

北海道大学留学生センター

日本語・日本文化研修コース  
研究レポート集

2005年8月

ごあいさつ

北海道大学留学生センター教授

日本語・日本文化研修コースコーディネーター

A・E・バックハウス

平成17年度日本語・日本文化研修生（日研生）の研究レポート集が出来上がりました。今年度の日研生は全部で14名で、アメリカ合衆国から3名、中国、ドイツからそれぞれ2名、カザフスタン、カナダ、韓国、タイ、ハンガリー、ベトナム、ポーランドからそれぞれ1名が参加しました。（ただし、1名が体調不良のため早期帰国。）

学生は、北海道大学留学生センターの日研生を対象としたコース（日研コース）で、日本語や日本文化に関する授業を合計540時間以上とりました。そして、日本語と日本文化の様々な面について知識を深め、自分の興味の対象についても綿密に調べ研究レポートを書き上げました。それぞれのトピックは、日本語・日本語教育、日本文化・社会、日本文学・芸術など、多岐にわたっています。いずれも学生独自の視点や独自のデータをもとに、日本または外国のある側面を映し出したもので、一読に値するものです。

若いころに1年留学することは、年をとってからの外国経験の何倍もの影響をその人に与えるのではないのでしょうか。その意味で、そのようなプログラムを組む側の責任は重いと思います。私たちカリキュラムを考える側も、毎年迎える学生との対応で今のプログラムを反省し、その経験を生かしコースを改善していくようにしたいと心がけております。

21世紀に第一歩を踏み出した今、国際社会はどんどんかわっています。また、国際社会へのかかわり方も、メディアとインターネットの発達により急速に変化しており、地球の反対側も隣の町も、情報交換においてはほとんど差がなくなりました。しかし、人的交流というものはやはり時間がかかるものではないのでしょうか。日研生の皆さんも何かの縁があって北大の日研コースに1年在籍し、いろいろな国の友人ができたと思います。また、北海道、札幌、北大、留学生センターとの絆も築けたことと思います。その友人の輪と地域や組織とのつながりが、将来プラスになりますように、そして、札幌での経験が皆さんの将来の糧になることを心から希望いたします。

## ごあいさつ

日本語・日本文化研修コースコーディネーター A・E・バックハウス

## 擬音擬態語と日本語学習者

ビュイ・チュ・フォン

ベトナム …………… 1

## 新語はどのようにして作られるか

ペ・キョンジン

韓国 …………… 17

## 中国人・日本人の名前の呼び方

イエン・ティンティン

中国 …………… 29

## 日本語とドイツ語の主題化

トーマス・J・ゴルニク

ドイツ …………… 41

## 日本人と日本語学習者のあいさつの使い方

マシュー・シーザー

アメリカ合衆国 …… 57

## 日本の教育システムと塾・予備校

レン・ミンイ

中国 …………… 69

## 日本の伝統的な芸術と現代芸術の出会い

ホイト・ジャスティン

アメリカ合衆国 …… 85

## 文化現象としてのハローキティ

ナカ・クリスタル

カナダ …………… 99

## 「方言」に対する言語意識

モリモト・ジュンコ

アメリカ合衆国 …… 113

## 「魔女」のイメージを通して見たドイツと日本

イリス・ブルゲルマイスター

ドイツ …………… 131

## 「萌える言語」

ミハウ・ブタシンスキ

ポーランド …………… 145

## ユニバーサルデザイン

エクワーニット・スミッタ

タイ …………… 165

## 私が経験した北海道の祭り

パタキ・ラーズロー

ハンガリー …………… 181

# 萌える言語

— 文字システムに基づくインターネット感情表現がどのように  
ストレス解消になりえるかについての一つの提案 —

ミハウ・プタシンスキ  
(ポーランド)

## 序論

### 第1部 インターネットにおける感情表現分類

1. 現代という時代の様相
  1. 1 社会空間としてのインターネット
  1. 2 2ちゃんねる
2. 感情表現
  2. 1 感情表現とは何か?
  2. 2 どんな感情があるか? — 本稿での感情による感情表現の区分 —
  2. 3 引用した感情表現の典拠/インターネットにおける感情表現 — 『電車男』に見る —
    2. 3. 1 『電車男』とは何か?
    2. 3. 2 さまざまなセリフの集まりとしての『電車男』
3. 『電車男』から採集した感情表現の分類 — インターネット感情表現分類の説明 —
  3. 1 例
  3. 2 文字制度
  3. 3 文字モードの複雑さ(文字制度上の分類表)
  3. 4 文字システム
    3. 4. 1 英数字
    3. 4. 2 記号と特殊文字(半角)による顔文字
    3. 4. 3 第一位文字モード複合
    3. 4. 4 ひらがな・漢字
    3. 4. 5 カタカナ
    3. 4. 6 記号と特殊文字 (全角)
    3. 4. 7 第二位文字モード複合
    3. 4. 8 意味化け
    3. 4. 9 ギャル文字
    3. 4. 10 クサチュー語
    3. 4. 11 ASCII ART (単純、複雑)
    3. 4. 12 顔文字
    3. 4. 13 反復表現
    3. 4. 14 第三位文字制度複合
  3. 5 可能なサブシステム
  3. 6 数(全般)、Mission(数)
4. アンケート

## 第2部 インターネットにおける感情表現が存在する原因の解明 — 一つの提案 —

1. ストレスとは何か
2. ストレスと感情
3. 2ちゃんねるの感情状態
4. ストレス発散
  4. 1 感情表現の根本
  4. 2 感情の「添水」論
  4. 3 サポートネットワークの力
  4. 4 サポートネットワークとしてのネットコミュニティ
5. サポートネットワークとの会話での感情表現を通してのストレス発散
  5. 1 インターネット感情表現の形
    5. 1. 1 『電車男』
    5. 1. 2 アンケートの結果
    5. 1. 3 アンケートの結果と『電車男』の分析結果の比較
  5. 2 日本人のインターネット感情表現のストレス解消的な面の意識
  5. 3 ストレス解消に利用されている感情表現の現実の状態
6. 結論 — 現代的なストレス解消法としてのインターネット感情表現 —
  6. 1 まとめ
  6. 2 提案

### < 参考文献 >

(1)文献

(2)デジタル・データ

### < 資料 >

アンケート

## 序論

現代という時代は人間の生活がますますコンピュータに依存し、環境が徐々に電算化されてきている。元々単なる情報交換のために作られたインターネットは、なくてはならない存在になってきた。人間は毎日電子メールを送り、バーチャル・リアリティ（仮想空間）でコミュニケーションをとるようになった一方で、「生」のコミュニケーションが少なくなっている。バーチャル・リアリティで行なう生活、あるいはそれ以外の「生」の生活は、もちろんいろいろなストレスをもたらす。それらを解消するために、人間は、一番身近な環境で適切な救済手段を求める。その環境は、今、一日中パソコンの前にいる人々にとって、バーチャル・リアリティがその役割を担っている。そこに現代的な、利用しやすいストレス解消法を提供する必要が生じている。本論の目的は、インターネット会話、そして、そこでの感情の表現に対する新しい視角を示し、現代人のニーズに応じたストレス解消法を提案することである。本稿の構成を述べておくと、第1部では、現代という時代とインターネットの関わりとその特性、本稿で考察の対象とする「感情」とインターネット会話、及び『電車男』について説明とアンケート調査の報告を行う。続いて第2部では、ストレスと「感情」の関係とその解消法、及びそれらとインターネットとの関係の考察を通して、インターネット会話によるストレス発散とそれに対する日本人の意識について述べる。

## 第1部 インターネットにおける感情表現分類

### 1. 現代という時代の様相

現代は、インターネットによるコミュニケーションという現象がなくてはならない存在になっており、インターネットについては様々な研究がされている。第1部ではこれらのうち桜井ら〔文3.〕<sup>1</sup>が提示したインターネットやコンピュータの誕生と発展の研究から必要な部分を取り出してまとめ、現代という時代の様相をインターネットとの関わりで述べてみたい。

#### 1. 1 社会空間としてのインターネット

インターネットには2002年段階で世界に推定6億560万人、日本に6284万4000人(2004年)の利用者がおり、そこには、主として(1)個人間のコミュニケーションツール、(2)ウェブによる情報入手のメディア、(3)コミュニケーションを通じてのアクティビティを行う場所の三つの機能が認められる。(1)の例としては、電子メールや、メーリングリストがこの中に入る。(2)については、サーバーの機能を利用した電子掲示板システムが挙げられる。これには、アクセスが容易であるという特徴もある。(3)の例としては、「2ちゃんねる」やインスタントメッセージャーを利用したチャットルームがある。

これらのツールを駆使することによって、相互接触の機会が生まれ、そこで誕生したグループが情報・意見交換などをすることで、インターネットによるネットワークは社会空間となっているのである。

「ネットワークを利用して自発的に形成される人間集団」をネットワークコミュニティ(以下NCと略)と呼ぶ。このNCの特徴は、通常の「コミュニティ」が有する(1)地域性、(2)何らかの共通性、(3)社会的相互作用の三つを同様に有しているが、ネットワークの特性から、参入退出の自由度が高く、多様なグループが存在するという面も持っている。

そこで、このNCの傾向を見てみると、(a)情報の集積と利用を目的とした情報収集型、(b)コミュニティメンバーとのコミュニケーションへの参加と人間関係の形成を目的とする関係性型、(c)メンバーでの協働作業を通してコミュニティに価値・成果を生み出すことを目的とする編集価値型の三つが認められる。これら三つは、別個のものであるだけでなく、(a)から(b)や(c)が発生したり、同じコミュニティが場面によって3種類のいずれかになることもある。

#### 1. 2 2ちゃんねる

ここで、本論で対象とするインターネットの巨大掲示板サイト「2ちゃんねる」について説明しておく。「2ちゃん

---

<sup>1</sup> 稿末<参考文献>(1)文献3を示す。以下同様。

んねる」は、様々な話題毎の40程度のカテゴリー内に600以上の掲示板が設置された集合体であり、自由に書き込みできるようになっている。サイト運営者は、西村博之氏(ハンドル名「ひろゆき」)で、1999年5月に誕生した。その最大の特徴は「匿名性」にあり、特に名前を書かなければ「名無しさん」といった形の匿名で発言が記載される。また、2ちゃんねる語ともいうべき独特の多彩な表現が多数存在し、その一部は他の既存メディアの中でも使われるようになっている。

その中のコミュニケーションの形態には様々なものがあるが、匿名性ゆえに社会的な事件やイベントに関して有益な情報が得られる反面、虚偽情報や故意に無意味な書き込みを行う例、さらに刑事事件に発展する事例もある。このような2ちゃんねるは、[文3.]の評価を借りるなら、「これほどまでに巨大で、誰もが同じ資格で書き込むことのできる言論空間が生まれたことはエポックメイキングな出来事」ということができる。

## 2. 感情表現

### 2. 1 感情表現とは何か?

簡単にいうと、感情表現は「感情を表す表現」であるが、「表現」及び「感情」については、さらに詳細な説明が必要である。まず「表現」については、『広辞苑』(第五版)によると「心的状態、過程または性格・志向意味など総じて精神的・主体的な物を外面的・感性的形象そのもの、すなわち表情・身振り・動作・言語・手跡・作品など。表出」ということである。つまり様々な現実を様々な手段で表すことである。本稿では、手段として、インターネットで行なわれる文字システムに基づく表現活動、つまり、描画ソフトウェアなどではなく、パソコンで使える文字モードを基にして、文字・記号で作られた表現だけを取り上げ、さらに対象を絞り、その手段による表現活動の中でも、感情に限ることとする。この「感情」とは「精神の働きを知・情・意にわけたときの情的過程全般を表す。情動・気分などが含まれる。」というものである(『広辞苑』)。

### 2. 2 どんな感情があるか? — 本稿での感情による感情表現の区分 —

感情を区分する方法は様々で、研究者各々が、各自の分類の提案を挙げているともいえる。それに、言語の継続的な発展につれて、表現法が変わったり、人間が自分の手で独創的な表現を作り上げたりするともいえよう。そこで本稿では中村明が『感情表現辞典』[文8.]で提供した区分をまず取り上げる。

中村は、「実際の表現例から喜・怒・苛・悲・淋・鬱・惰・苦・安・悔・昂・感動・好・嫌・憎・驚・怖・恥・惑の一九種の感情を抽出したが(中略)最終的に(感情の近接関係や対概念を考慮して)、**喜・怒・哀・怖・恥・好・厭・昂・安・驚**という**10類の感情**を立項した。」[文8. P.13]と述べている。

これを本稿でも参照し、以下では「感情表現記述」(感述と略)と呼ぶことにする。

本稿は、中村の感情表現分類の仕組みをそのまま参考にするわけではない。中村の提案したアイデア、つまり感情の区分([文8. P.2]と同じ)を借用し、ひらがな・漢字で現れる表現の実例を文脈から抽出し、語句として載録することにする。文法の変化を超える例(アスキーアート、顔文字など)については典拠となったページから元の形態で載せることにした。また、用例はすでに述べたように『電車男』という一つの典拠にのみ限定する。

そして、本稿ではもう一つの区分を導入する。それは、快・不快という感情であり、これらは後出の「感情表現評価」(以下に「感価」と略)の(+)/(-)に該当し、そのような区分は基本として広く使われる。もちろん、10種の感情区分と快・不快はまったく同義ではない。例は少ないが、「!!!!」という「大きい興奮を強く表す複数の感嘆符「!」が四つ以上」の場合は「昂」という感情グループに組み入れるが、感価は文脈によって変わる。

### 2. 3 引用した感情表現の典拠/インターネットにおける感情表現 — 『電車男』に見る —

#### 2. 3. 1 『電車男』とは何か?

電車男とは、①本来2ちゃんねるの中の「モテない男」という板(一つの掲示板)の中の一つのスレッド(話題)であった。[デジ2.]<sup>2)</sup>によると「電車の中で酔っ払いに注意した事から始まった、秋葉系ネラー[秋葉原系のオタ

2 稿末<参考文献>(2)デジタルデータ2を示す。以下同様。

クの2ちゃんねらー]と彼が思いを寄せる女性のなりゆきを、毒男[独身男性]住民が励ましながら見守る純愛ストーリーである」。スレッドの名前は②話を始めた主人公のコテハン(固定ハンドルネーム)から出てきた。そのリアル・ライブ・ストーリーは人気のあまりいろいろな人によってまとめられ、結局③まとまった版として新潮社から出版され、発売からわずか2ヶ月で50万部を突破した。本稿では③の意味で取り上げる。③と異なる場合はそれを説明する。

### 2. 3. 2 きまざまなセリフの集まりとしての『電車男』

2ちゃんねるにおける感情表現の使用を研究するには、その中の掲示板を全部読み、考察することが一番理想的方法である。しかし、これは極めて困難な作業であるため、それらを全部抽出するのではなく、どれがよく使われるか、また、どのような文字システムと感情(感述、または、感価)が頻繁に掲示板に出てくるかを調べることを当面の課題とする。そのためには、『電車男』[文7.]に出てくる、約2000の発言に限れば十分である。また、出版された本はバーチャル空間に存在する現実の触知できる証拠であり、最重要な参考文献としてより適切といえるだろう。

## 3. 『電車男』から採集した感情表現の分類 — インターネット感情表現分類の説明 —

インターネット(「2ちゃんねる」)における感情表現の分類を行なうため、また、それらのインターネット上の存在、使用の原因を解明するため、その中に現れる感情表現の諸相について、以下のような区分を立てた。ここではそれらについて説明する。

### 3. 1 例

『電車男』からの感情表現の実例である。適宜本文中で引用するが、その際、転写の必要上、一部の例のフォント、フォントサイズなどの変更、縮小を行なった。

### 3. 2 文字制度

元々インターネット掲示板に書かれているセリフは、全部インターネットで使われる一般的な文字入力モードで造られている。ユーザのコンピュータ(PC、Mac、携帯電話など)によって多少違いがあるが、本稿ではWindowsXPで(株)Microsoftが一般化した“日本語—Microsoft IME Standard 2002 ver. 8.1”という文字入力システムを使う。しかし、インターネット掲示板では、それより簡単な携帯電話版文字モードが一番よく利用されているようである。そこで、本稿でもこの文字入力モードだけを考察する。

### 3. 3 文字モードの複雑さ(文字制度上の分類表)

現代のコンピュータのキーボード(携帯電話のキーボードをのぞく)は、ほぼ英字のアルファベットを使い、違う文字モードで現れる日本語(漢字・ひらがな・カタカナ)はそのシステムに合わせており、アルファベット・キーボードのキーを打つと、オペレーティングシステムが打ち込まれた結果を適切に漢字・ひらがな・カタカナに換える。そして、最後に日本語の文になる、キーで打ち込まれる思想が最初は英字の並びでコンピュータのメモリに入れられる。そのようにコンピュータで使われる文字モードは、同一な複雑さを持っているわけではなく、段階的に複雑さが上がるように使われていると考えられる。つまり、一位=英字、二位=漢字・ひらがな・カタカナである。しかし、記号はそうではない。半角記号は半角英数字と一緒に使われ、全角記号は全角英数字・漢字・ひらがな・カタカナと一緒に使われている。英数字の全角・半角の区別を無視した上で、半角記号は英数字と一緒に、全角記号は漢字・ひらがな・カタカナと一緒に使われるという形で考える。

さらに、上記のことを考慮し、「インターネット感情表現分類・文字モード上分類表」では、感情表現を造るのに使われた文字モードの仕組みを三つの複雑さのレベルで指摘した。一位文字モードと二位文字モードはコンピュータに存在する文字モードのレベル分けが同じである。三位文字モードという複雑さのレベルは、ほとんど人間の想

像力がその二つを組み合わせ、感情表現を造った場合である。その中では「意図的な文字／意味化け」の「意味変化」と、「反復表現」は違う。しかし、どちらも複雑さのレベルはその二つより大きいから、このように区別した。または、それぞれのレベルの中でも文字・記号モードが混ざった複合的な例も考慮した。これらを表にし、以下でそれらの説明を行う。

表1 インターネット感情表現分類・文字モード上分類

文字モードの複雑さ	文字システム	可能なサブシステム	略称
一位文字モード	英数		英数
	記号と特殊文字 (半角)		記号・半
	複合		一複
二位文字モード	ひらがな・漢字		ひ・漢
	カタカナ		カ
	記号と特殊文字 (全角)		記号・全
	複合		二複
三位文字モード	意図的な文字／意味化け	意味変化	意変
		スペルミス表現	スペミ
	ギャル文字		ギ字
	クサチュウ文字		ク字
	ASCII ART	単純	AA 単
		複雑	AA 複
	顔文字		顔
	反復表現	小数文字反復	小復
		多数文字反復	多復
		エコー表現	エコー
複合		三複	

### 3. 4 文字システム

採集した感情表現は、様々な文字・記号システムで表わされている。これらの中には、文字モード（英数字、ひらがな、カタカナ、その記号）の通常の使い方もあるが（文字システム＝文字モード）、それを使った想像力のレベルの一段高い文字システムもある（文字システム＞文字モード）。以下の文字システムは今（2005.05.30 現在）まで2ちゃんねるのほぼ全体で見られるとあってよい。

#### 3. 4. 1 英数字

ひらがな・漢字、カタカナ、その他の記号など、普段日本語で使われる文字モードは感情を表すのに、ほとんどの場合十分である。なお、数が非常に少い例はほぼ英語の意味にしかならない（“calm down”）。珍しいのは、アスキーアートの単純したバージョンである（例えば、“orz” → 「\_||\_||\_」の単純版）。

#### 3. 4. 2 記号と特殊文字(半角)による顔文字

最初の日本の顔文字（縦向き）は半角記号で作られていたが、もっとも精密な2ちゃんねるの文字モードの仕組みは古風な顔文字を掲示板の舞台からほとんど駆逐してきた。しかし、その古風な顔文字は、携帯電話やEメールなどではまだまだ広く使われている。顔文字の一般的な使い方は〔文2. P.245〕の「顔文字一覧表」に要約した、意味を携帯電話のキーボードで打ったら出てくる例に見られる。

顔文字の進化がもっともはっきり見られるのは、表の「定型文一覧表、顔文字 1-2-3」〔文2. P.243〕から分かる。「顔文字1」という区分では半角記号が優勢である。「顔文字2」では半角記号と全角記号が半々になっている。一番精密な「顔文字3」では半角記号が劣勢であるか、全くない。

表2 定型文一覧表、顔文字 1-2-3〔文2. P.243〕

顔文字1	0	^~;	5	(>_<)
	1	(^.^)	6	(^^ゞ
	2	>^_<	7	(@_@)
	3	(;_;) )	8	m( )m
	4	(+_+)	9	(^-^)/~~
顔文字2	0	o(^w^o	5	*_0 )ノ
	1	(o^-')b	6	(^-^ )y-~~
	2	\(^δ~)/	7	(o`v`o)
	3	(ρ_ )o	8	(`□`)
	4	(^-v^- )v	9	(¥△¥;)
顔文字3	0	(≥ε≤)	5	(^·^ )Chu♪
	1	(≥▽≤)ゞ	6	ι(◎_◎)ノゞ
	2	(;□;)!!	7	ε=Γ(;^-^- )┘
	3	(u_u)o〃	8	♪d(〇〇)b♪
	4	=^ε^=	9	へ(^-^ )X(^o^ )ノ

### 3. 4. 3 第一位文字モード複合

このグループに入る感情表現は、多くの場合、英数字を使った「顔文字1」である(例えば、「T\_T`´」)。『電車男』には少数しかないが、2ちゃんねるに見られる“uooo-orz!!!!????”のような表現は、英数字の叫びを表す“uooo”を“orz”という単純なアスキーアートと、“!!!!????”という英数字の記号とを組み合わせで作られた表現なので、2ちゃんねるの文字システムの全部の種類を挙げるために、これも取り上げざるを得なかった。

### 3. 4. 4 ひらがな・漢字

感情は、人の一時的な気持ち、つまり人格のアイデンティティーの一種を表すものである。〔文4、P.112〕によると、動詞に関して「アイデンティティーにかかわる動作については、「～ている」、という形しか用いられない」。また、「～ている」に終わる感情を表す動詞は非常に多い(「緊張している」)。しかし、〔文4.〕の恒常的なアイデンティティーと異なり、感情的なアイデンティティーは一時的であり、時間とともに変化する。それは感情の本質であるので、動詞は「～していた」、「～してきた」、「～してきている」など、形容詞は「～なった」、「～なっている」、「～なってきた」、「～なってきている」などのような形でよく見られる〔文4. P.145〕。また、感情表現の前に「ちょっと」、「やっぱり」、などのような副詞も見られる。それらがあっても、表現そのものの意味に影響しない(感情表現の本質は変わらない)ので、とくに取り上げず、辞表形で示す。

### 3. 4. 5 カタカナ

カタカナで表れる例は、擬音語・擬態語が一番多い(例えば、「ドキドキ」、「バクバク」)。普段はひらがな・漢字で表される言葉をカタカナにした例も少数(例えば、「キター」=「来た」の意)ある。そのような場合はそのまま感情表現表に提出する。辞書形に直さない理由は、それらがよくキャッチ・フレーズとして出されることによる。

### 3. 4. 6 記号と特殊文字 (全角)

記号だけで作られた例は少ない。しかも、変わった、くずした顔文字の場合が一番多いが、例を取り出して見ると、意味はあっても、そう明らかではなくなるので、説明する必要が生じる(例えば、「:.` ;:..: ° ㇿ:.`」は「(;`ㇿ`)」のくずしたバージョン)。

### 3. 4. 7 第二位文字モード複合

第二位文字モード複合語は、普段はカタカナとひらがな・漢字(記号も少数)で表れる言葉である。流行語、ま

たは強調された言葉もここに入る（例えば、「シる」＝「シクシクなる」の意、「キモい」＝「気持ち悪い」の意）。

### 3. 4. 8 意味化け

このグループには二つのサブグループ、つまり、意味変化とスペルミス表現がある。意味変化とは、日本語では元々日本語としては違う意味で使われるが、『電車男』（2ちゃんねる）では音が似ている鎌田は同じなので意味だけが違って、違う意味で表わされる（例えば、「萌える」＝「燃える」の意）。スペルミス表現には長いものと短いものがある。長いものは普段、慌ててキーボードを打って作られるために意味がなさそうに見える表現が一番多い（例えば、「え d r f t g y ふじこ l p @」）。短いものは、外来語の短縮化が一番多い（例えば、「おk」＝「OK.」（オッケー）の意、「うp」＝「UP」（上）の意）。

### 3. 4. 9 ギャル文字

これは、携帯電話のメールなどで文字（主にひらがな・カタカナ）を分解して別の文字を表現するものである。「へた文字」とも呼ばれる。

元の文字とは異なるカタカナや記号、特殊文字などを組み合わせ、ひらがなやカタカナなどに見立てている。2003年頃から、女子中高生の間の携帯電話メールのやりとりで使われ始め、カラオケの歌詞表示にも一部採用された。文字の割当てには様々なバリエーションがある。

また、類似したものにクサチュー語がある。但し、これはインターネット上のアンダーグラウンドな掲示板で生まれたものであり、ユーザ層が全く異なることから、ギャル文字との関連性は低いと考えられている。

代表例：おはよう → 才（よちろう。（定義、ギャル文字表：[デジ6.]）

### 3. 4. 10 クサチュー語

これは、パソコン通信やインターネットの電子掲示板において、文字を分解して文字を表現するものである。「クサチュー文字」とも呼ばれる。ひらがな・カタカナ・特殊文字などを組み合わせて別の文字を表現したり、複数の漢字を用いて別の漢字を表す。

元々パソコン通信やインターネット上で使用されていた倍角文字などと呼ばれていたものを、掲示板サイト「あめぞう」の常連であった「腐れ厨房（ハンドルネーム）」がまとめたため、彼の名にちなんでこう呼ばれる。（定義、例表：[デジ6.]）

表3 クサチュー語の例

日本語	クサチュー語
フリー百科事典ウィキペディア	フーリー百科事典ウイキペディア
クサチュー語	クサチュー言吾
爆死	火暴歹ヒ

### 3. 4. 11 ASCII ART (単純、複雑)

American Standard Code for Information Interchange (ASCII、アスキー) という、情報交換用米国標準コードの記号を使って造られた「絵表現」。ASCII はデータ信用のための符号体系。ISO 符号や日本の JIS 符号の元となりコンピューター用の標準コードとして最も普及している。[定義：デジ3.]

### 3. 4. 12 顔文字

記号を組み合わせる人の表情を表した文字列。主に電子メールのメッセージで用いられる。「(^\_^)」は「笑顔」、「(^^;）」は「冷や汗」、「m(\_ \_)m」は「ごめんなさい」、「(\*\_\*)」は「びっくり」を表すなど、多くの種類がある。パソコン信用サービスやインターネットのユーザの間で、テキスト表示だけで感覚的に感情を伝える方法として広まった。

### 3. 4. 13 反復表現

同じ文を何度も繰り返すことによって、自分の感情の強さを表す方法である。本稿では、これを三つのグループに分けた。

- ①「小数文字反復」は一つ～三つの文字を繰り返して、感情を表す。
- ②「多数文字反復」では言葉（文字数＞3）、表現、あるいは文が繰り返される。
- ③「エコー表現」はセリフの文字数が前からつながりながら、だんだんエコーのように消えていく（小さいもの・多いものもあるが分類に不要な混乱を避けるために、ここでは触れない）。

### 3. 4. 1 4 第三位文字制度複合

もっとも多い事例は、上記の文字モード一つ一つではなく、それぞれを複合して一緒に使うものである。もっとも複雑で精密な文字モード（例えば、「キタ \*° °\*:. . . . . : \* ° ( ∇ ° ) ° \*:. . . . . : \* ° \* !!」 → 「強い感動」を表す感情表現）はカタカナと全角記号と顔文字の、三つの文字モードでつくられている。

### 3. 5 可能なサブシステム

それぞれの文字システムはサブシステムもあるが、それについては文字モードの例を説明する際に合わせ、適宜紹介する。

### 3. 6 数（全般）、Mission（数）

感情表現の使用についての結論を下すには、『電車男』に出てくる感情表現を全部数える必要がある。「数（全般）」はリソースでの全体の数を表す。「Mission（数）」は1から6まで、及び「後日談」の7の章それぞれに出てくる感情表現の数である。その上で、感情表現を含めたセリフと、一つの発言自体が感情表現の全体であるセリフも計った。その区分については別の表で示した。

## 4. アンケート

感情を表現することでストレスが解消できるということは、ストレスや感情表現に関する科学的な文献の分析から得られた。第2部で詳しく説明するが、一般の日本人がどのぐらいそのような考えを意識し、同調するかという問題を、あらたに調査する必要が生じた。また、『電車男』で現れる感情表現を採取するとともに、そこから得られた感情表現についての結果を客観的な視点から再検討する必要も生じた。そこで、これらの問題を確認するためアンケートを行なった。この調査は、インターネット会話で使われる感情表現の利用と、ストレスとの関係を調べることを目的として、2005年5月1日から2005年7月1日まで、日本人110人を対象に質問紙法によって行った。回答者の内訳は左の通りである。質問の詳細については稿末資料を参照されたい。なお、アンケートでは、職業、在住都道府県についても質問したが、本稿での考察の範囲では省略可能なデータなので、ここでもそれらについては省略した。

表4 回答者の内訳

総数		110人	
性別	女性	48人	43.64%
	男性	62人	56.36%
年齢層	10代	44人	40.00%
	20代	33人	30.00%
	30代	21人	19.09%
	40代	6人	5.45%
	50代	5人	4.55%
	60代	1人	0.91%

## 第2部 インターネットにおける感情表現が存在する原因の解明 — 一つの提案 —

本稿で触れる『電車男』という本を読むときも、話の元となった2ちゃんねるというインターネット掲示板に目を通すときも、あることが目に付く。そこには、客観的な情報より、主観的な内容が疑いも無く多いということである。特にふざけた、不機嫌を表す、または挑発的、不快な発言やでたらめなどが掲示板の大部分であるとも見える。違う視点から見ると、そのような発言は実に感情を表すもので、2ちゃんねるは、実は人の感情の掲示板になっているといえるだろう。そこで、どうしてそのようなになっているのか筆者は考えた。結論からいうと、自由性と匿名性に基づいたインターネット掲示板は、人が日常生活のストレスを解消することに使われている。では、どの

ように2ちゃんねるがストレス解消になり得るのか。さらに、2ちゃんねるに限らず、インターネットでの文字システムに基づく会話は、どうやってストレスの解消に使えるのか。その質問に、筆者は様々な調査や研究を行い、一つの答えを提案したい。

## 1. ストレスとは何か

まず、「ストレス」を言葉として説明しよう。『広辞苑』[デジ3.]を見ると、ストレスには「①〔言〕アクセント、②〔理〕応力、③〔医〕種々の外部刺激が負担として働くとき、心身に生ずる機能変化、④俗に、精神的緊張」の四つの意味がある。本稿では、③、そしてその簡略化されたものである④を主に考慮する。

上記の③と④の意味で捉えられるストレスについて、さらに日本人のストレス実態調査委員会(2003)〔文 10.〕によると、ストレスとは、いろいろな内的・外的刺激(ストレッサー)によって生体に変化を受けた状態である。また、ストレッサーには、五感(視覚・聴覚・嗅覚・味覚・触覚)を通じての感覚系ストレッサーと、細菌・ウイルスなどの生物学的ストレッサーがある。これらのストレッサーを受けると、生体は脳で快・不快を感じ、不快の場合はストレスが高まる。本稿では「ストレス」という時、主に心理学的なストレスに限ることにする。それで、人は一般的に会話、趣味、スポーツなどでストレスを発散する。まとめてみると、ストレスとは、ストレッサー、つまりある不快の刺激(または一般的にいうと不快の刺激全部)が発生した時から現在までの、そのストレッサーの働き(その強さ、時間、頻繁さの関数)から解消手段の働きを除いたものであるといえよう。

## 2. ストレスと感情

前節ではストレスの本質を簡単に説明した。しかし、第1部で中心となった感情表現とストレスはどのような関係で結びついているのか。まず、上記のように、心理的なストレスの水準と快・不快の気持ちには切っても切れない関係がある。では、そのストレスの水準はどのように計るのだろうか。

エバーリら〔文 12.〕はストレスの計り方を二つの種類に分ける。それは、生理的計り方と心理的計り方である。生理的な計り方とは、様々な人間の体にある化学結合の反応、ストレスに対する筋の反応、心臓の働きの変化、肌の電気伝導性の変化などを分析し、ストレスの水準を計るというものである。そのような計り方には、より正確なものが多いが、療法士や特に患者には、計量手段そのものが新たなストレスの原因になりかねないものなので、臨床医や精神科医には役に立たない。そこで、患者の精神状態に影響を与えずに、それを計る心理的なストレス計量手段も数多く発明されている。その中には、「形容的感情チェックリスト」(Affect Adjective Checklist)、「気持ちのプロフィール」(Profile of Mood States) などのような、感情を計るものが多い。

## 3. 2ちゃんねるの感情状態

上記のような心理的な感情の計量はストレスを計る手段としてよく使われる。そこで2ちゃんねるを会話に使う人たち(2ちゃんねらー)の総感情の水準を計ってみれば、その2ちゃんねらーの心理も自然に浮かび上がるといえるだろう。そこで、以下筆者が量った『電車男』に出てくる感情の総量を示す。

まず、発言(セリフ)に出る感情表現の割合を量った。表5を見ると、全セリフでの感情表現の割合は41%、その中で、感情以外の情報も含めたセリフは31%で、ただの感情を表すための発言は10%である。つまり、全般的にいうと、10回に4回、発言者は自分の感情を表す。そのような結果から、2ちゃんねるにおいて、自分の感情を表すという行為はいうまでもなく大切な面だといえよう。

上記の結果をさらに読み解くために表6を見てみよう。ここでは、感情表現の評価ごとの割合が分かる。明確で、はっきりした快の感情を表す「感情表現+」は発言全体の中で18%であり、不快な感情を表す「感情表現-」は16%である。「-/+」という区分は発言者の気持ちがはっきりしていない(快としても等しく、不快としても解釈できる場合)、または快と不快の感情が混ざった発言を示す。そのような感情の混ざった発言は、解釈の領域が広いので、感情表現の詳細を説明するときには、必要ない限り無視したい。

表5 『電車男』の感情表現を含むセリフ

章号	セリフ数(全般)	感情表現を含めたセリフ		
		全般	感情表現=セリフ全体	感情表現=セリフの部分
Mission1	299	103	17	86
Mission2	236	116	13	103
Mission3	235	68	7	61
Mission4	154	53	9	44
Mission5	207	79	17	62
Mission6	709	328	112	216
後日談	79	32	8	24
全章	1919	779	183	596
	セリフ 100%	41%	10%	31%

では、これらの中で、どのような感情が一番よく表現されているか、表7を見てみよう。表7は『電車男』に出てくる単純な(つまり他の感情と混ざっていない)感情を表す感情表現の数を示す。それ以外の、(哀+厭)、(哀+昂)、などのような二つの感情が混ざった気持ちを表すものは、今回は計量しないことにする。

下記の表7で一番よく表現されている感情を取り出してみよう。その中で一番頻りにセリフに出てくるのは「+」の「昂」、つまり快い刺激で起こされた興奮という感情である。その次は「-」の「厭」、つまり鬱、惰、苦、悔、嫌、憎、または惑という不快な刺激によって起こされた、落ち込んだ感情である。そして、「昂」の「-」版、すなわち、「-」刺激の原因としてのショック、または苛苛した感情が続く。「昂」の「+/-」という表現は、「+」であるか、「-」であるかはっきりしていないので考慮しない。以下、「+」の「喜」、次は、「+」の「好」と続く。それ以外のもの(「-」の「怖」、「-」の「怒」、「+」の「安」、「-」の「哀」、「-」の「驚」、「-」の「恥」)は、全セリフの1%を超えず、少数派である。

表6 感情表現の役割

感情表現の評価	感情表現の全数	全感情表現の%	全セリフの%
+	552	44%	18%
-	496	39%	16%
-/+	208	17%	7%

表7 一番よく表現される感情

記述	価	数	%	記述	価	数	%
昂*		633	50%	怒-		13	1%
厭-		229	18%	安+		13	1%
喜+		118	9%	哀-		12	1%
好+		78	6%	驚-		10	1%
怖-		26	2%	恥**		5	<1%

\*は「昂」の「+」「-」「+/-」の下位区分のデータを表す。

\*\*は「恥」の「+」「-」の下位区分のデータを表す。

*昂+	331	26%	**恥+	4	<1%
-	163	13%	-	1	<1%
+/-	139	11%			

上記のデータから2ちゃんねるでは、感情を表現するという行為は、非常に大切な役割を演じている(感情表現を含めたセリフ=41%) こと、快も、不快もよく表現されている(全セリフの18%、16%) ことが分かる。この結果を見ると、2ちゃんねるは、感情のつぼであるといっても過言でもないだろう。その感情の状態は、2ちゃんねるでのストレス解消と非常に強く結びついているといえる。まず、一般的に感情が吐露できる(「+」も、「-」も)。そして、心地よい出来事によって起こされた感情を心の中に保持せずに、表現意欲が電子掲示板で満たされる。また、「-」の感情、つまりストレスサ一になりやすいものを気軽に表現でき、ストレスを発散できるので、直接的にストレス解消法として考えられる。このことを以下に詳しく説明する。

#### 4. ストレス発散

ストレスの発散とは、ストレスサ一となっている「-」刺激、つまり、不快な感情を積極的に表現することで、そ

の仕方は、様々であり、スポーツ、趣味、買い物による発散などがある。しかし、現代の日本人の中で、一番人気があるのは、会話でストレスを発散することである。NHKのストレスについての調査〔文10.〕によると、現代の日本人に、一番よく使われるストレス解消法は会話である。全回答者の38%は、会話でストレスを発散することが多い。会話の中にも、様々なストレスの発散手段があるが、簡単に使えそうな方法は、自分のストレスの原因（ストレスラー）、つまり溜まった感情を直接、友達（以下サポートネットワークという表現を使う）に伝え発散することだと考えられる。その見解を証明するため、筆者は2005年の5月1日から7月1日までの二ヶ月間、日本人に対して行ったアンケート（稿末資料参照）でこの問題について質問した。

表8 質問1と質問2の結果

質問1.貴方はストレスを発散したいとき、誰かと話して、発散することがありますか。			質問2.あなたは会話でストレスを発散するとき、ご自分の気持ち・感情を会話の中で表すことがありますか。		
回答	回答数	割合	回答	回答数	割合
はい	93	84.55%	はい	90	81.82%
いいえ	14	12.73%	いいえ	1	0.91%
分からない	3	2.73%	分からない	4	3.64%
			無回答	15	13.64%

アンケートの質問1、2の結果を見ると、回答者の約85%が、誰かと話してストレスを発散することがあると答えている。その中で、会話でストレスを発散するとき、自分の気持ちと感情を表すことがある人は、約82%であることが分かる。ここから、感情を表現することでストレスを発散することが広く使われているストレス解消法であるといえる。

#### 4. 1 感情表現の根本

会話で感情を表現することを回答者の大多数がストレスの発散に使っている。それはなぜか考えてみた。正高〔文12.〕によると、言語というものは歴史の短い第二次的なコミュニケーション手段である。原始時代には、華やかな美辞麗句はなかった。人間は平均的な動物として、身振り手振りや声調などで意味を表現していたが、その内容は複雑だったとはいえ、単なる感情を表す行動が多かっただろう。また、自分の意思を言葉に乗せられない赤ん坊も同じように、感情を表現することで親、周りの世界とコミュニケーションをとる。それで、感情を表現することは、現代の言語よりも人間を創造し、進化させてきた基本的なニーズだと言えるだろう。日常生活を送る人間には、外から様々な感情を起こす刺激が身に付いてくる。それを表現し、発散する。そして、経験を得た上で、新たな刺激に立ち向かう。さらに考えてみると、感情の表現力を奪われた人間は、不満感、不安感などが溜まり、ストレスの悪循環に陥ったりするので、感情の発散相手（友達、親、配偶者）を求めるのは自然なことだろう。

#### 4. 2 感情の「添水」論

上記の思想を分かりやすく説明できるように、獅子脅し、または「添水(そうず)」というものを想像してみよう。『広辞苑』によると、添水(そうず)とは、「竹筒に水を引き入れ、たまる水の重みで反転した竹筒が石などに当たって快いおとを立てるようにした装置。庭園などに設けるが、もとは田畑を荒らす鳥獣を追うものである」と書いてある。水は、感情を起こす刺激だと考え、その流れは生活の流れ、添水は私たち人間、石は感情の表現ができる環境だと考えてみよう。そうすると、たまった感情は、「たまった水の重み」のように自然に、添水である人間を感情の表現手段に向かわせ、そのたまった重みを発散させる。そして、石に当たる瞬間と音響は感情の表現である。それを「感情の添水」と表し、その働きをさらに説明してみよう。

人間にある基本感情状態を三つに区分しよう。それは、「+感情状態」(心地よい感情：喜、好、安、+昂)、「-感情状態」(不快な感情：怒、哀、怖、恥、厭、-昂、驚)、そして「0感情状態」(何の感情もない)である。

①「+感情状態」とは、体が求めている状態である。(+)の出来事が起きたら、体がそれを吸収して、身に付け、記憶に(+)の状態として記録する。そして、それを表現することによって(感情表現+)となり、臨界値を超えたら、また(0)の状態に戻っていく。

②「-感情状態」は、体が回避したい状態である。(ー)の状態に至ったら、体がそれを不快として理解し、記憶に(ー)の状態として記録する。そして、自然に(+)の状態に戻ろうとし、それができるようにいろいろな対策を講じる。不快を会話で表現することがその一つ(感情表現ー)である。

③「0感情状態」は、いわゆる無刺激状態である。しかし、無刺激状態は人間が発展できない状態なので、それが続くと不快な沈滞という状態が生じ、さらに(ー)の状態(例えば、鬱、絶望、悄然など)に至る。そして、またその(ー)の状態から抜け出す必要が生じる。

上述のとおり、人間は一生をかけて、いろいろな物事を身につける。それは、人間が自己発展しようとする本能、または、基本的な好奇心、経験や、感情の要求だともいえよう。激しい感情の揺れは、心を不安定にさせるので精神上の健康に悪い影響を及ぼすが、頻繁で適切な刺激の注ぎ換え、またはその表現が必要である。

#### 4. 3 サポートネットワークの力

上記の感情の表現、またはそれを通じたストレス発散の条件の中には、第2部の4と4. 1で述べたとおり、ストレス解消が可能な環境も必要である。その環境とは、外的ストレス解消資源の全部である。会話でストレス発散を行う人にとっては、その環境は、主に本音のいえる会話ができる人である。その中にはもちろん、相談に乗れる専門家はいるが、そのような人から専門的な援助が期待できるとしても、信頼性、または、ストレス解消に必要な交友関係が生じにくい。だから、専門家よりも、ゆっくり話せる友達が効果的だと考えられる。本稿では、サポートネットワークを、山崎[文10.]がその基本的な定義に示しているように「人が取り結ぶ様々な人間関係(ソーシャルネットワーク)のうち、助けてもらったり、支えてもらったりできる人との関係のこと」をいう。頼り方の種類により、山崎らは日本人にあるサポートネットワークの保有状況を調べた。その結果、男女いずれかにおよそ40%あるいはそれ以上の保有数のあるネットワークは、「一緒にいるだけで安心できる」、「心配事や悩みを聞いてくれる」、「大事な意思決定をするとき、相談やアドバイスをしてくれる」の3件で特に高かった。これらの三つ依頼度の高いサポートネットワークは、現代日本人にとって一番必要と考えられるということになる。

#### 4. 4 サポートネットワークとしてのネットコミュニティ

第1部の1. 3と1. 4で示したように、2ちゃんねるは、インターネットネット上のコミュニティ(ネットコミュニティ)の一種である。グディカンスト[文13.]は、コミュニティに「精神喪失の問題を解決する方法」という大きな価値を与える。それは、コミュニティそのものはソーシャルネットワーク、つまり人間関係だからである。2ちゃんねるで作られている人間関係は、微妙である。いうまでもなく、多くの人が匿名を選ぶので、厳密な人間関係が作りえない。それだから、第1部の1. 3に述べたようにその代わりにネットコミュニティで結びつくのは、三つの目的、つまり(a)情報収集、(b)関係性、(c)編集価値、特に(b)で、コミュニティメンバーとのコミュニケーションへの参加と人間関係の形成を目的とする関係性であり、その二つの主な面は、アドバイスを求めることと自分の気持ちを自然に表すことである。

そのような2ちゃんねるの形を前節の山崎[文10.]のサポートネットワークの種類に当てはめてみると、一番必要な三つのサポートネットワークの役割には、ぴたりと合っている。

#### 5. サポートネットワークとの会話での感情表現を通してのストレス発散

今までの話をまとめてみよう。現代では、人間のコミュニケーションがインターネットで最も頻繁に行われ、様々なコミュニティが生まれる。その理由は、コミュニケーション領域では、日常生活の問題の解決を求め始めるからである。ネットコミュニティでは、感情を表現するという目的が重要であり、言い換えると、それは、インターネットを使う人のサポートネットワークである。これは、匿名性や、言論の自由性のあるネットコミュニティ(特に本

稿で触れる2ちゃんねる)では、本音のいえる会話がしやすいからである。

そこで、前述の、統計的に一番必要なサポートネットワークは「心配事や悩みを聞いてくれる」というものであることを考え合わせ、次にインターネットで感情が表現される形と、そのストレス発散的な面を詳しく見てみたい。

### 5. 1 インターネット感情表現の形

インターネットの感情表現の可能な文字システム上の、感情表現の役割を二つの方法で調査する。一つ目は、『電車男』の感情表現に一番よく使われる文字システムを計る。そして、二つ目は、アンケートで感情表現の形と利用について一般人に聞き、最後に、その二つの結果を比べる。

#### 5. 1. 1 『電車男』

『電車男』の感情表現の文字システムを計るときには、感情の評価、意味などを無視し、所定の表現が感情を表すかという面だけを考慮していた。その結果は表9に示した。

インターネットには、様々な気持ちの表し方があるが、2ちゃんねるで一番よく使われるのは、やはり、ひらがなと漢字である。しかし、2位は、顔文字であり(例：(´・ω・`) )、3位は、簡単なアスキーアート(例：\_ | \_ | O )である。ちなみに、『電車男』で一番よく使われる感情表現は、「力が抜き膝をつく」という意味の「厭」の不快な感情を表す「\_ | \_ | O」という簡単なアスキーアートである(全部で141回登場)。それはなぜか、二つの点で説明してみよう。

まず、話し手が見えないインターネット空間では、表情の代用品を作らざるを得なかった。それは、スギヤマ・レブラ [文1 4.] が呼ぶ「言葉抜ききの個人の感情を伝える文化的なニーズが適応させる新語彙」である<sup>3</sup>。二つ目の点は、他の文字システムの割合と比べると明らかになる。三位文字の複合(三複、例：キ——(°∇°)——!!!!)と小数文字の反復表現(小復、例：ああああ)は顔文字と同じく、作りやすい。そのため複雑なアスキーアート、意図的な意味変化などのような想像力の高いレベルが必要な感情表現の数は急減する。それは、「言語の節約」とも言える、より短い時間で大量の意味を伝えようとする人間が使う言語の傾向である。それゆえ、使えない英数字、または使いにくいクサチュウ語とギャル文字は『電車男』ではほぼ見られなかった。もちろん、『電車男』が2ちゃんねるの全部を代表するわけではないが、その中の傾向をより適切に表しているといえよう。

表9

文字システム(略)	数	割合
ひ・漢	291	23%
顔	246	20%
AA 単	180	14%
三複	163	13%
小復	132	11%
AA 複	67	5%
スペミ	57	5%
カ	39	3%
意変	30	2%
多復	26	2%
二複	16	1%
英数	6	<1%
記号・全	2	<1%
エコー	1	<1%
記号・半	0	<1%
一複	0	<1%
ギ字	0	<1%
ク字	0	<1%

#### 5. 1. 2 アンケートの結果

アンケートでは、『電車男』の文字システムの区分は、一般人にとって分かりにくい可能性があるので、区分のリストを圧縮した。「言葉そのものの通常表記」の中はもとのリストの「ひらがな・漢字」と「カタカナ」をカバーする。「アスキーアート」は簡単なものと同複のものと一緒にした。反復表現はまた、一番よく利用されているのは、単数文字のものであるが、全部をまとめて考えた。アンケートのリストをこのように圧縮し、「複合語」(一位、二位、三位文字モードの全部)、「英数字」、「記号(全角と半角)」は、『電車男』には少数派なので<sup>4</sup>、「その他」という区分にまとめた。

<sup>3</sup> “One might call this a new vocabulary of “body language”, being “spoken” in disembodied “chat rooms” or by use of the kaomoji-equipped Japanese cell phone, a new vocabulary that accommodates the cultural need to convey personal feelings without words.” [文1 4.] PP. xiv

<sup>4</sup> 三位文字モードの複合語が『電車男』では少なくないが、分類を読みやすくするために、複合語を一括に詰めた。

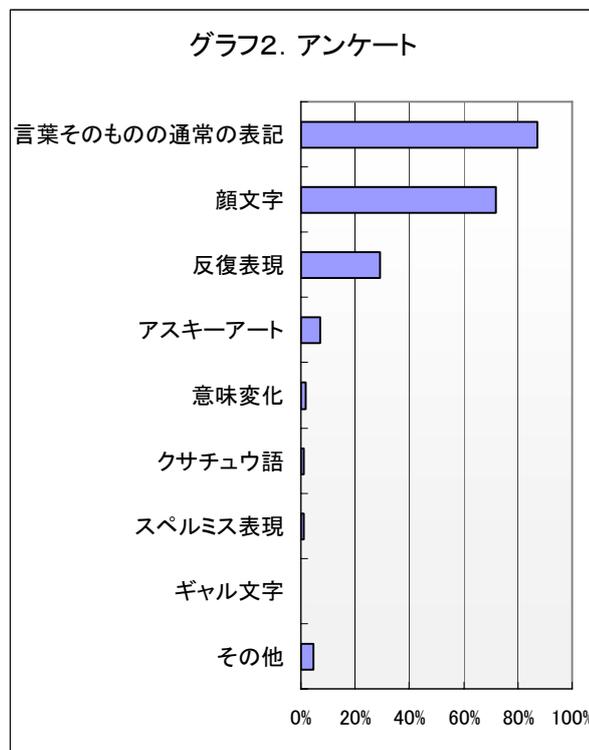
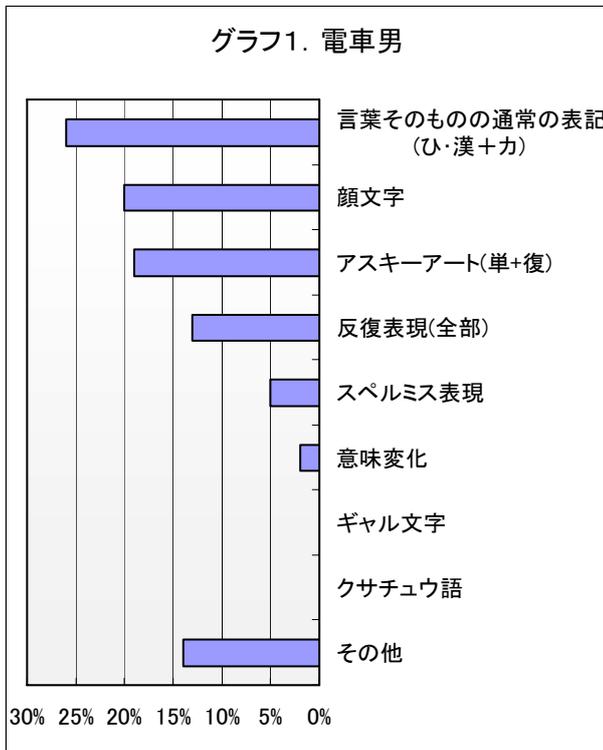
表 10

質問 7.インターネットを通じた会話には気持ち・感情を表すいろいろな表現がありますが、あなたは下記の中のどれを気持ち・感情を表す際にお使いになりますか(いくつでも)：		
回答	数	割合
言葉そのものの通常の表記	96	87.27%
顔文字	79	71.82%
反復表現	32	29.09%
アスキーアート	8	7.27%
意味変化	2	1.82%
クサチュウ語	1	0.91%
スペルミス表現	1	0.91%
ギャル文字	0	0.00%
その他	5	4.55%

このようなリストで、回答者に感情表現の利用について聞いた結果を表 10 に表した。回答者の大半は、やはり「言葉の通常の表記」で感情を表し(87.27%)、顔文字は、2位である(71.82%)。そして、40%以上開いて反復表現があり(29.09%)、アスキーアートも少数ある(7.27%)。残りのものは非常に少ない。

### 5. 1. 3 アンケートの結果と『電車男』の分析結果の比較

アンケートの回答者と、『電車男』の発言者は、無関係の二つのグループだと考えられる。それらの中で感情表現が利用される割合を比べてみると、その傾向についてより客観的な情報が得られる。比較しやすいようにグラフ 1 とグラフ 2 で並べ合わせた。ここでは、感情表現は二つのグループ、つまり、①「よく使われるもの」と②「あまり使われていないもの」に分けられる。①には、「言葉の通常の表記」、「顔文字」、「反復表現」、「アスキーアート」があり、②には、「意味変化」、「クサチュウ語」、「スペルミス表現」、そして「ギャル文字」がある。「その他」は、『電車男』の中の「三位文字モードの複合語」を除き、多数例はほとんどない。



この結果の比較から次のようなことが分かる。多くの人は、インターネット会話で、感情を表現するときに、まず、言葉の通常の表記を一番よく使う。さらに、顔文字も高い人気を集めている。その次は、反復表現(主に文字の少数なもの)も人気がある。これはなぜか考えてみよう。

これら全部は、より簡単に、速く、直接に感情を表現できるものであるから、人気が高いと考えられる。それ以外は使うのに様々な手間がかかるので、めったに使われていない。また、アスキーアートも、ユーザーがすでにそれを作っておいて、または他のユーザーが作ったものを借りて、簡単に掲示板に載せられるのでよく使われるのである。

### 5. 2 日本人のインターネット感情表現のストレス解消的な面の意識

表11

質問8. 質問7の感情表現のどれかがストレスを解消することに使えるとお思 いになりますか。		
回答	回答数	割合
はい	40	38.46%
いいえ	41	39.42%
分からない	23	22.12%

インターネット感情表現はストレス発散の方法の一つだと説明した。しかし、この考えは、日本人にどのぐらい意識されているかを確認する必要があるため、それについてアンケートで質問した。その結果は表11に表した。インターネット感情表現をストレス解消に使えると思わない人が多く、または、使えるか分からない人も当然いた。しかし、同意する回答者も、多く、38%がインターネット感情表現のストレス解消的な面を理解し、意識している。(なお、この質問では、8で「いいえ/分からない」と回答したが指示を読み違って9にも回答した者が6名いた(稿末資料参考)。これらの6通については、表中から除いてある。)

### 5. 3 ストレス解消に利用されている感情表現の現実の状態

上で示したように、インターネット感情表現がストレスを解消することに使えると思う人が多い。それでは、回答者自身はインターネット会話を通してストレスを解消したいとき、インターネット感情表現を使うかアンケートの質問9で聞いた。結果は、表12に表した。

インターネット感情表現をストレスの解消に使えると思う人の中で、自分でインターネット会話を通してストレスを解消したいとき、インターネット感情表現を使う回答者は、80%いる。全般的に見ると、全回答者の31%がインターネット感情表現をストレスの解消に使っているということである。この結果は、日本社会の全員の31%がそうするとは言えなくても、そのようなストレス解消方法が広く意識され、利用されているとはいえるだろう。

表12

質問8. 質問7の感情表現のどれかがストレスを 解消することに使えるとお思 いになりますか。			質問9.あなた自身はインターネット会話を通してストレス解消したいと き、質問7のどれかを使うことがありますか。			
回答	回答数	割合	回答	回答数	質問8の「はい」の割合	割合
分からない	23	22.12%	無回答	64	---	61.54%
いいえ	41	39.42%	はい	32	80%	30.77%
はい	40	38.46%	いいえ	4	10%	3.85%
			分からない	4	10%	3.85%

## 6. 結論 — 現代的なストレス解消法としてのインターネット感情表現 —

ここまでで、最初に提起した問題の四つのうちの三つを解明した。つまり、①インターネットでは、「生」の会話の代用のように、インターネット会話が成立することを確証し、②文字システムに基づくインターネット感情表現の分類を作り、③そのストレスの解消との関わりを様々な面で示した。その結果を考慮し、④インターネット感情表現への新しい視角を提案したい。

### 6. 1 まとめ

インターネットではEメール、チャット、メッセージなど、様々なコミュニケーション手段が提供されるが、本稿では、文字列だけに基づいたインターネット掲示板での会話システムに限った。そこに現れる文字システムを区分し、また、その感情の表現に評価(+、-)と、記述(具体的な感情の名前)を付け、掲示板の内容の記録である『電車男』を典拠として、感情表現を分類した。分類から掲示板で発言されるセリフの中、感情表現の割合を調べ、2ちゃんねらー(2ちゃんねるのユーザ)には、感情を表現することが大切だと分かった。感情表現を含めたセリフは、調査した発言の41%、その中、明快に表現された不快な感情を含むセリフは全体の16%で、それは、具体的なストレス発散の役割を担っている。ネットコミュニティである2ちゃんねるは、それによって、サポートネット

ワークというストレス発散の条件を満たしている。特に、匿名性と自由性を有する掲示板は、不快感を言葉にし、ストレスを発散する行為のために格別に作られたとまで考えられるだろう。パソコンの前で生活する現代人や、人前では恥ずかしく、感情を言葉で表せない人にとって匿名性のコミュニティである掲示板は告解聴聞席と似たようなものとして考えてもよいだろう。

インターネット感情表現は、我々の生活には、なくてはならない存在になってきている。調査の結果、インターネットでも感情を表すことは、ストレス発散の条件を完全に満たし、アンケートで調査した日本人の30%以上はそれを日常的なストレス解消に使っていることが分かった。

## 6. 2 提案

ここまで紹介してきた、ストレスの快適な発散法を今まで使うことが少なかった一般の人に提案したい。

感覚通信のまだ限られているインターネットでも、様々な感情の表し方がある。直接的な意味を担う言葉の通常の記事で表してもいいが、その代わりに、またはそれとともに、多くの種類のものも使われている。すでに一般化している顔文字、アスキーアートを友達に送り、「私は今こんな感じだよ」と知ってもらえることができるだろう。また、叫びたいが人前で声を出せない場合も多い。そのときメールで「!!!!!!」と感嘆符を繰り返し、「頭の中」だけで叫び、相手に「私は今すごく叫びたい気持ちだよ」と伝えれば、理解されるだろう。また、感情を知っている友達などのプライベートなサポートネットワークとメッセージのやり取りを行う。しかし、相手を知らなくても、心の悩みを伝えたい場合には、匿名的なサポートネットワーク、つまり電子掲示板などに、不快感を流してもよからう。

もちろん、インターネットで感情を表現することに限ると、また一長一短である。感情表現とともに生理的、心理的なストレス発散をすることは完全に健康的な生き方だろう。一つの方法に限らず、時々パソコンから離れて、スポーツや趣味、または親しい人との会話などにも時間を使うことが望ましい。

しかし、時間や生活空間になかなか恵まれない現代人には、速く、安く、気楽にできる気分の治し方が誰にでも求められるだろう。そのようなあなたにとって、本稿で紹介したストレスの発散の仕方を確実に勧めたい。

**188 名前:電車男 ◆SgHguKHEFY 投稿日:04/04/24 11:08**

みんな本当にありがとう

2chで人生変えられるとは思わなかったよ…

『電車男』〔文7.〕P.221 から

## < 参考文献 >

### (1)文献

1. 安藤健二(2005)『封印された『電車男』』太田出版(株)
2. KDDI(株)・沖縄セルラー電話(株)(2004)『取扱説明書/A1402SII』第2版
3. 桜井哲夫、大榎淳、北山聡(2005)『デジタルネットワーク社会 - 入門講座』平凡社
4. 新屋映子、姫野伴子、守屋三千代(2004)『日本語教科書の落とし穴』アルク(第3刷)
5. 竹内敏晴(1998)『日本語のレッスン』講談社現代新書
6. ドナルド・マイケンバウム(1994)『ストレス対処法』(株)講談社
7. 中野独人(2005)『電車男』新潮社(第15刷)
8. 中村明(2004)『感情表現辞典』東京堂出版(10版)
9. 中山記男、江口浩二、神門典子(2004)「感情表現の抽出手法に関する提案」『電子情報通信学会技術 研究報告』104-416、社団法人電子情報通信学会
10. 日本人のストレス実態調査委員会(2003)『NHK現代日本人のストレス - データブック』NHK出版
11. 正高信男(1997)『ことばの誕生』紀伊國屋書店
12. Everly Jr. George S.、Rosenfeld Robert (1981) “The Nature and Treatment of the Stress Response. A

Practical Guide for Clinicians”, Plenum Press (翻訳 Radzicki Józef (1992) “Stres – przyczyny, terapia i autoterapia”, Wydawnictwo Naukowe PWN Sp. z o.o.)

1 3. Gudykunst, William B. (1991) “Bridging Differences – Effective Intergroup Communication”, Sage Publications, Inc. (翻訳 ICC研究会(1993)『異文化に橋を描ける—効果的なコミュニケーション』聖文社)

1 4. Sugiyama Lebra, Takie (2004) “The Japanese Self in Cultural Logic”University of Hawaii Press

## (2) デジタル・データ

1. 2ちゃんねる (<http://www.2ch.net/>、2005年6月21日)

2. 2典プロジェクト(2002)『2典～2ちゃんねる辞典』バーチャルクラスター発行、ブッキング発売

3. 岩波書店(2003)『広辞苑』第五版(シャープのElectronic Dictionary版)

4. 国語・英和・和英辞典(2001)『Microsoft Bookshelf Basic 3.0』Microsoft Corporation

5. 日系BP社(2003)『日経パソコン用辞典』(シャープのElectronic Dictionary版)

6. フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』、([www.wikipedia.co.jp](http://www.wikipedia.co.jp)、2005年5月17日)

7. NUA『Internet how many on line』、([http://www.nua.ie/surveys/how\\_many\\_online](http://www.nua.ie/surveys/how_many_online)、2005年6月29日)

## < 資料 >

### インターネット会話でストレス対処に使われる感情表現の利用に関するアンケート

#### I. フェイス情報

該当するものに○をおつけください。

1. 性別：女・男

2. 年齢：10代・20代・30代・40代・50代・60代・70代・80代・90代

3. ご職業

(ア) 教員

(オ) 農業

(ケ) フリーター

(イ) 会社員

(カ) 漁業

(コ) 無職

(ウ) 自営業

(キ) 学生

(サ) その他 ( )

(エ) 公務員

(ク) 主婦/主夫

4. 現在、ご在住の都道府県：

5. 連絡先(必須ではありません)：

#### II. 質問

1. あなたはストレスを発散したいとき、誰かと会話をして発散することがありますか。

(ア) はい(質問2.へお進みください)

(イ) いいえ(質問3.へお進みください)

(ウ) 分からない(質問3.へお進みください)

2. あなたは会話でストレスを発散するとき、ご自分の気持ち・感情を会話の中で表すことがありますか。

(ア) はい

(イ) いいえ

(ウ) 分からない

3. 下記の言葉を聞いたことがありますか。(いくつでも)：

(ア) Eメール(e-mail)

(イ) チャット(chat)

(ウ) IRC

(エ) フォーラム/インターネット掲示板(forum)

(オ) ブログ(blog)

(カ) インターネット・メッセージング(internet messenger)

4. 下記のどれがインターネットでの会話に使えるとお思いになりますか。(いくつでも)：

(ア) Eメール(e-mail)

- (イ) チャット (chat)
- (ウ) IRC
- (エ) フォーラム／インターネット掲示板 (forum)
- (オ) ブログ(blog)
- (カ) インターネット・メッセージャー (internet messenger)
- (キ) その他 ( )

5. インターネットを通じた会話でストレス解消ができると思いますか。

- (ア) はい (質問6. へお進みください)
- (イ) いいえ (質問7. へお進みください)
- (ウ) 分からない (質問7. へお進みください)

6. あなたはインターネットを通じた会話でストレスを解消したいとき、下記の中から、どれをお使いになりますか。(いくつでも) :

- (ア) Eメール (e-mail)
- (イ) チャット (chat)
- (ウ) IRC
- (エ) フォーラム／インターネット掲示板 (forum)
- (オ) ブログ(blog)
- (ク) インターネット・メッセージャー (internet messenger)
- (ケ) その他 ( )

7. インターネットを通じた会話には気持ち／感情を表すいろいろな表現がありますが、あなたは下記の中のどれを気持ち・感情を表す際にお使いになりますか (いくつでも) :

- A. 言葉そのものの通常の表記
- B. 顔文字
- C. ギャル文字
- D. クサチューウ語
- E. A S C I I ART
- F. 繰り返し表現(反復表現):
  - a) 小数文字反復表現
  - b) 多数文字反復表現
  - c) エコー表現
- H. 元々の言葉の意味を変えて使われる表現
- I. スペルミス表現
- J. その他 ( )
- K. どれも使わない

※原本では各表現に例を付けたが、ここでは省略する。

8. 質問7. のA. ～I. のどれかを使うとストレスが解消できると思いますか。

- (ア) はい (質問9. へお進みください)
- (イ) いいえ (ここで終了)
- (ウ) 分からない (ここで終了)

9. あなたご自身はインターネット会話を通してストレスを解消したいとき、質問7. のA. ～I. のどれかを使うことがありますか。

- (ア) はい
- (イ) いいえ
- (ウ) 分からない

ご協力ありがとうございました。