

接触場面の自由会話における会話参加の様相 —イニシアチブ・レスポンス分析による3人会話の分析—

岩田 夏穂

1. 背景

これまで、非母語話者が参加する接触場面での会話参加を量的に分析する研究では、主に発話量や質問や割り込み等、参加者個人の行為の頻度が指標になってきた。しかし、個人の行為の頻度では、参加の様相が形成される際の相互行為的な側面や動的なプロセスが把握できない(Marková & Linell 1996)。

岩田 (2006a) では、そのような批判を踏まえ、会話参加を発話の連鎖に注目し、個々のターンをコード化することによって参加の様相を量的に把握する Linell, Gustavsson & Juvonen (1988) のイニシアチブ・レスポンス分析(以下 IR 分析)の意義と、日本語の会話に適用に必要なコード化の調整について述べた。続いて岩田 (2006b) では、日本語教育実習における3人の話し合い活動を分析し、コード化ルールに発話の宛て先を加えることで、これまで2者間のデータのみが対象であった IR 分析で、3人のやり取りがコード化できる可能性を示唆した。

本研究では、話し合いとは異なる活動のタイプとして、留学生と日本人学生による3人の自由会話のコード化を試み、その参加の特徴を調べることで、IR 分析を幅広い活動に適用するために必要な調整や課題が何かを探った。

2. イニシアチブ・レスポンス分析とは

Linell et al.(1988) の IR 分析は、ターンを持つレスポンス的側面(参加者は、まず直前に話された発言を受け止め、どのような発話が適切か解釈する)とイニシアチブ的側面(その解釈に基づいて発言することで次にターンを取る参加者の解釈を制約する)に基づいて、すべてのターンをコード化する。Linell らのルールに筆者の調整を加えたものでは、コード化によって19のカテゴリーに分け、イニシアチブの強さによって評価点を与える。表1は、Linell らが作った(1)から(18)のターンカテゴリーに筆者が作ったカテゴリー(19)を加えたものについてまとめたものである。

表1の「ターンの特徴」にある①から⑤は、ターンの連なり方とそのイニシアチブの強さを判定する主要な観点である。イニシアチブ的側面には、相手への反応要求の性質(強いイニシアチブ)と、新しい実質的な内容導入(弱いイニシアチブ)によってやり取りを展開させる性質がある。一方、レスポンス的側面は、先行する自分または相手のターンにリンクし、局所的な結束性をもたらす(①)基本的イニシアチブ・レスポンスの強弱)。通常、会話の流れに沿った発言は、直前の相手にリンクするものであり、相手に適切な発言として認めら

表1 IR 分析に使われるターンカテゴリー

ターンの特徴	カテゴリー	評価点	レスポンス的側面	イニシアチブ的側面
①基本的イニシアチブ・レスポンスの強弱	(1) >	6	ほとんどない	強い(相手の反応要求)
	(2) Δ	5	ほとんどない	弱い(内容を導入)
	(3) <>	4	先行隣接ターンにリンク	強い(相手の反応要求)
	(4) < Δ	3	先行隣接ターンにリンク	弱い(内容を導入)
	(5) <	2	先行隣接ターンにリンク	ほとんどない
②先行隣接ターン以外の特定の先行ターンにリンク(局所性)	(6) $\cdot\cdot>$	5	先行隣接ターン以外のターンにリンク	強い(相手の反応要求)
	(7) $\cdot\cdot\Delta$	4	先行隣接ターン以外のターンにリンク	弱い(内容を導入)
	(8) $\cdot\cdot<$	3	先行隣接ターン以外のターンにリンク	ほとんどない
③自分のターンにリンク(自己リンク)	(9) $=>$	4	自分の先行ターンにリンク	強い(相手の反応要求)
	(10) $=\Delta$	3	自分の先行ターンにリンク	弱い(内容を導入)
	(11) $<=>$	5	先行隣接ターンを無視して自分の先行ターンにリンク	強い(相手の反応要求)
	(12) $<=\Delta$	4	先行隣接ターンを無視して自分の先行ターンにリンク	弱い(内容を導入)
④周辺的な内容にリンク(焦点性)	(13) $:>$	5	先行隣接ターンにリンク	強い
	(14) $:\Delta$	4	先行隣接ターンにリンク	弱い(内容を導入)
⑤不適切あるいは先送りと判断されるターン(適切性)	(15) $-$	1	先行隣接ターンにリンク	ほとんどない
	(16) $->$	2	先行隣接ターンにリンク	非常に弱い
⑥トピックの開始予告 終結予告・終結	(17) $(>$	3		弱い
	(18) $>)$	3		弱い
⑦協力要求や理解チェック(新規作成カテゴリー)	(19) $=->$	2	自分の先行ターンにリンク	弱い

Linell et al. (1988:439-440)のリストをもとに筆者作成

れるものである。このことから、直前の発言を飛び越えて先行ターンにリンクするもの(②局所性)、相手のターンにリンクしないで自分のターンにリンクするもの(③自己リンク)、直前の発言の主たる内容でない部分にリンクするもの(④焦点性)、相手の発話を応答として不適切、または不十分だと判断されるもの(⑤適切性)は、有標とされ、ターンのイニシアチブの強さの評価を左右する。IR 分析では、これらの観点からターンが先行・後続ターンにどうリンクしているのかを分析し、表 1 の「カテゴリー」の欄にある記号を組み合わせでコード化し、19 カテゴリーに分類する。

次に、各カテゴリーにそのイニシアチブの強さによって 6 段階の評価点を与える(表 1 の「評価点」の欄参照)。各評価点に該当する主なターンの特徴をまとめると、表 2 のようになる。コード化後、その点数ごとに集計し、やり取りにおける各参加者のイニシアチブの強さを測る。

表 2 各評価点に該当する主な特徴

	評価点	該当する主なターンの特徴
強い	評価 6	それまでの談話の流れにリンクしない新しい内容についての応答要求等
	評価 5	それまでの談話の流れにリンクしない新しい情報の導入や、先行隣接ターンにリンクしない相手からの応答要求等
	評価 4	相手の話の内容を踏まえた質問等の応答要求等
弱い	評価 3	相手の質問への応答、相手の発話への情報の付加等
	評価 2	相づちや最小応答等
	評価 1	発話機会のパス等

今回のデータは、岩田(2006b)と同様、3人の会話を対象とし、コード化の際に、各ターンのリンク先(該当ターンが踏まえている先行ターンの話し手)と宛て先(ターンの相手)と思われる話者を特定した。表 3 は、そのコード化の例である。右欄のコード記号の左側が誰のターンを踏まえて

いるかを示す「リンク先」、右側が誰に宛てたものかを示す「宛て先」である。表中のアルファベットは、今回のデータの参加者名で、A はアル、K は浩二、G は剛太をさす(いずれも仮名)。また、[] は発話の重なりを示す。

3. 対象者と分析資料

会話参加者は、留学生 1 名(仮名:アル、フランス語母語話者で日本語能力は中級前半レベル)、日本人大学生 2 名(仮名:浩二、剛太)で、全員 20 代前半の男性である。剛太は、アルと浩二とそれぞれ親しい関係にあるが、アルと浩二は、データ収録時に初めて会った。

データは、2005 年 12 月に筆者の自宅で収集した自由会話を録音、録画したものである。参加者には話題は指定せず、自由に話してもらい、収録中、筆者は室外に出ていた。音声データはすべて文字化し、今回の分析には、約 46 分のデータのうち、冒頭の挨拶交換後から、一つ目の話題終了時までの約 6 分(216 ターン)を用いた。

4. 結果と考察

4.1 IR 分析の結果に見られる全体的な参加の様相

図 1 は、IR 分析の結果得られた参加者 3 人のターン配分を現したものである。X 軸の「イニシアチブの強さ」とは、1 から 6 までの評価点、Y 軸は、それぞれの評価点に該当するターンがどのくらいあったかを示している。

全体のやり取りに占める参加者のターン数で見ると、初対面のアルと浩二のやり取りが中心で、両者を知っている剛太はターンを取るのを控えていた(ターン数は、アルが 93 ターン、浩二が 86 ターン、剛太が 37 ターン)。このターン配分からは、やり取りの場における何らかの知識を相対的に多く持つ者が参加を控えるという傾向が指摘できるかもしれない。たとえば、実習でのやり取り(岩田 2006b)では、他の参加者が持たない活動のアジェンダ(話し合いの時間配分や目的等)を把握している実習生がターンを取るのを控えていた。今回のデータでも同様に、剛太が他の 2 人の参加者とすでに親しいため、彼らに関する知識を相対的に多く持っていた。このことから、剛太がターンを取るのを抑えることで、

表 3 コード化の例

番号	話者	発話	(リンク先) コード記号(宛て先)	及び各ターンの連なり方の解説
110	K	そう、で(1秒沈黙)ゲーム好きだから、僕ね	K<A	→先行談話でKが出した話題にリンク
111	A	ん?	K->K	→Kの隣接先行ターンにリンクし、Kに聞き返して応答要求
112	K	ゲーム好き[だから	K=A	→自分の発話(110)を繰り返し、Aに宛てて応答
113	A	[ああー	K<K	→Kの応答の受け止め
114	K	ゲーム好きなの?	K=>A	→自分の発話にリンクし、Aに応答要求
115	A	ああ 好き好き	K<AK	→Kの質問に応答
116	K	へえ、しないんですよ?	A<>G	(Gに視線を宛て指差す)→Aの応答を踏まえてGに応答要求
117	G	ゲームあまりしない	K<AK	→Kの質問に対してKに応答

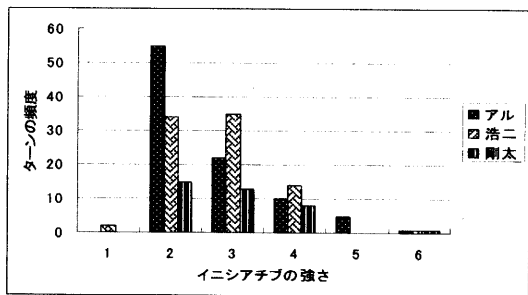


図1 ターン配分におけるイニシアチブの強さ

初対面同士の参加者の関係作りを優先した可能性が考えられる。

また、全体を通して、各参加者のターン配分にイニシアチブの強いターンが見られたが、中でも非母語話者であるアルの配分が高いことが注目される。

4.2 各参加者の参加の傾向

4.2.1 アルのターン配分の特徴

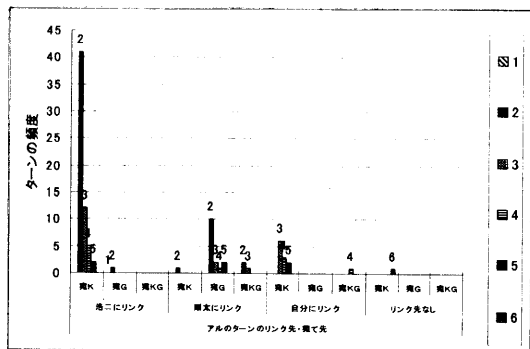


図2 アルのターンのリンク先と宛て先

まず、浩二にリンクし、浩二に宛てた評価 2(相づち、最小応答等)のターン配分が際立って高いことから、浩二の話に関心を持って積極的に聞いていたことがわかる。

また、評価 3(相手の発話に新しい情報を付加する等のターン)の配分がそれほど高くないことから、アルは自分からまとまった内容話すというよりは主に浩二の聞き手として参加していたことがわかる。さらに、評価 5(新しい話題を導入する等)のターンが見られることから、自分から新しい話題を提供し、やり取りの方向性の決定に貢献していたことがうかがえる。会話 1 は、アルが新しい話題を 39A、41A の質問によって導入、展開する例である。この後、浩二の仕事の話がトピック化される。

会話 1

- 33 K (...)会社のマネージメント?
 34 A 会社の一 [あの一
 35 K [会社の[一
 36 A [普通のマネージメント

- 37 K そう 普通のマナー[ジメン
 38 A [ああ
 (1秒 間)
 39 A もう 仕事が 決まった?
 40 K 決まった
 41 A ああ ど[こ?
 42 K [たぶん(.)んとね(1)ゲームの会社

このような自分からはまとまった内容を話すことはせずに、会話の方向性の決定に関わるというアルの参加のし方は、まだ言語運用能力に制限のある非母語話者が母語話者との会話参加に積極性を示すことができるストラテジーの一つと言えよう。

4.2.2 日本人学生 浩二のターン配分の特徴

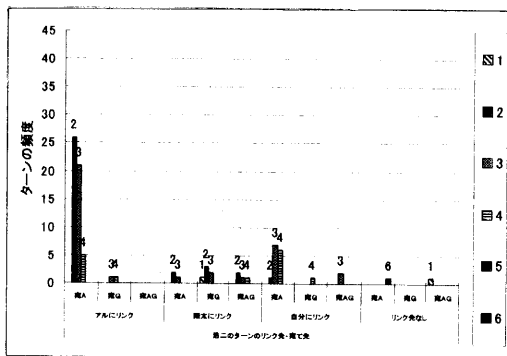


図3 浩二のターンのリンク先と宛て先

浩二のターン配分は、アルにリンクし、アルに向けた評価 2(相づち等)と 3(情報付加)のターンが中心である。つまり、アルに向けて自分のまとまった内容の話をしていたことを示している。

浩二のターン配分で評価 2 と 3 が高くなった理由として、浩二が内容を細分化し、アルの理解を確かめながらやり取りしていることがある(会話 2)。

会話 2

- 88 A 今のその会社が一作ったゲームは?
 89 K あ、こうね、戦う
 90 A 戦う
 91 K 剣でね?
 (...)
 92 G [何な(h)に(h)
 93 A [なるほど
 94 K グラディエーター[ってわかる?
 95 A [グラディエーター?
 96 K グラディエーター のゲームなんだけど

浩二は、アルのゲームの名前を尋ねる質問(88A)に、本来ならすぐにゲーム名で応答する(96K)ところを、固有名詞を出さずに「戦う」ことを示すことで、まずゲームのカテゴリーを明らかにしている。続いて、戦う道具が「剣」だということを出し、時代が現代ものではないことを伝えてから、94K で初

めて名前を相手に確認する形で出している。浩二は、情報を少しずつ段階的に出すことで、「非母語話者のアル」という受け手を志向した発話のデザインをしているのである。

4.2.3 剛太のターン配分の特徴

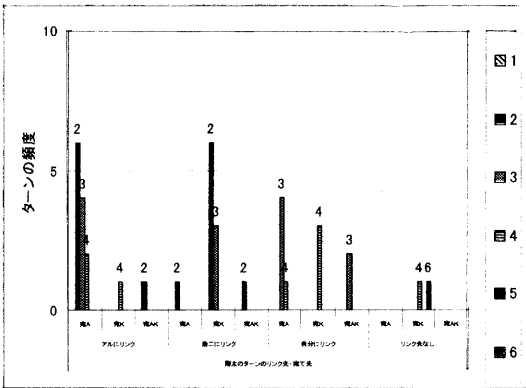


図 4 剛太のターンのリンク先・宛て先¹

剛太の場合、全体に占めるターン数が少ない。しかし、比較的イニシアチブの強いターンを含む剛太のターンは、他の参加者に適切なものとして受け止められ、談話を推進するリソースとなっている。

会話3は、剛太の発話がニュースとして受け止められている一例である。それまでアルと浩二を中心に、セールスマンの話をしていた。1秒の沈黙の後、発話権のパス(166K, 167A)があり、話題が終わりに至ったところで、剛太は168Gで彼だけが知っているアルに関する情報を提供した。浩二はそのニュース価値を認め(169K)、トピックしている(171K)。

会話3

- 165 A [あー セールスマンはー
 K .h [うん
 G [うん
 A むずかしい 仕事と思います。
 (1秒間)
- 166 K ねえ
 167 A うん
 K 何[が
 168 G [何かソニーミュージック いたんだっ[て
 169 K [えー
 170 A うん
 171 K ソニーミュージックのセールスマンなの？

Linell (1990) は、会話における「優位性」(dominance)の特殊なタイプとして、「ストラテジー的優位性」を上げている。これは、発話量を多くする、あるいは強いムーヴを多用するなどせず、やり取りの中でストラテジーとして重要なことを少し語ることで優位性を持つというものである。この会話で見られる剛太のイニシアチブは、この「スト

ラテジー的優位性」に該当する可能性がある。

2 者間のやり取りでは、ターンの長さが発話量を定めるが、3 人のやり取りでは、それにターンの配分の問題が関わってくる(Kerbrat-Orecchioni 2004)。ターン数と参加のし方、やり取りへの貢献との関係は、3 人の会話の参加の様相を分析する上での課題となるとと思われる。

5. まとめ

今回の IR 分析によって、3 者間の自由会話の大きな参加の様相が把握できる可能性が示唆された。やり取りは、初対面の浩二とアルが中心となり、アルは、主に聞き手となり、やり取りの方向付けをしつつ、浩二の話を受け止めていた。また、両者と親しい剛太は、ターン数は少ないが、やり取りを見ると、談話の推進に「ストラテジー的優位性」と見られるイニシアチブをもって参加している様子が観察された。

今後の課題としては、IR 分析の結果を出発点にした、ターン数との関係を含むやり取りの局所的な特徴の質的な分析、また、自由会話という活動と参加の様相の関連づけについての考察が挙げられる。

注

1. 図 4 は、剛太のターン配分がわかりやすいように、Y 軸の目盛を他のグラフと変えてある。

参考文献

- 岩田夏穂 (2006a) 「イニシアチブ-レスポンス分析の課題と可能性-日本語の会話に適用する場合-」『言語文化と日本語教育』31号 ポスター発表要旨 66-69
- (2006b) 「共生日本語教育実習における実習生と母語話者・非母語話者参加者の会話参加の様相-イニシアチブ・レスポンス分析による3人の会話参加のコード化の試み-」『多言語多文化社会を切り開く日本語教育と教員養成に関する研究』平成18年度 科学研究補助金研究基盤研究(B)(2)研究成果報告書 70-85
- Kerbrat-Orecchioni, C. (2004) Introducing polylogue, *Journal of Pragmatics*, 36, 1-24.
- Linell, P. (1990) The power of dialogue dynamics, In I. Markova and K. Foppa (Eds.), *The dynamics on dialogue*, New York: Harvester Wheatsheaf, 147-177.
- Linell, P., Gustavsson, L. & Juvonen, P. (1988) Interactional dominance in dyadic communication: a presentation of initiative-response analysis, *Linguistics*, 26, 415-442
- Marková, I. & Linell, P. (1996) Coding elementary contributions to dialogue: individual acts versus dialogical interactions, *Journal for the Theory of Social Behaviour*, 26, 353-373.

いわた なつほ / 日本大学 日本語講座
 natsuhoiwata@kjps.net