

# 日本語の新語に見る日本事情

## ——「オタク」関連語を中心に——

韓 飛

### 1. はじめに

日本では近年成人を対象とした漫画・アニメ作品の増加が目立っており、さらに海外へ輸出され、世界の漫画・アニメ分野に大きな位置を占めるまでに至っている。海外でも多くの日本語学校が日本の漫画・アニメを日本語教材として採用している。日本のアニメを日本語で楽しむため、日本語を勉強し始める外国人も多い。その実態に伴い「オタク」という言葉が拡大使用されるようになった。大塚（2004）は『「オタク」という語は1983年の『漫画ブリッコ』六月号で中森氏によって現在の意味で初めて用いられたといわれている』としている。野村総研（2005）の調査によれば、日本のオタク人口は172万人にのぼるとされている。日本には「オタク文化」といわれる社会現象が起きている。日本では「オタク文化」を若者文化や大衆文化のような「サブカルチャー」として扱われているが、海外では日本の文学、芸術のような「メインカルチャー」として紹介され、研究され始めている。いわば、新しい日本事情でもある。

本報告はこのような「オタク社会現象」を背景にし、日本人を対象として「オタク」に関連する言葉や表現を調査したものである。

### 2. 目的と意義

「オタク」の関連語はどのぐらいの人が使用し、意味を理解しているだろうか。どのような範囲に使用されているだろうか。また、表記の違いによって認知率はどのように変わるだろうか。このような点に着目してアンケート調査を実施し、結果について考察する。

また、本報告によって、オタク関連語の使用実態を知って、新しい日本文化についての理解を深めたり、日本語学習者が日本語の新語と日本事情の理解に役立てば幸いである。

### 3. 研究方法

2006年12月から2007年1月まで「お宅」と「オタク」を中心概念として、マインド・マップ(mind-map) 調査を実施した。

#### 3-1. マインドマップ調査の概要

実施期間 2006年12月18日～2007年1月31日

全回答者数は186人であったが、そのうち3名の不完全回答は無効回答とした。また、今回は日本語母語話者に対するイメージ調査であるため、留学生13名の回答は集計から除外した。有効回答者は170名で、その内訳を以下に示す。(単位:人)

[性別] 男性 (49) 女性 (121) 計 (170) [職業別] 学生 (147) 社会人 (23)  
 [年代別] 10代 (50) 20代 (103) 30代 (3) 40代 (10) 50代 (2) 60代以上 (2)  
 [出身別] 山口県 (61) 佐賀県 (18) 広島県 (18) 福岡県 (14) 長崎県 (11) 大分県 (8) 岡山県 (7)  
 高根県 (7) 香川県 (5) 兵庫県 (5) 宮崎県 (4) 熊本県 (3) 愛媛県 (3) 福井県 (1)  
 三重県 (1) 鳥取県 (1) 奈良県 (1) 栃木県 (1) 京都府 (1)

### 3-2. マインド・マップ調査結果

「お宅」に関する調査においては、出現語のうち延べ語数は779語、異なり語数は340語であった。「オタク」に関する調査においては、出現語のうち延べ語数は1198語、異なり語数は269語であった。「お宅」の結果から見ると「家」の意味で示す語が圧倒的に多く、「家族」「家」「犬」「玄関」「家庭」など生活感溢れる関連語が多くあげられたのは「お宅」イコール「ハウス」のイメージが浸透しているからではないだろうか。また、調査結果から尊敬の意味にかかわる言葉があまり見られないのは、そもそも尊敬語である「お宅」は時代の流れとともに敬意が遁減し、美化語に変わりつつあるのではないだろうか。

「オタク」の調査結果を全体的にみると、「暗い」(29)「さみい(気持ち悪い)」(17)「引きこもり」(14) などマイナスイメージの語が多い。これは世間が「オタク」を、俗語や集団語として扱い、正式な言葉ではないと認識しているからであろう。

### 3-3. 調査対象語の選定

マインド・マップ調査の結果から、出現度数が高い略語、集団語、または出現度数は少なくても、実際に使用されている意味や形が類似している語を選択し、漢字表記、片仮名表記、アルファベット表記の異なる語13語を選定し、アンケート調査を用いて、その使用実態の性差、年齢差の認知率を調べた。次に調査対象語13語の語釈を示す。

### 3-4. 調査対象語の語釈

①「オタク文化」はカタカナ表記の「オタク」+漢語の「文化」で作られた従属関係の複合語で、オタクの文化の意味である。日本の「漫画」・「アニメ」・「ゲーム」文化の総称である。近年マスコミに取り上げることが多くなって、「オタクカルチャー」とも呼ばれる。

②「オタクカルチャー」はカタカナ表記の「オタク」+文化を意味する「カルチャー(culture)」で作られた複合語である。日本のサブカルチャーに属する「オタク文化」を海外に紹介する場合、よく「オタクカルチャー」に言い換える。そうすることによって、海外ではプラスイメージの扱いになる。(Patrik Macias (2006)『オタクin USA 愛と誤解のAnime輸入史』参照)

③「オタ芸」について、ウェブサイト「ウィキペディアフリー百科事典」には「アイドルのコンサートや路上パフォーマンスにおいて、一部のオタクファンが行う、独特の掛け声や派手な動きを伴う踊りのことである。主に集団で行われる。その行為を行うことを『オタ芸を打つ』と表現し、積極的に行うファンを『オタ芸師』と呼ぶ」と記述されている。この記述から、「オタ芸」の「オタ」は「アイドルオタク」のことを指すと分かる。

④「マンガ喫茶」は漫画を多数揃えた喫茶店の意味である。マンガ喫茶は地方都市にもあり、

また、深夜営業も行っており、ホテルより安価であることから、近年は日雇い派遣で生計を立てるフリーターの仮住いとして利用されていることが多い。「漫画」をカタカナ表記に変えることによって、目新しさがあって、若者語らしく見える。

⑤「漫画喫茶」は漢字表記であるため、画数が多く、店の看板などに使いにくい。使用頻度も「マンガ喫茶」より少ないと予測される。

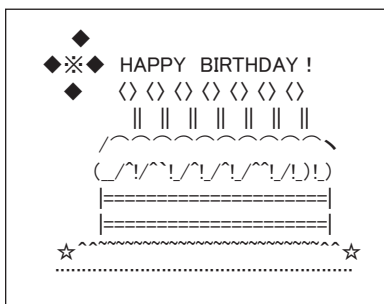
⑥「アキバ系」は『現代用語の基礎知識』（2004～2008）によると、「東京の秋葉原に集まるパソコンやゲーム好きのマニアックな若者」と記述されている。秋葉原は電気街として、日本国内のみならず世界的にも知られている。90年代には若者向けアニメ・ゲームマニアなど大勢集まるようになり、2000年頃からはマスコミに頻繁に取り上げられるようになって、アニメ・ゲームなどの舞台となることもしばしばある。このように、「秋葉原」は電気街のイメージから転換し、「オタクの街」として広く知られるようになった。新しいイメージを持つ秋葉原を表すため、強調する意味でカタカナを使用したとも考えられる。（注1）

⑦A系と⑧A-BOYについては以下の『現代用語の基礎知識』（2006～2008）の語釈を示す。「A系」秋葉系ファッション。リュックサックを背負い、シャツをズボンの中に入れるなどの特徴がある。

「A-BOY」 秋葉原に集まるオタク。チェックのシャツ、リュック、チノパンが定番のスタイル。

⑨「プラモデ」⑩「プラモデル」⑪「プラモ」はいずれも「プラスチックモデル」の略語である。「プラスチックモデル」はプラスチック製の模型など組み立て式玩具の一種である。

⑫「アスキーアート」はASCII artの訳語である。ASCIIは（American Standard Code for Information Interchange）の頭文字で作られた語である。ASCII artをさらに省略した語は⑬「AA」で、その解釈は以下『現代用語の基礎知識』（2005～2006）によると、アスキーアート（AA）は次のように記述されている。



「文字や記号によって描かれた絵。カッコや半濁点、数学記号などを組み合わせて、ひとつのものとして表す。顔文字がよく使われるが、何行かにわたって描くことで、イラストや写実風景画などのように表現されることもある。Web上の掲示板（BBS）などでよく使われる」

⑫「アスキーアート」の作品例を左に示す。（出典：「アスキーアートワールド」、作品のタイトルは「お誕生日おめでとう」）

### 3-5. 略語形式

内村（2002）はカタカナ語の省略形式を「一語の短縮化」「二語の一語化」「三語の一語化」の三つに分類した。さらに、分析調査したカタカナ語の略語形式の中では「二語の一語化」が最も多いとしている。「二語の一語化」の省略形式を「前部省略」「途中省略」「途中省略+後部省略」「後部省略」の四つに分類している。本調査では内村（2002）の省略形式方法を基にし、



⑨ プラモデ	プラスチックモデル	⑩ プラモデル	プラスチックモデル
⑪ プラモ	プラスチックモデル	⑬ AA	ASCII + art

③「オタ芸」は「アイドルオタク」前部の「アイドル」を省略して、さらに後部の「オタク」の「ク」を省略した形+パフォーマンスや踊りの意味の「芸」を付加して、作られた複合語である。内村（2002）にはない省略形式である。

⑥「アキバ系」は漢字で「秋葉系」と表記する機会が多いため、「アキバ」は秋葉原（あきはばら）の後部省略で「原」を省略し、「葉」を濁音化した語と判断される。「～系」は「組織だった分類」の意味であるが、若者語としてはもっと軽い意味で用いられている。

⑦「A-BOY」⑧「A系」は秋葉原（Akihabara）の頭文字「A」に「BOY」と「系」を付加した「途中省略」の語である。

⑨「プラモデ」は「プラスチックモデル」の略語である。「プラモデ」は「二語の一語化」の「途中省略+後部省略」形式、プラスチック（Plastic）から「プラ」の部分とモデル（model）の「モデ」と結合した4拍語である。

⑩「プラモデル」は「二語の一語化」の「途中省略」形式、プラスチックモデル（Plastic+model）から「プラ」の部分と「モデル」とを結合した5拍語と考えられる。

⑪「プラモ」は「二語の一語化」の「途中省略+後部省略」形式、プラスチック（Plastic）から「プラ」を取り、モデル（model）の「モ」と結合した3拍語である。

⑬「AA」はアスキー（ASCII）とアート（art）の頭文字の結合で作られた語である。⑦「A-BOY」、⑧「A系」と同じく、アルファベット表記であるため、意味が不透明で、認知率は低くなると予測された。

### 3-7. 『現代用語の基礎知識』における掲載

自由国民社が1948年より発行している『現代用語の基礎知識』における調査対象語の掲載有無を以下の表2に示す。調査したのは2004～2008年版までの5年分である。掲載があった語には◎、無かった語には×を付けた。

表2 『現代用語の基礎知識』2004～2008年版における掲載

	2004	2005	2006	2007	2008
①オタク文化	×	×	×	×	×
②オタクカルチャー	×	×	×	×	×
③オタ芸	×	×	×	×	×
④マンガ喫茶	◎	◎	◎	×	×
⑤漫画喫茶	×	×	×	×	×
⑥アキバ系	◎	◎	◎	◎	◎
⑦A-BOY	×	×	◎	◎	◎
⑧A系	×	×	◎	◎	◎
⑨プラモデ	×	×	×	×	×
⑩プラモデル	×	×	×	×	×

⑪ プラモ	×	×	×	×	×
⑫ アスキーアート	×	◎	◎	×	×
⑬ AA	×	◎	◎	×	×

④「マンガ喫茶」⑥「アキバ系」⑦「A-BOY」⑧「A系」⑫「アスキーアート」⑬「AA」のみ掲載があり、その他の語は掲載が無かった。

④「マンガ喫茶」は2004～2006年に掲載されていたが、2007年から掲載されていない。辞書の解釈の欄には「マンキ」「マン喫」と書かれている。⑫「アスキーアート」と⑬「AA」はいずれ2005年と2006年の掲載のみだった。

#### 4. アンケート調査

##### 4-1. 調査方法

質問紙法によるアンケートを実施した。(別添資料参照)

アンケートは調査対象語13語、それぞれの項目に対して「A使う」[B使わない] [C知っているが使わない] [D知らない] のいずれか該当するものに○を付ける形、「A使う」[C知っているが使わない] の選択率を合わせた数値を認知率として調べた。アンケートの最後に自由記述欄を設けた。

各設問において、全体での集計とは別に、男女別に集計し、比較した。

##### 4-2. アンケートの概要

実施期間や有効回答者数は次の通りである。回答者数の内訳を以下に示す。各設問の回答はいずれかが無記入があった場合は無効回答とした。また、外国出身者の回答も得られたが、調査対象から除外し、対象は日本語母語話者に限った。

実施期間：2007年12月17日から2008年3月まで

有効回答者数：371名（単位：人）

[性別] 男性(125) 女性(246) 計(371)

[職業別] 学生(124) 社会人(160) 主婦(63) その他(24)

[年代別] 10代(51) 20代(78) 30代(54) 40代(67) 50代(71) 60代以上(50)

[出身別内訳] 山口県(85) 広島県(65) 福岡県(59) 長崎県(43) 佐賀県(24) 鳥根県(16) 鳥取県(13) 大分県(11) 静岡県(10) 岡山県(8) 大阪府(7) 兵庫県(5) 香川県(4) 愛媛県(4) 熊本県(4) 北海道(2) 鹿児島県(2) 京都府(2) 高知県(2) 宮崎県(2) 愛知県(1) 岐阜県(1) 滋賀県(1)

男女別割合では、男性が33.7%、女性が66.3%で、女性の方が30ポイント以上上回っている。年齢別内訳では、20代が一番多く、全体の21%を占めている。そのほか、40代と50代の人数を合わせると全体の37.2%を占めている。また、職業別内訳では社会人が全体の43.1%占めている。出身別の内訳では、山口県を中心に、広島県と福岡県の総人数は全体の半数以上を占めている。

## 4-3-1 全体集計

調査項目の認知率の全体集計を次の表3と図1に示す。なお、以下表における百分率表示は、小数点第1位までを示す。

表3 認知率調査の全体集計結果

調査項目	A 使う		B 使わない		C 知っている が使わない		D 知らない		A + C (認知率) %
	人数	百分率 (%)	人数	百分率 (%)	人数	百分率 (%)	人数	百分率 (%)	
①オタク文化	29	7.8	38	10.2	195	52.6	109	29.4	60.4
②オタクカルチャー	5	1.3	53	14.3	101	27.2	212	57.1	28.6
③オタ芸	10	2.7	36	9.7	83	22.3	242	65.2	25.0
④マンガ喫茶	148	39.9	26	7.0	177	47.7	20	5.4	87.5
⑤漫画喫茶	106	28.5	37	9.9	179	48.1	49	13.2	76.6
⑥アキバ系	122	32.8	19	5.1	185	49.7	45	12.1	82.6
⑦A-BOY	14	3.8	30	8.1	89	23.9	238	64.0	27.7
⑧A系	8	2.2	30	8.1	64	17.2	269	72.4	19.4
⑨プラモデ	4	1.1	69	18.6	94	25.3	204	54.9	26.4
⑩プラモデル	179	48.2	19	5.1	135	36.3	38	10.2	84.5
⑪プラモ	111	29.8	29	7.8	116	31.2	115	30.9	61.0
⑫アスキーアート	22	5.9	14	3.8	71	19.1	264	71.0	25.0
⑬AA	21	5.7	12	3.2	45	12.1	293	78.9	17.8

A（使う）C（知っているが使わない）を合計して、A + Cを認知率とする。図1はA + Cの選択率を多い順に並べたグラフである。図1を見ると60%を上回った語と30%に満たなかった語に二分される。認知が広まっている語とそうでない語と明確に区分される結果となった。

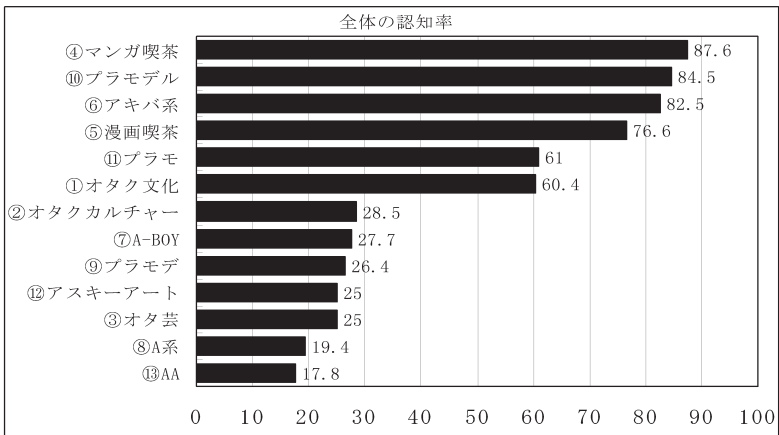


図1 認知率調査の全体集計の項目別割合

①「オタク文化」と②「オタクカルチャー」のA+Cの認知率を見ると、①「オタク文化」の認知率は②「オタクカルチャー」の二倍以上である。やはり「オタク文化」は漢字表記が含まれているため、外来語の「カルチャー」より親しみがあって、浸透しているからと考えられる。

④「マンガ喫茶」⑤「漫画喫茶」⑥「アキバ系」⑩「プラモデル」⑪「プラモ」以外は、「A使う」の割合が1%～8%と非常に低い。使用率が最も高かったのが、「プラモデル」である。井田(2003)によると「日本初のプラモデルは、昭和33年(1958年)に発売された。戦後からブームになっていた」としている。このような背景から、「プラモデル」という言葉が年齢、社会階層など関係なく、広く使われていると言えるであろう。

全体の認知率が一番高かったのは④「マンガ喫茶」である。マンガ喫茶は近年マスコミに取り上げられ、話題になっている。従って、使用率が高くなっていると考えられる。一方、「マンガ喫茶」と同じ意味を持つ⑤「漫画喫茶」をみると、A+Cの認知率は大差が見られないが、④「マンガ喫茶」は「A使う」の選択率は⑤「漫画喫茶」より10ポイント高い。現在本やテレビ、インターネット上、漢字表記で「漫画喫茶」を表すと古いイメージを与えてしまうので使用頻度も、認知率も低かったと思われる。

④「マンガ喫茶」と⑩「プラモデル」に次いで、⑥「アキバ系」の認知率は82.6%で三番目だった。「アキバ」は有名な電気街で、観光地、オタクの聖地としても知られている。近年、「メイド喫茶」など、話題になり、高い認知率を得たのではないかと思う。それに対し、⑦「A-BOY」や⑧「A系」は認知率が低く、あまり知られていないようである。この二つの語アルファベット表記を用いた略語であるので、意味が不透明で、理解されにくいと考えられる。

A+Cの選択率が低かったのは⑫「アスキーアート」と⑬「AA」である。米川(2000)は集団語の特徴の一つとして、「一般語のように皆に通じる必要がないので、当然狭い範囲にのみ通じることばが多いこと」と指摘しているように、⑫アスキーアートは主にメールの本文・チャット・電子掲示板など狭い範囲でしか使用されていないため認知率が低かったのであろう。

⑬「AA」はアスキーアートが省略され、アルファベット化した語であるため、元の語が何なのかわかりにくい。また同音表記が起りやすいという理由もある。『コンサイスカタカナ語辞典』(第三版)には、「AA」の原形はアスキーアート(ASCII art)以外にも、①absolute altitude(絶対高度)②affirmative action(アファーマティブアクション)③Alcoholics Anonymous(アルコール中毒)など8語が掲載されている。

#### 4-3-2 男女別集計

認知率調査の男女別集計のA+Cの認知率で男女間の顕著な差異は見られなかった。④「マンガ喫茶」⑥「アキバ系」⑨「プラモデ」は男性より女性の方が高くなっている。その他の語は全て男性の方が認知率は高くなっている。総務省2006年の調査によれば、2005年末時点の男性のインターネット利用率は79.8%、女性は70.3%であった。男女間の利用率の差は10ポイント以下で差異があると言えない。

#### 4-3-3 年代別集計

各調査対象語のA(使う)+C(知っているが使わない)の選択率の実数結果を表4に示す。



語の前にある番号はアンケート調査語の番号である。

表4 認知率調査の年代別集計

(単位 人)

調査項目	10代	20代	30代	40代	50代	60代以上	合計
①オタク文化	43	64	29	40	35	13	224
②オタクカルチャー	24	30	14	21	10	7	106
③オタ芸	21	29	16	13	12	2	93
④マンガ喫茶	48	76	49	62	63	27	325
⑤漫画喫茶	47	72	40	52	50	24	285
⑥アキバ系	48	76	48	61	48	26	307
⑦A-BOY	29	41	17	9	5	2	103
⑧A系	21	27	14	6	3	1	72
⑨ブラモデ	22	18	13	13	19	13	98
⑩ブラモデル	49	72	48	56	50	39	314
⑪ブラモ	46	68	35	41	23	14	227
⑫アスキーアート	31	33	15	10	4	0	93
⑬AA	22	27	9	5	3	0	66

次に個々の語について年代別の認知率を見ていく。年代別の集計を百分率にして以下表5から表9と図2から図6まで示す。なお、調査項目の意味や語構成が類似する語をそれぞれ一つのグループとして統計し、分析する。

表5 調査項目①と②の年代別の認知率集計

(単位 %)

	10代	20代	30代	40代	50代	60代以上	全体の認知率
①オタク文化	84.3	82.1	53.7	59.7	49.3	26.0	60.4
②オタクカルチャー	47.1	38.5	25.9	31.3	14.1	14.0	28.6

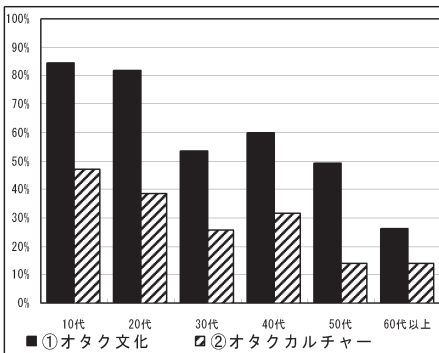


図2 調査項目①と②の年代別の認知率グラフ

「オタク文化」の全体の認知率は60.4%、「オタクカルチャー」は28.6%である。「オタク文化」の10代と20代の認知率はいずれも8割以上を超えている。10代の「オタク文化」と「オタクカルチャー」の認知率は37.2ポイントの差があった。20代は43.6ポイントの差があった。30代からもそれぞれ12ポイント以上顕著な差があった。「オタク文化」と「オタクカルチャー」の意味はほぼ同じだが、どの年代においても、「オタク文化」の方が、高い認知率を占めている。使用範囲が広く、一般的になっていると言える。「オタク文化」が「カタカナ表記+漢字」で作られた複合語であるに対して、「オタクカルチャー」は「カタカナ表記+カタカナ語」で作られた語で、日本語として親しみがなく、違和感があるため、認知率が

低いと考える。

表6 調査項目④と⑤の年代別の認知率集計

(単位 %)

	10代	20代	30代	40代	50代	60代以上	全体の認知率
④マンガ喫茶	94.1	97.4	90.7	92.5	88.7	54.0	87.5
⑤漫画喫茶	92.2	92.3	74.1	77.6	70.4	48.0	76.6

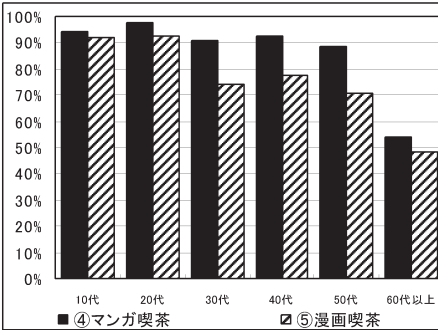


図3 調査項目④～⑤の年代別の認知率グラフ

「マンガ喫茶」の全体の認知率は87.5%で、「漫画喫茶」は76.6%である。二語は全年代においても、「マンガ喫茶」の認知率は「漫画喫茶」より高い。年代別にみると、10代、20代の認知率は「漫画喫茶」よりやや高い、9割以上を占めている。30代になると「漫画喫茶」より16.6ポイント高い、40代は14.9ポイント、50代は18.3ポイントの差を示した。やはり、「漫画喫茶」より「マンガ喫茶」の方が広く認知されていて、使用されていると言える。二語の画数から見ると、「マンガ」は8画、「漫画」は22画である。「マンガ喫茶」は「漫画喫茶」より画数が少なく、看板、店名などによく使用され、日常生活で目に触れることが多いことが、認知率が高い理由の一つと考えられる。Yahoo! JAPANの「電話帳サービス」を使用して、全国の店名として「マンガ喫茶」と「漫画喫茶」を検索したところ、「マンガ喫茶」のヒット数は113、「漫画喫茶」は15であった。また、「漫画喫茶」は漢字四文字で表すことによって、古く、固いイメージがある。「マンガ」は見た目から分かりやすく、親しみがあって、どの年代においても受け入れやすいと言える。

表7 調査項目⑥～⑧の年代別の認知率集計

(単位 %)

	10代	20代	30代	40代	50代	60代以上	全体の認知率
⑥アキバ系	94.1	97.4	88.9	91.0	67.6	52.0	82.6
⑦A-BOY	56.9	52.6	31.5	13.4	7.0	4.0	27.7
⑧A系	41.2	34.6	25.9	9.0	4.2	2.0	19.4

表7の全体の認知率は「アキバ系」82.6%、「A-BOY」27.7%、「A系」は19.4%である。10代20代において、「アキバ系」の認知率は9割以上にあるに対して、「A-BOY」と「A系」の認知率は5割前後しかない。「アキバ系」は40代になっても、91%の認知率があるが、「A-BOY」と「A系」は全体のわずかに1割前後しかない。50代と60代以上では、「アキバ系」の認知率は全体の5割以上に対し、「A-BOY」と「A系」の認知率はどれも10%以下である。やはり、この二語はアルファベット表記を用いた略語であるので、意味が不透明で、理解されにくいと予測した通りの結果になっている。

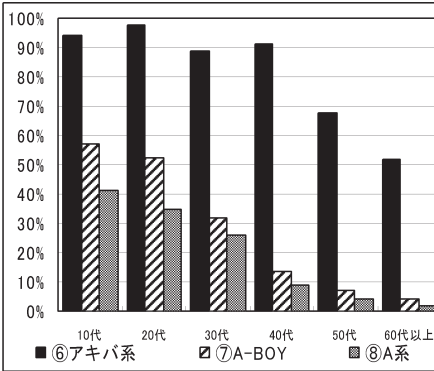


図4 調査項目⑥～⑧の年代別の認知率グラフ

表8 調査項目⑨～⑪の年代別の認知率集計

(単位 %)

	10代	20代	30代	40代	50代	60代以上	全体の認知率
⑨ プラモデ	43.1	23.1	24.1	19.4	26.8	26.0	26.4
⑩ プラモデル	96.1	92.3	88.9	83.6	70.4	78.0	84.5
⑪ プラモ	90.2	87.2	64.8	61.2	32.4	28.0	61.0

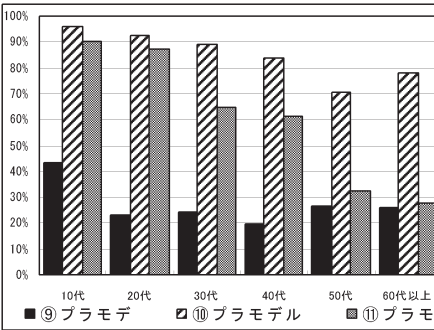


図5 調査項目⑨～⑪の年代別の認知率グラフ

表8の全体の認知率は「プラモデ」26.4%、「プラモデル」84.5%、「プラモ」61.0%である。10代において、「プラモデル」の認知率は「プラモデ」より53ポイント高く、二倍以上の顕著な差を示した。その他の年代においては、さらにポイントの差が開いている。「プラモ」も各年代において、「プラモデ」より高い認知率を示している。「プラモデル」という言葉は歴史が古く、各年齢層では高い認知率を占めていて、定着していると言える。

表9 調査項目⑫と⑬の年代別の認知率集計

(単位 %)

	10代	20代	30代	40代	50代	60代以上	全体の認知率
⑫ アスキーアート	60.8	42.3	27.8	14.9	5.6	0.0	25.0
⑬ AA	43.1	34.6	16.7	7.5	4.2	0.0	17.8

「アスキーアート」の全体の認知率は25%、「AA」は17.8%である。10代において、「アスキーアート」の認知率は「AA」より17.7ポイント高い。他の年代においても、「アスキーアート」の認知率は「AA」より高い。年代が上がるにつれて認知率は低くなる。60代以上になると認知率がゼロになっている。やはり、若年層がアルファベットを用いた言葉に敏感で、より多く

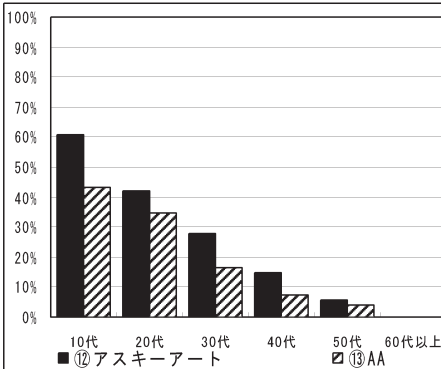


図6 調査項目⑫～⑬の年代別の認知率グラフ

の新語に触れていると言えるだろう。また、「アスキーアート」は主にパソコンなど狭い範囲でしか使用されていないため、あまりパソコンに馴染のない高年層において認知率が低かったと考えられる。「AA」は「アスキーアート」がさらに省略された語であるため、認知率はさらに低かったと考えられる。

## 5. 考察と今後の課題

本報告では、アンケート調査によって、「オタク」関連語の認知率と使用実態を明らかにすることを試みた。調査結果から見ると、認知率が高かった語はやはり、日常生活に関係の深い語や歴史が長い語であった。また、テレビ、新聞などマスコミで話題になった語も高認知率を示した。アルファベット表記を用いた語に関しては、意味に関して不透明で、認知率が低いと予測していた。調査してみると予測通りの結果が得られた。そのほか、認知率が低かった語はインターネット上など、限られた狭い範囲でしか使わない語であった。男女差については、顕著な差が見られなかった。

「オタク文化」の認知率が「オタクカルチャー」より高い理由は漢字に対する親しみの度合い以外に次の二点が考えられる。まず、「カルチャー」は外来語であるため、古くからある「文化」より、上品でおしゃれな感じがする。しかし、マイナスイメージが強い語「オタク」と合成するのは違和感あり、使用率も下がると思われる。もう一点は、「オタクカルチャー」がすべてカタカナで表記であるため、分節性の観点から明確ではない。合成語なのか一語なのか、峻別しにくい。「オタク文化」はカタカナ表記と漢字表記で作られた語なので、視覚的にも分節性が明瞭であり、高認知率となったと考えられる。同じく、「マンガ喫茶」もカタカナ表記と漢字表記の合成語なので、全部漢字で表記する「漫画喫茶」より、合成語だと意識しやすく、認知率も高かった。また、子供の時に読む漫画も「まんが」か「マンガ」と表記されていることが多いため、「マンガ」という仮名イメージが記憶に定着しているとも考えられる。

調査項目「A-BOY」と「A系」の年代別グラフを見ると、年代が上がるにつれて認知率は低くなっている、同じ傾向は「プラモ」と「アスキーアート」と「AA」からも窺える。これは若者に多く使用される若者語の性格を持っていることが分かる。

「プラモ」と「プラモデル」に対して、「プラモデル」はどの年代においても、高い認知率を占めているから、「プラモデル」は、すでに定着していると考えられる。「プラモ」の認知率が高い理由の一つは、近年「読モ」（読者モデル）、「ネットモ」（ネットモデル）など「モデル」から「モ」に省略する略語が作られて、その略語は目新しく、おしゃれな感じがする。よって、「プラモ」

の認知率も若年層を中心に高いと考えられる。また、「プラモデ」と「プラモ」は「プラモデル」をさらに省略した語であるが、3拍になった「プラモ」は4拍の「プラモデ」より認知率が高い結果になっている。「プラモ」の認知率が高い理由と拍数の関連については、今後の課題としたい。

また、今回のアンケートでは、中国・九州地方に回答者が偏ったため、地域別の比較は行っていないが、幅広く全国の出身者を対象にアンケートを集めることができれば、調査対象語と地域との関わりが見えてくるかもしれない。

(注1) 地名としての秋葉原の読みは、駅の開業までは「あきばがはら」だった。古くは「秋葉の原(あきばのはら)」「秋葉つ原(あきばつばら)」と呼ばれていた。現在、秋葉原は通称「アキバ」と呼ばれる事が多いが、これは偶然だが昔の呼び方に近い。(Wikipedia-秋葉原駅より「秋葉原」の読み2009年2月2日検索)

### 【参考文献】

- 石田孝子(1999)「日本語教育におけるマインド・マップの活用」『ボランティア日本語教師養成ハンドブック』山口県日本語教育ネットワーク
- 井田 博(2003)『日本プラモデル興亡史-わたしの模型人生』文藝春秋
- 大塚英志(2004)『「おたく」の精神史—一九八〇年代論』講談社
- 三省堂編集所(2005)『コンサイスカタカナ語辞典 第3版』三省堂
- 内村麻理(2002)「カタカナ語における省略形式」全国語学教育学会日本教育カウンセラー協会『山口支部研究紀要』第8号pp.138-152
- 自由国民社(2004-2008)『現代用語の基礎知識』
- 米川明彦(2000) 編『集団語辞典』東京堂出版
- 米川明彦(2003) 編『日本俗語大辞典』東京堂出版
- 日本国語大辞典編集委員会(2001)『日本国語大辞典 第二版』小学館
- 野村総合研究所オタク市場予測チーム(2005)『オタク市場の研究』東洋経済新報社
- Tony Buzan & Barry Buzan(1993)『THE MIND MAP BOOK』BBS BOOKS(=1996『これが驚異のマインド・マップ放射思考だ!!』邦訳 田中孝顕 騎虎書房)
- Patrick Maciasバトリック・マシアス(2006)『OTAKU IN USA Love and Misunderstanding! The History of adopted Anime in America!』(=2006『オタクin USA 愛と誤解のAnime輸入史』邦訳 町山智浩 太田出版)

### 【以下参考webサイトURL】

- アスキーアートワールド(URL) <http://giko.secil-corp.net/>
- 総務省(URL) <http://www.johotsusintokei.soumu.go.jp/field/tsuushin01.html>
- フリー百科事典『ウィキペディア(Wikipedia)』  
(URL) <http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%A1%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%83%A%E3%83%BC%E3%82%B>

(カン・ヒ)

## 別添資料

## 「オタク」関連語に関するアンケート

近年「オタク」に関連する言葉はたくさん作られています。その言葉に関する以下のアンケートにご協力をお願いします。以下の語についてあなたが「使う」場合はAに、「使わない」場合はBに、「知っているが使わない」場合はCに、「知らない」場合はDに○を付けて下さい。

- |           |      |        |              |        |
|-----------|------|--------|--------------|--------|
| ①オタク文化    | A 使う | B 使わない | C 知っているが使わない | D 知らない |
| ②オタクカルチャー | A 使う | B 使わない | C 知っているが使わない | D 知らない |
| ③オタク芸     | A 使う | B 使わない | C 知っているが使わない | D 知らない |
| ④マンガ喫茶    | A 使う | B 使わない | C 知っているが使わない | D 知らない |
| ⑤漫画喫茶     | A 使う | B 使わない | C 知っているが使わない | D 知らない |
| ⑥アキバ系     | A 使う | B 使わない | C 知っているが使わない | D 知らない |
| ⑦A-BOY    | A 使う | B 使わない | C 知っているが使わない | D 知らない |
| ⑧A系       | A 使う | B 使わない | C 知っているが使わない | D 知らない |
| ⑨プラモデ     | A 使う | B 使わない | C 知っているが使わない | D 知らない |
| ⑩プラモデル    | A 使う | B 使わない | C 知っているが使わない | D 知らない |
| ⑪プラモ      | A 使う | B 使わない | C 知っているが使わない | D 知らない |
| ⑫アスキーアート  | A 使う | B 使わない | C 知っているが使わない | D 知らない |
| ⑬A A      | A 使う | B 使わない | C 知っているが使わない | D 知らない |

「オタク」の関連語について何かご意見があればお書きください。

以下の項目にお答え下さい。

年齢 [10代・20代・30代・40代・50代・60代以上]

性別 [男・女]

職業 [学生・社会人・その他 ( )]

出身 [ ] 都道府県 (外国人の方は国名を記入して下さい)