

コミュニケーションの場を活性化させる身体知の探究 —バラエティ番組におけるケンコバ氏のコミュニケーションスキル— Embodied Skill to Activate Communication in TV Shows

坂井田 瑠衣 諏訪 正樹 野口 奈摘

Rui Sakaida, Masaki Suwa, and Natsumi Noguchi

慶應義塾大学環境情報学部

Faculty of Environment and Information Studies, Keio University

Abstract: How can we make communication active? Although we participate in and contribute to various conversations everyday, we are not necessarily self-aware of what skills we employ to activate conversations. A good example of experts who are very good at activating conversations is comedians. They quickly grasp what kind of roles they are supposed to play in any changing circumstances in a TV variety show and behave so that the whole atmosphere is enjoyable. In this paper, focusing on Mr. Kendo Kobayashi, a popular Japanese comedian, we examine skills to activate and direct conversations toward an enjoyable atmosphere.

1. はじめに

昨今、多くの中高等教育において協調的な学習(以下、協調学習)[1]が導入されている。筆者は、協調学習はより広義であると考え、学校での学習の場にとどまらず、あらゆる会話が協調学習の場になりうる。他愛ない会話から偶発的な発見を得たり、思考が深まったりするのも協調学習の効果である。

協調学習の場が活性化するには、個々の学習者の貢献が不可欠である。学習の場を外部からデザインし協調学習の効果を高めるだけでなく、個々の学習者が協調学習の“場を活性化”させるメカニズムにも着眼する必要がある。“場を活性化”するスキルに熟達した学習者が結集して初めて、コミュニケーションの場が活性化し、協調学習が促進される。

コミュニケーションの場の活性化に貢献するには、臨機応変に役回りを演じ分ける必要がある。場を活性化させる役回りは、率先して議論の進行を促す、ユーモアを交えた発言で雰囲気や和ませるなど多岐にわたる。ただ積極的に発言すればよいわけではなく、他の参加者との関係性の中で相互作用を起こさなければならない。また会話の目的も、一定の結論を導く、単に友人同士が親睦を深めるなど多様である。コミュニケーションを活性化させるには、参加者同士の関係性や会話の目的に応じて役回りを調整し、相互行為を理解可能な形で遂行する必要がある[2]。

コミュニケーションを活性化させるスキルは、身体

知としての側面を孕む。身体知とは、身体が暗黙的に覚えこんだ知識を指す。身体知の暗黙的側面は長年解明されず、身体知獲得のメカニズムも明らかでなかったが、近年スポーツや音楽演奏などの身体知の解明が進み、獲得の方法論も整備されている[3]。会話スキルの言語化も容易でない。「あの人がいると会話が盛り上がる」、「あの人がいると建設的な議論が進む」という曖昧な印象で会話の場の活性化を評価できても、詳細なメカニズムは暗黙的である。

会話の場を活性化させるスキルはいかに獲得しうるのか。本稿では、そのスキルに熟達していない初学者がスキルを向上させる仕掛け作りの基盤として、コミュニケーションの熟達者が持つ、会話を活性化させる暗黙的スキルを解明する試みを報告する。

2. 研究概要

会話スキルの熟達者は、多様な役回りを臨機応変に振る舞い分け、様々な方法で会話の場を活性化させているが、そのメカニズムは暗黙的である。そこで本研究では、以下の3種類の知見を抽出し、会話スキルの熟達者による振る舞いの体系化を試みる。

(1) 熟達者らにより振る舞われる役回りの種類

会話の場を活性化するために熟達者が会話にて使用する役回りは、概ね体系的に分類できる。

(2) 各々の熟達者により振る舞われる役回りのバリエーションの特徴

会話の場の活性化に貢献する方法は、参与者により異なる。多くの役回りを臨機応変に演じ分ける者もいれば、自己の個性に適した数種類の役回りに徹して場を活性化する者もいると考えられる。

(3) 複数の役回りの特徴的な連鎖のパターン

役回りは単独ではなく、他者の発話と連鎖して機能する。熟達者は他者の振る舞った役回りを考慮し、臨機応変に役回りを演じ分けていると考えられる。

2.1. 研究対象

会話を活性化するスキルを分析する対象として、お笑い番組における会話を取り上げる。お笑い番組の出演者らは、所謂「ボケ」と「ツッコミ」の応酬に代表される多様な役回りを担う。他者の発言を好機に、各々が個性を活かしつつ役回りを臨機応変に演じ分けている。お笑い番組での会話には非日常的なやり取りも多く、また常に視聴者の存在を意識した会話である。そのため自然談話とは区別して考慮すべき側面もあるが[4]、会話の熟達を志す際に学ぶべき相互行為が多く潜んでおり、研究対象としての意義は大きい。例えばお笑い番組にて場を活性化する者と、議論にて有益な発言をする者には、そのスキルに何らかの質的な共通点があると考えられる。

本稿では、テレビ番組「アメトーク！」¹⁾における会話を分析対象とする。本番組では、場の活性化に長けたタレントらによる臨機応変な会話が繰り返し広げられる。台本のある漫才やコントとは異なり、その会話は極めて創発的である。大まかなシナリオは用意されているものの、詳細な会話の展開は出演者に任されている。出演者全員が高度な熟達者であるため、出演者らの強い気概が感じられる番組である。

また熟達者らは、他者との関係性に応じて役回りを振る舞い分けることにも長けている。特にそのスキルが優れているタレントとして、ケンコーコバヤシ（以下、ケンコバ）氏を取り上げる。同氏は番組で展開される様々な話題に対して常に積極的に参与し、多くの役回りを演じ分けている。そこで、ケンコバ氏が出演する「アメトーク！」とともに、同氏が司会を務める「SHIBUYA DEEP A」²⁾も分析対象とし、両番組での役回りの振る舞われ方を比較する。

2.2. 研究方法

前述の知見を抽出するために、本研究では会話分析を行う。コミュニケーション能力とは、他者とのやり取りの中で言葉や動作を相手の出方に合わせてデザインし、相互行為を理解可能な形で遂行していく能力である[2]。会話分析により相互行為の秩序を記述し、振る舞われる役回りやその組み合わせの傾向を見出せば、参与者がいかに相手に合わせて役

表 1：役回りカテゴリ

(i) 新しい視点を提供する役回り	
(A) 進行する	: シナリオに基づいて話題を転換させる
(B) 挨拶する	: 礼儀としての定型的な発話をする
(C) 問題提起をする	: 何らかの問題を他の参与者に投げかけ、意見を求める
(D) 新出の情報や着眼点を提示する	: 該当の会話に初めて登場する情報や着眼点を提示する
(ii) 前出の発話に応答する役回り	
(E) 意見を述べる	: 話者独自の意見や感想を述べる
(F) 補足する	: 前出の発話に対し、追加情報や言い換え、例示により発話の内容や意思を確認し、場の理解を深める
(G) 繰り返す	: 発話を復唱して内容を強調し、場の理解を深める
(H) 相槌を打つ	: 他者の発話を理解していることを示す
(iii) 笑いを引き起こす役回り	
(I) ボケる	: 話の流れにそぐわず突拍子もない発言をする
(J) イジる	: ユーモアを交えて他者を貶す発言をする
(K) 悪ノリする	: ボケに対して訂正すべきところで、あえて訂正せずにボケを繰り返す
(L) ツッコむ (指摘)	: 前出の発言に対し不適当さを指摘する
(M) ツッコむ (念押し)	: (L)を繰り返すことにより強調する

表 2：本研究における会話分析のスクリプトの例

出演者名 経過時間	宮迫	蛭原	ケンコバ
0:00:00		(1)僕とほぼ同級生ですよ(D)	
0:00:01	(1)あそうか(H)		
0:00:02		(2)僕40歳なんでね(F)	
0:00:04			(1)そう思うたら蛭原さん、かつこ良く見えてきますね、やっぱり。王将と近いだけで(I)
0:00:07	(2)ほんまや(K)		
0:00:08		(3)そうやろ?(K)	
0:00:09	(3)王将の井に見えてくるもんね、これ(K)		
0:00:10			(2)ほんまや(K)

回りをデザインするのに長けているか明らかになる。

本研究における会話分析の手法は、コーディングによる定量的分析を行うとともに、コーディングでは記述しきれない特徴を詳細に記述することによる定性的分析を行うという点で、言語社会心理学的アプローチ[5]に近い。この分析手法の最大の特徴は、定性的分析で得られた分析項目をコード化し、結果や解釈の信頼性を統計処理によりはかることである。

分析の例として、熟達者により振る舞われる役回りのカテゴリ（表 1）、およびカテゴリに基づき発話を分析したスクリプト（表 2）を示す。カテゴリは（i）新しい視点を提供する役回り、（ii）前出の発話に回答する役回り、（iii）笑いを引き起こす役回りに分けられる。表 2 は「アメトーク！ 餃子の王将芸人」（2008年7月24日放送）の資料映像から作成したものである。スクリプトの作成手法は一般的

な会話分析とは異なり、横軸は出演者、縦軸は経過時間を示した表を作成し、話者となった出演者のセルに発話内容を記述するという筆者独自の手法であるⁱⁱⁱ。各発話を表1の(A)~(M)にコーディングした。

3. 分析

3.1. 役回りカテゴリのコーディング

役回りカテゴリのコーディングの判定基準に信頼性があるか検討した。「SHIBUYA DEEP A」(2011年10月21日放送)の番組冒頭約10分間(n=332)について、2名のコーダーがコーディングし、2名の判定の一致率(単純一致率に、偶然一致率を考慮した修正を加えたカッパ係数)を算出した[6]。その結果、k=.69というかなりの一致が確認された。

3.2. 状況に応じた役回りの演じ分け

番組に出演するお笑いタレントは誰でも、展開される話題や他の出演者との関係性に応じて、役回りを臨機応変に演じ分けしている。なかでもその臨機応変さが顕著に観察されるのが、ケンコバヤシ(以下、ケンコバ)氏である。本節では「アメトーーク! 餃子の王将芸人」および「SHIBUYA DEEP A」におけるケンコバ氏の振る舞いを比較する(表3)。

ケンコバ氏に期待されている役割は番組により異なる。アメトーーク!では主に話題提供者および盛り上げ役、SHIBUYA DEEP Aでは司会進行役である。SHIBUYA DEEP Aでの同氏の発話頻度^{iv}は、アメトーーク!に比べて有意に高かった($\chi^2(1) = 10.59, p < .005$)が、これは同氏が各番組における自らの役割の違いを意識し、司会を務めるSHIBUYA DEEP Aではより積極的に発話したためであると考えられる。

同氏が特に多く振る舞った役回りは、アメトーーク!では(H)相槌、(I)ボケ、(F)補足、またSHIBUYA DEEP Aでは(H)相槌、(E)意見、(G)繰り返すである。アメトーーク!では、自らの個性を活かして積極的にボケることで、期待どおりに場を盛り上げることに貢献している。対してSHIBUYA DEEP Aでは、司会者として積極的に意見を述べて他の出演者の発言を先導し、また他の出演者の発言を繰り返すことで他の出演者や視聴者の理解を深めようとしている。

ただしSHIBUYA DEEP Aにおいて、ケンコバ氏は司会進行役を全うしながらも、単に台本通りに番組を進行しているのみではない。表4、5は、両番組におけるケンコバ氏の振る舞いを示すスクリプトである。表4は、アメトーーク!の番組冒頭において進行役の蛭原(1)~(3)^vが出演者を紹介し、宮迫(1)、(2)が相槌を打ったやり取りの直後に、ケンコバ(1)

表3: 各番組におけるケンコバ氏の振る舞いの比較

番組名	アメトーーク! 餃子の王将芸人	SHIBUYA DEEP A	
出演者数	12名	8名	
期待されている役割	話題提供者, 盛り上げ役	司会進行役	
発話数(実現値/期待値)	35/23(回)	121/43(回)	
特に多く振る舞った 役回り(上位3個)	(H)相槌	25.7	(H)相槌 37.4
	(I)ボケ	17.1	(E)意見 14.6
	(F)補足	14.3	(G)繰り返す 9.8

表4: 「アメトーーク!」のスクリプト(I)

出演者名 経過時間	宮迫	蛭原	ケンコバ
0:00:00		(1)おなじみのメンバーが多い中、(A)	
0:00:02	(1)そうですね(H)	(2)こちら、山崎真実ちゃん(A)	
0:00:04	(2)はい(H)	(3)スタジオ初登場です(A)	(1)好きだ、好きだ(I)
0:00:09			
0:00:11	(3)誰や、誰や、今好きだ言うたの(L)		
0:00:13	(4)おかしいですよ(M)	(4)ほんまに(H)	

表5: 「SHIBUYA DEEP A」のスクリプト

出演者名 経過時間	田村	ケンコバ	千葉
0:00:00	(1)さあそして、(A)	(1)はい(H)	
0:00:01	(2)コバさんの(A)	(2)千葉くん(A)	
0:00:02	(3)お気に入り(A)		(1)お久しぶりです(B)
0:00:03		(3)今日は千葉くんのために散髪してきたよ(I)	
0:00:07	(4)だいたいその長さでしょ(L)	(4)ついさっき(K)	(2)ありがとうございます(B)
0:00:10			(3)さっき…(G)
0:00:12		(5)予約入れてたから(K)	

が(I)ボケの役回りを繰り返す場面である。また表5は、SHIBUYA DEEP Aの番組冒頭にて司会進行役の田村(1)~(3)とケンコバ(1)、(2)が出演者を紹介したところで、ケンコバ(3)、(4)、(5)が司会進行役を一旦中断して(I)ボケ、(K)悪ノリを繰り返す場面である。

アメトーーク!においてケンコバ氏には盛り上げ役が求められており、(I)ボケの役回りを演じることでその役割を果たしている。一方のSHIBUYA DEEP Aでは、たとえ司会進行役が求められていても、自らの得意な(I)ボケ、(K)悪ノリの役回りを振る舞う機会を伺い、単に進行に終始しない役回りを演じてい

る. このように多様な役回りの演出を試みることで, 周囲の状況や求められる役割の異なる会話の場においても, 個性を放つことに成功している.

さらに興味深いのは, ケンコバ氏が(I)ボケ, (K)悪ノリという役回りを振る舞ったことによる効果が, 2番組間においてやや異なると考えられることである. 前述のとおり, アメトーク!には会話の活性化に熟達したお笑いタレントが多数参与し, 熟達者同士による高度な会話が開発される. 一方のSHIBUYA DEEP Aには, 俳優の千葉雄大氏をはじめ, お笑いタレントではないゲスト出演者が数名参与しており, 出演者全員がバラエティ番組での会話に慣れているわけではない. アメトーク!にてケンコバ氏は, (I)の役回りによって自己の会話を活性化させる能力を顕示しながら, 多様な種類の笑いを引き起こすことに貢献している. 対してSHIBUYA DEEP Aでは, 司会進行役にもかかわらず(I)や(K)の役回りを買って出ることによって, バラエティ番組に慣れない出演者の緊張を和らげることに繋がったと考えられる.

このように一見すると同じ役回りでも, 他の参与者との関係性に依りて適切に演じ分けることで, 結果として異なる効果を生み出すことができる.

3.3. 役回りの遷移確率

ある役回りが振る舞われた直後に振る舞われることが多い役回りを分析し, 役回りの連鎖の傾向を明らかにするために, 各役回りの遷移確率を算出する. 表6は「アメトーク! 餃子の王将芸人」, 表7は「SHIBUYA DEEP A」の発話を(A)~(M)に分類し, それらの遷移確率を算出したものである. アメトーク!では, (K)→(K), (H)→(E), (H)→(A), (A)→(H), (E)→(E), (E)→(H), (H)→(F), またSHIBUYA DEEP Aでは, (H)→(H), (H)→(A), (A)→(H), (F)→(H), (H)→(F)の遷移の傾向が高かった(各々上位5位).

アメトーク!では, (K)悪ノリ→(K)悪ノリという遷移が全体の6.2%を占めている. 直前のボケに多数の人が繰り返し悪ノリを行い, 単発のボケに留まらない巧妙な笑いが何度も引き起こされている. 会話のやり取りの中で悪ノリを次々に繰り返すことは容易ではなく, 場の活性化に熟達したお笑いタレントらによる高度な会話に特有の傾向である.

一方SHIBUYA DEEP Aの上位5位の組み合わせには, 全て(H)相槌が含まれている. お笑いタレント以外のゲスト出演者を交えて会話をするにあたり, (H)→(H)のような相槌の繰り返しや, (A)進行や(F)補足の合間に丁寧な相槌を挟むことで, 出演者や視聴者の理解を深めようとしていると考えられる.

このように遷移確率を算出すれば, 当該会話に特有な役回りの連鎖の傾向を見出すことができ, 当該

表6: アメトーク!の役回りの遷移確率(%)

遷移後 遷移前	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)	(F)	(G)	(H)	(I)	(J)	(K)	(L)	(M)
(A)	0.7	0.7	0.0	0.0	0.7	0.0	1.5	3.7	0.7	0.0	0.0	0.0	0.4
(B)	1.1	0.4	0.4	0.4	0.4	0.4	0.7	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
(C)	0.0	0.0	0.0	0.4	0.7	0.4	0.4	2.6	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0
(D)	0.0	0.4	1.1	0.0	0.4	1.1	0.0	2.9	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0
(E)	0.4	0.7	0.4	1.1	3.3	1.5	0.4	3.3	1.1	0.0	0.7	0.0	0.0
(F)	0.7	0.0	0.4	0.4	1.8	0.7	2.2	1.1	0.7	0.0	0.4	0.4	0.0
(G)	0.0	1.1	0.4	0.4	1.1	1.5	0.7	0.4	0.4	0.0	0.0	0.0	0.0
(H)	4.0	0.0	1.5	2.9	5.5	3.3	0.4	1.8	0.0	0.0	1.1	1.1	0.0
(I)	0.4	0.0	0.0	0.0	1.5	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	0.7	2.2	0.0
(J)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
(K)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.5	0.0	0.0	6.2	1.8	0.4
(L)	0.4	0.0	0.0	0.4	0.7	0.0	0.0	0.4	1.1	0.0	2.2	1.5	2.2
(M)	0.4	0.0	0.0	0.4	0.4	0.0	0.0	0.0	0.4	0.0	0.0	1.1	1.5

表7: SHIBUYA DEEP Aの役回りの遷移確率(%)

遷移後 遷移前	(A)	(B)	(C)	(D)	(E)	(F)	(G)	(H)	(I)	(J)	(K)	(L)	(M)
(A)	1.5	0.6	0.3	0.6	1.2	0.6	1.2	5.2	0.9	0.0	0.6	0.3	0.0
(B)	0.3	0.6	0.0	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0
(C)	0.0	0.0	0.0	0.6	2.0	1.2	0.3	0.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
(D)	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	1.5	2.9	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0
(E)	1.2	0.0	2.0	0.6	2.9	0.9	1.7	3.2	0.6	0.0	0.9	0.3	0.0
(F)	0.3	0.0	0.3	0.0	2.9	0.3	0.6	3.5	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0
(G)	0.9	0.3	0.6	0.6	0.9	1.2	0.9	2.0	0.3	0.3	0.3	0.0	0.0
(H)	7.6	0.0	1.5	0.9	3.2	3.5	1.2	12.2	1.2	0.3	0.3	0.6	0.0
(I)	0.3	0.0	0.0	0.0	0.3	0.3	0.0	0.9	0.0	0.0	0.3	0.9	0.6
(J)	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0
(K)	0.3	0.0	0.0	0.3	0.9	0.0	0.3	0.3	0.0	0.0	0.3	0.6	0.9
(L)	0.3	0.3	0.3	0.0	0.0	0.3	0.3	1.2	0.0	0.3	0.3	0.6	0.0
(M)	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0	0.0	0.0	0.0	0.3	0.0	0.9	0.0	0.0

(注) 遷移確率が高かった組み合わせのセルに色付けした

会話の活性化の性質を示す指標として利用できる.

3.4. 特徴的な役回りの連鎖のパターン

各発話を表1に即してコーディングし, 特徴的な連鎖を発見することで, 役回りの連鎖を定式化できる. (I)ボケる→(L)ツッコむ(指摘)というパターンは, 代表的な例であろう. 必ずしも全ての連鎖が一致しなくとも, ある連鎖を引き起こす上で必要となる役回りとその順序を抽出できる. ここではアメトーク!から「餃子の王将芸人」および「天下一品芸人」(2010年12月9日放送)の分析の例を示す.

「的外れな発話を見逃さず, 真意を迫る」

表8は, 該当のテレビコマーシャル(CM)が近畿地方で頻りに流されている, という内容を受けた会話である. 見慣れたCMを懐かしむ宮迫(1)らの発話に対し, 小杉(1)が「西のとんがりコーンのCMみたいな感じ」と, 以前の会話に(D)新しい着眼点を加えようとする. これに対し宮迫(3), 蛭原(1)は(C)問題提起の発話を返す. 小杉(2)は前出の主張に(F)補足的説明を続け, 宮迫(4)がさらに疑問を呈す(C). そこでケンコバ(2)が小杉(1), (2)の不当さの根拠を(L)指摘し, 小杉(3)はその不当さに(H)気づく. それに対して

表 8 : 「アメトーク！」の SCRIPT(2)

出演者名	宮迫	蛭原	ナベアツ	ケンコバ	設楽	日村	小杉
経過時間							
0:00:00	(1) 関東の人わからんと思うけど、死ぬほど流れてんのよね(D)						
0:00:03				(1)夜中(F)			
0:00:04	(2)ね(H)		(1)いやー久々やなあ(E)				
0:00:05						(1)言うたら西のとなりがりコーンのCMみたいな感じですかよね(D)	
0:00:09	(3)とんがりコーン?(C)	(1)え?(C)					
0:00:10						(2)こっぴでとんがりコーンのCM、夜めっちゃ流れてるじゃないですか(F)	
0:00:13	(4)え?(C)						
0:00:14			(2)とんがりコーンも関西でめっちゃ流れてる(L)				
0:00:16				(3)うん(H)			
0:00:17						(1)どうしたの?(L)	
0:00:19							(1)何なんすか(M)
0:00:20							
0:00:22	(5)どうしてん?(M)	(2)今日どうしたんや?(M)					

表 9 : 表 8, 10 に特徴的な役回りの連鎖のパターン

- a(1) : (C)問題提起 または (D)新情報・着眼点
- a(2) : (E)意見 または (F)補足
- b(1) : (C)問題提起
- (a(3)) : (D)新情報 や (H)相槌 など
- b(2) : (L)ツッコむ (指摘)

(注) a, b は架空の話者, () 内は場合により不要

設楽(1), 日村(1)らにより, 小杉(1), (2)の着眼点を懸念する(L), (M)ツッコミが発話される。

ここでのやり取りは、「的外れな発話を見逃さず発話の真意を鋭く追及する」という連鎖である。このやり取りには主に 4 段階の連鎖が見られる (表 9)。まず, a(1)による問題提起や新情報の提示が行われる。続けて, a(2)による意見や補足が発話される。そこで b(1)が, a(1), a(2)について疑問を呈す。それにより a(1), a(2)の発話の不当さが顕になり, b(2)のツッコミにより不適當さを指摘する発話が行われる。

表 10 : 「アメトーク！」の SCRIPT(3)

出演者名	宮迫	蛭原	ケンコバ	福田	八木
経過時間					
0:00:00		(1)そして、ハワイにも(D)			
0:00:01			(1)はーい(H)		
0:00:02					(1)海とか、プールで泳いだ後、ラーメンってむちゃくちゃうまくないですか?(C)
0:00:06		(2)おいしい、おいしい(E)			
0:00:07					(2)ここは倍うまいですよ、だから、ハワイの海で泳いで、この天ーを食べるっていうのは最高の贅沢なんですよ(E)
0:00:13	(1)食べたことあるの?(C)				(3)え?(H)
0:00:14					
0:00:15	(2)ハワイで(F)				
0:00:17		(3)ハワイ行って実際に(G)			
0:00:18					(4)実際は僕は店の前まで行っただけで、味は確認してない(D)
0:00:30		(4)なんで食べへんねんな(L)			
0:00:31					(5)せつかくだったら、ロブスターとかステーキとか食べたい(E)
0:00:37				(1)ニセモンや(M)	

的外れな発話はその不当さが不明瞭なため、ともすると見逃されてしまうことが多い。この場面で宮迫(3), 蛭原(1)は, 小杉(1)の的外れな着眼点を見逃さずに的確に問題提起し, のちにケンコバ(2)が不当さの根拠を指摘した。結果として小杉(1), (2)の不当さが顕になり, それに対し懸念の笑いが引き起こされた。

この連鎖により, 発話者の着眼点の不当さを顕にし, しばしば笑いを引き起こすことができる。そこで, 熟達者は場の笑いに繋げるために, 発話から意図的に不当さを見出そうとすることがある。

表 10 は, ラーメン店「天下一品」の店舗がハワイにもあるという内容を受けた会話である。八木(1)は海やプールで泳いだ後に食べるラーメンについて(C)問題提起し, 八木(2)ではハワイで食べるラーメンについて(E)意見を述べる。八木(2)があたかもハワイの店舗を訪れたことがある様子であったため, 宮迫(1)が(C)疑問を呈す。それをきっかけに, 八木(4)は(D)新情報を告白し, 八木(2)の発話の不当さが露呈した。

他者の発言に違和感を感じた際, 敏感に反応を返すことで, しばしばその不当さが露呈する。この連鎖を意図的に引き起こせば, 和やかな雰囲気の話場では時として笑いが生起し, 意見を交わす議論の場であれば不当な発言の暴露に繋がる可能性がある。

4. 考察

本研究の分析手法により、前述した3種類の知見を抽出できると考えられる。まず、表1の発話行為カテゴリにより、(1)熟達者らにより振る舞われる役回りの種類が示される。次に会話を参与者毎に観察し、演じられる役回りの種類と頻度を算出すれば、(2)各々の熟達者により振る舞われる役回りのバリエーションの特徴が明らかになる。また話者交替に伴う役回りの変遷という観点から会話を観察し、役回りの遷移確率を算出するとともに、特徴的な連鎖を定式化すれば、(3)複数の役回りの特徴的な連鎖のパターンを抽出できる。本稿で紹介した熟達者らは、意識的にせよ無意識的にせよ、会話の中でこれらの分析に匹敵する思考を絶えず巡らせていると考えられる。

コミュニケーションの場を活性化させるスキルに熟達していない初学者にとって、自ら振る舞うべき役回りを臨機応変に演じ分けることは容易でない。初学者が自発的に役回りを演じるスキルを磨くための足場かけ[6]として、熟達者の振る舞いから有用な着眼点を奪うための仕掛けが必要である。

(1)~(3)の知見を可視化し、学習者に利用可能な形で提示すれば、それらを学習者が活用してスキル向上を図ることが期待される。ただし学習者は(1)から熟達者の役回りを単に模倣するだけでは不十分で、(2)から自らに適用すべき役回りのバリエーションを探り、(3)からどの状況下でどの役回りを振る舞うべきかを考慮する必要がある。重要なのは(1)を受動的に導入することではなく、(2)や(3)をもとに、振る舞うべき役回りを自ら能動的に考えることである。

5. おわりに

本稿ではコミュニケーションの熟達者が会話を活性化させるスキルを解明する試みを報告した。前述した3種類の知見のうち、(1)について、筆者らが考案した役回りカテゴリを紹介した。また(2)、(3)の分析の例として、発話頻度や遷移確率の算出による定量的分析、解釈の記述による定性的分析を行った。

今後はさらに分析手法を発展させ、より多くの会話を分析し、得られた知見を会話スキルの学習を促す仕掛けとして利用可能な形で整備していく。

謝辞

本研究の方法論を模索するにあたりご助言いただいた慶應義塾大学総合政策学部准教授白井宏美先生に、感謝の意を表す。

参考文献

- [1] 三宅なほみ: 協調的な学習と AI, 人工知能学会誌, 23(2), pp. 174-183, (2008)
- [2] 串田秀也: 会話分析の方法と論理—談話データの「質的」分析における妥当性と信頼性, 伝康晴・田中ゆかり編: 講座社会言語科学 6「方法」, ひつじ書房, pp. 188-206, (2006)
- [3] 諏訪正樹: 身体知獲得のツールとしてのメタ認知的言語化, 人工知能学会誌, 20(5), pp. 525-532, (2005)
- [4] 柴田実: 放送の会話は自然談話か?, 日本語学, 18(12), pp. 16-27, 明治書院, (1999)
- [5] 宇佐美まゆみ: 談話の定量的分析—言語社会心理学的アプローチ, 日本語学, 18(12), pp. 40-56, 明治書院, (1999)
- [6] Bakeman, R., and Gottman, J.: *Observing Interaction: An Introduction to Sequential Analysis (2nd Edition)*, Cambridge University Press, (1997)
- [7] 今井康晴: ブルーナーにおける「足場かけ」概念の形成過程に関する一考察, 広島大学大学院教育学研究科紀要, 第一部, 学習開発関連領域, Vol. 57, pp. 35-42, (2008)

-
- ⁱ テレビ朝日系で毎週木曜夜に放送中の、お笑いコンビ雨上がり決死隊が司会進行を務めるバラエティ番組。共通の趣味や属性を持ったお笑いタレントらが出演し、トークを繰り広げる。「餃子の王将芸人」の出演者は、雨上がり決死隊の宮迫博之(宮迫)・蛍原徹(蛍原), 世界のナベアツ(ナベアツ), ケンドーコバヤシ(ケンコバ), 山崎真実, チュートリアルの徳井義実・福田充徳(福田), ガリットチュウの福島善成, バナナマンの設楽統(設楽)・日村勇紀(日村), ブラックマヨネーズの小杉竜一(小杉)・吉田敬である。また「天下一品芸人」の出演者は、宮迫, 蛍原, ナベアツ, ケンコバ, 小杉, 徳井, 福田に加えて、ますだおかだの岡田圭右, 麒麟の田村裕, サバンの八木真澄(八木)・高橋茂雄である。本稿では()内の呼称で表記した
- ⁱⁱ NHK 総合テレビで毎週金曜夜に放送中の視聴者参加型の投稿バラエティ番組。司会進行は田村淳(田村), ケンコバ, レギュラー出演者は茂木淳一, 橋本奈穂子アナウンサー。2011年10月21日放送分のゲスト出演者は、夏帆, チュートリアルの徳井義実, 千葉雄大(千葉), 神戸蘭子。本稿では()内の呼称で表記した
- ⁱⁱⁱ 実際の会話には8~12名が参与しているが、該当箇所が発話していない出演者のカラムは省略した。また会話分析では沈黙の秒数や直前の音の引き延ばしなどを緻密に記述するのが一般的であるが、本稿では省略した。ただしそれらの非言語情報は、分析にあたり必要に応じて考慮した
- ^{iv} 各発話時間の差異は考慮していない
- ^v 「蛍原(1)」は、該当箇所での蛍原の1度目の発話を示す