

KAJIAN MAKNA *NANKA* DALAM BAHASA JEPANG

(Sebagai *Discourse Marker* dalam Komik Jepang Terbitan Tahun 2015-2016)

(R Nur Afifa Fajarina, Ahmad Dahidi¹, Noviyanti Aneros²)

Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra,
Universitas Pendidikan Indonesia

afifa.fajarina@yahoo.com

Abstrak

Penelitian ini mengkaji makna *nanka* dalam bahasa Jepang dengan mengambil data percakapan dalam komik Jepang terbitan tahun 2015-2016. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apa saja makna penggunaan *nanka* yang terdapat pada komik Jepang, kemudian membandingkannya dengan penjelasan makna *nanka* yang terdapat pada kamus bahasa Jepang-Indonesia serta hasil dari analisis penelitian terdahulu. Komik Jepang yang dijadikan sumber dalam penelitian adalah komik yang memuat tentang bahasa percakapan sehari-hari anak muda Jepang. Setelah melakukan analisis dalam 27 jilid komik, dapat dipahami bahwa makna penggunaan *nanka* dalam komik tidak sama seperti yang diterangkan dalam kamus Bahasa Jepang-Indonesia saat ini. Dari hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa terdapat 8 jenis makna pragmatis *nanka* sebagai *discourse marker* dalam bahasa Jepang yang dapat diklasifikasikan ke dalam 3 fungsi utama: 1. Sebagai penanda untuk menarik atau mempertahankan topik pembicaraan; kata ganti, pembuka topik pembicaraan, dan pengembang topik pembicaraan. 2. Sebagai penanda untuk membuat isi pembicaraan lebih mudah dipahami; partikel bantu, penjelas isi pembicaraan, penyambung kalimat, dan kutipan. 3. Sebagai penanda untuk melemahkan pendapat pembicara agar tidak terdengar arogan atau menekan perasaan pihak pendengar; penilaian.

Kata Kunci: *nanka*, *discourse marker*, komik Jepang

AN ANALYSIS OF “NANKA” IN JAPANESE

(As a Discourse Marker on Japanese Manga Published Between 2015 and 2016)

(R NurAfifaFajarina, Ahmad Dahidi¹, Noviyanti Aneros²)

Departemen Pendidikan Bahasa Jepang, Fakultas Pendidikan Bahasa dan Sastra,
Universitas Pendidikan Indonesia

afifa.fajarina@yahoo.com

Abstract

In researching the meaning of ‘nanka’ in the Japanese language, I looked at 27 books of Japanese manga, which show the daily life of Japanese teens in the background. My research target is focused only on Japanese manga published between 2015 and 2016, which is when all of these manga books were published. As a result, I found that almost all of the nanka’s rules of use in Japanese manga have different rules in regards to its functions that are written in the Japanese – Indonesian dictionary. The rules state there are eight markers are constructed and sent by the speaker to the listener, and used for three main functions: 1. To take or to keep speech authority; pronoun, start a speech, topic development, 2. To make speech easy to understand; adverbial particle, connect to next topic, quotation, topic embodiment, 3. To make speech not sound arrogant; valuation topic.

Keywords: *nanka*, discourse marker, manga

日本語における「なんか」について
～2015－2016年版の日本漫画に見られる
ディスコースマーカの観点から～

ヌル アフィファ ファジャリナ

要旨

日本語における「なんか」について調べた。対象は日常生活の若者の自然会話を取り上げた2015年～2016年に発売された漫画の27冊である。その結果、現代、「なんか」という言葉は日本人の若者によく使われるが、そのほとんどが、日本語－インドネシア語の辞書に載っている用法とは違った用法であることが分かった。その用法は、ディスコースマーカと呼ばれ、主に3つの機能があり、①発話権を取ったり保ったりする機能 ②話を理解しやすくする ③相手に尊大に聞こえないようにする機能である。

キーワード：なんか、ディスコースマーカ、漫画

日本語における「なんか」について
～2015－2016年版の日本漫画に見られる
ディスコースマーカの観点から～

ヌル アフィファ ファジャリナ

要旨

日本語における「なんか」について調べた。対象は日常生活の若者の自然会話を取り上げた2015年～2016年に発売された漫画の27冊である。その結果、現代、「なんか」という言葉は日本人の若者によく使われるが、そのほとんどが、日本語－インドネシア語の辞書に載っている用法とは違った用法であることが分かった。その用法は、ディスコースマーカと呼ばれ、主に3つの機能があり、①発話権を取ったり保ったりする機能 ②話を理解しやすくする ③相手に尊大に聞こえないようにする機能である。

キーワード：なんか、ディスコースマーカ、漫画

はじめに

ディスコースマーカ（談話標識）の理論的な意味は、文と文の関係、段落と段落の関係を表す標識である。一般的な日本語文法において、ディスコースマーカは「感動詞」「接続詞」「副詞」と呼ばれるものである。たとえば、「でも・だけど・だから・ねえ」などが含まれる。そして、従来の文法論範疇を超えた言葉の意味や機能をもつ、「あの・ええと・なんか・まあ」などもある。それに対して、ルカムト（2012）は、「ディスコースマーカについて、発話権を取ったり保ったり、話を理解しやすくしたり、相手に尊大に聞こえないようにするために、会話の内容に関する情報について相手に予め知らせる標識となるものだ」（p. 14）と述べている。

現代、日本の若者がよく使う「なんか」が少なからず見られる。「なんか」の日本語－インドネシア語の辞書的意味は、（1）「不定の物」をあらわす代名詞（sesuatu）、（2）「など」と同義の副助詞（sama dengan

nado) などの意味がある。しかし、日本の若者がよく使う「なんか」は従来の代名詞や副助詞などの「なんか」とは違った機能を持ち、事物を描写する際に多用される傾向があると思われる。内田（2001）は、現代日本語の会話に見られる、代名詞や副助詞と異なった「なんか」は、後ろに聞き手にとって新しい事柄を伴う前置きのディスコースマーカ―を明らかにしている。

このような「なんか」の意味は、日本語教育の教科書や日本語―インドネシア語の辞書には言及していない。ルカムトと内田の説明された「なんか」の用法は、本当だろうか。間違いがあるのではないか。そこで、本稿では、現代日本漫画から、ディスコースマーカ―として、なんかの用法について分析したい。

先行研究

ルカムト（2012）は、ディスコースマーカ―の使用目的の観点から、主に3つの機能があり、以下の10種類の標識があると指摘している。

1. 発話権を取ったり保ったりするための標識
 1. 1. 話を切り出す標識
 1. 2. 言葉を探す標識

2. 話を理解しやすくするための標識
 2. 1. 注釈を入れる標識
 2. 2. 引用を開始する標識
 2. 3. 例を提示する標識
 2. 4. 後続言葉に注意させる標識

3. 相手に尊大に聞こえないようにするための標識
 3. 1. ためらいが存在する標識
 3. 2. 話題を切り上げる標識

一方、内田（2001）は、ディスコースマーカー「なんか」の用法を3種類に分け、まとめると以下のようになる。

1. 代名詞
2. 副助詞
3. 前置き表現
 3. 1. 談話開始
 3. 2. 話題の発展
 3. 3. 発話内容の具体化
 3. 4. 次の部分へのつなぎ
 3. 5. 引用
 3. 6. 話題対象への評価

ディスコースマーカー「なんか」は、内田（2001）に以下のような指摘がある。

ディスコースマーカー「なんか」は、代名詞からのメタファーと副助詞からのメトノミーを経て、直後の発話全体を不明確なものとして際立たせたり、直後の不明確な部分に対する自らの態度や判断などを暗に含んだりする表現に文法化していったことである。(p.7)

問題提起

ディスコースマーカー「なんか」の用法は、日本語教育の教科書や日本語-インドネシア語の辞書にはあまり言及していない。そこで、本稿では、ディスコースマーカー「なんか」の用法について分析しようと思う。

さらに、先行研究のように、会話の録音データから分析すると、対象者になった人の緊張などのため、自然と違う発話になることがあった。また、日常生活における、若者の自然会話を取り上げた番組から分析すると、番

組作成者が録画したものを編集して放送されていた場合もあったようである。従って、現代日本漫画の会話から分析すると伴い、先行研究の結果と比較したいと思う。

研究方法

ディスコースマーカー「なんか」は若者言葉として頻繁に出現するであろうとの予想に基づいて、日常生活における若者の自然会話を取り上げた漫画からの27冊をデータとして選んだ。データは時事になるため、2015-2016年版漫画だけに絞りもとづいて、そこからディスコースマーカー「なんか」の機能を分析する。

分析

2015-2016年版日本漫画のデータのなかで、ディスコースマーカー「なんか」の用法が見られる。その用法における、ルカムト（2012）と内田（2001）が述べたディスコースマーカーの「なんか」の種類の中、いくつかの種類が使われると考えられる。

1. 発話権を取ったり保ったりするための標識

1. 1. 代名詞

(例1) 01 K : あの・・・

02 その・・・救護所での事・・・

03 ごめんね

04 N : 私の方こそごめんっ・・・

→05 何か^{なん}しちやったよね・・・私

06 K : いや、菜穂は悪くないよ。あれはただ・・・

07 N : ……

08 K : 須和が・・・菜穂に手当てしてもらっててさ

09 その何ていうか・・・ずるいなあって・・・

10 やきもち・・・っていうか・・・

1 1 ごめん・・・

この例では、Kがさっきほど救護所で起こった事件について、Nに謝ってきた。N（05）の「なんか」はNがしてしまった指定内容は複数あるが、そのうちどれなのか特に決まっていない、まだ分からないことを表すディスコースマーカであると説明できる。

1. 2. 話題開始

(例2) 01 H : まあ適当にくつろいでて

02 N : はい。

03 (いかん、何かしゃべらなきゃ)

→04 N : なんかさー

05 私さ一人ん家あがるとつい家の匂い嗅いじゃうんだよねー!

06 (何言ってるんだ私)

07 H : え?

08 : ・・・部屋では吸ってないけどにおう?

ここでは、沈黙があったため、N（04）は「なんか」を使い、新しいコンテキストを持ち、発話権を取り、Hの注意を喚起し、話を切り出そうとしている。

1. 3. 話題の発展

(例3) 01 A : ・・・なんで・・・

02 C : え! ? うちら一緒にいたんだよ、学際のこと
で!

→03 したら、なんか風早からさわに連絡きてさ!

04 S : あやねちゃんがここで濡れてるみたい
って・・・

05 C : さっきまで降ってなかったもんなー!

06 ていうか何お金持ってないの？

例3では、なぜSとCはAのいる場所に分かるのか話題になっている。C(03)の「なんか」は、それまでの「SとCは学際のこと、一緒にいた」という話題のうち、「学際」との関連性を保ちつつ、「したら」と、「風早から連絡がきた」コンテキストのうち新たな部分を際立たせたディスコースマーカ―であると説明できる。

2. 話を理解しやすくするための標識

2. 1. 副助詞

(例4) 01 I : 僕は自分を・・・機会の化け物だと認めたくないから・・・人を・・・命を助けたりしてるだけ・・・で

02 C :

→03 I : ヒーローなんか・・・じゃ・・・ない・・・よ

ここでは、IはCにヒーローと言われた。そして、Iは自分のことはただ機会の化け物だと認めたくないで、人の命を助けたりしてるだけだと説明した。I(04)の「なんか」は、自分はヒーローと対比させ、I(02)「僕」と、自らを際立たせる取立ての副助詞であると考えられる。

2. 2. 発話内容の具体化

(例5) 01 T : なんだ～ てっきり俺、ケガのせいかと思っちゃった。

02 血豆とかなると、爪赤くなるじゃない？

03 A : あはははははっ！血豆とかひどすぎます！

04 っていうか赤じゃなくてピンクだしっ！

05 あははははは！おかしいっ！は・・・

06 T :

07 A : ...あの、何か？

- 08 T : あ、いやー
 →09 なんか橘さん、いつもと違って柔らかい印象
 だなーと、
 10 やっぱ地元だからかな。リラックスしてるカンジ
 でいいね。

この例は、Aの爪色を話題にしている。そして、Tに見られたことを気づいたAが、Tに聞いた。T（09）の「なんか」は、T（08）「いやー」の具体的な内容を導くディスコースマーカードであると考えられる。それに沿って、このT（09）「なんか」は話を理解しやすくするための標識であると言える。

2. 3. 次の部分へのつなぎ

- (例6) 01 A : 察し、ついてんでしょ、
 02 どこまで知ってんの
 03 K : どこまでって、言っていーの？
 04 A : いーよ、言ってよ
 →05 なんか気持ち悪いし
 06 K : いや、そんな知れねーよ

Kは自分のことが分かると思っているAは、「どこまで知っての」とKに聞いたわけだ。しかし、Kは気を使いながら、「言っていーの？」と言った。そこで、Aは「いーよ」と答えた。A（05）の「なんか」が注釈を入れる標識として使われるのである。そして、注釈を入れて補足した後、「し」を使って話題が元に戻っていることが観察される。

2. 4. 引用

- (例7) 01 T : 翔、体育祭つまらない？

02 K : そんな事ないよ、何で？

03 T : 翔が、なんか、元気ないってみんな話してたんだよ。

04 何か^{なに}あったのかなって

例7では、Kの様子を話題にしている。そして、Tが友達のみんなの発話を引用する前に「なんか」が用いられている。また、引用部分に後続してる「って」は引用の括りとして働いている。

3. 相手に尊大に聞こえないようにするための標識

3. 1. 話題対象への評価

(例8) テレビ : 「明日の学園マーケットにイアラ・ミタル氏が出演するとの連絡がありました。キース・久我山候補支持のベン・グレアム氏も出演するため、選挙に大きな影響を与えると思われ・・・」

02 A : マジか！絶対見る！

→03 B : なんか幻滅だなーミタルちゃんこんなの出るんだー

04 C : そう？

A, B, とCはテレビニュースによると、選挙に出演するミタルちゃんを話題にしている。B (03) の「なんか」はそのニュースに対する評価を導くディスコースマーカであると言明できる。

まとめ

以上のことから、ディスコースマーカ「なんか」は、2015-2016年版日本漫画のデータのなかで、日本語-インドネシア語辞書に指摘されている代名詞や副助詞とは異なる用法があることが明らかになった。2015-2016年版日本漫画のデータから、ディスコースマーカ

「なんか」の用法は、主に3つの機能があり、以下の8種類の標識が見られた。

1. 発話権を取ったり保ったりするための標識
 1. 1. 代名詞
 1. 2. 談話開始
 1. 3. 話題の発展
2. 話を理解しやすくするための標識
 2. 1. 副助詞
 2. 2. 発話内容の具体化
 2. 3. 次の部分へのつなぎ
 2. 4. 引用
3. 相手に尊大に聞こえないようにするための標識
 3. 1. 話題対象への評価

つまり、2015-2016年版日本漫画に見られたディスコースマーカ「なんか」の用法は、先行研究の種類が使われたのである。

今後の課題

本研究ではディスコースマーカ「なんか」の用法しか分析しなかった。今後またさらに研究の余地は残されてる、例えばディスコースマーカ「なんか」の使用頻度か、漫画に「何か」、「何か」と「なんか」の違い意味を持つのか、男女関・年代・人間関係の遠近に差はあるのか、「なんか」における日本漫画に見られるフェースワークの観点からなどである。

参考文献

- 内田らら (2001)、「会話に見られるなんかと文法化：前置き表現のなんかは単なる口ぐせか？」 p.1-9. 東京工芸大学
- ルカムト (2012)「日本語における談話標識について：日本語教育の観点から」 p.14. 大阪大学