

# 談話の中の「笑い」と話者の内的フッティング

—スクリプトにない「笑い」の出現を手がかりに—

三宅和子

## 1. はじめに

「笑い」は日常生活のさまざまな局面に現れ、繰り返される人間の基本的な行為である。

「笑い」は面白さや嬉しさを契機に引き起こされると考えられがちだが、人の行動を観察すると、それ以外の笑いも多いことに気づく。例えば、悲しみに打ちひしがれた人がかすかにみせる笑みは、嬉しさや楽しさとは無縁のものであろう。何かに失敗したときにみせる悔しく残念そうな笑いも、嬉しさからたち現れるものではない。悲しさや悔しさを伴う笑みのほかにも、実にさまざまな「笑い」がある。本論文は、このような、一般には想定されにくい「笑い」の例が、日本語教育の場面で教師と学習者の間でみられることを指摘し、その談話の中の意味をロールプレイの観察を通して考える<sup>2</sup>。

ロールプレイは「語単位・文単位で学習した概念や機能を、談話の中で練習できる（小林、2009：108）」教室活動である。反復ドリルなどの単調な練習に比べると、自然な談話に近いとされ、到達度テストとして採用されることも少なくない。本論文が目にするのは、このロールプレイ中に頻繁に現れる「笑い」である。これら「笑い」の中には、自然な会話を収集したときにみられるような「笑い」もあるが、そうでないものも多い。まず、以下の例をみてみよう。

例1. T：教師（女）H：韓国人学習者（女）

（数字はそのセッションの談話の発話番号である。以下同様）<sup>3</sup>

H 3：あー、あの一、先生お宅が、あー、伝統的な日本語、あー、  
伝統的な家だと聞いたんですがー。

T 3 : 伝統的かどうかかわからないけど、古いうちよ。もう90年ぐ  
らいになるかなあ。

→H 4 : わあーすごいですねー。{笑い}

→T 4 : {笑い}

H 4 と T 4 に現れる笑いは一見、自然な会話にも出てくるような社交的な笑いとして解釈して問題ないかにみえる。しかし、この H 4 の学習者の笑いは、実は教師の家が古いことに驚きを示す社交的な笑いではなかった。フォローアップインタビューを H に行ったところ、この笑いについて「韓国語では『わあ』などとあまりいわないから、いうことに対して不自然な感じがあった。また、この後で（先生の家を見せてもらう）お願いをするので、ここで（相手をおだてるように）ほめることに違和感があった。」と述べている。いっぽう教師 T も、T 4 では相手につられて社交的に笑ったのではなかった。「『すごい』とほめられたことに対する照れと、授業のときは『わあ、すごいですね』がうまくいえなかったのに、きちんといていたので「上手になったなあ」という気持ちで笑った」と語っている。

以上の例から分かるように、ロールプレイでは、自然な会話にみられるのと同様な笑いのほかに、規范文を覚えて発話するというロールプレイ・テストゆえの笑いや、テストをする教師とテストされる学習者という関係性ゆえに生じる笑いなど、さまざまな笑いがある。本論文では、この笑いの出現を手がかりに、学習者と教師がロールプレイで割り与えられた「役割」を演じるだけでなく、個人としての「役割／立場」をもちながらインタラクションを進めているさまを明らかにする。それは同時に、笑いには一般的に考えられてきた面白さやおかしさ以外の意味があることを、事例をもって明らかにすることにつながる。

## 2. 笑いとは

笑いが注目され、楽しまれる時代である。笑いを冠した TV 番組も多く、お笑い芸人といわれるタレントたちが、さまざまなバラエティーで活躍している。1994年には、研究者から一般市民まで参加する学会「日

本笑い学会」も創設されている。

笑いについては古来さまざまな論考や研究が行なわれてきた。そのなかでもよく知られたものに「優越理論」、「ズレの理論」、「放出理論」がある。井上ほか(1997)によれば、「優越理論」は、古くはギリシャのアリストテレスのころから考えられてきたもので、他人の欠点や失敗などに触発されて自己の優越性を感じるときに笑うというものである。いっぽう「ズレの理論」とは、私たちが前提としている秩序のある世界、法律、規則、倫理、概念などの一定の約束事を予期して行動していることに対して、予期がはずれたり意外な出来事に出会うと笑ってしまうことに注目したものである。「放出理論」では、社会秩序や約束事に抑圧を強いられる心的エネルギーが、機智や滑稽、ユーモアによって放出されるのが「笑い」とであると説明されている(井上ほか 1997: 20-23)。

現代の笑いの研究においても、日常生活のやり取りの中で起こる笑いのほかに、文学や演劇、芸能や昔話にまでわたる笑いの性格や成り立ちを論じたもの、社会文化的観点から笑いの意味を考えたものなど、さまざまな笑いが取り上げられている。近年は笑いを相互行為の観点からとらえた論考が増えている(石井ほか 1997、笹川 1999、早川 2000、桐田・遠藤 2003、谷 2004など)。しかし、これらのどの論考においても、ロールプレイのようにあらかじめ作られたスクリプトを用いて「演じる」話し手が発する、スクリプトにない笑いに関して研究したものはない。そこでまず手始めに、先行文献で笑いがどのような種類にまとめられているかを概観し、そののちに当該のデータにおける笑いの正体を詳しく分析していきたい。以下は社会心理学の領域の論考から導かれた笑いの種類である。

志水は、志水・角辻・中村(1994: 45)の中で、笑いの種類を次のように分類している。

## 1. 快の笑い

- (1) 本能充足の笑い
- (2) 期待充足の笑い
- (3) 優越の笑い

- (4) 不調和の笑い
- (5) 価値逆転・低下の笑い

## 2. 社交上の笑い

- (1) 協調の笑い
- (2) 防御の笑い
- (3) 攻撃の笑い
- (4) 価値無化の笑い

## 3. 緊張緩和の笑い

- (1) 強い緊張がゆるんだときの笑い
- (2) 弱い緊張がゆるんだときの笑い

本論文に最も関係が深いと思われるのは「2. 社交上の笑い」だが、これは、笑いの出る状況、笑いの狙う効果により、四つに下位分類されるという。

「(1) 協調の笑い」は、あいさつに伴う笑いを代表とするが、これは快を表現するというより、大部分は社交上のものである。握手をしながらの笑い、人につられての笑いなどは、他人と笑いを共有することによって協調の雰囲気高めようとするものである。「(2) 防御の笑い」は、自分の考えや正直な思いなどを相手に知られたくないときなどに浮かべる笑みだという。「(3) 攻撃の笑い」は冷笑がその代表である。自分が笑われないために人を笑う、という笑いである。風刺による笑いもこれに含まれる。「(4) 価値無化の笑い」は、目の前で起こった、あるいは起こした出来事を無かったことにしたいときに浮かべる笑いである。いわゆる「笑ってごまかす」という笑いはこれに含まれる。電車に乗り遅れて目の前でドアが閉まったときにみせる笑いもこれであろう。

後のデータで示すように、この分類に当てはめれば、本論文のロールプレイにおける笑いは、「2. 社交上の笑い」のうち、「(1) 協調の笑い」と「3. 緊張緩和の笑い」、そして「(4) 価値無化の笑い」に含まれるものがある。

いっぽう早川（2000）は、笑いの相互行為上の機能を「A 仲間づくりの『笑い』」、「B バランスの『笑い』」、「C 覆い隠す『笑い』」の3種に分類し、それぞれ3種、3種、2種の下位分類を設けている。これによると、この論文のロールプレイにおける笑いは、「B バランスの『笑い』」の「B-1：恥・テレによる『笑い』」、「B-3 儀礼的『笑い』」、「C 覆い隠すための『笑い』」の「C-1：ごまかしの『笑い』」や「C-2：とりあえずの『笑い』」などに該当するものが含まれる。

これらの研究では、「笑い」は、相互行為的、広くは社会的な意味づけにおいては、面白さやおかしさ、快感などを伴わずに発せられることも多いことが明らかにされてきた。しかし、ロールプレイのように特別に設定された場面で役を演じながら、その演じる者自身がメタ的な「笑い」を発していることについては解明されていない。本論文では、その「役割／立場」にこだわって「笑い」の分析を試みる。

### 3. 教室活動におけるロールプレイとは

ここでは、そもそも言語教育におけるロールプレイはどのような談話で、どのような特徴をもっているのかを考える。

尾崎（2008:274）は、外国語学習のクラスにおけるインタラクションには、コミュニケーションのための会話と、学習のための会話がともに相補的にあるとして、以下の Gil（2002）が主張した2つの主要な特徴に言及している。

1. 教室の談話の主要な目的は教育／学習であるため、その両方が混じる傾向がある。
2. 外国語学習の場の談話は、言語が目的にもコミュニケーションの媒体にもなるメタ言語的な性格を帯びたいへん複雑なものである。

言語教育における談話とは、言語学習とコミュニケーションという2つの目的が入り混じった複雑なインタラクションである。特に到達度テストとしてのロールプレイの談話には、この特徴が強く反映される。そ

ここにおいては、表のコミュニケーションではロールカードやスクリプトに記された役割を演じる。しかし裏のコミュニケーションでは、発話を規範文と照らし合わせて内省したり、やりとりの中で相手の出方に反応したり、自分の出方や位置どりを修正したりと、複数の活動がないまぜになって進行している。しかし、表のコミュニケーションは見えやすいが、裏のコミュニケーションは見えにくい。

そこで本論文は、スクリプトにはない笑いの出現を手がかりにする。使用したロールプレイには笑いがまったく含まれていない。しかし、ロールプレイの録音には笑いがしばしば記録されている。この教師と学習者間で起こった笑いは、ロールプレイを遂行する中で、双方がそのプロセスの局面の何かに反応することによって起こったメタ的な笑いであると考えられる。この教師—学習者間の笑いを分析することにより、ロールプレイというあらかじめ決められた談話展開の中で、話し手が与えられた役割を演じるだけでなく、自分や相手の現実の言動に反応しながらやり取りをしていることが明らかになるはずである。本論文では、笑いというインタラクションの裂け目からみえてくる内的反応を「内的フッティング」という概念でとらえていく。

## 4. 調査の概要

本論文で取り上げた調査の概要を述べる。データは3種に分かれる。まず、(1)到達度テストとして行ったロールプレイの録音資料である。第2にその後に行った(2)学習者へのフォローアップインタビューの資料である。そして、(3)ロールプレイを実施した教師による内省資料である。調査内容について以下に詳しく述べる。

### (1) ロールプレイの実施

到達度テストとして実施したロールプレイにおける学習者と教師の会話を、テープレコーダーで録音して文字化した。調査の詳細は以下のとおりである。

実施日：2010年2月3日～9日

調査対象者：

- ・学習者：佐賀大学留学生センター日本語初中級コースの学生14名  
(中国、韓国、ウガンダ、ネパール、バングラデシュ、フランス)
- ・教師：初中級コースを教えた教師1名
- ・ロールプレイの内容：依頼場面、断り場面

ロールプレイは、日本語中級教科書『みんなの日本語』(スリーエーネットワーク 2008) 第1章の【依頼】の会話文を修正して使った<sup>4</sup>。【依頼】は、聞き手に何らかの「負担」を強いる行為であり、良好な関係を脅かす可能性をもっている。それを避けるために配慮を要する発話行為であり (Brown & Levinson 1987)、必然的に発話の内容には気を配る必要がある。学習者にとってロールプレイは、学習した表現を正しく使用するという言語学習的側面と同時に、相手との関係に配慮するという対人配慮の側面があり、緊張を強いられる場面である。【依頼】のロールプレイに多く現れた笑いは、この両側面への対処と関連があると思われる。

【依頼】のロールプレイにおける学習者の「役割」は、以下のように設定された。

#### <ロールカード>

あなたは、日本のたたみ文化について発表をします。  
先生の家は、伝統的な日本の家だそうです。  
先生の家を見たいと思うので、たのんでください。

#### (2) 学習者へのフォローアップインタビュー

調査後2週間以内にフォローアップインタビューを行った。文字化したデータを見せながらテープを再生し、笑いが生じている箇所なぜ笑ったのかを尋ね、記録した。学習者の説明はときに分かりにくいものもあったが、インタビューがいい直しやまとめを行い、それに同意されたものを書きとめた。

#### (3) 教師による内省

教師自身も文字化データを見ながら録音テープを再生し、自身が笑っている箇所、なぜ笑ったのかを内省し記録した。

## 5. ロール (role) と内的フットィング (footing)

ロールプレイには場の設定があり、それぞれの役割設定があることを先に述べた。この論文で用いた【依頼】の場面は、学生が先生に「(発表のために) 伝統的な日本の家を見せてほしい」と頼む場面として設定されている。ロールカードの教師と学習者は、それぞれ「依頼される教師」、「依頼する学習者」であり、いずれも現実の社会的立場に近い。

先述した例1における笑いのフォローアップインタビューから、学習者も教師もロールプレイ遂行中、表面上は与えられた「役割」を保持しながらタスクを達成しようとしているが、内的には異なる「役割/立場」をもってインタラクションに参加していることが分かった。この論文では、この異なる「役割/立場」を、ロールプレイで与えられた「役割 (ロール role)」とは区別して、「内的フットィング」と呼ぶことにする。これは Goffman (1981) のフットィング (footing) の考え方を援用して新たに命名したものである。

フットィングとは、ゴフマンによると、個々の発話に対する話し手と聞き手の位置どりをいう (Goffman 1981:227 訳は筆者)。また、フットィングは会話の中では次々に変化するという (同 1981:128 訳は筆者)。この考え方は、本論文の学習者と教師の笑いから引き出された個々の位置どりの変化を考える上で、きわめて有益である。しかし、本論文のデータではあくまでも、学習者と教師が決められたロールプレイを成功裏に遂行することが目的とされているため、フットィングの変化が言語表現に現れることが抑制されている。モデル・スクリプトにない笑いのメタ的な機能に注目すると、それが表面に出ない内的な位置どりのシフトを示す指標になっていると考えた。そこで笑いの現れている箇所を抽出し、学習者へのフォローアップインタビューと教師の内省を行った。なぜ笑ったかを振り返り、記述したところ、学習者と教師それぞれにロールプレイの「役割」とは異なる、内的な「役割/立場」からの笑いがあることが判明した。そこで、このような笑いからみえてくる、言語表現に



は現れにくい心理的なフッティングを、本論文では「内的フッティング」と呼んで、分析の枠組みとした。

## 6. 分析

【依頼】の14談話には、総数で96件の笑いが現れた。このうち、教師側の笑いは53件、学習者側は43件である。6. 1では笑いの機能の分析を、6. 2では、笑いを手がかりにみえてきた「内的フッティング」の性質について分析する。

### 6. 1 笑いの機能の分析

表1は、笑いが起こった箇所では学習者と教師がなぜ笑ったかを調査し分類したものである。

bの「(予想と違う) 驚き」とは、例えば学習者が「わあ、すごいです

表1. 笑いの機能<sup>5</sup>

	笑いの機能	教師	学習者
a	自分の緊張緩和	0	6
b	(予想と違う) 驚き	16	0
c	謝罪の気持ち	1	0
d	困惑	0	19
e	相手につられて	12	2
f	照れ	17	0
g	依頼の気持ち	0	4
h	(終わった) 安堵感	0	2
i	相手の表情を見て	3	1
k	断りに対する気持ち	0	4
l	評価	2	0
m	相手の発話に対する自然な反応	1	3
n	発話に対する違和感	0	1
o	親近感を出す配慮	1	0
p	その他	0	1
q	合計	53	43

ね」がうまくいえたことに対して、教師が「以前はできなかったのに、こんなにできている」などというポジティブな反応から生まれたものが多い。また、lの「評価」とは、学習者の発話が不適切であると評価したときに生まれた笑いである。pの「その他」は、意味なく笑ったと答えたものである。

教師側と学習側にはどのような笑いの違いがあるのだろうか。教師側は、「すごいですね」といわれたときの「照れ」が最も多く、次に自分の予想とは異なる発話を学習者がしたときの「驚き」も同様に多い。学習者に「つられて笑う」という対人関係的な笑いも多いことが分かる。「つられて笑う」のは、学習者に親しく接する態度を示す、いわば「共笑」ともいえるものである。その場の雰囲気や和らげ、なるべく話しやすくしようとする教師の姿勢がうかがえる。いっぽう学習者の笑いは、教科書ですでに練習したことがらが出てこなかったり表現を間違えたりしたための困惑の場合が最も多い。全般に「試験をされる者」としての笑いが圧倒的に多く、ロールプレイの場で覚えておいたスクリプトを懸命に産出する中で、あらかじめ与えられた「役割」を演じながら、いっぽうでは学習者・試験される者としての緊張感がメタ的な笑いを引き起こしていることが分かった。

まず、以下の例2でみられる笑いは、自然談話でもみられるような笑いである。学習者I12は、フォローアップインタビューで「お願いするから」笑ったといっている。日本語話者、非日本語話者の談話において、相手に負担を与える【依頼】【不満表明】【改善要求】などには、その緊張感を弱めるような笑いを伴うことがあるという指摘がある(徐 2007、牧原 2008)。いっぽう T13は、相手につられて笑ったという。

例2. T:教師(女) I:中国朝鮮族学習者(女)

→ I 12: お願いします。{笑い}

→ T 13: {笑い}

これに対し、例3では、学習者J9は量ではなくて部屋というべきだったのに、間違ったことばをいってしまったために笑ったと答えている。

このことから、ロールプレイ遂行中に、相手とインタラクションをしながら、テストを受けていることを常に意識し、教科書の規範文と照合しつつ会話をしていることがうかがえる。

例3. T:教師(女) J:中国人学習者(女)

J7: んー今、んー、ん、あー、畳、の文化について、<うん>、  
んーと、論文を書こうと思いますけど

T6: 畳文化?

J8: はい

T7: うん

→J9: んーと、畳、のー、お、あ、畳、[笑い]

次の例4では、教師のT4は、「すごいですね」と、学習者が感嘆していることに対して照れを感じたのに加え、授業のときには「わあ、すごいですね」がうまくいえなかったのにいえたことに対し「上手になった」と感じて笑っている。ここでは教師側が、会話の相手とインタラクションをしながらテストをしていることを意識し、教科書の規範文や授業で教えたときの記憶と照合しながら会話をしているのである。すなわち、授業で教えた教師の顔をのぞかせて会話していることがうかがえる。

例4. T:教師(女) J:中国人学習者(女)

J3: んー。先生のいえ、あ、お宅は、んー、伝統的な、あー、  
家を、と聞きました。

T3: うん。んー、伝統的かどうかわからないけど、古いうちよ。も  
う90年ぐらいになるかなあ。

J4: あーすごいですね。

→T4: いーえ。[笑い]

例2～例4について「内的フットィング」の枠組みで分析すると、次のように考えることができる。例2では、学習者も教師もともに、比較的自然な「会話者」のフットィングを示している。しかし、例3の学習

者は「試験をされる者」、例4の教師は「会話者」であると同時に「教えた者」のフッティングをとって会話をしている。

このような考え方に立つと、学習者、教師間に複数の「内的フッティング」を観察することができる。データ全体を見直して観察された「内的フッティング」のバリエーションを図1に示す。図2は、ロールプレイにおける学習者と教師の「内的フッティング」である。なお、□の下にはフォローアップインタビューで出てきたコメントを示す。

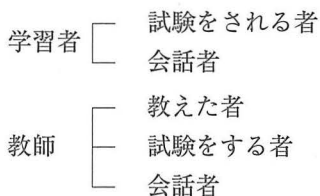


図1 内的フッティングのバリエーション

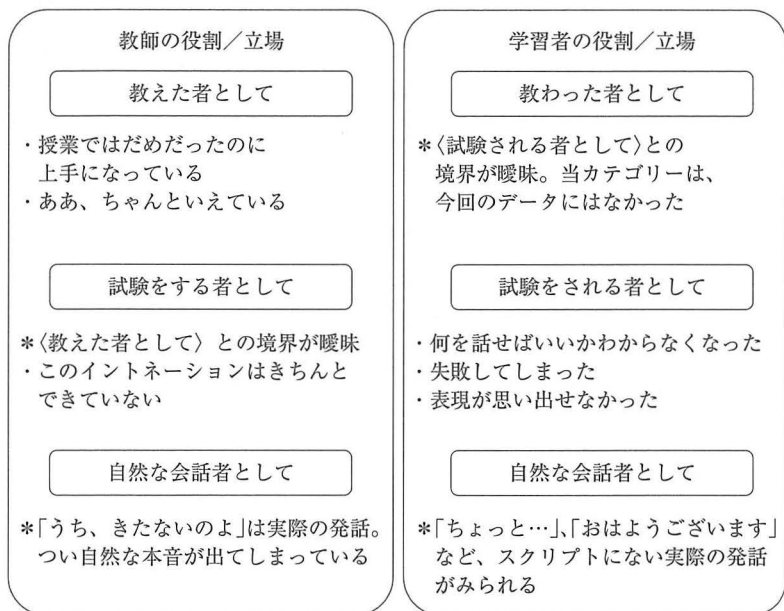


図2 ロールプレイにおける学習者と教師の内的フッティング（□の下に学生や教師のコメント例を入れる）

## 6. 2 「内的フットイング」の分析

ここでは、笑いが起こっている箇所です。「内的フットイング」の変化がどのように示されているか、具体例をあげてみます。

例5. T：教師（女）J：中国人学習者（女）

学習者 = 「試験をされる者」

M1：あ、先生。

T1：はい。

M2：ちょっとー、お、あー、ききて、いい、ききてもいいですか。

T2：うん。なあに？

→M3：うん。あの一、先生の、あー、<うん>、先生のお宅は、<うん>、んー、お宅は {笑いながら} <うん>、あー、伝統的な、<うん>、あ、家、伝統的な、あ、日本の家、<うん>、…と聞いたんですが。

M3は、ことばを覚えていなかったから困って笑ったとっており、「試験をされる者」という内的フットイングが示されている。

例6. T：教師（女）U：中国人学習者（男）

学習者 = 「会話者」

U7：えっ？その、ふつうの人に、ふだん生活をしているの、家だと思えます。<んー>、(ちよっ)

T7：うーん。

U8：{笑い}、\*\*ちよっと\*\*

T8：そうねー。でも、うち、きたないのよ。

→U9：{笑い}

ここでの展開は、U8で予定通りの発話ができないでいる学習者に対して、教師がついT8でロールプレイの SCRIPT にまったくない発話をしてしまっている。T8「そうねー。でも、うち、きたないのよ」とい

う発話は、まったく新しい展開である。スクリプト通りであれば、もうひと押しで先生から承諾を得られる個所であった。この新しい展開に、学生は新たな対応を迫られた。そこで出てきたのがU9の「笑い」である。学習者は、「断られたと分かったから笑った。断られたとき笑わないと、その後気まずい雰囲気になる」と語っている。予想外の事態に対して対人配慮をみせており、「会話者」という内的フッティングが示されている。

例7. T:教師(女) H:韓国人学習者(女)

教師=教えた者

T9: だったら、お寺とか旅館のほうがいいんじゃない?

H10: そういう所じゃなくて、<うん>、あー、人がふつうに、  
せかいした所に、<うん>、見たいと

T10: そうねー。んー。

H11: あの一、何とかお願いができませんでしょうか。

→T11: わかった。{笑い}

T11で教師は、学習者がスクリプト通りの発音で上手にお願いできたので、まいったという気持ちと「上手になった」と感嘆して笑ったとっており、「教えた者」の内的フッティングが示されている。

例8. T:教師(女) Ja:バングラデシュ人学習者(女)

教師=試験をする者

T2: 伝統的かどうかわからないけど、古いうちよ。もう90年ぐ  
らいになるかなあ。

Ja3: わあ、すごいですねー。

→T3: {笑い}

教師は、Ja3の「わあ、すごいですねー」という発話を聞いて、「すごい」というイントネーションが適切に実現されていなかったためT3で笑ったと振り返っており、ここでは「試験をする者」という内的フッティングが示されている。

例9. T：教師（女）U：中国人学習者（男）

教師＝会話者

U1：あ、先生、すみません。ちょっと今、よろしいでしょうか。

T1：はい。なあに？

U2：んー、先生の家は、ん、先生のお宅は、んー、日本の家、  
伝統な、伝統な家だと思います。

→T2：{笑い}、伝統的かどうか。

教師は、U2で学習者から自分の家が「伝統的な家だ」と断言され、  
そういう高い評価に値しないのにと、ついロールプレイの中の役割であ  
ることを忘れ、自然に照れてしまったと振り返っており、「会話者」とい  
う内的フットイングが示されている。

以上、教師、学習者双方の内的フットイングの具体例をみてきたが、  
それぞれの内的フットイングをカウントすると、次のようになる<sup>6</sup>。

教師：	教えた者	10件
	試験をする者	6件
	会話者	35件
学習者：	試験をされる者	28件
	会話者	14件

これらの例から分かるように、教師と学習者はロールプレイをしながら  
相手とのインタラクシオンをはかるいっぽうで、さまざまなことを考  
えたり相手に反応したりしている。

教師は日本語の母語話者として、またロールプレイを主導する立場と  
して会話に余裕をもって参加しており、なるべく「自然な会話者」とし  
て学習者に接しようとしていることがその内的フットイングの数からみ  
てとれる。しかしインタラクシオンの間、教えた表現を学習者が覚えて  
いるか、きちんとこなしているかなど、授業での記憶を参照しながら  
「教えた者」として会話をしている。また、到達度テストとしてのロール

プレイという状況を反映して、試験項目を意識しながら「試験をする者」として話を進めている。

いっぽう学習者は、ロールプレイの役割を演じつつ、「試験をされる者」として頭の中にある規範文を常に参照し、良いロールプレイを実現しようと努力している。しかし時には、相手に自然に反応したり配慮をみせたりして「自然な会話者」になる場面もみられる。

以上、みてきたように、ロールプレイというあらかじめ決められた談話展開のなかで、会話参加者は与えられた役割を演じるだけではなく、自分や相手の現実の言動に反応しながらやり取りをしていることが明らかになった。それぞれの頭の中のレファレンスと照合し、相手とのやり取りで、内的フッティングが変化する。この変化を指標する有効な手段として、笑いがある。スクリプトにまったく書かれていない笑いがさまざまな局面で現れることから、「演じていること」と「演じている以外のこと」が垣間みえるのである。笑いはインタラクションの裂け目から内面をみるきっかけを提供しているのだ。

## 7. まとめ

本論文は、特殊な状況下の笑いの機能を考えた。笑いは一般的に、面白さや嬉しさを契機に引き起こされると考えられがちだが、本論文で取り上げた笑いは、ロールプレイの最中に頻繁に現れる、スクリプトに書かれていない笑いである。スクリプトにない笑いなので、その場の生の相互行為に左右された笑いということになる。その笑いの中には、社会学や心理学で言及されてきた「社交上の笑い」、とくにその下位分類として「協調の笑い」と「価値無化の笑い」、そして「緊張緩和の笑い」といえるものがある。また、相互行為の研究で述べられた「恥・テレによる『笑い』」、「儀礼的『笑い』」、「ごまかしの『笑い』」や「とりあえずの『笑い』」などに該当するものもある。しかし、それ以外の、ロールプレイゆえに、あるいは達成度テストゆえに起こる笑いが数多くみられた。この笑いを手がかりに本論文では、学習者と教師がロールプレイの中でどのようなインタラクションを、どのような位置どりでやりとりをしているかを分析した。



分析の中で分かってきたことは、学習者と教師がそれぞれ、ロールプレイの「役割」を遂行しつつ、学習者は主に「試験される者」としての「役割／立場」に変化させたり、「自然な会話者」になったりと「内的フットティング」を変えること、教師は「自然な会話者」を志向しつつ、学習者を「教えた者」としての「内的フットティング」や「試験官」としての「内的フットティング」の間を往還しつつ、会話を進めているということである。笑いは、これらの「内的フットティング」の変化の指標として機能していた。

本論文で示したことは、ロールプレイにおける笑いの機能と、そこから引き出せた「内的フットティング」の種類と変化であった。日本語教育の到達度テストという特殊状況であったため、学習者のインタビューも教師の内省も比較的容易に得ることができた。しかし、私たちの日常を彩る笑いには、今回の分析の範疇をはるかに超えたさまざまな笑いがある。楽しくおかしい笑いだけではない笑いの存在は、人間の社会活動の深淵を垣間みせてくれる。今後も研究対象を広げて笑いに注目していきたい。

#### 【参考文献】

- Brown, P. & Levinson, S. (1987) *Politeness : Some universals in language usage*. NY : Cambridge University Press.
- Gil, G. (2002) Two complementary modes of foreign language classroom interaction. *ELT Journal*, 56(3), pp. 273-279.
- Goffman, Erving (1981) *Forms of Talk*. Philadelphia : University of Pennsylvania Press.
- フォード丹羽順子・三宅和子 (2010) 「ロールプレイにおける学習者と教師のインターアクションを問い直す—「笑い」を手がかりに—」世界日本語教育大会発表論文集 (CD-Rom 版) 日本語教育学会。
- 早川治子 (2000) 「相互行為としての「笑い」—自・他の領域に注目して—」『文学紀要』14(1), pp. 23-43 文教大学
- 石井和夫・鈴木紀子・岡田美智男・Nick Campbell (1997) 「漫才の生成とその創発的計算」『音声言語情報処理』17-11, pp. 59-66. 音声言語情報処理学会
- 井上宏ほか (1997) 『笑いの研究』日本実業出版社
- 徐孟鈴 (2007) 「依頼会話【先行部】の考察—日本語母語場面、台湾人母語場面、日台接触場面のロールプレイデータを比較して」『言葉と文化』Vol. 8,

pp. 219-238. 名古屋大学

桐田隆博・遠藤光男 (2003) 「面接場面の笑い—笑いながら話す現象 (laugh-speak) とその機能—」『信学技報』HCS2002-49, pp. 13-18. 電子情報通信学会

小林ミナ (2009) 「教室活動と『リアリティー』」『日本語教育の過去・現在・未来 第3巻 教室』凡人社

牧原功 (2008) 「不満表明・改善要求における配慮行動」『群馬大学留学生センター論集』第7号 pp.51-60.

尾崎由美子 (2008) 「教室の中のコミュニケーションに関する質的研究: 「笑い」の場面を通して」『一橋大学留学生センター紀要』11: 97-108. 一橋大学

志水彰・角辻豊・中村真 (1994) 『人はなぜ笑うのか』講談社

笹川洋子 (1999) 「儀礼行為としての『笑い』—電話会話にみられる笑いを手がかりとして—」『親和国文』32, pp.-109. 神戸親和女子大学

スリーエーネットワーク (2008) 『みんなの日本語 中級 I』

谷泰 (2004) 『笑いの本地、笑いの本願—無知の知のコミュニケーション』以文社

## 注

<sup>1</sup> ロールプレイの中の「笑い」の研究は、佐賀大学留学センター准教授フォード丹羽順子氏との共同研究で進めてきた。データの収集、フォローアップインタビューはフォード丹羽氏が行った。ロールプレイの実態や「笑い」の意味に関しても氏とのディスカッションを重ねてきたことをここに記し、謝意を表す。なお、本論文は、談話における「笑い」の役割という筆者の独自の興味に沿って執筆した。論文内容に関する責任はすべて筆者が負う。

<sup>2</sup> 今回の研究における「笑い」は、音声として明確に認識できるもののみを扱う。ほほえみなど表情に出ても音声をともなわないものは含まれていない。

<sup>3</sup> 文字化したデータは、協力者1名にテープを聞きながらチェックをしてもらった。

文字化に用いた記号は以下のとおりである。

{ } 笑いなどの非言語行動を示す

? 上昇音調で発せられたことを示す

< > 聞き手の発話中に挿入されたあいづちを示す

(文字) 当該箇所聞き取りが不確実なことを示す

\*\* 当該箇所聞き取りが不可能だったことを示す

<sup>4</sup> ロールプレイでは【依頼】と【断り】の2種類の会話文を使ったが、今回の分析は【依頼】のみについて行っている。スクリプトは、次の『みんなの日本語 中級 I』第1課「話す・聞く」の会話 (p.8) に基づいている。今回のロールプレイでは、タワポンを学習者、佐野を教師に置き換えた設定にして

調査した。

タワボン：佐野さん、ちょっとお聞きしてもいいですか。

佐野：ええ。どうぞ。

タワボン：佐野さんのお宅は、伝統的な日本の家だと聞いたんですが。

佐野：伝統的かどうかわかりませんが、古いうちですよ。もう90年ぐらいになりますね。

タワボン：わあ、すごいですね。あのう、実はお願いがあるんですが……。

佐野：何でしょうか。

タワボン：あのう、ちょっとお宅を見せていただけないでしょうか。

佐野：えっ？うちを？

タワボン：ええ。日本の量文化についてレポートを書こうと思っているんです。

佐野：量文化ですか。

タワボン：ええ。それで、一度実際に、畳の部屋がある家を見てみたいと思って……。

佐野：それなら、お寺とか旅館とか……。

タワボン：そういうところじゃなくて、普通の人がふだん生活している部屋がいいんです。

佐野：そうですねえ……。

タワボン：何とかお願いできないでしょうか。

佐野：じゃ、いいですよ。うちでよければどうぞ。

タワボン：ありがとうございます。助かります。

<sup>5</sup> “i” と “j” は見間違えやすいので本論文では “j” を使っていない。

<sup>6</sup> ここで示した教師と学習者の内的フッティングの件数は9ページで示した「笑いの機能」の数と一致しない。これは、1つの笑いが複数の機能をもつと解釈した例があるからである。