

特集「顔文字の科学— Web 上の非言語表現・行動に関する 新研究分野の誕生—」にあたって

奥村 紀之
(明石工業高等専門学校)

尾崎 知伸
(日本大学)

インターネット黎明期に開発された電子メールや電子掲示板など、主にプレテキストを用いたコミュニケーションメディアは、人々の円滑なつながりを支える基盤的な技術として今なお広く活用されている。しかし、テキストベースのコミュニケーションにおいては、相手の表情を観察することも、抑揚のある音声を聞くこともできず、感覚面で制約が少なくない。このような環境において、言語表現自体が環境に合わせて進化し、言語外の情報を適切に伝達する手段として、顔文字や絵文字、隠語に加え、一見単なる言葉遊びにも見えるギャル文字やクサチュー文字などが開発されてきた。

近年ではインターネットが一般化し、IP 電話やビデオ会議など、Web 上においても音声や動画によるコミュニケーションが手軽に利用できるようになったが、テキストベースのコミュニケーションは衰退することはなく、むしろ LINE や Facebook, Twitter などに代表される SNS やマイクロブログを通じてより一層の発展を見せている。例えば、日本国内において日常的に利用されている顔文字は数万種以上確認されており、Unicode の合成による多彩な表現の顔文字の普及を後押しに、今後ますますその数は増加すると予想されている。また、LINE スタンプに代表される高画質の絵文字やアニメーション付き画像 (GIF アニメーションや APNG) は、言葉では表現することが困難な情報を効率的に相手に伝え、色彩に富んだオンラインコミュニケーションの発展に大きく寄与している。

顔文字は、最も代表的な非言語表現の一つである。文字や記号の列を使い表情や感情、態度、姿勢などを表すこの表現は 1980 年代に出現し、今ではオンラインコミュニケーションにおける必要不可欠な語彙として日常的に利用されている。これまで顔文字は、あくまでインターネット上の俗語や隠語の一部として捉えられ、言語処理的観点からいえば一種のノイズであり、長い期間、研究のメインピックとなることは少なかった。そうした不遇の時代を経て、感情処理分野において顔文字研究の必要性が認識されるようになり、2000 年前後からようやく広く研究が行われるようになってきた。また初期の研究では、顔文字を社会学や言語学の観点から取り上げることが多かったが、現在では人工知能研究 (機械学習、自然言語処理、情報抽出など) として、にわかに注目を

集めている。

こうした背景の中、本学会においても 2016 年度全国大会 (第 30 回) においてオーガナイズドセッション (OS) 「Web 上の非言語表現・行動に関する研究分野創立に向けて」が企画され、顔文字や絵文字を含む非言語表現に関する発表が数多く行われた。またこれに続き、今年 5 月に開催される 2017 年度全国大会 (第 31 回) でも、OS 「顔文字の科学」が企画されている。

本特集では、Web 上の非言語表現に関する研究のさらなる発展を推し進めるため、2016 年度全国大会 OS の発表者を中心に、顔文字・絵文字を含むテキストによる非言語表現の研究動向と最新の研究成果を紹介していただいた。いずれも挑戦的かつ学際的な要素を多分に含むものである。

はじめに、プタシンスキ氏から「顔文字の現象および研究の概観—記号の遊びが科学されるようになった道—」と題し、顔文字の起源を含め、文化的歴史的な側面から顔文字そのものの位置付けをご紹介いただくとともに、現在の顔文字研究の歴史や研究のフレームワーク、顔文字を含む非言語表現の分類に至るまで、幅広く解説いただいた。

次いで奥村から「工学的・心理学的側面から見た顔文字の分析に関する研究動向」と題し、顔文字の構成要素 (目、鼻、口など) の分析や、顔文字がもつ印象・感情表現の分析に関する研究を紹介する。特に工学的応用と心理学的応用を意識した分析について解説し、顔文字のもつ多様な情報を抽出・活用するための手法を紹介する。

ジェプカ氏には、「複数の世界をつなぐ顔—現代における絵記号の意味と可能性—」と題し、絵記号 (顔文字と絵文字) を中心に、文書中で使われる非言語表現のさまざまな可能性とともに、その処理の難しさについて解説していただいた。プラットフォームやフォントの違いなどの技術的な面での難しさに加え、人間がもつ認知的な面での困難性や、人工知能によるコミュニケーション処理の難しさについて、さまざまな具体例が紹介されている。

ト部氏には、「顔文字推薦技術の研究動向」と題し、現在の顔文字推薦技術を体系的に整理していただくとともに、それぞれを概説いただいた。また、今後研究の進展が期待される顔文字生成技術についても、その可能性

に言及していただいた。

藤澤氏には、「アスキーアートへの挑戦—画像特徴量によるアプローチ」と題し、アスキーアートを対象とした研究について解説いただいた。絵文字やスタンプと比較しながらアスキーアートがもつ特性を明らかにするとともに、特に画像処理技術の利用について言及されている。

最後に、本特集記事の編集にあたってご尽力いただいた執筆者、関係者の皆様に心より感謝申し上げたい。本特集が、顔文字・絵文字を含む非言語表現・非言語行動に関する研究を後押しし、そのすそ野を広げることにつながることを期待したい。また先述のとおり、顔文字などに代表される非言語表現は、言葉では表現することが困難な情報を効率的に相手に伝えるための手段である一方で、言語による適切な表現が不可能であることから生

成された新たな言語表現と捉えることもできる。すなわち、「ある事象を表現する何らかの文字列を生成する」という観点から見れば、概念から言語表現が生成される過程、具体的には、これまで適切な表現をもたなかった人間の感情や仕草に「顔文字」という言葉のラベルを貼ることで新たな言語が生成される過程に今まさに直面しているともいえる。言い換えれば、顔文字様の言語表現が適切な「読み」をもつかは別問題としても、象形文字のような文字列がどういった過程で生成されるか、ということと等価な現象がインターネット上で起こっているということである。非言語表現という観点だけでなく、顔文字様の文字列による新たな言語表現という観点からも、本特集を一つの研究の糸口としていただければ幸いである。