

タイ日接触場面における「不満表明」にみられるリフレーミング —日本語母語話者の行動に注目して—

ウォンサミン・スリーラット*

Reframing in complaint discourse of Thai-Japanese contact situation :
Focusing on speech acts of Japanese native speakers

WONGSAMING Sureerut

Abstract

This paper aims to analyze the speech acts of Japanese native speakers when the phenomenon of reframing to a play frame occurs in complaint discourse of a Japanese-based, Thai-Japanese contact situation. The speech acts found in the conversation data comprise both linguistic and non-linguistic acts, including laughter, denial, co-performance, clarification question and ambiguous response. Except laughter, the speech acts of Japanese native speakers differ depending on whether reframing is constructed successfully. We can see laughter, denial and co-performance when the Japanese interlocutor is able to tune-in to the speaker and help construct a play frame. Clarification question, and ambiguous response are noticed when the Japanese interlocutor fails to share a play frame with the Thai speaker. Laughter is a representative response that Japanese native speakers use to help construct reframing, but it may also be interpreted as a sign of non-participation or reservation within the play frame, depending on the context.

Keywords : complaints, reframing, contact situations, speech acts, Japanese native speakers

1. はじめに

「不満表明」はポライトネス理論では話し手と聞き手のフェイスを脅かす行為であり (Brown & Levinson, 1987)、ちょっとした言葉の使い方、話の持ちかけ方で人間関係に大きな影響を与える可能性がある非常に難しい行為であることが指摘されている (Olshtein & Weinbach, 1993; 初鹿野・熊取谷・藤森, 1996)。特に、異文化コミュニケーションにおいては会話参加者によって文脈の解釈フレームが異なるため、誤解が生じる可能性がある (Goffman, 1981; Gumperz, 1982)。このため、日本語母語話者とタイ語母語話者のように文化圏が異なる話者が会話する接触場面においては、話し手の不満が上手く伝わらなかったり、話し手にとって予期しない応答が引き出され戸惑ってしまったりする恐れがある。ウォンサミン (2016) ではタイ語母語話者が親しい友人に対する不満表明に際して冗談を言うのが特徴的であることが指摘されている。つまり、不満表明の場面においてタイ語母語話者の不満を言う側は冗談を言いながら会話を進めていくのである。それを可能とさせているものは何であろうか。タイ語母語話者と日本語母語話者が日本語で会話をする場面 (以下、タイ日接触場面) における不満表明の談話を分析対象としたウォンサミン (2017) では、それは会話参加者の共有認識の下で、それまでの「不満表明フレーム」から一時的な「遊びフレーム」(Bateson, 1972) への転換、つまり、「リフレーミング」

キーワード : 不満表明、リフレーミング、接触場面、言語行動、日本語母語話者

*平成27年度生 比較社会文化学専攻

(Reframing) が行われていると捉えている。リフレーミングを実現させるには、会話参加者の相互協力が必要である。特に、不満を言う側が急に冗談を言う場合、相手の注目を促し、それまでのフレームの変化を認識可能とさせる手がかりとして「遊び」の合図を送る。そして、不満を言われる側がその送られた合図を認識してフレーム転換を支援していく。そのため、リフレーミングが成立する場合と、フレーム転換を共有しない、つまり、リフレーミングが成立しない場合がある。

リフレーミングの成立・不成立は聞き手としての不満を言われる側の言語行動が重要な役割を担っていると考えられる。しかし、ウォンサミン (2017) ではタイ語母語話者がリフレーミングの合図として聞き手に送る手がかりの分析に留まり、不満を言われる側である日本語母語話者がとる言語行動はどのようなものかはまだ明らかにされていない。そこで、本研究では、タイ日接触場面の会話データを対象とし、「不満表明フレーム」から「遊びフレーム」へのリフレーミングの際に、不満を言われる側の日本語母語話者の言語行動がどのようなものであるかを明らかにすることを目的とする。

2. 先行研究

2.1 不満表明に関する研究

本研究では、藤森 (1997)、李 (2004) を参考にして、「不満表明」を「聞き手によって引き起こされた好ましくない状況に対する反応であると同時に、その状況を改善する目的を持つ行為である」と定義する。

「不満表明」に関する先行研究では日本語母語話者とタイ語母語話者の不満表明について分析した研究であるソムチャナキット (2013) とウォンサミン (2016) が挙げられる。ソムチャナキット (2013) は両言語とも明示的な不満表明ストラテジーが用いられる傾向にあるが、タイ語では日本語と比べ、多様なストラテジーが使用され、冗談を言いながら不満表明を行うという特徴がみられた。ウォンサミン (2016) では日本語母語話者は原因・理由の説明を求めて働きかけ、好ましくない状況の結果を客観的に述べる傾向があるが、タイ語母語話者は親しい友人に対する不満表明の際に、冗談を言うのが特徴的であることが指摘されている。この結果から、日本語母語話者とタイ語母語話者が捉える「不満表明フレーム」が異なっていることが推察される。特に、タイ語母語話者の「不満表明フレーム」では、不満表明である状況の素早い解決を優先させるのではなく、緊迫した状況が和らぐように、不満を言う側は相手と時折冗談を交え会話を進めることが分かった。冗談は基本的に「これは遊びである」というメタメッセージを伝達する。つまり、冗談を言って聞き手の笑いを誘うことによって、「遊びフレーム」(Play frame) が形成される (Bateson, 1972)。

「不満表明フレーム」とは、問題を解決するために、真剣な話し合いが行われている場面であり、その認識は双方に共有されている。しかしながら、そこで突然冗談の発話が挿入され、聞き手もその面白さを認識した場合、それまでの「不満表明フレーム」から「遊びフレーム」へのリフレーミングという現象が引き起こされる。

2.2 リフレーミング (Reframing)

本研究では、Tannen & Waller (1993) 及び Matsumoto (2011) を参考に、「リフレーミング」とは、「話し手の会話への参加の仕方と自己位置づけの変化によって相互作用中に携わる活動に対する会話参加者の認識の枠組みを再構築することである」と定義する。

また、リフレーミングを扱った研究では、Matsumoto (2011)、ウォンサミン (2017) が挙げられる。まず、Matsumoto (2011) では年配の女性らがつらい体験を語る際に、不平を言ったり、悲しみや絶望を語ったりする「つらい話のフレーム」の下で会話を終始進めるのではないことが明らかにされている。時々冗談を言って聞き手の笑いを誘うことによって、そのつらい体験が実は日常的な出来事で笑える要素もあるという「日常性のフレーム」(Quotidian Frame) へのリフレーミングが行われている。ウォンサミン (2017) では、Matsumoto (2011) の観点を参考にして、タイ日接触場面における不満表明会話の事例を取り上げ、「不満表明フレーム」から「遊びフレーム」へのリフレーミングを分析している。その結果、「遊びフレーム」へのリフレーミングが起きる際に、不満を言う側であるタイ語母語話者は現実と反する内容の発話、一部の発話の繰り返し、構成された会話 (Constructed dialog)、音声的調整、笑い、スタイル・シフトといった手がかりを聞き手にリフレーミン

グの合図として送っていることが観察された。しかし、Matsumoto (2011) とウォンサミン (2017) とともにリフレーミングを仕向ける側が聞き手に送る手がかりに焦点が当てられており、聞き手の反応までは分析されていない。リフレーミングを実現させるには、聞き手はその冗談の意味を読み取るとともに支援をしなければならない。つまり、会話参加者の相互作用が必要とされるということである。このため、不満表明の談話における「遊びフレーム」へのリフレーミングを分析する際に、聞き手としての不満を言われる側の言語行動も検討する必要がある。

2.3 聞き手の行動

これまで不満表明の談話を対象として「遊びフレーム」へのリフレーミングにおける聞き手の行動を分析した研究はなされていない。しかし、雑談を対象として相手の冗談に対する行動を分析した研究として、大津 (2007)、雑談と討論番組における皮肉に対する応答を分析した Kotthoff (2003) が挙げられる。大津 (2007) は冗談で「遊びフレーム」を実現させるためには、相互作用中における会話参加者間の協力が必要であることを指摘している。話し手の冗談に気づいた聞き手は面白さを共有していることを相手に示すため、話し手の冗談への同調行動として、笑いやコメント、模倣、共演、対立といった4つの言語・非言語的対応をしていることが観察された。一方、Kotthoff (2003) は、皮肉に対する応答を言われたことに対する応答 (Response to the said)、含意に対する応答 (Response to the meant)、混合の応答 (Mixed response)、曖昧な応答 (Ambiguous response)、笑い (Laughter) の5つに分類している。大津 (2007)、Kotthoff (2003) とともに雑談のデータを分析したものであり、本研究で対象とする不満表明の場面にもすべて当てはまるのか疑問が残る。加えて、大津 (2007) の「コメント」や、Kotthoff (2003) の混合の応答など、聞き手の行動の分類の一部は、定義が曖昧で本研究の会話データの発話に当てはまらないものなどがあるため、再検討する必要があると思われる。

3. 研究目的と研究課題

本研究では、タイ日接触場面の会話データを対象として、「不満表明フレーム」から「遊びフレーム」へのリフレーミングにおける聞き手としての不満を言われる側である日本語母語話者 (以下、日本語母語話者) の言語行動を明らかにする。そこで、以下のように研究課題 (RQ) を設定する。

RQ1: リフレーミングの際に、日本語母語話者はどのような言語行動をとっているのか。

RQ2: リフレーミングが成立した場合と成立しなかった場合とでは、日本語母語話者がとった言語行動は異なるか。

4. データ収集及び分析方法

4.1 データ収集方法

2014年11月から2016年7月にかけて日本語接触場面20組の日本語会話データを収集した。会話はICレコーダーで録音した。全ての会話は日本国内の大学で収集した。調査協力者は関東地方の大学に留学しているタイ語母語話者とそのタイ語母語話者が親しくしている日本人の友人である。タイ語母語話者の日本語レベルは日本語能力試験N1~N2で、上級日本語学習者に相当する。日本滞在期間は平均2年である。不満表明のような聞き手との対立が生じやすい会話場面の場合は、自然会話のデータを収集するのが困難であるため、本研究の会話データは完全な自然会話ではなく、ロールプレイの方法を採用した。ロールプレイは、大学生の実際の生活で起こり得ることを想定して、鄭 (2011) を参考に、「日頃からお世話になっているA (不満を言う側) の先輩の研究調査に協力するとB (不満を言われる側) は約束したが、急に辞退したいとA (不満を言う側) のところへ話しに来た」という場面を設定した。会話参加者が置かれている状況の内容だけ設定し、自然会話に近づけるため、会話の時間は制限しなかった。また、データを収集する際に、日本語母語話者の聞き手としての反応を見るために、タイ語母語話者を「A. 不満を言う側」、日本語母語話者を「B. 不満を言われる側」とした。そして、会話の中にみられる「遊びフレーム」へのリフレーミングにおける日本語母語話者の言語行動に焦点を当て、質的な談話分析の方法で分析した。最後に、会話が終わった後に、筆者が確認したい点についてフォローアップ・インタ

ビューを行った。

4.2 分析方法

RQ1：大津（2007）、Kotthoff（2003）を参考に、リフレーミングの際にみられた日本語母語話者の行動を分類する。

RQ2：「遊びフレーム」へのリフレーミングが成立した例と、成立しなかった例を取り出してそれぞれ日本語母語話者がとった言語行動を分析する。リフレーミングの成立・不成立について以下のように定義する。

まず、「遊びフレーム」開始の判断基準に関しては、ウォンサミン（2016）の不満表明ストラテジーとしての「皮肉・冗談」に当てはまるタイ語母語話者の発話及びそれに伴ったパラ言語・非言語行動を「遊びフレーム」開始とする。「遊びフレーム」開始であることを理解し、不満を言う側とともに「遊びフレーム」の下で談話を展開させた場合は、「リフレーミングの成立」とする。一方、「遊びフレーム」開始であることを理解しなかった、または、理解したにもかかわらず、それに対する反応を戸惑ったり、無視したりした場合、つまり、「遊びフレーム」を共有せず、元のフレームの下で会話を進行させようとした場合は、「リフレーミングの不成立」とする。日本語母語話者が「遊びフレーム」を理解しているかどうかについてはフォローアップ・インタビューで確認する。

5. 結果と考察

5.1 RQ1：日本語母語話者の行動

大津（2007）、Kotthoff（2003）を参考に分析した結果、「不満表明フレーム」から「遊びフレーム」へのリフレーミングの際、日本語母語話者がとった言語行動には「笑い」、「対立」、「共演」、「聞き返し」、「曖昧ない応答」がみられた。

5.1.1 笑い

冗談の後に最小限の応答（Minimal response）として相手が笑うという行為は、隣接ペアと見なされる（Sacks, 1989）。また、「笑い」は相手の話題の共有を表明し、談話を協調方向に持っていく機能がある（早川、2000b）。

例1（Tはタイ語母語話者で、Jは日本語母語話者である。以下も同様）

37	T15:	約 [束	
38	J16:	[約束	
→39	T15:	約束破ったばかりじゃ：ん？ hh [hhh	「遊びフレーム」開始
⇒40	J16:	[hhhhh	笑い

例1では、J16はT15の依頼を受けて緊急に自分の代わりにの人を探してくると約束している。それを聞いたT15は39でJ16が約束を破ったばかりだと笑いながらからかっており、「遊びフレーム」へのリフレーミングの開始をしようとする合図を送っている。それに対し、J16は笑いで応答して今の発話が冗談であると理解していることを示し、「遊びフレーム」への参加を表明している。

5.1.2 対立

聞き手は不満を言う側の冗談に気づき、面白さを感じながら、あえて冗談を否認したり、反論したり、冗談で言い返したりして逆に笑いを誘うことを指している。

例2

28	T17:	え？：：(0.3) それ [かさ：：.	
29	J18:	[° どうしたらいい	
→30	T17:	もう一緒にライブに行こうか.	「遊びフレーム」開始
⇒31	J18:	hhh私とライブ？ hhh知らないでしょ？ hhh	対立+笑い

例2では30でT17は自分もJ18と一緒にライブに行くと言理不尽な希望を言い出し、「遊びフレーム」へのリフレーミングを開始しようとしている。J18はT17の発話が冗談であることに気づき、笑いとともにT17の冗談に反論し、「遊びフレーム」への参加を表明していることが分かった。

5.1.3 共演

大津(2007)では不満を言う側の冗談を聞いて何を演じようとしているのかを推測してそのフレーム内の役割をこなそうとすることを指している。

例3

71 J18: 私じゃ直接に先輩に電話で謝るから。
 →72 T17: タイ語:で:::[hhh] 「遊びフレーム」開始
 ⇒73 J18: [タイ語でか:::だから許して:::練習するからさ
 1日あればできる.hhh] 共演+笑い

例3では、会話の終了に向かおうとしていところ、T17は72でJ18にわざとタイ語で詫げるようにと理不尽な要求をしている。自分がふざけたことを言っていること、J18にすぐ気づかれ笑われたり、冗談で言い返されるのを予想していたため、「タイ語:で:::」と言って笑っている。J18はT17の期待通りに73であえてT17の要求に応えようとし、T17と共演しているようにみられる。

5.1.4 聞き返し

不満を言う側であるタイ語母語話者の冗談を理解できなかった際、日本語母語話者は意味交渉のツールとして「聞き返し」を用いている。

例4

09 T19: え?でも明日でしょ?
 10 J20: うん 無理(.)無理かな
 →11 T19: いや::マイダイナ [hhh] 「遊びフレーム」開始
 ⇒12 J20: [ㄹえ? =ㄹ] 聞き返し

例4では、J20は08までの会話でT19に研究調査を辞退したいと伝えている。それに対してT19は11で笑いに伴い、タイ語でだめだという意味の「マイダイナ」を言っている。しかし、J20は意味が分からなかったため、笑い声で意味を聞き返そうとしている。

5.1.5 曖昧な応答

曖昧な応答とは、相づち的発話やフィラーといった発話者の意図が曖昧な反応を指している。会話を放棄するわけではないが、発話者が相手の発話に対してどのように受け止めるか、相手にとって解釈が難しい反応である。

例5

26 T13: 代わり:の人(.)見つけてくれたらいいけど?
 27 J14: °そうね::°
 →28 T13: >ㄹできる?できる? [できる?] ㄹ< 「遊びフレーム」開始
 ⇒29 J14: [あ:::] まあ 曖昧な応答

例5のように、J14はT13が28で開始した「遊びフレーム」に積極的に参加するわけでもなく、参加を拒否しているわけでもないが、「あ:::まあ」と間をつなぎのフィラーで応答している。

5.2 RQ2: リフレーミングの成立・不成立によって、日本語母語話者がとった言語行動は異なるか

今回扱ったタイ日接触場面の会話データでは、「遊びフレーム」へのリフレーミングが20回みられた。一方、リフレーミングを試みたが、聞き手の「遊びフレーム」への参加がみられず、成立しなかった場合が11回あった。親しい友人同士という関係のため、日本語母語話者はタイ語母語話者が開始した「遊びフレーム」を共有し、積極的にリフレーミングを奨励していると考えられるが、中には「遊びフレーム」へのリフレーミングが失敗した

場合も観察された。そして、以下の表1のように、リフレーミングの成立・不成立の場合に共通していたのは「笑い」である。リフレーミングが成立した場合には「対立」、「共演」、リフレーミングが成立しなかった場合には「曖昧な応答」、「聞き返し」がみられた。次に、それぞれの場合に現れた言語行動の詳細を論じていく。

表1 「遊びフレーム」へのリフレーミング

	回数	聞き手の言語行動
リフレーミングの成立	20	笑い、対立、共演
リフレーミングの不成立	11	曖昧な応答、聞き返し、笑い

5.2.1 リフレーミングが成立した場合

リフレーミングが成立した場合、日本語母語話者は、タイ語母語話者によって開始された「遊びフレーム」を共有していることを示すために同調し、タイ語母語話者の「遊びフレーム」を支援する際、聞き手の言語的対応として、大津（2007）と同様、「笑い」、「対立」、「共演」の3つが認められた。

例6

37	T15:	約 [束?]	
38	J16:	[約] 束	
→39	T15:	約束破ったばかりじゃ：ん？hh [hhh	「遊びフレーム」開始
⇒40	J16:	[hhhhh	笑い
→41	T15:	Jの約束hh本当かな：：[hhhhhh] hh	「遊びフレーム」強調
⇒42	J16:	[hhhhhh] °厳し：：°	笑い+対立
43	T15:	[hhhhhhh]	「遊びフレーム」共有確認
44	J16:	[hhhhhhh] hh	笑い

例6では、J16はT15の依頼を受けて自分の代わりにの人を探してくると約束している。それを聞いたT15は39でJ16が約束を破ったばかりだとからかっており、「遊びフレーム」へのリフレーミングの開始をしようとする合図を送っている。それに対し、J16は今の発話が冗談であると理解していることを示すために、41で笑いで応答し、「遊びフレーム」への参加を表明している。J16の笑いを聞いたT15は更に41でJ16の約束は信じてもいいかどうかからかい、「遊びフレーム」を展開させている。それに対し、42でJ16は笑いとともにT15の「本当かな：：」の疑念に対して、T15の態度が厳しいとあえて冗談で言い返している。そして、笑いを交換し、「遊びフレーム」の共有を確認し、一時的に「不満表明フレーム」から離れてお互いに会話を楽しんでいるとみられる。

そして、以下の例7は5.1.3においても取り上げた「共演」の例である。T17は72でJ18にわざとタイ語でお詫びするような理不尽な要求をしている。J18は笑いを含みそれがT17が開始した「遊びフレーム」への理解を示し、あえてT17の要求を受諾している。つまり、J18は、T17が開始した「遊びのフレーム」を認識し、そのフレーム内で「遊びの自分」として演じているTと共演しているかのように振る舞い、リフレーミングを成立させている。

例7 (再掲)

71	J18:	私じゃ直接に先輩に電話で謝るから。	
→72	T17:	タイ語：で：：：[hhh]	「遊びフレーム」開始
⇒73	J18:	[タイ語] でか：：：だから許して：：練習するからさ 1日あればできる.hhh	共演+笑い

例6と例7から、聞き手の単独の「笑い」、「対立」、「共演」などの他の行動と共起した笑いは、「遊びフレーム」の共有を促進し、「遊びフレーム」へのリフレーミングを支援していることが分かった。このような聞き手との相互協力によって、一時的に「不満表明フレーム」から離れ、「遊びフレーム」へのリフレーミングが成立している。このため、不満表明による緊張した雰囲気緩和され、互いの人間関係が保たれるのに繋がると思われる。

5.2.2 リフレーミングが成立しなかった場合

リフレーミングが成立しなかった場合は、日本語母語話者は、タイ語母語話者が開始した冗談の意味を理解しなかったり、理解したにもかかわらず戸惑ったりしたため、曖昧な応答で消極的な承認をしている。つまり、日

本語母語話者は一貫して「不満表明フレーム」からの逸脱をしなかったのである。一方、「遊びフレーム」を開始した不満を言う側は自ら「遊びフレーム」を停止し、状況修復のため、元のフレームに戻っている。その際にみられた聞き手としての日本語母語話者の言語行動としては、「聞き返し」、「笑い」、「曖昧な応答」といった言語・非言語的行動が挙げられる。

以下の例8では、T19は不満表明による相手のフェイス侵害 (Brown & Levinson, 1987) の度合いを和らげるために、発話の一部をお互いの共通語である日本語からタイ語に置き換えて、「遊びフレーム」を開始しようとしている。しかし、J20には意味を理解できなかったため、笑いを含みながら、意味を聞き返しているが、結局、T19が開始した「遊びフレーム」は認識されず、リフレーミングが成立しなかった。

例8 (T19はタイ語母語話者で、J20は日本語母語話者である)

- | | | | |
|-----|------|-------------------|----------------|
| 09 | T19: | え?でも:明日でしょ? | |
| 10 | J20: | うん無理(.)無理かな | |
| →11 | T19: | いや::マイダイナ [hhh] | 「遊びフレーム」開始 |
| 12 | J20: | [hhh] え? = | 聞き返し、笑い |
| →13 | T19: | =>マイダイナマイダイナ< | 「遊びフレーム」の再度の開始 |
| 14 | J20: | メメダhhhhえ?::無理:?hh | 聞き返し、笑い |
| 15 | T19: | ヤバイんだよね:: | |

J20は08までの会話でT19に研究調査を辞退したいと伝えている。それに対してT19は11、13で笑いを伴って、タイ語でだめだという意味の「マイダイナ」を繰り返している。ここで、T19は急に自分の母語であるタイ語に切り替え、つまり、コード・スイッチングを行っている。しかし、J20はその意味を理解しなかったため、一旦聞き返しによって意味交渉を行おうとしている(12、14)。それに対し、T19は自ら「遊びフレーム」を中止し、15から「不満表明のフレーム」を再開している。つまり、聞き手であるJ20はT19が開始した「遊びフレーム」への参加を拒否しているわけではなく、「遊びフレーム」の合図として送った手がかりが理解出来なかったため、その意味を聞き返し、「意味交渉」の連鎖を作り上げようとしている。しかし、T19自らによって「遊びフレーム」へのリフレーミングは中断され、「遊びフレーム」は成立しなかったのである。

5.2.1のように、笑いは相手の話題共有を表明する機能を持ち、リフレーミングの成立を支援する代表的な行動である。しかし、例8の短い笑いは、相手の話題共有を表明するものではない。12、14で聞き返しと共起していることは、J20はT19の発話の意味が分からなかったことを照れながら意味を確認しようとしているが、「遊びフレーム」には参加していないと解釈される。このような笑いは、早川(2000a)では、恥ずかしいことを開陳する際に笑うこと、覆い隠す際の笑いと定義されている。この例から、笑いは必ずしも「遊びフレーム」の共有表明に用いられているのではなく、不満を言う側が開始した「遊びフレーム」への不参加、あるいは、保留の表明に用いられていると考えられる。

また、以下の例9では、T13が突然開始した「遊びフレーム」に対して、日本語母語話者であるJ14は戸惑った様子を見せ、曖昧な応答を繰り返し、会話への参加は放棄するわけではないが、T13が開始した「遊びフレーム」への不参加を表明しているとみられる。

例9

- | | | | |
|-----|------|------------------------|----------------|
| 26 | T13: | 代わり:の人(.)見つけてくれたらいいけど? | |
| 27 | J14: | °そうね::° | |
| →28 | T13: | >¥できる?できる?[できる?] ¥く | 「遊びフレーム」開始 |
| ⇒29 | J14: | [あ:::] まあ | 曖昧な応答 |
| →30 | T13: | ¥できない[の:::?] やだね::¥ | 「遊びフレーム」の再度の開始 |
| ⇒31 | J14: | [あいや:::] hh | 曖昧な応答+笑い |
| | | (0.5) | |
| 32 | T13: | じゃ:あ分かった. | |

26でT13が代わりの人を見つけてくれるように提案したのに対し、J14は小さい声で「°そうね°」と消極的に受け止めた。28でT13は笑いを含み、「できる?できる?できる?」と「遊びフレーム」の合図として、繰り返しや発話の速度上げるなどプロソディーの変化を加えてJ14に問い詰めているような言い方に変えている。更に、30でT13は「¥できない[の:::?] やだね::¥」と自分の提案に応じないJ14を非難しているようにも見えるが、

実は非難を意図していたのではなく冗談のつもりで発話していた。T13が突然開始した「遊びフレーム」に対してJ14はどう返答したらいいか戸惑い、フィラー (29)、フィラーと笑い (31) で反応をしていたことがフォローアップ・インタビューから分かった。つまり、J14はT13が開始した「遊びフレーム」を認識しなかったので、「遊びフレーム」を共有できなかった。暫くの沈黙の後、T13は自ら元の話題に戻り、「遊びフレーム」を中止している。このように、J14はT13が開始した「遊びフレーム」を共有できず、「遊びフレーム」へのリフレーミングが成立しなかった。

6. まとめと今後の課題

本研究では、タイ日接触場面の会話データを対象として、大津 (2007)、Kotthoff (2003) を参考にして「不満表明フレーム」から「遊びフレーム」へのリフレーミングにおける日本語母語話者の言語行動を分析した。その結果、「笑い」、「対立」、「共演」、「聞き返し」、そして、「曖昧な応答」の5つの言語・非言語行動が分類できた。リフレーミングが成立した場合には、笑い、対立、共演といった3つの行動が認められたのに対し、リフレーミングが成立しなかった場合には、笑い、聞き返し、曖昧な応答が認められた。リフレーミングの成立・不成立の場合に共通してみられたのは笑いであることが分かった。笑いは「遊びフレーム」の共有を促進し、「遊びフレーム」へのリフレーミングを支援する代表的な行動である。その反面、聞き返しや、曖昧な応答などと共起した笑いの場合には聞き手は「遊びフレーム」に参加していないと解釈され、笑いは日本語母語話者が「遊びフレーム」への不参加、あるいは、保留の表明に用いられていると考えられる。

不満表明の談話で「遊びフレーム」へのリフレーミングは、不満を言う側であるタイ語母語話者が不満表明による緊迫した雰囲気緩和させ、フェイスの侵害の度合いを軽減させる働きかけとされているが、リフレーミングを成立させるためには、聞き手との相互協力が必要である (ウォンサミン, 2017)。今回の結果から、日本語母語話者はタイ語母語話者が開始したフレームの変化への認識を共有し、それに応じてフレームの展開・継続をさせる行動をとれば、リフレーミングが成立させられることが明らかになった。しかし、リフレーミングが成立しなかった場合もみられた。

それに関して、本研究の会話では不満表明のロールプレイという設定で会話を開始しているが、不満を言う側であるタイ語母語話者と不満を言われる側である日本語母語話者それぞれが捉える「不満表明フレーム」が異なっていることがリフレーミングの不成立に繋がっていると思われる。日本語母語話者は互いに人間関係を保持しつつ、好ましくない状況を素早く解決に導くためのやりとりを優先している (崔, 2009; ウォンサミン, 2016)。一方、タイ語母語話者は素早い状況の解決を優先するのではなく、好ましくない状況の原因を追究しながらも、不満表明による緊迫した雰囲気を緩和させ、人間関係を保つために、時々冗談を交えている。つまり、タイ語母語話者にとって不満表明会話の場面では、常に自在に「不満表明」による真剣なフレームから「冗談」による真剣ではないフレームに、または、「冗談」による真剣ではないフレームから「不満表明」による真剣なフレームへのリフレーミングを行うことが前提になってやりとりが行われている。また、好ましくない状況とはいえ、親しい間柄の会話であるため、お互いに友好的な関係を保つために、むしろ「遊びフレーム」へのリフレーミングが望ましいと考えられている。このような「不満表明フレーム」の捉え方の違いによって、2つの文化圏の「不満表明フレーム」のずれが生まれ、日本語母語話者がタイ語母語話者の「遊びフレーム」へのリフレーミングに対し戸惑ったり、理解できなかつたりする場面がみられた。

今回扱ったデータは数が限られており、リフレーミングの際に日本語母語話者がとる行動が他にもあることが考えられるので、更にデータを増やす必要がある。また今後、同じ文化圏出身者のタイ語母語話者同士の会話の場合と比較して、共通点・相違点を更に探っていきたい。

【付記】

文字化の記号 (高木智世・細田由利・森田笑、2016を参考に)

[XX 重複発話の開始位置 =切れ目のない接続 :直前の音の引き延ばし 一直前の語や発話の中断
 . 語尾の音調が下がっている ? 語尾の音が上がっている , 継続を予測させる ↑直後の音調が上がっている
 (.) 0.2秒以下の沈黙 (数字) 間隙の秒数 °文字° 小さい声で発話される部分 h 笑い
 文字 強調された発話 ↓直後の音調が下がっている <文字> 前後より遅い発話
 >文字< 前後より速い発話 ♪文字♪ 笑い声で発話される部分

参考文献

- 李善姫 (2004) 「韓国語日本語学習者の『不満表明』について」『日本語教育』(123), 27-36.
- ウォンサミン・スリーラット (2016) 「不満表明とそれに対する応答に関する研究—日本語母語話者とタイ語母語話者を比較して—」『言語文化と日本語教育』(51), 11-20.
- ウォンサミン・スリーラット (2017) 「不満表明としての『皮肉・冗談』—タイ日接触場面に注目して—」『社会言語科学会第39回大会発表論文集』, 114-117.
- 大津友美 (2007) 「会話における冗談のコミュニケーション特徴—スタイル・シフトによる冗談の場合—」『社会言語科学』,10(1), 45-55.
- 鄭賢児 (2011) 「謝罪行動とその反応に関する日韓対照研究—ポライトネス理論の観点から—」『言語・地域文化研究』(17), 95-112.
- ソムチャナキット・クナッジ (2013) 「日タイ両言語における『不満表明』に関する研究：不満の程度の差による考察」2013年度大阪大学博士論文
- 高木智世・細田由利・森田笑 (2016) 『会話分析の基礎』ひつじ書房
- 初鹿野阿れ・熊取谷哲夫・藤森弘子 (1996) 「不満表明ストラテジーの使用傾向—日本語母語話者と日本語学習者の比較—」『日本語教育』(88), 128-139.
- 早川治子 (2000a) 「相互行為としての『笑い』—自・他の領域に注目して—」『文学部紀要』文教大学文学部, 14(1), 23-43.
- 早川治子 (2000b) 「『笑い』の分類に基づく数量的分析」『文学部紀要』, 文教大学文学部, 14(2), 1-24.
- 藤森弘子 (1997) 「不満表明ストラテジーの日英比較—談話完成テスト法の調査結果をもとに—」『言語と文化の対話』英宝社, 243-257.
- Agus, Wijayanto & Malikatul, Laila & Aryati, Prasetyarini & Susiati, Susiati (2013). Politeness in Interlanguage Pragmatics of Complaints by Indonesian Learners of English. *English Language Teaching*, 6, pp.188-201.
- Bateson, G. (1972). *Step to an ecology of mind*. Chicago : The University of Chicago Press.
- Brown, P. & Levinson, S. C. (1987). *Politeness: Some universals in language usage*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Goffman, E. (1974). *Frame analysis*. New York : Harper and Row
- Kotthoff, H. (2003). Responding to irony in different contexts: on cognition in conversation. *Journal of Pragmatics*, 35, pp.1387-1411.
- Matsumoto, Y. (2011). Painful to Playful: Quotidian frames in the conversational discourse of older Japanese speakers. *Language in Society*, 40(5), pp.591-616.
- Olshain, E. & Weinbach, L. (1993). Interlanguage Features of the Speech Act of Complaining. In G. Kasper, & S. Blum-Kulka, *Interlanguage Pragmatics*. New York: Oxford. pp.108-137.
- Tannen, D. & Walle, C.(1993). Interactive frame and knowledge schemas in interaction: Examples from a medical examination interview. In Tannen, D.(Ed.), *Framing in discourse*. New York: Oxford University Press. pp.57-76.