

アダム・ミツキエヴィッチ大学

新文献学部

東洋研究所

日本研究科

ミハウ・プタシンスキ

萌える言語

インターネット掲示板の上の日本語会話における感情表現の構造と記
号論的機能の分析

・「2ちゃんねる」電子掲示板を例として・

指導教官：

アルカディウッシュ・ヤブオニスキ助教授

協力：

松家仁 助教授（小樽商科大学）

ポズナン 2006年

Uniwersytet im. Adama Mickiewicza w Poznaniu

Wydział Neofilologii

Instytut Orientalistyczny

Zakład Japonistyki

nr albumu: 121839

Michał Ptaszyński

Niespokojny język

***Analiza struktur i funkcji semiotycznych wyrażień emotywnych w
konwersacji w języku japońskim***

– Na przykładzie japońskiego forum internetowego „2channel” –

Praca napisana pod kierunkiem:

dr Arkadiusza Jabłońskiego

Współpraca:

dr Jin Matsuka (Wyższa Szkoła Handlowa w Otaru)

Poznań 2006

— 序論 —

1. 研究の背景

現代において人間の生活はますますコンピュータに依存し、さらに人間の環境自体すら徐々に電子化されてきている。こうした変化の結果、そもそも単なる文献の情報交換のために生み出されたはずのインターネットは、人間の生活に不可欠な存在になりつつある。インターネットで買い物、雑談ばかりか、会議、デート、さらには結婚する場合すらもあり、人間は、ほとんど仮想空間（バーチャル・リアリティ）に入り込んでおり、すでにそこで生活を送る時代に至っているともいえよう。人間がバーチャル・リアリティによる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は減少しつつある。パソコンや携帯電話などのような電子的媒体の発展につれて、会話環境の電子化と共に会話自体も電子化、文字化される。文字システムに基づく会話は、人間の生活の中の普通の会話の一部を徐々に置き換えている。何千万通かの電子メールが地球を覆い、チャット、インターネット掲示板などという会話方法が人気を集め、人間はそれを楽しみながら、キーボードで文字を書き込むことで会話を行っている。

2. 研究の目的

電子的媒体の限界が会話に影響を与えるのは明らかであり、また電子的会話の特性は「生」の会話と異なる。今まで、想像もつかなかったことだが、話し相手が未知であるばかりでなく、顔の表情も、声の音声的特性、性別までが不明のまま、完全に匿名的な会話がインターネット上では成立しうる。おそらくその影響で、電子的媒体による文字化された会話は感情的になり、感情を表現するためのバーバル・コミュニケーションはもちろん、ノンバーバル・コミュニケーションの要素までもが文字の仮想空間の中に移される。

本論の目的は、そのインターネットの会話における感情表現を観察し、それを言語学的、コミュニケーション学的、また統計的な手法で記述し、インターネット感情表現の構造と記号論的機能を示すことである。

3. 研究の方向

①広義の感情表現の形や言語の中の働き方を言語学的、コミュニケーション学的な視角から解説し、②「2ちゃんねる」インターネット掲示板をデータベースとして、それらが会話の新しい手段としてのインターネットではどのように現れるか調べ、文字システムに基づくインターネット感情表現の構造、機能や語用を分析し、そして、③データベースから採集したインターネット感情表現を分類し、新しい視角を提案する。

4. 本稿の構成

第1章では、言語の感情層とそのあり方に関する理論の中から主なものを示し、コミュニケーションでは感情がいかに重要な要素かを明確にする。またこの章では、感情そのもの、会話中の感情的な意味などについても言及する。

第2章では、上記の議論をさらに展開して、言語における感情表現の機能について述べる。つまり、人間間のコミュニケーションでは感情表現が、どのように現れるかを調査する。言語学的、コミュニケーション学的な解析を行い、感情表現はどのような形を持ち、コミュニケーション過程ではどのような役割を演じるかをこの章で検討する。

第3章と第4章では、会話の新しい手段へのアプローチ、つまり、会話という人間間の基本的な行動に対して、インターネット、すなわち、データベースとして選んだ「2ちゃんねる」という最近、利用者が急増しているインターネット掲示板において、感情の表現という会話の基本的な要素がどのように現れるか、その言語的な構造、そしてコミュニケーション的な機能の解析を行う。

第5章では、データベースから採用した「2ちゃんねる」の感情表現のデータベースをつくり、その分類を行う。

第1章 言語（日本語）の感情層とそのあり方に関する理論

この世にはさまざまな文化があり、さまざまな言語がある。言語は文化の必要な要素であり、いずれも人間の定義の一つでもあるコミュニケーションへの欲求の産物ともいえよう。ホモ・サピエンスが言語的なコミュニケーションを行うようになったのはおよそ五万年前であると考えられる。またこれまで人間がコミュニケーションをするために用いてきた言語の数は約六千であると推定されている。しかし、その六千の言語の中で、記述されうるのは約二百数十でしかなく、さらに文法が分析され、科学的に検討されうるのはその半分ほどでしかない。その少数の言語をめぐる、言語学、コミュニケーション学などのような分野やそれに及ぶ学説が数限りなく成立してきた。言語のありかた、その使い方、言語に関する過程、コミュニケーションの過程などについての学説の数は、言語の数より多いともいえよう。学者は、これらの問題を取り上げ、議論し、学説を立て、それを否定し、そしてまた新しい学説を立てる。しかし、学説はともかく、以下のような事実は否定しがたい。それは、人間がこれまで打ち立ててきたあらゆる文化の共通点とは、会話をすることである。人々は会話において、思想、意志または感情を表現し、それを共有し、話し合う。このことは言語学とコミュニケーション学の根本的な絶対的真理であるといえよう。

論理、理想、科学などは、文化を創り始めた人類の歴史では最近の現象に属し、これらはいわゆるホモ・サピエンスの特徴だともいえよう。そして意識で捉えられる思想と意志の定義の歴史は、人間の発展に沿って書かれていくのであり、これはいわば人類を発展させるエンジンのようなものである。

ここでとりわけ興味深いのは、感情とその表現である。しかし人は毎日、感情を考える絶対的な必要性を感じない。すなわち、自分の感情、気持ちについては、多くの人は全く考えないし、考える必要もない。しかし、常に背後にある感情は、私たちの動機の根元であり、われわれ人間を人間として定義するものであり、それは人類の発展にとって最も必要な要素、エンジンにとってのオイルのようなものとも考えられる。本稿では、その「オイル」の差し方、または、いつ注ぐ必要があるかなどについて検討したい。

さらに、著者が日本語学科の研究者なので、本稿で「言語」と表記するものは、そうではないと示されていない限り、「日本語」のことを指す。なお、本稿は、タイトルが示すように、ある限られた日本語のデータベースにおいて、感情表現がどのように見られ、どのように使用されるか、つまり、その形と語用論を分析するものである。

1. 1 感情とは何か

日本語における感情表現について考えるならば、「日本人は感情をストレートに表さない」¹という考えが多くの人の頭に最初に浮かんでくるだろう。その考え方は、80年代から90年代半ばころまで多くの人々により絶対的な真実であるかのように見なされ、“日本らしさ”に関する多くの研究者がこの考え方を繰り返し主張してきた。しかし2006年現在の研究段階では、感情の表し方が国、文化によって異なるのであり、ある文化で感情が多く表現されるとか、ある文化では感情があまり表現されないといった主張はむしろ空論と見なされている。

それに反して、感情、また、その発散は、幼児期からすでにわれわれの外界とのコミュニケーションの手段であり、どの文化でも、人間の一番身近な現象だと言っても過言ではない。あるいは、適切かつ頻繁な感情の発散や表現の方法を持つことの出来ない人は、精神的状態を「洗浄」し、元気を回復する手段も奪われ、ノイローゼを起こしやすくなるともいわれている²。それゆえ、ホーニー（1968）は、感情の適切な発散に非常に重要な精神・身体的な病を治療するという社会的な機能を見いだしている。

しかしながら、感情の現象に関する疑義のない十分な説明は未だに行われていない。「感情」

¹ 長谷川（1998）、p. 46。

² Horney（1968）参照。

の唯一かつ完全な定義は存在しないとも言えよう。それを生み出そうとこれまでさまざまな分野の学者がこの挑戦に応じてきたが、あらゆる感情を記述し、そのあり方を説明するような説得力のある結論は、依然として得られていない。この感情の定義を巡る議論において、さまざまな科学分野の専門家が、その分野に応じた定義を立て、また場面に応じてそれにふさわしい語法を用い、それぞれの分野において感情に対する観点を数多く作り出してきた。感情の種類も状況によって変わる。根本的な感情に限定するとして、いくつかの感情しか記述しない学者もいれば、十数、数十、最後には五百の感情を羅列する学者もいる³。または、逆に、言葉をただ説明せねばならないという理由で、結局大きな妥協をしてしまい、この問題の大陸を深く探検しないまま、自明のこととして事実上何も説明しない国語辞典も存在する。一例を挙げれば、非常な努力と時間をかけて編纂されたはずの『Microsoft Bookshelf Basic 3.0』は、この人間の根本的な要素についてこのような定義しか掲げていない。すなわち「感情：外界の刺激に応じて絶えず変化する、快・不快、喜び・怒り・悲しみなどの気持」というものである。

心理学者、社会学者、人類学者、言語学者などがそれぞれの「感情の定義」、つまり感情を説明する学説を立てている。この「感情」という言葉はきわめて単純なように見えて、実際にはこれまでさまざまな研究分野において多くの困難を引き起こしてきた。

もちろん、新しい感情の定義を提示することは、本稿の目的ではない。筆者の分析対象とは、言語学がどのように感情を明示するのかであり、また筆者が検討するデータベースにおいて、感情がどのように、いつ、どの場面で表現されているのかということである。さらに感情を表現する必要性の有無のような問題を検討しつつ、言語学における感情へのアプローチを分析することもその主な目標の一つである。

1. 2 感情と感覚の相違

語彙目録の研究に一生をささげた早稲田大学の中村明教授は、表現の辞書を編集する際、以下の二種類の分類を提案した。大まかに説明するならば、感覚表現というカテゴリーと感情表現というカテゴリーであり⁴、すなわち前者を、表現を（1）外的刺激で起こされる、物理化学的な体の状態の変化（例えば、寒さ、暑さ、快適な匂い、不快な臭いなどのような感覚）を表わすものとして、そして後者を（2）内的刺激で起こされる、精神化学的な体の状態の変化（感情）を指すものとして分類した。類似した形を持つ感覚表現と感情表現の典型的な最小二語組としては例えば、「すっとする」（感覚）と「ほっとする」（感情）という例が挙げられる。どちらも「一息をついた様子」を記述するものであるが、「す」の感覚的形態素と「ほ」の感情的形態素を通じて、この両者は相異なる現実の部分を指している。つまり、「すっとする」とは、「苦労などから脱して、一息つくこと」であり、「ほっとする」とは、「精神的な緊張が解けて安心した様子」⁵をいう。しかし、感情はしばしば感覚から生じるし（感覚的経験や体験が心情的な精神状態を引き起こす）、または、気持ちの変化は多くの人の場合、身体的な状態の変化とともに現れるゆえに、社会科学はもちろん、言語学、心理学、生物学すら感情の由来やその作用を説明できず、または、感情も感覚も人間の神経組織を通し相互の密接な関係を結ぶゆえに、それらを区分する明確な境界線を引くことが出来なかった⁶。

心理学的な観点からすれば⁷、感情は、外的な世界に由来しつつも、感情自体は外的な世界のものではない。感情を量ることはできず、同じ感覚や経験に対する人の感情的な反応、またはその強さはその人によって異なるものである。

³ Strazny (2005)、pp. 281-282 参照。

⁴ 中村(2004, 1995)参照。

⁵ 『広辞苑』第五版、(シャープのElectronic Dictionary版)

⁶ 同上、Everly & Rosenfeld (1981)、pp. 25-32、Argyle (1994)、p. 41 参照。

⁷ Argyle (1994)、p. 42 参照。

本稿の一つの目的は、感情と感情表現を、一定の限定されたシステムの範囲の中に記述できるということを示すことである。または、感情表現が重要で予測的である、あるいはそれらが期待される社会的場面、つまり、言語の心情的機能とそれに沿った交話的機能や叙述的機能などを実現させる場合があるということも示したい。

1. 3 感情的な意味

現実の中で作用する感情を量ろうとするならば、感情表現がもたらす意味、つまり感情的な意味について言及しなければならない。まず、意識すべきなのは、現実とは、一般的現実（慣習的現実）と臨時的現実（場面的現実）に分類可能であり、それぞれに即した意味が現れるということである。前者に対応するのは慣習的、または、慣用的な意味であり、後者には臨時的意味が対応する。『言語学大辞典』（第六巻）は、ドイツ語の術語を引用しつつ、慣用的な意味をSinn（意味）と呼び、臨時的意味をBedeutung（意義）と呼んでいる。また、それぞれに対応する定義として、『言語学大辞典』はパウエルを引用しつつ、次のように記している。すなわち、「慣用的意味とは、「一言語団体の全員に対して、ある語と結合する総表象内容」であり、臨時的意味とは「話す者が、その語を口にしながら、それと結合し、また聞く者も、それと結合することを期待するような表象内容」をいう」⁸。それを言語現実に移すと慣用的意味はソシュールのラングに当たり、臨時的意味は、パロールに当たる。

ここで感情はどのように現れているのだろうか。『言語学大辞典』では次のように説明されている。

「[感情的意味] 語の意義すなわちその語彙の意味は、一定の概念を喚起する伝達機能 (communicative function) である。しかし、同じ概念を指示するにも違った語を用いることがある。たとえば、「父親」のことを、チチあるいはチチオヤのほかに、オヤジということがある。これは、普通、子供がその父親について親しみをもって、時には馴々しくいう場合に使う言葉である。すなわち、ある感情をもった使い方である。このような使い方を、この語の感情的意味 (emotive meaning、または情緒的意味 affective meaning) あるいは、情的価値 (Gefühlswert) といい、本来の概念の伝達機能を知的意味 (cognitive/intellectual meaning) と称してこれと区別する。チチ・チチオヤとオヤジは、同じ知的意味を持つが、情的価値が違うのである。

この情的価値は、その語の示す対象について持つ感情を示すのであるが、それが使われる場面が一定している。たとえば、オヤジという言葉は、兄弟や友人との打ちとけた場面で用いられるものであって、正式な、あるいは紋切り型の対話では使われない。このような場面の相違は、社会的な文体あるいは様式 (social styles、位相とも) の相違とも言うべきのである。およそ語は、それぞれ一定の場面において用いられるもので、その場面はそれぞれある情緒を伴うものである。その結果ある場面に慣習的に使われる語彙は、その場面特有の情的価値を帯びるようになるのである。なお感情的意味は、感情的色彩 (emotional colouring) などともいう。」⁹

さらに、伝達のレベルでは、感情的色彩は、さまざまな手段によって表される。バーバル（言語的）のものとしては例えば、愛称、間投詞、または直接、感情を記述する言葉、または、音声の変動、イントネーションなど、さらに、ノンバーバル（非言語的）なものとしては、たとえば、ボディ・ランゲージ（その中にはジェスチャー、まなざしなど）、距離の立て方、会話中の時間の捉え方などがある。それぞれを以下に簡単に説明する。

1. 4 感情的色彩の志向性

前節で取り扱った感情的な意味にはさらに説明が必要であろう。真田信治は、ヴンダリッヒによる12類の言語行動をなす構成様相を引用しつつ、話し手においては、コミュニケーション

⁸ 亀井ら（1996）『言語学大辞典』第六巻、pp. 53-54 参照。

⁹ 同上、p. 55。

ョン過程で変化しうる前提（その中に感情状態）と志向の表現に関するもの（具体的に憎しみ、喜び、不安、苛立ちなど感情の情緒を表現したいという考え）に注目する¹⁰。しかし、話し手が言うことと、話し手自身が感じることはいつも同じものではない。グット（2004）が示すように、伝達行動には少なくとも二つの成分が必要である。つまり、刺激（知覚によって見分けられる事象）と、前述の真田も示していた、話し手によるその刺激の志向的な解釈（思ったことの内容）である¹¹。その刺激（事実、実現）の解釈は、話し手の表現力、現在の気持ち、感情状態、または、言語能力自体、偽りも加えて、発言で伝えられる内容を限定し、変化させる。しかしながら、何らかの理由により、発言した内容が事実から外れていたとしても、論理的には「文」自体が真理である場合も多い。この点についてグライス（1989）も、会話含蓄（英語：conversational implicature）の学説を説明する際に次のように述べている。すなわち、「会話の含蓄で伝達される真理が、伝達される内容の真理に沿っている必要はない（文の内容が事実であっても、含蓄される意味が必ず真理を表すわけではない）。すなわち、会話で伝達される含蓄（意味）は、その内容によって伝達されるのではなく、その内容の伝達方法、つまり、言葉の適切な使い方（言い方とも）を通じて伝わる」¹²という。それを感情の表現に当てはめるならば、話し手が伝達する感情は、話し手自身が感じるのと常に同じというわけではない。発言から“出てくる”感情は、感情的色彩、つまり、「言葉の感情的な使い方」によって含蓄されるわけである。以下において、その感情的色彩のあり方をそれぞれ列挙し、簡単に説明する。

¹⁰ 真田（2000）、pp. 33-34 参照。

¹¹ Gutt (2004)、p. 11。

¹² Grice (1989)、p. 39。

第2章 言語における感情表現の役割を担う機能

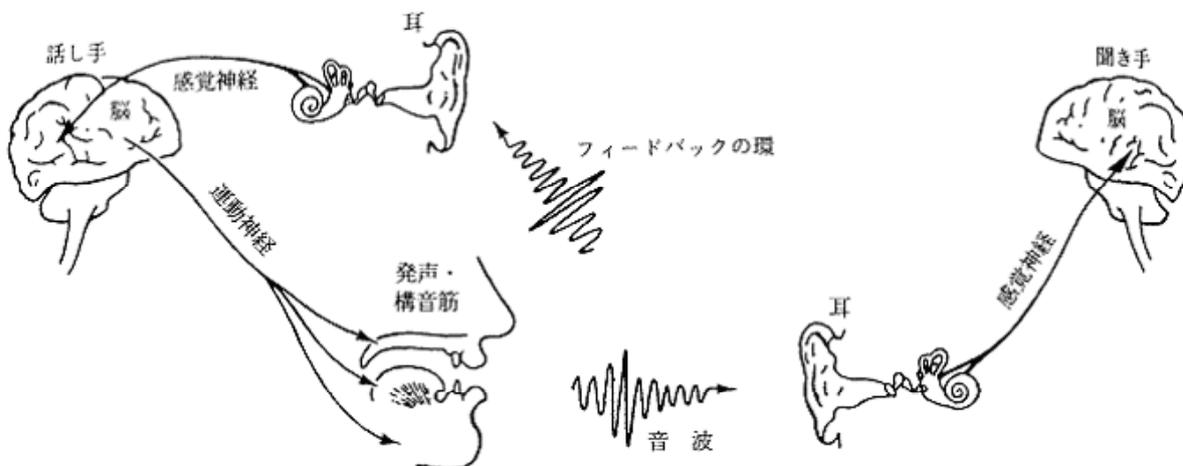
2. 1 構造言語学の見方・感情に訴える品詞などのさまざまな理論と定義

この節では、言語に現れる感情の表現に関するさまざまな理論や定義を紹介してみたい。すなわちここで言語学のさまざまな辞典を利用しつつ、用語を取り出し、その定義を引用したり説明し直したりしながら、感情に対する言語学の思想を簡単に紹介した上で、この問題に関する辞典的な見方を整理する。なお、定義を引用したり、実例を引用したり、または、内容を説明し直したりする際に一つの段落で文献を複数回参考する場合には、その段落の最後で参照した文献名を具体的に示しておく。

2. 1. 1 伝達の道具としての言語

言語は、コミュニケーションの道具とよばれる¹³。人間コミュニケーションの歴史を紐解くならば、言語とは比較的新しい技術の洗練されたツールとすら思われる。人類が言語を“思いついた”のは、ほんの三万年前だと考えられている。そのときまでのコミュニケーションのツール、例えば、樹木の棍棒、拾われた木の枝などでは、意味を精確に伝達できる可能性は全く存在しなかった。言語と木の枝は、もちろんツールとしては明らかに異なるものであるが、その使用性という面では共通点が存在する。すなわちいずれも、使用するためにはなんらかの練習、技術を獲得する必要がある、またそれらを使いこなす能力も必要である。さらに使用者の技量の相違も明瞭となる。そして、いずれのツールも、さまざまな機能を持っている。木の棍棒の機能はさておき、言語の機能についてここでは述べる必要がある。

人間は、視覚・聴覚・嗅覚・味覚・触覚という五感に恵まれている。味覚、嗅覚、触覚のような感覚は、会話では用いられない。言語を使うのに最も利用されるのは視覚と聴覚である。もちろん、呼吸するときも、睡眠している時も、外部にシグナルを発しており（通例、シグナルは意識的と無意識的なものに分けられる）、それを受け取り理解できる相手がいれば、伝達過程が始まる。もちろん、伝達過程の中には、言語でないものも多く存在する。例えば、ボディ・ランゲージの合図、まばたき、身振り、表情などが挙げられよう。コミュニケーションをとるのには、相手がさえいけば十分だが、言語となっているものが、発せられているシグナルの全てというわけではない。



出典：P.B. Denes & E.N. Pinson (1963), *The Speech Chain*.

図1 「ことばの鎖」、亀井ら(1996)『言語学大辞典』第六巻、p. 398 参照。

¹³ 亀井ら(1996)『言語学大辞典』第六巻、pp. 965-966 参照。

一般的にシグナルは、言語的なもの (verbal communication) と非言語的なもの (non-verbal communication) に区分される。コミュニケーション行動が言語行動になるのには、言語形式 (verbal form、linguistic form) の形で表現される必要がある。そのとき自己がスピーチ器官で発した音声を、相手は聴覚器官で受け取り、知覚し、そして理解した上で、フィードバックを送り返す。相手のフィードバックはまた、新しい情報になり、聞き手が話し手に入れ替わる。この連鎖反応を想起させる行動を、デネス・アンド・ピンソンは **Speech Chain** (ことばの鎖) と名付けている。

2. 1. 2 言語活動の機能

伝達の道具としての言語活動は、さまざまな機能を担っている。1933年、初めてその記述を試みたビューラーによると言語活動には、叙述的 (descriptive)、喚起的 (impressive)、表現的 (expressive) という三つの機能がある。話し手は、発話で自分自身と自分の肉体・精神的状態を表現し、聞き手に行動を起こす意欲を喚起し、そして自分の思うところ (意味内容) を言語形式で叙述する¹⁴。言語活動とは、人間の社会的活動の根底にある活動であるから、言語活動の機能は、社会的機能と呼ばれることもある。ビューラーの説を1963年に修正したヤコブソン (R. Jakobson) は、言語活動の次の六つの機能を挙げている。まず彼は、1. ビューラーにおける叙述機能 (すなわち「何を述べているか」という機能) を、関說的 (referential)、あるいは、告示的 (denotative)、または認知的 (cognitive) と名付け、2. ビューラーにおける表現機能を、情動的 (emotive)、または表現的 (expressive) と名付け、そして3. ビューラーにおける喚起機能を動能的 (conative) と名付けた。さらにヤコブソンは、言語活動に次の三つを加えている。すなわち、4. 話し手と聞き手を結びつける交話的 (phatic) 機能、5. 話し手と聞き手の間で同じコードが使用されるかを調節するメタ言語的 (metalingual) 機能、そして最後に、6. 上述の叙述機能の技巧に関する詩的 (poetic) 機能の三つである¹⁵。これら六つの中で、話し手の精神的状態の情報である感情を表現することに用いるのは、情動的 (または感情的、表現的) 機能である。

もちろん、言語活動 (会話など) では、言語がその六つの機能に人工的に区分されて、順番に関說的情報、情動的情報、動的情報などを聞き手に伝達するというのではない。いくつかの機能が混ざり合い、同時に二つ、三つの機能が使われるのが普通の状態である。さらに全ての機能が同時に機能することすらありうる。一方で特に関說的機能は、言語行動において最も頻繁に用いられる。しかし他方で、話し手の精神的状態、感情を表わすのには情動的機能が主な役割を演じている。さらにこの点について詳しく見てみよう。

2. 1. 3 言語活動の感情的な機能

通常、感情を表現することが言語の根本的な機能であるとされており¹⁶、その機能は、言語の情動的機能と呼ばれている。この機能は、発言において常に中心的な役割を果たしているわけではないが、多くの場合、その意味内容に大きな影響を与えている。情動的機能は、以下のように通常定義される。

情動的機能¹⁷、または、表現的機能：話し手が発言する意味は、因果関係で話し手の生理的・心理的・情動的状态と結びつき、聞き手にとっては、その状態の兆候として現れる (当然、偽りの兆候もここでは可能である¹⁸)。いわゆる感情表現・感覚表現がこのグループに含まれ、発言には、感情的な意味が多様な手段で表現される。すなわち、例えば、声のレベルで現れ

¹⁴ Bühler (1999)、pp. 25-34 と亀井ら (1996) 『言語学大辞典』第六巻、p. 274 参照。

¹⁵ 同上とJakobson „Closing Statement: Linguistics and Poetics” (Sebeok 編 (1966)、pp. 353-357)。

¹⁶ Strazny (2005)、p. 281 参照。

¹⁷ 同上、pp. 281-282、Gołąb, Heinz, Polański (1968) *Słownik Terminologii Językoznawczej*、pp. 153-154、亀井、河野、千野 (1996) 『言語学大辞典』第六巻、pp. 273-274 参照。

¹⁸ Jakobson „Closing Statement: Linguistics and Poetics” (Sebeok 編 (1966)、p. 354) 参照。

る声色、音調、強調などのような、音声変態、または身振り、手振りのようなボディ・ランゲージなどのような手段がある。なお、言語の心情的機能の多くの特性の起源は、言語的ではなく自然的である（以下に非言語的とも）。もちろん言語の中の範疇に入るものも多種存在する。例えば、感嘆文、間投詞、感情動詞、感覚動詞、または愛称、希求法などが挙げられる。そのような特性と表現的な信号から、話し手の性別、年齢、身体状態、心情状態を判断しうる。つまり、心情的機能では、話し手のアイデンティティ、一時的な感情の状態などが表現されるともいえよう。

心情的機能の重要性を明瞭に示すものとして、一つの逸話をヤコブソンは引用している。「モスクワのスタニスラフスキー劇場の俳優は、オーディションの際、監督にこのように言われた。„Segodaja večerom...”（今日の夜は…）という台詞から感情色彩が異なる四十種類の発言を出すようにと。そしてその俳優は、およそ四十種類の場面のリストを作り、それに沿って発言した。一方で、観客は、俳優の表情と音声の変動だけを見て、伝達される感情を解説するよう頼まれており、観客のほとんどはリストと同じものを順番に示したのである。」¹⁹

2. 1. 4 言語学的な感情の実現

話し手と聞き手が差し向かいで一对一の会話を行うとき、感情は、言語的な手段と非言語的な手段をもって表現される。なお、非言語的な手段をとれば、普段、感情表現に使わない言葉も感情的な色彩にされ、感情的な意味を伝えることができる。しかし、言語の中には、感情を伝えることだけにその用法を限定されてしまうような手段も存在している。しかし、言語の中には、感情を伝えることに限られるような手段も存在している。そこで、話し手の感情状態が聞き手にいかに伝達されるのか、その言語学的な実現過程を見てみよう。

まず、感情とは、言語の形式のさまざまなレベルで表現可能なものであり²⁰、この点についてフィリップなどは、以下のような形式を列挙している。

- ア) セミ言語的（間投詞など）
- イ) 音声的（母音・子音の延長、イントネーション、強勢、など）
- ウ) 語彙的・語形成的（擬態語、愛称、反復、俗語・族語、感情の語彙目録、など）
- エ) 文型的（強勢的反復、感嘆文、など）
- オ) 対話的（卑語、侮辱的発言、など）
- カ) 認知意味論的（感情を記述する比喻・隠喩、など）

一般的には、西欧言語学では、例えば、オプタティヴス（Optativus）という、古典ギリシア語、または、インド・イラン語派に存在していた「希求法」、または「願望法」として訳されるものが言語の心情的機能に属するという。しかし、現代までは、希求法はアルバニア語にしか残っていない。日本語ではオプタティヴスにあたるのは、「～たい」、「～てほしい」、または、「～になるように」などという形があるが、希求法そのものが日本語に存在しないため、本稿では、それを考慮しない。

さらに、言語的ではないレベルにおいても、感情を表現する場合がある。すなわちそれは、社会的なレベルであり、さまざまな社会の場面において、具体的な感情の表現が期待されていることを指す。例えば、重い病気が治り、元気になった友人と会うときに、相手の元気になったことを喜ぶべきであろう。逆に、葬儀に参加するときには、普通喜ぶべきではないだろう（ただし「神のもとに戻る」とか、「大自然に戻る」という理由で喜ぶべきとするという文化も存在する）。子供が生まれるときに、通常は喜ぶべきであろう（ただし、「できちゃった子供」、「できちゃった結婚」といった現象の近年における流行を考慮すれば、「誕生を親が喜ぶ」という感情も疑わしい）。感情をいつ、いかにして、どのような場面で表現するか、または、いつ感情を表現すべきか、いつ表現するべきでないか、などという社会言語学的な感情の分析には、本稿の後の部分で触れることになる。

¹⁹ 同上、pp. 354-355 参照（翻訳は著者による）。

²⁰ Strazny編(2005)、pp. 281-282 参照。

なお、感情について詳しく語るためには、それが形成される主な言語形式を定義する必要がある。

2. 1. 5 感嘆法

感情を表出する上で、一般に取り上げられているのは、感嘆法である。『現代言語学辞典』によれば、感嘆法の基本的な定義は、「感情の高まり・深い感銘・切ない気持などを表現するために、強く、深く、切なく、鋭い語句や言い回しを用いて、相手の情緒に訴える修辞法」²¹とされている。形式的には、感嘆法を使用した文を感嘆文といい、そこで働く品詞は、間投詞などがある。

2. 1. 5. 1 感嘆文

感嘆文の定義を、『言語学大辞典』²²と『現代言語学辞典』²³の説明に従ってまとめておこう。

感嘆文（感動文、詠嘆文とも）とは、内容による文型の分類の一種で、それ以外の分類としては、平叙文 (declarative sentence)・疑問文(interrogative sentence)・命令文(imperative sentence)が存在する。感嘆文とは、感嘆(exclamation)の意味、あるいは機能をもった文であり、感嘆とは、話し手のある出来事に対する喜び・怒り・悲しみ・恐れ・驚き（全般に興奮のあらゆる実現といえよう）など、感動や情緒の表出をいう。感嘆文の特性としては、独自の統語法 (syntax)、または間投詞²⁴ (interjection) の一般使用などがある。話しことばでは固有のイントネーションで発音される（感情の強弱・性質にしたがってのイントネーションのさまざまな変動）。書きことばでは文末に感嘆符「！」（スペイン語の表記では文の前に「¡」、後に「！」をつけることが多い。または、感嘆は疑問と密接に関係しているため、感嘆文には、「か」などの疑問詞が広く用いられる。さらに、日本語では、「なあ」という語尾が用いられたり、語順を倒置したり、文末の母音を引き伸ばしたりして、感嘆文を構成することが多い（例：何て（何と）高いんだろう!）、「この本は高いなあ!」、「何とよい天気だろう!」、ポーランド語 „Jakaż ładna pogoda!”、英語 „What a fine day (it is)!”、 „How tall you are!” 「背が高いなあ」、「What a fine book you have!” 「立派な本を持ってるねえ」など）。一語文 (one word sentence) あるいはそれに準ずる簡潔な表現や句であることが多い（例：「雨!」「痛!(いた!)」「すばらしい!」、「すごい!」、ポーランド語： „Zajebicie!”）など、未展開、未分化の文となる。そして、感嘆性が強ければ強いほど、未分化な表現となりやすい。もっとも未分化な表現は、間投詞だけから成り立つものである。

2. 1. 5. 2 間投詞

すでに引用したヤコブソンは、間投詞（感動詞、感嘆詞とも）について「感情表出機能のかたまりだ」²⁵、または、「言語における感情層は間投詞で純粋に実現される」²⁶と主張している。つまり、間投詞というものは、感情を表現することにしか使われていない（引用は除く）としており、言い換えると、言語の心情的機能においても成立しないということだろう。言うまでもなくこういった見方は今日までの間に徐々に修正されてきており、間投詞の定義も改められ、ほかの言語の機能もその用法として現在では認められている。しかし、間投詞

²¹ 田中（1997）『現代言語学辞典Seibido's Dictionary of Linguistics』、p. 204 参照。

²² pp. 247-248 参照。

²³ p. 204 参照。

²⁴ 以下に示すが、間投詞は感嘆文だけに使用されるわけではなく、広い意味や機能を持つ。なお、感嘆文だけに出てくる間投詞は、感動詞・感嘆詞(exclamation)とよばれることもある。

²⁵ 亀井ら（1996）『言語学大辞典』第六巻、p. 252 参照。

²⁶ Jakobson „Closing Statement: Linguistics and Poetics” (Sebeok 編 (1966)、p. 354) 参照（翻訳は著者による）。

の代表的な役割は依然として感情を表出することである。『言語学大辞典』によれば、間投詞の定義は、「品詞の一つ。喜怒哀楽など種々の感情や反応、相手に対する働きかけの意志などを非分析的に表す語。通常、文のほかの要素とは、文法的関係をもたない独立性の強い要素で、一般に不変化詞に属する。」²⁷とされている。

定義の最初の文では、「感情や反応を表す」という心情的機能以外にも、ほかの機能のマーカも目に付く。つまり、「相手に対する働きかけの意志を表す」という機能である。ちなみにこれは、ビューラーの喚起的 (impressive) 機能、またはヤコブソンの動能的機能に対応している。そして、間投詞の機能による場面的な分類も、それに応じて以下のようなものになる。

- 1) 感情的間投詞 (emotional interjection, expressive interjection) は、聞き手を必要とせず、感情表出的機能 (emotive function) を実現する。一人称 (ひとりごと) 的な、驚き、意外、あきれ、喜び、悲しみ、怒り、安堵 (ulga)、不安、満足、不満、などの感情を表す。例は (カッコには、イントネーション (矢印)、解釈 (“ ” の内容)、感情の叙述を示した)、アー (↘ “忙しい” 飽き)、オヤ (↗ “雨だ!” 驚き)、ワー (→ “嬉しい” 喜び)、ヤレヤレ (↘ “またか” あきらめ)、モー (↘ “どうなってるの” 苛立ち)、オット (↘ “危ない” 恐怖) などがある。
- 2) 対人的間投詞 (impressive interjection) は、相手を必要とし、動能的技能 (conative function) を実現する。二人称的で、呼びかけ、注意喚起、勧誘 (invitation)、阻止、念押しなどを表す。たとえば、ヤー (↘ 呼びかけ)、モシモシ (↘↗ 呼びかけ)、チョット (↘ 呼びかけ)、ホラ (↘ 注意)、サー (↘ 勧誘)、コラ (↘ 阻止)、ネー (↘ 念押し)、アノネー (↗↘ 注意) などがある。
- 3) 前2項の中間で、感情を示しながら対人的にも用いられる間投詞 (対人感情的間投詞 expressive-impressive interjection)。例は、エツ (↗ 驚き)、ナニッ (↗ 驚き)、フーン (↘ 感心)、ナルホド (↘ 感心)、フン (→ 軽侮) などがある。

ほかの定義的な間投詞の特性は

- a) 場面依存性：同一語形がさまざまなニュアンスで使われることが多い。
- b) イントネーションの重要な役割：話し言葉で多く用いられ、談話を生彩あるものにしてている。
- c) 社会習慣性：間投詞には、感情や感覚を直接的に表現するものが多く、その意味では、衝動 (impuls) 的、原初的なものである。が、それぞれの言語の音形式が異なるとされるので、似た気持ちでも違う間投詞で表現されることもある。例えば、日本語の、「へー」 (“おかしいね” 驚き) というとき、英語では、„Oh! (that’s funny)” といい、ポーランド語では、„Ach! (Jakie śmieszne)” などという。自然発生的な叫びと関連しているため、諸言語を通じて類似の形を持つものが多い。

間投詞が「感情の叫び」という言語の原初的な機能を持つゆえ、ミュラー (M. Müller, 1899) の言語起源論は、間投詞説 (interjection theory) という考え方を提示している。それは、人類の言語の発生は、感情の叫びに起因するという考え方で、プープー説 (pooh-pooh theory) と名づけられている。²⁸

2. 1. 5. 3 プープー説

プープー説 (pooh-pooh theory)、または、間投詞説 (interjection theory) とよばれるものは、19世紀のM.ミュラーという人類言語学者の言語起源論の一つであり、驚き、痛み、安堵、喜び、怒りなどに対する反応として、無意志的に発せられる音声に言語の起源を求める。この説では、上記のような無意識的な音声は単に表出されるという線を超えて、歴史上ある段

²⁷ 同上、p. 249 参照。

²⁸ 以上の定義は、『言語学大辞典』、pp. 249-252 と *Encyklopedia Językoznawstwa Ogólnego*、pp. 644-645 が問題について述べるものがまとまったものである。

階で、反応のもととなった心の動きを意味するようになった、と考えられている。プープー説以外にもM.ミュラーによれば、「ワンワン説」という擬音語説、リンリン説という比喩説、ヨ・ヒ・ホ説という労働歌説などがある。²⁹

2. 1. 6 擬音語・擬声語・擬態語

擬音語・擬声語・擬態語という三つの語種は、よく一つのグループと見なされている。けれども、感情の表現という領域に足を踏み入れると、それを区別する必要がある。どちらも音声象徴に基づいて作られた言語の現象だが、定義的には、伝える意味が異なる。擬音語・擬声語 (onomatopoeia) は、「動物の声と自然界のもろもろの音、または、およそ物の発する音を模写したもの」³⁰である。例えば、コケッココー、ワンワン、ゴロゴロ、ピーポー、などが挙げられる。擬態語 (symbolic/mimetic word) は、「音声象徴によって感覚・感情を写し出す一群の語」³¹というものである。例えば、はっきり、ぼんやり、ほかほか、がつつなどが挙げられる。しかし、これら二つの語種は混同されがちである。西欧語の文法では、擬音語・擬声語が間投詞として扱われることが多いが、擬音語を“感情表出機能のかたまり”³²としてまとめてしまうと、感情を描写する擬態語との混同を引き起こす。なお、日本語の文法では、多くの言語学者はこれらと間投詞をはっきりと区分する。さらに、擬音語・擬声語から発展した擬態語があれば、逆の場合もある。つまり、一つの言葉が二つの機能を持つということである。例えば、「カサカサ」は、「本来、乾燥した落葉などの擬音であるが、そこから皮膚の乾いた感覚の擬態が発展した」³³。

ミズタニら (1993) は、感情状態を表す擬態語を数多く例示している。例えば、ギョッとする (一瞬ひどく心の動揺すること)、ぞっとする (恐怖、嫌悪で身の毛がよだつような思いがすること)、ひやひやする (危険、不安を感じて気が気でないこと)、そわそわ (恐怖・ショックなどのため緊張したりして、落ち着かないこと)、いらいら (神経が高ぶって、落ち着きを失っている不快な感じ)、がっかり (失望したりして、何をやる元気も無くなること)、むかつとする (体の内から怒りや吐き気が突然にこみ上げてくるさま)、ほっとする (不安や苦労などから脱して、一息つくこと)、すかっとする (思いきった事をして、気持がいいこと)、せいせいする (不快やわだかまりなどが解消して、気分が晴れやかになること)、などがある³⁴。

感情を表す擬態語は、言語の感情語彙目録に属する。それについては、本稿の後半で触れる予定である。

2. 1. 7 音声的な感情の実現

言語の二次的な形とされる書き言葉に対し、話し言葉は、言語のもっとも原初的な形態であり、言語起源論のプープー説³⁵などにおいて論理的に裏付けられる。記述された、あらゆる言語の中でも話し言葉は大切な役割を演じているといえよう。岩に描かれた壁画と、話し言葉 (呼びかけ言葉と言ってよかろう) の内で、どちらが先に言語としての特性を持ち始めたかを巡っては数多くの議論が存在してきたが、本論では残念ながらこれに触れることはできない。

話し言葉を話し言葉として決定する要素には、話し言葉の言語を成り立たせている語彙、文法に加えて、いうまでもなくさまざまな声の高さ、強さなどのパターンが含まれる。

その言語の音声的なパターンは、さまざまな機能を持つが、最も意味を与えるのは感情色

²⁹ 亀井ら (1996) 『言語学大辞典』第六巻、pp. 472-475 参照。

³⁰ 同上、p. 267 参照。

³¹ 同上。

³² 2. 1. 5. 2 参照。

³³ 亀井ら (1996) 『言語学大辞典』第六巻、p. 267 参照。

³⁴ Mizutaniら (1993)、pp. 38, 39, 40, 68, 69, 80, 109, 114, 116 参照。

³⁵ 2. 1. 5. 3 参照。

彩というものであり、それによって、発言は感情的な意味を与えられる。それを実現する言語学的手段としては、例えば、イントネーション、声門閉鎖音、音節の重複、長音、などのようなものがある。手短かにそれを記述しよう。

声門閉鎖音「ʔ」とは、「声門から、唇に至る声道のどこかで、完全な閉鎖を作り、肺からの呼気を一時遮断して発される音」³⁶というもので、声の強調感、または切迫感などをよく示す。日本語では、語末に加えられ、多種の感情を示すことが出来る。多くの場合は、**長音形**、または、**重複形**と同時に用いられ、間投詞で実現される。例えば、アラ・アラッ・アーラ(ッ)・アラアラ、エ・エッ・エー・エエ、ホラ・ホラッ・ホーラ・ホラホラ、ハイ・ハイッ・ハイイ・ハイハイ、などが挙げられる。³⁷

言語の音声的手段の中には、多彩で発言に大きな影響を与えるのは、**イントネーション**である。しかし、イントネーションの文に影響するニュアンスの種類があまりにも多く、さらにイントネーションそのものを定義するのすらきわめて困難である。『言語学大辞典』³⁸によれば、イントネーションは、声調やアクセントのように特定の音節、単語などと直接結びついているわけではなく、それより大きな単位について観察されるもので、必ずしも「文」全体を対象とするばかりではなく、その一部分を取り出すこともあるという。また、日本語では、イントネーションの他にも、**文アクセント(sentence accent)**という用語が用いられることがあり、それはイントネーションと密接に関わっているが、その二つを区別するのも容易ではない。イントネーションの機能の一番簡単な区分としては、疑問文で文の末尾を上げ、平叙文で下げるというものがある。しかし、現代の言語学では、疑問文/平叙文のイントネーションが通常考えられているものとは異なり、逆の形を持つ言語（例えば、アイルランド語など）も存在していることが知られている。さらに、同じ文を違うイントネーションをもって読むことで、話し手の話題への態度、感情色彩など、つまり、伝えようとする意味が大きく異なる場合もある。例えば、「そこにありますか」という文を、文末にみられるイントネーションのパターンの変化だけに限ってみても、次のような種類がある（文脈的分析を除く）：

… アリ[↑]マスカ (軽い上昇 普通の質問)

… アリ^{↑↑}マスカ (著しい上昇 反問)

… アリ[↓]マスカ (軽い下降 降確認)

… アリ^{↓↓}マスカ (著しい下降 期待はずれ)³⁹

特に、すでに触れた間投詞は、イントネーションの多様性に恵まれており、感嘆文や疑問文の種々のイントネーションのパターンが用いられる。日本語の場合であれば、次のような間投詞のパターンが見られる：

- a) 急上昇: (行くんだろ?)エ(↗)?
- b) 上昇: ホー(↗) (大したもんだな)
- c) 平板: (最近)コー(→) (だめなんですよ)
- d) 下降: ヤー(↘) (こんにちは)
- e) 昇降: モー(↗↘) (この子ったら!)
- f) 降昇: アー(↘↗) (何か面白いことないかな)⁴⁰

これらのパターンを利用すれば、同じ分節音、たとえば [a:] でも、さまざまなニュアンスを加えることができる。その現象については、「2. 1. 3」で引用した逸話の続きが明瞭に語っている。

「ロシア語の標準語を（ロックフェラー財団の後援で）研究する際、この同じ俳優は、スタニスラフスキー劇場でのテストをもう一回行うように依頼された。およそ五十種類の感情を

³⁶ 亀井ら (1996) 『言語学大辞典』第六巻、p. 1205 参照。

³⁷ 例：同上、p. 252 参照。

³⁸ 同上、pp. 82-83。

³⁹ 同上、p. 83。

⁴⁰ 同上、p. 252。

含めた場面のリストを作り、それに沿って同じ文を繰り返しながら、録音が行われた。そこでも聴取者のロシア人は、ほとんどの感情を解読でき、正確に言い当てた。」⁴¹

すなわち、イントネーションはある程度まで社会慣習的に固定しているということができる。しかし、話し手のさまざまな個性の心理状態を反映するゆえに、イントネーションは多種多様であり、さらに簡単に明確な分類も不可能である。それゆえ、書き言葉でイントネーションの諸ニュアンスを表わすことは難しい。ある程度までその役割を担うものは句読点であるが、イントネーションの方が種類が多い⁴²。書き言葉では、イントネーションのニュアンスが完全に表現できないというこの重要な事実は、本稿の後半で利用する。

2. 1. 8 愛称

愛称 (hypokoristikon) の定義は、前記のイントネーションとは異なり安定的で、以下のようなものである。⁴³

話し手が言及の対象に対する親愛の情を表わす言い方に特有の語。人名に別の呼び方を用いたり、普通名詞も一定の接辞や短縮による別の形を用いる。後者の場合は、指小辞がその役割を兼ねることが多い。なお、人名以外の愛称は、幼児相手の片言(baby talk)に多用される傾向がある。

人名の愛称としては、ポーランド語の女性名の Basia/ Basiunia = Barbara, Kasia/ Kasienka = Katarzyna などや、男性名の Staś = Stanisław, Krzyś/ Krzysiu=Krzysztof など、また、英語の男性名の Tom/ Tommy=Thomas, Jim/ Jimmy = James などや、女性名では、Cassie/ Casy/ Cathie/ Kate/ Kathie/ Kitty = Catherine, Beth/ Betsy/ Betty/ Lisa/ Lizz/ Lizzie/ Lizzy = Elizabeth などのほか各言語に多くの例がある。日本語データケシをタケと呼んだり、マサオ・マサコ・マチコなどに対するマーチャンなどの呼び方がこれにあたる。人名以外では、ポーランド語の chlebuś = chleb, brzuś = brzuch、英語の mammy/ mammie = mama, doggy/ doggie = dog、などがその例である。

または、語の構造という観点から愛称語を見ると、名詞を短縮したものと、愛称接尾辞をつけたもの、またその両方を併用する場合などがある。短縮形では、名を短くしたものが多く、Tom (<Thomas); Will (<William) など、または、日本語では、Take (<Takeo), Yasu (<Yasuhiro) などもある。愛称接尾辞をつけたものは、英語の doggy (<dog), birdie (<bird)、または、日本語でよく使用される愛称接尾辞は「～ちゃん」、または「～しゃん」、「～たん」がある。それは、名前の短縮形に付加される場合が多い。例えば、「よっちゃん」(<良子), 「たっちゃん」(<達夫)などがある。また、姓の短縮形に「～ちゃん」をつける例として、「山ちゃん」(<山田, 山崎など) や「黒ちゃん」(<黒田, 黒川など) がある。「～ちゃん」という接尾辞は、普遍的に人名でも、それ以外でも、愛称を作ることに使用される。例えば、「お姉さん」は「お姉ちゃん」、「お母さん」は、「母ちゃん」などが見られる。

または、日本語でも、「犬」を「ワンコ」、「猫」を「ニャンコ」、「着物・服」を「オベベ」などもこれにあたる。

愛称は、用語の名称の意味とは異なり、「愛情」や、親しい関係を常に示すわけではない。日本語では、多くの場合、上下関係が働く上で、「～ちゃん」などを付け、目下の人を愛称で呼ぶのが習慣的である。最後に、愛称は、会話に非公式の雰囲気を持ち込む。

⁴¹ Jakobson „Closing Statement: Linguistics and Poetics” (Sebeok 編 (1966), pp. 354-355) 参照 (翻訳は著者による)。

⁴² 亀井ら (1996) 『言語学大辞典』第六巻, pp. 82-83 参照。

⁴³ 本稿で使われる愛称の定義は、Encyklopedia Językoznawstwa Ogólnego, Słownik Terminologii Językoznawczej, 『現代言語学辞典Seibido's Dictionary of Linguistics』、『言語学大辞典』第六巻、の四つ中のもを著者がまとめたものである。

2. 1. 9 非形式体、くだけた言い方

非形式体、または、くだけた言い方 (informal style) というのは、「形式ばらない状況で言語活動を行ったりする文体である」⁴⁴。形式体 (formal style) に対するものを指し、口語体 (colloquial style) とも呼ばれる。その特徴は、音の脱落 (loss)、や縮約 (contraction) (発音面)、または省略形や縮約形 (語彙面) が多い。さらに、送信者と受信者の間に意味の共通感がある場合、文の要素が省略されることもある。非形式体の現象とはスラング (slang) や方言 (dialect) などが使用され、親近感や仲間意識を育てる結果がある⁴⁵。

非形式体の発言はいつも感情を表現するわけではないが、感情を伝えるためにふさわしい環境をつくるのには、親近感を中心とする、非公式・非形式の雰囲気という要素が不可欠である。

2. 1. 9. 1 スラング・俗語・族語

さらに、会話における非形式体とそれがもたらす親近感とスラングは、きわめて密接な関係にある。スラングとは、一つの言語社会の中に多種の下位の副社会が生じた時、それぞれのサブカルチャーが産み出し、用いるようになった独得の表現を指す。スラングには、「それを使うことによって、メンバーが相互の連帯感や仲間意識を確認するという機能がある」⁴⁶とされており、現代の事例としては、官庁、企業、寺、学校など⁴⁷において用いられる独自の表現が挙げられる。そして、学校の学生仲間 (特に同輩の間、または同じ組の間) で、または、軍隊の兵士の間でも、その特異性を言葉によって表現する傾向があるとされる。

スラングは集団語 (jargon) の一種としばしば見なされているが、両者は根本的に異なるものである。集団語というのは、まさに、同じ集団、またはコミュニティの中に集団意識を起こす独得の言い方、言葉を用いることである。この点ではスラングと同じ特性を持つが、しかし集団語とは、まず、くだけた言い方に含まれるものではない。独特の用語や、略語などの語彙目録がそれを定義する。例えば、工場の技師と労働者の集団では「湯」(ゆ) という語は「金属を溶かしたもの」を指すが、茶道研究会のメンバーの間には、同じ「湯」という語は、鉄瓶の中にある「水を沸かしたもの」を指すのであり、「鉄瓶を溶かしたもの」であるはずがない。しかし、ここで同じ用語を使っていたとしても、これらの集団語を用いる人たちの話し方自体は、くだけたものであるはずがない。スラングは、集団語の特徴に、さらに非形式体の特徴を組み込んだものであるといえよう。

さらにスラングは、同じ下位文化 (サブカルチャー) の中で使われ、固定したスピーチ・コミュニティを築く。なお、同じスラング・コミュニティのメンバーの間ではことばの意識が一致しており、親近感が強いという点で、このコミュニティは感情の表現により相応しい環境となっている。⁴⁸

2. 1. 10 卑語

卑語、または卑俗語 (vulgarism) の定義は、下記のようなものである。⁴⁹

標準語には見られない、野卑な発音・語彙・語法のさまざまな表現効果を挙げるために用いられ、偽悪的に故意に使われたりする言い方を指す。言葉を卑語の形にさせ、発散することは、たまった緊張感やストレスの解消方法の中でも最もよく見られるとされる。その形とは、

⁴⁴ 定義は、田中 (1997) 『現代言語学辞典Seibido's Dictionary of Linguistics』、pp. 304-305 参照。

⁴⁵ 同上。

⁴⁶ 真田 (2000)、p. 28。

⁴⁷ 全般的にコミュニティともいえよう。

⁴⁸ スラングの社会的な面についてはMesthrie編 (2001) の中のAllenが„Slang: Sociology”、pp. 265-270 に詳説する。

⁴⁹ 卑語の定義は、『言語学大辞典』、p. 1103、『現代言語学辞典』、p. 722 とCrystal (1989) *The Cambridge Encyclopedia of Language*、p.10 の内容をパラフレーズし、まとめたものである。

例えば、標準語の「分からない」に対するのは、卑語版の「分からねえ」。標準語の「阿呆」に対するのは、卑語の「ど阿呆」である。同じように「おっばじめる」「よく降りやがる」「しゃべりくさる」などの言い方がある。標準語と卑語を比較すると、正統に対し卑俗的、中央に対し地方的、上層に対し下層的、書きことばに対して話しことば的、フォーマルに対してインフォーマルといった性格をもつことになる。

卑語と感情の表現との関係を言うと、卑語は、多くの場合、昂ぶったときに使われる言い方である。例えば、形式体の言い方を必要とする環境（例えば、テレビの広報系の番組）において、怒りに陥り、我を忘れて卑俗なことばを叫びだしたりする政治家などが容易に思いつく例であろう。または、重要な試験に合格し、喜びの気持ちで、周りに先生がいるのも気にせず、卑語的な叫び言を繰り返す学生も例として考えられる。なお、卑語は、非形式体と似た特性を持つ発言であるとしても、非形式体と同じものであるとはいえない。非形式体やスラングとは異なり、卑語は周りの社会環境、会話環境と強い結びつきがなく、一時的な発言者の精神状態の表現というのが正確であろう。さらにこの相違点について付け加えるとすれば、卑語をあまり使わないスラング・コミュニティも存在すれば、それをよく使うスラング・コミュニティも存在するということがある。普通の人にとって卑語的な発言にしか聞こえない語が、例えば、チンピラの間の会話では、ほめことばや激励のことばなどとして使われている場合も多い。

例えば、ヤクザ界の親分の葬儀に来た公安警察にチンピラが告げる「てめえなにしにきやがった？」（『ブラザー』監督：北野武、映画の 08:27 分目）という言葉は、独特の感謝の言葉として解釈しうる。または、「誰がお前の兄弟だこのやろう！ぶち殺すぞてめえ！」（同上、09:21 分目）という言葉も、卑語的な怒りの昂ぶりに思われるような発言だが、独特のファミリーに入るための手順の段階での、実際には好意的返答であるといえよう。そして、挑発的なことを言ったチンピラに親分が言う「てめえ余計なことやってんじゃねえぞこのやろう！」（同上、09:47）も、ほめ言葉以外のものとしては解釈しづらい。

マイドナー（1994）によれば、感情的な意味を担う言葉は、その具体的な感情的意味をその構造の中にシステム的に書き込まれている⁵⁰。つまり、1. 3で引用した「チチ・チチオヤ・オヤジ」という例は、言語外的要素にかかわらず、認知的意味は同じだが感情的意味だけが異なる。そのように考えるならば、卑語は常に怒りの意味を表すと考えてしまうかもしれない。しかし、上記のチンピラの会話例を見ると、容易にこのような見解には賛成できない。

さらに、ビューラーは、卑語について次のような逸話を引いている。すなわち、かつて、ボン市のある大学生は、ギリシア語とヘブライ語のアルファベットの文字名だけを使って市場にいる最も声の大きい露天商の女を口げんかで倒し、泣かせることができたそうである（「お前、アルファやろう」、「この、ベタめー！」など）⁵¹。この場合、「卑語やののしりの言葉の場合では、音楽と同じく、全てが音声に頼られている」⁵²としている。

上記の卑語の実用例を見ると、卑語の機能はそれほど簡単なものではないと考えざるをえない。クリスタルが示すように、卑語の機能は複雑である。最も一般的な機能は、ショックを受けた後に、フラストレーション、または、緊張感、嫌がらせなどの不快感を発散するという機能である。または、サブカルチャーのグループの中で、仲間意識を強調するなどの社会的な機能も存在する⁵³。

まとめるならば、卑語が用いられる原因、感情は多様であるが、システム的に卑語は、イントネーションやノンバーバル的要素に非常に依存し、多くの場合は、昂ぶりの表現として会話に登場すると言えよう。

⁵⁰ Meidner O. M. „Emotive Meaning” (Asher, R. E.編 (1994) *The Encyclopedia of Language and Linguistics*, p. 1111) 参照。

⁵¹ Bühler (1999)、 pp. 33-34 (翻訳は著者による)。

⁵² 同上、p. 34 (翻訳は著者による)。

⁵³ Crystal (1989) *The Cambridge Encyclopedia of Language*, pp. 10, 61 参照。

2. 1. 11 感情の語彙目録

語彙範囲論によると、言語とは連想により広がっていく語彙の意味範囲を構成している。すなわち、同意語的・反意語的な連想を通じて、同じ意味的範疇に属する言葉がつなぎ合わされていく。このような、適切な時期に選択され、会話に導入される各分野に関する用語集、語彙集のことを語彙目録、または辞書・辞典ともいう。伝統的な語彙目録の定義とは、「句構造規則 (phrase structure rule) が生成する記号列(string)の各部分に挿入される語彙項目(lexical item)の貯蔵場」⁵⁴とされており、また語彙項目の保管される場所は、多様であり、かつ一言語のものならびに二言語、多言語的なものも存在しうる。例えば、人の名前の書き方を意味的な範囲とする『人名辞典』⁵⁵、情報技術用語を意味的範囲とする『IT用語辞典』⁵⁶、または政治的な諸問題をその範囲とする *Japanese-Polish Glossary of Political Terms*⁵⁷などがここに属する。そしてこういったものの一つである、感情の語彙目録の例として、『感情表現辞典』⁵⁸というものが存在する。

上記の間投詞や、擬態語、プープー説を考慮し、精神状態を描くことば、つまり感情のレベルとして働く語彙の目録は、各言語に存在すると仮定できる。人はその語彙項目を使い、自分の心の状態、つまり感情と感覚を記述し、または、それについて会話を交わす。

語彙の項目は、範疇化、下位範疇化によって整理される。感情の基本的で意味による範疇は、プラス感情とマイナス感情である。さらに、感情は語彙範囲に分けられる。語彙範囲の中には、ことばが類似のレベルで整理され、具体的な気持ちの表現となっている。例えば、「怒り」の語彙範囲の中には、憤激、激怒、憤怒、苛立ち、怒鳴り、腹立ち、狂暴、昂ぶり、などが中心となる⁵⁹。周辺のなものとしては、辛辣、嫌悪、不満などが挙げられる。⁶⁰

語彙目録を成立させることばを品詞に従って分類すると以下のようなものがリストアップできる。

- ・ 名詞 (恐怖、悲しみ、機嫌、愛情、憂鬱など)
- ・ 動詞 (喜ぶ、悲しむ、むかつく、怒る、いらだつ、腹立つ、がっかりする、驚く、などのような感情動詞)
- ・ 形容詞 (悲しい、嬉しい、悔しいなど)
- ・ 成句、慣用句 (「感情に走る」(解釈: 理性を失い、感情のままに行動する)、「情が移る」(解釈: 人やものに愛情や親しみを感じるようになる)、「心が躍る」、「怒りに燃える」など)
- ・ 擬態語 (そわそわ、いらいらなど⁶¹)
- ・ ことわざ・四字熟語 (「怒髪天を働く」(解釈: 見るも恐ろしい形相で怒る)、「足の踏むところを知らず」(解釈: あまりの嬉しさに飛び上がり、踊りだすほど大喜びをすること)、「欣喜雀躍」(解釈: おどりがあっておおい喜ぶこと) など)
- ・ 比喩 (「女心は秋の空のように」(解釈: 女性の気が変わりやすいことの意)、「痛いほど悲しい」、「愛情は降る星のごとく」などのような直喩 (simile)、「人生は苦痛だ」、「愛情は永遠の炎だ」のような隠喩 (metaphor)、など)

興味深いのは、言語によって、感情の叙述が異なるのはいうまでもないが、さらに一つの感情を記述する語彙数までも異なることである。例えば、日本語の一つの感情表現にポーランド語の二つ、三つのことばが当たる場合、または逆の場合もある。同じ感情的意味の表

⁵⁴ 田中 (1997) 『現代言語学辞典Seibido's Dictionary of Linguistics』、p. 364。

⁵⁵ 鈴木、山崎 (1981)。

⁵⁶ 情報通信総合研究所 (2002)。

⁵⁷ Kasza (1990)。

⁵⁸ 中村 (2004)。

⁵⁹ しかし、例えば「肩」という言葉と連想すれば、同じ「怒り」は、「怒り肩」として、「なで肩」と反意的な意味範囲を作る。

⁶⁰ Strazny (2005)、pp. 281-282 参照。

⁶¹ 2. 1. 6 参照。

現が存在しない場合も少なくない。

感情の語彙目録は、心の状態を表す語彙集とはいえども、常に感情表現であるわけではない。感情の叙述、記述、または引用はしばしば言語の叙述機能と重なる。そのような場合、感情表現ではなく感情記述表現とよぶべきであり、その感情強度はゼロに近い（つまり本稿においては意味的に考える特性がない）ので、本稿には、感情の語彙目録のこの側面については触れないこととする。

2. 2 コミュニケーション学の会話への見方・さまざまな理論と定義

感情表現についてを語る際、言語学的な観点に限定することで、その形態しか明確にならない。しかし、品詞やほかの要素の分析を通じて、感情が表現される過程が明確化される一方、他方、この分析だけではその“周りの環境”が失われてしまう。多くの学者は、言語という現象を唯一の安定的なシステムとして捕らえるのは困難だとし、それよりもむしろ社会的な変動をもたらす永遠の過程として捕らえる。さらに、ソ連学派の対話説、プラハ学派の機能理論、ロメツヴェイトのメッセージ構造説、ハリデーの社会記号説など、多数の理論は言語の社会性に重きを置いている⁶²。語用論の発展に貢献した彼らの理論によれば、言語とは、ただ文法により定義されており固定的システム（ソシユールのラング）とされるのみならず、またその場面的実用、社会や文化を成立させつつ、そこから流出する過程（ソシユールのパロール）こそがむしろ言語を定義する。

同様に仮に、感情表現の形が分かっただけでは、どの場面で、誰が使用できるか、それともそもそも使用可能なのか否かさえ依然として不明のままである。さらに、ライオンズによると、「コミュニケーション概念への参照を持たないままで、『言語』概念というものを満足できる形で定義できるとは考えにくい⁶³と主張している。つまり、感情表現の文脈の様相を説明するには、それをコミュニケーション学の観点から分析する必要がある。そのためにここで、コミュニケーションの過程を簡潔に説明しなければならない。

2. 2. 1 コミュニケーションの定義

コミュニケーション（英語communication）という語は、元来「あるもの（情報、観念、態度、行動、感情、経験など）を人と共有（ラテン語communis）する、分かち合う⁶⁴という意味である。しかし、逆説的なことだが、人にはテレパシー能力がないのであるから、「ほかの人の集めた経験、精神界、内界を完全には共有できない⁶⁵。しかし、共有できないが故に、人はあらゆる手段を工夫して、ほかの人に内界を伝達し、共有できるように努力するのであり、まさにその手段を一般的にコミュニケーションと呼ぶのである。

したがってコミュニケーションの定義とは、少なくとも二人の参加者が存在し、何かを送り出す送信者とそれを受け取る受信者がおり、送信物が送られ、二人がそれを共有する、となる。現代においてこの語は、主に伝達という意味で使われ、送信物としてはメッセージを考える。しかし、本来の意味におけるコミュニケーションとは、現代におけるその意味よりも幅広い意味を有しており、送信源から目標に至るまでのあらゆる過程を含んでいた。ただその唯一の不可欠な条件は、送信物が目標にとって意味を持つということのみであり、それゆえ、例えば太陽から地球への太陽光線の放射すらある意味ではコミュニケーションであると呼びうるかもしれない⁶⁶。しかし、本稿では、コミュニケーションの意味を人間の間の伝達⁶⁷という意味に

⁶² Berge „Communication” (Mesthrie編 (2001) *Concise Encyclopedia Of Sociolinguistics*, pp. 27-29)参照。

⁶³ Lyons (1979), p. 32.

⁶⁴ 亀井ら (1996) 『言語学大辞典』第六巻、p. 965。

⁶⁵ Berge „Communication” (Mesthrie編 (2001) *Concise Encyclopedia Of Sociolinguistics*, p. 24) 参照（翻訳は著者による）。

⁶⁶ Szopski (2005), p. 22 参照。

⁶⁷ 本稿では、パソコンの間にシグナルを送信するという意味でも使うが、それもまた人間の会話の道

限定する。

人間にとっては、伝達とは不可欠な基礎的社会過程である。そればかりか、個人の発達や、集団や組織などの形成と存続、つまり、人間の相互作用全部を特徴づけるのが、伝達の必要性である⁶⁸。しかし、人間の間の伝達が完全に成立するには、さまざまな条件が満たせねばならない。まず、1対1の対面的な相互作用が重要である。ちなみにそのとき、伝達の言語的要素と非言語的要素が利用される。メッセージの中で伝達されている意味に関して言うならば、情報を二つにカテゴリー分けすることができる。すなわち一つは事実に基づく客観的なものであり、それに対してもう一つは、感情に基づく主観的なものである。次いで、送信者が伝達を通して受信者に変化を起こしたい、または影響を与えたいという意図も重要であり、そういった意図のない伝達はむしろ例外に属する⁶⁹。さらに、伝達を言語行動に限定して把握するヤコブソンによると「事実という点では、いかなる言語行動もなんらかの目的を志向しており、ただその目標が多様なのである。」⁷⁰。だが、無故意のうちにも意識的なものと無意識なものが区分できる。

2. 2. 2 コミュニケーション・モデル

広い意味で捉えるコミュニケーション・モデルは、1949年にアメリカの応用数学者シャノン (Claude Elwood Shannon, 1916～) とウィーバー (Warren Weaver, 1894-1978) によって提示された⁷¹。彼らのモデルは、現代で使われるさまざまなコミュニケーションのモデルとほぼ変わらない。元々「このモデルは情報理論の基礎となった記念碑的業績といてよいが、(中略)人間を含めて生体系コミュニケーションのシステムにも広く応用できる」⁷²。しかし、このモデルには若干の追加的な説明が必要であり、本稿では、シャノンとウィーバーのモデルを部分的に拡張したモデルを採用する。その要素とそこでの作用過程は以下のように簡単に説明できる。

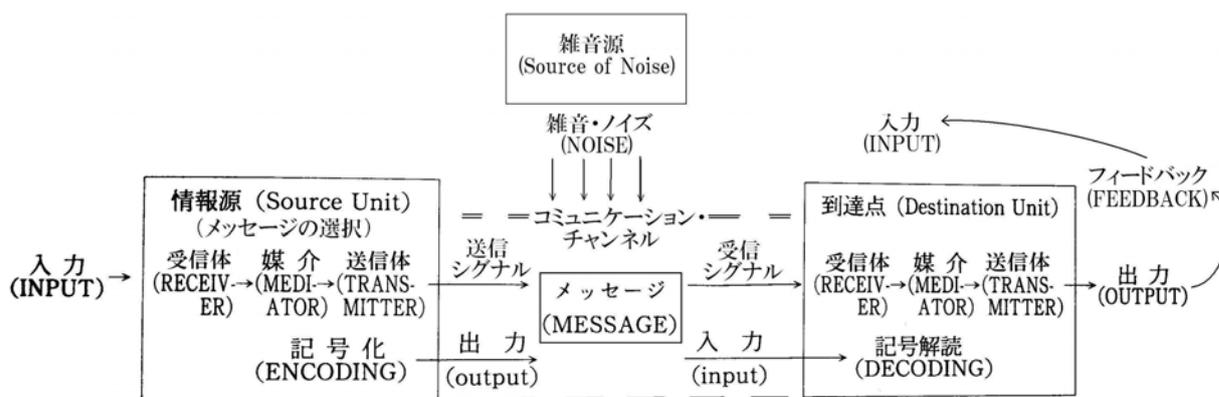


図 2 コミュニケーションのモデル、『言語学大辞典』第六巻、p. 405 を元にしたもの。

具としてのパソコンの機能でとして考えられるものであり、広義での人間の間の伝達に含まれる。

⁶⁸ Berge „Communication” (Mesthrie編 (2001) *Concise Encyclopedia Of Sociolinguistics*, p. 24) 参照。

⁶⁹ Allan „Speech Act Theory: An Overview” (同上、p. 199) 参照。

⁷⁰ Jakobson „Closing Statement: Linguistics and Poetics” (Sebeok 編 (1966) 、p. 351) 参照 (翻訳は著者による)。

⁷¹ 岡田「コミュニケーション」(渡邊編 (1994) 『日本大百科全書Encyclopedia Nipponica 2001』第九巻 p. 537) 参照。

⁷² 同上。

2. 2. 3 コミュニケーション過程

コミュニケーション過程とは、相互的で複雑な存在である。すなわち、**情報源**はまず伝達したい事柄を選択し、ついで**送信体**が**記号化**を行うことで、このメッセージは**信号**に変えられる。それからこの信号は**メディア**を通して**シグナル**としてある**出力**で**送信者**に発信される。メッセージは、**コミュニケーション・チャンネル**を通して送信される際、外部からの（**ノイズ源・雑音源**からの）**ノイズ**が、その正確さや有効性を⁷³低減・干渉するため、結局、ある程度（**入力**）で**受信者**に**受信**される。それを受けて、**受信体**が**記号解読**を行い、その信号を再びメッセージに変え、その結果、**到達点（目標）**に到着する。さらに今度は、受信者が反応を決定し、その反応（**フィードバック**）の送信者になる。雑音がメッセージの理解を邪魔する一方で、理解率を高めるのは、受信者にすでに備わっているいわゆる**文脈**であり、つまりメッセージが置かれる**コンテキスト**である。

さらにこの点について、岡田（1994）は次のように述べている。「人間コミュニケーションの場合、情報源と送信体、受信体と目標とはそれぞれ別個のコミュニケーション単位としてよりも、一組のコミュニケーション構成単位としてとらえ、情報源＝送信体（送り手）における、メッセージの記号化と受信体＝目標（受け手）における、メッセージの解読・解釈とを想定したほうが理解しやすい。しかも、人間コミュニケーションにおける相互性と循環性を考えるならば、個人は送り手であるとともに受け手であり、受け手であるとともに送り手でもあるのだから、（中略）メッセージの記号化、解読、解釈は重層的に進行すると考えるべきであろう」⁷⁴。このメッセージの記号化・解読・解釈の重層性という観点にも注目すべきであろう。

2. 2. 3. 1 メッセージ

メッセージは、**事実**（技術的に送信者が加えたもの）、**感情**（メッセージの感情的色彩）と、**意思・意志**（送信者が伝えたいものと受信者が捕らえるもの）という三つの要素から成り立っている⁷⁵。このそれぞれの要素には、**叙述的な意味**、**感情的な意味**と、**社会的な意味**という三つの分類が対応する。それは、ライオンズが提案したメッセージに書き込まれる情報の区分⁷⁶で、前述のビューラーとヤコブソンの言語機能の区分とほぼ重なるが、社会的な意味において、彼らの考えた喚起的（または動能的）機能、交話的機能と、メタ言語的機能が含まれている。叙述的な意味とは、客観的に確認できるものを指す。たとえば、「今、札幌で雨が降っている」などの発言を指す。しかし、感情的な意味と社会的な意味の区分線はそう明確ではない。なお、感情的な意味を、送信者の特性を表現するものと定義し、社会的な意味を、送受信者間の関係に関する情報全体と定義しても、その双方が相互に関連づけ合っていることを否定することはできない。そして、一つの機能が中心的な役割を演じている場合であっても、あらゆるメッセージは何らかの表現方法を使った上で送られるので、ある程度まで感情（表現力）も含む何らかの現実の部分の指すので、叙述的であり、そして、何らかの受信者に訴えるので、彼となんらかの関係性を開き、結びつき、維持し、または断ち切る役割を果たす。それゆえ、一つしか意味を持たないメッセージこそむしろ例外的である。⁷⁷

メッセージにはもう一つの特性がある。すなわち、記号化され、シグナルとして送信され

⁷³ 定義的には、雑音とノイズは同義語である。しかし、雑音は、主に「音」を指す。コミュニケーションの過程では、妨害の種類は主に二つに大別される。それは、音で実現され言語的な送信を妨害するものと、音以外の感覚を通して実現されるもので、後者は文化的・社会的な誤解を引き起こすことで非言語的な送信を妨害するものである。ここに、ノイズという語は、借用語で英語の„noise”の広い意味の雑音や妨害をカバーする用語で、本稿ではこういった意味でこの語は用いられている。

⁷⁴ 岡田「コミュニケーション」（渡邊編（1994）『日本大百科全書Encyclopedia Nipponica 2001』第九巻、p. 537）参照。

⁷⁵ Szopski (2005)、p. 23 参照。

⁷⁶ Lyons (1979)、pp. 50-51 参照。

⁷⁷ 同上、pp. 50-52 参照。

たメッセージにおいて、二つ（または、二つ以上）のシグナルが同じメッセージを担う場合もあれば、逆に一つのシグナルが二つ（以上）のメッセージを担う場合もありうる⁷⁸という特性である。

2. 2. 3. 2 コミュニケーション・チャンネル — ハスタ・ラ・ヴィスタ・ベイビー —

人間のコミュニケーションに関して議論する場合、送受信者の間にある、彼らを結びつける伝達の空間をコミュニケーション・チャンネルと呼ぶ。それはまたさまざまであり「話し言葉の形で、非言語の形で、書かれた形で、メッセージは送られる。」⁷⁹それに関して、会話を開始することをチャンネルの開放と呼び、それを続けることをチャンネルの維持、そしてそれを終了することを、チャンネルの閉門という直喩を使う。さらに、チャンネルが正しく働いているかを確認する発言、対話者の注目を引く発言、そして、対話者が自分の注目を惹いたことを彼に確認させる発言も存在する⁸⁰。日常会話では、そのような感情、意思や意志などの伝達を目的とするものではなく、チャンネルの開閉に注目させる機能を実現する表現や発言が多い。その中で多く観察されるものとして、非言語的行動（表情、まばたき、ジェスチャーなど）で実現されるものがある。もちろんこのようなものでも、言語的に表現されるものも数多く存在する。すなわちそれは主に、挨拶や相槌のことを指す。そこには、たとえば、チャンネルを開放する挨拶、「おはよう」、「こんにちは」、「すみませんが…」、「もしもし」または、英語の„Good morning”、„good day”、„excuse me”、またはポーランド語の„Cześć”、„Witam!”などの形式的な呼びかけとか、「今日は、暖かいですね！」などの決まり文句がある。次には、チャンネルを維持する相槌、そして、チャンネルを閉じるもの、たとえば、「お母さんによろしく」、「では、失礼します」、「お先に」、「では、また」、または、フランス語の„au revoir”、ドイツ語の„auf Wiedersehen”、そしてスペイン語の„hasta la vista”などのような挨拶などがある。このような発言は、話し相手に「話しをしよう!」、または「聞いているから、会話を続けてもいいよ」、あるいは「この会話はもう終えたい」などといった、チャンネルに関するシグナルを送る。そして、次回も会話ができるように適切に場面から去るのもその機能の役割である。つまり、„hasta la vista”の後には、必ず„I'll be back”という考えも会話の中に密かに含まれているのである。

2. 2. 3. 2. 1 交話性

前述のように、「情報の伝達、命令、感情表現を主な目的とするのではなく、話し手と聞き手の間の親近感を推進・持続」⁸¹する目的での言語活動、すなわち全般的に人間関係や社交をとり結び、維持するような言語活動を、ポーランド生まれのイギリスの人類学者マリノフスキ（1930）は、„phatic communion”（「話しかけによる交感」、「言語交際」、「交話」などと翻訳）と名付けている。そのような明確な例としては、イギリス人の気象についての意見交換や、ポーランド人同士の会話でしばしば交わされる政治への愚痴、そして日本語では挨拶や相槌といったものが考えられる。それは、会話に新しい情報を持ち込むものではなく、会話の参加者だれもがそれを通じてなんらかの知識を得るわけでもない。しかしここでは、単なる軽い意見（シグナル）の交換ということだけが、重要な社会的価値を有しているのである。マリノフスキによれば、スピーチそのものが人間の交際の必要な手段であり、交話的な情報の交換こそが会話をなりたせる対話者間の瞬間的（場面的）な関係を取り結ぶ不可欠な道具であり、つまり、それなしには全ての社会的行動が成立しないという⁸²。

多くの文化では、黙っている人は、怪しいと疑われ、同じ言葉が分からない者は、その部

⁷⁸ 同上、p. 38 参照。

⁷⁹ Gudykunst (1991)、p. 25。

⁸⁰ Jakobson „Closing Statement: Linguistics and Poetics” (Sebeok 編 (1966)、p. 355) 参照。

⁸¹ 田中 (1997) 『現代言語学辞典Seibido's Dictionary of Linguistics』、p. 485。

⁸² Malinowski (1972)、pp. 147-149 参照。

族民に敵と見なされるという⁸³。すなわち、特に伝えたいことがなくても、人は軽い会話、または、儀式的な決まり文句の交換を行うことを通じて、他の人との社交を維持し、修復するように努めているのである⁸⁴。さらにハヤカワ(1952)も同様に、「沈黙の予防とはスピーチの重要な機能であり、人は話す理由があるときだけに話すわけではない」⁸⁵と主張している。それゆえ、「無意味」な表現が備わっていなければ、多くの場合、会話が成り立たないのである。コミュニケーションを開始・維持しようとすることは、鳥の会話の特徴でもある。したがって、言語の交話的機能は、人間と鳥が共有しうる唯一のものであり、それはまた子どもが最初に獲得する言語機能でもあり⁸⁶、それはフィードバックの概念においてもっとも適切に現れる。

また、交話的機能は、言語のレベルだけで実現されるわけではない。レーバー(1975)が示すように、交話が成り立つのは言語の成分を通じてのみではなく、また副言語、近接学、距離、表情なども平行して効果を及ぼす⁸⁷。そして、交話において役割を演じる成分は全てが慣習的であり、儀式的、儀礼的な行動だともいわれている。なお、対話者がいつ交話モードに入るかはほとんどいつも明確に区別できるとされている⁸⁸。

2. 2. 3. 2. 2 通信方向

送信自体の方向は常に一方的であるわけではない。まず一方的な場合として、太陽の放射、またはラジオ放送のような、送信者と受信者が交代せず、一方向の送信というものがあり、それをシンプレックス (simplex) 呼ぶ。これに対して、テニスのようなゲーム、または無線通信機での会話のような送信者と受信者の役割が相互に機能するような場合が存在し、これを交代での両方通信、ハーフ・デュプレックス (half duplex) と呼ぶ。最後に、送信者が同時に受信者であり、または受信者が送信者である、1対1の会話のような事例がある。これを、デュプレックス⁸⁹ (duplex) と呼ぶ。これら三つの中でも、後者はより複雑でかつ自然な会話に近似している。

コミュニケーション・チャンネルにより相互に結びついている会話は、必ずしも送信者一人と受信者一人のみに参加者が限定されるわけではない。1対1のコミュニケーションとともに、1対多あるいは多対1のものもありうる。多対1のものとしては、例えば、総理大臣を批判するスローガンを叫ぶデモ行進のメンバーによるコミュニケーションが挙げられる。この場合もちろん、一人一人がメッセージを送っているとも解釈できないわけではない。しかし受信者(=総理)に届くのは、いわゆる「大群衆の声」でしかなく、つまり多からの一致したメッセージとして受信される。逆に、1対多の場合としては、送信者が一人で、受信者が複数というコミュニケーションであるが、ここでは、情報源が具体的な複数の目標に同時にメッセージを送る場合と、メッセージを未定の目標に対して全方向に送る場合がある。例えば前者としては、友達のグループとの会話や会議などの例が考えられる。これをマルチキャストと呼ぶことにする。他方後者としては、バチカンでのローマ教皇の説教とか、ラジオやテレビを通じた放送などが考えられるが、これをブロードキャスト⁹⁰と呼ぶことにする。この場合、コミュニケーションが成立する唯一の条件とは、受信体が送信を受け取る機能を備えていることである。⁹¹

⁸³ 同上、p. 150 と Abercrombie „Phatic Communion” (Mesthrie編 (2001) *Concise Encyclopedia Of Sociolinguistics*, p. 186)参照。

⁸⁴ Jakobson „Closing Statement: Linguistics and Poetics” (Sebeok 編 (1966)、p. 355) 参照。

⁸⁵ Hayakawa (1952)、p. 70 (翻訳は著者による)。

⁸⁶ Jakobson „Closing Statement: Linguistics and Poetics” (Sebeok 編 (1966)、p. 356) 参照。

⁸⁷ 本稿の 2. 2. 4 全体参照。

⁸⁸ Laver „Communicative functions of Phatic Communion” (Tax編 (1975)、pp. 221, 233-234) 参照。

⁸⁹ フル・デュプレックス (full duplex) とも呼ぶ。

⁹⁰ 同様に 1対1の送信の場合は、シングルキャストという語で表現することが出来る。

⁹¹ Lyons (1979)、pp. 34, 38 参照。

2. 2. 3. 3 フィードバック

人間のコミュニケーションでは、フィードバック（帰還、反応）も大事な役割を演じており、それは送信者の発話に対する受信者の表情や返答などの反応のことを指す。ちなみに、フィードバックがなければ、己のメッセージが受け取られたか分からない状態、または、どのように受け取られたかは未定でコミュニケーションが一次的に中断してしまう状態、すなわち、ラグが続くことになる⁹²。フィードバック機能は会話の進行にとって不可欠であり、その重要性について、岡田（1994）は次のように述べている。「聞き手の反応が好意的であれば、話し手はおそらく会話をより活発に続けようとするだろうし、逆に聞き手が無関心であったり、不機嫌であれば、話し手はたぶん会話を打ち切るであろう」⁹³。

2. 2. 3. 4 記号・記号化・記号解読

コミュニケーション過程で発信されるメッセージは、記号（コードとも呼ぶ）によって記号化された情報と考えられる。送信者がメッセージを選択し、メディアを通じてそれを記号化した上、送信機で受信者に送るのであり、このような過程が送信全体を構成している。送信者がメッセージを送りたいときには、まず送りたい考えを選択し、次いでそれをどの形にするかを決定する。その「形」は、送信者と受信者が共用する（すなわち双方ともに理解できるような）信号のセット（言語、ジェスチャーなど）から成り立っている。言語学の用語で説明し直すのであれば、ここでの「信号のセット」はソシュールの「ラング」に該当し、「形」は「パロール」に該当する。つまり、「ラング(langue・言語)はコード、メッセージはパロール(parole・言)と見なされる」⁹⁴のであり、発言するという目的で考えに適切な言葉を選択するという活動は、記号化と呼ばれる。

さらに、記号化されたメッセージはシグナルという。シグナルの定義に必要なのは、送信と受信という二つの機能である⁹⁵。前者は、送信者にとって意味するもので、彼が受信者に与えたい知識、情報などを指す。それに対して後者は、送信者の意志や意向にかかわらず、無意識でも、送信者が送信するシグナルが受信者にとって意味するものを指す。そして、コミュニケーションが効果的であるということは、送信者の伝えたい知識・情報が意図された形で受信者に受け取られている場合を指す。⁹⁶

シグナルが受信メディアにより受け取られると、解読装置は解読活動を開始する。ここで受信メディアとは、例えば、耳や目などといった感覚器官を主に指し、解読装置とは、例えば受信者の言語意識や常識などといった送信者と受信者が共用している知識を指している。しかし人間の場合、受信メディアと解読装置は固定的に結びついており、どこで受信が終わり、どこから解読が始まるかを明確に示すことは不可能である。たとえば、聴覚が解読に全く「耳を関与させない」わけでもなく、受信と解読という二つの行動は共時的に行われている。つまり実際的に考えるならば、感覚器官も解読に関与していると思えることが出来る。そして、言語的な送信は、聴覚が解読し、非言語的な送信の解読には、残った4つの感覚（視覚・嗅覚・味覚・触覚）が関与していると考えられている。⁹⁷

最後に、人間には標準的な単一のコードが存在しているわけではないということを付け加えておく必要がある。たとえ同じ言語社会に属していても、その言語のユーザ全員には個人

⁹² 本稿では、コミュニケーション過程に関して語るときに、パソコン用語、„lag”（ラグ）「(運動・流れの) 遅滞/時間のずれ」を導入し、「遅れ」の同義語として使うこととする。

⁹³ 渡邊編（1994）『日本大百科全書Encyclopedia Nipponica 2001』第九巻、岡田「コミュニケーション」、p. 537。

⁹⁴ 亀井ら（1996）『言語学大辞典』第六巻、p. 571。

⁹⁵ ライオンズは、送信に当たる„communicative”、受信に当たる„informative”という用語を使う。

⁹⁶ Lyons (1979)、pp. 33, 39 参照。

⁹⁷ Szopski (2005)、p. 24 参照。

的な特徴があり、各自はその言葉をそれぞれ固有の方法で用いている。もちろん、会話が成立するには、発信者と受信者は近似したコードを所有している必要があるが、まったく同じ言語を持つ人は存在せず、各人は個人語 (idiolect) を保持しているのであり、すなわち一人一人のコードはそれぞれ異なっているのである⁹⁸。

2. 2. 3. 4. 1 社会階層によるコードの変異

真田 (2000) によると、日本ではすでに 19 世紀に福沢諭吉が、人によってコードが異なることにすでに気づいていたとされている⁹⁹。徳川時代以来の士農工商という四つの社会階層の相違にパラレルに関係している四つの言葉 (コード) の間の変異を福沢が認識していたことを真田は示しつつ、さらに真田はこの言語の社会階層的相違を現代日本に当てはめつつ、次のような観察を述べている。

「確かに、現代は言語変種が社会的地位(身分)に付随した形で存在するといったことは少なくなっている。しかしながら、その人が話すことばの音声、表現法、語彙などの特徴から、その人の社会階層、つまり職業を推定することがまったくできなくなったかといえ、そうではないのである。

たとえば、『教師らしさ』『公務員らしさ』『銀行員らしさ』『芸人らしさ』などといった、職業に応じた文体的なコードが存在していると思われる。デパートのアナウンスにおける独特の韻律、また、訪問販売での待遇表現も独特であろう。そういえば、ていねい表現を多用する魚屋さんというのもちょっと変だし、ブティックで、『へい・まいど・いらっしやい』でも様にならないのである。」¹⁰⁰

真田の「～らしさ」とは、いわゆる社会語 (sociolect) の概念を表している。しかしながら、一人の人間の言葉の特徴付けるのは、個人語と社会語以外にも、家の中で使われる家族語 (familiolect)、友達の間で使われるスラング、または子ども時代を過ごした地方の方言など、多くの種類が存在する。さらに人がいつも同じコードを用いているとの主張することもできない。いうまでもなく場面によって言葉の使い方は異なるのであり、それについては、バーンスタインの「場面によるコードの切り替え」説が説明している。

2. 2. 3. 4. 2 バーンスタインの「場面によるコードの切り替え」説

イギリスの社会言語学者、バーンスタイン (1924 年生まれ) によると、効果的なコミュニケーションをとるためには、人は場面に応じて適切なコードを選択し、それを利用している。身近な人、友達などと話すときは、それほど親しくない人と話すときと比較して (とりわけ社会的地位が自分と異なる人と話すときと比較すると)、言葉の使い方は大きく異なっている。ちなみに、人の話し方は、自分の立場のみならず、また現在の話し相手の立場にも、さらに場面の特性にすら依存している。そのような場面的コードの選択を、コードの変換、またはコードの切り替えと呼ぶ。このことは、『言語学大辞典』では、「たとえば、外では共通語を使う人が家庭では方言を使う場合、内と外とで、コードの切り替えが行なわれることになる」¹⁰¹と説明されている。

バーンスタインは、人間が選択できるコードを主に二つの種類に区別する。すなわち、「精密コード」(elaborated code)と「制限コード」(restricted code)である。前者は、文法的に複雑で、一文が長く、論理的内容の伝達に有利とされ、後者は、会話場面や、コンテキストに極めて依存しており、インフォーマル的であり、また文法的にはより単純で、省略が多く、さらに頻繁にイントネーションに依存せざるを得ないゆえに、日常生活の感情の表出に有利で

⁹⁸ 亀井ら (1996) 『言語学大辞典』第六巻、p. 571 参照。

⁹⁹ 福沢諭吉 (1877) 『旧藩情』。

¹⁰⁰ 真田 (2000)、p. 24。

¹⁰¹ 亀井ら (1996) 『言語学大辞典』第六巻、p. 571 参照。

あるとされている¹⁰²。

さらに、精密コードは、公式発表、講義の場合や、または、外交・政治に関する場面で使用され、そこでは非言語的な成分が制限され、言語的な成分が重要視される。それに対して制限コードは、親近感、くだけた表現やスラングなどにより特徴付けられるような、パーソナルまたは家庭内の関係、友人の関係、同じ興味を共有するグループなどのような場面で使用される。そしてそこでは、ジェスチャーや、ボディ・ランゲージなど、非言語的な送信が注目される¹⁰³。

2. 2. 3. 5 ノイズ

ノイズとは、情報が送信される際に、それを妨害し誤解を引き起こすようなさまざまな原因を指す。ノイズは、所与の現実中存在する要因で、外的なものとの内的なものに分けられる。前者はたとえば、会話を不可能にする道路工事の騒音やセミの鳴き声、パチンコの騒音、隣のアパートの夫婦げんか、テレビの受信障害を引き起こすアンテナの上の鳥の巣などのような、外部からの妨害を指すのに対し、後者は、コミュニケーション過程に参加する側面で発生するもので、例えば、不明瞭な発音、または発音の誤り、言葉の間違いなどの記号化や記号解読ミスなどをいう。それは、参加者の片方または双方の側における送信方法に関する無知、または言語的要素と非言語的要素が一致しないとき、不十分な表現力(送信者)、聴力(受信者)、または、筆記的伝達でのスペルミスなどにおいて生ずる¹⁰⁴。そしてノイズ量が送信シグナルより多い場合には、コミュニケーションが成立しない。

2. 2. 4 コミュニケーションの言語的要素と非言語的要素、および感情層

2. 2. 4. 1 会話の中のコミュニケーションのバーバルとノンバーバルの要素とその区別

ジョースは、感情的な要素というものが、一定の数のカテゴリーで表現できるものではないとして、それゆえ、言語学の対象とはならないという立場に立っていた。それに対してヤコブソンは、こうした見解はあまりにも過激であり、むしろ感情的な要素の重要性を背後から示す、あたかも背理法(reduction ad absurdum)的なものであると批判した¹⁰⁵。しかし、ジョースの見解にも、肯定しうる点がある。つまり、日常会話における感情の伝達の大部分は非言語的なメディアの上で行われるということである。伝達をより完全に行うためには、言語的なメディアのみならず非言語的なメディアも含む全メディアを通じて行われる必要がある。本稿における言語学やコミュニケーション学に対する著者の観点は、イングヴェ¹⁰⁶が提出した人間言語学(Human Linguistics)と類似している。イングヴェは、人はどうやって伝達を行うかを研

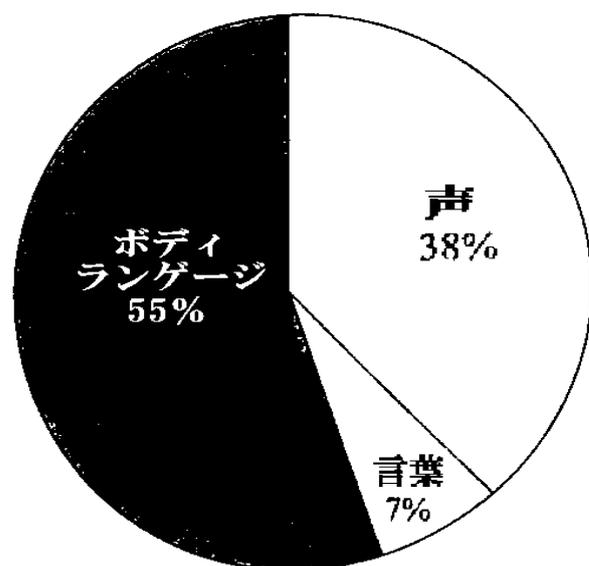


図3 ショプスキによる伝達の中の言語的と非言語的要素の役割の割合。

¹⁰² 同上、pp. 571, 1488 と Rajagopalan „Bernstein, Basil (1924-)” (Mesthrie編 (2001) *Concise Encyclopedia Of Sociolinguistics*, pp. 848-849) 参照。

¹⁰³ Szopski (2005)、p. 89 参照。

¹⁰⁴ 同上、p. 24 参照。

¹⁰⁵ Jakobson „Closing Statement: Linguistics and Poetics” (Sebeok 編 (1966)、p. 353) 参照。

¹⁰⁶ Yngwe „Human Linguistics and Face-to-Face interaction” (Tax編 (1975)、pp. 47-62)。

究する際、文法的要素や文型的要素などの言語の要素のみならず、また言葉とともに会話を構成する非言語的な要素も考慮しないのであれば、研究全体が失敗に終わってしまうと主張している¹⁰⁷。三省堂の『言語学大辞典』によれば、「言語(ことば)によるコミュニケーションが主で非言語によるものが従だとみなされやすいが、実際のコミュニケーションにおいては非言語の果たす役割がかなり大きいことがよく指摘されている」¹⁰⁸とされており、さらに、成美堂の『現代言語学辞典』においても、「人間の伝達の中で非言語伝達の占める割合は60%を越えるといわれる」¹⁰⁹とされている。あるいは、シヨプスキ(2005)も、伝達全体の中で、言葉の役割は7%を占めるに過ぎない(図参照)¹¹⁰と主張している。もちろん、文化によってその比率は若干変化すると思われるが、伝達における非言語部分の重要性について否定するのは難しい。さらにこの比率の正確さについては疑問点も残るし、また、図3の円形グラフの中で、どの要素が言語的なものとされ、どの要素がその範疇の外に置かれるべきなのか、という問題もまた存在する。すなわち、「言葉」が言語に属することはいうまでもないとしても、「声」や「ボディ・ランゲージ」という要素を言語的なものと見なしうるか、あるいは非言語的なものと見なされるべきかを巡って、言語学界ではさまざまな議論がこれまで行われてきた。この、声が言語的な要素であるのか否か、そして、ボディ・ランゲージについても言語的なものか否かという問題を巡る論争は、多くの言語学者にとって、悪夢のような問題であり続けてきた。この問題に対して、『言語学大辞典』は「言語行動と非言語行動は分離して現われるものではなく、実際の実現形としては相互補完的に出現することが圧倒的に多いのである」という立場に立っている¹¹¹。すなわち、イングヴェの人間言語学において全体をコミュニケーションの要素と主張している。しかしながら、これら3つの要素を区別する必要があるかどうかを検討すべきかどうかはともかく、これら3つの図において示した要素から自然なコミュニケーションがなりたっていることは疑いの余地がない

ちなみに、人間の会話能力を規定するのは言語学的特性である。この特性は基本的特性と言語学的特性、そして場面的特性からなる。基本的特性とは、発話器官、聴覚器官、身体などといった発話のための「器官」を指すのに対して、言語学的特性とは、知識、常識、対話者間の文化的、社会的、または心理的關係、つまり「どの場面で、いつ何を言うべきか」ということに関する知識を指す。最後の場面的特性とは、上記の情報を場面的に更新し、適切な使用を可能にするような特性を指すものである¹¹²。

イングヴェは、言語学を言語に限って言葉だけで分析するのではなく、ボディ・ランゲージやイントネーションなどの分析が不可欠であると主張しているが、しかしその要素のうち、どの部分がバーバル的な要素であり、どの部分がそうでないかということに明瞭に規定する必要がある。2. 1. 7で示したように音声の変動は、言葉と密接に結びついており会話を成立させる重要な要素である。なお、言語的要素を発音できるバーバルと呼び、非言語的要素をノンバーバルと呼んで区分しても、問題は生じない。

2. 2. 4. 2 言語で見るハイ/ロー・コンテクスト文化

世界に存在するさまざまな文化を、ホール(E.T. Hall、1959、1976)は、言語的要素と非言語的要素への重要性に従って区分している。すなわちそれは、ハイ・コンテクスト文化とロー・コンテクスト文化と呼ばれる二つに区分され、その区分基準として身体的接触と非言語的伝達(ノンバーバル・コミュニケーション)に対する重要性の程度の相違が考えられている。ノンバーバル的要素に基づき分類される基準において、日本文化は極めて高く評価され

¹⁰⁷ 同上、pp. 50-51。

¹⁰⁸ 亀井ら(1996)『言語学大辞典』第六巻、p. 1054。

¹⁰⁹ 田中(1997)『現代言語学辞典Seibido's Dictionary of Linguistics』、p. 427。

¹¹⁰ Szopski(2005)、p. 98 参照。

¹¹¹ 亀井ら(1996)『言語学大辞典』第六巻、p. 1055。

¹¹² Yngwe „Human Linguistics and Face-to-Face interaction”(Tax編(1975)、pp. 57-59)参照。

ており、ハイ・コンテクスト文化の典型例として挙げられている。

さらにこの区分に関して、ショプスキ (2005) は、ハイ・コンテクスト文化ではコミュニケーションの送信は“あたかも大きなパケット送信のように”全層全段階で送られているという¹¹³。伝達される意味を完全に解読するためには、バーバル的なものに加えてノンバーバル的な要素、さらにその場面的、社会的、文化的コンテクストについての知識も必要とされる。習慣に関する知識、敬語の適切な使い方や、交話的な決まり文句の交換はこの知識に該当する。そしてロー・コンテクスト文化に属する人がハイ・コンテクスト文化に属する人の会話を聞くとあたかも“話が進まない無意味なしゃべり”であるかのように把握してしまうという¹¹⁴。

2. 2. 4. 2. 1 ハイ・コンテクスト文化の特性

ホールによる文化の区分は、対照的な構成で行われているゆえに、本稿では、それぞれの特性を詳細に検討する必要はない。日本の属するハイ・コンテクスト文化の特性のみを検討すれば十分であろう。ショプスキによるクロップフ (2001) の紹介によれば、それは以下のようなものである¹¹⁵。

- ◆ 心理的距離が遠く、かつ重視される
- ◆ バーバル的な要素に頼らない
- ◆ コンテクストがもたらす情報を重視する
- ◆ ノンバーバル・コミュニケーションを好む
- ◆ 力の場面的な配置（上下関係）を重視する
- ◆ 情報ネットワーク、ロコミ、コネを重視する
- ◆ 会話中には、挨拶、相槌などを重視し、余談、逸話に対して寛容である

表 1 文化によるバーバルの要素と身体的接触（距離）の受諾の目盛り

ハイ・コンテクスト文化(ノンバーバル・遠距離)
日本
イギリス
北欧(ノルウェー、スウェーデン、デンマークなど)
オーストラリア
中欧(ポーランド、ハンガリーなど)
中国
インド
アイルランド
ギリシア
ラテンアメリカ
近東(イラン、イラク、シリア、イスラエル、トルコなど)
ロー・コンテクスト文化(バーバル・近距離)

2. 2. 4. 2. 2 ハイ・コンテクスト文化における感情の実現

上記のことから、ハイ・コンテクスト文化における人間のコミュニケーションとして、次のようなイメージが浮かび上がるであろう。すなわち対話者は、お互いに関する情報を社会的、場面的、文化的コンテクストから把握し、お互いの上下関係や力の配置を重視する。そして、会話中での自分の位置に即した交話的成分（挨拶、相槌など）を適切に用いつつ、ノンバーバル・コミュニケーションに加えてさらにノンバーバル・コミュニケーションも重要視する。しかし、こういったイメージに従えば、日本人はノンバーバル・コミュニケーションを重視するのであるから、ジェスチャーをもっぱら用いるということになってしまうが、実際はそうではない。逆説的ではあるが、ジェスチャーや表情などが会話中で重要視されるからこそ、その無駄遣いは許されないのである¹¹⁶。

上記のことは、感情の表現において次のように当てはまる。まず、感情を表現できる、あ

¹¹³ Szopski (2005)、p. 90 参照。

¹¹⁴ 同上、p. 91 参照。

¹¹⁵ 同上。

¹¹⁶ Gudykunst (1991)、pp. 84-88, 157-160 参照。

るいは感情表現が認められる、または期待されるような場面は限定されており、またインフォーマルな雰囲気を作成させるような場面も必要である。次に、対話者の上下関係¹¹⁷を明快に設定し、会話を始める前に挨拶の手順（コミュニケーション・チャンネルの開始）を通してお互いに現状の立場を確定させる必要がある。それが確立して初めて、会話の真の内容（たとえば自分の心の問題を語るなどの感情状態）が伝達されるのである。さらにここでは、言語のレベルもさることながら、それに即したノンバーバル・コミュニケーションを通じた伝達も極めて重要となる¹¹⁸。

2. 2. 4. 3 ノンバーバル・コミュニケーション

ノンバーバル・コミュニケーション、または非言語的伝達とは、「ことばによらず、言語記号以外の手段による伝達行動で、顔の表情・身体の動作・声の操作・服装・空間のとり方などによって、その人の気持や意志を相手に伝えること」と大まかに定義できる¹¹⁹。非言語的要素に関しては既に古典古代ギリシアの哲学者、特に修辞学者によって認識されていたが、この分野は、近代の科学的な言語学研究において、長い間研究者の興味の領域外に置かれてきた。制度的には、非言語伝達の体系的な研究として 1970 年代になってようやく、動作学（kinesics）、または身体言語（body language）という科学分野が確立し、そこで論議され始めた。この点について、『言語学大辞典』は、一例としてナップ（1972）の意義深い研究¹²⁰を取り上げている。ナップは、あらゆることがノンバーバル・コミュニケーションというものの対象となりうることを指摘しつつ、その対象を以下のような七つの種類に区分する。

- 1) 身体伝達行動（顔の表情、視線、ジェスチャーなど）
- 2) 身体的特徴（体型、毛髪、皮膚の色など）
- 3) 接触行動（握る、撫でる、叩くなど）
- 4) パラランゲージ・副言語（音声の特徴、笑い声、泣き声、間など）
- 5) 近接空間（空間、距離）
- 6) 物品（化粧品、服装、持ち物など）
- 7) 環境要素（家具、装飾品、光、温度など）

このようにあらゆるものがノンバーバル・コミュニケーションの対象になりうる。さらに、言語行動によるコミュニケーションと同様に、非言語的伝達を行う方法も文化によって異なる。たとえば、挨拶という簡単な行為ですら、「日本人は普通相手を見てから軽く頭を下げるが、ネパール人は両手を胸の前で組んで軽くおじぎをする。欧米人は一般に右手で握手をするが、ロシア人は男どうしであっても抱き合っ、お互いの頬にキスをする」¹²¹のである。

2. 2. 4. 3. 1 ノンバーバル・コミュニケーションと感情の表現 — 芸者とインドネシア人はどこが似ているのか —

たいていの場合、上記の七つの対象は、感情表現において主要な役割を演じている¹²²。とりわけ重要なものとしては、顔の表情や、視線などの身体伝達行動とか、声の変動を指す副言語が挙げられるだろう。こういった誰もが思いつくような例の他にも、世界には一般人の

¹¹⁷ 例えば、後輩は先輩に対して弱音を吐き、感情を表出できるが、逆の場合は考えにくい。しかし、同僚でも、友達などのようなインフォーマルな関係で結ばれていない限り、また感情を表現しにくい。

¹¹⁸ 筆者の経験の中でもこれが確認できる場合があった。たとえば、日本人と飲みに行くと、「とりあえずビール」・「まずは乾杯！」といった、インフォーマルな雰囲気を作り出す目的での飲食物の注文という手順を終えるまでは、真の会話が成り立たない。

¹¹⁹ 本定義は、亀井ら（1996）『言語学大辞典』第六巻、p. 1054 と田中（1997）『現代言語学辞典Seibido's Dictionary of Linguistics』、p. 427 のノンバーバル・コミュニケーションの定義をまとめたものである。

¹²⁰ Knapp, M.L. (1972) *Nonverbal Communication in Human Interaction*, New York, Holt, Reinhart & Winston (翻訳 牧野成一、牧野泰子 (1979) 『人間関係における非言語情報伝達』 東海大学出版会)

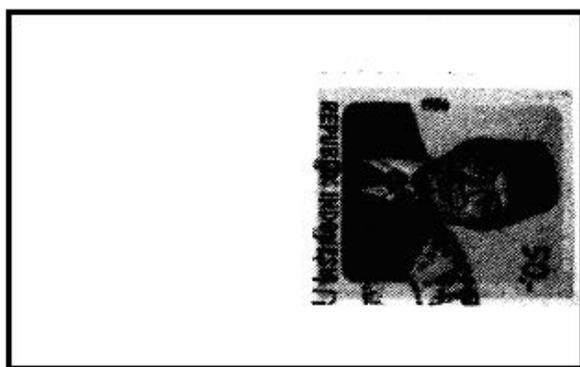
¹²¹ 田中（1997）『現代言語学辞典Seibido's Dictionary of Linguistics』、p. 427。

¹²² Argyle (1994)、pp. 60-62 参照。

想像力を超える感情の記号の交換方法も存在している。例えば、イワサキは京都の芸者界で練習されている日本の伝統的踊りについて、以下のように述べている。

「一般に知られている歌舞伎では、人情の万華鏡をあらわすためのたくさんの記号、表情、姿勢、動作がある。それに対して、[伝統舞の] イノウエ家では、感情のすべてが、劇的な間隔で強調される短くて微妙なジェスチャーで表現される」¹²³。そしてさらに、「舞を通して私は誇りと決心を表現していた。それが、両親が恋しかった私にとって、苦しむ感情を表現する唯一の方法だった」¹²⁴という。

また佐々木ら（1997）によると、インドネシアでは、ラブレターを投函する際、切手の貼り方により、感情を表現することができる。下記の図に見るように、インドネシアでは、封筒に切手を貼る位置、そしてその方向を変えることで、手紙に込められている感情を表現することができる。



(右端中央)



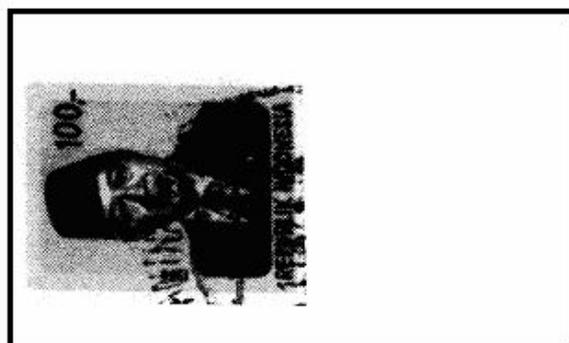
(右端下)

図4 「あなたに会いたいです」という思慕の感情を表す貼り方

図5 「あなたを愛することで幸せです」という幸福を表す貼り方



(左端上)



(左端中央)

図6 「あなたを愛しています」という愛情を表す貼り方

図7 「あなたの心を傷つけてしまってごめんなさい」という悔恨や恥の気持ちを表す貼り方

さて、この京都の芸者とインドネシア人の間の共通点は、どこにあるのだろうか。逆説的なことであるが、ここでこの文化的・地理的な面で全く異なる二つのノンバーバル・コミュニケーションの例を挙げたのは、決してこれらと比較するためではない。ここでこの問題を取り上げたのは、ノンバーバル・コミュニケーションにおいて、インドネシアの恋人同士にとっても、舞に人生をささげた芸者にとっても、つまり世界中のあらゆる人々にとって、ノンバーバル・コミュニケーションが感情の伝達において重要な役割を演じていることを明確にしたかったからである。さらにノンバーバル・コミュニケーションの主な役割とは、感情

¹²³ Iwasaki (2002)、p. 94 (翻訳は著者による)。

¹²⁴ 同上、p. 97 (翻訳は著者による)。

についての情報を伝達することであると、ショプスキ (2005) も強調している¹²⁵。

さて、そのノンバーバル・コミュニケーションに関する研究領域を見ていこう。

2. 2. 4. 3. 2 ノンバーバル・コミュニケーションに関する領域

心理学においては、心理学的な立場から見た人間と動物の感情表現に関する最初の本の著者として考えられるのは、ダーウィンである。しかし、1872年に書かれたダーウィンの*The Expression of the Emotions in Man and Animals* (『人間と動物における感情の表現』)では、ダーウィンが自分の存在理由(レーゼンデトール)ともいべき進化論的な視点、つまり、心理学的というよりはむしろ、行動科学に近い視点から、感情に対するアプローチを行っている。ちなみに「青年時代に個人が身につけた習慣的な顔の表情、または、身振りなどは、人間の言語の相違ほど、相違するものである」¹²⁶と、ダーウィンは言語と対比しつつ、今日ノンバーバル・コミュニケーションと呼ばれているものについて説明しているが、他方で、*The Expression of the Emotions...*では、言語による感情の伝達を完全に無視している。しかし、ノンバーバル・コミュニケーションの分野においては、若干の問題点・見直すべき点は存在するものの、今日においてもその重要性は失われていない。

前述の、2. 2. 4. 3で示したナップによる区分は、ノンバーバル・コミュニケーションを広義のものとして把握しており、すなわち「あらゆることがそこに当てはまる」という点では、極論とも言うるのであろう。それゆえ、現代のコミュニケーション学は、その無数の成分から伝達に積極的に使用できるものとして、以下の三つを主要なものとして提示する。すなわち、身体言語、近接学そして副言語であり、これら三つは感情の表現にとって極めて重要である。それゆえ以下の節で、これらの構造ならびに、その感情との関連を見てみよう。

2. 2. 4. 3. 2. 1 身体言語

身体言語、またはボディ・ランゲージ(body language)とは、情報伝達メディアという身体の機能に着目したコミュニケーション学の分野の一つである。自然界でも、たとえば人間の身振りなどと同じく、カマキリの婚礼舞とか、雄鶏が胸を張って歩き回ることによる鶏小屋での統治や支配を強調することなど、動物間の身体を通したあらゆる伝達行動がこれに該当するが、本稿では、人間のコミュニケーションに使用される身体言語に限定して議論する。ショプスキ (2005)によると、身体言語の主な役割は、感情の表現、そして送信者に関するその他の情報を伝達することにあるという¹²⁷。このようにボディ・ランゲージは、広義の心情的機能を果たしているといえよう。

ボディ・ランゲージを研究する分野を「身体動作学」(kinesicsキネシクス)と呼び、この分野で学問的に大きな貢献を残した研究者として、『言語学大辞典』¹²⁸はとりわけバードウィステル¹²⁹を高く評価している。彼は、身体言語を主に以下の四つに区分する。すなわち、顔の表情、まなざし、姿勢、そして身振りである。

2. 2. 4. 3. 2. 1. 1 顔の表情

顔の表情 (facial expression) とは、技術的にいうと、顔のさまざまな筋肉や神経を張ったり緩めたりすることで、顔によって精神状態を表現しようとすることを指す。

¹²⁵ Szopski (2005)、p. 101 参照。

¹²⁶ Darwin (1872)、p. 45 (翻訳は筆者による)。

¹²⁷ 同上、p. 103 参照。

¹²⁸ pp. 1055-1056 参照。

¹²⁹ Birdwhistell, R. L. (1970) *Kinesics and Context – Essays on Body-Motion Communication*, Philadelphia, University of Pennsylvania Press

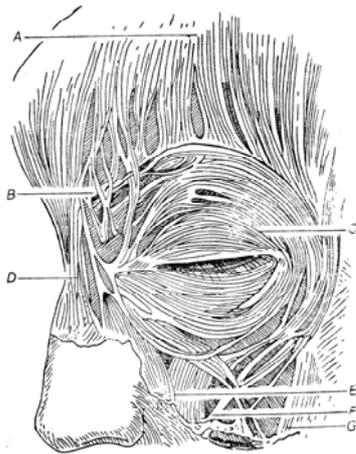


図8

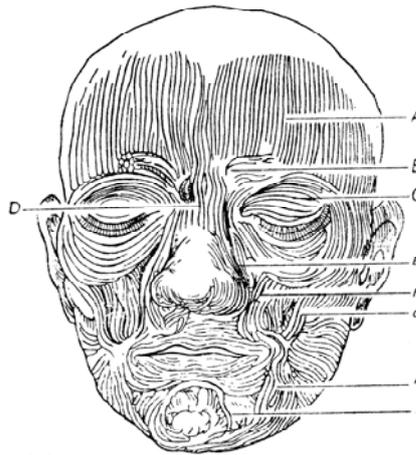


図9

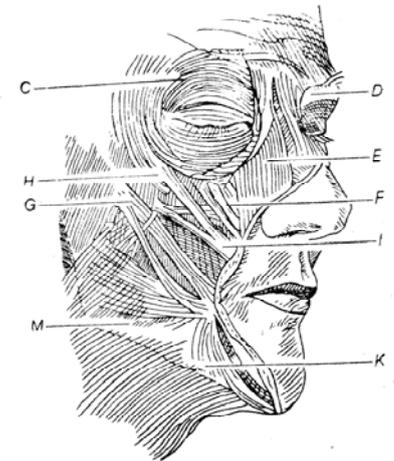


図10

ダーウィンによれば、感情の表出において、主な12の表情筋と呼ばれる筋肉が、重要な役割を演じている。つまり、図8、図9、図10¹³⁰で見られるように、A - occipito-frontalis、(後頭前頭筋【こうとうぜんとうきん】)、B - corrugator supercilli (皺眉筋【しゅうびきん】)、C - orbicularis palpebrarum (眼瞼輪筋【がんけんわきん】)、D - pyramidalis nasi (鼻根筋【びこんきん】)、E - levator labii superioris alaeque nasi (上唇鼻翼挙筋【じょうしんびよくきよきん】)、F - levator labii proprius (固有唇挙筋【こゆうしんきよきん】)、G - zygomaticus (頬骨筋【きょうこつきん】)、H - malaris (頬筋【きょうきん】)、I - zygomaticus minor (小頬骨筋【しょうきょうこつきん】)、K - triangularis oris (三角下制筋【さんかくかせいきん】)、または depressor anguli oris (口角下制筋【こうかくかせいきん】)、L - quadratus menti (方形動筋【ほうけいどうきん】)、M - risorius (笑筋【しょうきん】)、platysma myoides (広頸筋【こうけいきん】)の一部などがある。しかし、自分以外の学者や外科医の見解に言及しつつ、ダーウィンは、「顔面の筋肉が接合し、図のように明確には区別できない。(中略)6個人には、同じ筋肉の配置を見つけるのが難しい」¹³¹とも述べている。

さらに、『言語学大辞典』によれば、顔の表情とは、「感情表出動作の主体となるものである。顔の表情によって伝達される感情は、幸福感、驚き、恐れ、怒り、悲しみ」¹³²などである。その大部分は、生理的・心理的状态に起因する発信であるとはいえ、文化的・社会的環境の影響や個人的な特性も大きな役割を果たしており¹³³、その理解率を高めるために実際の感情の表出において、「顔以外のしぐさなどが重要な補助的メッセージ伝達の機能をもっている」¹³⁴とされている。

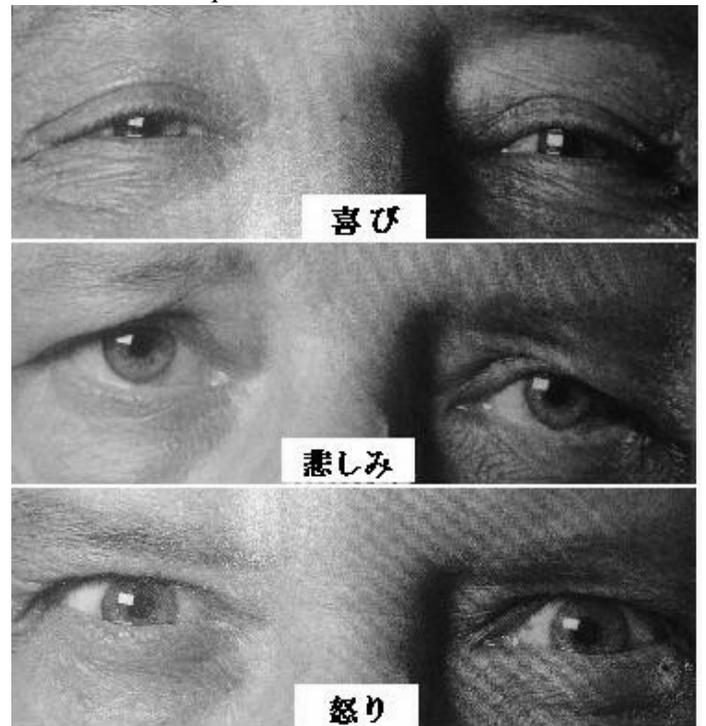


図11 人の本音は皺眉筋と眼瞼輪筋が明らかに表す。

¹³⁰ 図8、図9、図10、Darwin (1872)、pp. 54-55。

¹³¹ Darwin (1872)、pp. 53-55 参照。

¹³² 亀井ら (1996)『言語学大辞典』第六巻、p. 1055。

¹³³ Argyle (1994)、pp. 41-42 参照。

¹³⁴ 同上。

2. 2. 4. 3. 2. 1. 2 まなざし

顔の表情と密接な関係にあるのは、まなざし (eye contact)、つまり「目と目の接触・ふれあい」である。それは、主に「視線」と「目に注目した表情」という二つを指す。前者は、会話中の対話者の位置の調整において役割を演じ、お互いに視線を交えるべきかどうかなど、親密度や対話者との関連を表現する。ちなみに、それは、2. 2. 3. 2. 1で示したコミュニケーション・チャンネルの開始手順に含有されるもので、コミュニケーションの交話的機能と結びついている。それに対して後者は、たとえばまばたき、目くばせなど、顔の神経を使うことで、感情を表現することを指す。ちなみに、会話中に交換される擬態情報を研究してきたオーメ (2006) によると、皺眉筋 (corrugator supercilli) と眼瞼輪筋 (orbicularis palpebrarum)の働きを通して、相手が隠したい感情でも「目の感情表現」として明快に表されるという (図 11 参照) ¹³⁵。

2. 2. 4. 3. 2. 1. 3 姿勢 — 漫才師はコミュニケーションの開拓者なのか —

姿勢とは、“場面的な体の構え”と解釈できる。個人は、解剖学的特徴、または場面の要求に応じて体を何らかの形に変形させ、それにより伝達を行う。その形は、さまざまな要素に依存する。一般に人は約 1000 種類以上の姿勢を取りうるが、その中からどの姿勢を選択するかは、「地形や家の構造あるいは着衣さらにはその社会における正しい(好ましい)とされる規範など文化的要因によって決まる」¹³⁶とされる。さらに、文化内部の変化が生じることで、人の姿勢の決定方法も変化する。かつて深く文化の中に組み込まれていた姿勢であっても、人の姿勢の選択肢から消えてしまうものもある。例えば、「近年の畳から椅子へと移行する日本人の生活様式の変化に伴って正座のできない若者(若い女性に多い)が急増している」¹³⁷といった例が挙げられる。反対にそれまで存在しなかった姿勢が出現することもある。こういった例としては、数年前から「親指世代」という社会的現象が出現してきたことが挙げられよう。すなわちそれは、若者たちの世代が携帯メールを頻繁に用いるゆえに、親指の神経など機能が発達し、その変化が解剖学的なものにまで及んでいることを指す。

コミュニケーション学の観点からすれば、姿勢は、「親近度、反応・同意の度合い、権力・地位の固持、また、会話中の行動としては、発話単位のとまりの標識や聞き手から話し手への役割交替の意思表示」¹³⁸を表現する。この側面では、姿勢は顔の表情とまなざしに補助情報を加えており、さらに広義の交話的機能を満たしているともいえよう。

姿勢により表現される感情は、主に好嫌感、あきれ、緊張、あきらめなどがある。感情表現の姿勢は、とりわけ芸能界において形式化されているものを見いだすことが出来る。表情やまなざしもさることながら、俳優、役者などのような職業に就いている人は、表情やまなざしに加えて、姿勢などを積極的に研究している。漫才師の突っ込み・ボケの役割の区分は交話的機能の会話における位置による力関係の維持を明快に表現するシンボルであろう。そしてまた、漫才師が普遍化させた「こけ」、つまり「驚きのあまりに倒れること」という驚嘆を表す姿勢は感情表現のシンボルの典型例だといえよう。

2. 2. 4. 3. 2. 1. 4 身振り — コカコーラとおしりダンス —

身振り・しぐさ・ジェスチャー(gesture)、これら全ては、“コミュニケーションのために体の部分を積極的に動かす”という一つのことを指している。現代における、人間のコミュニケーション学では、伝達のための体の動作は三つに分類されている。つまり、「視野にある対象物を示して、その対象に注意を惹きつける」¹³⁹という指示的身振り、視野にない対象物の

¹³⁵ Ohme „Czy te oczy mogą kłamać?” (*Polityka* (週刊雑誌) nr 15 (2550)、pp. 94-95) 参照。図 1 1、p. 94。

¹³⁶ 亀井ら (1996) 『言語学大辞典』第六巻、p. 1055。

¹³⁷ 同上。

¹³⁸ 同上。

¹³⁹ 同上。

特徴を相手の目の前に描く**叙述的身振り**、そして、抽象概念を表わす**象徴的身振り**がある。ちなみに、最初の指示的身振りとは、主に「私」、「これ」などという目の前にあるものを指し、次の叙述的身振りとは、たとえば、「空中に屋根と壁の輪郭を描いて『家』を示したり」¹⁴⁰することを指す。また、上から下に手を下ろしながら、瓢箪のような形を描き、「コココーラお願いします」という場合もこれに含まれるであろう。ちなみに、喉が渴いた日本語を知らない外国人による日本の小売店でのこういった冒険を紹介するCMが、少し前にテレビの視聴者を喜ばせていた。このCMでは、日本人の商店主は彼の意図を誤解してしまい、「自分の娘に手を振るな」という怒りで表情を硬くし（表情については2. 2. 4. 3. 2. 1. 1参照）、前に一步を踏み、堅固な姿勢をとり（姿勢については2. 2. 4. 3. 2. 1. 3参照）、そばにいた女性へのパスを右手でブロックする。嫉妬深い父親の店長がこのCMの外国人を誤解してしまうのは滑稽なことであるが、このCMは実際、身振りの非常に重要な側面に注目を惹かせるものである。すなわち一方では、しぐさには文化差が大きいから、“コココーラとは決して普遍的なシンボルではない”のに対して、他方ではしぐさにおける文化の相違にもかかわらず、店長の感情は、上記の三つ目の象徴的身振りという種類によって表現されるのであり、ここでは、怒り、ねたみ、敵意などのような感情は、体の動きによって表現されている。また、他の身振りの優れた例として、「クレヨンしんちゃん」というアニメも挙げることが出来る。このアニメの主人公のいたずら坊主は、ギャグが効いて喜ぶときには、いつも「おしりダンス」をする。それは、両手を頭の上に上げ、おしりを左右に揺らすことによって、歓喜と満足の感情を表現するのである。

誤解を生み出す異文化によるジェスチャーの相違の明確な例としては、手招きが挙げられる。手招きは、文化によって手のひらが上向きで行われる場合と、下向きで行われる場合がある。図4では日本とポーランドが挙げられていないが、手招きがこれらの国でまったく反対に行われていることを示している。ちなみにポーランドでは、図の左のように相手を招き、日本では、右のように行われるが、しかしその日本の手招きの合図は、ポーランドでは、「あっち行け」としてしか解読できない。

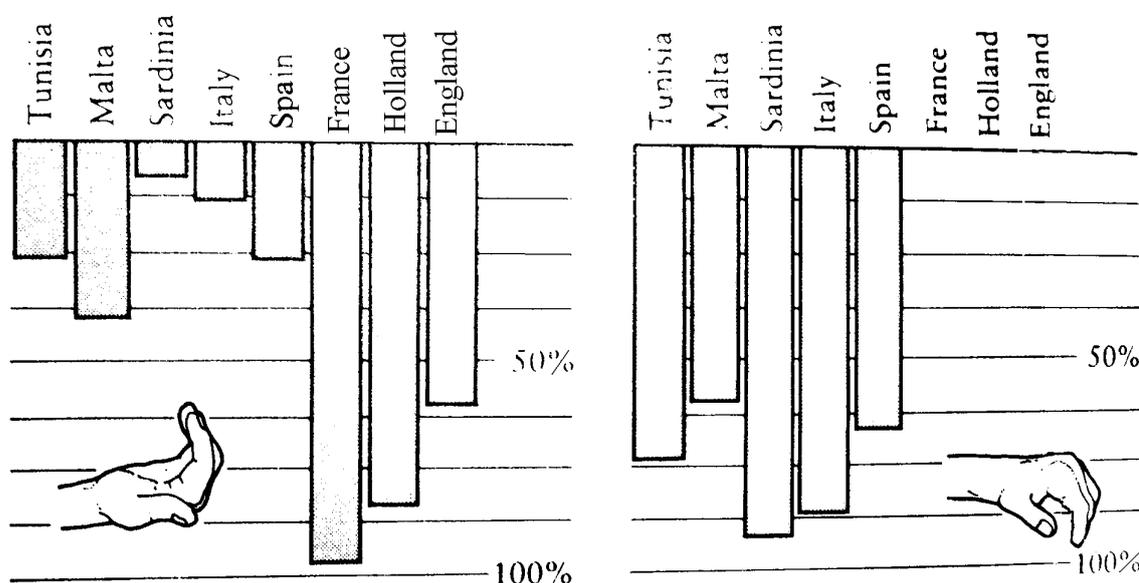


図12 「こっち来い」、Crystal (1989)、p. 402

さらに「手話」という、伝達を行うために最も発達した身振りという現象もきわめて重要である。コミュニケーション・チャンネルに欠陥があり、聴覚、または声の感覚が奪われいる手話の利用者が独特の言語を作り出したことは、次の二つの重要な点を確認するのに役立つ

¹⁴⁰ 同上。

つ。まず、人間のコミュニケーションのニーズとは普遍的なものであるということ、ついで、それを満たすために人間は身近にあるものを使うということである。手話のユーザの場合、その「もの」とは形式化された身振りや姿勢、表情などである。さらに手話が文化によって異なることは、コミュニケーションが文脈に強く依存することを確認させる。

2. 2. 4. 3. 2. 2 近接学

近接学 (proxemics、プロクセミックス) とは、会話の中の「対人関係における距離と空間における記号性を研究する領域」¹⁴¹のことを指す。それは、2. 2. 4. 2全体を通して言及してきたホールによる文脈の捉え方による文化の区分に密接に関連している。ホール (1959) は、対人距離のとり方を相手への親密度により四つに分ける。それは、密接距離、個人距離、社会距離、公衆距離というものである (表2参照; 表の物理的距離は、メートルで表されている)¹⁴²。

表 2 ホールによる対人距離、亀井ら (1996) 『言語学大辞典』第六巻、P.1055。

Hall の距離	音声的特徴	話題	物理的距離
1) 密接距離 (intimate distance)	ささやき声	秘密の事柄	0 ~0.5
2) 個人距離 (personal distance)	やや小さめの声	個人的話題	0.5~1.2
3) 社会距離 (social distance)	普通・やや大きめの声	半公的話題	1.2~3.7
4) 公衆距離 (public distance)	大きい声	公的話題	3.7~

さて、このホールによる対人距離という概念を、どのように感情の表現へと対応させようであろうか。まず、1) から 4) までの距離の区別は、近距離グループと遠距離グループに二分することが出来るということに気づく。この場合、前者には密接距離と個人距離が含まれ、後者には社会距離と公衆距離が含まれる。近距離グループを特性付けるのは、主にインフォーマルな話し方である。近距離グループでは、感情表現の実現が期待でき、その重要な条件の一つであるインフォーマルな雰囲気が可能になる。もちろん文化によって距離の立て方は異なるが、この距離が会話において全く意味を持たない文化は、現在までのところおそらく発見されていない。とりわけハイ・コンテクスト文化のグループ、そして、その例として頻繁に挙げられる日本では、会話中の対話者の立場意識、そして、それに関する、適切な距離の意識が非常に要求されているのであるが、さしあたり今のところでは、場面 (状況) による距離意識が大切な要素だとだけ強調しておきたい。

距離のたて方に加えてさらに、会話中での時間意識も大きな意味を持つ。時間の意識は、以下の2種に区分されうる¹⁴³。

- 1) P 時間 (polychronic time) 多面的で時間厳守より対人関係を重視し、同時に複数のことが進行するもの。ラテンアメリカ、南ヨーロッパ、中東諸国に支配的。
- 2) M 時間 (monochronic time) 時間を単線的に把握し、時間厳守を尊重し、一時にひとつのことだけを処理しようとするもの。欧米に支配的。日本は、かつての P 時間型から M 時間型に変化している。

さらに、会話中の時間の感覚は、フィードバック (2. 2. 3. 3に参照) の名辞と密接に関連している。ラグ¹⁴⁴のおき方、つまり、フィードバックが期待される時間の遅れ、相手

¹⁴¹ 同上、p. 1056。

¹⁴² 同上とHall (1966)、pp. 145-166。

¹⁴³ 以下の区分、亀井ら (1996) 『言語学大辞典』第六巻、p. 1056。

¹⁴⁴ 脚注 92 に参照。

を最後まで静聴するか、途中で割り込むかといった判断も会話中の時間意識によって設定される。それは、下記の副言語の成分とされるが、実際には、時間意識と副言語の両方と密接な関係にあり、「間」、あるいは「沈黙」の捕らえ方、そしてその会話における利用なのである。そして日本語使用者の環境では、二つ発言の間の「間」によっては、恐怖、緊張などのような感情を与える道具ともなりうる。

2. 2. 4. 3. 2. 3 副言語

副言語、またはパラランゲージ(paralanguage)とも呼ばれるものの定義は、『言語学大辞典』によれば、「言語に伴って生じるもので、いわば言語と非言語との中間層に属する」¹⁴⁵ものである。さらに、この同じ文献によれば、以下のような四つが副言語に含まれるという。

- 1) 高低の幅、音調、リズムなどの音声の性質
- 2) 笑い、叫び、咳払いなどの音声描写体
- 3) 強さ、高さなどの音声格体
- 4) 「アー」、「エー」や間（ポーズ）などの音声的分離

そしてこれらが、副言語を構成するものと見なされている。ショプスキは、副言語の特性の機能は「感情状態、または話し手の精神的な状態を表すために使用される」¹⁴⁶としており、心情的機能を果たすために使われると主張している。そしてそれに当たる言語の音声的な要素について、そしてそれらの感情の表現との関連については、2. 1. 5と2. 1. 7においてすでに説明した。

すでに、ダーウィンは、子供の泣き声や嘆きなどの副言語に相応するものに言及する際、その感情表現的な原始性について言及している¹⁴⁷。さらに、この現象に注目し、言語の発展を研究する目的で子供たちの行動を観察した正高（1997）は、言語というものは歴史の短い二次的なコミュニケーションであると主張した。すなわち彼によれば、原始時代には、華やかな美辞麗句もなく、人間は平均的な動物として身振り手振りや声調などで伝えたい意味を表現していた。その上、その内容も複雑なものではなかったが、単なる感情を表現する行動は多かったであろう。あるいは自分の意志を言葉で表現できない乳児も同様に、感情を表現することで親や周囲の世界とコミュニケーションを結ぶ。このように、感情表現とは、現代の言語よりもむしろ人間を創造・深化させてきた基本的な欲求であると考えられる。

パラランゲージには、文化の相違も影響を与えうる。つまり、“うるさい”文化があれば、“おちついた”文化もあるという。たとえば、アラブ人、イタリア人、スペイン人、中国人、ポーランド人は前者に入ると言われるが、ポーランド人が韓国人の会話を聞いても口げんかにしか聞こえない。逆に、日本、タイなどでは、おちついた話し方は、礼儀の正しさ、または、教育レベルが高いことを示しているともされている¹⁴⁸。

また、音声描写体のものがいつも同じ感情を表すわけではないということも指摘しておかねばならない。例えば笑いは、必ず喜びを表すわけではなく、文化によって、そして場面によってその表す感情が異なる。日本では、緊張、不安などすら、笑いによって表される。さらには、恥ずかし笑い、相手を見下すようないじめ笑い、そして、もちろん、安堵の息抜き笑いなどもあるという¹⁴⁹。

¹⁴⁵ 亀井ら（1996）『言語学大辞典』第六巻、p. 1056。

¹⁴⁶ Szopski (2005)、p. 111 に参照。

¹⁴⁷ Darwin (1872)、第6章 (pp. 166-195) 参照。

¹⁴⁸ Szopski (2005)、p. 111 参照。

¹⁴⁹ 同上と、Strazny (2005)、p. 281 に参照、Darwin (1872) 第8章 (pp. 218-242)、第11章 (pp. 276-301)、第13章 (pp. 333-370) 参照。

第3章 会話の新しい伝達手法へのアプローチ

3. 1. 現代という時代の様相

人間は、そのコミュニケーションへの欲望を満たそうとして、伝達的手段を限りなく発達させてきた。コンピュータの時代が始まってからは、人間の生活はますます機械に依存し、その環境は徐々に電算化されてきており、人間のコミュニケーション方法は急速に発展してきている。特に、現代の最も重要な発明品の一つともいわれているインターネット、そしてそれによるコミュニケーションは、急速に普及してきた。元々、アメリカの大学（具体的に Los Angeles の California University と Satnford の Stanford Research Institute）の間での単なる文献情報の交換のために作られたインターネットは、今では、不可欠な存在になってきている。人間は、毎日何千万通かの電子メールを送り、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。電子的伝達のネットが地球を覆い、その結果、送受信者間の距離、通信時間の同時性、相手との直接的な言語的・非言語的相互作用などのような「生」（なま）のコミュニケーションの基本的な要素が、逆説的なことであるが、再評価されてきている。一日パソコンの前に座りながら仕事をしている現代人は、ホモ・サピエンス¹⁵⁰というよりも、ホモ・セデンス¹⁵¹と呼ばれるべきであろう。そして、インターネットを使った会議、買い物、会話、雑談、または、授業やさまざまな指導などのような、仕事に加え、ゲームなどレジャーの時間を、このサイバー空間で過ごす人が数多くいる。デート、または、ざんげ、結婚ですら、ネット上で行われるのは、もはや珍しいことではない。人間は、ほとんどバーチャル・リアリティに入り込み、電子的な媒体の上で生活を送っている時代に至っているとも考えられよう。

インターネットは、激しい議論を引き起こす重要な論点となっている。そして、インターネットが引き起こす社会問題のみならず、電子メールや匿名的なBBSには著作権があるか、という問題についても、法的な論争が行われ、そして学術論文も出版されている。¹⁵²

インターネットについては、さまざまな研究がこれまでなされてきている。これらのうち桜井ら（2005）が提示したインターネットやコンピュータの誕生とその発展に関する研究から、必要な部分を取り出してまとめ、現代という時代の状況をインターネットとの関連性において述べてみたい。

3. 1. 1 インターネットの発展

インターネットの基本原理は 1969 年に開発され、その商業利用は、1990 年代から開始された。1994 年のビジネス利用実験、1995 年の基幹ネットワーク商用化を経て僅か 10 年弱の間に当初利用者数 3000 万人から 6 億人まで激増したのである。2002 年での世界のインターネット利用人口は推定 6 億 560 万人、その地域別の内訳は以下の表 3 の通りである。

表 3 インターネット利用人口の地域別

ヨーロッパ	1 億 9091 万人	ラテンアメリカ	3335 万人
カナダ/アメリカ合衆国	1 億 8267 万人	アフリカ	631 万人
アジア/太平洋地域	1 億 8724 万人	中東地域	512 万人

日本の場合は、(財)インターネット協会のデータによると、以下の表 4 の通りである。この伸び率は、7 年間で 10 倍以上に達しており、如何に急激な発展であったかが窺える。

¹⁵⁰ Homo sapiens ラテン語、「考えている人間」

¹⁵¹ Homo sedens ラテン語、「座っている人間」

¹⁵² プロジェクトタイムマシン（2004）p. 139.

表 4 日本のインターネット利用者の増加

1997年2月	571万8000人	2000年2月	1937万7000人
1998年2月	1009万7000人	2002年2月	4619万6000人
1999年2月	1508万5000人	2004年2月	6284万4000人

このように、インターネットというメディアは、従来のメディアと「異なる発展形態を持っており、従来のメディア研究の常識では到底処理しきれない要素が多い。」¹⁵³

3. 2 会話の道具としてのインターネット

現代技術は、バーチャル・コミュニケーションの方法を数多く提供している。たとえば、Eメール (e-mail)、チャット (chat)、インスタント・メッセージ (instant messenger)、ブログ (blog)、そして、フォーラム/インターネット掲示板 (forum) などが存在しており、これら全ては、主に文字システムに基づいたコミュニケーション手段として、インターネット上で模擬的な会話行為に利用されている。文字システムに基づいた伝達は、インターネットのその端緒から、非常に広範に利用されてきた。なお、以下の表 5 で示したネット上での伝達方法も、主にこのような文字システムによるものである。筆者はもちろん、インターネット電話やネット上での会議などのように相手の姿が見え、声が聞こえる方法も存在していることも認識しているが、本稿では、文字システムに基づいた会話のみに限定して議論する。

こうした文字システムによるコミュニケーションの一つとして近年、日本で非常に人気を集めている一つの電子掲示板が存在する。すなわちそれは「2ちゃんねる」というもので、本稿では、特にこれに注目し、これを感情表現のデータベースのソースとして利用する。

以下において、まず前記の文字システムに基づいたインターネット¹⁵⁴の会話方法をコミュニケーション学の立場から分析する。しかし「2ちゃんねる」は、掲示板の一種であるが同時に、標準的なフォーラムとは異なる点もある。それゆえ「2ちゃんねる」については特別に、独立した章を後に設け、そこで詳しく説明することにしよう。

表 5 ネット上の会話方法のコミュニケーション学的特性

性質/ インターネット上 情報交換ツール	ネット・アイデンティティ			通信時間		差出方の受取方との関係			情報通信の形態
	本名	別名	匿名	同時接続中の会話	非同時接続中の会話	シングルキャスト (1対1)	マルチキャスト (1対特定多数)	ブロードキャスト (1対不特定多数)	
IRC	可能	通常	不可	通常	不可	可能	通常	不可	duplex
チャット	可能	通常	不可	通常	不可	可能	通常	不可	duplex
電子メール	可能	可能	不可	不可	通常	通常	可能	不可	half-duplex
インスタント・メッセージ	可能	通常	不可	通常	可能	通常	不可	不可	duplex
ブログ	可能	通常	不可	不可	不可	不可	不可	通常	simplex
フォーラム	可能	可能	不可	可能	通常	不可	不可	通常	half-duplex
インターネット掲示板	可能	可能	可能	可能	通常	不可	不可	通常	half-duplex
「2ちゃんねる」	可能	可能	通常	可能	通常	不可	不可	通常	half-duplex

¹⁵³ 桜井ら (2005)、p. 10 に参照。

¹⁵⁴ 本稿では、省略した「ネット」という略語も使っている。

3. 2. 1 現代のインターネットにおけるコミュニケーション方法とそのシステム的特性 — 表の解析 —

では、現代のインターネットにおける文字システムに基づいたコミュニケーション方法を紹介することにしたい。それらの定義を、桜井ら（2005）の『デジタルネットワーク社会 - 入門講座』、または、日経 BP 社が 2003 年に提示した『日経パソコン用語辞典』（シャープの Electronic Dictionary 版）などに基づいて簡単にまとめておこう。しかしそれぞれの方法の説明に関しては、コミュニケーション学から観察できる重要な点についても強調しておく必要がある。

3. 2. 1. 1 IRC

IRC（アイ・アル・シー）とは、英語の Internet Relay Chat（インターネットを通したおしゃべり）の略語で、『日経パソコン用語辞典』は IRC を以下のように定義している。「インターネット上のチャット専用システムの一つ。複数のユーザが同時に文字による会話を行うことができる。IRC に対応したソフトウェアをインストールした後、インターネットの上に設置されている IRC サーバに接続しすることで参加できる。」IRC は、原始的なシステムであり、フォントを変えたり、絵文字を用いたり、複数行を記入したりすることができず、単数の文字列しか書き込むことができないシステムである。また、専用ソフトウェアが必要なことも、その欠点として考えられている。

IRC のコミュニケーション学的な特性は、まず、会話がリアルタイムに行われていることである。それから、ユーザは、本名を使って接続できるが、IRC が技術的に未熟であるゆえに、数文字の名前しか利用できず、別名（あだな、ニックネーム）で参加することが多い。このように、半匿名的に会話を行いうるが、ニックネームを用いていても、直接相手に感情的な言葉で訴えることも可能である。また、会話の流れは、チャンネルを共用するユーザ全員が観察でき、その一般の会話にも参加しうるが、また二人での個人的な対話も可能である。最後に、会話は、ユーザの同時接続のみでおこなわれるとともに、発言の交換も同時に流れる。つまり、情報の交換は、デュプレックス状態で流れている。

3. 2. 1. 2 チャットとチャットルーム

『日経パソコン用語辞典』によれば、チャットとは、オンラインサービス上でメッセージのやり取りをし、おしゃべりを可能にするシステムである。キーボードの打ち込んだ文字列が相手のコンピュータの画面に表示され、相手のキーボード操作が自分のコンピュータの画面に表示される。次々にメッセージを送りあうことで会話は行なわれる。IRC とは異なり、バーチャルのチャットルーム（しゃべり場）では専用ソフトは必要とされず、直接インターネットページからログインすることで利用できる。これは、IRC より技術的に複雑なシステムで、フォントの変化、絵文字などを送ることも可能である。さらにシンプルな使い方と公衆性のため、ネット上での会話を楽しむユーザが多い。

IRC システムの使い方と類似する点が多いため、チャットのコミュニケーション学的な特性は、IRC とほぼ同じであると考えうる。つまり、会話がリアルタイムで、デュプレックスの送信で行なわれる。そのため、フィードバックの遅れが短く、会話がスムーズに流れる。ユーザ全員参加の会話、あるいは二人での個人的な対話も可能である。名前は、多くの文字数の記入が可能である。つまり、長い本名でも記入できるが、多くのチャットで行なわれる会話は非公式性が高いため、通例別名が用いられる。

3. 2. 1. 3 電子メール

『日経パソコン用語辞典』によれば、電子メールの定義とは以下のようなものである。「コンピュータネットワークに接続できる環境を持っている人あてに、メッセージを記録したデータを配信するシステム。郵便のイメージに近いことからメールの名称が使われる。配信

に使うネットワークの種類によって、インターネットメールや社内メール、パソコン通信メールなどに分類できるが、最近ではインターネットメールの意味で使われることが多い。E-mail (イーメール) ともいう。インターネットメールは、インターネットを経由して送受される。メールアドレスの『@』¹⁵⁵以降にあるドメイン名から、受信者がメッセージを読み出すために使っているメールサーバがどこにあるのかを探し出す。」

電子メールのコミュニケーション学的な特性は以下のようなものである。まず、ネット上のアイデンティティとして、本名と別名が、送信者と宛先の関係が公式的であるか非公式的であるかに応じて使い分けられる。しかし、メールアドレスに書き込まれる情報によって、「@」の前に示される送信者の名前と、そのあとに示されるサーバ名のため、送信者の匿名性は得られない。さらに、相手が不在でインターネットに接続していない状態にあっても送信は可能であり、受信者の都合のいい時にネットに接続し、メッセージを読むことができる。しかしそれゆえ、時に数日のフィードバックの遅れが起きる場合もある。原始的なメールシステムでは、単なる文字列しか送信できなかったが、現代のシステムでは多種のテキストの編集ができるようになってきている。また、メールを通じて画像や音楽ファイルも送信できるため、コミュニケーションが同時ではなくても、チャットよりチャンネル数が豊かであるともいえよう。電子メールは、通常一つの宛先に送られるが、一人が複数の宛先にメッセージを送ることも可能であり、その機能を利用したビジネス用、広告用などのメールマガジンや、同報機能を利用した友達のメーリングリストなども存在する¹⁵⁶。メールでの情報通信は、普通の郵便と同じように、送信者と受信者の役割が相互に働く、交替の両方通信で、ハーフ・デュプレックスである。

3. 2. 1. 4 インスタント・メッセンジャー

『日経パソコン用語辞典』によるインスタント・メッセンジャー (英語のinstant messenger、またはIMとも) の定義は、「ネットワークにつながったパソコンなどの端末に対し、リアルタイムでメッセージを送付するソフト。端末側でソフトを起動しておけば、送信者が通知したメッセージをリアルタイムに受信者側の画面に表示できる」とされている。しかし、その定義のみでは、インスタント・メッセンジャーの特徴は明確にはならない。IMを説明する場合には、チャットやIRCなどとの比較においてその相違点を説明する方がわかりやすい。まず、システム的なIMの重要な点としては、IMソフトを導入しそこに知人のコンタクトを登録することにより、相手がインターネットに接続しているかが確認できることがある。そしてその条件が満たされれば、相手にメッセージを送り、そこでチャットができる。しかし、IRCなどとは異なり、IMではグループでの会話は不可能である。すなわち、IMとは、1対1会話向けのソフトだといえよう¹⁵⁷。それから、IMを共用できるのは、知人同士のみである。つまり、ソフトに登録されている相手の特性 (本名、ニックネームなど) を利用して、多くの他人から知人を探し出し、コンタクトリストに登録することでようやく、メッセージを送付できる。すなわち、IRCシステムのような半匿名的、または、電子掲示板の匿名的な会話、つまり、偶然のユーザが会話を行うという状態は成立しない。ただし、IMが利用され始めた当初¹⁵⁸、その機能は、知人とのチャットに主に限定されていたが、今日のIMシステムでは、ネット上の電話、または、ビデオ会議までもできるようになっている。

¹⁵⁵ 「@」は、『日経パソコン用語辞典』によれば以下のように定義づけられている。「もともと単価を意味する記号で、会計関係の文書で使われる。『リンゴ@100円』と書けば、リンゴ1個100円という意味になる。日本では、「アットマーク」と発音されることが多い。インターネットの電子メールアドレスでも用いられる。npc@nikkeibp.co.jpのように記述した場合、ユーザ名(メールアドレス)がnpc、ドメイン名がnikkeibp.co.jpであることを示す。」

¹⁵⁶ 桜井ら (2005)、p. 82。

¹⁵⁷ しかし、Skype™のVersion 2.5.0.122のチャットモードでは、個人チャットのグループ化が可能になった。

¹⁵⁸ たとえば、Yahoo!メッセンジャー、ICQ、AOLインスタント・メッセンジャーなどの最初版。

上の記述から理解できるように、インスタント・メッセージのコミュニケーション学的な特性としては、匿名的な会話が不可能で、同時通信専用システムであり、会話は、1対1専用だが、チャットのようにデュプレックスのレベルで行なわれる。フィードバックはIRCのように次々と送信し合うことにより可能となるが、相手が席を外していた場合であってもメッセージを残すことができる。

3. 2. 1. 5 ブログ

桜井ら(2005)は、ウェブログ・ハンドブック¹⁵⁹に基づき、ウェブログ(通称「ブログ」)を以下のように定義している。

「ウェブログ(Weblog)とは、当初自らが訪問したウェブサイトの中で気になったものなどを記録しておくためのウェブページから始まった。(中略)このウェブログに注目が集まったのは2001年9月11日のアメリカ同時多発テロ事件がきっかけであった。実際に事件を目撃したり体験した人々が自らの体験をウェブログに書き、リアルタイムで生々しい記録が伝えられた。(中略)このようにしてウェブログは、新しい情報発信・情報伝達のツールとして注目されたのだ。」¹⁶⁰

では、このようなブログのコミュニケーション学的な特性はどうなっているのだろうか。まず、ブログの重要な点の一つとしては、自分を他のネット・ユーザに自己紹介することがあり、それゆえ匿名性は、初めから求めにくい。もちろん本名を用いてブログを書くことも出来る。しかし他の人に自己紹介したい、または、自分が思いついた、または経験したことを他の人に読んでほしい気持ちも存在する一方で、他方ではネット・ユーザには、プライバシー管理感が強い場合が多く、そして誰がブログを読むのが管理できないので、本名を出すのが怖い。こうした矛盾した考えから、主に知り合いの間で読まれているのにも拘わらず、ブログ自体は別名(筆名、ニックネーム、ハンドルネームなど)を使用して書かれている場合が多い。次に、システムは、個人日記のような形式で書かれているゆえに、一人が不特定の読者に自分の思想を伝える仕組みになっている。これをコミュニケーション学の情報通信の形態で言いかえるならば、情報は、太陽の光線のようにシンプレックスのレベルでブロードキャストされているということになる¹⁶¹。最後に、ブログ自体では、会話が不可能であるということも指摘しておきたい。なぜならここでは、対話者の接続時間の同時性が意味を持たないからである。しかし、現代のブログでは、掲示板、または、意見版のような機能も装備されている。それは、日記の著者(管理人)が記入したテキストの下に「コメント」、または、「意見を付け加える」などというオプションが現れ、読者はそれを用いて感想や意見などを書き込むことができる機能である。その場合、ブログを通し、簡単な会話ができるが、その話題、流れなどを決めるのは、常に本ブログの筆者である。

3. 2. 1. 6 フォーラム

フォーラム(ラテン語のforum(フォルム))の元の意味は、古代ローマ帝国の首都ローマで市民生活の中心を構成していた、商取引、政治などの公的な目的で使用されていた集会用

¹⁵⁹ レベッカ・ブラッド(2003)『ウェブログ・ハンドブックの作成と運用に関する実践的なアドバイス』、yomoyomo訳、毎日コミュニケーションズ

¹⁶⁰ 桜井ら(2005)、pp. 90-92に参照。同じ段落では、桜井らがもう一つの現象に読者の目を向けさせ、「ウェブログが日本に広く紹介されたのは、2000年頃からである。しかし、日本には95年頃からウェブページのひとつのジャンルとして『ウェブ日記』やテキスト系サイトと呼ばれるものが定着していた。」と示す。そして、さらには、それらの相違などについては、このように示す。「ヴァーブ日記では、多くの場合個人の身の周りの出来事を日記として公開しており、対象とする読者は同じコミュニティのユーザ同士としている傾向があった。それに対してウェブログでは、社会的な出来事やウェブ上のニュース記事にコメントをつけながら紹介するということが中心となっているという文化の差が見られた。しかし現状ではウェブログもウェブ日記もほぼ同じような意味として用いられることも増えている。」

¹⁶¹ 2. 2. 3. 2. 2 参照。

の広場のことを示す言葉であるが、今日においてはディスカッションの舞台となるようなスペースを意味している。インターネットが会話の道具として機能し始めてから、ユーザ達はバーチャル・リアリティにもそのようなディスカッション用の公衆のスペースを求めた。当初、その役割を担っていたのは、IRC、またはメーリングリストであった。しかし、メーリングリストでは、参加できる人数がシステム的に限られていること、またメンバー数が多くなれば、各個人のメールボックスに多数のメールが溢れかえってしまうという欠点があった。また、IRCなどのような公共的なスペースでは、会話がリアルタイムで行なわれているため、対話者が相互の返事をゆっくりと読み熟慮してから返事を送るのではなく、他のユーザよりも先駆けようとして、頭の中に浮かんだことをそのまま送ってしまうという問題点があった。そのため、IRCは、まともなフォーラムとしてあまり機能することなく、結局「がきが口げんかをしている砂場」のような所になってしまうことが多かった。さらに日本のIRC特有の問題としては、世界と日本におけるIRCやそのユーザを比較研究したジェプカ（1999）によれば、「世界の『IRC人』と比較すれば、政治、フェミニスト運動、環境問題といった、激しい議論を招きやすい話題は、日本の『IRC人』は一般的に避けているように思われる」¹⁶²という点も挙げられる。その状態が大きく変わったのは、ニフティサーブなどのポータルサービス¹⁶³が掲示板のエンジンを利用し、ニュースなどのテーマごとにコメントを付け加えるサービスを装備したことからであると思われる。このように多様な社会的な意見を膨大な量で集積したデータライブラリが作られたため、このデータはビジネス、広告、社会科学的研究などにも利用しうるものになった。さらに、フォーラムはポータルのサブサービスから独立のサイトに進化してきた。そして、掲示板の原始的な形態も発達し始め、多様な方法でテキストもプレゼンテーション可能で、さらにはイメージなども添付しうるフォーラムが形成され始めた。

現代におけるこういったフォーラムが持つコミュニケーション学的な特性とは、まず利用するためには、本名または別名に加えて、さまざまな個人情報を入力するアカウントを作る必要があるため、匿名的なコミュニケーションが不可能であることが挙げられる。次に、フォーラムでの会話は、ユーザ全員に見えるように掲示されているので、メッセージがハーフ・デュプレックスのレベルでブロードキャストされる。こういった電子メールの公衆版のようなシステムは、主に、ユーザが同時接続をしていない状況の下での会話を可能にするように作られているが、そもそも掲示板のエンジンの機能を有しているため、フィードバックがずれるが、短いチャットのような会話も不可能ではない。

3. 2. 1. 7 インターネット掲示板

『日経パソコン用語辞典』によれば、インターネット掲示板（または、電子掲示板とも）の定義は、下記のようなものである。

「Web ページ上にあるフォームに書き込まれた文章が順番に掲示されている Web ページ。WWW やパソコン通信でのコミュニケーション機能の一つ。1人から不特定多数への連絡や情報提供などに使われる。WWW では、意見の交換ができるか否かにかかわらず電子掲示板、もしくは掲示板という呼び方が定着している。よく知られている電子掲示板としては、さまざまなテーマについて自由に書き込める「2ちゃんねる」(<http://www.2ch.net/>)、無料で電子掲示板を立ち上げることができる「Tea Cup」(<http://www.teacup.com/>) などがある。」

さらに、デジタル時代を現代と名付けるプロジェクトタイムマシン（2004）は、BBS という現象を一般人向けにわかりやすく以下のように説明している。

¹⁶² ジェプカ（1999）、p. 37。

¹⁶³ ポータル【portal】インターネットでユーザが情報を求めるときに一番最初にアクセスするWebページのこと。ポータルとは英語で入り口や門という意味。多くのユーザがポータルとして利用するWebサイトをポータルサイトと呼ぶ。検索サイトのYahoo!JAPANやgooなどは、一般ユーザにとってのポータルとして機能していることから、さらにアクセス数を増やすために、ニュースやサービス情報などを載せたりWebページのアカウントを無料で提供するなどしている。（定義：『日経パソコン用語辞典』）

「インターネット上では、BBS (Bulletin Board System) と呼ばれる掲示板システムがコミュニケーションの手段として頻繁に使用されるBBSでは入力フォームを用いて記事を投稿し、サーバ上にその投稿された内容が保存されます。そして、ユーザはWWWブラウザを使ってその投稿ないようを表示させることができます。」¹⁶⁴

この論文は、「2ちゃんねる」の膨大なデータベースの一部を利用してインターネット掲示板の分析を行うが、「2ちゃんねる」で使われている言葉の分析については後に別の章で触れる予定である。

インターネット掲示板のコミュニケーション学的な特性は、まず、メッセージが誰でも読めるように掲示されているため、たとえば二人だけなどといった特定の数に制限することが出来ず、それゆえ個人的な会話は不可能である。次に、ユーザが同時に接続しているかどうかは意味を持たない。電子メールと同じように、メッセージはパケットとして送られており、受信者は、それを読みたいときに読むことが出来る。そのため、フィードバックの遅れは、数日のように長い場合もあれば、チャットのように数秒の場合もある。メッセージは、送受信者両方が同時に送信できるゆえにデュプレックス通信も可能であるが、通常ユーザの意見が掲示された後で、他のユーザ（達）がフィードバックを送ることができるようになっているので、ハーフ・デュプレックスでの通信が一般的であるといえよう。最後に、掲示板では、本名での書き込みも、別名での書き込みができるが、後者の場合の方が多い。しかし、「2ちゃんねる」で用いられているエンジンでは、匿名的な書き込みも可能となっており、匿名性は「2ちゃんねる」の最大の特徴とみなされている。以下において、その掲示板をさらに詳しく見ていくことにしよう。

3. 3 社会空間としてのインターネット

インターネットの通信であれば、上で挙げたような通信方法のみに限定されるわけではなく、それ以外の方法においてもまた、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¹⁶⁵。(1)の例としては、電子メールや、メーリングリストが挙げられる。(2)については、サーバの機能を利用した電子掲示板システムがあり、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・メッセンジャーを利用したものがある。

これらのツールを駆使することによって、ユーザが相互にコンタクトを持つ機会が生まれ、そこで誕生したグループが情報・意見交換などを行うことによって、インターネットによるネットワークは社会空間を形成しているのである。

3. 4 ネットワークコミュニティ

「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と略す)と呼ぶ。ここに参加する人間は、そこに帰属意識を持ち、自分をメンバーとして意識する。このNCの特徴としては、(1)地域性、(2)何らかの共通性、(3)社会的相互作用の三つが挙げられるが、これらは通常の「コミュニティ」も持つ特徴である¹⁶⁶。しかしネットワークの特性上、参入退出の自由度は高く、また多種多様なグループが存在するという特徴も持っている。

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、それぞれ個別のカテゴリーであるが、さ

¹⁶⁴ プロジェクトタイムマシン (2004) p. 139。

¹⁶⁵ 桜井ら (2005)、p. 82 参照。

¹⁶⁶ 同上、pp. 94-95、Gudykunst (1991)、p. 231 参照。

らに(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ということもある。

こうしたコミュニティは、特定の関心に応じて形成されるものや、同窓会、学会など既存の通常のコミュニティがネット上で展開することで生まれるものもある。また、特定のテーマの下にメンバーが集まって誕生したものもある。これは、企業が自社製品ユーザのための掲示板を開設することで生まれることもあり、マーケティングの面からもNCに対する関心が高まっている。

3. 5 「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ちゃんねる」とは、さまざまな話題によって分けられた40程度のカテゴリー内に600以上の掲示板が設置されている集合体であり、自由にスレッドを立て、書き込みできるようになっている。

この1999年5月に誕生したサイトは、西村博之氏（ハンドル名「ひろゆき」）が運営しており、その最大の特徴は「匿名性」にある。すなわち、特に名前を書かなければ「名無しさん」による書き込みという形での匿名の発言として掲示板に記載される。また、「2ちゃんねる」語ともいべき独特の表現が多数存在する。それらは、ジャーゴンやアスキーアートなど多彩であり、その一部は「2ちゃんねる」から飛び出してテレビ、ラジオなど既存メディアの中でも使われるようになっている。

その中で行われるコミュニケーションの形態にはさまざまなものがあるが、社会的な事件やイベントに関しては、匿名性を利用して盛んな議論や意見交換が行われ(特定の掲示板に多くの書き込みが一時的に集中するような事態を「祭り」と呼ぶ)、有益な情報が得られることもある反面、虚偽の情報や故意に無意味な書き込みを行う例(「荒らし」と呼ばれる)があり、さらに企業や特定個人に対する誹謗中傷、犯罪予告などの刑事事件に発展する事例もある。しかしながら、そこには緩やかなルールも存在し、多くのボランティアが不適切な発言の削除を行っている。

桜井ら(2005)は、この「2ちゃんねる」について、「これほどまでに巨大で、誰もが同じ資格で書き込むことが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」¹⁶⁷と評価している。

3. 5. 1 「2ちゃんねる」の最大の特徴 — 匿名性 —

「全ては、あの仮想空間のせいなの。二人とも匿名だったから、いろいろなことを聞くことができる気がする。電車の中で、または喫茶店で知り合った場合は、聞けないことかもしれない。

(中略)

インターネットはその通りだった。告解聴聞室のようなものだった。そして、その中の会話は集団懺悔のようなものだった。しかし、たまに懺悔聴聞僧の役割を演じ、たまに自分で懺悔していたことがあった。原因は距離にあった。そして万一、電源はいつでも切ることができるという考えは、常に安心させるものだった。」¹⁶⁸

上で指摘したように、「2ちゃんねる」の最大の特徴は、会話が匿名的空間において行なわれていることである。しかしインターネットの誕生以来、初めてここで匿名的空間が出現したわけではない。インターネットの初期に人気を集めていた原始的な電子掲示板¹⁶⁹も似たような特性を持っていた。その時代について桜井(2005)は、次のように書いている。「1990

¹⁶⁷ 桜井ら(2005)、p. 94。

¹⁶⁸ Wiśniewski(2001)、p. 43。

¹⁶⁹ 3. 2. 1. 7 参照。

年代に至って、それまで学術利用に限定されていたインターネットが、商用に利用され始めて、匿名性のコミュニティと呼ぶべきものが拡大した。さまざまな掲示板(BBS)が作られ、匿名での意見のやりとりが次第に悪罵や中傷へとすりかわったことも多くなった。年齢も性別も偽装することができるネットの世界では、それまでの電話ネットワークに比べると、匿名性が多いの問題を生み始めたのである¹⁷⁰。そして、その原因としては、「直接面と向かっての対論ではなく、匿名のもとに発言を交わす場合、相手との心理的な距離感が薄いことは事実である」¹⁷¹と彼らは主張している。実際人は、電子的な仮面の後ろに隠れて会話を行なうことで、自分の言葉の責任が避けられると考えてしまう。この点について、すでにジェプカ(1999)は、インターネットで意見を交わそうという人が、匿名性を求め自分の発言の責任を回避する考えを持つ傾向があると予想している¹⁷²。意見を主張したいと考えつつも、相手からのフィードバックにおいて自分の意見に対する反論や反発などを読みたくないという人も多い。人は、気軽に会話したいがゆえに会話用の匿名的な空間を求める傾向を持つ一方、他方、当然その匿名的な空間は無責任な発言を増加させる傾向をもたらすのである。

さらに、原始的な電子掲示板において生じていた問題も、「2ちゃんねる」の歴史においても同様に出現している。すなわち社会的、精神的、健康的な話題、さらに、政治、職業などについてユーザが自由に意見を交換するための匿名性が、偽りや悪口のあふれているネタを掲示板に送信するユーザに悪用されてしまうのである。そして、こういった傾向は、「どのような情報も、並列に扱われる」という「2ちゃんねる」の第二の特性が引き起こしているとも考えられよう¹⁷³。

こういった傾向がとりわけ顕著に現れたのは、2000年5月に起こった西鉄バスジャック事件以降のことである。北山は、この点について次のように述べている。「2000年5月には、西鉄バスジャック事件の犯人の少年が犯行予告のような書き込みを行っていたことがニュースで伝えられ、それまで『2ちゃんねる』を知らなかったインターネットユーザにも知られるようになっていったのだった。この後も2ちゃんねるに殺人予告や企業や個人に対する中傷を書き込むなどの事件が起こり、『2ちゃんねる』に対してアングラで危険なイメージを持つ人も増えていた。」¹⁷⁴その結果、「西村は高裁での棄却を受けて、2003年1月7日より『2ちゃんねる』内のすべてのスレッドにおいて、書き込みを行った利用者のIP(インターネット・プロトコル)アドレスの保存を始めた」¹⁷⁵。

このようにIPが保存され始めたことに関して桜井は、「こうして完全匿名性のメディアではなくなった」¹⁷⁶との立場に立っている。しかし実際に匿名性は失われたのであろうか。確かに、「警察からの問い合わせがあれば、警察に書き込みした人間のIPアドレスとその人間が契約しているプロバイダーを教えることで、プロバイダー側の契約者データから当事者の存在があきらかになり、逮捕や告訴が可能になったことは¹⁷⁷、否定できない。しかし、このシステム的に些細な変更は、「2ちゃんねる」における会話の流れ自体を大きく変えるものではなかった。以前と同様にここでは匿名的にメッセージを依然として送ることができるし、またユーザのIPアドレスも管理者の西村にしか知られていない。さらに、かりにIPアドレスが明らかになったとしても、それだけで書き手を特定できるわけではない。インターネットカフェや、無線LANの普及は、IPアドレスからの書き込んだ個人の特定を困難にしている。

それゆえ、このIPアドレス保存を契機として、「2ちゃんねる」が人気を失うことはなかつ

¹⁷⁰ 桜井ら(2005)、p. 128。

¹⁷¹ 同上、p. 130。

¹⁷² ジェプカ(1999)、p. 71。

¹⁷³ 桜井ら(2005)、p. 130。

¹⁷⁴ 同上、p. 93。

¹⁷⁵ 同上、p. 131。

¹⁷⁶ 同上。

¹⁷⁷ 同上。

た。逆説的ではあるが、この事件以降掲示板はさらに人気を集め、その書き込み数もますます増加した。多数の「2ちゃんねる」ユーザ¹⁷⁸は、IPアドレスが記録されることを気にせず、自由に活発な討論を行ない続けている。「2ちゃんねる」の人気が引き続き維持されていることについて、ネットレーティングス株式会社代表取締役社長である萩原雅之氏は、「ウェブ視聴率データからみた2ちゃんねる」という記事で、次のような数字を挙げている。「『2ちゃんねる』の家庭からのユニークユーザ（同一人物の複数訪問も一人と数えた時の訪問者数）は484万人（2003年10月）。これがどのくらいの程度かといえば、日本で最も利用者数の多いサイトであるヤフージャパン（yahoo.co.jp）には及ばないものの、朝日新聞社『アサヒ・コム』（asahi.com）222万人、NHK『NHKオンライン』（nhk.or.jp）273万人に比べても2倍前後の水準である。2ちゃんねるをオンラインメディアとして位置付けるなら、すでに既存のテレビ局や新聞社よりも巨大な存在になっているわけだ。」¹⁷⁹

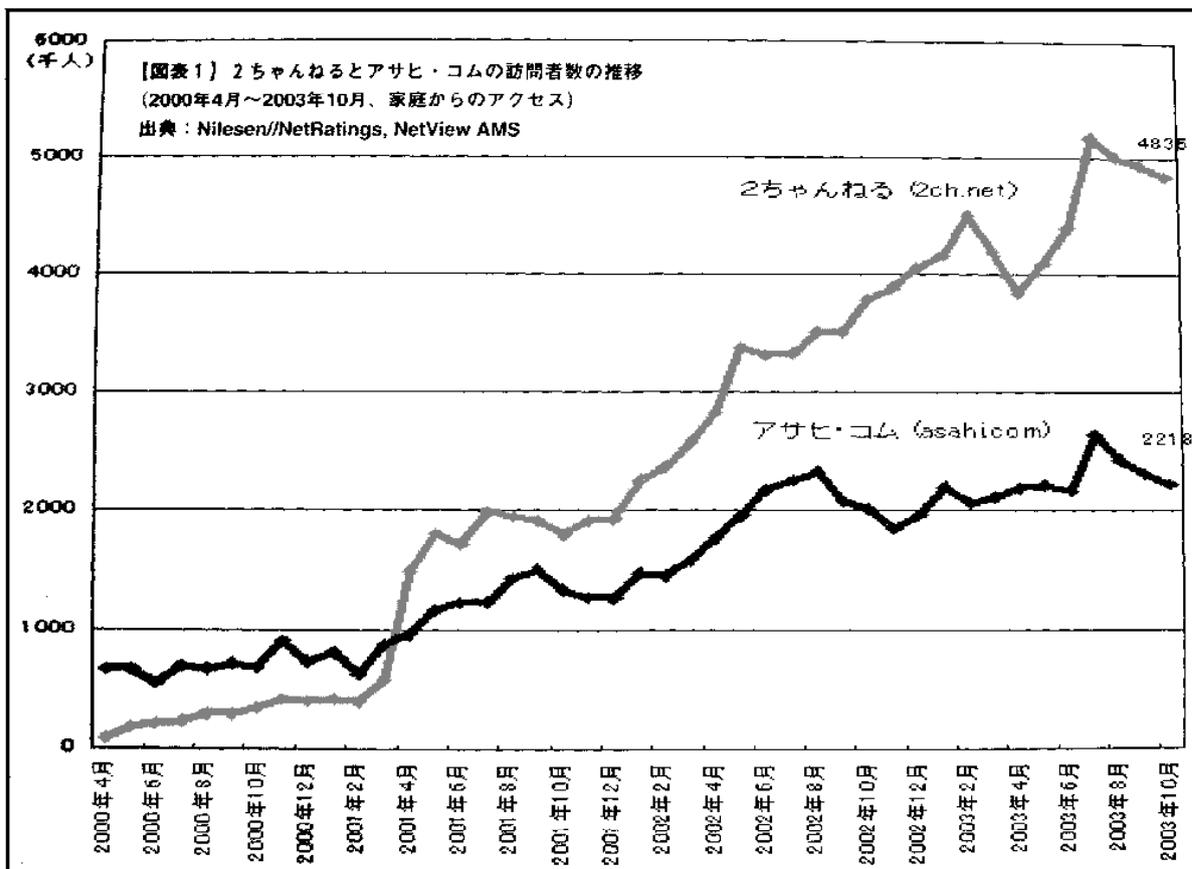


図13 「2ちゃんねる」とアサヒ・コムの訪問者数の推移、中澤（2004）、p. 21

3. 5. 2 送信者に関する情報

さて、本稿が目的としているのは、「2ちゃんねる」において使用される感情表現を観察することである。第2章で示したように、広義で捉えた言語（バーバルな情報+ノンバーバルな情報）では、心情層は、ただ送信者の側が発する情報からのみ表わされる。では、「2ちゃんねる」において、メッセージの送信者に関して、受信者（掲示板の読者）が知りうる情報が、どのように得られるのかをまず観察してみよう。

図14は、掲示板に書き込みをしようという人が記入するフォームである。そのフォームを通じてのみ、「2ちゃんねる」への書き込みが可能となる。それにしてもその仕組みは、極めて簡単なものである。一番大きいメッセージフィールドには、メッセージの内容を記入する。

¹⁷⁸ 「2ちゃんねる」のスラングでは、「2ちゃんねらーず」【2channelers】という（「ねらーず」と略）。

¹⁷⁹ 中澤（2004）、p. 20（図13参照）。

もちろん、メッセージを送信するためには、このフィールドを埋めないわけにはいかない。しかし、このフィールド以外のフィールドを埋める義務は存在せず、書き込まないという選択肢を選ぶことが出来る。名前のフィールドには、自分を定義付ける言葉、つまり、本名（可能だが、ほとんど使用されていない）、別名（ニックネーム、ハンドルなど）、または、受信者に伝えたいほかの情報（多くの場合、自分の現状に関する情報など）を記入することが多い。E-mailのフィールドには、個人的に返事を求めたい人がメールアドレスを記入することもできる。自分が書き込みたいフィールドに書き込んでから、掲示板にメッセージを送信するために[書き込む]と記されているボタンを押す。すると、送信したものは掲示板の本スレッドの列に追加される。以下に引用するのは、このように送信されたメッセージの一例である。

図 14 「2ちゃんねる」掲示板メッセージ 記入フォーム

816 名前: 田中 f5TAnaKAAA : 2006/07/25(火) 23:50:14 ID:???

あついあついあついあつい
がまんできない

817 名前: 名無しさん? : 2006/07/25(火) 23:50:15 ID:???

>>811
おまえがそう思ってたって俺にはおまえが全てだから

818 名前: 名無しさん? : 2006/07/25(火) 23:50:56 ID:3/LWA1iI

喪マイら、このスレッドが言語学者に分析されまうぞ! 気をつける! (`Д´)

名前: E-mail:

[全部読む](#) [最新 50](#) [1-100](#) [関連ページ](#) [板のトップ](#) [リロード](#)

図 15 「2ちゃんねる」 (<http://www.2ch.net/>、2006年7月26日)

解説: 喪マイら (お前ら)、されまう (されてしまう)、気をつける (気をつける)、
(`Д´) (怒って叫んでいることを表す顔文字)

では、このように対話者に関する情報が余り提供されない「2ちゃんねる」というシステムのユーザである「2ちゃんねらーず」と呼ばれる人々は、その対話の話し相手についてどのように情報を得ることができるのであろうか。書き込みの一つの例を観察し、分析してみよう。これから、まず2ちゃんねるに書き込む場合のフィールドについて説明し、そこで記入フォームの中に書き込まれる情報がどのように表示されるかを示す。次いで書き込みの中から、送信者に関する情報の例として性別を考え、その情報がどのように系統的に判別されるかを具体的に分析してみよう。分析のために採用した書き込みのモデルは、後に詳しく説明する『電車男』という小説に載っているものを選択した。

スレッド上で観察できる書き込みのフィールドとしては、図 16 で示すように、主として四つ存在する。まず、**1.**のフィールドは、本スレッドの中において当該書き込みの番号を示す。一つのスレッドには、最大千個の書き込みが可能である。そして書き込み数が千を超えると、スレッドはパケットとしてまとめられ、サーバに保存されることになる。前のスレッドへのアクセスは可能であるが、リアルタイムに掲示しうるのは、最新のスレッドのみである。スレッド内の書き込みの番号は、一般的な個人決定子（あるいは書き込み決定子）としての役割を果たしている。つまり、何らかの書き込みの書き手に訴えたいユーザは、メッセージの最初に「>>」というマークと書き込みの番号を書く。前掲の図 15 における、817 号の書き込みがその一例として挙げられる。前のスレッドで保存された書き込みの書き手に訴えようとする者は、一般的に番号の前に「前スレ」（「前のスレッド」の省略）と付け加える。さらに頻繁に参照される書き込みの送信者が、しばしばそのスレッドの番号をハンドルにして書き込みを行なうこともある。その場合、ユーザは、名前のフィールドにそのスレッドの番号を書き、「Mr. 997」とか、「Mr. 110」とかを名前のフィールドに記入する。次に、名前のフィールドは、**2.**である。ここには、上記の書き込みフォームの**名前のフィールド**に記入した内容、または、それが行われなかった場合であれば（多くの場合このフィールドには書き込まれない）、ユーザは匿名の「名無しさん」などという既に掲示板ごとに決められている名前で見られる。さらに、書き込みフォームに電子メールなどの連絡先を記入した場合は、フィールドにアンダーラインが加えられ、マウスでクリックするとその記入内容が現われる。それから、**3.**では、書き込みの確実な日付と時間が時間順に表示される。もちろん、この書き込み時間によっても書き込みを特定しうるが、一分の間に数回、十数回さらには数十回の書き込みが追加される場合もあるので、絶対的な決定要因として扱うのは難しい。最後の**4.**は、ユーザが書き込みしたメッセージの内容を指し、このフィールドには上記の書き込みフォームの**メッセージフィールド**と同じ内容のものが表示される。ちなみに、最新の「2ちゃんねる」のエンジンでは、前記の四つのフィールドに加えて、日付フィールドの傍らにID番号が表示されるようになっていた。**1.**から**4.**までのフィールドの中の**1.**と**3.**は、自動的に追加される。つまり、ユーザが支配できるのは、**2.**と**4.**のフィールドにすぎない。

最後に、**4.**に書き込まれるメッセージの長さについて付け加えておこう。東京大学大学院情報理工学系研究科、西田・黒橋研究室の松村氏が「2ちゃんねる」の書き込みを集計し、分析した結果によれば、1 メッセージあたりの平均サイズは、146.3 バイト、つまりおよそ 73 文字（約一文、二文）であった¹⁸⁰。

このような、送信者のほとんどが「名無しさん」として現われるシステムでは、送信者に関する情報を得るのは非常に困難である。しかし、「2ちゃんねらーず」の多くは、この困難を会話に対する障害物として捉えていないように思われる。話し手に関する情報自体は、会話中の正面情報から、背面情報になり、「誰が話しているか」ということより、「何を、どのように話しているか」ということがこの場合重要になる。そして、前述の**1.**フィールドの説明にあるように、スレッド内の書き込みの番号は、一般的な個人決定子として機能している。メッセージを受け取る人にとっては、一つ一つの匿名的なメッセージは、それぞれが別々の送信者からのものとして見なされうる。

¹⁸⁰ 中澤（2004）、p. 25。

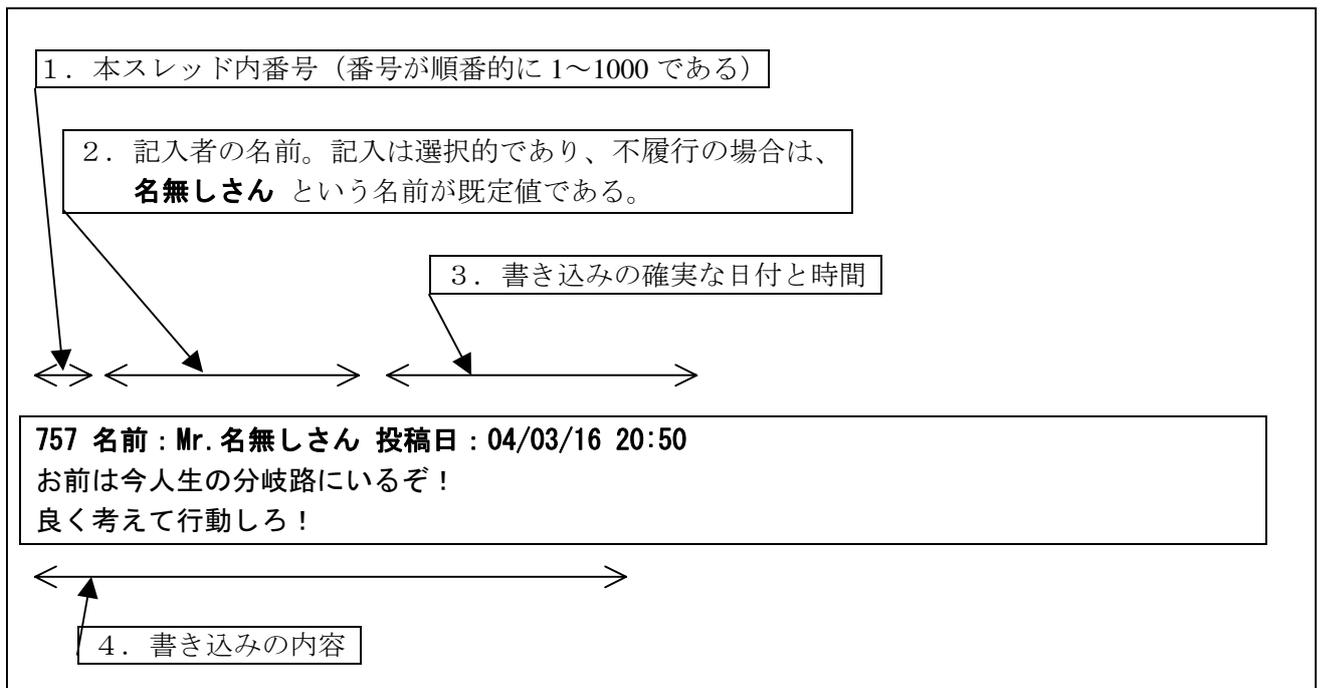


図 16 書き込みのモデルのフィールドの分析。書き込みの出典、中野（2005）『電車男』、P.20。

3. 5. 2. 1 「2ちゃんねる」での送信者についての情報の解析・実例

— いかにして「2ちゃんねる」のユーザの性別が分かりえるのか —

では、送信者に関する情報が余り与えられない「2ちゃんねる」のユーザは、どのように書き手の情報を得るのであろうか。その書き込みを分析しつつ、検討してみることにしよう。送信者が本来持っているはずの情報にはさまざまなものが考えられるが、ここでは例として、性別を判定する情報の採用方法を分析し、系統的に検討してみよう。なお、本稿の第一義的な目的は「2ちゃんねる」での会話の感情層の表現の分析なのであるから、送信者の情報の一部として、どのようにそれを獲得するかを本段落にて系統的に示す。

3. 5. 2. 1. 1 ニックネーム

インターネット会話で最も一般化している、自分のアイデンティティ、とりわけ性別を確認する方法としては、自分の名前、または呼び名、あるいは多くの場合、ニックネーム、ハンドルネームなどを用いて、会話の環境に入ることである。しかし、「2ちゃんねる」では、ニックネームを使い、性別を完全に確認できるのであろうか。それでは一つ一つ例を挙げつつ、見てみることにしよう。

男性の場合：

例 1. 『電車男』、p. 101

344 名前：電車男 ◆SgHguKHEFY 投稿日：04/04/02 21:46

テーブルマナーについて調べてました

話題に付いてはもう大丈夫かな…

ここ最近メールでそこそこ盛り上がったので

説明：発言者の性別は、「電車男」というニックネームの中の「男」という部分に書き込まれている。つまり、「電車男」というニックネームを持っている男性が発言したセリフである。注意すべきことは、もしこのニックネームが用いられていなかったら、セリフそのものが無性無特徴のため、性的な区別はできなかつたであろうということである。

女性の場合：

例 2. 『電車男』、p. 44 (後略)

556 名前：女子 1 投稿日：04/03/18 10:01
電車男はどういう会話で食事に誘ったのかな？

例 3. 『電車男』、p. 21 (後略)

861 名前：♀ 投稿日：04/03/16 21:26
自分も、電話のがいいとおもうよ。
手紙じゃ、続きがないよ。

説明：男性の場合と同じように、ニックネームで性別が見分けられ、これが欠けていたとすれば、発言がユニセックスなものなので、性別を区別することが出来ない。

上記の例においては、話し手の性別は明瞭であろう。ニックネームを使い、会話環境に入ること、話し相手に自分の性別という個人情報の一つを明らかに示している。とはいえ、発言者が男性であるにもかかわらず、女性として認識されようとして、女性を示すニックネームを使い、環境に入ることもありうる。つまり、ニックネームで性別を伝えることは可能であるが、それは生理的な性を意味するのではなく、むしろ心理的な性に近い感覚だといえよう。つまり、環境にどのような性で捉えられたいかをはっきりさせ、それを明快にニックネームに示すことができるということなのである。しかし、性的な区別ができない場合もある。

性別不明の場合：

例 4. 『電車男』、p. 55 (後略)

193 名前：黒船 投稿日：04/03/20 02:26
帰ってくるの遅かったから
関連スレとログ読み終わるだけでエライ時間掛かった。

黒船氏の発言には特徴がない。女子でも男子でも言えそうなセリフなので、性別を確認しようと思って名前を見ても、黒船が本名なのか、ニックネームなのかすら、情報が入ってない。ニックネームと仮定すれば、「黒」という色から、または「黒船」の常識的なイメージから発言者は「男」だと思ってもいいかもしれない¹⁸¹。しかしそれは性的な区別の確かな証拠だとはいいかねる。この場合は、「黒船」の歴史への言及も、漆への言及¹⁸²も性別の理解率を高めない。

上で示したように、ニックネーム、または本名などは、インターネット会話の環境に入る人の性別を判断する材料として利用しうることは確かである。しかし、それは生理的な区別ではなく、心理的な性別を指すものでしかなく、感覚通信の不足しているインターネットでは、性別について、はっきり確証することはできない。

3. 5. 2. 1. 2 言葉の使い方

日本語の特徴として、男性も女性も性別をはっきりさせる表現を使うことがあるといえよう。いわゆる「男性語」、または「女性語」は、人物の性別を伝えるものである。もちろん声調も発話者

¹⁸¹ 面白いことは、もし会話が英語で行われたら、「黒船」(Black galleon)の「船」(galleon, ship)は、女性名詞なので、黒船氏(Black Galleon)は、女性としても考えられる可能性がある。

¹⁸² 黒船【くろふね】黒塗りの椀を酒盃として用いる時の称。(広辞苑)

の性別を判定する材料となるが、最も明瞭な判断基準としては、「俺」(男)、「僕」(男)、「あたし」(女)、「あたくし」(女)などのような代名詞、または「～だぞ」(男)、「～なの」(女)のような文末表現などが挙げられよう。そして、こうした表現を日常的に用いているので、それがインターネットにも移ってしまうということが考えられる。

男性の場合：

例 5. 『電車男』、p. 20

757 名前：Mr. 名無しさん 投稿日：04/03/16 20:50
お前は今人生の分岐路にいるぞ！
良く考えて行動しろ！

例 6. 『電車男』、p. 26

127 名前：Mr. 名無しさん 投稿日：04/03/16 22:37
おい、やっぱりこのカップには意味があるぞ！！！！

説明：例 5 の「お前」という呼びかけ、または「～いるぞ」、「～しろ」という文末表現、そして例 6 の「おい」という呼びかけ、そして「～あるぞ」という文末表現の使い方から、発言者は男性だといえよう。

女性の場合：

例 7. 『電車男』、p. 80-81

754 名前：Mr. 名無しさん 投稿日：04/03/28 03:12
>>750
なんですか、なんか映画みたーい(*´▽`*)
ごふっ

例 8. 『電車男』、p. 98

113 名前：Mr. 名無しさん 投稿日：04/03/31 22:46
今度はどんな印象で行くよ？

説明：例 7 の「～みたーい」という文末表現を長引かせる、かわいい言い方、または「(*´▽`*)」というかわいい顔文字、そして、例 8 の「行くよ？」という女らしい聞き方は、発言者が女性だと考えられるだろう。もちろん、表現の仕方で判断するための性別情報が十分ではない場合も多い。

性別不明の場合：

例 9. 『電車男』、p. 99-100

311 名前：Mr. 名無しさん 投稿日：04/04/02 20:14
>>電車男
お帰り。
出費続きで大変だね w

解説：w（「笑い」の意）

上の例の場合、文章があまりにも短く、言語の特徴が表されていないため、発言者の性別は分からない。とりわけ「ます・です」という文体で話しを行う場合、性別の確認は、ほとんどの場合不可能である。「2ちゃんねる」では、意外とこのような性別不明の発言が多い。

以上に示したように、日本語の「男女語」の区別で、発言者の性別が判断しうる場合がかなり存在するが、また判断不可能な場合も相当多い。インターネット会話では、人が表現する言葉は、最初に頭の中に現れ、それから掲示板に書き込まれる。それゆえ、男性として考える人はその考えに適切な表現を使い、書き込む発言も男性語になるのが自然であろう。もちろん、故意に自分の思想を、異なる表現を用いて、別の性別として捉えられたい人も全くいないとはいきれない（いわゆるネカマ、ネットおかまなど）が、自然な話し方を否定するのは、精神的に手間がかかる。ということで、性的な区別には、表現の分析が、ニックネームの分析よりもより確かものであるといえる。

3. 5. 2. 1. 3 会話環境

本稿で用いているデータベースである「2ちゃんねる」電子掲示板とは、すでに述べたように40程度のさまざまな話題別カテゴリ内に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。その中には、「独身男性の掲示板」、「主婦の掲示板」、「マッチョマンの掲示板」などがある。そのような掲示板の名称には、それが誰のための環境だと示されており、当然、その環境に応じて男性、または女性がそれぞれ、それらの場所に頻繁に現れるのが自然である。したがって、そのような掲示板に入る人は、それぞれ独身男性、主婦、またはマッチョマンなどが多いはずである。あるいは、そうでないとしても、その環境のルールと、会話の相手の範囲を認めている人だとみなすべきであろう。もちろん、そういった環境に恨みなどを抱き、特定の掲示板に入り、挑発的な発言を繰り返すような行為もありうるが、それは特別な場合として考えておこう。

3. 5. 2. 1. 4 直接的な宣言

掲示板での会話が盛り上がってくると、自分の性別を宣言し、その視角から述べていると強調する人も多い。

例 10. 『電車男』、p. 18

710 名前 : 680 投稿日 : 04/03/16 20:31
ちなみに自分は女ですが電話きても引かないよ、むしろ『あー、か°無事に届いたのかー。それにしても律儀な人だな、お礼電話か』と好印象

例 11. 『電車男』、p. 38

765 名前 : Mr. 名無しさん 投稿日 : 04/03/17 23:14
女子だけど、ちょっと興奮しちゃったから
お茶飲んでくる ヽ

解説 : ヽ (挨拶で手を振る行動を表す)

例 12. 『電車男』、p. 52 (後略)

888 名前 : Mr. 名無しさん 投稿日 : 04/03/19 13:47
>>876
♀ですが、ジーパンにコムサのインナー+ジャケットとかでいいのではないかと。

説明 : 上の例 10 から例 12 はいずれも、「独身男性の掲示板」で会話に参加しつつも、女性という立場を強調している女性である。それらでは、「自分は女ですが」、「女子だけど」、「♀ですが」と

いう直接的な宣言で性別が明らかにされているといえよう。しかし、もしそれがなかったら、発言そのものには「女性語」の表現が入ってないので性別は不明のままであっただろう。

発言内容のレベルでは、性別を強調したい人は、それを明確に発言に表し、性別にアクセントを置くことができる。前述の通り、そのように強調された性別は、主に送信者の心理に訴えるものであり、それゆえ掲示板の参加者から捉えられたい性別で登場することも可能である。または、なんらかの理由で故意に偽りを書き込み、自分とは異なる性別を宣言することも可能である。

3. 5. 2. 1. 5 まとめ

インターネットでの性別の確認方法についてのこれまでの議論を、あらためてまとめ直してみよう。最初に注目すべき点としては、文字に基づくインターネット会話では、完全な性別の確認を得られる保証は存在しないということである。話し相手を触ったり直接声を聞いたりすることなどができず、さらに視覚のチャンネルも非常に限定されており、その人の発言だけが目の前に現れる。それゆえ、性別を探り当てるためには他の手段を用いなければならない。

まず、①環境によってグループ化された「2ちゃんねる」電子掲示板では、話し相手の予想できる性別を、その環境の名前すなわち、そこを訪れることが期待されている性（たとえば、「専業主婦掲示板」の場合は、結婚した女性、「独男掲示板」の場合は、独身の男性）から判断することができる。しかし、掲示板の名称だけでは、話し相手の性別が判断できない場合もある。その場合には、発言者の②ニックネーム、または、名前の中に性的な信号（「男」、「女」という漢字、「♀」などの性別マークなど）が書き込まれていれば、それを基準として判断できる。しかし、性的なシグナルのないニックネームもあるし、そもそも掲示板では匿名での発言が多い。そういった場合には、発言者の表現を分析し、③男女語の利用を調べ、性別を判定することができる。最後に、④発言者自身が性別を強調する場合もあり、それをセリフに書き込むこともあり、その場合にはその発言によって判断することになる。

しかし、文字システムに基づくインターネット上の会話における上記のような性的な区別を行う方法は、いずれも性別についての確かな証明とはなりえず、単なるヒントに過ぎないものである。それに加えて、ユニセクスのセリフも非常に多い。それゆえ、本稿で触れた文字システムに基づくインターネット上の会話では、性別の完全な確認はできないということになる。約三十年前、コンピュータ化とその社会への影響を研究していたウェッセルは、コンピュータがもたらす危険を世論に訴えようとして、賢明にも次のような発言を行っていた。「コンピュータが我々にもたらした利益（我々はそれを認めるのにはやぶさかではないが）には、しばしば賢く隠され、正しく意識できなかつたり、あるいは気づくことのない、そして我々が尊重する価値にとって脅威となるような現象が伴っている。」¹⁸³。コンピュータの発明がもたらす現代人の生活の変化はその論文が刊行された1974年、まさに起こり始めていた。文字に基づいたインターネットの会話の歴史も、1970年代にも遡りうる。その当時すでに、会話中の自分の個人情報に分からないゆえユーザたちは不安を感じており、ニックネーム、名前、言葉などを明確にすることで、自分自身を確認するという傾向が見られていた。こういった傾向は、自然なものであり、かつ文化の基本的なニーズを満たす行為であったであろう。しかし、現代のコンピュータによるコミュニケーション方法を検討するならば、匿名性への傾倒が急激に始まったということが観察されうる。そしてこの傾倒は、現代の「2ちゃんねる」において最も明瞭に見受けられるようだ。では、その暗闇のような環境の中の会話をいかに解読すべきであるかについて、筆者は以下検討したい。

¹⁸³ Wessel (1974)、p. 7 (翻訳:筆者)。

3. 5. 3 「2ちゃんねる」における感情に関するシステム的な情報の獲得 — 会話の分析 —

これまで上で示してきた、テキスト内情報の解析は、会話分析 (Conversation Analysis) という言語学の研究方法と関連づけられる。会話分析の先駆者としては、まず 60 年代にロサンジェルスで自殺予防センター (Suicide Prevention Center) にかけてきた電話を録音し、分析したサクスがまず挙げられよう¹⁸⁴。サクスは、初めて言語研究に語用論の概念を導入し、挨拶、相槌、間投詞などを「生」の会話の中の役割という視角から研究した。

会話分析は、常に、具体的な会話を対象として行なわれる。会話は、一定の字訳手段を通してテキスト化され、その内容は段階的に分析される。分析のためのテキストは、常に文脈情報の説明が付加され、対話者、会話時間、場面など、コンテキストの情報が会話分析の一部として検討され、それからテキスト自体が厳密に分析される。

それに対して「2ちゃんねる」では、ユーザが得られるコンテキストに関する情報は、掲示板の名称 (以下、板名と略) として記載されており、そしてユーザの言葉の使い方からもそれを獲得できる。しかし、このように情報源が限定されているゆえ、コンテキスト情報は十分ではない。上記の 3. 5. 2 全体で示したように、メッセージの送信者に関する情報の獲得は非常に制限されている。にもかかわらず、「2ちゃんねらーず」はそれを気にすることもなく、自由な会話を際限なく繰り広げている。それゆえ「2ちゃんねる」は、実際、意見発表のための極めて重要なメディアとしてみなされ、世論調査、または、それに基づく職業、人工知能の研究などに頻繁に利用されてきている¹⁸⁵。

さらにもう一つ付け加えるべきことがある。二十世紀後半、日本社会を社会的に分析することを目指していた社会学者、中根千枝は、日本人が社会的な枠組を極めて重視するゆえ、生活環境、会話環境、そして特に (会話) 相手の身分が明確でない場合には、日本人の間で会話が成立しないという学説を主張していた¹⁸⁶。彼女によれば、最初に相手の社会的地位を認識してから、会話は、自分のジェスチャー、話し方、さらには自分の行動、言葉を選択できると彼女は考えていた。しかし彼女の学説を絶対的な真理として受け入れるならば、話し相手に関する情報の乏しい「2ちゃんねる」では、会話というものがまず成立しえないはずである。さらに興味深いのは、「2ちゃんねる」では会話が十分成立し得ているのみならず、さらにこれまで示してきたように、世論調査ですら利用しうる極めて重要なメディアであるということである。つまり、このメディアの存在は、まさに、1970 年代から日本が急激な社会変動を経験したという時代の象徴だともいえよう。

本題に戻ろう。会話分析のために使用される字訳の手段にはさまざまなものが存在しうるが、そもそも分析対象のテキストは、常に元々録音 (または録画) した会話をテキスト化したものである。もちろん、「2ちゃんねる」の場合も類似の過程を経ているのだが、しかし発言を掲示板の中に字訳 (書き込み) しているのは、「2ちゃんねる」が提供する手段を利用している対話者自身である。こうして対話者全員が、字訳に個人的な特性を持ち込むがゆえに、会話の分析が不可能になると考えてしまいやすい。しかし実際には、逆のことが生じているのだ。すなわち、「2ちゃんねらーず」の言語は、具体的なものとして固定化され、そして「2ちゃんねる」専用の表現も数多く出現してきた。そして、現代の「2ちゃんねる」における言葉は、昔の IRC チャットや、BBS 掲示板の会話を変異させたジャーゴン、または、スラングと同様のものになりつつある。さらに、この「2ちゃんねる語」といってよい言葉は、極めてシステム的なものであり、『日本語⇄2ちゃんねる語辞典』、『2ちゃんねる辞典』、または、『2ちゃんねるアスキーアート大辞典』¹⁸⁷ などのような文献すら刊行されているのである。

より一般的には、感情表現とは人間が行うコミュニケーションの中の情報の一つである。

¹⁸⁴ Drew, P. „Conversation Analysis” (Mesthrie編 (2001) *Concise Encyclopedia Of Sociolinguistics*, pp. 110-116) に参照。

¹⁸⁵ 中井 (2004) に参照。

¹⁸⁶ Nakane (1972)、第二章 (pp. 7-28)、第五章 (pp. 57-66)、第七章 (pp. 79-86) 参照。

¹⁸⁷ 中澤 (2004)、p. 188。アスキーアートについては、以下に詳説。

中山ら（2004）は言語活動（会話）で出現する情報を以下の表 6 のように分類している。

本稿では、表 6 の「感情」という部分だけを考察の対象とする。しかし、感情を表すのに使われる言語手段がいつも感情表現になるわけではない。たとえば「嬉しい」といったら、通常自分の快い気分を表す言葉であるが、「彼は嬉しいといった」の中では「嬉しい」という言葉は変わらないが、その発言はもう感情ではなく、事実の報告を表す。

表 6 評価情報の分類、中山ら（2004）

	情報の性質	情報の種類	実例
主観的情報	主観に基づく評価	感情	うれしかった
		評判	ブレーキ性能が良い
		意見	ここを直してほしい
客観的情報	事実に基づく評価	事実報告	最高時速 300km/h
		比較	A 車より B 車のほうが高い

なお、それらをより正確に区別し、分類するのに、本稿で筆者は、『広辞苑』第五版（シャープのElectronic Dictionary版）、Microsoft Corporation『Microsoft Bookshelf Basic 3.0』を用いつつ、そしてそれらに記載されていない「2ちゃんねる」独特な専用語を『2ちゃんねる辞典』、または『ウィキペディア（Wikipedia）』などの助けを借り、さらに会話分析論の主要な学説を考慮しつつ、『電車男』¹⁸⁸という「2ちゃんねる」の掲示板の一部をデータベースとして利用し、感情層という視角からそれを解読し、発言の分析を行った。その分析の詳細については、章を改めて展開することにしよう。

¹⁸⁸ 電車男については、感情表現のシステム的な分類の際に詳しく説明する。

第4章 「2ちゃんねる」における感情表現

すでに示したように、文字情報のみに基づくインターネットの会話の歴史は、1970年代に遡る。この、今日最も急速に発展し、さらに日々変異しつつあるコミュニケーション・メディアでは、無数のネット言語が生じており、さらにその言語を用いてさまざまなネットコミュニティが活動してきている。サールロー（2001）によると、この新しいメディアについての研究は、また出発したばかりであり、さらなる今後の研究の進化が期待されている¹⁸⁹。現代の社会言語学において、ネット言語に関連する分野としては、(a) ネット言語の多言語使用主義、(b) 言語変化（語彙的、統語論的、文法的、表記的などの変化）、(c) 会話（社会的な相互作用と語用論のパターンの変化）、(d) 文体普及（ジャーゴンのネットでの一般的な普及など）、(e) メタ言語（ネット言語をどのように分類すべきかなどをめぐる討論）が挙げられる。この五つの分野それぞれが、完全かつ絶対的な範囲として定義されうるかどうかはさておき、これらの内、本稿が関説しているのはとりわけ(b)と(c)の二分野である。すなわち、「2ちゃんねる」の言語における感情層表現の変化、そして、実際の会話における利用状況（つまり語用論的分析）という二つの分野における観察が本論の課題の中心となる。

ネット言語という領域においてこれまで、言語学者の関心を強く集めてきたのは、ネット言語の感情化（emotionalization）、とりわけその手段として見なされてきた顔文字、文字絵などである。生まれつき五感が備わっているにもかかわらず、その全てを自由に利用することができない、インターネットにおける人間は、この利用できない感覚を代替しうる手段を見出そうとした。このことをスギヤマ（2004）は、「言葉以上の個人の感情が伝わる文化的なニーズが適応させる新語彙」¹⁹⁰と名付けた。また、IRCにおけるチャットを研究していたジェプカ（1999）は、「技術的な『媒体』（メディア）は人間の性格を運搬する」¹⁹¹と仮定することにより、この点でより急進的な理論を提唱した。すなわち、ネットの会話の感情化について、ジェプカは次のように述べている。「笑いの渦がある一方で、隅で泣いている人もいる。一所懸命に口説いている人もいれば、我関せずと演説している人もいる。もちろん論争もあるし、喧嘩もある。現実の世界は、感情を含めた多様な記号の体系からなりたっている。このような記号論的な体系によって統御された世界から切り離されているネットワーク社会においても、その欠落を回避する方法が依然としてありうる。つまりデジタル記号という「記号」に、現実社会での感情の「記号」を、「翻訳」することによって、その感情を表現する手段が確保されている。」¹⁹²

しかし、顔文字によるネット言語の感情化に関する研究に限定するならば、多くの研究者の関心を惹いてきたし、またテーマ自体としてもあまり困難なものではない。「インターネットの感情表現は顔文字だ」という簡単な仮説は、もちろん仮説としては否定しづらいものであるが、実際のところ、研究の進展にそれほど役立つ画期的な仮説であると主張するのは難しい。もちろん、ジェプカの議論に見られるように、感情を表現する手段として顔文字は確かに役立つものであろうが、その構造、現実の感情表現との比較、そして実際にそれが用いられている事例を語用論的に検討しない限り、確実な論拠に立脚している議論にまで発展させることは難しい。

このような方法論に基づき、本稿の主題、すなわち日本で極めて多くのユーザが利用して

¹⁸⁹ Thurlow „The Internet and Language” (Mesthrie編 (2001) *Concise Encyclopedia Of Sociolinguistics*, pp. 287-289) 参照。

¹⁹⁰ „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.” Sugiyama (2004), p. xiv.

¹⁹¹ ジェプカ (1999), p. 37.

¹⁹² 同上。

いる「2ちゃんねる」電子掲示板における感情表現を詳細に観察していくことにしたい。本稿の第2章において我々が検討したことに基づきつつ、バーチャルな感情層上で言語的な要素とノンバーバルの要素がどのように運搬され、実現されるのか、以下順番に見てみることにしよう。ここでは、『電車男』（このソースに関する詳細な説明は、後に触れる）をデータベースとして、そこから感情の表現が含まれる例を選択し、それらの構造上の要素を検討する。

4. 1 「2ちゃんねる」におけるバーバル層の感情表現の構造

まずは、「2ちゃんねる」電子掲示板における言語層を運搬する感情表現の構造を見てみよう。

4. 1. 1 感嘆法

本稿の2. 1. 5にて示したように、感嘆法を使用した文を感嘆文といい、そこで働く品詞は、間投詞などがある。では、感嘆文、間投詞のそれぞれについて例を挙げてみよう。

4. 1. 1. 1 感嘆文

例 13. 『電車男』、p. 29-30

351 名前：Mr. 名無しさん 投稿日：04/03/17 22:16

茶なんて後だ！

まず速攻で電話だああああああああ！！！！！！！！

例 14. 『電車男』、p. 142-143

689 名前：Mr. 名無しさん 投稿日：04/04/18 01:25

すげえ、電車の一言一言が

おれの胸のぐじゃぐじゃしたとこで、破裂する。

なんという精度。これが新兵器。

解説：電車（電車男という主人公を指す）

例 13 では、感嘆法を運搬するものとして、「なんて」という副助詞と、発言に非公式性を持ち込む動詞の辞書形、文末の「あ」母音の引き伸ばし（繰り返し）、そして感嘆符「！」、または、その反復が見られる。本例で伝えられる感情は、興奮・昂りである。また例 14 では、上記例の「なんて」の変化した形である「なんという」という表現、そして、発言を強調する「これが」、具体的には、「が」助詞が使用されており、ここで伝達される感情は、感動である。

4. 1. 1. 2 間投詞

例 14. 『電車男』、p. 142-143

689 名前：Mr. 名無しさん 投稿日：04/04/18 01:25

すげえ、電車の一言一言が

おれの胸のぐじゃぐじゃしたとこで、破裂する。

なんという精度。これが新兵器。

例 15. 『電車男』、p. 30

413 名前：Mr. 名無しさん 投稿日：04/03/17 22:30

うおおおおお—————！
やったな。内容は？

例 16. 『電車男』、p. 137 (後略)

481 名前：Mr. 名無しさん 投稿日：04/04/18 00:44

ｷﾀ———— (㊦°(○=(°▽°)=○)㊦°) —————!!!!!!

解説：(㊦°(○=(°▽°)=○)㊦°) (「喜びのあまりに手を上げ、横に立っている人をつい殴ってしまふ」ことを表す顔文字)

ネットの会話において間投詞は、数多く見出される。上記の例に限っても、例 15 の「うおおおおおお—————！」という興奮の感情的間投詞と、喜びの「やったな」、例 14 では、感動を表す「すげえ」というものがある。または、「2ちゃんねらーず」によって頻繁に使用される「ｷﾀ————!!!!!!」という興奮の間投詞も見られる。例 16 の間投詞の効果は、母音の引き伸ばし、そして感嘆符「！」の反復によって強調される。「ｷﾀ————!!!」は、ほとんどの場合ノンバーバル的要素のシンボルとなっている顔文字とともに現われる。本例の場合でも、「(㊦°(○=(°▽°)=○)㊦°)」という喜びを表す顔文字が感情的効果を挙げる。これは擬似的なノンバーバル・コミュニケーションのほんの一例であり、本段落のテーマではないので、後段の「2ちゃんねる」の非言語層の感情表現の構造を説明する際に詳説する予定である。

4. 1. 2 擬態語

例 14. 『電車男』、p. 142-143 (後略)

689 名前：Mr. 名無しさん 投稿日：04/04/18 01:25

すげえ、電車の一言一言が
おれの胸のぐじゃぐじゃしたとこで、破裂する。

なんという精度。これが新兵器。

例 17. 『電車男』、p. 63-64

125 名前：Mr. 名無しさん 投稿日：04/03/27 13:18

電車刈いつくのかなあ
ワクワク o(・▽・o)o(・▽・)o(o・▽・)o ワクワク

解説：o(・▽・o)o(・▽・)o(o・▽・)o (「期待のこもった喜びながら踊っている顔文字」)

例 18. 『電車男』、p. 69

347 名前：Mr. 名無しさん 投稿日：04/03/27 23:43

>341
^_^
(・▽・) トｷトｷ
(U U
と))

解説：例 17 の座っている猫のような形 (期待しながらの喜びを表す姿勢)

非公式的な会話の特徴は、擬態語の頻繁な使用である。匿名性などによって非公式的な雰囲気が生じやすい「2ちゃんねる」でも擬態語が頻繁に使用されている。その語用論としては、上記の発言を例とすれば、テキストの中に純粋な言語的要素の形で現われたり、または、顔文字、アスキーアートなど、ノンバーバル・コミュニケーションに関する情報を運搬するものとともに現われたりしている。

この例の感情表現の例としては、例 14 の「胸がぐじゃぐじゃする」、例 17 の「ワクワク o(・▽・o)o(・▽・)o(o・▽・)o ワクワク」という表現全て、そして、例 18 の発言全体もそうである。上記の例から「2ちゃんねる」の中では、擬態語が感情を表現する目的で使用されていることが明らかになる。

4. 1. 3 音声的な感情の実現

例 13. 『電車男』、p. 29-30

351 名前 : Mr. 名無しさん 投稿日 : 04/03/17 22:16
茶なんて後だ！
まず速攻で電話だあああああああああ !!!!!!!!!!!

例 15. 『電車男』、p. 30

413 名前 : Mr. 名無しさん 投稿日 : 04/03/17 22:30
うおおおお————— !
やったな。内容は？

例 19. 『電車男』、p. 22

928 名前 : Mr. 名無しさん 投稿日 : 04/03/16 21:43
ぐあああああああああがんばれがんばれがんばれがんばれ

現実においては、音声の変動によって多種の意味を伝達することが出来る。しかし、文字情報のみに基づくネット会話では、音に関する情報の伝達全てが活字(フォント)、その変化、その大きさ(主に「大」と「小」のみ)、あるいは、感嘆符「！」や、母音の反復に制限されており、主に興奮の気持ちしか表現できない。ちなみにこの点以外の、音声的な情報を「まね」する方法に関しては、下記の 4. 2. 3 で詳しく説明する予定である。

4. 1. 4 愛称

例 17. 『電車男』、p. 63-64

125 名前 : Mr. 名無しさん 投稿日 : 04/03/27 13:18
電車刈いつくるのかなあ
ワクワク o(・▽・o)o(・▽・)o(o・▽・)o ワクワク

例 20. 『電車男』、p. 256-257

914 名前 : Mr. 名無しさん 投稿日 : 04/05/09 05:22
>>903
電車よ待て！！
じっくり、じっくりだ
それがたまらない快感なんだ！！

例 21. 『電車男』、p. 16 (後略)

665 名前：731 こと電車男 投稿日：04/03/16 20:13

おまいら…本当にありがとう

解説：おまいら (おまえら)

愛称を使用するためには、そもそも相手の名称、つまり名前が必要となる。しかし、匿名的な「2ちゃんねる」では、それが求めにくい。大勢の人が「名無しさん」として書き込みを行っており、それゆえ具体的に「誰」を愛称で呼ぶべきのかは不明のままである。

しかし、比較的わずかな数とはいえ、ニックネームなどで書き込みを行なうユーザもあり、その場合には、愛称の基本的な語用論が見られる。つまり、名前の省略 (例 21：電車男→電車)、あるいは、「ちゃん」または、その変化形、「タン」という愛称接尾辞 (例 17) も見受けられる。

または、ユーザが群衆として考えられる場合も多く、その場合には、「みんな」に対する呼びかけとして「おまいら」などというブロードキャスト愛称も用いられている。

4. 1. 5 非形式体、くだけた言い方

上記の例 1 から例 21 までのものを見ると、ほとんどの場合、非形式体で書かれている。例外としてこれらの例の中では、例 10 における最初の送り返りの自己紹介のみにおいて、形式体が見られる。しかし、その後は、文章の様式が非形式体に「戻る」。本稿のデータベースに限らず、「2ちゃんねる」の発言を読んでもみると、極めて多くの数のくだけた言い方で書かれたものが見出しうる。それに対して非形式体はほとんど存在しない。その理由を考えてみよう。すでに 3. 5. 1 でも示しておいたように、ネット上の会話に参加する者は、意見を言いたいという気持ちがあるにも拘わらず、相手のフィードバックにおける、自分の意見に対する文句とか悪口とかを読むのが望まない者が多い。すなわち、気軽に意見を交わしたいという動機があるゆえに、会話用の匿名的な空間を求める傾向が見られるのである。それゆえ、会話が匿名的な空間で行なわれている「2ちゃんねる」というものが成立・発展し、そして匿名性はこの掲示板の最大の代表的な特徴になってきた。桜井 (2005) は、匿名で発言を交わす場合、相手との心理的な距離感が薄いと主張している¹⁹³。しかし、同じ桜井は、ネット上の会話で直面しているのは、相手ではなくまさに画面に映る「自分自身」なのであり、それゆえネットによる会話は、独り言の特性をも有していると主張している¹⁹⁴。したがって、「2ちゃんねる」などのようなコミュニケーション方法による会話では、対話者の心理的な距離は、前述のホールの用語で説明するならば、密接距離、または、個人距離に当たるといえよう。

4. 1. 6 スラング・俗語・族語

例 22. 『電車男』、p. 243

204 名前：電車男 ◆4aP0TtW4HU 投稿日：04/05/08 10:03

西澤さんは萌えるな

解説：萌える (性感に近い感激と崇拜を抱く)

¹⁹³ 桜井ら (2005)、p. 130。

¹⁹⁴ 同上、p. 132。

例 23. 『電車男』、p. 314

641 名前：Mr. 名無しさん 投稿日：04/05/09 16:10

いかん、エルメス舛可愛杉……(*´Д`)

電車よお、言われるまでも無いことだろうけど、彼女の手、絶対離すんじゃねーぞお！
万が一にも、おまいが原因で二人の関係が壊れることがあろうものなら、おまい、
万死に価すんぞ！

前にも誰か書いてたけど、常に彼女への感謝と敬意の心を忘れずにな！

幸せになりやがれ コンチクショ=!!(´ー`)

解説：～杉（～すぎ、～過ぎ）、(*´Д`)（性的な興奮）、おまい（おまえ）、(´ー`)（寂しさ、
または悄然とした気持ち、苦笑いを表す顔文字）

非固定的な人々のグループがコミュニティを形成している場合の特徴の一つとして、特殊な言葉、つまり、スラングが生み出されることが挙げられる。「2ちゃんねる」においても、そこにしか見られない言葉の特別な使用、または、新しい語彙の誕生が見られる。ほとんどの場合、スラングは当該のサブカルチャーにおいて最も身近な現象を契機にして生じる。したがって「2ちゃんねる」の場合であれば、そのスラングの特徴は、キーボードの使用ミスにも見える言葉が多いことであり、これは一般的なユーザには理解しにくいものである。たとえば、通常、「若芽が伸びる」こと以外のことを指しえない「萌える」（例 22）という動詞は、「2ちゃんねる」では、「(人やその言動などに) 性感に近い感激と崇拝を抱く」という意味になっている。さらに、例 23 に見られるように、形容詞の強調を表す「～すぎ」（たとえば、「可愛すぎ」）は、通常、木の種類しか示さない「杉」（*cryptomeria japonica*）を指す漢字を用いる形に変化してきた。このように語用論が通常の場合とは異なる言葉に注目し、それを解説しようとした文献の例としては、中澤（2004）、中井（2004）、または『2 典～2 ちゃんねる辞典～』などが挙げられる。

例 24. 『電車男』、p. 15

650 名前：731 こと電車男 投稿日：04/03/16 20:03

マジでどうすりゃいのかわかんねえよ！ヽ(´Д`)

今すぐ電話すんの？え d r f t g y ふじこ l p @

解説：ヽ(´Д`)（昂った時に使われるわめく顔文字）、え d r f t g y ふじこ l p @（慌てて興奮している様子）

「2ちゃんねる」のスラングでは、前述の（漢字変換ミス）に由来するものが多く用いられているが、さらに進んで、極端にシステムの、「無意味の意味化」という現象すら見られる。たとえば、例 24 の「え d r f t g y ふじこ l p @」は、「2ちゃんねる」では、「興奮した」状態を指す指示語としてシステム的に使用される。キーボードの上からの一行目と二行目を左から右へ一緒に押すと現れるこの新表現は、ほとんど発音不能である。そのため、言葉として扱うべきかどうかは疑わしいものであるが、言葉でないとする特別な理由がないのであるから、間投詞の一種として考えても良いかもしれない。

また、「2ちゃんねる」で生まれたスラングが、この掲示板にさらに多くのユーザが集まるにつれて、だんだん外界に出、他のマスメディアにも浸透しつつある現象は興味深い¹⁹⁵。

¹⁹⁵ 中澤（2004）、pp. 6-8, 14-18。

4. 1. 7 卑語

例 25. 『電車男』、p. 241

646 名前：Mr. 名無しさん 投稿日：04/05/05 21:50
きやがったな・・・「誘導」とは？

例 23. 『電車男』、p. 314

641 名前：Mr. 名無しさん 投稿日：04/05/09 16:10
いかん、エルメス可愛杉……(*´Д`)
電車よお、言われるまでも無いことだろうけど、彼女の手、絶対離すんじゃねーぞお！
万が一にも、おまいが原因で二人の関係が壊れることがあろうものなら、おまい、
万死に価すんぞ！
前にも誰か書いてたけど、常に彼女への感謝と敬意の心を忘れずにな！
幸せになりやがれ コンチクヨー!!(´ー`)

すでに桜井（2005）が原始的な掲示板の時代について示したように、会話の匿名性のコミュニティが拡大した場合、そこでの無責任な発言も増加し、匿名での意見のやりとりは次第に悪罵や中傷へとすりかわる¹⁹⁶。年齢も性別も、送信者についての情報のほとんどを偽装できるのであるから、「電子掲示板では、対話者の心理的な距離が薄い」¹⁹⁷という桜井のテーゼは合理的な見解であるといえよう。そして原始的な電子掲示板の「後継者」としてその役割を引き継いだ「2ちゃんねる」にも同じ現象が見られる。つまり、確かに上記の4. 1. 6で筆者が示したように、言葉の非形式化は、発言の卑語化をも引き起こしている。しかしながら、すでに2. 1. 10で、北野武監督の映画の事例を挙げた際に示しておいたように、卑語は、いつも相手を中傷するために用いられるわけではない。そして「2ちゃんねる」においても、仲間意識を強調するという卑語の機能が見られ、その例としては、上記の例23と例25が挙げられよう。

4. 1. 8 感情の語彙目録

例 26. 『電車男』、p. 32

486 名前：731 こと電車男 投稿日：04/03/17 22:42
緊張してきた…_|_|○

解説：_|_|○（[自分か相手の発言、起こった事などで]後悔で、“力が抜け膝をつく”）

例 27. 『電車男』、p. 243

200 名前：電車男 ◆4aP0TtW4HU 投稿日：04/05/08 10:01
>>196
((((; ° Д °)))アワワワ
そんなのむりmるお r m f りふい r j みる g
は一なんか憂鬱になってきた…_|_|○

解説：((((; ° Д °)))アワワワ（恐ろしくて興奮している）、mるお r m f りふい r j みる g（慌てて興奮している）

¹⁹⁶ 桜井ら（2005）、p. 128。

¹⁹⁷ 同上、p. 130。

例 28. 『電車男』、p. 333

517 名前：Mr. 名無しさん 投稿日：04/05/09 17:41

中の人サイトのフラッシュ見て

鳥肌が立った

「2ちゃんねる」とは、言葉の交換を中心とするシステムであるゆえに、通常感情の表現、感情の語彙目録に基づくものも、例 26～28 に見えるように、当然存在している。しかし、「2ちゃんねる」で出現した、この電子掲示板固有のスラングも存在する。たとえば、「悪寒」という言葉は、「熱が出たための寒け」¹⁹⁸を意味するが、「2ちゃんねる」では、「心配と不快の気持ちのニュアンスが入っている予感」の意味においてしか用いられていない。

例 29. 『電車男』、p. 193-194 (後略)

225 名前：199 投稿日：04/04/19 17:48

高いのではなく入手しづらいから稀少なのもかもしれませぬ

>>212

流石にやめた方がよろしいかと

いちおスーツで逝きました

>>214

殺伐というか紳士的また一りでないと気まずい悪寒

電車たんハアハアとかざわついたりするのはよろしくないかと

解説：ハアハアと～（興奮して）、また一り（まったり）、気まずい悪寒（気まずくなる予感）

4. 2 「2ちゃんねる」におけるノンバーバル層の感情表現の構造

文字システムのみに基づく会話では、バーバルの情報は、ほとんどの場合、伝統的な言語の表現手段を用いて伝達しうるが、ノンバーバルの情報の場合では、そう簡単ではない。少なくとも動画と音声を送らない限り、人間の間コミュニケーションにおける基本的な感覚である視覚と聴覚は利用できないし、さらにその場合でも触覚、嗅覚は利用できない。相手に嗅覚などでも、感覚を分かち合いたいので、恋人に手紙を送る女性は、手紙に自分の香水をつけることで対応する。また電話が発明された理由の一つも、より広く感覚を共有するためであった。そして、また、現代のネット会話のユーザも同様に、身振り、顔の表情を真似し、文字の世界でノンバーバルの情報を運搬しようとするのである。

「2ちゃんねる」電子掲示板では、どのようにそのノンバーバル性の要求が満たされているか、つまり、どのように非言語層が文字列を通して運搬され、感情が表現されているのかを見てみよう。

4. 2. 1. 身体言語

まずは、ボディ・ランゲージに属するものを中心として説明しよう。

4. 2. 1. 1 顔の表情

例 23. 『電車男』、p. 314 (後略)

641 名前：Mr. 名無しさん 投稿日：04/05/09 16:10

いかん、エルメス好可愛杉……(*´Д`)

¹⁹⁸ Microsoft Corporation (2001) 『Microsoft Bookshelf Basic 3.0』 参照。

ネット会話における顔の表情による感情の伝達は、すでに長い歴史を持っている。原始的なインターネットのコミュニケーション方法では、簡単な顔の表情を表すアイコン、つまり、エモーティコン、または顔文字と呼ばれるものが開発されてきた。それらは、サーロー(2001)が「書面に見えるスピーチ」¹⁹⁹と名付けられ、ネット上における会話の手段の一つとして考えられている。すでに顔文字はネット会話の歴史に深く刻まれており、そして現代では、広く一般化しつつある。

もちろん「2ちゃんねる」においても、顔の表情を表すエモーティコンを多く見いだせる。例えば、上記の例 23、24 で挙げているものはこの電子掲示板で最も頻繁に利用されているものの例である。そして一般的な顔文字とは異なり、「2ちゃんねる」でのみ頻繁に用いられている顔文字には、ロシア語のキリル文字、または数学の特殊記号などを使用する、より複雑なものが多いという特徴がある。

「2ちゃんねる」の書き込みシステムがごく単純であることは、同時にユーザに程度の高い表現の自由性を与える。それゆえ一行に制限された顔文字のみならず、さらに文字や記号を用いて顔の表情を描写するアスキーアートと呼ばれる「文字絵」のようなものも、関心を集めている。例 31 はその一例である。

4. 2. 1. 2 まなざし

例 23. 『電車男』、p. 314 (後略)

641 名前 : Mr. 名無しさん 投稿日 : 04/05/09 16:10
いかん、エルメス好可愛杉……(*´Д`)

例 24. 『電車男』、p. 15

650 名前 : 731 こと電車男 投稿日 : 04/03/16 20:03
マジでどうすりゃいのかわかんねえよ！ヽ(´Д`)/
今すぐ電話すんの？え d r f t g y ふじこ l p @

例 30. 『電車男』、p. 68

279 名前 : Mr. 名無しさん 投稿日 : 04/03/27 23:18
電車 好——(°▽°)——!!!!

まなざしは、2. 2. 4. 3. 2. 1. 2で示したように、顔の表情と密接に結びつき、顔の表情を語るのであれば、その説明は不可欠である。目と目のコンタクトは、主に二つの役割を果たす。つまり、会話中の対話者の位置を調整する「視線」と、目の周りにある顔の神経を使って感情を表現する「目に注目した表情」の二つである。前者は、対話者が対面している場合に限って作用するものであり、物理的な距離どころか心理的な距離すらはつきりと決定されない「2ちゃんねる」においては、その機能を果たしえない。それに対して後者は、顔の表情を描写するという方法で機能しており、系統的に組織化された数多くの例を見出せる。

特に「2ちゃんねる」の顔文字には、主に以下の三つの「目の表情」が挙げられる。

- 1) (´ `) 力が抜き、眉を開いた表情。唇の形によって、寂しさ・あきらめ・鬱、または、心の平静・落ち着きなどのような、皺眉筋 (corrugator supercilli) と眼瞼輪筋 (orbicularis palpebrarum)の力を抜いたまなざしのアイコン。例 23 では、(*´Д`) (愉快的ことで興奮している)、(´ー`) (1. 不快の意味では、寂しさ、または悄然として、苦笑いしてい

¹⁹⁹ Thurlow „The Internet and Language” (Mesthrie編 (2001) *Concise Encyclopedia Of Sociolinguistics*, pp. 288-289) 参照 (翻訳は著者による)。

るのを表す顔文字；2. 快の意味では安心で気持ちいいこと）が用いられており、また（*´▽`*）（相手の言動などに好感を持っている様子）なども存在する。

- 2) (` ´) 1) の反対として考えられるもので、皺眉筋と眼瞼輪筋に力を入れ、眉を寄せた、または顰めた表情、たとえば、怒り・昂り・興奮、または元気で愉快的気持ちのアイコン。例 24 では、ヽ(`Д´) / (悲しい時、昂った時に使われるわめく顔文字) が用いられており、その他にも、(` _ ` ´) (元気があるときに使う顔文字) などが存在する。
- 3) (° °) 眉を丸く開いた、または高く上げた表情のアイコンとして使用される。その例としては、例 30 の (° ▽ °) (「アヒヤ」と単に笑っている愉快的表情の顔文字) 以外にも、(° Д °) (怒りを表す、怒鳴る顔文字)、(° A °) (不愉快的興奮) などが存在する。

現在、「2ちゃんねる」などで見られる顔の部分（目、唇など）をシステム的に組織化したアイコンは、感情の表現に使用されるが、実際にはネット会話よりも長い歴史を持っている。クリスタル（1989）によると、すでに 1950 年代には、バードウィステルが体（頭、首、肩、腕、手、指、足など）と顔（目、眉、唇、鼻など）の変化・動作を表記するキネグラフ（kinegraph）というものを創作している²⁰⁰。図 17 で、キネグラフの一部を示しておくが、上から下、右から左へ説明すると、切れ長の目、上向きの目、ずるそうな目、にらみつけた目、頬に舌、とがらした口、くいしばった歯、歯を見せる笑い、四角い笑い、ぽかんと開いた口、のろまな舌なめずり、素早い舌なめずり、唇を濡らすこと、唇を噛むこと、無表情、片方の眉が上がっていること、片方の眉を下げること、寄せた眉、眉を寄せて頷くこと、両眉を上げること、丸く開いた目、ウィンク、横目、対話者を見つめること、そして目をくるくるさせることとなっている。このバードウィステルのキネグラフを「2ちゃんねる」の顔文字やまなざしと比較すれば、その類似性は明らかである。

— ○ —	Blank-faced	☞ ☞	Slitted eyes
— ˆ	Single raised brow (ˆ indicates brow raised)	☞ ☞	Eyes upward
— ˘	Lowered brow	☞ ☞	Shifty eyes
˘ ˘	Medial brow contraction	☞ ☞	Glare
˘ ˘	Medial brow nods	☞	Tongue in cheek
˘ ˘	Raised brows	☞	Pout
○ ○	Wide eyed	☞☞☞	Clenched teeth
— ○	Wink	☞	Toothy smile
☞ ☞	Sidewise look	☞☞☞	Square smile
☞ ☞	Focus on auditor	☞	Open mouth
☞ ☞	Stare	☞	Slow lick—lips
☞ ☞	Rolled eyes	☞	Quick lick—lips
		☞	Moistening lips
		☞	Lip biting

図17 バードウィステルの「体の表記器具」、Crystal (1989)、 p. 402参照。

4. 2. 1. 3 姿勢

例 24. 『電車男』、p. 15

650 名前 : 731 こと電車男 投稿日 : 04/03/16 20:03

マジでどうすりゃいのかわかんねえよ！ヽ(`Д´) /

今すぐ電話すんの？え d r f t g y ふじこ | p @

²⁰⁰ Crystal (1989)、p. 402 参照。

例 32. 『電車男』、p. 15

643 名前：731 こと電車男 投稿日：04/03/16 20:00

ダメだ…
もう何が何だか…

女の人になんか電話なんかかけられん… |_| | ○

例 18. 『電車男』、p. 69

347 名前：Mr. 名無しさん 投稿日：04/03/27 23:43

>341

^_^
(・▽・) ドキドキ
(U U
と))

姿勢により、精神状態を描写する表現に関しては、「2ちゃんねる」では、主に以下の三つの形態が挙げられる。

- ア) 身振りのシンボルとして機能する特殊記号と、顔文字を組み合わせたもの（例 24 の、
(`Д´)/ (怒り昂った顔文字+昂りで手を上げた身振り))。しかしそれらは、上記で説明した顔の表情と次節で説明する身振りからなるもので、特別に説明する必要はなかろう。
- イ) いくつかの記号からなる体の動きを描写する簡単な姿勢。それらは、狭義の姿勢、またはポーズをアイコン化して表すものとして考えられる。例としては、主に |_| | ○ (後悔して“力が抜け膝をつく”という不愉快な感情の表現) が挙げられる。
- ウ) 上記のものより複雑で、アスキーアートを使用した上で、姿勢をアイコンより複雑な絵で表すものである。主に、顔文字と一緒に使用され、例 18 のように現われる。

4. 2. 1. 4 身振り

例 11. 『電車男』、p. 38

765 名前：Mr. 名無しさん 投稿日：04/03/17 23:14

女子だけど、ちょっと興奮しちゃったから
お茶飲んでくる /)

解説：/ (挨拶で手を振る行動を表す)

例 24. 『電車男』、p. 15

650 名前：731 こと電車男 投稿日：04/03/16 20:03

マジでどうすりゃいのかわかんねえよ！ \(`Д´)/
今すぐ電話すんの？ え d r f t g y ふじこ l p @

例 33. 『電車男』、p. 364

643 名前：731 こと電車男 投稿日：04/03/16 20:00

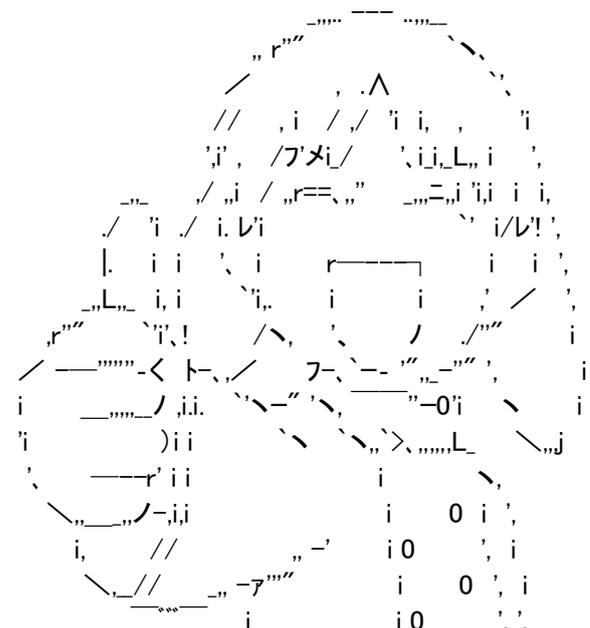
リアル電車男ぢゃ————— \(`▽´)/ ————— !!!!!
幸せになれよ！エルメス夕泣かすなよ！！

2. 2. 4. 3. 2. 1. 4 ですすでに示したように、身振りには三つの種類がある。つまり、指示的身振り、叙述的身振り、象徴的身振りである。指示的身振り、または、叙述的身振りとはそれぞれ「視野にある対象物を示して、その対象に注意を惹きつける」もの、そして「対象物の特徴を相手の目の前に描く」ものを指すので、「2ちゃんねる」のバーチャル・リアリティでは、その利用はほとんど不可能である。もちろん、ノン・バーチャル・リアリティでは、自分の体を一番身近な道具として用いつつ、周りの現実を指したり、描いたりすることに用いることが出来る。しかし、「2ちゃんねる」では、対話者が共有し、触知できる現実が存在しないゆえに、現実を新たに再構成する必要があり、その機能、つまり「現実をさしたり描いたりする道具」の機能は、顔文字、または、アスキーアートなどが果たしている。つまり、「2ちゃんねる」では、実際の身振りは、アスキーアートに代えて表現する必要があり、そのため、「2ちゃんねる」で見られる身振りのシンボルは、三つの中の一つに、つまり抽象概念を表す象徴的身振りのみに主として限定される。

象徴的身振りの主な機能としては、感情表現機能が挙げられる。「2ちゃんねる」では、感情を伝達するために身振りを描写したものは、主に手振りの形で頻繁に見出せる。その例としては、例 11 の∟ (手を振ること)、または、例 24 のヽ (興奮で手を頭の上に挙げること) などが挙げられる。後者の場合は、顔文字に加えて、ヽ(´Д´)ノという不愉快なものヽ(´▽´)ノという愉快なものがある。さらに、これらの例よりもずっと複雑なアスキーアートの種類も存在する(例 34 として、キャラクターが右手を挙げ「幸運を！」と笑顔でいいながら親指を挙げる身振りを挙げておこう)。

例 34. 『電車男』、p. 247

304 名前:Mr.名無しさん 投稿日:04/05/08 11:30



幸運を!

遅ればせながら
世界は君たちの為にある!

4. 2. 2 近接学

ハイ・コンテクスト文化のグループに属する日本では、心理的距離が重視される。つまり、コンテクストをもたらす情報、力の場面的な配置(上下関係)が重視され、会話中の交話的要素(挨拶、相槌など)の適切な使用に重きが置かれ、それらの無駄遣いは許されないとさ

れている。

しかし、「2ちゃんねる」における会話を検討するならば、こうした日本文化の特徴とされてきた諸特徴は、再検討される必要がある。上記に示したように、ネットの中における対人距離は、明確に成立していない。ほとんどの場合、物理的な距離は不明であり、それゆえ心理的な距離も設定しにくい。3.5.1と3.5.2の二つの節を通して示してきたように、ネットでは、送信者に関する情報が非常に制限されている。会話は、匿名的な空間で行なわれているので、対話者は、相互の場面的上下関係などを正確に位置づけられない。日本人同士の会話が成立するために不可欠であると中根(1972)が示していた要素は、「2ちゃんねる」にはそもそも存在していないのだ。

確実な形式的条件を満たすことが期待できない匿名的な空間では、より自由な感覚が得られやすい。その結果、「2ちゃんねる」における会話では、「気軽さ」、つまり、非形式的な雰囲気が生じ、それゆえ対話者の心理的な距離は、ホール(1959)の定義における近距離グループ(密接距離、個人距離)のレベルで設定され、そこでの会話の前提条件をなす。そして、こういったインフォーマルな会話環境においては、感情もより自由に表現されうる。

それに加えて「2ちゃんねる」では、交話性の把握も一般的な場合とは異なる。非形式的な挨拶ももちろん存在しうるが、多くのユーザはそれを省略する。そして、会話が「情報のパッケージ」という形式で送信され、掲示板の中に書き込まれるため、相槌の標準的な使用も不可能である。それゆえ相槌の代わりに、しばしば感情表現を含む発言が用いられる。従って、感情的な表現がそこで期待されているのみならず、また同様に、会話を構成する重要な要素となる。このことについては、「2ちゃんねる」における感情表現の語用論を説明する際に改めて議論することにしよう。

さらに、メッセージが「パッケージ」として送信されるため、前述のように相槌をふつうに用いることができないことに加えて、発言に割り込むこともまた不可能であり、それゆえ対話者のフィードバックは交替で送信される。つまり、情報通信の形態はハーフ・デュプレックスという形式で行われており、一度に一つしか発言は掲示されない。従って会話中の時間の意識は、システム的にはM時間となっているといえよう。

4.2.3 副言語

副言語は、音声の世界に属するもので、身体言語と同じく、「2ちゃんねる」において現実的なものとしては存在し得ない。しかしながら、副言語を構成する4つの要素を通して情報を伝達する方法は(この点については、2.2.4.3.2.3ですでに示してあるが)、制限されているものの確かに存在している。

1) 音声の性質(高低の幅、音調、リズムなど)を表現できる方法は、少なく、主に、文字の間の「間」を一つ空けることで表示でき(例28)、それは、意味の強調という機能を持つ。

例28. 『電車男』、p.333

517 名前 : Mr. 名無しさん 投稿日 : 04/05/09 17:41

中の人サイトのフラッシュ見て

鳥 肌 が 立 っ た

2) 音声描写体(笑い、叫び、咳払いなど)は、言語の擬音語・擬態語にほぼ対応するもので、数多くの例が挙げられる。例えば、例7の「ごふっ」という小恥ずかしさを表す咳払いと笑いの中のものや、または例35の「ウアァン」という、昂って泣くことを表すものが挙げられる。

4. 3 「2ちゃんねる」の感情表現の語用論

これまで、「2ちゃんねる」電子掲示板における言語の感情層の表現方法を紹介してきた。すなわち、言語自体について、そしてその言語においていかにして感情の表現のバーバル的要素とノンバーバル的要素が運搬されるかについて紹介してきた。

文字システムに基づくゆえに、バーバル的要素に向けた「2ちゃんねる」というインターネットのメディアにおいては、ボディ・ランゲージ（相手の体、またはそれによって表現した身振り・手振りなど）の「生」の伝達は不可能であり、言語の音声的要素（イントネーション、音調など）の伝達は、非常に制限されている。それゆえ、言語のノンバーバル層を言語的記号のみによって表現しようということがさまざまな困難を生じさせ、会話において誤解が生じうる可能性は高いものとなっている。しかし、そのコミュニケーション・メディアを使用する「2ちゃんねらず」にも、自然なコミュニケーションのニーズがある。それゆえ彼らは、インターネットのメディア（コミュニケーション・チャンネル）の不十分さをカバーし、欠けている部分を一定程度まで補完しうる特殊表現を発明したのであり、そのことについて本論はこれまで証明してきた。

もちろん、「2ちゃんねる」の会話、または、そこで使用される特殊表現を観察するならば、第一印象として、それが「混沌たる遊び」にしか見えないというのは自然である。特に、2. 2. 4. 3. 2. 3において示したように、日本では、おちついた話し方は、礼儀の正しさ、または、教育レベルの高さを指し、そのような話し方が望ましいとされてきたことを考慮するならば、そのようなイメージを持たざるを得ない。「2ちゃんねる」の掲示板は、感情的な内容を持つメッセージや心情を率直に表明するメッセージで溢れている。こういったメッセージは、今まで日本で評価されてきた、“おちついた話し方”とは全くいえるものではなく、むしろ“うるさい”という表現が適切であろう。しかし、単なる遊びに見えるこの混沌たる伝達にも、語用論があり、この「遊び」に見える感情表現の利用は、実は会話を構成する不可欠な要素なのである。

4. 3. 1 会話の予測性と手続き

具体的な情報交換のみによって言語行動が成立しているという考えは、全くの空論に過ぎない。もちろん、送信者の目的とは、伝えたいことを伝達することであるが、その目的の実現には、さまざまな条件が満たされる必要がある。それらの条件は、それぞれの文化に固有なさまざまな行動手続きの実現を通して、コントロールされている。しかしその行動手続きは、ある程度まで自動的なものであるものの、対話者が精確にコントロールしうるものを含んでおり、それゆえ彼らの行動は、一定の精確さで、相互作用の経過を予測可能にし、またその相互作用がうまくいく可能性を高めうる²⁰¹。

バーン²⁰²とオースティン²⁰³の思想を参照しつつ、ヤブオニスキ（2001）は、会話の手続きの中における「媒体利用、伝達チャンネル開始・閉鎖、情報交換確認または場面定義を含む伝達過程手続き」²⁰⁴を示し、さらにそこでの、「日本語の伝統的な社会・言語行動のカテゴリーと見なされる挨拶・相槌と伝達行動の順序関連要素」²⁰⁵を検討した。ちなみに、それらは、会話環境の創出・維持、そして解除をコントロールする規則とされている。

さらに、人工知能を研究したシャンクとエイベルソン（1977）は、スクリプト（台本）という概念を使用している。それを「ある固定したコンテキストの中の出来事、行動の連続性

²⁰¹ Jabłoński (2001)、p. 101 参照。

²⁰² Berne, Eric (1978) *Games People Play. The Psychology of Human Relationships* (Izdebski, Paweł 訳 (1999) *W co grają ludzie. Psychologia stosunków międzyludzkich.*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN) 参照。

²⁰³ Austin, John Langshaw (1962) *How to Do Things With Words.*, Cambridge Massachusetts: Harvard University Press 参照。

²⁰⁴ Jabłoński (2001)、p. 437 参照。

²⁰⁵ 同上。

を描写する標準的構造」²⁰⁶と定義されており、この考えはヤブオニスキが提案する手続きの順序化の概念を組織化するものである。

手続きの順序性は、対話者が行動のスク립トを交替に実行することにより、コミュニケーション過程を組織化し、その開始、終了、そして、参加者の行動の適切な順番の維持を可能にする。しかし、そのような行動のスク립トは、具体的な情報を与える要素ではない。それは、会話の流れを整え、円滑にするものとしても考えられうる²⁰⁷。

「2ちゃんねる」においても、そこで現われる感情の表現に、ヤブオニスキが示す手続きの機能が見られる。それらを詳しく観察し、その主要な三つの機能を抽出してみよう。

4. 3. 1. 1 会話環境創出的機能

会話環境創出的機能とは、感情表現の伝統的な機能であり、それには言語機能の内の二つ、すなわち心情的機能と叙述的機能の実現を伴うもので、かつフィードバックを求める感情もこれにより同時に表現される。送信者は、感情表現を含む発言を行なってから、話し相手からフィードバック（癒しの言葉、はげましの言葉など）を待つ。フィードバックが前向きであれば、スレッドの発言が結ばれ、こうして話を続ける環境が創出される。本機能が実行する行動の手続きとは、創造的な会話チャンネル開始手続きとして考えることもできる。または、ヤブオニスキの表現を用いるならば、「思いやりを要求する手続き」と呼んでも良いであろう²⁰⁸。そしてその特性は、叙述的、有コンテクスト的、会話環境創出的なものである。

面白いことに、「2ちゃんねる」では、この機能の中で、内的生活、心の問題などが語られる場合があるのだが、それでも対話者の個人情報、全て不明のままなのである。

以下の発言交換はそのような機能の実例である。送信者 **A** は、自分の精神状態を（灰色に塗って明示した）感情表現によって伝達する。ここでの精神状態の値は、灰色で明示した表現の感情的意味も含んでいる。すなわちこの場合、「[自分か相手の発言、起こった事などで]後悔で、“力が抜き膝をつく”」を意味する「_|_|○」と「焦っちゃったよおおおー」という興奮とが混ざり合った精神状態を表現している。送信者 **A** は、匿名の大衆の前でざんげするように心を開くことによって、励まし、または、何らかの応援の返事を待ち望んでいるのだと理解できよう。そして、彼が求めている励ましの言葉は、**B** の返事において見出される（理解しやすいように□の中に明示した）。こうして、会話が結ばれ、**A** と **B** は、さらに会話を続けられることになる。話しかけるような文体の **A** のような発言は、本稿で使用した「2ちゃんねる」のデータベースでは、数多く見出しうる。かりにこのタイプの発言を「叙述的機能が主役を演じ、感情表現を含む発言」、つまり、「発言の一部＝感情表現」と定義するならば、その例の数は『電車男』に含まれている全ての例の数 1919 個の内、596 個にも及び、それは 31%、つまりデータベースのおよそ 3 分の 1 を占めている。

A

789 名前 : 731 投稿日 : 04/03/14 23:24

(前略 ; 著者)

終わりです。

あとで気が付いたんだが

なんで俺、そこで相手の連絡先聞かなかったんだ… |_|_|○

俺、女の人に感謝されたこと無かったから

焦っちゃったよおおおー

・後悔と興奮の感情の表現によって好意、そして励ましのフィードバックを求め、話しかける発言

²⁰⁶ Schank, Abelson (1977)、p. 37 参照。

²⁰⁷ Jabłoński (2001)、pp. 152-153、Gudykunst (1991)、pp. 49-50 参照。

²⁰⁸ 同上、p. 219 参照。

B

792 名前 : Mr. 名無しさん 投稿日 : 04/03/14 23:27

>>789

住所教えたんでしょ？

だったら相手がお礼しに家にくると思うから大丈夫だよ。

ところで、家にはコタツとぬいぐるみとあって
パソコンのディスプレイは小さい？

・同感と励ましのフィードバック、
会話の進展に「青信号」

4. 3. 1. 2 会話環境破壊的機能

対話者の精神的距離を明確に設定できない²⁰⁹「2ちゃんねる」の会話では、会話環境破壊的機能の発言もまた生じやすい。この機能は、ライオンズが定義する言語の機能である社会的機能²¹⁰のちょうど反対の機能を果たすものであり、匿名的な送信者が行う、一回だけまたは数回の激しい感情の発散を含む発言を指す。このような発言は、「2ちゃんねる」では「荒らし」と呼ばれている。こうした発言の送信者は、フィードバックを求めず、または、スレッドのコンテキストを気にせず、自発的に感情（卑俗性の高い場合が多い）を表現する。そのような発言はスレッドの中に混乱を起こし、ほかの「2ちゃんねらーず」に対して迷惑をかけるものとみなされている²¹¹。インターネット、とりわけ「2ちゃんねる」では、書き込みが匿名的にできるがゆえに、このようなことが生じてくるのであろう²¹²。このような感情表現を含む発言には、卑語、そしてアスキーアートを添えた間投詞の使用が多いため、そこでの言語の心情的機能はほぼ純粋なものであるが、それで実行される会話の手続きは、破壊的であり、会話環境に対して有害な影響を引き起こすものであり、そしてその特性は、自発的、挑発的、無コンテキスト的、会話環境破壊的である。

以下の会話におけるBの挑発的な卑語の発言が、その一例である。Aが会話環境創出的機能²¹³を果たす発言を行なったのに対して、Bがそれを見下し、Aの感情を損なう発言を行う。その後、会話が續かないことを恐れて、妨害されたスレッドを元通りに戻そうと努力するユーザCとC'の発言が見られる。結局、Bの妨害的な発言から6分経ってようやく、Aは改めて会話環境を再生することができた。この例が一般的な例であるとするならば、Bによる、会話環境破壊的機能を持つ一つの発言に対して、会話環境を修繕する機能の発言は少なくとも二つ必要であるということになり、また会話環境を取り戻す作業には少なくとも6分が必要であったとも考えられる。つまり（もちろん、会話に参加している個人・会話の状況によって異なるのであるが）、会話環境破壊的機能は、この程度の妨害作用を果たしうるのである。

A

731 名前 : Mr. 名無しさん 投稿日 : 04/03/14 21:25

すまん。俺も裏ぐった。

文才が無いから、過程は書けないけど。

このスレまじで魔力ありすぎ…

おまいらにも光あれ…

・ざんげと意図的な要求の手続き

²⁰⁹ 4. 2. 2 参照。

²¹⁰ 2. 2. 3. 1 参照。

²¹¹ Jabłoński (2001), p. 219 参照。

²¹² 4. 1. 5 と、4. 1. 7 と、4. 2. 2 参照。

²¹³ 4. 3. 1. 1 参照。

B

732 名前 : Mr. 名無しさん 投稿日 : 04/03/14 21:27
なんだとこあんちくしょうあああああ

・感情表現を含む破壊的な拒絶の手続き

C

733 名前 : Mr. 名無しさん 投稿日 : 04/03/14 21:28
きになる

・話題を展開させるための寛容かつ建設的な手続き

C'

734 名前 : Mr. 名無しさん 投稿日 : 04/03/14 21:28
>>731
彼女が出来たのか?

・話題を展開させるための寛容かつ建設的な手続き

A

737 名前 : Mr. 名無しさん 投稿日 : 04/03/14 21:33
>>734
違うけど。でも大チャンス
こういうこと続くとネタにしか聞こえないよな
とにかくおまいら外に出てみろ

・話題を展開させる手続き

解説 : 裏ぐる (裏切る)、スレ (スレッド)、おまいら (お前ら)

4. 3. 1. 3 会話環境維持的機能

会話環境維持的機能では、言語の心情的機能と交話的機能双方の役割を果たす。これに属する感情の表現を含む発言は、交話的なフィードバックとして機能する。ヤブオニスキ (2001) が示すように、「相互作用中には、対話者の伝達にさまざまな妨害が起こりうる。それらには、コミュニケーション・チャンネルの特性、または外の要因 (ノイズ) に原因があるものがある。その場合、相互作用に参加する者には、『情報を正しく受け取ったかどうかを確認したり』、『コミュニケーション・チャンネルが開いているかどうかをしばしば確認したり』、『受信者がさらなる情報を受け取る準備ができていないかどうかを確認したり』する行動を義務的に考慮する必要が生ずる」²¹⁴のである。「2ちゃんねる」では、挨拶 (人と会った時や別れる時にやりとりする、社交的・儀礼的な言葉や動作²¹⁵)、相槌 (話し手の発言中に聞き手から送信される、情報の受け取りが成功したことを確認する行為²¹⁶) など、日本語の会話において絶対必要な交話的要素が非常に制限されているか、または存在しないゆえ、“妨害”は、コミュニケーション・チャンネルの特性に原因があるといえよう²¹⁷。挨拶の場合、「2ちゃんねる」では、その会話中の時間の連続性が緩やかであるため、挨拶の一言を交わさずに会話環境に入り、そこを去ることが出来るので、言語行動が始まる瞬間と終わる瞬間を明確に識別できない場合もある。または、相槌の場合は、「2ちゃんねる」ではシステム的に出来ないものである。その役割を担うのは、感情に彩られた発言である。そこでは、ヤブオニスキの用語を用いるならば、「思いやりを提供する手続き」が実行される²¹⁸。その結果、当初は送信者の精神状態を表すものとして送信されるが、受信者との交信が可能であることを伝え、そしてコミュニケーション・チャンネルの開放、さらに開放状態の維持を目的とするものになる。ここでは、アスキーアートと顔文字を合わせた間投詞が多く用いられる。そしてこれは、上記の「荒らし」の反対語として考えられるものであり、話し手と聞き手を結びつける創造的な会

²¹⁴ Jabłoński (2001)、p. 194 参照。

²¹⁵ Microsoft Corporation (2001) 『Microsoft Bookshelf Basic 3.0』参照。

²¹⁶ Jabłoński (2001)、pp. 106-107 参照。

²¹⁷ 4. 1. 5と、4. 1. 7と、4. 2. 2参照。

²¹⁸ Jabłoński (2001)、p. 219 参照。

話手続きの実行を促す。つまり、その特性とは、自発的、社会的、交話的、有コンテキスト的、会話環境維持的なものとなる。

A

277 名前：電車男 ◆SgHguKHEFY 投稿日：04/03/27 23:18

帰還しますた

とりあえず着替えてきます(・▽・)

・話しかけと好意の顔文字

B

279 名前：Mr.名無しさん 投稿日：04/03/27 23:18

電車 忒——(°▽°)——!!!!

・感情表現の含む
交話的なフィードバック

B'

280 名前：Mr.名無しさん 投稿日：04/03/27 23:19

帰って忒——(°▽°)——!!!!

・感情表現の含む
交話的なフィードバック

A

296 名前：電車男 ◆SgHguKHEFY 投稿日：04/03/27 23:28

今戻りました。

結果から報告すると成功でうゑ d r f t g y ふじこ！

思い出しながら経過など報告させていただきます。

それとみんな有難う。

・感情表現の含む
話題を展開させる建設的な手続き
・感謝と対話者間の関係を結ぶ手続き

C

299 名前：Mr.名無しさん 投稿日：04/03/27 23:30

性交忒忒忒忒——(°▽≡(°▽≡°▽)≡°▽)——!!!!!!!!!!!!

・感情表現の含む
交話的なフィードバック

C'

301 名前：Mr.名無しさん 投稿日：04/03/27 23:30

成功って性交って成功って聖子うううううううう

・感情表現の含む
交話的なフィードバック

解説：～しますた（～しました）、(・▽・)（愉快的な気持ち）、(°▽°)（愉快的な興奮）、うゑ d r f t g y ふじこ！（慌てて興奮している様子）

これまで議論してきた機能をまとめてみよう。送信者は、フィードバックを求めるメッセージ（例えば、機能1の感情表現を含むもの）を掲示板に書き込んだ後、適切な反応（例えば、機能3の感情表現を含むもの）がない場合、または、破壊的な手続きを実行する発言（例えば、機能2の感情表現を含むもの）が反復して現われる場合には、その話題で会話を続ける関心を失い、会話が中断すると仮定できる。このように仮定するならば、「2ちゃんねる」の会話を分析し、感情表現の語用論的な使用を観察することによって、これからの会話の流れ、成り行きをある程度まで予測しうるようになるといえよう。広義的には、このような行動の手続きの義務的な実行は、行儀、マナー、またはエチケットなどと通例、名付けられているものであり²¹⁹、「2ちゃんねる」、または、他のインターネットのコミュニティでは、それはネット上のエチケット、略して「ネチケット」と称されている。

²¹⁹ Jabłoński (2001)、p. 218 参照。

第5章 「2ちゃんねる」における感情表現のシステムの分類

5.1 感情表現の典拠とデータベースとして「2ちゃんねる」—『電車男』に見る—

会話分析などのような自然な言語行動の研究を行なう際、適切な例文を含むデータベースの獲得、または、収集したデータベースの自然性など、常に方法論的、そして技術的な問題が起きる。その中で最も深刻な問題としては、ラボフ（1984）が最初に定義した、いわゆる「観察者の逆説（Observer's Paradox）」というものがある。彼はこの問題について以下のように述べている。「言語学の社会における研究目的は、体系的な観察の対象とはされていない人々がどのように会話するかを調べることであるが、しかし会話データは、体系的に観察しなければ得ることが出来ない。この問題はもちろん解決不能である。そこで、我々は形式的なインタビューを他のデータで補足する方法を発見するか、あるいは何らかの方法でインタビューの状況を変えるかする必要がある。」²²⁰。また小玉と古川（2001）もこの問題について簡単に説明している。すなわち、「本当に知りたいことを被験者に直接的に尋ねると、現実に則した結果を得られない」²²¹のである。

さらに、デーヴィスもこの点についてこう説明している。「観察者が会話から引き出したいデータは、観察者自身の存在によって汚染されているものであるから、『観察者の逆説』という術語は、非常に正確なものである。」²²²

しかし、インターネット時代になってから、つまり、言語行動の電子的なデータベースが利用出来るようになってからは、「観察者の逆説」は問題ではなくなった。ドイマートはこのことに注目して次のように述べている。「1990年代初頭におけるインターネットの興隆は、科学的な情報交換の新たな方法を切り開き、今日インターネットは、社会言語学の研究者に、言語に関する資料の宝庫を提供している。」²²³さらに彼は、さまざまな言語学的資源を紹介しているが、その中でも筆者は、とりわけ自然言語行動のデータベースとして利用可能な、いわゆる言語研究のコーパスに注目した。そこで、筆者は、ドイマートがインターネットを観察した視角を用いて、オーバーヴィンクラー（2005）が日本のブログ²²⁴を研究したのと同様に、「2ちゃんねる」を言語学的な素材のデータベース、つまりコーパス²²⁵の一種として見なしようと考えたのである。

つまり、著者が選択したこのデータベースには、「観察者の逆説」の問題は存在していない。著者がここで分析している言葉、表現、発言、そして会話全体は自然なものであり、コミュニケーション・チャンネルの特性に由来する要素にしか、制限されていない。

もちろん、3.5.1に示したように、「2ちゃんねる」の訪問者数は、およそ500万に近づいており（2003年10月：484万人）、さらにその数は日々増加しているゆえ、それら全体を詳しく分析することは不可能である。それゆえ、筆者は、『電車男』という名称で知られている「2ちゃんねる」における発言をまとめた書籍を本稿ではデータベースとして使用している。

²²⁰ Labov (1972)、p. 209（翻訳は著者による）。

²²¹ 小玉と古川（2001）、p. 59。

²²² Davies „Observer's Paradox” (Mesthrie編 (2001) *Concise Encyclopedia Of Sociolinguistics*, p. 802) 参照。

²²³ Deumert „Internet Resources for Sociolinguistics” (Mesthrie編 (2001) *Concise Encyclopedia Of Sociolinguistics*にて、pp. 838-839) 参照。

²²⁴ 3.2.1.5参照。

²²⁵ 「コーパス (corpus; 「身体」を意味するラテン語に由来) とは、電子化された自然言語の文章から成る巨大なテキストデータである。言語学や自然言語処理などの研究に使うため、言語的な情報(品詞、統語構造など)が付与されていることが多い。」(『ウイキペディア』より)

5. 1. 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)として始まった。2 典プロジェクト(2002)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[秋葉原系のオタクの2ちゃんねらー]と彼が思いを寄せる女性となりゆきを、毒男[独身男性]住民が励ましなが見守る純愛ストーリーである」という。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）に由来し、そのリアル・ラブ・ストーリーは人気のあまり、多くの人々によりまとめられ、最終的には③一冊の書籍として新潮社から出版され、それは日本でベストセラーとなった。こうして『電車男』は、「ネット発の純愛物語」として有名なものとなり、発売からわずか2ヶ月で50万部を突破した。すでに4誌で漫画化が決定され、05年6月には映画とドラマも公開された。ちなみに、本稿において『電車男』という語で示しているのは、特に説明がない限り③を指している。

5. 1. 2 さまざまな発言の集合体としての『電車男』

もちろん、「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、考察することが最も理想的な方法である。しかし、これは極めて膨大な作業を要求するゆえ、さしあたり本稿では新しい通信手段としての「2ちゃんねる」で使われる感情表現のみに考察を限定し、さらにそれらを全部抽出するのではなく、どのようなものが頻繁に用いられているのか、そしてどのような文字システムと感情（感情の叙述—これを「感述」と、そして感情の価値—これを「感価」と略す）が頻繁に掲示板に出てくるのかを分析することのみを当面の課題としている。それゆえ、本稿の分析対象は、『電車男』²²⁶に出てくる、約2000の発言に限定しても十分である。さらに、『電車男』は書籍という形で刊行されているゆえに、バーチャル空間に存在する現実の触知できる論拠として用いることができ、この点でも分析対象として最も適切なものである。

5. 2 『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表の説明 —

中村（2004）によれば、人間は「自分の手で独創的な表現を作り上げたりする」²²⁷ことがある。むかし使われていた言葉は意味を変え、全く違う意味を持つものとして使われ始める。特に、光ファイバーが膨大な量の情報を瞬時に伝え始めた現代において、人間の言語も光速で伝達されるゆえに、言語の進化速度が速まっている。また、本稿で採集している感情表現は、中村が集めた感情表現とかなり異なるものである。つまり、桜井ら（2005）が記したような「2ちゃんねる」の発言の「魅力的なノリの軽さ」²²⁸の結果、そこでの表現の独創性はきわめて高度なものとなっている。それゆえ、本（『電車男』）を読む際、その発言の中のどれが感情表現かを理解するためには、辞書（その中は、『広辞苑』、『Microsoft Bookshelf 3.0』、という日本語の辞典、『感情表現辞典』と『日経パソコン用語辞典』のような専門辞典以外にも、『故事ことわざ辞典』、そして『ウィキペディア（Wikipedia）』、『2典～2ちゃんねる辞典～』など）の他に、さらに常識、そして多くの場合、想像力も必要とされる。

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に、または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に、下記のインターネット感情表現分類表（表7）を作成した。この表は左から右へ、例、文字システム、感情の価値、感情の叙述、（感情表現の）意味、数という六つの区分に分けられている。以下、それぞれの部分に関して説明を加えておこう。

²²⁶ 中野（2005）。

²²⁷ 中村（2004）、p. 8。

²²⁸ 桜井ら（2005）、p. 93。

表7 インターネット感情表現分類表

例	文字システム	感情の価値	感情の叙述	意味	数(全般)	Mission(数)
キタ————(∇)————!!!	三複 (カ+顔)	+	喜	待ち遠しかった友達 が長時後掲示板 に登録した	30	1(1), 2(10),...

5.2.1 例

これは、『電車男』からの感情表現の実例である。表の中には、欄が小さい例と、かなり大きい（特に複雑なアスキーアート）例があるが、かりにそれがいかに大きい例であったとしても、感情表現の一部と考えられる限り、一桁残らず全部をその欄に収めるように努めた。ただし、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、縮小を行なっている。

表8 文字入力表、『取扱説明書/A1402SII』、p.199。

漢字・ひらがな	全角カタカナ 半角カタカナ	全角英数字 半角英数字	全角数字 半角数字
あいうえおあいうえお	アイウエオアイウエオ	〈英数字全角〉 . @ / : - _ ~ 1 〈英数字半角〉 . @ / : - _ ~ 1	1
かきくけこ	カキクケコカ <small>(全角)</small> ケ <small>(全角)</small>	abcABC2	2
さしすせそ	サシスセソ	defDEF3	3
たちつてとつ	タチツテトツ	ghiGHI4	4
なにぬねの	ナニヌネノ	ijklJKLM5	5
はひふへほ	ハヒフヘホ	mnoMN06	6
まみむめも	マミムメモ	pqr sPQRS7	7
やゆよやゆよ	ヤユヨヤユヨ	tuvTUV8	8
らりるれろ	ラリルレロ	wxyzWXYZ9	9
わをんわスペース 、。 - (長音) ・ ~ ! ?	〈カナ全角〉 ワラソウスペース 、。 - (長音) ・ ~ ! ? 〈カナ半角〉 ワラソスペース 、。 - (長音) ・ ! ? 「 」	〈英数字全角〉 スペース ! ? - , * 0 〈英数字半角〉 スペース ! ? - , * : 0 & ¥ 0	0
濁音、半濁音	〈カナ全角〉 濁音、半濁音		*

5.2.2 文字システム

元々インターネット掲示板に書かれている発言は、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。ユーザ側のコンピュータの種類（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を通じてMicrosoft社（株）が普及させた「日本語—Microsoft IME Standard 2002 ver.8.1」という文字入力モードを使う。しかし、イ

つものではなく、その段階に応じて複雑さも増加していると考えうる。本論の、「インターネット感情表現分類・文字システムの分類表」では、感情表現を造り出す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分類した。

まず、文字モードの複雑さについては、一位／二位という二段階で分類することとし、一位＝英字、二位＝漢字・ひらがな・カタカナとして考えた。半角記号は半角英数字と同様のもとして使われ、全角記号は全角英数字・漢字・ひらがな・カタカナと同様のものとして用いられている。既に述べたように英数字の全角・半角の区別は無視される。半角記号については、半角記号は英数字とともに一位に属し、それに対して全角記号は漢字・ひらがな・カタカナと一緒に使われるので二位に属するという形で考えている。

一位の文字モードと二位の文字モードは記号的には異なる分類に属するものであるが、コンピュータに存在する文字モードのレベルの分類としては同様のものとして見なす。それに対して、三位の文字モードという複雑さのレベルは、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として定義される。もちろん、この三位の文字モードの中には「意図的な文字／意味化け」の「意味変化」と、「反復表現」という異なる性格のものが含まれる。しかし、いずれも複雑さのレベルは前二者（一位と二位）よりも大きいゆえ、三位として別の複雑さのレベルに分類される。さらに、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、これらを表（以下の表 10）にまとめた上で、さらにそれらの説明を行う。

表 10 インターネット感情表現分類・文字システムの分類表

文字モードの複雑さ	文字システム	可能なサブシステム	略号
一位文字モード	英数字		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
	クサチュー文字		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	

5. 2. 2. 2 文字システムの精密性

筆者が採集した感情表現は、さまざまな文字・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）の通常の使い方では使われる場合があるのだが（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）。以下のような文字システムは今（2006年現在）まで「2ちゃんねる」のほぼ全ての掲示板で見られるものである。

5. 2. 2. 2. 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。それゆえ英数字によって表される感情表現の数は限定されており、さらにその意味はほぼ英語のものと同じである(例、,,uoooooooo!!!!”など)。ただし、アスキーアートの単純なバージョンとして英数字が用いられる例(例えば、,,orz”は、「_||_||_」の単純版)は例外的に、頻繁に用いられている。

表 11 定型文一覧表、顔文字 1-2-3、『取扱説明書/A1402SII』、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_)/
	1	(o^-')b	6	(^-^)/y-~~
	2	\(^δ~)/	7	(o`▽'o)
	3	(ρ_—)o	8	(`□´)
	4	(^-▽^-)v	9	(¥△¥;)
顔文字3	0	(≥ε≤)	5	(^·^)Chu♪
	1	(≥▽≤)ゞ	6	ι(◎_◎)/ゞ
	2	(;□;)!!	7	ε=Γ(;_▽_)┘
	3	(u_u)o”	8	♪d(〇〇)b♪
	4	=^ε^=	9	へ(^-^)X(^o^)/

5. 2. 2. 2. 2 記号と特殊文字 (半角)

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、より精密な構造を持つ「2ちゃんねる」の文字モードの仕組みが、これら従来の顔文字を掲示板の舞台からほとんど駆逐してしまった。もちろん、これら従来の顔文字は、携帯電話やEメールなどにおいては、依然として広く使われている。また、顔文字の一般的な使い方は後述(5. 2. 2. 2. 1 2)の「顔文字一覧表」(表 14)にまとめてある。

また、表 11 の「定型文一覧表、顔文字 1-2-3」(メールで打ちやすいように、携帯電話に登録された顔文字のコレクション) から、我々は顔文字の進化の過程を最も明瞭に知ることが出来る。これは、携帯電話のキーボードで「顔文字 1」、「顔文字 2」、「顔文字 3」など打った場合に携帯画面に現れるものであるが、「顔文字 1」という区分では半角記号が優勢であり、そして「顔文字 2」では半角記号と全角記号が半々程度を占めているのに対して、最も精密な「顔文字 3」では半角記号が劣勢であるか、あるいは全くない。ちなみに「2ちゃんねる」の顔文字は、本表の「顔文字 3」と同じような精密度を持っている。

5. 2. 2. 2. 3 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(自分か相手の発言、起こったことなどについて後悔して、,,力が抜け膝をつく”の意)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」の文字システムを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。

5. 2. 2. 2. 4 ひらがな・漢字

後に紹介するような、文字をさまざまな方法で変形させることで行う感情表現として使う場合もある一方で（5. 2. 2. 2. 8～12、以降でこの点について触れる）、感情・気持ちの言葉の意味を文字通りに表す伝統的な方法も広く使われている。ただしそれらについては、4. 1全体で詳しく示しておいた。

これらの場合には、表現を文脈から取り出し、辞書形にして感情表現表（本論の巻末に添付）に提示している（例えば、「緊張しています…」→「緊張する」）。もちろんこのような省略は、単純化しすぎているかもしれない。ただし、リソースにひらがな・漢字で現れる感情表現を全部そのまま掲載する場合、本稿の紙幅を大幅に超えてしまうような膨大な感情表現表を作成せざるを得ないゆえ、ここでは、前記のような省略を行わざるを得ない。

5. 2. 2. 2. 5 カタカナ

カタカナで表現される例は、擬音語・擬態語が最も多い（例えば、「ドキドキ」、「バクバク」）。ただし普通、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）存在し、このような場合についてもそのまま感情表現表に記載する。ただしこれらはしばしばキャッチ・フレーズとして機能するゆえ、辞書形には直さない。

5. 2. 2. 2. 6 記号と特殊文字（全角）

記号だけで作られた例は数少ない。変わった、くずした顔文字の場合が最も多いが、例として抽出してしまうと、その持つ意味が不明瞭になってしまうので、説明を追加する必要がある場合もある（例えば、「: : ; : : ° ª ª : :」は「(;´Д`)」のくずしたバージョン）。

5. 2. 2. 2. 7 二位文字モード複合

二位文字モード複合語は、普段、カタカナとひらがな・漢字（記号も少数）を用いて表される言葉である。流行語、または強調された言葉もここに属する（例えば、「シク」＝「シクシクなる」の意、「キモい」＝「気持ち悪い」の意）。

5. 2. 2. 2. 8 意図的な文字・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属する。意味変化とは、日本語では日本語として本来持つ意味とは異なる意味で使われているものを指す。『電車男』（「2ちゃんねる」）でも、似た音を持つのに意味だけが変わられ、異なる意味を表わす表現が多く見られ（例えば、「萌える」＝「燃える」の意）、その中にはスラングの例もしばしば存在する。また、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、慌ててキーボードを叩いて打ち出される一見無意味な表現が最も多い（例えば、「え d r f t g y ふじこ l p @」）。それに対して短いものとしては、外来語の短縮化が最も頻繁に見られる（例えば、「おk」＝「OK.」（オッケー）の意、「うp」＝「UP」（上）の意）。

5. 2. 2. 2. 9 ギャル文字

ギャル文字の定義、またはギャル文字表については、以下、フリー百科事典『ウィキペディア（Wikipedia）』から引用する。

「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）を解体して別の文字でそれ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。文字の割当てにはさまざまなバリエーションがある。

使用者である女子高生たちは、これを用いて読めないメールを書くことがステイタスとも言われ、時折バラエティ番組などでは『呆れた文化』として採り上げられることもある。

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 (よちおう。)

「2ちゃんねる」では、ギャル文字が頻繁に使用されているとしばしば考えられているが、本稿のデータベースにおいては、これによる感情表現の例は少ない。

表 12 ギャル文字表

あ行	あ： あ・ア い： い・イ・レゝ・レゝ・レ)・レ)・Lゝ・Lゝ う： う・ウ・ウ・ヴ え： え・エ・之・工・エ お： お・オ・才	は行	は： ハ // 【バ】・ハ o 【バ】・ハ・ハ・1£ ・ (£ ・ 川・ノ1・レ£ ひ： ヒ // 【ビ】・ヒ o 【ピ】・ヒ ふ： フ // 【ブ】・フ o 【プ】・ヴ へ： ヘ // 【ベ】・ヘ o 【ペ】・ヘ ほ： ホ // 【ボ】・ホ o 【ポ】
か行	か： カゝ・カゝ・カゝ・カゝ・カゞ 【が】 き： (キ・(≠・L≠・≠ く： <・<・<ゝ け： ケ・(ケ・レ†・レ†・ ナ・I+・Iナ こ： =・=・=]・	ま行	ま： m a ・ m α み： 彡 む： £' ・ Δ め： ×・x・χ・义 も： m o ・ m σ
さ行	さ： 卩・士・(十・L+ し： し・U す： £ せ： 世 そ： ξ・ξ・ソ・ゝノ・ゝノ	や ゆ よ	や： や・ヤ ゆ： ゆ・ユ よ： よ・ヨ・ヨ・ち o
た行	た： ナ=・+=・+二・ナ ち： 干・千・于 つ： つ・ツ・コ て： τ・τ と： ト・ト・ト・ト	ら行	ら： я a り： L ・l)・レ)・』・L る： ゐ・ゑ・儿・1レ)・レ れ： я ё ろ： з・3・□・回
な行	な： ナよ・十よ・†よ・ナ g に： (=・ =・ 二・L=・I=・ ぬ： й u ね： й ё の： ノ)・σ	わ を ん	わ： わ・ワ・wα を ん： ω・γ・w・h

5. 2. 2. 2. 10 クサチュー語

クサチュー語の定義は、ギャル文字と同じく、フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』から以下引用する。

「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。また、類似したものにギャル文字があるが、ユーザ層

が全く異なることから、関連性は低いと考えられている。」

さらに、ギャル文字と同じく、本稿のデータベースには、クサチュー語の例は少ない。

表 13 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	フリー百科事典ウィヰハ・ティ了
クサチュー語	クサチュー言吾
爆死	火暴歹ヒ

クサチュー語の文章の例 (Vector Inc. 『クサチュー語変換マクロ』 から引用する) :

■■■以下日本語■■■

秀丸上で日本語をクサチュー語(風変わりな文字列)に一括変換します。機種依存文字は含みませんので読む人の環境に左右されず、Web 掲示板・電子メール・簡単な HTML 文書に利用出来ます。メルヘンチックにもイカレた雰囲気にも見える字体(文字列)です。

■■■以下クサチュー語■■■

秀丸上で日本語をクサチュー語(風変わりな文字列)に一括変換します。機種依存文字は含みませんので読む人の環境に左右されず、Web 掲示板・電子メール・簡単な HTML 文書に利用出来ます。メルヘンチックにもイカレた雰囲気にも見える字体(文字列)です。

5. 2. 2. 2. 11 ASCII ART (単純、複雑)

アスキー・アートの定義は、『日経パソコン用語辞典』から以下引用する。

「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。」

5. 2. 2. 2. 12 顔文字

顔文字の定義が、アスキー・アートと同様に、『日経パソコン用語辞典』から以下引用する。

「記号を組み合わせて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。海外では笑顔を (:-) とするなど、横向きの物が多い。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。」

顔文字の例は、表 11 と表 14 参照。

5. 2. 2. 2. 13 反復表現

感情のあまり、我を忘れ、荒れ狂って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現したことがある人は多いだろう。そのような表記法はインターネット掲示板の文字の世界にも見受けられる。本稿ではこれを三つのグループに分類する。すなわち、

- ①「小数文字反復」は一つ～三つの文字の繰り返りで、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」ではセリフの文字数が前から連続しつつ、徐々に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)。

表 14 顔文字一覧表『取扱説明書/A1402SII』、p. 245。

よみ	顔文字	よみ	顔文字	よみ	顔文字
あいた	(>_<)	かお*	(._.)_	にこ	(^o^)
あせ	(^_^;)		(^^^)		8->
	^_^;		(^o^)		:)
あら	(/--)/		(~_~)		:~)
ういんく	(^_~)		(~_~;)		:>
ういんく	(^_~)		(^o^)	ねてる	(-_-)zzz
うん	(--)(_)	きす	:~*	ばいばい	(;~;)/~~~~
えと	(+o+)	くすん	(;~		(^,^)/~~~~
おーい	(^o^)/	くたばる	(*_*)		(^_^)/~
	(^^)/		(+_+)		(^^)/~~~~
	(^o^)/	さかな	(>_<)	はずかしい	(*^^*)
	(^_^)/		()<<		(o^~^o)
おこる	(>_<)	さざえ	8(*^^*)8	びくっ	(*_*)
かお*	(^o^)	しくしく	('_')		(*_*;
	>^_<		(:~;)		(+_+)
	^/^		(;0;)		(@_@)
	^^;		(;~;)	ひやあせ	(^~^;
	(._.)		(;~;		(^~^;)
	(^o^)		(;~;)		(^,^;
	(^^)		(/_;)		(^o^;
	(^_~)		(T_T)	ぶい	(^_^v
	(^_^)	じと	(-.-)		(^^v
	(^_^;)	すみません	m(_)_m	ぶんぶん	:<
	(^o_o^)	たのしい	(*^,^*)	ぺこり	m(_)_m
)^o^((^~^)		(_)
	^_^;		(^~^;)		_(^_^)_
	(-.-)		(^^)		_(._.)_
	(+_+)		(^o^)		<m(_)_m>
	(*_*)	たら	(-o-;	めがね	(@_@)
	(. .)	てれ	(*^^*)	わーい)^o^(
	(;~;)	なく	(;~;)		(●^o^●)
	(>_<)		(T.T)		(^v^)
	(@_@)		(T^T)		(^u^)
	(T_T)		(T_T)		(^◇^)
	(-_-)	なぜ	(?_?)		(^o^)
	(_)	にこ	(^_^)		(^o^)
	m(_)_m		(*^,^*)		(^o^)
	(-_-;)		(#^,^#)		(^o^)
	(^,^)		(^,^)	わくわく	o(^~^)o
	(..)_		<^!^>		o(^^^o
					o(^o^)^o

5. 2. 2. 2. 14 三位文字制度複合

たいていの場合、上記の文字モード一つのみが用いられるのではなく、それぞれを複合したものが「2ちゃんねる」上では用いられている。この最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構成されている。

5. 2. 2. 3 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存在するが、それについては文字モードの例を説明する際に、適宜紹介する。

5. 2. 2. 6 略号

スペースの都合上、『電車男』から感情表現を取り出し、分析時に上記の文字モード、システムなどの名前をそれぞれ略号で示す（5. 2. 2. 2の表10のインターネット感情表現分類・文字システムの分類表参照）。

5. 2. 2. 7 感情の価値、感情の叙述 — 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さまざまであり、研究者各々が、各自の分類を提案しているともいえる。それに、言語の継続的な発展につれて、表現の用法が変わったり、独創的な表現が個人によって生み出されたりする。そこで本稿では、中村が『感情表現辞典』で提唱した区分をまず取り上げる。

〔感情の範囲〕

「感情」という用語は、心理学的には、感覚や観念にともなって起こる快・不快あるいは緊張・弛緩の現象をさすとされ、意志・理性に対立するものとして、意識の主観的な面をあらわす際に使われる。感性経験のうち、感覚とも情緒とも区別されるが、ここでは、いわゆる喜・怒・哀・楽よりも広くとらえ、気もちとか心理とかいうことばでさす、ある臨時的な精神状態のほとんどすべてを対象とした。」²³⁰

〔感情表現の範囲〕

「それ自体が感情表現でなくても、それをとおして感情表現ができるものは、なるべく広くあつかうことにした。」²³¹

〔感情の分類〕

「実際の表現例から喜・怒・苛・悲・淋・鬱・悄・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、境界線の引きにくさを考慮して、この第一次分類を部分的に修正した。すなわち、悲と淋を一括して哀としたのが第一点、鬱・悄・苦・悔・嫌・憎・惑を一括して厭としたのが第二点、苛・昂・感動を一括して昂で代表させたのが第三点である。その結果、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。」²³²

本稿では、この中村の見解を参照しつつ、以下では「感情の叙述」（感述と略）とこれと呼ぶことにする。

中村は、「現実の感情はそうすっきりと分かれるものではない」²³³と留保した上で、『感情表現辞典』の第10版発行へのあとがきでは、以下のように示している。

「表現を素材として見た感情の諸相は『慶・喜・謝・幸・誇・楽・明・爽・快・温・浮・恍・躍・弾・笑・怒・憤・屹・不愉快・煮・癩・不機嫌・悲・淋・怖・恥・辱・好・厭・嫌・憎・悔・妬・惑・鬱・悄・苦・焦・苛・緊・昂・動・安・驚・衝・呆』という四六種ほどの広が

²³⁰ 中村（2004）、p. 12。

²³¹ 同上。

²³² 同上、p. 13。

²³³ 同上。

りが観察される。」²³⁴しかし、それら全てをグループ化した、「〈喜〉〈怒〉〈哀〉〈怖〉〈恥〉〈好〉〈厭〉〈昂〉〈安〉〈驚〉という大分類は現在でも基本的にほぼ妥当だと思われる」²³⁵と述べ、また、文章、小説などでの表現を重視して、このような「感情の分類」を採用したという。

また中村は、一つの表現はいつも一つの感情だけを表すわけではないとも述べている。たとえば『嘆息』は哀と厭、『小躍り』は喜と昂、『色を失う』は怖と驚との両方にあらわれる²³⁶という。それゆえ、二つの感情を表す一つの表現なども『感情表現辞典』に見られる。このことは、筆者の分析においても避けられない問題として出現している。

ただし、本稿は感情表現辞典を新たに編集するつもりで書かれたものではない。それゆえ原則として中村の感情表現分類の枠組みを採用するが、ただし、字数の都合上、中村のように例文の引用により感情表現を補足するのではなく、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²³⁷にする。そして、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、中村は大量の文献から用例を抽出しているが、筆者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している。

さらに中村の枠組みに加えて、本稿ではもう一つの区分を導入する。すなわちそれは、快・不快という感情の区分であり、ちなみにこれらは後出の「感情の価値」（以下「感価」と略す）の（+）／（-）として表記し、この区分も基本的な区分として用いる。いうまでもなく、10種の感情区分と快・不快は同義ではない。例は少ないが、例えば「！！！！」という「興奮をあらわす複数の感嘆符「！」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りうる。

5. 2. 2. 8 意味

ひらがな・漢字、及びカタカナ、そしてその複合語で表された感情表現の例は、説明の必要もない場合が多いが、ことばの通常の表記以外の方法で述べられた感情表現（特に意味化け、アスキーアートに属するものなど）は多少の説明がいうまでもなく必要である。そこで、『電車男』の中に出てくる分かりにくいと思われる例を説明することにした。ここでは、中村（2004）、新屋、姫野、守屋（2004）、安藤（2005）、『ウィキペディア（Wikipedia）』、『Microsoft Bookshelf Basic 3.0』、『広辞苑』第五版、『日経パソコン用語辞典』、『故事ことわざ辞典』、2典プロジェクト（2002）などの引用に頼るのみならず、また独自の文脈分析を加えてこの説明を行う。

5. 2. 2. 9 数（全般）、Mission（数）

まず、感情表現の使用について評価するためには、『電車男』に出てくる感情表現を全て数える必要がある。「数（全般）」はリソースでの全体の数を表す。「Mission(数)」は1章から6章まで、及び「後日談」の7章それぞれに出てくる感情表現の数である。その上で、感情表現を含めた発言と、1つの発言自体が感情表現の全体である発言も別に算出した。その区分については表15で示した。

²³⁴ 同上、「東京堂刊行にあたって」、p. 458。

²³⁵ 同上。

²³⁶ 同上、p. 14。

²³⁷ 同上、pp. 23-60 と同様。

表 15 『電車男』の感情表現を含む発言、プタシンスキ (2005b)、p. 155 参照。

章号	発言数(全般)	感情表現を含めた発言		
		全般	感情表現＝発言全体	感情表現＝発言の部分
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%

5. 2. 3 インターネット感情表現に対する統計的な分析

これまで、インターネットにおける感情表現の可能な文字システムについて議論してきたが、その結果を踏まえた上で、これからその文字システム上でいかに感情表現が行われているのかについて、分析してみよう。ここではその分析資料として、主に二種の資料を用いる。

一つは、『電車男』の発言分析であり、そこでは感情を表現するために最も利用される文字システムについて統計的な検討を加える。

次いで、もう一つの資料とは、感情表現に関する認識と利用についてプタシンスキ (2005b) が一般人に対して行ったアンケートの結果を利用する。

表 16 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%

アンケート調査は、2005年5月1日から7月1日までに、さまざまな職業と身分の日本人110名を対象として、質問用紙に対して回答してもらうという方法によって行われた。この調査は、インターネット上での会話で使われる感情表現の利用、ならびにネットの利用とストレス発散の間の関係を調べることを目的として行なわれたが、本稿では、その一部、つまり、インターネットの感情表現の利用に関する部分のみを用いる。回答者の内訳は、左表(表16)に示した通りである。そして最後に、これら二つの結果を比較した上で、「2ちゃんねる」における感情表現の特徴を検討してみたい。

5. 2. 3. 1 『電車男』

『電車男』の感情表現の文字システムを分析する際、まず感情の価値、具体的な意味などを無視し、所定の表現が感情を表すかという面のみに限定して分類したところ、その結果は表14のようにまとめられた。

インターネット上では、さまざまな気持ちの表現方法が存在するが、やはりひらがなと漢字からなる表現が最も一般的なものであると考えられる。そして、表17からも明らかのように、「2ちゃんねる」においても、やはり、ひらがなと漢字からなるものが最も頻繁に使われている。しかし、次に頻繁に用いられる表現方法は、顔文字であり(例：(´・ω・`))、三番目に順位づけられるのは、簡単なアスキーアート(例：_|_|_|O)である。ちなみに、『電車男』で最も多く用いられている感情表現は、「力が抜け膝をつく」という意味の「厭」の不

快な感情を表す「_||_||_」という簡単なアスキーアートである（全部で 141 回登場）。それはなぜなのか、以下考察を加えてみよう。

表 17 プタシンスキ (2005b)、
p. 158 参照。

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%

話し手の姿が見えないインターネット空間において、五感のコミュニケーションを求める人間は、表情の代替物を創出せざるを得ない。それは、スギヤマ (2004) が、「言葉以上の個人の感情が伝わる文化的なニーズが適応させる新語彙」²³⁸と呼ぶものであり、この現象について、表 15 から文字システムの割合を比較検討しつつ分析してみよう。まず、三位文字の複合 (13% 表 17 では「三複」と略す。例: キター————(°▽°)————!!!!) と小数文字の反復表現 (11% 同じく「小復」と略す、例: ああああ) は顔文字と同様に、簡単に書き込むことが出来、それゆえその比率はかなり高い。それに対して複雑なアスキーアート (5% 表 17 では「AA複」)、意図的な意味変化 (2% 表 17 では「意変」) などのような想像力の高いレベルが必要とされる感情表現の数はあまり多くない。

また、こういった感情表現は、「言語の節約」のために用いられている。それゆえ、より短い時間で大量の意味を伝えようとする場合に用いられる傾向があるゆえに、使いたれない英数字 (1%未満 表 17 では「英数」と略す)、または使いにくいクサチュウ語とギャル文字は、『電車男』では見出すことが出来ない (表 17 では「ギ字」「ク字」と略したが、それぞれ 0%であった)。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、ここでの一定の傾向をより適切に表すものであろう。

さらに、最も頻繁に使用されている表現を紹介してみよう。著者は、それらを感情の価値、つまり「感価」という基準で、感情表現 (-) と感情表現 (+) に分類し、それぞれの上位 10 個の表現のリストを作った (表 18 ならびに表 19)。

まず、表 18 みるように、-の感情表現の代表的な例としては、顔文字 ((´・ω´)、(×_×)、ヽ(´Д`)/)、簡単なアスキーアート (_||_||_、_||_||)、ひらがなと漢字の通常表記 (緊張する、鬱になる)、または簡単な反復表現 (ああああ、など) が多いが、スペルミス (えdrftgyふじこlp@) と意味変化 (萌え死ぬ) からなるものも多く書き込まれている。これらの表現で、最も頻繁に表現されている感情は、「厭」とマイナスの「昂」である。

他方、+の感情表現の場合については、表 19 にまとめてあるが、最も頻繁に見られるものは、言葉の通常表記 (好き [~だ、~になる]、おめでと(う) [ございます])、カタカナと顔文字からなる複合語 (ここでは、例え、(;´Д`)^アアという例が挙げられるが、また最もよく知られている「2ちゃんねる」の感情表現、つまりキター————(°▽°)————!!!! もこれに属する)、または、顔文字 ((´・ω´)、(°▽°))、とカタカナ (キター、ドキドキ[する]) それぞれによる表現、さらに意味変化 (萌え/萌える) などの表現もここに属する。そして、最も頻繁に表現されている+の感情は、「好」、「喜」、そして、プラスの「昂」である。

²³⁸ 脚注 190 参照。

表 18 一番よく使われる感情表現(-)のトップ・テン

順番	数 (全般)	感情の 叙述	例	文字 システム
1	141	厭	┌┐┌○	AA 単
2	31	昂	ああああ／アアアア／aaaa	小復
3	20	厭	┌┐┐	AA 単
4	18	昂	緊張する	ひ・漢
5	14	厭	(´ω´)	顔
6	13	昂	えdrftgyふじこlp@	スペミ
7	13	哀+厭	(×_×)	顔
8	9	厭	鬱になる	ひ・漢
9	8	哀+昂	ヽ(´Д´)ノ [ウワァン]	顔
10	8	昂	萌え死ぬ	意変

表 19 一番よく使われる感情表現(+)のトップ・テン

順番	数 (全般)	感情の 叙述	例	文字 システム
1	57	好	好き [～だ、～になる]	ひ・漢
2	50	喜	おめでと(う) [ございます]	ひ・漢
3	40	昂	キター————(´▽´)————!!!!	三複(力 +顔)
4	21	昂	萌え/萌える	意変
5	16	昂	————	小復
6	15	昂	キター	力
7	11	喜	(´ω´)	顔
8	11	昂	ドキドキ[する]	力
9	11	喜	(´▽´)	顔
10	9	昂	(;´Д´)`ア`ア	三複(力 +顔)

5. 2. 3. 2 アンケートの結果

このアンケートでは、感情表現を、「言葉そのものの通常表記」、「顔文字」、「反復表現」、「アスキーアート」、「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」、さらに「その他」に分類している。ここで注意すべきなのは、このアンケートにおいて用いた文字システムの区分が、本稿で使用したものよりも単純化されていることである。すなわち、「言葉そのものの通常表記」には、本稿のリストの「ひらがな・漢字」と「カタカナ」が含まれ、また「アスキーアート」には、簡単のものと複雑なものの双方が含まれている。反復表現はまた、最もよく利用されているのは単数文字のものであるが、このアンケートでは、「小数文字反復」、「多数文字反復」「エコー表現」の全てを含んでいる。また、「その他」の区分に含まれるのは、表 10 で挙げられているものの、前記の分類に含まれない、「複合語」(一位、二位、三位文字モードを複合したもの)、「英数字」、そして「記号(全角と半角)」であるが、「そ

の他」²³⁹として取り扱った。

このアンケートによって、回答者から感情表現の利用について聞いた結果をまとめたものが表 20 である。回答者の大半は、やはり「言葉の通常表記」で感情を表す(87.27%)。次いで、日本社会に既に定着している顔文字は、第 2 位を占めるほど人気がある(71.82%)。そして、40%以上の差をつけて、第 3 位に反復表現がくる(29.09%)。また、アスキーアートも少数ながら支持を集めている(7.27%)。しかしそれ以外の表現方法を用いていると回答した人は極めてわずかである。

表 20 プタシンスキ (2005b)、p. 159 参照。

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%

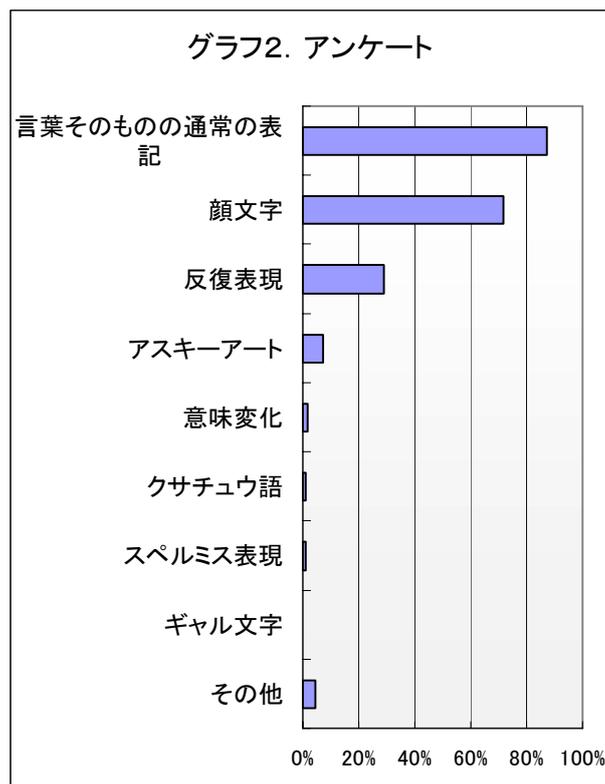
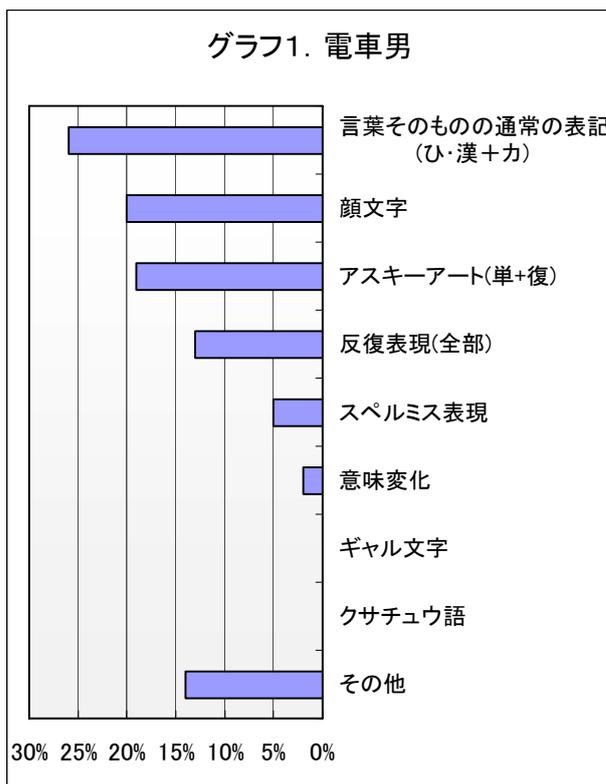
5. 2. 3. 3. アンケートの結果と『電車男』の分析結果の比較

この筆者が行ったアンケートの回答者の集合と、『電車男』に書き込んでいる人々の集合は、相互に直接の関係を持たず、統計学的には互いに独立した集合として取り扱う。それゆえ、ここでこの両者のグループがそれぞれ用いている感情表現の方法の比率を比較検討すると、両グループの特徴的な傾向に関してより客観的な分析結果が得られるものと思われる。以下、グラフ 1 とグラフ 2 で示したのが、それぞれの集合における表現方法の比率である(わかりやすくするために、両者を並べておいた)。

まずこれらのグラフからは、感情表現が、主に二つのグループに分けられるということが読みとれる。すなわち、①「頻繁に用いられているもの」と②「あまり頻繁には用いられないもの」であり、①には、「言葉の通常表記」、「顔文字」、「反復表現」、「アスキーアート」が含まれ、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」が含まれる。「その他」の中は、『電車男』の中の「三位文字モードの複合語」を除き、あまり多くの例は見出せない。

この結果の比較から次のようなことが理解できよう。多くの日本人は、インターネット会話でも感情を表現するときに、まず、言葉の通常表記を最も頻繁に用いている。さらに、顔文字も利用頻度が高く、その次に反復表現(主に「あああああ!!!!」のような少数の文字で表現されているもの)を日本人は頻繁に用いているということである。こういった傾向が生じる原因を検討するならば、以下のようなことが挙げられる。

²³⁹ 三位文字モードの複合語は、『電車男』で少なくないが分類を読みやすくするために、複合語を一括にまとめている。



まず、これら三つの表現方法はより簡単で、早く、直接に感情を表現できるものであるということが挙げられる。それに対して、意味変化、または、読みにくいギャル文字、クサチュウ文字は、それを用いるのに想像力とさまざまな手間がかかるので、感情を表したいユーザによってめったに使われていない。

またこの比較からは、次のことも読みとれる。すなわち、コンピュータに詳しい人（ここでは、「2ちゃんねらーず」）の方が、アンケートの回答者よりもより頻繁に、文字モードで遊び、アスキーアートを使っているということである。その理由としてはおそらく、すでにユーザ自身がそれらを事前に用意してあったり、あるいは他のユーザが作ったものを借りたりすることで、適切なときに簡単に掲示板に載せられるよう準備している場合が多いからである。

5. 3 「2ちゃんねる」の感情状態

837 名前:電車男 ◆4aP0TtW4HU 投稿日:04/05/16 18:39

「2ちゃんねるって知ってる？」

見せる前に説明が必要だった。

「掲示板の？」

「うん、匿名掲示板のね。色んな人間の感情が渦巻いている。」

『電車男』、p. 355 から

「2ちゃんねる」で現れる感情表現を統計的に観察することにより、このメディアの感情状態が見えてくる。そして、「2ちゃんねる」を会話に使う人たち（2ちゃんねらーず）の発言を分析し、その中の総感情の水準を測ることによって、彼らの心理も自然に浮かび上がるはずである。そこで、『電車男』に出てくる感情の総量を筆者がまとめた統計的なデータを上記の表 15 示し、それを分析することで「2ちゃんねる」に現れている感情表現の特徴を検討してみることにしたい。

この表では、感情の状態を解明するために、発言に出る感情表現の割合を測っている。これを見ると、感情表現を含む発言の割合は実に 41%にも及ぶことが分かる。もちろんその中には、感情と共にその他の情報も含んでいるものが 31%を占めているが、それに対してただ感情を表すためだけのものも 10%も存在している。言い換えるならば、10回の発言の内1回は、具体的な知識を与える内容を持たず、ただ発言者が感情を表すためだけに行った言語行動なのである。それを含めた全体でも、10回に4回もの頻度で、発言者は自分の感情を他のユーザに伝達する。

上記のことから、「2ちゃんねる」において、感情を表すという行為が極めて重要な役割を演じていることが理解できる。ちなみに『2典プロジェクト』においても、いかに「2ちゃんねる」で感情の表現が重要な価値を持っているかは明確である。すなわち、この文献では、内容（ユーザによって作られ、使われている用語集）には、さまざまな用語の説明がなされているが、品詞の区分の中には、「名」（名詞）、「動」（動詞）、「形」（形容詞）などという用語区分に付け加えて、用語の定義を補完する、約 100 の例で代表される「感」（感情表現）という追加情報もこの区分の一部とされている。

さらに前述の「感価」という基準で、この結果をさらに分析してみよう。表 21 で、感情の価値という観点から、『電車男』における発言を分類した結果をまとめた。この表では、発言によって表現されている感情の価値ごとの割合が分かる。明確に快の感情を表す「感情の価値+」のものは、発言全体の中で実に 18%に及び、また不快な感情を表す「感情の価値-」のものも 16%を占めている。また「-/+」という区分では発言者の気持ちがあはっきりしていない（快とするには微妙で、不快としても解釈可能な場合）、または快と不快の感情が混ざった発言を示している。そのような感情の混ざった発言は、解釈の領域が広いため、感情表現の詳細を説明するのに必要でない限り、本稿では無視している。

表 21 一番よく表現される感情プタシンスキ (2005b)、p. 155 参照。

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%			

には表現されているのは、「+」の「昂」、つまり快い刺激で起こされた興奮という感情（331 の表現数、全感情表現の 26%、全発言の 11%）である。その次に頻繁に見られるのは、「-」の「厭」、つまり鬱、惰、苦、悔、嫌、憎、または惑の中のいずれかによる不快な刺激によって引き起こされ、落ち込んだ感情を表している（229 の表現数、全感情表現の 18%、全発言の 7%）ものである。それから、「昂」の「-」の場合、すなわち、「-」の刺激を原因とするショック、または苛々した感情がある（163 の表現数、全感情表現の 13%、全発言の 5%）。それから、「昂」の「+/-」という表現がそれに続く。この分類では、興奮という感情そのものは明らかであるが、「+」であるか、「-」であるかがはっきりとしていないのでこれ以上考慮しない。その次に数が多い例は、「+」の「喜」（118 表現数、全感情表現の 9%、全発言の 4%）であり、それに「+」の「好」（78 の表現数、全感情表現の 6%、全発言の 3%）が続く。また、以下のよ

では、上記のデータに基づいて、どのような感情が最も頻繁に表現されているかを説明しよう。表 21 で、『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）感情を表す表現を、前述の中村の分類に従ってまとめたものを示した。もちろん、それ以外にも、例えば、（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もあるが、これらは少数であり、さらに感情的意味が混ざることによって新たな感情として分類する必要が生ずるため、今回はそれらをこの分類には含めていない。

表 21 から明らかのように、最も頻繁

うな感情、すなわち「-」の「怖」、「-」の「怒」、「+」の「安」、「-」の「哀」、「-」の「驚」、「-」の「恥」も存在しているが、全発言の1%を下回る少数に留まっている。

さて、これまでの分析からその結論を簡単にまとめておこう。まず、「2ちゃんねる」では、感情を表現するという行為は、発言の41%において現われ、極めて重大な役割を演じていることが確認できる。次いで、心地よい気持ち、不快な気持ち双方が極めて頻繁に見られることも読みとれる。さらにそこでは、快い興奮（「+」の「昂」(11%)）、不快で忌まわしい気持ち（「-」の「厭」(7%)）、不快な興奮（「-」の「昂」(5%)）、そして喜び（「+」の「喜」(4%)）、と好意（「+」の「好」(3%)）の順で感情が表現されているのである。この結果から、「2ちゃんねる」とは、感情の坩堝であるといっても過言ではなからう。

— 結論 —

1. まとめ

本論の目的は、「2ちゃんねる」電子掲示板という最近日本で、利用者が急増しているインターネットのコミュニケーションツールの会話における感情表現を観察し、それを言語学的、コミュニケーション学的、また統計的な手法で検討し、インターネットにおける感情表現の構造と記号論的機能の分析を行うことであった。

まず、第1章では、言語の感情層とそのあり方に関する理論の中から主要なものを示し、コミュニケーションでは感情がいかに重要な要素であるかを明確にした。とりわけ、感情そのもの、会話の中の感情的な意味などについてここで言及した。ついでに、第2章では、上記の議論を展開させつつ、さらに言語における感情表現の機能について述べ、人間間のコミュニケーションでは、感情表現がどのような形態で現れるかを検討した。さらに、感情表現の形や言語の中での作用のあり方を言語学的、コミュニケーション学的な視角から解析を行い、感情表現の構造、またはその感情表現がコミュニケーション過程においてどのような役割や機能を担っているかについて分析した。

さらに、言語の基本的な役割とは、思想、意思と感情を伝達することであり、この伝達を通じて、メッセージの送り手は受け手に何らかの影響を与える。コミュニケーション過程やそれに関する言語の機能を検討していたビューラー、ヤコブソン、ライオンズなどの研究者は、送信者の心理的な状態を表す心情的機能を言語の基本的なものとして挙げており、この考えは、コミュニケーションが人間にとってそもそも基礎的な社会過程であるとする、現代の言語研究において最も明白なテーゼと明らかな関連性を持っている。

ちなみに、19世紀のミュラーというドイツの人類言語学者は、言語起源論を研究していた際に、言語が主に間投詞、擬音語、比喩、労働歌などのようなものから生じてきたと主張していた（順に「プープー説」、「ワンワン説」、「リンリン説」、「ヨ・ヒ・ホ説」と呼ばれている）。それらは全て、その半世紀後、ビューラーにより言語の心情的機能と名付けられた機能を果たすものである。ミュラーの説を考慮すれば、言語とは、何かを表現したいという人間の意志にその起源を持つものであると考えられよう。

もちろん、言語の心情的機能がその基本的な機能であることは間違いない。しかし、そうであったとしても、心情的機能が、常に言語活動（会話など）で主役を演じているというわけではない。そして、例えば、最初は叙述的機能、その後、喚起的機能、最後に心情的機能を果たすものが順番に送られるというような方法で、受け手に送信されるわけでもない。諸機能は、さまざまなパターンで混ざりあい、同時に二つ、または、三つの機能が用いられるのが通常である。例えば、落ち込んでいる時、友達に自分のつらい気持ちを伝えたいときには、その気持ちを叙述するが、話そのものを心情的な彩りを加える（心情色彩）。その場合、心情的機能と叙述的機能が働くであろう。

言語の心情的機能とは、以下のようなものによって表現されうる。つまり、感嘆法（感嘆文、または間投詞など）では、主に興奮、驚きなどのような気持ちが現われる；擬態語、さまざまな感情、例えば、ひやひやする（危険、不安）、そわそわ（恐怖・ショックなどのため落ち着かないこと）などがある；音素的な要素の変動は、ほとんどの感情の表現で働く；愛称によって好意などが表示される；くだけた言い方では、非形式的な雰囲気があるため感情を表現することも許可される；または、仲間のグループの中でしか使用できないスラングは、非形式的な雰囲気に仲間意識を加え、頻繁な感情の表現が期待される；卑語は主に怒り、またはそれに類する感情に陥った人が表現しがちであろう；そして、最後に、送信者が直接、自分の感情状態を叙述・描写する感情の語彙目録などがある。さらに、ノンバーバル・コミュニケーションにおいては、感情は、身体言語（顔の表情、まなざし、姿勢、身振りなど）、副言語（高低の幅、音調、リズムなどの音声の性質、笑い、叫び、咳払いなどの音声描写体、

強さ、高さなどの音声格体、「アー」、「エー」や間（ポーズ）などの音声的分離）によって表現され、さらに、ハイ・コンテクスト文化と呼ばれる日本では、コンテクスト情報（性別、身分など）、そしてそれによって決定される対人距離の意識などが、会話成立に不可欠な要素として機能し、会話では、非公式的な話し方、そしてさらに感情の表現が認められるか決定されるが、それらは、近接学の領域に属するものであるという点などについては、本章に指摘した。

第3章と第4章では、会話の新しい伝達方法へのアプローチについて検討した。すなわち、会話という人間間の基本的な行動に対して、インターネット（本論では「2ちゃんねる」をデータベースとする）という新しいコミュニケーションツールにおいては、感情の表現という会話の基本的な要素がどのように現れているのかについて、その言語的な構造、そしてコミュニケーション的な機能の解析を行った。

ここでは特に、「2ちゃんねる」は、電子掲示板であり、文字システムのみに基づいたコミュニケーション手段である。しかし、このようなシステム上の制約にも拘わらず、ここでは言語の形式を超える心情的機能の表現は非常に巧妙に行われている。感嘆文、間投詞、愛称、擬態語など、文字で表現できる言語的手段に、または句読点、声門閉鎖音、疑問符「?」、感嘆符「!」などの音声の変動を示す記号はいうまでもなく、さらにジェスチャー、身振り、表情のような非言語的手段までここでは表現しうる。つまり、顔文字や絵に見えるアスキーアートという「2ちゃんねる語」とも呼ぶべき独特の表現が多数存在し、それらは記号の組み合わせにより、人の表情、ジェスチャーなどに見えるように書き込んだ文字列である。しかし、顔文字や文字絵などの現象は、そう新しい現象ではなく、すでに長い歴史を持っている。例えば、インターネット初期のコミュニケーション手段であったチャットにおいて顔文字がすでに用いられていたことについては、すでに十年以上前から指摘されている。すでにそのときから、五感を用いてコミュニケーションを行うための条件が欠落しているバーチャル・リアリティの世界において、この欠落を補うための手段が出現していたのであり、この点ではすでにこういった顔文字のような手段は今日では、もはや日常的なものとなっている。ただし、これらの手段は、単に「遊び」または「面白いから」という理由だけで、用いられていたのである。

しかし、「2ちゃんねる」を観察するならば、きわめて多様な新しい表現の間投詞や、擬態語などが、話し相手と感情を分かち合うためのみならず、さらにこれまで用いられなかったような場合にも用いられている。例えば社会的要素が欠けている「荒らし」と呼ばれるような感情の表出が、その例として挙げられる。つまりここで感情表現は、心情的機能のみならず、ライオンズの社会的機能の領域にまで、積極的にそして系統的に踏み込んだのである。本稿で示した「2ちゃんねる」で最も注目を集めている感情表現の語用論的な機能は、以下に示すとおりである。

1. 会話環境創出的機能；感情表現の伝統的な機能で、心情的機能と叙述的機能の実現を伴うもので、かつフィードバック（癒しの言葉、はげましの言葉など）を求める感情もこれにより同時に表現される。フィードバックが前向きであれば、スレッドの発言が結びつけられ、話を続ける環境が創出される。
2. 会話環境破壊的機能；匿名的な送信者が行う、一回だけまたは数回の激しい感情の発散を含む発言を指し、「2ちゃんねる」では、スレッドの中に混乱を引き起こし、ほかの「2ちゃんねらーず」に対して迷惑をかけるものとして、「荒らし」と呼ばれている。こうした発言の送信者は、フィードバックを求めず、大量に挑発的かつ下品な感情的発言を書き込む。対話者の精神的距離を明確に設定できない「2ちゃんねる」の会話では、会話環境破壊的機能を果たす発言は、特に生じやすいであろう。
3. 会話環境維持的機能；言語の心情的機能と交話的機能双方の役割を果たす。交話的なフィードバックとして機能する。「2ちゃんねる」では、挨拶（人と会った時や別れる時にやりとりする、社交的・儀礼的な言葉や動作）、相槌（話し手の発言中に聞き手から送信される、

情報の受け取りが成功したことを確認する行為)など、日本語の会話において絶対必要な交話的要素が非常に制限されているため、多くの場合においてこの機能の役割を感情に彩られた発言が担っている。

以上の観察から、「2ちゃんねる」における感情表現が、きわめて重要な役割を果たし、会話において不可欠なものであること、さらにその特徴としては非常に複雑な多段式、多重方式的なものが多く用いられているということに注目した。

最後に、第5章では、『電車男』というデータベースから採集した「2ちゃんねる」の感情表現のリスト(添付書類参照)を作成し、そのシステム的な分類を行った。そして、それに基づき、感情表現を統計的に観察し、「2ちゃんねる」では、最も頻繁に表される感情表現を紹介した。それらは、例えば、_|_|O という簡単なアスキーアートを使って「後悔していやな気持ち」を姿勢の描写で表すもの、さらに「好きだ」のような好意の言葉、または、好意のあまりに興奮した「萌える」、または、「キター————(°▽°)————!!!!」という「2ちゃんねる語」などが代表的なものであることを示した。さらには、筆者が前の研究論文の際に行なったアンケートの結果を利用し、インターネットにおいて感情表現を表すためには、どの文字システムが頻繁に用いられるかを量った。『電車男』とアンケートのどちらにも、主に言葉の通常表記、さらに顔文字(表情)、そして簡単なアスキーアート(姿勢の描写)など、またはその三つの混ざった形で現われるものが多かった。最後には、データベースの中の感情に彩られた発言の割合、表現される感情の価値(快いか、不快か)とその種類による内訳を研究し、紹介した。その結果は、感情表現を含んだ発言は、41%にも及ぶことが判明した。その中で、最も頻繁に表現される感情は、快い昂り、または不快な昂り、厭いの気持ち、そして喜びなどであることを示した。

「2ちゃんねる」が可能にしたこのコミュニケーションシステムにより、新しい表現を創造的に産み出す可能性が広く開かれた。ここでは、個々のユーザは、自分なるの表現を産み出し、あるいは他のユーザが創作したものを利用しつつ、感情の密度の濃い会話が行われている。そして「2ちゃんねる語」の新しい「語彙」は、次々と春の新緑、若草のように急速に萌え出ている。もちろん、「2ちゃんねる」における会話では、この新しい「語彙」だけではなく、伝統的な言語手段も感情の表現に非常に頻繁に利用されている。これこそ、「感情の言葉」とも名付けうるものであり、あるいは、創造性と感情性の二つの意味を統合する「2ちゃんねる」の言葉を用いるならば、「萌える言語」とも名付けることもできよう。

2. 終わりに

今日、インターネット・コミュニケーションは急激な勢いで普及している。特に日本では、インターネットは日常的に多くの人々により利用されており、今日のインターネット・ユーザ数は、すでに6千万人、つまり日本国の人口の半分を占めている(2004年2月に、ネットユーザ数は6284万4000人であった)。しかし、普遍的・開放的なシステムであるインターネットにおけるコミュニケーションが、伝統的なコミュニケーションよりも、優れているともいえないし、また劣っているものともいうことはできない。人間が、意見や考えをより完全に交換しようという目的で、記号化・記号解読システムを改良し、ノイズのない、より優れた相互コミュニケーションの手段を獲得しようとするのは、ごく自然な傾向ともいえ、言語の進化そのものである。

そのため、新しいコミュニケーション手段が不完全なものであっても、伝統的なコミュニケーションが伝達しうるものすべてをその新しい手段でも伝達しようとするであろう。もちろん、そのような試みは、時に喜劇的な効果をもたらす。例えば、電話が発明された当初、電話で話す人は、不必要にお辞儀をしたり、余計な相槌を繰り返したりしていた。インターネット・コミュニケーションでも、同様の傾向が見られる。ここでは、欠落している感覚の情報を伝達するために、さまざまなトリックが用いられる。例えば、顔文字とか、アスキーアートはこれに当たる。これらによる感情の表現は、システム的に使用不可能な感覚によるコミュニケーションを代替するものである。もちろん、それは完全に代替しうるものではなく、むしろ相手に与

える、動作や感情などに関する単なる“ヒント”に過ぎないものかもしれない。

しかし、コミュニケーションの手段が発展し変化していくならば、それに応じて上記のような言語形態や言語行動の変化がさらに出現していくとも予測される。技術の発展の結果、インターネット電話やテレビ会議のようなシステムにより、より自然な会話が可能になっているのにもかかわらず、利用できる感覚が制限されているインターネットというメディアにおいては依然として、文字情報に基づく会話システムも必要とされており、さらにますます必要とされていくに違いない。ここでは、人間がコミュニケーション・チャンネルを、その必要に適応させているのだと、考えてしまいがちである。しかし実際にはそうでなく、逆に人間がその会話を行う方法を、コミュニケーション・チャンネルの条件に応じて変えてしまっているのだ。さらに、会話方法の変化とともに、すでに社会的変化、人類学的変化、解剖学的変化まで現れている。この例としては、数年前から、「親指世代」という社会的現象が出現していることが挙げられよう。

インターネット上の会話ではさらに、相手に直接対面することなく匿名的にも会話を行うことができる。この会話では、一般的に考えられてきた会話のルールや社会的規範に代わって、ネチケット（ネット上のエチケット）という新たな価値観が出現している。そして、表現できないものの代わりには、他のもの、例えば、独特な感情表現が用いられる。1970年代、無コンテクスト的で会話者の身分すらはっきりしない匿名的な会話は日本語では不可能であると、中根千枝は考えていた。しかし今日、インターネット上で、それは不可能なものではないばかりではなく、多くの人が通常の会話表現方法の一つとして考え、それを利用している。この表現は、顔文字やアスキーアートなど、多彩な方法が存在し、さらにその一部は「2ちゃんねる」を超えてテレビ、ラジオなどの既存メディアの中でも使われるようになっていく。

筆者は、言語を宿命論的なものと見なすという立場をとらない。言語とは常に進化するものであり、その進化を完全に統御することは出来ないにせよ、言語において生じている変化を理解し、それを可能な範囲で把握することが、言語学者の課題であると筆者は考えている。

もし、こういった言語の変化における傾向を軽視するならば、すなわち、コミュニケーションの手段や表現技術の発達につれて変わっていく言語の変化を把握する努力を怠っているならば、今日までの社会学・言語学的な基本学説や理論も、徐々にその妥当性を失っていくことになるであろう。

3. 将来の研究課題

本論では、インターネットにおける新しい言語の特徴についてこれまで検討してきたが、さらに筆者には次のような課題がまだ残されている。すなわち、これまで中根が議論していたような日本社会の特殊な会話条件が、インターネット上の言語のあり方に対して及ぼしている影響について、それから、逆にネット上の言語が、これまでの日本語の普通の会話に対して及ぼす影響について、この二点については十分な考察がなされていない。本論では、「2ちゃんねる語」が、他の言語の利用状況、テレビ・ラジオなどに対して影響を及ぼしていることについては指摘しているが、詳細な分析は依然として残されている。

例えば、「ふつうの日本社会で発言できない立場の人が、ネット上では発言できる」という事態も出現しているとも考えられる。これは、普通の会話で「抑圧」されている人が、ネット上で「言論の自由」をみつけたというようにも考えられるかもしれない。さらに、日本語の普通の言語世界とネット上の言語世界の間で言語が分裂する、つまり言葉自体が分極化していくということも起こりうるかもしれない。

本論は、筆者の今後の研究課題にとって一つの出発点にすぎない。今後、筆者は本論の提起する問題意識に従って、以下のような方向で研究を展開させることを検討している。筆者に依然として残されている課題としては、例えば本稿で採用した方法により、自然な言語行動についても分析し、先行研究が行ってきた分析領域と比較した上で、日本語の中で生じている変化の質と範囲を明確にすることが挙げられよう。筆者は、この日本語における変化が、

単に語彙の上での変化に限定されるのみならず、さまざまな言語の構造、または、挨拶と相槌の使用、日本語の伝統的な会話過程の要素にも及ぶ可能性があると考えている。

さらに「2ちゃんねる」が提供している感情の表現のシステムは、いうまでもなく精巧かつ多重であるゆえに、さまざまな分野においてもその研究を深化させる可能性を秘めている。例えば、この「萌える言語」では、多種多様なアイコンやシンボルが存在しており、これらを自然な言語行動上で現れる感情の描写方法と対比することにより、日本語における感情層の働きをより正確に分析し、その意義と役割をより明確にすることも可能であろう。さらに、こういった研究は、コミュニケーションにおける効果・効率という問題を検討したり、あるいはいわゆる「日本人論」として展開されてきた日本人のアイデンティティを分析したりする際にも重要な突破口を切り開いてくれるかもしれない。さらに、こういったコミュニケーションの感情層の解釈を通じて、翻訳、機械翻訳など、言語学に関連している分野、または、人間と自然な会話ができる機械の発明を目的としているプロジェクトにも、この方向での研究成果は応用しうる展望がある。

いずれにせよ、今日のインターネット上での会話のツールとしての「2ちゃんねる」、そしてそこで用いられている「萌える言語」が持つ意義を、過小評価することは困難であり、今後さらに、これに関する知識と認識を深化させる必要性は否定できない。これが、筆者が本論を著した本質的な契機である。

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』、p. 221

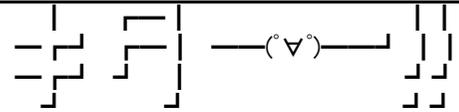
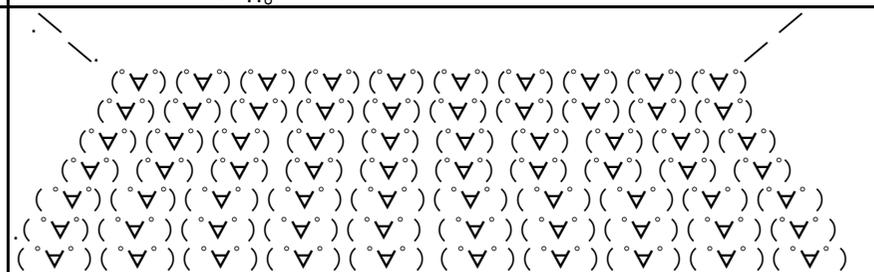
番号	例	文字システム	感情の価	感情の叙	意味	数(全)	Mission(数)
1	orz	英数	-	厭	「 _ O 」→	5	3(1)、4(2)、6(2)
2	uoooooooo!!!!	英数	+	昂	昂った様子を表す	1	1(1)
3	Congratulations————(°▽°)————Congratulations!!!!	一複(英数+記号・半)	+	喜	「おめでとう」→	1	6(1)
4	興奮する	ひ・漢	-	昂	文字通り、興奮する	2	1(2)
5	ちくしょう	ひ・漢	-	昂	興奮して、昂る様	3	1(1)、5(2)
6	後悔 [する]	ひ・漢	-	厭	文字通り	2	6(2)
7	おい、やめろよ!	ひ・漢	-	怒	相手に何かをやめさせようと叫ぶ	2	1(2)
8	ああん	ひ・漢	-	昂	いらいらする時に出す声	2	1(1)、6(1)
9	感動する	ひ・漢	+	昂	文字通り	4	6(4)
10	感激する	ひ・漢	+	昂	文字通り	1	6(1)
11	涙	ひ・漢	+	昂	「泣く」の略	1	6(1)
12	涙が出る	ひ・漢	+	昂	感動する	4	6(4)
13	涙が止まらない	ひ・漢	+	昂	感動する	4	6(4)
14	涙を拭う	ひ・漢	+	昂	感動する	1	6(1)
15	泣く	ひ・漢	+ / -	昂	感情のあまり涙が出る	7	6(7)
16	もらい泣き [する]	ひ・漢	+	昂	感動する	5	6(5)
17	思い出し泣き [する]	ひ・漢	+	昂	感動する	1	6(1)
18	空襲警報!	ひ・漢	+	喜	自分か相手のセリフ、起こった事などで喜びのあまりで夢中になる	2	1(2)
19	馬鹿野郎!	ひ・漢	-	怒	相手の行動を批判する言葉、軽蔑の言葉、悪口	1	1(1)
20	顔は熱い	ひ・漢	-	昂	興奮のあまりに失神に近い様子を示す	2	1(2)
21	手が震える	ひ・漢	-	昂	興奮のあまりに手が震える	3	1(3)
22	声が震える	ひ・漢	-	昂	興奮のあまりに声が震える	1	1(1)
23	きたきた———!!	ひ・漢	+	昂	「キター」→	3	1(1)、4(1)、6(2)
24	中学校時代の弁論大会以来だ…	ひ・漢	-	昂	緊張、興奮	1	1(1)
25	緊張する	ひ・漢	-	昂	文字通り	18	1(6)、2(6)、6(3)、7(3)
26	緊張が高まる	ひ・漢	-	昂	文字通り	4	2(1)、6(3)
27	緊張が最高潮 [ピーク] に達する	ひ・漢	-	昂	文字通り	2	2(1)、6(1)
28	緊張で精神錯乱を起す	ひ・漢	-	昂	文字通り	1	2(1)

29	緊張で死ねる	ひ・漢	-	昂	文字通り	1	6(1)
30	感服する	ひ・漢	+	昂	文字通り、感服、感心	1	1(1)
31	心に澱がたまる	ひ・漢	-	哀	心に重荷を感じる	1	1(1)
32	脱力する	ひ・漢	-	厭	からだの力がぬけること	1	1(1)
33	恥ずかしい	ひ・漢	-	恥	文字通り	2	1(1)、4(1)
34	こっ恥ずかしい	ひ・漢	+	恥	文字通り、ちょっとは恥ずかしいけどいい気分、「こは恥ずかしい」とも書く	1	6(1)
35	赤面	ひ・漢	-	昂+恥	文字通り	1	4(1)
36	愛する	ひ・漢	+	好	愛する、愛情を感じる	1	2(1)
37	嬉しい	ひ・漢	+	好	嬉しいである	6	2(2)、6(3)、7(1)
38	喜ぶ	ひ・漢	+	好	文字通り	5	6(5)
39	目から塩水が出る	ひ・漢	-	昂	泣くくらい苦しい	1	2(1)
40	心臓の音が自分にも聞こえてくる	ひ・漢	-	昂	興奮で血圧が高まる	1	6(1)
41	驚く	ひ・漢	-	驚	文字通り	2	7(2)
42	恐い・怖い	ひ・漢	-	怖	文字通り	8	2(2)、3(1)、4(2)、5(1)、6(1)、7(1)
43	恐ろしい	ひ・漢	-	怖	文字通り	2	3(1)、5(1)
44	頭の中がごちゃごちゃになる	ひ・漢	-	厭	気感った、感乱した気もち、「ごちゃごちゃ」	1	2(1)
45	好き [~だ、~になる]	ひ・漢	+	好	文字通り	57	2(5)、4(12)、5(10)、6(30)
46	憂鬱になる	ひ・漢	-	厭	文字通り	1	6(1)
47	鬱になる	ひ・漢	-	厭	文字通り	9	2(1)、3(1)、4(2)、5(1)、6(4)
48	鬱にしてくれ	ひ・漢	-	厭	悄然となって鬱になるしかなく思う	1	3(1)
49	鬱だ	ひ・漢	-	厭	文字通り	2	2(2)
50	鬱入する	ひ・漢	-	厭	文字通り	1	6(1)
51	激しい自己嫌悪を伴う鬱	ひ・漢	-	厭	文字通り	1	6(1)
52	文字でこの [元氣玉以上の] 鬱度を表現できないのが辛い	ひ・漢	-	厭	文字通り	1	6(1)
53	死にそう [だ]	ひ・漢	-	厭	死にそうなくらい鬱になる	2	3(2)
54	寂しい	ひ・漢	-	哀	文字通り	8	3(1)、6(7)
55	拗ねる	ひ・漢	-	厭+昂	文字通り、すねる、苛々して不機嫌になる	1	3(1)
56	羨む	ひ・漢	-	厭	文字通り、うらやむ	1	4(1)
57	ほほを膨らます	ひ・漢	+	好+怒	怒るふりをして、冗談でふくれっつらをする	1	4(1)

58	ほのぼのとした	ひ・漢	+	安	文字通り、穏やかさ・明るさやあたたかみ、あるいは人の心を和ませる雰囲気などが、そこに感じられることを表わす	1	4(1)
59	怯え／怯える	ひ・漢	-	怖	文字通り、おびえる	2	4(2)
60	がっかりする	ひ・漢	-	厭	(失望したりして)今までの緊張がゆるんで、何をする元気も無くなることを表わす	1	5(1)
61	むかつく	ひ・漢	-	怒	腹が立ち、怒りたくなる	1	5(1)
62	おめでと(う) [ございます]	ひ・漢	+	喜	喜びごとや、成功、また勝利を得たことを祝う言葉、「オメデトウ」というカタカナ版もある	50	5(1)、6(49)
63	不安な気持ち	ひ・漢	-	怖	文字通り	2	6(2)
64	期待と不安 [が半々]	ひ・漢	+	怖+喜	文字通り	2	6(2)
65	いやな汗かく	ひ・漢	-	怖	文字通り	1	6(1)
66	膝から下全てから汗が流れ出るような感覚	ひ・漢	-	怖	文字通り、怖くて汗が流れる	1	6(1)
67	心配 [する]	ひ・漢	-	怖+厭	文字通り、相手のことを不安になって心を悩ます	1	6(1)
68	安定がない	ひ・漢	-	怖	文字通り	1	6(1)
69	一喜一憂 [する]	ひ・漢	-	厭	文字通り、状況が変わるたびに、喜んだり心配したりすること	2	6(2)
70	楽しい	ひ・漢	+	喜	文字通り	7	6(7)
71	楽しみにする	ひ・漢	+	喜	文字通り	1	6(1)
72	楽しむ	ひ・漢	+	喜	文字通り	1	6(1)
73	心が楽になる	ひ・漢	+	安	文字通り	1	6(1)
74	(仕事)手に付かない	ひ・漢	-	昂	緊張で集中出来ない	1	6(1)
75	たまらない快感	ひ・漢	+	喜	文字通り	1	6(1)
76	胸のあたりがぐじゅぐじゅする	ひ・漢	+	昂	胸がいっぱいになる	1	6(1)
77	感慨深い	ひ・漢	+	昂+哀	何かのきっかけで過去の経験などを思い出し、昔をなつかしがったりよくここまで(今日まで生きて)来たものだ、などという思いにひたったりすること	3	6(3)
78	びびる	ひ・漢	-	怖+驚	驚いて怖くなる	2	6(1)、7(1)
79	来ちゃったああ	ひ・漢	+	昂	「キター」→	1	6(1)
80	号泣	ひ・漢	-	悲+昂	天にも届けとばかりに悲しみ泣くこと	1	6(1)
81	気が昂ぶる	ひ・漢	-	昂	文字通り	1	6(1)
82	心が澄む	ひ・漢	+	安	欲念・邪念・雑念が無くなって、純一無雑の心になる	1	6(1)

83	虚しさを感じる	ひ・漢	-	哀	寂しくて、物足りない気分	1	6(1)
84	愛しい [人、など]	ひ・漢	+	好	文字通り、身近な(愛する)人に対する熱い思いが、絶えず心を支配している様子	1	6(1)
85	鳥肌が立つ	ひ・漢	-	怖	急に寒い空気に触れたり恐怖に襲われたりして、皮膚が反射的に収縮し、一種変な気持になる	2	6(2)
86	無事に生き残れた喜び	ひ・漢	+	喜	文字通り	1	6(1)
87	叫びたい気もち	ひ・漢	-	昂	文字通り、興奮してそれを叫びだしたくなる	1	6(1)
88	落ち着く	ひ・漢	+	安	文字通り、よく「つく」という漢字を間違っ て「付く」という風を書く	1	1(1)
89	落ち着かない	ひ・漢	-	昂	文字通り、よく「つく」という漢字を間違っ て「付く」という風を書く	4	2(2)、3(1)、 6(1)
90	ゴラァ!	カ	-	怒	怒りを表す怒鳴り言葉、「ゴルァ!」、「ゴラッ!」 とも書く	2	6(2)
91	キャッ!	カ	-	驚	驚いたときに出す声	1	1(1)
92	ハアハア	カ	+	昂	何かに興奮しているのを表現するのに使 う	2	2(1)、3(1)
93	ピクピク [する]	カ	-	怖	怖くて、ひきつるように動くことを表わす	1	6(1)
94	ドキドキ [する]	カ	+	昂	興奮で心臓の鼓動がふだんより速く高 くなることを表わす	11	1(3)、3(1)、 5(3)、6(4)
95	ワクワクドキドキ	カ	+	昂	ワクワク+ドキドキ; ワクワク:[うれしさ+楽 しさ+期待などで]心が落ち着かない状態に なることを表わす; 「ドキドキ」→	1	5(1)
96	バックンバックン	カ	+	昂	「ドキドキ」→	1	1(1)
97	バクバク	カ	+	昂	「ドキドキ」→	1	1(1)
98	シビシビ	カ	-	昂	興奮のあまりに(手などが)しびれるようになる	1	1(1)
99	ペコペコ(と頭を下げる)	カ	-	恥	頭をしきりに下げて、おじぎをする様子、 あやまる	1	1(1)
100	キター	カ	+	昂	神降臨、とは当選確率の8096分の1に当 った時のような感動、興奮を表す言葉 (神降 臨【かみこうりん】[名](パチスロ) パチスロ板で「神」とは『ミリオンゴッド』という 機種のことであり PGG(プレミアム ゴッド ゲーム)に当選する ことを「神降臨」という 当選確率は8096分の1); 「北」ともかく	15	1(1)、 6(10)、7 (4)
101	ビックリ [する]	カ	-	驚	文字通り、非常に驚く	1	6(1)

121	萌え/萌える	意変	+	昂	(相手の言動などに)性感に近い感激と崇拝を抱く(名詞、動詞)	21	1(1)、2(6)、3(4)、4(1)、5(1)、6(5)、7(3)
122	萌え壊れる	意変	-	昂	「萌え」のあまりに壊れるような気分	1	6(1)
123	萌え死ぬ	意変	-	昂	「萌え」のあまりに壊れるような気分、「萌え死ぬ」とも書く	8	6(7)、7(1)
124	悪寒	意変	-	怖	予感(不快と心配のニュアンスも入っている)	4	3(1)、5(2)、6(1)
125	ぎうこhくえほp!	スペミ	-	怒	いかりに落ちてわめく	1	1(1)
126	こいえおヴいえそいv	スペミ	-	昂	興奮してぶつぶつと声を出す	1	1(1)
127	じよふげg	スペミ	-	昂	興奮、いかりに落ちてわめく	1	1(1)
128	bう`いう`いあsfcおいすfdう`いう`いう`いいおう`あsdsf	スペミ	-	昂	興奮、いかりに落ちてわめく	1	2(1)
129	全然大丈jぽんf;、	スペミ	-	昂	緊張する	1	2(1)
130	あ:dsfじゃ;dлкfじdぼえ	スペミ	-	昂	緊張する	1	6(1)
131	rjkあjlgじやjgkあjkg	スペミ	-	昂	緊張する	1	2(1)
132	ddrww3えrtyhじこkm	スペミ	+	昂	興奮する	1	6(1)
133	えdrftgyふじこlp@	スペミ	-	昂	慌てて興奮している様	13	1(4)、2(1)、3(1)、4(2)、6(5)
134	わせdrftgyえるめすlp;	スペミ	-	昂	慌てて興奮している様、キーボードを慌てて打ちながら偶然に出てくる「ふじこ」という女性名をこの話しに出る本当の人間のあだ名を入れ替えて書く	4	3(1)、4(1)、6(2)
135	お:きおじこlp;@うじこlp;	スペミ	+	昂	慌てて興奮している様	1	2(1)
136	くあ:ふあdfちぎゆhじおkpl;:@:	スペミ	+	昂	興奮する	1	6(1)
137	ちよこbヴお:lfn	スペミ	+	昂	興奮する	2	6(1)、7(1)
138	kl@ほい@p:k、;l]「@	スペミ	-	昂	慌てて興奮している様	1	6(1)
139	hfだjkあ;きくこfs	スペミ	+	昂	緊張する	1	5(1)
140	mるおrmfりふいrjみるg	スペミ	+	昂	興奮する	1	6(1)
141	いjnmvlほhjrぴうwhみおhlうえ	スペミ	+	昂	興奮する	1	6(1)
142	ldkhdこいjへpfhgp:えおjgw「rpkh	スペミ	+	昂	興奮する	1	6(1)
143	xyrたskうえysつづgr	スペミ	+	昂	興奮する	1	6(1)
144	qwせrつきうえrちゆい	スペミ	+	昂	興奮する	1	6(1)
145	hkびおvjpbjれ	スペミ	+	昂	興奮する	1	6(1)
146	あf;あjf;あlfか@sp:fw	スペミ	-	昂	興奮、いかりに落ちてわめく	1	2(1)

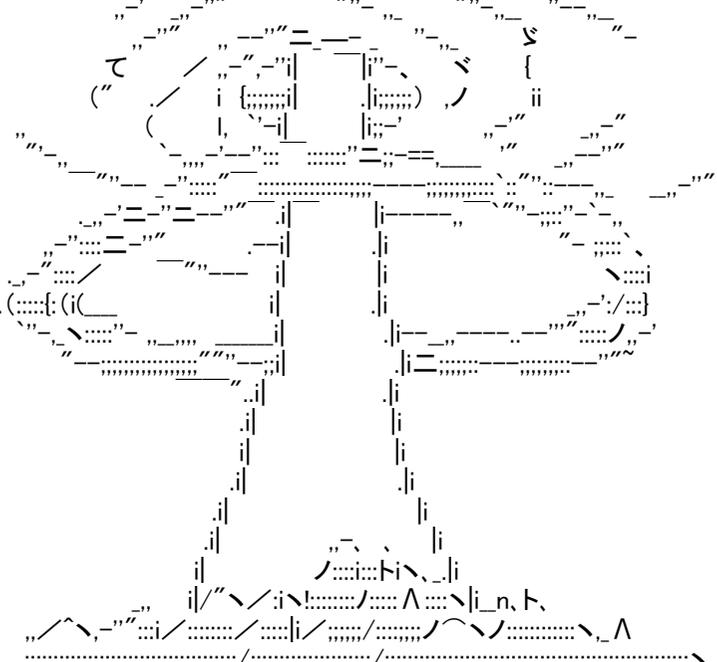
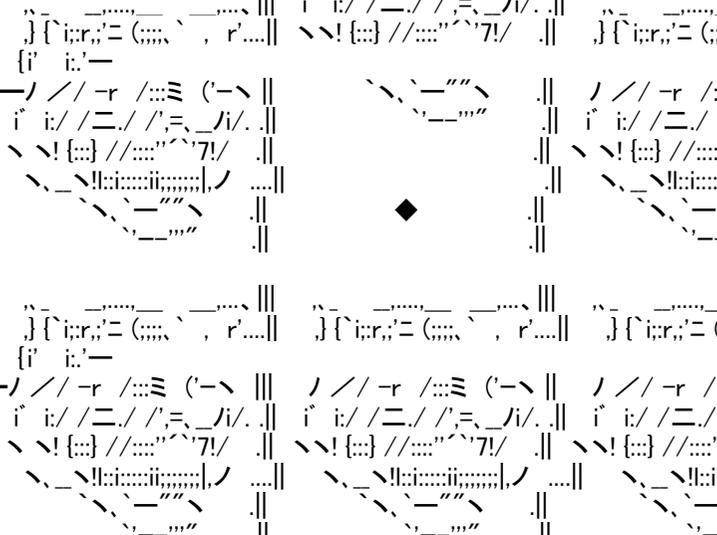
147	はふんてんvbんmk;l・¥・vbんml	スペミ	-	昂	興奮する	1	6(1)
148	11ルhyfyジュhkジcポdcmンy	スペミ	+	昂	興奮する	1	6(1)
149	;生尾pれwt9Ozgfjdんbml;:stbfこpんvgfd	スペミ	-	昂	慌てて興奮している様	1	6(1)
150	tうgは;48hylぱhg ぼhg	スペミ	-	昂	緊張する	1	5(1)
151	kた	スペミ	+	昂	「キター」→	2	1(2)
152	ヒートうpする	スペミ	+	昂	興奮する、「ヒートうp」は英語の“Heat up”の意味	1	1(1)
153	世っしやあああああ!!!!!!!!!!!!	スペミ	+	喜	「よっしやあ！」と喜ぶ	1	1(1)
154	yぐhじこ	スペミ	-	昂	興奮、いかりに落ちてわめく	1	2(1)
155	なまろgああえ	スペミ	-	昂	興奮して、ちゃんと「生ログ」ということばをかけなくなる	2	7(2)
156	~sdf	スペミ	-	昂	(文の最後に)興奮して舌をかみつく	2	4(2)
157	えいせひえrっへ	スペミ	-	昂	興奮して、ちゃんと「衛生兵」ということばをかけなくなる	1	3(1)
158	ぱくげkdじqおjdふえいおwfdjdふじkふえじあ;p	スペミ	-	昂	興奮して、ちゃんと「爆撃」ということばをかけなくなる	1	6(1)
159	ゆゆゆyくくksりいしrしいしろろよよおよよよ	スペミ	-	昂	興奮して、ちゃんと「ゆっくりしろよ」ということばをかけなくなる	1	6(1)
160	(`A`)ハア	AA単	-	昂	溺れ死に近い気持ち	1	6(1)
161		AA単	+	昂	「キター」→	1	6(1)
162	〃〃〃 c((`D`) `つ`cノ ジタバタ	AA単	-	怒	むやみにあわてふためくことを表わす	1	6(1)
163	(`D`) ガシャ (つ O. _ と)) (_ () , ; . : ; * ; . ;	AA単	-	驚	驚く	1	7(1)
164		AA単	+	喜	「(`▽`)」→	1	6(1)

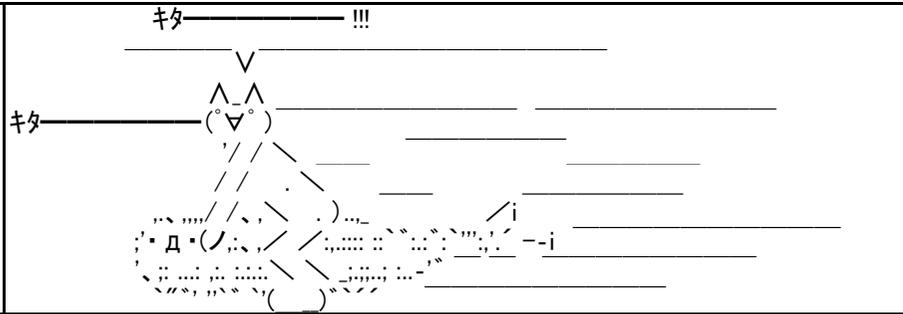
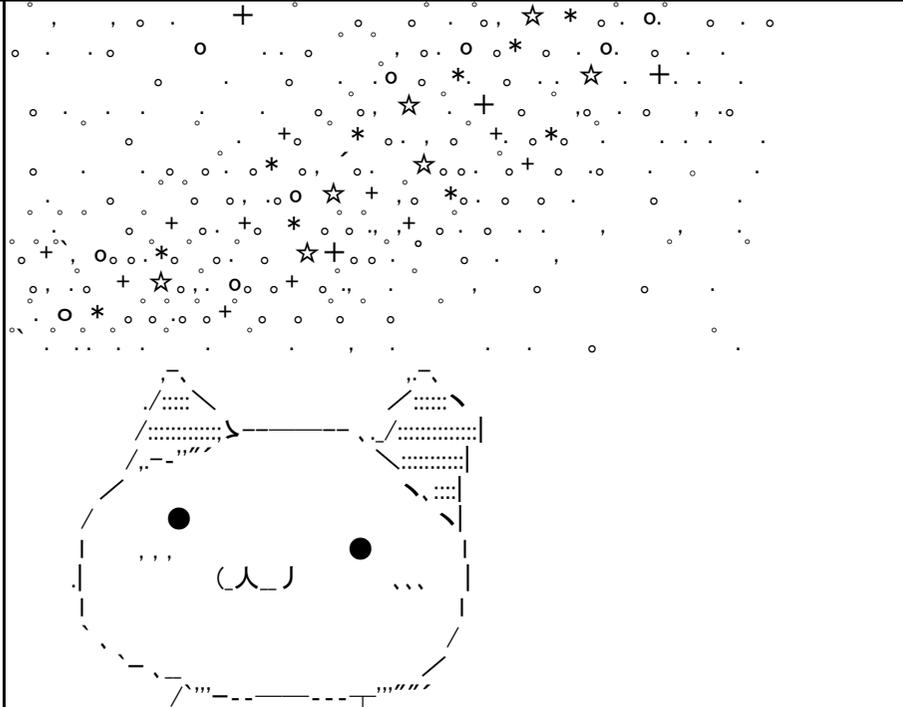
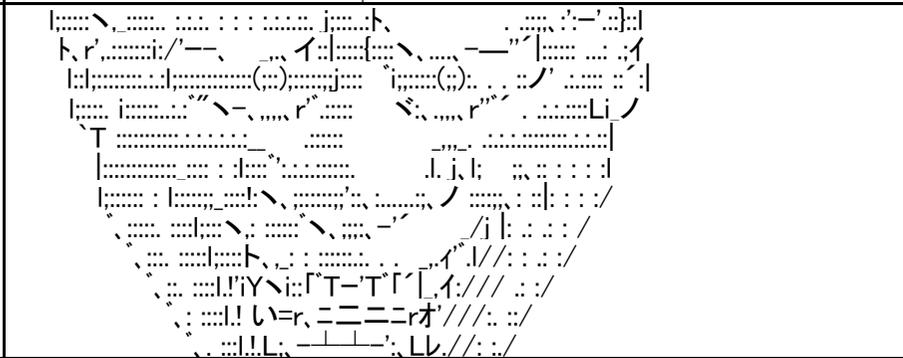
<p>187</p>		<p>AA複</p>	<p>+</p>	<p>昂</p>	<p>興奮している様子を表す顔文字</p>	<p>1</p>	<p>6(1)</p>
<p>188</p>		<p>AA複</p>	<p>+</p>	<p>好</p>	<p>好感をとおめでとうな気持ちを送る</p>	<p>1</p>	<p>6(1)</p>
<p>189</p>		<p>AA複</p>	<p>+</p>	<p>昂</p>	<p>「キター」→</p>	<p>1</p>	<p>6(1)</p>

<p>190</p>		<p>AA複</p>	<p>+</p>	<p>安</p>	<p>落ち着いて、ゆっくりタ日を見られる気分</p>	<p>1</p>	<p>6(1)</p>
<p>191</p>		<p>AA複</p>	<p>-</p>	<p>昂</p>	<p>「キター」→(「キター」の不快版)</p>	<p>1</p>	<p>6(1)</p>
<p>192</p>		<p>AA複</p>	<p>+</p>	<p>昂</p>	<p>「キター」→</p>	<p>1</p>	<p>6(1)</p>

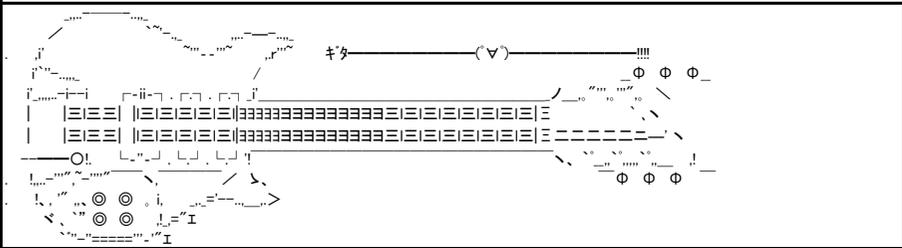
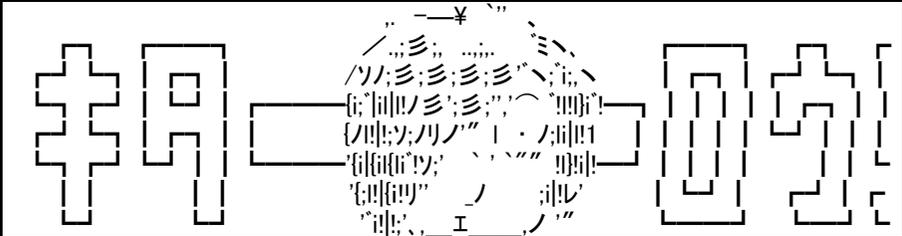
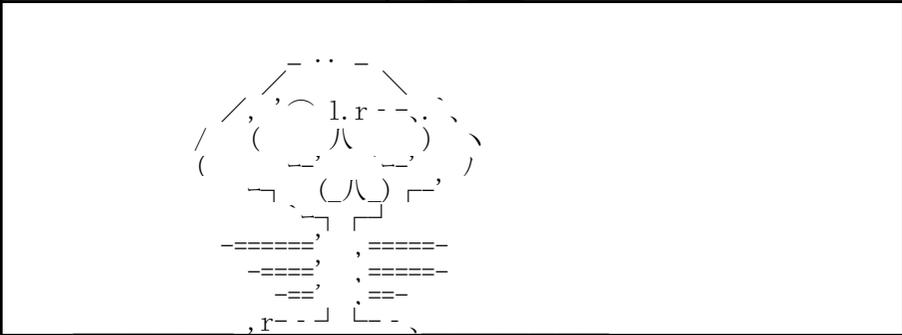
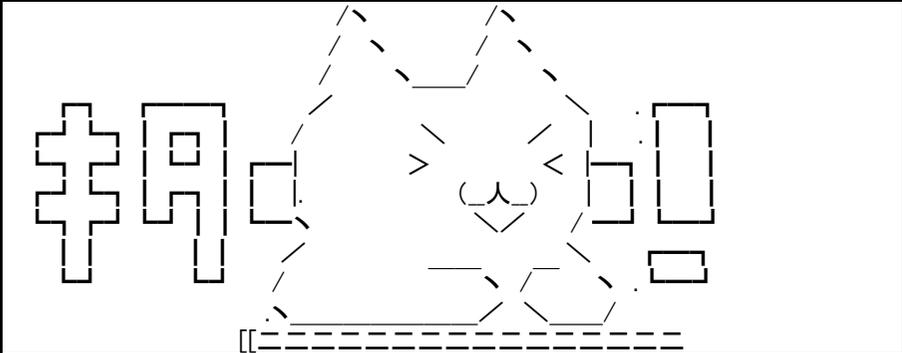
<p>193</p>		<p>AA複</p>	<p>+</p>	<p>昂</p>	<p>「キター」→</p>	<p>1</p>	<p>6(1)</p>
<p>194</p>		<p>AA複</p>	<p>+</p>	<p>昂</p>	<p>「キター」→</p>	<p>2</p>	<p>6(2)</p>
<p>195</p>		<p>AA複</p>	<p>-</p>	<p>昂</p>	<p>「キター」→ (「キター」の不快版)</p>	<p>1</p>	<p>6(1)</p>

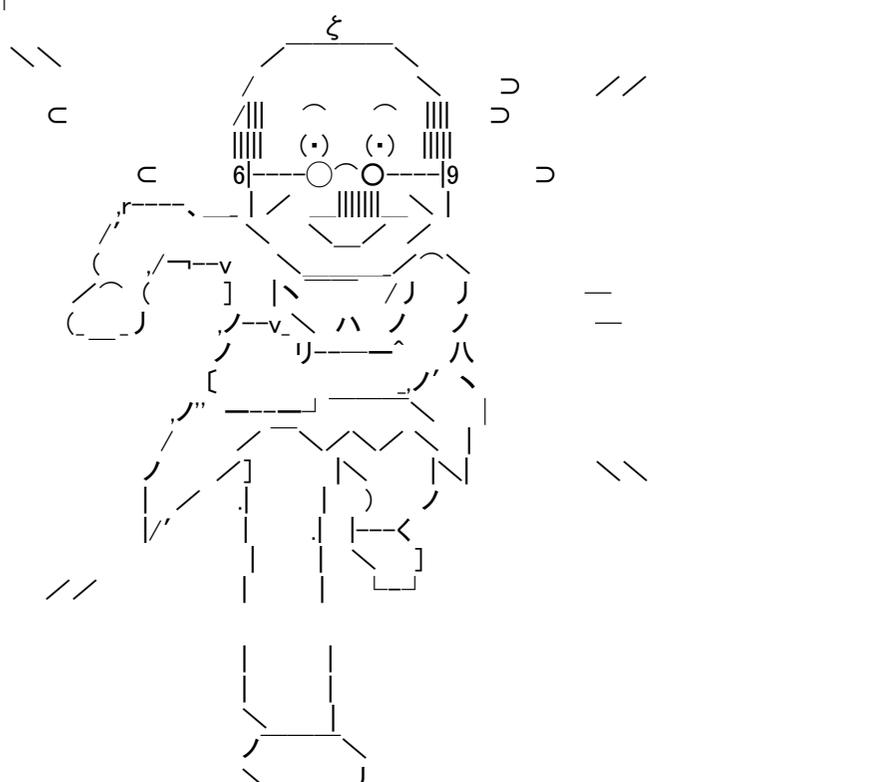
196		AA複	-	昂	「キター」→(「キター」の不快版)	2	6(2)
197		AA複	-	昂	「キター」→(「キター」の不快版)	2	6(2)
198		AA複	+	昂	「キター」→	2	6(2)
199		AA複	+	昂	「キター」→	1	6(1)

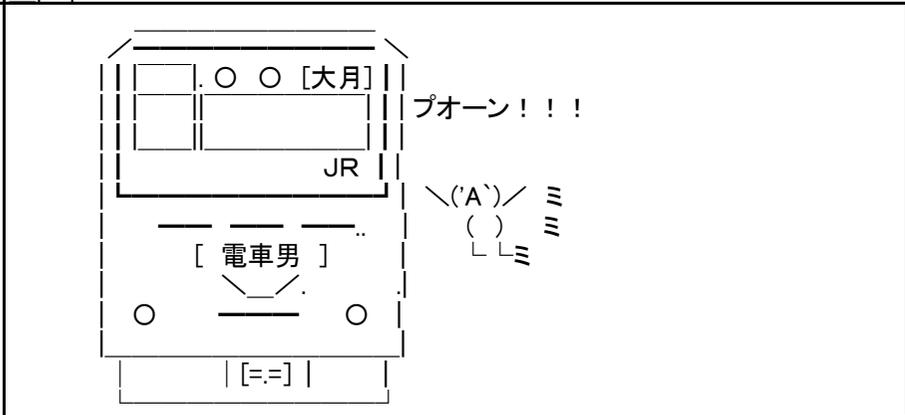
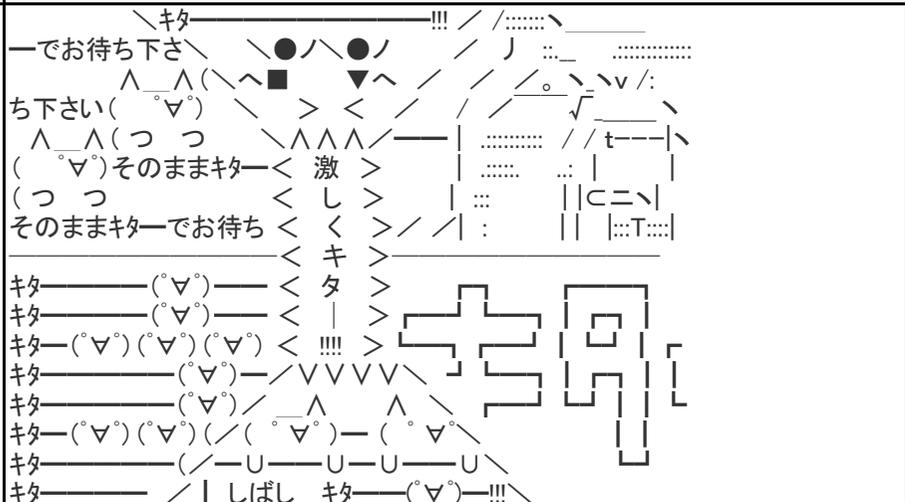
200		AA複	+	昂	「キター」→	2	6(2)
201	<p>クル。ノ / / r / : : : (- \ </p>  <p>キターノ / / r / : : : (- \ </p>	AA複	+	昂	「キター」→	1	6(1)

202		AA複	+	昂	「ギター」→	1	6(1)
203		AA複	+	安	落ち着いた様子	1	6(1)
204		AA複	+	哀+	悲しいとにも嬉しい様子	1	6(1)

208		AA複	+	昂	「キター」→	1	6(1)
209		AA複	+	安	落ち着いた様子	1	6(1)
210	<p> 〕〇 キター(▽)!!!! n(・ω・)n ばんじゃーい 〕〇 どんどん キター(▽)!!!! n(・ω・)n ばんじゃーい イカシ 〕〇 運ベゴル!!キター(▽)!!!! ワッセワッセ n(・ω・)n ばんじゃーい イカシ 〕〇 キター(▽)!!!! n(・ω・)n ばんじゃーい ^_^ 〕〇 ^_^ キター(▽)!!!! ^_^ n(・ω・)n ばんじゃーい (I・ω・) 〕〇 (I・ω・)キター(▽)!!!! (I・ω・) n(・ω・)n ばんじゃーい /△O==O〕〇 /△O==OKiター(▽)!!!! /△O==On(・ω・)n ばんじゃーい / _ 〕〇 / _ キター(▽)!!!! / _ n(・ω・)n ばんじゃーい し(う)し(う)し(う)し(う)し(う)し(う)し(う)し(う)し(う)し(う) </p>	AA複	+	昂	「キター」→	1	6(1)
211		AA複	-	厭	鬱になった様子	1	6(1)

212		AA複	+	昂	「ギター」→	1	6(1)
213		AA複	+	昂	「ギター」→	1	6(1)
214		AA複	-	昂	「ギター」→(「ギター」の不快版)	1	6(1)
215		AA複	-	昂	「ギター」→(「ギター」の不快版)	1	6(1)
216		AA複	+	昂	「ギター」→	1	6(1)

217	<p>キタ</p> 	AA複	+	昂	「キター」→	1	6(1)
218	 <p>コングラチュレーション Congratulation ! コングラチュレーション Congratulation !</p> <p>おめでとう…………… !</p> <p>エルメスゲットおめでと</p>	AA複	+	喜	「おめでとう」→	1	6(1)

219	 <p>〇ん? Σ.....〇ター</p>	AA複	-	厭	「 _ 〇 」→	1	5(1)
220	 <p>プオーン!!! JR [電車男] [=.=]</p>	AA複	-	昂	興奮のあまり、 どうしようもなくなり、 死にたいくらい緊張する 「 (A`) 」 →	1	1(1)
221	 <p>^_^ (・▽・)ドキドキ (U U と__)</p>	AA複	+	昂	心臓の鼓動がふだんより速く高く なることを表わす	1	2(1)
222	 <p>+ + ^_^ + (0°・▽・) ワクワクテカテカ (0° U U + と__) +</p>	AA複	+	昂	なめらかに つやつや光るまで 心が落ち着かない状態になることを表わ	1	2(1)
223	 <p>キター —でお待ち下さ ち下さい ^_^ (つ つ (°▽°)そのままキター (つ つ そのままキター—でお待ち キター キター キター キター キター キター キター</p>	AA複	+	昂	「キター」→ (歌舞伎の舞台を表すAA)	6	1(2)、2(1)、 6(3)

224		AA複	+	喜	「おめでとう」→	1	6(1)
225		AA複	+	昂	「キター」→	3	2(1)、6(2)
226		AA複	+	昂	「キター」→	1	4(1)
227	(´・ω・｀)	顔	-	厭	鬱、悄然の状態をあらわす言葉。大体怒られた時や、面白くない事が起こったときに用いられる	14	1(6),3(3),4(1),5(2),6(2)
228	(´・ω・´)	顔	+	喜	元気があるときに使う顔文字	11	1(1)、2(2)、3(2)、5(2)、6(4)
229	(・ω・)	顔	+	好	単なる好感	4	6(1)、7(3)
230	(´_ゝ´) [フオー!]	顔	+	喜	元気があるときに使う顔文字	4	6(4)
231	(´・ω:::....	顔	-	厭	うまく処置出来なく、“困ったな”という表現	4	1(2),2(1),4(1)
232	へ(´Д´)ノ [ウワアァン]	顔	-	哀+昂	“うわああん”という、悲しい時、昂った時に使われるわめく顔文字	8	1(3)、2(1)、3(3)、5(1)
233	(つД`)	顔	-	哀+昂	“つわああん”という、悲しい時、あるいは昂った時に使われる顔文字、目から涙を払う行為を表す	2	1(1)、6(1)

234	。(°´Д`°)。	顔	-	哀+ 昂	「\(^Д^)/」→	3	6(3)
235	(iДi)	顔	-	哀+ 昂	「\(^Д^)/」→	1	6(1)
236	(TДT)	顔	+	昂	感動する	1	6(1)
237	(ノ、)“ゲシ	顔	+	昂	感動する	1	6(1)
238	。°・(ノД`・°。	顔	+	昂	「UIIイン」と感動して、嬉し涙を流す	5	6(5)
239	°・(つД`・°。	顔	+	昂	「。°・(ノД`・°。」→	5	6(5)
240	°・(°´Д`°)°。	顔	+	昂	「。°・(ノД`・°。」→	1	6(1)
241	(つДC)Eーソ	顔	+	昂	「。°・(ノД`・°。」→	1	6(1)
242	Σ(°Д°)	顔	-	昂	「コルア！」という、怒っている様子をあらわす 顔文字	1	2(1)
243	Σ(°Д`)	顔	-	厭	嫌な気分	1	7(1)
244	(‘A’) [ヴォエア・ヴェニア]	顔	+ / -	昂	「ヴォエア」という興奮、感情の高ぶりを表す顔文字／言葉、「ヴェニア」は『電車男』の話に出るお茶のブランドにほのめかす	66	1(3)、2(4)、 3(4)、4(2)、 5(13)、 6(39)、7 (1)
245	(・▽・)	顔	+	喜	“イイ”、感動している、誉めている様子をあらわす顔文字	11	1(1)、2(5)、 5(2)、6(3)
246	(°Д°)	顔	-	怒	怒りを表す言葉、「ごるあ！」と怒鳴るときに発する言葉「こらっ！」が、より強い	1	1(1)
247	(Д) ° °	顔	-	怒	(°Д°)	1	6(1)
248	(ノ▽)	顔	+	安	落ち着いて、眠そうな顔	2	1(1)、3(1)
249	(´-´)	顔	+	好	(相手の言動などに)好感を持っている様子	2	1(1)、2(1)
250	(´-`)	顔	- / +	哀+ 厭 / 安	1. 不快の意味では、寂しさ、または悄然におち、苦笑いを表す顔文字(「トラウマの予感」とも言う); 2. 快の意味では安心で気持ちいいこと	69	2(2)、 3(17)、 4(4)、 5(12)、 6(22)、7
251	(*´▽`*)	顔	+	好	(´-´) →	1	1(1)
252	(°▽°)	顔	+	喜	「アヒヤ」と単に笑っている状態をあらわす顔文字	3	2(1)、5 (1)、7(1)
253	(‘▽`)	顔	+	喜	「アヒヤ」と喜ぶこと	3	6(3)
254	(^3^)	顔	+	好	好感でキスを送る	5	6(5)
255	(‘3`)	顔	+	昂+ 好	(‘A’)+(^3^)	1	6(1)
256	(×_×)	顔	-	哀+ 厭	悄然、淋しさ、悲しさを表す顔文字	13	5(8)、6(5)
257	呪呪呪呪呪呪呪呪呪呪呪呪呪呪呪呪	小復	-	怒	呪い言葉を繰り返して相手を呪いたいくらい怒った様子	1	6(1)
258	がんばれがんばれがんばれがんばれ	小復	+	喜	相手を言葉が混乱に出るくらい強く応援する、“がんばれ”の数倍加	1	1(1)

259	!!!!	小復	- / +	昂	大きい興奮を強くあらわす、びっくりマーク「！」が4以上、例の前の内容が感情表現ではなくても、それをつかると昂ぶった気持ちを表す	51	1(14)、 2(4)、3 (1)、4(4)、 5(2)、6 (24)、7(5)
260	ああああ／アアアア／aaaa	小復	-	昂	→「!!!!」、「あ」が4以上	31	3(3)、4(1)、 5(5)、 6(14)、7 (1)
261	うううう	小復	+	昂	→「!!!!」、「う」が4以上	6	2(1)、3(1)、 6(3)、7(1)
262	iiiiii／イイイイ	小復	+	昂	→「!!!!」、「い」が5以上	4	3(1)、6(2)、 7(1)
263	おおおお	小復	- / +	昂	→「!!!!」、「お」が4以上	15	2(2)、4(4)、 5(1)、6(8)
264	ええええ	小復	-	昂	→「!!!!」、「え」が4以上	4	2(2)、4(1)、 5(1)
265	-----	小復	+	昂	→「!!!!」、「一」が4以上	16	2(1)、3(1)、 4(4)、5(3)、 6(15)、7 (2)
266	つつつ	小復	+	昂	→「!!!!」、「っ」が4以上	2	5(2)
267	キタキタキタキタキタ	小復	+	昂	「キター」→	1	6(1)
268	キタ——(°▽°)——!!!! キタ——(°▽°)——!!!! キタ——(°▽°)——!!!! キタ——(°▽°)——!!!! キタ——(°▽°)——!!!!	多復	+	昂	興奮のあまりに、「キター」を数倍繰り返す	1	1(1)
269	よくやった！よくやった！よくやった！よくやった！	多復	+	昂	興奮のあまりに、セリフを数倍繰り返す	1	6(1)
270	カップのお礼に食事に誘え カップのお礼に食事に誘え カップのお礼に食事に誘え カップのお礼に食事に誘え カップのお礼に食事に誘え カップのお礼に食事に誘え カップのお礼に食事に誘え カップのお礼に食事に誘え カップのお礼に食事に誘え カップのお礼に食事に誘え	多復	-	昂	興奮のあまりに、意見を数倍繰り返す	1	1(1)

271	床屋じゃなくて美容院 床屋じゃなくて美容院 床屋じゃなくて美容院 床屋じゃなくて美容院 床屋じゃなくて美容院 床屋じゃなくて美容院 床屋じゃなくて美容院	多復	-	昂	興奮のあまりに、 意見を数倍繰り返す	1	1(1)
272	>今回はすごく楽しめた >今回はすごく楽しめた >今回はすごく楽しめた >今回はすごく楽しめた >今回はすごく楽しめた	多復	+	昂	興奮のあまりに、 セリフを数倍繰り返す	1	2(1)
273	>「ははw、実はカマかけてたんですw」 >「ははw、実はカマかけてたんですw」 >「ははw、実はカマかけてたんですw」 >「ははw、実はカマかけてたんですw」 >「ははw、実はカマかけてたんですw」 >「ははw、実はカマかけてたんですw」 >「ははw、実はカマかけてたんですw」 >「ははw、実はカマかけてたんですw」 >「ははw、実はカマかけてたんですw」	多復	+	昂	興奮のあまりに、 セリフを数倍繰り返す	1	2(1)
274	>家まで送ったのですっかり遅くなってしまった >家まで送ったのですっかり遅くなってしまった >家まで送ったのですっかり遅くなってしまった >家まで送ったのですっかり遅くなってしまった >家まで送ったのですっかり遅くなってしまった	多復	+	昂	興奮のあまりに、 セリフを数倍繰り返す	1	3(1)
275	>俺は冗談っぽく言って彼女の手首を掴んだ >俺は冗談っぽく言って彼女の手首を掴んだ >俺は冗談っぽく言って彼女の手首を掴んだ >俺は冗談っぽく言って彼女の手首を掴んだ >俺は冗談っぽく言って彼女の手首を掴んだ	多復	-	昂	興奮のあまりに、 セリフを数倍繰り返す	1	3(1)
276	>逆に俺の手の平を握ってきた。 >「この方が自然ですね」 >逆に俺の手の平を握ってきた。 >「この方が自然ですね」 >逆に俺の手の平を握ってきた。 >「この方が自然ですね」 >逆に俺の手の平を握ってきた。 >「この方が自然ですね」 >逆に俺の手の平を握ってきた。 >「この方が自然ですね」 >逆に俺の手の平を握ってきた。 >「この方が自然ですね」 >逆に俺の手の平を握ってきた。 >「この方が自然ですね」 >逆に俺の手の平を握ってきた。 >「この方が自然ですね」	多復	-	昂	興奮のあまりに、 セリフを数倍繰り返す	1	3(1)

277	(全室完全個室) (全室完全個室) (全室完全個室) (全室完全個室) (全室完全個室) (全室完全個室) (全室完全個室) (全室完全個室)	多復	+	昂	興奮のあまりに、 セリフを数倍繰り返す	1	3(1)
278	俺は屈んで、うつむきがちな彼女の顔を下から覗き込むと 俺は屈んで、うつむきがちな彼女の顔を下から覗き込むと 俺は屈んで、うつむきがちな彼女の顔を下から覗き込むと 俺は屈んで、うつむきがちな彼女の顔を下から覗き込むと	多復	+	昂	興奮のあまりに、 セリフを数倍繰り返す	1	3(1)
279	>彼女はそっと俺の手を引いてドアの方へ俺を引いていく >彼女はそっと俺の手を引いてドアの方へ俺を引いていく >彼女はそっと俺の手を引いてドアの方へ俺を引いていく >彼女はそっと俺の手を引いてドアの方へ俺を引いていく >彼女はそっと俺の手を引いてドアの方へ俺を引いていく	多復	+	昂	興奮のあまりに、 セリフを数倍繰り返す	1	3(1)
280	こんなところです(´ー`) こんなところです(´ー`) こんなところです(´ー`) こんなところです(´ー`)	多復	-	昂	興奮のあまりに、 セリフを数倍繰り返す	1	3(1)
281	>あと夜まで両親いないってさ >あと夜まで両親いないってさ >あと夜まで両親いないってさ >あと夜まで両親いないってさ	多復	+	昂	興奮のあまりに、 セリフを数倍繰り返す	2	4(2)
282	ネット設定などの理由でまだ家に上がり込みますよ…(´ー`) ネット設定などの理由でまだ家に上がり込みますよ…(´ー`) ネット設定などの理由でまだ家に上がり込みますよ…(´ー`) ネット設定などの理由でまだ家に上がり込みますよ…(´ー`) ネット設定などの理由でまだ家に上がり込みますよ…(´ー`) ネット設定などの理由でまだ家に上がり込みますよ…(´ー`) ネット設定などの理由でまだ家に上がり込みますよ…(´ー`) ネット設定などの理由でまだ家に上がり込みますよ…(´ー`)	多復	+	昂	興奮のあまりに、 セリフを数倍繰り返す	5	5(1)
283	>>724 >>724 >>724 >>724 >>724	多復	-	昂	興奮のあまりに、 セリフを数倍繰り返す	1	5(1)

284	あとは直接会ってその確認です。 あとは直接会ってその確認です。 あとは直接会ってその確認です。 あとは直接会ってその確認です。 あとは直接会ってその確認です。 あとは直接会ってその確認です。 あとは直接会ってその確認です。	多復	-	昂	興奮のあまりに、 セリフを数倍繰り返す	1	5(1)
285	>結果みんな分かっているっぽいから >結果みんな分かっているっぽいから >結果みんな分かっているっぽいから >結果みんな分かっているっぽいから	多復	-	昂	興奮のあまりに、 セリフを数倍繰り返す	1	6(1)
286	それは彼女にも分かっていることであって それは彼女にも分かっていることであって それは彼女にも分かっていることであって それは彼女にも分かっていることであって それは彼女にも分かっていることであって	多復	+	昂	興奮のあまりに、 セリフを数倍繰り返す	1	6(1)
287	>俺の首に手を回して鼻息がかかるくらい接近してきた >俺の首に手を回して鼻息がかかるくらい接近してきた >俺の首に手を回して鼻息がかかるくらい接近してきた >俺の首に手を回して鼻息がかかるくらい接近してきた	多復	+	昂	興奮のあまりに、 セリフを数倍繰り返す	1	6(1)
288	>大好き>おまいら >大好き>おまいら >大好き>おまいら >大好き>おまいら >大好き>おまいら >大好き>おまいら	多復	+	昂	興奮のあまりに、 セリフを数倍繰り返す		6(1)
289	>まずは生ログを読んでもらおうことにした。 >まずは生ログを読んでもらおうことにした。 >まずは生ログを読んでもらおうことにした。 >まずは生ログを読んでもらおうことにした。 >まずは生ログを読んでもらおうことにした。	多復	-	昂	興奮のあまりに、 セリフを数倍繰り返す	1	7(1)

290	俺は彼女の方が好きですけどね(´ー`) 彼女の方が好きですけどね(´ー`) の方が好きですけどね(´ー`) が好きですけどね(´ー`) きですけどね(´ー`) すけどね(´ー`) どね(´ー`) (´ー`)	エコー	-	哀+厭	不快の意味では、寂しさ、または悄然におち、苦笑いをする	1	5(1)
291	なんだとこあんちくしょうああああ	三複(ひ・漢+小復)	-	昂	相手の遠回しな言いかたで気になっていらいらする	1	1(1)
292	けろろあえりえけけけけけけけけけけ	三複(小復+スペミ)	-	昂	興奮、いかりに落ちてわめく	1	5(1)
293	わからるううううううううううかあああああ？	三複(小復+スペミ)	-	昂	興奮して修辞疑問をする	1	2(1)
294	ウワァー————。°(´Д`)°。————ン!!!	三複(カ+顔)	-	哀+昂	「ヽ(´Д`)ノ」→	2	1(1)、6(1)
295	焦っちまったよおおお——	三複(ひ・漢+小復)	-	厭	惑いのあまりに、どうしようと分からず、消極的である	1	1(1)
296	(´Д`)ウマ-	三複(カ+顔)	+	喜	始めの頃は「美味しい」の意味だったが、流行りだすと意味が転じてきて「いい感じ」とか「やった～」の意味で使われている、(´Д`)ゴルァ!とは口の大きさが違う	7	1(2)、3(2)、5(1)、7(2)
297	(;´▽`)=3ムツハ-!!!	三複(カ+顔)	+	昂	口で空気を噴くぐらい興奮する	3	1(1)、4(1)、6(1)
298	(;´Д`)´ア´ア	三複(カ+顔)	+	昂	興奮している様子を表す顔文字	9	1(2)、3(1)、5(1)、6(3)、7(2)
299	(;´　　Д`)ハアハア	三複(カ+顔)	+	昂	「(;´Д`)´ア´ア」より強い	2	1(1)、6(1)
300	(;´　　Д`)ハアハアハアハア	三複(カ+顔)	+	昂	「(;´　　Д`)ハアハア」より強い	2	1(1)、6(1)

332	キタ————(°A°)————!!!!	三複(カ +顔)	-	昂	「キター」→(「キター」の不快版)	1	3(1)
333	(° ㇿ) [ホカーン]	三複(カ +顔)	-	昂	何も言えなくなるくらい昂った様子を表す	7	1(2)、2(4)、 4(1)
334	;y=(° ㇿ) ∴ ターン	三複(カ +顔)	-	厭	死んでもいいくらい嫌な気分になる	1	6(1)
335	(((((; ㇿ))) [アワワワ]	三複(カ +顔)	-	昂	興奮する	2	3(1)、6(1)
336	(((((; ㇿ))) [カ`クカ`クブルブル]	三複(カ +顔)	-	怖	恐ろしい時に使われる	2	1(1)、3(1)
337	(((((((((; ㇿ)))))))) [ガ`クカ`クブルブルガ`タガ`タブルガ`タガ`クカ`クカ`クカ`ク]	三複(カ +顔)	-	怖	恐ろしい時に使われる	3	1(1)、2(1)、 5(1)
338	萌ええええええええええええええええ	三複(意 変+小 復)	+	昂	(相手の言動などに)性感に近い感激と崇拝を抱く(名詞、動詞)	3	2(3)

A summary of MA Thesis by Michal Ptaszyński:

Moeru gengo

Intānetto keijiban no ue no nihongo kaiwa ni okeru kanjōhyōgen no kōzō to kigōrontekikinō no bunseki

• “2channeru” denshikeijiban o rei toshite •

Boisterous language

Analysis of structures and semiotic functions of emotive expressions in conversation on Japanese Internet bulletin board forum – 2channel –

The aim of this work is to investigate functions of emotive layer in conversation in the Japanese language. As the database the author used a Japanese Internet forum *2channel*.

Language functions in verbal and nonverbal channels. The emotive function of language, referring to expressing emotions, is realized verbally through exclamations, endearments, vulgar language or, in Japanese, mimetic expressions (*gitaigo*). The key role in expressing emotions plays also the lexicon of words describing emotions. On the borderline of verbality and nonverbality we can talk about parasegmental elements of language, like intonation, voice modulation or tone of voice. Nonverbal elements realizing emotive language are body language, with all its components, like gestures, face expressions, eye contact, or pose. The question if it is expected to express one's emotions, which concerns the distance between interlocutors, is defined by proxemics.

The expansion of civilization means also the development of new means of communication. Today's common tool of everyday communication is the Internet. Many of its communication systems are based on transmission of signals encoded in lines of letters, punctuation marks and symbols, etc. such limitations of structure of communication channel affect the language usage itself. Despite of this, however, virtual reality unfolds creating environments functioning more and more as social groups.

Virtual societies are created also around Internet Bulletin Board System forums. Conversation through this greatly developed topically medium, is implemented by messages written into a dialog box, which are visible for all users. There is no possibility of choosing the addressee or cutting into one's utterance. Every user is allowed to create their conversation thread, which gives practically unlimited freedom of speech.

2channel (<http://www.2ch.net/>) is a popular Japanese Internet forum whose special feature is the anonymity of speech. Utterances without signature appear on the board with default value *Nanashi-san* 名無しさん (Mr. No-name). User not used to this convention might get an impression that it is just one person talking to himself.

Realization of emotive function during conversation on communication channel with features of *2channel* might seem limited when compared to real life conversation. However, existence of those limitations force users to create communication strategies compensating for the limitations of the medium. Except traditional means of communication of emotive meaning through verbal channel, like interjections, mimetic expressions or emotive lexicon, on *2channel* we can also observe system of signs and symbols being used to convey nonverbal information. Pictures created only with punctuation marks and symbols typed from the keyboard illustrate face expressions, gestures or poses. Loosely treated extensions and multiple repetitions of vowels or exclamation marks symbolize excitement and emphasis. Peculiar slang based on systematically used spelling mistakes implements atmosphere of informality.

Many of these neologisms, although known for a long time, have been treated up till now as a play or a funny addition to internet speech. However, it seems that on *2channel*, there can be seen a difference in attitude to such means of communication.

Emotive expressions on *2channel* have three main functions, according to its influence on communication environment: 1) constructive function is a traditional realization of emotive function of language; 2) destructive function is realized in asocial behavior and introduces confusion and disorder to communicative environment; 3) phatic function, substituting for basic phatic elements typical for Japanese communication environment, like *aisatsu*, or *aizuchi*, which are difficult to realize in this medium; in this function emotive expressions maintain the communication channel open.

Expressing emotions on *2channel* is an indispensable element of conversation. Quantitative analysis of emotive expressions on *2channel* shows, apart from traditional exponents of verbal layer, usage of simple and economical means simulating nonverbal layer of communication. Emotions expressed most frequently are: positive as well as negative excitement, dislike and joy.

Communication system functioning on *2channel*, although showing some limitations in comparison to the real life speech, gives the users a lot of freedom and wide possibilities of creating new expressions. The speech is rich with emotion, and the new expressions, mostly imitating transmission of nonverbal information, although sometimes quite sophisticated, needed at a particular moment sprout vastly. A term “language of emotions” seems then quite natural. Reaching to the slang present on *2channel*, we could also use the term 萌える言語 *moeru gengo* – “language sprouting with emotions”. Although this language might seem unpredictable and chaotic, in this work the author tried to describe it according to the classical categories distinguished in the sciences of language communication.

Streszczenie pracy magisterskiej:

Moeru gengo

*Intānetto keijiban no ue no nihongo kaiwa ni okeru kanjōhyōgen no kōzō to kigōrontekikinō
no bunseki*

• „2channeru” denshikeijiban o rei toshite •

Niespokojny język

Analiza struktur i funkcji semiotycznych wyrażen emotywnych w konwersacji w języku japońskim

– Na przykładzie japońskiego forum internetowego *2channel* –

Celem niniejszej pracy jest zbadanie funkcji warstwy emotywniej języka w japońskiej konwersacji. Jako bazę wypowiedzi wykorzystano japońskie forum internetowe *2channel*.

Język funkcjonuje w kanałach werbalnym i niewerbalnym. Funkcja emotywna języka, dotycząca, w największym skrócie, wyrażania uczuć, realizowana jest werbalnie poprzez wykrzyknienia, zdrobnienia, przekleństwa, czy, w języku japońskim, wyrażenia mimetyczne (*gitaigo*). Kluczową rolę w wyrażaniu uczuć odgrywa również leksykon słów opisujących uczucia. Na pograniczu werbalności i niewerbalności można mówić o cechach parasegmentalnych, takich jak intonacja, modulacja czy ton głosu. Elementy niewerbalne pełniące funkcję emotywną to język ciała (*body language*) wraz ze wszystkimi jego elementami, takimi jak gest, mimika, spojrzenie, czy poza. Dystans między interlokutorami, a więc i to, czy w danej sytuacji wypada wyrażać uczucia, definiuje proksemika.

Rozwój cywilizacji oznacza także rozwój nowych środków komunikacji. Jako powszechne narzędzie codziennej komunikacji wykorzystywany jest dziś Internet. Wiele popularnych systemów komunikacji internetowej opiera się głównie na transmisji sygnałów zakodowanych w ciągach liter, znaków interpunkcyjnych, symboli, etc. Takie ograniczenia struktury kanału komunikacyjnego wpływają również na samo użycie języka. A jednak wirtualna rzeczywistość rozwija się i powoduje powstawanie środowisk funkcjonujących coraz bardziej jako pełnoprawne grupy społeczne.

Wirtualne społeczności funkcjonują często w oparciu o internetowe fora. Rozmowa za pośrednictwem forum, medium niezwykle rozbudowanego pod względem tematycznym, polega na wymianie widocznych dla wszystkich użytkowników wiadomości wpisywanych w okna dialogowe, bez możliwości wyboru odbiorcy, czy przerywania nadawcy w trakcie wypowiedzi. Każdy użytkownik może stworzyć własny temat rozmowy, co umożliwia nieograniczoną swobodę wypowiedzi.

2channel (<http://www.2ch.net/>) to popularne japońskie forum internetowe, którego cechą szczególną jest anonimowość przekazu. Wypowiedzi bez podpisu pojawiają się w nim z domyślną wartością *Nanashi-san* 名無しさん (Bezimienny). Użytkownikowi niezorientowanemu w tej konwencji może wydawać się, że to jedna i ta sama osoba rozmawia sama z sobą.

W kanale komunikacyjnym o takich cechach jak *2channel* realizacja funkcji emotywniej może wydać się ograniczona w porównaniu do rozmowy „na żywo”. Istniejące ograniczenia wymuszają na użytkownikach stworzenie strategii komunikacyjnych rekompensujących ograniczenia medium. Oprócz tradycyjnych sposobów na przekazanie znaczenia emotywnego kanałem werbalnym jak wykrzykniki, wyrażenia mimiczne, czy leksykon emotywny, na *2channel* można zaobserwować również wykorzystanie systemu znaków i symboli do przekazywania informacji niewerbalnych. Obrazy tworzone jedynie za pomocą znaków przestankowych i symboli wpisywanych z klawiatury odzwierciedlają wyrazy twarzy, gest lub pozę. Luźno potraktowane przedłużenia i wielokrotne powtórzenia samogłosek czy wykrzykników symbolizują wzburzenie i emfazę. Swoisty slang

bazujący na systemowo stosowanych błędach ortograficznych wprowadza atmosferę nieformalności.

Wiele z elementów owej „nowomowy”, choć używanych od dawna, traktowanych było dotychczas bardziej jako forma zabawy czy dowcipny dodatek do rozmowy internetowej. Wydaje się, że na *2channel* można jednak zaobserwować zmiany w podejściu do takich środków przekazu.

Wyrażenia emotywnie na *2channel* pełnią trzy główne funkcje w zależności od ich wpływu na środowisko komunikacyjne: 1) funkcja konstruktywna, tradycyjnie realizująca funkcję emotywną języka; 2) funkcja destruktywna, objawiająca się w zachowaniach społecznych i wprowadzająca do środowiska komunikacyjnego zamieszanie; 3) funkcja fatyczna, zastępująca trudne do zrealizowania poprzez to medium podstawowe elementy fatyczne typowe dla japońskiego środowiska komunikacyjnego, takie jak *aisatsu*, czy *aizuchi*; w tym przypadku wyrażenia emotywnie służą utrzymaniu kanału komunikacyjnego w stanie otwartym.

Wyrażanie uczuć stanowi na *2channel* nieodłączny składnik konwersacji. Analiza ilościowa wyrażen emotywnych na *2channel* wykazuje użycie, obok tradycyjnych wykładników warstwy werbalnej, prostych i ekonomicznych środków symulujących warstwę niewerbalną. Najczęściej wyrażane uczucia to: pozytywne i negatywne wzburzenie, uczucie niechęci, oraz radości.

System komunikacji funkcjonujący na *2channel*, mimo że w stosunku do rozmowy „na żywo” wykazuje pewne ograniczenia, daje użytkownikom dużo swobody wypowiedzi oraz szerokie możliwości formowania nowych wyrażen. Rozmowa obfituje w emocje, a nowe wyrażenia, głównie te imitujące przekaz niewerbalny, choć często dość skomplikowane, wynikają z potrzeby chwili i pojawiają się masowo, niczym grzyby po deszczu. Określenie „język emocji” nasuwa się samo. Sięgając do japońskiego slangu można również użyć określenia 萌える言語 *moeru gengo* – „język bujny, pełen niepokoju i wzburzenia”. Język ten, pozornie tylko nieprzewidywalny i bezładny, starano się w ramach pracy opisać w odniesieniu do klasycznych kategorii wyróżnianych w ramach badań nad komunikacją językową.

— 語彙インデックス —

本論の語彙インデックスは、アルファベットで始まる語彙をアルファベット順に、かな・漢字で書かれている語彙を五十音順で並べた。

@ → アットマーク	
～らしさ	4, 25
「2ちゃんねらーず」(2channelers)	46, 48, 54, 58, 71, 73, 92, 96,
「2ちゃんねる」(2channel)	1, 3, 38, 42, 43, 44-49 , 50-63, 65-77, 80-83, 86, 88, 89, 92-99
「2ちゃんねる語」(2channel language)	54, 96, 97, 98
A S C I I A R T → アスキーアート	
BBS (Bulletin Board System) → インターネット掲示板	
Eメール (e-mail) → 電子メール	
IPアドレス (Internet Protocol Address)	45, 46
IRC (Internet Relay Chat)	38, 39 , 40, 41, 42, 54, 56, 64
M時間 (monochronic time)	35 , 69
P時間 (polychronic time)	35
アイコン (icon)	65, 65, 67, 99
挨拶 (aisatsu)	22 , 28, 29, 52, 54, 67, 69, 71, 74, 96, 99
愛称 (hypokoristikon)	6, 10, 15 , 59, 60, 95, 96
相槌 (aizuchi)	22, 28, 54, 68, 69, 71, 74, 96, 97, 99
アイデンティティ (identity)	10, 38, 40, 49, 99
アスキーアート (ASCII Art)	44, 54, 59, 64, 65, 67, 68, 73, 74, 78, 81, 84 , 87, 88, 89, 90, 91, 92, 96, 97, 98
アットマーク (at mark)	40
インスタント・メッセージャー (instant messenger, IM)	38, 40 , 41, 43
インターネット・プロトコル → IPアドレス	
インターネット掲示板 (BBS)	1, 3, 38, 42-43 , 78, 79, 84
イントネーション (intonation)	6, 10, 11, 12, 14, 15, 17, 25, 71
隠喩 (metaphor)	10, 18
意味 :	
慣用的な意味 (Sinn, sense)	6
臨時的意味 (Bedeutung, meaning)	6
感情的な意味 (emotional meaning)	3, 6, 9, 10, 14, 17, 21, 95
感情的色彩 (emotional colouring)	6, 7, 21
ウェブログ (Weblog) → ブログ	80, 84, 90
エモーティコン (emoticon)	65
文字絵 → アスキーアート	
「親指世代」(thumb generation)	33 , 98
音節 (syllable)	14
下位文化 → サブカルチャー	
会話環境 (conversation environment)	3, 17, 50, 52, 54, 69, 71, 73, 74
会話環境維持的機能 (preservative function)	74 , 96
会話環境創出的機能 (creative function)	72 , 73, 96

会話環境破壊的機能 (destructive function)	73, 96
会話含蓄 (conversational implicature)	7
会話分析 (Conversation Analysis)	54, 55, 76
顔の表情 (face expression)	3, 29, 31-31 , 33, 63, 65, 67, 95
仮想空間 → バーチャル・リアリティ	
家族語 (familiolect)	25
感情化 (emotionalization)	56
感情動詞 (emotional verb)	10, 18
感情表現 (emotive expression)	3, 4, 5, 6, 8, 9, 10, 18, 19, 22, 28, 29, 31, 33, 35, 36, 38, 46, 54, 55, 56, 57, 58, 59, 63, 68, 69, 71, 71, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 79, 80, 81, 82, 83, 86, 87, 88, 89, 90, 91, 92, 93, 95, 96, 97, 98
感嘆 (admiration)	11
感嘆符「！」 (exclamation mark)	11, 57, 58, 59, 70, 87, 96
感嘆文 (感動文、詠嘆文) (admiring sentence)	10, 11 , 14, 57, 95, 96
感嘆法 (admirative)	11 , 57, 95
慣用句 (idiomatic expression)	18
観察者の逆説 (Observer's Paradox)	76
間投詞、感動詞、感嘆詞 (interjection)	6, 10, 11-12 , 13, 14, 18, 54, 57, 58, 61, 73, 74, 95, 96
感情的間投詞 (emotional interjection, expressive interjection)	12, 58
对人的間投詞 (impressive interjection)	12
对人感情的間投詞 (expressive-impressive interjection)	12
間投詞説 (interjection theory) → プープー説	
擬音語 (onomatopoeia)	13 , 69, 82, 95
希求法、願望法、オプタティヴス (Optativus)	10
記号 (code)	9, 24-26, 83, 84
記号化 (encoding)	21, 22, 24 , 26, 97
記号解読 (decoding)	21, 24 , 26, 97
擬声語 (onomatopoeia)	13
擬態語 (symbolic/mimetic word)	10, 13 , 18, 58, 59, 82, 95, 96
疑問文 (interrogative sentence)	11 , 14
ギャル文字 (<i>gyaru moji</i>)	80, 82-83 , 84, 89, 90, 91, 92
強勢 (emphasis)	10
近接学 (proxemics、プロクセミックス)	23, 31, 35, 68, 96
句構造規則 (phrase structure rule)	18
クサチュー語 (<i>kusachū-go</i>)	83-84
クサチュー文字 → クサチュー語	
形式体 (formal style)	16, 17
形容詞 (adjective)	18, 61, 93
言語の機能 (functions of language) :	
叙事的 (descriptive)、関說的 (referential)、告示的 (denotative)、認知的 (cognitive)	6, 9, 21, 33, 68, 72, 95, 96
喚起的 (impressive)、動能的 (conative)	9, 12, 21, 95
表現的 (expressive)、心情的 (emotive)	5, 6, 9-10, 11, 12, 31, 36, 72, 73, 74, 95, 96

交話的 (phatic)	6, 9, 21, 22-23 , 28, 33, 68, 74, 75, 96
メタ言語的 (metalingual)	9, 21
詩的 (poetic)	9
言語活動 (linguistic behaviour, verbal act)	9, 16, 22, 55, 95
言語形式 (verbal form, linguistic form)	9, 11
言語的伝達 → バーバル・コミュニケーション	
語彙項目 (lexical item)	18
語彙目録 (lexicon)	5, 16, 18
感情の語彙目録 (emotive lexicon)	10, 18-19 , 62, 63, 95
口語体 (colloquial style)	16
コード (code) → 記号	
「コードの切り替え」説 (Code switching theory)	25
コーパス (corpus)	76
交話、言語交際、話しかけによる交感 (phatic communion)	22
交話性	22
個人語 (idiolect)	25
ことばの鎖 (Speech Chain)	8, 9
ことわざ (proverb)	18, 77, 87,
コミュニケーション (communication)	3, 4, 6, 8, 9, 19 , 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 34, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 44, 53, 54, 56, 58, 59, 60, 64, 65, 71, 89, 95, 96, 97, 98, 99
コミュニケーション・チャンネル (communication channel)	21, 22-23 , 29, 31, 33, 34, 71, 74, 76, 98
コミュニケーション・モデル (model of communication)	20
コミュニケーション過程 (communication process)	21 , 24, 26, 72, 95
コミュニケーション学 (communication sciences)	3, 4, 9, 26, 31, 33, 38, 39, 40, 41, 42, 43, 95
コミュニケーション・メディア (communication media)	56, 71
コミュニティ (community)	16, 41, 43, 44, 45, 61, 62, 75
スピーチ・コミュニティ (speech community)	16
スラング・コミュニティ (slang community)	16, 17
ネットワーク・コミュニティ (network community、略：ネット・コミュニティ)	43, 56
コンテキスト (context)	21, 25, 27, 28, 54, 68, 71, 72, 73, 75, 96, 98
サーバ (server)	39, 40, 43, 48
サブカルチャー (subculture)	16, 17, 61
ジェスチャー (gesture)	6, 22, 24, 26, 28, 29, 30, 33, 34, 54, 96
シグナル (signal)	8, 9, 21-22 , 24, 26, 53, 19
姿勢 (pose)	30, 31, 33 , 34, 58, 66, 67, 95, 97
視線 (eye contact)	29, 32, 33, 65
ジャーゴン (jargon)	44, 54, 56
社会語 (sociolect)	25

集団語 (jargon) → ジャーゴン	
手話 (sign language)	34
受信者 (receiver, addressee)	16, 19, 20, 21 , 23, 24, 25, 26, 40, 43, 46, 47, 74
受信体 (receiver)	21, 23
上下関係 (vertical relationships)	15, 28, 29, 68, 69
情報源 (source of information)	21 , 23, 54
進化論 (Theory of Evolution)	31
身体言語 → ボディ・ランゲージ	
身体動作学 (kinesics キネシクス)	31
シンプレックス (simplex)	23, 41
心理的距離 (psychological distance)	28, 35, 68
スピーチ (speech)	9, 16, 22, 23, 65
スラング (slang)	16 , 17, 25, 26, 46, 54, 60, 61, 63, 82, 95
制限コード (restricted code)	25-26
精密コード (elaborated code)	25-26
声門閉鎖音 (glottal stop)	14, 96
送信者 (sender)	16, 19, 20, 21, 23, 24, 26, 31, 40, 46, 48, 49, 53, 54, 62, 69, 71, 72, 73, 74, 75, 95, 96
送信体 (transmitter)	21
俗語・族語 → スラング	
チャット (chat)	3, 38, 39 , 40, 41, 42, 43, 54, 56, 96
チャットルーム (chatroom)	39
直喩 (simile)	18, 22
データベース	3, 4, 5, 38, 43, 52, 55, 57, 60, 72, 76 , 83, 84, 96, 97
デュプレックス (duplex)	23 , 39, 41, 42, 43, 69
伝達 → コミュニケーション	
電子メール (electronic mail)	3, 37, 38, 39-40 , 42, 43, 48, 84
電子掲示板 → インターネット掲示板	
統語法 (syntax)	11
到達点 (target)	21
動詞 (verb)	18, 57, 61, 93
匿名性 (anonymity)	40, 41, 43, 44-45 , 53, 59, 60, 62
ニックネーム (nickname)	39, 40, 41, 47, 49, 50, 52, 53, 60
ネチケツト (netiquette)	75 , 98
ノイズ (noise)	21, 26 , 74, 97
ノイズ源・雑音源 (source of noise)	21
ノン・バーチャル・リアリティ (non virtual reality)	68
ノンバーバル・コミュニケーション (nonverbal communication)	3, 27, 28, 29 , 30, 31, 58, 59, 95
バーチャル・リアリティ (virtual reality)	3, 37, 42, 68, 96
バーバル・コミュニケーション (verbal communication)	3, 28
ハーフ・デュプレックス (half duplex)	23, 40, 42, 43, 69
ハイ・コンテクスト文化 (high context culture)	27, 28, 35, 68, 96

媒体 → メディア	
背理法 (reduction ad absurdum)	26
パラランゲージ (paralanguage) → 副言語	
パロール (parole)	6, 19, 24
卑語、卑俗語 (vulgarism)	10, 16-17 , 62, 73, 95
比喩 (parable)	10, 13, 18, 95
非形式体、くだけた言い方 (informal style)	16 , 17, 60
非言語的伝達 → ノンバーバル・コミュニケーション	
フィードバック (feedback)	9, 21, 23, 24 , 35, 39, 40, 41, 42, 43, 45, 60, 69, 72, 73, 74, 75, 96
プープー説 (pooh-pooh theory)	12-13 , 18, 95
フォーラム (forum)	38, 41-42
副言語 (paralanguage)	23, 29, 31, 35, 36 , 69, 70, 95
フル・デュプレックス (full duplex)	23
ブロードキャスト (broadcast)	23, 38, 41, 42, 60
ブログ(blog)	38, 41 , 76
文アクセント (sentence accent)	14
文脈 → コンテクスト	
平叙文 (declarative sentence)	11, 14
母音 (vowel)	10, 11, 57, 58, 59, 70,
方言 (dialect)	16, 25
ポーズ (pause)	36, 70, 96
ポーズ (pose) → 姿勢	
ボディ・ランゲージ(body language)	6, 8, 10, 26, 27, 31 , 63, 71
ホモ・サピエンス (homo sapiens)	4, 37
ホモ・セデンス (homo sedens)	37
まなざし (eye contact)	6, 31, 32 , 33, 65, 66, 95
マルチキャスト (multicast)	23, 38
身振り (gesticulation)	8, 10, 31, 33-34 , 36, 67, 68, 71, 95, 96
指示的身振り (pointing gestures)	33, 68
叙述的身振り (describing gestures)	33, 68
象徴的身振り (symbolic gestures)	33, 34, 68
名詞 (noun)	15, 18, 50, 51, 93
メーリングリスト (mailing list)	40, 42, 43
メールアドレス (mail address)	40, 47
命令文 (imperative sentence)	11
メッセージ (message)	19, 20, 21 , 22, 23, 24, 32, 39, 40, 41, 42, 43, 45, 46, 47, 48, 54, 59, 71, 75, 84, 95
メディア (media)	21, 24, 26, 31, 38, 43, 44, 45, 46, 54, 56, 61, 71, 92, 98
ラグ (lag)	24 , 35
ラング (langue)	5, 19, 24
ロー・コンテクスト文化 (low context culture)	27, 28

一人名インデックス

本論の人名インデックスは、姓名のアルファベット順で並べた。

Abelson, Robert P. エイベルソン・ロバート・P	71, 72
Andō Kenji 安藤健二	87
Argyle, Michael アージャイル・マイケル	5, 29, 32
Asher, R. E. アシャー・R・E	17
Bühler, Karl ビューラー・カール	9, 12, 17, 21, 95
Crystal, David クリスタル・デーヴィッド	16, 17, 66
Darwin, Charles Robert ダーウィン・チャールズ・ロバート	30, 31, 32, 36
Everly, George S. Jr. エヴァーリー・ジョージ・S・ジュニヤ	5
Furukawa Yoshiko 古川嘉子	76
Gołęb, Zbigniew ゴウオンブ・ズビグニエヴ	9
Grice, Paul グライス・パウル	7
Gudykunst, William B. グディカンスト・ウィリアム・B	22, 28, 43, 72
Gutt, Ernst-August ガット・アーンスト・オーガスト	7
Hall, Edward Thomas ホール・エドワード・トーマス	27, 28, 34, 35, 60, 69
Hasegawa Katsuyuki 長谷川勝行	4
Hayakawa, Samuel Ichiye ハヤカワ・サムエル・イチエ	23
Heinz, Adam ハイנטツ・アダム	9
Horney, Karen ホーニー・カレン	4
Iwasaki Mineko 岩崎峰子	29
Jabłoński, Arkadiusz ヤブオニススキ・アルカディウツシュ	71, 72, 73, 74, 75
Jakobson, Roman ヤコブソン・ロマン	9, 10, 11, 12, 15, 20, 21, 22, 23, 26, 95
Kamei Takashi 亀井孝	6, 8, 9, 11, 13, 14, 15, 19, 24, 25, 26, 27, 29, 32, 33, 35, 36
Kasza, Robert カシヤ・ロベルト	18
Kitano Takeshi 北野武	17, 62
Kitayama Satoshi 北山聡	45
Kodama Yasue 小玉安恵	76
Labov, William ラボフ・ウィリアム	76
Laver, John レーバー・ジョーン	23
Lyons, John ライオンズ・ジョーン	19, 21, 23, 24, 73, 95, 96
Malinowski, Bronisław マリノフスキ・ブロニスアブ	22
Masataka Nobuo 正高信男	36
Mesthrie, Rajend メーストリー・ライエンド	16, 19, 20, 22, 25, 54, 56, 65, 76
Mizutani Nobuko 水谷信子	13
Mizutani Osamu 水谷修	13
Moriya Michiyo 守屋三千代	87
Nakai Noriyuki 中井紀之	54, 61
Nakamura Akira 中村明	5, 77, 86, 87, 93
Nakane Chie 中根千枝	54, 69, 98
Nakano Hitori 中野独人	49, 77

Nakayama Norio 中山記男	55
Nakazawa Shin'ichi 中澤慎一	46, 48, 54, 61
Nishimura Hiroyuki 西村博之	44, 45
Oberwinkler, Michaela オバーヴィンクラー・ミシャエラ	76
Ohme, Rafał Krzysztof オーメ・ラファウ・クシシュトフ	32, 33
Polański, Kazimierz ポランスキ・カジミエジュ	9
Ptaszyński, Michał プタシンスキ・ミハウ	88, 89, 91, 93
Rosenfeld, Robert ロゼンフェルド・ロバート	5
Rzepka, Rafał ジェプカ・ラファウ	42, 45, 56
Sakurai Tetsuo 桜井哲夫	38, 40, 41, 43, 45, 60, 62, 77,
Sanada Nobuharu 真田信治	6, 7, 16, 25
Sasaki Takumi 佐々木巧	30
Schank, Roger C. シャンク・ロージャ・C	71, 72
Shin'ya Eiko 新屋映子	87
Strazny, Philipp ストラズネイ・フィリップ	5, 9, 10, 18, 36
Sugiyama Lebra, Takie スギヤマ・レブラ・タキエ	56, 89
Szopski, Marek ショプスキ・マレク	19, 21, 24, 26, 27, 28, 30, 31, 36
Tanaka Harumi 田中春美	11, 16, 18, 22, 27, 29
Watanabe Shizuo 渡邊静夫	20, 21, 24
Wessel, Milton R. ウェッセル・ミルトン・R	53
Wiśniewski, Janusz Leon ヴィシニエフスキ・ヤヌシュ・レオン	44
Yngve, Victor H. イングヴェ・ヴィクター・H	26, 27

— 参考文献 —

本論の参考文献は、日本語文献の場合は、著者名の姓の五十音順に、そして、外国語文献の場合は、著者名の姓のアルファベット順で並べた。

[言語学的、社会言語学的文献]

- 亀井孝、河野六郎、千野栄一 (1996) 『言語学大辞典』第六巻、第一刷発行、東京：三省堂
- 小玉安恵、古川嘉子 (2001) 「ナラティブ分析によるビリーフ調査の試み—長期研修生 への社会言語学的インタビューを通して—」(『日本語国際センター紀要』第 11 号、国際交流基金日本語国際センター、pp. 51-67 にて)
- 真田信治、渋谷勝己、陣内正敬、杉戸清樹 (2000) 『社会言語学』初版十刷発行、東京：おうふう
- 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』第 3 刷、アルク
- ジェプカ・ラファウ (1999) 『インターネットにおける日本語チャットのコミュニケーション方法 — 新たな記号論的な機能に対する自然言語の構造』、ポズナニ：アダム・ミツキエヴィチ大学
- 情報通信総合研究所 (2002) 『imidas 2002 別冊付録 IT 用語／カタカナ・略語辞典』、東京：集英社
- 鈴木保昭、山崎金造 監修 (1981) 『日本・世界人名辞典』12 版発行、東京：日東書院
- 田中春美 (1997) 『現代言語学辞典 Seibido's Dictionary of Linguistics』五刷発行、東京：成美堂
- 中村明(1995) 『感覚表現辞典』、東京：東京堂出版
- 中村明(2004) 『感情表現辞典』初発 10 版発行、東京：東京堂出版
- 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 にて)、社団法人電子情報通信学会
- プタシンスキ・ミハウ (2005a) 『無性のインターネット — 性を失ったインターネットユーザたち —』、札幌：北海道大学、日本語・日本文化研修コース、「日本の社会・文化」科目 (担当、高橋彩) の終了レポート
- プタシンスキ・ミハウ (2005b) 『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 —』(『日本語・日本文化研修コース研究レポート集 2005 年 8 月』、札幌：北海道大学留学生センターにて)
- 渡邊静夫 編 (1994) 『日本大百科全書 Encyclopedia Nipponica 2001』第九巻、二版一刷発行、東京：小学館
- Asher, R. E. 編 (1994) *The Encyclopedia of Language and Linguistics*, Oxford: Pergamon Press
- Bühler, Karl (1999) *Sprachtheorie. Die Darstellungsfunktion der Sprache*, 3rd ed., (Towarzystwo Autorów i Wydawców Prac Naukowych UNIVERSITAS 訳 (2004) *Teoria Języka. O językowej funkcji przedstawienia*, Kraków: TAIWPN UNIVERSITAS)
- Crystal, David (1989) *The Cambridge Encyclopedia of Language*, Cambridge, New York, Port Chester, Melbourne, Sydney: Cambridge University Press
- Gołąb, Zbigniew, Heinz, Adam, Polański, Kazimierz (1968) *Słownik Terminologii Językoznawczej*, Warszawa: PWN
- Grice, Paul (1989) *Studies in the Way of Words*, London: Harvard University Press
- Gutt, Ernst-August (発行年不明) *Modes of translation and cultural distance* (Pokojska, Agnieszka 訳 (2004) *Dystans kulturowy a przekład*, Kraków: Wydawnictwo Prac Naukowych Universitas)
- Hayakawa, Samuel Ichiye (1952) *Language in thought and action*, New York: Harcourt, Brace and World

- Jabłoński, Arkadiusz (2001) *Informatywność a honoryfikatywność wypowiedzi językowej. Semiotyka i pragmatyka honoryfikatywności we współczesnym języku japońskim.*, Warszawa: Uniwersytet Warszawski Wydział Neofilologii Instytut Orientalistyczny Zakład Japonistyki i Koreanistyki
- Jakobson, Roman „Closing Statement: Linguistics and Poetics” (Sebeok, Thomas A. 編 (1966) *Style in Language*, Massachusetts: The Massachusetts Institute of Technology Press (にて))
- Kasza, Robert (1990) *Japanese-Polish Glossary of Political Terms*, Poznań: Adam Mickiewicz University Institute of Linguistics
- Labov, William (1972) *Sociolinguistic Patterns*, Philadelphia PA: Pennsylvania Press
- Laver, John „Communicative functions of Phatic Communion” (Tax, Sol 編 (1975) *World Antropology* の Kendon, Adam, Harris, Richard M., Ritchie Key, Mary 編 *Organization of Behaviour in Face-toFace Interaction*, The Hague, Paris: Mouton Publishers pp. 215-238 (にて))
- Lyons, John (1979) *Semantics*, Cambridge: Cambridge University Press
- Malinowski, Bronisław „Phatic Communion” (Laver, John, Hutcheson, S. 編 (1972) *Communication Face-toFace Interaction*, Harmondsworth: Penguin Books)
- Mesthrie, Rajend 編 (2001) *Concise Encyclopedia Of Sociolinguistics*, Oxford: Elsevier Science Ltd.
- Mizutani, Osamu and Nobuko (1993) *Communication Cues 3*, Tokyo: The Japan Times
- Oberwinkler, Michaela (2005) *New tendencies of the Japanese language on the Internet? Analyzing Japanese Internet-diaries*, 11th International Conference of the European Association for Japanese Studies, Vienna: University of Vienna
- Polański, Kazimierz 編 (1999) *Encyklopedia Językoznastwa Ogólnego*, wyd. II, Wrocław: Ossolineum
- Strazny, Philipp 編 (2005) *The Encyclopedia of Linguistics*, Oxon: Taylor & Francis Books
- Yngve, Victor H. „Human Linguistics and Face-toFace Interaction” (Tax, Sol 編 (1975) *World Antropology* の Kendon, Adam, Harris, Richard M., Ritchie Key, Mary 編 *Organization of Behaviour in Face-toFace Interaction*, The Hague, Paris: Mouton Publishers pp. 47-62 (にて))

[社会学的、社会心理学的文献]

- 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』初版第1刷発行、東京：平凡社
- 中井紀之 (2004)『仕事に使える2ちゃんねる』初版第1刷発行、東京：インプレス
- 中澤慎一 (2004)『2ちゃんねる公式ガイド2004』初版第1刷発行、東京：コアマガジン
- 長谷川勝行 (1998)『日本人の法則』東京：ヤック企画
- プロジェクトタイムマシン (2004)『萌える法律読本・デジタル時代の法律篇』所版第1刷発行、東京：毎日コミュニケーションズ
- 正高信男 (1997)『ことばの誕生』、東京：紀伊國屋書店
- Argyle, Michael (1994) *The Psychology of Interpersonal Behaviour* (Domachowski, Waldemar 訳 (1999) *Psychologia stosunków międzyludzkich*, Warszawa: PWN)
- Darwin, Charles Robert (1872) *The Expression of the Emotions in Man and Animals*, London (Majlert, Zofia, Zaćwilichowska, Krystyna 訳 (1959) *O wyrazie uczuć u człowieka i zwierząt*, Warszawa: Państwowe Wydawnictwo Rolnicze i Leśne)
- Everly, George S. Jr., Rosenfeld, Robert (1981) *The Nature and Traetment of the Stress Response. A Practical Guide for Clinicians*, Plenum Press (Radzicki, Józef 訳 (1992) *Stres - przyczyny, terapia i autoterapia*, Warszawa: Wydawnictwo Naukowe PWN Sp. z o.o.)
- Gudykunst, William B. (1991) *Bridging Differences - Effective Intergroup Communication*, Sage Publications, Inc. (I C C 研究会 訳 (1993)『異文化に橋を描ける - 効果的なコミュニケーション』東京：聖文社)
- Hall, Edward T. (1966) *The Hidden Dimention* (Hołówka, Teresa 訳(2005) *Ukryty wymiar*, Warszawa:

- Warszawske Wydawnictwo Litrackie MUZA SA)
- Hall, Edward T. (1959) *The Silent language*, Garden City, NY: Doubleday (国弘正雄、長井善見、斎藤美津子 訳 (1966) 『沈黙のことば』南雲堂)
- Horney, Karen (1968) *The Neurotic Personality of Our Time*, New York: W. Norton Co. (Grzegołowska, Helena 訳, Obuchowski, Kazimeirz 編 (1982) *Neurotyczna osobowosc naszych czasów*, wyd. II, Warszawa: PWN)
- Nakane Chie (1972) *Human Relations In Japan*, Ministry of Foreign Affairs, Japan (Summary Translation of: Nakane Chie (1967) *Tateshakai no Ningen Kankei*, Tokyo: Kodansha)
- Ohme, Rafał Krzysztof „Czy te oczy mogą kłamać?” (Baczyński, Jerzy 編 *Polityka* (週刊雑誌) nr 15 (2550), 15.04.2006, Warszawa: Polityka Spółdzielnia Pracy (こて))
- Schank, Roger C., Abelson, Robert P. (1977) *Scripts, Plans, Goals and Understanding. An Inquiry into Human Knowledge Structures.*, Hillsdale, New Jersey: Lawrence Erlbaum Associates, Publishers
- Sugiyama Lebra, Takie (2004) *The Japanese Self in Cultural Logic*, Hawaii: University of Hawaii Press
- Szopski, Marek (2005) *Komunikowanie międzykulturowe*, Warszawa: Wydawnictwa Szkolne i Pedagogiczne
- Wessel, Milton R. (1974) *Freedom's Edge: the Computer Threat to Society*, USA: Addison-Wesley Publishing Company (Sołtysiński, Stanisław 訳 (1976) *Komputer i Społeczeństwo*, Warszawa: Wiedza Powszechna)

[引用文献や素材]

文献:

- 安藤健二(2005) 『封印された『電車男』』東京: 太田出版(株)
- 佐々木巧、イク・エンダン・マルチニ (1997) 『手紙をインドネシア語で! 今から書けるインドネシア語文通』初版1刷、東京: 南雲堂フェニックス
- ソニー・エリクソン・モバイルコミュニケーションズ(株) (2004) 『取扱説明書/A1402SII』第2版、KDDI(株)・沖縄セルラー電話(株)
- 中野独人 (2005) 『電車男』第15刷、東京: 新潮社

- Iwasaki Mineko (2002) *Geisha. A Life*, Atria Books (Nowakowski, Witold 訳(2003) *Gejsza z Gion*, wyd.I, Warszawa: Wydawnictwo Albatros Andrzej Kuryłowicz)
- Wiśniewski, Janusz Leon (2001) *S@motność w Sieci*, Wołowiec: Wydawnictwo Czarne S.C./Warszawa: Prószyński i S-ka SA

映画:

- 北野武 監督 (2002) 『ブラザー』、Little Brother Inc. (ポーランド語版出版 *Brother*, Warszawa: Carisma Entertainment Group)

[デジタル・データ]

ウェブ・ページ

- Vector Inc.『クサチュー語変換マクロ』(<http://www.vector.co.jp/soft/win95/writing/se101662.html>、2006年09月08日)
- 西村博之『2ちゃんねる』(<http://www.2ch.net/>、2006年7月21日)
- フリー百科事典『ウィキペディア (Wikipedia)』(www.wikipedia.co.jp、2006年7月17日)
- MEDO『解剖学用語』(http://www.medo.jp/anatomy_j.htm、2006年05月27日)

電子的文献

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

学研 (2003) 『故事ことわざ辞典』 (シャープの Electronic Dictionary 版)

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

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

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

Wydawnictwo Naukowe PWN S.A. (2004) *Słownik języka polskiego PWN*, wersja 1.0, Warszawa:

Gazeta Wyborcza i Wydawnictwo Naukowe PWN S.A.

— 目次 —

序論	3
1. 研究の背景	3
2. 研究の目的	3
3. 研究の方向	3
4. 本稿の構成	3
第1章 言語（日本語）の感情層とそのあり方に関する理論	4
1. 1 感情とは何か	4
1. 2 感情と感覚の相違	5
1. 3 感情的な意味	6
1. 4 感情的色彩の志向性	6
第2章 言語における感情表現の役割を担う機能	8
2. 1 構造言語学の見方・感情に訴える品詞などの様々な理論と定義	8
2. 1. 1 伝達の道具としての言語	8
2. 1. 2 言語活動の機能	9
2. 1. 3 言語活動の感情的な機能	9
2. 1. 4 言語学的な感情の実現	10
2. 1. 5 感嘆法	11
2. 1. 5. 1 感嘆文	11
2. 1. 5. 2 間投詞	11
2. 1. 5. 3 プープー説	12
2. 1. 6 擬音語・擬声語・擬態語	13
2. 1. 7 音声的な感情の実現	13
2. 1. 8 愛称	15
2. 1. 9 非形式体、くだけた言い方	16
2. 1. 9. 1 スラング・俗語・族語	16
2. 1. 10 卑語	16
2. 1. 11 感情の語彙目録	18
2. 2 コミュニケーション学の会話への見方・様々な理論と定義	19
2. 2. 1 コミュニケーションの定義	19
2. 2. 2 コミュニケーションのモデル	20
2. 2. 3 コミュニケーション過程	20
2. 2. 3. 1 メッセージ	21
2. 2. 3. 2 コミュニケーション・チャンネル — ハスタ・ラ・ヴィスタ・ベイビ —	22
2. 2. 3. 2. 1 交話性	22
2. 2. 3. 2. 2 通信方向	23
2. 2. 3. 3 フィードバック	23
2. 2. 3. 4 記号・記号化・記号解説	24
2. 2. 3. 4. 1 社会階層によるコードの変異	25
2. 2. 3. 4. 2 バーンスタインの「場面によるコードの切り換え」説	25
2. 2. 3. 5 ノイズ	26
2. 2. 4 コミュニケーションの言語的要素と非言語的要素、および感情層	26

2. 2. 4. 1	会話中のコミュニケーションのバーバルとノンバーバルの要素とその区別	26
2. 2. 4. 2	言語で見るハイ／ロー・コンテクスト文化	27
2. 2. 4. 2. 1	ハイ・コンテクスト文化の特性	28
2. 2. 4. 2. 2	ハイ・コンテクスト文化における感情の実現	28
2. 2. 4. 3	ノンバーバル・コミュニケーション	29
2. 2. 4. 3. 1	ノンバーバル・コミュニケーションと感情の表現 — 芸者とインドネシア人はどこが似ているのか —	29
2. 2. 4. 3. 2	ノンバーバル・コミュニケーションに関する領域	30
2. 2. 4. 3. 2. 1	身体言語	31
2. 2. 4. 3. 2. 1. 1	顔の表情	31
2. 2. 4. 3. 2. 1. 2	まなざし	32
2. 2. 4. 3. 2. 1. 3	姿勢 — 漫才師はコミュニケーションの開拓者なのか —	33
2. 2. 4. 3. 2. 1. 4	身振り — コカコーラとおしりダンス —	33
2. 2. 4. 3. 2. 2	近接学	34
2. 2. 4. 3. 2. 3	副言語	35
第3章	会話の新しい伝達手法へのアプローチ	37
3. 1.	現代という時代の様相	37
3. 1. 1	インターネットの発展	37
3. 2.	会話の道具としてのインターネット	38
3. 2. 1	現代のインターネットにおけるコミュニケーション方法とそのシステム的特性 — 表の解析 —	39
3. 2. 1. 1	IRC	39
3. 2. 1. 2	チャットとチャットルーム	39
3. 2. 1. 3	電子メール	39
3. 2. 1. 4	インスタント・メッセージ	40
3. 2. 1. 5	ブログ	41
3. 2. 1. 6	フォーラム	41
3. 2. 1. 7	インターネット掲示板	42
3. 3.	社会空間としてのインターネット	43
3. 4.	ネットワークコミュニティ	43
3. 5.	「2ちゃんねる」	44
3. 5. 1	「2ちゃんねる」の最大な特徴 — 匿名性 —	44
3. 5. 2	送信者に関する情報	46
3. 5. 2. 1	「2ちゃんねる」での送信者についての情報の解析・実例 — いかにして「2ちゃんねる」のユーザの性別が分かりえるのか —	49
3. 5. 2. 1. 1	ニックネーム	49
3. 5. 2. 1. 2	言葉の使い方	50
3. 5. 2. 1. 3	会話環境	52
3. 5. 2. 1. 4	直接的な宣言	52
3. 5. 2. 1. 5	まとめ	53
3. 5. 3	「2ちゃんねる」における感情に関するシステム的な情報の獲得—会話の分析—	54
第4章	「2ちゃんねる」における感情表現	56
4. 1	「2ちゃんねる」におけるバーバル層の感情表現の構造	57

4. 1. 1	感嘆法	57
4. 1. 1. 1	感嘆文	57
4. 1. 1. 2	間投詞	57
4. 1. 2	擬態語	58
4. 1. 3	音声的な感情の実現	59
4. 1. 4	愛称	59
4. 1. 5	非形式体、くだけた言い方	60
4. 1. 6	スラング・俗語・族語	60
4. 1. 7	卑語	62
4. 1. 8	感情の語彙目録	62
4. 2	「2ちゃんねる」におけるノンバーバル層の感情表現の構造	63
4. 2. 1	身体言語	63
4. 2. 1. 1	顔の表情	63
4. 2. 1. 2	まなざし	65
4. 2. 1. 3	姿勢	66
4. 2. 1. 4	身振り	67
4. 2. 2	近接学	68
4. 2. 3	副言語	69
4. 3	「2ちゃんねる」の感情表現の語用論	71
4. 3. 1	会話の予測性と手続き	71
4. 3. 1. 1	会話環境創出的機能	72
4. 3. 1. 2	会話環境破壊的機能	73
4. 3. 1. 3	会話環境維持的機能	74
第5章 「2ちゃんねる」における感情表現のシステムの分類		76
5. 1	感情表現の典拠とデータベースとして「2ちゃんねる」－『電車男』に見る－	76
5. 1. 1	『電車男』とは何か	77
5. 1. 2	様々な発言の集合体としての『電車男』	77
5. 2	『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表の説明－	77
5. 2. 1	例	78
5. 2. 2	文字システム	78
5. 2. 2. 1	文字モードの複雑さ－文字システムの分類表－	79
5. 2. 2. 2	文字システムの精密製	80
5. 2. 2. 2. 1	英数字	81
5. 2. 2. 2. 2	記号と特殊文字（半角）	81
5. 2. 2. 2. 3	一位文字モード複合	81
5. 2. 2. 2. 4	ひらがな・漢字	82
5. 2. 2. 2. 5	カタカナ	82
5. 2. 2. 2. 6	記号と特殊文字（全角）	82
5. 2. 2. 2. 7	二位文字モード複合	82
5. 2. 2. 2. 8	意図的な文字・意味化け	82
5. 2. 2. 2. 9	ギャル文字	82
5. 2. 2. 2. 10	クサチュー語	83
5. 2. 2. 2. 11	ASCII ART（単純、複雑）	84
5. 2. 2. 2. 12	顔文字	84
5. 2. 2. 2. 13	反復表現	84
5. 2. 2. 2. 14	三位文字制度複合	86

5. 2. 2. 3	可能なサブシステム	86
5. 2. 2. 6	略号	86
5. 2. 2. 7	感情の価値、感情の叙述 — 本稿での感情による感情表現の区分 —	86
5. 2. 2. 8	意味	87
5. 2. 2. 9	数 (全般)、Mission(数)	87
5. 2. 3	インターネット感情表現に対する統計的な分析	88
5. 2. 3. 1	『電車男』	88
5. 2. 3. 2	アンケートの結果	90
5. 2. 3. 3	アンケートの結果と『電車男』の分析結果の比較	91
5. 3	「2ちゃんねる」の感情状態	92
結論		95
1.	まとめ	95
2.	終結の一言	97
3.	将来の研究課題	98
添付書類 — 『電車男』 から採集した感情表現リスト —		100
Summary: Boisterous language -- Analysis of structures and semiotic functions of emotive expressions in conversation on Japanese Internet bulletin board forum – <i>2channel</i> –		133
Streszczenie: Niespokojny język -- Analiza struktur i funkcji semiotycznych wyrażen emotywnych w konwersacji w języku japońskim – Na przykładzie japońskiego forum internetowego <i>2channel</i> –		135
語彙インデックス		137
人名インデックス		142
参考文献		144
目次		148

謝辞

本研究を進める上で、数多くのご指導をいただきました Arkadiusz Jabłoński 助教授に深く感謝いたします。また、松家仁助教授には本論執筆にあたり言語面においてご教示いただき本当にありがとうございました。

日本で「萌える言語」の研究を行っていたときにご指導をいただきました中村重穂教授にもこの場を借りて厚く御礼もうしあげます。また、本稿の資料・参考文献に使わせていただきました『電車男』の筆者、中野独人様、そして、「2ちゃんねらーず」の皆様にも感謝の念を表したいと思います。

最後に、あらゆる面で援助してくれた母親と祖母に心からお礼を申し上げます。まことにありがとうございました。

Podziękowania

Autor chciałby serdecznie podziękować swojemu promotorowi, doktorowi Arkadiuszowi Jabłońskiemu za niezliczone rady i wskazówki przy tworzeniu niniejszej pracy, jak również doktorowi Jin Matsuka z Wyższej Szkoły Handlowej w Otaru za nieocenioną pomoc przy korekcie językowej i wszelkie konsultacje dotyczące zawiłych niuansów naukowego języka japońskiego.

Serdeczne podziękowania chciałbym również przekazać profesorowi Shigeho Nakamura, który był dla mnie źródłem cennych wskazówek podczas badań nad „niespokojnym językiem” Internetu w Japonii. Słowo podziękowania należy się również autorowi książki *Densha otoko* (*Chłopak z pociągu*), p. Hitori Nakano, a także jej równorzędnym współautorom – wszystkim użytkownikom forum internetowego *2channel*, które to posłużyło autorowi niniejszej pracy za językową bazę danych.

Na koniec autor chciałby gorąco podziękować swojej rodzinie, a w szczególności mamie i babci, bez których ogromnego wsparcia ukończenie niniejszej pracy, oraz zakończenie studiów nie byłyby możliwe.