

誤変換現象にみられる「おかしさ」を巡って： ユーモア理論からの探求*

西村由起子

キーワード：誤変換、コンピュータコミュニケーション、ユーモア、コンテキスト、スクリプト

1. はじめに

本稿は、現代の言語理論をもとに、ユーモア理論で重視されている「不調和理論」(Incongruity theory)を取り入れた Raskin (1985) の「スクリプト意味論的ユーモア理論」(Semantic Script Theory of Humor、以下 SSTH と略す¹)を、日本語におけるコンピュータコミュニケーション (Computer-mediated communication 以下 CMC と略す) に適用し、日本語 CMC において観察される変換ミス、または誤変換がユーモアとなる条件を明らかにする。SSTH の理論的枠組みでは「スクリプト対立」が「滑稽さ」を説明する中心的概念となっているが、誤変換を巡るおかしさを説明できない場合がある。そのため、この現象を誤変換テキストが示すスクリプト内における言語・意味現象としてのみ扱うのではなく、誤変換を巡るコンテキストにその分析を広げ、コミュニケーションの場で行われるユーモア解釈の語用論的分析を試みる。さらに日本語文化圏でのことば遊びに関わるユーモアがオンライン上でどのような特質があるかを探る。

本稿では、第2節において誤変換現象の背景として日本語文字入力などを説明し、さらに英語圏で発展したユーモア理論について概説する。誤変換は日常的に広く見られる現象ではあるが、本稿では主に日本漢字能力検

2 西村由起子

定協会主催、「変漢（換）ミスコンテスト」（以下、「変換ミスコンテスト」ないし「誤変換コンテスト」を用いる）入選作品からの誤変換例を分析対象とし、第3節ではその誤変換データを説明する。第4節においては、「スクリプト意味論的ユーモア理論」を概説後、誤変換がユーモアとして解釈される条件を示し、この理論が「変漢（換）ミスコンテスト」入選作品をどのように説明するか論じる。説明困難な事例があることから、第5節ではそのようケースから、このコンテスト投稿者の「エピソード」と呼ばれる文脈に分析を広げ、コミュニケーション関与者による誤変換解釈プロセスやその認識・受容を明らかにする。第6節では、前節をうけるが、考察として、英語においても誤変換と類似の現象が見られるか論じる。さらに、日本語文化圏における「だじゃれ」・「しゃれ」を含むことば遊びによるユーモアについてその位置づけを行い、日本語文化圏内では自らをターゲットとして笑いの対象とする自己卑下的ユーモアの性格をもつ傾向があり、読み手・他者と協調関係を作り出し和やかなユーモアとすることが、誤変換現象では特徴的であることを論じる。第7節ではこれまでの議論を考察し結論を述べる。

2. 背景

2.1. 日本語文字入力

コンピュータ上で日本語文章を作成する場合、Microsoft IME (Input Method Editor) や Just Systems の ATOK などの標準的な入力システムは、ローマ字入力を日本語表記システムに則した仮名漢字交じり文に変換する。最も初期の変換技術は単漢字変換で、一つの読みを一つの漢字に変換するが、辞書、つまりコード番号対応表から該当する文字を探し、アウトプットとする。その後、文節ごと、複数の文節ごと、と変換単位が大きくなり、品詞情報を含む形態素解析技術の進展と共に、今日では「複文節変換（連文変換）」(Yomiuri PC 編集部 2008: 61) が広く行われている。

基本的にアルファベット文字のみを使用する英語と異なり、4種類の文字を標準的書き言葉で使用し、世界でも類を見ない複雑な書記体系を有している日本語では、汎用 QWERTY キーボードを用いて書く(打つ)場合、ローマ字入力が一般的で、その変換は不可欠である。現在では携帯電話などでは異なる入力方式を使用する場合も増加しているが、本稿では歴史の長いパソコン上での日本語文書作成を扱う。

パソコン上で日本語文書を作成する際、一般に普及しているソフトウェアでは、書き手の意図しないアウトプットが生み出されることがある。このような変換ミスあるいは誤変換が生じると、文書の目的にもよるが書き手にとっては修正が必要となり、余計な手間がかかる面倒な作業となる場合が多い。昨今、変換システムに学習機能や予測機能を持たせ、書き手が頻繁に使用する語句などがスムーズに変換されるよう、その変換技術はかなり進歩しているが、常に書き手の意図通りに変換されるとは限らない。

何故誤変換が生じるのか、については言語的、技術的、人為的レベルで原因があろうが²、本稿では日本語そのものに発生源がある以下の事柄を指摘しておく。幼い読者対象の出版物を除き、通常日本語文書では文節ごとの「分かち書き」が行われていない。このことは、書く際には句読点を除き、文や文節の区別は行われずに連続してローマ字入力されることを意味する。単語の前後にスペースを置き、個々の単語を独立して個別に認識する西洋語の書記方法とは非常に異なるものである。そのように連続して入力された、読みに基づくローマ字入力が形態素解析等を経て変換される際、変換語彙の選択と文節の区切りについては、多くの場合複数の可能性がある。この複数の可能性を許容しているのが、日本語に非常に多い、異なる漢字で表される同音異義語³と単音節語彙である。前者は、例えば“sen”というローマ字入力は50種類以上ものアウトプット(数字も含む)として表現可能で(Nishimura 2003b)、ローマ字入力“kouen”は『広辞苑』によると21種類もの異なる漢字で表わし得る。後者の単音節語彙は、例えば“ha”については、助詞「は」も含め、「歯」「葉」など、9種類の変換候補

を本稿執筆時に使用の文字変換プログラムは示している。

入力したローマ字が書き手の意図通り正しく変換されず、誤変換アウトプットとなった場合、時にはそれがユーモラスと解釈される場合がある。本稿ではこのような誤変換現象が、英語圏で発展してきたユーモア理論でどの様に説明可能か示してゆくが、まず英語圏における言語学でのユーモア研究について概観することにした。

2.2. 英語圏での言語学におけるユーモア研究

英語圏で言語学の研究対象としてユーモアが取り上げられるようになったのは、ラスキン (Victor Raskin) の *Semantic Mechanism of Humor* (1985) 出版以降で、心理学といった他分野と比べると比較的最近と言ってよい。優越理論、解放理論、不調和理論など、ユーモアに関わる説が他分野では出されてはいたが、言語学に限ると、ラスキンのユーモア理論は、北 (2009) によると、「それまで何か名状しがたいものと格闘していた不調和の理論に、学問 (具体的には言語理論研究) に裏づけされた「言葉」を与えた…」(北 2009: 103) もので、現代の言語学におけるユーモア研究はラスキンの研究を踏まえて行われている。この理論では、生成文法のモデルと同様に、理想化された状態での母語話者の “humor competence” (Attardo 1994: 196) の解明を目指している。その後の発展にも類似点が見られる。即ち、生成文法が理論上より抽象度の高い議論を行うため修正され、変革をみているが、ラスキンのユーモア理論も修正⁴を加えながら発展していった。一方生成文法の枠組み外では、生成文法理論の対象としている言語現象の狭さから、他の研究者の異なる言語観や関心により、社会言語学のような目的も方法論も異なる言語研究の道も進展しており大きな意味で生成文法に対する批判と見ることもできる。これと同様に、SSTH に対しても、たとえば、Partington (2006) は、ジョークの受け止められ方の理解を説明するにはそれを取り囲むより広いコンテキストを探らなければ見いだせない、指摘している (Partington 2006: 43–44)。このような批判を踏まえ、

本稿では、出発点としては SSTH の枠組みを利用するが、その限界もあるため、分析をテキスト内だけでなくコンテキストに拡大し、ユーモアを体験する当事者の視点を取り入れた手法を用いる。

3. 誤変換データ

このセクションでは、日本漢字能力検定協会主催による変換ミスコンテスト応募作品から協会による選抜を経て、一般の投票で選ばれた入選作品により構成されるデータを説明する。2004年に始められたこのコンテストは、「当初より『社会に広く浸透しているインターネットやメールにおいて、漢字を正しく使用することの重要性の再認識』を目的としていたが、第1弾～第4弾を実施することによって、上記目的を一定数以上達成したと判断し、現在は休止」とのことである（日本漢字能力検定協会広報課 2012）⁵。本稿ではデータとして、年間変換ミスコンテスト（2004年–2009年実施）への応募作品総計 13998 作品のうち、当協会ウェブサイトにて公開されていた 493 作品を分析対象とした。誤変換作品応募の際、意図した変換と誤変換の両者のテキスト、並びに、誤変換が発生した状況や、書き手・読み手の反応など、エピソードと称する投稿者のコメントも共にコンテストウェブサイトにて公開された。これまでの変換ミスコンテスト入選作品は、現在では当協会ウェブサイトには掲載されていないが、日本漢字能力検定協会（2006a, b, 2008, 2009）において、その大部分が参照可能である。⁶

誤変換の構造的特徴として、語彙的誤変換と形態素境界移動誤変換の二種類に大別することができる。前者は同じ読みの語彙間に発生し、正しい（意図された意味を持つ）変換と誤変換とは語彙的に同音異義語を含む。後者では、形態素境界が移動し、異なる形態素解析に基づく変換結果を示すものである。この分類は、相互排他的ではなく、両者を含むものもあり、誤変換の構造特徴を示すものである。

誤変換コンテスト入選 493 作品のうち、約 26% が語彙的誤変換で、形

形態素境界移動誤変換は76%を占めており、うち11作品にはこの両者を含む。形態素境界移動誤変換が4分の3という大きな割合を占めている理由は、助詞も含めた単音節語彙、間投詞などの口語表現など、他の語の一部と混同され易い短い語彙が関与しているし、方言を含む口語表現は書き言葉として変換プログラムに組み込まれていないことがあるため⁷、誤変換の原因になり易い。以下に語彙的誤変換と、形態素境界移動誤変換の例を示す。

まず語彙的誤変換として、“kiseichuudejuutaida”が入力されると、正しい変換として(1) aを意図していたところ、(1) bが生じた例がコンテストで入選している。

- (1) a 規制中で渋滞だ。
- b 寄生虫で重体だ。

「規制中」と「寄生虫」は同じ読みを持ち、ローマ字入力“kiseichuu”によって生じ、“juutai”も同様に「重体」と「渋滞」として変換されうる。“kiseichuu”のうち、“kisei”は、『広辞苑』によると20もの漢字で、“juutai”も7通りの漢字アウトプットが可能である。

次に意図した変換で期待される形態素境界が移動し、別の異なる形態素として認識される誤変換を説明する。下の(2) aを表現するために“Kai-gainisumihajimeta”というローマ字が入力されると、(2) bとして誤変換された事例が投稿されている。

- (2) a 海外に住み始めた。
- b 貝が胃に棲み始めた。

(2) a-bにおいて「海外」という名詞としてのアウトプットが意図された“kaigai”という入力は、誤変換では、3つの異なる形態素に分割され、名詞

「貝」、主語を示す格助詞「が」、「胃」という単音節名詞として変換され、動詞も、人間を主語とする場合の「住む」が、非人間主語に用いる「棲む」となっている。

一見したところ誤変換には気づきにくいですが、以下の (3) a が (3) b の誤変換となるのは、ローマ字入力 “oosakanokeizaihakyuukouka” のうち、正しい変換における「波及」の一部である “ha” が、誤変換では、係助詞「は」として解析され、その後に続く “kyuukouka” も、助詞「は」に続く表現として変換されている。(4) a-b においても同様に、「見に」という動詞の連用形プラス格助詞「に」が、外来語名詞「ミニ」と変換され、“kite” も (4) a-b それぞれの解釈と矛盾が無いよう、「来て」と「着て」が選ばれている。

- (3) a 大阪の経済波及効果
- b 大阪の経済は急降下
- (4) a 見に来てくれてありがとう。
- b ミニ着てくれてありがとう。

以上 (1) から (4) における正しい変換と誤変換の各ペアでは、同じローマ字入力を共有してはいるが、大幅に異なる意味を示していることがわかる。誤変換このように構造的に特徴付けられるが、ユーモア理論はどのように説明することが出来るか、次節で見てみよう。

4. 「スクリプト意味論的ユーモア理論」は誤変換をどのように説明するか。

Raskin (1985) の SSTH はテキストがユーモアとなる条件について以下のように述べている。

- (107) A text can be characterized as a single-joke-carrying text if both of the conditions in (108) are satisfied.
- (108) (i) The text is compatible, fully or in part, with two different scripts
- (ii) The two scripts with which the text is compatible are oppo-

site... (1985: 99)

ここで用いられている“script”とは、認知言語学の用語で、Fillmore (1976)の論じている“frame”と呼ばれる語彙理解の際の日常的背景知識と同様の概念を指し、ほかにも Schema, Scenario など類似の概念があり Brown and Yule (1983: 236–256) で解説されている。また、“single-joke-carrying text”という表現で、必ずしも“humor”を使っているわけではないが、“joke”を“humor”の代表的形式として扱っていると解釈できる。誤変換を考える上では、これら条件が述べている内容を詳細に吟味すると、以下の4つの要件に分割することができる。

- (5)–1 二つの異なるスクリプトが存在しなければならない
- (5)–2 この二つのスクリプトは完全にあるいは部分的に重複していなければならない(両立できるものでなければならない)
- (5)–3 この二つのスクリプトは対立していなければならない
- (5)–4 この二つのスクリプトは解釈できるものでなければならない

これらの要件のいずれかが満たされていない場合、誤変換は「ユーモラス」とは解釈されない。以下において、各要件を詳細に見てゆく。

(5)–1 の、「誤変換における二つの異なるスクリプト」については、一つは書き手が意図したスクリプト、二番目は誤変換により与えられるスクリプトである。誤変換では異なる語彙が表示され、また文法的に異なる構造が誤変換の結果として表示され得る。そうになると、誤変換はスクリプトを形成することもしないことも起こる。この点は、最後の要件 (5)–4 の解釈可能性に関係しており、第6節で検討する。(5)–2 の意図された変換と誤変換アウトプット間のスクリプト重複に関しては、この要件は、同じローマ字入力を共有することによって達成されると考えられる。変換後のアウトプットではかなりの部分においては同一の仮名漢字が使われており、こ

の意味で、部分的な重複がある。(5)-3 のスクリプト対立要件に関しては、意図された変換と誤変換とでは、厳密には全く逆の「対立」とは言えない場合もあるが、「異なっている」事は必須である。どのように異なっているのか、が問題となるが、スクリプト対立の内容に関して、Raskin (1985: 107-114) は例を挙げ、一部を示すと、*real/unreal, normal/abnormal, expected/unexpected, possible/fully or partially impossible, plausible/much less plausible* などを含み、このほかにも *good/bad, life/death* のような対立概念を含む状況のスクリプトを挙げている。(5)-4 のスクリプト解釈可能性については、正しい変換では、書き手の意図があるので、常に解釈出来るが、誤変換は常にそうとは限らない。以下で、誤変換コンテスト入選作品が、これらの条件をどのように満たすか見てみよう。

これまでに (1) a-b から (4) a-b に挙げた例は、(5)-1 から (5)-4 までの要件をすべて満たしている。Raskin (1985: 107-114) のスクリプト対立に関する記述に基づく、(1) a-b から (4) a-b に見られるスクリプト対立は次のようになる。(1) a-b では *expected / unexpected* のスクリプト対立 (交通規制が交通渋滞を引き起こすのは頻繁で想定できるが、寄生虫が深刻な病気を引き起こすのは稀で予想しがたい) が見られる。(2) a-b では、*real / unreal* の対立 (海外で暮らすことは現実には起こるが、貝が人間の胃の中に棲むことは起こりえない)。(3) a-b のスクリプト対立は、大阪経済に関する、*good / bad* の対立と考えられる。波及するのはよい効果となるが、急降下では悪いこととなる。(4) a-b では「普通におこるもっともらしい状況」対「あまり起こりそうにない状況」と考えられる。誰かに感謝する理由は様々で、書き手の関係する事柄を「見に来てくれたこと」に感謝の意を示すことは普通に想起できるが、「ミニ (スカート) を身に着けている」ことが感謝の理由となるには、受信者がミニを身につけることが書き手にとってベネフィットをもたらす、といった、かなり特殊な状況を思い浮かべない限り成立しない。このようなスクリプトは解釈可能ではあるが、あまり起こりそうにはないので、*plausible / much less plausible* のスクリプト

対立を認めることが出来る。

では (5)-1 から (5)-4 に細分化された SSTH が、分析対象とする 493 の誤変換コンテスト入選作品を正しく説明することができるのであろうか。下の (6) a-b、(7) a-b をみてみよう。

- (6) a 地震は倒壊が心配だ。
- b 地震は東海が心配だ。
- (7) a 郷土史研究家
- b 強度試験休暇

(6) a-b では、(6) a が正しい変換、(6) b が誤変換で⁸、地震に関する懸念の内容と、地震を懸念される地域が述べられている。両者がともに地震にまつわるスクリプトを表し、「心配の内容」と「心配が生じる地域」という違いについては、異なるものではあるけれど、対立していると見なすのは困難と思われる。(7) a-b については、(7) a は語彙のみではあるものの、どのような人物か現実世界の知識に照らし、理解することができ、スクリプトを形成するアウトプットといえる。しかし、(7) b の誤変換では、3つの語彙の羅列で、それぞれの単語は意味を伝えてはいるが、その3つが一体となり何らかのまとまった意味をなすか、と考えた場合、解釈困難で、したがって、一貫したスクリプトをなす、とは考えがたい。⁹

(7) a-b は、ユーモアの要件、(5)-1 から (5)-4 のうち、(5)-4 の解釈可能性が、ユーモア理解にとって、スクリプト対立の有無以前に、その前提となる重要な要件であることを示しているといえる。既存の解釈可能なユーモアだけを研究対象とすると、理解できることが暗黙の前提で当然であるため、解釈可能性の要件は見落とされがちであった。しかし (7) b のような誤変換、つまり機械により産出された意味的不整合なアウトプットが、この要件の存在理由を示し、この要件に光が当てられることになる。

このことはまた、多くの書き手がパソコン上で文書作成の際、日常的に遭遇する誤変換が「ユーモラス」と解釈されないことに対する理由を与え、それは誤変換されたアウトプットが解釈不可能、つまり、ユーモア解釈以前に意味を成していないことで、解釈可能性の要件を満たしていないから、と考えることが出来る。

(6) a-b については、(5)–4 の解釈可能性要件は満たしているが、(5)–3 のスクリプト対立要件が問題となる。ラスキンの挙げたスクリプト対立は、共に地震のスクリプトでこのテキスト内には見受けられるとは考えられない。では、この誤変換には、スクリプト対立は全く存在していないのであろうか。

(6) a-b、(7) a-b 共に誤変換コンテスト入選作品で、「ユーモラス」と解釈された後、投稿されたものであることを思い起こしていただきたい。これまでに取り上げた (1) a-b から (4) a-b の例はテキストのみの観察から、スクリプト対立を見いだすことが出来たが、(6) a-b も (7) a-b においては、そのテキスト内には、スクリプト対立が見いだすことが困難であるが、それでもユーモラスと見なされてコンテストに投稿されている。ここで、前述の Partington (2006: 43–44) が批判しているように、スクリプト対立がテキスト内だけでなく、テキストのおかれた外のコンテキストにあると考えると、滑稽さの説明が可能となる。テキスト外のコンテキストに至るヒントは、コンテスト投稿の際に正しい変換・誤変換テキストと共に投稿される「エピソード」と呼ばれる投稿者、つまりユーモアを体験する当事者による追加情報¹⁰である。(6) a-b の投稿者は、エピソードとして下の (6) c を記している。

(6) c パソコンも東海沖地震を心配しているのか。

この記述から、「(自分は) 地震については倒壊が心配」というスクリプトと、投稿者のパソコンを擬人化して、「東海地震を心配するパソコン」とい

うスクリプトが想起される。ここから見いだされるスクリプト対立は、「現実」（パソコンは機械で感情や心配事を持たない）対「非現実」（人間のよう
に心配するパソコン）と考えることが出来る。

(7) a-b についても、その投稿者は以下のエピソードを誤変換と共に投稿
している。

(7) c 写真展のチラシを作っていたら、ご協力者の肩書がこんなこと
に... 写真展が「災害の記録～倒壊した街」だったのがいけなかつ
たのでしょうか。おまけに休暇ですか。

(7) a-b におけるスクリプト対立は、(6) a-b と同様にテキスト内だけを見
ていては見いだせない。(7) c にあるテキスト外情報から、「ノーマル・ア
ブノーマル」、「問題なし・問題あり」、「普通・困惑」などの、「普通で何の
問題もない状況」対「大いに問題のある、困った状況」というスクリプト
対立を見いだすことが出来るのである。

したがって誤変換が解釈可能かどうか、スクリプトを形成しているのか
を見定めるためには、誤変換はコンテキストにおいても分析される必要が
ある。このように分析範囲をエピソードに拡大すると、実際のコミュニケー
ションの状況で誤変換がどのように受けとめられ、関係者が誤変換に対し
てどのような反応を示すか、を明らかにすることが可能になる。第5節で
は誤変換についてこのような視点からみてゆく。

5. コンテキストにおける誤変換

上記の議論から、文脈情報として投稿者のエピソードを取り入れること
は、ユーモアがテキストのみから認識されない場合も含め、誤変換現象を
正しく理解するために必要である。書き手と読み手の誤変換に対する反応
は、以下の図1に示したように三段階に分けることができる。

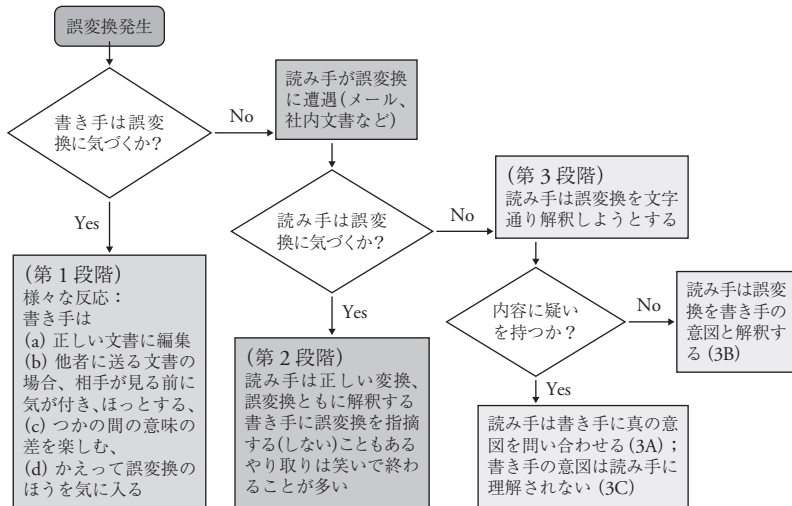


図1: コミュニケーションの場における誤変換 解釈プロセス

第一段階：誤変換に対する書き手の反応

誤変換がPCディスプレイ上に表示されても、書き手は常に誤変換を認識するとは限らない。書き手が同時に読み手として誤変換に気づいた場合、書き手側に様々な反応がある。

第二段階：誤変換を認識しないまま書き手が読み手に誤変換を含むテキストを届け、このようなテキストが読み手に到達すると、書き手が認識しなかった誤変換を読み手が認識することがある。その場合も、読み手側に様々な反応がある。

第三段階：書き手が誤変換に気づかず誤変換を含むメッセージを読み手に届け、読み手も誤変換があると認識しない場合、読み手はそのようなテキストの解釈を試みる。その試みには、テキストを文字通り解釈しようとするが、内容に疑問を持つ場合と持たない場合とに分かれ、それぞれで異なる反応がある。以下で各段階を具体例と共に見てゆく。

第一段階：誤変換に対する書き手の反応

以下の(8)から(15)において、それぞれaの正しい変換、bの誤変換テキスト、cのエピソードが共に投稿され、誤変換コンテスト入選作品として公開された。

- (8) a 正しいお名前を御記入ください。
b 正しいお名前を誤記入ください。
c 仕事でお客様にお出しする手紙を作っていたところ、このような「一体どう書けばいいの?!」という文面になってしまいました。手紙を差し出す前に間違いに気づいたのでお客様を悩ませてしまうことはありませんでした。良かったです。
- (9) a 評価、解析
b 氷菓、懷石
c レポートを書いてました。一瞬、風鈴の音が聞こえたようでした。
- (10) a それは会社の方針とのこと、正しいようです
b それは会社の方針とのこと、但し異様です
c 先方との会議記録です。内容に一部納得がいかない部分があったのですが、役員に確認し問題ないことをメールしたところ、私の気分にあった誤変換になってしまいました。
- (11) a 多角化し過ぎだから
b 高く貸しすぎだから
c レンタル店に対しての意見を書いたのですが、送った相手は賛同し、私が打ち間違いをしたことに気づいていませんでしたので、あえて訂正しませんでした。

(8)の投稿者は、困った状況に至る前に誤変換を認識し、修正を行うことが出来、安堵している。(9)の書き手は、評価と分析を扱う複雑な論文に取り組んでいる最中に、突然、現実の状況とは逆の、リラックスした世界に運ばれ、現実と誤変換の示す世界のギャップをつかの間ではあっても楽しんだと言える。(10)の投稿者は誤変換の内容に共感を覚えたものの、文書の性格上、誤変換は訂正される事になる。(11)の書き手は、共感を覚えるだけでなく、誤変換の内容に賛同さえし、誤変換が提示する内容を書き手のものとして採用したことを述べている。

第二段階：読み手による誤変換の解釈

書き手が自分の文書内の誤変換に気づかず、誤変換テキストを他者に届けた場合、読み手が誤変換に遭遇することになる。ラスキンの「現実」・「非現実」の対立のように、誤変換文書の内容が、あまりにも奇妙で、現実にはあり得ないと、メッセージの受け手は、読みを手がかりに、書き手が本来意図した意味を回復することができる。下の(12)がこのケースである。

- (12) a うちの子は耳下腺炎でした。
b うちの子は時価千円でした。
c 担任の先生にメールで連絡したとき、気づかないで送信してしまい大笑いされました。まあ、妥当な値段でしょうが…

このように、明らかに現実には起こりえない状況が記されていると、「あり得ない」から「実際は」と推論し、書き手の意図に到達すると、やりとりは笑いで終わることが多い。

第三段階：誤変換の認識なしに、誤変換テキストを受け取った読み手の反応

読み手が受け取った文書に誤変換があるのにもかかわらず、誤変換と認識

しないまま読み手が誤変換を含むテキストに遭遇すると、読み手は文字通りそれを解釈しようとする。その場合、三種類の可能な反応が考えられる。

(i) 読み手がテキストに疑問を持ち、内容確認のために書き手に問い合わせる (例 (13))、(ii) 読み手はテキストの内容に全く疑いを抱かずそのまま文字通り信じ、内容に応じて行動する (例 (14))、(iii) 読み手には誤変換を含むテキストが理解されない (例 (15))。各々具体例を以下に挙げる。

(13) a 今日、やっと髪切ったさー !!

b 今日、やっと噛み切ったさー !!

c 先日、離れて住んでいる妹に送ったメールです。寝る前に布団の中で打っていたので半分寝ながら打っていました。翌朝、妹からの返信メールを見てビックリ!! 「一体何を噛み切ったの?!」
...

(14) a 設計図を詳細図にして送って!

b 設計図を小サイズにして送って!

c 現場から事務所に「詳細な図面を至急送ってくれ!」というつもりで確認もせずにメールを送りました。30分後ようやく判別不能までに縮小コピーされた設計図がFAXで流れてきました。

(15) a 明日花見だ。

b 明日は涙。

c 友人とチャットをしているときに理解されませんでした。明日どんな不幸なことがあるのだろうと不安にさせてしまいました。

(13) は、読み手が誤変換の奇妙な内容に疑いを抱いた場合である。(14) では、受け手が何の疑いも抱かず、誤変換文書を文字通りに解釈しその内容の通りに行動している。(15) は、理解されなかった誤変換を示してい

る。ここでこれらに共通している点は、すべて書き手が誤変換を含む文書を（そうと気づかず）読み手に届けており、おかしい状況は結果的に書き手本人が引き起こしているといえる点である。誤変換コンテストの投稿者は誤変換文書の書き手であることが推測され、投稿者が自分の行動で周囲を困らせたり笑わせたりすることになり、笑いのターゲットが「自分」であることに注目したい。このように、認識されない場合も含め誤変換とそれに関わる様々な反応を見てきたが、次の第6節では、これまでの議論に基づき、ユーモア要件をコミュニケーションの場の、より広いコンテキストに照らして考える。また日本語以外の言語においても誤変換のような現象が見られるのか、さらに誤変換現象は日本語文化圏に見られるユーモアについて何を語ることになるのか、について考察する。

6. 考察

これまでに述べられた事柄から、ここでは、英語における誤変換類似現象の有無と日本文化社会での誤変換現象に関わる笑いの特徴と受容について考えてみたい。

誤変換というコンピュータにより誘発されたユーモア現象を見てみると、このような現象は、日本語以外の言語では起こらないのか、と言う疑問が生じる。実は、読み手・書き手の間に技術が介在している場合には英語でもこのような状況が発生している。広く使用されているスペリング自動補正機能は、標準英語の単語として辞書に含まれていない語を既存の標準英語の語に変更することがある。図2のiPhoneディスプレイでは、“cosplay”という新造語（“costume”+“play”）が既存の“costly”に自動変換され、結果として生じた意味のギャップが笑いを呼ぶ。¹¹

しかし、同様の現象は、英語で発生はするが、その頻度・規模においては、日本語では英語とは比較にならないほど、桁外れに大きい。これには2つの要因がある。

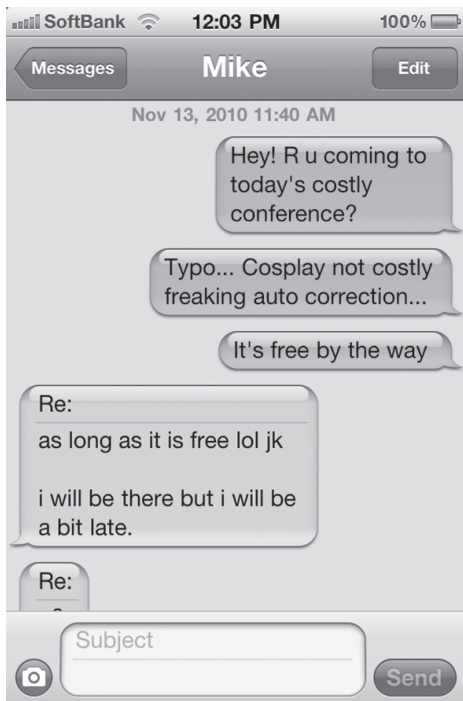


図 2: Autocorrect により笑いが生じた例

- 1) 日本表記システムには、4 種類の文字があり、標準的の日本語文章作成の際、ローマ字入力の変換がほぼすべてのアウトプットに必要で、辞書に含まれない語のような限られた語彙だけが変換を要するわけではない。
- 2) 日本語は音韻体系上音素数が比較的少なく、それが一因で、膨大な数の同音語彙を所有し、その意味は、最終的には漢字またはコンテキストにより決定される。

このように誤変換は日本語の言語特徴と現代コンピュータテクノロジーの落とし子とも言うべきものである。

ここで検討した誤変換データは変換ミスコンテスト入選作品であること

から、(15)のように理解されなかった誤変換もユーモアをなす、としたら、これはどのように考えたらよいのであろうか。投稿者のエピソードに注目すると、「理解されなかった」としているが、その背後のメッセージとしては、「理解されない状況、周囲を心配させた困った状況を引き起こした「愚かな」自分がおり、自分の置かれている状況を他者が見た場合、その滑稽さを楽しみ、笑ってもらえる」との判断から投稿し、そして入選もしたのではないかと考える。この誤変換コンテストそのものも、巨視的にみると、「誤変換がこの様に滑稽な状況を発生させている」、と投稿者が自分の経験を述べ合い競い合う、ある種のジョーク大会のように受けとることができる。その際のユーモアの特徴が、書き手による「自嘲的ユーモア」ではないだろうか。

「自嘲ユーモア」に関しては、Martin (2007: 13) は “Self-depreciation — humorous remarks targeting oneself as the object of humor. This may be done to demonstrate modesty, to put the listener at ease, or to ingratiate oneself with the listener.” と述べている。大島 (2005: 34) は異文化間コミュニケーションにおけるエスニックジョークの文脈ではあるが、誰も傷つけず、周囲を笑わせる機能を持つとしている。誤変換コンテストは、オンラインで広く公開されている。このようなオンラインのオープンな場では、誰かをターゲットとして嘲笑の笑いを呼ぶことは倫理的に推奨されず、もし、笑いの対象を置くとすると、自己を卑下しターゲットにすることになる。こうしてコンテスト投稿者、投票者、そしてサイトを訪れたり、書籍版を見たりして広く一般ユーザーが和やかにユーモアを楽しむ機会となっている、と考えることができる。東中川 (2005: 210–213) は、攻撃的な優越の笑いとは異なり、このような共感の笑いは友好的で、現代人に好まれ、増加の傾向にある、としている。

最後に、日本文化圏において、誤変換はどのように受け止められているのであろうか。基本的には、ミスや間違いは好意的には認識されないものである。誤変換現象において、書き手が意図的に誤変換テキストをそのま

まにして他者の目に触れるようにすることも考えられるが、個人の不注意（送信・提出する前のチェック不足）と変換精度の不十分さから来る技術的エラーによるものと言える。

また誤変換現象では、たまたま同じ発音となった語彙を含む表現を扱うので、「しゃれ」または「だじゃれ」に類することば遊びの一種とも言える。一般的に「だじゃれ」は高尚なユーモアとはみなされていない（田中 1972）。「しゃれ」も、故事来歴の知識を必要としたりする文学¹²や演劇など他の分野でのユーモアと比べると、低く見られている。Nagashima (2006) は「しゃれ」を日本文化の中で広く親しまれていることば遊びとし、矢野 (2012) も「この国ではおおらかな笑いが満ちていたにちがいない」と述べてはいるが、同時に、公的な場などでは、笑いは「不真面目」、「不謹慎」として押し殺すのが美德とされてきたことも指摘している（矢野 2012）。インターネット文化においては、娯楽指向の強いオンライン掲示板、「2ちゃんねる」では、特定の誤変換が語彙化され、仲間の間で使用する、コミュニティ内のグループ・アイデンティティ標識として機能している点が報告されている（Nishimura 2003a, 2008）が、やはり私的領域に属する現象と考えられる。このような現代的環境での日本文化圏におけることば遊びについては、Gottlieb (2011) は、“Old wine in new bottles”と捉え、古くから親しまれていることば遊びが、電子化された新たな文脈においても本質は変わらず連綿と続くものとして論じている。最近の新たな動きとして、誤変換現象を積極的に捉え、小学校教諭の間でユーモアを楽しみながら子どもたちの漢字リテラシーを向上させる取り組みが行われている（北川 2011）ことも見逃せず、プラス評価が見られることは望ましい。

7. おわりに

本研究では、SSTH の枠組みでスクリプト解釈可能性とスクリプト対立が、誤変換がユーモアとなるための最も重要な要件であることが示され、誤変換がユーモアとならない場合があるのは、これらの要件を充足してい

ないことが原因であることを明らかにした。また正しい変換と誤変換テキスト内ではスクリプト解釈が困難な場合やスクリプト対立が見いだせない場合があるが、理論の適用範囲を拡大することによってテキスト外のコンテキストにスクリプト対立が見いだしうることも明らかとなった。このように SSTH を英語以外の言語である日本語の、現代オンラインコミュニケーションに応用し、そのような場における誤変換現象説明の際、この理論が応用可能であることと、この理論の限界も見ることが出来た。

誤変換現象とは、そこに見られる滑稽さが誤変換テキストそのものにある場合もあるが、それだけではない。誤変換により引き起こされる様々な「困った、普通ではない状況」に書き手は自己を置くことで、究極的には、自己をターゲットとして、他者からの笑いをよび、自分自身も共に笑うことの出来る現象と見る事が出来る。このような「自嘲ユーモア」が誤変換現象を解く鍵であり、日本語文化圏において、攻撃的ではないユーモアとして和やかに楽しまれ、「一般の人間の笑いにも増えてきた現象として捉えられる」(東中川 2005: 212)。従って、誤変換現象という今日的な日本語 CMC 環境において、日本文化圏における笑いの特徴が具現的に現れており、その表出が本稿で示されていると考えることが出来る。

日本語 CMC は研究途上にあり、また日本語・日本文化でのユーモアを言語学的に取り上げた研究(例えば大島 2006)は限られているため、今後発展が期待される。ことばのユーモア研究は英語圏で多く行われており、本稿での日本語に関する研究はユーモア理解を豊かにし、ユーモア研究の広がり貢献するものと期待される。

* 本稿は Nishimura (2012) *Puns in Japanese computer mediated communication: Observations from misconversion phenomena* を加筆修正したものである。また本研究は、科研費(課題番号 24520479)の助成を受けている。

注

1 この理論の日本語訳は、北(2009)による。

2 誤変換が生じる仕組みについては、森(2012)による解説が詳しい。

3 高島 (2001) は話し言葉でも同音異義語が誤解を生じる例 (カテーノモンダイ) を挙げ、「日本語にはこういう、相互に無関係だが偶然におなじ音を持つことばが、何千も何万もある。」(10) と述べ、6000 から 7000 もの漢字が日常的に使用されているとすると、『何千何万』と言ったのは決して誇張ではない (11)、としている。

4 SSTH の修正として、Attardo と共同で、より厳密な General Theory of Verbal Humor を提唱 (Raskin and Attardo 1991) している。複数のジョークの違いを説明出来る、より汎用性の高い理論とされているが、基本的枠組みは SSTH を踏襲している。

5 日本漢字能力検定協会広報課 (2012) はさらに、「再開時期については、随時検討しておりますが、現在のところ、直近では開催する予定はございません。」とのことである。

6 同様の誤変換を収集した出版物には、たとえばヨシナガ (2005, 2006) があるが、誤変換当事者のエピソードや関係者の反応などは含まれていないので、本稿では使用していない。

7 例えば方言を含む「いややっちゅうねん!」が「いややっ中年!」に、「旨そうやけど」が「馬糞火傷」に誤変換された。

8 この例は、資料収集時には、漢字能力検定協会のウェブサイトには掲載されていたが、印刷出版された書籍版には含まれていない。

9 「学校、工場など、何らかの設備のある場所で、施設、設備の『強度試験』を行うため、その場所で行われる通常の作業や学業が休止となり、関係者に与えられる『休暇』のような状況を想定すれば解釈不可能ではなくなるが、やはり非常に特殊で、この表現が提示された場合、まさに状況によるが、理解不能であることを示す反応が見られるのではないかと予想される。

10 ユーモアを観察者・研究者の視点ではなく、受け手の体験に基づく視点の導入を主張している Kita (2006) の議論と一致する。

11 この例は筆者の収集によるが、同様の例については、<http://damnyouautocorrect.com/> 等を参照されたい。

12 仮名・漢字を併用する日本語の正書法の役割に注目し、江戸時代に盛んであった「狂歌」における視覚的「しゃれ」を論じた Takanashi (2007) は、パロディとしての狂歌理解には、本歌取りと呼ばれる狂歌の元の短歌の知識が“Cultural knowledge”として必要であることを指摘している。

参考文献

- Attardo, Salvatore (1994) *Linguistic theories of humor*. Berlin and New York: Mouton de Gruyter.
- Attardo, Salvatore and Raskin, Victor (1991) Script theory revis(it)ed: Joke similarity and logical representation model. *Humor: International Journal of Humor Research*, 4 (3/4) : 293–347.
- Brown, Gillian and George Yule (1983) *Discourse analysis*. Cambridge, UK and New

- York: Cambridge University Press.
- Fillmore, Charles J. (1976) Frame semantics and the nature of language. In: Stevan R. Harnad, Horst D. Steklis, and Jane Lancaster (eds.) *Origins and evolution of language and speech: Annals of the NY Academy of Sciences* 280: 20–32.
- Gottlieb, Nanette (2011) Playing with language in e-Japan: Old wines in new bottles. In: Nanette Gottlieb (ed.) *Language in public spaces in Japan*. 71–85. Abingdon: Routledge.
- 東中川かほる (2005) 『日本文化における笑いの諸相』 東京: 創英社.
- Kita, Kazutake (2006) Humor as discourse: A schema-theoretic approach. *Language and Information Sciences* 4: 105–122.
- 北和丈 (2009) 「ユーモアの言語」 In: 斎藤兆史 (編) 『言語と文学』 92–117. 東京: 朝倉書店.
- 北川誠 (2011) 誤変換ゲームで大騒ぎ <http://www.manabinoba.com/index.cfm/8,12723,21,116.html> (Accessed August 15 2012).
- 『広辞苑』 (1991) 東京: 岩波書店.
- Martin, Rod A. (2007) *The psychology of humor: An integrative approach*. Burlington, MA: Elsevier Academic Press.
- 森篤嗣 (2012) 「誤変換はなぜおもしろい？」 In: 定延利之 (編) 『私たちの日本語』 23–33. 東京: 朝倉書店.
- Nagashima, Heiyo (2006) *Sha-re*: A widely accepted form of Japanese wordplay. In: Jessica. M. Davis (ed.) *Understanding humor in Japan*. 75–83. Detroit, MI: Wayne State University Press.
- 日本漢字能力検定協会 (2006a) 『漢検 学べる変換ミス』 京都: 日本漢字能力検定協会.
- 日本漢字能力検定協会 (2006b) 『漢検 学べる変換ミス 2』 京都: 日本漢字能力検定協会.
- 日本漢字能力検定協会 (2008) 『漢検 学べる変換ミス 3』 京都: 日本漢字能力検定協会.
- 日本漢字能力検定協会 (2009) 『漢検 学べる変換ミス 4』 京都: 日本漢字能力検定協会.
- 日本漢字能力検定協会広報課 (2012) 筆者によるメール問合せへの回答 8月27日.
- Nishimura, Yukiko (2003a) Establishing a community of practice on the internet: Linguistic behavior of online Japanese communication. In *Proceedings of the 29th annual meeting of the Berkeley Linguistics Society*. 337–348. Berkeley, CA: Berkeley Linguistic Society.
- Nishimura, Yukiko (2003b) Linguistic innovations and interactional features of casual online communication in Japanese. *Journal of Computer-Mediated Communication* 9 (1). <http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/j.1083-6101.2003.tb00356.x/full> (Accessed February 5 2014).

- Nishimura, Yukiko (2008) Japanese BBS websites as online communities: (Im) polite-ness perspectives. Jannis Androutsopoulos & Michael Beißwenger (eds.) Special Issue: Data and methods in computer-mediated discourse analysis. *Language@Internet* 5. <http://www.languageatinternet.org/articles/2008/1520> (Accessed August 30 2012).
- Nishimura, Yukiko (2012) Puns in Japanese computer mediated communication: Observations from misconversion phenomena. In *2012 AAAI Fall Symposium on Artificial Intelligence of Humor*. Technical Report FS-12-02. 38-45. Menlo Park, CA: The AAAI Press. <http://www.aaai.org/Library/Symposia/Fall/fs12-02.php> (Accessed July 23 2013).
- 大島希巳江 (2005) 「高コンテキスト社会と低コンテキスト社会のコミュニケーションにおけるユーモア」『笑い学研究』12: 29-39.
- 大島希巳江 (2006) 『日本の笑いと世界のユーモアー異文化コミュニケーションの観点から』京都: 世界思想社.
- Partington, Alan (2006) *The linguistics of laughter: a corpus-assisted study of laughter-talk*. London: Routledge.
- Raskin, Victor (1985) *Semantic mechanisms of humor*. Dordrecht and Boston, Mass.: D. Reidel Publishing Company.
- Takanashi, Hiroko (2007) Orthographic puns: The case of Japanese kyōka. *Humor: International Journal of Humor Research*. 20 (3): 235-259.
- 高島俊男 (2001) 『漢字と日本人』東京: 文藝春秋.
- Tanaka, Keiko (1972) The pun in advertising: A pragmatic approach. *Lingua* 87: 91-102.
- 矢野誠一 (2012) 「劣化する笑い: 矢野誠一さんに聞く」『日本経済新聞』夕刊 11 月 10 日.
- Yomiuri PC 編集部 (2008) 『パソコンは日本語をどう変えたか: 日本語処理の技術史』東京: 講談社.
- ヨシナガ (2005) 『愉快な誤変換』東京: イースト・プレス.
- ヨシナガ (2006) 『愉快な誤変換デラックス』東京: イースト・プレス.