

インターネット上で使われる言葉 — 「2ちゃんねる」に見られる顔文字について—

岡田翔平*

I-1. はじめに

情報化社会と呼ばれて久しい現在、日本国内においてインターネットは目覚ましい発展をみた。政治、経済から日常生活までまさに網目のように我々の生活のありとあらゆる場所に浸透していった。

インターネットの利用実態について総務省の『情報通信白書』を見る限りでは、ホームページやブログの閲覧や電子メールの受発信などの受動性、実世界性の強いものが多いようであるが、オンラインゲーム（ネットゲーム）への参加、電子掲示板（BBS）への書き込み・チャットへの参加、ソーシャルネットワーキングサービス（SNS）への参加、ブログの開設・更新、ホームページ（ブログは除く）の開設・更新など、能動的な活動も見受けられる。

これらの能動的な活動をインターネット上で行う上で不可欠となるのがネット上での発言である。互いにコミュニケーションをとるために積極的/消極的を問わず言語コミュニケーションを取らねばならない。そこで問題になるのがインターネット上で使われる言葉である。

当然のことであるが、ネット上での発言はキーボードから入力される文字で行われることになる。近年高速インターネット回線技術の向上でインターネット電話やボイスチャットなどの音声会話も可能になってきたが、ネット上での会話で圧倒的多数を占めるのは文字による会話である。

その会話において独特の言葉、所謂ネットスラングが使用されている。本論ではこのインターネット上に見られる独特な言葉、特に顔文字について考察を試みたい。

I-2. 研究対象

インターネットは極めて広大である。様々なカテゴリに対して様々な人間が様々な活動をしている。そんなインターネットの世界で言葉に焦点を絞り、また多数のサンプルが得られるサイトとして「2ちゃんねる」内の板から「ニュー速VIP」を本論での対象としたい。

「2ちゃんねる」は匿名掲示板サイトであり、様々なジャンルの複数の掲示板から構成されている。おおよその構成を図式化すると図1の様になり、階層的に特定の話題へと特化していく。例えば「文化」というジャンルを選択すると「サブカル」「オカルト」「神社・仏閣」「伝統芸能」などの板が表示され、「伝統芸能」の板内に入ると歌舞伎、能、尺八、特定の壺家などについて

* 神奈川大学大学院歴史民俗資料科学研究科博士後期課程

のスレッドが立っている。

このようにして「2ちゃんねる」ではきわめて多彩な話題についての書き込みが膨大に繰り返されており、情報の深度は計り知れない。しかし、ジャンルや板によってはあまり人が訪れない「過疎板」と呼ばれるものもある。そのため、本論では最も人が集まり、活発に書き込みが繰り返される（多くの発言がある）「ニュー速VIP」を選択した²⁾。

「ニュー速VIP」はそもそも「ニュース」ジャンルの「ニュース速報」板から派生した板であるが、現在では「雑談系2」ジャンルに配置され、板の中に立つスレッドに特定の話題への一貫性はなく、ジャンルが示す通り様々な話題での雑談がされている。とはいえ、現在「2ちゃんねる」内で最も賑わっている板である事に変わりはない。また、「ニュー速VIP」には板のヘビーユーザーである「VIPPER」と呼ばれる者たちがおり、他の板と比較しても独特の雰囲気を持ち、「ニュー速VIP」内でのみ使用される言葉も見受けられることから、この板は非常に興味深い。

「2ちゃんねる」のユーザーは原則匿名とされており、書き込みを見ているだけでは判別が難しいが、ITMediaの調査によれば「2ちゃんねる」全体の男女比は6:4、年齢別では10代16%・20代11%・30代28%・40代29%・50代16%とされており比較的年齢層は高い。また「ニュー速VIP」に限定して言えば10代~30代が多く、学生から社会人、ニートまで多様なユーザーが訪れるのが通説とされている。

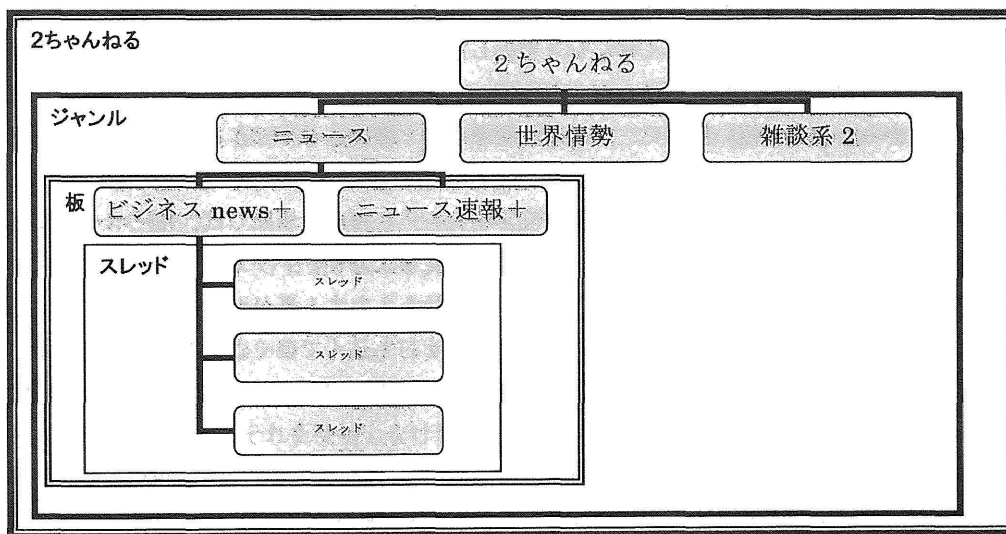


図 1

I-3. 研究方法

「ニュー速VIP」において慣れ合いは忌避される行為である。特定の話題について盛り上がりはすれ、そこから関係を深め友人に…という流れは望めない。また、個人の特定について「ニュー速VIP」のユーザーは並々ならぬ情熱を持っている（個人情報特定され、被害を被ったユーザーもいる）。また、もともと時事問題についての板であったが、現在では主に雑談目的で利用されている板であり、特定の目的を持つ人間が関与するとその会話を断ち切ったり、スレッドの雰囲気を書したり、さらには晒しあげの危険もあるため今回の研究では観察に限ることにした。普段のように気ままに繰り返される書き込みの中からインターネット特有の言葉（ここでは「2ちゃんねる」及び「ニュー速VIP」特有の言葉）を採取し、考察を試みたい。

II. インターネット上の言葉の種類

まず、一般的なネット上の言葉の種類について考察したい。情報化社会を反映するようにネット上には様々なネットスラング辞典サイトが存在するが、その多くはネットスラングを主に4種類に類別する³。

II-1. 略字

「2ちゃんねる」は掲示板であり、チャットとは異なり同時性は意識されないものである。(A.N.ジョインソン 2004)しかし、「2ちゃんねる」において掲示板はチャットの様に極めて同時性の高い形で利用される場合もある。その際重要になるのが書き込み（発言）のタイミングである。書き込みは発言とほぼ同義であり、繰り返される書き込みは会話と遜色ない。つまり、ある書き込みに対してなるべく早くレスを返したい。また、新しい話題について早く書き込みたいという欲求や、ただ単にキーボードを使って長々と文章を打ち込むのは面倒であるといったことからなるべく短い作業で、なるべく簡潔に早く書き込みをできるようにと略字が発生した。

インターネットに限らず、PCや携帯電話で文字を打ち込む様々な場面では、キーボードなどの文字入力機器の使用を余議なくされる。日本語用の文字入力ソフトウェアではアルファベット、ひらがな、カタカナ、漢字、その他さまざまな記号を入力する事が出来、通常ローマ字で入力したひらがな/カタカナを漢字に変換しつつ、文章を打ち込んでいく。その中で必要に応じてローマ字入力で使用される母音/子音や漢字で文章を短縮するのがこの類型である。略字の代表的なものは表1の様なものである。

表1の「乙」「ok」「k w s k」の3パターンが典型的な短縮のパターンかと思われるが、注目したいのは「g g r」である。この略語は「2ちゃんねる」において調べれば簡単に答えが出てくるような質問に対して付けられるレスで用いられる。語意はそのまま「世界的検索エンジンGoogleで調べてみる」とのことだが、まずそこから「ググレ」という動詞がつくられた。そしてさらに短縮系の「g g r」が発生したということである。

略前	略語	略の形態
お疲れ様	乙	冒頭2文字「おつ」を漢字化
OK	おk	ローマ字入力時「OK」と正確に打つには「shift+O」・「shift+K」と打つ必要があるが、ローマ字入力のまま「O」・「K」のキーを押す
詳しく	k w s k	ローマ字入力では「k u」「w a」「s i」「k u」と入力する必要があるが、母音を全て省略した
グーグルで検索しろ	g g r	「グーグルで検索しろ」⇒「ググレ」⇒「g g r」

表 1

II-2. 誤変換・誤読語

日本語入力ソフトウェアの特徴の一つとして漢字変換がある。ローマ字入力→ひらがな/カタカタ⇒漢字という順序が文字入力の基本となるが、同音異字・同訓異字の性質上、誤変換の発生は避けられないものである。この言葉を変換する際に誤った変換をしたり、そもそも読みを間違っていたことから生まれたのがこの類型である。代表的なものとしては表2の様なものがある。

正変換	誤変換/誤読
雰囲気	ふいんき
既出	がいしゅつ
中坊 (中学生)	厨房

表 2

この類型で注目すべきは使用が意図しないものであったにもかかわらず使用が続けられているということである。誤変換・誤読が発生する可能性としては書き込んだユーザーの知識不足や変換した語を確認/修正せずに、書きこんでしまう事が予想されるが、どちらもユーザーが意識的に行ってもものではない。しかし、その誤変換/誤読を面白がった他ユーザーが意識的に利用し始め、定着したという背景がある。無意識的使用⇒意識的使用がこの類型の特徴である。

II-3. 読みの意識されない語

現実世界での会話で使用する口頭言語ならば当然話者は語意の通る言葉を選び、正しく発音し、聞き手は音としてそれを受信しなければならないが、ネット上では話者（書き込むユーザー）は文章を書き、聞き手（書き込みを見るユーザー）は文章を見る。そこでは文字は語意だけでなく字形や文字の羅列から意味を読み取ることもできる。以下の表3を見れば明らかなように文字の持つ意味は全く考慮されず、字形・字の雰囲気新たな意味を持たせるのがこの類型である。

「orz」に関しては「オーアールティー」「オルズ」、「くぁwせd r f t g yふじこ l p ; @ : 「」」に関しては唯一読める日本語の羅列から「ふじこ」と呼称される事はあれど、その文字自体の

意味は問題にならない。次項で述べる顔文字にも同様の事が言えるが、これらの類型では文字や文を記号として認識、利用している事に特徴がある。

読みの意識されない語	意味
orz (OTL)	人が膝と手を付き頭を下げ、落ち込んでいる、もしくは土下座をしている状態を横から見た構図を図式化したもの。 落ち込んだり、謝ったりする際に用いられる。
くぁwsでrfgtyふじこ lp ; @ : 「」	ローマ字入力でキーボードの「Q」キーと「A」キーを同時に押してそのまま右側に滑らせていくとこのような文字の羅列になる。読みは意識されず、書き込んだユーザーの声にならない悶絶、昏倒を意味する。

表 3

II-4. 顔文字

文字、記号を駆使して顔を表現するものが、顔文字である。表4の通り、前項で述べた読みの意識されない語よりもさらにキャラクター表現や漫画的手法が強くなっている。顔文字の歴史は諸説あり、一つに絞ることは難しいが、1980年代初頭にアメリカで起こり、1980年代中ごろに日本のパソコン通信で使われはじめたというのが通説である⁴。顔文字には様々な感情や行動をあらわすものが存在し、文中・文末に、もしくは単独で使用する事で文章だけでは表現しにくい意味を付加する。

顔文字	意味
(^V^)(*_^)(.V.)	笑い
(#`D^*)コ`ル!! (#`D^)	怒り
(ノ`D^)(';ω;`)。°。(つD^)。°。	泣き

表 4

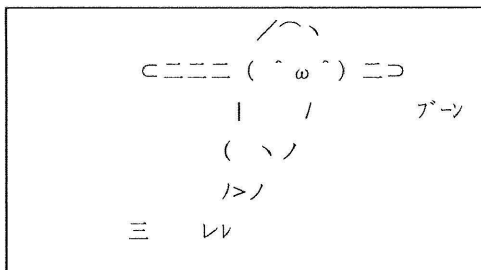


図 2 「2ちゃんねる」の代表的キャラクター「内藤ホライゾン」

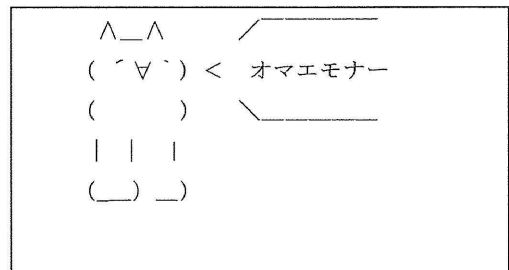


図 3 「2ちゃんねる」の代表的キャラクター「モナー」

図2・図3の顔文字はAA（アスキーアート）とも呼ばれ、その名からも文字ではなく絵としての意味合いが強くなっている。顔文字は原則一行で表現するものとされているが、より巨大なもの（複数行を利用するもの）は巨大AAと呼ばれ、特に「2ちゃんねる」などでは様々なキャラクターが巨大AA化され、単に感情を表現するだけでなく、キャラクターの個性+セリフ・行

動などで様々な意味合いを表現する。

図2の「内藤ホライゾン」は「ニュー速VIP」のマスコットのキャラクターであり、起源は明確にされていないが「2ちゃんねる」でよくつかわれている顔文字「(^ω^)」を「ニュー速VIP」ユーザーが改変したものとされている。「内藤ホライゾン」という名が正式名称であるが、その名で呼ばれることは稀であり、愛称である「ブーン」や「内藤」と呼ばれることが多い。この巨大AAは左から右に向けて両手を広げながら走る様を表し、「ニュー速VIP」ユーザーが他の板に荒らしや祭り目的で突撃する際に使われるが、そのユニークな見た目から多くのユーザーに愛され、用途は固定されず、様々な局面で目にする事ができる。

図3の「モナー」は「2ちゃんねる」の前身とされる「あめぞう」で使われていた「(´▽`)」という顔文字を「2ちゃんねる」ユーザーが改変したことから起こったとされ、「2ちゃんねる」で最も有名なキャラクターとして「2ちゃんねる」のマスコットとしての地位を獲得している。「モナー」はセリフの通り煽り文句である「お前もな」を言わせるためのキャラクターとして誕生したが、後に一人称は「モナ」、語尾は「～もな」と言ったキャラクター性も付加され、現在では煽り目的だけでなく、様々な用途に使われている⁵。

以上がインターネット上で使われている独特な言葉の種類である。「言葉」として存在するものもあればすでに「言葉」ではないものもあり、「言葉を聞く」ことで成り立つ現実世界のコミュニケーションとは一線を画すものである。

III. 米中の顔文字

II-4. で述べた顔文字は日本独自のものではない。世界で初めてインターネットを導入したアメリカや、近年インターネットの発達で日本以上の勢いを見せる中国でもそれは盛んに利用されている。しかし、世界で全く同じ顔文字が使われているわけではない。利用される「文字」の制限や文化的差異によってそれぞれに特徴のある顔文字を生み出し使用している。本項では各国の顔文字と日本の顔文字を比較し、日本の顔文字の特徴を明らかにしたい。

III-1. アメリカの顔文字

アメリカの顔文字はIBM社のScott Fahlmanが1982年にメールで使用したのが最も古いとされており、表5のようなものがある⁶。

顔文字	意味
:-) :)	笑い
:(:(悲しみ
:/	不満
:O :O	驚き

表 5

表4のものと比較すると、3点の違いが見られる。すなわち①顔の縦/横、②目の表現、③口の表現である。アメリカでは90度横に回転し、左から目/（鼻）/口の順で表現されている。日本の物はPC上で見た際正位置になり、左から輪郭線/目/口/目/輪郭線の順で表現される。顔を表現するパーツではアメリカには鼻があり、日本には輪郭線があるのが特徴的である。また、目をアメリカは1文字、日本では2文字で表現していることも特徴的である。感情表現の技法としてはアメリカは主に口を感情によって使い分けているが、日本は目、口の両者を利用して感情を表現している。

Ⅲ-2. 中国の顔文字

中国ではアメリカ式、日本式の顔文字が同時に利用されている。しかし、中国独自の顔文字も利用されており、表6のようなものがある。

顔文字	意味
囧	困惑、うなだれた顔
囧 rz	日本の「orz」と「囧」を融合させた表現 落胆、うなだれた様子を表す
(-_-) ^-^ :)	笑い
T_T :(泣き、悲しみ

表 6

中でも特徴的な「囧」は古い漢字で、本来の役割としては現在の中国でもほぼ使われないという。文字としての読みは「jiǒng」、語意は「光明」である。しかし、ネット上では元来の意味ではなく「囧」のうち外周の「口」は輪郭、口内の「八」は目、口内の「冂」は口を表し、顔の記号として扱われている。さらに「囧rz」は日本の「orz」の頭を現す「o」を「囧」に替え、困惑の表情つきでうなだれている様子を表している。

日本がアメリカ式顔文字をほとんど用いず、独自のものを利用する実態とはまた異なり、様々な国のものにさらに独自のものを付加していくのが中国式顔文字の特徴といえよう。

Ⅲ-3. 日本と米中の顔文字

3国の顔文字をそれぞれ整理してみると「アメリカ⇒独自の顔文字」、「日本⇒独自の顔文字」、「中国⇒日米のもの+独自の顔文字」となる。現段階の調査では米中の顔文字利用の実態にまでは迫っていないので、日本からの視点のみとなってしまうが、「2ちゃんねる」内でアメリカ式顔文字がほとんど見られないことから日本とアメリカの間には顔文字文化の断絶があり、「2ちゃんねる」において中国式、もしくは日中融合式の顔文字が見られないことから日中間の顔文字文化は中国が日本式顔文字を用いるといった一方通行的なつながりとなっている。日本の顔文字鎖国状態が世界的に見て特異なことなのか通常の状態なのかの判断は引き続きの調査・研究を必要とするが、言語の壁や日本のネットユーザーが海外サイトを見る機会が少ない（通信

総合研究所 2002) というユーザーの姿勢から推察するに、日本は独自の顔文字文化を築き上げているといえるのではないだろうか。

IV. おわりに —インターネット上における言葉の伝播—

ここまで、ネット上で使われる言葉を紹介し、特に顔文字について世界との比較を試みたが、このような顔文字をはじめとするネット上に見られる独特な言葉はどのようなルートで広まっていったのだろうか。

Ⅱ章において起源は特定が難しいと述べたが、顔文字の諸説ある起源のうち、日本の最も古い形の顔文字として、1986年6月にパソコン通信の一つであるアスキーネットにおいて、障害者関連掲示板の管理人である若林泰志氏による「(^_^)」という顔文字の投稿が確認されているという。また、巨大AAについても「内藤ホライゾン」は、2002年に顔文字板のスレッド、「(^ω^)
←この顔どうよっ!？」にて「にょにょ」と名づけられたのが起源であるといわれたり、確定ではないせよ、それらがWikipediaや顔文字辞典サイトや、AA保管サイトなどを通して通説となっている。つまり、個人の特定は出来ず、不特定多数の誰かではあるが、ある顔文字やAAには創始者がおり、それが多数のユーザーに受け入れられることによってネット上に広まっていくのである。その広まっていく過程で形や意味の改変がおり、顔文字や巨大AAは現在のような多岐にわたる用いられ方をしていると考えられる。コピー/ペーストが非常に容易なPCにおいて、流通過程で改変が加えられるのは大変興味深い点であり、今後一層の調査を要する。

さらに、同様にⅡ章で触れた「グぐる」などの新たな動詞や、「テラ」「ギガ」などの新たな接頭語など、言葉の創造といったことも「2ちゃんねる」などで見受けられる。インターネット上の言葉は奥深く、さらに日々進化して言っている。それらも含めて、私の今後の課題としたい。

注

¹ 2008年末での日本のインターネット普及率は75.3%である（総務省通信利用動向調査 <http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/statistics/index.html>）

² 「ニュー速VIP」の平均書き込み回数は一日に約305000回（Wikipedia）といわれている

³ ここでの分類についてはWikipediaの分類法を参考にした。

⁴ Wikipedia「顔文字」の項を参照した。

⁵ Wikipedia、AA大辞典(仮)などの記述を参照した。

⁶ Wikipedia「顔文字」の項を参照した。

参考文献

梅田望夫 『ウェブ進化論』2006 筑摩書房

宮田登 『宮田登 日本を語る』第一巻「民俗学への道」 2006 吉川弘文館

- 橋本良明ほか 『ネットワーク社会』叢書現代のメディアとジャーナリズム 第2巻
2005 ミネルヴァ書房
- ばるぼら 『教科書には載らないニッポンのインターネットの教科書』2005 翔泳社
- 柳田邦男 『壊れる日本人 ケータイ・ネット依存症への告別』2005 新潮社
- 山下清美ほか 『ウェブログの心理学』2005 NTT出版
- A.N.ジョインソン 『インターネットにおける行動と心理—バーチャルと現実のはざままで—』
2004 北大路書房
- 宮台真司 「インターネットの可能性」『インターネット時代を生きる』NHKスペシャル
変革の世紀Ⅱ 2003 日本放送出版会
- 通信総合研究所ほか 『世界インターネット利用白書 主要6カ国』2002 NTT出版
- パトリシア・ウォレス 『インターネットの心理学』2001 NTT出版

参考ウェブサイト

AA大辞典(仮) <http://maruheso.at.infoseek.co.jp/aadic/>

ITmedia <http://www.itmedia.co.jp/>

Wikipedia

<http://ja.wikipedia.org/wiki/%E3%83%A1%E3%82%A4%E3%83%B3%E3%83%9A%E3%83%BC%E3%82%B8>

あやしいわーど@本店 <http://strangeworld-honten.com/cgi-bin/bbs.cgi>

顔文字電脳大辞典 (^-^) なページ <http://www.diana.dti.ne.jp/~s-tuzi/>

財団法人インターネット協会 <http://www.iajapan.org/iwp/>

総務省情報通信統計データベース <http://www.soumu.go.jp/johotsusintokei/index.html>

広場@あめぞう <http://ame.x0.com/>

2ちゃんねる <http://www.2ch.net/>

今回、本稿を作成するに当たって参考ウェブサイト一覧に上げた以外にも多数のインターネットサイト、2ちゃんねるの書き込みなどを参考にさせていただきました。執筆にあたりご指導くださった先生方、Wikipedianの方々、2ちゃんねるユーザー、VIPPER、ネットユーザーの方々に、この場を借りて厚く御礼申し上げます。