

国立国語研究所学術情報リポジトリ

To what extent do Americans understand
Japanized English loanwords? : Investigating
knowledge and inference of loanword meanings

メタデータ	言語: jpn 出版者: 公開日: 2019-03-25 キーワード (Ja): キーワード (En): 作成者: 柴崎, 秀子, 玉岡, 賀津雄, 高取, 由紀, SHIBASAKI, Hideko, TAMAOKA, Katsuo, TAKATORI, Yuki メールアドレス: 所属:
URL	https://doi.org/10.15084/00002174

アメリカ人は和製英語をどのくらい理解できるか —— 英語母語話者の和製英語の知識と意味推測に関する調査 ——

柴崎 秀子
(長岡技術科学大学)

玉岡 賀津雄
(広島大学)

高取 由紀
(ジョージア州立大学)

キーワード

和製英語, 日本語教育, 日本語学習者, カタカナ語

要 旨

本研究の目的は、①英語を使って作られた和製英語の意味を英語母語話者が推測した場合、どのような語の推測が容易で、どのような語の推測が困難かを調査すること、及び、②日本語学習経験のある者が未知の和製英語の意味を推測した場合、日本語学習経験が活かされるかどうかを調査することの2点である。日本語学習者36名と非学習者36名に、30語の和製英語を刺激語として与え、各語の知識を問う二者択一問題と、各語の意味を選ぶ四者択一問題を行った。その結果、日本語学習者は和製英語の知識において非学習者と差がないにも関わらず、意味推測において優れていることが示された。また、①英語と形が良く似ている和製英語、②後項の語が複合語全体の意味的主要部となり、前項の語が後項の語を修飾している和製英語は意味推測が易しく、反対に、①英語の語順規則に則っていない和製英語、②英語の概念に共通する部分が少ない和製英語、③前項の語も後項の語も、それが構成する複合語の主要な意味とならない和製英語は、英語母語話者にとって意味推測が難しい傾向があることが示された。

1. 本研究の目的

和製英語とは英語をもとに作られたカタカナ語の一種であり、日本語の語彙である。まだ定義も明確にはなっておらず、英単語を組み合わせた複合語(例:バージョンアップ)だけを和製英語と呼ぶもの(フリー百科辞典ウィキペディア¹ 2005年12月1日時点)もあれば、複合語だけでなく1語で意味を成すもの(例:コンセント)も含めて和製英語と呼んでいるもの(『和製英語の徹底チェック』(ウエインライト2004), 『和製英語正誤事典』(松本・松本 1988), 『例文中心カタカナ語を英語にする辞典—和製語から通じる英語へ—』(丸山ほか 1992))もある。また、和製英語と言うだけでなく、カタカナ英語と呼ばれる場合もある。

最近の日本語事情において、和製英語をとりまく状況は大きく分けて二つの流れがあるようだ。一つは和製英語を英語学習の入り口として考える肯定的な視点であり、『英単語が自然に増える—和製英語「わたし流」活用術』(尾崎 2005), 『和製英語から英語を学ぶ』(脇山 1985), 『和製英語が役に立つ』(河口 2004)などでは、和製英語は日本人の英語の語彙を増やすための出発点であり、英語学習を促進させる効果があるととらえている。

一方、和製英語に対する否定的な考え方もあり、2001年12月には「通じないカタカナ英語追放

シンポジウム」が福岡で開催され、2005年には英語母語話者が書いた『恥ずかしい和製英語』（ウォルシュ 2005）という本が出版された。「朝日新聞オンライン記事データベース閲覧」によれば、2000年1月1日から2005年12月31日の間に『朝日新聞』、『アエラ』、『週刊朝日』に68件の和製英語に関する記事や意見が掲載されたが、「外国では通用しない和製英語を、なるべく速く消し去るほうが先決ではあるまいか。」（陳2004年9月13日『朝日新聞夕刊』）のように、和製英語に対する強い反発も見られた。否定的な意見の主旨としては、日本人が英語だと思って使う和製英語が実は日本語であり、英語母語話者に通じることはなく混乱を招くということのようである。

このように新聞に様々な意見が寄せられることや、対立した主張を持つ出版物が見られるということは、和製英語に対する人々の関心の高さを示すものであろう。これらの議論は、英語の専門家からの提言や意見であることが多く、主に日本人と英語という関係の中で議論されてきたが、日本語教育の分野で和製英語の本格的な研究や調査はまだ見られない。和製英語は日本語の語彙であり、日本語学習者と和製英語という関係の中での議論もあってしかるべきであろう。また、英語母語話者には和製英語がどのように受け取られるか調査することも意義あることと考える。

まず、和製英語の特徴を知るために『和製英語の徹底チェック』（ウエインライト 2004）、『恥ずかしい和製英語』（ウォルシュ 2005）、『英単語が自然に増える－和製英語「わたし流」活用術』（尾崎2005）、『和製英語から英語を学ぶ』（脇山 1985）、『和製英語が役に立つ』（河口 2004）などに取められた和製英語、及び、フリー百科辞典ウィキペディア、Japanglish List²、japanglish-japanese English³、和製英語楽天⁴、和製英語矯正辞典⁵などの web サイトから見つけた和製英語を総覧した。その結果、和製英語は以下の四つのタイプに整理できるようだ。

第一に、英語として存在するが、英語の意味とは異なる意味で使われるものがある。例えば、英語の smart は頭が良いという意味であるが、日本語のスマートは体形が細くて見た目が良いということである。英語の mansion は寝室が10以上もあるような大邸宅であるが、日本語のマンションはアパートよりも高級感のある集合住宅である。これらは尾崎(2005)が分類した「意味ずれ型」に相当するものである。

第二に、英語の単語を変形、あるいは短縮して作られたものがある。例えば、日本語のデパートは英語の department store であり、日本語のドライヤーは英語の hair dryer である。

第三に、英単語に存在しないが英語のような印象を与えるものがある。例えば、日本語のナイターは英語では night game と言い、チャックは zipper であり、nighter や chack という語は英語にないものである。語自体が存在しないだけでなく、フリーター、プリクラのように英語の語概念にないものもあり、これらは尾崎の分類の「純和製型」に相当するだろう。

第四に、実際に存在する英単語を組み合わせて新しい意味を作るものがある。例えば、ムードメーカー、カルチャーセンター、ハローワーク、チャームポイントなどである。これらは尾崎の分類の中の「組み合わせ型」と「英語表現不在型」に重なるだろう。第一から第四までに共通することは、和製英語はいずれも日本人の発想から作られた語であり、英語を使ってある概念を表象した日本語ということである。つまり、和製英語は日本語母語話者にとっては外国語に似た母語であり、英語母語話者にとっては母語が形や意味を変えて外国語になった語彙ということにな

り、この特徴は非常に興味深い。では、英語母語話者と和製英語、英語母語話者の中の日本語学習者と和製英語という関係はどのようなものだろうか。この点を明らかにするために、本研究では以下の2点を目的として調査を行った。

1. 英語を使って作られた和製英語の意味を、英語母語話者が推測した場合、どのような和製英語の意味推測が容易か、または困難かを調査する。
2. 和製英語は日本語であるが、日本語学習経験のある者が未知の和製英語の意味を推測した場合、日本語学習経験が生かされるかどうかを調査する。

2. 調査の方法

2.1. 刺激語の選定

本研究の目的を遂行するには和製英語の意味を推測させる課題が必要であるが、和製英語を四つのタイプから見た場合、以下のような問題が生じる。

第一のタイプの語を刺激語として使用した場合、和製英語と英語の持つ概念が異なるので、1語では推測が不可能であり、文脈からの推測問題を作る必要がある。例えば *She has become smart because she was on a diet for a while.* (彼女はしばらくダイエットしたのでスマートになった。) などの文を作成し、下線部の *smart* の意味を推測する問題を作成する方法が考えられる。文脈からの未知語の意味推測では、その文に含まれる語から読み手のスキーマが活性化する (Liu & Nation 1985) ことがわかっており、例文の場合、*diet* という語から食事や体形に関係のある語が活性化される可能性が高い。そうすると、下線部分は *smart* である必要はなく、空欄でもいいし、あるいは実験者の造語でもいい。しかし、本研究で明らかにしたいのは、文脈から未知語が推測できるかどうかということではなく、日本語のスマートはどのような意味なのかを推測させることなので、推測する手がかりが文中にあるのは調査語として適切ではない。従って、文脈を必要とする第一のタイプの語は刺激語として適切ではないと考えた。

第二のタイプは、形は異なるが意味は同じ語であり、例えばドライヤーと *hair dryer* の示す概念は同一である。本研究では未知の和製英語の意味推測を測定したいので、和製英語と英語とで概念の異なる語を刺激語として使う必要がある。従って、第二のタイプの語も適切ではないと考えた。

第三のタイプは、英語に存在しない語、あるいは語だけでなく概念自体が存在しない語である。前者は第一のタイプと同じく文脈からの推測が必要で、*I enjoyed the nighter this evening.* (私は今晚ナイターを楽しんだ。) のような文を提示し、下線部の語の意味を推測するという課題が考えられる。しかし、この場合も第一のタイプと同じく、文脈上の手がかりの有無やスキーマの活性化などの問題が生じる。また、後者は英語に概念そのものがない語であるので、意味推測の課題として適切ではない。

第四のタイプは、英単語を組み合わせて出来た和製英語で、元の語はどちらも英語に存在する語である。1語でも当然概念を持つが、2語になった時、別の語概念を形成するという特徴を持つ。1例を挙げるとすれば、英語母語話者であれば *hello* も *work* もその語概念を持っているが、

表1 和製英語の調査に使用した刺激語の掲載の有無および印刷頻度

No.	調査に使用した 和製英語	日本語能力試験 出題基準	国語辞典	カタカナ語辞典	朝日新聞 印刷頻度	『広辞苑』 第五版(1998)
1	ドクターストップ	×	○	○	50	○
2	ホームドクター	×	○	○	49	○
3	タイムサービス	×	○	○	7	×
4	ライブハウス	×	○	○	315	○
5	モーニングサービス	×	○	○	17	○
6	ベッドタウン	×	○	○	342	○
7	ペアルック	×	○	○	15	○
8	ペーパードライバー	×	○	○	34	○
9	シルバースhirt	×	○	○	122	○
10	ツーショット	×	○	○	41	○
11	アフターサービス	×	○	○	16	○
12	ニューハーフ	×	×	○	4	×
13	マイペース	×	○	○	469	○
14	マンツーマン	×	○	○	145	○
15	ミスコンテスト	×	×	×(「ミスコン」有り)	42(56)	×
16	ワンルームマンション	×	○	○	303	○
17	モデルルーム	×	○	○	129	○
18	ポケットベル	×	○	○	613	○
19	レースクイーン	×	○	○	11	○
20	チャイルドシート	×	×	○	119	×
21	ハイウェイ	×	×	○(「ハイウエー」も有り)	6(328)	○
22	オープンカー	×	○	○	167	○
23	デッドボール	×	○	○	11	○
24	スキンシップ	×	○	○	127	○
25	ワンパターン	×	○	○	49	○
26	ゲームソフト	×	○	○	589	×
27	ダイアルイン	×	○	×(「ダイヤルイン」有り)	0(11)	○
28	ゲームセンター	×	○	○	483	○
29	テーブルセンター	×	○	○	10	○
30	マナーモード	×	×	×	0	×

注1：○は掲載されている和製英語を示し、×は掲載されていない和製英語を示す。

注2：朝日新聞での印刷頻度の()内の数値は、『コンサイスカタカナ語辞典』の()内の和製英語の表記頻度を示す。

注3：国語辞典とカタカナ語辞典は三省堂のweb版のコンサイス辞典を使用した。URLは論文中に記載した。

ハローワークの概念は持っていない。本研究では、helloとworkからなるハローワークの意味が推測できるかどうかを調査したい。このタイプの語であれば文脈は不要であり、語単位で意味の推測を測定できる。以上のような特徴を考慮し、本研究には第四のタイプが最適と判断した。

次に、第四のタイプの和製英語から調査に使う刺激語を選んだ。本研究の目的の一つは、日本語学習経験が未知の和製英語の意味推測に生かされるかどうかを知ることである。そのためには、日本語学習者の知らない和製英語を刺激語としなければならないが、被調査者にとってどのような和製英語が未知語であるかという調査は事前に出来ないため、刺激語は日本語能力試験出題基準にない語であることを条件とした。また、語彙には「出生死滅過程」(Wimmer & Altmann 1995)があるので、和製英語にも古くからある語と新しい語が存在すると考えられ、この点が被調査者の知識に影響を与えていることも予想される。そこで、どちらか一方に偏らないようにするために、国語辞典⁶、カタカナ語辞典、広辞苑の3種類のすべてに掲載がある語は定着している語として刺激語に加え、この3種類のうちのいずれかに掲載のない語は比較的新しい語として刺激語に加えた。例えば、マナーモードは3種類のいずれの辞書にも掲載がなく、『日本語の語彙特性－朝日新聞の語彙・文字頻度調査』(天野・近藤 2000)での出現頻度はゼロ

なので、2000年以降の携帯電話の急激な普及とともに生じた和製英語であると推定される。また、カタカナ語には表記上の問題もあり、dial はダイヤルかダイアルのどちらか、way はウェイ、ウエイ、ウェー、ウエーのいずれかで表記することが可能である。カタカナ語辞典ではハイウエーとハイウェーの両方があり、ダイアルインはなかったが、ダイヤルインはあった。しかし、英語母語話者にはカタカナ表記の問題は影響ないので、この点は本調査では視野に入れないことにした。以上のような手続きを踏み30語の刺激語を選定した。刺激語を表1に示した。

2.2. 手続き

アメリカに住む大学生で、英語を母語とする者を調査の対象とした。日本語を学習している者36名と全く学習経験のない者36名の二つのグループを作った。日本語学習者の平均学習時間は35ヶ月で、平均年齢は23.9歳、非学習者の平均年齢は24.4歳。学習者の性別は男19名、女17名、非学習者の性別は男9名、女26名だった。調査を行ったのは2005年5月から7月である。時間制限は設定しなかった。質問紙には、和製英語30語の各語に対して、知っているか、知らないかという二者択一問題と、各語の正しい意味を選ぶという四者択一問題を提示した。質問紙には以下の指示を示した（質問紙は論文末尾の資料を参照されたい）。

The words (No.1-No.30) are Japanese-English expressions which are commonly used in the Japanese language. Are you familiar with them? If so, please check the box marked 'yes', and if not, check the box marked 'no'. Choose one response from A to D that you think is the correct meaning for each word and check the box. (訳：1番から30番までの語は日本語の中でよく使われる和製英語の表現です。これらの語を知っていますか。知っていたら yes に を、知らなかったら no に をつけてください。各語について正しいと思う意味を A から D の中から選んで、 をつけてください)

3. 調査結果及び分析

3.1. 調査結果

第一の質問は、各刺激語について「知っている」「知らない」の二者択一問題であったが、被調査者が「知っている」と答えていても、意味の選択問題が誤答であった場合は知識がないと見なした。知識の有る1語を1点とし、得点を被調査者ごとに合計し、学習者と非学習者の二つのグループで成績を比較した。学習者も非学習者も、成績の分布が最下方に偏っている（学習者：最頻値2.00、歪度1.467、非学習者：最頻値0.00、歪度0.743）ことから、被調査者はほとんどの刺激語に対して知識がないことが示され、前章で述べた本調査の条件に適う刺激語であることが確認された。学習者の平均値は4.16、非学習者の平均値は2.61で、*t*検定で分析したところ、この二つのグループの成績に、有意な差はなかった [$t(70)=1.931, n.s.$] (表2を参照)。

第二の質問項目は、各刺激語について正しい意味を選ぶ四者択一問題であったが、本調査の目的は未知の和製英語の意味推測が出来るかどうかを見ることであったので、正答を選んだ場合でも、もともと知識が有った場合には採点から除いた。すなわち「知らない」と答え、かつ、正答

が選べた項目のみを意味推測が出来た項目数（正答数から既知語数をマイナスした数値）として採点対象とした。学習者の平均値は13.05、非学習者の平均値は10.50で、*t*検定で分析したところ、この二つのグループの成績に有意差が示された [*t*(70)=2.798, *p*<.01]（表2を参照）。

表2 和製英語の既知語数と意味推測の正答数

	人数	既知語数		意味推測の正答数	
		平均値	標準偏差	平均値	標準偏差
日本語学習者	36	4.17	4.04	13.05	3.64
非学習者	36	2.61	2.64	10.50	4.09
<i>t</i> 検定の結果		<i>t</i> (70) = 1.931, <i>n.s.</i>		<i>t</i> (70) = 2.798, <i>p</i> < .01	

注：既知語数および意味推測の正答数は、いずれも満点が30点である。

表3 各和製英語における成績結果と学習者と非学習者の母比率の差の検定

#	刺激語	各語における知識の有無および意味推測の成績結果						カイ二乗値と有意確率
		学習者 (n=36)			非学習者 (n=36)			
		知識有	意味推測正解者	全体比率	知識有	意味推測正解者	全体比率	
1	ドクターストップ	3	2	0.06	0	2	0.05	$\chi^2(1) = 0.008, n.s.$
2	ホームドクター	5	21	0.67	2	22	0.64	$\chi^2(1) = 0.067, n.s.$
3	タイムサービス	2	3	0.09	0	5	0.13	$\chi^2(1) = 0.443, n.s.$
4	ライブハウス	7	20	0.68	0	15	0.41	$\chi^2(1) = 4.816, p < .05$
5	モーニングサービス	8	14	0.50	0	8	0.22	$\chi^2(1) = 5.387, p < .05$
6	ベッドタウン	1	18	0.51	0	14	0.39	$\chi^2(1) = 1.127, n.s.$
7	ペアルック	1	21	0.60	0	11	0.31	$\chi^2(1) = 6.215, p < .05$
8	ペーパードライバー	2	14	0.41	0	2	0.06	$\chi^2(1) = 12.583, p < .001$
9	シルバーシート	2	16	0.47	0	15	0.41	$\chi^2(1) = 0.206, n.s.$
10	ツーショット	0	3	0.08	0	4	0.11	$\chi^2(1) = 0.158, n.s.$
11	アフターサービス	2	8	0.23	0	3	0.08	$\chi^2(1) = 3.049, n.s.$
12	ニューハーフ	1	7	0.20	1	1	0.03	$\chi^2(1) = 5.081, p < .05$
13	マイベース	8	28	1.00	10	20	0.77	-
14	マンツーマン	13	16	0.70	15	9	0.43	$\chi^2(1) = 3.191, n.s.$
15	ミスコンテスト	4	23	0.72	4	20	0.63	$\chi^2(1) = 0.638, n.s.$
16	ワンルームマンション	6	11	0.37	0	11	0.31	$\chi^2(1) = 0.275, n.s.$
17	モデルルーム	4	14	0.44	5	12	0.39	$\chi^2(1) = 0.165, n.s.$
18	ポケットベル	6	21	0.70	1	26	0.74	$\chi^2(1) = 0.148, n.s.$
19	レースクイーン	7	9	0.31	1	7	0.20	$\chi^2(1) = 1.030, n.s.$
20	チャイルドシート	3	21	0.64	13	13	0.57	$\chi^2(1) = 0.288, n.s.$
21	ハイウェイ	12	21	0.88	17	13	0.68	$\chi^2(1) = 2.332, n.s.$
22	オープンカー	6	25	0.83	2	20	0.58	$\chi^2(1) = 4.587, p < .05$
23	デッドボール	7	22	0.76	3	17	0.52	$\chi^2(1) = 3.921, p < .05$
24	スキンシップ	4	20	0.63	0	18	0.50	$\chi^2(1) = 1.074, n.s.$
25	ワンパターン	2	17	0.50	3	20	0.61	$\chi^2(1) = 0.762, n.s.$
26	ゲームソフト	13	17	0.74	1	16	0.46	$\chi^2(1) = 4.500, p < .05$
27	ダイアルイン	1	7	0.20	1	5	0.14	$\chi^2(1) = 0.402, n.s.$
28	ゲームセンター	16	18	0.90	12	16	0.67	$\chi^2(1) = 3.382, n.s.$
29	テンプルセンター	0	12	0.33	3	19	0.58	$\chi^2(1) = 4.090, p < .05$
30	マナーモード	4	21	0.66	0	14	0.39	$\chi^2(1) = 4.848, p < .05$

注1：意味推測の正解者とは、正答数から知識の有る人数を引いた数である。

注2：全体比率とは、意味推測正解者数を知識が無い人数で割った数値である。

注3：カイ二乗分布を使った母比率の差の検定は、意味推測正解者と不正解者の比率を日本語学習経験の有無で比較したものである。

注4：和製英語「マイベース」は、日本語学習者が全問正解し、不正解者はゼロであったため、母比率の差の検定は行っていない。

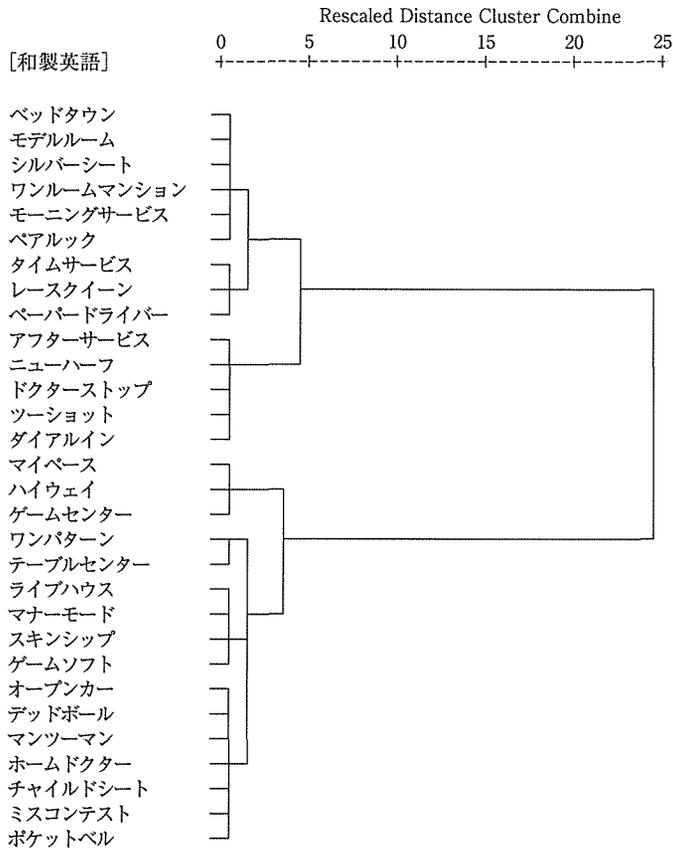


図1 学習者と非学習者の意味推測正答率のクラスタ分析結果

以上の結果から、本調査で使用した和製英語30語に対して、学習者と非学習者の間で知識の差はないが、意味を推測することにおいて学習者は非学習者よりも優れていることが示された。

次に、どのような語において学習者は非学習者よりも意味の推測が優れているかを調べるためにカイ二乗分布を利用した母比率の差の検定を行った。30の刺激語ごとに、もともと知識がなかった人数を、学習者と非学習者のそれぞれの母数とし、意味推測が出来た人数と出来なかった人数の比率の差を検定した。その結果、ニューハーフ [$\chi^2(1) = 5.081, p < .05$], オープンカー [$\chi^2(1) = 4.587, p < .05$], モーニングサービス [$\chi^2(1) = 5.387, p < .05$], ペアルック [$\chi^2(1) = 6.215, p < .05$], ペーパードライバー [$\chi^2(1) = 12.583, p < .001$], ライブハウス [$\chi^2(1) = 4.816, p < .05$], デッドボール [$\chi^2(1) = 3.921, p < .05$], マナーモード [$\chi^2(1) = 4.848, p < .05$], ゲームソフト [$\chi^2(1) = 4.500, p < .05$], テーブルセンター [$\chi^2(1) = 4.090, p < .05$]の10語において、学習者と非学習者の中の意味推測が出来た人数と出来なかった人数の比率の差は有意であった。つまり、両者の比率の差に違いがないという仮説を否定したことになる。これらの10語のうち、テーブルセンターを除く9語において、学習者は非学習者よりも成績が良かった。

表4 クラスタ分析による和製英語の4分類

和製英語		正答率(単位:%)			
		学習者	非学習者		
分 類 I	①	タイムサービス	8.8	13.9	
		ツーショット	8.3	11.1	
		ドクターストップ	6.1	5.6	
		アフターサービス	23.5	8.3	
		ニューハーフ*	20.0	2.9	
		ダイアルイン	20.0	14.3	
		シルバーシート	47.1	41.7	
		モデルルーム	43.8	38.7	
		ベッドタウン	51.4	38.9	
		②	モーニングサービス*	50.0	22.2
		ペアルック*	60.0	30.6	
		ワンルームマンション	36.7	30.6	
		レースクイーン	31.0	20.0	
		ペーパードライバー*	41.2	5.6	
分 類 II	①	ホームドクター	67.7	64.7	
		ミスコンテスト	71.9	62.5	
		ポケットベル	70.0	74.3	
		ハイウェイ	87.5	68.4	
		ゲームセンター	90.0	66.7	
		オープンカー*	83.3	58.8	
		マイペース	100.0	76.9	
		②	ワンパターン	50.0	60.6
			テーブルセンター*	33.3	57.6
			チャイルドシート	63.6	56.5
		スキンシップ	62.5	50.0	
		ライブハウス*	68.8	41.7	
		マンツーマン	69.6	42.9	
		マナーモード*	65.6	38.9	
		デッドボール*	75.9	51.5	
		ゲームソフト*	73.9	45.7	

注：*は母比率の差の検定でカイ二乗値が有意であった語を示す。

たが、興味深いことに、テーブルセンターにおいては非学習者のほうが学習者よりも成績が良かった。これらの結果を表3に示した。

さらに、学習者と非学習者の英語母語話者としての共通点を観察するため、30の刺激語ごとに意味推測の正解者数をもともと知識がなかった人数で割ることで正答率を算出し（表3の全体比率参照）、クラスタ分析を用いて分類した。クラスタ間の距離にはウォード法を用い、刺激語間の距離は平方ユークリッド距離で測定した。その結果を図1に樹形図で示した。30語の刺激語は大きく二つに分類された。樹形図の上半分は、学習者の正答率が60.0%以下で非学習者の正答率が41.7%以下のものである。上半分はさらに二つに分類され、学習者の正答率が6.1%から23.5%、非学習者の正答率が2.9%から14.3%の6語（分類Iの①：タイムサービス、ツーショット、ドクターストップ、アフターサービス、ニューハーフ、ダイアルイン）と、学習者の正答率が31.0%から60.0%、非学習者の正答率が5.6%から41.7%の8語（分類Iの②：シルバーシート、モデルルーム、ベッドタウン、モーニングサービス、ペアルック、ワンルームマンション、レースクイーン、ペーパードライバー）に分かれた。樹形図の下半分は、学習者の正答率が

33.3%以上で非学習者の正答率が38.9%以上のものである。下半分はさらに二つに分かれ、学習者の正答率が67.8%から100%、非学習者の正答率が58.8%から76.9%の7語（分類Ⅱの①：ホームドクター、ミスコンテスト、ポケットベル、ハイウェイ、ゲームセンター、オープンカー、マイペース）と、学習者の正答率が33.3%から75.9%、非学習者の正答率が38.9%から60.6%の9語（分類Ⅱの②：ワンパターン、テーブルセンター、チャイルドシート、スキンシップ、ライブハウス、マンツーマン、マナーモード、デッドボール、ゲームソフト）である。この結果を表4にまとめた。分類Ⅰの①は学習者も非学習者もともに正答率が低く、両者にとって意味推測が難しい語であったことがわかる。反対に、分類Ⅱの①は学習者も非学習者もともに正答率が高く、両者にとって意味推測が易しい語であったことがわかる。分類Ⅰの②と分類Ⅱの②はその中間に位置するものであるが、この二つのグループには学習者と非学習者の正解者・不正解者の比率が有意であることが示された語が比較的多かった。以上の分析結果をまとめると、まず、日本語学習者は非学習者と比べて、和製英語の知識に差がないにも関わらず、意味の推測において優れているということが示された。つまり、日本語の学習経験は未知の和製英語の意味推測に生かされるということである。次に、各語における正解・不正解の比率の差を検定したところ、10語の刺激語においてカイ二乗値は有意であった。最後にクラスタ分析で分類したところ、学習者も非学習者も推測が容易な語と困難な語があることが示された。この共通する点を分析すれば、英語母語話者は和製英語をどのようにとらえるか推察されるだろう。以上の点を踏まえて、次章では分析結果を詳細に観察することで考察を進める。

3.2. 英語母語話者における和製英語の意味推測の分析

初めに、クラスタ分析結果から示された学習者も非学習者も意味推測の易しかった分類Ⅱ①の7語について考えたい。この7語を観察すると、形や意味の上で以下の特徴が見出される。

まず、オープンカーは英語でconvertibleであるが、open-top-carと言う場合もあり、日本語と英語の形が極めて近い。このような形が似ている語の意味推測は容易であると推定される。

次に、ミスコンテスト、ポケットベル、ゲームセンター、ホームドクター、ハイウェイ、マイペースの6語は、前項の語と後項の語が修飾・被修飾の関係にあり、後項の語の意味が複合語の主要な意味を成す。例えば、ミスコンテストは未婚の人(ミス)のためのコンテスト、ポケットベルはポケットに入るようなサイズのベル、ゲームセンターはゲームをする場所(センター)というような関係になっている。ホームドクターは家族のかかりつけの医者という意味であるが、同じくホームがドクターを修飾する。英語のhomeは「自宅」「家庭」「家」「故郷」「本拠地」などの意味でfamilyとは別の意味を持つが、日本語のホームにはホームドラマ、マイホーム主義、アットホームなどの語があり、家族と家庭の両方の意味を含む語があるようだ。ハイウェイは有料高速道路を意味するが、このハイは料金が高い(high)というところから作られたと推測され、やはりウェイを修飾する関係にある。アメリカでも公道をhigh wayと呼ぶ場合もあるが、これは必ずしも高速道路を意味しない。日本語のハイウェイに近い英語としては、an express way, toll roadなどであろう。マイペースは文字通り私の(my)ペースであり、これも修飾・被修飾の

関係にある。つまり、後項の語が複合語全体の意味的主要部となり、前項の語が後項の語を修飾している和製英語は意味の推測が易しいという仮説が立てられる。

では、学習者も非学習者も意味推測の難しかった分類 I ①の 6 語はどうだろうか。

まず、アフターサービスは商品販売後に無料で修理や点検などをすることであるが、英語にも after-sale service という言い方がある。この点で、open-top-car とオープンカーのように形が似ている語と言えるが、それにも関わらず、アフターサービスの意味推測が難しかったのは何故だろうか。その理由として以下のことが考えられる。アフターサービスは after(前置詞) + service(名詞) という語構成のため、英語の語順規則では「サービスの後」という意味になってしまう。しかし、日本語のアフターサービスは、販売した後に何かのサービスをするという意味であり、英語とは順序が逆である。このような英語の語順規則に則っていないことが意味推測を難しくしているのではないだろうか。

次に、タイムサービスが難しかった理由としては、アメリカではクリスマスやサンクスギビングなど一定期間、商品の値引きをすることもあるが、スーパーマーケットやデパートが一日の中で時間を限定して商品を安売りするという習慣がないからだと考えられる。タイムサービスもアフターサービスも、ともにサービスという語が使われているが、日本語のサービスは、無料や値引きの意味で使われることが多い。しかし、英語の service は「奉仕」「公共事業」「部局」「軍務」などの意味で使われることが多く、日本語のサービスの持つ概念からは遠い。このように意味概念が遠いもの、また、概念そのものがない語は意味推測が難しいと思われる。同じことがツーショットにも言える。ツーショットは二人だけで写真に納まること、二人だけでどこかにいる(例：公園で太郎と花子のツーショットを見た) ことであるが、英語にはこのような概念を表す単語が存在しない。日本語にツーショットという語があるということは、それが特別なことであり、命名すべき概念なのだろう。ドクターストップは医者が患者に酒やたばこなどをやめるように言うことで、その意味からはアフターサービスのような英語の語順規則(SV)を無視した語ではない。しかし、学習者も非学習者もほとんどの回答者が doctor's visit を選んだ。これは、英語の stop に「立ち寄る」という意味があるために、visit を想起したと推測される。このような語の持つ概念の違い、英語と和製英語の概念の近さや遠さも意味推測の難易を決定する要因であろう。

しかし、ツーショットは意味概念の距離だけでなく、複合語の構成要素という点からも説明できる。後項の語が複合語全体の意味的主要部となり、前項の語が後項の語を修飾している和製英語の意味推測は容易ではないかと前述した。しかし、前項の語も後項の語も、それが構成する複合語の主要な意味とならない場合は推測が難しいと思われる。例えば、「野球帽」は「野球」と「帽子」から成る複合語であり、後項の「帽」は「野球帽」の意味的主要部となる。本調査で意味推測が容易な語として示されたミスコンテスト、ポケットベル、ゲームセンター、ホームドクターなどはこのような構造の語である。一方、「赤帽」は「赤い」と「帽子」から成る語であっても、駅の荷物運び人の意味であり、前項の「赤」も後項の「帽」も、「赤帽」の意味的主要部とならず、このような複合語の意味推測は難しいと思われる。ツーショットは、ツーとショットから成る複合語であるが、two は「2」「二つ」などの意味で、shot は「写真」「一場面」「発射」

「注射」(スポーツの)「けり」「投げ」などの意味である。「写真」の意味で解釈しても、two と shot はどちらも、二人だけで写真に納まること、二人だけでどこかにいる、というツーショットの意味につながらない。

ニューハーフはさらに難しい。new も half も、ニューハーフの意味と繋がりがなく、ハーフ自体が和製英語であるからだ。日本語にはもともと混血の人をハーフと言う呼び方があり、男性と女性の間と言う意味で新しいハーフ、つまりニューハーフという呼び方が生まれたと推定される。非学習者は2.9%という正答率で、30語の刺激語の中で最も低く、学習者も20.0%の正答率であったが、低いながらも非学習者の成績とは大きな差がある。この相違については次章において述べたい。

ダイアルインが難しかったのは、この語自体が難しかったのではなく、選択肢の中の modem に答えが集中した(学習者47.2%、非学習者27.8%)ためだと思われる。インターネット関連の用語を集めた『アスキーデジタル用語辞典』には、dial in を「ダイヤルアップのサーバーに対して、外部から呼び出しがかかってくること。」と説明しているが、『Oxford English Dictionary』や『The British National Corpus』には掲載がないところを見ると、まだ特定分野の語であると思われる。しかし、被調査者が20代の大学生であったことを考慮すると、インターネットに馴染みのある若い世代にとっては、他の選択肢の person to person call や direct number や a phone call よりも、modem のほうが想起しやすかったのではないだろうか。

以上をまとめると、英語母語話者にとって意味推測が易しい和製英語は、1) 英語と形が良く似ているもの、2) 後項の語が複合語全体の意味的主要部となり、前項の語が後項の語を修飾しているもの、反対に、意味推測が難しい和製英語は、1) 英語の語順規則に則っていないもの、2) その語の意味概念が英語にないもの、またはその和製英語の構成要素となる語概念が英語の語概念から遠いもの、3) 前項の語も後項の語も、それが構成する複合語の主要な意味とならないもの、であると考えられる。

分類Ⅰの②と分類Ⅱの②は、正答率が分類Ⅰの①と分類Ⅱの①の中間に位置するものである。分類Ⅰの②と分類Ⅱの②にある和製英語は、学習者と非学習者の正解者・不正解者の比率が有意であった語が比較的多いが、それはどのような語だろうか。この点については、次章で分析をしたい。

3.3. 各和製英語における学習経験の影響の分析

T検定を使った分析結果で、日本語学習者は非学習者と比べて和製英語の知識に差がないにも関わらず、未知の和製英語の意味を推測することにおいて優れていることが示された。知識がほぼ同じであるにも関わらず、意味の推測に優れているとは何を示すものだろうか。第二言語の学習者は文脈から未知語の推測を行うことが報告されている(Laufer 1992, 2000; Liu & Nation 1985)が、本調査においては文脈のない状態で意味の推測を行った。なぜ学習者は非学習者よりも和製英語の意味推測ができるのか、この点について考察を進めるために、カイ二乗検定で有意であることが示された10語について誤答分析を行った。表5は各語における選択肢別回答者の割

合を示した。

ライブハウスでは、学習者のほとんどが、正解の a bar with live music に集中した (75.0%) が、非学習者は41.7%が正解したものの、a house where lively people live を選んだ者も25.0%いた。形容詞としての live には、「生きている」「生の」「当面の」「活動的な」「燃えている」「新鮮な」などの意味があるので、house を修飾する語として想像すると、ライブハウスが a lovely house や a house where lively people live であるという発想も不可能ではない。むしろ、四つの選択肢の中では、正解の a bar with live music が最も想像しにくいかもしれない。学習者の大半が a bar with live music に回答が集中し、反対に、非学習者の回答には選択肢による大きな差が見られない。これは非学習者が選択をするための判断材料となるものを持たないからではないだろうか。

モーニングサービスでも、学習者と非学習者の回答は対照的であった。学習者は正解の breakfast special (61.1%) に、非学習者は the earliest mass in the day (72.2%) に集中した。special breakfast in church については、学習者は2.8%、非学習者はゼロであったが、反対に、a morning tennis match については、学習者はゼロ、非学習者は2.8%であった。モーニングが「朝」という意味で使われている点においては四つの選択肢すべてに共通している。そうになると、日本語のサービスをどのように想像するかという点で回答が異なることになる。日本語のサービスと英語の service の違いは前章で述べた。非学習者の回答に「朝のミサ」が多かったのは、サービスを宗教的なものととらえたからと推察できるが、「朝、何か金額的に得をするもの」という発想がなければ、正解の breakfast special を選ぶことは難しい。学習者の半数以上は正解を選んだが、学習者は日本語のサービスを知っていた可能性がある。なぜなら、モーニングサービスは日本語能力試験出題基準にはないが、サービスは2級語彙である。

ペアルックについては、学習者の61.1%が正解の wearing the same outfit を選んだが、非学習者の回答はどれか一つに大きく偏ることはなかった。これも、ライブハウス同様、非学習者が選択の判断材料とするものを持たないからではないだろうか。非学習者で最も回答者数が多かったのは、twins (36.1%) であった。ペアを「一対」、ルックを英語の look の発想で「外見」「顔立ち」「外観」と考えたことがうかがえる。日本語のルックはニュールック、ミリタリールックなど、服装やファッション関係で使われることが多いので、学習者にはこのような日本語の知識が反映した可能性がある。

ペーパードライバーでは、学習者と非学習者の間で明確な相違が示された。学習者の選択肢は、a newspaper delivery person (55.6%) と a person who has a driver's license but never drives (44.4%) に二分され、他の二つの選択肢を選んだ者は皆無であった。一方、非学習者は a newspaper delivery person (88.6%) に大きく偏り、正解の a person who has a driver's license but never drives を選んだ者はわずか2%であった。学習者も非学習者も、a paper doll shaped like a driver を選んだ者は皆無だったので、選択肢として適切でなかったことが考えられる。英語の paper は「新聞」の意味があり、学習者も非学習者も「新聞を配達する人」を想像したことが考えられる。しかし、学習者は「新聞を配達する人」とほぼ同数で正解の「運転免許は

持っているが運転しない人」を選ぶことができた。車社会のアメリカで運転免許がありながら実際に運転しない人を想像するのは難しいと思われるが、学習者の半数近くが正答を選ぶことができた。この結果については日本事情の知識が反映したことが考えられる。

ニューハーフはクラスタ分析で意味推測が困難な語（分類Ⅰ①）として分類された。しかし、学習者も非学習者も正答率が低いながらも、両者の正解者・不正解者の比率は有意であった [$\chi^2(1)=5.081, p<.05$]。ニューハーフは前章で述べたように言語としての意味推測の難しさもあるが、同時に新しい語であること（表1）もわかっている。このような時流を反映する新語において成績の差があるということは、学習者と非学習者の日本への関心の度合いに違いがあるからではないだろうか。

オープンカーはクラスタ分析で意味推測が容易な語（分類Ⅱ①）として分類されたが、学習者の正答率は86.1%という好成绩でほとんどの学習者の答えが convertible に集中した。非学習者は61.1%が正解を選んだものの、unlocked car doors を選んだ者が25%いた。非学習者は open の「無防備な」という発想から、unlocked car doors を選んだと想像される。

デッドボールでは、学習者の80.6%が正解の hit by pitch を選ぶことができた。英語の dead は、「死んだ」「枯れた」「活気のない」「無感覚の」「静かな」「行き止まりの」などの意味があるが、選択肢の中で野球に関係のある回答は hit by pitch だけである。非学習者も約半数の55.6%が hit by pitch を選んだが、dead を old と解釈し、a very old ball を選んだ者も多く27.8%いたため、学習者との成績に差が生じた。

ゲームソフトでは、学習者の83.3%が正解の a software game を選ぶことができたが、非学習者は a software game (47.2%) と an easy game (41.7%) に二分された。学習者は日本語のソフトを software であると想像できたが、非学習者はソフトを「易しい」と解釈した者が多かった。かつて日本語学習者にとっての日本文化は、日本の伝統芸術や映画であることが多かったが、最近ではアニメ映画やゲームソフトに人気が高い。教育現場では、日本のゲームソフトに魅かれて日本語の勉強を始めた学習者が増えていることがよく観察されている。このような事情を考えると、学習者にとって、「ゲームソフト」という語の知識がなくとも、四つの選択肢で示された場合、software を選ぶことは難しくなかったことが考えられる。

テーブルセンターでは、興味深い結果が得られた。正解の a center piece に対して、学習者は33.3%、非学習者は52.8%の回答があり、非学習者のほうが正解者が多く、その比率の差は有意であった [$\chi^2(1)=4.090, p<.05$]。学習者に正解者が少なかったのは、a furniture store (36.1%) を選んだ者が多かったからである。日本語の「センター」は、ホームセンター、市民センター、文化センターなど、「場所」の意味で用いられることが多い。そのため、日本語学習経験のあるグループは、a furniture store (家具を売る店) を選んだことがうかがえる。非学習者は日本語の知識がないため、単純に table の center にあるもの、すなわち、a center piece を選ぶことができたのではないだろうか。この点で、日本語学習経験が和製英語の意味推測に負の効果をもたらすこともあると言えよう。

マナーモードは、表1で示したようにニューハーフと並んで、和製英語の中でも比較的新しい

表5 母比率の差の検定でカイ二乗値が有意であった10種類の和製英語の選択肢別選択率

和製英語	学習者(%)	非学習者(%)	正解	選択肢
ライブハウス	5.6	16.7	✓	a restaurant with live seafood
	5.6	13.9		a lovely house
	75.0	41.7		a bar with live music
	2.8	25.0		a house where lively people live
モーニングサービス	2.8	0.0	✓	special breakfast in church
	61.1	22.2		breakfast special
	0.0	2.8		a morning tennis match
	33.3	72.2		the earliest mass in a day
ペアルック	5.6	13.9	✓	to look at each other
	61.1	30.6		wearing the same outfit
	11.1	13.9		to look at a boy/girl friend
	19.4	36.1		twins
ペーパードライバー	0.0	5.7	✓	a driver who likes reading a paper
	55.6	88.6		a newspaper delivery person
	0.0	0.0		a paper doll shaped like a driver
	44.4	2.0		a person who has a driver's license but never drives
ニューハーフ	25.0	5.7	✓	transvestite
	38.9	48.6		in the morning
	16.7	14.3		a fresh half of fruit
	13.9	28.6		the first thirty minutes of a day
オープンカー	2.8	25.0	✓	unlocked car doors
	8.3	11.1		a car show
	86.1	61.1		convertible
	2.8	2.8		cars with no owners
デッドボール	80.6	55.6	✓	hit by a pitch
	0.0	11.1		a black ball
	13.9	27.8		a very old ball
	2.8	5.6		to die by a ball
ゲームソフト	83.3	47.2	✓	a software game
	13.9	41.7		an easy game
	2.8	5.6		soft touch
	0.0	5.6		game fishing
テーブルセンター	13.9	8.3	✓	a commercial center
	36.1	30.6		a furniture store
	33.3	52.8		a centerpiece
	16.7	8.3		a central figure
マナーモード	5.0	13.9	✓	a good mannered person
	16.0	25.0		a good example of manners
	11.0	19.4		a trend to respect good manners
	66.0	38.9		silent mode on a portable phone

語である。学習者と非学習者の回答の数値に差はあるが、選択順位が同じであることから、両者の発想に英語母語話者として共通した傾向があると言える。しかし、正解の silent mode on a portable phone を選ぶには、マナーモードが携帯電話に関係のあることだという発想が必要で、学習者の成績には、日本における携帯電話の普及などの現代日本事情の知識が反映した可能性がある。

以上をまとめると、日本語学習者も非学習者も、未知の和製英語の意味推測に英語母語話者の発想が共通して観察されたと言えるが、同時に、学習者の回答には日本語や日本事情の知識が反映されていることも見出された。しかし、それは常に正の効果をもたらすのではなく、負の効果

をもたらすことも示唆された。

4. まとめ

本研究の目的の一つは、英語母語話者が未知の和製英語を推測した場合、どのような和製英語の推測が容易か、または困難かを調査することであった。調査の結果、1) 英語と形が似ているもの、2) 前項の語と後項の語が修飾・被修飾の関係にあり、後項の語の意味概念が複合語全体の意味概念につながるものは意味推測が容易であることが示唆された。1) に該当する和製英語は、ワイシャツと white shirt, ワードプロと word processor, フルコースと full course dinner など数多くあり、本研究で分類した和製英語の第二のタイプと重なる点もある。語彙には、短縮しても意味が通じるなら短縮形で定着するという性質（言葉の経済性）があるが、上記のような英語を日本人が知って、それが日本語として定着するためには、短縮され、言いやすく、覚えやすくされる必要があったのだろう。一方、意味推測が難しい和製英語は、1) 英語の文法規則に則っていないもの、2) その語の意味概念が英語にないもの、またはその和製英語の構成要素となる語概念が英語の語概念から遠いもの、3) 前項の語も後項の語も、それが構成する複合語の主要な意味とならないものであることが示唆された。

以上の結果から、和製英語は、英語を短縮したり、文法規則を無視したり、英語の意味概念から離れたり、実に様々な過程を経て造語された語彙であることがわかる。このような性質を持った和製英語は、しばしば英語表現の誤りとして取り上げられてきた（例えば、石戸谷 1987；ウェインライト 2004；ウォルシュ 2005）が、間違った英語として見るよりも、日本語の造語性に大らかで豊かなものを見出すという捉え方もありうるのではないだろうか。和製英語は日本語であるというごく当然の見方からすれば、英語母語話者に通じないから恥ずかしいとする主張（ウォルシュ 2005）は、むしろ不自然な印象を受ける。

また、本研究のもう一つの目的は、日本語学習経験のある者が未知の和製英語の意味を推測した場合、日本語学習経験が生かされるかどうかを調査することであった。本調査では、学習経験のある者となない者として、和製英語の知識が同じであるにも関わらず、様々な語の意味推測において、日本語学習経験が生かされることが示された。このことは、外国語を学んだ者は、未知語であっても、その言語の複合語の意味推測において優れていることを示唆するものである。外国語学習経験が、なぜ、どのようなメカニズムで生かされるのかということは、本研究の範囲を超えたものであるため、ここではこれ以上言及できないが、このような能力は外国語習得の分野で研究されるべき能力であると考えられる。

5. 日本語教育への示唆と今後の課題

本研究は和製英語を英語表現の誤りとしてではなく、日本語としてとらえることから始めた。それでは、現在の日本語教育が扱う語彙の中で、和製英語はどのぐらいあるだろうか。『日本語能力試験出題基準改訂版』に4級語彙として収められた語彙は728語であるが、その中で和製英語は3語（アパート、ボールペン、ワイシャツ）、3級語彙は1,409語で、その中で和製英語は12

語（3級語彙の3語及び、アクセサリー、オートバイ、オーバー、ガソリンスタンド、スーパー、スリッパ、デパート、パート、ワープロ）である。また、日本語初級者用教科書である『みんなの日本語初級I』に提示された語彙は、名詞、動詞、形容詞、副詞、接続詞だけで約1,000語あるが、そのうちカタカナ語は99語で和製英語は11語のみである。2006年1月11日の朝日新聞記事には、「IT用語を使ったビジネス会話は、今や当たり前。ところが日本で使われるIT用語はデータ、パソコン、ソフトウェアなど、和製英語がほとんど」であるにも関わらず、「中国には、最新のIT用語までカバーした日本語会話集はなく」、「日常会話の日本語に不自由しない中国人でも、ビジネスではしばしば不都合が生じる」と記載されている。このような需要に対し「データをメールで送ってください」「USBメモリーに入れて持って行きます」などのIT用語を取り入れた日本語ビジネス会話集が中国で発売されるということである。このような現状を見ると、日本語教育現場において、語彙教育の中にもっと和製英語を取り入れていっても良いのではないだろうか。本研究の結果を日本語教育現場に反映させるとすれば、以下の提言ができる。

まず、英語母語話者に和製英語を教える方法として、語彙は文脈の中で教えるのが効果的なので、例えば「彼女は最近ダイエットをしたので、スマートになった」「私のマンションは狭いので、広い家に住みたい」などの文脈を活用して教えるのが良いだろう。このように紹介することで、日本語のスマートは英語のsmartと、日本語のマンションは英語のmansionと、意味が異なることを知り、記憶保持に効果的であろう。また、ペーパードライバーのように、日本には運転免許を持っていても実際には運転しない人も多いという日本事情の知識も取り入れながら紹介することも効果的であろう。さらに、テーブルセンターの例に見られるように、日本語の知識がかって和製英語の意味推測を困難にする場合もある点を教師は留意しなければいけない。冒頭に記したように、和製英語については賛否両論あり、教育現場でも和製英語を教えるべきかどうか、教師によって異なる考え方があるだろう。この点を考慮すると、和製英語をめぐる論争があらることも紹介しつつ指導して行くことが望ましいと考える。

本研究の調査では、日本語学習経験が未知の和製英語の意味推測に影響を与えることが明らかになった。また、そこには日本の社会や文化の知識が影響していることが示唆された。そこで、今後の課題として考えられることを以下に述べる。

第一に、日本事情の知識が成績に貢献したことが示唆されたので、日本での生活経験が和製英語の知識と意味推測の要因になることが考えられる。この点を明らかにするために、日本での在住経験を変数として、日本に滞在している者と日本での生活経験のない者との成績を比較してみたい。

第二に、学習者と非学習者の和製英語の知識に差が示されなかったことから、学習者が和製英語を学ぶ機会は多くないことが示唆される。それでは、日本語の他の語彙知識との相関はどのように説明されるだろうか。この点を明らかにするために、語彙テストと和製英語テストの相関及び、学習者のレベル別（上級、中級、初級）意味推測テストの成績比較をしてみたい。

第三に、『平成15年度日本語能力試験分析評価に関する報告書』（2005：104）には、中国語母語話者のカタカナ語の成績は、他の母語グループの成績と比較して低いことが指摘されている。

和製英語もカタカナ語であるが、この傾向は和製英語についても同様であろうか。中国語母語話者と英語母語話者との成績を比較し、この点を観察したい。また、中国人の英語の知識は、和製英語の意味推測に影響を与えるかという興味もある。これらの点を明らかにするために、中国語版の質問紙を作成し、本研究と同様の和製英語の調査を行ってみたい。

本研究を出発点にして第三の調査まで進め、和製英語の知識と意味推測の要因となるものが日本語能力なのか、日本での生活体験なのか、あるいは母語の違いなのかという点について、段階を踏んで明らかにすることで、日本語教育における和製英語の位置づけをしていきたいと考える。

注

- 1 <http://ja.wikipedia.org/wiki/>
- 2 <http://home.att.net/~keiichiro/janglish/japanese.html>
- 3 <http://www.jun-gifts.com/others/japanglish/japanglish.htm>
- 4 <http://plaza.rakuten.co.jp/junesummer/20000>
- 5 <http://moniko.s26.xrea.com/waseieigokyouseijiten.htm>
- 6 本研究では三省堂のweb辞書である『コンサイス国語辞典』及び『コンサイスカタカナ語辞典』<http://jiten.www.infoseek.co.jp/>を使用した。
- 7 <http://yougo.ascii24.com/>

参考文献

- 天野成昭・近藤公久(2000)『日本語の語彙特性—朝日新聞の語彙・文字頻度調査』三省堂
- 石戸谷滋(1987)『和製英語アメリカに行く』大修館書店
- ウェインライト, アラン(2004)『和製英語の徹底チェック』三省堂
- ウォルシュ, スティーブン・ジェイムス(2005)『恥ずかしい和製英語』草思社
- 尾崎哲夫(2005)『英単語が自然に増える—和製英語「わたし流」活用術』集英社文庫
- 河口鴻三(2004)『和製英語が役に立つ』文春文庫
- 国際交流基金・日本国際教育協会(2004)『日本語能力試験出題基準改訂版』凡人社
- 新村出(1998)『広辞苑第五版』岩波書店
- 日本語能力試験実施委員会・日本語能力試験企画小委員会監修(2005)『平成15年度日本語能力試験分析評価に関する報告書』国際交流基金・日本国際教育支援協会
- 松本安弘・松本アイリン(1988)『和製英語正誤事典』北星堂
- 丸山孝男・山崎千秋・小林忠夫・寺内正典(1992)『例文中心カタカナ語を英語にする辞典—和製語から通じる英語へ—』大修館書店
- 脇山怜(1985)『和製英語から英語を学ぶ』新潮社
- Laufer, B.(1992) How much lexis is necessary for reading comprehension?. In P. J. L. Arnaud & H. Bejoing (eds.) *Vocabulary and Applied Linguistics*, 129-132, London: Macmillan.
- Laufer, B.(2000) Task effect on instructed vocabulary learning : The hypothesis of 'involvement', In AILA '99 Tokyo Organizing Committee (ed.) *Selected Papers from AILA '99 Tokyo*, 47-62, Tokyo: Waseda University Press.

Liu, N. & P. Nation (1985) Factors affecting guessing vocabulary in context, *RELC Journal*, 16, 33-42.
 Wimmer, G. & G. Altmann (1995) A model for morphological productivity. *Journal of Quantitative Linguistics* 2, 212-216.

謝 辞

本論文の執筆にあたり，長岡技術科学大学助教授加納満先生に，言語学の立場から複合語の構造等について多くの示唆を頂きました。ここに記して感謝申し上げます。

資 料

本調査に使用した質問紙は以下の通りである。

Research on Japanese-English Expressions

age(years months) sex (male/female) Japanese learning(years months)

The words (No.1-No.30.) are Japanese-English expressions which are commonly used in the Japanese language. Are you familiar with them? If so, please check the box marked 'yes', and if not, check the box marked 'no'. Choose one response from A to D that you think is the correct meaning for each word and check the box.

1	ドクターストップ	doctor stop	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>
	A	<input type="checkbox"/> doctors on strike		
	B	<input type="checkbox"/> doctor's visit		
	C	<input type="checkbox"/> doctor's order		
	D	<input type="checkbox"/> doctor who is stuck in a traffic jam		
2	ホームドクター	home doctor	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>
	A	<input type="checkbox"/> a family doctor		
	B	<input type="checkbox"/> a friendly doctor		
	C	<input type="checkbox"/> a doctor in one's neighborhood		
	D	<input type="checkbox"/> a doctor at home		
3	タイムサービス	time service	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>
	A	<input type="checkbox"/> serve time in jail		
	B	<input type="checkbox"/> a limited-time sale		
	C	<input type="checkbox"/> a limited-time service for church		
	D	<input type="checkbox"/> to save one's time for service		
4	ライブハウス	live house	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>
	A	<input type="checkbox"/> a restaurant with live seafood		
	B	<input type="checkbox"/> a lovely house		
	C	<input type="checkbox"/> a bar with live music		
	D	<input type="checkbox"/> a house where lively people live		
5	モーニングサービス	morning service	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>
	A	<input type="checkbox"/> special breakfast in church		
	B	<input type="checkbox"/> breakfast special		
	C	<input type="checkbox"/> a morning tennis match		
	D	<input type="checkbox"/> the earliest mass in a day		
6	ベッドタウン	bed town	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>
	A	<input type="checkbox"/> a town where residents sleep well		
	B	<input type="checkbox"/> a comfortable community		
	C	<input type="checkbox"/> a huge bed like a town		
	D	<input type="checkbox"/> a commuter town		
7	ペアルック	pair look	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>
	A	<input type="checkbox"/> to look at each other		
	B	<input type="checkbox"/> wearing the same outfit		
	C	<input type="checkbox"/> to look at a boy/girl friend		
	D	<input type="checkbox"/> twins		

8	ペーパードライバー	paper driver	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> a driver who likes reading a paper B <input type="checkbox"/> a newspaper delivery person C <input type="checkbox"/> a paper doll shaped like a driver D <input type="checkbox"/> a person who has a driver's license but never drives
9	シルバーシート	silver seat	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> a beautiful seat B <input type="checkbox"/> an expensive seat C <input type="checkbox"/> a priority seat; seats for senior citizens D <input type="checkbox"/> a seat for important people
10	ツーショット	two shot	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> to take a photo twice B <input type="checkbox"/> to shoot two people C <input type="checkbox"/> a double cocktail D <input type="checkbox"/> the situation where you are alone with your boy/girl friend
11	アフターサービス	after service	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> service after school B <input type="checkbox"/> work after the military C <input type="checkbox"/> food after mass D <input type="checkbox"/> service after the sale
12	ニューハーフ	new half	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> transvestite B <input type="checkbox"/> in the morning C <input type="checkbox"/> a fresh half of fruit D <input type="checkbox"/> the first thirty minutes of a day
13	マイペース	my pace	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> an individual medical pace-maker B <input type="checkbox"/> doing things at one's own pace C <input type="checkbox"/> running behind a faster runner D <input type="checkbox"/> to walk very slowly
14	マンツーマン	man to man	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> homosexual B <input type="checkbox"/> personal communication C <input type="checkbox"/> people to people D <input type="checkbox"/> one-to-one
15	ミスコンテスト	miss contest	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> a beauty pageant B <input type="checkbox"/> a competitive girl C <input type="checkbox"/> a girls' union D <input type="checkbox"/> a girl who never loses at a competition
16	ワンルームマンション	one room mansion	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> the best apartment B <input type="checkbox"/> a huge apartment C <input type="checkbox"/> a studio apartment D <input type="checkbox"/> one bed room apartment
17	モデルルーム	model room	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> a comfortable room B <input type="checkbox"/> a model apartment C <input type="checkbox"/> a beautiful room D <input type="checkbox"/> a comfortable apartment
18	ポケットベル	pocket bell	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> a pocket-sized bell B <input type="checkbox"/> a very small bell C <input type="checkbox"/> a pocket for a bell D <input type="checkbox"/> a beeper
19	レースクイーン	race queen	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> girls who cheers up car race teams B <input type="checkbox"/> a female champion at a race C <input type="checkbox"/> a jockey's girlfriend D <input type="checkbox"/> the most beautiful girl at a race
20	チャイルドシート	child seat	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> a car seat for children B <input type="checkbox"/> a student's seat C <input type="checkbox"/> a small seat D <input type="checkbox"/> a seat for children in a restaurant

21	ハイウェイ	high way	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> a short cut B <input type="checkbox"/> an expressway C <input type="checkbox"/> the longest way D <input type="checkbox"/> an expensive way
22	オープンカー	open car	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> unlocked car doors B <input type="checkbox"/> a car show C <input type="checkbox"/> convertible D <input type="checkbox"/> cars with no owners
23	デッドボール	dead ball	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> hit by a pitch B <input type="checkbox"/> a black ball C <input type="checkbox"/> a very old ball D <input type="checkbox"/> to die by a ball
24	スキンシップ	skinship	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> a color of skin B <input type="checkbox"/> close relationship C <input type="checkbox"/> discrimination D <input type="checkbox"/> an animal skin kayak
25	ワンパターン	one pattern	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> very unique design B <input type="checkbox"/> a blockhead C <input type="checkbox"/> uninteresting design D <input type="checkbox"/> repeating the same pattern
26	ゲームソフト	game soft	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> a software game B <input type="checkbox"/> an easy game C <input type="checkbox"/> soft touch D <input type="checkbox"/> game fishing
27	ダイヤルイン	dial in	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> a modem B <input type="checkbox"/> person to person call C <input type="checkbox"/> direct number D <input type="checkbox"/> a phone call
28	ゲームセンター	game center	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> center field B <input type="checkbox"/> a video arcade C <input type="checkbox"/> a game theory D <input type="checkbox"/> a computer game
29	テーブルセンター	table center	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> a commercial center B <input type="checkbox"/> a furniture store C <input type="checkbox"/> a centerpiece D <input type="checkbox"/> a central figure
30	マナーモード	manner mode	yes <input type="checkbox"/>	no <input type="checkbox"/>	A <input type="checkbox"/> a good mannered person B <input type="checkbox"/> a good example of manners C <input type="checkbox"/> a trend to respect good manners D <input type="checkbox"/> silent mode on a portable phone

(投稿受理日：2006年2月8日)

(最終原稿受理日：2006年12月18日)

柴崎 秀子 (しばさき ひでこ)

長岡技術科学大学

940-2188 新潟県長岡市上富岡町1603-1

shibalea@vos.nagaokaut.ac.jp

玉岡 賀津雄 (たまおか かつお)

広島大学

739-8524 東広島市鏡山1丁目1-1

ktamaoka@hiroshima-u.ac.jp

高取 由紀 (たかとり ゆき)

Georgia State University

Department of Modern and Classical Languages, PO Box #3970, Atlanta, GA 30302-3970, USA

mclyyt@langate.gsu.edu

To what extent do Americans understand Japanized English loanwords?:

Investigating knowledge and inference of loanword meanings

SHIBASAKI Hideko
Nagaoka University of Technology

TAMAOKA Katsuo
Hiroshima University

TAKATORI Yuki
Georgia State University

Keywords

Japanized English loanwords, Japanese language education, Japanese learners, *katakana* words.

Abstract

The present study investigated 1) what kinds of Japanized English loanwords American native English speaking participants can understand through inference, and 2) the extent to which previous experience with studying Japanese helps participants to successfully infer the meaning of previously unknown Japanized English loanwords. A total of 72 American native English speakers, consisting of 36 learners and 36 non-learners of Japanese participated in the study. Thirty Japanized English loanwords were used to determine the extent to which participants had been exposed to them (i.e., knowledge scores). Participants were furthermore asked to identify the correct meaning of each item from among four selections (i.e., inference scores). In terms of knowledge scores, no significant difference was shown between the learners and non-learners groups. Nevertheless, the learners group showed higher scores in inferring the meanings of unknown Japanized English loanwords than the non-learners group. In addition, item-by-item analyses in the present study showed the likelihood that the meanings of Japanized English loanwords of two-unit compounds were easier for native English speakers to infer due to 1) similarity to English forms, or 2) structures containing secondary words being semantic heads which were modified by initial words. On the contrary, compound loanwords whose meanings were difficult to infer 1) ignored English word order rules, 2) shared a lesser degree of English meanings, or 3) had neither an initial word nor secondary word as a semantic head.