

論文の要旨

論文題目 親しい友人同士の雑談における親しさ表示行動
会話参加者間の共同作業を通じた親しさの演出

氏名 大津 友美

学位 博士(文学)

授与年月日 平成 17 年 3 月 31 日

本研究は、会話参加者がどのようにして親しさを示しあっているのかを明らかにすることを目的とし、インターアクションの社会言語学の枠組みを用いて、親しい友人同士の雑談を分析した。親しさを表示するための戦略にはさまざまなものがあるが、その中でも、本研究が注目したのは、共同作業を通して会話参加者双方が親しみを示しあう現象である。従来の研究においては、さまざまな言語・非言語行動が親しさを表すということが指摘されてきたが、それらの戦略が実際にインターアクションの中でどのように実現されているのかは明らかにされてこなかった。しかしそれらの戦略の中には、話し手が一方的に行なうのではなく、会話参加者双方の協力を要するものもあるであろう。そこで本研究は、従来の研究において、親しさを演出するとみなされてきた戦略を実際の会話の中で観察することによって、その実態を明らかにすることにした。

親しい関係作りのために行なう共同作業の中でも、会話参加者が当該の会話場面に、別の場面を持ち込む現象を伴う会話活動に着目し、話し手・聞き手の双方がどのように協力しているのかについて検討した。会話参加者は当該の会話場面とは異なる別の場面を持ち込むことによって、冗談を言ったり過去の出来事を再現したりして会話をいきいきと盛り上げる。そのような会話活動は容易に見えるが、実は会話参加者同士が微細な合図の交換が可能な関係になれば難しいことである。相手の微細な合図の意味を正しく解釈し合い、互いに協力し合って会話活動が行なえるようになるまでには、お互いのコミュニケーションの経験の積み重ねが必要不可欠である。親しくなるにつれて微細な合図の交換も可能になるし、そのような微細な合図の交換を行なうことによって、親しさを表示することができるようにもなる。つまり微細な合図を交換し、さまざまな活動を共同作業でうまくこなすことによって、親しさを確かめ合うことができるのである。

本研究が分析した会話活動は(1)ナラティブにおけるドラマ作り、(2)「遊び」としての対立、(3)スタイル・シフトによる冗談の三つである。フレーム分析によって、会話参加者間の合図の交換と協力の様を明らかにした。以下にその結果をまとめる。

1. ナラティブにおけるドラマ作り

創作ダイアログ(直接引用)を用いたドラマ作りは、ナラティブを聞き手にとって聞く

価値のあるおもしろい話にするために行なわれる。ドラマ作りをすることによって、当該の会話場面に物語の世界の会話を持ち込むことができる。臨場感あるドラマを作るため、会話参加者は創作ダイアログを提示する際に次のような工夫をしていた。

創作ダイアログの提示方法

(1) 韻律操作による演じ分け

話し手自身と登場人物、そして登場人物間のことばを区別するために、話し手は韻律を操作し、声に変化をつける。そうすることによって誰のことばなのかを相手に合図する。

(2) 談話構成によるメッセージの強調

話し手は、相手に伝えたいメッセージを際立たせるために、同一の登場人物のことばでも二つの創作ダイアログに分けたり、反対に複数の登場人物のことばでもひとまとめにして提示したりする。

さらに、会話参加者がどのような形でドラマ作りに参加するのかを検討したところ、ドラマ作りへの参加形態には次の二つがあった。

ドラマ作りへの参加形態

(1) 聞き手がドラマの観客として話し手を支援する

聞き手が話し手の話を楽しんでいるというフィードバックをすることによって、話し手を支援する。

(2) 会話参加者双方が協力してドラマを共作する

会話参加者の一方が作り始めたドラマに、もう一方の会話参加者も参加し、二人で協力してドラマを作り上げる。会話参加者の双方が創作ダイアログを用い、演技することになる。

2. 「遊び」としての対立

遊びとしての対立は、冗談で相手に悪口を言ったり批判したりすることによって、対立関係を作る現象である。当該の会話に対立の場面を持ち込み、演じて楽しむためのものである。遊びとしての対立では、会話参加者はさまざまな演技をし、楽しんでいることを示すことによって「これは遊びだ」という合図をやりとりしていた。本研究の分析の結果、そのような合図には以下のものが見つかった。

「遊び」の合図

(1) 言語的手段

おおげさな感情表現・・・

発話のくりかえし、韻律操作、感動詞の使用

一時的な配役をするもの・・・ スタイル・シフト

(2) 非言語的手段 笑い

次に、会話参加者間の協力としては、フレームを転換し、遊びとしての対立を開始する

際に特徴的なパターンが見られた。次の二つの方法のいずれかによって、遊びとしての対立は開始される。

会話参加者間の協力 - 遊びとしての対立の開始方法

- (1) 遊びとしての対立を開始したいと思った会話参加者が自ら対立を表明することによって始め、相手からの承認を得る方法
- (2) 遊びとしての対立を開始したいと思った会話参加者が、自ら対立を表明するのではなく、わざと誤ったことや理不尽なことを言い、相手が対立表明をするように仕向ける方法

3. スタイル・シフトによる冗談

親しい友人同士の雑談において、スピーチ・スタイルをシフトすることによって冗談を言うことはよく見られる。本研究では、まず会話参加者が当該の会話場面に何を借りてきて持ち込むかという観点から、ユーモアを狙ったスタイル・シフトを次の二つに分類した。

冗談作りに用いられるスタイル・シフトの種類

- (1) 「他人の声」を借りたスタイル・シフト
借り物スタイルへシフトすることによって別人の声を実現する。
- (2) 「他の場面」を借りたスタイル・シフト
普通体基調の会話における丁寧体へのシフトによって、話し手が他の場面にいるところを再現する。

どちらのスタイル・シフトも、当該の会話場面とは関係のない、別の人物あるいは場面を借りてくるものであり、冗談解釈のためには聞き手のステレオタイプの知識を必要とする。そのため話し手は相手の注意を引き、冗談が始まったことを合図しなくてはならない。分析の結果、話し手が送る合図には以下のものが見つかった。

スタイル・シフトによる冗談の合図

- (1) スタイル・シフト発話前のポーズ
話し手はスタイルをシフトする直前に短いポーズを置くことによって、聞き手の注意を引くことがある。
- (2) 韻律操作
話し手は急に話すスピードを変えたり、声の大きさ、高さ、音質を変えたりすることによって、スタイルの変化を際立たせ、聞き手の注意を引くことがある。

一方、相手の冗談に気付いた聞き手は、相手と面白みを共有していることを示すために、同調し、支援する。その方法には以下の4つがあった。

聞き手による支援 - 話し手との同調

- (1) 笑いやコメント
話し手がスタイルをシフトし、冗談を言ったとき、聞き手はそれを聞いて

楽しんでいることを明示する。聞き手は冗談を聞いて笑ったり、「おもしろかった。」というようなコメントをしたりする。

(2) 模倣

話し手のスタイル・シフト発話を聞いて、聞き手がそのスタイルを真似る。

(3) 共演

聞き手は、話し手がスタイル・シフトによって何を演じようとしているのかを推測し、話し手の設定した人物像や場面に応じて、そのフレーム内の役割をこなす。

(4) 対立

聞き手は、話し手の冗談に気付き、面白みを感じながらも、あえて冗談を否認する。相手の冗談を無視したり、わざと聞き返したりして、冗談を認めない。そうすることによって逆に相手を笑わせることができる。

以上の三つの現象に共通して言えることは、それぞれのフレームを転換し、それを維持するためには、細やかな相互作用が必要とされるということである。会話参加者は相手に合図を送らなくてはならないし、それを受けた相手も微細な言語・非言語的特徴から相手の意図を読み取り、さらに支援しなくてはならない。このような微細なやりとりは互いのコミュニケーションに慣れ親しんでいなくてはできないことであるので、それが可能であることが、会話参加者の親しさを示していると考えられる。つまり、さまざまな活動を共同作業でうまくこなすことによって、会話参加者は親しさを確かめ合うことができる。まず話し手は、聞き手が微細な合図も理解できるほど親しい相手であることを前提にして、微細な合図を送ることによって親しさを示す。一方聞き手は、そのような微細な合図を理解できたことを相手に示す。具体的には、各フレームで期待されている適切な行動をとることによって、相手からの合図を了解し、そこに込められた親しさを解読することができたことを示す。それと同時に、相手を支援することによって、相手からの親しさ表示に返報する。

従来の研究では、会話参加者の一方だけに焦点が当てられてきたため、会話参加者の一方が一方的に働きかけて親しさを表示するストラテジーばかりが研究されてきた。しかし、会話参加者双方の協力を通じて親しさを示しあう現象を見過ごさないようにするためには、会話参加者双方の行動を検討しなければならないということが本研究の結果から分かった。