

2ちゃんねるが盛り上がるメカニズムの解明

松村 真宏^{*1,2} 三浦 麻子^{*3} 柴内 康文^{*4} 大澤 幸生^{*5,2} 石塚 満^{*1}

^{*1} 東京大学 ^{*2} 科学技術振興事業団 ^{*3} 大阪大学 ^{*4} 同志社大学 ^{*5} 筑波大学

1 はじめに

¹ 2ちゃんねるに書き込まれる情報は時として「便所の落書き」と揶揄されるように、一見すると意味のない言葉にしか見えないものが多い。これは非常に奇妙な現象である。というのも、便所の落書きを見るためにこれほど多くの人が2ちゃんねるを訪れているとはとても考えられないからである。ではなぜ、2ちゃんねるはあれほど盛り上がっているのであろうか。実は傍から見れば意味がないように思える言葉でも2ちゃんねるのユーザにとっては意味があり、これが2ちゃんねるが盛り上がる要因となっているのかもしれない。このような動機から本章では、2ちゃんねるにおけるコミュニケーションの特徴に着目して、2ちゃんねるが盛り上がるメカニズムを解き明かしていく。ここでは特に、コミュニケーションの特徴として、メッセージのサイズや投稿数、返信率、投稿される早さなどの基本的な属性に加え、2ちゃんねるに特徴的な無名の匿名性と、2ちゃんねるに特有の定型的な表現技法に注目する。

カテゴリ	C	A	I	S	V	AA	N	ABON
キャンブル	-0.428	0.384	-0.798	-0.274	0.182	-0.107	-1.829	-0.529
ネタ雑談	-1.027	-0.278	0.054	-0.234	0.353	-0.139	0.546	-0.814
政治経済	-0.564	-1.707	-0.351	-0.414	-0.970	0.127	-0.130	0.120
家電製品	0.962	1.016	0.921	-0.279	-0.370	-0.866	1.232	-0.575
馴れ合い	1.730	0.172	-0.624	0.138	-0.575	3.392	-1.380	1.200
文化	0.477	-0.150	-0.316	-0.379	0.126	-0.564	0.897	-0.025
受験・学校	0.282	-0.626	-0.243	-0.385	-0.815	-0.258	0.700	-0.095
食文化	-0.538	-0.371	-0.337	-0.493	0.117	-0.725	1.213	0.257
おすすめ	-0.189	2.831	-1.355	4.490	-0.496	-0.116	-1.047	-0.898
ゲーム	0.087	1.003	-0.470	0.017	0.064	-0.028	0.716	-0.747
学問・理系	-0.805	-1.251	2.738	-0.514	-0.531	-0.417	0.212	-0.564
雑談系2	-0.602	-0.906	-0.640	0.052	-0.224	2.330	-2.161	-0.643
テレビ等	-0.898	0.104	-0.808	-0.188	0.233	-0.098	-0.544	-0.364
裏社会	1.998	0.994	1.354	-0.458	-0.214	-0.667	-1.883	-0.795
生活	0.775	0.473	0.157	-0.315	-0.234	-0.706	1.241	-0.280
学問・文系	-0.209	-1.008	0.105	-0.361	-0.770	-0.328	-0.451	0.418
音楽	-1.661	-1.112	-0.689	-0.413	0.514	-0.551	0.545	-0.640
ネット関係	0.968	0.539	1.085	-0.281	0.030	-0.246	0.455	-0.160
漫画・小説等	0.508	0.210	-0.220	-0.406	0.086	-0.317	0.910	0.187
社会	0.702	-0.339	2.023	-0.428	-0.599	-0.359	0.133	1.486
ニュース	-0.611	-0.967	0.234	0.149	-0.612	0.009	-0.947	-0.869
旅行・外出	1.131	0.292	-0.060	-0.563	-0.854	-0.809	0.066	0.038
趣味	1.092	0.655	0.651	-0.425	0.160	-0.622	-0.023	0.495
大人の時間	-1.555	-1.093	-0.652	-0.268	0.916	0.010	0.309	3.978
案内	0.610	0.058	1.044	0.481	4.515	0.756	-1.461	0.553
心と身体	0.007	-0.500	0.560	-0.027	-0.289	-0.636	0.623	-0.353
スポーツ	-0.420	0.166	-0.672	-0.076	-0.168	-0.319	0.283	-0.592
実況ch	-2.076	2.353	-2.375	2.332	1.102	2.465	1.464	-0.848
会社・職業	1.085	-0.387	-0.186	-0.540	-1.008	-0.492	0.387	1.401
カテゴリ雑談	-0.831	-0.558	-0.130	0.060	0.311	0.280	-0.060	-0.340

図 1: 2ちゃんねるのカテゴリ別 8 指標

2 2ちゃんねるの計量

本稿では、2ちゃんねるを特徴づける 8 指標 C (Contents), A (Activity), I (Interaction), S (Speed), V (Vocabulary), AA (ASCII Art), N (Nameless), ABON² を提案する。C はスレッドがどれくらい内容のある議論を繰り広げているかを測る指標であり、1 メッセージあたりのサイズ (バイト数) とする。A はスレッドがどれくらい活気があるかを測る指標であり、1 スレッドあたりのメッセージの数とする。I は参加者同士がインタラクションしている程度を測る指標であり、1 メッセージあたりの平均返信数とする。S はスレッドの盛り上がる早さを測る指標であり、1 日あたりに投稿されるメッセージの数とする。V はスレッドの 2ちゃんねるらしさを測る指標であり、スレッドのサイズに占める 2ちゃんねる語のサイズの割合とする。AA はスレッドにアスキーアートがどれくらい使われているかを測る指標であり、スレッドのサイズに占めるアスキー

アートのサイズの割合とする。N はメッセージが名無しで投稿されている程度を測る指標であり、1 メッセージあたりの名無しで投稿されるメッセージの数とする。ABON は議論が荒れている程度を測る指標であり、1 スレッドあたりの 2ちゃんねるの管理人によって削除されたメッセージの数とする。2ちゃんねるの 30 の板のトップページに現れる 5,748 スレッド (約 453MB) に対して、これらの 8 指標をカテゴリ単位で集計し、各指標ごとの平均を 0, 分散を 1 に正規化した結果を図 1 に示す。

3 2ちゃんねるの分析

図 1 のデータを因子分析 (主成分法, バリマックス回転) し因子負荷行列を算出した結果、8 指標の間には 3 つの潜在因子 (因子 1 ~ 因子 3) があることがわかった。そこで、正に負荷した項目だけを生かして、3 因子を議論発散傾向 (A, S), 議論深化傾向 (C, I), 定型的表現傾向 (V, AA) として構築し、3 因子と残りの 2 変数 (ABON と N) との間の因果モデルを考える。因果モデルを共分散構造分析を用いて構築した分析した結果を図 2 に示す。

¹Analyzing the Dynamism of 2-Channel
Naohiro Matsumura^{*1,2}, Asako Miura^{*3}, Yasufumi Shibana^{*3},
Yukio Ohsawa^{*4} and Mitsuku Ishizuka^{*5}
^{*1}The University of Tokyo ^{*2}Japan Science and Technology Corporation
^{*3}Osaka University ^{*4}Doshisha University ^{*5}University of Tsukuba

²ABON (あぼーん) は 2ちゃんねる独自の用語であり、荒らしや禁止されている投稿を削除した跡に残される。

2ちゃんねるが盛り上がるモデル
 カイ2乗値(自由度)=13.522 (14) p値=.486
 GFI=.910 CFI=1.000 RMSEA=.000

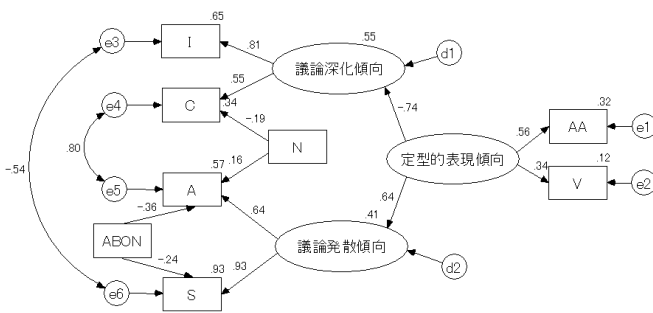


図 2: 2ちゃんねるが盛り上がるモデル .

4 考察

構築された図 2 のモデルを見ると、2ちゃんねるが盛り上がる非常に興味深い側面が見えてくる。まず、大きな流れとして、V と AA からなる定型的表現傾向が I と C からなる議論深化傾向には負の影響、A と S からなる議論発散傾向には正の影響を及ぼしていることがわかる。これはつまり、2ちゃんねる語とアスキーアートを使う定型的表現傾向の強さによって参加者の繰り広げる議論の傾向が変わることを意味している。また、小さな流れとして、N は C に負の影響、A に正の影響を与え、ABON は A と S に負の影響を与えていることがわかる。これは、2ちゃんねるが盛り上がる絶妙なバランスが N と ABON によって保たれていることを意味している。

参加者は、集団の一員（内集団）であることを意識すると、他の集団（外集団）と異なることを際立たせるために極端な意見に収束する集団極化現象が生じやすいことが知られている [Lea92]。2ちゃんねるには2ちゃんねる語やアスキーアートによる定型的固有表現があるが、これを使うことによって2ちゃんねるの参加者は2ちゃんねるに参加していることを潜在的にせよ強く意識する。したがって、定型的表現傾向はより集団極化現象が起こりやすい傾向を表していると考えられる。2ちゃんねるで特定の人や企業への誹謗中傷がしばしば起こって社会問題となっているのは、集団極化現象の一例であろう。極端な意見に収束する傾向が強いと、まじめに議論しても無駄だとわかってくるので、ネタ（話題づくりやウケを狙った話のタネ）を中心とした浅いコミュニケーションを楽しもうという傾向が強くなる。しかし、それも度を過ぎて誹謗中傷にまでエスカレートすると誰も相手をしなくなるので、コミュニケーションが成り立たなくなる。したがって、定型的表現傾向が強いだけではコミュニティが盛り上がるとは考えにくい。図 2 において ABON が A と S に負の影響を与えているのは、削除されるメッセージが出ないコミュニケーションが議論発散

傾向を維持するために必要であることを示している。

また、定型的表現傾向が弱いと集団極化現象も弱くなるが、だからといって建設的な議論が行われるというわけではない。名無しのように社会的な手がかりがない状態だと、発言は平等化され、極端な意見に対する抑制力も弱まる [Kiesler84]。図 2 において名無しを表す N が C には負の影響、A には正の影響を与えているのは、気軽なコミュニケーションを行うには名無しの方がよく、しっかりした議論を行うためには名無しではいけないことを明らかにしている。

これまででも名無しは2ちゃんねるが盛り上がる要因として語られることが多かったが、それを説明する根拠を具体的なデータを用いて示した例はなかった。まして、名無しが具体的にコミュニケーションのどの要因に影響を及ぼしているのかは全く不明であった。本稿で明らかになった名無しに関する知見は、オンラインコミュニティのデザインに示唆を与えるものになるであろう。

以上のことから、2ちゃんねるのユーザは定型的固有表現と名無しをうまく使いわけることで、2ちゃんねるというコミュニティを維持し、多様なコミュニケーションを楽しんでいることが明らかになった。定型的固有表現という2ちゃんねる独自の文化を共有していない人が2ちゃんねるのスレッドを見ても、ただの便所の落書きにしか見えないかもしれない。しかし、定型的固有表現を共有している2ちゃんねるのユーザにとっては、2ちゃんねるはその文化の中で繰り広げられるコミュニケーションとして成立しているのである。

5 まとめ

オンラインコミュニティにはそれぞれにローカルルールや独自の用語（ジャーゴン）などの文化がある。それらの文化によってオンラインコミュニティの参加者に集団への帰属意識が生まれているとすれば、今回得られた様々な知見は2ちゃんねるに限らず、オンラインコミュニティ一般に適用できるであろう。また、今回は考慮しなかったが、オンラインコミュニティの盛り上がりの特徴づける重要な要因として、時系列における盛り上がりのダイナミクスを挙げるができる。そこで今後は、一般的なオンラインコミュニティにおける集団への帰属意識や時系列におけるダイナミクスの検討を通して、オンラインコミュニティが盛り上がるグラウンドセオリーの構築を試みていきたい。

参考文献

- [Lea92] M. Lea (Ed.): *Contexts of Computer-Mediated Communication*, Harvester Wheatsheaf, 1992.
- [Kiesler84] S. Kiesler and J. Siegel and T.W. Mcguire: Social Psychological Aspects of Computer-Mediated Communication, *American Psychologist*, **39**, pp. 1123-1134, 1984.