

ネットの日本語 - 2ちゃんねるとニコニコ動画を中心 -

著者	内山 弘
雑誌名	地域政策科学研究
巻	7
ページ	219-236
別言語のタイトル	An Analysis of Japanese used in the Net World - 2channel and Niko Niko Doga -
URL	http://hdl.handle.net/10232/9438

ネットの日本語

— 2ちゃんねるとニコニコ動画を中心に —

内山 弘

An Analysis of Japanese used in the Net World — 2channel and Niko Niko Doga —

Hiroshi UCHIYAMA

Abstract

I have collected words and phrases used in 2channel (Ni-channel) and Nikoniko-doga, and divided them into five categories according to their characteristics: (1) grammatical, (2) phonetic, (3) orthographical, (4) vocabulary, and (5) style. As a result, I found that the orthographical category (including pictorial) has the greatest number of expressions, followed by the categories of vocabulary and style.

In the orthographical category, there are various expressions influenced by the arrangement of Japanese letters on the key-board, the process of installing Japanese words, the similarity of letter shapes, size of letters, and omission.

We find many examples of abbreviations, new words, and change of meaning in the category of vocabulary. It's especially noticeable that the words which were once deconstructed or used as parts of other words and AA (ASCII Art), are rearranged as new words.

In style, there are a lot of baby words, euphemisms, and AA, which may help to convey precisely what a writer wants to tell.

Based on these analyses, I noticed that there are mainly three motives for producing new Net-words: (1) the writer's desire to differentiate their own words from other writers' words, (2) the writer's desire to make the work easier, and/or (3) the writer's desire to create novel expressions. I think writers' desires to create novel expressions, or "word neophilia", is potentially a rich source of new Net-words for the future.

キーワード：ネット用語，集団語，2ちゃんねる，ニコニコ動画

1 はじめに

総務省が2009年4月7日に発表した2008年度の通信利用動向調査によれば、2008年の1年間にインターネットを利用したことがある人数（推計値）は、前年から280万人増えて9091万人に達した¹⁾という。ネット社会の先駆けともいえるべきパソコン通信時代（おおよそ1985年から1995年頃までの約10年間）に会員数を競っていたPC-VANやNIFTY-Serve²⁾といった最大手

¹⁾ <http://www.nikkeibp.co.jp/article/news/20090408/144776/>

²⁾ PC-VANはNECが、NIFTY-Serveはニフティが、それぞれ運営していたパソコン通信サービスである。元々は政府機関や大学等のコンピュータを結ぶネットワークに過ぎなかったインターネットが個人のパソコンでも容易に使用できるようになった1995年以降は急速に衰退し、現在はいずれもサービスを停止している。

の会員数がそれぞれ100万人程度であったことを思えば、現在のインターネットの普及状況には啞然とさせられる。今やネットの世界は子どもから老人まで、日本語話者の大多数が成員として参加する超巨大な社会となっているのである。人数の規模だけで見れば、日本最大のコミュニティと言ってよいのではなからうか。

しかし、どれほど巨大な集団であっても、日本語話者全員が参加しているわけではないし、キーボードとディスプレイを介してコミュニケーションするという形態の違いもあって、今やネット社会で使用される日本語と、日本という社会全体で使用される日本語との間には大きな乖離が生じている。このようなネット社会の集団語の問題については、2006年に雑誌『日本語学』9月号において「ネット社会の集団語」という特集が生まれ、松田謙次郎や村上敬一らが2ちゃんねる³⁾等の掲示板を対象としてその用語を分析しているが、いずれも取り上げた語数が少なく、ネット用語の分類や分析という点では必ずしも十分なものとは言えない。

そこで本稿では、ネット社会における集団語の代表として、2ちゃんねるとともにニコニコ動画⁴⁾を取り上げ、そこで生まれた数多くのネット用語を整理・分類し、その特徴を日本語学的に分析していく。その上で、どのような動機に基づいてネット用語は生み出されていくのかを考察してみたい。

2 2ちゃんねるとニコニコ動画について

本節では、筆者がネット用語収集の対象とした2ちゃんねるとニコニコ動画について、その概要を述べる。

2.1 2ちゃんねる

2ちゃんねるは1999年5月に開設されたスレッドフロート型掲示板の集合体である。スレッドフロート型掲示板とは、特定のタイトルが付けられたスレッドと呼ばれるまとまりの集合から成る掲示板で、最新の書き込み時間に応じて当該スレッドが掲示板の先頭に浮上する仕組みとなっている。言い換えれば、人気のあるスレッドほど掲示板の先頭に集まるので、現在どのスレッドが人気なのかが直感的にわかるようになっている。2ちゃんねるの場合は、あまりにも利用者数が多いために単一の掲示板ではとても処理し切れないので、ジャンルごとに板（いた、ばん）と呼ばれる掲示板が設けられている。それらの板はさらに分野（カテゴリ）ごとにまとめられている。2009年8月現在、2ちゃんねるには40以上のカテゴリと780あまりの板が存在している。板によって違いはあるが、それぞれの板には300から800あまりのスレッドが含まれているわけであるから、2ちゃんねるがいかにか巨大な掲示板であるかがよくわかる。実際、ネットレイティングス社が2008年12月24日に発表した、インターネット利用動向調査「NetView」（ニールセン・オンライン提供）のデータ⁵⁾によると、2008年11月における2ちゃんねるの利用者数は実に1170万人に達しており、事実上日本最大の掲示板として君臨している。

³⁾ <http://2ch.net/>

⁴⁾ <http://www.nicovideo.jp/>

⁵⁾ http://www.netratings.co.jp/New_news/News12242008.htm

2ちゃんねるは掲示板の機能自体はそれほど先進的でもなく、文字のフォントや大きさも変えることができないし、画像の貼り付けもできない（urlの貼り付け自体は可能）が、何より匿名でも投稿できるという自由さのある掲示板であるため、「2ちゃんねらー」と呼ばれるユーザーたちが匿名で思い切り本音をぶつけ合うことが可能になっている。その結果、「煽り、荒らしは2ちゃんねるの華」ということばも生まれるほどに、ユーザーどうしの喧嘩は文字通り日常茶飯事、時には犯罪予告や個人情報の暴露といった社会問題を引き起こすこともあった。その一方で、2ちゃんねるでは利用者がAA⁶⁾や2ちゃんねる用語⁷⁾と呼ばれる独特のネット用語を駆使して豊かなネット文化を形成しており、今では2ちゃんねる用語は2ちゃんねる外のネット世界はおろか、現実世界にも影響を及ぼすほどになっている。質・量ともに、ネット用語の収集先としてはこれ以上のものはないと言えよう。

2.2 ニコニコ動画

ニコニコ動画は2006年12月にオープンした動画配信サービスサイトである。このサイトの最大の特徴は、動画の再生画面に視聴者がコメントを書き込めるところにある。動画の再生時間軸のどの時点で書き込むかは視聴者の自由なので、特定の場面に対して自身の感想を書き込み、他の視聴者にアピールすることができる。同様に他の視聴者が過去に書き込んだコメントも動画再生中に表示されるので、視聴者が仲間どうしでわいわい騒ぎながらビデオを鑑賞しているのと同様の感覚を味わえる。前出のネットレイティングス社の調査によれば、2008年11月時点でのニコニコ動画利用者数は767万人に達しているという。動画配信サービスサイト最大手のYouTube⁸⁾の利用者数が1752万人であるから、人数的にはまだまだであるが、YouTubeが会員でなくても動画の閲覧自体は可能であるのに対し、ニコニコ動画は無料とは言え会員登録しなければ閲覧すら不可能であるということを経験に入れれば、現時点でも十分に驚異的な数字と言えるだろう。

本稿ではこのニコニコ動画のコメントからもネット用語を収集した⁹⁾。ニコニコ動画の歴史がまだ浅いこともあり、筆者の知る限りでは、ニコニコ動画のコメントを対象とした研究はまだ出ていないようである。ニコニコ動画の利用者と2ちゃんねるの利用者は相当数重なっているらしく、ニコニコ動画のコメントには2ちゃんねる用語の影響が色濃く出ているが、ニコニコ動画のコメントは2ちゃんねると違って文字の大きさや色を指定することができるかわりに、長文の投稿は不可能であり、また動画の再生タイミングに合わせてコメントを書き込まなくてはならないという制約もあるため、2ちゃんねるとはまた異なる書き込み文化も生まれている。筆者がニコニコ動画に注目する所以である。

⁶⁾ ASCII Art の略称。本来はアスキーコードに含まれる英数文字記号のみを使って作られた図形や絵を指していたが、日本ではかなや漢字等の非アスキーコードを使って作られたものについても AA と呼んでいる。近年はユニコードを使用した AA も登場している。

⁷⁾ 2ちゃんねる用語の収集については、2ちゃんねらーの有志の手によって「2典 Plus」(<http://www.media-k.co.jp/jiten/>) が立ち上げられ、今なお増補改訂がなされている。

⁸⁾ <http://www.youtube.com/>

⁹⁾ ニコニコ動画の用語を集めたサイトとしては、「ニコニコファーム」(<http://nico.xii.jp/>) 内に「ニコニコ動画用語辞典 元ネタ集」(<http://nico.xii.jp/doc/>) がある。

3 ネット用語の分類

ネット用語は極めて多種多様なので、そのすべてを網羅することはもちろんのこと、それを整理し分類することも容易ではない。たとえば松田は動詞、名詞、代名詞等、品詞ごとに整理するという方法を取っているが、このやり方では個々のネット用語がどのようにして成立したのかがわかりづらい。その点、村上の分類はネット用語の成り立ちに注目したものになっているが、参考のために特徴的なものをいくつか挙げたまでとはいえ、示されているのは「あて字」「表記の似たカナへの置き換え」「発音の似たカナへの置き換え」「意図的な誤変換（タイプミスの定着）、読み間違い、記憶違い」「動詞命令形のエegment化」「促音の脱落、促音の脱落+長音の添加」の6種に過ぎず、とても十分とは言い難いものである。そこで本稿では、「2典 Plus」や「ニコニコ動画用語辞典」に収録されている用語に加え、筆者自身が2ちゃんねるやニコニコ動画のコメントの中から収集したネット用語を、文法、音韻、表記、語彙、文章表現の5種に大分類した上で、それぞれの成り立ちや形態によって下位分類して示すことにした。分類に関しては、米川明彦による若者語の分類の仕方も適宜参考にした。語例中、A⇒Bとある場合は、Aが一般的な語形、Bがネット用語である。当該ネット用語の成立の過程で過渡的な語形が推定される場合には、A⇒〈B〉⇒Cのように〈 〉で囲んで示した。また、当該ネット用語の実際の読み方について言及する際には、以下のように音韻表記で示すという方法を取った。これは、ネット用語自身がひらがな、カタカナ、漢字、英数記号、ギリシャ文字、キリル文字等、キーボードで入力可能である多種多様な文字種を利用しており、外見上すこぶる紛らわしいためである。

例：スマソ (/sumaso/) トックス (/toɴkusu/)

なお、紙幅の都合もあり、用例をすべて列挙することはできないので、典型的なものを選んだこととお断りしておく。

3.1 文法

本項に属するものはそれほど多くなく、それも活用形（動詞が多い）や助動詞の接続に関するもので占められている。

(1) 非五段系動詞命令形のエegment化

見ろ⇒見れ 見せろ⇒見せれ 捨てろ⇒捨てれ 教えろ⇒教えれ
やめろ⇒やめれ 消えろ⇒消えれ 下げろ⇒下げれ 上げろ⇒上げれ

(2) サ変動詞「する」の擬似一段化

～しる（終止・連体形） ～しれ（仮定・命令形）

(3) サ変動詞「する」の擬似五段化

～すれ（命令形）

(4) 終止形+ます

なるます 行きます あるます 見ます

(5) 終止形+です

～するです ～しますです やめるです ですです

(6) 「～そう」型形容動詞語幹の擬似形容詞化

うまそう⇒うまい おもしろそう⇒おもしろい

このうち、(2)～(4)はキーボード上で隣り合っている母音 i と u の違いなので、後出する 3.3 (1) の⑦「隣接キーの誤入力」によるものとして処理するという手もあったかもしれない。特に(3)は「～すれ」一例しか存在しないので、(2)の「～しれ」の誤入力によって生じた可能性も十分ある。ただし、(4)についてはいかなる動詞（助動詞の一部を含む）であっても成り立ち得るようなので、この発端はキーの誤入力であったにしても、既に文法現象化していると思われるだろう。

3.2 音韻

音韻と表記は密接につながっているため、本項と次項を明確に区別するのは困難であるが、口頭言語であれば通常音韻変化として扱われるものをこちらに集めた。ただし、タイプミスから生まれた可能性が高いものは次項に送った。

(1) 音韻変化

- ①ウ段長音⇒撥音：ありがとう⇒アリガトン 希望⇒キボン 死亡⇒シボン
- ②濁音化：こら⇒ゴルァ ワロス⇒バロス
- ③d⇒r：駄目えええ⇒らめえええ
- ④h⇒φ：アホ⇒アフォ タイホ⇒〈タイーホ〉⇒タイーフォ
- ⑤u⇒o：くわしく⇒くわしこ ぶさいく⇒ぶさいこ よろしく⇒よろしこ
- ⑥jo⇒o：つよい⇒つおい 予感⇒〈おかん〉⇒悪寒 ～よ（終助詞）⇒～お
- ⑦ae⇒ai：おまえ⇒おまい ～給え⇒～たまい
- ⑧e：⇒ei：お姉さん⇒おねいさん
- ⑨i：⇒ui：～らしい⇒らしい ほしい⇒ほすい あやしい⇒あやすい
- ⑩直音化：～らっしゃい⇒～らっさい ～でしょ⇒～でそ
～でちゅ⇒～でつ
- ⑪拗音化：～する⇒～しゅりゅ ～て来る⇒～てくりゅ
- ⑫音韻転倒：スレッド⇒スッドレ 落ち着け⇒〈もちつけ〉⇒もちけつ
～だな⇒～なだ（灘） おことわり⇒おとこわり 殺した⇒ころたし（頃足し）

いずれも口頭言語においてしばしば発生する音韻変化であり、2ちゃんねるやニコニコ動画の強い口語的性格を示すものと言えなくもない。ただ、言語遊戯全般を好む2ちゃんねらーの気質を考えると、むしろ「似た発音への置き換え」として意図的に発音を歪めることにより生み出されたものである可能性が高いように思う。

(2) 長音, 促音関係

- ①促音脱落：笑った⇒ワラタ 終わった⇒オワタ 始まった⇒ハジマタ
- ②促音添加：保守⇒ホッシュ ～ます⇒～マッスル
- ③長音の移動：どうぞ⇒ドゾー ラリアート⇒ラリアトー
- ④長音脱落：あぼーん⇒あぼん 同人誌⇒ドジンシ 思う⇒オモ
- ⑤長音添加：かなり⇒カナリー 逮捕⇒タイーホ 仲間⇒ナカーマ

- ⑥促音脱落+長音添加：まったり⇒マターリ ゲット⇒ゲトー
 やった⇒ヤター いっぱい⇒イパーイ すっきり⇒スキリー
 ワッシュイ⇒ワショーイ ～だったよ⇒～だたーよ
 おっさん⇒オサーン 結婚⇒ケコーン

上記のように、2ちゃんねる用語には特殊拍の中でも促音や長音の絡むものがすこぶる多いが、特に注目されるのは⑥である。外見上は①促音脱落と⑤長音添加が同時発生したかのように見えるが、促音と長音を直接入れ替えるのではないところが特徴的である。「すっきり」を例に出して言えば、促音が脱落した「スキリ」と長音が添加した「スキリー」のどちらも2ちゃんねるでは普通に使われているので、①と⑤のどちらが主たる動機なのか判断しづらいが、両者を同時発生させることによって結果的に語の長さはもとのまま維持されるわけであるから、増減した語の長さをもとの長さに戻したいという意識が働いたものではないかと思われる。

3.3 表記

既に松田によっても指摘されていることであるが、本項に属するものはすこぶる多い。

(1) タイプミス

- ①逆行同化：お願い⇒おながい 勝てる⇒かつる 負け犬⇒めけいぬ
 むかつく⇒まかつく 微妙⇒ほみよ～ ぶっ壊す⇒ぼっこわす
- ②順行 & 逆行同化：～すぎる⇒～すぎる びっくり⇒びっきり
- ③順行同化：～のが面倒⇒～のがまんどう⇒マンドクセ がんばれ⇒がながれ
- ④キーの入力順の誤り：～ください⇒くだしあ
 ～せざるをえない⇒せざろうえない
- ⑤キーの入力不足：おもしろい⇒おもしろ ありがとう⇒ありがつ
 ～ます⇒～まう
- ⑥同一キーの入力不足：おれもおれも⇒おれもれも わけわかんね⇒わけわかね
- ⑦隣接キーの誤入力
- I/U：～ました⇒～ますた アニメ⇒アヌメ なります⇒なるます
 くわしく⇒くわすく ショック⇒ショッキ すまんかった⇒しまんかった
- B/G：がんばんれ⇒がながれ
- B/N：ぶっころす⇒ぬっころす ぶっちゃけ⇒ぬっちゃけ
- N/M：わけわかんね⇒わけわかね⇒わけわかめ ～じゃないか⇒～じゃまいか
- M/K：もったいない⇒こったいない 書き込み⇒カキコ⇒マキコ
- I/O：ありがとう⇒あろがとう
- T/Y：よく見れば⇒とく見れば
- ま/も：ただいま⇒ただいも
- た/て：わたくし⇒わてくし

①②③は一見音韻現象のように見えるが、キーを入力する際に誤って直前または直後の音節に使うキーを入力してしまったものであり、音素単位でキー入力しなくてはならないローマ字入力ユーザーに多いタイプミスの一種である。とは言え、隣接する音の影響によって脳の指令

に混乱が生じたために発生した現象という点では、指（キー）と発声器官、文字と音声の違いはあれど、本例と口頭言語のそれに一定の共通点を認めることもまた可能だろう。

⑥「おれもれも」は本来なら「oremooremo」と「O」キーを2回入力しなければならないところを1回しか入力しなかったために生じたものであるが、「おれもれも」の状態漢字変換した際に現われた「俺漏れも」から「俺＝漏れ」という関連付けが行なわれた結果、一人称代名詞「漏れ」が誕生、2ちゃんねる用語として普及した。さらにはそこから語頭のA行をマ行に変えるという二次的な規則も生じ、以下のような派生形が次々に登場している。

おまえ⇒もまえ　お休み⇒もやすみ　お疲れ⇒もつかれ
 おはよう⇒もはよう　おちつけ⇒もちつけ
 ありがとう⇒まりがとう（まりがと）

⑦はパソコンのキーボードの配列から生まれた現象である。以下の図は日本で一般に使用されているキーボードのキー配列（JIS配列）であるが、例として挙げたものはどれも上下左右いずれかの隣接キーの間で生じた誤入力が元になっていることがわかる。特にI～U間のものが多いが、これは母音どうしであること、またそれぞれの母音がともに狭母音で響きが近いため、そのまま発声しても違和感が少ないということで用語として定着しやすかったという事情がありそうである。

!	"	#あ	\$う	%え	&お	'や	(や))よ	を	=	～	
1ぬ	2ふ	3あ	4う	5え	6お	7や	8ゆ	9よ	0わ	-ほ	^へ	¥一
Q	W	Eい	R	T	Y	U	I	O	P	`	{「	
た	て	い	す	か	ん	な	に	ら	せ	@`	[°	
A	S	D	F	G	H	J	K	L	+	*	{」	
ち	と	し	は	き	く	ま	の	り	;	れ	:け]む
Z	X	C	V	B	N	M	<	>	.	?	・	—
つ	さ	そ	ひ	こ	み	も	,	ね	.	る	/め	\ろ

(2) 誤変換（意図的なものも含む）

激しく⇒禿しく（禿）　来た⇒北　読め⇒嫁　行け⇒池
 転載⇒甜菜（天才）　お疲れ⇒〈おつ〉⇒乙　～過ぎ⇒～杉
 死ね⇒氏ね（史ね，市ね）　人いねえ⇒〈人いね〉⇒人稲
 笑う⇒〈わら〉⇒藁　～しろ⇒〈～しる〉⇒汁　～かも⇒～鴨
 ～わな⇒～罨　中学生坊主⇒〈中坊〉⇒厨房

言うまでもないが、ここに挙げたものはほんの一部であり、実際の用例は文字通り枚挙に暇がない。用例の豊富さから言っても、これこそが2ちゃんねるやニコニコ動画における言語遊戯の最たるものであると言えよう。コンピュータの日本語入力において漢字変換という手法が使われ続ける限り、今後とも状況は変わらないものと思われる。

(3) 漢語の誤読

既出⇒がいしゅつ⇒外出　巢窟⇒すくつ　軍靴⇒ぐんぐつ
 場末⇒ばまつ

(4) 字形の似た文字への置き換え

- ① ツ⇒シ：ヤツ⇒ヤシ ビル・ゲイツ⇒ビル・ゲイシ ケツ（尻）⇒ケシ
 ② シ⇒ツ：シンデレラ⇒ツンデレラ シリーズ⇒ツリーズ 宝クジ⇒宝クヅ
 ③ ン⇒ソ：スマン⇒スマソ ゴメン⇒ゴメソ ダウン⇒ダウソ ～タン⇒～タソ
 ④ ス⇒ヌ：スルー⇒ヌルー コロス⇒コロヌ スレ⇒ヌレ オススメ⇒オヌヌメ
 ⑤ ヌ⇒ス：笑った⇒〈ワロタ〉⇒〈ワロヌ〉⇒ワロス
 ゴメン⇒〈ゴメヌ〉⇒ゴメヌ
 ⑥ その他：笑った⇒〈ワロタ〉⇒ワロヌ（ワロチ） メール⇒ヌール
 ねこ⇒ぬこ のきなみ⇒ぬきなみ ～しろ⇒～しる（汁）¹⁰⁾
 J R⇒しりゃ 東⇒東 四⇒匹 北⇒比 西⇒茜，西

本例はかなから漢字、ローマ字まで多岐にわたるが、とりわけカタカナのものが多い。これは一つ一つの文字単位で見ればかなの使用機会が漢字等よりも多いこともあるが、①②のツとシ、③のンとソのように、カタカナには字形が似ているものがひらがなよりも多いからであると推察される。

⑤は、該当例自体は決して多くないが、このうちの「ワロス」は、ネットユーザーの書き込みとして「笑った」という内容のコメントを発する機会が多いこともあり、おかしさの程度に応じて多くのバリエーションが生まれた。以下はその一部である。

ピコワロス、キロワロス、メガワロス、ギガワロス、テラワロス、ペタワロス、ワロッシュ、バロス、ワロスマッシュ、ワロスベシャル、ワロゾーマ

さらに「ワロス」からは「～ス」が切り取られて、もとの「～た」が有していた完了・過去の意味から離れ、一種の終止形語尾のように解された結果、一部の動詞や形容動詞語幹、形容詞語幹、さらには「～ない」「～たい」のような形容詞型活用の助動詞にも接続する用法を獲得した。特に形容詞は生産性が高く、たいていの語に接続可能となっている。

萌える⇒モエ（ル）ス 馬鹿⇒バカス 可愛そう⇒カワイソス
 あり得ない⇒アリエナス 見たい⇒ミタス きもい⇒キモス
 ひどい⇒ヒドス 面白い⇒オモシロス すごい⇒スゴス
 やばい⇒ヤバス 弱い⇒ヨワス かつこよい⇒カコヨス
 エロい⇒エロス 詳しい⇒クワシス うらやましい⇒ウラヤマシス
 懐かしい⇒ナツカシス

(5) 同音の文字への置き換え

- ① オ⇒ヲ：オタク⇒ヲタク おい⇒ライ 俺⇒ヲレ
 おじさん⇒をじさん
 ② 四つ仮名：まじ⇒まち ～じゃん⇒～ちゃん サルヂエ⇒サルジエ
 ずるい⇒づるい むずむず⇒むづむづ つねづね⇒つねずね
 ③ b⇒v：ボケ⇒ヴォケ バカ⇒ヴァカ ブタ⇒ヴタ

¹⁰⁾ 本例は一見 3.1(2)の「しる」と紛らわしいが、2001年4月11日に韓国の国会議員が日本の国会議事堂前で抗議活動をした際に使用していたプラカードに「日本は反省しる！」と表記されていたことがきっかけとなって生まれたことが明らかなので、両者は別である。

④ u ⇒ w : ウォッチ⇒ヲチ ウォン (韓国の通貨単位) ⇒ワン

(6) 英単語のローマ字読み

YouTube⇒ようつべ image⇒イマゲ change⇒チャング up⇒うぷ

(7) キー入力の省略

①英数変換キー : up⇒う p ok⇒お k get⇒げ t check⇒ちえ c k

②エンターキー : う p おつ⇒うぼつ う p あり (がとう) ⇒うぱり (がとう)

①は本来なら文字入力前に「半角/全角」キーを押して日本語入力モードから半角英数入力モードに切り替えるか、または文字入力後にF10を押して半角英数文字に変換してやらなくてはならないところであるが、その手間を惜しんでエンターキーを押して確定したものである。

②はさらにエンターキーを押して確定する一手間すら惜しみ、続けて語頭母音音節の日本語を入力した結果、子音と母音が結合してしまっている。いずれも必要なキー入力が行なわれていないという点では、(1)「タイプミス」に通じるものがあるが、文字キーそのものが関わるものではないこと、むしろ意図的な省力化であると解されることから、項目を分けた。②は2ちゃんねるよりもニコニコ動画での使用例が目立つが、これは動画をアップ(うp)してくれたユーザーへの感謝のコメントとして使う機会が多いためであると考えられる。

(8) 文字分解によるカタカナ化

死⇒死 北⇒北 双⇒双 竹⇒竹

(9) 文字分解による大文字化(倍角文字, 併せ字)

神⇒ネ申 仏⇒イム 爆⇒火暴 終⇒糸冬 詳細⇒言羊糸田

(10) 文字結合による小文字化

信者⇒儲 キモイ⇒托イ タトゥー⇒外 金欠⇒欵 ハム⇒公

(8)~(10)はいずれも漢字の造字構造を利用したものである。(8)は全角文字である漢字を半角カタカナ化することで、文字の大きさを揃え、全体としての違和感が少なくなるようにしていることが多いが、(9)(10)は逆に文字の大きさを変えることで目立つようにしている。ともに文字の大きさを変えられない2ちゃんねるの制約から発達したものであり、文字の色や大きさがある程度自由に変えられるニコニコ動画では、2ちゃんねるほど使用されることはない。なお、(10)は成立条件が厳しい(組み合わせの結果と既存の漢字が一致しなければ成立しない)こともあって、(9)に比べると用例はどうしても限られてしまうようである。

(11) 半角(1バイト)カタカナの多用

ワタ ｷﾝｽ ﾞﾏﾝﾈ ｲ!! ﾈﾀﾆﾖﾞﾚｽｶｺﾙｲ ｶｸｲｽ ﾂｼﾞﾌﾞｰﾝ

半角カタカナはかつてコンピュータで1バイトの文字しか使用できなかった時期に日本語入力のために作られたもので、2バイト文字が一般化し、ひらがなから漢字まで自由に使えるようになった昨今にあっては、時代遅れの化石のような存在である。しかしながら、文字の大きさを自由に変えられない2ちゃんねるにあっては、手軽に小書きできるということもあって、今なお盛んに用いられている。

(12) 小文字の意図的使用

あやしい⇒あやゝい 少女⇒ゝようゝよ つよい⇒つよい

いよう(感動詞)⇒いよう おい(感動詞)⇒おい 逝ってよし⇒いつてよゝ

(13)組文字の意図的使用

飛んどる⇒^ドドル 終わっとる⇒オ^ワッル ラりっとる⇒ラ^リッル
 生きろ⇒イ^キロ 無理⇒^リリ ありがとう⇒ありが^トッ
 サンクス⇒〈トンクス〉⇒^トックス

(12)(13)も文字の大きさを変えられない2ちゃんねるにおいて、文字を小書きするために工夫されたものである。(12)は標準で小書きの文字セットが存する「あいうえおつやゆよわ」と、ひらがな「し」「て」に似ているギリシャ文字の小文字「ι」「τ」を利用して表記したもの、(13)は組文字と呼ばれる「^ト」「^ド」「^キ」等を利用したものである。いずれも文字種が限られているため、適用可能な例は決して多くはないが、掲示板で使用する多くの語彙が含まれていることもあって、2ちゃんねるでは盛んに用いられている。

(14)記号の意図的使用

アトピー⇒@ p かっこ悪い⇒(悪) コメント⇒〈コメ〉⇒※
 棒読み⇒__

(15)数値化

やおい⇒801 名無しさん⇒7743 冷凍食品⇒〈冷食〉⇒0食 ニヤニヤ⇒2828

(14)(15)とも一種の表記上のお遊びという性格が強いが、適用可能なものは限られていることもあって、該当例は少ない。

(16)ローマ字化・ギリシャ文字化

すごい⇒sugeeeeeeee!!! うざい⇒uzeeeeeeee!!!
 弱い⇒YOEEEEEEEE!!! 強い⇒tueeeeeee!! ~よ!⇒~yo!
 ~ね!⇒ne! バカ⇒β α κ α ニュー速⇒ν速
 パイオニア⇒πオニア 乳首⇒〈びーちく〉⇒B地区

本来ならかな等を使って書くべきところを、目立たせるために、わざとローマ字、ギリシャ文字に置き換えたものである。この中では、F10キーを押すだけで済むこともあって、ローマ字化の用例が多い。

(17)ローマ字化+母音省略

ウンコ⇒unk くわしく⇒kwsk よろしく⇒yrsk
 マジすか?⇒mjks? 来たこれ⇒ktrk くれくれ⇒krkr
 ググレカス⇒ggrks 加速⇒ksk 常識的に考えて⇒〈常考〉⇒jk
 さわんじゃね(触るんじゃないの意)⇒swnjn
 面倒臭い⇒〈マンドクセ〉⇒mndks 嫁⇒ym プゲラ⇒pgr
 ワクテカ⇒wktk ガクブル⇒gkbr ドキドキ⇒dkdk グダグダ⇒gdgd
 グズグズ⇒gzgz イライラ⇒irir ニヤニヤ⇒nyny
 ニラニラ⇒nrnr いやっほう⇒iyh

(18)頭文字化

それ何てエロゲ?⇒sneg? もうだめば⇒mdp そんなの関係ねえ⇒skn

(17)(18)も日本語をローマ字に置き換えているという点では(16)と共通するが、こちらは省力化も同時に実現しているところに特徴がある。(17)は母音音節を除く各音節から母音部分を

省略してローマ字化したもの、(18)はさらに文節または語素単位で先頭の子音だけを頭文字のように取り出したもので、ローマ字入力ならではの表現手法である。「road(道)」を「rd」, 「mount(山)」を「mt」と省略するように、母音を省略して原則として子音のみで示すという手法は欧米ではお馴染みのものであるが、日本語ではまだ珍しい。そのため、初めて見る者にはほとんど理解不能であり、他の2ちゃんねる用語に比べてより隠語的性格が強くなっている。(19)かな入力の転用

NTT⇒みかか NEC⇒みいそ MP3⇒もせあ 15⇒ぬえ

JIS 配列キーボードでは日本語入力の方式としてローマ字入力とともにかな入力も用意されているため、それぞれのキーにかな入力用のかな文字が配列されている。(19)はそれを応用したもので、パソコン通信時代以来の長い伝統を持つネット用語である。かな入力ユーザーにとっては暗号でも何でもないが、現在は圧倒的多数派となっているローマ字入力ユーザーにとっては、かな入力用のキー配列はまったく記憶する必要もないものなので、意外にわかりにくい。特に数字をかなに置き換えたものは簡単な暗号として今でも盛んに用いられている。

3.4 語彙

前項ほどのバリエーションはないが、用例数だけで言えば本項も負けず劣らず多い。

(1) 省略・短縮

(おい)⇒(お 笑う⇒くわら)⇒藁 笑う⇒くわら)⇒w

(略)⇒(ry 思われる⇒思われ 書き込み⇒カキコ

おねがい⇒おね あろがとう⇒あろ 意味不明⇒イミフ

ちょっと⇒ちょ おまえ⇒おま ~っばい⇒~ぼ

激しく同意⇒禿同 激しく笑った⇒禿藁 2ちゃんねらー⇒ネラー

ちょっと待て⇒ちょま フルパワーでボッコボコ⇒フルボッコ

うpありがとうございます⇒くうぱりがとうございます)⇒ぱりす

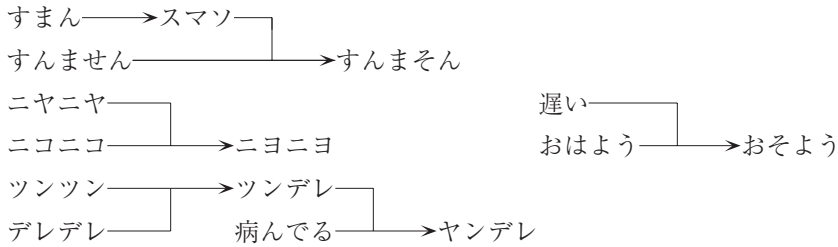
チラシの裏⇒チラ裏 常識的に考えて⇒常考 誰が得するんだ?⇒誰得?

たった今このスレッドに来たばかりで状況がよくつかめないのだからこれまでのスレッドの流れを三行で説明してくれ⇒今北産業

本例に属するものはすこぶる多く、3.3(2)誤変換とあわせて、2ちゃんねる用語の代表格となっている。省略の方法としては一般語と同様に下略が大半を占めているが、「ネラー」のように上略のものもないではない。なお、下略の一種ではあるが、「w」や「(ry)のように母音以降を省略するという手法はローマ字入力ならではの省略方法であり、他のメディアではまずお目にかかれないものである。その他では、「常考」「今北産業」のように、文節はおろか、それを超える単位でも略語を作り得るところに2ちゃんねる用語の独自性があると言えるようか。

(2) 混交による語の合成

ありがとう→ありがトン
 サンクス→トックス→トッ



「トククス」「すんまそん」は同義語どうしの結合であるが、結合したからと言って特に感謝や謝罪の意味が強調されるわけではない¹¹⁾。それ以外は両方の意味を適宜兼ね備えたものとなる。

(3) 新語創造

ツボる：ある事象が個人的な嗜好にぴったりと合うこと。

ググる：Google¹²⁾で検索すること。「GG する」とも。

ファビョる：ぶち切れ状態になること。朝鮮語の「화병(火病=ファビョン)」から。

うpる：ファイルをサーバーにコピーして他者が利用可能な状態にすること。

デリる：サーバー上のファイルを削除して他者が利用できない状態にすること。

マンセーする：ある事物を盲目的に支持すること。朝鮮語の「만세(万歳=マンセー)」から。

フラグが立つ：当事者の取った行動や選択がきっかけとなり重大な事件が発生しそうな場合に、その行動や選択を指していう。アドベンチャー系ゲームのフラグ処理(条件分岐)から。

アオラー：掲示板で煽り(挑発的な書き込み)をする者。

cf: 切り番ゲッター, ワレザー, キャブドウガー, 荒らさー

脳(みそ)が沸く：気が変になる。種々の要因により思考停止状態になる。

プゲラ：吹き出す擬声語のプツと嘲笑の擬声語ゲラゲラが合体したもの。激しく嘲笑する時に使う。「プゲラッチョ」とも。

ニラニラ：「ニヤニヤ」の嘲笑の度合いを強めたもの。

草を生やす：笑いを意味する「w」を「wwwwwwww」のように一度に大量に使うこと。荒らしや低質な書き込みユーザーが使用することが多いため、「w」を草に見立て、非難の意味を込めて使用される。

言うまでもなく、ここに挙げたものはごく一部に過ぎず、ネットでは日々新語が創造されている。造語法としては口頭言語でもお馴染みの動詞化語尾「～る」を使ったものが目立つが、英語の造語法を真似た「アオラー」「荒らさー」なども注目される。

(4) 対義語の創造

イラネ(=要らない)⇒イルネ(=要る) ～ません⇒～ますん(打消)

御大⇒御小 兄者⇒弟者

イラネに対するイルネは、イラネのネ(←打消の助動詞「～ない」)を間投助詞「～ね」と

¹¹⁾ 「トッ」については、重ねて「トッッ」とすれば、強い感謝の意味になる。

¹²⁾ インターネット上で動作する検索エンジンの一つ。http://www.google.com/

再解釈することで生み出された対義語であると推測されるが、筆者の知る限りでは、「要る」以外の動詞で使用された例がないので、文法現象として扱わず、ここに置いた。同様に「～ません」に対する「～ますん」も「ます」に限られているようである。「御小 (/ˈoɴ sjo:ʔ/)」は大將の意の「御大 (/ˈoɴ taˈi/)」に対して、大將気取りの小物の意で使用されている。

(5) 語義変化

イタい：発言内容や振舞などがその場の雰囲気や流れにそぐわず浮いており、痛々しくて見ていられないということ。「遺体」と漢字変換させることで、そのような人物という意味で使う場合もある。

香ばしい：発言内容や態度等から意思疎通不可能な人物らしく感じられるさま。

逝ってよし：「死ぬ」の婉曲表現。現在では、「嫌いだ」「間違っている」「よくない」等、自分是不愉快に感じているという程度の軽い意思表示にも用いられる。

始まる：ある事態がプラス方向へ転じたということ。「終わった」の対。

吹く：思わず口の中のものを吹き出すくらい笑うこと。

空目する：思い込みや不注意のため、ある語を語形の似た別の語に見なしてしまうこと。「空目る」とも。

燃料：良し悪しに関わらずスレッドを盛り上げてくれる話題のこと。

祭り：特定の事件や話題を扱うスレッドに書き込みが異常に集中すること。転じて、イタいHP管理人のいる外部掲示板やブログに2ちゃんねるの住人が押しかけて集中的に非難と嘲笑の書き込みをし、そこを閉鎖に追い込むこと。

結婚：同時刻に複数の人物が偶然に同内容の書き込みをすること。

太郎：いくら反証されても自説を絶対に曲げようとしない人を馬鹿にした表現。その主張の核と複合させて「～太郎」ともいう。

悪寒：悪い予感の意。「予感」を「おかん」と入力して変換した漢字表記に「悪」の字が含まれていたことから。

～分（成分）：その事物に関して不足している特定の要素のこと。

～厨：ある事物に関して中学生（中坊⇒厨房）並みの愚かさを示している者のこと。

亀：亀レス（亀のように遅いレス）の略語。スレッド上での話題が既に別の話題に切り替わっているのに、前の話題で発言したい時の言い訳として使う。

デフォ：デフォルトの略。ユーザーが固有の設定をせず初期設定のままの状態。転じて、当該人物にとってありのままの状態で当たり前の状態をいう。

脳内～：当人の頭の中だけに存在または通用する、非現実的な事象や解釈。

逆神：評論家などで、立てた予想とは常に正反対の結果になってしまう人物を指している。

及ぶ：発狂する。朝鮮語では「及んだ～」と「発狂した～」が同音異義の関係にある（ともに[미친～]）ため、韓⇒日ウェブ翻訳を通すと朝鮮語の「発狂した～」は常に「及んだ～」に翻訳されてしまうことから生じた。

メガ、ギガ、テラ：それぞれ百万、十億、一兆という意味であるが、転じて「非常に」「とても」の意の程度副詞として使用される。なお、人名を修飾する場合は、「まるで～そっくり」という意味になる。

本項に該当するものはあまりにも多いため、筆者にも全体像を把握できない。例として挙げたものについても、あくまでも現時点における意味用法であって、何かのきっかけさえあればネットではごく短時間のうちにこの種の語義変化は起こり得ること、言うまでもない。

(6) 異分析

①文字への回帰

死ね⇒〈死ね〉⇒たひね (/tahine/)

双子⇒〈双子〉⇒ぬぬこ (/nunuko/)

終⇒〈糸冬〉⇒いとふゆ (/’itohu’ju/)

ノ⇒のし (/nosi/) にしこり⇒ニシコリ (/nisikori/)

さわんじゃね⇒swnjn ⇒スワンジン (/su’wanziŋ/)

②漢字の誤変換

～せざるを得ない⇒～せざる負(終)えない⇒～せざるを負(終)えない

①に属するもののうち、「たひね」「ぬぬこ」や「いとふゆ」は3.3(8)文字分解や同(9)文字分解による大文字化によって生まれた「死ね」「双子」「糸冬」を一字一字読んだものである。また、「のし」はAAによる挨拶表現「ノ」(片手を上げて振っている様子)を、「ニシコリ」は大リーガーの松井秀喜選手の似顔絵AA「にしこり」を、それぞれかなとしてそのまま読んだ結果生まれたものである。いずれも他の文字やAAのパーツに過ぎなかったものが再び文字としての機能を取り戻したということで、「文字への回帰」と名付けたものである。最後の「スワンジン」は触るんじゃないの意「さわんじゃね」の母音を省略しローマ字化した「swnjn」に適当な母音を付加して発音したもので、そう読む必然性に乏しいという点では異質であるが、再解釈によって本来の語源とは異なる語形になったという点で共通するので、ここに入れた。

②は「～せざるを得ない」という慣用表現を「～せざるおえない」と誤った仮名遣で入力して漢字変換すると「～せざる負(終)えない」となることから生まれた表現で、慣用表現に対する理解不足がそもそもの原因であるが、何となくそれでも意味が通ってしまうため、ネット用語として定着し、さらには助詞「を」までも補うに至ったものである。

3.5 文章表現

本項には、主として書き手の表現技術に関わるものをまとめた。

(1) 幼児語の意図的使用

～ちゃん⇒～たん ～です⇒～でちゅ 起きる⇒おっきする

2ちゃんねるではこの種の幼児語的表現が目立つ。思うに、わざとこの種の表現を使って自身の書き込みをその程度のレベルのものであると自ら卑下することで、他者から突っ込まれにくくしたいという自己防衛の心理が働いたものではなからうか。

なお、「～でちゅ」からは直音化した「～でつ」が生じたが、「～でつ」は文字の組み合わせがたまたまスヌーピー¹³⁾のように見えることから2ちゃんねる用語として人気を博し、もう一つの丁寧語「～ます」までも「～まつ」に変えてしまった。今では両者そろって2ちゃんねる

¹³⁾ アメリカの漫画家であるチャールズ・モンロー・シュルツの漫画『ピーナッツ』シリーズに登場する犬のキャラクター。

の代表的な文末表現（でつまつ語）として定着するに至っている。

(2) 感情表現

～（お　～（滝汗）　～（泣）　～（棒読み）　～（嘘）
 (´・`).。oO(～)

音声によるコミュニケーションと異なり、文字だけのコミュニケーションはどうしても微妙な感情や表情が伝わりにくいので、2ちゃんねるではそれを補うために種々の感情表現を付加する工夫が試みられている。上記はその一例である。総じて文末に付加して気持ちを伝えるタイプが多いが、行頭に顔文字を付加し、その表情を適宜変えることで文章に感情を付加するというものもある。

(3) 婉曲表現

～と思われ　～と忖　～（ry　～と言ってみる（テスト）
 ～くぁwsでrftgyふじこ　～ゲフンゲフン
 <チラシウラ>～</チラシウラ>　<チラ裏>～</チラ裏>

音声は一瞬で消えてしまうので、表現に少々の問題があっても聞き流してもらえることも多いが、文字はいったん書かれるとずっと残るため、そのつもりはなくても、ちょっとした言葉の綾がもとで喧嘩に発展することが少なくない。いくら「煽り、荒らしは2ちゃんねるの華」と言っても、喧嘩はなるべく避けたいユーザーも多い。そんな中で工夫されたのがこの種の婉曲表現である。「～と思われ」「～と忖」「～（ry）」は最後まで言い切らないことで、また「～ゲフンゲフン」は空咳をして言葉を濁すことで、それぞれ断定的口調を避けようとしたものであるし、「～と言ってみる（テスト）」は、それまでの書き込みは決して本気ではないという言い訳である。「くぁwsでrftgyふじこ」はわかりにくいですが、これはキーボードの2段目と3段目を同時に押しながら左から右へと指を動かすことで現われる文字列なので、自分は今混乱しているのだから書き込みもそのまま受け取らないでほしいというメッセージになる。最後の<チラシウラ>～</チラシウラ>と<チラ裏>～</チラ裏>はHTML文書のタグを模したもので、このタグで囲んだ書き込みはすべてチラシの裏面の白紙の部分に個人的に書くような下らない事柄であることを示す工夫である。

(4) 顔文字（AA = ASCII Art）の多用

キァ————(°▽°)————!!　(・▽・)イ!!　(°Д°)ウァー
 俺はもう寝るわッ　つ且　m9 (^Д^)プギァー　”,”,(´▽`)"”,”,
 orz　OTL　○|_||　Orz　岡rz（中国語版：失意体前屈）

AAは2ちゃんねる用語と並んで2ちゃんねるを代表する表現の一つである。AAは10数行にわたる大型AAと3～5行程度で収まる中型AA、1行で完結する小型AA（顔文字）の3種に分かれ、それぞれ盛んに制作・使用されているが、ここでは原則として文章の中で使用されるものである小型AA、すなわち顔文字のみに絞って述べる。

顔文字もまた感情表現を担う存在であるが、(1)～(3)が結局は文字による情報に頼っているのに対し、顔文字は顔文字自体の視覚的効果を直接利用しているという点で大きく異なる。書き手の感情は顔文字の表情によって具体的に表現されるので、読み手は内容を正確に理解することが可能になる。視覚的効果と文字情報を同時に利用しているという点では漫画に似ている

が、漫画は視覚的効果が主で文字情報は従であるのに対し、顔文字はあくまでも文字情報に添えられた副次的情報に過ぎない。また、漫画における絵は、一部記号化している面もあるとは言いながら、あくまでも「絵」であるため、それを駆使するには一定の技術を必要とする。言い換えれば、限られた者しか発信できないわけであるが、顔文字は記号化されているため、誰でも利用可能であるという点も大きく異なる。漫画のような視覚的効果を効率的に利用しつつ、誰でも簡単に使えるコミュニケーション技法として発達したものが、それが顔文字なのである。

4 ネット用語を生み出すもの

以上、2ちゃんねるとニコニコ動画で使用されているネット用語を筆者なりに分類してみたわけであるが、これらのネット用語はそもそもいかなる動機によって生み出されたのだろうか。3.5に属するものについては、既にその動機にまで踏み込んで分析しているので、本節ではそれ以外のものについて考察してみたい。

4.1 差別化

ここでいう差別化とは、自身の書き込みを他者のそれとは明確に区別させたいという欲求を意味する。これまで何度も指摘してきたように、2ちゃんねるではユーザーが文字の色や大きさを指定することができないので、そこではすべてのユーザーが同一の色・大きさの文字で書き込みをしなければならない。そのような条件下で普通に書き込んでも、数多の書き込みの中に埋もれてしまい、せっかくの書き込みも誰にも注目されることなく消えることになるかもしれない。そんな中で、ユーザーが少しでも自身の書き込みを目立つようにしたいと考えるのは自然の欲求だろう。とは言え、色を変えることはどうやっても無理であるから、せいぜい字の大きさを変えるしかない。前節の例で言えば3.2の(9)～(13)がまさにそれに相当する工夫である。文字分解により文字を大きく見せたり、組文字や半角カタカナを使って小さく見せたりすることで、自身の書き込みを他の書き込みと差別化することが可能になる。また、自身の書き込み内でこれらの表現を混在させることで、視覚的にメリハリを付けることもできる。2ちゃんねるが今後も文字の大きさを固定し続ける限り、この手の表現手法が衰えることはないだろう。

ちなみに、ニコニコ動画ではユーザーが自由にコメントの色や大きさ、表示位置等を決めることが可能なので、当然ながら上記のような表現手法が使用されることは少ない。

4.2 省力化

2ちゃんねるの板の中でも人気の高いVIP板やニュース系、実況系の板では、スレットの進行が早いので、うかうかしていると流れについてゆけなくなる。また、ニコニコ動画も動画を鑑賞しながらタイミングよくコメントを投入しなくてはならないので、じっくり文章を書く余裕はない。そういう場でユーザーが必要とするのは、省力化、すなわち短時間でかつ効率的に文章を書く工夫である。3.4(1)の諸例のように2ちゃんねるやニコニコ動画で特異な略語が多用されるのは、集団語の習いとして仲間内だけで通用する語を選択的に使うことで仲間意

識を高めようという意図ももちろんあるだろうが、略語化によって音節数が短くなればそれだけキー入力も少なくて済むので、その分ユーザーの負担が軽減されるという点の方が大きいのではなからうか。

そういう意味では、3.3の(7)(17)(18)も省力化という目的に叶ったものである。(7)は英数変換キーや変換確定のためのエンターキーの入力を省略したもので、微々たるものとは言え時間と労力を省くことができるし、(17)は母音の分のキー入力を省略することにより、時間と労力をほぼ半減させることに成功している。(18)は(17)と略語化を組み合わせたもので、知らない者が内容を理解することはほとんど不可能だろう。さすがにこれは極端な例であると思うが、省力化の欲求がこれらのネット用語を生む源泉となっていることは間違いないと思われる。

4.3 新奇嗜好

最近でこそ携帯経由でネットにアクセスするユーザーは増えているが、ネットユーザーの大半を占めるのはキーボード、それもJIS配列のキーボードを使って日本語を入力している人々だろう。JIS配列のキーボードが日本語を入力するインターフェースとしては必ずしも適したものではないことは、3.3(1)のようにキー入力の誤りによって生まれたネット用語が多数存在することからも窺えよう。正しくキーを入力できたとしても、まだ油断はできない。そこからさらに漢字変換をして適切な漢字を選択しないことにはまともな文章にならないのである。

ことほどさようにキーボードを使っての日本語入力には厄介な問題が多いのであるが、ネットの世界、とりわけ2ちゃんねるではそれを逆手に取って、むしろ入力ミスを楽しむかの如き風潮がある。キー入力のミスや漢字の誤変換は頻繁に起こるものであるがゆえに、期せずして時に面白い語感のものができることがある。そうするとそれは他のユーザーによって一斉に真似される。もちろんこれは一時的なお遊びなので、ほとんどはそのまま忘れ去られてゆく運命にあるが、面白がって継続使用するユーザーが多ければ、中には3.3(1)や(2)のようにネット用語として定着するものも出てくるというわけである。

彼らが面白いのは意図せぬ入力ミスの類だけではない。3.1には方言文法に属するものも含まれているが、一部のユーザーがたまたま使用した方言を他のユーザーが真似したことからネット用語化したものだろうし、3.2や3.3(3)~(6)、3.4に属する数多くの新奇な表現は無名の2ちゃんねらー(名無しさん)の手で意図的に生み出されたものである。彼らは既存の表現に飽き足らず、常に新奇な表現を貪欲に求めているのである。

試みに、「ただいま」を例に引いてみよう。筆者は3.3(1)⑦として「ただいも」を挙げているが、ネットの世界には用例数を問わなければ実際にはもっと多くのバリエーションが存在している。Google等の検索エンジンで検索してみればわかるが、「ただいみゃ」「ただいもぁ」「ただいむぁ」のようにまだしも「ただいま」に近い語形のものから、「ただいみ」「ただいむ」「ただいめ」「ただいみゅ」「ただいみよ」のように遠いもの、果ては「ただいあ」「ただいお」「ただいじゃ」「ただいば」「だだいば」のように子音が落ちたり交替したりしたものまで揃っている。あたかも日本語はどこまでの変形に耐え得るのかを競い合っているかのようなようである。おそらくこれらの異形のほとんどはネット用語として生き残ることはできないだろうが、ネットユーザーは今後とも飽くことなく新奇な表現を造り続けていくだろう。差別化や省力化の欲

求は、近い将来により効率的な日本語入力方法が開発されれば解消に向かう可能性が高いが、彼らの新奇嗜好的性向は微塵もそれによる影響を受けないだろうからである。

5. おわりに

本稿では、2ちゃんねるとニコニコ動画を中心としてネット用語を収集し、筆者なりの分類方法に基づき整理を試みた。さらにその分類をもとにネット用語を生み出す側の動機を分析し、大きく分けて「差別化」「省力化」「新奇嗜好」の三つの動機が存在することを指摘した。もちろん、ネット用語の分類方法についてはまだまだ改良の余地があるだろうし、用例の収集も十分とは言いがたいものがあることは承知している。特にニコニコ動画はコメントの検索が困難であることもあって、筆者がチェックし得た個別の動画から一つ一つ用例を拾うという地道な方法しか取れず、用例数による客観的な評価が十分にできなかった。「ニコニコ動画 用語辞典 元ネタ集」というニコニコ動画の用語を集めたサイトもあるにはあるが、まだまだ発展途上（2009年8月現在収録語数915語）であり、2ちゃんねるの「2典 Plus」（同3180語）などとは比べ物にならない。同サイトの一層の充実を期待するとともに、ニコニコ動画のコメントの検索環境が他のネット並みに整うことを望むものである。

ともあれ、2ちゃんねるやニコニコ動画というネット上の世界を舞台にしてのネットユーザーたちの言語実験は今もなお「禿しく」進行中である。彼らの試みが将来の日本語に豊かな表現をもたらすことになるのか、それとも単なる資源の浪費で終わってしまうのか、筆者ならずとも気になるころではなかろうか。今後とも大いに注目していきたいと考えている。

引用・言及文献

米川明彦（1998）『若者語を科学する』（明治書院 1998年3月）。

松田謙次郎（2006）「ネット社会と集団語」（『日本語学』25巻9月号）。

村上敬一（2006）「ネット社会の大規模化・細分化と集団語の様相」（同上）。