

絵文字コミュニケーションにおける類型の比較 Typography of Pictogram based on Cross-cultural Communication

稲葉 利江子† 高崎 俊之‡ 森 由美子‡
Rieko Inaba Toshiyuki Takasaki Yumiko Mori

1. はじめに

絵文字は、ビジュアルランゲージ[1]として意思伝達の手段として広く利用されている。その利用方法は、(1)シンボル、(2)アイコン・オブジェクト、(3) 絵解き文字に分類することができる。これらの利用は、「伝えたい文章の単語を絵文字に置き換える。」もしくは、「誰でもが認知できるシンボルとして使う。」という前提がある。

これまでの絵文字を用いたコミュニケーションとしては、PIC (Pictogram Ideogram Communication) [2]がある。1980年に Dr. Subhas Maharaj が、音声言語や文字の使用・理解が困難な人のために「絵単語や表意文字によるコミュニケーションの手段」として PIC を考案した。これは、具体的な物事を表現する pictogram と抽象的な概念を表す ideogram の2つのタイプの絵文字を提示することで、コミュニケーションを図るものである。

本論文では、子供たちが絵文字を異文化コミュニケーションの手段としていかに用いるかを調べる。子供たちが言語の壁を越えるために、絵文字に新たな用法を見出すのではないかと期待した。従来の研究が絵文字を文章中の単語の代替手段であると考えたのと対照的に、我々は絵文字を自由に配置できるキャンバスを用意した。本研究で、明らかにしたい問題は、以下の2点である。

これまでと同様に、絵文字を文章中の単語の代替手段とするのか、あるいはそれ以上の使い方をするのか？

意味を正確に伝達させる絵文字を多用するのか、あるいは意味は曖昧ながらも豊かな情感を伝えようとするか絵文字を用いるのかということである。

本論文では、実証実験により、上記の2点に関する結果を報告する。さらに、その絵文字の使い方による類型化を行った。

2. 実験

本実験の参加者は、日本人と韓国人の10~14歳までの子供たちである。

子供たちは、NPO パンゲア(<http://www.pangaean.org>)に定期的に通い、世界の子供たちとアクティビティを通じて友達になろうという取り組みに参加している。

本実験では、被験者は、Communicator [3]という絵文字メールソフトを介して、メッセージ作成を行う。Communicator は、絵文字のリストとなるパレット部と、メッセージ作成を行うキャンバス部により構成される。実験時には、ディスプレイの左半分をキャンバス、右半

分をパレットとした。パレット上には、120の絵文字がランダムに配置されており、その中から、絵文字を選択し、ドラッグ&ドロップでキャンバス内に移動する。キャンバス内では、自由に絵文字を移動させることができ、子供たちが自由に絵文字を配置することができる。また、キャンバスは、右方向・下方向に伸ばすことができ、サイズへの制限はない。

日本の子供と韓国の子供の間での絵文字メッセージのやり取りをサーベイし、分析を行った。

また、本実験で使用した絵文字は、アジア諸国の文化に合うようにデザインされた絵文字のセットを利用している。

3. 観察

このセクションでは、どのように子供たちが、メッセージの中で絵文字を構成していたかについて考察を行う。アクティビティで取得した、子供たちのメッセージ40データ(日本人29, 韓国人11)を用いた。子供たちのメッセージの構成が下記のカテゴリに分類できることがわかった。

構文型: 語彙を絵文字に置き換え、文章の語順で配置する。

絵画型: キャンバス全体をひとつの絵として、伝えたいことを伝える。絵文字にとらわれず、絵のパーツとして、絵文字を利用する。

物語型: 絵文字を物語として時系列に並べる。

このほか、上記の3タイプのミックスされたものがある。40データの分類を Table1 に示す。

Table1 メッセージデータの類型分類

構文	絵画	物語	構文+絵画	構文+物語
33/40	3/40	1/40	2/40	1/40

そのほとんどが構文型であり、文章を絵文字に置き換えたものであった。さらに、それぞれの事例を Figure1 に示す。それぞれの下にある文章は、子供たちがメッセージを作成する際に、何を伝えたいのか、文章で記載したものである。

また、絵文字の利用の仕方を考察すると、下記のことになった。

- ・ 構文的用法においては、意味を正確に伝達させる絵文字を利用する傾向にある。
- ・ 多義の意味を持つ絵文字は、絵画的・物語用法で利用することにより、明確な意味を導くことができる。

†(独)情報通信研究機構, NICT

‡ 特定非営利活動法人パンゲア, NPO Pangaean

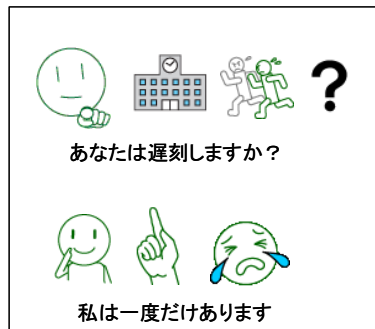
(1) 構文型



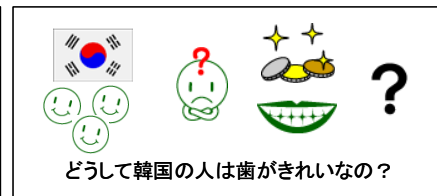
(2) 絵画型



(3) 物語型



(4-a) ミックス (構文+絵画)



(4-b) ミックス (構文+物語)

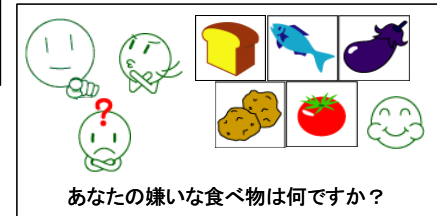


Figure1 類型別 絵文字メッセージの例
絵文字の下は、子供が書いた絵文字メッセージの意味

© NPO Pangaea

- 絵文字単体で明確な意味を持っていたとしても、絵画的・物語的の用法の中で、他の絵文字と組み合わせることで、絵のパーツとなり、異なる意味を持つことができる。

構文型の用法の場合、21/33において「好き」というハートマークおよびハートを抱えている人を利用しており、その対象として、スポーツや国があげられていた。

次に、Fig1(4-b)の右下の絵文字は、単体では、「おいしい」「たのしい」「うれしい」「たべる」という多義の意味を表すことがアンケート結果からわかっている[4]。しかし、「食べ物」と組み合わせることで、「食べる」というひとつの意味が導かれている。これは、絵画型・物語型に適用することで、多義の意味を持つ絵文字であっても明確化されることがわかる。

絵文字単体で明確な意味を持つものであっても、Fig1(2)のように腕と手のひらを合わせることで、手を振る動作＝さよならの意味を示そうとしている。Fig(3)において、「学校」＋「走る」＝「遅刻」という意味を導いている。さらに、Fig(4-a)においても、「歯」＋「金銀銅」を組み合わせることで、「歯が光っている」→「歯がきれい」という単体の絵文字では意味しない新たな意味を見出していることがわかる。

したがって、「絵文字」は、その用法により、「言葉」としても、「絵」としても利用されていることが明らかとなった。

4. おわりに

本研究では、絵文字を自由な組み合わせが可能な状況下におけるコミュニケーションにおいてどのように使うのかについて分析を行った。子供たちのコミュニケーション現場の観察により、下記のポイントが明らかになった。

絵文字メッセージは、「構文的」、「絵画的」、「物語的」の3つの構成に分類することがわかった。また、それらの構成は時に組み合わせて用いられる。

構文的の用法には、比較の意味が単一の意味のものが、絵画的・物語的の用法には、子供独自の意味合いを持たせる傾向があることがわかった。

以上のことから、子供における絵文字を用いたコミュニケーションにおいては、絵文字を「語彙」の置き換えに利用するだけでなく、ひとつの「絵」として捉えていることがわかった。つまり、多様な使い方をすると共に、ひとつの絵文字がもつ意味が明確ではなくても、「絵画」や「物語」のひとつとして創作的に絵文字を利用するということがわかった。

子供たちは、絵文字メッセージによる異言語間でのコミュニケーションを現実楽しんでいた。絵文字メッセージは、「言葉」の壁を越えたコミュニケーションを促進させることがわかった。

[参考文献]

- [1] Aaron Marcus, "Icons, Symbols, and Signs: Visible Languages to Facilitate Communication", interactions, may + june 2003, 37-43.
- [2] Maharaj, S.C., "Pictogram Ideogram communication", Refina, Canada: The George Reed Foundation for the Handicapped, 1980.
- [3] T. Takasaki, PictNet: Semantic Infrastructure for Pictogram Communication, The Third International WordNet Conference(GWC-06), 2006. 279-284.
- [4] <http://www.pangaeaan.org/iconsurvey/>