

## 携帯メールにおける感情表現についての検討

西川 健† 進藤 祐里† 井手口 哲夫† 村田 嘉利‡  
 愛知県立大学† NTT DoCoMo 東海‡

### 1. はじめに

携帯電話でのメール交換を行う時、ユーザは様々な絵文字を利用して感情の表現やメールの編集・作成を行う。このうち、感情を表現する時に使用される絵文字として顔文字があるが、現在の顔文字では喜怒哀楽の顔文字が体系的に用意されていないため、送信者と受信者がメール交換を行う場合に、受け取り方、ニュアンスの違いが存在している。これらのニュアンスの違いを解消するために、ユーザ自身が自らの感情（喜怒哀楽）を表現するためのツールが望まれている。そこで本稿では、ユーザ自身の感情を的確に表現するための調査や、ツールの機能など、新たな携帯メールにおける感情表現の機能について検討を行う。

### 2. 現在の絵文字メールについて

携帯電話の絵文字については、様々な種類が用意されているとともに、現在も増加している。これは主に感情を表現する顔文字についても同様であるが、この顔文字について、必ずしも喜怒哀楽を体系的に用意している訳ではない。つまり、携帯電話ユーザは自らの感情について絵文字を使用する場合、送信者と受信者の間でニュアンスや意味の違いが発生し易い環境にある[1]。

#### 2.1 既存の携帯メールのサービス

現在の携帯メール環境はキャリア毎に様々なサービスが実現されていると共に、それぞれが独立している。そこで、本稿では DoCoMo のメール環境を参照して述べる。

##### 2.1.1 絵文字の入力方法

###### (1) パターン 1

1. メール本文作成画面において「機能（サブメニュー）」ボタンを押す。
2. 表示されたリストの中から「絵文字」を選択する。
3. 表示された絵文字一覧から使用したい絵文字を選択する。

###### (2) パターン 2

1. メール本文作成画面において「絵・記号」ボタンを押す。
2. 表示された絵文字一覧から使用したい絵文字を選択する。

##### 2.1.2 絵文字数

絵文字 1（全 176 個）と絵文字 2（全 76 個）の計 252 個が用意されている。絵文字 1 は i モードの発足時から用意されたものであり、絵文字 2 は 504i シリーズから追加されたものである。この絵文字の中で頻繁に使用されている絵文字は次のようなものが挙げられる[1]。



図 1 利用されている絵文字

また、メーカーや機種によって違いはあるが、絵文字 1 と絵文字 2 はページにより区別されてあるものが多く、絵文字一覧の上部に使用頻度順の履歴を表示し、頻繁に使用する絵文字を選択し易くしたものがある他、複数個の絵文字を連続して選択できるものもある。

##### 2.1.3 絵文字関連サービス

(1) i ショット 携帯電話で撮影した画像をアドレス変更無しで他キャリアやパソコンに送信するサービスである。901i シリーズなら最大 500KB の静止画を添付してパソコン等に送信することが出来る。

(2) i モーションメール 最大 500KB の動画をメールに添付することができる。非対応機種へ送信した場合、連続の静止画へ変換され、URL が記載されたメールとして受信される。この URL をクリックすることで連続静止画を閲覧できる。

(3) デコメール 従来のメールから、文字のサイズや色、文字にテロップや点滅、スウィングなどの動きをつける、背景色を変更できる、写真や画像を好きな位置に挿入、デコメールピクチャと呼ばれる GIF アニメを挿入、という計 5 つの違いがある。HTML を利用して実現されている。

† A study about the feeling expression in the e-mail using cellular phone

† Ken NISHIKAWA, Yuri SHINDOU and Tetsuo IDEGUCHI · Aichi Prefectural University

‡ Yoshitoshi MURATA · NTT DoCoMo Tokai

(4) キャラ電 携帯電話の TV 電話接続時において、ユーザ自身の画像ではなく、ユーザ操作により指定したキャラクターを通信相手に表示させ、そのキャラクターをユーザの分身として動作させる事が出来る。キャラ電のコンテンツデータの種類として、3D モデルによって表現されたキャラクターをキーの入力に応じてアニメーション動作させる 3D キャラ電データと、写真や絵などの静止画像を利用してキーの入力と結びつけて表示させる 2D キャラ電データがある[2]。

### 3. 提案する携帯メールシステムの基本方式

まず初めに、提案する携帯メールシステムの全体的な基本方式について述べる。

#### 3.1 入力インターフェース

現在の携帯メールについては、2 回及び 3 回の操作で任意の絵文字を挿入できるが、これを出来る限り簡略化し、操作性の向上を図る。

#### 3.2 感情のニュアンスを解消する機能

現在の携帯メールにおける絵文字は、喜怒哀楽を体系的に用意している訳ではなく、送受信者の間にニュアンスの違いが存在する。このニュアンスの差を埋めるため、喜怒哀楽の強弱をパラメータとして入力できるような機能を導入する。

#### 3.3 現在利用されている絵文字の導入

参考文献 1 より、現在の携帯メールでは顔文字を中心として、天気、手などの体の一部分を表すもの、エクスクラメーションマークなどの装飾などが頻繁に利用されている。これらの絵文字について、統合的な扱いを可能とする機能を提供する。

#### 3.4 現在利用されているサービスからの導入

デコメールによる HTML の導入、キャラ電によるアバターの導入などがあるが、これらのサービスはそれぞれで独立しており、例えばキャラ電は TV 電話接続時のみに使用され、メール時には適用できない。よって、メール時にアバターを利用することは勿論、メールの「楽」「悲」などに対応して自動的に動作を行うなどが挙げられる。

## 4. ディスプレイフレームの基本構成

3.1 節から 3.4 節まで新たな携帯メールについて提案しているが、これらの考え方をまとめた具体的なディスプレイフレームを図 2 に示す。このディスプレイフレームは最終的なものではなく、

パソコン上で実現した後、的確に感情表現がなされているかという点や、その利用性など実用性の面から幅広くアンケート調査などを行い、この結果によってより良い機能を取り入れていくものである。

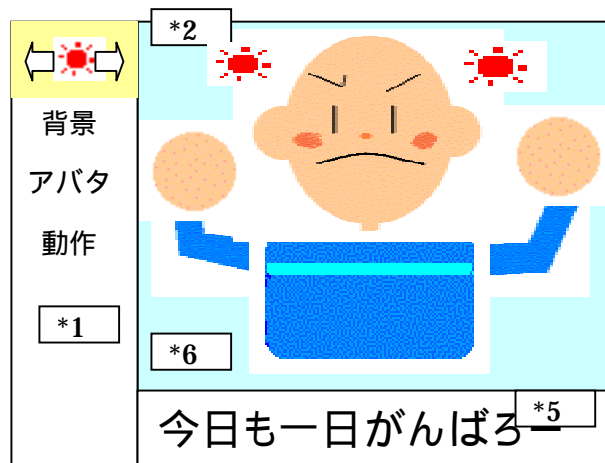


図2 ディスプレイフレームの基本構成

\*1...絵文字やアバターの入力部分。上下右左のボタンで項目を選択すると、ポップアップで対応する入力画面が表示される。

\*2...頻繁に利用される天気や装飾の絵文字も出力する。場所については定義しない。

\*3...アバターの感情出力部分。入力部分で喜怒哀楽を入力することで対応した感情が出力される。

\*4...アバターの動作部分。入力部分で定義した動作を表現する。

\*5...テキスト出力部分。

\*6...背景部分。

## 5. まとめ

本稿では、携帯メールにおける感情表現について、現在の携帯メールを取り巻くサービスを踏まえ、より利用者の感情を表現する新たな携帯メールの検討を行った。

今後の課題として、プロトタイプのアナケート調査を行い、ディスプレイフレームの修正や新たな入力インターフェースの形成、機能の追加などが挙げられる。

### 参考文献

[1] 西川健, 井手口哲夫, 奥田隆史, 村田嘉利: 携帯電話における絵文字の利用分析, 経営情報学会, 2004 年度秋季全国大会研究発表大会

[2] DoCoMo Net 製品・サービス-i-mode-キャラ電 <<http://www.nttdocomo.co.jp/mc-user/i/charaden/about.html>>, (2004 年 12 月 19 日アクセス)