

# UNO におけるルール交渉

## — 参加者間の知識差と相互行為的「チーム」形成 —

中村香苗 (淡江大学)

### 1. はじめに

UNO は世界的に人気のカードゲームだが、公式ルール<sup>1</sup>以外に地域や仲間内だけの遊び方、いわゆる「ローカルルール」が多数存在する。そのため、プレイ中あるいはプレイ前にしばしば参加者間でルール確認や調整のやりとりが起こる。本稿では、大学生が UNO で遊んでいる場面をもとに、多人数の参加者間でのルール交渉が相互行為としてどのように組織立てられているのかを探究する。その際、参加者間で UNO の熟知度に差がある場合とない場合、それが参加の枠組みにどう影響するのか、さらにルール理解を同じくする参加者がどのように「チーム」を形成し、そのふるまいが交渉の展開にどう関わってくるのかを分析の焦点とする。

### 2. 相互行為における「チーム」

多人数会話では、複数の参加者が同じ立場をシェアする「チーム」としてふるまうことがある。参加者の属性（例えば「夫婦」や「同じクラブのメンバー」など）に関係なく（関係ある場合もあるが）、相互行為の中で参加者たちの協働の産物として現れるチームのことを特に「相互行為的チーム」(Lerner, 1987) (以下、チーム) と呼ぶ。

Kangasharju (1996) によると、チームは複数の参加者が他の参加者たちに見える形で団体 (association) としてふるまうことで特徴づけられる。そのふるまいの特徴として、以下のような例が挙げられている。

- 1) 話者が、ある聞き手に対してチームメイトとして発話を向ける。
- 2) 発話の協働構築やユニゾンなど、複数の参加者によるターンの共有。
- 3) 発話連鎖の 3 つ目のターンが 1 つ目のターンの向け手ではない第 3 者によって産出される。その 3 つ目のターンは 2 つ目のターンの繰り返しや詳述、賛同などであり、連鎖自体は 3 つ目のターンがなくても成立する。
- 4) チームであることを示す代名詞の使用。
- 5) 視線や姿勢、表情、動き、ジェスチャー、笑いなど同じチームであるかないかを示す非言語的デバイスの使用。

家族間の会話を分析した Gordon (2003) は、チームトークの特徴を「結合された参与 (conjoined participation)」とし、具体的に 1) shared turns, 2) parallel turns, 3) schema-echo turns という 3 つのやり方を明らかにしている。串田 (2006) は、第三者への共同行為としてのユニゾンに先立ち、参加者たちがどのように複数の者がチームとしてふるまう機会を作り出しているのかを例証し、以下の実践を明らかにしている。

- 1) ひとりがもうひとりに第三者に対して共同行為を行うことを誘いかける。
- 2) 第三者が複数のものをひとまとめにして発話を向ける。
- 3) ひとりが第三者に対して開始した行為を引き継ぐ発話をもうひとりが開始する。
- 4) ひとりが第三者に向けて他の者たちを代表した発話を行ったあとで、もうひとりがその結果を利用した発話を開始する。以上のように、相互行為の中で参加者がチームとしてふるまうやり方については、すでに先行研究で明らかにされている。それでは、このような実践が UNO のルール交渉の中でどのように立ち現れ、交渉の展開にどう関わってくるのだろうか。本稿ではこれらの点を探究する。

### 3. データ

4~5 人の日本語母語話者の大学生に UNO を渡して自由に 2 回遊ぶよう指示し、その一部始終をビデオ録画した。各組の参加者全員が同じ大学に在学中の友人同士であった。本稿では 2 組 (A, B グループ) のデータを分析する。撮

<sup>1</sup> 「日本 UNO 協会公式サイト」 (<http://www.geocities.jp/unoassoc/index.html>) で公式ルールと 2016 年に改定された新しい遊び方が確認できる。

影当時、AグループにはUNOを熟知している者と、ほとんど遊び方を忘れていた者が含まれていた。一方、Bグループは会話の内容から、全員がUNOに精通していることが見て取れた。録画したデータは会話分析の慣例に則って文字化した<sup>2</sup>。

## 4. 分析

### 4.1 強い説得としてのチームトーク

まず5人の女子学生（ミキ、カナ、キリ、マヤ、ルミ）から成るAグループのルール交渉を分析する。抜粋1冒頭で、手札に捨てるカードがなかったカナが山札から2枚カードを引き、2枚目を場に捨てようとする。即座にミキがカナの誤りを指摘し、そこからミキとキリがチームになってカナを半ば強引に説得するというやりとりが展開する。

[抜粋1]	
1 カナ：これいいのかな？（カードを捨てながら）＝	33 カナ：え藤本出るまで[なんだけど。（マヤを見る）]
2 ミキ：＝なんで2枚引いたの？	34 キリ：[AHAHAHAHAHAHA]
3 キリ：Eh:huhhh	35 ミキ：[AHAHAHAHA へえ[：：
4 (0.3)	36 マヤ： [でも待ってでも私もそうだったかも
5 カナ：なかった。	37 [しんない。
6 (0.9)	38 カナ：[でしょ：？ ほ[ら：：
7 ミキ：な[かったら終わりだよ。＝	39 キリ： [え ううん[ううん
8 キリ：[え- なかったら終わり h <u>だ</u> h よ hh	40 ミキ： [それはないないない。
9 ミキ：＝え h 待 h [って hh hehhehheh	41 こないだ i- うちらやったけど：。
10 カナ： [（嘘でしょ どゆこと どゆこと？）	42 カナ：え- じゃどうすればいいの？
11 マヤ&ユミ： [Ahah hahahaha hhhh	43 キリ：[え？終わりなの。
12 キリ：hhhh 嘘でしょ：：[hhhhh	44 ミキ：[や- 終わり
13 カナ： [↑どう h いう h こと h：：？	45 カナ：終わりだって：（マヤの方へ体を傾ける）
14 キリ：引いて[なかったら：↓：：	46 キリ：うん終わり。
15 ミキ： [ひ- た- り- お-	47 ミキ：（自分の番のプレイをしながら）だ これ一枚ありません。
16 ミキ：ん もう[終わり，終わり，（。）終わり。	48 引きます。でもありません。出します。終わり。
17 キリ： [出せない出せない。	49 キリ：うん。
18 キリ：なかったら引いて終わり。	50 (1.5)
19 マヤ&ユミ：AHAH HAHAHHAHAHA	51 ルミ：（出しているのかな）（手札を捨てながら）
20 カナ：↑え- どうゆうこと？	52 カナ：↑まじか。
（（9行省略 ミキがカナの取るべき行動を一つずつ解説）	53 (0.9)
30 カナ：へ↑え？	54 キリ：そだよ。hh
31 ミキ：藤本（地名） そうなの？	55 カナ：まじ[か。
32 キリ：Heh heheh	56 マヤ： [はい-（手札を捨てる）]

図1 抜粋1

#### 4.1.1 ミキとキリのチーム形成プロセス

ミキのカナに対する説明要求にキリも笑いで参入することで、ミキとキリが同じ立場、つまりチームメイトとなる可能性が示唆される（2-3行目）。カナの返答に対して「正しい」ルールを主張するミキのターンに、即座にキリも参入し発話を後追いすることで2人のチームが形成される（7-8行目）。14-18行目では、納得しないカナに対してミキではなくキリが説明を開始する点、ミキも先取り完結で参入する点、発話後半部を言い直すキリがミキの使った述語を採用している点からもチーム確立が確認できる。一連の発話でミキとキリが同じ発話末（動詞の言い切り）を用いていること、つまり同じ主張態度であることもチームとしてのふるまいと言えよう。

<sup>2</sup> 文字化記号 [ オーバーラップ開始点, (数字) 発話中断の秒数, (.) 0.2秒以下の中断, : 音の延長, - 声の詰まり, = 間隔のない発話, 文字 声の強調, ↑ ↓ 抑揚の急な上昇/下降, . / , / ? 発話末の下降/継続/上昇イントネーション, h 呼吸または笑い声, >文字< <文字> 速い/遅い発話, (文字) 聞き取り不明瞭な発話, ((文字)) 発話以外の行為や情報

#### 4.1.2 カナによるチームへの誘いとマヤの回避

ミキによりルールのローカル性を示唆されると (31 行目), カナは反論調で自ルールを主張しつつ (~んだけど), おそらく同じ出身地であるマヤに視線を向けてチームへと誘う (33 行目). マヤも同じルールである可能性を述べるも, その主張態度 (~かもしれない) は不確かさを孕んでいる (36-7 行目). それを受けて, ミキはマヤに強い賛同を示し (でしょ: : ?), 他の参加者にルールの正当性を訴える (ほら: :) (38 行目). ところがマヤはカナに対して何の反応もせず, けっきょくカナの主張はミキとキリに強く否定される. さらに 45 行目でも, カナは体をマヤの方へ傾けながら, 明らかにそれまでのやりとりが聞こえているにも関わらず伝聞形 (~だって) でミキとキリの主張を繰り返す. Suzuki (1997)によると, このような「だって」の使用は発話内容との心理的距離を示しており, カナがミキとキリを遠ざけてマヤとチームを組もうとする実践と言えるだろう. しかし, やはりマヤからの反応はなく, けっきょくカナの納得を待たずに他の参加者が自分の番のプレイを進めることで (46 行目以降) ルール交渉は終了する.

#### 4.2 妥当性を示すためのチームトーク

B グループは, 4 人の男子学生 (カズ, リク, テツ, マサ) から成る. 抜粋 2 では, ゲーム準備中にカズが投げかけたルール確認の質問から参加者間でルール理解に齟齬があることが明らかになり, 最終的にはカズ&マサとリク&テツというチームに分かれる. しかし前例とは異なり, 本例ではチームが確立するまでに誰と誰がルールを共有しているのかを探り合う複雑な相互行為が展開している.

[抜粋 2]	19 カズ: そうそう. そうそう. [なんか-
1 カズ: ねえドローツールの後ドローフォー出せる?	20 リク: [ドローフォーはもう最強なん=
2 リク: [出せない.	21 = [だよ. (視線テツへ)
3 マサ: [出せる.	22 テツ: [な-ドローフォーにドローツールでは返せない
4 テツ: [出せる. ((視線マサへ))	23 だ[ (よ) (.) 弱いから
5 リク: え, [出せんのか? ((視線マサへ))=	24 カズ: [ドローフォーにはドローフォーならできんてしょ?
6 カズ: [そこがあ[れなんだよ[な	25 テツ: ドローフォーにドローフォーは行け[る. =
7 マサ: = [出せるよね. ((視線カズへ))	26 リク: [そ. =
8 テツ: [[ <b>図 3</b> ]えドローツールの後ドロー	27 マサ: =あそうなの? =
9 フォーは出せるけど: <b>図 4</b> (0.5)	28 カズ: =そー 俺んね ↑それローカルルールだよ絶対ね.
10 [ドローフォーの後に: ドローツールは <b>図 5</b> ] [出せない.	29 テツ: [Ehe:hehheh
11 カズ: [ドローフォーの後に: ドローツールは [だめなの?	30 リク: [そうなんだ. =
12 リク: [ >出せない=	31 カズ: =こっちだと: もう無限. [もういくつでも (行ける)
13 =出せない <b>図 6</b> 出せない出せない<	32 リク: [ドローフォーは最強なんだよな.
14 マサ: うっそ出せないのか? = ((視線カズへ))	33 テツ: んん. ((リクと視線を合わせて頷く))
15 カズ: =俺出せると思ってた. ((視線マサへ))	34 カズ: ((切っていたカードを大量に落とす))
16 リク: あそうなの?	35 マサ&テツ: <よっしゃ: : : >
17 マサ: 出した方が[なんかすげ: 膨らんでさ, 十: 六枚とか,	36 (???) ((みんなでカードを拾う))
18 カズ: [ (そなんか)	37 テツ: こっから, こっからにしよう始めんの.

図 2 抜粋 2

カズ リク テツ マサ



図 3 えドローツールの後



図 4 出せるけど: (0.5)



図 5 ドローツールは



図 6 出せない出せない

#### 4.2.1 相違の顕在化とチームメートの探索

まず 1-7 行目までのやりとりを記述する. カードを切っていたカズが絵カードの出し方を確認する質問をすると,

リクとマサが同時に異なる返答をし、2人の答えを聞いたテツがマサに視線を向けながらマサと同じ答えを言う。それを聞いたリクは、テツではなくマサに視線を向けて聞き返す。この時点でリク対マサ（&テツ）という対立が明らかになる。一方、6行目のカズのコメントからはこのルールがトラブルとなり得ることを認識していたことが窺えるが、この時点ではカズの立場は明らかにされない。マサは立場のわからないカズに対して自ルールへの同意を求める。

次に8-13行目を論じる。ここでは発話構築と視線の移動が複雑に絡み合うため図3-6も参照されたい。カズの返答を待たず、テツは自身のルール理解を表明し始める。まずテツは、同意するマサに視線を向けながら「ドローツウの後ドローフォーは出せる」というルールを再言する（図3）。この発話を「けど」でマークし相反する内容が続くことを投射すると、まだ立場不明なカズに視線を向け発話を中断する（図4）。後続の発話にカズもユニゾンで参入してきたため（11行目）、カズとチームになる可能性を確認したテツは、発話末直前でそれまで立場を異にしていたリクに視線を向け反応を探る（中村 2011）（図5）。リクは即座に述部を何度も繰り返して強い同意を表明する。これにより突如テツとリクのチームが形成される。すぐに2人は対立するマサに視線を移し、チームとして反応を窺う（図6）。

一方、ユニゾンでテツのターンに参入したカズのふるまいがチームトークではなかったことが、述部（だめなの？）で聞き返しをしていることから明らかになる。これはテツの主張するルールは認識したが、それを共有しているわけではないことの表明であり、同時に、チームであるテツとリクに対立する立場が明確になったということでもある。

#### 4.2.2 チームによるルールの妥当性の主張

テツとリクから視線で反応を要求されたマサは驚きを表現するが、この発話は視線によりカズに向けられる（14行目）。これにカズも同意することでカズとマサのチームが成立する（15行目）。これ以降、各チームが自ルールの妥当性を主張し合うやりとりに発展する。具体的には、「（ドローフォーの後ドローツウを）出せた方が（手札）が膨らむ」と主張するマサにカズも同意を示すことで、自ルールの面白さを主張する。他方、リクはドローフォーは「最強」という極端な定式化（Pomerantz 1986）を用いて自ルールを正当化し、チームメートのテツに同意を求める（20-1行目）。テツはリクの正当化を「ドローツウは弱いから」と言い換えて相手チームに説明する（22-3行目）。これを聞いたカズが「ドローフォーにドローフォーは行ける」ことをテツとリクに確認すると（24-7行目）、マサはチームメートのカズに向かって聞き返す（27行目）。カズはマサに対して相手チームは「ローカルルールである」と主張し、さらに「絶対」や「無限」という極端な定式化を用いて自ルールの妥当性を訴える（28, 31行目）。しかしカズの発話にオーバーラップしてリクがテツに向かって「ドローフォーは最強」と再確認し、テツも同意する（32-3行目）。けっきょくカズとマサが納得を示さないまま、カズがカードを大量に落としたことを機にルール交渉は終了する。

## 5. おわりに

本稿では2組の大学生がUNOで遊ぶ場面から、多人数会話におけるルール交渉の組織化を、特に相互行為的チーム形成の観点から分析した。その結果、ルール交渉においても先行研究で論じられているチームトークの特徴が多見されたが、発話末の主張態度を合わせるチームトークやユニゾンの述部の選択による対立の明示化など、日本語の統語的特徴を利用した実践も見られた。また、参与者間でUNOの知識に偏りのあるAグループと全員が精通しているBグループの交渉では、チームのふるまいに相違が確認できた。Aグループの場合、チームの2人が互いに同意を求めたりルールを確認し合ったりする発話はなく、むしろ2人が並行して1人に対して同じ行為をすることで強い説得となっていた。一方、Bグループの場合は、チームの2人の間で相手ルールに関する反応をシェアしたり、自ルールに関して同意や確認し合ったりする行為が、相手チームに見える形でチームとして妥当性を主張する実践となっていた。最終的には、両グループとも明確な納得や合意が示されないままルール交渉が終わった点も興味深い現象であるが、この点に関する考察は将来の研究課題としたい。

### 参考文献

- Gordon, C. (2003). Aligning as a team: Forms of conjoined participation in (stepfamily) interaction. *Research on Language and Social Interaction*, 36, 4, 395-431.
- Kangasharju, H. (1996). Aligning as a team in multiparty conversation. *Journal of Pragmatics*, 26, 291-319.
- 串田秀也 (2006) 相互行為秩序と会話分析-「話し手」と「共-成員性」をめぐる参加の組織化- 世界思想社
- Lerner, G. H. (1987). *Collaborative turn sequences: Sentence construction and social action*. Unpublished dissertation. University of California, Irvine.
- 中村香苗 (2011). 会話における見解交渉と主張態度の調整, *社会言語科学*, 14, 1, 33-47.
- Pomerantz, A. (1986). Extreme case formulations: A way of legitimating claims. *Human Studies*, 9, 219-229.
- Suzuki, S. (1997). *Ite and nante*: Markers of psychological distance in Japanese conversation. *Journal of Pragmatics*, 29, 429-462.