

SNS メッセージに用いる「絵文字」の個数が持つ効果

The influence of the number of emoticons used in SNS messages

石川 悟

Satoru Ishikawa

北星学園大学

Hokusei Gakuen University

ishi_s@hokusei.ac.jp

概要

SNS 上でのメッセージのやり取りにおいて、絵文字や顔文字を用いるルールは時代や年代によって大きく変化する。本研究では、絵文字を用いたメッセージ伝達において、絵文字の「個数」が持つ効果を検討した。場面想定法を用い、「喜び」、「楽しさ（心地よさ）」、「怒り」、「哀しみ（悲しさ）」の4つの感情を伝える文章末に、それぞれの感情に対応する絵文字を1個、または3個付加した「発言」を提示し、その「発言」から受け取った発言者（送信者）の感情を評価させた。その結果、文章に絵文字を多く付加することによって送信者の感情がより強く伝わる、という促進効果は認められず、絵文字の個数が少ない1個のときにより強く感情が伝わる、と考えられる結果となった。

キーワード：絵文字、感情評価、テキストコミュニケーション

1. はじめに

SNS が主要なメッセージ伝達手段となるなか、メッセージのやり取りに用いられるルールも変化している。

「おじさん構文」や「おばさん構文」と呼ばれる絵文字を多用したメッセージに対する受容の傾向には、年代による違いがあることは度々報じられる。テキストコミュニケーションにおける顔文字や絵文字の利用では、顔文字を使うことで「喜び」の感情をより強く伝達する促進効果が報告される一方、「悲しみ」や「怒り」の感情では一貫した結果が得られていない（廣瀬・牛島・森, 2013）。

本研究では、絵文字を用いたメッセージ伝達において、絵文字の「個数」が持つ効果を検討した。絵文字の個数の違いが、発言者（送信者）の感情の伝達とどのように関わるのか、場面想定法を用いた調査をおこなった。調査では「喜び」、「楽しさ（心地よさ）」、「怒り」、「哀しみ（悲

図1. 調査に用いられた絵文字



しさ）」の4つの感情を伝える文章末に、それぞれの感情に対応した iOS バージョン 17.0.3 の絵文字（図1）を1個、または3個付加した「発言」を提示した。参加者には、その「発言」が向けられた受信者としてその「発言」を読ませ、発言者（送信者）から受け取ったと感じられた感情の程度を評価させた。

2. 方法

参加者 大学生 68 名が調査に参加した。それぞれの参加者は、文末の絵文字の個数の違い（1個：34名／3個：34名）のどちらかにランダムに割り当てられた。

「絵文字混じり文」評価課題 「発言」から受け取った「発言者（送信者）の感情」の程度は、送信者と受信者の関係性によって異なると考えられる。本研究では「知り合ったばかりのもの同士」がメッセージを交換するコミュニケーション場面を想定した。

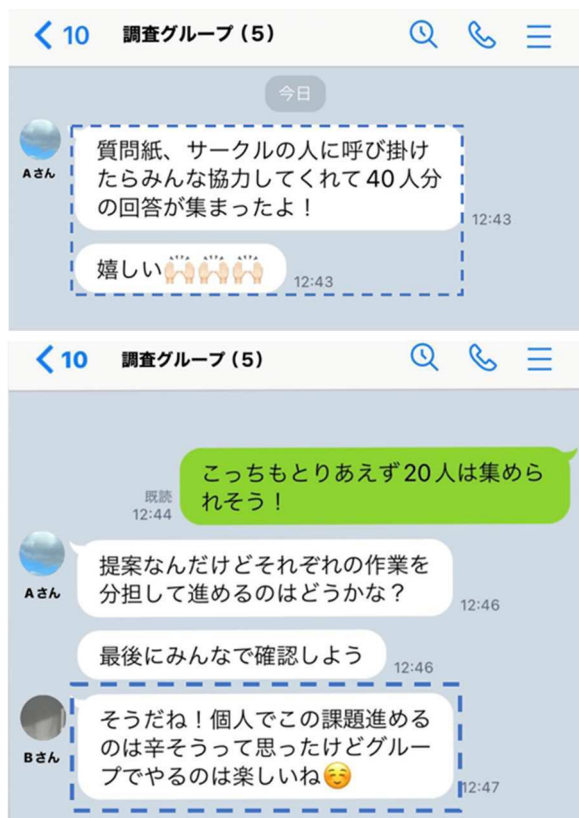
コミュニケーション場面には、大学の授業で課された「環境問題に関するテーマをグループで一つ決め、それについて質問紙調査を実施し、結果の分析を行った後にクラス全体で発表する」というグループ課題に、「あなた」が初めて顔を合わせる他の4人のメンバーとともに取り組む状況を用意した。教員から、課題の遂行のためにグループメンバー同士で「グループ LINE」を作り、課題に関するやり取りをするように指示された状況を想定した。

「発言」から受け取った「発言者（送信者）の感情」は、この「グループ LINE」上で行われた、と想定したやり取り「あなた」である参加者に提示し、その文章を読ませることで評価させた。メンバーAの「喜び」（図3上）、メンバーBの「楽しさ（心地よさ）」（図3下）、メンバーCの「怒り」（図4上）、メンバーDの「哀しさ（悲しさ）」（図4下）のそれぞれの感情含む発言を示し、その発言に対して感じた感情を評価させた。絵文字3個の条件では、同じ絵文字をもう2つ、文末に追記して示した。

図2. グループの各メンバーを示すプロフィール



図3. 「喜び」(上)と「楽しさ(心地よさ)」(下)を示すメンバーの発言



感情評価質問 発言者(送信者)の「発言」から受けとった感情の評価語には、石川他(2018)をもとに計20項目の形容詞を用意した。「喜び」の評価には、「喜んだ/楽しい/嬉しい/興奮した/驚愕した/歓喜した」の6形容詞を、「楽しさ(心地よさ)」の評価には、「満足した/安心した/落ち着いた/リラックスした」の4形容詞を、「怒り」の評価には「怒った/警戒した/イライラした/欲求不満である」の4形容詞を、「哀しさ(悲しさ)」の評価には、「悲しい/みじめな/憂鬱な/暗い/うんざりした/疲れた」の6形容詞を用いた。それぞれの評価は、8件法(1:その感情要素を感じない~8:その感情要素を感じる)で回答させた。

手続き 本調査は全て Google Form 上で実施した。参加者に、調査場面となった状況を説明する文章を提示した後、グループ LINE 上での会話として想定したやり取りを示す画面を提示した。その後、点線で囲った部

分(図3&4参照)の「発言」部分からどのような発言者(送信者)の感情を受けとったか、「発言」から受け取った「発言者(送信者)の感情」を「感情評価質問」として示した各形容詞に対して回答させた。なお、それぞれの「発言」に対して評価の対象とした形容詞は、評価させる「発言」との内容と一致するもののみだった。「喜び」、「楽しさ(心地よさ)」、「怒り」、「哀しさ(悲しさ)」の感情を含む発言の順に回答させた後、無事発表まで終えたメンバーたちのやり取り(図5)を示した。

図4. 「怒り」(上)と「哀しさ(悲しさ)」(下)を示すメンバーの発言

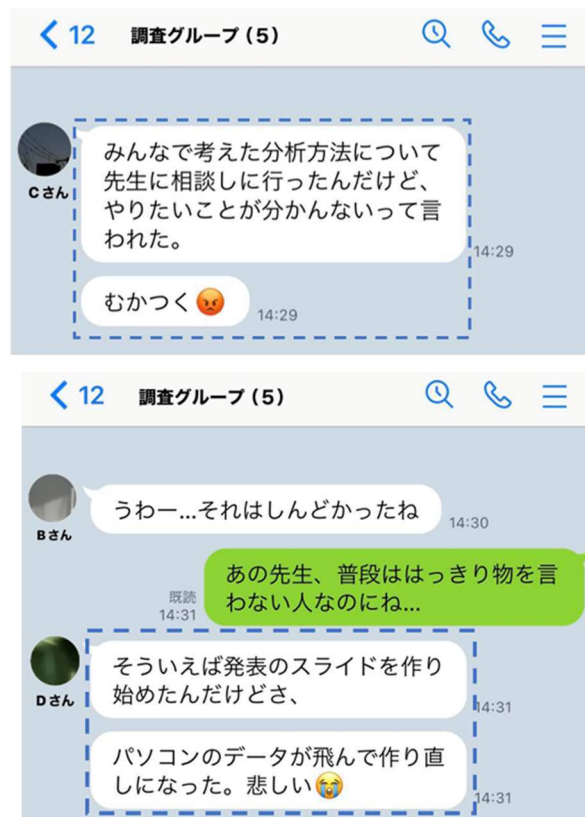
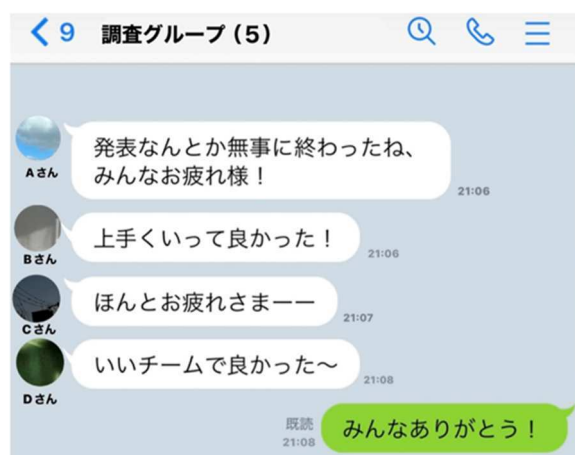


図5. 終了時のメンバーのやり取り



3. 結果と考察

「絵文字1個」を用いた「発言」と「絵文字3個」の「発言」のそれぞれに対して、参加者が評価した「感情価：発言者（送信者）の感情の大きさ」の平均値を「喜怒哀楽」の4つの感情を評価させた形容詞ごとに求め、t検定を実施した。全ての評価語に対する「感情価」の平均値、および検定結果は表1に示した。

「喜び」では、全ての形容詞で「絵文字1個」のときの平均値が「絵文字3個」よりも大きく、「喜んだ」と「嬉しい」では統計的に有意な差が見られた（「喜んだ」：1個 7.5(0.71)/3個 6.9(1.16)： $t(66) = 2.65, p < .01, d = 0.644$ 、「嬉しい」：1個 7.7(0.60)/3個 6.9(1.32)： $t(66) = 3.08, p < .01, d = 0.746$ ）。

「楽しさ（心地よさ）」でも全ての形容詞で「絵文字1個」の平均値が「絵文字3個」よりも大きく、「落ち着いた」では統計的に有意な差が見られた（「1個 6.6(1.23)/3個 5.9(1.54)」： $t(63.5) = 2.16, p < .05, d = 0.523$ ）。

「怒り」では、「警戒した」と「欲求不満である」で「絵文字1個」の平均値が「絵文字3個」よりも大きかったのに対し、「怒った」と「イライラした」では「絵文字3個」の平均値が「絵文字1個」よりも大きくなった。しかし統計的に有意なものはなかった。

「哀しさ（悲しさ）」感情では、全ての形容詞で「絵文字1個」の平均値が「絵文字3個」よりも大きく、「疲れた」の評価語において統計的に有意な差が見られた（「1個 6.8(1.09)/3個 5.9(1.69)」： $t(66) = 2.56, p < .05, d = 0.622$ ）。

本研究の結果、文章に絵文字を多く付加することによって発言者（送信者）の感情がより強く伝わる、という促進効果は認められず、絵文字の個数が多いときよりも1個のときにより強く感情が伝わっている、と考

表1. 各評価語の感情価の平均値（上段：絵文字1個/下段：絵文字3個）
およびt検定結果

評価語	N	平均値(SD)	自由度	t値(スチューデント/ウェルチ)	p	コーエンのd
【喜】喜んだ	34	7.47(0.71)	66.0	2.65	.01	0.644
	34	6.85(1.16)				
【喜】楽しい	34	6.26(1.29)	62.9	1.83	.07	0.443
	34	5.62(1.61)				
【喜】嬉しい	34	7.65(0.60)	66.0	3.08	< .001	0.746
	34	6.88(1.32)				
【喜】興奮した	34	5.91(1.53)	64.7	1.10	.27	0.268
	34	5.47(1.76)				
【喜】驚愕した	34	4.47(1.66)	65.0	1.10	.28	0.266
	34	4.00(1.87)				
【喜】歡喜した	34	7.03(1.14)	64.8	1.98	.05	0.479
	34	6.44(1.31)				
【楽】満足した	34	6.56(1.31)	66.0	0.28	.78	0.0675
	34	6.47(1.31)				
【楽】安心した	34	7.00(1.30)	64.7	1.64	.11	0.3976
	34	6.44(1.50)				
【楽】落ち着いた	34	6.59(1.26)	63.5	2.16	.03	0.5229
	34	5.85(1.54)				
【楽】リラックスした	34	6.50(1.24)	57.8	1.86	.07	0.4505
	34	5.79(1.84)				
【怒】怒った	34	6.32(1.79)	65.6	-0.70	.48	-0.1709
	34	6.62(1.65)				
【怒】警戒した	34	5.21(1.61)	64.6	1.11	.27	0.2702
	34	4.74(1.86)				
【怒】イライラした	34	7.00(1.54)	65.9	-0.08	.94	-0.0194
	34	7.03(1.49)				
【怒】欲求不満である	34	5.82(1.62)	65.8	0.22	.83	0.0529
	34	5.74(1.71)				
【哀】悲しい	34	7.35(0.98)	53.0	0.88	.38	0.213
	34	7.06(1.69)				
【哀】みじめな	34	6.09(1.55)	64.6	1.38	.17	0.334
	34	5.53(1.80)				
【哀】憂鬱な	34	7.21(0.95)	61.7	1.10	.28	0.267
	34	6.91(1.24)				
【哀】暗い	34	6.12(1.57)	64.0	1.40	.17	0.340
	34	5.53(1.88)				
【哀】うんざりした	34	6.56(1.42)	63.6	1.46	.15	0.354
	34	6.00(1.72)				
【哀】疲れた	34	6.82(1.09)	66.0	2.56	.01	0.622
	34	5.94(1.69)				

えられる結果となった。特に、「喜び」の感情において、「嬉しい」「喜んだ」の2つの評価語で「絵文字1個」ときの評価が「絵文字3個」のときよりも非常に大きくなった。他の「楽しさ（心地よさ）」、「怒り」、「哀しさ（悲しさ）」でも、「感情価」の評価に用いた評価語の多くで「絵文字1個」のときの評価が「絵文字3個」のときの評価を上回った。

このことは、廣瀬・牛島・森(2013)が報告した顔文字を使うことで生じる感情の促進効果ではなく、竹原・佐藤(2003)が指摘した「絵文字を付加することによる真实性の欠如」が、どの感情を伝達する「発言」においても生じていたのではないかと考えられる。このことに

は、「おじさん構文」「おばさん構文」として知られる絵文字をテキストメッセージ中に多用して「発言」する手法を、参加者が「ネタ」として用い、楽しんできたことが関わっているかもしれない。誇張して表現すること、あるいは敢えて「絵文字」を多く使うことで深刻さを打ち消す、というルールに慣れ親しんだことが、「絵文字」が多く使用された「発言」を見たときの「感情価」において、感情の促進効果よりも「真実性の欠如」を生んだのだと考えた。

今後、絵文字の多寡ではなく有無による「発言」から受け取った「発言者(送信者)の感情」の差異について、そして、送信者側と受信者側の絵文字の用い方の違いについて検討を進める予定である。さらに、社会的文脈におけるテキストメッセージにおける感情の表出と実際の表情表出の関連性について検討が必要だと思われる。

※本研究は、北星学園大学文学部4年生山田鈴華さんの多大な貢献の元に行われた。

文献

- 廣瀬 信之・牛島 悠介・森 周司 (2014). 携帯電話メールによる感情の伝達に顔文字と絵文字が及ぼす影響. 感情心理学研究, 22(1), 20-27.
- 石川 葉子・水上 雅博・吉野 幸一郎・鈴木 優・中村 哲 (2018). 感情表現を用いた説得対話システム, 人工知能学論文誌, 33(1), 1-9.
- 竹原 卓真・佐藤 直樹 (2003). 顔文字の有無によるメッセージの印象の違いについて. 日本顔学会誌, 3, 83-87.