

# ANALISIS PENGGUNAAN HURUF KATAKANA SELAIN GAIRAIGO DAN ONOMATOPE PADA SHOUNEN MANGA DAN SHOUJO MANGA

Shopi Fauzan

1203002

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya temuan penggunaan *katakana* pada kosakata selain *gairaigo* dan *onomatope* pada *shounen manga* dan *shoujo manga* dimana hal tersebut bukan lah fungsi utama *katakana*. Sehingga itu bisa membuat pembelajar bahasa jepang kebingungan ketika membacanya. Penelitian ini mengkaji tentang analisis penggunaan huruf *katakana* pada *shounen manga* dan *shoujo manga* selain *gairaigo* dan *onomatope*. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui kosakata apa saja ditulis dengan huruf *katakana*, apa persamaan dan perbedaan penggunaan *katakana* pada *shounen manga* dan *shoujo manga*, serta untuk mengetahui apa yang mempengaruhi penggunaan *katakana* dilihat dari sisi alih kode dalam sosiolinguistik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode analisis deskriptif. Populasi penelitian ini adalah *shounen manga* dan *shoujo manga*. *Shounen manga* yang akan dijadikan populasi dalam penelitian ini adalah *Detektif conan*, *Fairy tail*, *Naruto*, dan *Onepiece*. Sementara *shoujo manga* yang akan dijadikan populasi adalah *3D kanojo*, *Aoharaido*, *Kaichou ha maid sama*, dan *LDK*. Dengan sampel penggunaan huruf *katakana* selain *gairaigo* dan *onomatope*. Berdasarkan hasil analisis data, baik pada *shounen manga* maupun *shoujo manga* penggunaan *katakana* ditemukan pada kosakata kata ganti orang, kata keterangan, kata tunjuk, kata sifat dan kata benda. Namun pada *shounen manga* penggunaan *katakana* lebih bervariasi dan sering ditemukan pada kosakata kata ganti orang seperti `ore dan anta`, kata tunjuk seperti `are` dan *katakana* untuk menekankan ekspresi terkejut seperti `are dan baka`. Sedangkan pada *shoujo manga* penggunaan *katakana* justru lebih bervariasi pada kosakata kata sifat seperti `kimoï` dan kata-kata untuk menghina `dasa dan bakayaro`. Selain itu terdapat juga kesamaan diantara keduanya, seperti penggunaan *katakana* untuk menekankan arti kata, emosi tokoh, *grammar* dan ekspresi terkejut.. Kemudian dianalisis berdasarkan alih kode dalam sosiolinguistik, baik pada *shounen manga* maupun *shoujo manga*, penggunaan *katakana* dipengaruhi oleh siapa yang berbicara, siapa lawan bicaranya dan bagaimana situasinya. Hal ini menunjukkan adanya beberapa fungsi *katakana* yang baru diketahui melalui media komik.

Kata kunci : *Katakana, Shounen Manga, Shoujo Manga*

Shopi Fauzan, 2017

ANALISIS PENGGUNAAN HURUF KATAKANA SELAIN GAIRAIGO DAN ONOMATOPE PADA SHOUNEN MANGA DAN SHOUJO MANGA

Universitas Pendidikan Indonesia | Respository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

# **THE ANALYSIS OF *KATAKANA* USAGE EXCLUDING *GAIRAIGO* AND *ONOMATOPOEIA* IN *SHOUNEN MANGA* AND *SHOUJO MANGA***

**Shopi Fauzan**

**1203002**

## **ABSTRACT**

This research is motivated by the findings of katakana usage on vocabulary excluding gairaigo and onomatopoeia in shounen manga and shoujo manga where it is not the main function of katakana. So it could make the Japanese language learners confused when reading it. The purpose of this research is to find out what vocabulary is written in katakana, what the similarities and differences of katakana usage based on its function in shounen manga and shoujo manga, and to know what affects the katakana usage excluding gairaigo and onomatopoeia based on the code switching in sociolinguistics. The research method used is descriptive analysis method or observation method with technique note. Shounen manga that will be populated in this research are Detective Conan, Fairy tail, Naruto, and Onepiece. While shoujo manga that will be the population are 3D kanojo, Aoharaido, Kaichou ha maid the sama, and LDK. With sample are the katakana usage other than gairaigo and onomatopoeia. Based on the results of data analysis, both in shounen manga and shoujo manga the katakana usage is found in the vocabulary of pronouns people, adverbs, pointers, adjectives and nouns. However, in shounen manga the katakana usage in the vocabulary of pronouns such as `ore and anta`, pointing words like `are` and katakana to emphasize shocked expressions such as `are and baka` is more varied. While in shoujo manga the katakana usage is more varied on the vocabulary of adjectives such as `kimoi` and words to insult such as `dasa and bakayaro`. In addition there are also similarities between them, such as the katakana usage to emphasize the meaning of words, emotion figures, grammar and shock expression. Then analyzed on the basis of code switching in sociolinguistics, both on the shounen manga and shoujo manga, the katakana usage are influenced by who is talking, to whom they are talking and what the situation was. This indicates that the existence of several new katakana functions have been known through comic.

**Keywords** : *Katakana, Shounen Manga, Shoujo Manga.*

Shopi Fauzan, 2017

**ANALISIS PENGGUNAAN HURUF KATAKANA SELAIN GAIRAIGO DAN ONOMATOPE PADA SHOUNEN MANGA DAN SHOUJO MANGA**

Universitas Pendidikan Indonesia | Respository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

# 少年漫画と少女漫画における外来語とオノマトペ以外 のカタカナ表記の使用の分析

シヨピ・ファウザン

1203002

## 要旨

本研究は少年漫画と少女漫画において外来語とオノマトペ以外のカタカナ表記の使用が多く発見されたことで起因とする。それに関する理論が少ないため日本語を勉強する学習者にとって紛らわしいことで勉強の邪魔にもなることも筆者は不安する。本研究では少年漫画と少女漫画における外来語、とオノマトペ以外のカタカナ表記の使用を明らかにして分析する。本研究の主目的はカタカナで表記された言葉はどのことばであろうか、少年漫画と少女漫画において、どのようなカタカナ表記の類似と差異があるのだろうか、社会言語学の観点から見れば、カタカナ表記はどのように使用されるのかを知り、述べることである。本研究で利用した研究方法は漫画におけるデータ収集と分析という手法だった。研究対象集団は少年漫画と少女漫画だった。その研究対象集団として利用される少年漫画は名探偵コナン、フェアリーテイル、ナルトとワンピースだったのに対し、利用される少女漫画は3Dの彼女、アオハライド、会長はメイド様、LDKだった。サンプルは外来語とオノマトペ以外のカタカナ表記だった。データ分析の結果によると、少年漫画に発見されたカタカナ表記は多くの場合、オレ、ボク、アンタ、ワシのような人称代名詞に使われるのを確認できた。また、少女漫画にはイヤ、アホ、バカ、ダメのような形容詞によく使われる。それに、少年漫画と少女漫画でのカタカナ表記の機能の類似点も多少あった。例えば、言葉の意味を強調し、人物の感情を示し強調する。また人物と他人の仲が良いか悪いかの関係を示すという機能も確認できた。そして、社会言語学のコードスイッチングの観点から見れば、少年漫画にせよ、少女漫画にせよ、カタカナ表記の使用は相手は誰か、話し手の感情はどうかということに影響される。この結果によると、先行研究にまだ知らぬ新たなカタカナ表記の機能も発見された。

キーワード : カタカナ表記、少年漫画、少女漫画

## A. 初めに

様々な表記を持つというのは日本語の特徴の一つと思う。Sudjianto & Dahidi, 2012: hlm.55 によると日本語では漢字、平仮名、片仮名、ローマ字、等、それらは文字と呼ばれていると言う。多少多くのため、その格文字は必ず特殊の機能があると確信している。Sudjianto と Dahidi は「起源によって、日本語の語彙には、和語、漢語、外来語、こんしゅうご、4つの主要なグループに分かれています。ひらがなは和語、漢語、それと和語か漢語から由来したこんしゅうごの部分に使われている」と。また「カタカナの機能は、外来語を書くことである。外来語自体は日本語に存在する規則に適応されている外国語に由来する日本語の語彙の一種である」と述べている。その記載と同様に、Narita & Sakakibara (2004,hlm.41) は 「現代日本語の表記起源では、およそ次ぎの起源がある。漢語は漢字で書け、和語は漢字またはひらがなまた両者の混ぜ書きで書け、外来語はカタカナで書けと述べた。すなわち、カタカナは外来語を書くために使われると説明された。しかし、本来は本当そうであろうか、疑問である。

数年に渡り、言語はそのまま穏やかに動かないわけではない。言語というのはずっと生き、変えるものだと思う。カタカナもそれと同様に変わりつつある。例は次のとおりである。

- |                   |                         |
|-------------------|-------------------------|
| 1.a フリーズする脳       | (Junko, 2011, ページ : 91) |
| 1.b 環境立国ニッポンの挑戦   | (Junko, 2011, ページ : 75) |
| 2.a ゴメン俺はハンコ持ってねエ | (Gintama, チャプター : 471)  |
| 2.b ムダな戦いです       | (Onepiece, チャプター : 681) |

「フリーズ」はなぜカタカナで表記されるのか、それは「フリーズ」は外来語のためである。しかし「ニッポン」、「ゴメン」、「ハンコ」、「ムダ」は和語であるのになぜカタカナで表記されるのか、異常である。このようなカタカナの使用は上記の先行研究とまったく異なる。それに関して、(Sudjianto と Dahidi, 2004 の中で) 石田は「カタカナは、動物や植物の名前、擬音語の表現、専門知識の語彙、固有名詞、等、様々な和語に、また読者の注意を招くため、意味の強調にも記述し使用されることができると述べた。このように、カタカナの機能は幅広く使用される。上記の例を見れば、そのようなカタカナ表記は印刷媒体にあると考えられる。例えば漫画である。

漫画というと、少年漫画と少女漫画がある。少年漫画は男性向けの漫画のに対し、少女漫画は女性向けの漫画と言える。こうした男女によって漫画のジャンルが異なるなら、内面的にも言語の使用は異なるはずだろう。男性語と女性語があるためと思う。その結果、カタカナ表記にも影響する可能性もないわけがない。それに、(Masuji,2012, ページ : 32) によれば、より多くの視聴者に番組を見てもらい、高視聴率を獲得することを目指して番組を制作している。その目的を達成するためには、バラエティ番組においては、特にカタカナによる非標準的な表記をテロップで多用することで明るく楽しげな番組空間を作り上げ、視聴者との距

離を縮めようと働きかけることになるという。バラエティ番組のようにより多くの視聴者に見てもらうため、漫画も同じくカタカナによる非標準的な表記を多用すると確信している。

また、インドネシアでは日本語を学ぶ人は少なくない。トリブンジョグヤというウェブサイトによると、インドネシアは現在、漫画、あるいは日本の漫画の読者の数の世界第二位にランクされています。インドネシアはフィンランド以下に一人あたりの平均漫画数は、ほぼ 4 冊の漫画を読んでいる。日本自体、それは一人あたり 1.5 の平均値で 16 位にランクされている。つまり、漫画で日本語を学ぶインドネシア人は大勢いる。そのため、彼らにとって、漫画内のカタカナ表記のことも欠かせない科目になっている。

それに関して、一体少年漫画と少女漫画においてどのような言葉がカタカナで表記されるのか、それに関連し、類似と差異点を含め、漫画内のカタカナ表記はどうだろうか。そこで、本レポートでは、少年漫画と少女漫画における非外来語のカタカナ表記について述べる。

## B. 先行研究

Sudjianto & Dahidi (2012, ページ : 104) によるとカタカナの文字はガ外来語に使用されるという。外来語は外国から日本に適合させる日本語の語彙の一つである。また石田 (Sudjianto dan Dahidi, 2012, ページ : 83 の中)によれば、カタカナはオノマトペに使用されるという。オノマトペは言語で表現されている笑いの音、鳥、獣、虫の音の叫び、というように、この世界での音の象徴の言葉である。

成田と榊原によれば、日本語の表記戦略は次の通りとする

1. 明らかに外来語である語は、カタカナで書け。
2. 固有名は決まった表記があればそれに従え。
3. 漢字で書ける語は漢字で書け。
4. 動物、植物、オノマトペ・畳語は、カタカナで書いてもよい。
5. 漢字で書けるはずの語で、漢字がわからない、あるいは読みにくいと思われるときは、カタカナで書け（活用語尾はひらがなでよい）。
6. 音を明示したい、意味をきわだたせたい、などの表現意図があるときは、カタカナで書け。
7. 上記のいずれにもあてはまらない場合は、ひらがなで書け。

それと異なり、ともこと堀尾 (2006) は 「カタカナには、若者特有の感覚・感性・感情を示す傾向にあり、心理的側面を反映していると論じている」と述べた。それと同様に、兼 (2010) より詳しく説明した。

[先生/センセイ]

俺は多々良先生のことを尊敬と親しみを寵めてセンセイと呼び習わしている。文字で表記した場合には漢字にはなるまい。平仮名でもない。片仮名である。(中略)馬鹿にしている訳ではな

い。あくまで尊敬と親しみを寵めてそう呼ぶのである。そう。尊敬と親しみを寵めて。(京極夏彦「今昔続百鬼一雲」p. 14) この台詞では「先生」と「センセイ」をハッキリと分けて、カタカナ表記を「尊敬と親しみを寵めた」呼び方としている。実際には、あとの台詞からカタカナ表記の「センセイ」は「尊敬と親しみ」というよりも馬鹿にした表現であるように読み取れる。この用例は漢字表記語とカタカナ表記語の意味の違いを効果的に利用した表現であるといえる。「センセイ」は「冷たいJI気取った」という要素の主観的な判断にもとづく「マイナス」という要素に動機付けられ、それが意味に反映されたものといえる。

そして、ますじ〈2012〉はこう言った。

番組制作者は、より多くの視聴者に番組を見てもらい、高視聴率を獲得することを目指して番組を制作している。その目的を達成するためには、「報道」番組は信頼性、バラエティ番組は楽しさを重視し、それに応じた番組の空間を作り上げる必要がある。コンテキストに応じた表記主体の意識として、報道番組では「社会的規範」が、バラエティ番組では「表記主体のストラテジー」が優位に働くよう調整がなされていると言える。したがって、報道番組においては標準的な表記を中心に使用することで視聴者との適正な距離を保ち、バラエティ番組においては、特にカタカナによる非標準的な表記をテロップで多用することで明るく楽しげな番組空間を作り上げ、視聴者との距離を縮めようと働きかけることになる。

その先行研究に応じて、筆者はカタカナ表記の機能・イメージに関して検討したい。とりわけ、少年漫画と少女漫画におけるカタカナ表記の比較したい。

## B. 研究の問題

上記の説明に基づき、本研究の問題は次のとおりである。

1. 少年漫画で一体何の語彙がカタカナ表記を使用されるのか。
2. 少女漫画で一体何の語彙がカタカナ表記を使用されるのか。
3. 少年漫画と少女漫画におけるカタカナ表記の使用の機能の共通点は何であろうか。
4. 少年漫画と少女漫画におけるカタカナ表記の使用の機能の相違点は何であろうか。
5. 社会言語学のコードスイッチングの観点から見れば、少年漫画と少女漫画におけるカタカナ表記は何で影響されるのか。

C. 研究の目的

上記の研究問題に基づき、本研究の目的は次のとおりである。

1. 少年漫画でカタカナ表記を使用される語彙を知るためである。
2. 少女漫画にカタカナで表記を使用される語彙を知るためである。
3. 少年漫画と少女漫画におけるカタカナ表記の使用の機能の共通点を知るためである。
4. 少年漫画と少女漫画におけるカタカナ表記の使用の機能の相違点を知るためである。
5. 社会言語学のコードスイッチングの観点から見れば、少年漫画と少女漫画におけるカタカナ表記は何で影響されるのを知るためである。

D. 研究方法

本研究で利用した研究方法は漫画におけるデータ収集と分析という手法だった。発見したデータはデータ形式に入れた後、語彙・カタカナ表記機能によって、分析する。研究対象集団は少年漫画と少女漫画だった。その研究対象集団として利用される少年漫画は名探偵コナン、フェアリー テイル、ナルトとワンピースだったのに対して、利用された少女漫画は 3D の彼女、アオハライド、会長はメイド様、LDK だった。サンプルは外来語、擬態語、擬音語以外のカタカナ表記だった。

E. データの処理

本研究ではデータは次のように処理された。

1. 少年漫画と少女漫画上の会話やその他の記述のいずれという文章を収集し、テキストにそれを転写し、データ形式にそれを置いた。

No	カタカナの使用	語彙						状況	本章
		人称代名詞	指示代名詞	形容詞	名詞	動詞	副詞		

表 a. データ形式

2. 書かれた転写物を識別し、検討した。
3. 語彙や機能や役割の種類に応じて特定されたデータを分類した。

語彙	言葉	意味	出現頻度
----	----	----	------

人称代名詞			
指示代名詞			
形容詞			
名詞			
動詞			
副詞			

表 b. 分類

4. 分析し、分類されたデータを説明した。
5. 少年漫画の少女漫画上のデータと結果を比較した。
6. すべてのデータ処理が完了した後得られた結果から結論を出した。

#### F. 分析及び解釈

収集したデータは少年漫画、少女漫画、社会言語学の観点からという三つの部分別れ分析した。

##### 1. 少年漫画

No	漫画	回数
1	名探偵コナン	36
2	フェアリーテイル	26
3	ナルト	25
4	ワンピース	25
合計		112

表 c. 少年漫画のデータ数

上記のテーブルを見れば、収集したデータの合計は 112 で、そこでまた語彙と言葉によって、分類した。

語彙	言葉	意味	出現頻度
人称代名詞	オレ	Aku	19
	アンタ	Kamu	4
	ボク	Aku	1
	コイツ	Orang ini	6
	ヤツ	Orang itu	1
	ワシ	Aku (tua)	5
	オイラ	Aku	2
	ガキ	Anak kecil	4
	オッサン	Kakek	2
副詞	オババ	Nenek	2
	ホンマ	Sungguh	7



	ホント	Sungguh	3
	マジ	Serius	1
形容詞	ダメ	Buruk, sia-sia	4
	バカ	Bodoh	6
	イヤ	Tidak	2
	キケン	Bahaya	2
	アカン	Bahaya	2
		ムダ	Tidak berguna
	ムリ	Mustahil	1
	アホ	Bodoh	1
	スゴイ	Hebat, keren,	1
	デタラメ	Berantakan	1
	キレイ	Cantik, indah	1
指示代名詞	コレ	Ini	5
	ソレ	Itu	1
	アレ	Itu (jauh)	5
名詞	ウソ	Bohong	1
	ハシ	Sumpit	1
	フタ	Tutup	1
	マネ	Tiruan	2
	セリフ	Perkataan	1
	ゴミ	Sampah	1
	サムライ	Samurai	1
	メガネ	Kacamata	1
	ネズミ	Tikus	1
	ゴキブリ	Kecoa	1
その他	オイ	Oi (panggilan)	5
	コラ	Hei (panggilan)	1
	ゴメン	Maaf	1
	ハズ	Seharusnya	1
	ワケ	Alasan	1
	クソ	Sampah, brengsek	1
	コノヤロウ	Bangsat	1

表 d. 少年漫画の言葉と語彙による分類

上記のテーブルを見れば、カタカナ表記は人称代名詞「オレ」によく使用されたことが分かった。これは (Jankara,2013)との述べた事と同様で、人称代名詞について詳しく分析すると、男性登場人物の自称詞で最も頻度の高いものは「オレ」、女性は「ワタシ」であるという。この「オレ」はカタカナで表記さ

れる理由はキャラ及び登場人物そのものを強調するためである。それは (Sudjianto と Dahidi, 2004) の中での石田の説明と同じく、カタカナは、動物や植物の名前、擬音語の表現、専門知識の語彙、固有名詞、等、様々な和語に、また読者の注意を招くため、意味の強調にも記述し使用されることができる」。その結果、主人公か敵対者かどうかは、カタカナ表記を見るだけで、見分けることができるのではないかと思う。

## 2. 少女漫画

No	漫画	回数
1	3Dの彼女	25
2	アオハライド	24
3	会長はマイド様	11
4	LDK	22
合計		82

表 e. 少女漫画のデータ数

上記のテーブルを見れば、収集したデータの合計は 112 で、そこでまた語彙と言葉によって、分類した。

語彙	言葉	意味	出現頻度
人主代名詞	ボク	Aku (anak-anak)	3
	アンタ	Kamu	3
副詞	マジ	Serius	6
	ホント	Sungguh	6
形容詞	キレイ	Cantik	1
	イヤ	Tidak	2
	ヤバイ	Bahaya	1
	キモイ	Tidak enak (perasaan)	2
	コワイ	Menyeramkan	1
	バカ	Bodoh	3
	ビミョウ	Indah	1
	アホ	Bodoh	3
	スゲ	Hebat	1
	ダサ	Tidak rapi	1
	ダメ	Tidak bisa, jangan	2
	ズルイ	Curang	1

	ワガママ	Egois	1	
	カッコイ	Keren	1	
	スキ	Suka	1	
	ヒマ	Waktu luang	1	
指示代名詞	アレ	Itu	1	
	コッチ	Disini	1	
	ココ	Disini	1	
名詞	イケメン	Laki-laki tampan	1	
	ケンカ	Pertengkaran	1	
	クビ	Leher	1	
	ウワサ	Rumor	2	
	カバン	Tas	1	
	サイフ	Dompet	4	
	カギ	Kunci	2	
	ゴミ	Sampah	2	
	カッコ	Pakaian	2	
	マンガ	Komik	1	
	センパイ	Senior	1	
	シュミ	Hobi	1	
	サイコ	Sangat hebat	1	
	ケガ	Luka	1	
	ワケ	Alasan	2	
	ナニ	Apa	1	
	コ	Anak	1	
	その他	ゴメン	Maaf	1
		ハイ	Iya	6
バカヤロウ		Laki-laki yang bodoh	1	
ボケ		Blur, pandangan kabur	2	
ブス		Wanita jalang	3	

表 f. 少年漫画の言葉と語彙による分類

上記のテーブルから見れば、少女漫画でカタカナ表記は副詞「マジ」と「ホント」に、その他の名詞「ハイ」によく使用されることが分かった。なぜ「マジ」と「ホント」はカタカナいずれにせよ、意味を強調をするために技とカタカナで書かれたのではないかと。(Sudjianto と Dahidi, 2004) の中での石田の説明と同じ

く、カタカナは、動物や植物の名前、擬音語の表現、専門知識の語彙、固有名詞、等、様々な和語に、また読者の注意を招くため、意味の強調にも記述し使用されることができるとされている。そのみならず、「ホント」と「ハイ」は話し言葉のため、カタカナで書いても変でもない。

### 3. 社会言語学のコードスイッチングの観点から

社会言語学のコードスイッチングの観点から見るとというのは、話しての相手は誰か、話しての気持ちはどうなのか、場所はどこか、ようするに場面状況によって、分析することである。そこで、カタカナ表記は少年漫画にも少女漫画にも次の状況で使用される傾向が分かった。

まずは相手は誰かということで話し手は友達と話するとき、自分のことを示すため、自分の名前にカタカナ表記を使われる。そして、相手のことを示そうとするときに、相手の名前や呼びかけをカタカナ表記で書かれる。話しての気持ちという事は怒る・嬉しい・恥ずかしい・悔しいなど、強い気持ちを持ち話するときカタカナ表記で書かれる。という事でカタカナ表記の使用は社会言語学の観点からでも解釈できるものである。

### G. 考察

はじめにに言った通り現代、外来語およびオノマトペ以外のカタカナ表記の使用というのは変更しつつある。それに関する理論と実際現象を漫画を通じる日本語を学習しようとするインドネシア人のためにわかりやすく説明するべくと思う。データ分析の結果によるとこれほどカタカナ表記の使用とその機能も多くとは予想した結果であったが、その内に、少年漫画と少女漫画に共通点と相違点が多少あるとは予想外の結果であった。それは最も面白いところではないかと思う。とりわけ、文法の強調というカタカナ表記の機能であった。名詞、形容詞の強調の現象は珍しくないが、文法強調なんて、想像にもつかないほど、まさに面白い結果であった。また、相手と登場人物の気持ちによってカタカナ表記が影響されるところも、面白い結果であった。なぜなら、これは人と他人の会話スクリプトに着用できるためだと思う。授業の会話テキストのように、人の役割と当人の気持ちによってカタカナ表記がスクリプトを着色させることで、それを読んだ人にとってより面白くなるのではないだろうか。

先行研究に比べ、本研究の共通点はカタカナ表記が人称代名詞、動植物の名前やネガティブのイメージを持つ言葉に使用される機能や言葉の意味を強調する機能であった。相違点はとりわけ漫画におけるその強調の詳細であった。例えば、驚く・怒る・文法の強調というカタカナ表記機能があることであった。また、少年漫画と少女漫画を比べ、カタカナ表記の特徴なども本研究では多少あることが確認された。また、最も興味深い結果のは、その社会言語学のコードスイッチングからのカタカナ表記現象であった。それは新しいことを確信している。

本研究の結果はどこまで貢献できるかという、教育・研究・記事・小説・雑誌・漫画の範囲まで貢献できるのではないだろうか。教育には授業の

テキストやスクリプトに利用されること、研究には新しいテーマとアイデアを出せること、雑誌・記事・小説・漫画等にも利用できるほど貢献できると思う。

ただし、本研究で残された問題について例えばそれらの結果に関して、なぜ起こり得る・あり得る、他のカタカナ表記はあるかもしれない等、検討されなかったため、今後の課題として今後の課題として、その点のについて詳しく調べ、検討したい。

#### H. 終わりに

本研究の結論は多少ある。まずは少年漫画と少女漫画に書かれたカタカナ表記は人称代名詞、副詞、形容詞、名詞、指示代名詞である。その大半、少年漫画では人称代名詞の「オレ」の頻度が最も多くのに対し、少女漫画では副詞の「マジ」、「ホント」と名詞の「ハイ」の頻度が最も多い。これに対して、筆者は言葉の意味の強調や話し言葉の提示や登場人物の気持ちの強調などカタカナ表記の機能は確認できた。また社会言語学のコードスイッチングに応じてカタカナ表記が話してと相手の立場・地位や当人の気持ちなどで影響されることも確認できた。

#### I. 今後の課題

本研究の今後の問題は社会言語学の観点からなぜカタカナ表記は使われるのかという明確な理由を探り研究すべきではないかと思う。そして、このようなカタカナ表記は教育的にどのように授業に出されるべきのかというテーマも良くないわけではない。また、本研究でいくつの不明なカタカナ表記の機能という点やまだ解釈できない点残された点をより解明すべきだとおもう。

#### 参考文献

- Masuji (2012). テレビ番組の文字情報における文字種の選択 — 番組のチャンネルと語用論的要素に注目して — <https://core.ac.uk/download/pdf/46888718.pdf> にダウンロードした。
- Jankara (2013). 漫画における言葉の役割、構造、登場人物という三つの観点から。 <http://shermes-ir.lib.hit-u.ac.jp/rsbitsstream10086257989soc020201300302.pdf> にダウンロードした。
- Junko,O (2011). 読む力中級。 古部
- Ken,O. (2010). カタカナ表記語の意味についての考察. *Paper in Linguistic Science*.
- Masuji Hitomi (2012). テレビ番組の文字情報における文字種の選択 —番組のチャンネルと語用論的要素に注目して—
- Mitamura, Yasuko. (1988). *Let`s Learn Katakana: Second Book of Basic : Second Book of Basic Japanese Writing*. Tokyo: Kondansha International
- Myanimelist (2017, 05 Mei). *One Piece*. [オンライン]. [https://myanimelist.net/manga/13/One\\_Piece?q=one](https://myanimelist.net/manga/13/One_Piece?q=one)
- Shopi Fauzan, 2017  
**ANALISIS PENGGUNAAN HURUF KATAKANA SELAIN GAIRAIGO DAN ONOMATOPE PADA SHOUNEN MANGA DAN SHOUJO MANGA**  
Universitas Pendidikan Indonesia | Respository.upi.edu | Perpustakaan.upi.edu

- Narita & Sakakibara. (2004). *Gendai nihongo no hyouki taikai to hyouki senryaku. Studies in Humanity and Culture vol 2.*
- Raw Manga (2017, Februari-Maret). Raw Manga List. [オンライン].  
<https://raw.senmanga.com/list>
- Sudjianto, & Dahidi, A. (2004). *Pengantar Linguistik Bahasa Jepang*. Jakarta: Kesaint Blanc.
- Sutedi, Dedi. (2011). *Penelitian Pendidikan Bahasa Jepang*. Bandung: Humaniora
- Tomoko & Horio. (2006). 若者雑誌におけるカタカナ表記とその慣用化をめぐって。北九州市立大学文学部紀要
- Tribun Jogja (2013) Kalahkan Jepang, Indonesia Peringkat 2 di Dunia Pembaca Manga. [オンライン] <http://jogja.tribunnews.com/2013/11/29/kalahkan-jepang-indonesia-peringkat-2-di-dunia-pembaca-manga>