 같다.

‘젊은이들의 유행어’는 집단 혹은 세대 속에서 유행으로부터 시작된 말로서, 외부인에게 있어서 그 의미를 전혀 알 수 가 없는 ‘불투명성(不透明性)’을 갖고 있다. 한편, ‘입력어’는 문자 채팅 등 CMC를 기반으로 하는 말로서 ‘입력’된 문자를 매개로 하고 있기 때문에 ‘문어(書き言葉)’와 같은 요소를 갖고 있으면서도, SNS 등 ‘인터넷’을 중심으로 하는 ‘네트워크 매체’ 상에서 마치 대면해서 직접 대화를 나누는 것과 같이 속도감 있는 회화 속에서 사용되기 때문에 ‘구어(話し言葉)’적인 요소도 함께 갖고 있다. 그렇지만, ‘입력어’는 ‘문어’와 ‘구어’의 경계선을 애매하게 만들어 버리는 한편, 소리를 사용하지 않기 때문에 ‘준언어(paralanguage)’에 의한 정보 혹은 비언어 커뮤니케이션 정보 등을 얻을 수 없다. 이와 같은 약점을 보완하기 위해서 ‘입력어’는 ‘네트워크 매체’ 상에서 창조적인 문자의 조합이나 사용법, 이모티콘이나 스티커 등 다양한 기호를 사용하는 등, 규범적인 어구성 및 정서법과는 동떨어진 말 혹은 텍스트가 되었다고 하겠다. 이와 같은 ‘입력’과 ‘네트워크 매개’에 의한 새로운 어구성의 원리는 결과적으로 ‘입력어’에 있어서 의미의 ‘불투명성’을 높이게 되었으며 결과적으로 ‘젊은이들의 유행어’가 되었다고 하겠다.

Youth language and Typed language of modern Japanese and Korean

In this paper, we examined previous studies on the definition and classification of modern Japanese ‘Youth language’ and ‘Typed language’ in ‘Youth language’. Based on this, we investigate and classify the ‘Youth language’ created by the vocabulary ‘change of media and technology dependence’ that can be classified as ‘Typed language’ among ‘Youth language’ in modern Japanese and modern Korean. Through this, we have clarified the characteristics and causes of the words ‘Youth language’ and ‘Typed language’. Here is a brief summary.

‘Youth language’ is a word originating from fashion in a group or generation, and it has ‘Opacity’ which is not known to outsiders at all.

On the other hand, the ‘Typed language’ has an element such as ‘Written language’ because it is based on a CMC-based word such as a text chat, and it is mediated by an input character. At the same time, ‘Typed language’ is used in ‘internet network medium’ such as SNS. And ‘Typed language’ is used in speedy conversation, such as direct conversation in person, so it also has ‘spoken’ elements. However, ‘Typed language’ obscures the boundary between ‘Written language’ and ‘Spoken language’, but they do not use ‘Paralanguage’ information or non-verbal communication information because they do not use voice. In order to compensate for these weaknesses, ‘Typed language’ are words or texts that are far from the normative language composition and emotional methods, such as using a combination of creative characters, usage methods, emoji and stickers on the ‘internet network medium’. As a result, the principle of the new language structure by ‘Typed’ and ‘Network mediation’ has increased the ‘Opacity’ of meaning in the ‘Typed language’, and as a result, it becomes ‘Youth language’.