The University of Osaka
Institutional Knowledge Archive

Title	2ちゃんねる「同人板」の「伏字」：計量分析から見る変形の特徴
Author(s)	石原，若奈
Citation	現代日本語研究. 2018, 10, p. 35-52
Version Type	VoR
URL	https://doi.org/10.18910/70103
rights	
Note	

The University of Osaka Institutional Knowledge Archive : OUKA

https://ir.library.osaka-u.ac.jp/

The University of Osaka

2ちゃんねる「同人板」の「伏字」

―計量分析から見る変形の特徴―

Fuseji Substitutions in the 2channel *"Doujin ita"* Textboard:
Discovering Transformation Characteristics by Using Quantitative Analysis

石原 若奈
ISHIHARA Wakana

キーワード：２ちゃんねる，同人，伏字，集団語，隠語

要　旨

インターネット掲示板サイト「２ちゃんねる」の「同人板」で使用される「伏字」と呼ばれる特殊表現について，それらが作品等の名称をどのように変形しているかを分類した上で，計量的な調査・分析を行い，どのような変形上の特徴を持った「伏字」が多用されるのか，そこには使用者のどのような意識が反映しているのか，を検討する。分析の結果，全体として「当字」「省略」など名称を材料として変形するタイプの「伏字」が好まれる一方で，特別な知識を必要とする変形が避けられる傾向があること，そこには,「伏字」によって大型サーチエンジンから「検索避け」をし,「同人」の知識がない人間を忌避しながらも,「同人板」にたどり着き,「同人」について知識があると想定される人間に対しては，書き込みについて理解し，共感してほしいという,「伏字」使用者の相反する意識が反映していることがわかった。

１．はじめに

「２ちゃんねる」[1)]は 1999 年に誕生した日本最大のインターネット掲示板サイトであり，そこでは特定の趣味等で結びついた人々がインターネットを通じて雑談などを行っている。２ちゃんねるの大きな特徴は，言語使用にある。「同人板（いた）」と呼ばれる創作についての「板（いた）」では,「コミケ（コミックマーケットの略)」,「サークル（同人誌を作るグループ)」等,「同人活動」についての用

語が用いられるほかに，漫画やアニメなどの作品に言及するときに，たとえば『NARUTO－ナルト―』を「具」と表すなど，その名称を直接そのまま書かずに一見分からないように変形して言及する傾向がある。このような現象は，そのほかの「板」では見られない，「同人板」独自のものである。これは「同人」が特に二次創作において根本的に関わる著作権の問題を意識しての表現であると思われる。この表現のことを「同人板」では，「伏字」と称している。この「同人板」で使われる「伏字」は，文字の削除を中心とする一般の伏字とは異なった様相を見せている[2)]。

二次創作は，厳密にいうと著作権を侵害した行為であるが，著作権違反は親告罪，つまり著作権者が訴えない限り訴訟が起こらない。したがって，二次創作者は，著作権者からの訴えを避けるため，できるだけ著作権者や，「同人」を知らない人の目に触れないように，インターネット上では Yahoo や Google など大型サーチエンジンの検索にかからないように工夫する「検索避け」を行う傾向がある。その手段の一つが「伏字」である。作品に関連する名称を「伏せる」ことによって，大型サーチエンジンに作品名等の検索ではかからないようにしているのである。これは特定のグループの秘密保持のための行為であり，それを鑑みると「伏字」は一種の隠語的性質をもっていると思われる。

２．目的

本稿の目的は，２ちゃんねる「同人板」において使用される特殊表現としての「伏字」をその変形の方式によって分類し，各方式の「伏字」が書き込みの中でどのように使用されているかを計量的に調査・分析することによって，「伏字」がどのような変形上の特徴を持った表現であるのか，使用者の意識が「伏字」にどのように反映されているかということを明らかにすることである。従来，ある特定のグループ内に使用される特殊表現についての研究は，各グループにどのような表現が見られるかを紹介することにとどまるものが多かった。本稿は，２ちゃんねる「同人板」の「伏字」という限られた表現を対象とするものであるが，その変形について具体的に考察することによって，特殊表現に関する新たな知見を得ることを目指したい。

３．調査

３．１．資料

本稿では,「同人板」のうち，特定のものについて好きだと思う者同士，嫌いだと思う者同士が集まって意見を言い合う「好悪スレッド」に注目し,「嫌いだったけど好きになった作品・キャラ・カプ」というスレッドと,「好きだったけど嫌いになった作品・キャラ・カプ２」というスレッドの，それぞれ上から 50 番目の書き込みまでを資料として調査を行う。

これらのスレッドの興味深い点は，ほとんどが「伏字」を用いて語られている点である。しかし，スレッドが立てられた際には「伏字」を用いるというルールは明言されておらず，特に「好きだったけど嫌いになった作品・キャラ・カプ」を初めて立てた本人は「ポケモン(アニメ)」と略称を用いているものの，他は素直に正式なタイトルを明言していた。それにも関わらず，４番目の書き込みから自然と「伏字」が用いられるようになった。さらに，調査資料とする２つ目のスレッドからは「伏字」を使用することが書き込みのルールに加えられた。そして，実際に,「伏字」を使わずに言及した書き込みに注意がなされている例が存在する。

３．２．対象：「伏字」の定義

本稿では,「伏字」を「作品に関わる名称を一般に浸透していないものに変形した表現」と定義し，調査の対象とする。ここで「一般に浸透していないもの（名称)」とは，以下の２つの条件に当てはまらないものとする。

1) その作品について公式に定められた名称，また，Wikipedia，ニコニコ大百科，Pixiv 百科事典の解説ページに記載されている名称
2) 「最新作」「主人公」のように，特定の作品に限らず全ての作品に共通して用いられる表現

作品の解説ページは，当該の作品について知ろうとする人間が検索・閲覧する可能性が高く，したがってそこで用いられる名称は同人間での認知度も高いと判断される。３つのサイトに絞った理由は，網羅的に解説している大型サイトで検索数の上位に見られるものは，この３つしかないからである。

調査の対象とする「伏字」は,「作品名」「キャラクター名」「カップリング名」

[3]「その他」の４分野に分類される。実際にどのようなものが対象となるか説明するために，以下に「好悪スレッド」の書き込みを抜粋する[4]。

9 ： 嫌→好[sage] 投稿日：2007/06/27(水) 23:06:31 ID:xBqUDSa30 [1/1回(携帯)]

徐々

WJに載ってた時は「こんな気持ち悪い漫画最低！早く終わってほしい」なんて思ったのに，数年後なんとなく立ち読みしてみたら怒涛の勢いで萌える燃える。

あんなに気持ち悪いと思ってた**新木**絵も今じゃ，スゲェ美しいッ！百万倍も美しい！と思うほどになった。

大嫌いから大好きになるような事ってあるんだね。

「嫌いだったけど好きになった作品・キャラ・カプ」より

https://www.logsoku.com/r/2ch.net/doujin/1182868946/

（最終アクセス：2017/01/14）

この例で，太字で示した変形表現のうち，対象とする「伏字」は「徐々」（ジョジョの奇妙な冒険：作品名）と「新木」（荒木飛呂彦：その他）の２つである。「WJ」(週刊少年ジャンプ)は,出版元の集英社が公式に定めた名称であるため,「伏字」とはしない。

なお,「YouTube→ようつべ」というように，主に動画サイトなどについても「伏字」と同様の変形が行われているが，これらは作品には関係のない表現であるため，この調査では対象外としている。

３．３．変形の分類

「伏字」が名称をどのように変形させているかという面に注目して分類を行う。なお，実際の「伏字」では，複数の方式を組み合わせて変形される場合もある。

(1)省略

名称を短縮したもの。「一般略称」と「一般外略称」に分かれる。また，「一

般外略称」はどのように省いているかによって下位分類する。

a　一般略称：公式サイトまたは作品解説ページに記載されているもの。この一般略称だけで変形されている表現は「伏字」としない。

（例）週刊少年ジャンプ→WJ

b　一般外略称：「一般略称」以外のもの。どこが短縮されているかによって下位分類する。

b-1　上略：名称の初めの部分を省いたもの。

（例）美少女戦士セーラームーン S→S

b-2　中略：名称の中部分を省いたもの。

（例）テイルズ オブ ヴェスペリア→テイルズ　ヴェスペリア

b-3　下略：名称の後の部分を省いたもの。

（例）ONE PIECE→ワンピ

b-4　語頭結合：複数の構成要素から成り立つ名称の中で，構成要素の語頭同士を結合し，それ以外を省いたもの。

（例）おおきく振りかぶって→おお振り

b-5　頭文字：名称の頭文字を抜き出し，それ以外を省いたもの。

（例）TIGER & BUNNY→TB

b-6　他短縮：上記に当てはまらない省略。

（例）メタルファイト ベイブレード ZEROG→ZERO

(2)当字

名称の語句を異なった文字・記号に変形させるもの。音や文字の形等に依存した変形が行われる。

a　誤変換：名称と異なった漢字変換を行う。

（例）ベルサイユのばら→ベル歳湯の場羅

b　誤入力：名称と異なった文字を入力する。

（例）アンパンマン→アンパンマソ

c　英数字・記号：英数字や記号を用いて名称の文字を表現する。名称に依存しない変形は対象外である。

（例）イナズマイレブンシリーズ→イナズマ１１

d　読み替え：名称を敢えて別の読み方にする。

（例）黒子のバスケ→ほくろ

e　合わせ文字：異なった文字を二種類組み合わせたり，分解したりすることにより，名称にある文字を表現する。

（例）化物語→イヒ物語シリーズ，とっとこハム太郎→とっとこ公太郎

(3)訳

名称を他言語に訳すもの。

a　日訳：外国語，あるいは外国語由来のカタカナ表記の名称を日本語訳する。英和辞典に該当する訳がない場合，連想に入れる。

（例）TIGER & BUNNY→虎兎

b　外訳：日本語である名称を外国語由来のカタカナ表記に訳する。

（例）図書館戦争→図書館ウォーズ

(4)連想

名称とゆかりのある言葉を用いることによって表すもの。

a　名称：名称の文字列を関連する言葉に差し替えたもの。

（例）ポケットモンスター→携帯獣

b　性質：名称が指し示す対象自体の情報によって表すもの。ただし，「原作」「主人公」「作者」など，特定の作品を超えて共通して使われる表現は除く。

（例）テイルズ オブ レジェンディア→絆が伝説を紡ぎだす RPG（キャッチコピー）

c　知識：対象とは異なる事物や他の集団語を関連させて指し示すもの。

（例）プリクマ→プリキュアシリーズ（flash アニメ『ふたりはプリクマ』より）

(5)その他

上記の分類に当てはまらないもの。

４．計量分析

本節では，「伏字」の変形方式について計量分析を行い，「同人板」で各変形がどのような量的分布を示すのか，なぜその変形が選ばれているのかについて考察する。

４．１．変形の量的分布

まず,「伏字」の変形方式について，全体の量的分布を確認する。「嫌いだったけど好きになった作品・キャラ・カプ」において「伏字」は異なりで 132 種あり，一方,「好きだったけど嫌いになった作品・キャラ・カプ２」には 108 種あった。これらをまとめて，変形の方式に分類したのが図１である。その際，複数の変形によって構成されている「伏字」については，それぞれの方式をカウントしている。例えば,「蜩」という「伏字」は,「ひぐらしのなく頃に」から「省略（一般略称)」と「当字（誤変換)」という２つの変形を組み合わせて作られているが，ここでは「省略」と「当字」を別々に数えるということである。したがって,「伏字」の総数と変形の合計とは一致しない。変形の合計は「嫌いだったけど好きになった作品・キャラ・カプ」208,「好きだったけど嫌いになった作品・キャラ・カプ２」168 である。

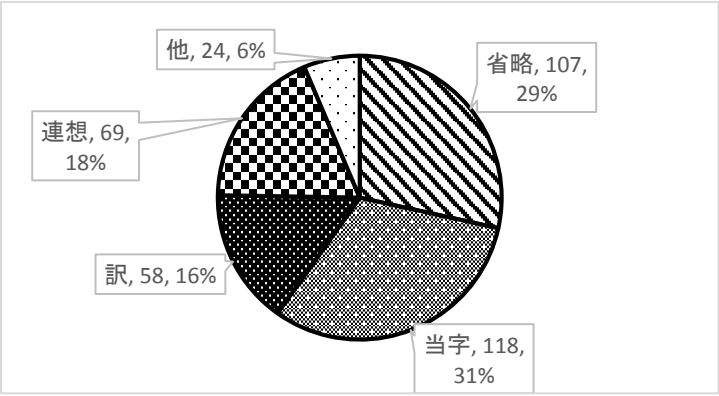

図１：変形の方式（全体）

図１からは,「当字（118，31 パーセント)」が最も多く，次いで「省略（107，29 パーセント)」,「連想（69，18 パーセント)」,「訳（58，16 パーセント)」と続く事がわかる。

「当字」は特定の文字を異なった文字に変化させる変形である。特に「誤変換」は，名称と異なった漢字変換をする変形なので文字による制約がなく，どのようなものでも変形することが可能である。実際のデータでも,「誤変換」は「当字」の約 87 パーセント（103）を占める。このように,「当字」の中でも「誤

変換」は非常に汎用性が高い変形であるため,「伏字」では最も多く出現したのだと推測できる。「省略」も「当字」と同様に変形自体に制約はない。しかし,元々短いものであると「省略」を行う必要がないため,「当字」よりも頻度が小さくなったと考えられる。

一方,「連想」は，必ずしも名称を材料にして変形を行うわけではないため,制約が全く無く，最も自由に作り上げることができる変形である。例えば,「マスコミっ子(増子美香)」のように名称が一切反映されない「伏字」も多くある。しかし，数の上では 3 番目に位置する変形であった。また，後に考察するが出現する分野に偏りがあり，変形について何らかの制約があると思われる。

最も数の少なかった「訳」は「外訳」が僅かにしか存在せず,「日訳」専用の変形であると言ってもよい。したがって,「訳」は名称が外国語，あるいは外国語由来のカタカナ表記である場合にほぼ限られる変形であり，他の変形よりも制約が強く，最も少なくなったのだろう。

４．２．変形の特徴

抽出した「伏字」について，変形の５分類と分野（「作品名」「キャラクター名」「カップリング名」「その他」）の４分類とのクロス表を，表１に示す。

表１：「伏字」変形分布（分野別）

	作品	キャラクター	カップリング	その他	全体
省略	69	27	5	6	107
当字	65	41	3	9	118
訳	47	8	0	3	58
連想	26	36	4	3	69
他	9	10	2	3	24
合計	216	122	12	24	376

このデータでは，分野ごとのデータ数が異なるため正確な構成比を示すことができない。したがって，分野ごとに「伏字」に該当する変形が含まれるか,含まれないかを調べ，カイ二乗検定を行って，分野別の有意差が有るかどうかを調査する。

初めに,「省略」について確認を行う。

表２:「省略」分野別分布

	作品	キャラクター	カップリング	その他	全体
含まれる	69	27	5	6	107
含まれない	54	60	6	13	133
合計	123	87	11	19	240

これをカイ二乗検定にかけると p 値=0.0024 となり，有意水準 1 パーセントで有意差があるということがわかる。したがって，期待値残差を算出し特徴を探る（表３）。

表３:「省略」分野別分布（期待値残差）

	作品	キャラクター	カップリング	その他
含まれる	3.68	-3.18	0.06	-1.19
含まれない	-3.68	3.18	-0.06	1.19

期待値残差を比較した結果,「省略」は「作品名」に多く含まれ，逆に「キャラクター名」では含まれにくいという傾向が見て取れる。作品名は文字列が長いものが多く，さらに，例えば「家庭教師/ヒットマン/REBORN!!」というような複数の要素に分けられるものや「テイルズ オブ ジ アビス」などシリーズ作品の個別作品の場合，全て示さずともタイトルの主要な一部分（「リボーン」・「アビス」）を示せば理解できる。したがって，認識にそれほど必要のない部分を省き，伝達の効率化を図ったのだと考えられる。一方,「キャラクター名」の場合，省略のする必要のないほど短いものもあるが，それよりも名称を全く別のものに変えてしまう「連想」が多く現れたということが「省略」の出現率を下げる要因になったと考えられる。

「省略」の下位分類について，さらに詳しく考察する。表４は「省略」を「一般略称」,「一般外略称」に分け，分野別の分布を示した表である。カイ二乗検定を行うと，p 値＝0.0087 となり有意水準 1 パーセントで有意差があるということがわかった。したがって，期待値残差を算出し特徴を探る（表５）。

表４：「省略」下位分類の分野別分布

	作品	キャラクター	カップリング	その他	全体
一般略称	38	21	0	3	62
一般外略称	31	6	5	3	45
合計	69	27	5	6	107

表５：「省略」下位分類の分野別分布（期待値残差）

	作品	キャラクター	カップリング	その他
一般略称	-0.81	2.41	-2.69	-0.41
一般外略称	0.81	-2.41	2.69	0.41

特徴が現れているのは，「キャラクター名」と「カップリング名」の 2 つである。「キャラクター名」の省略は，ほぼ苗字，あるいは名前のみにするという方法であり，それ以上の短縮は原則として行われていない。つまり，「省略」という観点だけで見れば，一般に浸透しているものとは違う形にして分かりにくくするという意識があまり働いていないということが分かる。また，全体的にみても「一般略称」が「省略」の約 58 パーセントであることも同様の意識によるものであると考えられる。したがって，「伏字」は「省略」によって特別な効果をもたせようとはしておらず，特に「キャラクター名」はこれが顕著に現れたと解釈できる。

また，「省略」が含まれる「伏字」は，「一般略称」，「一般外略称」にかかわらず，ほとんどで複数の変形が組み合わされるという特徴があげられる。「地獄先生ぬ～べ～→地獄先制」（一般外略称＋誤変換），「ティア・グランツ→涙」（一般略称＋訳）というような例である。このような複数の変形を組み合わせた「伏字」は「省略」全体の約 92%を占める。このことから「省略」は「伏字」として不十分な変形であり，他の変形と組み合わせて初めて「伏字」として成立するということが解釈できる。最後に，「カップリング名」では「一般外略称」が多いという結果になったが，これはカップリングを示すときにはカップリングとなるキャラクター名の語頭同士を組み合わせる（例　高尾和成と緑間真太郎のカップリング→「高緑」）という「同人」の暗黙のルールが反映されたためである。

次に,「当字」について分野別の分布を確認する。

表６ :「当字」分野別分布

	作品	キャラクター	カップリング	その他	全体
含まれる	65	41	3	9	118
含まれない	58	46	8	10	122
合計	123	87	11	19	240

これをカイ二乗検定にかけると p=0.40 となるため,「当字」の分布には有意差が見られないということがわかる。以下は「当字」の「誤変換」とそれ以外の変形下位分類の分布である。

表７ :「当字」下位分類の分野別分布

	作品	キャラクター	カップリング	その他	全体
誤変換	53	40	3	7	103
他	12	1	0	2	15
合計	65	41	3	9	118

表７からどの分野でも「当字」のほとんどが「誤変換」であることが分かる。前述したとおり,「誤変換」が最も汎用性が高い変形であるため，すべての分野で共通して用いられたと推測できる。また,「誤変換」は「ひぐらしのなく頃に→蜩」の例のように，他の変形と組み合わされて使われる場合も多い。更に,「BLEACH(ブリーチ)→鰤市（ブリイチ)」,「ユフィ・キサラギ→湯布井（ユフイ)」のように長音や拗音がある場合，該当部分が通常の母音に直され漢字変換される場合もあり,「誤変換」を行うことを意識しての書き込みが行われていることがわかる。したがって,「当字」が「伏字」の中で最も多く現れている変形であるということも合わせて考えると,「当字」，特に「誤変換」が「伏字」では最も基本的な変形であると考えられる。

「誤変換」について補足を加えると,「よ/ろ/し/く→夜/露/死/苦」とするように一文字一文字丁寧に異なる漢字変換を行うということはほとんどなく,「桑/原和真→鍬/薔薇」,「ふしぎ/遊戯→不思議/遊戯」の例のように文字列から自

然な語になる文字を探し出して変換が行われることが多い。また，「井上織/姫→降り/姫」のようにひらがなが混じっている例も存在する。このような変換になるのは，コンピューターの変換に任せているからであると考えられる。

続いて，「訳」について分野別分布を確認する。

表８：「訳」分野別分布

	作品	キャラクター	カップリング	その他	全体
含まれる	47	8	0	3	58
含まれない	76	79	11	16	182
合計	123	87	11	19	240

カイ二乗検定をかけると p 値=0.0000034 となり，有意水準 1 パーセントで有意差があるということが分かった。したがって，期待値残差を算出し，特徴を調べる（表９）。

表９：「訳」分野別分布（期待値残差）

	作品	キャラクター	カップリング	その他
含まれる	5.21	-4.09	-1.92	-0.89
含まれない	-5.21	4.09	1.92	0.89

「省略」「当字」とは異なり，「作品名」が多く出現し，「キャラクター名」に少なく出現するという特徴が現れている。次に，「訳」の下位分類について分野別の分布を示す。

表 10：「訳」下位分類の分野別分布

	作品	キャラクター	カップリング	その他	全体
日訳	47	7	0	3	57
外訳	0	1	0	0	1
合計	47	8	0	3	58

表 10 の通り，「訳」は原則「日訳」にしか出現しない変形であり，そのため

名称に外国語,あるいは外国語由来のカタカナ表記が含まれるものに限られる。「作品名」には外国語，あるいは外国語由来のカタカナ表記を含むタイトルが多いため,この分野に偏って現れたのだと解釈できる。一方,「キャラクター名」では日本語訳に適した文字配列がごく僅かであるため出現率が大幅に下がった。わずかながら,「ミルク→牛乳」,「ティファ・ロックハート→茶ファ」の例に見られるように,「キャラクター名」でも「訳」による変形が行われる場合がある。ちなみに，期待値残差の比較では特徴は見られなかったが,「カップリング名」においては１つも出現していない。したがって，データ数を増やすとこちらも極端に少ないという結果が出る可能性が高い。

「雛森桃→ひな森ピーチ」の例を除いて,「外訳」が「伏字」では見られないが,もし単に指し示すものがわからないようにしたいというのであれば,「外訳」を用いた方が推測されにくくなる。しかし,「外訳」はほとんど「伏字」に採用されておらず，原則として意味が理解できる「日訳」しか用いられていない。このことから,「伏字」は完全なる秘匿を目指しているわけではないと解釈できる。また，内山(2010)では，２ちゃんねるではキーを少なくしようとする「省略化」の意識があると述べられており,「外訳」は大抵キー入力が増えることになるため避けられたとも考えられる。更に言えば,「伏字」の変形ではほぼ漢字変換が行われていることから，コンピューター変換の面白さを追求するという意識も働いている可能性がある。これは「当字」に「誤変換」が多いことからも推測できる。

最後に,「連想」について分布を確認する。

表 11 :「連想」分野別分布

	作品	キャラクター	カップリング	その他	全体
含まれる	26	36	4	2	68
含まれない	97	51	7	17	172
合計	123	87	11	19	240

これをカイ二乗検定にかけると，p 値=0.0032 となり，有意水準 1 パーセントで有意差があるということが分かった。したがって，期待値残差を算出し特徴

を調べる（表 12）。

表 12：「連想」分野別分布（期待値残差）

	作品	キャラクター	カップリング	その他
含まれる	-2.54	3.38	0.61	-1.80
含まれない	2.54	-3.38	-0.61	1.80

「連想」は「訳」とは反対に「作品名」に少なく，「キャラクター名」に多いという結果になった。以下，下位分類の分布を示す。

表 13：「連想」下位分類の分野別分布

	作品	キャラクター	カップリング	その他	全体
名称	6	3	0	0	9
性質	13	32	2	2	49
知識	5	1	0	0	6
複数	2	0	0	0	2
合計	26	36	2	2	66

「連想」では，名称を変形の材料とせず，指し示す対象が持つ情報によって表示する「性質」がほとんどであるということが分かる。このことは，「キャラクター名」に多く現れたということに関連している。

そもそもキャラクターは多くが他のキャラクターとは区別できるように特徴づけられており，特にどの作品に出てくるキャラクターであるかが分かれば，「夏木りん→赤」のようなキャラクターの特徴的な容姿，「朽木ルキア→相方」のような主人公との関係性といった情報からほぼ特定することができる。「好悪スレッド」の書き込みでは，まず「作品名」が書き込まれてからその後に「キャラクター名」，あるいは「カップリング名」が書き込まれるという型をとっている。したがって，書き込みではほとんど話題としている作品名が特定された状態であるといえる。そのため，特定した作品名から調べれば書き込まれた情報からキャラクターを特定することは可能である。「作品名」において作品について具体的な知識を必要とする「連想」が著しく下がったのは，理解の足掛か

りとなる作品名を明確にしようという意識が働いたからと考えられる。このことは「伏字」は秘匿のためだけに用いられていないということが前提にある。つまり,「伏字」を使用する際，何について話しているのか理解してほしいという意識も働いているということである。また，話題となる作品とは何の関係もない特別な知識を要する変形も少ないということも，理解してほしいという意識によってのものであると推測できる。

４．３．まとめ

「伏字」のそれぞれの変形の特徴を以下にまとめる。

(1) 「当字」の下位分類である「誤変換」が，汎用性が高く，すべての分野に共通して現れる。「伏字」では最も基本的な変形である。

(2) 「省略」は汎用性が高いが,「作品名」に多く現れ，反対に「キャラクター名」には少ないという偏りがある。略称は一般に浸透しているものが多い。原則として複数の変形が重ねられるものであり，それだけでは不十分な変形である。

(3) 「訳」は最も少なく，ほぼ「日訳」に限られる。また，出現分野も外国語，あるいは外国語由来のカタカナ表記を多く含んでいる「作品名」に偏って現れる。

(4) 「連想」は必ずしも名称を利用する必要がないという意味では汎用性が高いが,「伏字」の数では３番目に位置し,「キャラクター名」に偏って現れる。下位分類では対象の情報を利用する変形が多く，反対に作品と全く関係のない知識を必要とする変形は少ない。

５．結論

以上の計量分析から明らかになったのは,「伏字」は全体としては「当字」「省略」など名称を材料とした変形を好むという傾向である。さらに，一般的ではない略称が避けられる，特別な知識を必要とする変形が避けられるということから,「伏字」は完全な秘匿のために用いられてはいないと解釈できる。特に「作品名」の場合，前述のような傾向が強く，作品について全く知識のない人間でも理解できる余地を残そうという意識が見られる。一方,「キャラクター名」の

場合，名称を材料にしない「連想」が多く，「作品名」ほど理解を促す傾向は見られない。これは作品名を明らかにすることによって，提示された情報から指し示す対象を理解することができるためであると解釈できる。

こうしたことから，「伏字」の使用者は，何に対しての書き込みであるのか，読者に理解してほしいという意識を持っていると考えられる。また，肝心な隠すべきであるとされる「同人活動」について明け透けに話していることからも，その意識が感じ取られる。「伏字」は，表記を変えることによって大型サーチエンジンから「検索避け」をし，全く「同人」の知識がない人間を忌避しながらも，「同人板」にたどり着ける人間，つまり「同人」について知識があると想定した人間に対しては，書き込みについて理解し，共感してほしいという相反する意識から使用されているのである。これは「伏字」の変形の特徴だけでなく，下例のように，話題となるキャラクター名（雛森桃→ひな森ピーチ）の前にまず作品名（BLEACH→鰤）を記入することが慣例化しているということからも見られる意識である。

31 ： 嫌→好[sage] 投稿日：2007/07/11(水) 13:24:30 ID:V3n8BPih0 [1/1 回(携帯)]
鰤のひな森ピーチ。
当時好きだったキャラに刃を向けたり，別の好きキャラの幼なじみだったりで嫌いだったが，
番外編での勇ましい姿に惚れた。
か弱そうに見えて勇気は人一倍あるところと，可愛らしい外見で大好きになった。
今は登場望めないけど，絶対幸せになって欲しい。

「嫌いだったけど好きになった作品・キャラ・カプ」より
https://www.logsoku.com/r/2ch.net/doujin/1182868946/
（最終アクセス：2017/01/14）

また，漢字変換を利用した変形がほとんどであり，コンピューターの漢字変換機能の面白さを追求するというような意識も感じられる。

注

１）2017 年 10 月 1 日に「５ちゃんねる」へと名称が変更された。本稿の使用データは２ちゃんねる時代のものであるため，本論文では２ちゃんねるのままとする。

２）本稿では，一般的に使用される伏字と区別するために,「同人板」で使用されるものを「」をつけた「伏字」と表記する。

３)「カップリング」は正確には恋愛感情を伴ったキャラクターの組み合わせをいうが，ここでは恋愛感情があるかないかに関わらず，複数キャラクターが組み合わさった例は全てこれに分類している。

４）抜粋した書き込みのうち，対象となる「伏字」をゴシックの太字で示している。以下，抜粋例では同様の操作を行う。

参考文献

内山弘(2010)「ネットの日本語　―　２ちゃんねるとニコニコ動画を中心に　―」『地域政策科学研究』7, pp. 219-235.

岡田翔平（2010)「インターネット上で使われる言葉　―「2 ちゃんねる」に見られる顔文字について―」『比較民俗研究』24 , pp. 198-205.

窪園春夫(2002)『もっと知りたい！　日本語：新語はこうして作られる』, 岩波書店

富樫康明(2002)『著作権 100 の事件簿』勉誠出版.

中野栄三(1934)「伏字考」『書物展望』4(下), pp. 279-281.

中埜喜雄(1981)「『伏字』小考」『産大法学』15, pp. 75. -108.

西尾寅弥(1988)『現代語彙の研究』, 明治書院.

牧義之（2010)「近代日本の言説における〈伏字〉の基礎的考察 ： その役割，形態について」,『中京国文学』29, pp. 19-40.

米川明彦(2009)『集団語の研究（上)』東京堂出版

渡辺友左(1981)『隠語の世界　集団語へのいざない』南雲堂

「検索避け/伏字/当て字の強制について Part12」　1-7 番までの発言
http://yomi.bbspink.com/test/read.cgi/801/1228326794/

（最終アクセス：2015/12/25）

「三次元同人のマナーについて」

http://jigenjigenjigen.web.fc2.com/（最終アクセス：2017/01/18）

「私的ネットマナー　chapter5:検索避け」

http://minormannerde.gozaru.jp/chap05.html

（最終アクセス：2015/12/25）

「同人用語の基礎知識」

http://www.paradisearmy.com/doujin/　（最終アクセス：2017/4/19）

「二次創作サイト専用ネチケット　二次創作は，あくまで原作とは別物！（著作権について）」

http://pinkblue.sakura.ne.jp/contents/kotoba/netiquette/netiquette-niji.html#niji1　（最終アクセス：2015/12/25）

「ネットマナーについて思うこと。　番外編・検索避け，公式ＨＰへのリンク（管理人向け）」

http://www.geocities.jp/sakurakobanashi/net/bangai1.htm

（最終アクセス：2015/12/25）

（文学研究科博士前期課程学生）